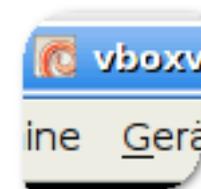


Topthemen dieser Ausgabe

VirtualBox und KVM

Dieser Artikel stellt die Virtualisierungslösungen VirtualBox OSE (Open Source Edition) und KVM (Kernel-based Virtual Machine) in einem kleinen Projekt vor und zeigt auf, wie die gleichen Aktionen in beiden „Welten“ auf der Kommandozeile durchgeführt werden können. Auch wenn beide dasselbe Problem – Bereitstellen eines virtuellen Rechners zum Ausführen von Betriebssystemen und Applikationen – lösen, gibt es in den Details und insbesondere aus der Sicht des Nutzers einige Unterschiede. ([weiterlesen](#))

Seite 4



Python – Teil 5: In medias res

Im vorherigen Teil dieser Einführung wurden Klassen besprochen. Mit diesem Teil soll nun ein Einstieg in die praktische Programmierung in Angriff genommen werden. Zunächst wird dazu aber noch auf die Fehlerbehandlung in Python eingegangen. ([weiterlesen](#))

Seite 17

Simutrans – Schnelles Geld zu Lande, zu Wasser und in der Luft

Geld ausgeben ist nicht schwer, Geld verdienen dagegen sehr. Vom Tellerwäscher zum Multimillionär ist es nicht selten ein langer Weg und die Durchfallquote ist hoch. Wer in der Realität ungerne mit harter Währung zockt, sollte alternativ in der Virtualität sein Glück versuchen. Eine nicht ganz ernstzunehmende Möglichkeit, aus dem Nichts ein florierendes Imperium zu erschaffen, ist Simutrans. Geld wird man aufgrund der freien Verfügbarkeit des Titels definitiv nicht verlieren und kleine Finanzgenies könnten an diesem Zeitvertreib Gefallen finden. ([weiterlesen](#))

Seite 37



Editorial

Und die Gewinner heißen ...

Programmierer als Gewinner

Auf unserer Webseite konnte man es bereits kurz vor Weihnachten nachlesen: Der dritte **freiesMagazin**-Programmierwettbewerb wurde beendet [1]. Die Auswertung dauerte dann über die Feiertage und die Gewinner konnten sich am 6. Januar über ihre Preise freuen [2].

Die Anzahl der Teilnehmer war im Vergleich zu den vorherigen Programmierwettbewerben eher enttäuschend. Es haben gerade einmal halb so viele Programmierer teilgenommen wie zuvor. Die Gründe wollen wir in einer Umfrage erfahren [3]. Wir freuen uns über jede Rückmeldung, um den nächsten Programmierwettbewerb attraktiver zu gestalten.

Alle weiteren Details zum Wettbewerb können im *zugehörigen Artikel* auf **Seite 48** nachgelesen werden.

HTTP als Gewinner

Ab und an erhalten wir die Anfrage, wieso wir zum einen sowohl FTP- als auch HTTP-Links zum Magazin angeben und zum anderen, wieso FTP als Erstes genannt wird.

Beide Anfragen lassen sich leicht beantworten: Weil wir es können und weil es schon immer so war. Dies sind natürlich keine befriedigenden Antworten und um zu testen, ob HTTP oder FTP bei den Lesern beliebter ist, haben wir ab November

die Linkreihenfolge in der Veröffentlichungsnachricht umgedreht, sodass HTTP zuerst genannt wurde. Damit konnten wir testen, ob die Leser einfach nur den ersten Link anklicken oder gezielt den FTP-Link wählen.

In der Vergangenheit war es so, dass die FTP-Version mit im Schnitt 300 Downloads vor der HTTP-Version lag. Nach der Umstellung der Reihenfolge drehte sich dies gewaltig um und über FTP wurde **freiesMagazin** nur noch halb so oft heruntergeladen wie über HTTP. Dies zeigt deutlich, dass die vorherige Präferenz für FTP hergestellt war und nur daran lag, dass wir den FTP-Link als Erstes nannten.

Aus dem Grund haben wir den FTP-Link nun einfach gestrichen, da es wirklich unsinnig ist, beide Version zu verlinken. Wer will, kann natürlich immer noch den FTP-Server unter <ftp://ftp.freiesmagazin.de/> durchforsten, aber wir werden den FTP-Link nicht mehr separat erwähnen. Dies schafft hoffentlich bei Neulingen auch mehr Klarheit, da es nur noch einen Link zur PDF-Version gibt.

ePub als Verlierer

Anfang Januar 2011 fragten wir, ob die Leser von **freiesMagazin** eine extra Mobilausgabe neben der PDF- und den beiden HTML-Versionen benötigen [4]. Insgesamt haben 490 Menschen

Inhalt

Linux allgemein

VirtualBox und KVM	S. 4
Kernel-Crash-Analyse unter Linux	S. 9
Der Januar im Kernelrückblick	S. 15

Anleitungen

Python – Teil 5: In medias res	S. 17
--------------------------------	-------

Software

Bottle – Ein WSGI-Framework für Python	S. 23
Sketch – 3-D-Grafikcode für L ^A T _E X	S. 31
Simutrans – Schnelles Geld zu Lande, zu Wasser und in der Luft	S. 37

Community

Rezension: Bash – kurz & gut	S. 43
Rezension: Root-Server einrichten und absichern	S. 45

Magazin

Editorial	S. 2
Dritter freiesMagazin -Programmierwettbewerb beendet	S. 48
Leserbriefe	S. 54
Veranstaltungen	S. 56
Vorschau	S. 56
Konventionen	S. 56
Impressum	S. 57



abgestimmt, wovon 41 % (202 Stimmen) gar keine Mobilversion benötigen. Weitere 54 % (264 Stimmen) sind mit dem aktuellen Angebot (PDF und HTML) zufrieden und benötigen keine weitere Mobilversion zum Angebot. Da Mehrfachnennungen zugelassen waren, gibt es noch 20 % (100 Stimmen), die eine andere Mobilversion (zum Beispiel im A5-Hochformat-PDF oder im ePub-Format [5]) wollten.

Obwohl die Nachfrage nach einer neuen Mobilversion sehr gering war, haben wir uns dennoch umgeschaut, ob wir mit wenig Aufwand (!) eine A5- oder eine ePub-Version erzeugen können. Die Ergebnisse waren leider bescheiden. Eine A5-Version wäre möglich, würde aber an einigen Stellen einen direkten Eingriff in die Artikel erfordern, weil es zahlreiche Wörter bzw. Befehlsketten gab, die über den Rand hinausragten und die man nicht mehr lesen konnte.

Noch etwas schlechter sah es bei einer Konvertierung in ePub aus [6]. Da wir \LaTeX als Basis für freiesMagazin nutzen, bringt dies Probleme mit, weil es keinen Konverter von \LaTeX direkt nach ePub gibt. Das PDF in ePub zu konvertieren ist wegen des dreispaltigen Layouts fast unmöglich und lieferte keine guten Ergebnisse. Aber auch die HTML-Version als Zwischenstufe war nicht nutzbar, da TTH [7] als Konverter ein wohl eher schlechtes HTML als Ausgabe erzeugt. Bei der nachfolgenden Konvertierung nach ePub fehlten zahlreiche Absätze, Links und Überschriften. Öffnet man die HTML-Seite aber in einem Browser, speichert sie ab und konvertiert dann nach ePub,

sah das Ergebnis annehmbarer aus, war aber noch weit entfernt von einem guten Layout.

Aus dem Grund haben wir uns entschieden, vorerst keine weitere Arbeit in eine extra Mobilversion zu stecken. Der damit verbundene Aufwand wird durch die Nachfrage nicht gerechtfertigt, vor allem da die Konvertierungshelfer noch zu viele Probleme machen.

Wer aber eine Möglichkeit kennt, wie man ein ordentliches ePub automatisiert erzeugen kann, kann uns unter redaktion@freiesMagazin.de schreiben. Sobald sich die Werkzeuge verbessern oder wir den Kniff heraus haben, steht einer ePub-Veröffentlichung natürlich nichts im Wege. Wichtig ist dabei immer, dass wir die vorliegenden TEX-Dateien nicht ändern wollen. Maximal an der Formatierung (also alles, was über \LaTeX -Befehle beeinflusst wird) können wir etwas ändern.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß mit der neuen Ausgabe.

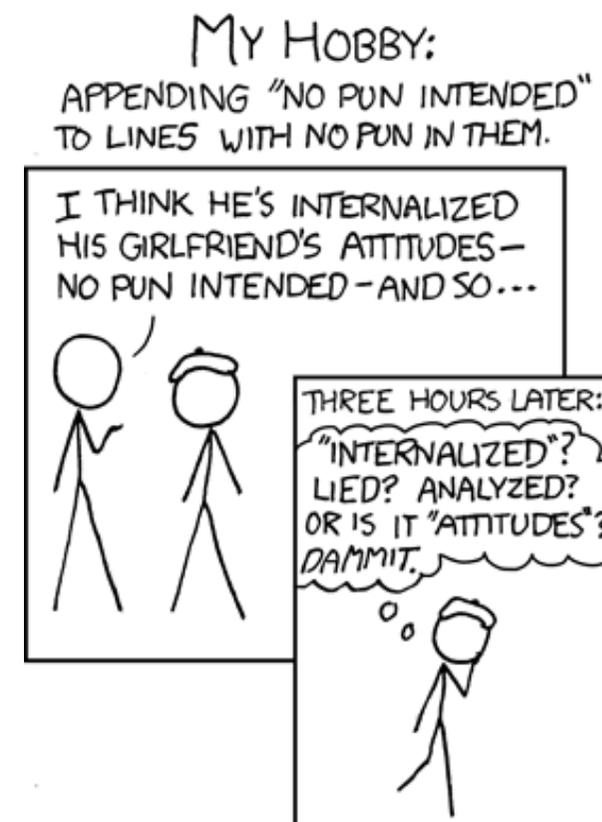
Ihre freiesMagazin-Redaktion

LINKS

- [1] <http://www.freiesmagazin.de/20101220-dritter-programmierwettbewerb-beendet>
- [2] <http://www.freiesmagazin.de/20110109-gewinner-des-dritten-freiesMagazin-programmierwettbewerbs>
- [3] <http://www.freiesmagazin.de/20110130-umfrage-teilnahme-dritter-programmierwettbewerb>

- [4] <http://www.freiesmagazin.de/20110110-umfrage-mobilversion-freiesmagazin>
- [5] <http://de.wikipedia.org/wiki/Epub>
- [6] <http://www.freiesmagazin.de/20110110-umfrage-mobilversion-freiesmagazin#comment-1627>
- [7] <http://hutchinson.belmont.ma.us/tth/> 

Das Editorial kommentieren 



„No Pun Intended“ © by Randall Munroe (CC-BY-NC-2.5), <http://xkcd.com/559>



VirtualBox und KVM von Hauke Goos-Habermann

Dieser Artikel stellt die Virtualisierungslösungen VirtualBox [1] OSE (Open Source Edition) und KVM [2] (Kernel-based Virtual Machine) in einem kleinen Projekt vor und zeigt auf, wie die gleichen Aktionen in beiden „Welten“ auf der Kommandozeile durchgeführt werden können. Auch wenn beide dasselbe Problem – Bereitstellen eines virtuellen Rechners zum Ausführen von Betriebssystemen und Applikationen – lösen, gibt es in den Details und insbesondere aus der Sicht des Nutzers einige Unterschiede. Beide Lösungen stehen unter freien Lizenzen, bei VirtualBox gibt es zudem eine nicht-freie Version, die unter der proprietären „VirtualBox Personal Use and Evaluation License (PUEL)“ steht. Diese bringt zusätzliche bzw. andere Funktionen mit, was aber in diesem Artikel nicht behandelt wird und für dieses Projekt nicht weiter von Bedeutung ist.

Installation

Zuerst legt man ein neues Verzeichnis an, das die Daten für dieses Projekt aufnehmen wird und wechselt in dieses.

KVM

Das für KVM essentielle Modul ist seit Linux 2.6.20 Teil des Kernels und sollte daher bereits von jeder halbwegs aktuellen Distribution installiert sein. Allerdings kann das Modul nur geladen werden, wenn die CPU über Virtualisierungsfunktionen verfügt, ansonsten meldet das KVM-

Modul einen Fehler. Möchte man vorher überprüfen, ob die eigene CPU KVM-tauglich ist, so muss das Flag `vmx` bei Intel- und `svm` bei AMD-CPU's vorhanden sein. Mit folgendem Einzeiler lässt sich dies leicht überprüfen:

```
$ grep flags /proc/cpuinfo | egrep -c '(vmx|svm)'
```

Ist der Ausgabewert größer als 0, so steht der Verwendung von KVM nichts mehr im Wege.

Zudem benötigt man noch die Pakete `qemu-utils`, `kvm` und `openvpn`, die man über die Paketverwaltung installiert.

Nun lädt man das Skript `VirtualBox-networking-setup.sh` [3] in das Projektverzeichnis herunter. Wie der Name andeutet, wurde das Skript ursprünglich für VirtualBox geschrieben, um dort Netzwerkbrücken und virtuelle Netzwerkschnittstellen anzulegen. Nun leistet es dasselbe für KVM.

VirtualBox

VirtualBox OSE sollte sich ebenfalls in den Paketquellen der meisten Distributionen – wenn auch nicht immer in der neuesten Version – befinden. Da sich die Parameter von Version 2 zu 3 (meist doppeltes Minuszeichen `--` vor dem Parameter statt eines einfachen Minus `-` bei Version 2) leicht geändert haben, ist darauf zu achten, dass VirtualBox in Version 3.x installiert wird.

Ist VirtualBox in der eigenen Distribution zu alt, so gibt es die Möglichkeit, eine aktuelle Version von der VirtualBox-Seite [4] zu beziehen. Dort gibt es vorkompilierte Pakete der unfreien VirtualBox für viele Distributionen und den Quelltext der OSE zum Selberkompilieren. Vorkompilierte VirtualBox OSE-Pakete für Debian Lenny gibt es bei den Dodger-Tools [5]. Ob man VirtualBox OSE oder VirtualBox PUEL installiert, ist für die Beispiele in diesem Artikel nicht wichtig.

Zu guter Letzt benötigt man noch das ISO-Abbild einer Linux-Distribution (*BSD, Haiku, ReactOS, etc. sollten auch gehen). Welche man dafür wählt, ist nicht entscheidend, man sollte sich aber mit deren Einrichtung auskennen.

Konfiguration

Nach der Installation muss man dafür sorgen, dass der eigene Benutzer in den Gruppen `kvm` und `vboxusers` eingetragen ist, da dieser sonst keine virtuelle Maschine (VM) starten kann.

Findet man die Benutzerverwaltung nicht auf Anhieb, kann man auch folgendes ausführen (`BENUTZER` durch den Namen des eigenen Benutzers ersetzen) :

```
# adduser BENUTZER kvm
# adduser BENUTZER vboxusers
```

Damit die Gruppenzugehörigkeit wirksam wird, muss man sich aus- und wieder einloggen. Das Skript `VirtualBox-networking-setup.sh` be-



darf noch einer kleinen Anpassung. So wird **BENUTZER** in der Zeile **user=BENUTZER** ebenfalls durch den eigenen Benutzernamen ersetzt.

VM-Start vorbereiten

Da beide Virtualisierer nicht gleichzeitig betrieben werden können, muss vor dem Laden des einen Kernel-Moduls das jeweils andere entfernt werden.

Zum Laden des VirtualBox-Moduls verwendet man

```
# /etc/init.d/vboxdrv start
```

und zum Entfernen

```
# /etc/init.d/vboxdrv stop
```

Bei KVM gibt es den kleinen Unterschied, dass je nach CPU-Typ (AMD oder Intel) ein anderes Modul geladen bzw. wieder entfernt wird.

Zum Laden

```
# modprobe kvm-amd
```

bzw.

```
# modprobe kvm-intel
```

und zum Entfernen

```
# rmmmod kvm-amd
```

bzw.

```
# rmmmod kvm-intel
```

Für das Erstellen der Netzwerkbrücke führt man noch **VirtualBox-networking-setup.sh** aus (die Frage beantwortet man mit **Y** + **Enter**):

```
# sh VirtualBox-networking-setup.sh
```

```

Sitzung Bearbeiten Ansicht Lesezeichen Einstellungen Hilfe
root@tux09:~# sh /mdk/m23helper/VirtualBox-networking-setup.sh

>> Setup network devices for VirtualBox guests

* Bridge device to create: br0
* Device with access to your local network and/or internet: eth0
* IP of the VirtualBox host: 192.168.1.77
* Gateway: 192.168.1.5
* User VirtualBox is run under: dodger
* Amount of VirtualBox guests: 20
* The script for disabling the VirtualBox networking will be stored in /tmp/VirtualBox-networking-disable.sh

This script will create the following devices that can be used in VirtualBox:
tap0 tap1 tap2 tap3 tap4 tap5 tap6 tap7 tap8 tap9 tap10 tap11 tap12 tap13 tap14
tap15 tap16 tap17 tap18 tap19

Do you want to proceed and create the devices and the bridge (y/n)?
y
FATAL: Module bridging not found.
mknod: »/dev/net/tun«: Die Datei existiert bereits
/mdk/m23helper/VirtualBox-networking-setup.sh: line 121: /proc/sys/dev/rtnetlink/rtnetlink_max_user_freq: Datei oder Verzeichnis nicht gefunden
Thu Nov 25 14:27:20 2010 TUN/TAP device tap0 opened
Thu Nov 25 14:27:20 2010 Persist state set to: ON
Thu Nov 25 14:27:20 2010 TUN/TAP device tap1 opened
  
```

Ausgabe von **VirtualBox-networking-setup.sh** 🔍

Nach einem Systemneustart muss das Skript erneut ausgeführt werden, da die Erstellung nur temporär ist. Die Netzwerkschnittstellen und die Netzwerkbrücke können auch wieder entfernt werden (was aber im Normalfall nicht nötig sein sollte):

```
# /tmp/VirtualBox-networking-disable.sh
```

Virtuelle Festplatte vorbereiten

Ohne Festplatte geht auch bei virtuellen Rechnern (fast) gar nichts. Diese Festplatten, die in einer VM verwendet werden, liegen dabei meist als Dateien vor. Sie verhalten sich aus der Sicht des in der VM ausgeführten Betriebssystems wie eine herkömmliche Festplatte. Diese virtuellen Festplatten können so angelegt werden, dass die dazugehörige Datei nur bis zum wirklich benutzten Speicher anwächst und somit auf der physikalisch vorhandenen Festplatte nur so viel Plattenplatz verwendet, wie benö-

tigt wird. Man kann also getrost eine etwas größere Maximalgröße angeben, auch wenn man nicht beabsichtigt, diese auszuschöpfen. Denn nichts ist ärgerlicher als eine zu kleine virtuelle Festplatte, die man nachträglich zu vergrößern versucht. Das folgende Beispiel zeigt, wie eine



8 GB große Festplattendatei erzeugt wird. Für KVM verwendet man das von QEMU stammende **qemu-img**:

```
$ qemu-img create -f qcow2 \
festplatte.kvm 8192M
```

Bei VirtualBox wird die Datei über das zentrale Verwaltungsprogramm **VBoxManage** angelegt und gleichzeitig in einer internen Datenbank registriert:

```
$ VBoxManage createvdi -filename \
festplatte.vdi -size 8192 -register
```

Anders als bei KVM landet die Datei nicht im aktuellen, sondern in einem von VirtualBox dafür vorgesehenen Verzeichnis. Gibt man hingegen den vollen Pfad an, so kann die Datei in jedem beliebigen Verzeichnis erstellt werden. So legt das folgende Beispiel mit Hilfe von **pwd** die Datei im aktuellen Verzeichnis an:

```
$ VBoxManage createvdi -filename \
pwd`/festplatte.vdi -size 8192 -\
register
```

VMs anlegen

Bei VirtualBox muss man eine VM anlegen, um diese starten zu können. Bei KVM ist dieser Schritt nicht vorgesehen. Mit dem bereits bekannten **VBoxManage** registriert man zunächst eine leere VM:

```
$ VBoxManage createvm -register -\
name vboxvm
```

Diese wird im Folgenden um eine IDE-Schnittstelle erweitert, mit der jedes Betriebssystem umgehen können sollte:

```
$ VBoxManage storagectl vboxvm --\
name "IDE Controller" --add ide
```

Erklärung der Parameter

Nun geht es ans Eingemachte. Dieses doch etwas längere Kommando konfiguriert gleich eine Reihe von VM-Eigenschaften mit einem Schritt:

```
$ VBoxManage modifyvm vboxvm --pae off --ostype debian --memory 512 --vram\
8 --acpi on --ioapic off --hwvirtex off --nestedpaging off --monitorcount\
1 --bioslogofadein off --bioslogofadeout off --hda `pwd`/festplatte.vdi \
--nic1 bridged --bridgeadapter1 eth0 --cableconnected1 on --macaddress1 00\
AABBCCDDFF --boot1 dvd
```

--pae off deaktiviert die sogenannte „Physical Address Extension“, die auf 32-Bit-Maschinen für die Verwendung von mehr als 4 GB Arbeitsspeicher erforderlich ist. Möchte man seiner VM mehr als 4 GB Arbeitsspeicher zuweisen, so kann man die Option auch auf „on“ setzen, dies ist aber nur sinnvoll, wenn man physikalisch mehr als 4 GB besitzt. Bei Aktivierung wird zudem eine CPU mit Virtualisierungsfunktionen vorausgesetzt.

Der Parameter **--memory 512** gibt an, dass 512 MB vom Arbeitsspeicher des Wirtsrechners für die VM verwendet werden sollen. Andere Werte sind natürlich auch möglich, nur sollte man darauf achten, dass für den Wirtsrechner noch genügend zur Verfügung steht.

--ostype debian setzt das Profil für diese VM auf die Debian-Distributionen. Das Profil setzt ei-

nige Einstellungen, die aber auch separat konfiguriert werden können. Das passende Profil zu wählen ist jedenfalls nie verkehrt. Mit

```
$ VBoxManage list ostypes
```

können alle von VirtualBox bekannten Betriebssysteme und Distributionen aufgelistet werden.

Durch das Deaktivieren der „Nested paging“-Erweiterung (zum Ausführen einer VM innerhalb

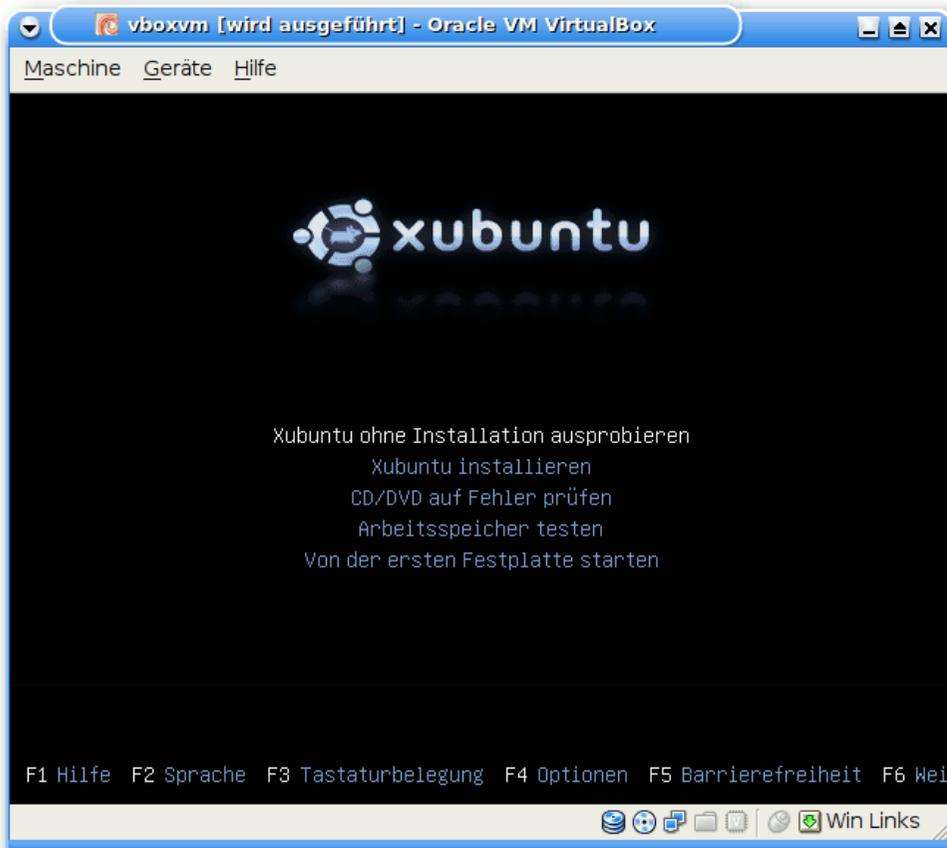
einer anderen VM) mittels **--nestedpaging off** funktioniert die VM auch auf CPUs ohne Virtualisierungsfunktionen.

--monitorcount 1 legt die Anzahl der angeschlossenen (virtuellen) Monitore fest.

Die beiden Optionen **--bioslogofadein off** **--bioslogofadeout off** beschleunigen durch Entfernen der Einblendung von Logos das Starten der VM.

Mittels **--hda 'pwd'/festplatte.vdi** wird die gerade angelegte virtuelle Festplattendatei an das (virtuelle) Master-Kabel der IDE-Schnittstelle „angeschlossen“.

Die Parameter **--nic1 bridged --bridgeadapter1 eth0** versetzen die erste (virtuelle) Netzwerkkarte mit der physikalischen



Gestartete Xubuntu-CD in VirtualBox. 🔍

Netzwerkschnittstelle „eth0“ in den Netzwerkbriicken-Modus („bridged“). „eth0“ sollte hierbei die Schnittstelle sein, die mit dem übrigen Netzwerk (bzw. Internet) kommunizieren kann.

--**cableconnected1 on** „steckt“ das virtuelle Netzwerkkabel in die virtuelle Netzwerkschnittstelle, damit das Betriebssystem die Netzwerkkarte verwenden kann und nicht meldet, dass das Kabel nicht angeschlossen sei.

Bei VirtualBox wird das ISO-Abbild in das virtuelle CD/DVD-Laufwerk eingelegt. Im folgenden wird davon ausgegangen, dass das ISO **xubuntu-10.10-desktop-i386.iso** heißt und im Projekt-Verzeichnis liegt. Von dort aus setzt man folgenden Befehl ab:

```
$ VBoxManage storageattach vboxvm --storagectl "IDE Controller" --type 
dvddrive --medium `pwd`/xubuntu-10.10-desktop-i386.iso --port 0 --device 1
```

--**macaddress1 00AA BCCDDFF** gibt der Karte noch die benötigte MAC-Adresse. Möchte man mehrere VMs anlegen, so muss die virtuelle MAC-Adresse angepasst werden, da es keine zwei Rechner mit gleicher MAC geben darf. Für jede der insgesamt 12 Stellen darf dafür eine Hex-Zahl, also eine Ziffer von 0-9 oder ein Buchstabe von A-F, verwendet werden.

--**boot1 dvd** legt fest, dass die VM von einem virtuellen DVD-Laufwerk booten soll.

CD/DVD-ISO „einlegen“

Ein Betriebssystem installieren

Nach den Vorarbeiten an der VirtualBox-VM ist das Starten ganz einfach:

```
$ VBoxManage startvm vboxvm --type 
gui
```

Neben dem Typ **gui**, der das VM-Fenster mit einem Menü versieht, gibt es noch **sdl** (ohne Menü) sowie **headless**, womit jegliche Ausgabe verhindert wird – was nur sinnvoll ist, wenn man die VM bereits installiert hat und nur noch als Server verwenden und z.B. per SSH darauf zugreifen will.

KVM kennt keine Konfiguration wie VirtualBox. Um die KVM-VM zu starten, genügt folgende Zeile:

```
$ kvm -m 512 -boot d -cdrom xubuntu-10.10-desktop-i386.iso -hda 
festplatte.kvm -net nic,model=
rtl8139,vlan=0,macaddr=00:AA:BB:CC:DD:FF -net tap,ifname=tap0,script=/bin/true
```

-**m 512** gibt wiederum die Größe des Arbeitsspeichers an, -**boot d** legt das CD/DVD-Laufwerk als Bootmedium fest, -**cdrom xubuntu-10.10-desktop-i386.iso** legt das ISO in das Laufwerk und -**hda festplatte.kvm** dient zum Verbinden des (noch leeren) Festplattenabbildes mit der VM. Die Konfiguration der



Gestartete Xubuntu-CD in KVM. 🔍

Netzwerkkarte `-net nic,model=rtl8139,vlan=0,macaddr=00:AA:BB:CC:DD:FF` ist ähnlich wie bei VirtualBox. Hinzu kommt hier die Wahl der virtuellen Netzwerkschnittstelle „tap0“ bei `-net tap,ifname=tap0,script=/bin/true`.

Möchte man mehrere KVM-VMs parallel laufen lassen, so ist neben einer neuen MAC-Adresse auch die nächste freie `tapX` zu wählen. Das Skript `VirtualBox-net working-setup.sh` legt in der Standardeinstellung gleich 20 Stück von `tap0` bis `tap19` an.

Bei KVM wird die Zeile an einer Stelle angepasst und aus `-boot d` wird nun `-boot c`:

```
$ kvm -m 512 -boot c ....
```

Fazit

Wie auf vielen anderen Gebieten ist es eine Geschmacksfrage, welchen der beiden vorgestellten Virtualisierer man verwendet. Aus meiner Sicht gibt es nichts, was prinzipiell gegen einen der beiden Kandidaten sprechen würde. Sie lassen sich beide in (nahezu) jedem Projekt ver-

VM starten

Hat man das Betriebssystem auf der virtuellen Platte installiert, so möchte man wahrscheinlich nun von dieser starten.

