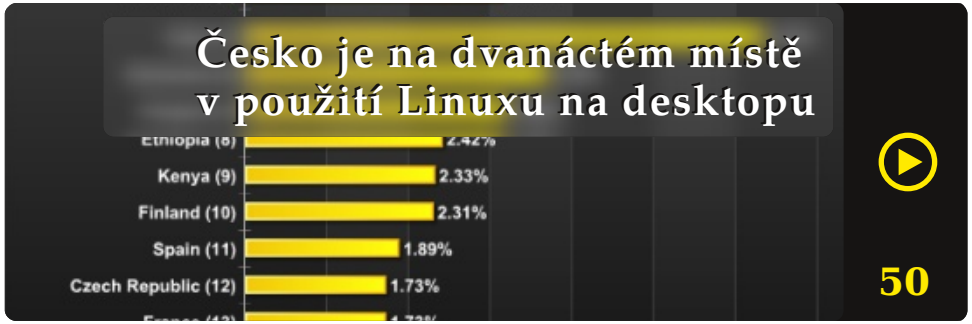
5
květen 2011

openMagazin

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
5 Salix OS – Slackware pro běžné smrtelníky
9 Linuxové a open-source prohlížeče v květnu 2011
11 Výroba výukových Flash animací
15 Vm – Velké makro pro soutěžní korekturu textu
17 Deset nejlepších českých aplikací pro Android
21 Na Základní škole v Bystřici používají Linux
23 QCad – Linuxový CAD
26 Recenze Xubuntu 11.04: Zapomeňte na Unity
31 Ze světa aplikací Mozilla
33 Calc: Podmíněné (i nepodmíněné) formátování a styly, ukotvení řádků a sloupců
35 Nové vlastnosti v OpenOffice.org 3.4 Beta
37 Zmena štandardného vzhľadu dokumentu
39 Ako na jednoduchý, nie len elektroinštalačný, výkres v Drawe
43 Novinky od Always Innovating (Touch Book II a Smart Book)
45 Vývojářská verze MeeGo Handset na N900 aneb Srdečné pozdravy ze San Francisca
48 Zajímavé programy
50 Česko je na dvanáctém místě v použití Linuxu na desktopu
51 Čím nahradit Malování z Windows v Linuxu?
53 Grafický editor Pinta: konečně dospělý editor pro Linux?
55 Scribus: Tvorba vizitky
60 Software pro elektronické knihy v Linuxu
62 Podpořte Liberix a jeho konkrétní aktivity

Konference LinuAlt 2011 hledá přednášející a témata

4th TEXperience 2011 a konference STAKAN
29. září–2. října, Železná Ruda

Produkuje:



Přispívají:



o magazínu

Šéfredaktorka: Irena Šafářová – OpenOffice.org

Jazyková korektura: 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, redakce OpenOffice.cz, Petr Šafařík, Jan Šmíd, Jiří Macich ml., Martina Budíková, Pavel Stříž, Martin Stříž, Václav Hejda, Miroslav Hrončok, Pavel Cvrček, Michal Polák, Josef Molnár, Július Pastierik, Miroslav Gešvantner, Jan Mareš, Jaroslav Řzeník, Jiří Brožovský, Petr Krčmář, Michal Černý, Peter Gažo a Kevin O'Brien.

ISSN 1804-1426

Co se děje ve světě Linuxu a open source

Roman Bořánek, *redakce OpenOffice.cz*, *Petr Šafařík*

Začaly vycházet noviny Open source & praxe pro školy, úřady a firmy. LibreOffice o sloučení s OpenOffice.org neuvažuje. Německá pojišťovna LVM nasadila Ubuntu na deset tisíc stanic. Nejlepší zaměstnavatel v České republice? Red Hat. Prodej Novellu byl oficiálně dokončen. Microsoft koupil Skype. Co bude s linuxovou verzí? Ubuntu 11.04 Natty Narwhal. Slackware 13.37.

Začaly vycházet noviny Open source & praxe pro školy, úřady a firmy

Mnoho firem, škol, úřadů a dalších institucí mnohdy netuší, že existuje svět open source a že mohou jeho používáním také ušetřit své omezené finanční prostředky. Proto začaly vycházet noviny Open source & praxe.

Je to čtvrtletní periodikum a jeho cílem je prezentovat technologie open-source v oblasti komerční, vzdělávací i veřejně prospěšné činnosti. Za novinami stojí nezisková společnost Liberix, o. p. s., která se stará i o obsah tohoto webu. Noviny obsahují články, které prakticky popisují možnosti open source v nejrůznějších oblastech každodenního života. Jejich hlavním záměrem je upozorňovat na ukázky z praxe, poskytovat prostor pro prezentaci případových studií zaměřených na open source, protože zajímavé a podnětné příklady táhnou. Další zajímavosti o novinách si můžete přečíst na webu LinuxEXPRES.

Texty v novinách se zaměřují na zástupce úřadů, škol, firem a dalších organizací, kterým se bude snažit podat pomocnou ruku při hledání argumentů a rozhodování o otázkách s přípravou IT strategie a pomůže s výběrem softwarových řešení. Noviny Open source & praxe jsou k dispozici zdarma a budou rozesílány vždy konkrétním adresátům. Je-li vám tato aktivita sympatická, pomozte finančním darem.

Jsou vítány komentáře, návrhy na zlepšení a zejména je vítána spolupráce na šíření výtisků novin Open source & praxe. Jste-li nějakým způsobem zapojeni do firmy, pracujete, chodíte do školy, napište nám a my vám noviny rádi zašleme, abyste je mohli rozšiřovat. Nabízíte-li open source řešení a chtěli byste se prezentovat ozvěte se na adresu redakce redakce@osspraxe.cz.

Jsme vděčni za vaši podporu.

LibreOffice o sloučení s OpenOffice.org neuvažuje

Kvůli rozepřím mezi Oraclem a komunitou ohledně kancelářského balíku OpenOffice.org vznikla nadace Document Foundation a odnož LibreOffice. Nedávno Oracle oznámil, že chce předat vedení projektu OpenOffice.org zpět do rukou komunity. Jak to ovlivní LibreOffice? Charles-H. Schulz z Document Foundation na blogu napsal, že nijak. Myslí si, že zaštítění projektu nadací a zaručení svobodného vývoje je to nejlepší, co mohli udělat, a neplánují opětovné spojení s OpenOffice.org. Zároveň připomíná, že v projektu rádi přivítají další vývojáře.

Teoreticky by tak mohla nastat i situace, že k LibreOffice by přešla většina vývojářů a OpenOffice.org by pomalu uvadlo, protože by se o něj nechtěl starat Oracle ani přispěvatelé, kteří by viděli větší budoucnost právě v LibreOffice. Zavedené značky OpenOffice.org by byla škoda. Ale to jsou jen odhady, s velkou pravděpodobností tu OpenOffice.org zůstane ještě dlouhé roky. Otázkou je, v jakém stavu.

Německá pojišťovna LVM nasadila Ubuntu na deset tisíc stanic

Ubuntu si může připsat další zářez na pažbu, vybrala si ho totiž německá pojišťovna LVM a nasadila ho na deset tisíc počítačů. LVM používala Linux už v minulosti, ale teď ho kromě sedmi tisíc pracovníků v terénu používá i na tři tisíce úředníků v kancelářích. Konkrétně se jedná o Ubuntu 10.04 Lucid Lynx, tedy verzi s dlouhodobou podporou. Na serverech potom běží Red Hat Enterprise Linux. Článek na H-Online.com uvádí, že potenciálním problémům se vyhnuli tím způsobem, že hromadně vybrali a objednali pouze několik modelů, u kterých byla zaručena bezproblémová spolupráce hardwaru a operačního systému. Ubuntu prý vybrali proto, že se zaměřuje na uživatelskou přívětivost.

Nejlepší zaměstnavatel v České republice? Red Hat

Známá společnost zabývající se open source – Red Hat – uspěla v soutěži o nejlepšího zaměstnavatele v České republice pro rok 2011. Red Hat obsadil první místo v kategorii velkých společností, na druhém místě ho následoval Microsoft. Red Hat Czech, jak se česká pobočka oficiálně jmenuje, sídlí v Brně a má přes dvě stě padesát zaměstnanců. Nedávno tam byl den otevřených dveří, pokud jste se nezúčastnili, můžete si přečíst alespoň reportáž. Do soutěže se přihlásilo celkem sedmdesát jedna společností a mezi třinácti nejlepšími bylo sedm z oblasti informačních technologií. O výsledcích přitom nerozhoduje žádná komise, ale sami zaměstnanci přihlášených firem prostřednictvím ankety.



Red Hat Czech v Brně

Prodej Novellu byl oficiálně dokončen

První zprávy o prodeji Novellu jsme měli už před několika měsíci, ale až nyní byla transakce oficiálně dokončena. Novell přešel pod společnost Attachmate a ta ho rozdělila na dvě samostatné divize. Divize SUSE se bude starat jak jinak než o vývoj komerční distribuce SUSE Linux Enterprise a podporu komunitní distribuce openSUSE, divize Novell potom bude pokračovat v ostatních aktivitách původního Novellu. Výkonný ředitel Attachmate Jeff Hawn toto rozhodnutí vysvětluje tím, že v SUSE vidí potenciál, a proto jej chce zviditelnit pod vlastní značkou. Dále říká, že jako samostatné divize se mohou lépe soustředit na oslovení konkrétních druhů zákazníků. Jeff Hawn v rozhovoru také potvrdil, že mnohdy kritizovaná spolupráce s Microsoftem bude pokračovat.

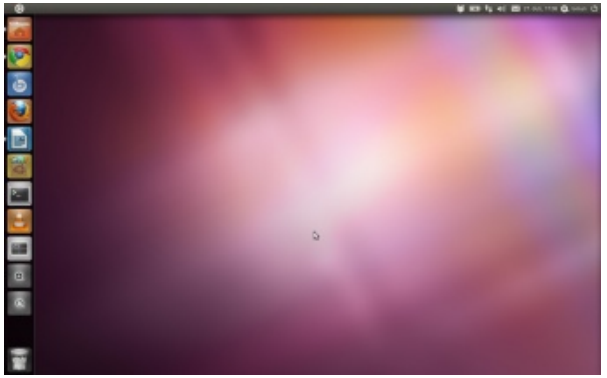
Microsoft koupil Skype. Co bude s linuxovou verzí?

Zprávu o tom, že Microsoft za osm a půl miliardy dolarů koupil oblíbenou komunikační službu Skype, jste nemohli přeslechnout – věnovala se jí i mainstreamová média. My se ale nebudeme věnovat podrobnostem transakce jako spíš tomu, co bude s linuxovou verzí Skypu. V tiskovém prohlášení se píše, že „Microsoft bude i nadále podporovat klienty pro jiné platformy a investovat do nich." Sice to automaticky neznamená zelenou pro linuxovou verzi, ale lze očekávat, že zůstane, protože dostupnost na mnoha platformách je velkou výhodou Skypu. Jiná otázka je, v jakém stavu klient pro Linux bude. Už dnes má oproti verzi pro Microsoft Windows funkční deficit a ten se může ještě prohloubit. Tato transakce však může přinést jeden příznivý vedlejší účinek – může „nakopnout" hlavního konkurenta Google, aby se v této oblasti ještě více snažil.

Novinky ze světa distribucí

Ubuntu 11.04 Natty Narwhal

Canonical vydal novou velmi očekávanou verzi Ubuntu 11.04 Natty Narwhal. Nejvíce pozornosti a kontroverze sklidilo rozhraní Unity, ale stále můžete používat klasický GNOME Panel. Výchozí Unity totiž běží nad grafickým prostředím GNOME 2.32. Dále si zaslouží pozornost vylepšené Centrum softwaru. Nově nabízí možnost hodnotit aplikace a vyzkoušet je ještě před instalací přes vzdálenou plochu. Výchozím hudebním přehrávačem se stalo Banshee, místo webového prohlížeče zatím obhájil Mozilla Firefox, nově ve verzi 4.0 a na pozici kancelářského balíku nastoupil LibreOffice. Podrobnosti se dozvíte v recenzi nebo v sérii článků o Unity. Stahovat můžete například na Ubuntu.cz. Zároveň vyšly také nové verze odnoží používající jiná grafická prostředí – Kubuntu s KDE, Xubuntu s Xfce a Lubuntu s LXDE.



Ubuntu 11.04 s novým prostředím Unity

Slackware 13.37

Vyšla nová verze linuxové distribuce Slackware, která je oblíbená hlavně mezi ostřílenými uživateli. A to proto, že staví na stabilním softwaru (tedy často starších verzích) a nabízí rozsáhlé možnosti konfigurace. Úctyhodná je také doba podpory – pro Slackware 8 z roku 2002 jsou stále vydávány bezpečnostní aktualizace. Nová verze přináší především aktualizace aplikací, najdete v ní například Mozilla Firefox 4.0, GIMP 2.6.11, Pidgin 2.7.11 nebo Python 2.6.6. Z grafických prostředí máte na výběr KDE 4.5.5 a odlehčené Xfce 4.6.2. Pro podrobnosti o vydání a odkazy ke stažení navštivte Slackware.com.

Salix OS – Slackware pro běžné smrtelníky

Jan Šmíd

Slackware jako takový si stále udržuje svou image distribuce pro opravdové geeky. Tento systém z rukou Patricka Volkerdinga je sice principiálně jednoduchý, ale k uživateli poměrně spartánský. „Vnitřní struktura“ je přehledná, konfigurační soubory velmi podrobně okomentované, ale na grafické nástroje je Slackware skoupý.

A i když je základem mnoha distribucí, známých jich je jen velmi málo. Mohu zmínit např. Slax a Zenwalk. Kdysi byl na Slackwaru založen i tehdejší S.u.S.E. Linux. V roce 1995 byl však započat vývoj SUSE Linuxu takového, jak ho známe dnes. Tedy nezávislého na Slackwaru. Novou hvězdou mezi deriváty Slackwaru by se ale mohl stát Salix OS. Tato mladá distribuce si stále udržuje plnou kompatibilitu se Slackwarem, avšak za vzor si bere také Ubuntu a jiné uživatelsky přátelštější distribuce.



Salix OS

Primární zaměření Salixu je snadnost ovládání. Potenciální uživatel tedy nemusí být žádný zdatný linuxák, protože systém je vhodný i pro začátečníky. I přes to, že Salix krom jiných využívá softwarové zdroje Slackwaru, vývojáři do něj zahrnuli i množství grafických nástrojů, v závislosti na prostředí. Varianta s Xfce dokonce obsahuje řadu grafických klikátek „vypůjčených“ z GNOME.

Nabídku grafických prostředí má Salix shodnou se Slackwarem. Ke stažení jsou varianty s Xfce, LXDE, FluxBoxem a KDE. GNOME chybí, protože bylo v roce 2005 přímo ze Slackwaru odstraněno. Totožné má Salix OS i číslování verzí. Nejnovější edice Salixu je varianta s Xfce založená na Slackwaru 13.37. Ostatní varianty jsou zatím k dispozici pouze ve starším vydání založeném na Slackwaru 13.1.2. Nejnovější verze by měly být připraveny během několika týdnů až měsíců.

Live CD vs. instalační disk

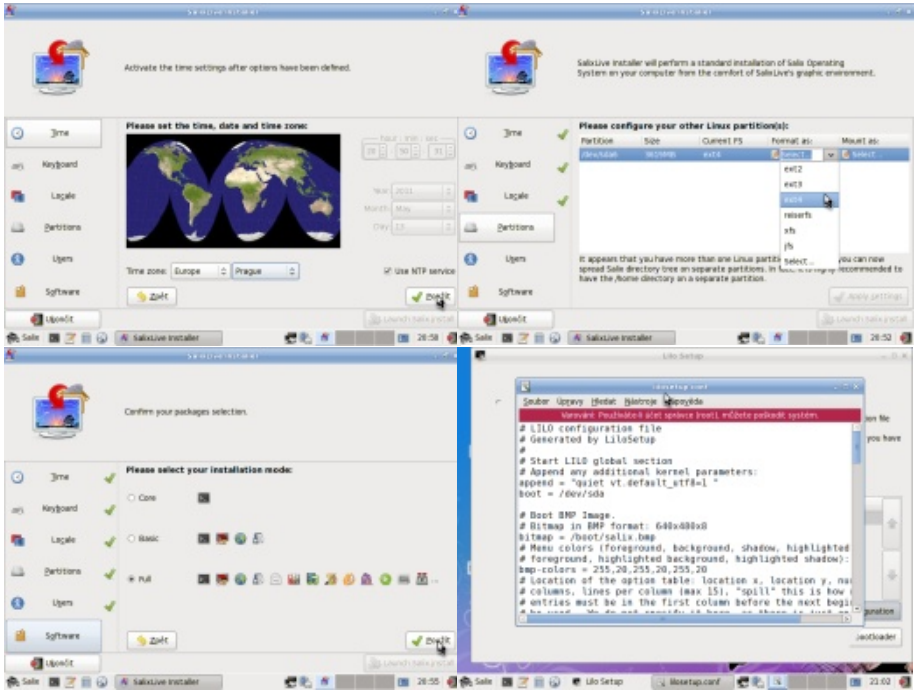
Stáhnout si můžete live CD nebo instalační disk. Možnost instalace naleznete na obou, nicméně pokud toužíte po 64 bitech, musíte sáhnout po instalačním disku. Proč? Protože je live CD dostupné pouze ve 32bitové edici. Trochu nešťastné řešení. Skutečně uživatelsky přívětivý instalátor je totiž přítomen pouze na live CD. Na instalačním disku je pouze originální instalátor tak, jak ho znají všichni slackwaristé. Ne, že bych něco měl proti graficky strohým instalátorům, na Debianu např. preferuji expert install bez všech těch grafických efektů,,, ale ten slackwarovský mi připadal trochu nepřehledný a z rozdělení disku jsem byl i mírně zmatený.

Instalátor nejdříve automaticky rozpoznal swap a poté začal automaticky přiřazovat přípojné body. Instalace v live CD sice dělá to samé, ale člověk má stále na očích, co že to vlastně dělá. U toho slackwarovského jsem si do poslední chvíle nebyl jistý tím, jestli jsme se ohledně disku s instalátorem shodli. Nakonec mi však ukázal, co že se to bude dít, a ujistil mě, že jsme si rozuměli.

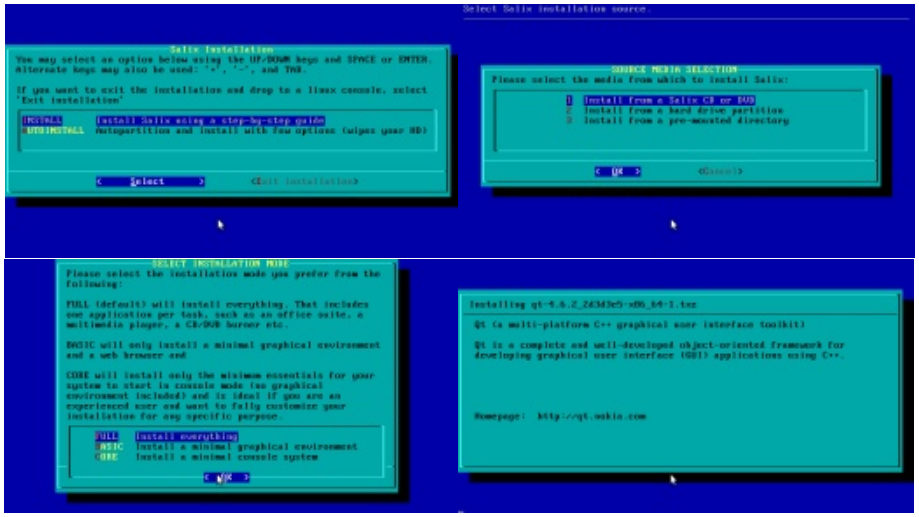
Další zajímavostí při procesu instalace je režim instalace. Výběrem režimu lze ovlivnit, v jakém stavu se systém nainstaluje:

- **Full**: Plná instalace s veškerým softwarem daného prostředí
- **Basic**: Systém s grafickým rozhraním, minimum softwaru
- **Core**: minimální konzolový systém

Instalace z live CD



Instalace z instalačního disku



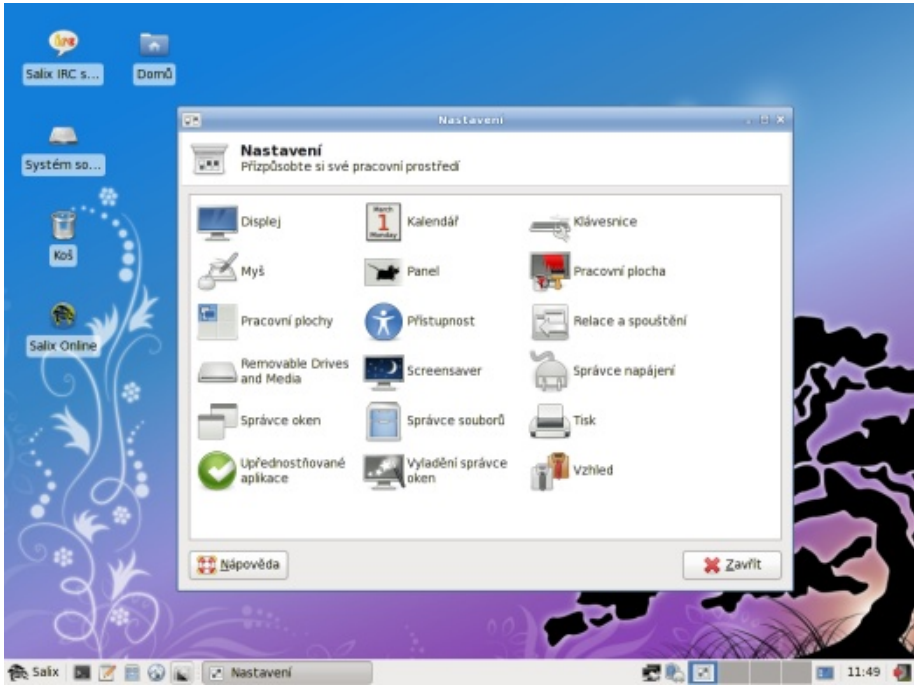
Na konci instalace již zbývá nainstalovat jen zavaděč. Tím je stejně jako u Slackwaru **LILO**. Pro uživatele mainstreamových distribucí možná překvapení. Během instalace si lze konfigurační soubor `lilosetup.conf` zobrazit v editoru, ale implicitně není potřeba v něm cokoli měnit.

Salix 13.37 Xfce

Po nabootování čerstvého systému nečeká uživatele žádné velké překvapení. Xfce 4.6.1 v barvách Salixu, na ploše spouštěče vedoucí na webové stránky salixos.org a komunitní IRC kanál.

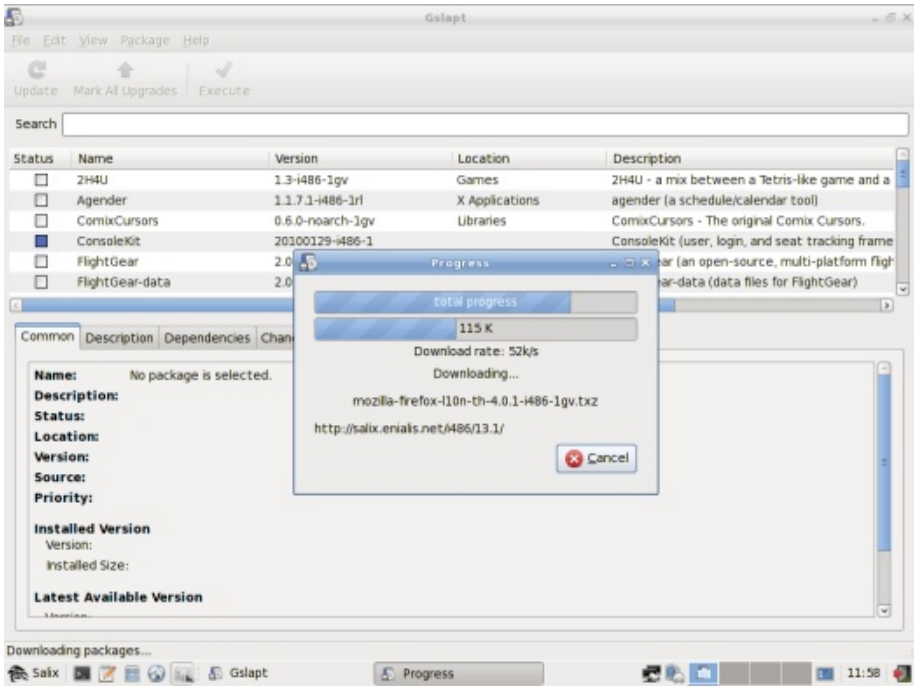
Jak jsem zjistil po otevření hlavní nabídky, Xfce je doplněno o systémové utility z GNOME a některé aplikace, které jsou pro Xfce typické, byly jejich GNOME alternativami přímo nahrazeny. Výchozím prohlížečem je **Mozilla Firefox 4.0**, namísto *Ristretta* je obsažen mně dosud neznámý prohlížeč obrázků **Viewnior**, *XFBurn* bylo nahrazeno **Braserem** a archivátor *Squeeze* zase **File Rollerem**.

Z ostatních obsažených aplikací mohu zmínit textový editor **Geany**, e-mailového klienta **Claws Mail**, přehrávač **Parole**, FTP klienta **gFTP**, vyhledávač **Catfish** a CD ripper **Asunder**.



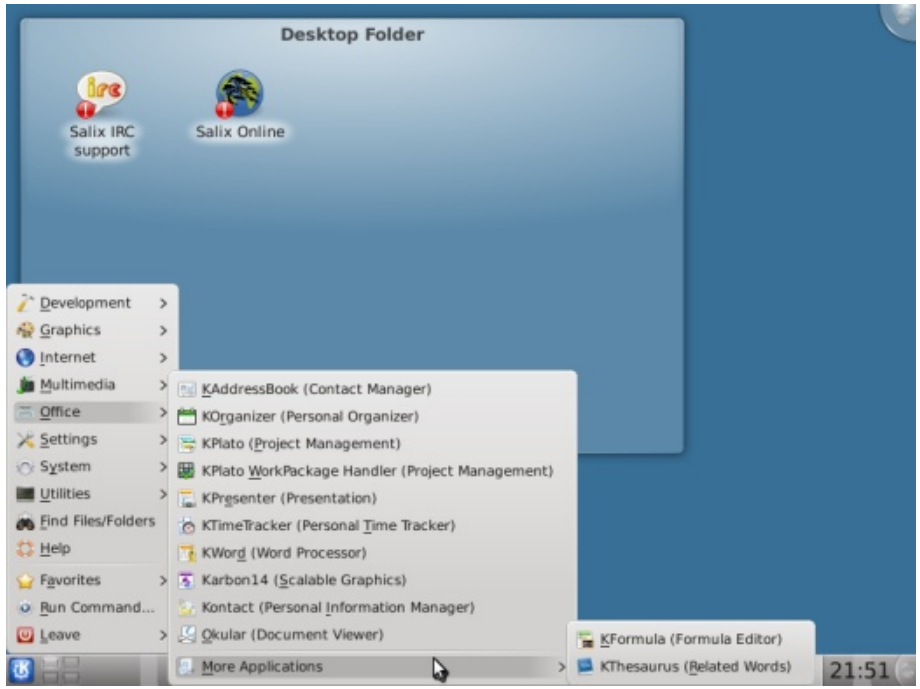
Na co bych opravdu nerad zapomněl, je průvodce instalací multimediálních kodeků a správce archivů. Jak je známo, Slackware dlouho používal balíčky .tgz. V podstatě se jedná o archivy vznikající spojením souborů a adresářů pomocí taru a zabalením gzipem.

Dnes se používají archivy/balíčky .txz, princip zůstává stejný, jen se změnil typ komprese. I když tyto jednoduché balíčky obsahují informace potřebné pro správu závislostí, Slackware je prostě nevyužívá a závislosti neřeší. Právě proto vznikla řada dodatečných správců balíčků, které závislosti podporují. Jsou jimi např. Swaret, SlackUpdate, Slapt-get a další. A právě **Slapt-get** je přítomen v Salixu OS. Už z názvu vyplývá, že se funkčně snaží napodobovat Apt-get od Debianu. A protože je Salix OS vhodný i pro začátečníky, je obsažena i grafická nadstavba jménem **gslapt**. Ten se inspiruje jak jinak než u Synapticu a v Salixu OS obstarává kromě instalování i aktualizace.



Salix 13.1.2 KDE

Varianta s KDE už mě tolik nenadchla. Live CD s KDE sice po bootu živého systému zobrazí pěkný desktop vyladěný dle stylu distribuce, v nainstalovaném systému už je to horší. KDE mi najelo ve výchozím nastavení, bez pozadí plochy, ale pro změnu s vždy oblíbenými chybovými hláškami a navíc přecpané softwarem, včetně kompletního Calligra Suite neboli KOffice. Volit Full install zkrátka není u „komplexního“ prostředí, jako je KDE 4.x, dobrý nápad.



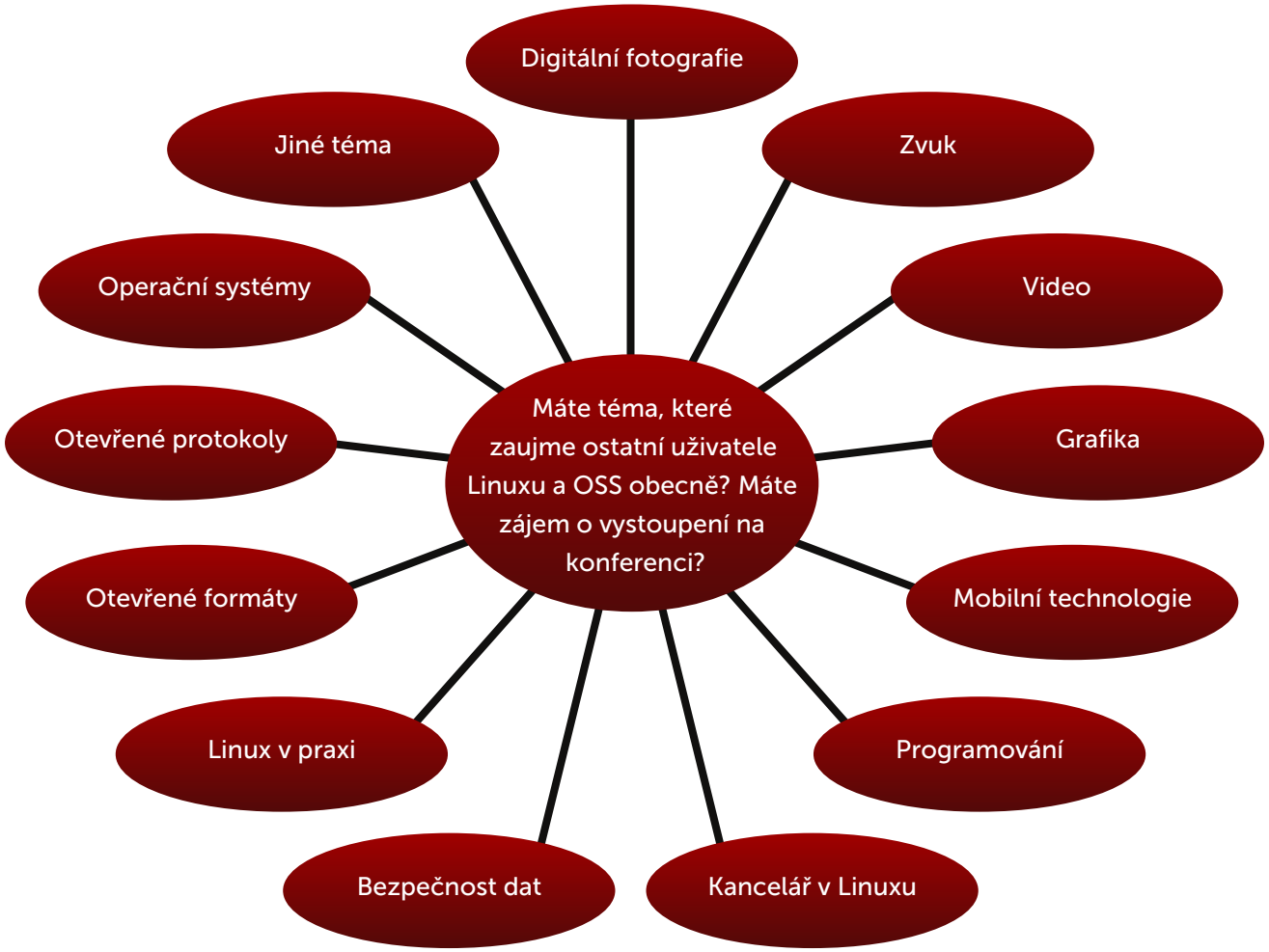
Závěr

Jestliže sháníte lehký systém pro slabé nebo staré železo, chcete zkusit Slackware bez dlouhého studia dokumentace anebo se jen chcete podívat na nějaké to další distro, pak je Salix přesně pro vás. Pokud možno, vyhněte se variantě s KDE. Instalací KDE přijde Salix o tu největší ze svých předností – lehkost. KDE mi prostě do společnosti ostatních nabízených prostředí stále nějak nezapadá. Protože právě díky Xfce, LXDE, FluxBoxu a základu ve Slackware Linuxu je Salix OS výbornou distribucí pro nasazení tam, kde je potřeba lehký, rychlý a na správu snadný operační systém.

Konference LinuxAlt 2011 hledá přednášející a témata



- Hledáme přednášející a témata:



- Termín a místo konání:
  5. a 6. listopadu 2011, FIT VUT, Brno-Královo pole
- Profil konference LinuxAlt:
  - osvětová a vzdělávací přednášková akce
  - zaměřená na Linux a ostatní otevřené operační systémy, svobodný software a svobodné komunikační technologie
  - loňský ročník navštívilo 500 účastníků
  - první cena odborné poroty v anketě Czech Open Source 2010 v kategorii Akce roku
  - z konference sestaveno DVD s vlastním ISBN
- Termín pro dodání návrhů přednášek: 4.9.2011
- Abstrakt přednášky zašlete: prednasky@linuxalt.cz
- Více informací: www.linuxalt.cz
- Organizátoři:

LINUX BRNĚ LIBERIX free & open source FIT

Linuxové a open-source prohlížeče v květnu 2011

Jiří Macich ml.

Květen patřil Mozilla Firefoxu. Objevila se totiž betaverze Firefoxu 5 pro osobní počítače i chytré telefony a zároveň byly poodhaleny novinky chystané pro Firefox 6. Pokračovalo však také testování SeaMonkey 2.1 s podporou WebM a vyšla též aktualizovaná Opera Mobile pro Android.

Správce stahování ve Firefoxu dozná změn

[12.05.2011] Prohlížeč Mozilla Firefox dostane v některé z budoucích verzí nového Správce stahování. Ten bude plně situován do hlavního okna prohlížeče, takže se již nebude otevírat v novém okně. Místo samostatného okna se na hlavním panelu objeví nové tlačítko Správce stahování. Po kliknutí na něj se zobrazí plovoucí box s informacemi o probíhajícím stahování. Historie stahování se pak přesune do Knihovny stránek, kde je i historie navštívených webů.

Tato úprava byla představena již před řadou měsíců a hovořilo se o ní v souvislosti s Firefoxem 4. Do něj nakonec nepronikla, což má za následek, že po odstranění stavového řádku se v hlavním okně nijak neindikuje průběh běžícího stahování. Nový Správce stahování je rozpracovaný v rámci nočních buildů. Přinést by jej mohl Firefox 6 nebo Firefox 7. Záleží na tom, jak půjde další vývoj rychle nebo pomalu.

