

月刊

# Deb 専

日本唯一のDebian専門月刊誌

2011年2月19日

特集1: Debian Games Team 体験記

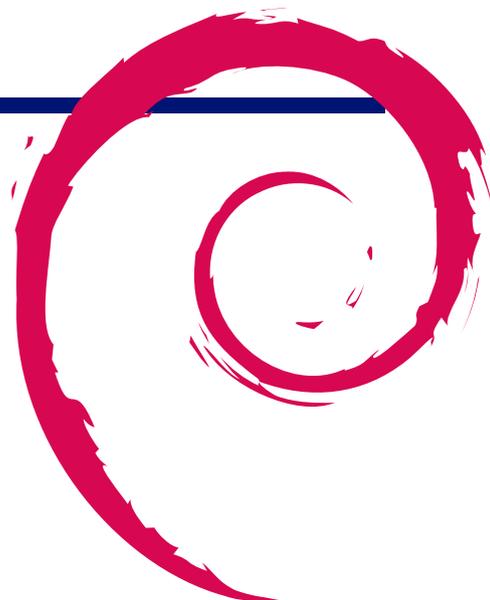
特集2: Squeeze リリース! みんなで語ろう!



# 1 Introduction

---

上川 純一



今月の Debian 勉強会へようこそ。これから Debian の世界にあしを踏み入れるという方も、すでにどっぷりとつかっているという方も、月に一回 Debian について語りませんか？

Debian 勉強会の目的は下記です。

- Debian Developer (開発者) の育成。
- 日本語での「開発に関する情報」を整理してまとめ、アップデートする。
- 場 の提供。
  - 普段ばらばらな場所にいる人々が face-to-face

で出会える場を提供する。

- Debian のためになることを語る場を提供する。
- Debian について語る場を提供する。

Debian の勉強会ということで究極的には参加者全員が Debian Package をがりがりとするスーパーハッカーになった姿を妄想しています。情報の共有・活用を通して Debian の今後の能動的な展開への土台として、「場」としての空間を提供するのが目的です。

# Debian 勉強会

---

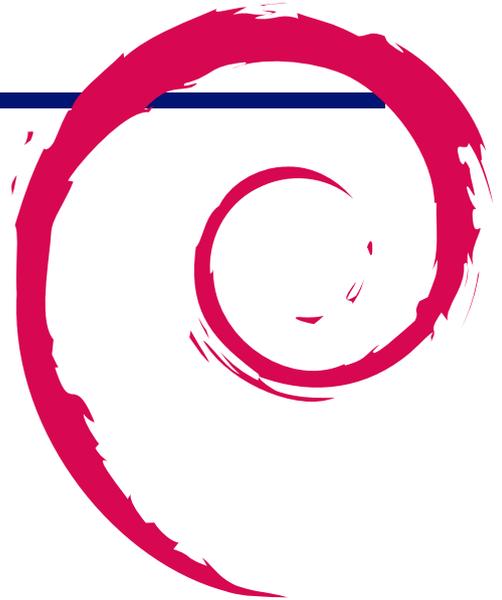
## 目次

1	Introduction	1	3	最近の Debian 関連のミーティング報告	5
2	事前課題	3	3.1	東京エリア Debian 勉強会 72 回目報告 . . . . .	5
2.1	キタハラ . . . . .	3	4	Debian Trivia Quiz	6
2.2	吉野 (yy-y-ja-jp) . . . . .	3	5	Debian Games Team 体験記	7
2.3	d123.itouch.com(dai) . . . . .	3	5.1	あれ? Xmris が無い! ? . . . . .	7
2.4	hakase . . . . .	3	5.2	Debian Games Team へ . . . . .	8
2.5	henrich . . . . .	3	5.3	私見 . . . . .	9
2.6	山田 . . . . .	3	6	Hadoop 本読書会報告 & 俺様 FS を入れてみた話	10
2.7	dictoss(杉本 典充) . . . . .	3	7	Squeeze をみんなインストールした結果を語る会	11
2.8	yamamoto . . . . .	3	7.1	インストールした機器 . . . . .	11
2.9	野島 貴英 . . . . .	4	7.2	インストールで困ったこと . . . . .	11
2.10	taitioooo . . . . .	4	7.3	改善した方が良かったこと	11
2.11	Hasegawa . . . . .	4	8	索引	13
2.12	ayakomuro . . . . .	4			
2.13	まえだこうへい . . . . .	4			
2.14	岩松信洋 . . . . .	4			

---

## 2 事前課題

上川 純一



今回の事前課題は以下です:

1. ヤッター、リリースしたよ! Squeeze になってうれしいこと、Squeeze になって変わったことを教えてください。

この課題に対して提出いただいた内容は以下です。

### 2.1 キタハラ

実家にリリース前の Squeeze を置いてきたが、特に問題なく使用されている様子。何も設定しなくても、サスペンド・ハイバネーションできたような、プリンタの設定に少々悩んだ記憶があるが、詳細は忘れた。昔に比べると格段に楽になりました。

### 2.2 吉野 (yy-y-ja-jp)

poppler-data,cmap-adobe-\*,gs-cjk-resource が main に入ったことですね, Thanks to Adobe .

