

MASAÜSTÜ BİLGİSAYARLARIN GELECEĞİ VE GNU/LINUX

S. Özgür ILGIN, Elektrik-Elektronik Mühendisi

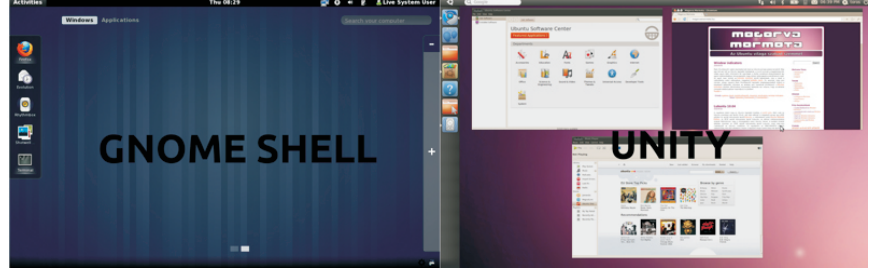


2008 Krizinden bu yana bilişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler bir gerçeğe işaret ediyor: Güçlü işlemci, grafik işlemci ve büyük belleğe sahip masaüstü bilgisayarlar artık tarihe karışacak. Çünkü internetin artık hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi internetsiz bir bilgisayarın düşünülemez hale gelmesine neden olurken dokunmatik ekran ve Bulut Bilişim (Cloud Computing) gibi yeni teknolojiler bambaşka bir bilgisayar tasarımını ortaya çıkarıyor: Düşük işlemci gücüne, uygulamaları çalıştıracak kadar bir grafik kapasiteye ve belleğe sahip taşınabilir internet cihazları.

Taşınabilir internet cihazlarını akıllı telefonlar ve tabletler olarak ikiye ayırmamız mümkün. Dokunmatik ekrana sahip olan bu cihazlar kablosuz(2G, 3G, 4G LTE, WiFi) yoluyla internete bağlanabilme yeteneğine sahip. Cihazların işletim sistemleri ise dokunmatik ekran kullanımına uygun biçimde tasarlanmış özel sistemler. (Android, iOS, Meego, Tizen, WebOS, Windows 8 vs.) Bu bakımdan masaüstü bilgisayarları için kullanılan işletim sisteminden oldukça farklılık gösteriyor. Açılabilir menüler (dropdown) denilen ve en bilinen biçimini Windows "Başlat" düğmesine tıklanınca açılan menülerde gördüğümüz menü şekli yerine küçük ekranlara uygun tüm ekrana yayılmış bir menü sistemi kullanılıyor. Menü seçenekleri büyük simgeler halinde ekrana yerleşiyor. Amaç, zaten küçük olan cihaz ekranlarını en verimli biçim-

de kullanabilmek. Görev çubuğu ve hızlı başlatma çubuğu gibi klasik masaüstünden kalma tortular hala bulunsa da taşınabilir cihazların işletim sistemlerinin grafik arayüzleri klasik masaüstünden oldukça farklı.

GNU/LINUX masaüstü ortamları ile taşınabilir



internet cihazlarının grafik kullanıcı arabirimleri arasında köprü kurmaya yönelik iki çaba: GNOME SHELL(Gnome3) ve UNITY

Taşınabilir internet cihazlarının yaygınlaşmaya klasik masaüstü PC'lerin satışlarının düşmeye başladığı bir zamanda GNU/Linux masaüstü ortamları ile taşınabilir cihazların grafik arabirimleri arasında köprü kurmaya yönelik iki giriş yaşandı: GNOME SHELL ve UNITY.

KDE 4 masaüstü ortamının ilk çıktığı zamanlarda aldığı kötü tepkiler yüzünden GNU/Linux kullanıcılarının en sevdiği masaüstü ortamı haline gelen GNOME 2 kullanıcılara Mac OS X benzeri istikrarlı, sade ve kolay bir masaüstü deneyimi sağlıyordu. Ubuntu ve Fedora gibi popüler GNU/Linux dağıtımları ön tanımlı olarak Gnome 2 masaüstü ortamını kullanıyordu. Yıllar geçtikçe geliştiriciler yeni bir GNOME sürümü üzerinde çalışmaya başladı. Daha modern daha estetik bir masaüstü olacaktı bu.