Unter VirtualBox verändert man die Konfiguration der VM, sodass diese als erstes von der Festplatte bootet:

```
$ VBoxManage
  modifyvm vboxvm
  --boot1 disk
```

Danach kann (wie zuvor beschrieben mittels `VBoxManage startvm ...`) die VM normal gestartet werden.

wenden. Hat man es mit älteren Rechnern ohne Virtualisierungsfunktionen zu tun, so scheidet KVM leider aus, auch kann VirtualBox unter einer Vielzahl von Betriebssystemen (Linux, FreeBSD, Windows, Mac OS X/Intel, Solaris und OS/2) betrieben werden. KVM bietet hingegen den Vorteil, dass es seit geraumer Zeit in jedem Linux-Kernel vorhandenen ist und damit immer ohne Patches funktioniert.

LINKS

- [1] <http://www.virtualbox.org>
- [2] <http://www.linux-kvm.org/>
- [3] <http://sourceforge.net/projects/dodger-tools/files/VirtualBox-OSE/VirtualBox-networking-setup.sh/download>
- [4] <http://www.virtualbox.org/wiki/Downloads>
- [5] <http://dodger-tools.sourceforge.net/cms/index.php?id=100000005>

Autoreninformation



Hauke Goos-Habermann ([Webseite](#)) arbeitet freiberuflich als Entwickler und Trainer für Linux und Open-Source-Software. Er ist zudem Hauptentwickler des Softwareverteilungssystems m23 und weiterer OSS sowie Mitorganisator der Kieler Open Source und Linux Tage.

Diesen Artikel kommentieren

Kernel-Crash-Analyse unter Linux von Mirko Lindner

In einer idealen Welt stürzen weder Systeme noch Applikationen ab. Da die Welt nun mal weder ideal noch der Mensch in der Lage ist, ab einer gewissen Komplexität fehlerfreie Programme zu schreiben, hat wahrscheinlich jeder schon einmal einen Absturz gesehen. Dieser Artikel zeigt, wie Abstürze des ganzen Systems funktionieren, wie sie korrekt gehandhabt und wie sie untersucht werden können.

Redaktioneller Hinweis: Der Artikel „Kernel-Crash-Analyse unter Linux“ erschien erstmals bei Pro-Linux [1].

Die graue Theorie

Der Linux-Kernel ist zweifelsohne ein solides System. Er ist für seine Größe stabil, durchaus fehlertolerant und bietet wenig Möglichkeiten zum Angriff. Doch auch Linux ist von Fehlern nicht gefeit. Wohl jeder hat schon mal in seinem Leben einen Absturz oder ein sogenanntes Oops [2] gesehen.

Prinzipiell sind Oopses nichts Schlimmes, zeugen sie in der Regel nur von einem Fehlverhalten eines Subsystems, das so gravierend war, dass es dem Programmierer wichtig war, den Anwender davon in Kenntnis zu setzen. Viele solcher Fehler führen weder zum Stillstand noch zum Absturz des Kernels. Oftmals sind es eher informierende Ausgaben, die beispielsweise dem Anwender davon berichten, dass ein bestimmtes Sys-

tem nicht korrekt abgemeldet wurde, während ein Treiber entladen wurde. Ein Beispiel wären hier diverse `/proc`-Einträge, die bei der Abmeldung eines Treibers vergessen wurden.

Solche Fehler handhabt der Kernel in der Regel, ohne das System stoppen zu müssen. Sie können mitunter auch oft passieren, ohne dass ein Anwender etwas davon mitbekommt. Oftmals müssen diverse Debug-Einstellungen eingeschaltet werden, damit solche Ausgaben sichtbar sind.

Viel dramatischer sind Fehler, die zum Stillstand des Systems führen. Typischerweise sind es NULL-Pointer oder Zugriffe auf falsche Speicherbereiche im Kernel. Dabei spielt es keine Rolle, ob solche Zugriffe von Linux selbst oder von einem Treiber durchgeführt werden – alle Speicherfehler führen zum sofortigen Stillstand des Systems. Sofort?! Nein, nicht wirklich.

Auch wenn es den Anschein hat, dass der Kernel nach einem Fehler abgestürzt ist, ist dem nicht so. Am besten lässt es sich an der Meldung des Oopses selbst verdeutlichen. Der Oops selbst ist eine normale Kernel-Funktion, die in der Datei `traps.c` residiert. Die beiden für die Anzeige von Oops verantwortlichen Funktionen `dump_stack()` und `show_trace()` sind Funktionen, die regulär verlassen werden. Die eigentliche Behandlung eines Fehlers nach einem Oops erfolgt später direkt im Kernel oder im System, das einen Oops gemeldet hat.

Ein Beispiel gefällig? Die allseits bekannte Meldung „*BUG: unable to handle kernel NULL pointer dereference*“ versteckt sich auf x86-Systemen in der Funktion `vmalloc_fault()` und der Datei `fault.c`. Doch erst der Aufruf von `do_exit(SIGKILL)` am Ende von `vmalloc_fault()` und eine abschließende Schleife am Ende von `do_exit()` oder der Aufruf von `panic()` versetzen den Kernel in eine Endlosschleife und machen dem System die Lichter aus. Bis dahin ist der Kernel durchaus in der Lage, noch zu interagieren und unter Umständen diverse Systeme herunterzufahren oder gar zu starten.

Arten von Kernel-Debugging

Ist ein Kernel erst einmal gestoppt, stehen dem Entwickler nur begrenzt Möglichkeiten zur Verfügung, den Fehler zu untersuchen. Im Gegensatz zu Applikationen, die im Userspace gestartet werden, wirken sich Fehler im Kernel sofort auf das komplette System aus. Da aber der Kernel nach einem Absturz immer noch funktional ist, ist es durchaus verständlich, dass sich diverse Entwickler Gedanken über eine Möglichkeit gemacht haben, diese Tatsache für weitere Untersuchungen zu nutzen.

Die wohl populärste Möglichkeit, Fehler im Kernel zu untersuchen, stellt dabei `printk()` dar. `printk()` ist nichts anderes als das Pendant für `printf()` im Kernel. Es bedarf allerdings wenig Vorstellungsvermögen, um zu erkennen, dass

die Untersuchung von Fehlern mittels **printk()** nicht nur Erfahrung in der Programmierung des Kernels erfordert, sondern auch nur bedingt für eine Ferndiagnose eingesetzt werden kann. Vor allem komplizierte Probleme lassen sich mit **printk()** unter Umständen recht schwer lokalisieren.

Dies führte zu einer zweiten Möglichkeit – den Oops-Meldungen. Entgegen des ersten Eindrucks stellen diese Meldungen für einen Programmierer eine extreme Bereicherung dar. Sie beinhalten oftmals alle Informationen, die zur Lösung eines Problems benötigt werden. Der einzige Wermutstropfen ist lediglich, dass sie manchmal von Anwendern nicht korrekt interpretiert oder bei manchen Fehlerarten (Schleifen, Deadlocks usw.) nicht ausgegeben werden. Ferner können zum Beispiel Speicherbereiche so korumpiert sein, dass auch die Oops-Meldungen keinen Mehrwert mehr bieten.

Hier greift nun die dritte Möglichkeit: Debugging. Zwar hat diese Art der Fehleruntersuchung erst recht spät in den Kernel Einzug gehalten, doch stellt sie oftmals die einzige Möglichkeit dar, komplizierte Fehler in einer vertretbaren Zeit zu finden. Das wohl bekannteste Werkzeug stellt dabei der ursprünglich als Patch implementierte und seit der Version 2.6.26 im Kernel vorhandene KGDB [3] dar. Das eigentliche Debugging wird dabei mit GDB per Remote-Protokoll auf einem zweiten System ausgeführt.

Die wohl ergiebigste Art, Fehler zu untersuchen, stellen allerdings Crash-Dump-Tools dar. Im Ge-

gensatz zu anderen Ansätzen bedarf es hier nicht der direkten Mitarbeit des Entwicklers. Ferner beinhalten Crash-Dumps, sofern sie vollständig sind, alle drei oben genannten Arten der Diagnose, sodass der Entwickler auf eine schier unerschöpfliche Fülle an Informationen zurückgreifen kann. Die zwei bekanntesten Werkzeuge sind dabei kdump und LKCD (Linux Kernel Crash Dump [4]), wobei das letztgenannte bereits eingestellt wurde.

kdump

Die Geschichte von Crash-Dumps im Linux-Kernel reicht in das Jahr 1999 zurück. Entgegen der Gepflogenheiten anderer Unix-Systeme verfügte Linux nicht von Anfang an über eine Einrichtung, die es ermöglichte, Crash-Dumps zu erstellen. Erst mit einem Patch im Jahre 1999 führte SGI mit dem LKCD (Linux Kernel Crash Dump) einen ersten Versuch ein, Crash-Dumps zu nutzen. 2002 folgte ein zweiter, von Red Hat initiiertes, unter dem Namen Netdump, gefolgt 2004 von Diskdump. Doch erst 2006 mit der im Kernel adaptierten kdump-Technologie konnte Linux Crash-Dumps korrekt handhaben.

Technisch gesehen besteht kdump [5] aus zwei voneinander separierten Bereichen: kexec und kdump. kexec stellt dabei ein Fastboot-Mechanismus dar, der in der Lage ist, einen weiteren Kernel zu starten, ohne dass die Hardware zuvor vom BIOS initialisiert werden musste. Der eigentliche kdump stellt dagegen den eigentlichen Mechanismus zur Speicherung von Crash-Dumps dar.

Funktionsweise

Wirft man einen flüchtigen Blick in die Funktion **panic()**, so findet man bereits vor der Abschaltung der SMP-Funktionen einen Aufruf von **crash_kexec()**. Die in **kexec.c** enthaltene Funktion startet wie zuvor angemerkt aus einem laufenden Kontext einen neuen Kernel. Damit dieser nicht zuvor benutzte Bereiche überschreibt und möglichst einen unverfälschten Dump des Systems wiedergeben kann, muss ein Bereich im Speicher reserviert werden, in den der neue Kernel kopiert werden kann. Üblicherweise beträgt die Größe des neuen Speichers um die 128 MB und wird dem Kernel direkt als Bootparameter übergeben, weshalb der Kernel nach der Installation von kdump neu gestartet werden muss.

Angemerkt sei auch, dass der neue Kernel nicht zwangsläufig ein wirklich neuer sein muss. Alternativ ist kexec auch in der Lage, auf Systemen, die einen relocierbaren Kernel unterstützen (i386, x86_64, ppc64 und ia64), denselben Kernel zu nutzen. In diesem Fall ist der Crash-Kernel derselbe wie der ursprüngliche Kernel.

Ist der neue Kernel gebootet, startet dieser einen eigenen Init-Prozess und bindet die in der Konfiguration festgelegte Partition ein, auf die der Kernel-Dump geschrieben werden soll. Darüber hinaus wird der kdump-Service gestartet, der wiederum einen Dump des Systems durchführt. Ist alles erledigt, bleibt das System stehen oder bootet neu, je nach Konfiguration.

Der Vorteil dieser Lösung ist ihre Flexibilität und ihre Anpassbarkeit. Es bedarf weder Änderun-

gen im Kernel noch neuen Funktionen, um die Dump-Funktion zu erweitern. Prinzipiell kann jeder Anwender seine Dumps zusammenstellen und erweitern. Durch die Nutzung eines separaten Kernel-Prozesses ist zudem immer sichergestellt, dass das System zum Zeitpunkt der Generierung des Crash-Dumps nicht korruptiert war. Ferner lassen sich so auch potentielle Probleme lösen, die unter Umständen dazu führen könnten, dass der Dump beim Speichern auf das Dateisystem beschädigt werden könnte.

Installation

Die Installation des Systems beschränkt sich in den meisten Distributionen auf die Installation des Pakets **kexec-tools**. Alternativ, wie im Falle von Red Hat Enterprise Linux oder openSUSE, können noch Management-Tools installiert werden.

Anwender, die lieber ihre eigenen Versionen der Tools installieren möchten, können es alternativ selbst kompilieren. Der Download ist von der Seite des Projektes möglich. Die Installation ist dabei recht unkompliziert:

```
$ ./configure
$ make
# make install
```

Ist die Applikation installiert, bedarf es der eigentlichen Konfiguration. Wie bereits erwähnt bringen diverse Distributoren bereits von Haus aus diverse grafische Werkzeuge mit, die die Einrichtung des Systems erleichtern. Der Umfang und die Funktionalität der Tools orientiert

sich dabei maßgeblich am Umfang der kdump-Funktionalität, die vom Distributor erstellt wurde. Während beispielsweise RHEL 5 nur marginale Änderungen ermöglicht, erlaubt das in Yast eingebundene Programm weitaus mehr Funktionen und Einstellungen.

Anwender, die kdump aus den Quellen installiert haben, haben freilich die Qual der Wahl, da sie faktisch sowieso alles selbst einstellen müssen – angefangen von der Kernelkonfiguration über die Konfiguration bis hin zur Anpassung des Systems. Ausführliche Informationen zu den Kerneloptionen entnehmen Interessenten aufgrund der Anzahl der Parameter direkt der Dokumentation [6]. Wichtig ist hier vor allem die Festlegung des Speichers mittels des Bootparameters **crashkernel**. Der Parameter variiert von Architektur zu Architektur und kann ebenso der Dokumentation entnommen werden.

Ist der neue Kernel erstellt und das System zwecks der Initialisierung des neuen Speicherbereiches neu gestartet, kann das Laden des neuen Kernels beginnen. Dies geschieht in der Regel im Service kdump:

```
# /etc/init.d/kdump start
```

Vereinfacht gesagt, initialisiert das Programm den neuen Crash-Kernel mittels der Userland-Anwendung kexec. Die Parameter variieren dabei von Distribution zur Distribution und hängen von der Implementierung ab. Der grundsätzliche Aufruf sieht allerdings wie folgt aus:

```
# kexec -p <dump-capture-kernel-vmlinux-image> --initrd=<initrd-for-dump-capture-kernel--args-linux> --append="root=<root-dev<arch-specific-options>"
```

Die Überprüfung, ob ein Crash-Dump-Kernel geladen wurde, kann mittels des Kommandos

```
# cat /sys/kernel/kexec_crash_loaded
```

erfolgen. Ist ein Kernel geladen, gibt das Kommando den Wert **1** zurück.

Test

Wie eingangs beschrieben, ist kexec in der Lage, direkt aus einem laufenden Kernel einen neuen Kernel zu starten. Was liegt also näher, die Funktion zu testen und den Crash-Kernel zu booten? Dazu reicht es, einfach einen neuen Kernel in den reservierten Speicher zu laden. Auf x86-Systemen kann es in der Regel der bereits laufende sein:

```
# kexec -l /boot/vmlinuz-image --initrd=/boot/initrd-image.img --command-line="`cat /proc/cmdline`"
```

Die Überprüfung erfolgt diesmal mit

```
cat /sys/kernel/kexec_loaded
```

da man mittels des Parameters **-l** nicht einen Panic-, sondern einen Load-Kernel geladen hat. Liefert die Zeile den Wert **1**, kann das System mittels

```
# reboot
```

beendet werden. Die Besonderheit dabei: Wird der aktuelle Kernel beendet, sollte ohne einen einzigen BIOS-Zugriff sofort der neue Kernel gestartet werden.

Der Crash

Nun ist es an der Zeit, die Neueinrichtung in Aktion zu erleben. Eine simple Möglichkeit, einen Fehler bzw. einen Absturz des Systems zu verursachen, ist das Auslösen eines SysRQ mittels einer geeigneten Tastenkombination oder mittels des Kommandos:

```
# echo "c" /proc/sysrq-trigger
```

Man sollte jetzt einen sofortigen Stillstand des Systems beobachten mit einem anschließenden Booten eines neuen Kernels. Einige Minuten später sollte sich das System beenden und ihre normale Umgebung wieder erscheinen. In dem Crash-Dump-Verzeichnis sollte sich nun eine neue Datei mit dem Namen **vmcore** befinden:

```
# ls -l /var/crash/*/vmcore
```

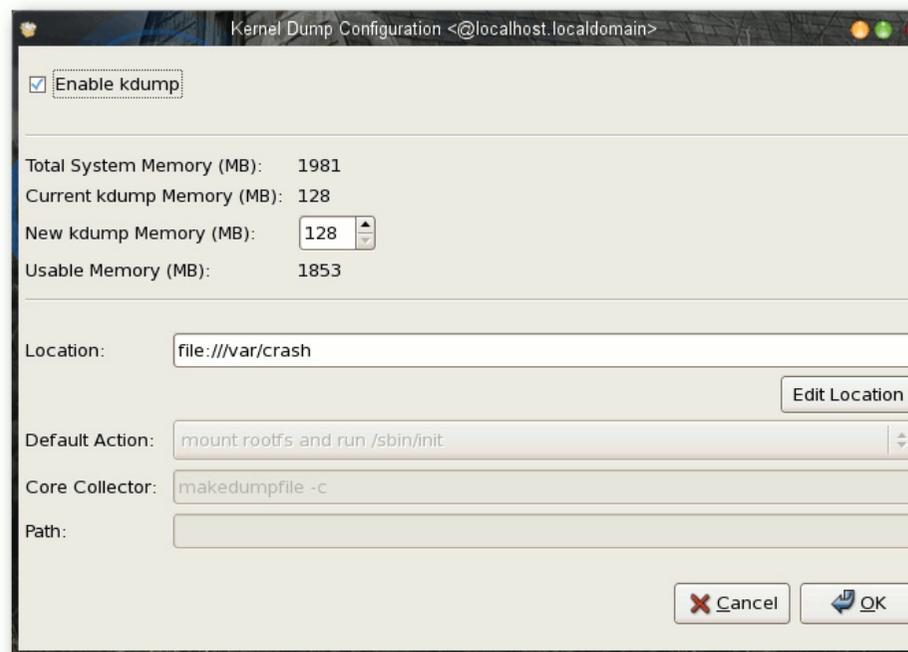
Analyse mittels gdb

Die generierte Crash-Datei kann mit den Standardprogrammen unter Linux untersucht werden. Als Voraussetzung dafür gilt allerdings die Installation der entsprechenden Debug-Pakete des Kernels. Der Name und die Verfügbarkeit ist je nach Distribution unterschiedlich. So heißen beispielsweise die Pakete unter RHEL 5.4 **kernel-debug** und **kernel-debuginfo**. Sie

sind nicht in der Standarddistribution enthalten und müssen separat aus dem **debuginfo**-Verzeichnis der Distribution heruntergeladen werden. Unter openSUSE 11.3 heißt der Kernel dagegen **kernel-<type>-debuginfo**. Wichtig ist in allen Fällen, dass die Version der Debug-Informationen zum laufenden Kernel passt.

Wichtig ist, dass dem Programm neben der korrekten Crash-Datei auch die dazugehörige Kernel-Objektdatei übergeben wird. Unter openSUSE sehen die Parameter wie folgt aus:

```
# gdb /usr/lib/debug/boot/<kernel>.ko
debug vmcore
```



Das grafische Konfigurationstool für kdump in RHEL 5. 

Sind die Pakete und ihre Abhängigkeiten installiert, kann es an die eigentliche Untersuchung gehen. Im Falle von RHEL dürfte das Kommando wie folgt aussehen:

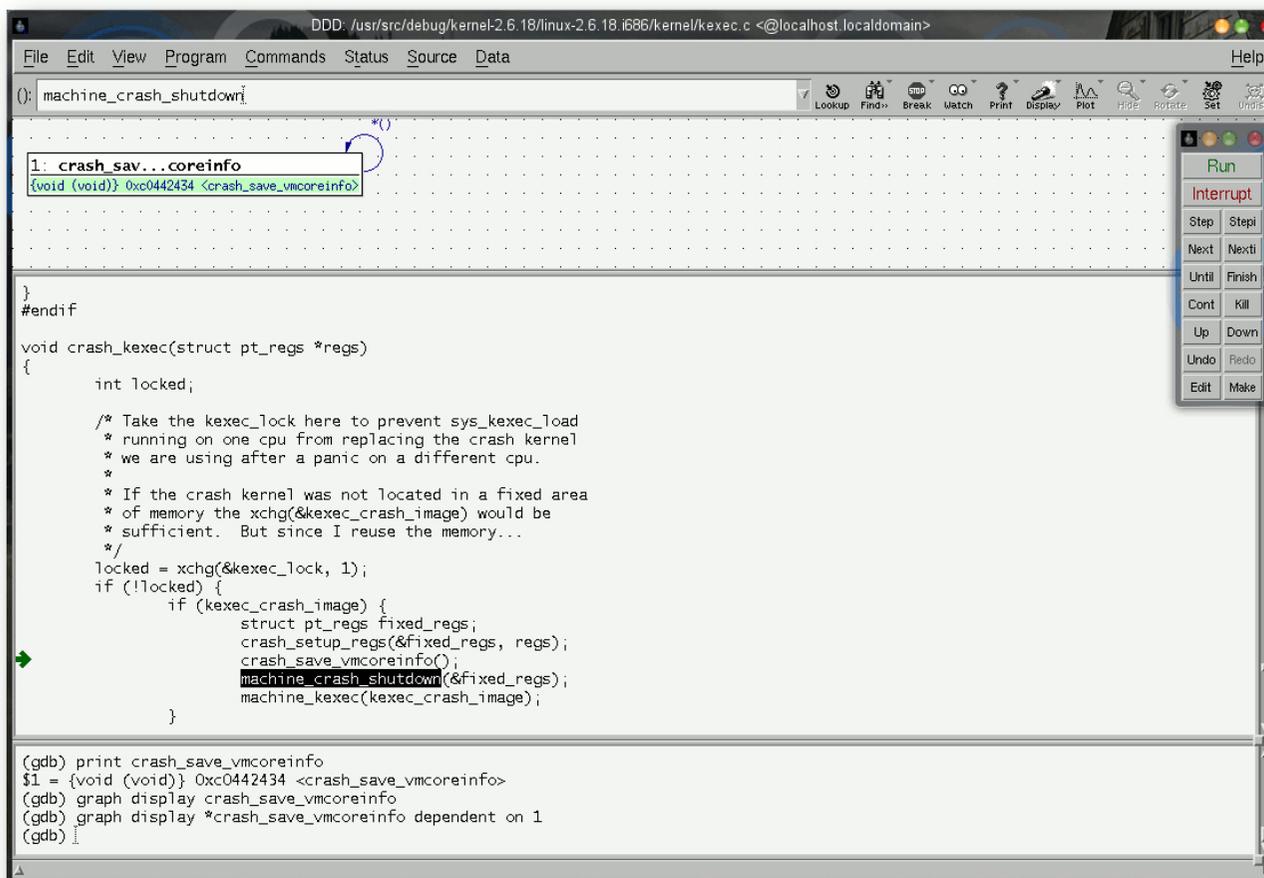
```
# gdb /usr/lib/debug/lib/modules/<kernel>/vmlinux vmcore
```

gentlichen Code auch die Umgebung oder der Status des Systems von besonderer Bedeutung für die Lösung eines Kernelproblems. Oft führen Fehler in einem Subsystem zu Fehlern in einem anderen, beispielsweise Speicherprobleme, in denen Module ihnen nicht zugewiesenen Speicher überschreiben.

Alternativ können anstelle von gdb auch artverwandte Programme wie gdbtui [7] oder ddd [8] eingesetzt werden. Die Parameter unterscheiden sich in der Standarddistribution nicht. So kann beispielsweise der grafische Debugger ddd mit denselben Optionen wie gdb gestartet werden.

Analyse mit crash

Mag gdb noch so mächtig sein, liegen seine Einsatzbereiche nicht unbedingt in der Untersuchung von Kernelproblemen. Oftmals ist neben dem ei-



Untersuchung eines Kernelproblems mittels des grafischen gdb-Frontends ddd. 🔍

Die Crash-Datei enthält noch weit mehr Informationen. Neben dem Abbild des Speichers sind in der Datei auch Log-Informationen, Prozessdaten, Interrupts und Dateisysteminformationen enthalten. Diese ganzen Informationen sollen nur dem einen Zweck dienen – der schnellen Untersuchung und Korrektur von Fehlern im Kernel oder einem Subsystem.

Sichtbar gemacht werden können die Crash-Informationen mittels des Werkzeugs crash [9]. Crash erlaubt nicht nur, den Status des Systems während, sondern auch nach einem Crash zu untersuchen. Dabei kommt das Programm mit zahlreichen Crash-Formaten klar. Unter anderem vermag es Dumps von netdump, diskdump, kdump oder xendump darzustellen. Die Grundlagen von

crash liegen dabei im crash-Kommando von System System V Release 4 (SVR4), das allerdings nicht nur auf Linux portiert, sondern auch massiv angepasst wurde. Die wohl größte Änderung gegenüber dem Original stellt die Integration des gdb dar. So ist es mittels crash möglich, die Techniken des Urwerkzeugs und die des Quellcode-Debuggers gemeinsam zu nutzen.

Der Aufruf von crash gleicht dem von gdb. So lässt sich das Programm unter RHEL beispielsweise mittels folgenden Kommandos ausführen:

```
# crash /usr/lib/debug/lib/modules<br>/<kernel>/vmlinux vmcore
```

Arbeiten mit crash

Streng genommen verfügt crash über vier verschiedene Arten von Kommandos. Zum einen enthält es Befehle, die Kerneldaten oder Text darstellen. Die wohl wichtigsten davon sind **struct** und **union** gepaart mit *****, die Kernel-Datentypen darstellen. Ferner unterstützt crash auch die Anzeige von Kernel-Variablen mittels **p** und von Symbolen mittels **whatis**. Das Kommando **sym** übersetzt dagegen einen Symbolnamen in eine virtuelle Adresse, dagegen disassembliert **dis** eine Kernel-Funktion.

Der zweite Bereich von crash umfasst zahlreiche Werkzeuge, die sich dem Status des Systems widmen. Neben **bt**, das einen Kernel-Stack anzeigt und damit wohl das erste Kommando einer jeder Untersuchung darstellt, bietet es auch Kommandos zur Anzeige von Geräten, Dateien, Benutzerinformationen, Prozessor- und Prozess-

daten, Mount- und Netzwerk-Optionen oder Speicherdaten. Im Grunde genommen existieren nur wenige Bereiche, die sich dem Programm entziehen können. So können beispielsweise mittels der Kommandos **dmesg** oder **log** im Klartext die Loginformationen des Systems oder mittels **ps** der Prozessbaum angezeigt werden.

dings ein Schreibzugriff auf **/dev/mem**. In einem Crash-Dump ist das Kommando selbstverständlich sinn- und funktionslos.

Schlussendlich bietet crash auch viele Kommandos zur Session-Kontrolle. **alias** definiert Aliase, **q** oder **exit** beenden die Anwendung.

Fazit

Wie bei allen Fehlern kann auch unter Linux keine Garantie für eine fehlerfreie Funktionsweise eines Crash-Dumps gegeben werden. Betrachtet man den Umstand, dass ein Dump durch einen fatalen Fehler erzeugt wurde, besteht immer noch die Möglichkeit, dass die im Abbild enthaltenen Daten keine Rückschlüsse auf die Quelle des Problems zulassen.

Doch trotz allem sind Crash-Dumps, sei es bei Applikationen oder im Kernel, eine wertvolle Quelle, um Probleme schnell zu identifizieren und zu lösen. Die Wahrscheinlichkeit, einen Fehler mittels einer Crash-Dump-Analyse im Kernel wenigstens einzugrenzen, ist ungleich höher als durch eine Beschreibung. Denn die meisten Fehler des Kernels oder eines Treibers geschehen nicht durch ein systematisches Problem, sondern durch ein Fehlverhalten eines Subsystems, ein Timingproblem oder schlicht Defekte in der Hardware. Diese lokal zu

reproduzieren ist für einen Entwickler, der wemöglich an einem Treiber nur in seiner Freizeit schreibt, schier unmöglich.

LINKS

- [1] <http://www.pro-linux.de/artikel/2/1470/kernel-crash-analyse-unter-linux.html>
- [2] https://secure.wikimedia.org/wikipedia/en/wiki/Linux_kernel_oops 
- [3] <https://secure.wikimedia.org/wikipedia/en/wiki/KGDB> 
- [4] <http://lkcd.sourceforge.net/> 
- [5] <http://lse.sourceforge.net/kdump/> 
- [6] <http://www.mjmwired.net/kernel/Documentation/kdump/> 
- [7] <http://www.gnu.org/software/gdb/> 
- [8] <http://www.gnu.org/software/ddd/> 
- [9] http://people.redhat.com/anderson/crash_whitepaper/ 

```

root@localhost: /var/crash/2010-10-29-11:10
-----
KERNEL: /usr/lib/debug/lib/modules/2.6.18-164.el5/vmlinux
DUMPFILE: vmcore
CPUS: 2
DATE: Fri Oct 29 11:09:26 2010
UPTIME: 16:17:34
LOAD AVERAGE: 0.01, 0.01, 0.00
TASKS: 116
NODENAME: localhost.localdomain
RELEASE: 2.6.18-164.el5
VERSION: #1 SMP Tue Aug 18 15:51:54 EDT 2009
MACHINE: i686 (2394 Mhz)
MEMORY: 2 GB
PANIC: "Sysrq : Trigger a crashdump"
PID: 3556
COMMAND: "bash"
TASK: f5d4caa0 [THREAD_INFO: f5511000]
CPU: 0
STATE: TASK_RUNNING (SYSRQ)

crash> bt
-----
PID: 3556 TASK: f5d4caa0 CPU: 0 COMMAND: "bash"
#0 [f5511f08] crash_kexec at c0443093
#1 [f5511f50] __handle_sysrq at c0544841
#2 [f5511f78] write_sysrq_trigger at c04a72f9
#3 [f5511f84] vfs_write at c04744c5
#4 [f5511f9c] sys_write at c0474ab4
#5 [f5511fb8] system_call at c0404f10
EAX: ffffffff EBX: 00000001 ECK: b7f79000 EDX: 00000002
ES: 007b ESI: 00000002 ES: 007b EDI: b7f79000
SS: 007b ESP: bfbf6528 EBP: bfbf6548
CS: 0073 EIP: 00142402 ERR: 00000004 EFLAGS: 00000246
crash>
    
```

Informationen des Programms crash samt Kernel-Stacktrace. 