Firefox 6 zlepší ochranu před podvodnými weby

[12.05.2011] Připravovaný Mozilla Firefox 6 přinese změnu zobrazování adresy právě prohlížené webové stránky. Po vzoru některých konkurenčních prohlížečů bude v řádku s adresou barevně zvýrazňovat doménu, na které se právě prohlížená stránka nachází. Je to jedno z elementárních obranných opatření proti různým internetovým podvodům v čele s phishingem.

Vývojáři tuto funkci zařadili již v minulosti do vývojové verze, ale do verze ostré zvýrazňování domény v řádku s adresou zatím neproniklo. Pokud však máte o podobnou funkci zájem již nyní a nechce se vám ještě několik týdnů čekat na Mozilla Firefox 6, můžete si stáhnout rozšíření Locationbar[2].

SeaMonkey 2.1 s podporou WebM již brzy

[19.05.2011] Balíček SeaMonkey 2.1 je těsně před dokončením. Pro zájemce o testování je k dispozici první release candidate verze. SeaMonkey 2.1 navzdory svému označení přináší řadu zásadních novinek. Za všechny můžeme zmínit hardwarovou akceleraci vykreslování webových stránek, podporu přehrávání videa ve WebM (VP8) či výrazně rozšířenou podporu HTML 5.

Za pozornost stojí také integrovaný synchronizační mechanismus, zcela předpracovaná správa doplňků, novinky pro Windows 7 (práce s jumplisty a indikování průběhu stahování souborů na hlavním panelu), upozornění na zastaralé pluginy či volitelné samostatné vyhledávací pole oddělené od řádku s adresou.

Flash Player 10.3 přináší změnu v mazání cookies

[19.05.2011] Společnost Adobe vydala nový Flash Player 10.3, který vedle řady oprav přináší jednu zásadní novinku zlepšující ochranu soukromí. Jak zřejmě víte, Flash Player si uchovává vlastní záznamy cookies nezávisle na prohlížeči a dosud chyběla možnost, jak je jednoduše spravovat, respektive jak je jednoduše smazat. To Flash Player 10.3 mění a umožňuje své cookies obsluhovat přímo z webového prohlížeče.

Mozilla Firefox 4, Internet Explorer 8 nebo Internet Explorer 9 tak při mazání cookies v prohlížeči nově mohou mazat i cookies, která si uchovává Flash Player (v nové verzi 10.3). Stejnou funkci nabídne i prohlížeč Google Chrome 12, jehož betaverze byla uvedena minulý týden.

Mozilla Firefox 5 Beta: rychlejší a spolehlivější

[25.05.2011] Vyšla betaverze webového prohlížeče Mozilla Firefox 5. Pro zájemce z našich luhů a hájů je připravena i její česká lokalizace. Mozilla Firefox 5 nepřináší žádné závratné nové funkce. Tvůrci provedli hlavně změny na pozadí, které by měly být znát na výkonu, spolehlivosti a stabilitě.

Webové vývojáře by mohla zajímat podpora CSS animations a pro zájemce o testování vývojových verzí prohlížeče je připraven nový mechanismus pro odběr testovacích verzí z různých vývojových kanálů.

Dobrá zpráva je, že by neměly nastat žádné masivní komplikace s kompatibilitou rozšíření. Ta rozšíření, která podporují Mozilla Firefox 4, budou ve velké míře kompatibilní i s jeho nástupcem. Portál Mozilla Add-ons u hostovaných rozšíření provádí automaticky test kompatibility.

Firefox 5 Beta pro Android s funkcí Do Not Track

[26.05.2011] Objevila se betaverze prohlížeče Mozilla Firefox 5 pro mobilní zařízení vybavená systémy Android a Maemo. Ostrá verze by měla vyjít krátce po

ostré verzi desktopové varianty, tedy koncem června, začátkem července. Kromě oprav chyb a ladění aplikace se vývojáři zaměřili na rychlejší načítání webových stránek, které by mělo být patrné hlavně při surfování přes mobilní sítě třetí generace.

Další významnější novinkou je podpora funkce Do Not Track, která umožní volitelně webovým stránkám předávat žádost, že si uživatel nepřeje sledovat svůj pohyb po webu. Není to ale stoprocentní ochrana proti stopování, protože webové stránky nemusí nutně přání uživatele respektovat.

Správce oprávnění ve Firefoxu 6 usnadní ochranu soukromí

[30.05.2011] Jednou z novinek, kterou nabídne chystaný Mozilla Firefox 6, bude jednoduchá správa oprávnění pro konkrétní stránky. Správce oprávnění je nový nástroj, který umožní z jednoho místa rychle a jednoduše určovat, jestli u daných stránek má prohlížeč ukládat přístupové údaje, povolit otevírání vyskakovacích oken, povolit práci s cookies nebo prozrazovat aktuální zeměpisnou polohu počítače.

To není jediná z novinek, které Mozilla Firefox 6 slibuje. Jako ochranu před podvodnými weby počítá se zvýrazňováním domény v řádku s adresou, kde také dozná úprav vzhled identifikace webu. Mozilla Firefox 6 však nebude ještě obsahovat novou správu stahování integrovanou do hlavního okna programu.

Aktualizovaná Opera Mobile 11 pro Android

[31.05.2011] Vyšla nová Opera Mobile 11 pro zařízení se systémem Android. Přesněji řečeno, byl uvolněn čtvrtý update prohlížeče Opera Mobile 11 pro zmiňovanou mobilní platformu. Na seznamu novinek figuruje vylepšené renderování textu či vylepšené přehrávání videí z YouTube v samostatné aplikaci. Vývojáři odstranili také hlášené problémy se stabilitou, které se projevovaly na některých chytrých telefonech.

CSTUG

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta managementu a ekonomiky

4th TEX PERIENCE 2011

6. až 9. října 2011
Hotel Grádl, Železná Ruda
www.hotelgradl.cz Klatovsko

NOVĚ! Přidružila se konference STAKAN – STAtističtí KANtoři, o výuce a pro výuku statistiky a matematiky

Přednášky a tutoriály:

Karel Píška
O tvorbě, testování a použití složitého OpenType fontu.
Zdeněk Wagner
Daňová evidence pomocí LaTeXu, XML, Tcl/Tk a Subversion.
Karel Horák
Cvičení s MetaType1 (tutoriál).
Jaroslav Hajtmar
O knihovně ScanCSV.lua.
Martin Krčál
Technické řešení a nové služby projektu Citace Pro.
Michal Mádr, Pavel Stříž
Dopilování překladu The Not So Short Introduction to LaTeX2ε po 10 letech (zpráva).

Československé sdružení uživatelů TeXu
a
Fakulta managementu a ekonomiky
Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně

Vás srdečně zvou
na čtvrtý ročník konference

TEXperience

Detaily a aktuality naleznete na:
http://striz9.fame.utb.cz/texperience/

Konferenční motto:
Učíme (se) typografii a TEX!

Výroba výukových Flash animací

Martina Budíková, *Pavel Stříž*

Článek přináší přehled řešených problémů a nástrojů na tvorbu Flash animací, které se používají na přípravu výukových aplikací na univerzitách i ve firemní sféře. Zmíněné pomůcky lze použít pro demonstraci na myši závislých (nespisovně klikacích; grafických) i nezávislých (nespisovně neklikacích; textových) programů, jako jsou programovací a skriptovací jazyky a práce v příkazové řádce braná obecně. Klíčové programy zmíněné v článku nejsou sice v kategorii open source software, ale jsou plně funkční a dostupné na internetu, Instant Demo jako zkušební verze (trial version) a Wink jako freeware.

Úvod

Výuka programů ve školách probíhá různými způsoby dle zavedených praktik. Jelikož jsou studenti rozdílní, ne každému vyhovují některé způsoby výuky programů. S postupem doby a hlavně díky technickému vývoji se rozšiřují možnosti, jak klikací programy vyučovat. Při výuce takových programů je nejdůležitější samotné praktické procvičování, které je pro studenty stěžejním a na jeho základě se naučí s daným programem pracovat a řešit příklady.

Pro výuku je důležité připravit si výukové materiály, podle kterých má možnost student dále samostatně studovat nebo si danou problematiku procvičovat. Aby se studenti naučili správně pracovat s klikacími programy, je důležité jim vysvětlit a ukázat možnosti, které daný program má a hlavně základní ovládaní a případně rozšířené funkce pro pokročilejší ovládání k řešení složitějších úkolů.

Většina výukových materiálů je připravována jako statické obrázky v prezentaci (snímky obrazovky; anglicky screenshots), které mají přiblížit probíranou problematiku. V lepších případech je prezentace prokládána praktickými ukázkami přímo v programu (dataprojektor a promítání na plátno). Pro studenty však prezentace pro samostudium bez těchto praktických ukázek není příliš názorná. Jak již bylo zmíněno, ne všichni studenti jsou schopni správně řešit úkoly pouze ze cvičení ze školy a z přednášek a potřebují další studium, ale poznámky na papíře nebo prezentace na počítači se statickými obrázky není už tak názornou jako samotné cvičení nebo ukázky přímo v programu.

Videonahrávky

Výuku je možné tedy doplnit videosoubory, které obsahují nahrávky řešení dané problematiky. Student má možnost si daný soubor spustit v přehrávači na svém počítači a dle ukázek studovat i doma. Ukázky si může pouštět podle své rychlosti studia. Znovu se k nim vracet, zastavit si je v kterémkoli kroku nebo kroky přeskakovat.

Pro výrobu takovýchto souborů je možné využít nahrávání kamerou, která snímá monitor, ale nahrávka bývá nekvalitní. Nebo využít některý z dostupných programů, které jsou schopny snímat práci přímo na monitoru. Programy ukládají nahrané sekvence do formátů, jako je například `avi` pro videoformát nebo jako `swf`, tedy Flash animace.

Jak bylo již zmíněno, videa jsou usnadněním výuky pro studenty, kteří se potřebují s programem lépe seznámit, ale také pro studenty kombinované formy, kteří mají studium pouze formou přednášek, a není tedy dostatek prostoru se věnovat více praktickým cvičením. Videa mohou obsahovat nejen obrazové ukázky, ale je možné při snímání práce nahrávat i komentář, kterým může vyučující problematiku ještě více přiblížit nebo vysvětlit některé skutečnosti.

Pro začátek je vhodné experimentování s dostupným programem Producer [10], klasické nástroje pro editaci videa pro Windows i Linux nalezneme na [14].

Ze známých serverů s dostupným videem z přednášek zmiňme River Valley TV [12], Videoserver Masarykovy univerzity [15], Audiovizuální centrum studentů ČVUT [2] nebo obří server YouTube [18].

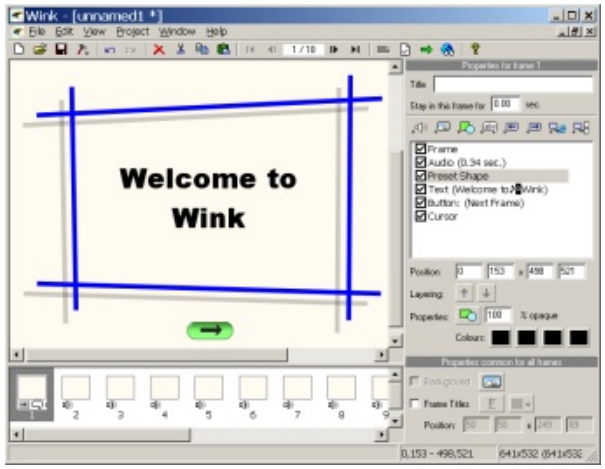
Flash animace

Flash videa mají jisté výhody, a to zejména ve velikosti, kterou zabírají na disku. Jedná se většinou o desetinu avi souboru. Záznam do Flash formátu zachovává věrný obraz (screen recording), tedy to, co vidí kantor během nahrávání, vidí poté i studující. Navíc výběr konečného výstupního formátu záznamu je na tvůrci daného výukového videa.

Zaměříme se na tvorbu Flash videí. Před započetím snímání obrazovky je velice dobré si předem ujasnit scénář, podle kterého se aktuální ukázka bude nahrávat. Je to velice důležité z důvodu pochopitelnosti pro studenta, který bude ukázku sledovat, aby zjistil, o jakou problematiku se jedná. Dalším krokem je výběr vhodného programu, kterým budeme video pořizovat.

Na internetu je možné stáhnout si různé programy zdarma. Zmíníme Instant Demo [6] a Wink [8]. Nejsou náročné na vybavení počítače a počítač ani příliš nezatěžují, pokud není nahrávané video velké, což je řádově nad dvacet minut záznamu. Wink má možnost

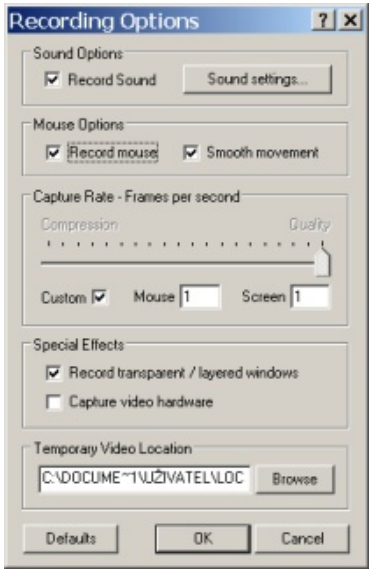
přímé práce s `svg` grafikou, viz první obrázek, editace je příjemná, ale doposud neumožňuje zvýšit kvalitu zvukového záznamu nad 22 kHz. Pod Linuxem neumožňuje záznam hlasu vůbec. Autor Winku na tom pracuje, ale bohužel ani po několika letech žádná změna. Kvalitní zvukový záznam je důležitý k tomu, aby se dala udržet pozornost studenta.



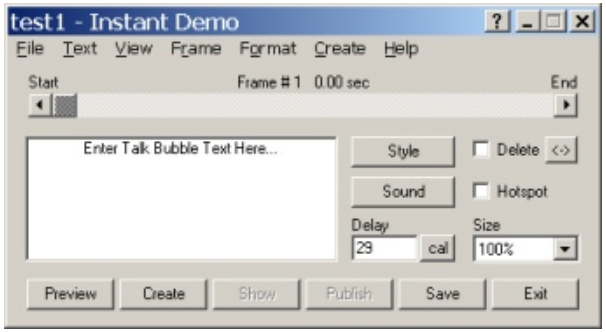
Práce s programem Wink



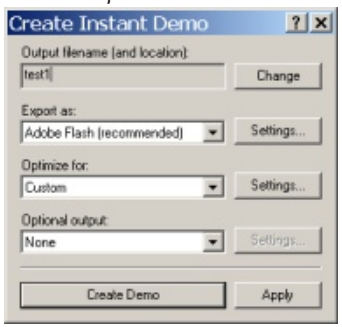
Základní výběr programu Instant Demo



Volby u nahrávání



Postprodukční editace



Nastavení při ukládání záznamu

Pozn.: Jistou alternativou zůstává záznam úplně bez hlasu a zvukového doprovodu s tím, že se využívá bublin a bloků poznámek. Až si je student přečte, jde přes navigaci na další obrazovku nebo kratší záznam.

Pokud si však pro práci vybereme volně stažitelný program, musíme počítat s jistou omezeností různých efektů, nastavení a případně dalších funkcí. Je tedy lepší si výběr dobře promyslet, co po programu budeme požadovat.

Mezi volně stažitelnými programy nalezneme i takové, které si musíme koupit po třicetidenní zkušební době. Jeden z nejznámějších je Camtasia Studio [3]. Tyto programy již mohou obsahovat profesionálnější funkce, tedy i nastavení a další efekty. Pro školní výuku je dle našeho názoru postačující použití volně dostupného softwaru, který umí základní úpravy videa a nahrávání zvuku. Takovýmto programem je již zmíněný Instant Demo, který jsme využívali pro tvorbu výukových Flash animací i my.

Dalším důležitým aspektem pro tvorbu videa je jeho výsledná délka. Studentova pozornost se nedá udržet nekonečně dlouho. A i z pohledu studenta by bylo příliš dlouhé video velice vyčerpávající a únavné, i když by bylo zajímavé. Je tedy lepší jednotlivé sekvence či kroky rozdělit do několika kratších videí například po dvaceti minutách. Pro studenta jsou menší a kratší videa lepší i z důvodu vyhledávání nějakého kroku, který si potřebuje zopakovat.

Práce s Instant Demo je jednoduchá a nenáročná. Ovládání se zdá velice intuitivní a nevyžaduje nějaké delší seznamování. Před započetím práce je dobré se podívat na nastavení a nastavit si ho dle vlastního uvážení.

Úvodní okno po spuštění Instant Demo, viz druhý obrázek, nám nabízí výběr, co chceme nahrávat, zda celou obrazovku, vybranou část obrazovky nebo jen

aktivní okno. Výběr záleží na tom, jakou část obrazovky využíváme nebo v kolika oknech pracujeme.

V okně pod `More options...`, obrázek třetí, nalezneme nastavení, ve kterém si můžeme upřesnit kvalitu a formát zvuku, zda chceme zaznamenávat pohyb myši a další. Doporučujeme zapnout si `Record transparent/layered windows`. Je to výhodné zvláště pro nahrávání v Microsoft Office 2007.

Nyní stačí už jen potvrdit nastavené volby a stisknout tlačítko nahrávání a program začne zaznamenávat veškeré dění v nastaveném prostoru a zvuk. V průběhu práce můžeme nahrávání kdykoli pozastavit, úplně ukončit nebo je zde možnost začít znovu.

Pokud vybereme možnost `Stop and Save`, program nám nabídne další možnosti práce s nahraným videem, viz čtvrtý obrázek. Pokud nenahráváme komentář k videu, můžeme do jednotlivých framů vložit bubliny s komentářem. Tyto bubliny je možné formátovat do různých barev, velikostí i celkového vzhledu. Video se upravuje po jednotlivých snímcích, které se zaznamenaly, což u klasického videosouboru není možné. Pokud je zapotřebí, můžeme i některé framy úplně vymazat. Jednotlivému framu můžete zadat délku zobrazení, velikost apod. Je možné si tedy opravdu s každým framem velice pěkně pohrát a Flash video a poté i celkovou výuku udělat zajímavější.

Práce se zvukem při nahrávání je jednou z těch věcí, na kterou by se mělo při nahrávání myslet. Z našich zkušeností komentáře k videu raději nahráváme až po celkové úpravě videa (Budíková), někteří dávají přednost záznamu hlasu během nahrávání (Stříž). Ale opět podotýkáme, že tato volba je na každém, podle toho, co komu vyhovuje. Je dobré si to vyzkoušet před ostrým nahráváním. Po nahrání může při konečné úpravě videa dojít k situaci, kdy vymažeme některý nebo některé framy a zvuk nám přestane sedět k tomu, co se děje na obrazovce.

Kvalitu zvuku je možné nastavit před začátkem snímání nebo při znovu nahrávání. V režimu pro úpravu videa je přímo nabídka pro zvuk, ve které naleznete další nastavení a zde je možné také spuštění nového nahrávání komentářů.

Rozpracované video se ukládá v programu Instant Demo v jeho interním formátu `idemo`. Tento formát můžete dále modifikovat a přetvářet v jiná videa. Před uložením do konečného formátu je možné si upravené video přehrát, a tak odhalit případné další chybičky, které by v konečném videu nebudily dobrý pocit.

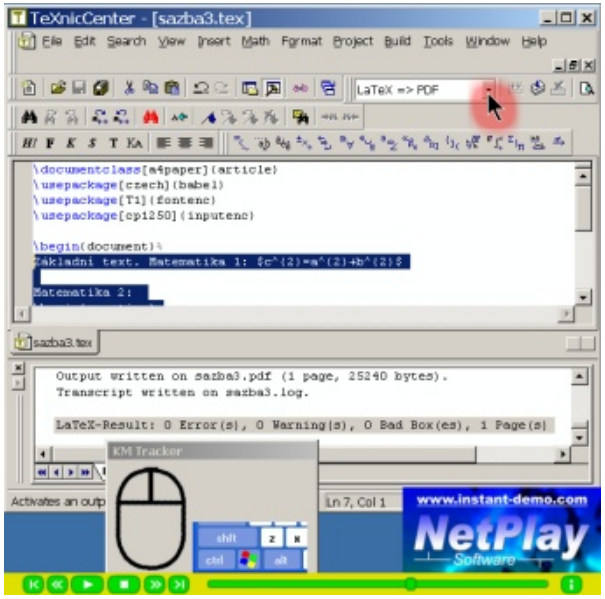
Program Instant Demo umí rozpracované video ukládat do formátu Adobe Flash nebo `avi`, viz pátý obrázek. Naše doporučení je Flash video, a to z důvodu velikosti, poněvadž ve formátu je využita změnová komprese.

Pomocné nástroje

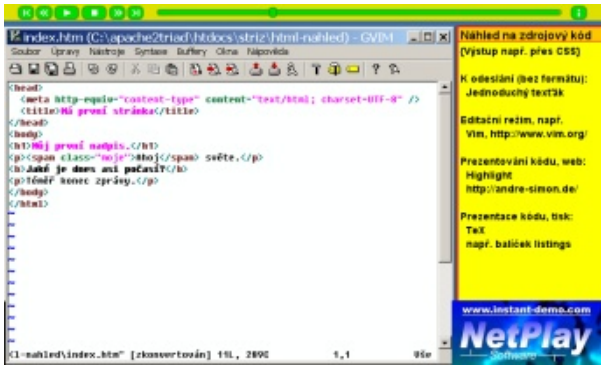
Při tvorbě výukových videí je možné využívat další doplňky, které mohou pomoci se zobrazováním nebo způsobem zvýraznění některých míst, na které je třeba studenty upozornit. Je možné tedy využít standardní lupu ve Windows nebo volně stažitelný ZoomIt [13], který umí i jiné efekty, než je zvětšení. ZoomIt je vhodný pro kreslení čar během tvorby videa, například pokud chceme upozornit na některou část na obrazovce, pomocí tohoto jednoduchého nástroje můžeme oblast zakroužkovat nebo jinak ohraničit, podtrhnout apod.

Dalšími nástroji, které je možné využít, jsou GloboNote (Windows) [5] nebo KNotes (Linux) [7]. Můžeme pomocí nich dělat poznámky. Je to příjemnější než poznámky psané v jednoduchém editoru textu.

Při tvorbě výukových videí je také důležité, aby student věděl, kde se pohybuje myš a na jaké tlačítko myši se kliká, případně jaká kombinace kláves se používá. Na zvýraznění myši a dalších efektů existuje



Ukázka během TeXování



Ukázka během tvorby webové stránky

opět několik aplikací volně stažitelných, nebo které je nutné si zakoupit. Příkladem volně stažitelné aplikace je KMTracker [11] a za poplatek 6,90 eur SpotOnTheMouse [17]. Při práci se nám osvědčila práce se SpotOnTheMouse. I když je to placená aplikace, myslíme, že se vyplatí. V této aplikaci můžete nastavit, jakým způsobem má být myš obarvena a označena.

Jakou barvou zvýraznit kliknutí pravým a následně i levým tlačítkem. Zda se má zobrazovat i obrázek myši, na kterém se zobrazuje klikání pravým a levým tlačítkem. Dá se zde zapnout zobrazování stisknutých kláves. Lze si navíc zapnout jen určité skupiny kláves.

Při přípravě animací pro neklikatelný software je příjemné zapnout zvýraznění zdrojového kódu (highlighting). Aktuálně používáme editory Vim [9] a TeXnicCenter [16]. Vedle mnoha výhod je důležitá vlastnost – možnost zvětšit základní font, poněvadž po natočení je velikost fontu nepřizpůsobitelná, na rozdíl od postprodukčních operací, ať už běžného nebo Flash videa.

Myslíme, že by se dala najít řada dalších efektů, které by se mohly využít při tvorbě výukových Flash animací, ale zůstaneme u tohoto základního přehledu.

Na spojení vzájemné práce nástrojů pro Windows a Linux se nám osvědčil Cygwin (Linux pod Windows) [4] a WineHQ (Windows pod Linuxem) [1].

Praktické ukázky

Zmíníme několik ukázek praktického použití ve výuce na naší univerzitě i zajímavé zdroje, se kterými jsme přišli do kontaktu.

Naše první pokusy s Flash formátem vznikly pro podporu používání šablon pro tvorbu vysokoškolských kvalifikačních prací. Autorem je Jozef Říha.

- http://sablona.kvalitne.cz/dr2/

Zaměření na Microsoft Access 2003, cvičné úkoly [00 až 12f], autor Pavel Stříž.

- http://striz8.fame.utb.cz/courses/pdar/

Flash animace se zaměřením na Microsoft Excel 2003, Minitab 14, základy HTML a PHP programování. Autoři Martina Budíková, Pavel Stříž, Lubor Homolka a Martin Kovářík.

- http://striz7.fame.utb.cz/vyuka/

Mezi komerční kurzy lze počítat:

- http://www.totaltraining.com/

či například server:

- http://www.lynda.com/

Inspirativní webové stránky se zaměřením na Linux nástroje, tvorbu webových stránek, práci v Maple, Matlabu i LaTeXu jsou od profesora Michaela S. Pilanta (z levého menu vybrat `Video Lectures`).

- http://www.math.tamu.edu/~mpilant/math696/

Závěr

Článek poukázal na tvorbu Flash animací za pomoci nahrávání obrazovky při běžné práci. Způsob je využitelný pro programy s nutnou manipulací s myší, jako jsou kancelářské nástroje, grafická studia apod., tak také pro programovací nástroje, kam lze zařadit TeXování, bashování aj. Ukázky z videí lze v tomto článku také nalézt.

Seznam literatury a elektronických zdrojů [on-line 1. 6. 2011]

[1] Amstadt, Bob; Julliard, Alexandre et al. WineHQ Environment. Dostupné z URL http://www.winehq.org/

[2] Audiovizuální centrum studentů ČVUT. [Audio Visual Centre of Students of Czech Technical University in Prague.] Dostupné z webového serveru http://www.avc-cvut.cz/

[3] Camtasia Studio – Screen Recorder Software. Dostupné ze serveru http://www.techsmith.com/camtasia.asp

[4] Faylor, Christopher; Vinschen, Corinna; Selkowitz, Yaakov; Turney, Jon. Cygwin Environment. Dostupné z http://cygwin.com/

[5] Chan, William. GloboNote. Dostupné z webového serveru http://sourceforge.net/projects/globonote/

[6] Instant Demo – Screen Recording Software for Presentations, Training and Support. Dostupné z http://www.instant-demo.com/

[7] KNotes. Dostupné ze serveru http://sourceforge.net/projects/knotes/

[8] Kumar, Satish. DebugMode Wink. Dostupné ze serveru http://www.debugmode.com/wink/

[9] Lamb, Linda; Robbins, Arnold; Hannah, Elbert. Learning the vi and Vim Editors. 7. vydání. Spojené státy americké, O'Reilly Media, Inc. 2008. 492 stran. ISBN 978-0-596-52983-3. Autoři programu: Johnston, Scott; Morace, Jonathan et al. Dostupné z http://www.vim.org/

[10] Microsoft Producer for Microsoft Office PowerPoint 2003. Dostupné z URL: http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/technologies/producer.mspx

[11] Oleg, Loginov. KMTracker Dostupné z webové stránky http://sourceforge.net/projects/kmtracker/

[12] River Valley TV. Dostupné z http://river-valley.tv/

[13] Russinovich, Mark. ZoomIt. Dostupné z webové stránky http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb897434.aspx

[14] Sorex, Fiodor; Kachurov, Valery V.; Artem, Nesov; Korolev, Timofey. Srovnání substitučních nástrojů pod Windows a Linuxem. [The Table of Equivalents / Replacements / Analogs of Windows Software in Linux.] Dostupné z http://www.linuxrsp.ru/win-lin-soft/table-eng.html

[15] Videoserver Masarykovy univerzity. [Video Server of Masaryk University in Brno.] Dostupné z http://www.video.muni.cz/

[16] Weinkauf, Tino. TeXnicCenter. Dostupné z webového serveru http://www.texniccenter.org/

[17] Welz, Markus. SpotOnTheMouse – Mouse Pointer Software. Dostupné z http://www.markuswelz.de/software/

[18] YouTube – Broadcast Yourself. Videa dostupná z webového serveru: http://www.youtube.com/

Vm – Velké makro pro soutěžní korekturu textu

Martin Stříž, *Pavel Stříž*

Na několika následujících stránkách se pokusíme představit, jak vypadá jeden ze způsobů, jak dělat soutěžní korekturu textu. Základní myšlenka je jednoduchá: Provádět zpracování korektur co nejefektivnějším způsobem. Tedy pokud možno, jak korekturu provést za pomocí co nejmenšího počtu zmáčknutí kláves. A pokud možno za pomoci běžných kláves, které se dobře píší a uživatel má ruce stále na prstokladu.

Alternativní způsob zpracování soutěžních korektur

Starší a některá stávající soutěžní makra fungují na principu: zmáčknu jednu klávesovou zkratku pro najití daného slova, pak další klávesovou zkratku pro případné označení více slov a pak ještě jednu klávesovou zkratku pro danou korekturu (nebo snad dokonce udělání korektury ručně či za pomocí myši). Náš způsob je, že místo oněch tří klávesových zkratek zadáte pouze jeden přesně strukturovaný příkaz, který potvrdíte stiskem klávesy [Enter].

Každá korektura se skládá ze tří kroků: Nejprve je třeba najít místo v textu a umístit zde kurzor. Za druhé je potřeba označit patřičný počet slov nebo písmen. A třetím krokem je pak provedení vyznačené korektury. Ve Vm je to řešeno trochu jinak. Princip je stejný, všechny tři kroky musíte provést, tomu se nelze vyhnout, ale všechny tři kroky jsou zadány pomocí jediného příkazu, který má přesnou strukturu.

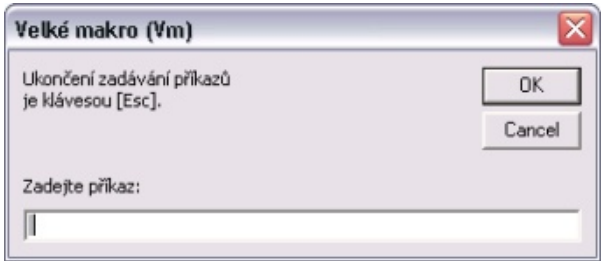
Základní myšlenkou, kterou se podařilo realizovat, je eliminace použití kláves Ctrl a Alt. Prsty jsou proto na svém místě a vy se můžete soustředit na psaní příkazů. Další nespornou výhodou a úsporou je, že se během provádění korektur díváte po většinu času pouze na předlohu, nikoli na monitor.

Obecná struktura příkazu je taková: Zapíšeme tři znaky, které jsou klíčem pro hledání, čtvrtým znakem v příkazu označíme počet slov a pátým znakem určíme, o jakou korekturu se jedná. Těchto pět znaků zapsaných do příkazového řádku odentrujeme a korektura se provede. Samozřejmě existují korektury, které těch znaků potřebují zadat více než jen pět (ale občas i méně).

Velké makro prakticky

Podíváme se, jak realizovat konkrétní případy korektur.

Před začátkem soutěže si otevřeme soubor s textem v Microsoft Wordu, připojíme šablonu s Vm a spustíme úvodní makro [F5], které provede nezbytné úpravy dokumentu. Poté spustíme samotné Velké makro klávesovou zkratkou [Alt]+[mezerník] a objeví se nám vlevo nahoře okno s příkazovým řádkem. Nyní je vše připraveno, čekáme na odstartování soutěže.

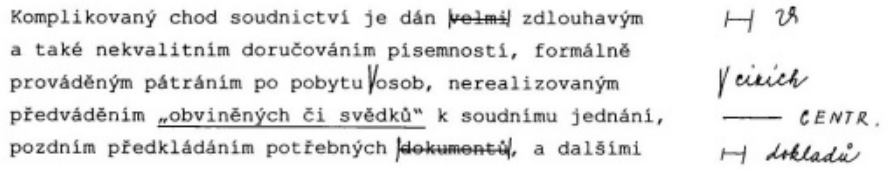


Ukončení Vm se provede pomocí klávesy [Esc], po skončení soutěže následuje ještě závěrečné makro [F12], které mimo jiné vloží volné řádky na místě, kde jsme s korekturami skončili.

Již víme, že pro hledání je potřeba zadat tři znaky – jsou složeny z prvních písmen prvních tří slov (z každého jeho první písmeno). To, že se jedná o znaky tří slov, nemá žádný vliv na to, kolika slov se korektura týká. K tomu slouží, je-li to potřeba, čtvrtý znak, který můžeme zadat méně efektivně číslem 1, 2...9 nebo čísla jedna až šest zadat jejich počátečním písmenem: j, d, t, č, p, š.

Následujícím znakem zadáme, o jakou korekturu se jedná. Vypsat všechny příkazy přesahuje možnosti článku, proto si ukážeme na konkrétních příkladech jen pár jednoduchých korektur.

Podívejme se tedy na přiloženou ukázku.



První korektura je vymazání jednoho slova. Do příkazové řádky zadáme znaky [vza], což jsou počáteční písmena slov „velmi zdlouhavým a". To, že se korektura týká jednoho slova, zadáme pomocí čtvrtého znaku, který v tomto případě bude buď [j], nebo [1]. A konečně, pátým znakem bude [s] jako smazat. Celý tento příkaz [vzajs] potvrdíme klávesou [Enter]. Vm příkaz provede a čeká na další.

Zbylé korektury této ukázky by se provedly následovně:

- [o,nvcizích] pro vložení slova „cizích“,
- [„očpc] pro vycentrování pěti slov na samostatném řádku a
- [d,ajsdokladů] pro smazání jednoho slova a zapsání nového slova „dokladů“.

Další příkazy, případné záludnosti, ukázky, pozitiva atd. jsou popsány v podrobné dokumentaci. Pokud vás článek zaujal a o Vm byste se chtěli dozvědět více, neváhejte nám napsat na níže uvedenou e-mailovou adresu, kde se dozvíte podrobnosti, odkaz na dokumentaci, popřípadě osobní rady týkající se tématu.

Charakteristika

Tvorba: Dokumentace a makra vznikala v roce 2005 a 2006, byl použit Visual Basic for Applications (VBA) pod Microsoft Wordem. Tato platforma se nám zdála nejrozšířenější.

Vznik: Velké makro vznikalo ve spolupráci s Jaroslavem Zaviačičem s přednostním cílem zajistit dlouhodobou podporu členům Interinfo ČR v této soutěžní kategorii.

Vývoj: Program je relativně stabilní a vývoj byl ukončen kvůli jiným povinnostem autorů.

Užití: Od roku 2005 do dnešních dnů, včetně mistrovství světa v červenci 2011 v Paříži.

Shrnutí

Informace o Velkém makru (Vm) a kontakt na autory: velke.makro@seznam.cz

Velká dokumentace (Vd) s přílohou kódů Vm vznikla jako kniha bratrů Střížů: ISBN 978-80-87106-14-3 (brož.)

Na viděnou například na korekturní soutěži v Paříži!

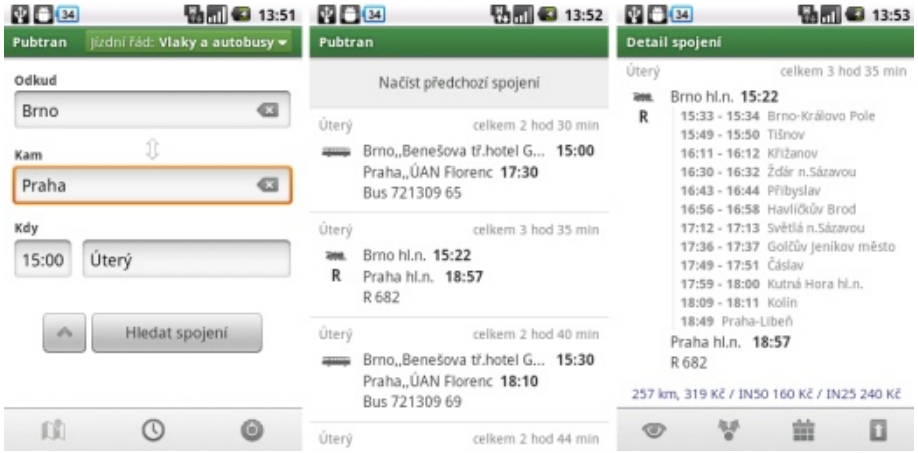
Deset nejlepších českých aplikací pro Android

Roman Bořánek

Tentokrát si představíme deset šikovných českých aplikací. Nejde ani tak o to, že je vytvořili čeští vývojáři, ale spíš o to, že mají specifické využití v našich končinách. Podíváme se například na aplikace pro mapy, jízdní řády, počasí nebo televizní programy. Všechny uvedené aplikace jsou zdarma.

