

Pardus+GP2X

Perşembe, 06 Eylül 2007

!!!This content has not been translated yet!!!

Yazýý indir:

Pardus+GP2X.pdf

Pardus+GP2X.odt

Bu yazýnýn amacý GP2X için yazýlým geliřtirmek isteyen fakat nereden bařlamasý gerektiđini bilmeyen geliřtiricilere yardýmçı olmaktadır. Ayrýntýlý bilgilerden öte bu yazýda, gerekli bilgilere nereden ve nasýl ulařabileceđiniz sorularýna yanýt vermeye ve siz kapýýý aralamaya çalıřtým. Sorularýnýzý canavar@fehmicans.net e-posta adresine gönderebilir ya da çok daha iyisi <http://forum.gp2xtr.com/> adresindeki GP2X Türkiye Forumlarýna yazabilirsiniz. Bunun yanýnda aradýđýnýz cevap belki de <http://wiki.gp2xtr.com> adresinde çoktan yerini almýřtır.

GP2X için kod yazmaya bařlamadan önce bence ilk ipimiz geliřtirme makinasý üzerinde kullanacađýmýz iřletim sistemini seçme olmalı. Windows mu kullanmalýyız yoksa bir Linux dađýtýmý mı? Ya da [[MacOS]] mu? Bu sorunun cevabýný vermek benim için Windows sistemler üzerinde yalnızca çile çekmiř; baskýya, dayatmalara karřý duran; kendine özgü olarak deđiptirebildiđi, geliřtirici sistemleri tercih eden ve MacOS sistemleri zorunlu olmadıkça uzaktan seyretmekle yetinmiř biri için oldukça kolay. Ancak yine de Windows fanatikleri için mantýklý bir cevap bulmak gerekiyor. Purasý açık ki GP2X üzerinde Linux çekirdeđi çalıřtıđý için elbette geliřtirme yapýlan sistemin de Linux tabanlı olmasý geliřtirme ve test açýsýndan daha verimli olacaktır. Ayrýca Linux için pek çok kaynak araç bulunmasý da biz geliřtiricilere büyük kolaylık sađlıyor. Hatta benim en sevdiđim özellik bu araçlar üzerinde deđipiklik yapabiliyor olmak. Örneđin Code::Blocks editörü üzerinde ihtiyaç duyduđum deđipiklikleri yaptıktan sonra "Code::Blocks Canavar Edition" adýyla kullanmak beni dünyanýn en mutlu insaný yapıyor. Çünkü bahsettiđim editörün bu halini tüm evrende kullanan tek insan benim ve bu durum beni bütün insanlar arasýnda özel kılıyor. (Bkz: Züđürt tesellisi)

Linux kullanacađýmýza biraz emrivaki de olsa karar verdiđimize göre şimdi sıra řu can alýcý soruya geliyor: Hangi Linux dađýtým seçmeli? Elimizde pek çok seçenek olmasý seçim yapmayı oldukça zorlařtırıyor. Uzun zaman [[Fedora Core]] kullanmýř ben için bu sefer ayný dađýtým olmayacak. Ben bu konuda tüm ihtiyaçlarımı fazlasıyla karřýladıđý için, biraz da milliyetçilik yapıp [[Pardus]] seçtim.

Pardus'u <http://pardus.org.tr>'den indirip kuruyoruz. Bu noktada Pardus ile ilgili bir kaç yararlı bađlantý vermeden de geçmeyeyim.

1. <http://gezegen.pardus.org.tr/>
2. <http://tr.pardus-wiki.org/>
3. <http://www.ozgurlukicin.com/>
4. <http://www.pardus-oyun.org/>