Der dritte Bereich von crash beinhaltet Werkzeuge, die eine Untersuchung erleichtern sollen. So können beispielsweise mittels **bt** physikalische Adressen in Page-Nummern oder mittels **ascii** numerische Werte in ASCII-Komponenten umgewandelt werden. Als besonders mächtig erweist sich hier das **wr**-Kommando, das in der Lage ist, in einem laufenden System Speicherbereiche zu ändern. Voraussetzung hierfür ist aller-

Autoreninformation

Mirko Lindner ([Webseite](#)) befasst sich seit 1990 mit Unix. Seit 1998 ist er aktiv in die Entwicklung des Kernels eingebunden und verantwortlich für diverse Treiber und Subsysteme für Linux und andere freie Plattformen. Daneben ist er einer der Betreiber von Pro-Linux.de.

Diesen Artikel kommentieren 

Der Januar im Kernelrückblick von Mathias Menzer

Basis aller Distributionen ist der Linux-Kernel, der fortwährend weiterentwickelt wird. Welche Geräte in einem halben Jahr unterstützt werden und welche Funktionen neu hinzukommen, erfährt man, wenn man den aktuellen Entwickler-Kernel im Auge behält.

Kernel 2.6.37

Das Jahr 2010 beendete Torvalds noch mit einer letzten Vorabversion [1], die dem Treiber iwifi die Nutzung aktueller EEPROM auf Intels WLAN-Chipsätzen ermöglicht. Dazu kam noch eine Änderung am Treiber der für den Einsatz in Smartphones vorgesehenen System-on-a-Chip-Plattform S5Pv310, der nun alle zur Verfügung stehenden Register des System auch verwenden kann. All dem gab man noch ein paar Tage Zeit, bevor dann nach 77 Tagen Entwicklungszeit Linux 2.6.37 veröffentlicht wurde [2].

Alles in allem fällt der jüngste Spross der Kernelreihe nicht unbedingt durch neue Jubelfunktionen ins Auge. Dafür wurde jedoch an bereits eingeführten Treibern und Funktionen gearbeitet, um sie zu verbessern. Einer der größeren Stachel im Fleisch der Kernelentwickler, der veraltete Big Kernel Lock (BKL), konnte nun aus den Kernbereichen des Kernels so weit entfernt werden, dass das Kompilieren von 2.6.37 ohne BKL-Unterstützung grundsätzlich möglich ist. Leider kommt dieser Locking-Mechanismus nach wie vor in einigen Subsystemen zur Anwendung, sodass

manche Treiber ohne BKL den Dienst verweigern.

Einiges hat sich im Bereich der Dateisysteme getan. Den Beginn macht hier Ext4, dem in Sachen Skalierbarkeit, also der Fähigkeit, sich an steigende Zahl und Leistungsfähigkeit von Prozessorkernen anzupassen, etwas Neues beigebracht wurde. So wird nun direkt mit der BIO-Schicht (Block-I/O) des Kernels kommuniziert, der bislang genutzte „Buffer Layer“ brachte zu viele Probleme mit der Leistungsfähigkeit und Skalierbarkeit mit sich. In einem Testszenario konnte eine Steigerung der Leistung von Ext4 um 300 % erreicht werden, während die Prozessornutzung um den Faktor 3 zurückging. Das Erstellen neuer Ext4-Partitionen wird nun erheblich schneller ablaufen als bislang gewohnt, da die Initialisierung der Inode-Tabelle, mit der der Ablageplatz einzelner Dateien auf der Partition gespeichert wird, nicht beim Erzeugen der Partition erfolgt, sondern erst beim ersten Einhängen in das System. Verschiedene Änderungen an XFS sollen auch hier die Leistung verbessern, weitere werden für 2.6.38 erwartet.

RBD (Rados Block Device) ist die Bezeichnung eines Treibers, mit dem sich blockorientierte Geräte anlegen lassen, die ihre Daten aus dem verteilten Netzwerk-Dateisystem Ceph beziehen. Bislang stand für den Zugriff auf Ceph nur ein auf FUSE (File System in Userspace) aufsetzender Treiber zur Verfügung. RBD unterstützt

Kurz erläutert: „Locking“

Als Locking bezeichnet man eine Methode, die zeitgleiche Zugriffe auf ein Gerät oder einen Speicherplatz verhindert. Dabei errichtet der erste Prozess, der die Ressource nutzt, eine Sperre (englisch: Lock); alle anderen Prozesse müssen warten, bis sie wieder freigegeben wurde. Ältere Locking-Mechanismen zeigen sich häufig sehr gierig und sperren größere Adressräume als notwendig, wodurch andere Prozesse beim Zugriff gegebenenfalls warten müssen und damit ausgebremst werden. Die Bestrebungen laufen derzeit dahin, dass Prozesse nur den wirklich benötigten Teil einer Ressource sperren, zum Beispiel nur einen kleinen Zweig einer Struktur anstelle des ganzen Baumes. Dabei verhindert ein Read-Lock das Bearbeiten der Ressource, erlaubt jedoch anderen Prozessen ebenfalls das Lesen und wehrt nur Versuche zum Bearbeiten ab. Ein Write-Lock dagegen unterbindet auch Lesezugriffe, bis dass die Änderungen vollständig sind und der Lock entfernt wurde.

Read-Only-Schnappschüsse und es gibt auch Patches für Qemu [3], mittels derer sich Block Devices für Virtuelle Maschinen in einem Ceph Cluster ablegen lassen. Das Thema Locking wurde auch bei Btrfs angegangen, ein anderer Locking-Mechanismus soll weniger aggressiv Zugriffe auf Bereiche des Dateisystems sperren und damit die Leistung verbessern. Einen positive Auswir-

kung auf die Leistungsfähigkeit des Dateisystems verspricht man sich davon, dass Btrfs nun freigegebene Bereiche in einer Liste auf dem Datenträger ablegt. Die Suche nach nicht zugewiesenen Blöcken soll damit in den meisten Fällen überflüssig werden, das Schreiben neuer Daten wird damit beschleunigt. Ebenso beschleunigt wurde das Erstellen von Schnappschüssen des Dateisystems, indem diese jetzt asynchron angelegt werden, also noch während Zugriffe erfolgen.

Wird das System in den Ruhezustand geschickt, komprimiert 2.6.37 das zu speichernde Abbild des Hauptspeichers mittels LZO [4], einem Verfahren, das als besonders schnell angesehen wird, und spart dadurch Zeit beim Übertragen auf den Datenträger, wodurch wiederum das Einschlafen und Wiederaufwachen des Systems weniger Zeit in Anspruch nehmen soll. Auch können Treiber nun ein Veto einlegen, wenn die von ihnen kontrollierten Geräte in den Schlafmodus geschickt werden, indem der Treiber sie für einige Zeit als inaktiv markiert.

Zum Schluss wurde das in 2.6.36 eingeführte Fanotify in der Standardkonfiguration aktiviert. Das System, das Prozesse über Änderungen am Dateisystem benachrichtigt, hatte mit Unklarheiten bezüglich seiner Schnittstelle zu kämpfen, die mittlerweile jedoch ausgeräumt wurden.

Kernel 2.6.38

Nach 14 Tagen ließ Torvalds das Merge Window wieder zufließen und veröffentlichte die ers-

te Vorabversion von 2.6.38 [5]. Mit im Boot war auch der Patch für die Einführung der automatischen Task-Gruppen (siehe „Der November im Kernelrückblick; neue Wege für das Scheduling“, **freiesMagazin** 12/2010 [6]), die von Torvalds bereits im Vorfeld ausdrücklich gelobt worden waren und die insbesondere Desktop-Anwendern zugute kommen werden.

Locking-Mechanismen haben es dieser Tage nicht leicht. Hatte BKL bislang den Löwenanteil an Aufmerksamkeit auf sich gezogen, geht es jetzt dem weniger verbreiteten dcache_lock an den Kragen. Dieser kommt bislang unter anderem in der Dateisystem-Abstraktionsschicht VFS [7] zum Einsatz und zog damit unlängst den Blick von Nick Piggin auf sich. Er rückt dem Problem mit einer ganzen Reihe an Patches zu Leibe, mit denen er zuerst die Änderungen vorbereitete und dann die neuen Locking-Mechanismen einführte, bevor dcache ersetzt werden konnte.

Auf der Treiber-Seite wurde AMDs Fusion-Architektur bedacht, in der CPU und Grafikern zusammengeführt werden. Weitere Updates am Direct Rendering Manager liefern Unterstützung für die Fermi-Grafikbeschleunigung von NVIDIA.

2.6.38-rc2 [8] und -rc3 [9] umrahmten zeitlich die australische Linux-Konferenz [10]; sie wurden vor Beginn und nach Ende des Treffens veröffentlicht. Die beiden Vorabversionen waren geprägt von Aufräumarbeiten im Bereich der zeichenorientierten Geräte, wo wieder zwei Treiber (hvc und serial) umziehen mussten. Die größte Änderung auf der Treiberseite war die Unterstützung für eine

neue PCMCIA-Karte zur Anbindung eines CAN-BUS [11], ein auf speziell für die Kommunikation von Sensoren und Steuergeräten in Fahrzeugen ausgerichtetes System.

LINKS

- [1] <http://lkml.org/lkml/2010/12/28/196> 
- [2] <http://lkml.org/lkml/2011/1/4/266> 
- [3] <http://de.wikipedia.org/wiki/Qemu>
- [4] <http://de.wikipedia.org/wiki/Lempel-Ziv-Oberhumer>
- [5] <http://lkml.org/lkml/2011/1/18/322> 
- [6] <http://www.freiesmagazin.de/freiesMagazin-2010-12>
- [7] http://de.wikipedia.org/wiki/Virtuelles_Dateisystem
- [8] <http://lkml.org/lkml/2011/1/21/530> 
- [9] <http://lkml.org/lkml/2011/1/31/547> 
- [10] <http://lca2011.linux.org.au/> 
- [11] http://de.wikipedia.org/wiki/Controller_Area_Network

Autoreninformation

Mathias Menzer wirft gerne einen Blick auf die Kernel-Entwicklung, um mehr über die Funktion von Linux zu erfahren und um seine Mitmenschen mit seltsamen Begriffen und unverständlichen Abkürzungen verwirren zu können.

Diesen Artikel kommentieren 



Python – Teil 5: In medias res von Daniel Nögel

In vorherigen Teil dieser Einführung (siehe freiesMagazin 01/2011 [1]) wurden Klassen besprochen. Mit diesem Teil soll nun ein Einstieg in die praktische Programmierung in Angriff genommen werden. Zunächst wird dazu aber noch auf die Fehlerbehandlung in Python eingegangen.

Fehlerbehandlung

Fehler werden in Python „Exceptions“ oder „Ausnahmen“ genannt. Sie treten beispielsweise auf, wenn eine Datei nicht geöffnet werden kann, ein Schlüssel einer Liste abgefragt wird, der gar nicht existiert oder auf Variablen zugegriffen wird, die noch nicht bekannt sind. Tritt ein Fehler auf, wird das Skript sofort beendet; in der Konsole erscheint eine Fehlermeldung:

```
>>> names = [u"Peter", u"Isabell"]
>>> names.remove(u"Karla")
Traceback (most recent call last):
  File "<stdin>", line 1, in <module>
ValueError: list.remove(x): x not in list
```

In diesem Beispiel wird zunächst eine Liste mit Namen definiert. Beim Versuch, den Eintrag **Karla** zu entfernen, tritt ein Fehler auf, da dieser Eintrag sich gar nicht in der Liste befindet. Um diese spezielle Situation exakt zu erfassen, wirft Python eine Ausnahme vom Typ **ValueError**. Python kennt bereits in seiner Standardbibliothek

viele Typen von Fehlern [2]. Zusätzlich gibt Python noch die Zeilennummer und eine kurze Fehlerbeschreibung aus.

Nun ist es in den meisten Fällen nicht erwünscht, dass das Programm einfach endet und eine kryptische Fehlermeldung ausgibt. Daher ist es möglich, Stellen, an denen Fehler auftreten können, mit folgender Syntax zu umgeben:

```
1 try:
2     names.remove(u"Karla")
3 except ValueError:
4     print "Eintrag nicht in der
   Liste"
```

Bei dem Versuch, die Anweisung in Zeile 2 auszuführen, wird wie oben auch ein **ValueError** ausgelöst. Statt aber das Programm abzubrechen, überprüft der Interpreter, ob einer der **except**-Ausdrücke (es sind mehrere möglich) diesen Fehler abfängt. Das ist in Zeile 3 der Fall; der Programmfluss wird daher an dieser Stelle fortgesetzt. Grob ließe sich **try... except...** also mit *versuche... im Fehlerfall mache...* übersetzen.

Es lassen sich auch mehrere mögliche Fehler in einem **except**-Block abfangen:

```
1 try:
2     names.remove(u"Karla")
3 except (SyntaxError, ValueError)
   as error:
```

```
4     print u"Folgender Fehler ist
   aufgetreten {0}".format(error)
```

Hier wird also auf einen möglichen **SyntaxError** ebenso reagiert wie auf einen **ValueError**. Das Konstrukt **except ... as error** führt dazu, dass der aufgetretene Fehler im Rumpf des **except**-Blocks als **error** zur Verfügung steht. Sprich, der aufgetretene Fehler wird an den Namen **error** gebunden. Obwohl Fehler-Objekte keine Zeichenketten sind, können sie in vielen Situationen wie solche verwendet werden:

```
>>> error = ValueError("Hilfe")
>>> str(error)
'Hilfe'
```

In Zeile 4 des zweiten Beispiels oben geschieht im Grunde genommen Ähnliches: Das Fehler-Objekt wird implizit in eine Zeichenkette umgewandelt, sodass auf der Konsole einige Details zum Fehler erscheinen.

else und finally

Wie auch **if**-Blöcke kennen **try... except**-Blöcke das **else**-Statement. Der Rumpf eines **else**-Blockes wird ausgeführt, wenn im **try**-Block *kein* Fehler aufgetreten ist. Der **finally**-Block schließlich kommt immer zur Ausführung, egal ob ein Fehler auftrat oder nicht:

```
l = [u"Peter", u"Isabell"]
try:
```



```
names.remove(u"Karla")
except ValueError:
    print "Karla war gar nicht in ~
    der Liste."
else:
    print "Karla wurde aus der ~
    Liste entfernt."
finally:
    print "Mir doch egal, ob Karla ~
    in der Liste war oder nicht!"
```

Abhängig davon, ob Karla nun in der Liste vorhanden war oder nicht, erscheint entweder die Meldung:

```
Karla war gar nicht in der Liste.
Mir doch egal, ob Karla in der ~
Liste war oder nicht!
```

oder

```
Karla wurde aus der Liste entfernt.
Mir doch egal, ob Karla in der ~
Liste war oder nicht!
```

Ästhetik des Scheiterns

Die Ausnahmebehandlung in Python gilt als sehr mächtig und wird oft gegenüber manuellen Tests bevorzugt. Statt also von Hand zu überprüfen, ob eine Datei vorhanden ist und ob der Benutzer die nötigen Rechte hat, diese Datei zu lesen, würde ein Python-Programmierer es einfach auf einen Versuch ankommen lassen und die Datei öffnen. Tritt ein Fehler auf, wird dieser durch entsprechende **except**-Blöcke abgefangen und dort darauf reagiert.

Auftretende Fehler werden gewissermaßen von „unten nach oben“ durchgereicht:

```
1 def innen():
2     return int("asd")
3
4 def mitte():
5     return innen()
6
7 def aussen():
8     return mitte()
9
10 print aussen()
```

Der Umwandeln einer Zeichenkette wie **asd** in eine Ganzzahl wird zu einem **ValueError** führen. Die Frage lautet nun: An welcher Stelle muss dieser Fehler nun abgefangen werden?

Tatsächlich gibt es theoretisch vier Möglichkeiten: Der Fehler tritt zunächst in der Funktion **innen()** auf. Dort könnte er mit einem **try...except...**-Block abgefangen werden. Wird der Fehler dort nicht behandelt, wird er an die übergeordnete Funktion **mitte()** weitergegeben. Geschieht auch hier keine Fehlerbehandlung, überprüft der Interpreter, ob auf nächsthöherer Ebene (also in **aussen()**) eine Fehlerbehandlung stattfindet. Ist auch dies nicht der Fall, besteht noch die Möglichkeit, den Fehler in Zeile 10 abzufangen. Erst wenn an all diesen Stellen keine Fehlerbehandlung stattgefunden hat, bricht der Interpreter die Abarbeitung des Skripts ab.

Viele Anfänger mögen sich jetzt die Frage stellen: Wieso vermeidet man nicht einfach Fehler, indem

man dafür sorgt, dass die möglichen Ausnahmen nicht auftreten können? Folgender Code-Schnipsel soll das verdeutlichen:

```
# ein Dictionary
persons = {u"Peter": "m", u"Karla": ~
" w"}

# irgend wo spaeter im Code
if u"Peter" in persons:
    gender = persons[u"Peter"]
```

Man könnte an dieser Stelle natürlich auch einen **KeyError** abfangen:

```
try:
    gender = persons[u"Peter"]
except KeyError:
    pass
```

Diese kleine Situation zeigt das Dilemma. Oftmals ist nicht unbedingt klar und direkt ersichtlich, wie man ein solches Problem optimal löst. In Python wird das EAFP-Prinzip (frei übersetzt: „Erst schießen, dann fragen.“) dem LBYL-Paradigma (in etwa: „Schau, bevor du abspringst“) vorgezogen [3]. EAFP würde offensichtlich für die zweite Variante sprechen, außerdem spricht dafür, dass das Abklopfen aller Eventualitäten den Code unter Umständen sehr aufblähen kann. Andererseits handelt es sich bei Exceptions um *Ausnahmen*. Sollte es – wieso auch immer – sehr wahrscheinlich sein, dass der Schlüssel (oben: **Peter**) an dieser Stelle nicht verfügbar ist, so wäre die Lösung mittels Test auf Vorhandensein sinnvoller, da es expliziter die erwartete Situa-



on ausdrückt. Entscheidend für die gute Nutzung von Exceptions ist also die Situation im Code. Über die Vor- und Nachteile von EAFP und LBYL hat Oran Looney einen sehr anschaulichen Artikel verfasst [4]. Weitere allgemeine Hinweise zur Fehlerbehandlung in Python finden sich in der offiziellen Dokumentation [5].

Musikverwaltung

Die bisher vorgestellten Funktionen und Möglichkeiten Pythons sollen nun in einem etwas umfassenderen Beispiel – einer kleinen Musikverwaltung – veranschaulicht werden. In den nächsten beiden Teilen dieser Reihe wird dieses Beispiel dann sukzessive ausgebaut. Den Anfang macht ein kleines Modul, das Verzeichnisse rekursiv nach Musikdateien durchsucht und deren Tags in einer Liste von Dictionaries abbildet.

ID-Tags lesen

Zum Auslesen der ID3-Tags wird die Python-Bibliothek **mutagen** [6] eingesetzt. In Ubuntu ist es als Paket **python-mutagen** in den Paketquellen verfügbar und kann darüber bequem nachinstalliert werden.

Das Modul zum Auslesen der MP3s soll **readmp3s** heißen. Entsprechend wird die Datei **readmp3s.py** angelegt und mit folgendem Inhalt befüllt:

```
1 #!/usr/bin/env python
2 # coding:utf-8
3
4 import os
5 import sys
```

```
6 from mutagen.easyid3 import EasyID3
7 import mutagen.mp3
8 import mutagen.oggvorbis
```

Listing 1: *readmp3s-imports.py*

Neben Shebang und Zeichenkodierung finden sich hier fünf Importe: Das Modul **os** beinhaltet diverse betriebsystemabhängige Schnittstellen. Das Modul **sys** wird genutzt, um auf die Parameter des späteren Programmes zugreifen zu können. Der Import

```
from mutagen.easyid3 import EasyID3
```

erscheint zunächst kompliziert. Es wird aber lediglich vom Submodul **easyid3** des Paketes **mutagen** die Klasse **EasyID3** in den Namensraum des Skriptes importiert. In Teil 3 dieser Einführung (siehe **freiesMagazin** 12/2010 [7]) wurde von derartigen **from**-Importen abgeraten, **mutagen** wurde aber bewusst so geschrieben, dass das gezielte Importieren einzelner Subbibliotheken möglich und sinnvoll ist.

Mit **import mutagen.mp3** wird schließlich noch das Submodul **mp3** in den Namensraum des Skriptes importiert. Der letzte Import verfährt parallel mit dem Submodul **oggvorbis**. Diese beiden Module stellen später Schnittstellen zu den ID3- bzw. Vorbis-Tags bereit.

Als nächstes wird eine Funktion implementiert, welche die Tags der Audiodateien ausliest und zurückgibt. Treten Fehler auf, gibt die Funktion **None** zurück.

```
1 def get_infos(path):
2
3     path = path.decode("utf-8")
4
5     if path.lower().endswith(".mp3"):
6         audio = mutagen.mp3.MP3(path, ID3=EasyID3)
7     else:
8         audio = mutagen.oggvorbis.OggVorbis(path)
9
10    length = audio.info.length
11
12    infos = {"path":path, "length":length}
13    for tag in ["title", "artist", "album"]:
14        content = audio.get(tag, [None])[0]
15        infos[tag] = content
16
17    return infos
```

Listing 2: *readmp3s-get_infos.py*

Der Kopf der Funktion hält keine Überraschungen bereit: Die Funktion **get_infos** erwartet nur einen Parameter **path**. In Zeile 3 werden die Pfadangaben in Unicode umgewandelt – dies ist schon allein in Hinblick auf die SQLite-Datenbank zu empfehlen. Nun ist es immer möglich, dass einige Dateinamen fehlerhaft kodiert wurden (das berühmte Fragezeichen im Dateinamen). In diesem Fall würde eine **UnicodeDecodeError** auftreten. Dieser Fehler wird in dieser Funktion nicht



behandelt, daher muss er also an anderer Stelle abgefangen werden.

In den Zeilen 6 und 8 wird abhängig von der Dateiendung (besser wäre natürlich eine Überprüfung des MIME-Types [8]) eine Instanz der Klasse `mutagen.mp3.MP3` oder `mutagen.oggvorbis.OggVorbis` erstellt. Es wird jeweils der Pfad zur Audiodatei übergeben. Der Zusatz `ID3=EasyID3` in Zeile 6 sorgt weiterhin dafür, dass eine vereinfachte Schnittstelle auf die ID3-Tags bereitsteht. Die etwas kryptischen ID3-Tags (`TPE1`, `TALB`) können so einfach als `artist` bzw. `album` angesprochen werden. Die erstellten MP3- und OggVorbis-Objekte werden jeweils an den Namen `audio` gebunden und verhalten sich in vielerlei Hinsicht ähnlich. So kann in Zeile 10 bequem die Dauer der Audiodatei ausgelesen werden – unabhängig davon, um welches Format es sich dabei handelt.

In Zeile 12 wird zunächst ein neues Dict mit dem Pfad und der Dauer erstellt und an den Namen `infos` gebunden. Die Schleife in Zeile 13 iteriert über die Liste mit Tags, die ausgelesen werden sollen. Die Objekte `mutagen.mp3.MP3` und `mutagen.oggvorbis.OggVorbis` verhalten sich wie ein Dict, sodass mit `audio["title"]` der Titel der jeweiligen Datei abgefragt werden könnte. Da aber nicht jede Audiodatei zwangsläufig jedes Tag hat, könnten hier Fehler auftreten. An dieser Stelle erspart man sich weitere Fehlerbehandlungen und nutzt die `get`-Methode der Dicts. Allerdings gibt Mutagen nicht einfach Zeichenketten für die gewünschten Tags aus. Es werden

immer Listen zurückgegeben, sodass man statt `Künstlername` die Liste `["Künstlername"]` erhält. Daher wird am Ende von Zeile 14 mit `[0]` das erste Listenelement ausgelesen – das ist in den meisten Fällen völlig ausreichend. Hier lauert freilich auch eine kleine Stolperfalle: Die `get`-Methode arbeitet bekanntlich mit einem Standard-Parameter, der zurückgegeben wird, falls das Dict den angefragten Wert nicht enthält. Dieser Wert ist in dem Fall `None`. Da die Rückgabe der `get`-Methode aber als Liste behandelt wird (`[0]`), muss auch `None` zunächst in eine Liste gepackt werden.

Nach dem Durchlaufen der Schleife wird in Zeile 17 das Dict an die aufrufende Funktion übergeben.

Hinweis: In den Zeilen 10 und 14 werden `audio.info.length` und die Rückgabe von `audio.get()` an die Namen `length` bzw. `content` gebunden. Dieser Zwischenschritt dient hier lediglich der Veranschaulichung und der Übersichtlichkeit. Für gewöhnlich würde man diesen Zwischenschritt auslassen:

```

{"path":path, "length":audio.info.length}
...
infos[tag] = audio.get(tag, [None])[0]

```

Verzeichnis rekursiv auslesen

Nun wird noch eine Funktion benötigt, die die MP3s auf der Festplatte findet und an die Funktion `get_infos()` übergibt. Diese Funktion soll `read_recursively()` heißen (siehe nächste Seite).

Auch hier zunächst nichts Neues: Die Funktion kennt einen Parameter `path`. Damit soll später das Verzeichnis übergeben werden, welches rekursiv durchsucht werden soll. In Zeile 3 wird eine Liste erstellt und an den Namen `audio_infos` gebunden. Damit sollen später sämtliche von `get_infos()` erzeugten Dicts mit den Tags aufbewahrt werden. `counter` und `error_counter` sollen lediglich zählen, wie viele Audiodateien bereits verarbeitet wurden und bei wie vielen es zu Fehlern kam.

In Zeile 7 wird eine neue Funktion eingeführt: `os.walk()` durchläuft ein Verzeichnis rekursiv. Für jedes Verzeichnis gibt die Funktion dabei den Pfad des aktuellen Verzeichnisses (`root`), die Verzeichnisse in dem aktuellen Verzeichnis (`dirs`) und die Dateien im jeweiligen Verzeichnis (`files`) an. Bei `os.walk()` [9] handelt es sich um einen sogenannten Generator. Das ist der Grund, warum die Funktion in einer Schleife verwendet werden kann [10].

Da für die Musikdatenbank nur Dateien von Interesse sind, genügt es, in Zeile 8 über die Dateiliste eines jeden Verzeichnisses zu iterieren. In Zeile 9 wird für jede Datei geprüft, ob sie mit `.mp3` oder `.ogg` endet. Da die Dateien theoretisch auch auf `.mp3` oder `.OgG` enden könnten, werden die Dateinamen in Kleinbuchstaben verglichen. Auch hier gilt: Die Abfrage der Dateiendung ist keine sonderlich befriedigende Lösung – für das erste kleine Projekt sollte dieses Vorgehen aber ausreichend sein.



```

1 def read_recursively(path):
2
3 audio_infos = []
4 counter = 0
5 error_counter = 0
6
7 for root, dirs, files in os.walk(path):
8     for fl in files:
9         if fl.lower().endswith(".mp3") or fl.lower().endswith(".ogg"):
10            path = os.path.join(root, fl)
11            try:
12                infos = get_infos(path)
13            except (UnicodeDecodeError, mutagen.mp3.HeaderNotFoundError,
14                    mutagen.id3.error) as inst:
15                print u"\n\nSKIPPING reading this file:"
16                print path
17                print u"ERROR: {0}\n".format(inst)
18                error_counter +=1
19            else:
20                audio_infos.append(infos)
21                counter +=1
22        print "\rScanning: {0} Files ok, {1} Files broken".format(counter,
23            error_counter),
24
25 print
26 return audio_infos

```

Listing 3: *readmp3s-read_recursively.py*

Da in der Liste **files** nur Dateinamen vorhanden sind, wird in Zeile 10 der komplette Pfad erzeugt. Die Funktion **os.path.join()** kümmert sich dabei darum, dass die korrekten Schrägstriche verwendet werden (Linux und Windows unterscheiden sich in dieser Hinsicht). Durch **os.path.join** wird weiterhin sichergestellt, dass es nicht versehentlich zu doppelten Schrägstrichen im Pfad kommt. In Zeile 12

schließlich wird der so erstellte Pfad an die Funktion **get_infos()** übergeben und das Ergebnis an den Namen **info** gebunden.

In Zeile 11 wird aber zunächst die Fehlerbehandlung eingeleitet. Die in der Funktion **get_infos()** nicht behandelten Fehler sollen also an dieser Stelle abgefangen werden. In Zeile 13 werden dabei drei Fehler erwartet: Der be-

reits erwähnte **UnicodeDecodeError** findet sich ebenso wie die Fehler **mutagen.mp3.HeaderNotFoundError** und **mutagen.id3.error**. Während der **UnicodeDecodeError** auftritt, wenn eine Zeichenkette nicht in Unicode umgewandelt werden konnte und damit für die später verwendete SQLite-Datenbank ungeeignet ist, tritt der **HeaderNotFoundError** auf, wenn Mutagen in einer MP3-Datei keinen MP3-Header finden konnte. **mutagen.id3.error** schließlich fängt viele weitere Mutagen-Fehler ab. Dies erspart dem Entwickler die Arbeit, jeden einzelnen möglichen Fehler im Vorfeld zu definieren. Ihm genügt es (wie in diesem Beispiel) zu wissen, dass Mutagen – warum auch immer – eine bestimmte Datei nicht verarbeiten konnte.

In den Zeilen 14-17 findet die Fehlerbehandlung statt. Der Fehler wird in der Konsole ausgegeben und der Fehlerzähler wird um 1 erhöht. Nur wenn kein Fehler auftritt (Zeile 18) wird in Zeile 19 die Rückgabe von **get_infos()** an die Liste **audio_infos** angehängt. In diesem Fall wird **counter** um 1 erhöht.

Eine letzte Besonderheit findet sich in Zeile 21. Die Zeichenkette dort beginnt mit **\r**. Diese Escape-Sequenz steht für den sogenannten Wagenrücklauf. Dadurch wird der Cursor im Terminal wieder auf den Anfang der Zeile gesetzt. Nachfolgende Ausgaben mit **print** würden die vorherigen Ausgaben überschreiben. Da **print** eine Zeile im Normalfall mit einem Zeilenumbruch abschließt, wird dies hier mit dem Komma am Ende der Zeile unterbunden.