Pubtran

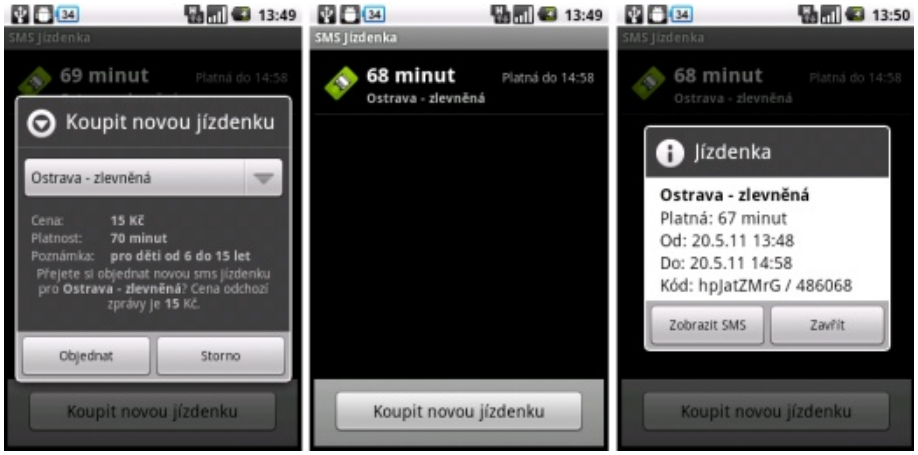
Nelze začít žádnou jinou aplikací, než je Pubtran. Pokud alespoň občas využíváte veřejné dopravní prostředky, neměla by ve vaší výbavě chybět. Pubtran vyhledává v jízdních řádech, přičemž čerpá ze serveru idos.cz. To znamená, že máte záruku aktuálnosti dat, ale pro vyhledávání budete potřebovat internetové připojení. Kromě obligátních autobusových a vlakových spojení nabízí také letecké linky a jízdní řády městské hromadné dopravy v několika desítkách českých měst. Když zvolíte spojení, Pubtran vám ukáže všechny časy v mezizastávkách, cenu jízdného, případnou dobu zpoždění a další informace. Spojení navíc můžete přidat do kalendáře, nechat se upozornit určitou dobu před odjezdem nebo odeslat informace o něm SMS či e-mailem. Třešničkou na dortu je velmi intuitivní a přehledné uživatelské rozhraní.



Pubtran – jízdní řády v kapse

SMS Jízdenka

Další užitečná aplikace SMS Jízdenka s Pubtranem úzce souvisí. Její název vypovídá za vše: Slouží k snadnému nákupu jízdenek na městskou hromadnou dopravu přes SMS. Nabídka čítá šest měst, což není mnoho, ale to je chyba dopravních podniků v daných městech, nikoliv aplikace. Aktuálně jsou v nabídce Praha, Ústí nad Labem, Ostrava, České Budějovice, Liberec a Plzeň. Jedinou pokročilejší funkcí je možnost nechat se upozornit před koncem platnosti jízdenky. Aplikace SMS Jízdenka vlastně jen odesílá (objednávka) a přijímá (jízdenka) SMS, které zpracovává a přehledně zobrazuje. Je to „jen“, ale zároveň hodně, protože přesně tohle uživatelé potřebují. Díky ní se zakoupení jízdenky stane otázkou pár sekund.



SMS Jízdenka objedná jízdenku na MHD za pár sekund

Mapy.cz

Webovou verzi služby Mapy.cz od Seznamu určitě znáte, ale co aplikaci pro Android? Možná jste se s ní ještě nesetkali, protože je celkem mladá – vyšla letos v dubnu. Co se týče funkcí, moc se neliší od oblíbených Google Maps, které najdete předinstalované téměř v každém telefonu s Androidem. Můžete si vybrat ze čtyř typů mapových podkladů: základní, letecký, turistický a pro zajímavost i historický. Zajímavější než samotné mapy je ale vyhledávání restaurací, hotelů, za-

stávek, bankomatů a dalších objektů v okolí. Na velikost databáze si nemůžu stěžovat – aplikace čerpá informace z Firmy.cz a ví prakticky o všech alespoň trochu zajímavých místech. Sečteno a podtrženo, české Mapy.cz světové Google Maps sice nepřekonaly, ale jsou jim důstojnou konkurencí.



Mapy.cz – důstojná konkurence mapám od Googlu

Meteoservis

Aplikací nebo widgetů pro předpověď počasí existuje nespočet. Většinou se ale dozvíte pouze předpokládanou teplotu a zda bude jasno, polojasno atp. Meteoservis jde mnohem dál, ukazuje každý den několik předpovědí pro různé časy, vlhkost vzduchu, rychlost větru a tlak. No a pokud máte rádi televizní půlhodinové předpovědi počasí, můžete si prohlédnout také statistiky a radarové a satelitní snímky území. Ty se aktualizují jednou za půl hodiny. Nevýhodou Meteoservisu je omezený výběr míst, v nabídce je asi dvacítka českých a slovenských měst a pár bodů v okolních zemích. V meteorologii se nevyznám, ale možná je to proto, že takhle podrobné informace se nesbírají všude.



Meteoservis – informace o počasí pro pokročilé

TV Program

TV Program je zřejmě nejlepší televizní program pro Android pro naše končiny. Obsahuje zhruba stovku kanálů – českých, slovenských, ale i některých z okolních zemí jako Polska nebo Německa. Zobrazuje program na sedm dní dopředu a u některých kanálů najdete krátký text popisující relaci (pravděpodobně čerpá z EPG). Hlavní stránka aplikace je vyhrazena vaším oblíbeným programům. Velmi praktická je funkce „všechny společně“, která vypíše, co právě běží na vašich oblíbených stanicích. Nechybí ani možnost nechat se upozornit na začátek pořadu. Stačí na něm dlouze podržet prst. Aplikace vás upozorní pět minut před začátkem, ale v nastavení můžete dobu upozornění globálně změnit.



TV Program – stovka stanic v jedné aplikaci

Free SMS Sender

Chcete ušetřit za SMS, ale přitom se nechcete o nic starat? Zkuste Free SMS Sender. Ten kombinuje odesílání SMS přes různé internetové brány a přes operátora. Free SMS Sender umí pracovat s mnoha českými a slovenskými internetovými bránami, některé z nich jsou anonymní, další vyžadují registraci. Nejlepší ale je, že když jich budete mít povolených několik, Free SMS Sender chytře vybere tu nejvhodnější. A co když zrovna nebudete připojeni k Internetu? Můžete nastavit, aby se aplikace na chvíli připojila a SMS odeslala, nebo prostě SMS odešle standardní cestou přes GSM síť operátora. Android se zprávami pracuje na úrovni systému a odeslané i přijaté zprávy uvidíte ve všech aplikacích pro SMS. Takže vám nic nebrání ve zkoušení.



Free SMS Sender – SMS přes internetové brány jednoduše

ČT24 a ČT4

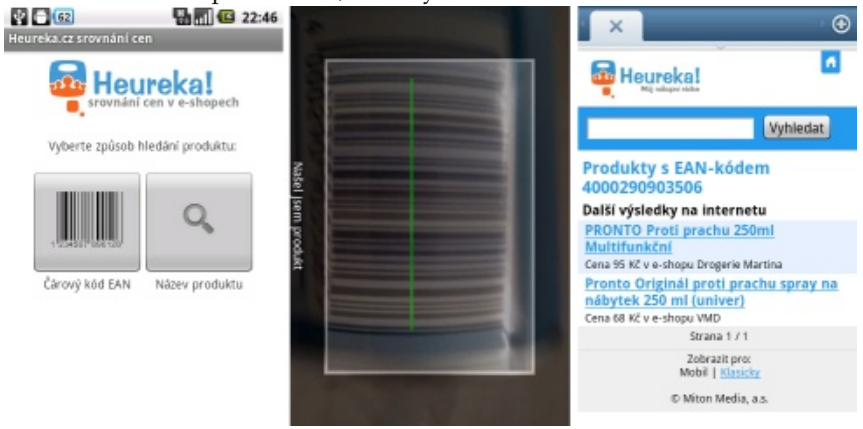
Česká televize se snaží více využívat moderní technologie a aplikace ČT24 a ČT4 jsou první výsledky jejího snažení. V budoucnu by měla přijít i aplikace pro iVysílání. ČT24 a ČT4 v přehledné podobě zobrazují obsah portálů České televize. Zprávy třídí do několika hlavních kategorií a články můžete uložit pro čtení offline nebo rychle nasdílet na sociální sítě. Obě aplikace také umožňují sledovat živé vysílání těchto televizních stanic. To je prozatím v beta verzi a mnoho uživatelů hlásí problémy, ale snad se časem vyladí. Kvalita videa se automaticky přizpůsobí rychlosti vašeho připojení. Existuje také aplikace pro přehrávání Českého rozhlasu, která sice není tak pěkně provedená, ale svůj účel plní.



ČT24 a ČT 4 můžete sledovat i z mobilu

Heureka.cz

Aplikace srovnávače cen Heureka.cz je v principu opět velmi jednoduchá, ale mimořádně užitečná. Vyhledávat produkty můžete dvěma způsoby. Za prvé prostým napsáním názvu, za druhé mnohem originálnějším (a zábavnějším) způsobem – přečtením čárového kódu fotoaparátem. A to je v podstatě vše, co aplikace dělá. Ať už zvolíte jakýkoliv způsob, poté vás přesměruje na webové stránky Heureka.cz s dotazem na název nebo čárový kód. Kdyby šel obsah Heureka.cz procházet přímo v aplikaci, bylo by to chvályhodnější a hlavně mnohem přívětivější. I tak je ale tato aplikace dobrým pomocníkem. Až budete nakupovat a zboží se vám třeba bude zdát předražené, stačí vytáhnout telefon a cenu si ověřit.



Srovnávač cen Heureka.cz ve verzi pro Android

DSL.cz

Známý měřič rychlosti internetového připojení od serveru DSL.cz se dostal i na zařízení s Androidem. Umí změřit rychlost downloadu a volitelně také uploadu, zjistí poskytovatele vašeho připojení a odkud se připojujete. To je v podstatě vše. Výsledky zobrazí na pěkném „tachometru" a výsledky jednotlivých měření se ukládají do historie. Aplikace DSL.cz není tak detailní jako například aplikace dalšího (v tomto případě už světově) známého serveru Speedtest.net, ale většině uživatelů určitě bude stačit. Navíc má jednu užitečnou vlastnost: Výsledky měření zaznamenává do veřejné mapy a v ní si potom můžete najít, jak je to kde s rychlostí.

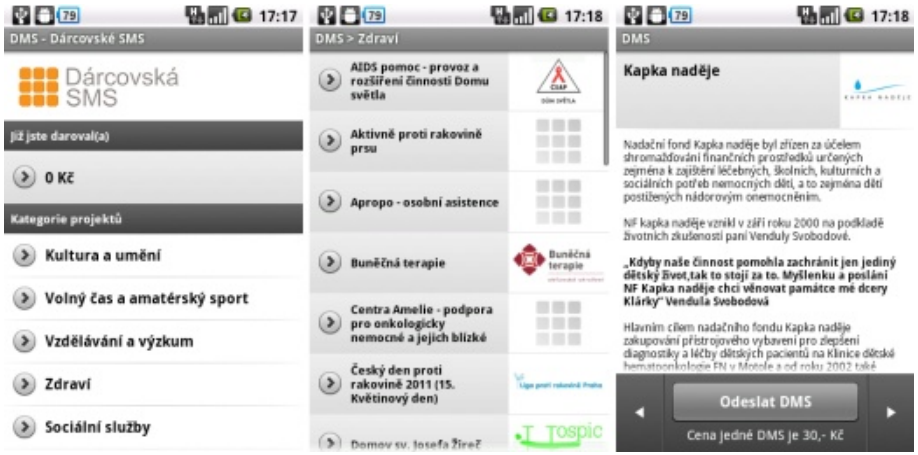


DSL.cz – změřte rychlost mobilního připojení

DMS

Na konec jsem zvolil aplikaci DMS, která nepomůže ani tak vám, ale můžete s ní pomoci ostatním. Idea dárcovských SMS už je u nás celkem rozšířená. Zkrátka můžete poslat SMS za třicet korun a podpořit tak vybraný charitativní projekt. Aplikace DMS pracuje na tom samém principu (pošle za vás SMS) a hlavně obsahuje kompletní seznam projektů, které ocení vaši pomoc. Je jich několik desítek a jsou roztříděny do několika hlavních kategorií. U každého projektu najdete pár odstavců textu, kde se přesně dozvíte, jak vaše peníze pomohou. Až některý projekt podpoříte, zapíše se do vašeho seznamu obdarovaných a aktualizuje se celková darovaná částka.

Ale pozor, ze třiceti korun darujete pouze dvacet sedm, tři koruny platíte operátorovi.



DMS – pomozte některému z desítek charitativních projektů

Na Základní škole v Bystřici používají Linux

Roman Bořánek

Na Základní škole a mateřské škole Bystřice 848 v okresu Frýdek-Místek s Linuxem experimentují už pět let. V současnosti používají Ubuntu a říkají, že Linux v poslední době udělal obrovský krok kupředu. S Ubuntu pracují i žáci na prvním stupni a nemají problém se s ním sžít. Je to pro ně snazší než pro učitele, kteří mnoho let pracují pouze s jedním systémem a těžko si zvykají na jiné postupy.

Od kdy Linux používáte?

O nasazení různých linuxových distribucí se pokoušíme již cca pět let, ale většího rozšíření doznala až distribuce Ubuntu, kterou používáme od roku 2008. Linux jsme zpočátku nasazovali na starší počítače, kde se již nepřecházelo na Microsoft Windows 7, a od počátku nám na Linuxu běží servery.

Proč jste se rozhodli pro Linux?

Ze začátku nás k Linuxu vedla touha experimentovat, odlišit se, nabídnout žákům všechny alternativy, které na poli běžných operačních systému existují. Ne nepodstatnou byla i ekonomická otázka, kdy jsou nám dlouhodobě snižovány dotace na výpočetní techniku a používání open source je jedna z alternativ, jak snížit náklady na její pořízení.



Byly s nasazením Linuxu nějaké problémy?

V počátcích nasazování Linuxu, tedy někdy kolem roku 2008, jsme s ním hodně bojovali. Chyběly zkušenosti, používat terminál nebylo pro „klikače“ to pravé ořechové a odpovědi na fórech nám připadaly nesrozumitelné. Ale za ta léta jsme se něco naučili a hlavně linuxové distribuce udělaly obrovský krok kupředu. Jsou vyspělé a jsou plnohodnotnou konkurencí dalším operačním systémům.

Dnes je největším problémem nasazení Linuxu software výhradně pro Microsoft Windows. Např. software pro evidenci žáků, vysvědčení, účetní software, popřípadě některé výukové programy.

Jaké jsou podle vás výhody a nevýhody používání svobodného softwaru?

Výhody jsou vcelku jasné: Nám blízký neziskový sektor, ekonomická výhodnost, možnost ovlivnit směrování programu atd. Nevýhodou je poměrně malé rozšíření a nízké všeobecné povědomí o svobodném softwaru. Dále jsou problémy s kompatibilitou s majoritními programy pro Microsoft Windows (např. Microsoft Office) a někdy neexistence lokálního softwaru pro Linux.

Dokážete určit, kolik jste používáním Linuxu ušetřili peněz?

Nejsem schopen vyčíslit částku, ale když právě teď pořizujeme mobilní počítačovou učebnu, tak máme za stejnou cenu možnost nákupu dvanácti notebooků s Microsoft Windows, nebo šestnácti stejných notebooků s Linuxem. Ale řádově bych částku odhadl na desetitisíce až statisíce korun ušetřených na licencích.

Kolik máte na škole stanic s Linuxem? Máte i nějaké s Windows?

Ve škole máme zhruba sto pracovních stanic, z toho cca třicet čistě s Linuxem, osmnáct s Mac OS X nebo iOS a zbytek jsou stanice s Microsoft Windows, popřípadě dual-boot Windows/Linux. Dále používáme jeden linuxový server jako základ pro virtuální servery (Microsoft Windows Server i linuxové distribuce).

Používáte Linux ve výuce i v rámci administrativní činnosti školy?

Linux používáme v počítačových učebnách, na veřejných terminálech a některých noteboocích pro učitele. V rámci administrativních činností nejsme schopni Linux nasadit z důvodu neexistence odpovídajícího potřebného softwaru.

Užíváte Linux v hodinách informatiky nebo i v rámci jiných předmětů, kroužků?

Linux používáme běžně v hodinách informatiky, ale i v jiných předmětech, kde dnes probíhá velká část práce v prostředí internetového prohlížeče. Na prvním stupni používáme např. programy obsažené v Edubuntu, na druhém stupni je velmi oblíbený např. Google Earth.

Proč používáte zrovna Ubuntu?

Po všech možných experimentech (Mandriva Linux, openSUSE, Fedora) jsme zůstali u Ubuntu. Tato distribuce nám plně vyhovuje, včetně grafického prostředí GNOME. Má jednoduchou instalaci a správu, rozsáhlou podporu, žáci se v prostředí velmi rychle zorientovali a celkově nám koncept Ubuntu včetně četnosti aktualizací vyhovuje.

Přecházíte pravidelně na nové verze distribuce?

Na většině stanic zůstáváme u nejnovější LTS verze (verze s dlouhodobou podporou), zbytek aktualizujeme na nejnovější verzi distribuce. Aktualizace je většinou jednoduchá a bezproblémová.

Jak se staví učitelé k Linuxu? A jak žáci? Orientují se v něm bez problémů?

Žáci se s Linuxem sžili poměrně rychle, čím mladší žáci, tím rychleji. Pokud si žák může vybrat, zda v hodině použije Microsoft Windows, nebo Linux, většina žáků si vybere Linux. Informatiku jako nepovinný předmět učíme již od třetí třídy a žáci s Linuxem nemají o nic větší problém než s jinými operačními systémy. U učitelů je to komplikovanější. Velká část učitelů je navyklá na konkrétní postupy v daném operačním systému a přechod na jiný to velmi komplikuje.

Doporučili byste používání svobodného softwaru i jiným školám?

Určitě ano, je to alternativa k Windows a dalším aplikacím od Microsoftu. A musím říct, že v poslední době je vcelku povedená. Samozřejmě jsou tady i ekonomické výhody, jelikož je systém i většina aplikací zdarma.



Máte nějaké rady pro školy, které chtějí na Linux přejít?

Je dobré si linuxové distribuce a další open source nejdříve vyzkoušet, vybrat si vhodnou alternativu, sžít se s ní a pak hromadně nasazovat. Je to o zvyku a začátky můžou být nelehké, ale podle mě se to vyplatí.

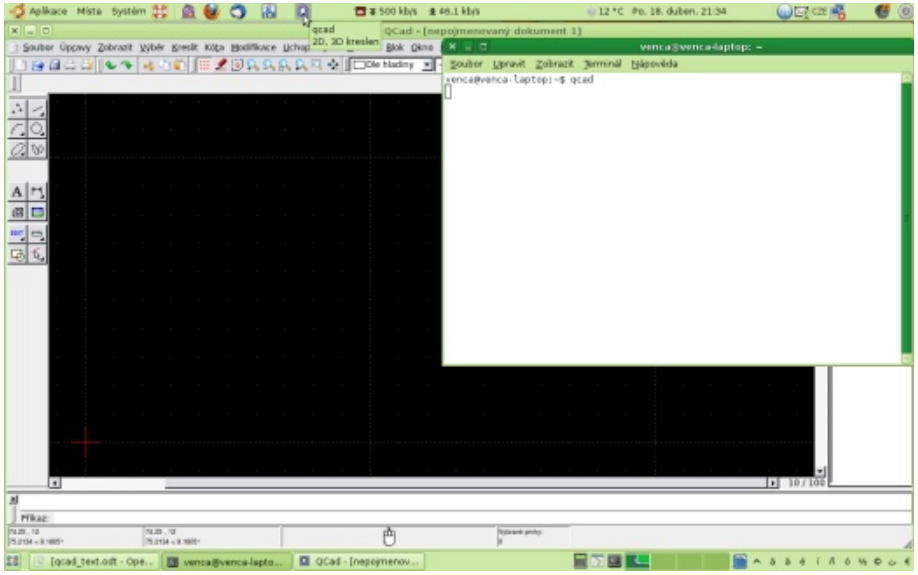
Základní škola a mateřská škola Bystřice 848, Bystřice 73995, okres Frýdek-Místek
www.zs-bystrice.cz
O zkušenosti s nasazením Linuxu a open source se s námi podělil Mgr. Jaroslav Šlehofer, ICT koordinátor.

QCad – Linuxový CAD

Václav Hejda

QCad je open-source CAD program určený pro 2D kreslení. Jedním z hlavních důvodů, proč byste mohli chtít používat QCad, je jeho jednoduchost, uživatelsky příjemné pracovní prostředí a mnoho nástrojů. Jak opravdu funguje a jestli je práce s tímto kreslicím programem tak jednoduchá, jak tvrdí vývojáři, tak na to se podíváme v následujícím článku.

Instalace programu je skutečně snadná a jak jsem již psal, můžete použít k instalaci repozitáře vaší oblíbené distribuce. V případě, že tam nejsou nebo chcete instalovat na jiný operační systém, můžete si stáhnout potřebný soubor z webu výrobce, přesně řečeno, jeho české součásti. Samotnou instalaci zde popisovat nebudu – podíváme se rovnou na spuštění programu. Ten spustíte buď pomocí vytvořeného spouštěče, nebo zadáním příkazu v terminálu. Po prvním spuštění se nejprve otevře okno s nastavením celého programu, kde si zvolíte jazyk programu a rozměrové jednotky, potvrdíte a spustíte tak samotný program.



Spuštění programu po prvním nastavení

Po spuštění se otevře hlavní okno programu, které je členěno na další části, jako je nabídka a panel nástrojů, seznam hladin a bloků, stavový a příkazový řádek a panel možností.

Nabídka a panel nástrojů

Mnoho funkcí QCadu je dostupných z jeho nabídky. Pro funkce související s kreslením může být jednoduší při použití levého panelu. Tento panel nástrojů vždy ukazuje nástroje, které má smysl v danou chvíli použít. Pokud chcete například určit počáteční bod úsečky, zobrazí se úchopné funkce, které vám umožní zadat počáteční bod do existujícího koncového bodu, do bodu mřížky, nebo umožňují použít jiný úchopný mód.

Seznam hladin a bloků

Napravo od hlavního okna se nachází seznamy hladin a bloků. Zobrazují hladiny a bloky obsažené v aktivním výkresu. Pomocí nabídky: **Zobrazit | Podokna | Seznam hladin** a **Zobrazit | Podokna | Seznam bloků** můžete seznamy hladin a bloků zapínat a vypínat.

Stavový řádek

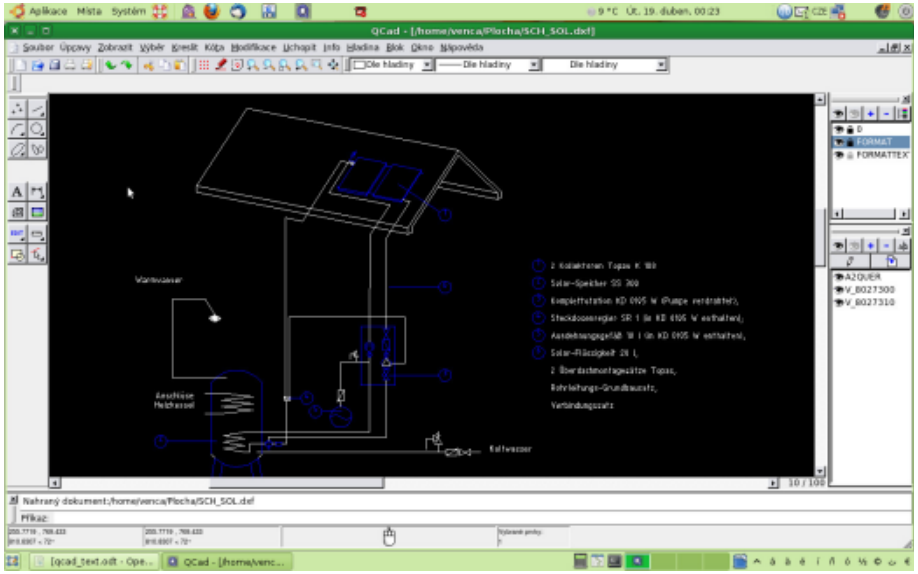
Stavový řádek v dolní části okna zobrazuje různé informace o aktuálním stavu programu. V jeho levé části se průběžně zobrazují souřadnice kurzoru – absolutní i relativní – a to jak v kartézském souřadném systému, tak i v polárním. Prostřední oblast stavového řádku vás informuje o aktuální funkci levého a pravého tlačítka myši. A v pravé části stavového řádku se zobrazuje počet právě vybraných entit.

Stavový řádek může být pomocí nabídky **Zobrazit | Stavový řádek** zapnut nebo vypnut.

Příkazový řádek

Přímo nad stavovým řádkem se nachází příkazový řádek. Používá se ke vkládání příkazů a zobrazování varovných a chybových hlášení.

Příkazový řádek můžete opět pomocí nabídky zapnout nebo vypnout.



Jednotlivé pracovní části programu jsou přehledné a libovolně zapínatelné

Pracovní režimy

QCad pracuje ve dvou režimech. Příkazový režim akceptuje příkazy z příkazové řádky. V normálním režimu jsou veškeré vstupy z klávesnice směřovány do rozhraní programu.

Příkazový režim

Příkazový režim je indikován modrým promptem vlevo u příkazového řádku a v něm blikajícím kurzorem. V tomto režimu jsou všechny tisknutelné znaky z klávesnice vkládány do příkazového řádku. Tento režim je vhodné používat pro zadávání příkazů nebo souřadnic. Můžete například zapsat *„úsečka“* pro spuštění nástroje pro tvorbu úseček nebo *„az“* pro aktivaci nástroje automatické změny měřítka.

Normální režim

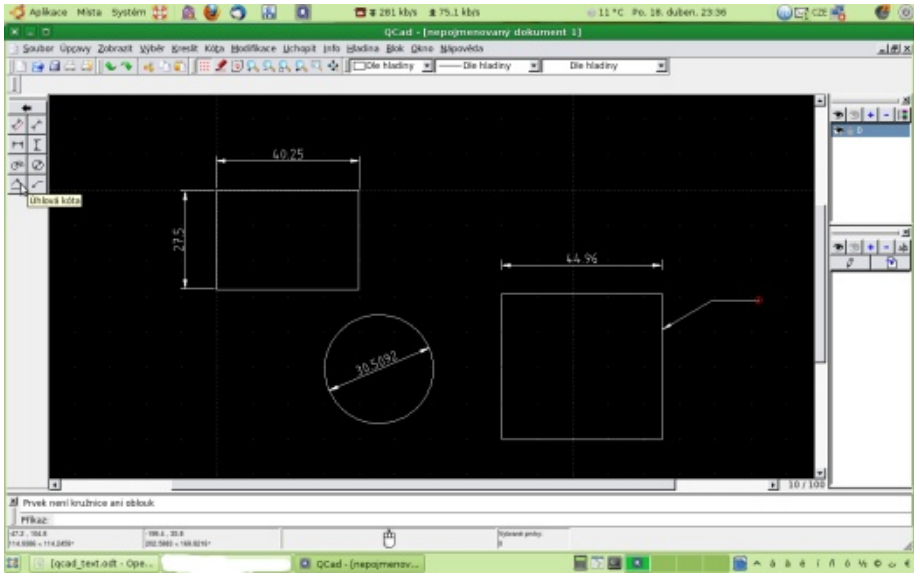
V tomto režimu se QCad chová jako každý jiný program. Veškeré vstupy z klávesnice jsou programem interpretovány jako klávesové zkratky, a to pouze v případě, že jsou specifikovány, jinak nemají žádný efekt.

Kreslení

Pojďme se teď společně podívat na některé možnosti, jak v programu vytvářet výkresy. Základní prvkem každého výkresu je bod. Ten můžeme zakreslit pomocí volby v nabídce **Kreslit | Bod | Body** nebo stisknutím příslušného tlačítka na panelu nástrojů. Stejným způsobem lze volit všechny další entity, a proto se k možnostem voleb již dále vracet nebudu a popíšeme si jednotlivé prvky.

V režimu **úsečka** můžeme kreslit několik úseček za sebou, úsečky pod úhlem, úsečky navzájem kolmé, úsečky vodorovné nebo svislé, obdélníky, osy úhlů nebo například tečny kružnic nebo oblouků, mnohoúhelníky nebo čáry od ruky. Další často používanou volbou při kreslení bude kreslení oblouků. **Oblouky** můžete zadávat středem, poloměrem, úhlem nebo body. Můžete kreslit oblouky souosé, čímž máte možnost tvořit rovnoběžky k již existujícím úsečkám, nebo soustředné oblouky a kružnice. Obdobným způsobem tvoříte i **kružnice**. Tu můžete zadat středem a bodem, středem a poloměrem nebo jednotlivými body.

Vložení textu do výkresu je samozřejmostí a nikoho nepřekvapí, že si můžete vybrat libovolný font, zarovnání textu, úhel nebo zadávání speciálních znaků do textu.

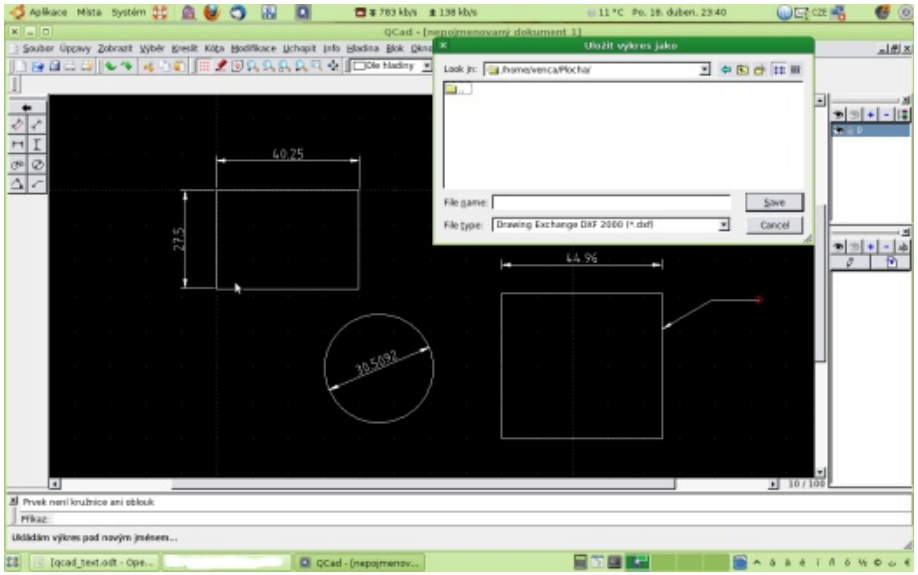


Možnosti kótování

Při popisu základních entit nesmím zapomenout ani na **Kóty a kótovací čáry**. Jejich tvorba je stejně jednoduchá jako všechny ostatní výše popsané prvky. Stačí pouze kliknout na příslušné tlačítko a pak myší nebo pomocí příkazového řádku zadat začátek a konec místa potřebného k okótování. Program poté provede zakreslení a automatické úpravy tvaru a velikosti kóty, včetně vypsání rozměru.

Ukládání a tisk

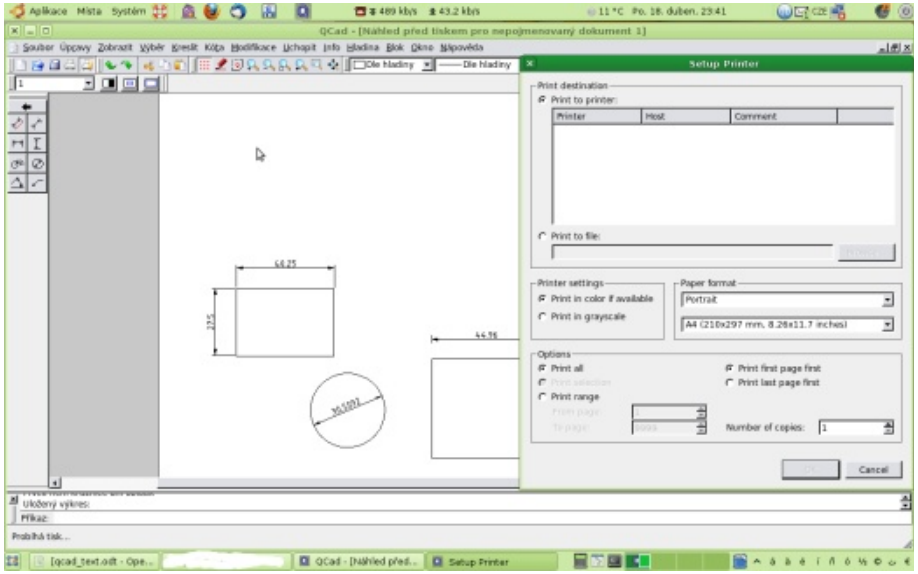
Své práce si můžete uložit pro další zpracování, a to ve formátu DXF. Jedná se o formát, který byl původně vyvinut firmou Autodesk pro program AutoCAD. Dnes je tento formát použitelný pro většinu programů určených pro CAD kreslení, a tak nebudete mít problém s prezentováním své práce i pod jinými CAD programy.



Formát DXF bude možné načíst i v jiných CAD programech

Před samotným tiskem výkresu mohu doporučit spuštění náhledu před tiskem. V něm si můžete nastavit jak měřítko, tak i pozici výkresu na papíru.

Otevře náhled na aktuální výkres před tiskem. Ukáže vám, jak bude výkres vypadat po vytištění. V panelu možností nastavte v roletové nabídce měřítko pro vytištění. Tlačítko uprostřed přepíná černobílý mód. Pokud je aktivováno, všechny čáry na výkresu budou místo odstínů šedi nebo barev pouze černé. Pro vycentrování výkresu na stránku použijte pravé tlačítko. Pokud si přejete jinou pozici výkresu na papíru, můžete ji nastavit ručně jednoduchým uchopením papíru levým tlačítkem myši a potažením papíru kamkoliv si přejete.



Koncové nastavení vzhledu před tiskem

Samotným závěrem tohoto článku nemůžu konstatovat nic jiného než to, že se jedná opravdu o velmi solidní a spolehlivý program, který je určen pro tvorbu 2D výkresů. Jeho ovládání je jednoduché a intuitivní. Pokud jste již někdy měli možnost s CAD programy pracovat, tak vám zcela určitě nebude působit žádné problémy orientovat se i v tomto programu. Integrovaná čeština a dobře zpracovaný a přehledný manuál ve formátu HTML, vám budou určitě dobrými pomocníky a jedním z důvodů, proč zvolit právě QCad. Můžeme asi těžko čekat, že tento program nahradí stávající CAD programy ve firmách, ale na domácích počítačích si určitě své místo našel a najde.

Recenze Xubuntu 11.04: Zapomeňte na Unity

Miroslav Hrončok

Při novém vydání Ubuntu se mluvilo hlavně o Unity. Nesmíme ale zapomenout, že ne všichni používají GNOME. Xubuntu, Ubuntu s Xfce obsahuje hlavně nové Xfce 4.8, ale i jiné příjemné novinky. A mimochodem, žádné Unity.