Evet artık canavar gibi çalıřpan bir iřletim sistemimiz var. Yeni sistemimizin orasýyla burasýyla oynamak elbette ki çok zevkli. Ancak çok fazla zaman kaybetmeden yeni görevimiz olan GP2X için bir SDK(Software Development Kit. Ekpi sözlük'ten ssg der ki; bir yazılım için yazılım geliřtirecek yazılımcılara verilen yazılımlara verilen isim) kurmaya bařlamamız gerek. Önce <http://wiki.gp2xtr.com/> adresine bir göz atalım. Burada Yazýlým Geliřtirme kısmýnda Linux bađlantýsýna týklıyoruz. Açýlan sayfa

gelen öneriler arasýndan ben pek çok kütüphaneyi içinde barýndýran Oopo's DevKit'i tercih ettim(Saygýlar Oopo). <http://archive.gp2x.de/cgi-bin/cfiles.cgi?0,0,0,0,14,1609> adresinden bu SDK'yý indiriyoruz. Ýndirdiđimiz dosyayý açtýđýmýzda elimizde 2 klasör olacak. Önce toolchain klasörüne giriyoruz. Buradaki readme.txt dosyasýnda yazanlarý yapýnca toolchain'imiz(Ekbi sözlükten detached der ki; yazilim dunyasinda belli bir urunu gelistirmek icin kullanılan araclar grubuna bu adi veririz. ornek olarak editor, compiler, linker ve hedef platforma yonelik temel kutuphaneler. [Canavar'dan not: Genelde toolchain ile beraber bir editor gelmez.]) kurulmuř olacak. Ancak bu iřlemleri yapmadan önce

```
export LC_ALL=en_US
```

yazmak zorundayız(Niye? Konsolda dil problemini çözmek için...). Toolchain'i kurduktan sonra sýra kütüphaneleri kurmaya geliyor. lib klasörünün içinde bulunan readme.txt dosyasýnda anlatýlanlarý yaptýđýmýzda bu iřlem de bitmiř olacak. Bu yazýyý yazarken readme dosyalarýný silmiř olduđum için ayrýntýlý bir açýklama yapamýyorum. Ama giriř seviyesinde Ýngilizce'si olanlar için ora anlatýlanlarý yapmanýn çok zor bir iř olacađýný düřünmüyorum. Yalnızca SDK'yý /gp2xdev klasörüne kurmanýzý tavsiye ederim

SDK'mýzý kurduktan sonra yanýt aramamýz gereken bir soru ile daha karřýlařýyoruz: Hangi editörü kullanacađız? Bu soruya ben verdiđim cevap VI (<http://www.vim.org/>). Bu editörün sađladýđý kolaylýđýn ne kadar büyük olduđunu bildiđim kadar acemilere ve yazdırabýn büyüklüđünü de iyi biliyorum. Bu yüzden Code::Blocks (<http://www.codeblocks.org>) ya da CDT plugini (<http://www.eclipse.org/cdt/>) ile Eclipse(<http://www.eclipse.org/>) sizler için daha iyi bir çözümlendirilebilir.

SDK'mýzý kurduktan sonra sýra artýk bir test uygulamasý yazmaya geliyor. Ancak bu uygulama her ne kadar basit olsa da [[SDL]], SDL_image, libpng, libjpeg ve libz kütüphanelerinin kullanýlabilirliđini de test etmeli. Bu noktada Oopo abimizden bir miktar daha yardým alýyoruz (<http://www.oopo.net/consoledev/>). Kendisi SDL, SDL_ttf ve SDL_mixer kütüphanelerinin portlarýný test etmek için bir test uygulamasý yazmýř. Ben de bu test uygulamasýndan yola çýkarak libpng, libjpeg ve libz kütüphanelerini de test eden küçük bir uygulama yazdým. Bu uygulamayý örnek resim ve ses dosyalarý ile birlikte <http://fehmicans.net/joomla/source/sdl-tester.tar.gz> adresinden indirebilirsiniz.

SDL kütüphanesinin Ýngilizce dokümantasyonuna <http://www.libsdl.org/docs.php> adresinden ulařýlabilir. Ya da Ben Ýngilizce doküman istemem baba, Türkçe olaný yok mu bunun? dersiniz ragnor(<http://ozanemirhan.blogspot.com/>) kardeřimizin yazmýř olduđu http://www.geocities.com/ragnor_whr/sdl_doc.txt bađlantýsýndan indirebileceđiniz doküman isteđinizi fazlasıyla karřýlayacaktır.

Fehmi Can SAĐLAM (Canavar)
09/2007 Ýstanbul
e-posta: canavar@fehmicans.net