Der Wagenrücklauf und das Unterbinden des Zeilenumbruches sorgen dafür, dass die Konsole nicht mit Textausgaben überflutet wird: Die Anzahl der verarbeiteten Dateien wird immer in die selbe Zeile geschrieben.

Hinweis: In Python ≥ 3 müsste Zeile 17 wie folgt aussehen:

```
print ("\rScanning: {0} MP3s ok, \r
{1} MP3s broken".format(counter, \r
error_counter), end="")
```

Kleiner Test

Obwohl die Musikdatenbank noch in weiter Ferne ist, kann zumindest das Modul `readmp3s` schon einmal getestet werden. Dazu wird am Ende des Skripts noch folgende `if`-Block ergänzt:

```
1 if __name__ == "__main__":
2     try:
3         path = sys.argv[1]
4     except IndexError:
5         print "Usage:"
6         print "readmp3s.py \r
DIRECTORRY"
7     else:
8         mp3s = read_recursively(\r
path)
```

Listing 4: `readmp3s-main.py`

Die erste Zeile überprüft dabei, ob die Datei als Modul oder als eigenständiges Skript geladen wurde. Nur im letzteren Fall kommen die folgenden Zeilen zur Ausführung. In Zeile 3 wird der zweite Parameter des Skriptes aus der Liste `sys.argv` gelesen. Der erste Parameter ist

immer der Dateiname (hier also `readmp3s.py`). Falls der Benutzer keine Parameter übergeben und die Liste nur einen Eintrag hat, wird es in Zeile 3 zu einem **IndexError** kommen, der aber in Zeile 4 abgefangen wird. Im Fehlerfall wird dann ein kurzer Hinweis auf den erforderlichen Parameter gegeben. In Zeile 8 wird die Funktion `read_recursively()` aufgerufen. Wie bereits erwähnt kommt dieser **else**-Block nur zur Ausführung, wenn zuvor kein Fehler auftrat.

Das Skript wird nun das angegebene Verzeichnis durchsuchen, die ID-Tags auslesen und über die Anzahl lesbarer und nicht-lesbarer MP3s informieren. Keine Sorge: Das Skript ist bisweilen etwas empfindlich, was die Zeichenkodierung und die MP3-Header betrifft und nicht alle als defekt gemeldeten MP3s sind tatsächlich unbrauchbar.

Im nächsten Teil dieser Reihe wird die Musikdatenbank um eine SQLite-Datenbank ergänzt.

LINKS

- [1] <http://www.freiesmagazin.de/freiesMagazin-2011-01>
- [2] <http://docs.python.org/library/exceptions.html>
- [3] <http://docs.python.org/glossary.html>
- [4] <http://oranlooney.com/lbyl-vs-eafp/>
- [5] <http://docs.python.org/tutorial/errors.html>
- [6] <http://code.google.com/p/mutagen/>
- [7] <http://www.freiesmagazin.de/freiesMagazin-2010-12>
- [8] <http://de.wikipedia.org/wiki/MIME-Type>
- [9] <http://docs.python.org/library/os.html#os.walk>

- [10] http://de.wikibooks.org/wiki/Python-Programmierung:_Funktionen#Generatoren_und_yield

Autoreninformation

Daniel Nögel beschäftigt sich seit drei Jahren mit Python. Ihn überzeugt besonders die intuitive Syntax und die Vielzahl der unterstützten Bibliotheken, die Python auf dem Linux-Desktop zu einem wahren Multitalent machen.

Diesen Artikel kommentieren



„Theft of the Magi“ © by Randall Munroe (CC-BY-NC-2.5), <http://xkcd.com/506>



Bottle – Ein WSGI-Microframework für Python von Jochen Schnelle

Wer webbasierte Anwendungen in Python [1] programmiert, nutzt heutzutage normalerweise den WSGI-Standard [2], der eine einheitliche Schnittstelle zwischen Programm und Webserver definiert. Der Umgang mit den WSGI-Modulen aus der Python-Standardbibliothek ist zwar nicht schwierig, aber letztlich doch recht trockener Formalismus. Hier kommt *Bottle* [3] ins Spiel, mit dessen Hilfe Webanwendungen schnell und einfach erstellt werden können.

Bottle erledigt den WSGI-Formalismus mit wenigen Zeilen Code, sodass man sich ganz auf die eigene Anwendung konzentrieren kann. Weiterhin stellt das Modul zusätzliche Funktionen bereit, welche im Rahmen einer Webapplikation nützlich und hilfreich sind. *Bottle* selbst besteht dabei nur aus einem einzelnen Modul, das praktischerweise keine weiteren Abhängigkeiten außer Python selbst hat. Das Programm läuft unter allen Python-Versionen ab 2.5, inklusive Python 3.x. Somit ist das Modul recht universell einsetzbar und läuft auf fast jedem Server bzw. Computer mit installiertem Python.

Installation

Der einfachste Weg *Bottle* zu installieren, ist über `easy_install` aus den Python-Setup-Tools [4]. Hat man diese installiert, lautet der entsprechende Befehl:

```
# easy_install bottle
```

Da das Programm aber, wie oben bereits erwähnt, nur aus einer Datei besteht, kann man alternativ das neueste Modul von der Git-Hub-Seite herunterladen [5] und dann händisch ins Projektverzeichnis kopieren, was je nach System bei der Programmentwicklung oder zum schnellen Testen recht nützlich sein kann. Oder man kopiert *Bottle* direkt in das Verzeichnis, in dem alle Python-Module liegen, unter Ubuntu/Debian z. B. `/usr/lib/python2.6/dist-packages/`. Dies funktioniert so aber nur, wenn man Python 2 nutzt. Nutzer von Python 3 müssen vorher noch die Datei `bottle.py` mit dem Python-Hilfsprogramm `2to3` [6] für Python 3 anpassen:

```
$ 2to3 -w bottle.py
```

Für Ubuntu gibt es seit der Version 10.04 „Lucid Lynx“ zwar auch ein fertiges Paket in den Paketquellen, dieses entspricht aber nicht dem neuesten Stand von *Bottle*, sodass die manuelle Installation bevorzugt werden sollte.

Nutzung

Bottle besteht aus einer Reihe von Klassen und Funktionen, die für das eigene Programm genutzt werden können. Wie alle Python-Module muss *Bottle* dazu zuerst einmal in das eigene Programm importiert werden:

```
import bottle          # zum kompletten Import
# bzw.
from bottle import ... # einzelne Klassen importieren
```

Grundsätzlich gibt es mehrere Möglichkeiten, die eigene *Bottle*-Applikation an einen Webserver zu binden. *Bottle* bietet eine Vielzahl von Anbindungen von Hause aus an, bis hin zum Betrieb über den Apache-Webserver [7] via `mod_wsgi` [8]. Eine Übersicht über alle möglichen und unterstützten Anbindungen findet man in der Dokumentation im Abschnitt „Deployment“ [9]. Zusätzlich bringt *Bottle* einen einfachen, eingebauten Server mit, welcher auf der Referenzimplementierung des in Python enthaltenen WSGI-Servers basiert [10]. Dieser eignet sich sehr gut zum lokalen Testen der Applikation und wird auch im Folgenden für alle Beispiele genutzt. Weiterhin bietet der eingebaute Server die Option „autoreload“. Dies bedeutet, dass der laufende Server automatisch erkennt, wenn Änderungen an der zugrunde liegenden Applikation vorgenommen wurden und sich dann selbstständig neu startet, sodass der sonst notwendige händische Neustart entfallen kann.

Hinweis: Die Code-Beispiele sind alle unter Python 2.6 lauffähig und getestet, sollten aber auch unter neueren Python-Versionen einsetzbar sein.

Einfaches Routing

Grundlegend ist bei *Bottle* `route`, das für das Routing zuständig ist. `route` ist ein



Dekorator [11], welcher die darauf folgende Funktion an die in **route** angegebene Route bindet.

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run

@route('/hallo')
def hallo():
    return 'Hallo Welt!'

run()
```

Listing 1: *meine_app.py*

Dieses Skript speichert man z. B. unter **meine_app.py** und startet es dann mit:

```
$ python meine_app.py
```

Das Skript stellt eine minimale, mit *Bottle* erstellte Webapplikation dar. **@route('/hallo')** definiert die Route **hallo**, welche an die folgende Funktion **hallo** gebunden ist. Dort wird einfach nur ein „Hallo Welt!“ an den Browser zurückgegeben. **run()** startet die Applikation. Ohne weitere Angaben läuft diese nun lokal auf localhost und Port 8080. Testen kann man dies, indem man das Programm wie oben beschrieben startet und im Browser jetzt <http://localhost:8080/hallo> aufruft. Der Browser gibt also immer das aus, was über die **return**-Anweisung zurückgeliefert wird. Dies muss nicht unbedingt, wie in diesem Beispiel, einfacher Text sein. Es darf alles geliefert werden, was der Browser korrekt darstellen

kann, also z. B. auch Text mit HTML-Markup oder JavaScript.

Möchte man den weiter oben beschriebenen Autoreloader nutzen, so muss man anstatt **run()** folgenden Befehl benutzen:

```
run(reloader=True)
```

Bei der Programmentwicklung ist es weiterhin recht nützlich, wenn man das in *Bottle* enthaltene **debug** nutzt, da dann im Falle eines Fehlers eine erweiterte Fehlermeldung ausgegeben wird:

```
from bottle import debug, ...
...
debug(True)
run()
```

Debug sollte aber im Produktivbetrieb wieder deaktiviert werden, da im Falle eines Programmfehlers sonst Außenstehende gegebenenfalls zu viele Informationen erhalten könnten.

Man kann an eine Funktion beliebig viele Routen binden, aber nicht mehrere Funktionen an eine Route. Folgendes funktioniert ebenfalls:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run, debug

@route('/hallo')
@route('/welt')
@route('/hallo/welt')
```

```
def hallo():
    return 'Hallo Welt!'

debug(True)
run(reloader=True)
```

Listing 2: *meine_app2.py*

Innerhalb einer Applikation können natürlich beliebig viele Routen und entsprechend viele Funktionen definiert werden.

Dynamisches Routing

In den vorherigen Beispielen wurden Routen statisch definiert. Dies ist für kleine, quasi-statische Seiten sicherlich auch ausreichend, nicht aber für dynamische Webapplikationen. Möchte man z. B. für eine Reihe von Benutzern eine eigene Seite einrichten, so ist es mühsam bis unmöglich, für jeden Nutzer eine statische Route festzulegen. Aber *Bottle* bietet auch dynamisches Routing an. Dies funktioniert wie folgt:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run, debug

@route('/hallo/:name')
def hallo(name):
    return 'Hallo {0}'.format(name)

debug(True)
run(reloader=True)
```

Listing 3: *dyn_routing.py*



Beginnt ein Teil einer Route mit dem Doppelpunkt :, so wird dieser als dynamisch interpretiert, also als Zuweisung eines Werts an eine Variable. Diese kann dann, wie im Beispiel **dyn_routing.py** auf der vorherigen Seite, an die folgende Funktion übergeben und dort verarbeitet werden.

Zu beachten ist dabei, dass keinerlei Typprüfung oder Typumwandlung stattfindet. Der Wert ist immer ein String. Daher funktioniert folgendes Beispiel auch nicht:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run, debug

@route('/rechnen/:zahl')
def quadrieren(zahl):
    quadrat = zahl * zahl #Fehler, weil man zwei Strings nicht multiplizieren kann
    return 'Die Zahl ist {0}, das Quadrat ist {1}.'.format(zahl, quadrat)

debug(True)
run(reloader=True)
```

Listing 4: *dyn_routing_noop.py*

Man muss vorher selber prüfen, ob der eingegebene Wert eine Zahl ist und gegebenenfalls für die Fehlerbehandlung sorgen. Dies geschieht beispielsweise wie folgt:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run, debug
@route('/rechnen/:zahl')
def quadrieren(zahl):
    try:
        zahl = int(zahl)
    except ValueError:
        return 'Sie muessen eine Zahl eingeben!'
    quadrat = zahl * zahl
    return 'Die Zahl ist {0}, das Quadrat ist {1}.'.format(zahl, quadrat)

debug(True)
run(reloader=True)
```

Listing 5: *dyn_routing2.py*

Zum Thema Fehlerbehandlung siehe auch den *Python-Artikel* auf [Seite 17](#) in dieser Ausgabe.

Weiterhin beherrscht das dynamische Routing auch reguläre Ausdrücke:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run

@route('/nutzer/:ident#[0-9]+#')
def nutzer_id(ident):
    return 'Die Nutzer ist ID ist {0}.'.format(ident)

run(reloader=True)
```

Listing 6: *reg_expr.py*

Hier wird als letzter Teil der Route eine beliebige, positive Ganzzahl akzeptiert und diese als Wert von **ident** an die folgende Funktion übergeben. Aber Achtung: Das **ident** ist dabei nicht Teil der Route! Eine korrekte Route lautet zum Beispiel <http://localhost:8080/nutzer/123>, während zum Beispiel <http://localhost:8080/nutzer/ABC> oder <http://localhost:8080/nutzer/ident123> eine Fehlermeldung erzeugt, weil die Route nicht gefunden wird.

Weiterhin besteht die Möglichkeit, einen HTTP-Statuscode [12] wie zum Beispiel „404 – Not found“ an eine Route zu binden. Das hat den Vorteil, dass der Nutzer quasi immer eine von der Applikation generierte Seite zu sehen bekommt, weil der Fehler ja abgefangen wird. Das entsprechende Skript kann so aussehen:



```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
from bottle import route, run, \
error

@route('/hallo')
def hallo():
    return 'Hallo Welt!'

@error(404)
def error404(error):
    return 'Seite existiert nicht!'

run(reloader=True)
```

Listing 7: [html_statuscode.py](#)

Statische Inhalte

Bei Webapplikationen kann es natürlich auch vorkommen, dass man den Inhalt gar nicht dynamisch erstellen will, sondern einfach nur eine fertige Datei zurückliefern möchte, wie zum

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
from bottle import route, run, send_file

@route('/hallo')
def hallo():
    return '<a href="/download">HIER KLICKEN</a>, startet den Download.'

@route('/download')
def download():
    return send_file('prospekt.pdf', root='/pfad/zur/Datei')

run(reloader=True)
```

Listing 8: [send_pdf.py](#)

Beispiel eine HTML-Datei oder ein PDF. Dies lässt sich unter *Bottle* mit Hilfe von **send_file** erledigen.

Ruft man die Route **download** auf, so wird die Datei **prospekt.pdf** gesendet. Wie man sieht, erwartet **send_file** mindestens zwei Parameter: als erstes den Namen der Datei, als zweites den vollen, absoluten Pfad. Der MIME-Typ [13] wird dabei automatisch mit Hilfe der in Python enthaltenen Funktion **mimetypes.guess_type** [14] geraten. Er kann aber auch explizit über einen dritten Parameter angegeben werden:

```
return send_file('prospekt.pdf', \
root='/pfad/zur/Datei', mimetype=' \
application/pdf')
```

Ist dem Browser der MIME-Typ bekannt, wird die Datei in der Regel direkt im Browser geöffnet, im obigen Beispiel z. B. mit Evince, Okular oder dem

Adobe Reader. Möchte man aber stattdessen einen Download-Dialog erzwingen, so ist dies wie folgt möglich:

```
return send_file('prospekt.pdf', \
root='/pfad/zur/Datei', download=\
True)
```

oder:

```
return send_file('prospekt.pdf', \
root='/pfad/zur/Datei', download=' \
Mein_Prospekt.PDF')
```

Im ersten Fall wird als der Dateiname einfach das angegebene **prospekt.pdf** für die Datei verwendet, im zweiten Beispiel schlägt der Browser vor, die Datei als **Mein_Prospekt.PDF** zu speichern.

GET- und POST-Daten Abfragen

Bottle bietet mit Hilfe der Klasse **request** eine Möglichkeit, auf Daten zuzugreifen, die als GET-Parameter in der URL oder als POST-Daten gesendet wurden. Die Daten könnten z. B. aus einem HTML-Formular stammen. Das folgende Beispiel zeigt den Umgang mit GET-Daten:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run, \
request

@route('/hallo', method='GET')
def hallo():
    name = request.GET.get('name')
```



```

if not name:
    name = 'Unbekannter'
return 'Hallo {0}!'.format(name)
)
run(reloader=True)

```

Listing 9: *html_get.py*

Als erstes wird der Route mitgeteilt, dass diese GET-Daten empfangen darf. Sendet man GET-Daten (bzw. POST-Daten) an eine Route, für die **method** nicht explizit definiert ist, wirft *Bottle* eine Fehlermeldung aus. Mit Hilfe von **request.GET.get('name')** holt man den Wert, welcher zum Schlüssel **name** gehört. Ruft man nun zum Beispiel die URL <http://localhost:8080?name=Jochen> auf, so erhält man als Ausgabe „Hallo Jochen!“. Bei

```

#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run, request
from cgi import escape

@route('/hallo', method='GET')
def hallo():
    name = request.GET.get('name')
    if not name:
        name = 'Unbekannter'
    name = escape(name)
    return 'Hallo {0}!'.format(name)

run(reloader=True)

```

Listing 10: *javasc_get.py*

realen Applikationen sollte man die GET- oder POST-Daten aber nicht – wie im Beispiel **html_get.py** – ungeprüft ausgeben, da dann ein möglicher Angreifer recht einfach beispielsweise JavaScript-Code ausführen könnte. Daher sollte man zumindest die Eingabe escapen, was mit Bordmitteln von Python möglich ist.

Möchte man den Effekt testen, so sollte man mit beiden Code-Beispielen zum Beispiel die URL <http://localhost:8080?name=<h1>Jochen</h1>> aufrufen.

Der Zugriff auf POST-Daten ist genauso möglich, allerdings muss man dann **method=POST** setzen und **request.POST.get()** bzw. für Formular-Daten besser **request.forms.get()** nutzen. Ein Beispiel dazu findet man im folgenden Abschnitt zu Simple Template im Listing **test_name.py**.

Simple Template

In *Bottle* enthalten ist ebenfalls „Simple Template“, mit dem Vorlagen (engl. „template“) generiert werden können. Vorlagen heißt hier, dass diese Text enthalten, welcher entweder 1:1 wiedergegeben wird oder aber mit Python-Befehlen kombiniert werden kann, die den Text dann ggf. manipulieren. Weiterhin können Templates Werte entgegennehmen, welche dann innerhalb der Vorlage verwendet werden können. Dazu ein einfaches Beispiel:

```

#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from bottle import route, run, template

@route('/hallo/:name')
def hallo(name):
    return template('bsp_vorlage.tpl', name=name)

run(reloader=True)

```

Listing 11: *template.py*

Hier wird als Rückgabewert der Route das Template **bsp_vorlage.tpl** angegeben. An das Template wird die Variable **name** übergeben, die im Template ebenfalls als **name** definiert ist. Die Vorlage sieht so aus:

```

<h1>Hallo {{name}}!</h1>
<p>Wie geht es dir?</p>
<p>Dein Name wird so buchstabiert:
</p>
<ul>
    %for buchstabe in name:
<li>{{buchstabe}}</li>
    %end
</ul>

```

Listing 12: *bsp_vorlage.tpl*

Wie man sieht, bestehen einige Zeilen aus regulärem HTML. Möchte man im Template Variablen benutzen, so müssen diese in doppelt geschweifte Klammern eingeschlossen werden (wie z. B. **{{name}}**). Weiterhin können Templates reguläre



Python-Befehle enthalten. Diese müssen mit einem Prozentzeichen eingeleitet werden. Weiterhin sind Schleifen, Bedingungen und ähnliches – im Gegensatz zu regulärem Python – mit **%end** explizit zu schließen.

Templates eignen sich z. B. gut zur dynamischen Generierung von Formularen. Dies zeigt die folgende kleine Applikation. Darin wird ein Eingabeformular für Name und Alter generiert, welches dann gesendet wird. Die Funktion zu der Route, die das Formular empfängt, prüft zuerst, ob ein Name eingegeben wurde und nutzt bei positiver Prüfung ein weiteres Template für die Ausgabe.

Die Applikation sieht so aus:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
from bottle import route, run, template, request

@route('/eingabe')
def eingabe():
    return template('eingabe.tpl')

@route('/ausgabe', method='POST')
def ausgabe():
    if not request.forms.get('name'):
        return 'Sie muessen einen Namen eingeben!'
    else:
        name = request.forms.get('name')
        alter = request.forms.get('alter')
        return template('ausgabe.tpl', name=name, alter=alter)

run(reloader=True)
```

Listing 13: *test_name.py*

Die Vorlage für die Eingabe sieht so aus:

```
<form method="POST" action="/ausgabe">
  Name: <input name="name" type="text" length="20" maxlength="20">
  Alter: <select name="alter">
    %for i in range(1,100):
      <option>{{i}}</option>
    %end
  </select>
  <input type="submit" value="Senden" name="send">
</form>
```

Listing 14: *eingabe.tpl*

Und die Vorlage für die Ausgabe so:

```
<h1>Herzlich Willkommen</h1>
<ul>
  <li>Name: {{name}}</li>
  <li>Alter: {{alter}}</li>
</ul>
```

Listing 15: *ausgabe.tpl*

Im Programmcode für die Applikation sieht man auch, wie weiter oben bereits besprochen, wie man mit Hilfe von *Bottle* Formulardaten aus POST-Daten erhalten kann.

Templates können ebenfalls ineinander eingebunden werden, und zwar mittels **%include** Befehl. Dies kann beispielsweise so aussehen:

```
%include html_kopf.tpl titel='Ein Beispiel'

<h1>Herzlich Willkommen</h1>
<ul>
  <li>Name: {{name}}</li>
  <li>Alter: {{alter}}</li>
</ul>

%include html_fuss.tpl
```

Listing 16: *include.tpl*

Das Template **html_kopf.tpl** sieht so aus:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">

<html>
  <head>
```



```
<meta http-equiv="content-type"
  content="text/html; charset=
utf-8">
<title>{{titel}}</title></head>
<body>
```

Listing 17: *html_kopf.tpl*

Das Template **html_fuss.tpl** sieht so aus:

```
<hr>
<p>Diese Seite ist <a href="
http://www.python.org">Python</
a>-powered</p>
</body>
</html>
```

Listing 18: *html_fuss.tpl*

So erzeugt die Ausgabeseite valides HTML. Der Vorteil ist: Man kann so einen allgemeinen Kopf und Fuß (z. B. inklusive CSS-Stil-Definitionen) für alle Templates generieren.

Weitere Möglichkeiten

Dieser Artikel zeigt nicht alle Möglichkeiten und Funktionen von *Bottle*. So ist es z. B. auch möglich, weitere Request-Daten aus dem HTML-Header zu extrahieren sowie auf die Response-Daten, welche an den Browser zurückgesendet werden, Einfluss zu nehmen. Ebenfalls verfügbar sind Daten, die aus der WSGI-Umgebung bezogen werden können. *Bottle* besitzt weiterhin einige Funktionen zum Umgang mit Cookies – sowohl lesend als auch schreibend. Außerdem kann das Programm anstelle von Text auch JSON [15] zurückliefern.

Innerhalb von „Simple Template“ gibt es noch eine Funktion namens **rebase**, welche eine noch weiterführende Verschachtelung von Vorlagen unterstützt [16].

Alle Funktionen und Möglichkeiten von *Bottle* werden in der Dokumentation [17] und auch in der API-Referenz [18] erläutert. Weiterhin findet man im Internet ein recht ausführliches, einsteigerfreundliches, aber englischsprachiges Beispiel für eine Applikation, basierend auf *Bottle* [19].

Alternativen

Da WSGI der heutigen Standard für Webanwendungen ist, kann man quasi jedes Python-Webframework nutzen [20]. Da die meisten davon aber komplexer sind als *Bottle*, kann die Lernkurve steiler und der Aufwand höher sein. Einen ähnlichen Ansatz wie *Bottle* verfolgt das ebenfalls aus dem deutschsprachigen Raum stammende Flask [21]. Dieses setzt auf Werkzeug [22] und Jinja2 [23] auf und ist entsprechend etwas komplexer, bietet dafür aber auch mehr Möglichkeiten.

Zusammenfassung

Bottle bietet eine Sammlung von einfach und schnell zu nutzenden Klassen und Methoden für WSGI-basierte Webapplikationen. Wer also in dieses Thema einsteigen und seine erste web-basierte Internetanwendung in Python programmieren möchte, der ist mit *Bottle* sicherlich gut beraten. Mit Simple Template ist weiterhin eine Klasse an Bord, mit der sich problemlos eigene

Vorlagen kreieren lassen. Zum Schluss sei noch angemerkt, dass Marcel Hellkamp, der Autor von *Bottle*, Deutscher und auch im deutschsprachigen Python-Forum [24] aktiv ist, sodass man dort bei Fragen zu *Bottle* oftmals schnell und kompetent Hilfe bekommt.

Kurz erläutert: Was ist WSGI?

„WSGI“ steht für „Web Server Gateway Interface“ und definiert eine einheitliche Schnittstelle für Webanwendungen, die in Python programmiert werden. In der WSGI-Spezifikation wird festgelegt, wie der Webserver bzw. der Applikationsserver mit der Webapplikation kommunizieren soll. Der Standard ist im Python Enhancement Proposal 333 [25] und, mit Ergänzungen für Python 3, 3333 [26] definiert. Python selbst enthält eine Referenzimplementierung im Modul **wsgiref** [27].

Interview

Es folgt nun ein Interview mit dem Entwickler von *Bottle*, Marcel Hellkamp.

❖ **Jochen Schnelle: Marcel, erzähl doch mal, mit welcher Motivation und welchen Zielen du die Entwicklung von *Bottle* überhaupt begonnen hast.**

❖ Marcel Hellkamp: Ich war damals auf der Suche nach einem einfachen Framework für Wochenendprojekte oder kleinere Experimente. Etwas Übersichtliches, Schnelles und Unkompliziertes, das man in ein paar Sekunden aufsetzen und ohne große Abhängigkeiten installieren kann.



Die üblichen Verdächtigen (Django, TurboGears, Pylons) kamen dafür nicht in Frage und die Alternativen (web.py, Werkzeug, CherryPy) konnten mich auch nicht wirklich überzeugen.

Die Idee des „micro“ Frameworks ist nicht neu. Ich habe mich also von „Sinatra“ (einem Ruby-Framework) inspirieren lassen und einfach angefangen. Aus einem Experiment zu Lernzwecken wurde dann sehr schnell ein waschechtes Open-Source-Projekt.

❖ **Hättest du damit gerechnet, dass *Bottle* in so kurzer Zeit recht populär und beliebt wird bzw. dass es überhaupt für einen größeren Kreis von Nutzer interessant ist?**

❖ Nein, überhaupt nicht. Ich habe *Bottle* für eine sehr spezielle Zielgruppe geschrieben (nämlich mich) und war überrascht über den großen Zuspruch. Inzwischen gibt es mit Flask sogar noch ein weiteres Framework, das den gleichen Ansatz verfolgt. Anscheinend habe ich damit einen Nerv getroffen.

❖ **Von der *Bottle* Version 0.6 auf 0.8 haben sich einige Kleinigkeiten an der API geändert – als wie stabil würdest du die API aktuell bezeichnen?**

❖ Der Sprung von 0.6 auf 0.8 war etwas holprig, daher auch die Lücke in der Versionierung (0.7 existiert nicht). Inzwischen versuche ich, die API mindestens eine Version lang abwärtskompatibel zu halten und Bugfixes auch für ältere Versionen

bereit zu stellen. Sollte sich also zukünftig etwas ändern, hat man viel Zeit, darauf zu reagieren.

❖ **Gibt es noch Funktionen oder Features, die du in kommenden Versionen von *Bottle* unbedingt unterbringen möchtest?**

❖ Für die kommende Version 0.9 bekommt *Bottle* eine Plug-in-Schnittstelle und eine verbesserte Template-Engine spendiert. Nutzer von Google AppEngine können sich außerdem über ein paar Performance-Optimierungen freuen. Ansonsten ist *Bottle* weitgehend komplett. Es soll schließlich ein Micro-Framework bleiben.

❖ **Danke für das Interview!**

LINKS

- [1] <http://www.python.org/>
- [2] <http://www.wsgi.org/>
- [3] <http://bottle.paws.de/>
- [4] <http://pypi.python.org/pypi/setuptools>
- [5] <https://github.com/defnull/bottle>
- [6] <http://docs.python.org/library/2to3.html>
- [7] <http://httpd.apache.org/>
- [8] <http://code.google.com/p/modwsgi/>
- [9] <http://bottle.paws.de/docs/dev/tutorial.html#deployment>
- [10] http://docs.python.org/library/wsgiref.html#module-wsgiref.simple_server
- [11] http://en.wikipedia.org/wiki/Python_syntax_and_semantics#Decorators
- [12] <http://de.selfhtml.org/servercgi/server/httpstatuscodes.htm>
- [13] http://de.wikipedia.org/wiki/Internet_Media_Type
- [14] <http://docs.python.org/library/mimetypes.html>
- [15] <http://www.json.org/>
- [16] <http://bottle.paws.de/docs/dev/stpl.html#simpletemplate-syntax>
- [17] <http://bottle.paws.de/docs/dev/tutorial.html#tutorial>
- [18] <http://bottle.paws.de/docs/dev/api.html>
- [19] http://bottle.paws.de/docs/dev/tutorial_app.html
- [20] <http://wiki.python-forum.de/Web-Frameworks>
- [21] <http://www.pocoo.org/projects/flask/#flask>
- [22] <http://www.pocoo.org/projects/werkzeug/>
- [23] <http://www.pocoo.org/projects/jinja2/#jinja2>
- [24] <http://www.python-forum.de/>
- [25] <http://www.python.org/dev/peps/pep-0333/>
- [26] <http://www.python.org/dev/peps/pep-3333/>
- [27] <http://docs.python.org/library/wsgiref.html>

Autoreninformation

Jochen Schnelle programmiert selber webbasierte Anwendungen für das Firmen-Intranet. Diese nutzen vor allem die Routingmöglichkeiten von Bottle sowie Simple Template für die Vorlagen.