Přečtěte si také článek o novinkách v Xfce 4.8, které se nově v Xubuntu nachází. Všechna vylepšení z nové verze Xfce nyní najdete v nové verzi Xubuntu. Kromě toho se do Xubuntu dostaly samozřejmě i některá vylepšení z Ubuntu, takže vás možná bude zajímat také recenze Ubuntu 11.04.

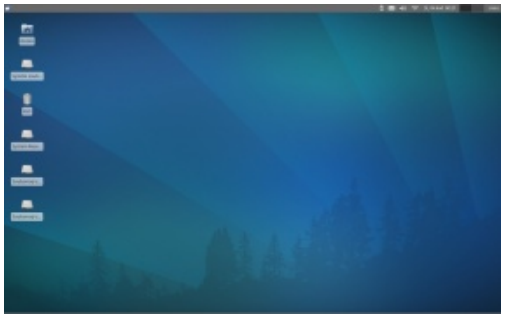
Xubuntu je Ubuntu

Přestože se jmenují trochu jinak, jedná se o tutéž distribuci, společně s Kubuntu, Lubuntu, Edubuntu a dalšími podobnými používají společné repozitáře softwaru a mezi jednotlivými „distribucemi" je rozdíl pouze ve výchozím nainstalovaném prostředí a aplikacích. Mezi Ubuntu a Xubuntu je tak vlastně stejný rozdíl, jako například mezi Debianem s GNOME a Debianem s Xfce.

Proto také společně s Ubuntu Natty Narwhal vyšlo i nové Xubuntu. Oproti starší verzi 10.10 vypadá a chová se trochu jinak.

Modrá je dobrá

Přestože je vzhled distribuce záležitostí subjektivní a jak můžete vidět, spousta uživatelů si vzhled systému přizpůsobuje, vytváří grafický kabátek distribuce určitý dojem. U Xubuntu už delší dobu musím říct, že působí elegantnějším dojmem než samotné Ubuntu, které hraje křiklavými barvami. Už od první verze (6.06 Dapper Drake) Xubuntu sází na modrou a šedou barvu. Jejich vzájemný poměr a především tmavost celé desktopu se však časem měnila.



Nové Xubuntu 11.04

Nové rozvržení panelů

Kromě barevných posunů si ale na předchozích obrázcích všimněte jedné věci: od první verze až do té předposlední se výrazně nezměnilo rozmístění panelů a položek na nich. V Xfce 4.8 byl panel kompletně přepracován, což samo o sobě sice není důvodem ke změně výchozího rozmístění, ale nový panel umožňuje různé věci, které si přímo říkaly o použití.

Na snímku Xubuntu 11.04, který je o kousek výše, vidíte, že horní místo zaujímá panel obsahující nabídku aplikací, oznamovací oblast, indikátory (sic!), hodiny, přepínač ploch a tlačítko akcí (uzamčení obrazovky, odhlášení...). Kromě toho horní panel obsahuje i přepínač otevřených oken, ale to na obrázku zatím nevidíte (protože žádné okno není otevřené). U spodního okraje obrazovky je ještě jeden panel, a sice skrývací. Pokud najedete myší ke spodní hraně plochy, objeví se panel ne nepodobný doku nebo Launcheru z Unity. Přesto se stále jedná o obyčejný Xfce panel.

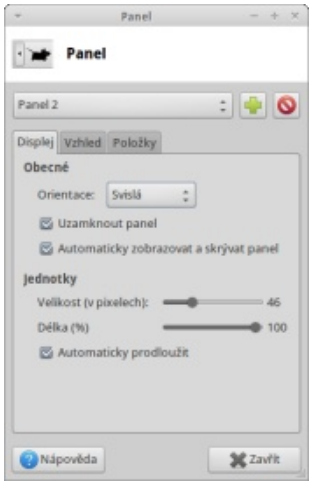


Spodní spouštěcí panel

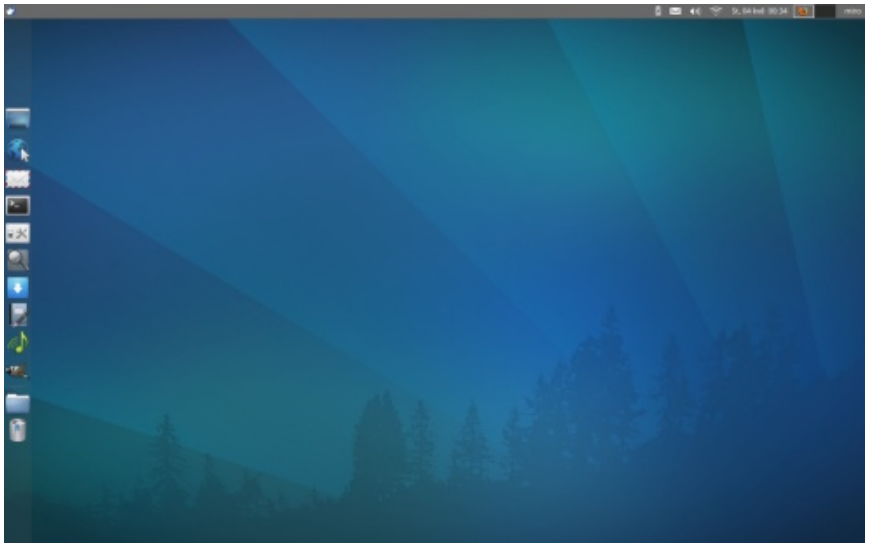
Spodní panel obsahuje spouštěče aplikací a nabídku adresářů. Nenechte se zmást, spouštěče nefungují jako ikony na Launcheru z Unity, s každým kliknutím

na spouštěč se spustí nová instance aplikace. Všimněte si, že pozadí spodního panelu je poloprůhledné, což znamená, že už po instalaci je spuštěný kompozitor, který byl v předchozích verzích vypnutý.

Chcete-li mít spouštěcí panel na levé straně obrazovky, jako je tomu u Launcheru, nic vám nebrání. Z kontextové nabídky panelu vyberte **Přizpůsobit panel**. V okně, které se otevře, změňte **Orientaci** panelu na **Svislou**.



Předvolby panelu

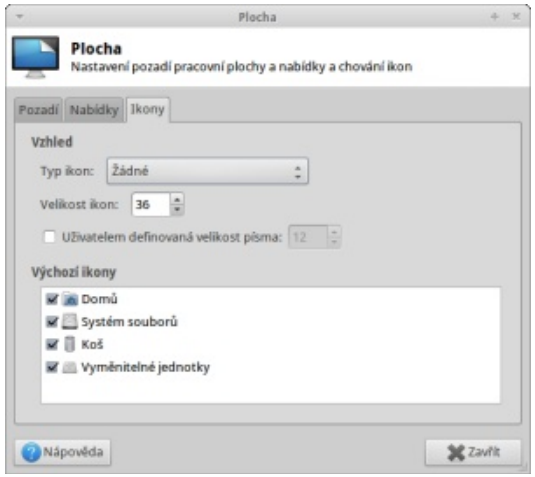


Panel je vlevo, ale ikony jsou uprostřed

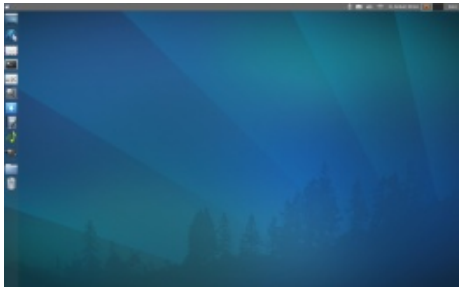
Pokud chcete podobu dovést do dokonalosti, je třeba nastavit u prvního oddělovače, aby se automaticky neroztahoval, a přidat několik dalších oddělovačů, aby se obsahy horního a levého panelu nepřekrývaly. Unity také neobsahuje na ploše ikony, takže pokud ho chcete imitovat, zakažte jejich zobrazení v nastavení plochy.



Je třeba přidat několik oddělovačů



Žádné ikony na ploše



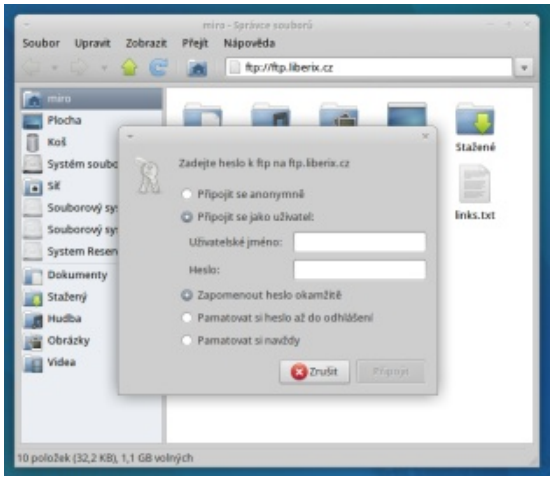
Vypadá to skoro jako Unity, ale není to Unity

Zvláštním případem jsou indikátory, které jsou nově dostupné i v Xfce. Pokud je ale nemáte rádi a preferujete klasické položky na panelu, stačí odstranit **Indicator plugin** z panelu. Pozor, zmizí tak ikona NetworkManageru a budete se muset odhlásit a zase přihlásit, aby se objevila v oznamovací oblasti.

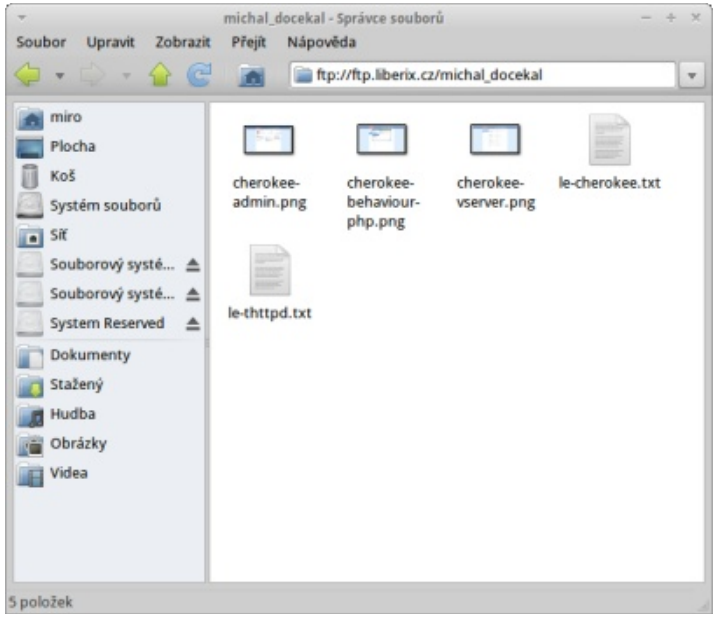
Xfce 4.8

Nová verze Xubuntu nepřenáší mnoho zásadních rozdílů oproti předchozí verzi. Jedinou znatelnou změnou je aktualizace prostředí Xfce z verze 4.6 na verzi 4.8. Ve zkratce připomenu, o co se jedná, více informací najdete v článku Novinky v Xfce 4.8.

Thunar, správce souborů Xfce, se umí připojovat ke vzdáleným úložištím pomocí SFTP (SSH), Samby, NFS, FTP a podobně. Stačí zobrazit adresní řádek (**Zobrazit | Způsob zobrazení cesty | Panel nástrojů**) a zadat do něj například `ftp://ftp.server.cz`.



Přihlaste se na FTP

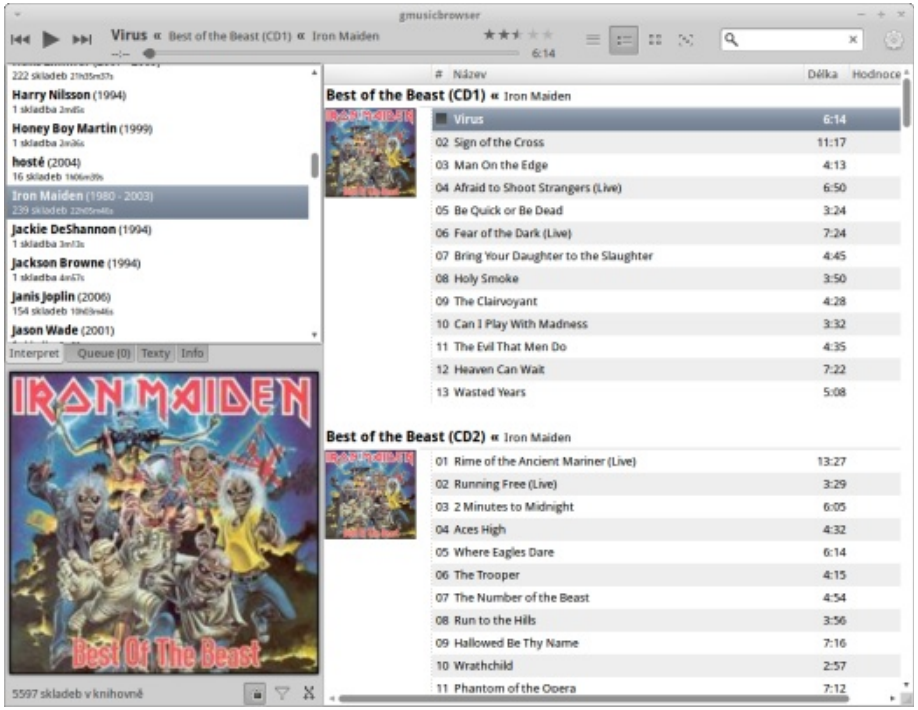


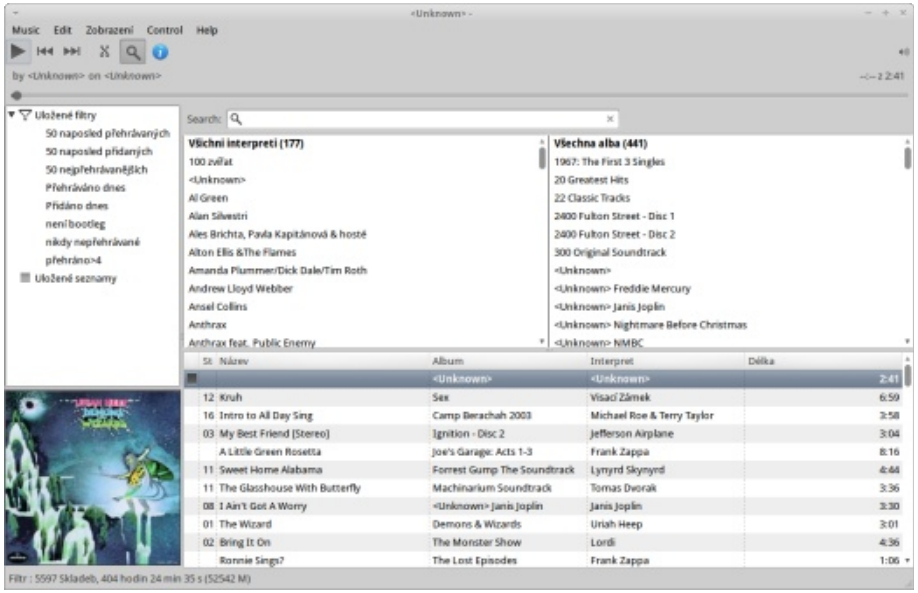
Vzdálené soubory i s náhledy

Jak už jsem psal výše, byl přepracován panel a umí toho teď mnohem více. Kromě jiného můžete například upravovat nabídku aplikací tak, že z kontextového menu nabídky aplikací vyberete **Vlastnosti** a poté klepnete na **Upravit nabídku**. Aby se tam tato možnost objevila, je potřeba nainstalovat obvyklým způsobem program Alacarte.

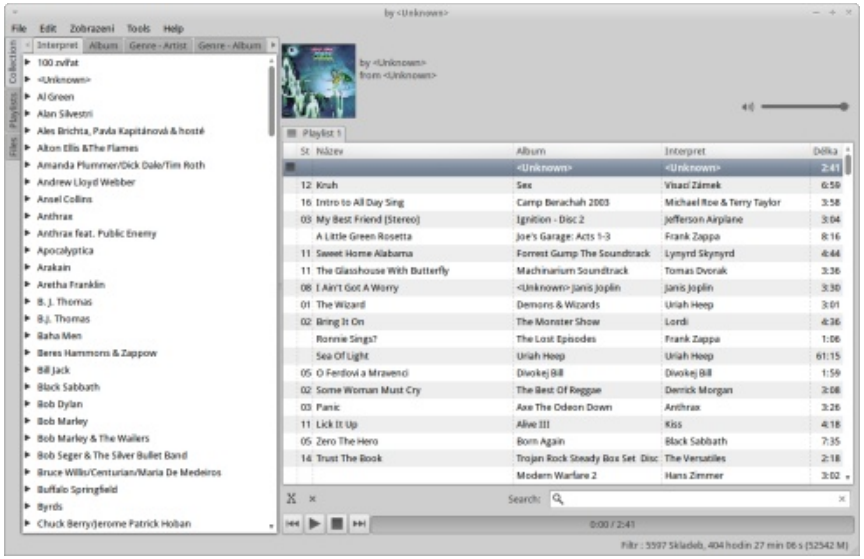
Multimédia

Výchozím přehrávačem hudby v Xubuntu byl dlouhou dobu Exaile. Nyní byl nahrazen programem gmusicbrowser, který není příliš známý, ale na první pohled vypadá velice schopně. Podobně jako Exaile pracuje s kolekcí.

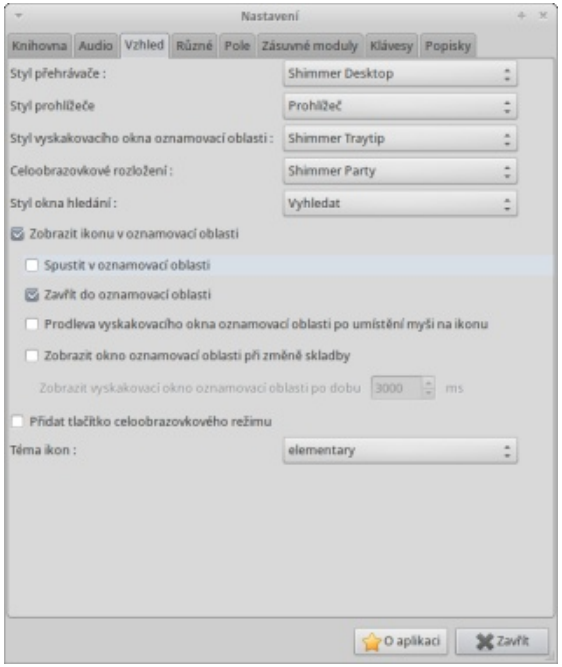




...nebo Rhytmbox



Jednoduše můžete změnit uspořádání programu tak, aby vypadal jako Exaile...



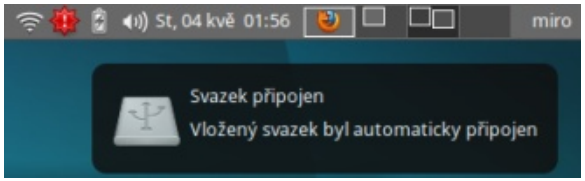
Na kartě Vzhled v Nastavení můžete zapnout ikonu v oznamovací oblasti

Přehrávačem videí zůstává aplikace Parole, výchozí přehrávač z Xfce. Co mě velice zklamalo, je fakt, že v obou programech se po pokusu o přehrání zatím nepodporovaného formátu (MP3, DivX, ...) nezobrazí průvodce instalací dodatečných kodeků, ale pouze chybová hláška, která by v jednom případě klidně mohla být klingonsky.

Otevřel jsem tedy Centrum softwaru pro Ubuntu a vyhledával jsem MP3. Balíček xubuntu-restricted-extras jsem našel, ale na prvním místě nebyl. Obávám se, že moje babička by to nezvládla. Po jeho instalaci už vše jede. Náhledy souborů ale začnou fungovat až po odhlášení a opětovném přihlášení.

Další drobné změny

K žádným dalším markantním změnám nedošlo. Z výchozí instalace zmizel program GDebi, který se dříve otevřel při dvojkliku na .deb balíček, nyní se instalace lokálních balíčků provádí v Centru softwaru. Také byl nahrazen systém na zobrazování oznámení. Do teď byl použit speciální program z dílny samotného Ubuntu, v nové verzi je použit program z Xfce. Změna pro uživatele je především v tom, že oznámení z Xfce mohou obsahovat tlačítka, na která se dá kliknout.

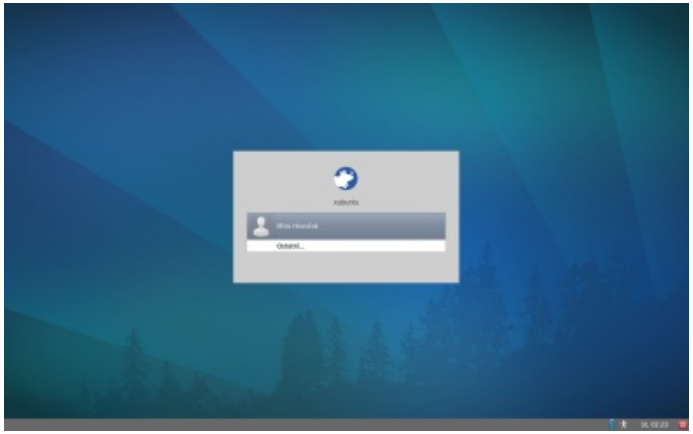


Oznámení z Xfce

Jako výchozí jsou teď v systému použity písma z rodiny Droid, což považuji za kontraproduktivní, když Ubuntu vytvořilo své vlastní písmo.

Software z GNOME

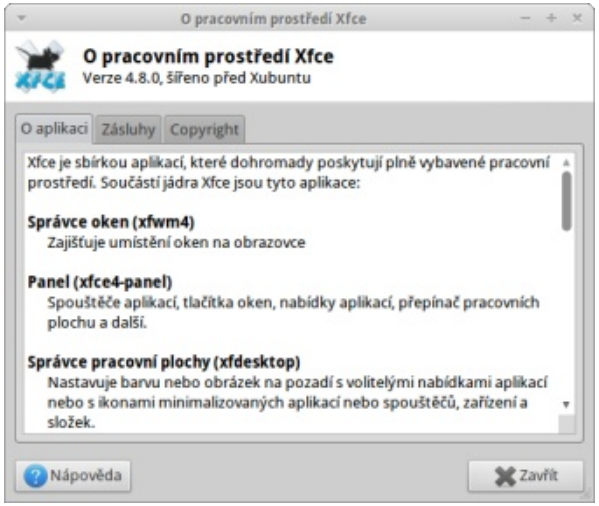
Nepotěšilo mě, že stále nedošlo ke změně a Xubuntu používá software z GNOME i tam, kde existují jiné stejně dobré alternativy. Příkladem je správce archivů File Roller, který je v Xubuntu už od verze 7.10, ačkoli má Xfce svého správce jménem Xarchiver. Nadále také zůstává přihlašovací obrazovkou GDM, který má spoustu závislostí z GNOME. V příštích verzích by měl ale být nahrazen novinkou z dílny Ubuntu, programem LightDM.



GDM

Alternativa k Unity

Přestože je nyní možné používat Ubuntu i bez Unity, v dalších verzích tomu tak nebude. Uživatelé Ubuntu, kterým Unity nevyhovuje, tak mohou najít ideální řešení právě v Xubuntu, které spojuje to dobré z Ubuntu i z Xfce.



O prostředí Xfce

Ze světa aplikací Mozilla

Pavel Cvrček

Víte, že se Flash 10.3 Beta integruje s nastavením soukromí Firefoxu 4? HTML editor BlueGriffon ve finální verzi 1.0. SeaMonkey 2.1 jde do finále, vyšla RC1. Pohodlná konfigurace archivace pošty v Thunderbirdu. Firefox 5 Beta vyšel dle plánu. Firefox 6 zlepšuje našeptávání adresního řádku. Firefox, NVIDIA a YouTube přináší 3D HTML5 video. Nová verze Lightningu bude pro Thunderbird 3.3.

Víte, že se Flash 10.3 Beta integruje s nastavením soukromí Firefoxu 4?

Flash se u řady uživatelů netěší dobré pověsti. Je často spojován se zpomalováním stránek, častými pády zásuvného modulu a je v řadě případů vnímán jako bezpečnostní hrozba. U nedávno vydané betaverze Flashe 10.3 (ano, již téměř měsíc nazpět) však stojí v souvislosti s Firefoxem 4 za zmínku integrace s nastavením jeho soukromí.

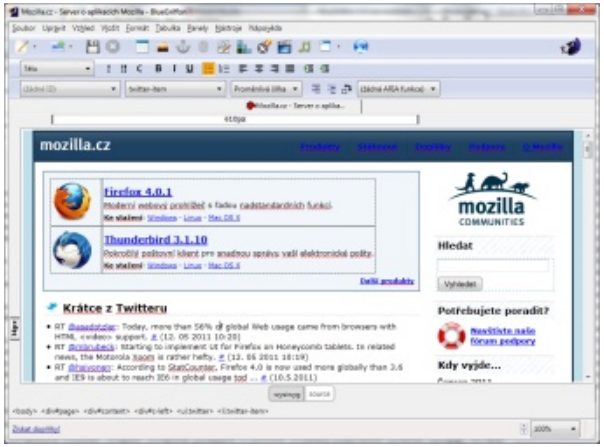
Jak asi řada z vás ví, Flash si spravuje své vlastní „cookies“, které jsou uloženy vně prohlížeče. Pokud se tedy v prohlížeči rozhodnete cookies nepoužívat či je smazat a zároveň používáte Flash, moc vám to nepomůže. S příchodem Flashe 10.3 by se to však již mělo změnit. Ten je nově „integrován“ s prohlížečem, takže pokud se například rozhodnete smazat cookies v prohlížeči, smažou se i ty ve Flashi. Uvedenou funkci ještě podporuje IE 8/9, v Chrome a v Safari na ni prozatím nenarazíte (do Chrome se však chystá).

HTML editor BlueGriffon ve finální verzi 1.0

WYSIWYG editor webových stránek BlueGriffon vyšel ve verzi 1.0. Jedná se o nástupce kdysi populárního editoru Nvu, na který později navázal projekt KompoZer, když byl původní projekt ukončen. Nikoho patrně nepřekvapí, že autorem editoru BlueGriffon je Daniel Glazman, který je autorem prakticky všech HTML editorů postavených na Mozille za posledních deset let.

BlueGriffon nevznikl ve volném čase a není ani zastřešen žádnou organizací. Jedná se o projekt, za kterým stojí investor. Přesto je editor v základu zdarma a placené jsou „pouze“ doplňky. Těch je prozatím pár, ale autor slibuje, že budou brzy dostupné i další. Editor je o poznání dál než kdysi populární Nvu, zamrzí jen, že v základu není dostupná funkce na správu projektů (webů). Ta je dostupná pouze jako placený doplněk. Na druhou stranu zaujme podpora novinek z HTML5.

Jak jsem již zmínil, editor je v základu k dispozici zdarma a je dostupný i s českou lokalizací. Na tu se můžete přepnout v dialogu nastavení aplikace. K dispozici jsou verze pro Windows, Linux a Mac OS X. Uvidíme, nakolik se editor ujme.

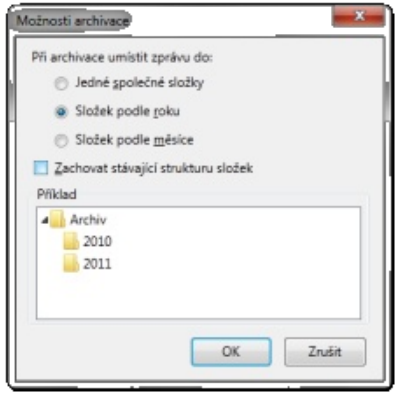


SeaMonkey 2.1 jde do finále, vyšla RC1

Balík webových aplikací SeaMonkey vyšel ve verzi 2.1 RC1. Jak se tedy zdá, dočkáme se brzy finální verze. Ta bude založena na stejném základu jako Firefox 4 a oproti verzi 2.0 je tu řada novinek. SeaMonkey 2.1 například umožní synchronizaci dat prohlížeče, přibude podpora Personas, k dispozici bude volitelné pole vyhledávání a řada dalších novinek. Verze 2.1 je tak oproti předchozí verzi pěkným skokem dopředu. Pokud se nemůžete dočkat, můžete si SeaMonkey 2.1 RC1 stáhnout. K dispozici je česká i slovenská verze.

Pohodlná konfigurace archivace pošty v Thunderbirdu

Thunderbird umožňuje od verze 3 snadnou archivaci pošty. Jednoduše vyberete poštovní zprávy a v místní nabídce zvolíte volbu Archivovat (případně stisknete klávesu A). Zprávy se pak přesunou do složky Archiv, kde se podle data roztřídí. Ve výchozím nastavení se zprávy třídí dle roku, ale lze nastavit i odlišné třídění.



obsah je dostupný pod licencí creative commons attribution-share alike 3.0

To šlo realizovat skrze předvolby na konfigurační stránce about:config, ale nyní můžete využít konfigurační dialog, který naleznete v nastavení poštovního účtu v sekci Kopie a složky pod tlačítkem Možnosti archivace. Tento konfigurační dialog je součástí Thunderbirdu patrně od právě vyvíjené verze 3.3.

Firefox 5 Beta vyšel dle plánu

Mozilla včera večer uvolnila Firefox 5 Beta. Jedná se o první betaverzi, která vychází v rámci zkrácených vývojových cyklů, kdy nová verze Firefoxu bude vycházet každých šest až dvanáct týdnů. Z důvodu „najíždění" na nový vývojový cyklus probíhal vývoj Firefoxu 5 pouze tři týdny. Naleznete v něm tak převážně věci, které se nestihly zahrnout do Firefoxu 4 a zejména řadu oprav.

Firefox 5 Beta přináší podporu CSS animations, snadné přepínání mezi verzemi či vylepšení integrace Firefoxu v Linuxu. Bližší informace jsou jako vždy dostupné v poznámkách k vydání, kde je též odkazován kompletní přehled změn. Firefox 5 Beta si můžete volně stáhnout, a to včetně české verze.

Firefox 5 Beta je dostupný v rámci vývojové větve **beta**, ve které se vždy objeví nová verze Firefoxu několik týdnů před vydáním. Standardně si zde pobude šest týdnů (v případě Firefoxu 5 pouze pět týdnů), a poté se vydá jako finální verze. V rámci této doby může vyjít několik aktualizací. Firefox 5 by měl být ve finální verzi dostupný 21. června 2011.

Jak jsme kdysi zmiňovali v článku o zkrácení vývojových cyklů, vývoj Firefoxu probíhá v několika větvích. Jejich přehled s popisem naleznete na samostatné stránce webu Mozilla.com, kde jsou jednotlivé větve vysvětleny a jsou zde dostupné i odkazy ke stažení. Pro pořádek uvádíme, že na stránce není zmínka o nočních vývojových verzích, které vychází každý den, ale bývají také nejméně stabilní.

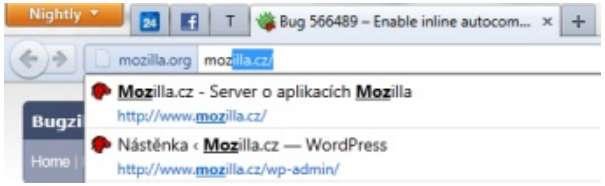
V souvislosti s betaverzí Firefoxu 5 stojí za zmínku kompatibilita doplňků. Jak zmiňuje Mozilla Add-ons Blog, doplňky, které jsou kompatibilní s Firefoxem 4 a jsou hostovány v rámci serveru Doplňky Mozilly, budou automaticky kompatibilní i s Firefoxem 5. Jedinou výjimkou budou ty doplňky, u kterých bude nadetekováno využití API, které se v dané verzi Firefoxu změnilo.

Vývojáři jednotlivých doplňků již obdrželi e-mail o tom, zda jsou jejich doplňky s novou verzí Firefoxu kompatibilní, či nikoliv. Celkem byla kompatibilita s Firefoxem 5 nastavena u 3 890 doplňků, nekompatibilní kód byl nalezen u 256 doplňků. Tyto doplňky tak budou muset autoři pro novou verzi upravit. Uvedené automatické nastavení kompatibility doplňků se týká pouze doplňků hostovaných v rámci serveru Doplňky Mozilly.

Spolu s desktopovou verzí vyšel i Firefox 5 Beta pro Android. Ten vylepšuje rychlost načítání stránek (zejména v rámci 3G sítí), přidává podporu technologie Do Not Track a opravuje řadu chyb. Firefox 5 Beta pro Android je volně k dispozici ke stažení. O verzi pro platformu Maemo se sice poznámky k vydání explicitně nezmiňují, ale na ftp.mozilla.org je tato verze standardně dostupná.

Firefox 6 zlepšuje našeptávání adresního řádku

Ve Firefoxu 6, jehož funkčnost byla dnes dokončena, se objeví úprava v našeptávání adresního řádku. Jak si můžete všimnout na obrázku níže, Firefox „nově" ve výchozím nastavení našeptává první (a tudíž nejčastěji navštěvovanou) adresu přímo do adresního řádku, takže ji nemusíte volit ze seznamu. Nejedná se o úplně novou funkčnost, protože skrze předvolbu `browser.urlbar.autoFill` na konfigurační stránce about:config byla tato možnost k dispozici již dříve, nebyla však ve výchozím nastavení aktivní. Nejedná se však o pouhé přepnutí předvolby, úpravy doznal i algoritmus našeptávání adres podle webů, které navštěvujete.



Firefox, NVIDIA a YouTube přináší 3D HTML5 video

V blogu Mozilly se objevila informace o nově oznámené podpoře 3D HTML5 videa na YouTube. Videa s uloženou 3D složkou ve formátu WebM si tak budete moci na YouTube ve Firefoxu 4 a vyšším vychutnat v plné kvalitě. Podmínkou je vlastnit grafickou kartu s technologií 3D Vision od NVIDIA, mít nainstalované ovladače verze 275 či vyšší a provést konfiguraci. Firefox je prozatím jediný prohlížeč s touto podporou, ale lze očekávat, že se postupně rozšíří. Bližší informace jsou dostupné v tiskové zprávě na webu NVIDIA.

Nová verze Lightningu bude pro Thunderbird 3.3

Před pár dny se v blogu projektu Mozilla Calendar objevila zmínka o nové verzi kalendářového rozšíření Lightning. Ta by měla vyjít u příležitosti vydání Thunderbirdu 3.3 krátce po vydání Firefoxu 5 koncem letošního června. Co bude v nové verzi za novinky, zápisek nezmiňuje (a ani my vývoj příliš nesledujeme).