### 2.3 d123.itouch.com(dai)

- 宇宙がテーマでかっこいい!!
- 新しく Debian を覚えることになったので、丁度いい機会です。Debian 初心者! 一年生です!

2 年ほど前に東京の某専門学校で開催された貴会のブースでご丁寧にご紹介いただいたことがあります。すばらしい会を開催いただきありがとうございます。今回初の参加です。どうぞよろしくをお願いします。

### 2.4 hakase

すいません、Squeeze の名前始めて聞きました。勉強します。

### 2.5 henrich

すいません、特段個人的にうれしいところが見当たりませんでした...

### 2.6 山田

#### 2.6.1 うれしいこと

- /bin/sh が dash になった! スクリプト起動が明らかに軽い
- 依存関係ベースで起動処理がされるようになった(早くなった)
- パッケージがさらに充実した(気づいてなかっただけかもしれないものの、「こんなまで入ってる」度が上昇)
- リリーススケジュールがしっかりしてきた

#### 2.6.2 変わったこと(気になること)

- kFreeBSD が入った! すぐ使うわけではないけど、気になる
- arm(eb) が落ちこちたけど、世の中大体 armel だから OK なのかな?
- Debian Live。LiveCD から netboot までカバーということで要チェック

リリースの前から実際には使えていたので「先日からいきなりうれしくなった」事は実はないものの、着実なリリースという感想です。

### 2.7 dictoss(杉本 典充)

起動が早くなった。Debian GNU/kFreeBSD の名が広まってきた。

### 2.8 yamamoto

#### 2.8.1 うれしいこと

Squeeze だから、というわけではないですが、debian-multimedia の mythtv が 0.24 系になって、mythtv-backend

が突然死することが無くなりました。

## 2.8.2 変わったこと

KDE を常用していますが、Klipper の挙動が変わった。なんか時々、わざわざ Klipper のチェックをつけないと、中ボタンで選択文字列をペーストできない。原因調査はまだけど...。「クリップボードのアクションを有効にする」あたりがあやしい!?

## 2.9 野島 貴英

うはっ、普段から unstable(sid) しか使ってない...

取り急ぎ lenny との違いで嬉しい事。

1. kernel が 2.6.32 系列になった。(kvm のバージョンが上がった!)
2. libvirt が 0.8.3 になった。(いろんなパラメタがいろいろつけ放題に...)
3. gnome が 2.30 系列になった。freedesktop-sound-theme が標準装備されたので音がにぎやかになった。
4. upstart が搭載された。(sid 使っているのですが、upstart になってなくてがっかり。今から変えてみます...)

## 2.10 taitiooo

初めて Debian に触ったのが squeeze でした。今まで Centos 使っていました。初めての印象は、「あ、ロケットがある。」でした。

あと、apt-get の設定が簡単でよかったです。(yum と比べてですが)

## 2.11 Hasegawa

インストールで root でログインするか聞いてきたり設定項目が増えたようだし、かなり変わった印象を持った 64bit/32bit が選択できるインストーラーになった

## 2.12 ayakomuro

まだアップグレードしてないので、週末にアップグレードしたら詳細書きます m(..)m

## 2.13 まえだこうへい

### 2.13.1 うれしいこと

- Squeeze がリリースされたことで Sid の開発が再開されたので、CouchApp や xserver-xorg-input-multitouch が Debian パッケージになった。
- Sarge で稼働中の組合サーバをハードウェア & システム老朽化により、KVM/Squeeze/HP MicroServer で構築中なので、リリースされてちょうど良かった。
- 今まで Sid でしか使えなかったパッケージが stable で使えるようになったものが増えた。(lxc, scala, xz-utils, libapache-mod-security(これは復活した、というのが正しいか))
- 起動スクリプトが bash から dash に変わった。VM でも起動が速くなった気がする。(体感速度。)

### 2.13.2 変わったこと

- libvirt が 0.8.3 になった。nwfilter の機能が入った (/etc/libvirt/nwfilter/\*.xml)。Netfilter のルールはすべて自分で書いているので、自分には必要ないけれど、普段書かない Netfilter のルールを書かない人に取っては良いのでは。
- クラウド関連のツールがパッケージで増えた。時代ですなー。

