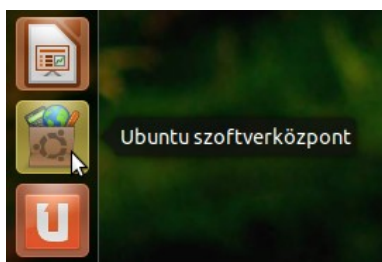


# openBVE Ubuntu 11.04-en

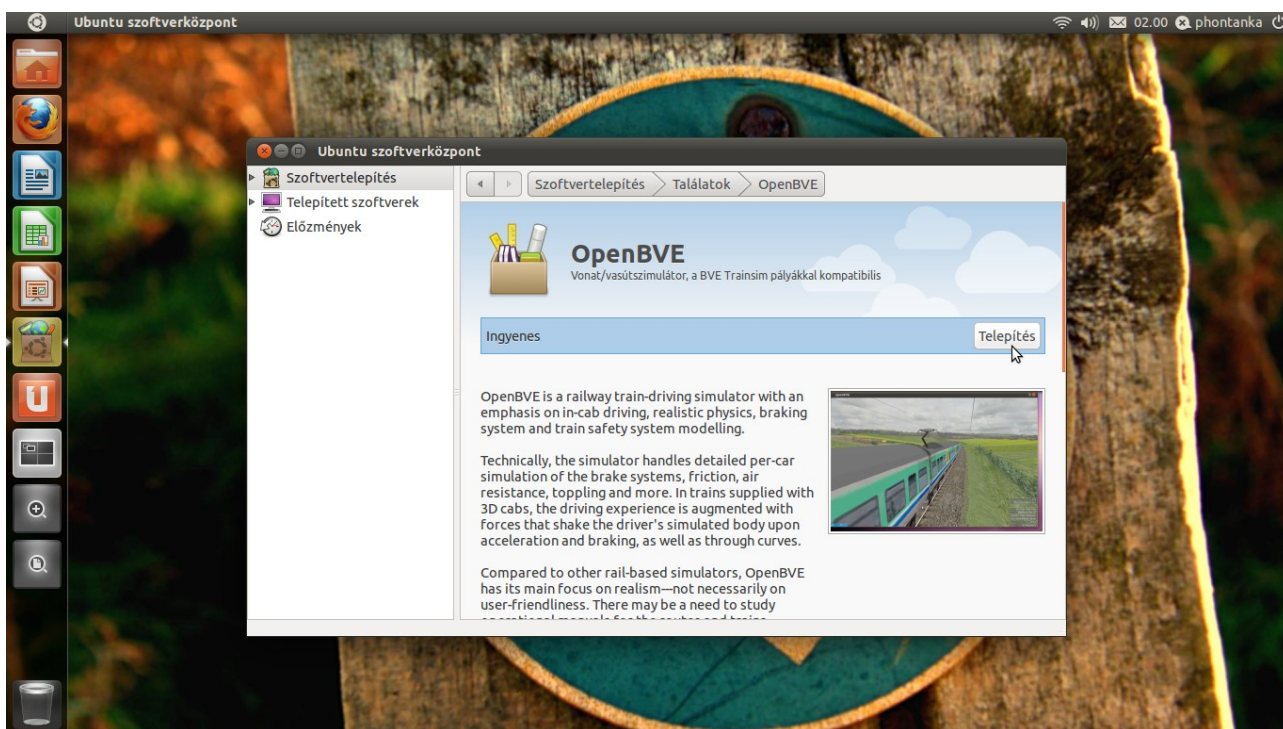
## 1. Bevezető

Az Ubuntu 11.04 tárolóiban megtalálható az openBVE 1.2.10-es változata. Ez várhatóan nem frissül, így a program későbbi verzióiba bekerülő új funkciók sem érhetőek el benne, sőt, a Natty megjelenésekor már elérhető volt az 1.2.12-es openBVE széria. Cserébe viszont rendkívül egyszerű telepíteni ezt a változatot. Ha ez számodra elfogadható kompromisszum, akkor indítsd el a Szoftverközpontot, a keresőbe írd be, hogy openBVE, majd telepítsd a programot. Ha szeretnéd mindig a legújabb openBVE-t használni és elérni a legújabb funkciókat, akkor kövesd e leírást tovább.

## 2. A Szoftverközpontban található openBVE csomag telepítése



Talán furcsán hangzik, hogy ezt a változatot is telepíteni kell. Az ok egyszerű: ennek a telepítése magával hozza azokat a függőségeket is, amelyekre később szükség lesz. A telepítéshez indítsd el a Szoftverközpontot az indítópanelről, majd írd be a keresőbe, hogy *openBVE*, ezután kattints a *Telepítés* gombra. Ezt követően meg kell adnod a jelszavadat, majd a telepítés elindul. Telepítsd a *7zip* programot is.