V jiném zápisku se pak vedoucí projektu zmiňuje o dvou projektech v rámci letošního Google Summer Of Code, které se týkají právě Lightningu. První z nich má do Lightningu přinést plnou podporu offline režimu u vzdálených kalendářů, druhý z nich má vylepšit průvodce zakládání nových kalendářů. Kompletní přehled projektů Mozilly v rámci letošního Summer Of Code zmiňuje Gervase Markham.

obsah je dostupný pod licencí creative commons attribution-share alike 3.0

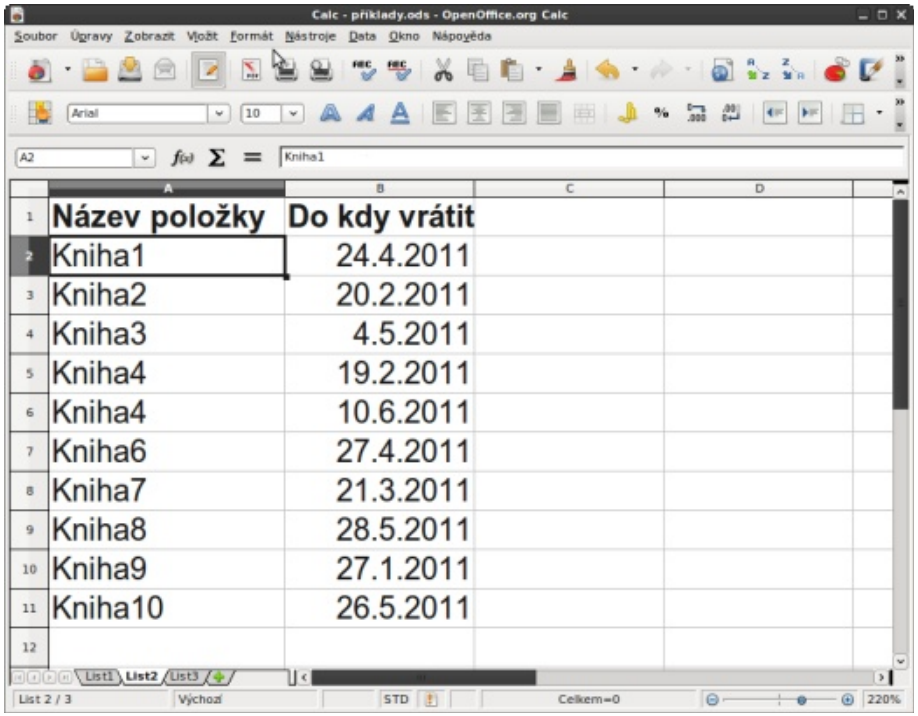
Calc: Podmíněné (i nepodmíněné) formátování a styly, ukotvení řádků a sloupců

Michal Polák

V dnešním článku si v první řadě zopakujeme podmíněné formátování na příkladu a ukážeme, na co si dát pozor. Poté bude pozornost věnována nepodmíněnému formátování a využití stylů v aplikaci Calc. Úplně nakonec ukážeme, jak ukotvit některé řádky tak, aby nerolovaly a byly pořád vidět ve vaší tabulce. Ačkoliv se nejedná o něco spojeného s formátováním, jde o jednoduchou funkci, která je často dotazována na mnoha fórech.

Podmíněné formátování v příkladu s datem

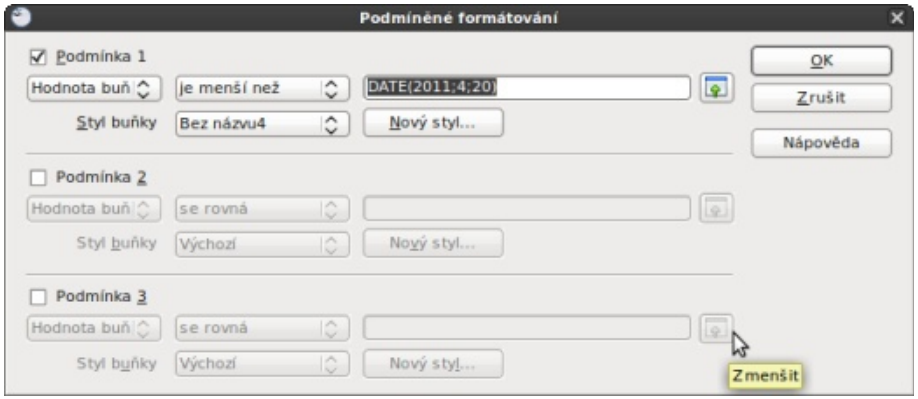
Podmíněné formátování je ideálním nástrojem, jak zvýraznit některé hodnoty v závislosti na logickém argumentu. Většinou se jedná o hodnotu, o které můžeme prohlásit, že leží na určitém intervalu nebo má k vložené hodnotě nějaký vztah. Jinak řečeno, je například menší nebo větší. Druhou možností je vytvoření vzorce, kde se v rámci možností meze nekladou. Uvedu praktický příklad.



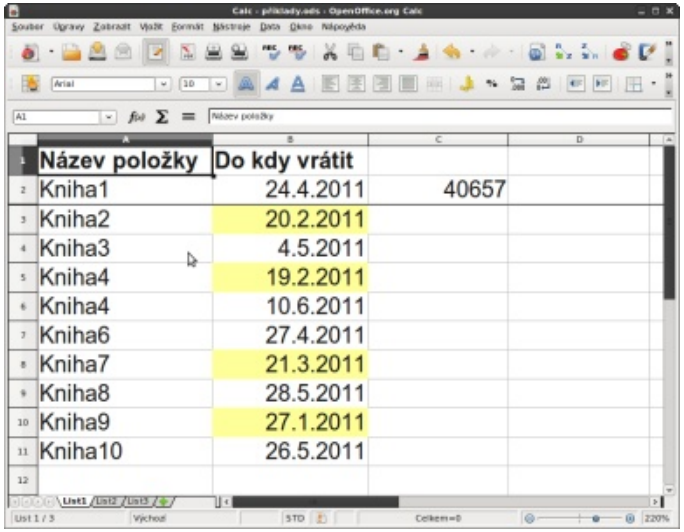
Připravený seznam

Máme seznam zapůjčených knih ve sloupci A a ve sloupci B datum vrácení, respektive do kdy je čtenáři musí vrátit (**Formát | Buňky...**, karta **Čísla** a pole **Kategorie** na první záložce). Aktuálně si řeknu, že chci ze seznamu, který může čítat mnoho položek, označit jen ty, které již měly být a nejsou vráceny. Označte si všechny buňky s daty a jděte na **Formát | Podmíněné formátování**. Vyberte v **Hodnotě buňky** toto: **je menší než**. A do pole po pravé straně napište do uvozovek dnešní datum. V příkladu tedy „40657“, toto číslo proto, protože se jedná o převedený formát data na číslo (což samozřejmě není ideální).

Samozřejmě psát do buňky datum a převádět jej následně na číslo není zrovna nejelegantnějším způsobem, jak pracovat s aplikací a mohlo by se zdát, že jde spíše o improvizaci. Proto opakujeme postup s **Podmíněným formátováním**, jen v tomto případě nastavíme **Hodnota buňky** a dále **je menší než** a do pole vyplňte následující zápis: DATE(2011;4;20). Samozřejmě jej upravte dle aktuálního data, které potřebujete. Formát zápisu v závorce je následující: (rok, číslo měsíce v roce, číslo dne v měsíci). Formátování zdůrazněných buněk je řešeno přes tlačítko Nový styl níže, zde je pro názornost v podmíněném formátování nastaveno jen pozadí.



Podmíněné formátování s pomocí vzorce (v tomto případě elegantnější řešení)



Podmíněné formátování – ověření správnosti

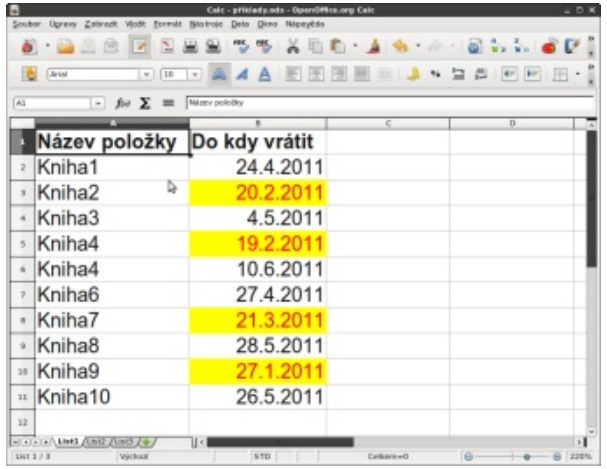
Nepodmíněné formátování

U nepodmíněného formátování je situace o poznání jednodušší, ale také zdlouhavější. Zvláště pokud chcete formátovat větší množství dat. Z tohoto důvodu je možné také v aplikaci Calc využívat Stylů, a to opět přes **Formát | Styly a formátování** nebo klávesovou zkratku F11. Samozřejmě na rozdíl od Writeru je zde někdy nutné nebo vhodné nastavovat formát buněk a nikoliv jen samotného textu (připomeňme, že právě ve Writeru lze tabulky formátovat přes Automatický formát). Uveďme si tedy názorný příklad.

Využití stylů (navazuje na Podmíněné formátování)

Hned první možností je, vytvořit si nebo upravit některý ze stylů, kam se dostanete stisknutím klávesy F11. Se styly však lze, a to v tomto případě lépe, pracovat přes **Formát | Podmíněné formátování...**, kde pod nastavením podmínek klikněte na tlačítko **Nový styl**, jak bylo uvedeno výše. Hned v první záložce **Organizátor** vyplňte název a přesuňte se postupně do záložky **Efekty pro Písmo**, vyberte v **Barvě písma** například **Světle červenou**, v záložce **Pozadí Žlutou barvu**.

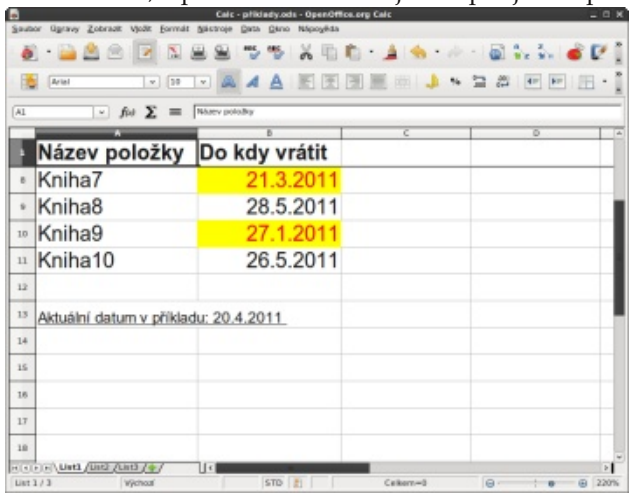
Jednotlivé další úpravy nebudu popisovat, stačí je obyčejně naklikat. Proč se však o této možnosti zmiňuji, je fakt, že vytvořený nebo i dříve existující styl lze použít v Podmíněném formátování, kde se tedy tomuto nastavení nemusíte věnovat, stejně tak jej nemusíte v případě více tabulek opakovat, styl již máte hotový pro všechny následující dokumenty.



Výsledek

Tip na závěr: Ukotvení řádků tak, aby se nerolovaly

Jak již bylo řečeno v úvodu, často dotazovanou možností je přichycování nebo chcete-li ukotvení několika vybraných řádků nebo sloupců tak, aby byly stále vidět. Určitě, pokud jste již hledali, tak jste také našli možnost ukotvení pod Formátem, ale to je neustále neaktivní. Proto pokud chcete ukotvit nějaký řádek, klikněte na buňku pod ním (neoznačujte řádek samotný) a jděte do **Okno | Ukotvit**. A nyní je již řádek ukotvený. Tato možnost sice funguje jen pro jedno ukotvení, nikoliv pro více v mnoha úrovních řádků, a proto se tak hodí zejména pro jména polí.



Ukotvený řádek

Nové vlastnosti v OpenOffice.org 3.4 Beta

Josef Molnár

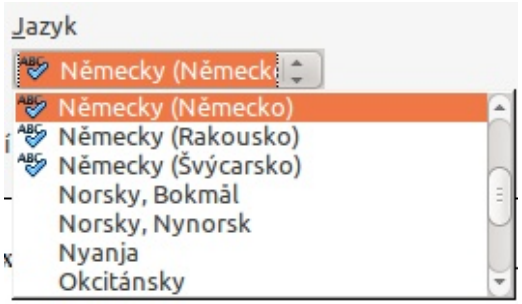
Vývojáři svobodného kancelářského balíku OpenOffice.org uvolnili do oběhu betaverzi chystaného vydání 3.4. Zastoupena je celá řada nových vlastností a funkcí, ale i oprav nejrůznějších chyb.

V sekci určené pro stahování na stránkách openoffice.org si mohou uživatelé stahovat a následně instalovat OpenOffice.org 3.4 Beta nejen výchozí anglické provedení, ale mohou vybírat z dalších 69 jazykových provedení, mezi kterými nechybí čeština ani slovenština. Na výběr jsou i soubory pro Windows, Linux (DEB a RPM) a Mac OS. Následující článek vychází ze srovnání verzí OpenOffice.org verze 3.4 Beta a 3.3 na počítači s Ubuntu Linux 10.10 Maverick Meerkat. Podívejme se tedy na vybrané novinky.

Uživatelské prostředí obecně

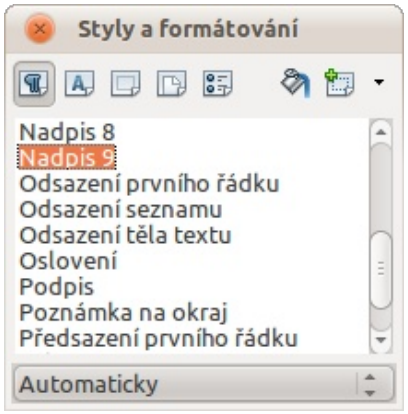
Je změněna klávesová zkratka vložení komentáře; ta se již neprovádí přes [Ctrl-Alt-n], nýbrž [Ctrl-Alt-c].

Navigace v položkách v panelu Styly a formátování, Navigátoru a jiných nabídkách: Ve verzi 3.3 jste mohli v různých dialozích navigovat tak, že jste začali psát název položky, např. u dialogu pro „Znak“ v kartě „Písmo“, pokud bylo aktivní pole „Jazyk“, tak opakovaným stiskem klávesy „N“ (začáteční písmeno hledaného jazyka) bylo možno vybrat němčinu.



Výběr jazyka prostřednictvím klávesnice

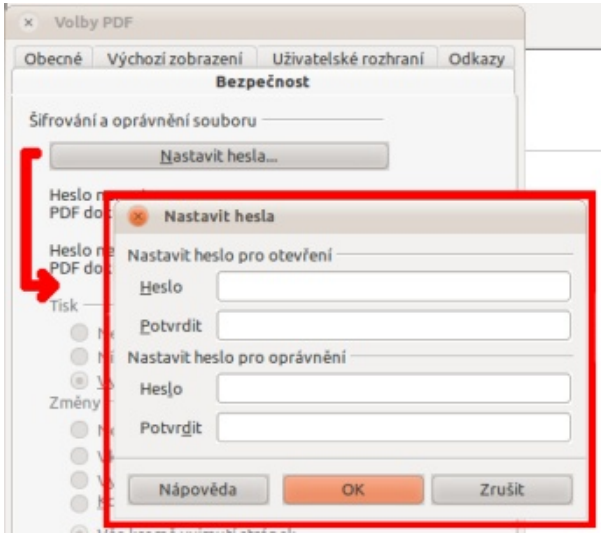
V nové verzi je možné takto procházet i položky v okně Styly a formátování a Navigátoru. To znamená např. když je aktivní Stylista (Styly a formátování), stačí např. opakovaným stiskem klávesy „N“ (začáteční písmeno hledaného názvu) vybírat jednotlivé úrovně nadpisů apod.



Aktivní okno Styly a formátování

Import souborů SVG je podporován ve všech typech dokumentů.

Při exportu do PDF je ve Volbách PDF opticky zjednodušená nabídka na kartě Bezpečnost. Dosavadní dvě tlačítka „Nastavit heslo pro otevření…“ a „Nastavit heslo pro oprávnění“ zastupuje jen jedno: „Nastavit hesla…“. Po otevření nového dialogového okna je možno zadat oba původní typy hesel.



Dialogové okno pro zadávání hesel u PDF v 3.4 Beta

Specifikace formátu ODF 1.2 umožňuje využít algoritmy W3C pro kódování dokumentů typu ODF 1.2.

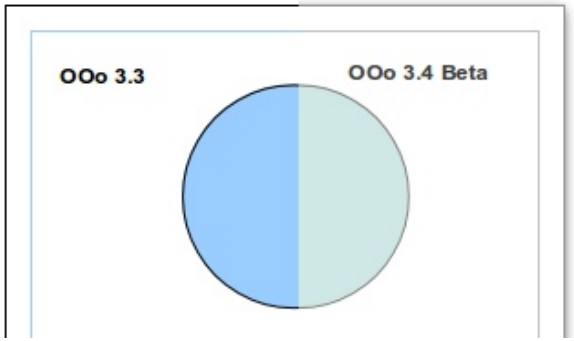
Jak je patrno z ukázek, i výchozí barva písma už není černá, ale tmavě šedá. Otázkou je, jak to bude komu vyhovovat, možná se ušetří pár kapek inkoustu (či pár zrnek toneru) při tisku, při čtení na monitoru to osobně vnímán negativně. Komu šedá barva písma nevyhovuje, může si výchozí barvu změnit v nastavení programu: **Nástroje | Volby | OpenOffice [verze] | Vzhled | Barva písma**.

Draw

Vylepšené vlastnosti kreslení a ovládání bitmapových grafik (výchozí barva, přesun, kopírování přesu-

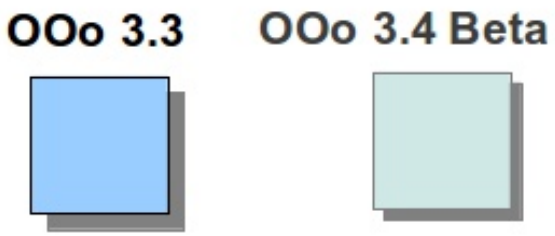
nem, přichycování k mřížce) jsou v modulu Draw a Impress stejné, proto se tu nebudou podrobně rozepisovat, níže jen dva příklady, zbytek v článku Petra Valacha OpenOffice.org 3.3 a 3.4: Revoluce v Impressu.

Původně výchozí barva výplně „Modrá 8“, teď „Modrá 9“.



Výchozí barvy při kreslení objektů v OpenOffice.org- vlevo 3.3, vpravo 3.4 Beta

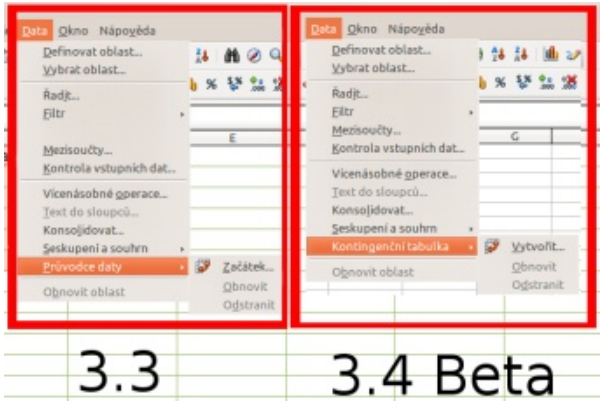
Výchozí hodnota vzdálenosti stínu od objektu je menší, z původních 0,3 cm ve verzi 3.3 to v nové 3.4 Beta dělá už jen 0,2 cm.



Vzdálenost stínu od objektu ve srovnání verzí 3.3 (vlevo) a 3.4 Beta (vpravo)

Prostředí Calcu

Položka v nabídce „Data“ označovaná jako „Průvodce daty“ nyní nese (‚vhodnější‘) název „Kontingenční tabulka“ a přispívá tak k lepší orientaci. (Podotýkám, že prázdné pole v nabídce z verze 3.3 ve verzi 3.2 neslo název „DataDialog…“ a v nové verzi již není v této nabídce zastoupeno. Není to chyba zobrazení příkladu.)

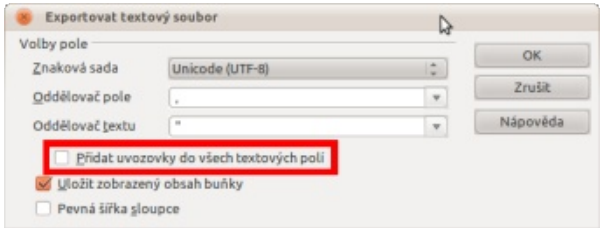


Nabídka „Data“

Kontingenční tabulky umožňují vložit více než osm datových polí. Více informací ke kontingenčním tabulkám se nachází v článku Martina Charváta Základy: Jak vytvořit kontingenční tabulku.

Funkce pro vkládání časových údajů pohlídá, aby po 23:59:59 následoval údaj 00:00:00 místo chybného 24:00:00.

Při exportu do formátu CSV je možno vynechat nadbytečné uvozovky u textových polí. Během ukládání si v dialogovém okně můžeme v nové volbě vybrat, jestli chceme „přidat uvozovky do všech textových polí“, nebo je vynechat, jak to nabízí výchozí nastavení.



Dialog „Exportovat textový soubor“ u formátu CSV, 3.4

Legendu vloženého grafu lze nyní upravovat. Zatímco v předchozí verzi bylo možno ji jen přesunovat jako celek, tak v nové verzi se k posunování přidává i možnost upravit rozměry legendy, a to tažením za její hranu nebo roh.



Úprava rozměrů legendy grafu v nové verzi

U specifických typů grafů je možno přidat datumovou osu.

Base

Adresář Mozilla již nebude dále podporován, místo něj je zavedena podpora pro Seamonkey.

Ve výchozím zobrazení Base je možno vybírat jednotlivé tabulky tak, že uživatel napíše jejich název (podobně např. jako u výše zmíněného popisu výběru stylů)

Editor rovnic Math

Katalog symbolů v editoru rovnic Math podporuje také znaky v kódování UTF-32. Ve výchozím nastavení je určeno, že se budou ukládat jen použité symboly (místo obsáhlých katalogů), což u souborů Writeru s mnoha vzorečky může vést ke snížení velikosti souboru.

Zdroj:

http://wiki.services.openoffice.org/wiki/Feature_Freeze_Testing_3.4 Vlastnosti OpenOffice.org 3.4 Feature Freeze Testing

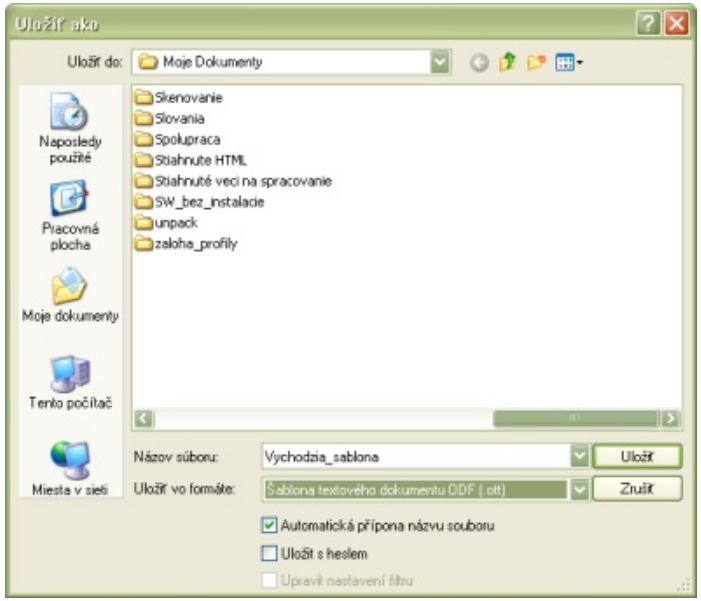
Zmena štandardného vzhľadu dokumentu

Július Pastierik

Prekáža vám, že pri otvorení nového dokumentu máte automaticky nastavené okraje 2 cm, zarovnávanie vľavo, nemáte zapnuté záhlavie, zápätie a pod.? Zmeňte si východziu šablónu.

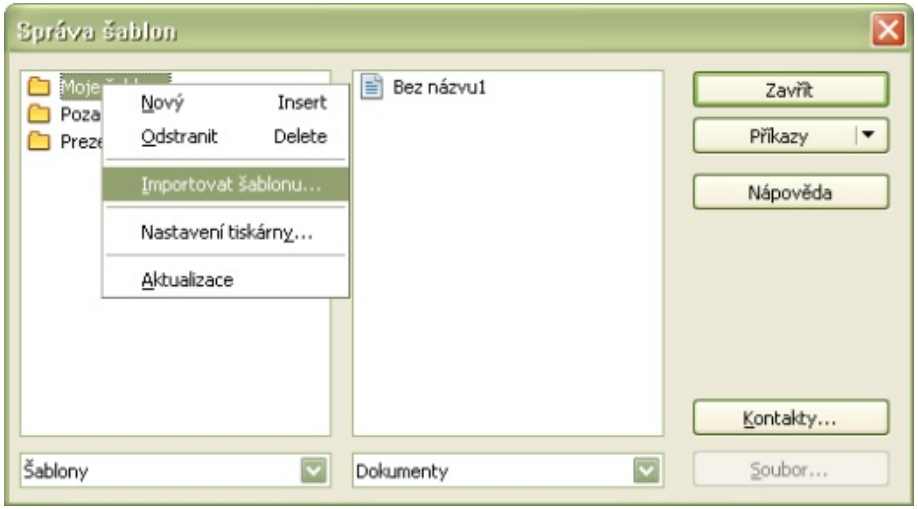
Mnohým používateľom prekáža, že po otvorení dokumentu musia ako prvý krok meniť niektoré štandardné nastavenia OpenOffice.org iba preto, že im nevyhovujú. Medzi typické nastavenia, ktoré takto často menia patria napr. rozmery strán a ich okrajov, zalomenie odsekov v textových dokumentoch do bloku, zrušenie tlače záhlavia a zápätia v Calcu a pod. Nie je však potrebné, aby to robili dookola pri každom novom dokumente, stačí, ak si zmenia východziu šablónu dokumentu.

Ako prvý krok musíte v novom dokumente nastaviť také parametre, aké požadujete – štýly strán, odsekov, záhlavia a zápätia a pod. Samozrejme v nastaveniach sa nemusíte obmedzovať, a preto si do dokumentu môžete vložiť aj logo a pod. Po tejto príprave nakoniec uložíte dokument ako šablónu – cez menu **Súbor | Uložiť ako** otvoríte okno **Uložiť ako**, kde vyberiete pre textové dokumenty formát ukladaného dokumentu **Šablóna textového dokumentu ODF (.ott)**, pre zošity modulu Calc formát **Šablóna zošitu ODF (.ots)** atď.



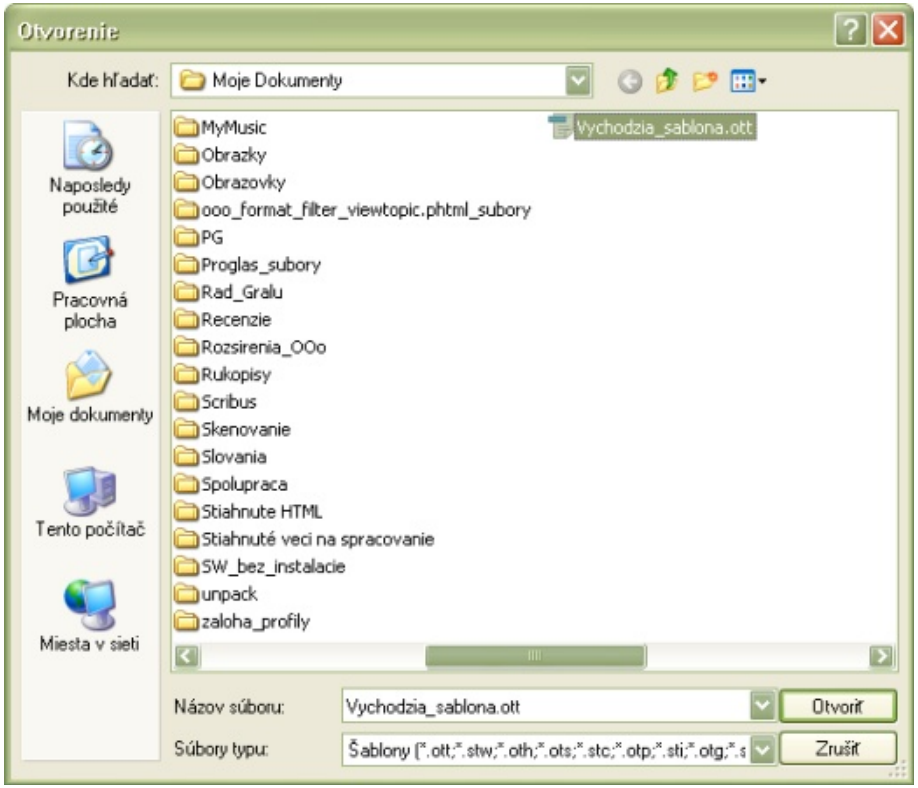
Uloženie textového dokumentu vo formáte šablóny

Po uložení šablóny dokument zatvorte. Následne, v druhom kroku, si (ak nemáte) otvorte nový dokument a uloženú šablónu si vložte do zoznamu šablón OpenOffice.org. Na tento účel použite menu **Súbor | Šablóny | Usporiadať...** Týmto otvoríte okno **Správa šablón**, ktoré je rozdelené do dvoch stĺpcov. V ľavom vidíte rozbaľovací zoznam skupín šablón. Tento zoznam si môžete ľubovoľne upraviť a doplniť cez kontextové menu (je prístupné cez pravé tlačidlo myši).



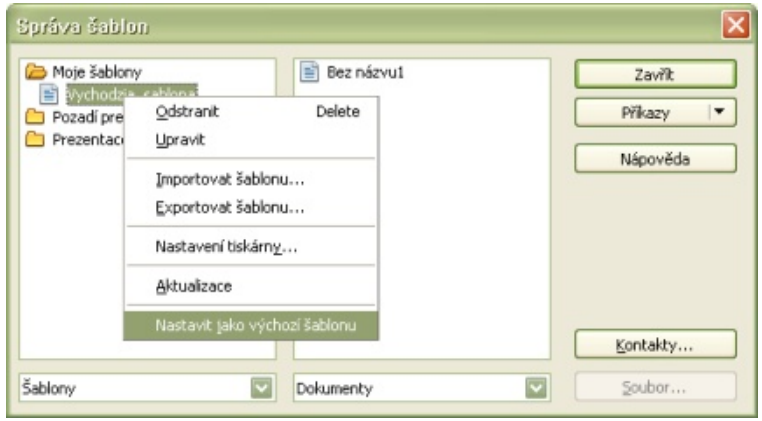
Výber funkcie pre import šablóny do zoznamu šablón

Týmito funkciami sa však teraz nebudeme zaoberať (ich význam je zrejmý z ich názvov), ale zameriame sa iba na jednu funkciu – **Importovať šablónu**. Najprv sa v ľavom stĺpci presuňte na zoznam šablón, do ktorého chcete šablónu vložiť, potom ju pomocou tejto funkcie vyhľadajte. Jej „otvorením" ju napokon pridáte do zoznamu šablón, ktorý uvidíte po „rozbalení" príslušného zoznamu.



Vyhľadanie a import šablóny do zoznamu šablón

Takto vloženú šablónu odteraz môžete používať v OpenOffice.org. Pokiaľ chcete, aby sa podľa nej automaticky otvárali nové dokumenty, prejdite na ňu, stlačte pravé tlačidlo myši a v zobrazenom kontextovom menu vyberte voľbu **Nastaviť ako východziu šablónu**. Na záver zatvorte okno Správa šablón. Od tohto okamihu (bez potreby reštartovania OpenOffice.org) sa bude ako východzia šablóna používať šablóna, ktorú ste si takto nastavili.



Nastavenie šablóny ako východzej

Pravdaže, takto nastavenú východziu šablónu môžete kedykoľvek vymazať, exportovať, môžete nastaviť pôvodné nastavenia OpenOffice.org atď. – o tom napokon hovoria funkcie, ktoré vidíte v kontextovom menu pri príslušnej šablóne.

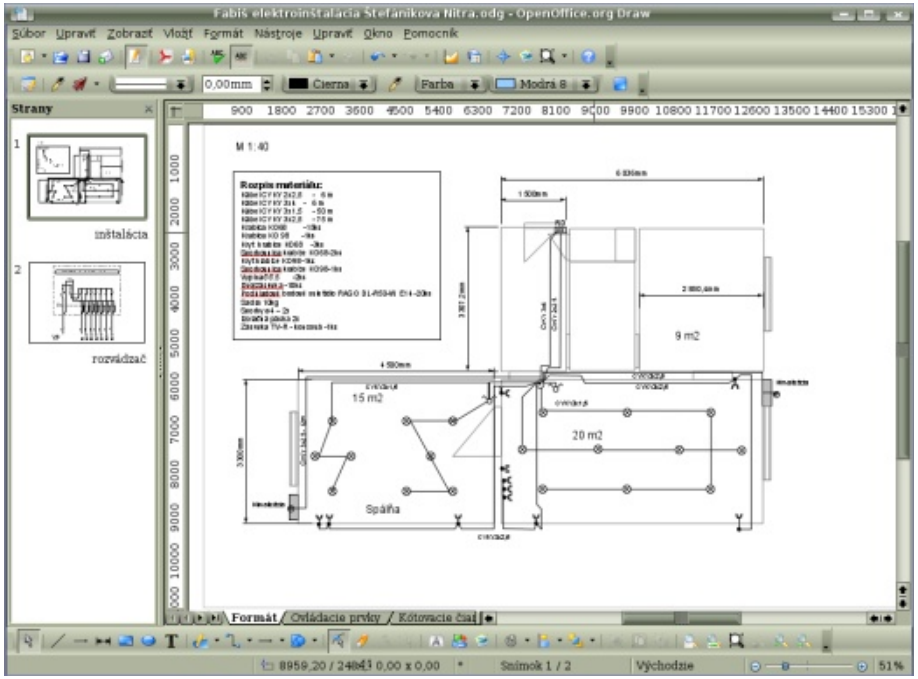
Ako na jednoduchý, nie len elektroinštalačný, výkres v Drawe

Miroslav Gešvantner

V článku si ukážeme, ako vytvoriť jednoduchý elektroinštalačný výkres v Drawe, tvorbu a zoskupovanie objektov, ich pridávanie do galérie a prácu s vrstvami.

Príprava pôdorysu

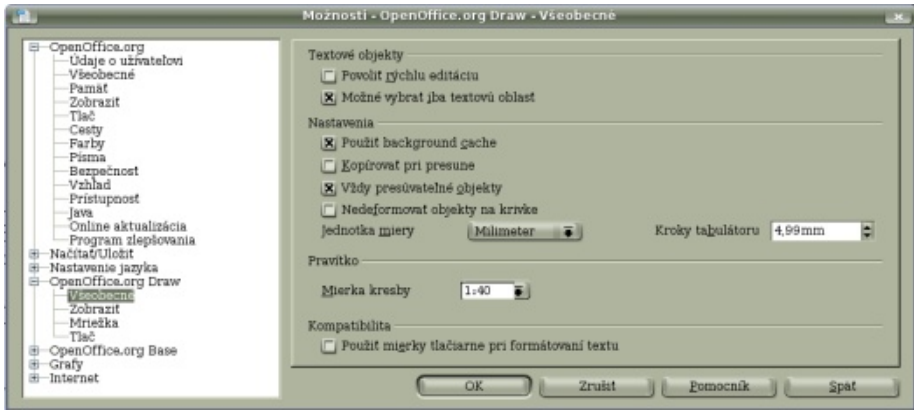
Najskôr je potrebné nakresliť pôdorys objektu, do ktorého budete následne kresliť inštaláciu. V prvom rade je treba mať pripravený náčrt s mierami objektu. Kvôli predstave o tom, čo budete vytvárať, je tu nasledujúci obrázok.



Elektroinštalačný výkres

Mierka a Formát strany

Otvorte si nový dokument Draw. Na začiatok si zvoľte mierku, v ktorej chcete kresliť, výberom v menu **Nástroje | Možnosti | OpenOffice.org Draw | Všeobecné | Mierka kresby**. Následne si zvoľte formát strany **Formát | Strana...** voľba **orientácia** – na šírku a voľba **formát** – A3.