Yıllar geçtikçe geliştiriciler yeni bir GNOME sürümü üzerinde çalışmaya başladı. Daha modern daha estetik bir masaüstü olacaktı bu. Fakat Gnome 3'ü geliştirme süreci uzadıkça GNU/Linux dağıtımları farklı arayışlar içine girdi. Gnome Shell adı verilen Gnome 3 2011'in nisan ayında yayınlandığında ise Ubuntu çoktan kendi masaüstü ortamı olan UNITY'yi ön tanımlı olarak kullanmaya başlamıştı bile. İşte bu Gnome için stratejik bir kayıp oldu. Zaman içinde pek çok yeni sürüm çıkartan Gnome 3 bir türlü GNU/Linux kullanıcıları ile barışamadı.

UNITY, Canonical Firmasının popüler GNU/Linux dağıtımı olan Ubuntu'nun netbooklar için tasarlanmış bir masaüstü ortamı idi ve taban olarak Gnome'u kullanıyordu. Ubuntu Netbook Remix (UNR) adlı netbooklara özel sürümün ön tanımlı masaüstü ortamı idi. Bu haliyle netbooklar için başarılı bir ortam olduğu söylenemezdi. Daha sonra yapılan çalışmalar ile Gnome Shell'i taban olarak kullanmaya başlayan Unity, daha renkli bir arayüze kavuştu.

Ubuntu'nun 2010 ekim ayında çıkardığı Ubuntu 11.10 sürümünde Gnome 2'nin yanına alternatif olarak eklenen Unity, 2011 yılının nisan ayında çıkan 11.04 sürümünde ön tanımlı masaüstü ortamı haline gelirken Gnome 2 masaüstü ortamı tamamen bırakıldı. Ubuntu kullanıcılarından büyük tepki alan ve zaman içinde gelişen Unity hala Ubuntu' nun ön tanımlı masaüstü ortamı ve hala büyük tartışmaların odağında.



Gnome 3 ve Unity Nerede Hata yaptı?

Gnome 3 ve Unity benzer dış görünüşe ve ana hatlara sahip iki masaüstü ortamı. Her ikisinde de kısayol eklenemeyen çalışma ortamları mevcut. Ekranın sol kenarında "Launcher" denilen hızlı başlatma çubuğu mevcut ve sık kullandığınız uygulamaların simgeleri buraya kısayol olarak eklenebiliyor. Uygulamalar menüsü (Dash) tüm ekrana yayılan yeni bir pencere olarak açılıyor. Dilerseniz tüm uygulamaları bir arada görebiliyorsunuz dilerseniz de kategori sekmelerine tıklayarak sadece o kategorideki uygulamaları görebiliyorsunuz. Ekranın üst kısmındaki arama kutucuğuna çalıştıracağınız uygulamanın ismini yazarak arama sonuçlarına kısa yoldan ulaşmanız mümkün.

Bunun yanında her iki sistemde de görev çubuğuna yerleşen bir pencere seçicisi bulunmuyor. Açık uygulamalar arasında geçiş yapmak için görev çubuğundan istediğiniz uygulamaya tıklamak yerine Gnome 3'te fare imlecini ekranın sol üst köşesine götürerek açık olan uygulamaları bir arada görerek istediğinize tıklıyorsunuz. Unity'de ise bunu "Launcher" de bulunan dörde bölünmüş ekran simgesine tıklayarak yapabiliyorsunuz. Her iki masaüstü ortamı da boşta 200-300 MB gibi düşük sistem belleği kullanarak çalışsa da iyi bir donanım ve 3D hızlandırıcı destekli modern bir ekran kartına ihtiyaç duyuyor.