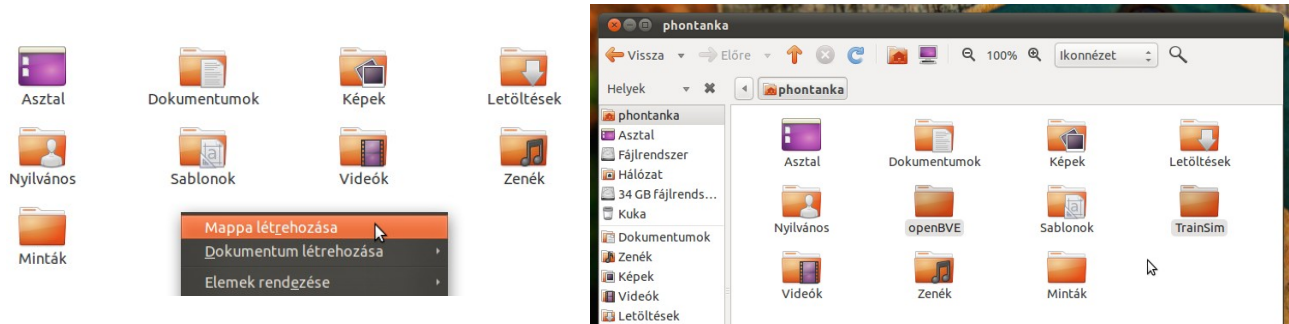


*Az openBVE telepítése a Szoftverközpontból*

### 3. Könyvtárak az openBVE számára

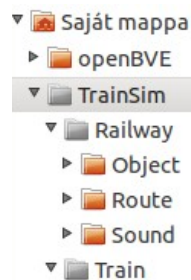


Nyisd meg a fájlkezelőt az indítópultról. A saját mappádban hozz létre egy *openBVE* nevű könyvtárat. Ide kell majd később kicsomagolni a programot. A pályák és a vonatok számára hozz létre még egy könyvtárat, a neve lehet például *TrainSim*, de bármi más is.



*Mappák létrehozása a fájlkezelőben*

Ha ez készen van, menj be a *TrainSim* mappába, és hozz benne létre két könyvtárat: *Railway* és *Train*. Most a *Railway* mappába lépj be, és hozz benne létre három könyvtárat a pályáknak: *Object*, *Route*, *Sound*. Figyelj a helyesíráásra: nagy a kezdőbetű, a többi kisbetű. Ezt a mappaszerkezetet alább fa nézetben láthatod.



*Az elkészült mappaszerkezet*

### 4. A legfrissebb openBVE letöltése

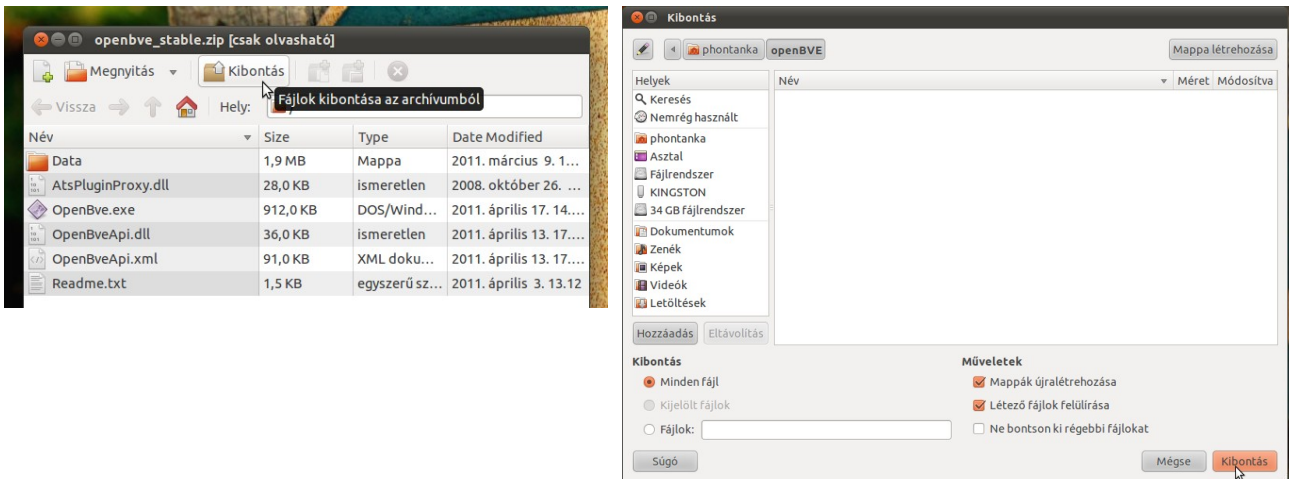
Nyisd meg a böngészőt és menj az [openBVE honlapjára](#). A *Downloads* oldalról töltsd le az openBVE stabil kiadását.