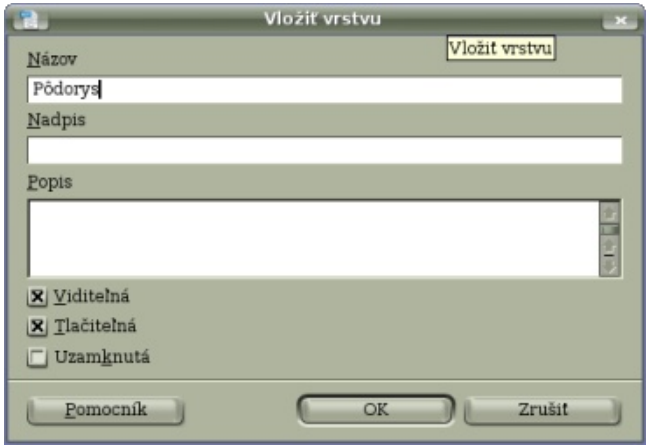
Úprava mierky kresby

Vrstvy

Teraz pridajte novú vrstvu **Vložiť | Vrstva...** alebo vyvolajte pravým tlačidlom myši kontextovú ponuku na ušku vrstvy a vyberte **Vložiť vrstvu...** a nazvite ju napríklad pôdorys.



Vloženie novej vrstvy



Dialógové okno – Vložiť vrstvu

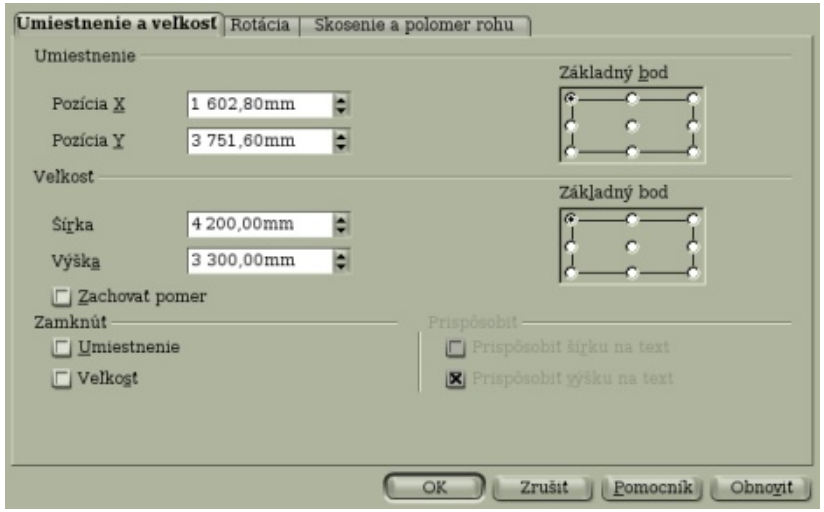
Ak už máte vloženú novú vrstvu, môžete pristúpiť ku kresleniu samotného pôdorysu. Túto vrstvu ste si vytvorili práve pre tento účel.

Vrstvy si môžete predstaviť ako priesvitné fólie, ktoré sú naskladané na seba. Môžete s nimi robiť rôzne operácie, ako ich napríklad skryť, alebo len netlačiť, presúvať ich medzi sebou jednu nad druhú a aj ich uzamknúť.

Pri práci s vrstvami treba mať na pamäti, že kreslíte práve do tej vrstvy, ktorú máte označenú. Výnimkou je vrstva **kótovacie čiary**, kde pri kreslení kótovacích čiar do vrstvy **formát** sa tieto automaticky ukladajú do vrstvy **kótovacie čiary**. A môžete pristúpiť k vlastnému kresleniu pôdorysu. Predpokladám, že máte označenú vrstvu *pôdorys*.

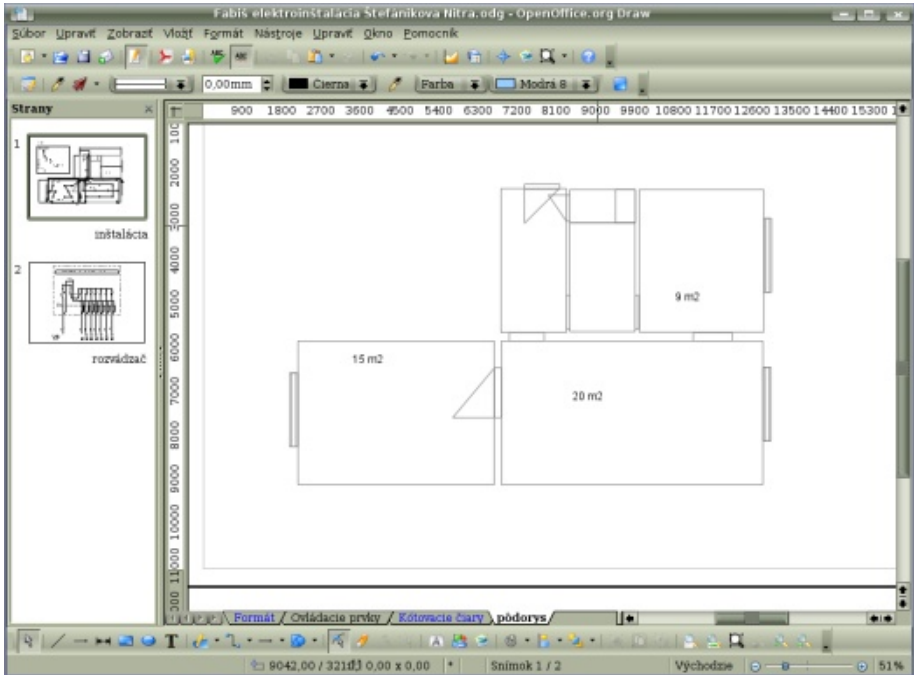
Kreslenie pôdorysu

Nakreslite si do nej obdĺžnik bez výplne a následne upravte jeho rozmery voľbou **Formát | Umiestnenie a veľkosť...** Alternatívne na označenom objekte (obdĺžniku) vyvolajte pravým tlačidlom myši kontextovú ponuku **Umiestnenie a veľkosť...** alebo môžete použiť klávesovú skratku **[F4]**. Na karte **Umiestnenie a veľkosť** upravte šírku a výšku objektu na 4200 x 3300 mm.



Úprava rozmerov objektu

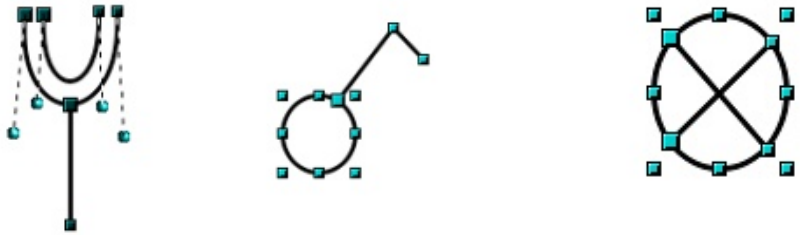
Následne vytvorte okno vytvorením ďalšieho obdĺžniku s rozmermi 100 × 1200 mm a vytvorte si aj ďalší obdĺžnik s rozmermi 25 × 1200 mm, ktorý bude tvoriť vnútro okna. Označte si oba objekty a zarovnajte ich vodorovne aj zvisle na stred. Objekty nechajte označené a zvoľte **Upraviť | Zoskupiť**. Teraz okno umiestnite na jeho miesto v izbe (napríklad ťahaním myšou). Pokiaľ by ste chceli zadať oknu presnú pozíciu na výkrese, urobíte to cez ponuku **Formát | Umiestnenie a veľkosť...** zmenou pozície X a Y. No keďže toto nie je pre náš výkres až tak podstatné, tomuto sa budeme venovať možno v inom článku. Podobne ako s kreslením prvej izby postupujte aj s ostatnými, kým nebudete mať kompletný výkres pôdorysu. Následne si ešte môžete označiť všetko **[Ctrl+A]** a zmeniť šírku (0,5 mm) a farbu čiar (šedá). Pokiaľ ste z výsledkom nakresleného pôdorysu spokojný, zvoľte **Formát | Vrstva...** voľbu – **Uzamknutá**. Pokiaľ ste uzamkli vrstvu, nebude v nej možné robiť žiadne úpravy, až pokiaľ ju opäť neodomknete. Váš výkres by mal potom vyzerať nejak nasledovne a samozrejme je kreslený len vo vrstve *pôdorys*.



Príklad nakresleného pôdorysu

Príprava a zoskupovanie objektov

Vytvorte si novú vrstvu, ktorú nazvite *inštalácia*. Do tejto vrstvy, ako je už z názvu zrejmé, budete kresliť samotnú elektroinštaláciu. Každá elektroinštalácia obsahuje nejaké prístroje (zásuvky, vypínače, svietidlá), ktoré si teraz nakreslite. Ako prvé vytvorte zásuvku. Urobte ju z jednej kolmej úsečky a dvoch kriviek, ktoré následne zoskupte **Upraviť | Zoskupiť**, a zmeňte hrúbku čiary na 0,2 mm.



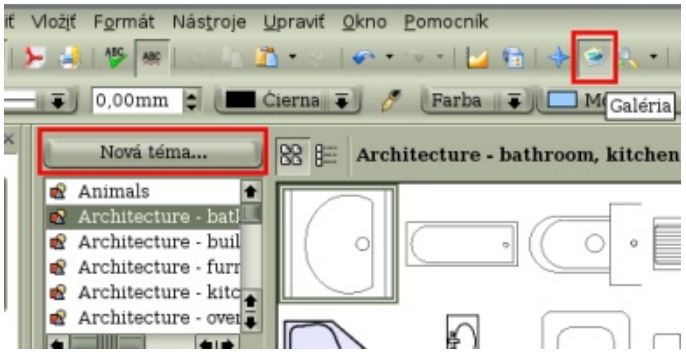
Zásuvka, Vypínač, Svietidlo

Teraz vytvorte vypínač jednopólový – je to ten, ktorým sa z jedného miesta zapne aj vypne. Vytvorte ho z kruhu a mnohouholníku. Tak isto ako v predošlom prípade zoskupiť a zmeniť hrúbku čiary.

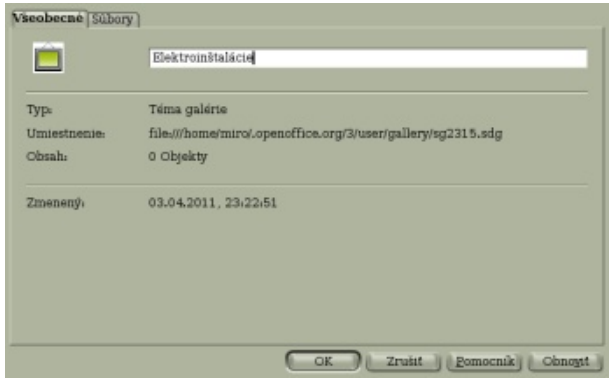
Ďalej urobte svietidlo z kruhu a dvoch 45° úsečiek a upravte ako predošlé.

Galéria – pridávanie vlastných objektov

Otvorte si galériu a stlačte tlačidlo **Nová téma**. Následne v dialógovom okne zadajte názov novej témy a potvrďte. Nová téma sa zobrazí v zozname tém galérie.

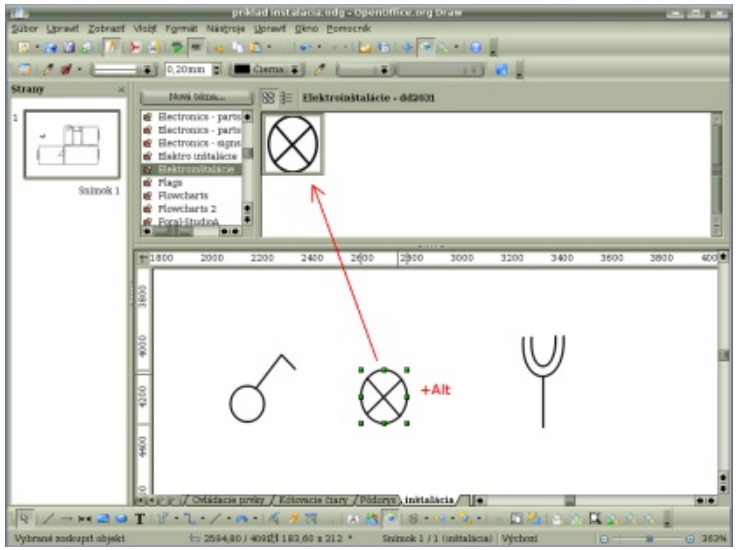


Otvorenie galérie



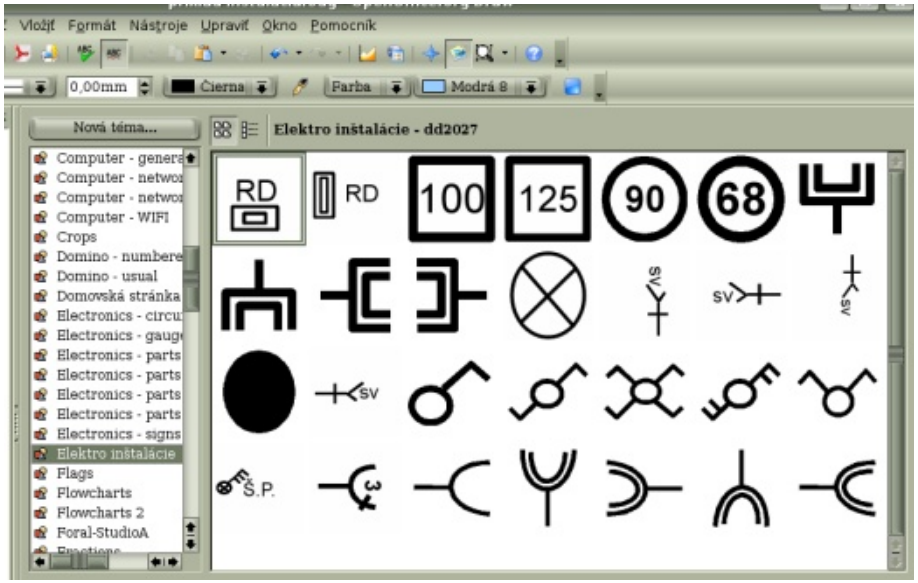
Vloženie novej témy do galérie

Aby ste niekedy v budúcnosti nemuseli znova kresliť objekty, ktoré často používate, vložte si ich do galérie. Kliknite v galérii na názov témy Elektroinštalácie, samozrejme okno galérie je zatiaľ prázdne. Vytvorené objekty tam vložte tak, že ich chyťte myšou a za súčastného držania klávesy **[Alt]** ich presuňte do okna galérie.



Vloženie objektov do galérie

Podobne si môžete vytvoriť rôzne vlastné galérie napríklad s nábytkom, alebo so strojnými súčiastkami.



Príklad galérie s elektroinštalačnými objektami

Rôzne témy galérie je možné nájsť aj na internete, ich inštalácia a linky na stiahnutie sú popísané v článku Oživte své dokumenty pomocí clipartů – poradíme vám, kde je hledat.

Ako pomôcku k elektroinštaláciám si môžete siahnuť súbor s niektorými elektroinštalačnými objektami (vypínače, zásuvky, atd...) a vložte si ich do galérie podľa vyššie popísaného návodu.

Elektroznacky

Na stiahnutie je pre ukážku súbor s elektroinštaláciou.

Elektroinstalacia

Galéria – vkladanie objektov do výkresu

Ak už máte potrebné objekty vložené v galérii, logicky bude nasledovať ich použitie. Objekty jednoducho chyťte myšou a presuňte ich z okna galérie, na požadované miesto vo výkrese. V našom príklade takto rozmiestnite všetky svietidlá, vypínače a zásuvky na požadované miesto pôdorysu a nezabudnite, že toto všetko robíte vo vrstve *inštalácia*.

Dokončenie výkresu

Nakoniec stačí všetko logicky pospájať čiarami, ktoré tvoria samotné vedenia (napríklad pomocou kreslenia mnohouholníku), k tomuto už je treba mať aj trošku odbornejšie znalosti. Kótovacie čiary vkladajte vo vrstve *Formát*. Text s rozpisom potrebného materiálu je vytvorený pomocou obdĺžnika bez výplne a následným vpísaním textu.

Na záver

Podobné postupy môžete využiť samozrejme v rôznych vašich kresbách a nemusia to byť práve výkresy. Verím, že vyššie uvedené postupy vám v tomto pomôžu.

Príklad je vytvorený vo verzii OpenOffice.org 3.3.0, OOO330m20 (Build:9567)

Novinky od Always Innovating (Touch Book II a Smart Book)

Jan Mareš

Jak jsme na našem portálu již dříve zmínili, dne 24.3.2011 bylo na Youtube zveřejněno video, které ukazuje schopnosti nového netbooku Smart Book od společnosti Always Innovating, na který netrpělivě čekáme již více než rok. Na videu se představuje též Touch Book II a příslušenství Smart Booku. Společnost Always Innovating také začala ve své distribuci AIOS podporovat jednodeskový počítač BeagleBoard, ze kterého je Touch Book odvozen.

Zmíněné video je k dispozici: Představení produktů Always Innovating



Touch Book II/Smart Book

Za ty dlouhé měsíce jsme se mnoho informací nedozvěděli, snad jen to, že rozesílání bylo opět posunuto tentokrát na léto 2011. Potom jsme viděli video z produkční linky (listopad 2010). Nyní se nám představuje celé portfolio a vidíme také, jak je Smart Book univerzální.

Je tedy už jisté, že základní rozdíl mezi Smart Bookem a Touch Bookem bude pouze v uložení základního modulu (systémové desky) do plastového krytu a přidání LCD v případě Smart Booku. Základní modul o velikosti kreditní karty pracuje zcela samostatně a lze ho během provozu vyjmout. K němu je možné připojit přes redukci HDMI monitor. Je tedy výhodou nechat zbytek netbooku/tabletu doma a v práci dělat jen na základní jednotce s připojeným externím monitorem a klávesnicí. Bohužel u Touch Booku nemá systémová deska plastový kryt, což může být určitá nevýhoda.



Vnitřek Touch Booku včetně základního modulu



Základní modul



Externí přehrávání ze základního modulu

miniPC, projektor, USB->HDMI

Zakrytování základní jednotky je realizováno až v případě „miniPC“, kde je nejspíše navíc reproduktor a větší baterie. Pro toto zařízení je pak koncipován přenosný dataprojektor. Ten má stejný konektor, jaký je použit pro základní jednotku, takže lze zapojit jak miniPC, tak i holou základní jednotku. Je tak možné vytvořit přenosné multimediální centrum. Bohužel výstup z projektoru bude nejspíše nižší kvality jak z hlediska barevného podání, tak jasu. To je však pochopitelné vzhledem k rozměrům a chybějícímu chlazení. Odhadem to tipuji na některý z LCD projektorů, jaké se již nacházejí v některých telefonech.

Již představeným produktem je redukce USB->HDMI, která je součástí Smart Booku. Ta umožňuje rozšířit jeho pracovní plochu o další monitor.



miniPC



Redukce v Touch Booku



Video přesunuté z notebooku

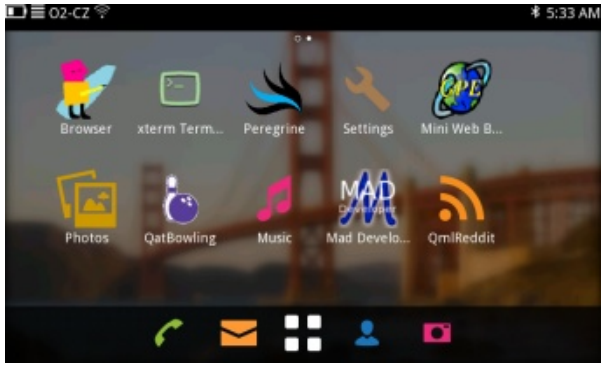


Projektor s miniPC

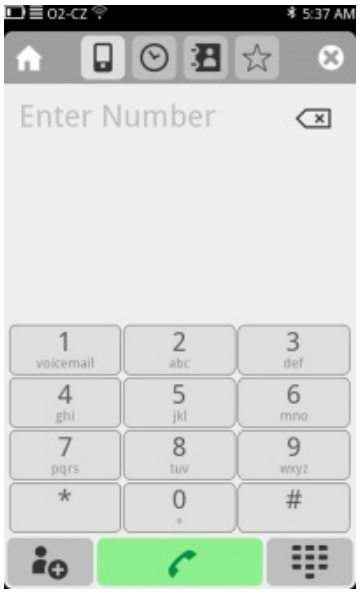
Vývojářská verze MeeGo Handset na N900 aneb Srdečné pozdravy ze San Francisca

Jaroslav Řezník

O MeeGo na Nokii N900 se mluví prakticky od prvního dne uvedení tohoto, z pohledu open-source komunity, slibného projektu. Vlastně ještě před uvedením MeeGo Intelem a Nokií se spekulovalo, zda Nokia uvolní Maemo 6 Harmattan (nástupce Maema 5, současného systému na N900) jako oficiálně podporovaný update. Časem se toho ovšem hodně událo a situace se zkomplikovala. Nejdříve Nokia na svém blogu oznámila, že na N900 se MeeGo jako oficiálně komerčně podporovaného systému nedočkáme. A že se jedná jen o vývojovou platformu. Poté se ukázalo, že firma až tak moc v rámci MeeGo nespolupracuje a Maemo 6 Harmattan bude víceméně samostatný systém, částečně kompatibilní právě s MeeGo. No a do toho samozřejmě komunitě známé spojení s Microsoftem a konec všem open-source nadějím v Nokii, spojené s odchodem spousty lidí do Intelu (což je ovšem z pohledu komunity povzbudivá informace). Následně pak Nokia oznámila oficiální podporu MeeGo na N900 právě jako vývojové platformy (což některá média i uživatelé chybně pochopili jako podporu pro koncové uživatele). Tohle všechno na základě práce N900 Hardware Adaption týmu. Pojďme se tedy podívat, jak vypadají první krůčky MeeGo Handset, a to nejen na N900.



MeeGo, které mluví



Telefonní aplikace

Jak již určitě naši pravidelní čtenáři Openmobility ví, samotné MeeGo, tzv. MeeGo Core, je jen základ systému určený k dalšímu rozšiřování. To probíhá pomocí tzv. User Experience, tedy do češtiny přeloženo ve stylu trošku zvláštně znějícího „uživatelského dojmu" či „uživatelské zkušenosti", tím je myšlen vlastní vzhled prostředí a jednotné uživatelské rozhraní aplikací. Držme se tedy raději zavedené zkratky UX. Řečeno ve zkratce, existuje několik těchto UX. Netbookové prostředí vychází z původního Moblinu a největší budoucnost se dá zatím předpokládat u In-Vehicle Infotainment (IVI), kdy dnes každý automobil od střední třídy výš obsahuje nějaký druh multimediálního vybavení. Nedávno jsme vám představili rozhraní pro tablety – MeeGo Tablet UX v preview verzi pro vývojáře (článek První pohled na MeeGo Tablet UX). No a konečně se dostáváme k Handsetu UX – neboli verzi pro utržená sluchátka, která se vejdou do dlaně, ale v dnešní době disponují výkonem nedávných stolních počítačů.

V celém článku se asi nevyhneme srovnání s Maemem 5, které je výchozím operačním systémem a uživatelským rozhraním na Nokii N900. Je tedy vhodné začít popisem rozdílů v ovládání. Hlavní rozdíl je především ve využití stavového panelu v horní části obrazovky. V Maemu se jednalo o důležitý prvek uživatelského rozhraní – umožňoval jak přístup ke spuštěných aplikacím a jejich přepínání, tak i k seznamu aplikací.

V MeeGo se tyto funkce oddělily a k přepínání aplikací se používá tlačítko se symbolem domečku přímo z každé aplikace (ve výchozím tématu). V přehledovém módu se pak nachází náhledy aplikací s možností přepínání a také nejdůležitější aplikace. Je poznat, že zaměření MeeGo je o něco více telefonní než zaměření Maema a aktuálně jsou přednastaveny právě tyto aplikace. Stiskem prostředního tlačítka ve tvaru mřížky se zobrazí seznam aplikací. Jedná se také o jediné využití plochy telefonu. Nehledejte zde žádné widgety známé z Maema a jiných mobilních systémů. Dle vyjádření autorů nepasují do konceptu a autoři zatím neví, jak je začlenit. Oproti Maemu není stavový panel využíván pro titulek aplikace a hlavní menu. Obojí je nyní přímo v aplikacích.

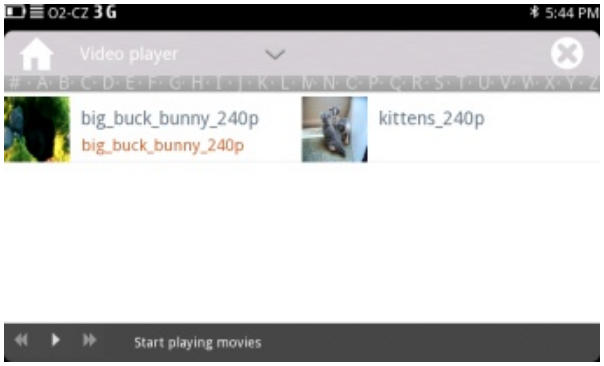
O samotné telefonní aplikace se aktuálně nemá smysl více zajímat (viz níže o použitelnosti). Podpora je totiž opravdu v počáteční fázi. Pro MeeGo Handset se ale bude jednat o stěžejní část. V současné době

jsou k dispozici základní kontakty, telefonní aplikace a SMS zprávy. Výše zmíněná orientace více na telefonní funkce je ale cítit i zde. Maemo 5 a především Nokia N900 byly víceméně malé přenosné kapesní počítače než telefonní přístroj/chytrý mobil.

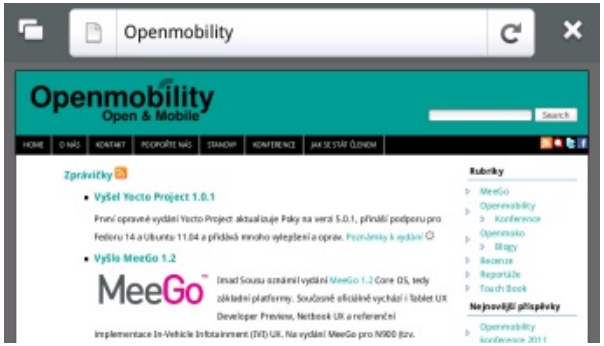
Ostatní aplikace

MeeGo Handset pro N900 obsahuje v základní distribuci i rozšiřující aplikace než jen výše uvedené telefonní aplikace, a to jak již přímo vyvíjené v rámci samotného projektu MeeGo, tak i zajímavé ukázky z komunity, především kolem Qt Quick. Část MeeGo aplikací jsme představili v rámci odkazovaného článku o MeeGo Tabletu UX, protože jsou sdíleny v obou prostředích. Jen prohlížeč byl nahrazen mobilním Mozilla Firefoxem 4, namísto vlastního tabletového prohlížeče na bázi Google Chrome. Ovládáním se drží své původní domoviny, tedy Maema, a není zatím nijak přizpůsoben zbytku prostředí. To platí i pro většinu aplikací od komunity, které taky vznikaly prvotně v čistém Qt Quick, – jak pro Maemo, tak pro Symbian. Bohužel tato roztříštěnost vznikla z důvodu prvotního uvedení Qt Quick bez knihovny grafických komponent. Proto první aplikace využívají vlastních komponent. Ovšem jak Nokia (Qt Components), tak Intel (MeeGo UX Components) pracují na komponentách vlastních. Mezi tyto aplikace patří (kromě výše uvedeného prohlížeče Mozilla Firefox) také Kasvopus, QmlReddit, Peregrine a jedna hra – QatBowling.

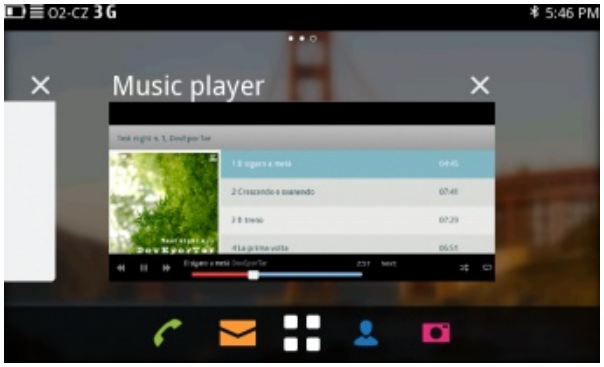
Kasvopus čili finsky Facebook je multiplatformní klient právě pro tuto sociální síť. Klient existuje na Maemu a Symbianu i právě na MeeGo a rozhodně se jedná o nejpokročilejší existující komunitní aplikaci. Implementuje tak základní funkcionalitu Facebooku. Peregrine je komunikační aplikace pro IM a VoIP. Doufejme ale, že dojde ke stejné integraci těchto služeb do základních telefonních aplikací, jako je tomu v Maemu 5. Na aktuálním obrazu systému se nachází i prohlížeč z projektu GPE – asi jako protiváha pomalému Mozilla Firefoxu 4. Bohužel nefunguje vstup textu… K dispozici je již i mobilní Opera.



Videopřehrávač



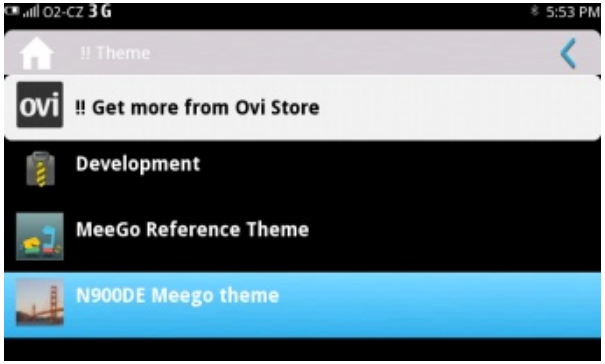
Mobilní Mozilla Firefox



Hudební přehrávač

Použitelnost

MeeGo Handset má za sebou poměrně dlouhou historii. Jednalo se o první UX psané v MeeGo Touch Frameworku, po opuštění Clutteru, na kterém běželo netbookové uživatelské rozhraní. Bohužel ani MTF se moc dlouho neohřál a dochází k jeho nahrazení MeeGo UX Components, postavenými nad Qt Quick (QML). Jedná se vlastně o vysokoúrovňové komponenty v jazyce QML, určené k vývoji MeeGo aplikací a dodržující jednotný vzhled a styl ovládání aplikací (vzhled se dá měnit pomocí témat, viz screenshot). MFT již zřejmě ve verzi 1.3 nebude přítomen, a proto se i původní handset aplikace musí přepsat – prakticky ještě předtím, než spatřily světlo světa. Například telefonní aplikace (dialer) v N900 je tudíž opravdu velmi čerstvá a v intenzivním vývoji. To platí i pro ostatní části systému (ať už psané přímo v QML, či nikoliv).



Témata vzhledu

MeeGo pro N900 je tedy určeno opravdu jen pro vývojáře a ani autoři to nepopírají. Cílem je dodat systém, který bude použitelný k vývoji, ale bude obsahovat i základní funkcionalitu a využití hardwaru telefonu. Tou jsou telefonní hovory (volání i přijímání hovorů – to se občas nepovede, volající telefon vyzvání, ale na volaném přístroji se neobjeví hovor, ani

přístroj nezačne zvonit), SMS (fungují spolehlivě), webový prohlížeč přes WLAN (objevují se první náznaky podpory modemu) a kamera, včetně hardwarového tlačítka fotoaparátu. Více viz wiki projektu. N900 verze MeeGo není tedy čisté MeeGo Handset UX, ale je s ním kompatibilní (tzv. MeeGo Compliant). V současném stavu tedy není možné systém používat jako hlavní telefon, ale směr je dobrý. Aktuálně nejvíce péče vyžaduje telefonní aplikace a její integrace s kontakty. Podpora dat přes 2G/3G je u telefonu dané kategorie taky základ. Jedním z problémů je výdrž baterie a hlavně přehřívání při nabíjení. Tohle je bohužel v originálním Maemu řešeno proprietární aplikací, ale dá se očekávat brzká podpora v MeeGo pro N900. Největším problémem zůstává rychlost načítání aplikací a občas i odezva systému jako celku, a to i na rychlé (class 10) microSD kartě. Autoři systému jsou zde optimističtí a v brzké době očekávají výrazné zlepšení. Přece jenom N900 – ač na svou dobu velmi výkonný stroj – je v dnešní době vícejádrových procesorů v telefonech v podstatě dědeček. Tři roky jsou tři roky a MeeGo se vyvíjí pro nastávající generaci chytrých telefonů.

Přesto je styl ovládání aplikací velmi příjemný, nepřináší sice nic nového a převratného, ale kombinuje zajímavé prvky z již existujících operačních systémů pro mobily, jako je iOS (mřížka aplikací, důležité aplikace vždy statické a lehce přístupné), Android a WebOS (karty pro multitasking).

Budoucnost

Ačkoliv není současná verze MeeGo Handset UX pro N900 určena pro běžné uživatele pro každodenní použití, vývojáři by se samozřejmě rádi jednoho dne dostali i do tohoto stavu. Nedá se ale předpokládat, že na N900 nahradí velmi kvalitní a odladěné Maemo 5. Tedy alespoň ne v nejbližší době, a pak je otázkou životnost přístrojů. Uvidíme, s čím přijde Nokia v podání jejich „MeeGo“ – Harmattanu. Ale opět se nedá doufat v update na N900 (i když telefon pro vývojáře má být blízký příbuzný N900, jen na steroidech).

Autoři zároveň pokukují po Tabletu UX – kdy by mohlo dojít ke sloučení těchto dvou velmi podobných stylů ovládání. A dokonce je zde i možnost si tabletové uživatelské rozhraní vyzkoušet (existují instalační obrazy). O tohle se mimochodem pokouší i Google s Androidem a je to jeden z důvodů pro zadržování zdrojových kódů verze 3.

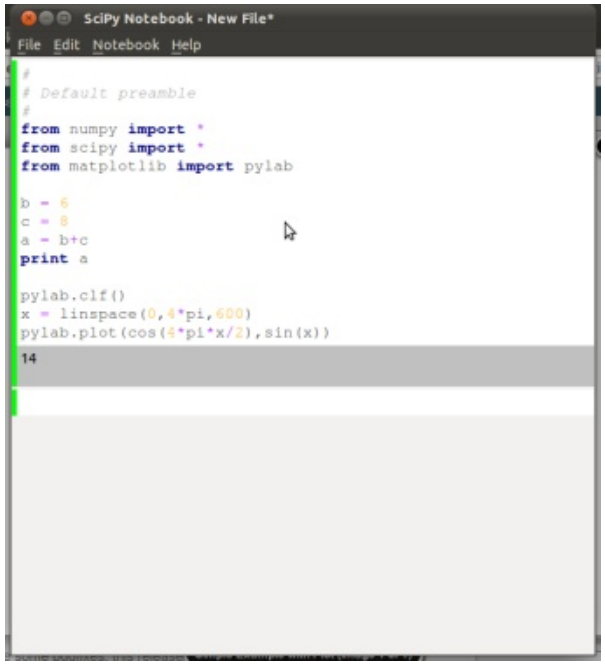
Určitě se tedy máme na co těšit, včetně odvážných uživatelů, kteří se odhodlají k instalaci dle návodů na wiki projektu. Pro ostatní bude Openmobility samozřejmě vývoj sledovat a průběžně informovat, co zajímavého se s MeeGo na N900 odehrává!