Diesen Artikel kommentieren

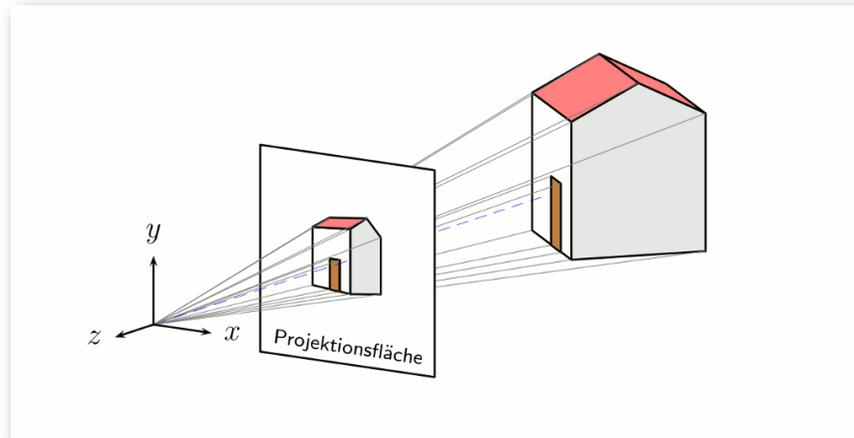
Sketch – 3-D-Grafikcode für \LaTeX erstellen von Stefan Apke

Das schlanke Konsolenprogramm *Sketch* [1] bedient sich einer kleinen Szenenbeschreibungssprache und kann mit auf mathematisch-geometrischen Verfahren beruhenden Berechnungen 3-D-Szenen so abbilden, dass ein Code generiert wird, der in \LaTeX mit dem Paket *pstricks* [2] oder mit dem Paket *PGF* [3] und dem Frontend *TikZ* genutzt werden kann.

Wer bei *Sketch* ausschließlich an Didi Hallervorden und andere Konsorten denkt, liegt gänzlich verkehrt, denn er denkt eindimensional. Wenn man sich aber der Mühe unterzieht, mehrdimensional zu denken und dann womöglich – beruflich oder privat – eine Umrisszeichnung (engl.: sketch) erstellen möchte oder eben muss, dann kann man *Sketch* einsetzen. *Sketch* ist ein schlankes Programm, das, auf mathematisch basierter Grundlage, die Erstellung von Illustrationen ohne jeglichen Schnickschnack anbieten kann:

„We wanted to produce finely wrought, mathematically-based illustrations with no extraneous detail.“ (Eugene („Gene“) K. Ressler: „Sketch. Simple 3D sketching“, 2010/08/09, S. 1.; Datei: sketch.pdf [4])

So können einfache 3-D-Szenen in statische Zeichnungen konvertiert werden. Der Artikel und die Beispiele sollen einen Überblick darüber geben, was *Sketch* alles liefern kann.



Mit *Sketch* erstelltes Bild. (Code siehe Handbuch [5]) 🔍

Die Abbildung ist – von kleinen Änderungen abgesehen – nach dem Code im Handbuch [5] erstellt (kleine Macke dort: es fehlt die notwendige Definition `def 0 (0,0,0)`).

Interessant an dem Programm ist, dass es Code generiert, der entweder wie beim Paket *pstricks* oder wie beim Paket *PGF* mit dem Frontend *TikZ* direkt im \LaTeX -Dokument nutzbar ist. *Sketch* besitzt eine kleine Szenenbeschreibungssprache, die wie *pstricks* aufgebaut ist, sodass es dem *pstricks*-Kundigen leicht fällt, sie zu erlernen. Für *PGF* mit dem Frontend *TikZ* sind kleinere Anpassungen vorzunehmen.

Die Pakete *PGF* (und *TikZ* ist als Frontend dessen Bestandteil) sind über die Paketverwaltung z. B. unter Ubuntu installierbar – genauso wie

das Paket *pstricks* als Bestandteil der jeweiligen \LaTeX -Distribution verfügbar sein sollte.

Perspektive

Der Programmator (Eugene K. Ressler) weist in seinem Handbuch („Sketch. Simple 3D sketching“, 2010/08/09, S. 27, Datei: sketch.pdf [4]) darauf hin, dass bereits Albrecht Dürer die auf mathematisch-geometrischen Verfahren beruhende Zentralperspektivdarstellung

kannte (und hierüber 1525 ein Buch schrieb, wie in der Wikipedia zu lesen ist [6]).

Die Kenntnis der Perspektive ist jedoch um einige Jahrhunderte älter. So berichtet zum Beispiel der Autor Al Seckel in seinem Buch „Unglaubliche optische Illusionen“ davon, dass der griechische Parthenon (gebaut im 5. Jh. v. Chr.) eine der größten optischen Illusionen in sich birgt, die sogenannte Gegenperspektive, mit der unserer Art, die Welt wahrzunehmen, entgegengewirkt wird, indem

„... die Säulen nach hinten zu immer höher gebaut und die Abstände zwischen ihnen vergrößert [werden], sodass sie von einem fixen Blickpunkt aus (der gesteuert werden muss) scheinbar dieselbe Höhe und Entfernung zueinander

aufweisen.“ (Al Seckel: „Unglaubliche optische Illusionen“, Tosa Verlag, 2005, S. 202 f.)

Mit der perspektivischen Darstellung sollte man sich ein wenig auseinandersetzen, um Verständnis für Zeichnungen zu entwickeln, die sich nicht ausschließlich durch ihre Windschiefe auszeichnen.

Installation und Start mit pspicture

Nach der Installation von *Sketch* (z. B. über die Paketverwaltung bei Ubuntu) erzeugt man zunächst einen neuen Ordner und erstellt hierin mit einem beliebigen Editor eine Datei z. B. mit dem Namen **a.sk**. Als deren Inhalt soll nun als erstes, sehr einfaches Beispiel (es lehnt sich an ein ähnliches im Handbuch an) ein unregelmäßiges Tetraeder [7] geschaffen werden.

Um nun zu sehen, wie sich das gute Stück bei Drehungen im Raum verhält, wird es eingefärbt und gepierct, also von einer Stange durchbohrt. Dazu benötigt man insgesamt vier Dreiecke und eine einfache Linie. Zunächst werden vier Punkte definiert (etwa die, die man sehen würde, wenn man direkt über einer Pyramide schweben würde); drei Eckpunkte und einen in der Mitte:

```
def p1 (0,0,1) def p2 (1,0,0)
def p3 (0,1,0) def p4 (-.3,-.5,-.8)
```

Die in runden Klammern umschlossenen und kommaseparierten Zahlen beziehen sich auf die Werte der x-, y- und z-Achse. Wer Probleme mit dem Koordinatensystem hat, der möge sich bei Mathe-Online [8] informieren.

Da *Sketch* keine festen Körper auf Anweisung des Anwenders hervorzaubern kann, müssen Flächen erstellt werden, die dann wiederum zu Körpern zusammenstellbar sind.

Zunächst wird nun mit drei von den oben definierten Punkten ein einfaches bläuliches Dreieck (**polygon...**) mit Name **pierced_triangle** erstellt (bzw. zunächst nur definiert) mitsamt einer roten Linie (**line...**), die das Dreieck durchstößt, wobei die gesamte Definition in geschweifte Klammern gefasst wird, da mehrere Anweisungen (Block) enthalten sind:

```
def pierced_triangle {
  polygon[fillcolor=blue!30](p1)(p2)(p3)
  line[linecolor=red](-1,-1,-1)(1,1,1)
}
```

Wichtig ist, sich zu merken, dass – um die Ressourcen zu schonen – im Normalfall lediglich die für den Betrachter sichtbaren Seiten des Polygons gezeichnet werden, nicht die im Hintergrund verdeckt liegenden. Für ein im Vordergrund befindliches polygonales Objekt werden die Eckpunkte im Gegenuhrzeigersinn angegeben, ansonsten wird es nicht sichtbar sein. Mit der Zeile

```
polygon[fillcolor=blue!30](p1)(p3)(p2)
```

in der obigen Definition wäre das Dreieck nun erst einmal unsichtbar, es sei denn, man würde es mit der Option **[cull=false]** (die man sich merken sollte) wieder auf dem Bildschirm sichtbar machen.

```
polygon[cull=false,fillcolor=blue!30](p1)(p3)(p2)
```

Doch um die Zeichnung schließlich zu erzeugen, genügt nicht allein eine Definition. Sie muss innerhalb der Datei auch noch referenziert werden. Dazu wird der Name in geschweifte Klammern (ohne Leerzeichen) eingefasst:

```
{pierced_triangle}
```

Nachdem nun in der Beispieldatei **a.sk** die vier Punkte definiert, das aufgespießte Dreieck und die Referenzierung eingefügt wurden, kann das vorläufige Ergebnis betrachtet werden, indem im Terminal der folgende Befehl eingegeben wird:

```
$ sketch a.sk -o a.tex
```

Wenn man die Datei **a.tex** öffnet, sieht man, dass tatsächlich eine *pspicture*-Umgebung mit dem entsprechenden Inhalt erzeugt wurde. Die gesamte Umgebung kann nun kopiert und in ein \LaTeX -Dokument eingefügt werden, oder aber als Datei per **\input{a}** in das \LaTeX -Dokumente integriert werden. Falls man aber eine schnell sichtbare eigenständige Version benötigt, dann setzt man folgenden Befehl in der Kommandozeile ab.

```
$ sketch -T a.sk -o a.tex
```

Hierbei steht **-T** für die Produktion eines kompletten \LaTeX -Dokumentes und das angehängte **e** für

das DIN-A4 Papierformat (**man sketch** zeigt die Schnellhilfe an).

Danach muss noch aus der \LaTeX -Datei **a.tex** eine dvi- bzw. eine ps- und pdf-Datei erstellt oder umgewandelt werden (also die normale Vorgehensweise für einen \LaTeX -Nutzer, der mittels der pspicture-Umgebung Zeichnungen erstellen möchte).

Variation für PGF/TikZ

Nun ist es aber keineswegs so, dass man mit *Sketch* nur pspicture-Code erstellen kann, der mit \LaTeX nutzbar ist. Mit *Sketch* kann auch ein Markup-Äquivalent für das \LaTeX -Paket PGF mit dem Frontend TikZ erzeugt werden. Hierfür würde die bislang erstellte Datei ein wenig anders aussehen (andere Optionsbezeichnungen wie **fill** statt **fillcolor** und vor allem die Zeile mit **global**):

```
def p1 (0,0,1) def p2 (1,0,0)
def p3 (0,1,0) def p4 (-.3,-.5,-.8)

def pierced_triangle {
  polygon[fill=blue!30](p1)(p2)(p3)
  line[draw=red](-1,-1,-1)(1,1,1)
}
{pierced_triangle}

global { language tikz }
```

Mit den nächsten beiden Kommandos kommt man nun dem oben erwähnten Ziel näher. Durch

```
$ sketch a.sk -o a.tex
```

wird hier ebenfalls der singuläre Code erzeugt und mit dem folgenden Kommando eine komplette \LaTeX -Version.

```
$ sketch -Te a.sk -o a.tex
```

Eigene Dokumentvorlage

Da die „betriebseigene“ Dokumentvorlage vielleicht nicht unbedingt die Billigung des gemeinen Anwenders finden kann, gibt es die Möglichkeit, sich eine eigene Dokumentvorlage zu erstellen und mit der Option **-t** Vorlagedatei einzubinden. Das wäre zum Beispiel auf folgende Art und Weise möglich:

```
\documentclass[a4paper,12pt]{scrartcl}
\usepackage[ngerman]{babel}
\usepackage[utf8]{inputenc}
\usepackage[T1]{fontenc}
\usepackage{textcomp}
\usepackage{lmodern}
\usepackage{xcolor}
\usepackage{tikz}
\usetikzlibrary{arrows,shapes,
patterns,backgrounds}
\usetikzlibrary{decorations.
pathmorphing}
\usepackage{amsmath,amsthm,amsfonts,
amssymb}
\pagestyle{empty}
\begin{document}
%%SKETCH_OUTPUT%%
\end{document}
```

Listing 1: *sketch-template.tex*

An der Stelle, an der **%%SKETCH_OUTPUT%%** steht (und übrigens nicht, wie derzeit in der man-page zu lesen ist: **%SKETCH_OUTPUT%**) wird dann der generierte Code eingefügt.

Wenn die Vorlagedatei **vorlage.tex** heißt, dann muss der Befehl für die Beispieldatei **a.sk** also folgendermaßen lauten:

```
$ sketch -Te -t vorlage.tex -o a.
tex a.sk
```

Das Beispiel komplettieren

Aufmerksame Beobachter registrieren, dass bei der Erzeugung der Datei **a.tex** eine Warnmeldung ausgegeben wird. Und bei dieser Warnmeldung wird offensichtlich, dass der Punkt **p4** nirgendwo referenziert worden ist. Bislang wurde der Punkt noch nicht verwendet. Das soll sich nun ändern.

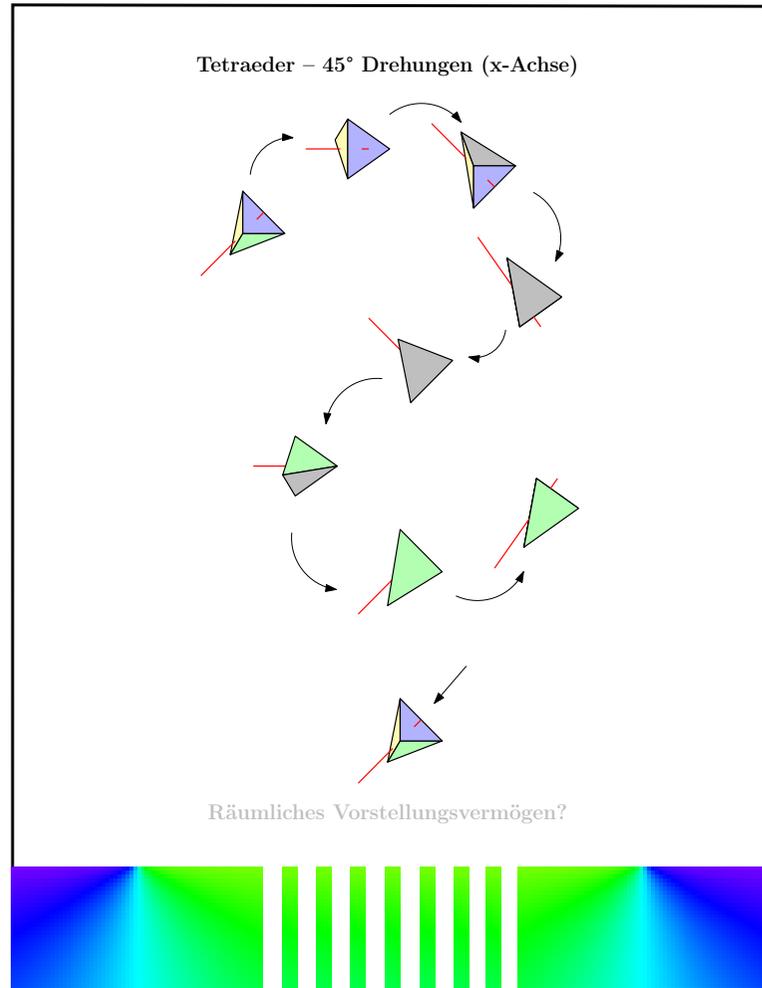
Dazu werden in die oben angegebene Definition **def pierced_triangle** jetzt noch drei Zeilen eingefügt, die jeweils ein weiteres Dreieck erstellen (bei Verwendung von pspicture muss **fillcolor** statt **fill** eingesetzt werden):

```
% unten
polygon[fill=green!30](p1)(p4)(p2)
% links
polygon[fill=yellow!30](p1)(p3)(p4)
% Rueckseite
polygon[fill=lightgray](p3)(p2)(p4)
```

Damit ist das Ziel erreicht und das Tetraeder schlussendlich erstellt.

Räumliches Vorstellungsvermögen

Das Beeindruckende an einem Programm wie *Sketch* ist, dass, nachdem man sich der Mühe unterzogen hat, eine Zeichnung zu erstellen („programmieren“), mit minimalem Aufwand die gesamte Konstruktion nach Belieben verschoben, dupliziert und geändert werden kann.



Tetraeder, jeweils 45° um die Abszisse gedreht. 

Und natürlich kann man bei den erzeugten Drehbewegungen im x/y/z-Raum sehr schnell die Orientierung verlieren und bass erstaunt sein, wie schön präzise (oder auch verwirrend) so ein computergeneriertes Ergebnis sein kann. Die obige Abbildung zeigt die Drehbewegung des eben erstellten Tetraeders in 45°-Schritten um die Abszisse gedreht, mit dem Ursprung (0,0,0) als Rotationszentrum.

Bereits bei einer solch minimalistischen Konstruktion kommt man bei den selbst veranlassten Drehbewegungen schnell ins Grübeln. Hier gilt es, sich die Rechte-Hand-Regel [9] vor Augen zu führen, denn sie gilt bei *Sketch*.

Wenn man die flache rechte Hand mit der Innenseite vor sein Gesicht hält, der Daumen nach rechts weist und man nun Zeige- und Mittelfinger untereinander und zum Daumen in eine 90°-Winkelung bringt, sodass nun alle drei Finger in Richtung einer Koordinatenachse stehen, dann bedeutet eine positive Drehung entlang der x-Achse ein Kippen der Hand in Richtung des Betrachters. Eine 90° Drehung bewirkt, dass der Zeigefinger nun auf das Gesicht und der Mittelfinger auf den Fußboden weist. Wenn man nun noch einmal die Abbildung betrachtet, werden die Drehungen auch verständlicher.

Um dem eben gezeigten Beispiel ein solches weiteres Tetraeder anzufügen, das

wie in der Abbildung gedreht (**rotate**) und etwas versetzt (**translate**, 2,5 Einheiten nach rechts und 2 Einheiten nach oben) erscheinen soll, wird dies (vor der Zeile **global...**, wenn der erzeugte Code für PGF/TikZ nutzbar sein soll) angehängt:

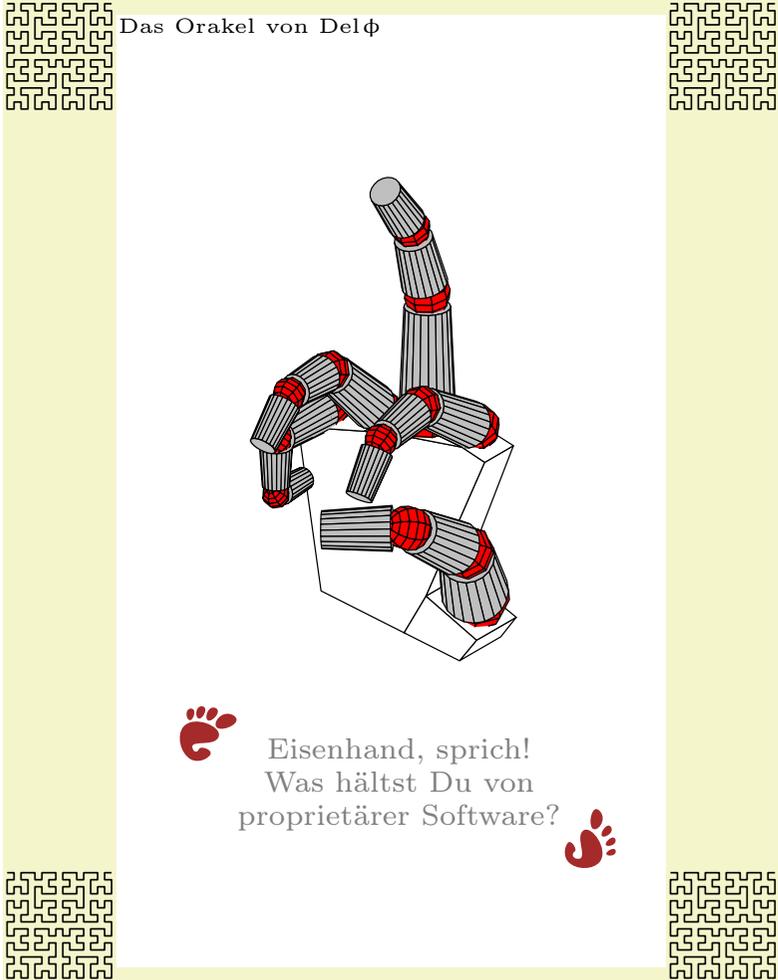
```
put { rotate(45, (0,0,0), [1,0,0])
      then translate([2.5,2,0]) } {\curve
      pierced_triangle}
```

Empfehlenswerte Beispiele

Das Handbuch zeigt darüber hinaus auch sehr gute Beispiele, die allerdings fast vollständig auf pstricks ausgerichtet sind. Man sollte es deshalb auf keinen Fall versäumen, sich die mitgelieferten Komplettbeispiele anzuschauen. Diese Beispiele können sich z.B. im Verzeichnis **/usr/share/doc/sketch-doc/examples** befinden.

An diesem Ort sind auch mehrere Beispiele insbesondere zu PGF/TikZ zu finden. Von Kjell Magne Fauske (seine Webseite ist – auch einschlägig – empfehlenswert [10]) stammen die schönen Beispiele **km-denavit.sk** und **km-puma.sk** und von David Bremner das interessante Beispiel **cube.sk**.

Ein sehr beeindruckendes Beispiel stammt vom Programmator selbst und ist in – diesem nicht zuzurechnenden/anzulastenden (vgl. die Äußerung in der Datei **hand.sk**: „I am not responsible for ...“) – Abänderungen in der nun folgenden Abbildung „Mit *Sketch* erstellte Hand“ zu sehen.



Mit Sketch erstellte Hand. 🔍

Hier wurden die folgenden Komponenten genutzt:

- Die beiden Beispieldateien **sphere.sk** und **km-ssbl.sk** aus dem Verzeichnis `/usr/share/doc/sketch-doc/examples` als Ideen-Grundlage für eine *Sketch*-Datei.
- Das offizielle GNU-Logo [12] von Victor Siame (Free Art License [13]).
- Das Programm Ipe (für die Nutzung vgl. den Artikel „Der Grafikeditor Ipe“, *freiesMagazin* 01/2011 [14]).

Bevor mit Ipe zur WYSIWYG-Bearbeitung angesetzt werden kann, muss zuvor die SVG-Datei mit dem GNU-Logo in ein für Ipe nutzbares Format gewandelt (hierfür die Datei `svgtoipe` [15] in den aktuellen Ordner kopieren) werden:

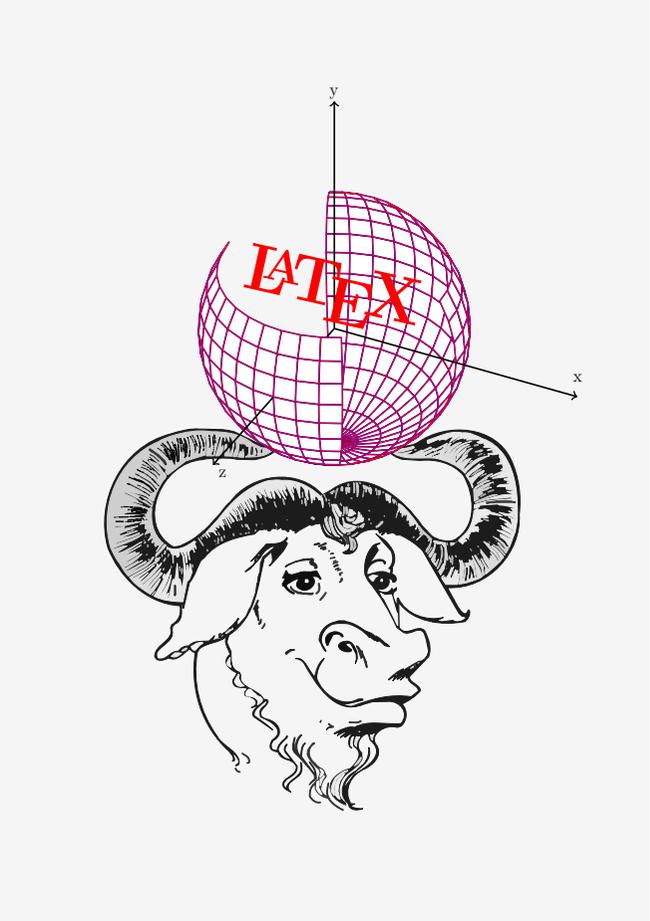
```
$ python ./~
svgtoipe 'official gnu.svg'
```

Sobald die für *Sketch* notwendige Datei, z. B. **a.sk**, erstellt und passend bearbeitet wurde, kann, nachdem mit

```
$ sketch -Te a.sk -o a.tex
```

eine TEX-Datei erstellt wurde und mit dieser wiederum eine PDF-Datei, jene nun in ein für Ipe verwendbares Format konvertiert werden:

```
$ pdftoipe a.pdf
```



Mit Sketch erstellte PDF-Datei in WYSIWYG-Manier nutzen. 🔍

WYSIWYG

Sketch ist darüberhinaus nicht nur für den direkten Gebrauch in \LaTeX nutzbar, sondern – als Ergebnis der \LaTeX -Anwendung – auch in WYSIWYG-Manier [11] über die Nutzung des verlustfrei skalierbaren PDF-Formats.

Der Rest ist zeichnerische Basisarbeit: Die für Ipe lesbaren Dateien hiermit öffnen, das Benötigte markieren und kopieren. Dann das Kopierte idealerweise über „File → New Window“ in ein neues Ipe-Fenster einfügen und abspeichern. In der neuen Ipe-Datei können die eingefügten Teile nach Belieben skaliert, gedreht, eingefärbt und –

bei Bedarf – mit viel Gedöns ausgeschmückt werden, wobei die Ausschmückungen entweder mit den Bordmitteln von Ipe oder aber über eine der oben geschilderten oder anderweitige Konvertiermöglichkeiten bezogen werden können.

Fazit

Der Einsatz des Programms *Sketch*, das grafisch nutzbaren \LaTeX -Code zur Erstellung von 3-D-Objekten erzeugen kann, nutzt vor allem denjenigen, die bereits über \LaTeX -Grundkenntnisse verfügen, oder gewillt sind sie sich anzueignen. Notwendig sind jedoch nur die elementaren Kenntnisse des \LaTeX -Einsatzes zur Erzeugung von Dateien und die Umwandlung derselben, da *Sketch* vollkommen eigenständig nutzbare \LaTeX -Dateien erstellen kann. Aus diesen wiederum lassen sich verlustfrei skalierbare PDF-Dateien erstellen, die im (insbesondere – aber nicht nur – für Anfänger nützlichen) problemlos handhabbaren WYSIWYG-Verfahren mit dem Programm Ipe nutzbringend einsetzbar sind.

Um sinnvoll 3-D-Grafiken mit *Sketch* erstellen zu können, sollte man das Handbuch (derzeit brutto 42 Seiten) durcharbeiten und die mitgelieferten Beispieldateien unbedingt zu Rate ziehen.

Nicht nur für Didi Hallervorden & Co. gilt: Das Erstellen von Sketchen ist eine ernsthafte Angelegenheit – kleiner Sketch, viel Vorarbeit.

Autoreninformation 

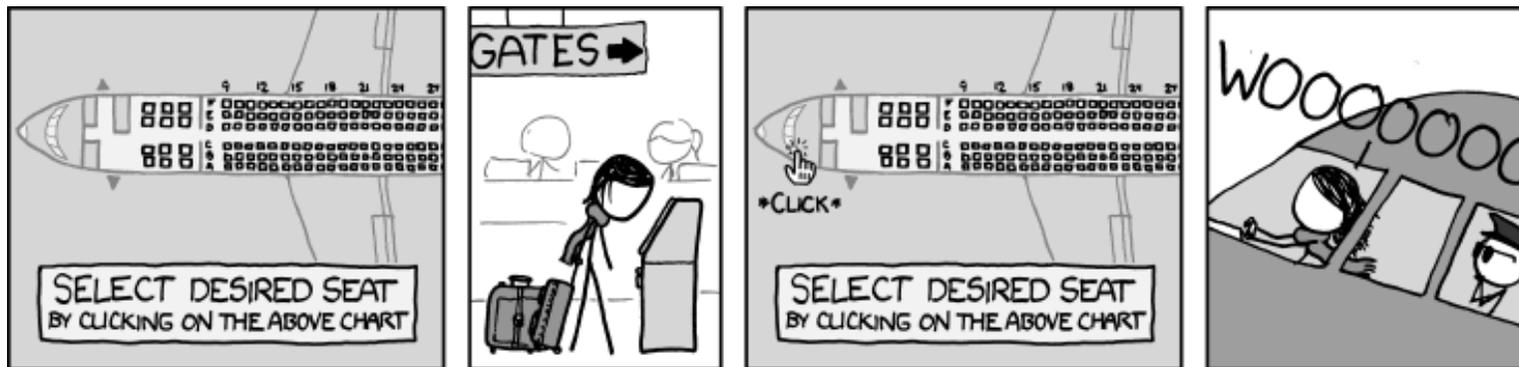
Stefan Apke schätzt Sketche nicht nur von Didi Hallervorden & Co. Wer mit *Sketch* „Sketche“ erstellt, der kann darüber durchaus herzlich lachen, denn manche der frühen Eigenwerke werden „absurd im Raume stehen“ oder gar nicht richtig sichtbar sein.