#### Downloads

This is the main program:

Description	Program	Source code
Stable version 1.2.12.10	<a href="#">Download</a> (1.8 MiB)	<a href="#">Download</a> (364 KiB)
Development version 1.3.0.0	<a href="#">Download</a> (1.8 MiB)	<a href="#">Download</a> (366 KiB)

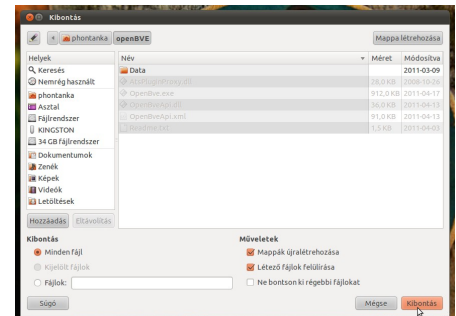
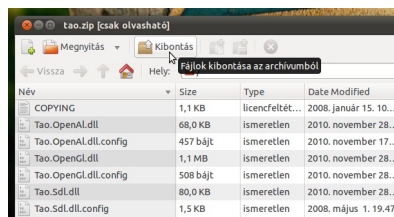
Nyisd meg a letöltött csomagot dupla kattintással, majd a megjelenő Archivumkezelőben kattints a *Kibontás* gombra. A következő ablakban navigálj az openBVE könyvtárhoz, és alul kattints a *Kibontás* gombra. Ezzel az openBVE fájljai a helyükre kerülnek.



## 5. A Tao Framework letöltése

Ismét menj az openBVE honlapjára, ezúttal is a *Downloads* oldalra. Töltsd le a Tao fájljait az alábbi kép szerint. Letöltés után a korábban megismert módon bontsd ki a csomag tartalmát az openBVE mappába.

Description	Download
Tao	<a href="#">All platforms</a> (255 KiB)
SDL	<a href="#">Windows</a> (79 KiB) <a href="#">Linux/Mac</a>
OpenAL	<a href="#">Windows</a> (577 KiB) <a href="#">Linux/Mac</a>
.NET	<a href="#">Windows</a> <a href="#">Linux/Mac</a>



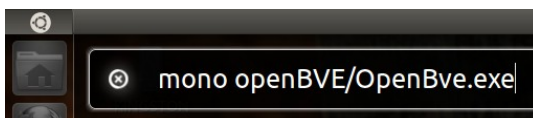
A Tao Framework letöltésének és kibontásának lépései

## 6. Az openBVE indítása

### 6.1. Indítás a Unity felületről vagy Terminálból parancs kiadásával (javasolt)

Nyomd le az ALT + F2 billentyűkombinációt. A megjelenő programfuttató felületbe írd be a következő parancsot. Ezt a későbbiekben a rendszer megjegyzi, így nem kell újra begépelni. Ugyanezzel a parancssal Terminálból is indítható az openBVE. Ne felejtse, hogy mivel Linuxon vagyunk, a kis- és nagybetűkre figyelni kell, a parancsot pontosan kell begépelni!

```
mono openBVE/OpenBve.exe
```



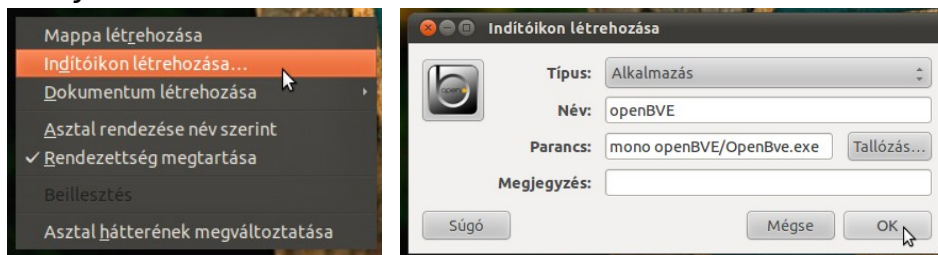
### 6.2. Indítás a Unity indítópultról (tapasztaltabb felhasználóknak)

Kattints jobb gombbal az asztalon és válaszd az Indítóikon létrehozása pontot. A megjelenő ablakban a név mezőbe írd be, hogy *openBVE*, a parancs mezőbe pedig a következőt:

```
mono openBVE/OpenBve.exe
```



Tölts le egy ikont az openBVE honlapjáról a Downloads oldalról, majd kattints az alapértelmezett ikonra és válaszd ki a letöltött ikont. Az OK gombra kattintva létrejön az indítóikon.



Ha nem bánod, hogy az asztalon indítóikonok vannak, akkor a létrejött openBVE indítóikonot máris ráhúzhatod a Unity indítópultra, vagy akár magát az ikont is használhatod az openBVE indítására.

Ha nem szeretnéd, hogy az asztalodon indítóikonok legyenek, akkor másold az új indítóikonot rejtett helyre, például a `.local/share/applications` mappába (sőt, akár a letöltött PNG képet eleve mentheted ide is), majd innen húzd rá a Unity indítópultra.

Tudd, hogy az Indítópultra helyezett openBVE ikon csak a program indítására lesz jó, amint a program elindul, megjelenik egy másik ikon is.

## 7. Pályák és vonatok telepítése

A pályákat és a vonatokat a már elkészített *TrainSim* mappába telepítjük. A letölthető csomagok általában már tartalmazzák az általunk is létrehozott *Railway* és *Train* mappát, illetve a *Railway*-en belül az *Object*, *Route* és *Sound* mappákat. A telepítéshez ezeknek a tartalmát kell másolnunk a könyvtárunkban levő azonos nevű mappákba.



Írta: phontanka

Ez a dokumentum a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc feltételeinek megfelelően szabadon felhasználható.