Zajímavé programy

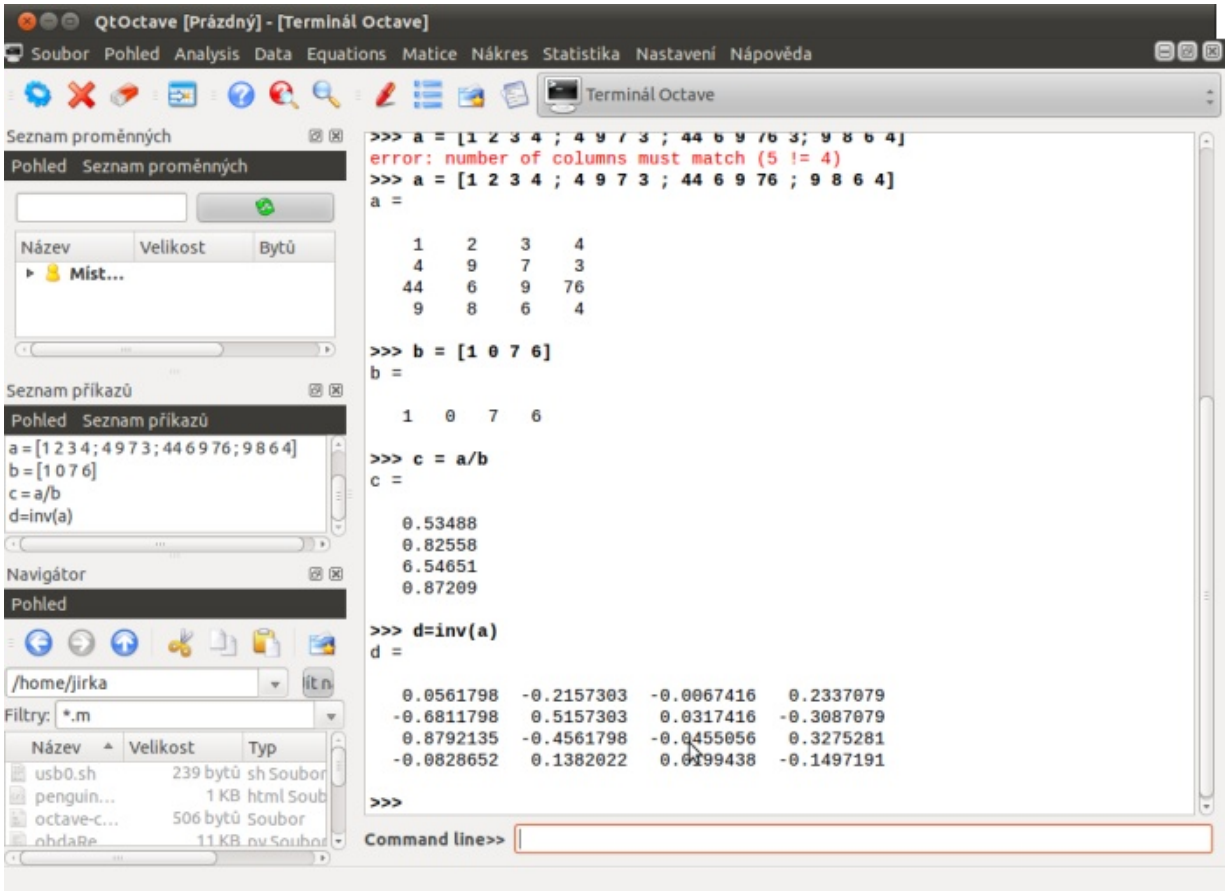
Jiří Brožovský

Matematika

Poměrně hodně lidí používá k vědeckým, případně k inženýrským výpočtům jazyk Python a jeho rozšíření jako NumPy a SciPy. K zápisu výpočtů lze použít různé programy (třeba textový editor jako Vim), ale také třeba specializované „zápisníky“, jako je poměrně nový program SciPy Notebook. Ten, kromě zvýrazňování syntaxe, umí i napovídat příkazy, zobrazuje výsledky a podobně. Z nevýhod zatím vidím nemožnost vkládat vygenerované obrázky přímo do textu a omezený počet exportních formátů (zatím se dají uložit zadané příkazy jako zdrojový kód pro Python, ale to je skoro všechno). Program je napsaný v C++ a používá grafickou knihovnu Qt. Pro běh samozřejmě potřebujete Python s příslušnými knihovnami.



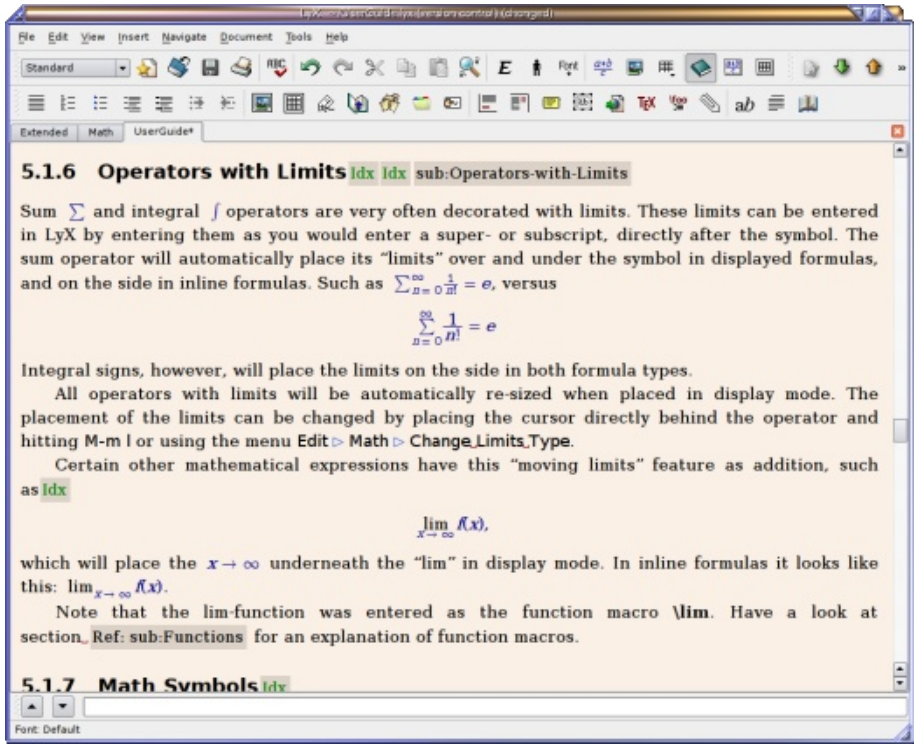
Řada akademických uživatelů používá pro výpočty software MATLAB, případně open-source program GNU Octave, který je, co se týče příkazového jazyka, do značné míry kompatibilní. GNU Octave běží v příkazovém řádku, což je v řadě případů velmi praktické, nicméně jsou uživatelé, kteří preferují grafické prostředí, nejlépe co nejpodobnější výše uvedenému komerčnímu programu. To existuje, jmenuje se QtOctave a s velkou pravděpodobností jej najdete ve vaší oblíbené distribuci Linuxu. Je poměrně jednoduché, snadno se používá. Klasická nápověda v QtOctave, kdy po stisku v tabulátoru program napoví možné příkazy, tu sice takto nefunguje, ale v menu je nabídka „Dynamická nápověda“, která v samostatném okně ukazuje prakticky totéž (tedy možné dokončení právě zadávaného příkazu).



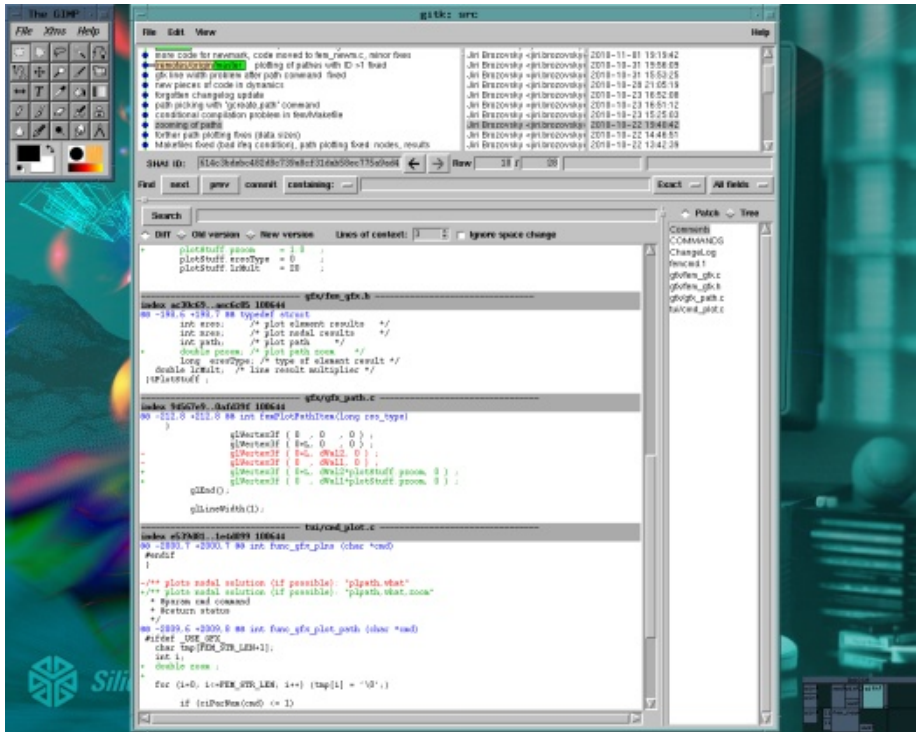
Mimochodem nejde o první pokus o grafickou nadstavbu nad GNU Octave, lze najít i projekty Octave-GTK a Octave-FLTK, ale ty se zřejmě přestaly vyvíjet už před šesti lety.

Desktop

Pro začátek neutečeme od matematiky daleko – vyšel program pro uživatelsky jednoduché psaní strukturovaných (a hlavně) matematických textů LyX, a to ve verzi 2.0. Ani se mi nechce dohledávat po kolika letech vývoje to je. Je určen pro uživatele, kteří chtějí kvalitní výstup (v pozadí je TeX/LaTeX), ale děsí je syntaxe příkazů LaTeXu. Kromě tisku přes TeX/LaTeX je možný výstup do dalších formátů (autoři uvádí OpenDocument, RTF, DocBook) a má i řadu dalších funkcí.



Vyšly nám nové distribuce Linuxu s novými prostředími (GNOME Shell, Unity) a je možná na čase zvážit, zda nezkusit něco jiného. Třeba něco staršího, s klasickou konfigurací pomocí editace souborů. Co třeba správce oken FVWM? Nedávno vyšla nová verze řady 2.6, která podporuje snad všechny moderní technologie a přitom zůstává u klasického způsobu konfigurace a z toho plynoucích



obrovských možností přizpůsobení podle potřeb uživatele.

Vzhled ve výchozím nastavení vás možná neosloví, nicméně i ten se dá značně měnit, stejně jako klávesové zkratky, virtuální plochy, nabídky, chování oken vybraných aplikací a tak podobně.

Jako dlouholetý uživatel také uvažuji o vyzkoušení, nicméně zatím jsem spokojen s FVWM řady 2.4, které je i na ilustračním snímku obrazovky. Vlastními

Česko je na dvanáctém místě v použití Linuxu na desktopu

Petr Krčmář

Linux je jedním z nejrozšířenějších operačních systémů pro nasazení na serverech, routerech, mobilních zařízeních a dalších specializovaných krabičkách. Na desktopu se mu ale dlouhodobě nedaří. Nyní vznikl žebříček dvaceti zemí, ve kterých se mu daří nejlépe a Česko dopadlo velmi dobře. Jsme dvanáctí!

Na serverech se Linuxu daří velmi dobře, hovoří se o tom, že na nich má zastoupení až 60 %. To před třemi lety potvrdil i náš průzkum českých webových serverů. Na desktopech se mu ale příliš nedaří a všichni se shodují na tom, že v tomto segmentu nalezneme jen asi **jedno procento** linuxových strojů.

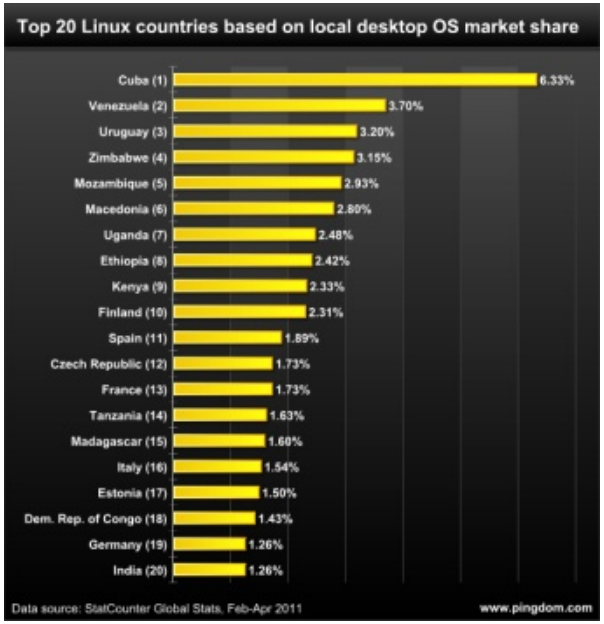
K tématu dále čtěte:

- Počet linuxových desktopů se za dva roky zdvojnásobil
- Linux na desktopu roste, ale už pomaleji
- O víkendu má Linux o 40 % více uživatelů

Jelikož se jedná o průměr, pochopitelně existují země, ve kterých je použití Linuxu na desktopech častější (a někdy podstatně). Server Royal Pingdom zveřejnil žebříček dvaceti zemí, ve kterých je Linux na desktopu nejrozšířenější. Využil přitom celosvětových statistik z projektu StatCounter.

Tento žebříček odráží popularitu Linuxu v jednotlivých zemích. Neukazuje však na reálné počty uživatelů, protože údaje nejsou přepočítány na počty obyvatel používajících internet. Jelikož se jedná o velmi různorodé země, nebyl by takový přepočet snadný.

Česká republika v tomto žebříčku je a nedopadla vůbec špatně – jsme na **dvanáctém místě** a z evropských zemí je před námi jen Španělsko, Finsko a Makedonie. Naopak za sebou jsme nechali Francii, Itálii, Estonsko i Německo, o kterém se často tvrdí, že je v něm Linux velmi populární a rozšířený. Celkem je v žebříčku sedm z dvaceti zemí z Evropy.



Dvacítka zemí nejvíce využívajících desktopový Linux (Zdroj: Royal Pingdom)

Zajímavé také je, že se do žebříčku dostala velká řada rozvojových či totalitních zemí. Důvodem je pravděpodobně nižší penetrace výpočetní techniky a připojení k internetu než ve svobodných a vyspělých zemích. Zároveň bude v těchto zemích pravděpodobně více počítačů z různých humanitárních organizací, které v rámci snižování nákladů Linux častěji preferují.

Vítězem celého žebříčku je Kuba, kde je penetrace desktopového Linuxu na neuvěřitelných 6,33 %. Kuba přibližně před dvěma lety oznámila, že chce dát sbohem Microsoftu a víc se zaměřit na svobodný software. Je možné, že i toto rozhodnutí přispělo k tak vysokému číslu.

Překvapivě se do žebříčku nedostaly velké země jako Velká Británie a Spojené státy americké. Obě země jsou daleko za spodní hranicí žebříčku a zastoupení Linuxu se u nich pohybuje shodně na 0,73 %.

Originální článek také uvádí čísla z jednotlivých světových regionů:

- **Evropa** 1,14 %
- **Jižní Amerika** 0,88 %
- **Severní Amerika** 0,72 %
- **Oceánie** 0,72 %
- **Afrika** 0,45 %
- **Asie** 0,34 %
- **Celosvětově** 0,76 %

Jak žebříček, tak i tyto širší statistiky ukazují, že Evropa stále vede v nasazování Linuxu na desktopu, i když čísla nejsou nijak slavná. Pokud si je přepočítáme podle celkové internetové populace, která v současné době činí 1,97 miliard uživatelů, vyjde nám, že celosvětově používá Linux na desktopu asi **patnáct milionů lidí**.

V Česku, kde působí téměř šest milionů uživatelů internetu, pak máme přibližně sto tisíc uživatelů s Linuxem na desktopu. Takhle to zase nevypadá jako tak nízké číslo. Co si o tom myslíte vy?

Čím nahradit Malování z Windows v Linuxu?

Michal Černý

Standardním příslušenstvím ve Windows je aplikace Malování, kterou s oblibou používá řada uživatelů. Pro jednoduché věci totiž stačí. Jaké jsou možnosti její náhrady v Linuxu? Přinášejí něco navíc, nebo jsou jen obyčejnými klony? V článku se podíváme na některé alternativy ke klasickému Malování ve Windows.

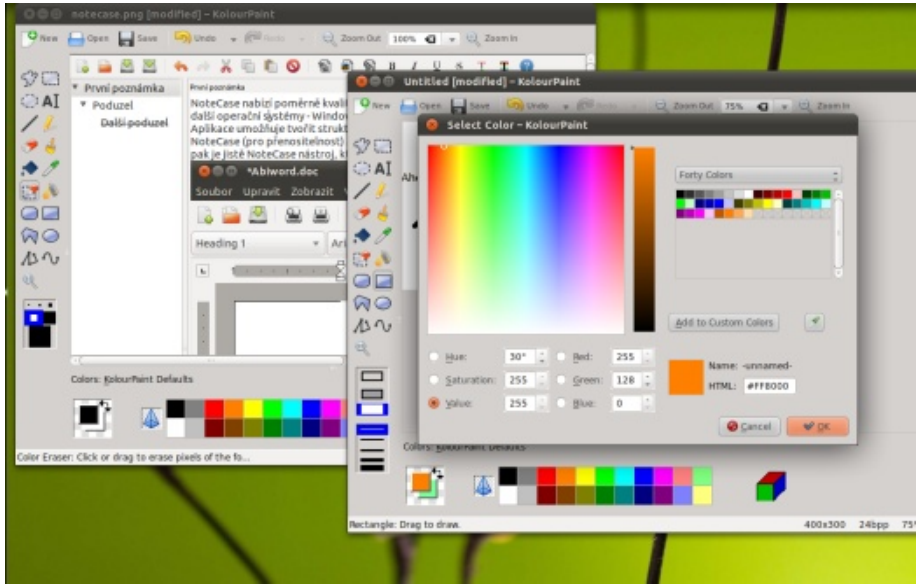
Někteří uživatelé by možná mohli namítnout, že Malování není žádným užitečným a plnohodnotným programem, neboť nabízí jen zcela základní funkce. Zkušenosti ale ukazují, že většina uživatelů po ničem více netouží. Prostě potřebují od ruky načrtnout jednoduchý diagram nebo do nějakého obrázku vložit šipku či jinak označit důležité místo. V následujícím článku se tedy podíváme po některých zajímavých alternativách k malování, které jsou k dispozici pro Linux.

Pokud potřebujete něco pořádného, můžete zkusit klasický editor Gimp, komerční Pixel nebo třeba multiplatformní editor Pinta. Podívejme se ale společně na to, co by mělo bohatě stačit běžnému uživateli, který nechce být zavalen množstvím voleb a funkcí.

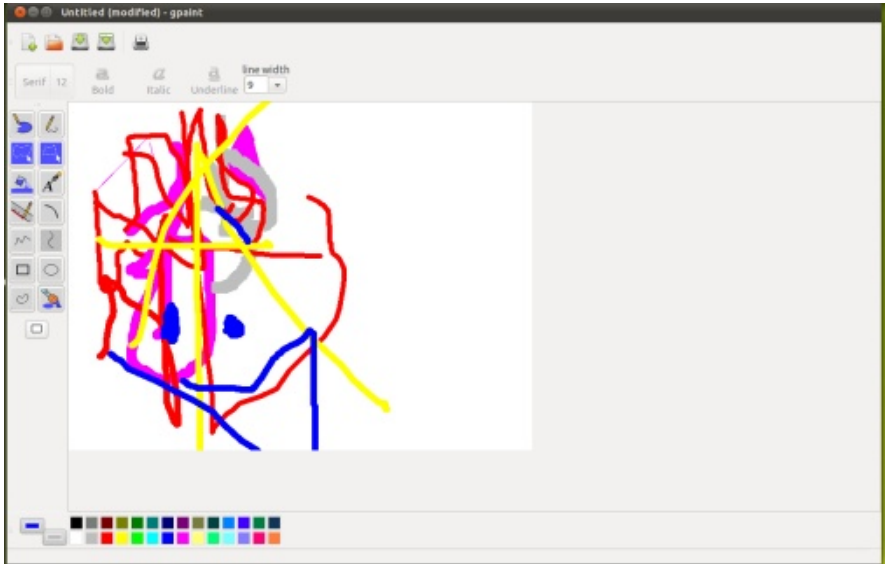
KolourPaint

KolourPaint je malování, které je určeno pro grafické prostředí KDE. Nabízí klasickou strukturu rozložení ovládacích prvků, z nástrojů nechybí tužka, sprej, štětec nebo plechovka. Pokud vkládáte text, tak máte přístup ke všem systémovým fontům. K dispozici je také základní sada nástrojů pro výběr nějaké oblasti, kapátko a základní geometrické tvary. Jako pozitivum je možné hodnotit práci s paletou barev. Ta je řešena tak, že uživatel si může nastavovat různé profily výběrů barev, podle toho, co zrovna maluje. Nechybí ani základní úpravy, jako je převod do černobílého provedení nebo otáčení obrázkem.

Editor nabízí jen zcela základní možnosti a tak potěší alespoň relativně široká nabídka formátů, do kterých lze výsledný obrázek uložit. Osobně se mi příliš nelíbila práce s textem, která je zbytečně těžkopádná a ne zcela domyšlená. Pokud váš text přeteče z označeného pole, editor jej prostě nezobrazí. Stejně tak neumí překryvy textů atp. Pokud ale hledáte velice jednoduchý a intuitivní nástroj, který by zastoupil malování, používáte grafické prostředí KDE, KolourPaint může být dobrou volbou.



Gpaint



Další z alternativ pro Malování je Gpaint, který je určen především pro grafické prostředí GNOME. Nabízí opět základní paletu funkcí s tím, že možnosti nastavení jsou jen zcela minimální. Vkládání textu je řešeno inteligentněji, ale na druhou stranu má Gpaint velký problém s psaním českých znaků. Paleta barev nabízí jen elementární výběr barev bez nějakých profilů. Poměrně příjemné jsou nástroje pro výběr nějaké oblasti. Nikde se mi nepodařilo najít funkce zpět či vpřed, což využití programu značně omezuje.

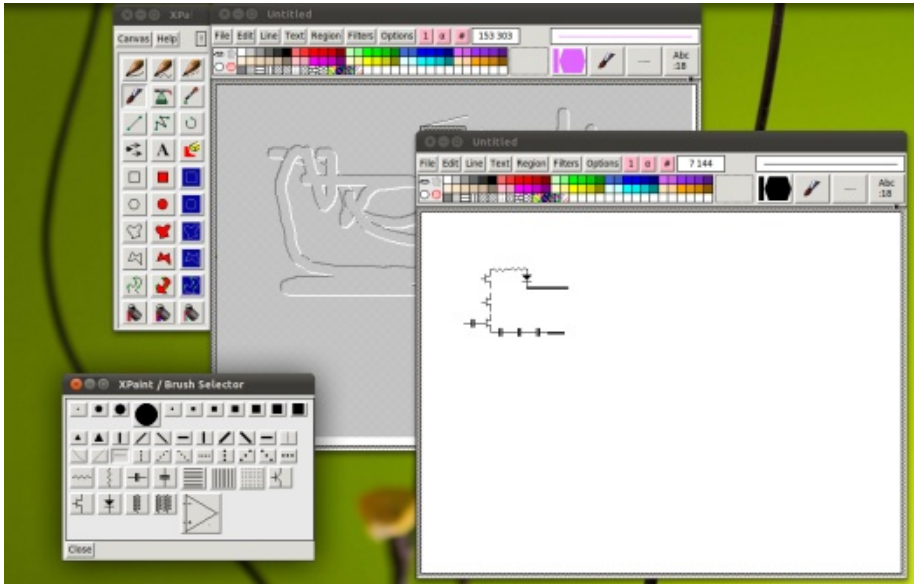
Program nabízí poměrně solidní výběr efektů, které lze na obrázek naložit, nicméně se mi je opět nepodařilo nijak aplikovat. K dispozici je nástroj na otáčení či překlápění snímků. Zajímavostí je práce s více obrázky současně bez potřeby běhu více Gpaintů, což není u podobných jednoduchých aplikací zcela běžné.

Celkové hodnocení Gpaintu tak nebude zřejmě příliš pozitivní. Vývoj již neprobíhá a jeho možnosti jsou značně omezené. A když se objeví náznak zajímavé a funkčně hodnotné operace, dokáže ji program efektivně omezit tak, že je v podstatě k ničemu. Pokud tedy nemáte nějaký zvláštní důvod, proč tento nástroj používat, doporučuji se mu spíše vyhnout.

XPaint

Zcela odlišným nástrojem, který je možné vnímat jako náhradu za Malování, je XPaint, který na první pohled působí jako „malování pro geeky“. Jeho ovládání není právě nejpohodlnější, ale to se bohatě nahradí v tom, jaké nabízí možnosti pro editaci obrázků. K dispozici je poměrně velká nabídka štětců, základní nabídka barev nebo poměrně pestrá škála efektů. Nechybí ani podpora alfa kanálu nebo práce s textem.

Ač na první pohled nástroj působí zastaralým neestetickým dojmem, je možné říci, že jeho možnosti jsou poměrně dobré a že Malování hravě nahradí. Nabízí také poměrně velké množství funkcí, které nejsou zcela obvyklé – mód malování po pixelech, tvar štětce v podobě kondenzátoru, diody, tranzistoru či odporu nebo podporu skriptování.



Pokud tedy patříte mezi technické nadšence nebo jen chcete náhradu za Malování, která bude umět něco navíc, je možné sáhnout po nástroji XPaint. Na ovládání si lze poměrně snadno zvyknout a funkce, které přináší navíc, jistě potěší nejednoho uživatele.

Závěr

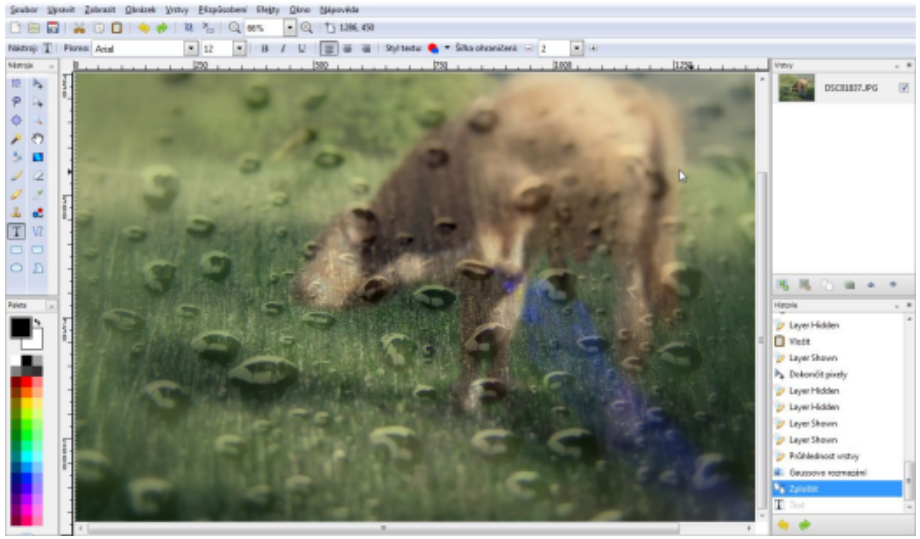
Nástrojů pro práci s grafikou je v Linuxu samozřejmě mnohem více. Umožňují i poměrně pokročilou uměleckou tvorbu nebo poloprofesionální úpravu snímků. Pokud ale hledáte náhradu za Malování, zřejmě sáhnete po něčem jednoduchém, rychlém a přístupném. Z testovaných nástrojů bych zřejmě doporučil XPaint pro náročnější uživatele, případně KolourPaint, pokud bychom hledali téměř identický nástroj k obvyklému základnímu bitmapovému editoru ve Windows.

Grafický editor Pinta: konečně dospělý editor pro Linux?

Michal Černý

Jednou z ne zcela dobře programově zabezpečených oblastí v softwaru pro Linux jsou bitmapové editory. Mimo GIMP, jehož vývoj v poslední době spíše stagnuje, je k dispozici jen několik málo méně náročných programů. Pinta dospěla konečně do verze 1.0 a nabízí funkce plně srovnatelné s populárním Paint.NET.

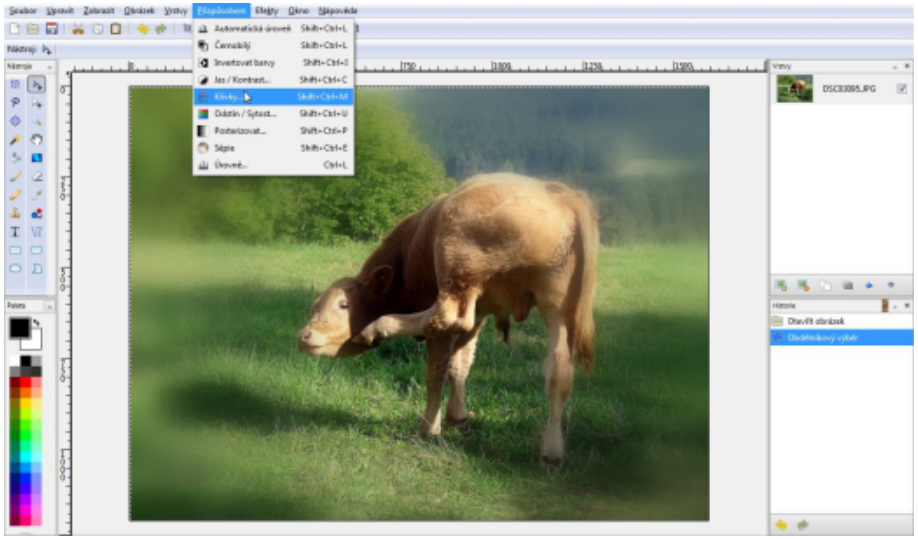
Pokud člověk potřebuje pracovat s grafickým bitmapovým editorem, pak je jeho váhání nad tím, zdali pro něj má Linux smysl, velmi významné. Přes všechny výhody otevřeného operačního systému je možné říci, že jedna z jeho nejslabších softwarových částí leží právě v oblasti bitmapové grafiky. Poměrně dlouhou dobu se snažil s Photoshopem a dalšími podobně orientovanými programy držet krok GIMP, jehož vývoj se ale postupně utlumoval a dnes se jedná o značně stagnující projekt, i když jisté naděje přináší jeho účast na letošním Google Summer of Code. O to větší pozornost je pak upírána na projekty, které až donedávna byly takříkajíc v závětří. Jedním z nich je Pinta, které se budeme v tomto článku věnovat podrobněji.



V prvé řadě je třeba říci, že se nejedná o konkurenci pro Photoshop či jiné profesionální programy, tak jak se snaží profilovat GIMP. Spíše se snaží vyjít v ústrety méně náročným uživatelům, kteří hledají editor, který bude rychlý, jednoduchý a prakticky použitelný pro amatérské účely – od jednoduché práce s fotografiemi přes nenáročnou tvorbu grafiky na web až pro podklady pro animace. Základním cílem bylo vytvořit rozumného konkurenta Paint.NET, který by byl otevřený, multiplatformní (podporovány jsou Linux, MAC OS i Windows) a nezávislý na .NET, místo kterého byly zvoleny knihovny GTK. Ke cti programu jistě slouží i fakt, že podporuje asi čtyřicítku jazyků, včetně češtiny. Pinta se dočkala koncem dubna verze 1.0, která ji již řadí mezi dospělé a kvalitní produkty, na které má smysl se podrobněji podívat.

Přehled funkcí

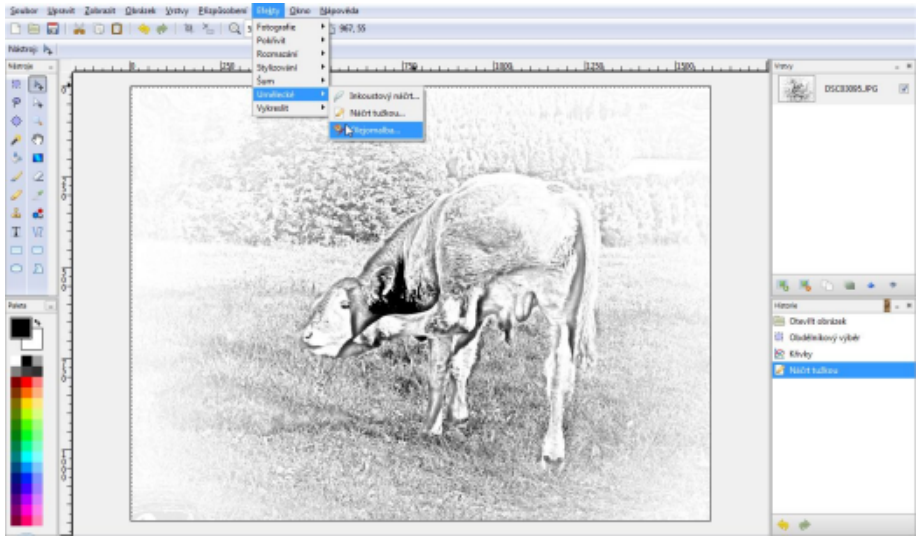
Okno aplikace je poměrně obvyklé a přehledné – v levé části jsou panely nástrojů a napravo naleznete ovládání vrstev a historii. Historie sahá od otevření snímku až po jeho uložení a práce s vrstvami je především základní – je možné jim nastavovat průhlednost, převracet je nebo je různě vypínat, duplikovat nebo spojovat. Pokročilé funkce sice nejsou k dispozici, ale pro základní grafickou činnost většiny amatérů je to funkční výbava dostatečná. Jednotlivé obrázky je možné otáčet o devadesát stupňů, což není právě variabilní výběr. Dále je k dispozici převracení okolo obou os, ořez nebo zmenšení obrázku.



V levém menu naleznete nástroje pro výběr – od obdélníku či elipsy, přes laso až po kouzelnou hůlku, která ale dle mých zkušeností nepracuje právě nejlépe. K dispozici je klonovací razítko, kapátko nebo nástroje na vkládání základních geometrických obrazců. Užitečné je, že můžete manipulovat s jednotlivými pixely nebo přesouvat výběr po plátně. Nechybí ani práce s textem, která nabízí spíše základní varianty použití, a především pro oblast webové grafiky by měli tvůrci v nástrojích pro text rozhodně přidat. A to i přesto, že s diakritikou není žádný problém.

Mírným zklamáním je také práce s barvami. Podporována je jen RGB sada, a to ještě pomocí ne zcela dobře řešené palety, která nabízí jen základní barvy a pro další si musíte jít až do dialogového okna. Jen základní funkce nabízí štětec, který je pro profesionální využití jen těžko použitelný. Například právě štětec umí GIMP mnohem lépe a vývojáři se mohli nechat inspirovat u něj. Jinak zbytek nástrojů, jako je guma, tužka, přebarvení či plechovka, pracuje zcela standardním způsobem.

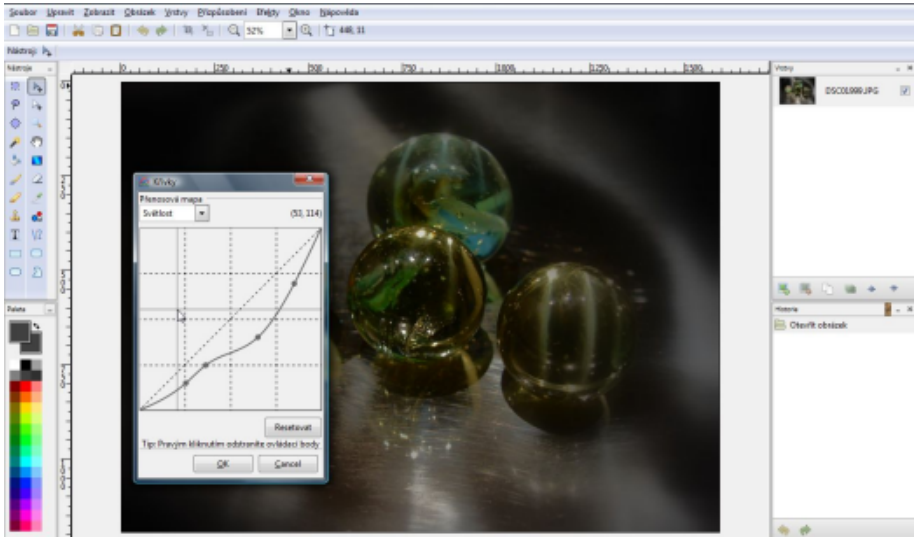
K dispozici jsou také mřížky a pravítka, což je pro práci užitečné a příjemné. Uživatelé mohou sáhnout také po některém z nabízených efektů, které jsou roztříděny do kategorií jako rozmazání, doostření, umělecké, základní fotografické nebo pokřivení či šum. Pro základní aplikace je nabídka efektů zřejmě dostatečná, ale opět se jedná o oblast, kterou by mohli tvůrci postupně vylepšovat a rozšiřovat. K dispozici je také nástroj na vykreslování mraků, který je v současnosti velice populární.