Unity ve GNOME 3 GNU/Linux'un yeni cihaz anlayışına (yani tablet ve akıllı telefonlara) uyum sağlama çabası olarak algılanmalı ve kuşkusuz bu yönden değerli. Ama işin tuhaf yanı şu: Unity ve Gnome 3 uyumlu dokunmatik taşınabilir cihazlara uygun masaüstlerini tablet veya akıllı telefonlarda değil bildiğiniz klasik masaüstü bilgisayarlarda denemeye çalışıyor. Dolayısıyla altı kaval üstü şişhane bir durum oluşuyor.

Bir de tersten düşünmeye çalışırsak GNOME 3'lü veya Unity'li bir GNU/Linux dağıtımının şu haliyle tablet veya akıllı cep telefonu gibi bir platformda hızlı olarak çalışabileceğini düşünen var mı? Elbette ki kimse klasik masaüstü bilgisayarların sonsuza kadar yaşacağını iddia edemez. Hatta teknoloji bu hızla değişmeye devam ederse on yıla kalmaz son kullanıcılarda klasik masaüstü bilgisayar kalmayacak. Nitekim Red Hat CEO'su Jim Whitehurst ağustos ayında klasik masaüstü ortamlarının "2016 yılında çoktan eskimiş uygulamalar haline geleceğini" söyledi. Hiç kuşku yok ki gidişat bu yönde olacak.

◆ Ama klasik masaüstü bir gecede tarihe karışmayacak ve bu beş ile on yıl arasında bir zaman alacak bu bir.

◆ Bu gerçekleşikten sonra bile önemli sayıda işyeri, devlet dairesi ve "geek" veya "hacker" klasik masaüstlerini kullanmaya devam edecek bu iki.

◆ Tabletlere GNU/Linux kurarak kullanan az sayıda meraklıyı saymazsak GNU/Linux ile ARM işlemcili tabletler arasında mesafe oldukça açık. Masaüstü kullanıcılarına tablet arayüzlerini dayatmak yerine bir an önce GNU/Linux'u tablet ve akıllı telefonlara uyarlamak şart, bu da üç.

GNU/Linux çekirdekli bir işletim sistemi olan Android ile GNU/Linux arasındaki uyum sorunları bir an önce giderilmeli. Zira çoğu kullanıcı Android'in GNU/Linux çekirdekli olduğunu bilmiyor. Android pazarındaki uygulamaların çoğu kapalı kaynak kodlu ve daha da kötüsü neyin açık kaynak kodlu neyin kapalı kaynak kodlu olduğunu özel bir çaba sarfetmeden bilmenize imkan yok. Lafın kısası masaüstüne çakılı kalacak bir GNU/Linux Microsoft ile birlikte tarihin tozlarına gömülüp gidebilir.

Yeni Eğilimler, Yeni Fırsatlar

Apple ve Microsoft gibi yazılım devlerinin tek işletim sistemi ile çalışan, başka işletim sistemlerinin kurulmasına izin vermeyen kapalı marketli taşınabilir internet cihazlarına yönelmeleri yazılım endüstrisini endişeye sevk ediyor. Özellikle Apple'ın uyguladığı kapalı market politikası işletim sistemine market dışından uygulama kurulmasını engelliyor.

Uygulama geliştiricileri de markette yer alabilmek için oldukça yüksek komisyon bedelleri ödemek zorunda kalıyor. Windows8' in tablet ve telefon sürümleri için aynı şeyi yapacak olan Microsoft, masaüstü sürümü için de aynı şeyleri planlıyor olmalı ki Steam adlı popüler çevrimiçi oyun satış mağazasının sahibi olan Valve firması Windows 8 hakkında olumsuz görüşlerini bildirerek Steam istemcisinin GNU/Linux sürümünü yapmaya ve popüler oyunları GNU/Linux'a getirmeye karar verdi. Dahası Valve'ın GNU/Linux tabanlı bir oyun konsolu üzerinde çalıştığı konusunda pek çok kanıt var. Bu sadece bir başlangıç olabilir. Cihazları sıkı bir kontrol altında tutarak kullanım özgürlüğünü kısıtlamaya yönelik Apple/Microsoft sistemine karşı GNU/Linux yazılım endüstrisinin yeni sığınağı olabilir. Önümüzdeki günler pek çok yeni fırsata gebe ve GNU/Linux bunlardan mutlaka yararlanmalı.