LINKS

- [2] <http://www.tug.org/PSTricks/main.cgi/> 
- [3] <http://sourceforge.net/projects/pgf/> 
- [4] <http://www.frontiernet.net/~eugene.ressler/sketch.pdf> 
- [5] <http://www.frontiernet.net/~eugene.ressler/sketch.html#Overview> 
- [6] <http://de.wikipedia.org/wiki/Perspektive#Geschichte>
- [7] <http://de.wikipedia.org/wiki/Tetraeder>
- [8] <http://www.mathe-online.at/mathint/zeich/i.html>
- [9] <http://de.wikipedia.org/wiki/Drei-Finger-Regel>
- [10] <http://www.fauskes.net/nb/introduction-to-sketch/> 
- [11] <http://de.wikipedia.org/wiki/WYSIWYG>
- [12] <http://www.gnu.org/graphics/gnsvgart.html> 
- [13] <http://artlibre.org/licence/lal/en> 
- [14] <http://www.freiesmagazin.de/freiesMagazin-2011-01>
- [15] <http://sourceforge.net/projects/ipe7/files/tools/> 

- [1] <http://www.frontiernet.net/~eugene.ressler/> 

Diesen Artikel kommentieren 



„Seat Selection“ © by Randall Munroe (CC-BY-NC-2.5), <http://xkcd.com/726>

Simutrans – Schnelles Geld zu Lande, zu Wasser und in der Luft von Michael Schwarz

Geld ausgeben ist nicht schwer, Geld verdienen dagegen sehr. Vom Tellerwäscher zum Multimillionär ist es nicht selten ein langer Weg und die Durchfallquote ist hoch. Wer in der Realität ungern mit harter Währung zockt, sollte alternativ in der Virtualität sein Glück versuchen. Eine nicht ganz ernstzunehmende Möglichkeit, aus dem Nichts ein florierendes Imperium zu erschaffen, ist *Simutrans* [1]. Geld wird man aufgrund der freien Verfügbarkeit des Titels definitiv nicht verlieren und kleine Finanzgenies könnten an diesem Zeitvertreib Gefallen finden.

Kurzübersicht

Man mag es ahnen, *Simutrans* ist eine Wirtschaftssimulation [2]. Mit einem gewissen Startkapital ausgestattet, beginnt man ein Spiel auf einer durch Zufall generierten Karte. Die Situation sieht wie folgt aus: Überall existieren kleine und große Städte sowie Industriegebäude, deren Bewohner und Waren nur darauf warten, gewinnträchtig von A nach B transportiert zu werden. In diese Bresche springt das Transportunternehmen des Spielers. Auf verschiedensten Wegen ist es möglich, Städte und Fabriken miteinander zu verbinden und somit ein Transportnetz aufzubauen. Für jede Tonne transportierter Ware oder jeden transportierten Passagier gibt es Bares direkt aufs Konto. Der Haken: Transportfahrzeuge kosten je nach Eigenart Geld für jeden gefahrenen Kilometer. Generell verschlingt jeder Trans-

portweg einen gewissen Betrag an Instandhaltungskosten. Das gilt ebenso für die Transporter selbst. Es heißt, die richtige Balance zu Gunsten des eigenen Kontostands zu finden, sonst rutscht man sehr schnell in die roten Zahlen und kann zukünftig bei Peter Zwegat [3] vorstellig werden.

Die Möglichkeiten

Im Detail stehen dem aufstrebenden Transportguru unter anderem reguläre Fahrzeuge aus dem Straßenverkehr wie Lastkraftwagen oder Busse zur Verfügung. Reichen die Kapazitäten eines LKWs nicht mehr aus, so ist es möglich, Personen- oder Güterzüge einzusetzen, um größere Mengen von einer Haltestelle zur nächsten zu befördern. Liegt zwischen dem Ausgangspunkt und dem Zielbahnhof eine große Wasserfläche (Seen, Flüsse, Meere), kann darüber entweder eine Brücke gebaut werden oder man greift gleich zu Schiffen, um das blaue Nass zu überwinden. Müssen große Mengen Waren transportiert werden und es liegt eine enorme Strecke zwischen Anfangs- und Zielpunkt, sollte ein Flugzeug jedes Hindernis überwinden und auf dem schnellsten Weg von A nach B transportieren können. Diese letzte Möglichkeit ist im Regelfall auch die teuerste Transportalternative und sollte nur mit Bedacht und dem richtigen Polster im Portemonnaie eingesetzt werden.

Erinnerungen werden wach

Stetige Leser von *freiesMagazin* dürften sich erinnern, dass es vor einiger Zeit bereits

einen Artikel zu einer Transportwirtschaftssimulation gab. Das damals vorgestellte OpenTTD (*freiesMagazin* 07/2010 [4]) verfolgt das gleiche Spielprinzip, beide Titel unterscheiden sich aber nicht nur grafisch voneinander.

Ein Mehrspielermodus für *Simutrans* befindet sich noch in der Entwicklung und ist nur in der Entwicklerversion (engl.: Nightly-build) enthalten. Subventionen wird man in *Simutrans* auch nicht finden können, ebenso wenig wie die Veränderung der monatlich produzierten Waren einer Fabrik. Industriezweige bleiben in *Simutrans* erhalten während es in OpenTTD durchaus sein kann, dass diese Konkurs anmelden oder anderweitig von der Bildfläche verschwinden. In *Simutrans* gibt es keine Möglichkeit, sich Geld in Form von Krediten zu leihen, dafür kann man dort auch mit roten Zahlen fleißig weiterbauen.

Wen die dauernd defekten Fahrzeuge in OpenTTD gestört haben, der kann sich freuen. Einmal angeschaffte Fahrzeuge bleiben in *Simutrans* intakt, benötigen demnach keine Zwischenstopps zur Inspektion und gehen auch nicht kaputt oder müssen wegen Überalterung ersetzt werden. Das Gleiche gilt auch für den Ärger, den man mit Bürgermeistern hatte, die einem in OpenTTD schnell mal die Baurechte entzogen. In *Simutrans* herrscht Neutralität gegenüber dem Spieler. Soll heißen, dass niemand einem den Bau einer Strecke verbietet oder an gewisse Bedingungen knüpft.

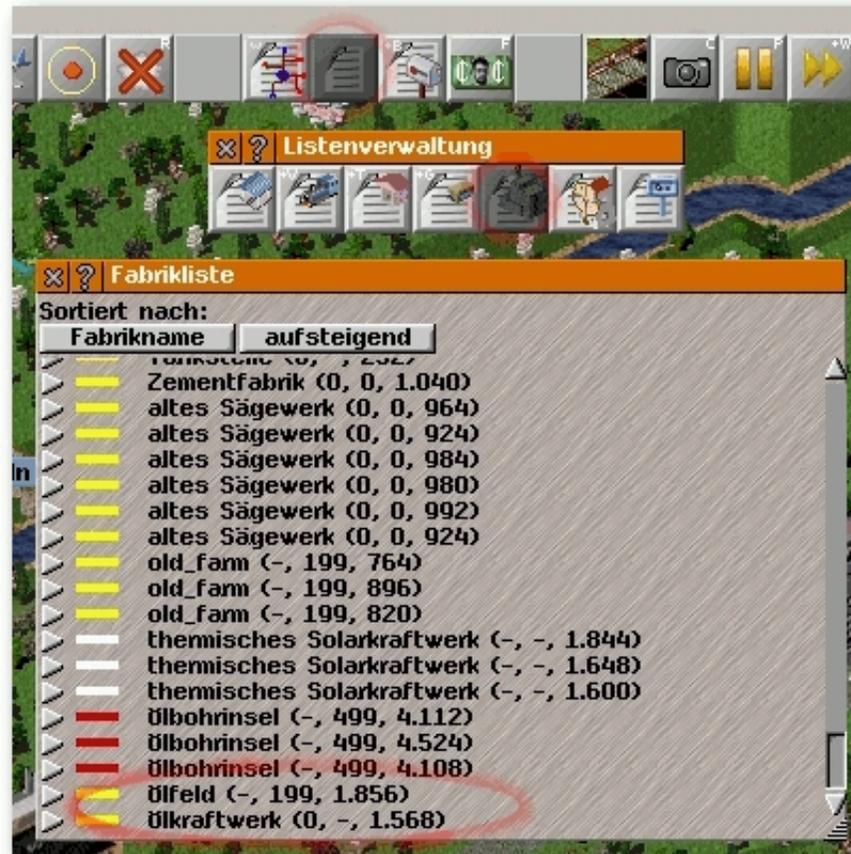
Der erste und wichtigste Transport

Bevor massenhaft Waren ihren Weg über digitale Schienen, Straßen und Meere finden, muss das Spiel erst einmal auf den Computer transportiert werden. *Simutrans* ist sehr benutzerfreundlich gehalten und benötigte in keiner Testsituation besondere Anpassungen am System, um ausgeführt zu werden. Auf der Homepage selbst werden SDL [5] und SDL_mixer [6] als Grundvoraussetzung genannt. Diese Komponenten kommen meist automatisch mit der Distribution oder lassen sich einfach über die Paketverwaltung nachinstallieren.

Beziehbar ist *Simutrans* über dessen Homepage [7]. Ist diese aufgerufen, klickt man auf „Download“ und anschließend auf den Punkt „*Simutrans Complete*“. Die Seite verschiebt sich ein Stück nach unten. Nun wählt man in der erscheinenden Auswahl (Windows, Linux, Haiku, Mac) den Punkt „Linux“. Eine Weiterleitung mit Direktdownload zu SourceForge erfolgt. Auf diesem Weg erhält man immer die jeweils aktuellste stabile Version des Spiels.

Für den Artikel wurde die Version 102-2-2 des Komplettpaketes benutzt [8], welche aber ggf. bald veraltet ist. In die gleiche Falle könnten diejenigen tappen, die versuchen, *Simutrans* über die distributionseigenen Quellen zu installieren. Aufgrund der Tatsache, dass *Simutrans* extrem einfach heruntergeladen und ausführbar gemacht werden kann, wird an dieser Stelle vom Bezug über die Distributionsquellen abgeraten.

Ist die Datei **simulinux-complete-102-2-2.zip** mit ihren sage und schreibe 5,8 MB aus dem Internet heruntergeladen, so muss diese noch an einer beliebigen Stelle entpackt werden. Ist dies geschehen, navigiert man in den soeben entpackten Hauptordner **Simutrans** und führt, um das Spiel zu starten, die Datei **simutrans** aus. Nun kann fleißig transportiert und Geld gescheffelt werden.



Über die Listenverwaltung sind die Fabriken leicht zu finden. 

Eine praktische Schritt-für-Schritt-Einführung

Ist *Simutrans* gestartet, sieht man eine Auswahl aller verfügbaren Spielpakete, nachfolgend Grafiksets genannt. Dazu später mehr, zu Beginn begnügt man sich mit dem Standard und klickt die einzig verfügbare Schaltfläche „Pak“. Man landet im Hauptmenü des Spiels. Die Einstellungen im Hauptmenü sind selbsterklärend und sollten zu Beginn bei ihren Werten belassen werden. Einzig der Wert „Anteil Kraftwerke (%)“ sollte auf 60-80 angehoben werden, um die Wahrscheinlichkeit für ein Ölkraftwerk zu erhöhen. Das folgende Kurztutorial benötigt eines.

Das Spiel ist grundlegend sehr anfängerfreundlich, kann jedoch später über die Anpassung dieser Optionen auch anspruchsvoller gestaltet werden. Mit einem Klick auf „Starte Spiel“ wird eine Karte generiert und das Spiel beginnt.

Am einfachsten sind Transporte des Rohstoffs Öl von einem Bohrturm zu einem nahe gelegenen Ölkraftwerk. Das ist leicht zu realisieren und spült in angenehmer Regelmäßigkeit Geld in die Kasse.

In der oberen Leiste befinden sich verschiedene Schaltflächen, relativ mittig eine mit der Bezeichnung „Listenverwaltung“ (fährt man mit der Maus über die Knöpfe, erscheint der Text). Klickt man diese an und wählt anschließend „Fabrikliste“ (neues Fenster, zweite Schaltfläche von rechts), öffnet sich ein weiteres Fenster mit allen Industrien der Karte.

Interessant sind die Einträge „Pferdekopf-Ölpumpe“ oder „Ölfeld“. Ist solch ein Eintrag vorhanden, klickt man ihn an, und ein Statusfenster der Industrie öffnet sich. Klickt man im Statusfenster auf das Bild oben rechts, zentriert sich die Hauptkarte darauf.



Angebot ... 

Da die Ölquelle entdeckt wurde, sollte sich noch ein Abnehmer dafür finden lassen. Im Statusfenster der Ölquelle stehen unter „Verbraucher“ alle Industrien nach Nähe sortiert, die das Öl entgegennehmen würden. Befindet sich dort ein Punkt „Ölkraftwerk“, klickt man darauf, um dessen Statusfenster ebenfalls zu öffnen. Mit Glück ist das

Kraftwerk nahe und man kann zwischen beiden Punkten beispielsweise eine Schiene verlegen.



... und Nachfrage. 

Zum Errichten einer Bahnlinie bewegt man die Maus auf den Punkt „Eisenbahnwerkzeuge“ (obere Leiste, fünfter Punkt von links). Klickt man ihn an, öffnet sich das Bahnwerkzeugmenü. Dort wählt man ganz links eine günstige Schiene aus. Der Schienenbaumodus beginnt. Ein Klick auf eine freie Stelle der Hauptkarte legt den Anfangspunkt der Bahnstrecke fest, ein weiterer Klick auf eine andere Stelle deren Endpunkt, und damit ist die Strecke gebaut. Mehr Kontrolle erhält man,

wenn man die Maustaste nach dem ersten Klick gedrückt hält. Die Bahnstrecke wird gebaut, indem die Maus mit gedrückter Taste bewegt wird. Lässt man die Maustaste los, erscheint die Strecke.

Man klickt nun direkt neben die Ölquelle, um den Bahnbau zu starten, navigiert danach auf der Karte zum Ölkraftwerk und klickt direkt daneben, um die Strecke zu errichten.

Die Strecke steht, leider fehlen noch die Bahnhöfe, um Waren zu verladen. Im Eisenbahnwerkzeugemenü wählt man daher „Güterbahnhof“ (neunte Schaltfläche von rechts) und platziert jeweils auf dem Gleis neben der Ölquelle und dem Ölkraftwerk einen Bahnhof. Nun hat der Zug eine Strecke von A nach B.



Ein Güterbahnhof. 

Apropos Zug: Um Züge zu bauen, bedarf es eines Bahndepots. Dieses ist ebenfalls im Eisenbahnwerkzeugemenü auszuwählen und auf ein Endstück der bestehenden Strecke zu bauen, indem man darauf klickt. Ist kein Endstück mehr frei, verlängert man die Strecke um ein Bahnstück und errichtet dort das Bahndepot.

Einmal auf das Bahndepot geklickt, öffnet sich das Bahndepotfenster. Hier wählt man eine belie-

bige Lok (Reiter „Loks“) und einen Kesselwagen oder Ölwaggon (Reiter „Waggons“) aus. Achtung, das Objekt der Wahl wird durch einmaliges Anklicken bereits gekauft. Um lediglich Informationen über das Fahrzeug zu erhalten, genügt es, den Mauszeiger darüber zu bewegen. Eine Lok und ein Ölwaggon reichen zunächst aus. Im Fenster sollte nun eine kleine Lok mit angehängtem Ölwaggon sichtbar sein. Als nächstes klickt man auf den Button „Fahrplan“ (ein neues Fenster öffnet sich) und anschließend direkt auf den Bahnhof neben der Ölquelle sowie den Bahnhof neben dem Ölkraftwerk. Beim Punkt der Ölquelle

sollte der Wert bei Mindestbeladung auf 100% stehen, um kostspielige Leerfahrten zu vermeiden.

Ist der Fahrplan erstellt, schließt man das Fenster und klickt im Statusfenster des Bahndepots auf „Starten“. Der Zug verlässt nun das Depot, fährt die festgelegte Strecke ab und befördert Öl von der Ölquelle zum Ölkraftwerk. Der erste Grundstein zum Transportimperium wurde gelegt.

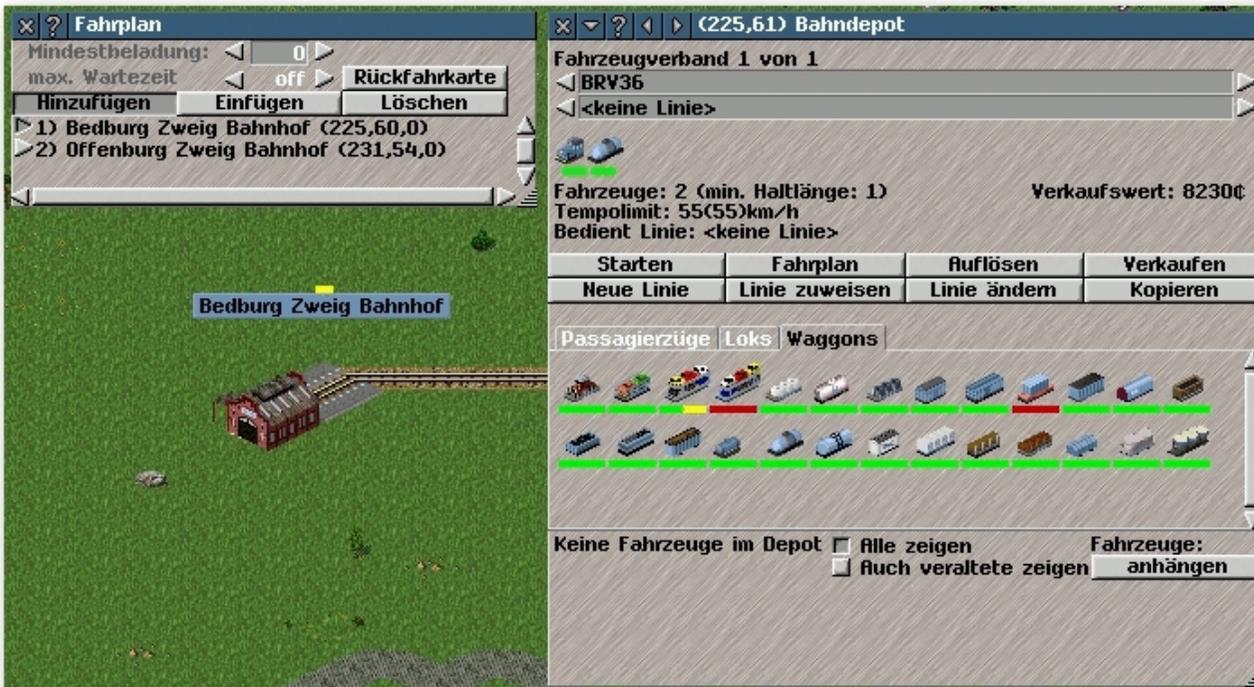
Eine Info zum Schluss: Das große Geschäft lässt sich mit Personenverkehr machen. Wenn ein

Passagier drei- oder viermal umsteigen muss, um sein Ziel zu erreichen, klingelt die Kasse. Ein weiterer Grundsatz zum Geldverdienen: je länger die Distanz zwischen Abfahrt- und Zielbahnhof, desto größer der Profit. Das ist ebenso gültig für den Warenverkehr.

Optik wechsele dich

Für manches Auge ist das Gewand, in dem *Simutrans* daherkommt, ein großer, wenn nicht sogar der Nachteil schlechthin des sonst eigentlich sehr guten Spiels. In Zeiten von 360-Grad- und 3-D-Zoom-Ansichten wirkt die grobpixelige Aufmachung eines *Simutrans* fast schon grotesk. Einen 3-D-FullHD-Patch gibt es bisher nicht, jedoch die Möglichkeit das Äußere des Spiels, und mit ihm einige der Spielelemente, über sogenannte Grafiksets (engl.: Paks oder Paksets) anzupassen.

So offeriert das Pak128 höher aufgelöste und dadurch hübschere Texturen für das Spiel, schlägt aber auch mit dem sechsfachen Speicherbedarf zu Buche. Das Standard-Grafikset (Pak64), welches bei der Grundinstallation mitgeliefert wird, benötigt entpackt lediglich 10 MB, während Pak128 bereits 62 MB Festplattenspeicher für sich beansprucht. In Zeiten von Terabyte-Festplatten sollte dies allerdings kein Problem darstellen. Ebenfalls nett anzusehen ist das Pak192.Comic, dessen komplette Optik absichtlich in weniger realistischen Formen und Farben gehalten ist. Durch die hochaufgelösten Grafiken ist ein sehr nahes Heranzoomen möglich, ohne mit groben Pixeln konfrontiert zu werden.



Mit richtiger Route rollt der Rubel. 

Wer möchte, kann *Simutrans* auch in einer an deutsche Verhältnisse angepassten Version spielen. Auch Japan oder Großbritannien stehen zur Verfügung. Darüber hinaus gibt auf der *Simutrans*-Homepage [9] noch andere Grafiksets zum Download.

Die Installation eines Grafiksets ist meistens einfach. Wenn der *Simutrans*-Ordner unter `/home/username/simutrans` abgelegt wurde, entpackt man das heruntergeladene Archiv des Grafiksets nach `/home/username`. Die Grafikset-Archive enthalten meist einen Ordner **Simutrans** und darunterliegend den Ordner mit den Set-Dateien. Das bewirkt, dass im eigentlichen **Simutrans**-Ordner lediglich ein weiterer Ordner mit dem Namen des Grafiksets angelegt wird.

Kleines Programm, großer Hunger

Simutrans hat in seinem Auslieferungszustand einen beachtlichen Appetit an Systemressourcen – gemessen am grafisch minimalistischen Gewand des Programms jedenfalls. Wird der Arbeitsspeicher mit circa 100 MB nach dem Start der Anwendung noch nahezu verschont, verursacht das Spiel an einem Zweikern-System mit installiertem Pak128 eine permanente Auslastung zwischen 30 und 50 Prozent auf einem Kern. Glücklicherweise kann man durch etwas Feinjustierung den Hunger etwas zügeln, was *Simutrans* auch auf älteren Geräten interessanter erscheinen lässt.

Der Schlüssel zum Glück ist hierbei die Datei **simuconf.tab** unter `.../simutrans/config`.

Öffnet man diese Datei mit einem beliebigen Texteditor, kann man per Hand einige Werte verändern, um das Spiel zu zähmen.

Der Wert **frames_per_second** kann auf 12 oder 10 gesenkt werden. Dadurch wird die Bildwiederholrate von ursprünglich 25 Bilder pro Sekunde auf den eingetragenen Wert gesenkt. Das Spiel selbst läuft weiterhin flüssig, keine Bange. Sollten doch gelegentliche Ruckler auftreten, sollte ein Wert von 15 ressourcensparende Abhilfe schaffen.

Läuft das Spiel im Vollbildmodus, sperrt man das restliche System aus, sodass sich der X-Server einzig um *Simutrans* kümmert. Das verringert zwar nicht die Last, die *Simutrans* selbst verursacht, das Programm wird aber flüssiger dargestellt. Der Wert **fullscreen = 0** sollte daher auf **fullscreen = 1** verändert werden – falls gewünscht und nötig.

Wird im Vollbildmodus eine geringere Auflösung erzwungen, werden weitere kostbare Ressourcen auf älteren Systemen gespart. Die Werte **display_width = 800** und **display_height = 600** sind dabei das Mindestmaß der Dinge (niedrigere Werte führen zu fehlenden Menüpunkten am rechten Bildschirmrand).

Möglich, aber auch das Spielverhalten verändernd, sind ebenso Anpassungen der Werte **max_hops** und **max_transfers**. Beide Werte beeinflussen die Routenfindung von Passagieren und Waren. Hier ist Fingerspitzengefühl bei der Anpassung an das jeweilige PC-System ge-

fragt. Am Besten belässt man die vorgegebenen Werte oder verringert diese nur minimal. Letzter Weg zur Ressourcenschonung: Das Spielen mit einem optisch leichtverdaulichen Grafikset (pak32.comic)

Aufgepasst und hergehört

Die Töne, welche *Simutrans* im Laufe des Spiels so von sich gibt, sind allesamt Mittelmaß und nicht weiter besonders. Die musikalische Hinterlegung ist komplett mit Midi-Dateien realisiert, das dafür aber sehr gut. Die Melodien sind teils peppig und gar nicht mal so schlimm, wie man vielleicht bei der Erwähnung von Midi erahnen möchte. Die Toneffekte werden leider schnell eintönig, da es für jedes Vehikel nur einen oder zumindest wenige zu geben scheint.

Glücklicherweise ist es über die Spieloptionen möglich, sowohl die Midi-Hintergrundmusik als auch die Toneffekte zu deaktivieren und stattdessen im Hintergrund dem Web-Radio oder einer anderen Musikquelle zu lauschen. – Ganz ehrlich? Musik und Ton machen nicht gerade den Reiz eines *Simutrans* aus.

Computergesteuerte Gegner

Steht die Frage im Raum, ob *Simutrans* auch das Spielen gegen den Computer ermöglicht, fällt die Antwort zwiegespalten aus. Ja, *Simutrans* bietet die Möglichkeit, einen computergesteuerten Kontrahenten mitwirtschaften zu lassen. Nein, so wirklich funktioniert das nicht. In drei Testspielen wurde jeweils eine Waren-KI und eine Personen-KI hinzugeschaltet, also eine künstliche Intelli-

genz, die die Waren wegschnappen sollte, und eine, die sich über den Personenverkehr her macht. Zweitens funktionierte auch ganz ordentlich, genauer gesagt zu ordentlich. Bereits bestehende Personenverkehrsnetze wurden durch weitere Bushaltestellen der KI überlagert, sodass in einer mittleren Ortschaft 6 oder 7 Busse der KI durchschossen. Die Haltestellen waren entsprechend leergefischt und die Geschichte somit weder für den menschlichen Spieler noch für die KI rentabel. Gut durchdachtes Wirtschaften sieht anders aus. Etwas intelligenter, aber nicht besser, stellte sich die Waren-KI an. Sie machte schlicht und ergreifend nichts, in keinem der drei Spiele. Wo nichts investiert wird, geht auch kein Geld verloren. Somit war der Waren-Kontrahent nicht mehr als ein digitaler Zuschauer. Schade.

Fazit

An dieser Stelle eine Warnung: Wer sowieso gerne Wirtschaftssimulationen spielt, läuft Gefahr, *Simutrans*-süchtig zu werden. So ein Abend ist schnell verzockt, wenn laufend ein Auge auf die Rentabilität von Zügen und Bussen geworfen werden muss. Sehr schön umgesetzt ist bisher, dass Fabriken kein Endprodukt produzieren, wenn nicht vorher die benötigten Rohstoffe vor Ort sind. Wer also ein Chemiewerk dazu bewegen möchte, Druckerfarbe herzustellen, wird nicht darum herumkommen, dieses Werk mit Öl zu beliefern. Fast schon schade ist es, dass man die Produktivität einer Industrieanlage nicht durch konstantes Anliefern von Personal erhöhen kann. Somit bleibt der finanzielle Faktor

der einzige, der einen dazu bewegt, Industrieanlagen an den Nahpersonenverkehr anzubinden. Ähnliches gilt für Städte. Städte wachsen, wenn man beginnt, Passagiere zu transportieren; die Wachstumsrate ist allerdings überschaubar.

Ein weiterer, zweiseitiger Kritikpunkt: Die Fahrzeuge sind unverwundlich und fahren, wenn der Spieler denn soviel Ausdauer hat, nach 100 Jahren immer noch ihre Strecke wie am ersten Tag. Für manchen wird gerade das der Grund sein, *Simutrans* OpenTTD vorzuziehen, schöner wäre es allerdings, gäbe es eine zuschaltbare Option, um den Zahn der Zeit und den Verschleiß an den Fahrzeugen nagen zu lassen. Somit hätte der Spieler selbst die Wahl zwischen Vollsimulation und Realitätsnähe.

Alles in allem ist *Simutrans* ein Spiel, das für Liebhaber des Genres – und damit ähnlich wie OpenTTD – nie langweilig wird. Nach jedem Klick auf „*Spiel Starten*“ wird eine neue Karte mit neuen Städten und anderen Industriezweigen erstellt. Auch wenn die grundlegenden Aufgaben gleich bleiben, verändert sich doch die Herangehensweise jedes Mal aufs Neue. Mehr Berge, mehr Seen und Bäche, und wenn die Eintönigkeit wirklich mal zu sehr überwiegt, sorgt ein alternatives Grafikset mit optischen und spielerischen Anpassungen für neuen Wind und Umdenken. Richtig gemein wird es, wenn man im Titelménü „*Mit Epoche ab Jahr*“ aktiviert und als Startjahr 1860 oder 1910 einträgt. Wer es wagt, hat hoffentlich ein Faible für Pferdekutschen und Dampf- oder Segelschiffe.

LINKS

- [1] <http://www.simutrans.com/index.html> 
- [2] [http://de.wikipedia.org/wiki/Wirtschaftssimulation_\(Spiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Wirtschaftssimulation_(Spiel))
- [3] http://de.wikipedia.org/wiki/Peter_Zwegat
- [4] <http://www.freiesmagazin.de/freiesMagazin-2010-07/>
- [5] <http://www.libsdl.org/> 
- [6] http://www.libsdl.org/projects/SDL_mixer/ 
- [7] <http://www.simutrans.com/download.htm> 
- [8] <http://sourceforge.net/projects/simutrans/files/Simutrans%20complete/102-2-2/simulinux-complete-102-2-2.zip/download> 
- [9] <http://www.simutrans.com/paksets.htm> 
- [10] <http://www.simutrans.de/>
- [11] http://simutrans-germany.com/wiki/wiki/tiki-index.php?page=de_Index
- [12] <http://de.wikipedia.org/wiki/Simutrans>

Autoreninformation

Michael Schwarz ([Webseite](#)) lässt es neben dem Beruf gerne etwas behutsamer angehen und entspannt sich gerne bei Spielen wie *Simutrans*, in denen man etwas aus dem Nichts erschafft, nur um dann zuzusehen, wie die Dinge langsam aber kontinuierlich ihren Lauf nehmen.

[Diesen Artikel kommentieren](#) 

Rezension: Bash – kurz & gut von Dominik Wagenführ

Auch wenn Linux auf dem Desktop eine immer größere Verbreitung findet und heutige, moderne Desktopumgebungen fast vollkommen mit Mausbedienung auskommen, muss man ab und zu doch einmal die Konsole um Hilfe bitten. Auf den meisten Systemen ist da die vorinstallierte Bash das Mittel der Wahl. Das Buch „Bash – kurz & gut“ von Karsten Günther soll einen Überblick über diese Shell bieten.