Další nabídkou je pak nastavení parametrů obrázku, jako je jas, kontrast, barevnost, odstín nebo také automatická korekce. Této nabídce je obtížné cokoli vytknout, neboť pracuje logicky, kvalitně a poměrně efektivně.

Další perspektivy

Autoři aplikace uvádějí, že by rádi dosáhli časem na funkční výbavu GIMPu při zachování uživatelské jednoduchosti a přehlednosti. Osobně si myslím, že je to cíl dosažitelný a smysluplný, avšak před autory je ještě velký kus práce, kterou musí odvést. Jako největší zápory vnímám především ne zcela funkční kouzelnou hůlku, slabý štětec či práci s písmem. Jedná se ale spíše o detaily, které je možné do současného projektu postupně zapojovat. Jako velkou současnou slabinu je možné vnímat poměrně omezené možnosti exportu, které neumožňují efektivní spolupráci s Photoshopem či Paintem.



Pokud ale hledáte jednoduchý bitmapový editor pro základní úpravu fotografií nebo tvorbu webové grafiky v Linuxu, pak právě Pinta představuje nástroj, který rozhodně stojí za vyzkoušení, neboť jeho užití je rychlé, jednoduché a velice logické. Díky poměrně svižnému vývoji je možné, že se již brzy bude hlásit o své místo v základních instalacích linuxových distribucí.

Scribus: Tvorba vizitky

Peter Gažo

Mať vlastnú vizitku, je dnes už bežnou vecou. Na mnohých pracovných stretnutiach i iných akciách sa bez nej jednoducho nezaobídete. Viete však, ako by mala správna vizitka mala vyzerať a ako ju vytvoriť?

Čo má byť na vizitke?

Na vizitke by mali byť základné údaje o vás ako osobe, ktorej vizitka patrí, teda celé meno, pracovná funkcia, meno firmy či organizácie, pre ktorú pracujete, i kontaktné údaje. Formát vizitiek sa líši podľa štátu, bežne sa v krajinách Európskej únie používa formát 85 × 55 mm, vo Veľkej Británii a škandinávskych krajinách 75 × 40 mm, v Spojených štátoch amerických 51 × 89 mm a ako štandard sa používa 90 × 50 mm. Vizitka by mala mať taký formát, aby sa dala bez problémov vložiť do vizitkárov, ktoré sa predávajú na trhu.

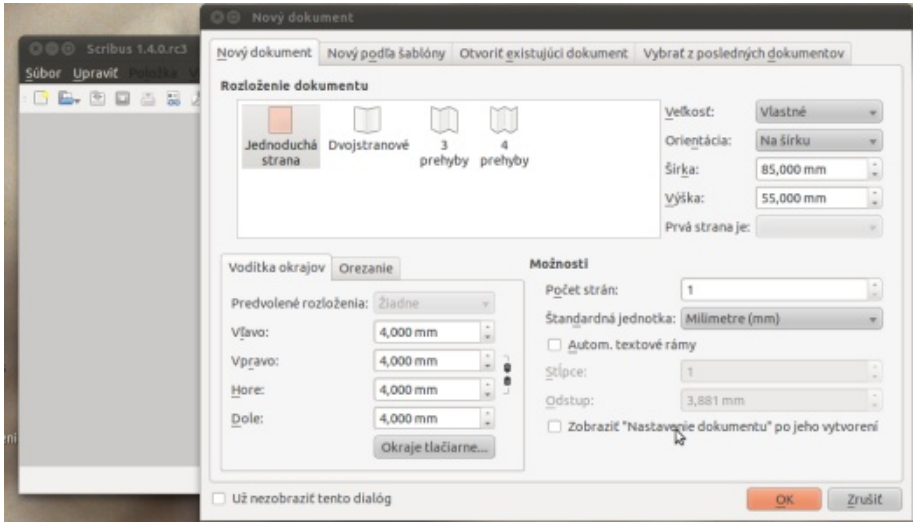
Ako vytvoriť vizitku v programe Scribus?

Na začiatku by ste mali mať predstavu, akú veľkosť bude mať stránka, s ktorou budete pracovať. Dá sa meniť aj neskôr, ale niektoré kroky budete musieť urobiť znova. Návod bol vytvorený vo verzii Scribus 1.4.0 rc3.

Natavenie rozmerov stránky a okrajov

Po spustení sa otvorí automaticky okrem programu aj okno **Nový dokument**. Toto okno slúži na počiatočné nastavenie dokumentu: jeho rozmer, okraje. Okno je možné otvoriť aj v menu **Súbor | Nový** [Ctrl+n].

V časti **Rozloženie dokumentu** si vyberiete Jednoduchá strana, vedľa tejto časti volíte veľkosť a orientáciu. Štandardne sa používa rozmer 55 × 85 mm. Keď vpíšete rozmer do políčok, výška a šírka veľkosť sa automaticky prepne na Vlastná. V časti **Možnosti** si prepnete jednotky na vami požadovanú jednotku, napríklad milimetre. Štandardne sú nastavene body (pt).



Nastavenie strany

Okraje treba nastaviť podľa možností tlačiarne. Pre vizitku stačí okraj 4 mm. Ak chcete, aby sa všetky nastavili na rovnakú hodnotu, kliknite na tlačidlo s ikonou reťaze hneď vedľa rozmerov.

Ukladanie

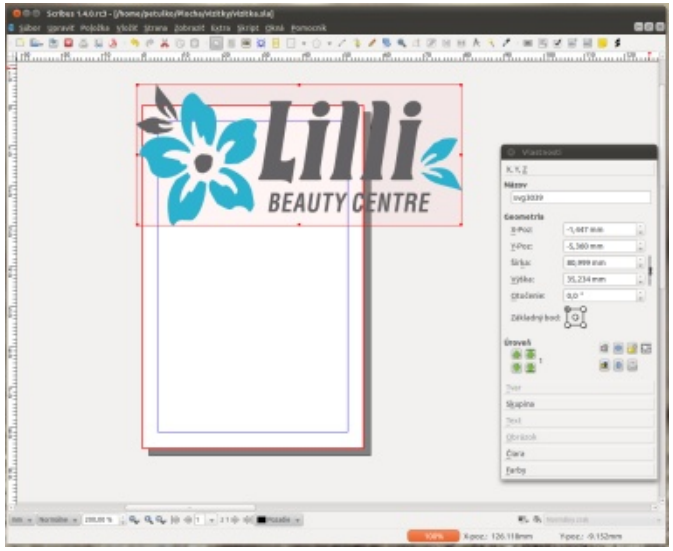
Nezabudnite si svoju prácu pravidelné ukladať. Uložíte buď pomocou menu **Súbor | Uložiť** [Ctrl+s], alebo **Súbor | Uložiť ako...** [Ctrl+Shift+s]. V menu **Súbor | Nastavenia...** v časti **Dokument** si môžete skrátiť čas automatického ukladania, štandardne je nastavený interval desať minút. Súbor je uložený do súboru s príponou *.sla, dá sa zvoliť aj komprimovaný *.sla.gz. V skutočnosti tieto súbory nie sú vôbec veľké, tak nie je potreba ich komprimovať. Súbor uložený v staršej verzii, môžete bez problémov otvoriť novou verziou programu, sú spätné kompatibilné.

Vloženie loga

Vizitka sa väčšinou skladá z loga, názvu a doplňujúcich informácií. Logo je samozrejmé dôležitá časť. Prednosť by ste mali dať vektorovej grafike pred bitmapovou grafikou. Pri bitmapovej grafike sa obraz rozloží na množstvo obrazových bodov (pixelov). Informácie o obraze, napríklad farba, sa uložia zvlášť pre každý pixel, preto sú tieto súbory veľké. Nevýhodou je, že pri zväčšovaní obrazu sa znižuje jeho kvalita. Naopak vektorová grafika nepopisuje jednotlivé body, ale definuje určité množiny bodov s podrobnými vlastnosťami. Vektorový formát je tak omnoho úspornejší. Výhodou vektorovej grafiky je možnosť zväčšovať a zmenšovať príslušný obrázok bez akéhokoľvek zhoršenia kvality.

Preto je vhodné vytvoriť si logo v nejakom vektorovom editore (napr. Inkscapu), a to naimportovať do vašej vizitky:

1. V hlavnom menu zvolíte **Súbor | Import** a z možností vyberiete **Získať vektorový súbor...**
2. Kurzor sa zmenil a kliknutím zvolíte, kde sa má nové logo približne nachádzať.
3. Okolo loga sa vytvorili malé červené štvorčeky, ktoré slúžia na zmenu veľkosti. Ak pri ťahaní držíte stlačené [Ctrl], logo sa zmenšuje/zväčšuje v aktuálnom pomere výška ku šírke. Keď prejdete kurzorom myši nad logo, zmení sa kurzor na ruku. Kliknutím a ťahaním presuniete logo na požadované miesto.

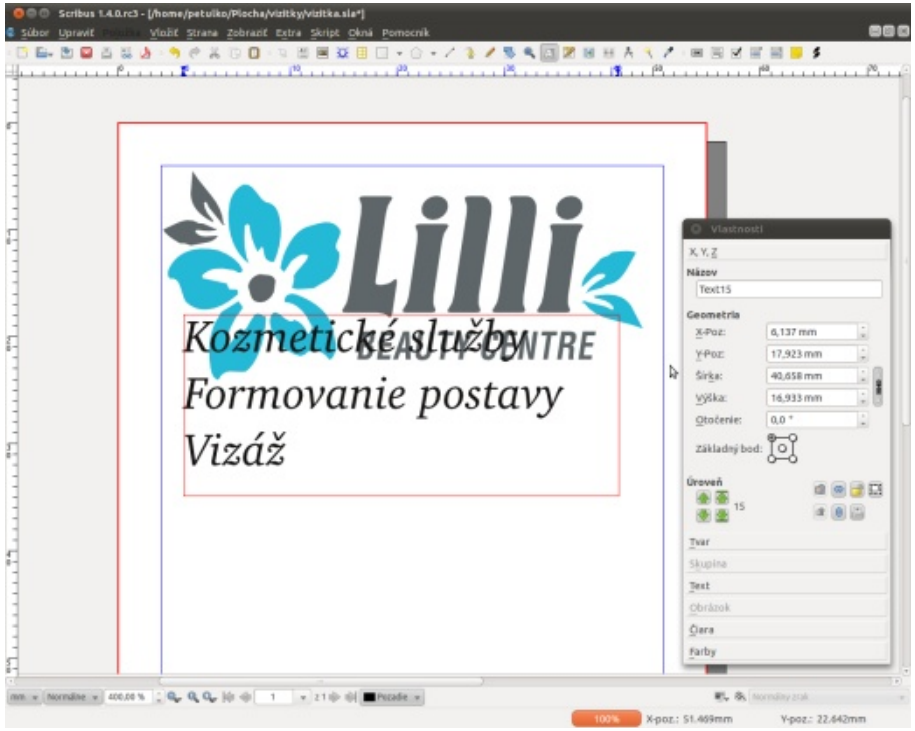


logo.png: Pridanie loga

Pridanie textu

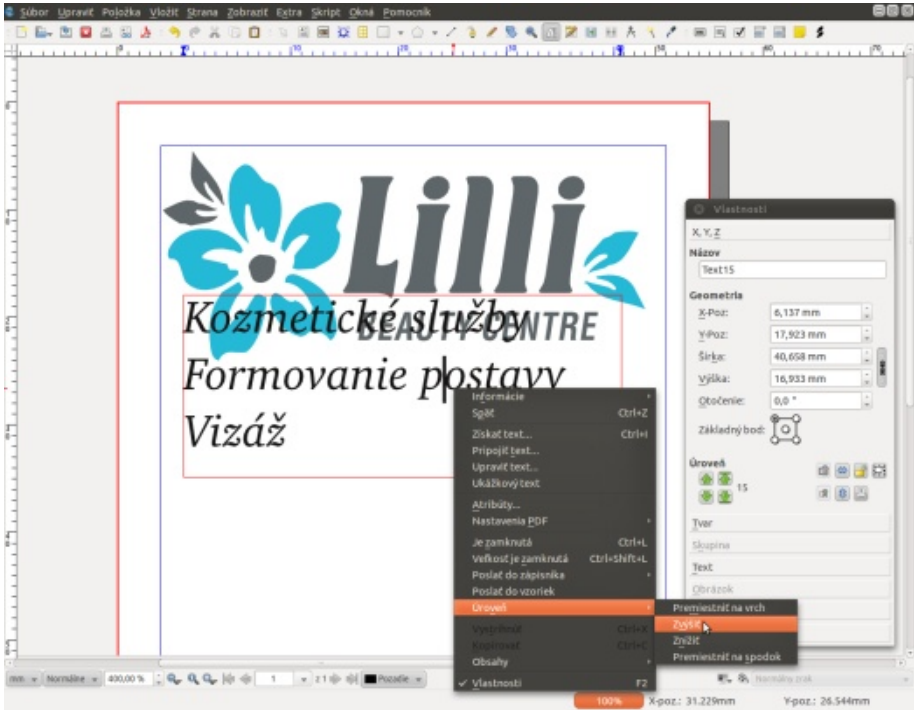
Na vloženie textu sa používa textové pole. Keby ste potrebovali robiť vizitky pre celú veľkú firmu, tak na zmenu mien použijete skript, ktorý vytvorí vizitky zo zoznamu.

V menu zvoľte **Vložiť | Vložiť textový rámec** alebo stlačte klávesy [t]. Kliknite na miesto, kde chcete vložiť text, ťahaním vytvorte obdĺžnikovú oblasť, ktorá bude nový text obsahovať. Uvolnite tlačidlo, keď dosiahnete pravý dolný roh. Dvojklikom do oblastí prepnete do editovacieho módu a môžete vložiť váš text. Ak potrebujete upraviť rozmer oblasti, kliknite na orámovanie a pomocou červených štvorčekov zmeňte rozmer.

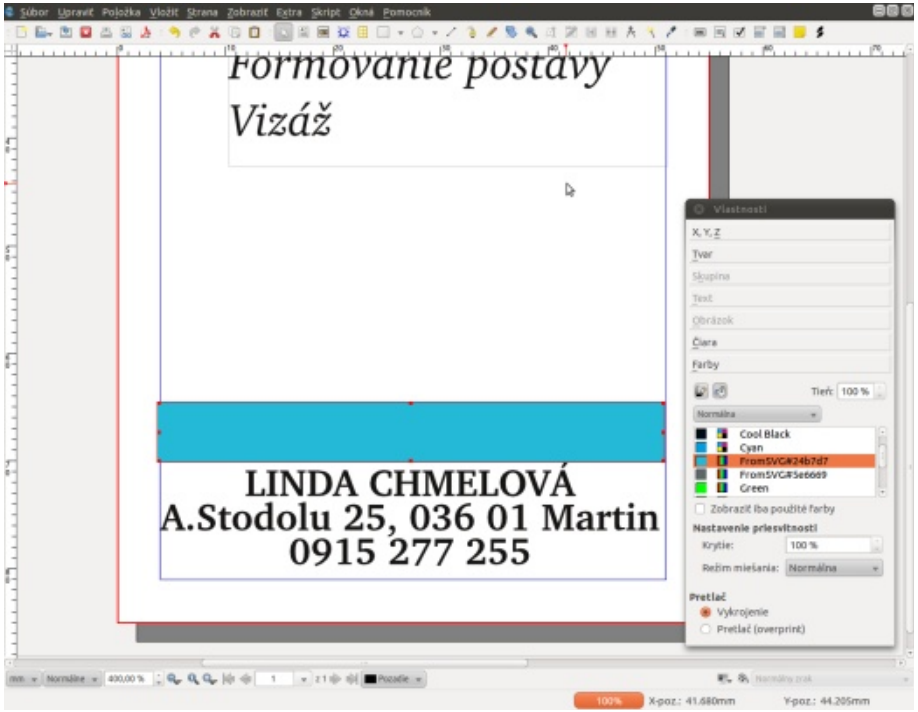


Vloženie nového textu

Všetko, čo v Scribuse vložíte, je vložené ako objekt a vždy nový vytvorený prekrýva predchádzajúci, preto sa text zobrazí nad logom. Ak chcete objekt presunúť do pozadia, urobíte to kliknutím pravým tlačidlom myši na objekt. V kontextovom menu vyberiete **Úroveň** a vyberte požadovanú zmenu.



Presunutie objektu do pozadia



Nastavenie farieb tvaru

Pridanie tvaru a nastavenie jeho farby

Ak potrebujete vložiť jednoduchý dekoratívny grafický prvok, na jeho vytvorenie môžete použiť Scribus. Základné tvary sú obdĺžnik a kruh. Je možné si pridať aj vlastné pokročilé tvary.

1. Vyberte z menu nástrojov **Vložiť | Vložiť tvar** alebo použite klávesu [s]. V menu sa rozbalí kontextové menu s ďalšími tvarmi, s ktorých si môžete zvoliť. Požadovaný tvar nakreslite kliknutím a ťahaním.
2. Na zmenu vlastnosti tvaru otvorte okno **Vlastnosti** stlačením [F2] alebo v menu **Okno | Vlastnosti**.
3. Farbu zmeníte v časti farby v spodnej časti panela. Každý tvar sa skladá z výplne a čiary okolo tvaru. Jej farbu zmeníte kliknutím na tlačidlo s ikonou štetca v paneli vlastnosti a výberom farby. Kliknutím na vedierko nastavíte, že budete pracovať s výplňou.
4. Vyberte farbu, ktorú chcete použiť. Ak je vaše logo vo formáte SVG, pribudli aj farby, ktoré sú v ňom použité, sú označené ako **FromSVG** (ak ste vložili logo vo formáte AI, je to **FromAI**).

Formátovanie textu

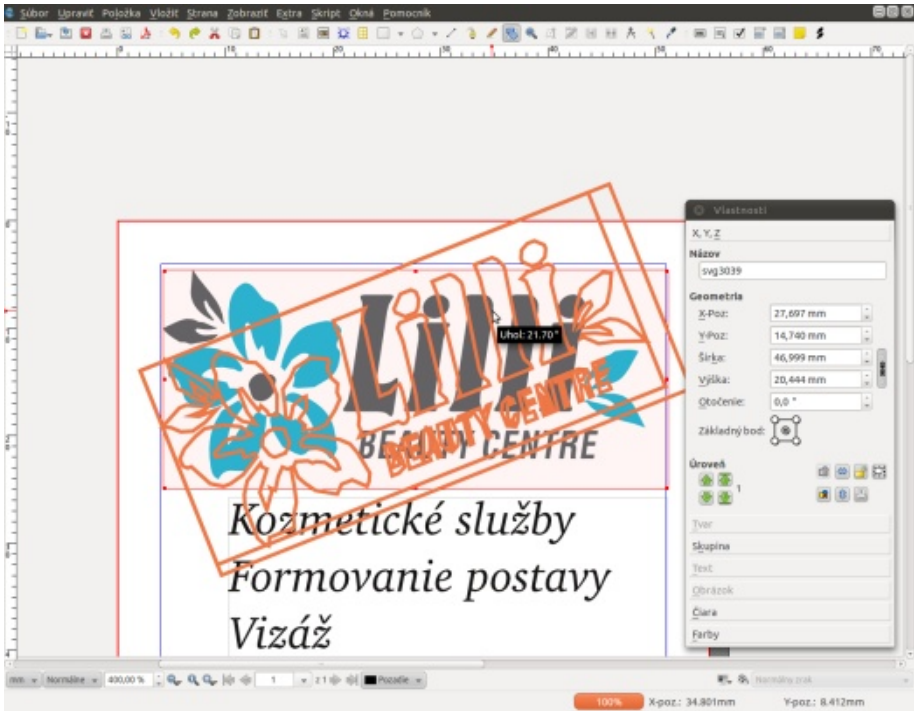
Keď už mate jednotlivé objekty vložené a rozmiestnené, môžete si upraviť text. Na vizitke sú najdôležitejšie kontakty, ktoré je dobre zvýrazniť a ďalší text upraviť podľa vašej potreby.

1. Urobte dvojklik na textové pole, ktoré chcete upravovať.
2. Otvorte okno **Vlastnosti** [F2].
3. Označte text, ktorý chcete upraviť. Potom v okne **Vlastnosti** vyberte časť **Text**. Tu si zvolíte písmo, veľkosť písma, riadkovanie, zarovnanie, farby a ďalšie vlastnosti. Ak potrebujete zmeniť text v celom textovom poli, použijete [Ctrl+a], ak mate textové pole v editovacom režime. Alebo kliknite mimo textového poľa a jedným kliknutím vyberiete celé textové pole a zmeny, ktoré urobíte v paneli **Vlastnosti**, sa aplikujú na celý text v poli.

Otáčanie objektov

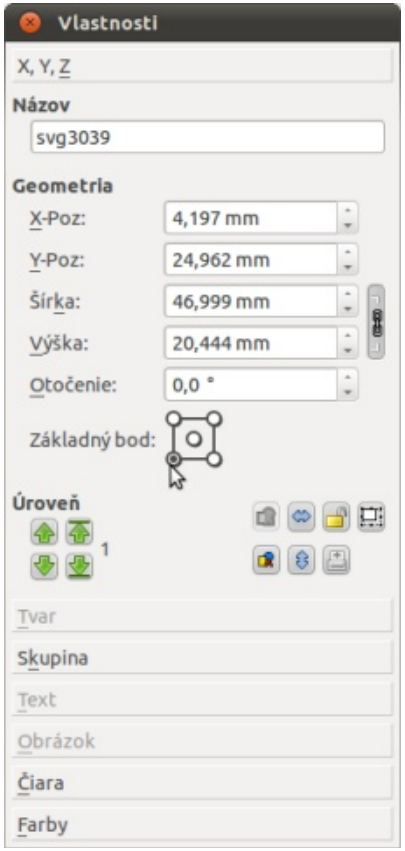
Ďalším dôležitým nástrojom je nástroj otáčania. Je dobre využiteľný, keď potrebujete logo firmy dať zvislo, alebo ho len pootočiť.

1. Vyberte objekt, ktorý chcete natočiť. Napríklad logo firmy.
2. V paneli nástrojov vyberte nástroj **Otočiť objekt** alebo použite klávesu [r]. Kurzor myši sa zmení na dve šipky v kruhu.
3. Kliknutím myši a ťahaním sa objekt otáča. Zároveň aj vidíte náhľad, v akej pozícii sa už nachádza. Okolo kurzora sa zobrazuje informácia, aký uhol mate nastavený.



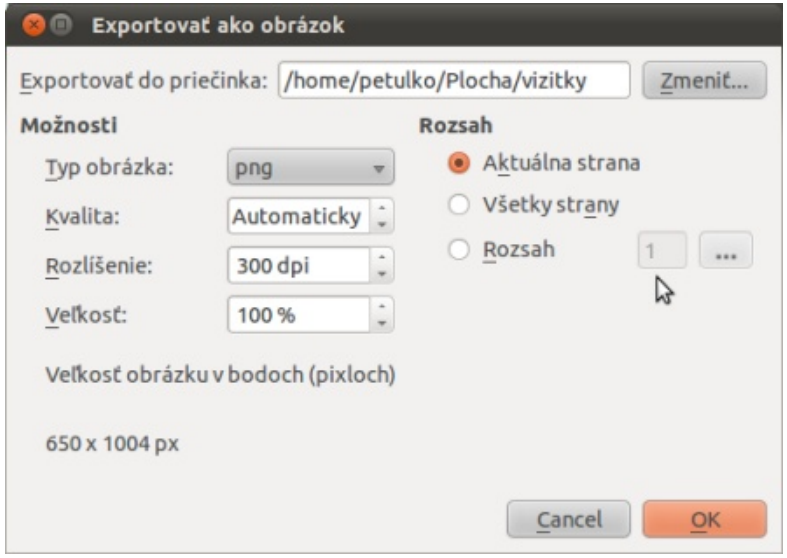
Otočenie objektu

Ak pri otáčaní stlačíte [Ctrl], bude sa objekt štandardne otáčať o pätnásť stupňov. Ak viete, aký presný uhol potrebujete objektu nastaviť, urobíte to v paneli **Vlastnosti** v časti **X,Y,Z**. Otočenie nastavíte na požadovaný uhol. V tejto časti je možné nastaviť aj, okolo ktorého bodu sa bude objekt natáčať. Štandardne sa otáča okolo ľavého horného vrcholu. Na vyber sú rohové a stredný bod.



Nastavenie bodu otočenia

Hotovú vizitku si môžete vytlačiť alebo vyexportovať ako obrázok. Urobíte to v menu **Súbor | Export | Uložiť ako obrázok…** Rozlíšenie treba nastaviť aspoň na 300 DPI, 72 DPI, ktoré je štandardne nastavené, je vhodné na prezeranie v počítači alebo zverejnenie na webe, na tlačenie je to veľmi málo.



Export vizitky do PNG, rozlíšenie 300 DPI



Hotová vizitka

Software pro elektronické knihy v Linuxu

Kevin O'Brien

Tento článek vyšel ve čtyřicátém sedmém čísle časopisu Full Circle Magazine, který se zaměřuje především na tématiku kolem Ubuntu. Do češtiny jej provedli dobrovolníci z řad české komunity Ubuntu. Licence článku je Creative Commons (Uveďte autora-Zachovejte licenci).

Jsem velkým fanouškem elektronických knih. Mají velké množství výhod: většinou jsou levnější (v mnoha případech dokonce zdarma), nezabírají tolik místa a jsou mnohem přenosnější. Neustále při sobě nosím desítky knih a mohu to dělat bez mrtvých stromů.

Možná si myslíte, že k tomu, abyste si elektronické knihy užili, potřebujete drahé vybavení a drahý software. Není tomu tak! Se snadno dostupným softwarem můžete číst a samozřejmě i spravovat elektronické knihy na svém počítači s Ubuntu a přidat si je do přenosných zařízení, jako je třeba mobilní telefon s Androidem. Chystám se vám ukázat, jak na to.

Calibre: Desktopové řešení

Ideální program k těmto účelům je Calibre, který sám sebe označuje jako „kompletní řešení pro všechno, co potřebujete pro elektronické knihy". A má k tomu opravdu velmi blízko. Je multiplatformní a tedy dostupný jak pro Windows, tak Linux, ale také pro Mac OS X. Calibre je k dispozici i v češtině. Tento program si můžete buď stáhnout z oficiálních stránek, nebo nainstalovat z repozitářů Ubuntu. Ještě bych připomněl, že tento program se neustále vyvíjí a verze v repozitářích tak nemusí být zrovna nejnovější. Například v době, kdy píši tento článek, je v repozitářích verze 0.7.18, ovšem na webu je již verze 0.7.42. Jako běžný uživatel mohu říci, že jsem tento program téměř nikdy neotevřel bez toho, aniž by mě neupozorňoval na to, že je ke stažení nová verze, a právě proto bych doporučoval stažení z webových stránek. Program je napsaný v jazyce Python, který tedy budete potřebovat, ale většinou budete mít vše potřebné již v systému (vyžaduje Python 2.6 nebo novější).

Co získáte nainstalováním Calibre? Správce vaší kolekce knih, převaděč formátů, možnost stahovat a přidávat metadata, synchronizaci do čteček elektronických knih a další. Umožní také čtenáři zvládnout téměř každý formát, který není ochráněn pomocí DRM. Může ovšem také sloužit jako webový server, který vám umožní přístup do kolekce z jakéhokoli internetového prohlížeče. Je toho opravdu hodně a navíc je zdarma a open-source, ale pokud se vám líbí, na internetových stránkách naleznete možnost přispět projektu finančně. Já osobně jsem daroval deset dolarů, abych podpořil každého, kdo používá tento software.

Vytvořte si vlastní knihovnu

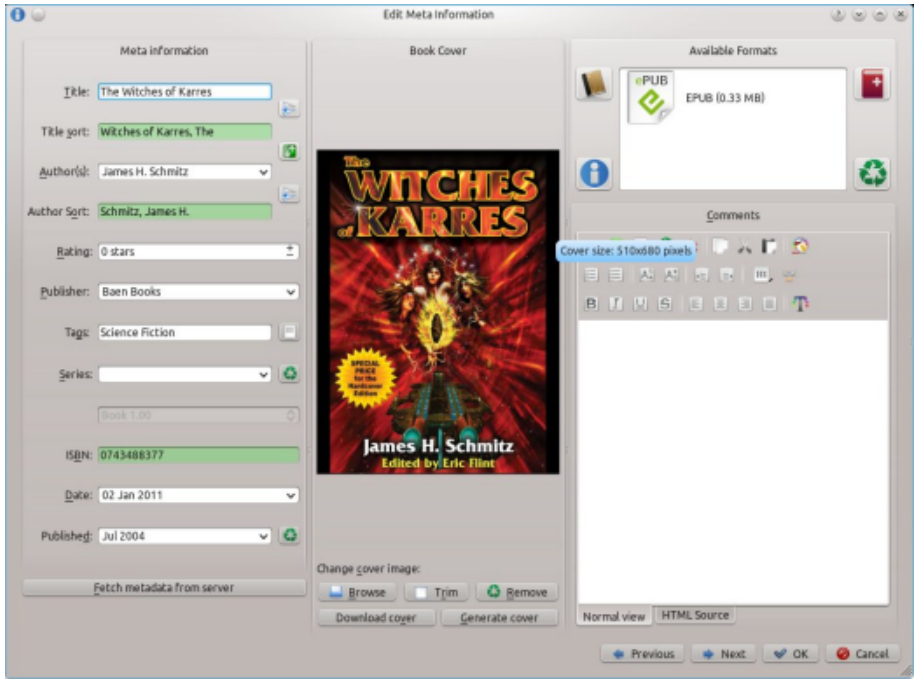
Když spustíte Calibre poprvé, nabídne vám „Uvítací průvodce" inicializační proces, který vytvoří knihovnu ve vaší domovské složce.

Knihy můžete přidávat kopírováním souborů do zmíněné složky a poté stačí jen kliknout na tlačítko „Přidat knihy". Calibre vezme každou knihu, zkopíruje ji do složky a vytvoří pro ni databázový záznam. Do knihovny lze přidat široké množství formátů: CBZ, CBR, CBC, CHM, EPUB, FB2, HTML, LIT, LRF, MOBI, ODT, PDF, PRC, PDB, PML, RB, RTF, SNB, TCR, TXT. Soubory těchto formátů můžete převést na poměrně zredukovaný seznam výstupních formátů: EPUB, FB2, OEB, LIT, LRF, MOBI, PDB, PML, RB, PDF, SNB, TCR, TXT. To může být užitečné při synchronizaci či přenosu elektronických knih do vaší čtečky. Ještě poznámka – převodní proces má na výstupu dva soubory, přičemž originál je zachován.



Hlavní okno programu Calibre

Jakmile jste přidali své elektronické knihy, možná budete chtít přidat i jejich metadata. Spousta volně dostupných elektronických knih je pouze obyčejný text – bez obalů nebo dalších informací. V knihovně můžete kliknout pravým tlačítkem na jakoukoliv knihu, vybrat „Upravit metadata“ a jít na věc. Obvykle toto dělám pro lepší kontrolu u každé knihy zvlášť, ale knihy můžete také editovat dávkově a jednotlivá data přidat později.



Úprava metadat v programu Calibre

Do políček na pravé straně obrazovky můžete vkládat informace, ale často jsou tyto informace dostupné online. Pokud kliknete na tlačítko „Získat data ze serveru“ umístěné v dolní části okna, program vyhledá informace dostupné na Google Books. Krom toho dostanete také (zdarma) účet na isbndb.com, kde můžete získat daleko více informací. U nedávno publikovaných knih můžete získat přesné ediční informace z ISBN nebo (u starších public-domain) také funguje, že si pro získání metadat a obalů vyberete z různých vydání.

Elektronické čtečky

Možná jste to někdy zažili: Otázka: „Jaká je nejlepší digitální kamera?“ Odpověď: „Ta, kterou máte s sebou.“ A myslím si, že to samé mohu říci o čtečkách elektronických knih. Calibre je dobrý pro vytváření a řízení knihovny. Já ale opravdu nečtu všechno v Calibre, protože bych musel sedět u počítače. Předpokládám, že pracujete na notebooku, který berete všude s sebou, ale já dávám přednost něčemu přenosnějšímu. Jsou tady vyhrazené čtečky elektronických knih jako Amazon Kindle, Barnes a Noble Nook, a pokud chcete jít touto cestou, musíte být připraveni na věci, jako je ochrana a omezení DRM. Jakákoliv elektronická kniha koupena na Amazonu bude fungovat pouze na Amazon Kindle. To samé platí pro Barnes a Noble. A každá čtečka a software má jiné formáty. Zvláštní je, že Amazon Kindle nepřečte ePUB, který je ale nejpoužívanějším formátem, ale Nook naopak ePUB upřednostňuje. To, co dělá schopnosti Calibre tak cenné, je velká podpora všemožných formátů.

I když je výše uvedená čtečka tak užitečná, našel jsem nejvhodnější program, ke čtení na mém Android mobilu. Tento program se jmenuje Aldiko a je dostupný ve dvou verzích: free a placené. Vývojáři říkají, že free verze je podporována reklamami.

Vzhledem k tomu, že placená verze stojí jen 2,99 dolarů, tak jsem si software pořídil, jelikož vím, že tento program budu aktivně využívat i v budoucnu. Aldiko je velmi intuitivní program, který je k dispozici pro jakýkoli telefon s operačním systémem Android 2.1+.

Jestliže chcete začít číst, je nutné přesunout knihy na paměťovou kartu v Android zařízení. Připojte telefon pomocí USB kabelu, nebo připojte SD kartu jako datové úložiště (mass storage), a překopírujte knihy, které chcete číst, do složky *ebooks/import/directory*. Potom můžete importovat knihy v aplikaci Aldiko pomocí tlačítka Menu na hlavní obrazovce. Aldiko dokáže přečíst knihy ve formátech EPUB nebo PDF. V poslední verzi (2.0) byla přidána podpora i pro Adobe DRM. Po dokončení importu se knihy objeví ve vaší virtuální knihovně, odkud si je můžete v klidu vybrat a přečíst.

Jestliže aplikaci zavřete s tím, že se k ní opět vrátíte, tak si můžete vámi již načatou knihu otevřít přesně na místě, kde jste předtím skončili.

Jakmile jste již Aldiko vyzkoušeli, tak brzy zjistíte, že je to velmi praktická aplikace, bez které se neobejdete. Kdykoli jste zaseknutí ve frontě nebo sedíte v čekárně, jednoduše si vytáhnete telefon a ponoříte se do vaší oblíbené knížky. Sice si to neužijete jako klasickou knížku v příjemném prostředí vašeho domova, ale vaše knihy budou všude s vámi.

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. Vítáme 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 dárce 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:

- *Dění 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, 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 byly vloženy do výukového systému. Probíhá **spolupráce s učiteli** či lektory a systém je **testován ve výuce**.

Řešitel projektu

LIBERIX
free & open source

Partner projektu

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

Informace o projektu najdete na adrese ec3.liberix.cz

esf evropský sociální fond v ČR
EVROPSKÁ UNIE
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY
OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost 2007–13
LIBERIX free & open source

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