Inhalt

Das Buch „Bash – kurz & gut“ von Karsten Günther liegt bereits in der zweiten Auflage aus dem O'Reilly-Verlag vor. Da es erst Ende 2010 in den Handel gekommen ist, konnte sich der Autor auch mit den neuen Funktionen der Bash 4.1 beschäftigen.

Im Buch findet man alles was das Shell-Herz begehrt. So wird am Anfang auf die verschiedenen Funktionen der Bash (interaktive Shell, Login-Shell, POSIX-Shell etc.) und deren Optionen eingegangen sowie auf die Kombination von Befehlen mittels `||` und `&&`. Natürlich werden auch Pipes und Umleitungen erwähnt.

Einen großen Teil des Buches nehmen die verschiedenen Ersetzungsmöglichkeiten der Bash in Anspruch. So geht Karsten Günther auf die Expandierung von Klammern ein, ebenso auf die Tilden- und Parametersetzung. Wichtig ist natürlich auch die Dateinamenersetzung (Globbing).

Wer mit der Bash interaktiv arbeitet (bei den meisten Nutzern der Normalfall), der sollte sich mit dem zugehörigen Kapitel beschäftigen, da hier auf die verschiedenen Eigenschaften von Readline, der History und Alias-Konstrukten eingegangen wird.

In zwei weiteren Kapiteln werden danach noch einige Details zu Variablen und Hintergrundprozessen (Jobs) erläutert.

Den zweiten großen Teil des Buches nimmt die Übersicht der eingebauten Bash-Befehle ein, bei denen auch auf Kontrollstrukturen und Schleifen eingegangen wird. Ein extra Kapitel zu Bashskripten hat sich der Autor aber gespart, die Variablen bzw. Besonderheiten des nicht-interaktiven Modus werden verteilt im Buch erklärt.

Zielgruppe

Die Zielgruppe sind definitiv Bash-erfahrene Anwender, die ein Nachschlagewerk benötigen. Die Informationen im Buch sind dabei zu einem großen Teil der Bash-Manpage und Bash-Reference entnommen (S. 9), daher findet man in dem Buch auch keine Geheimtipps. Als Ratgeber für die Jackentasche ist das Buch aber gut geeignet. Sinnvoll ist vor allem, dass die Besonderheiten der Bash 4.0 bzw. 4.1 extra erwähnt werden.

Anfänger werden mit „Bash – kurz & gut“ nicht viel anfangen können. Auch wenn Befehle und

Optionen der Bash erklärt werden, gibt es nur an sehr wenigen Stellen konkrete Beispiele, um sich vorzustellen, was eine Funktion wirklich bewirkt. So wird einem nach dem Lesen der anderthalb Seiten zu arithmetischen Ausdrücken (S. 50f) nicht sofort klar, wie man in der Bash rechnen kann.

Kritik

Im Großen und Ganzen ist „Bash – kurz & gut“ von Karsten Günther ein gutes Nachschlagewerk für Bash-Anwender. Leider krankt das Buch aber an einigen Stellen, die der eine oder andere als essentiell ansehen könnte.

So wird gleich auf den ersten Seiten des Buches erklärt, dass anstelle der bekannten eckigen Klammern aus den Manpages für optionale Argumente eine graue Schrift benutzt wird. Prinzipiell ist das okay, nur leider hält sich der Autor nicht selbst an die Konvention. So findet man im Buch Befehlsdefinitionen wie (S. 93)

```
alias -p Name[=Befehl] ...
```

Wer Manpages kennt, kann sich darunter vielleicht noch etwas vorstellen. Komplizierter wird es dann bei (S. 125)

```
time [-p]] [!] Befehlszeile [|  
Befehlszeile...
```

Ob man das wirklich so eingeben soll bzw. wo nun die eine öffnende und die andere schließende eckige Klammer fehlt, wird nicht sofort klar.



Und wieso selbst der **time**-Befehl grau formatiert wurde, ist auch nicht ersichtlich.

Solche kleinen Fehler ziehen sich leider etwas durchs Buch. Sie sind nicht gravierend, können aber verwirren. So ist es auch ärgerlich, dass beispielweise bei der **alias**-Beschreibung im Buch (siehe oben) im erklärenden Text darunter nicht mehr von *Befehl*, sondern plötzlich von *Definition* die Rede ist. Ebenfalls verwirrend ist an einigen Stellen die Verwendung von spitzen Klammern bei Optionen (z. B. `<-s>` auf S. 104 bei **enable**), deren Bedeutung im Buch nicht erklärt wird.

Was man auch beachten sollte: Karsten Günther geht bei der Beschreibung von Tastaturbefehlen immer von einer englischen Tastatur aus. Das heißt, wenn von der Taste `AltGr` die Rede ist, ist auf einer deutschen Tastatur eigentlich `AltGr` + `9` gemeint.

Wer über solche Fehler hinwegsehen kann, findet in dem preiswerten Buch aber eine wirklich gute Zusammenfassung der Bash-Eigenschaften.

Buchinformationen	
Titel	Bash – kurz & gut
Autor	Karsten Günther
Verlag	O'Reilly, 2010
Umfang	152 Seiten
ISBN	978-3-89721-562-7
Preis	9,90 Euro

Redaktioneller Hinweis: *Vielen Dank an den O'Reilly-Verlag für die Bereitstellung des Rezensionsexemplars.*

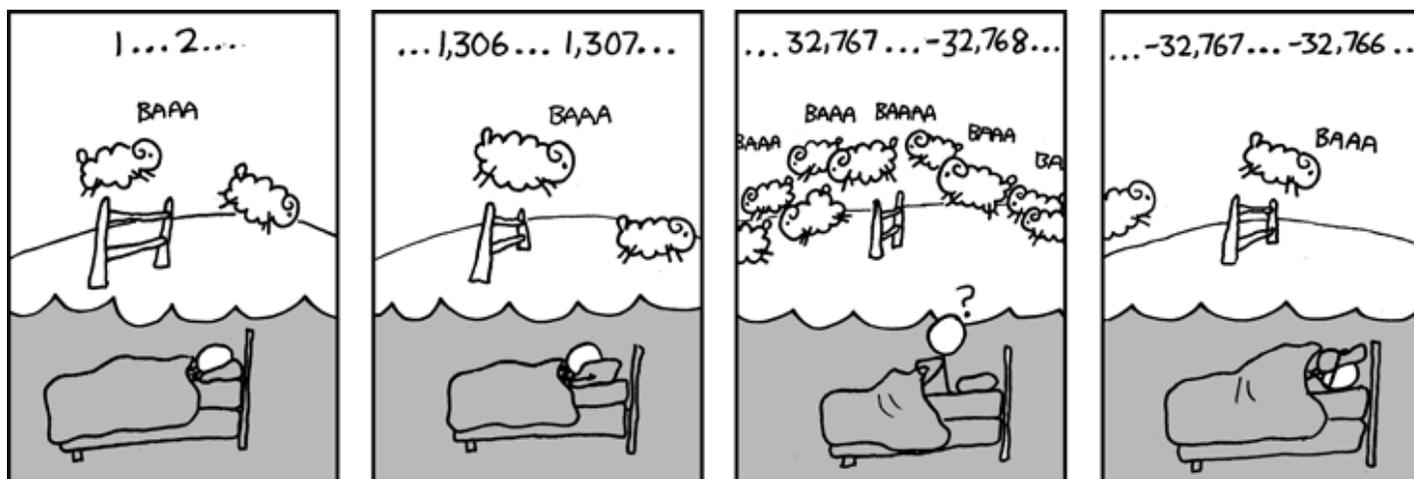
Und weil es ja schade wäre, wenn das Buch bei Dominik Wagenführ im Bücherregal verstaubt, verlosen wir „Bash – kurz & gut“ an die erste Per-

son, die uns sagen kann, welche neue Shell-Option für die Dateinamenersetzung in der Bash 4.0 hinzugekommen ist und was diese macht. Antworten können wie immer über den Kommentarlänk am Ende des Artikels oder per E-Mail an redaktion@freiesMagazin.de eingeschendet werden.

Autoreninformation

Dominik Wagenführ ([Webseite](#)) ist eigentlich Mausschubser, hat aber auch keine Angst vor der Shell. Wie bei den meisten Nutzern kommt dabei die Bash zum Einsatz.

[Diesen Artikel kommentieren](#)



„Can't Sleep“ © by Randall Munroe (CC-BY-NC-2.5), <http://xkcd.com/571>



Rezension: Root-Server einrichten und absichern von Hans-Joachim Baader

Root-Server, also eigene Server mit Root-Zugang, sind nichts Neues, aber sie werden immer leistungsfähiger und immer erschwinglicher. Bücher, die sich speziell dem Thema Root-Server widmen, gibt es bisher erst wenige. Das neu erschienene Buch „Root-Server einrichten und absichern“ [1] von Stefan Schäfer könnte hier eine Lücke schließen, zumindest für diejenigen, die sich nicht ausschließlich auf zusammengesuchte Online-Anleitungen verlassen wollen.

Redaktioneller Hinweis: Der Artikel „Root-Server einrichten und absichern“ erschien erstmals bei Pro-Linux [2].

Da das Buch die Praxis und nicht die Theorie darstellen will, kann es logischerweise nicht jede Linux-Distribution behandeln. Der Autor beschränkt sich pragmatisch auf openSUSE [3] und Debian [4], die sicher zu den häufigsten Systemen auf Root-Servern zählen. Wünschenswert wäre vielleicht noch CentOS [5] gewesen, das wegen seiner langen Support-Zeit auf Root-Servern gut einsetzbar ist und auch gerne genutzt wird. Umgekehrt ist openSUSE wegen der kurzen Support-Zeit wahrscheinlich keine gute Wahl auf einem Root-Server, aber es wird häufig angeboten und daher ist es verständlich, dass der Autor es einbezieht.

Nach der kurzen Einleitung in Kapitel 1 geht es in Kapitel 2 gleich richtig los. Das Kapitel be-

schreibt die Installation in verschiedenen Varianten, mit (bevorzugt) und ohne RAID, jeweils für openSUSE und Debian. Erfreulich ist die Empfehlung, LVM zu verwenden. Einen nützlichen Trick verschweigt der Autor allerdings: Statt alle Partitionen gleich zu Anfang maximal zu machen, kann man bei LVM mit kleineren Partitionen beginnen und den nicht allokierten Rest in Reserve halten. Kommt ein Dateisystem an seine Grenzen, können seine Partition (logisches Volume) und sein Dateisystem problemlos vergrößert werden, sogar im laufenden Betrieb. Ist jedoch keine Reserve vorhanden, müsste man zuerst ein anderes Dateisystem verkleinern, was nicht immer möglich ist (bei xfs gar nicht) und viel Zeit kosten kann.

Daneben beschreibt das zweite Kapitel grundlegende Dinge zur Systemeinrichtung, darunter die Verwaltung von Diensten („Umgang mit Daemonen“), Erzeugen und Verwalten von Zertifikaten, Chroot-Umgebungen und Zeiteinstellungen. Das Kapitel belegt nahezu ein Viertel des Textes (ohne Anhang). Die folgenden Kapitel beschreiben die Einrichtung von spezifischen Diensten, wobei unter den vorhandenen Alternativen genau eine konkret behandelt wird. Die Software-Auswahl ist in allen Fällen vernünftig, auch wenn es z. B. beim DNS-Server BIND einige vielleicht bessere Alternativen gibt [6] [7]. Da die Konfiguration der einzelnen Dienste aber aufeinander abgestimmt wurde, sollte man es sich gut überlegen, ob man einer anderen Software den Vorzug gibt.

Im recht kurzen Kapitel 3 geht es um SSH und FTP. Wer einen FTP-Server benötigt, findet hier eine knappe Anleitung zur Konfiguration von vsftpd. Das fast ebenso kurze Kapitel 4 gibt eine kurze Einführung in den Aufbau einer Firewall mit iptables. Der Autor konfiguriert die Firewall im Detail, sodass vom Server nach außen alles durch die Firewall gehen kann, von außen aber nur die Ports erreichbar sind, die erreichbar sein sollen. So ist man davor geschützt, dass ein Dienst, den man nicht beachtet hat, versehentlich von außen erreichbar und möglicherweise angreifbar ist. Generell stellt der Autor Sicherheit über Bequemlichkeit und alles andere; eine Maxime, die nur begrüßt werden kann.

In Kapitel 5 wird die Einrichtung eines DNS-Servers sowie das Aufsetzen von dynamischem DNS mit Hilfe dieses Servers beschrieben. Ein DNS-Server wird nicht von jedem benötigt, aber wenn man ihn einrichtet, kann er durch das Caching möglicherweise die Namensauflösung beschleunigen. Kapitel 6 behandelt MySQL und Apache mit PHP, was den LAMP-Server komplettiert. 68 Seiten werden diesem Thema gewidmet, überwiegend für die mannigfaltigen Möglichkeiten der Apache-Konfiguration und virtueller Hosts.

Kapitel 7 ist mit 90 Seiten das umfangreichste Kapitel des Buchs. Dieser Platz ist auch angemessen, da es hier um das komplexeste Thema im Server-Bereich geht, die E-Mail. Der Autor



warnet auch ganz klar vor den möglichen rechtlichen Problemen, denen man sich mit einem Mail-Server aussetzt. Diese Probleme erst gar nicht aufkommen zu lassen, ist das Motto der hier beschriebenen Konfiguration, und diverse Entwurfsentscheidungen werden davon geleitet. Ein vollständiger SMTP-, POP3- und IMAP-Server mit Postfix, SpamAssassin, Amavis und Dovecot ist das Ergebnis dieses Teils, der Antispam- und Antiviren-Lösungen mit einbezieht. Auch hier werden wie in den anderen Kapiteln alle Vorkehrungen getroffen, eine beliebige Anzahl von Domains auf dem Server halten zu können.

In Kapitel 8 werden als optionale Software die MySQL-Verwaltung mit phpMyAdmin, Webserver-Statistiken mit Webalizer und ein Webmailer mit Roundcubemail eingerichtet. Die Auswahl dieser Programme ist sicher darin begründet, dass sie von vielen Benutzern benötigt werden. Aus Platzgründen musste sich der Autor auf diese drei Programme beschränken, die jedoch auch als Muster für die Installation weiterer interessanter Software dienen können.

Kapitel 9 schließlich behandelt die Datensicherung. Hier liegt der Schwerpunkt auf der Tatsache, dass die Provider von Root-Servern meist auch separate Backup-Server zur Verfügung stellen. Der Autor unterscheidet zwischen verschiedenen Arten von Daten, die beim Backup auch unterschiedlich behandelt werden sollten. Die Umsetzung geschieht mit den Linux-Bordmitteln und einigen Shell-Skripten zur Automatisierung. Der Autor hat nicht zu Unrecht eine gewisse Vor-

liebe für afio, das allerdings nicht bei allen Distributionen zum Lieferumfang gehört, da seine Lizenz nicht als vollständig frei betrachtet wird. Die drei Anhänge „Linux-Grundlagen“, „Kommandozeilenwerkzeuge“ und „Shell Scripting“ runden das Buch ab, werden erfahrenen Nutzern aber nichts Neues bieten.

Nur zwei mehr oder weniger bedeutende Auslassungen sind in dem Buch auffällig. Da in Kapitel 2 bereits einiges zur Systemeinrichtung gesagt wurde, hätte auch das Einspielen von Updates beschrieben werden sollen. Dies wird jedoch nicht erwähnt, dabei hätte ein kurzer Abschnitt mit den beiden wesentlichen Kommandos bereits genügt. Angesichts der selbst gewählten Maxime, Sicherheit über alles zu stellen, kann dies als wichtiges Versäumnis erachtet werden. Die automatisierte Überwachung des Servers und der Dienste hätte ebenfalls eine Behandlung verdient gehabt. Spätestens wenn die Funktionsfähigkeit des Servers kritisch wird, sollte ein Programm wie Nagios oder eines der zahlreichen anderen Monitoring-Systeme zum Einsatz kommen.

Fazit

„Root-Server einrichten und absichern“ ist ein praxisnahes, nahezu vollständiges und wertvolles Handbuch für alle, die Root-Server betreiben. Wer sich an die Beispielkonfigurationen hält, wird in der Tat einen skalierbaren, erweiterbaren und sicheren Root-Server erhalten. Die Beispiele im Buch sind konsequent darauf ausgelegt, mehrere Domains auf dem Server zu betreiben, wodurch die Skalierbarkeit gegeben ist.

Buchinformationen

Titel	Root-Server einrichten und absichern
Autor	Stefan Schäfer
Verlag	Open Source Press, 2010
Umfang	439 Seiten
ISBN	978-3-937514-40-6
Preis	39,90 Euro

Dadurch ist die Anleitung auch für professionelle Anbieter von Web-Diensten, Domains etc. geeignet. Aber auch wer anfänglich nur eine einzige Domain auf seinem Root-Server betreibt, macht sicher nichts verkehrt, wenn er den Beispielen folgt und so von Anfang an auf Erweiterungen vorbereitet ist.

Anfänglich war ich skeptisch, ob das Buch überhaupt Informationen liefern könnte, die man in den üblichen Server-Büchern noch nicht findet. Doch das Buch hat mich vollkommen überzeugt. Zwar ist die gebotene Konfiguration für erfahrene Linux-Nutzer nichts Neues, aber einige Details und einige Neuerungen werden vermutlich auch für jene noch neu sein. Und für Anfänger, für die ja auch mit den Anhängen noch ein wenig gesorgt wird, sollte das Buch als verlässliche Anleitung gerade richtig kommen. Wäre der erwähnte Kniff zu LVM noch enthalten, hätte ich das Buch als perfekt bezeichnet.

Nicht ganz perfekt wurden allerdings einige der zahlreichen Skripte und Konfigurationsbeispiele gesetzt. Hier haben sich einige offensichtliche Fehler eingeschlichen wie z. B. $\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ -Kommentare, die abgedruckt wurden, falsche Zeilenumbrüche



oder fehlende Zeilen. Da die Skripte sowie weitere kleine Tools („rootpack“) aber von der Webseite des Autors heruntergeladen werden können, vermögen sie den guten Gesamteindruck nicht wesentlich zu trüben. Es schadet aber nicht, die Errata zum Buch auf der Seite des Autors im Auge zu behalten.

LINKS

- [1] <http://rootpack.invis-server.org>
- [2] <http://www.pro-linux.de/artikel/2/1477/root-server-einrichten-und-absichern.html>
- [3] <http://www.opensuse.org/>
- [4] <http://www.debian.org/>
- [5] <http://centos.org/>
- [6] <http://www.pro-linux.de/artikel/2/778/nameserver-mit-maradns.html>
- [7] <http://www.pro-linux.de/artikel/2/787/dns-entschlackt.html>

Autoreninformation



Hans-Joachim Baader ([Webseite](#))
befasst sich seit 1993 mit Linux. 1994 schloss er sein Informatikstudium erfolgreich ab, machte die Softwareentwicklung zum Beruf und ist einer der Betreiber von Pro-Linux.de.

Diesen Artikel kommentieren



„Desert Island“ © by Randall Munroe (CC-BY-NC-2.5), <http://xkcd.com/731>

Dritter freiesMagazin-Programmierwettbewerb beendet

Am 13. Oktober 2010 startete der dritte Programmierwettbewerb von freiesMagazin [1]. Bis zum 19. Dezember 2010 hatten die Teilnehmer Zeit, eine KI zu programmieren, die in zwei verschiedenen Teams entweder wegläuft oder die anderen Teilnehmer fängt. Am Ende gab es sechs Bots, die gegeneinander antraten [2].

Die Aufgabe

Die Aufgabe des dritten freiesMagazin-Programmierwettbewerbs ist leicht erklärt [3]: Auf einem Spielfeld starten alle Bots der Teilnehmer im blauen Team. Nach einer bestimmten Zeit wechselt ein blauer Spieler unter gewissen Randbedingungen ins rote Team. Ab dann ist es seine Aufgabe, die blauen Spieler zu fangen. Die blauen Spieler wiederum müssen weglaufen. Wer im blauen Team gefangen wurde, wechselt ins rote Team und muss ab sofort mitfangen.

Als blauer Spieler gibt es Punkte für jede Runde, die man nicht gefangen wurde. Zusätzlich gibt es als roter Spieler noch Punkte für jeden blauen Mitspieler, den man gefangen hat. Die Berechnungsfunktionen für die Punkte hängen dabei auch von der Anzahl der Spieler in den jeweiligen gegnerischen Teams ab.

Die Kommunikation zwischen den Spielern und der Spiele-Engine fand über ein Server-Client-Konzept statt. Der Server informierte alle angemeldeten Clients über die Veränderungen am

Spiel, also z. B. welcher Mitspieler sich gerade an welcher Stelle auf dem Spielfeld befindet. Die Engine wurde dazu unter der GNU Lesser General Public License (LGPL) [4] veröffentlicht, sodass jeder Teilnehmer seinen Bot bei sich testen konnte. Daneben stand noch eine GUI zum Download bereit, mit der man schneller sehen konnte, ob sich der eigene Bot vernünftig bewegt.

Die Teilnehmer

Am Wettbewerb haben insgesamt sechs Personen teilgenommen. Im Vergleich zu den beiden Wettbewerben zuvor ist die Zahl eher enttäuschend, vor allem, wenn man beachtet, dass der Wettbewerb zusätzlich auf Englisch erklärt [5] und vor allem im Full Circle Magazine [6] angekündigt wurde. Aus dem englischsprachigen Lager gab es daneben auch nur eine einzige Einsendung, was uns zeigt, dass wir in Zukunft keine separate Übersetzung mehr anbieten werden. Der Aufwand dafür ist einfach zu hoch. Wieso es nur so wenige Teilnehmer gab, soll in einer extra Umfrage geklärt werden [7].

Die Bots der sechs Teilnehmer sollen an dieser Stelle aber kurz vorgestellt werden. Der Code zu den Programmen befindet sich im Gesamt-Downloadarchiv [8].

Harald Demel und Martin Keiblinger

Die beiden Studenten der TU Wien haben für ihren Bot als Vorlage die Beispiel-KI genommen, die dem Wettbewerbsdateien beilag. Die-

se nutzen sie für die Server-Kommunikationen und Spieldatenverwaltung. Der Kern der KI wurde aber mithilfe von ficl [9] geschrieben. Als Lizenz steht der Bot wie die Beispiel-KI unter der LGPL. Der ficl-Code, der mitgeliefert wird, steht unter einer speziellen Lizenz [10].

Zum Kompilieren muss ein C/C++-Compiler und Qt installiert und zusätzlich der Engine-Code kompiliert worden sein. Danach reicht im Verzeichnis `participants/Demel_und_Keiblinger_Bot` ein

```
$ make qmake && make
```

Die Strategie des Bots ist im blauen Team recht simpel: Da die beiden Entwickler früh festgestellt haben, dass der Bot gut fangen, aber schlecht weglaufen kann (läuft in Sackgassen etc.), bleiben sie im blauen Team einfach stehen und hoffen, dass sie baldmöglichst ins rote Team wechseln. Dadurch, dass der Giftigkeitswert bei Nichtbewegung proportional steigt, ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch, dass der Bot als Erstes ins rote Team wechselt und fangen darf.

Für die Bewegung im roten Team wird für jede der neun möglichen Bewegungen eine Bewertungsfunktion in Abhängigkeit von lokalen Feldbewertungen und Zielentfernung in Schritten ausgeführt. Die lokale Feldbewertung hängt vom zuletzt in der Nähe gesehenen blauen Spieler ab. Die Bewegungsmöglichkeit mit der höchsten Punktzahl wird dann gewählt.

Kevin Kirsch

Kevin Kirsch hat seinen Bot in Java geschrieben. Zum Übersetzen benötigt man daher einen Java-Compiler, zum Ausführen reicht ein Java-Interpreter. Kompiliert und gestartet wird der Bot im Verzeichnis **participants/Kevin_Kirsch_Bot** mittels folgender Befehle:

```
$ javac -sourcepath src/ -d bin/ src/de/starletp9/~/freiesMagazin/wettbewerb3/ConnectionManager.java
```

```
$ java -cp bin de.starletp9.freiesMagazin.wettbewerb3~/ConnectionManager
```

Man kann sich aber auch die Tipperei ersparen und die Skripte **make_ai.sh** und **start_ai.sh** im selben Ordner verwenden.

Als Lizenz kommt die GNU General Public License (GPL) [11] zum Einsatz.

Wenn der Bot in Team Blau ist, dann wertet er alle Felder mit Spielern von Team Rot mit 0 Punkten. Je weiter ein Feld unter Beachtung von Wänden von diesen Feldern entfernt ist, um so besser wird es bewertet. Wenn der Bot in Team Rot ist, dann wertet er alle Felder mit Spielern von Team Blau mit 2000 Punkten; je weiter ein Feld unter Beachtung von Wänden von diesen Feldern entfernt ist, um so schlechter wird es bewertet. Außerdem wird das Feld, auf dem der Bot steht, und das Feld, auf dem der Bot im vorherigen Zug stand, abgewertet, damit der Bot zum Beispiel nicht stehen bleibt. Zu guter Letzt werden noch Wände und Spieler mit einer extrem niedrigen Wertung versehen, damit der Bot nicht ver-

sucht, durch Wände zu gehen. Am Ende bewegt sich der Bot auf das Feld mit der höchsten Bewertung.

Stefano Pirra

Stefano Pirra ist der einzige aus einem nicht deutschsprachigen Land stammende Teilnehmer und hat seinen Bot aus Italien eingeschickt. Als C#-Entwickler mit C/C++-Hintergrund hat er sich die Beispiel-KI vorgenommen und erweitert. Entsprechend

steht der Code auch unter der LGPL.

Zum Kompilieren muss ein C++-Compiler und Qt installiert und zusätzlich der Engine-Code kompiliert worden sein. Danach reicht im Verzeichnis **participants/Stefano_Pirra_Bot** ein

```
$ qmake && make
```

Die ausführbare Datei **aipste** ist dann der Bot.

Für die Bewegung baut Stefano Pirra vom aktuellen Startpunkt aus eine Bewertungskarte auf, bei der Abstand, Blickrichtung und eine bestimmte Punktezahl, basierend auf dem Giftigkeitswert, dem Abstand zur aktuellen Position und der Bewegungsfreiheit (Wände), gespeichert werden. Danach sucht er die anderen Mitspieler und aktualisiert den Wert der Felder um diesen herum, sodass er von diesen Feldern abgestoßen bzw. angezogen wird. Am Schluss bewegt sich der Bot auf das Feld mit der niedrigsten Punktezahl.

Christoph Robbert

Die zweite in Java geschriebene KI kommt von Christoph Robbert. Wer den Bot selbst erstellen will, findet ein gepacktes Eclipse-Projekt **eclipse-project.zip** im Ordner **participants/Christoph_Robbart_Bot**. Dieses kann man über „Datei → Import → Archive File“ importieren und dann per „Datei → Export → Runnable jarFile“ die JAR-Datei erstellen. Als Lizenz kommt die GPLv3 zum Einsatz. Ansonsten kann man auch einfach den fertigen Bot starten:

```
$ java -jar bot.jar
```

Als Taktik bewertet die KI jedes umliegende Feld und zieht zu dem günstigsten. Im blauen Team wird dabei auf den Giftigkeitswert eines Feldes sowie auf den Abstand zum nächsten roten Spieler geachtet. Im roten Team enthält die Bewertung einfach den Abstand zum nächsten blauen Spieler. Für die Blickrichtung dreht sich der Bot einfach immer um 135 Grad.

Zwei Auffälligkeiten haben sich bei den Testspielen und im Wettbewerb gezeigt: Zum einen wird nicht erkannt, wenn ein Spieler vorab das Spiel verlassen hat und ausgeschieden ist. Dann bewegt sich die KI die ganze Zeit um dieses Feld herum, als wenn es sich um einen gegnerischen Spieler handelte. Zum anderen wird in manchen Fällen versucht, mit dem Kopf durch die Wand zu gehen. Das heißt, wenn ein blauer Spieler hinter einer Wand steht, versucht die KI im roten Team den direkten Weg durch die Wand und nicht außen herum.

Daneben gab es hier bei einigen Testspielen (nicht im Wettbewerb) folgende Fehlermeldungen:

Martin Scharm

Java scheint beliebter zu sein denn je, denn auch der Bot von Martin Scharm ist in Java

```
Exception in thread "Thread-0" java.lang.OutOfMemoryError: Java heap space
  at java.util.Arrays.copyOf(Arrays.java:2894)
  at java.lang.AbstractStringBuilder.expandCapacity(AbstractStringBuilder.java:117)
  at java.lang.AbstractStringBuilder.append(AbstractStringBuilder.java:589)
  at java.lang.StringBuilder.append(StringBuilder.java:220)
  at Network.NetworkHandler.run(NetworkHandler.java:61)

Exception in thread "Thread-1" java.util.NoSuchElementException: No line found
  at java.util.Scanner.nextLine(Scanner.java:1533)
  at Ki.ki.run(ki.java:43)

Exception in thread "Thread-1" java.lang.IndexOutOfBoundsException: Index: 0, Size: 0
  at java.util.ArrayList.rangeCheck(ArrayList.java:571)
  at java.util.ArrayList.get(ArrayList.java:349)
  at Ki.ki.calcNextMove(ki.java:179)
  at Ki.ki.run(ki.java:48)

java.io.IOException: Read end dead
  at java.io.PipedInputStream.checkStateForReceive(PipedInputStream.java:263)
  at java.io.PipedInputStream.receive(PipedInputStream.java:227)
  at java.io.PipedOutputStream.write(PipedOutputStream.java:149)
  at sun.nio.cs.StreamEncoder.writeBytes(StreamEncoder.java:220)
  at sun.nio.cs.StreamEncoder.implFlushBuffer(StreamEncoder.java:290)
  at sun.nio.cs.StreamEncoder.implFlush(StreamEncoder.java:294)
  at sun.nio.cs.StreamEncoder.flush(StreamEncoder.java:140)
  at java.io.OutputStreamWriter.flush(OutputStreamWriter.java:229)
  at Network.NetworkHandler.run(NetworkHandler.java:68)
```

geschrieben. Als Lizenz hat er sich für die GPLv3 entschieden. Den Bot selbst startet man (eine Java Runtime Engine muss installiert sein) über

```
$ java -jar fm-bot-binfalse.jar
```

Für eine gute Rundumsicht schaut der Bot sich immer im Winkel von 135 Grad um, damit er alles sieht. Zusätzlich unterteilt er das aktuelle Spielfeld mittels eines Teile-und-Herrsche-Algorithmus rekursiv auf, um komplett Räume zu finden, in die er sich zurückziehen kann.

Für die Bewegungen nutzt Martin Scharm eine Distance-Map mit den Abständen zu den Gegnern zusammen mit dem Dijkstra-Algorithmus [12]. Im blauen Team versucht er natürlich viel Abstand zwischen sich und den roten Spielern zu bringen. Sieht er keinen roten Spieler, sucht er sich ein Versteck in einem der Räume. Im roten Team jagt er immer den nächstgelegenen blauen Spieler. Ist kein Aufenthaltsort eines blauen Spielers bekannt, läuft er zufällig durch die gespeicherten Räume und versucht dabei auch noch einen möglichst langen Weg zurückzulegen, um viel von der Umgebung zu sehen.

Eine wesentlich ausführlichere Beschreibung findet man im englischsprachigen Blog von Martin Scharm [13], in dem er einige Taktiken des Bots vorstellt.

Einen Bug hat die KI leider noch, sodass es im Wettbewerb ab und zu zu der folgenden Meldung kam:

```
Exception in thread "main" java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: 22
  at de.binfalse.martin.fmcontest.map.DMap.dirTo(DMap.java:192)
  at de.binfalse.martin.fmcontest.map.DMap.dirTo(DMap.java:217)
  at de.binfalse.martin.fmcontest.player.ItsMe.predator(ItsMe.java:125)
  at de.binfalse.martin.fmcontest.player.ItsMe.run(ItsMe.java:336)
  at de.binfalse.martin.fmcontest.Client.react(Client.java:123)
  at de.binfalse.martin.fmcontest.Client.processMsg(Client.java:81)
  at de.binfalse.martin.fmcontest.Client.listen(Client.java:95)
  at de.binfalse.martin.fmcontest.Client.main(Client.java:230)
```

In dem Fall fand wahrscheinlich ein Zugriff außerhalb der Spielfeldgrenzen statt. Dies führte dann auch dazu, dass die KI sich aus dem Wettbewerb verabschiedete und so keine Punkte für das jeweilige Spiel erhalten konnte. Dies kam bei allen 2500 Spielen (siehe unten) insgesamt aber nur 17 Mal vor.

Michael Schulz

Die KI von Michael Schulz nennt sich „Lewis“, ist als einzige in Python geschrieben und wird ebenfalls als einzige unter der Boost Software License [14] veröffentlicht. Für die Verarbeitung der Laufwege nutzt sie die networkx-Bibliothek [15]. Das heißt, man sollte sich vor der Ausführung des Bots die Bibliothek über

```
# easy_install networkx
```

herunterladen, wobei die Anwendung `easy_install` aus dem Paket **python-setuptools** installiert sein muss.

Im blauen Team flieht Lewis in entgegengesetzter Richtung zu einem in den letzten fünf Runden gesehen roten Spieler. Als roter Spieler dagegen

läuft er an die Stelle, an der ein blauer Spieler stand. Findet er keinen, schaut er ein bisschen in der Gegend umher. Ansonsten sucht sich der Bot zufällig ein Ziel auf dem Spielfeld und schaut dabei in Laufrichtung.

Leider hat auch diese Bot-Implementierung (oder die networkx-Bibliothek) einen kleinen Bug, so dass es ab und zu zur Meldung

```
Traceback (most recent call last):
  File "lewis.py", line 95, in <module>
    test = lewis()
  File "/home/dee/bin/freiesmagazin-contest3/participants/~/
Michael_Schulz_Bot/father.py", line 88, in __init__
    self.moveBlue()
  File "lewis.py", line 70, in moveBlue
    self.dir = self.view = self.map.moveFromTo(swapPos(self.pos), target)
  File "/home/dee/bin/freiesmagazin-contest3/participants/~/
Michael_Schulz_Bot/field.py", line 161, in moveFromTo
    nexttarget.x = int(result[1].split("_")[0])
TypeError: 'bool' object is unsubscriptable
```

kam. Grund ist, dass in dem speziellen Fall die networkx-Bibliothek beim Aufruf der Methode **shortest_path()** keinen String, sondern einen

Booleschen Wert zurückliefert, womit der Autor nicht gerechnet hatte. Die weiteren Gründe dafür wurden aber nicht analysiert.

Glücklicherweise trat der Fehler aber nicht im Wettbewerb auf, sondern nur auf anderen Testkarten. Daher konnte der Bot mitspielen.

Dominik Wagenführ

Dominik Wagenführ, der Chefredakteur von **freiesMagazin** und Initiator des Wettbewerbs, hat spaßeshalber auch eine KI programmiert, diese aber nur außer Konkurrenz teilnehmen lassen, um die anderen KIs etwas zu testen.

Die KI basiert auf der dummen Beispiel-KI, die mitgeliefert wurde, und ist demzufolge in C++ mit Qt geschrieben. Im blauen Team versucht der Bot, möglichst viel Abstand zwischen sich und den anderen Mitspieler (auch blauen) zu

bringen. Daneben wird versucht, nicht zu nahe an den Wänden entlang zu laufen, um die Bewegungsfreiheit nicht einzuschränken. Für die Be-

wegung testet er aber nur eines der neun möglichen Felder, d. h. es gibt keine Langzeittaktik als blauer Spieler. Im roten Team läuft der Bot zu dem nächstgelegenen blauen Spieler bzw. dessen letzter bekannter Position. Findet er keinen blauen Spieler, läuft die KI gezielt auf dem Spielfeld zu zufällig ausgewählten Punkten, in der Hoffnung, doch noch einen blauen Spieler zu finden. Für die Bewegungen wird ebenfalls, wie bei Martin Scharm, der Dijkstra-Algorithmus benutzt.

Der Code wird unter der LGPL veröffentlicht. Zum Kompilieren muss ein C++-Compiler und Qt installiert und zusätzlich der Engine-Code kompiliert worden sein. Danach reicht im Verzeichnis `participants/Dominik_Wagenfuehr_Bot` ein

```
$ cd libgraph
$ qmake && make
$ cd ..
$ qmake && make
```

und die KI befindet sich in der ausführbaren Datei `ai`.

Der Wettbewerb

Start

Wer den Wettbewerb selbst nachstellen will, muss natürlich zuerst die Engine sowie alle KIs kompilieren. Danach kann er über das Skript

```
$ ./start_contest2.sh contest1 100 5
```

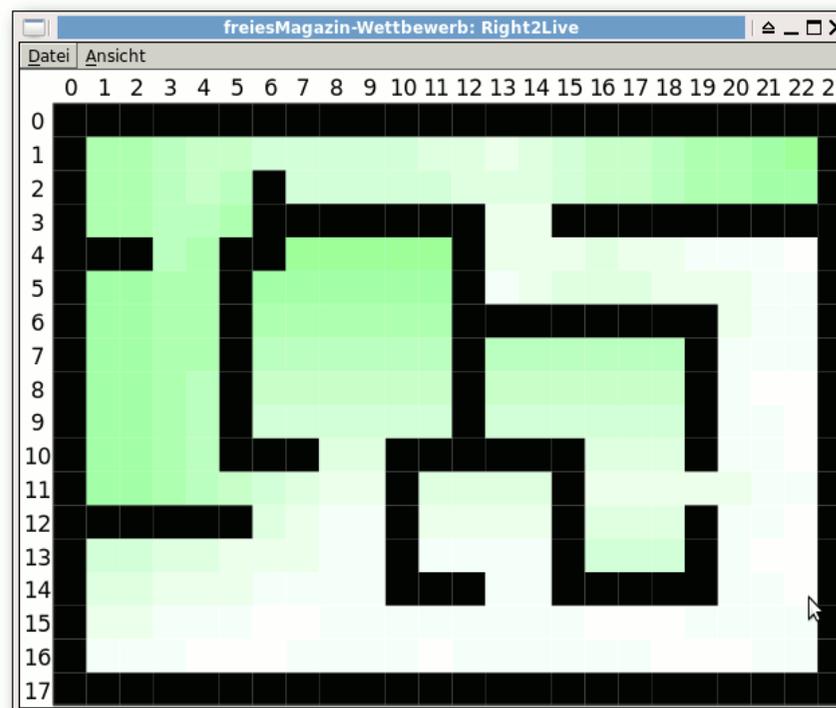
den Wettbewerb starten. Dabei wird die Karte `maps/contest1.map` geladen und über fünf Iterationen hinweg 100 Spiele durchgeführt. Die

Spiele werden dabei automatisch im Ordner `games` abgelegt, die Logfiles im Ordner `logs`.

Wenn man nur eine einzelne Iteration durchlaufen will, kann man das Skript

```
$ ./start_contest.sh contest1 100 1
```

nutzen. Dabei werden auf der Karte `maps/contest1.map` 100 Spiele durchgeführt. Die Punkteausgabe erfolgt dabei direkt auf der Konsole. Die 100 Spiele werden aber wieder im Ordner `games` gespeichert. (Die letzte Ziffer `1` ist nur für die Dateinamen der gespeicherten Spiele notwendig.)



Verschachtelte Räume machen das Weglaufen schwer. 🔍

Vor allem das Anschauen der Spieldateien in der GUI offenbart sehr oft, dass man es noch nicht wirklich mit KIs zu tun hat. ;)

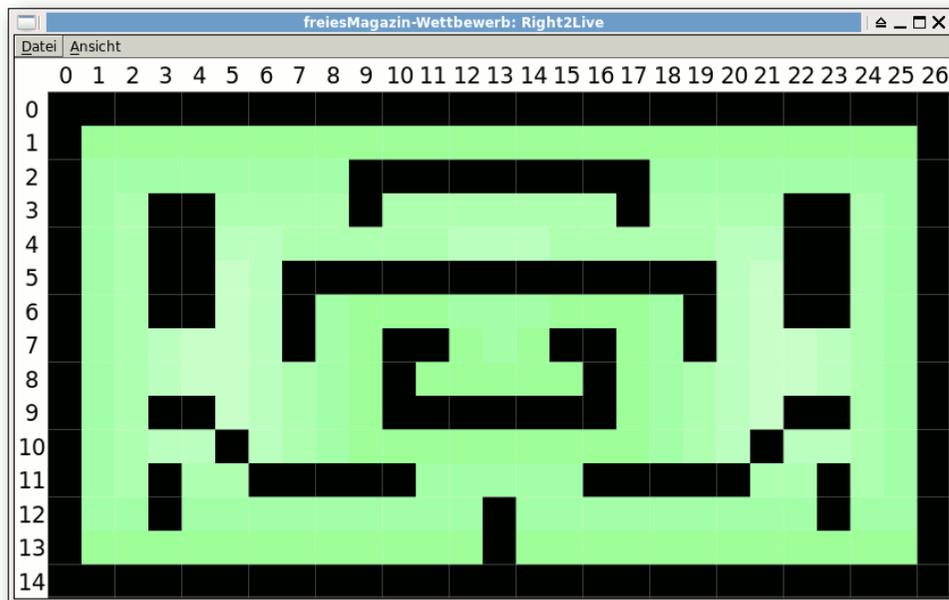
Karten

Für den Wettbewerb wurden fünf verschiedene Karten erstellt, bei denen versucht wurde, verschiedene Eigenschaften wie enge Passagen, offenen Flächen, Räume, Gänge, Sackgassen etc. einzubauen. Man findet diese im Ordner `maps` als `contest1.map` bis `contest5.map`. Daneben gibt es noch ein paar weitere Testkarten, die aber nicht für den Wettbewerb genutzt wurden.

Die Gewinner

Und nun ein kleiner Trommelwirbel, denn es folgen die Gewinner. Alle Ergebnisse, d. h. die Spieldateien (zum Nachspielen in der GUI) sowie die Logfiles findet man gepackt auf der Webseite [16].

Für den Wettbewerb wurden auf den fünf Karten jeweils 5 mal 100 Spiele durchgeführt. Die Berechnungsdauer war dabei ca. 32 Stunden für alle 2500 Spiele. Die folgende Tabelle enthält dabei nur die Gesamtpunktzahl für diese 2500 Spiele. Die genaue Aufschlüsselung aller Spieler samt Zwischenplatzierung findet man in der ODS-Ergebnistabelle [17].



Diese Karte wurde von Pacman entliehen. 

Ergebnisse

Platz	Teilnehmer	Punkte aus 2500 Spielen
1.	Demel/Keiblinger	232 595,79
2.	Scharm	104 412,12
3.	Kirsch	98 675,43
4.	Pirra	97 129,97
5.	Robbert	75 739,36
6.	Schulz	35 854,39

Mit Abstand hat der Bot von **Harald Demel und Martin Keiblinger** gewonnen. Dies liegt vor allem an der sehr guten Fangroutine, durch die der Bot viele Punkte einheimsen konnte. Die beiden dürfen sich also über einen Gutschein im Wert von 50 Euro freuen (der hoffentlich gerecht geteilt wird).

Den zweiten Platz hält **Martin Scharm**, der sich durch seine Raumaufteilung der Karte einen Vorteil im blauen Team verschaffen konnte. Wäre der kleine Bug nicht gewesen, wäre die Punktzahl noch etwas höher. Dieser Platz ist uns einen Gutschein im Wert von 30 Euro wert.

Auf dem dritten Platz befindet sich der Bot von **Kevin Kirsch**, wodurch dieser den Gutschein im Wert von

20 Euro enthält. Da der Abstand zum vierten Platz aber nur minimal ist und bei Spielen auf den Karten **contest1** und **contest2** die Reihenfolge genau umgekehrt aussieht, erhält **Stefano Pirra** noch ein Trostgutschein im Wert von 10 Euro.

Wir gratulieren allen fünf Gewinnern und hoffen, dass die Teilnehmer, die leer ausgegangen sind, dennoch Spaß am Wettbewerb hatten.

Wann es einen nächsten Wettbewerb geben und wie dieser aussehen wird, ist noch nicht entschieden. Gerne können auch alle potentiellen Interessenten Vorschläge für einen Wettbewerb über den Kommentarlink am Ende des Artikels, per Kontaktformular [18] oder per E-Mail an

redaktion@freiesMagazin.de einsenden. Auch Kritik, Anregungen und Meinungen zum dritten Wettbewerb werden gerne entgegengenommen.

LINKS

- [1] <http://www.freiesmagazin.de/20101013-dritter-freiesmagazin-programmierwettbewerb-gestartet>
- [2] <http://www.freiesmagazin.de/20101220-dritter-programmierwettbewerb-beendet>
- [3] http://www.freiesmagazin.de/dritter_programmierwettbewerb
- [4] <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html> 
- [5] http://www.freiesmagazin.de/third_programming_contest 
- [6] <http://fullcirclemagazine.org/> 
- [7] <http://www.freiesmagazin.de/20110130-umfrage-teilnahme-dritter-programmierwettbewerb>
- [8] <http://www.freiesmagazin.de/ftp/2010/freiesMagazin-2010-10-contest-complete.tar.gz>
- [9] <http://ficl.sourceforge.net/> 
- [10] <http://ficl.sourceforge.net/license.html> 
- [11] <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>
- [12] <http://de.wikipedia.org/wiki/Dijkstra-Algorithmus>
- [13] <http://binfalse.de/>
- [14] <http://www.boost.org/users/license.html> 
- [15] <http://networkx.lanl.gov/> 
- [16] <http://www.freiesmagazin.de/ftp/2010/freiesMagazin-2010-10-contest-results.tar.gz>
- [17] <http://www.freiesmagazin.de/ftp/2010/freiesMagazin-2010-10-contest-results.ods>
- [18] <http://www.freiesmagazin.de/kontakt>

Diesen Artikel kommentieren 



Leserbriefe

Für Leserbriefe steht unsere E-Mailadresse redaktion@freiesMagazin.de zur Verfügung – wir freuen uns über Lob, Kritik und Anregungen zum Magazin.

An dieser Stelle möchten wir alle Leser ausdrücklich ermuntern, uns auch zu schreiben, was nicht so gut gefällt. Wir bekommen sehr viel Lob (was uns natürlich freut), aber vor allem durch Kritik und neue Ideen können wir uns verbessern.

Leserbriefe und Anmerkungen

freiesMagazin am Kiosk

❖ Kann ich diese Hefte auch in der Schweiz am Kiosk kaufen? **Geri Intlekofer**

❖ Aus Kostengründen gibt es *freiesMagazin* nicht am Kiosk, sondern nur als PDF-Download. Das Magazin zu drucken würde sehr viel Geld verschlingen und der Markt ist leider nicht so groß, dass sich das Magazin mit einer geringen Auflage wirklich am Kiosk gegen die anderen Linux-Magazine durchsetzen würde.

Dominik Wagenführ

Programmieren mit Vala

❖ Guter Artikel zu Vala. Ich hab es selbst vor einiger Zeit zu schätzen gelernt. Der Vala-Maintainer heißt aber Jürg (ein in der Schweiz verbreiteter Name), nicht Jörg.

gb (Kommentar)

❖ Danke für den Fehlerhinweis, den wir in der Ausgabe sofort korrigiert haben, hier aber noch

einmal gesondert darauf hinweisen wollen.

Dominik Wagenführ

Plasma erobert die Welt

❖ Ich kämpfe nun schon eine ganze Weile mit KDE4 und bin mittlerweile auf Trinity umgestiegen, da das ganze KDE4-Zeug sich nicht meinen Wünschen anpassen lässt.

Der Artikel zeigt dies sehr schön, denn der Benutzer kommt darin überhaupt nicht vor, sondern nur, dass Plasma für andere Programme von Vorteil ist.

Hätte ich [nicht] Trinity – ein Fork von KDE 3.5x – gefunden, hätte ich wohl KDE als Desktop verlassen, obwohl ich schon vor Versionen 1.0 mit KDE gearbeitet habe. [...] **Rolf (Kommentar)**

❖ In der letzten Ausgabe wurde Plasma lang und breit erklärt, aber leider nur aus der Sicht eines Entwicklers für andere Entwickler.

Mir als Anwender erschließt sich das ganze Thema Plasma-Oberfläche nicht. Was sind Aktivitäten? Wozu werden sie gebraucht? Wo kann ich sie auflisten lassen? Was haben sie mit den altbekanntesten Arbeitsflächen zu tun?

Wenn ich mich in Userkreisen umhöre geht es vielen so. Mir erscheint es manchmal so, dass die Entwicklung die User nicht mitgenommen hat. Wenn ich lese, dass die Entwicklung des Plasma-Frameworks abgeschlossen ist und ich immer noch nicht weiß, wie und warum man mit dem

neuen Tools arbeiten soll (Plasmoids, Apps, ...), finde ich das befremdlich. Hier scheint es mir an nutzerbezogenen Artikeln zu fehlen. **Bernd**

❖ Autor Martin Gräßlin schreibt dazu: Anwenderdokumentation zu KDE-Plasma gibt es durchaus. Zum Beispiel in der Userbase [1], welche eigentlich immer erster Anlaufpunkt für KDE-bezogene Themen ist. Aber auch das deutschsprachige *ubuntuusers-Wiki* [2] bietet eine ausführliche Dokumentation zu Plasma. Neue Konzepte wie die Aktivitäten sind oftmals noch nicht berücksichtigt. Viele Informationen zu diesen findet man im Blog der Hauptentwicklerin [3].

Dominik Wagenführ

❖ Es ist mir ein riesiges Rätsel, wie man die zahlreichen Codeschnittstellen (JavaScript, QML, u. v. a. m.), die einfache Änderbarkeit des Aussehens und viele andere Aspekte unter einen Hut bekommen hat. Kein Wunder, dass die Entwicklung so schwer war, dass Plasma an einigen Stellen noch kahl oder unausgereift wirkt. Ich hoffe, dass die Arbeit an der Ausgereiftheit rund um die KDE SC aktiv bleibt. [...]

Eine Zwischenfrage: Die Debug-Informationen sind ja geradezu riesig für KDE (mehrere GB). Verlangsamen diese auch KDE im normalen Betrieb? (Gentoo: flag „debug“, Fedora: „-debug“-Pakete installieren) **Gast (Kommentar)**

❖ Zu der Frage bzgl. Debugging-Symbolen in KDE wissen wir die Antwort leider auch nicht.



Ggf. hilft es, in einem KDE-Forum nachzufragen.
Dominik Wagenführ

Heimautomatisierung für Hardwarebastler

❖ Mein Lob für diese Ausgabe (Januar 2011) [...]. Begeistert bin ich von der Hausautomatisierung. Mehr davon, bitte! Bisher habe ich zu diesem Thema nur was im LinuxMagazin gefunden: „Ansteuerung einer Wärmepumpe“ und „Samsung LCD/LED Fernseher mit Linux Firmware bespielen“.

Vielleicht findet sich jemand, um einmal über Arduino [4] und Fritz Prototyping [5] zu schreiben, aus Sicht eines Linuxanten, falls die Leser von freiesMagazin eine ansprechende Menge an Zielgruppenanteil besitzen sollten ...

Steffen Bergner

❖ Die Zielgruppe ist uns in der Hinsicht nicht so wichtig. Wenn sich nur eine Handvoll von Lesern findet, die den Artikel interessiert, reicht das vollkommen aus. Die Frage ist eher, ob sich ein Autor findet, der sich dem Thema annimmt. Wir haben die beiden Themen sicherheitshalber auch auf unsere Leserwunschliste [6] aufgenommen, sodass vielleicht später ein Autor darüber stolpert.

Dominik Wagenführ

Teile und herrsche – Internet-Sharing im Netzwerk

❖ Wenn ich die vorgeschlagene Konfiguration richtig verstehe, wird der „Router“-Rechner ab sofort in jedem Netzwerk DHCP-Server spielen, an den man ihn über eth0 anschließt. Das dürfte bei mir morgen im Büro ein großes Hallo geben – nur

der zuständige Admin wird das ziemlich unlustig finden.

Bitte, wenn Ihr Leuten erklärt, wie man einen DHCP-Server installiert, erklärt ihnen auch, welche Probleme wilde DHCP-Server in Netzwerken verursachen und was sie dagegen tun können (etwa den automatischen Start unterbinden).

Das Problem ist, das dhcpd nach der Installation automatisch bei jedem Systemstart mit startet – jedenfalls unter Ubuntu (unter SuSE bräuchte es vielleicht noch eine Aktivierung in YAST). Und wie vorgeschlagen konfiguriert, fängt dhcpd nun an, in jedem Netzwerk über eth0 IP-Adressen zu verteilen – und das geht nun wirklich nicht.

Mein Vorschlag: Hinweis nachreichen, wie man das sicher wieder entschärft (wird wohl noch „klassisch“ über Init-Skripte gestartet; also die Links in den `/etc/rc?.d/` von **S** auf **K** setzen).

Hans Stoffel (Kommentar)

❖ Natürlich kann ein DHCP-Server bei unsachgemäßer Anwendung Probleme verursachen. In unserem Fall haben wir aber ein alleinstehendes Netz betrachtet, das für sich autark steht. Es ist weder beabsichtigt noch angeraten, sich mit dieser Lösung in ein bestehendes Netzwerk einzuhängen. Das hier gezeigte Szenario ist eine In-sellösung.

Oliver Johandrees

❖ Ich bin ein Linuxanfänger und kenne mich mit Netzwerken sehr wenig aus. Deshalb fand ich auch den Artikel „Teile und herrsche – Internet-Sharing im Netzwerk“ gut. Ich würde mich freu-

en, wenn Ihr auch was über „Linux auf 'ner LAN“ bringen würdet:

- Vergleich von NFS mit Samba
- Wie sicher ist Samba? Samba kenne ich aus Windows -> Unsicher für Linux?
- Wie steht's mit den freigegebenen Dateien? Können andere über das Internet drauf zugreifen? (ungewollte Zugriffe vermeiden)
- Falls man nur eine Datei an jemanden schicken will -> Giver (vielleicht gibt es auch andere Progs). [...]

Gast

❖ Auch das Thema haben wir auf unsere Leserwunschliste mit aufgenommen. Eine Bitte an dieser Stelle aber an alle Leser: Wenn Sie uns einen Leserbrief schicken, geben Sie eine valide E-Mailadresse an, ansonsten können wir Ihnen nicht antworten.

Dominik Wagenführ

LINKS

[1] <http://userbase.kde.org/Plasma>

[2] <http://wiki.ubuntuusers.de/Plasma>

[3] <http://chani.wordpress.com/>

[4] <http://www.arduino.cc/>

[5] <http://fritzing.org/>

[6] <http://www.freiesmagazin.de/artikelwuensche>

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gegebenenfalls zu kürzen. Redaktionelle Ergänzungen finden sich in eckigen Klammern.

Die Leserbriefe kommentieren

Veranstaltungskalender

Messen

Veranstaltung	Ort	Datum	Eintritt	Link
5. LIT-OL	Oldenburg	12.02.2011	frei	http://www.lit-ol.de/
CeBIT	Hannover	01.-05.03.2011	39 EUR	http://www.cebit.de/
Chemnitzer Linux-Tage	Chemnitz	19.-20.03.2011	8 EUR	http://chemnitzer.linux-tage.de/
Augsburger Linux-Infotag	Augsburg	26.03.2011	frei	http://www.luga.de/
FOSSGIS	Heidelberg	05.-07.04.2011	-	http://www.fossgis.de/konferenz/2011
Grazer Linuxtage	Graz	09.04.2011	frei	http://linuxwochen.at/
UnFUCK	Furtwangen	15.-17.05.2011	frei	http://www.unfuck.eu/
Linuxwochen Wien	Wien	05.-07.05.2011	frei	http://linuxwochen.at/
LiWoLi 2011	Linz	12.-14.05.2011	frei	http://linuxwochen.at/

(Alle Angaben ohne Gewähr!)

Sie kennen eine Linux-Messe, welche noch nicht auf der Liste zu finden ist? Dann schreiben Sie eine E-Mail mit den Informationen zu Datum und Ort an redaktion@freiesMagazin.de.

Vorschau

freiesMagazin erscheint immer am ersten Sonntag eines Monats. Die März-Ausgabe wird voraussichtlich am 6. März unter anderem mit folgenden Themen veröffentlicht:

- Secret Maryo Chronicles – Pilzkönigreich war gestern
- GIMP-Tutorial: Farben durch Graustufen hervorheben (Colorkey)

Es kann leider vorkommen, dass wir aus internen Gründen angekündigte Artikel verschieben müssen. Wir bitten dafür um Verständnis.

Konventionen

An einigen Stellen benutzen wir Sonderzeichen mit einer bestimmten Bedeutung. Diese sind hier zusammengefasst:

- \$: Shell-Prompt
- #: Prompt einer Root-Shell – Ubuntu-Nutzer können hier auch einfach in einer normalen Shell ein **sudo** vor die Befehle setzen.
- ↵: Kennzeichnet einen aus satztechnischen Gründen eingefügten Zeilenumbruch, der nicht eingegeben werden soll.
- ~: Abkürzung für das eigene Benutzerverzeichnis **/home/BENUTZERNAME**
- 🇬🇧: Kennzeichnet einen Link, der auf eine englischsprachige Seite führt.
- 🔍: Öffnet eine höher aufgelöste Version der Abbildung in einem Browserfenster.

Impressum

freiesMagazin erscheint als PDF und HTML einmal monatlich.

Kontakt

E-Mail redaktion@freiesMagazin.de
Postanschrift **freiesMagazin**
c/o Dominik Wagenführ
Beethovenstr. 9/1
71277 Rutesheim
Webpräsenz <http://www.freiesmagazin.de/>

Autoren dieser Ausgabe

Stefan Apke [S.31](#)
Hans-Joachim Baader [S.45](#)
Hauke Goos-Habermann [S.4](#)
Mirko Lindner [S.9](#)
Mathias Menzer [S.15](#)
Daniel Nögel [S.17](#)
Jochen Schnelle [S.23](#)
Michael Schwarz [S.37](#)
Dominik Wagenführ [S.43](#)

ISSN 1867-7991

Erscheinungsdatum: 6. Februar 2011

Redaktion

Frank Brungräber Thorsten Schmidt
Dominik Wagenführ (Verantwortlicher Redakteur)

Satz und Layout

Ralf Damaschke Yannic Hauptenthal
Nico Maikowski Matthias Sitte

Korrektur

Daniel Braun Stefan Fangmeier
Mathias Menzer Karsten Schuldt
Stephan Walter

Veranstaltungen

Ronny Fischer

Logo-Design

Arne Weinberg ([GNU FDL](#))

Dieses Magazin wurde mit \LaTeX erstellt. Mit vollem Namen gekennzeichnete Beiträge geben nicht notwendigerweise die Meinung der Redaktion wieder. Wenn Sie freiesMagazin ausdrucken möchten, dann denken Sie bitte an die Umwelt und drucken Sie nur im Notfall. Die Bäume werden es Ihnen danken. ;-)

Soweit nicht anders angegeben, stehen alle Artikel, Beiträge und Bilder in freiesMagazin unter der [Creative-Commons-Lizenz CC-BY-SA 3.0 Unported](#). Das Copyright liegt beim jeweiligen Autor. freiesMagazin unterliegt als Gesamtwerk ebenso der [Creative-Commons-Lizenz CC-BY-SA 3.0 Unported](#) mit Ausnahme der Inhalte, die unter einer anderen Lizenz hierin veröffentlicht werden. Das Copyright liegt bei Dominik Wagenführ. Es wird erlaubt, das Werk/die Werke unter den Bestimmungen der Creative-Commons-Lizenz zu kopieren, zu verteilen und/oder zu modifizieren. Das freiesMagazin-Logo wurde von Arne Weinberg erstellt und unterliegt der [GFDL](#). Die xkcd-Comics stehen separat unter der [Creative-Commons-Lizenz CC-BY-NC 2.5 Generic](#). Das Copyright liegt bei [Randall Munroe](#).