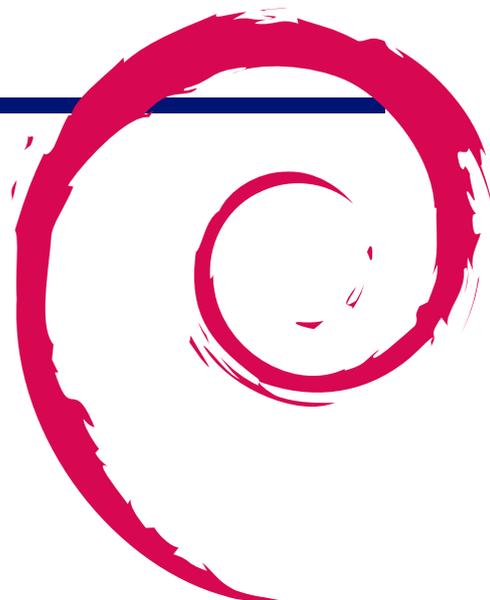
## 2.14 岩松信洋

sid 使っているのであまり変化はないです。心残りのほうが多いです。

## 3 最近の Debian 関連のミーティング報告

上川純一

---



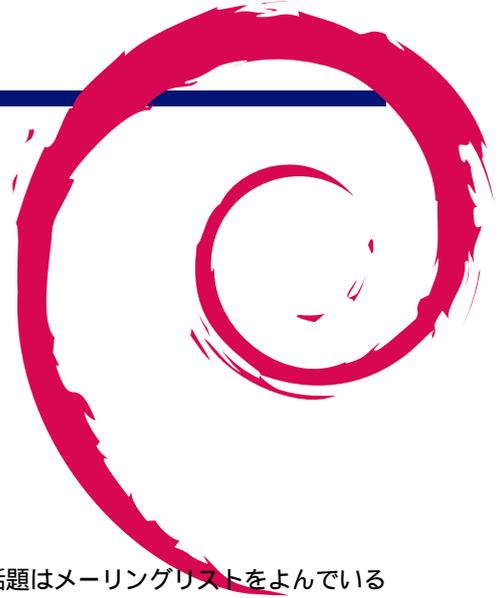
### 3.1 東京エリア Debian 勉強会 72 回目報告

2011 年 1 月 15 日に開催しました。参加者は前田さん、kuwa\_tw さん、emasaka さん、nozzy さん、上川、本庄さん、山本さん、村田信人さん、higashiyama さん、キタハラさん、武藤さん、山田 (泰) さんでした。

- クイズ、全問正解は nozzy さんと村田信人さんでした。(多分)
- 事前課題は未来予想で盛り上がりました。
- 上川さんが Debian 勉強会アンケートシステムを紹介、GNU R を使って解析してみた例を紹介しました。
- 山田さんが Kinect を使ったデモ、プレゼンを頑張って踊りながら制御していました。
- 宴会は近所の「魚こう」にて。CACert Assurance も宴会場所でやりましたが、Assurer にやさしくない宴会になりました。

## 4 Debian Trivia Quiz

上川 純一



ところで、みなさん Debian 関連の話題においついていますか？ Debian 関連の話題はメーリングリストをよんでいると追跡できます。ただよんでいるだけでははりあいがないので、理解度のテストをします。特に一人だけでは意味がわからないところもあるかも知れません。みんなで一緒に読んでみましょう。

今回の出題範囲は `debian-devel-announce@lists.debian.org` や `debian-devel@lists.debian.org` に投稿された内容と Debian Project News からです。

問題 1. Debian 6.0 がリリースされたのはいつか？

- A 2011/02/05
- B 2011/02/06
- C 2011/02/07

問題 2. 今回のリリースでサポートされなくなったアーキテクチャは？

- A m68k, ppc64
- B alpha, arm, hppa
- C blackfin, microblaze

問題 3. `www.debian.org` のデザインが変更されました。何年同じデザインを使っていたか？

- A 11 年
- B 12 年
- C 13 年

問題 4. 次のリリースコードネームは何か？

- A rc
- B spell
- C wheezy

問題 5. 今度行われる FTP-master 会議で議論されない予定は？

- A パッケージ自動サイン機構
- B クロスコンパイルサポート
- C `md5sum` と `shaXsum` をとっばらう

問題 6. Lars Wirzenius が提案した次のリリースゴール目標は？

- A UTF-8 で動かないパッケージをなくす
- B Debian で動いている人工衛星を打ち上げます
- C 全パッケージを LLVM でビルドします

## 5 Debian Games Team 体験記

野島 貴英

ひょんな事から Debian Games Team Project に参加してしまったドタバタの体験記となります。パッケージ初心者の初心者視点の右往左往を楽しんでいただければ幸いです。

### 5.1 あれ? Xmrir が無い! ?

学生の頃、初めて触ったライセンス Free の UNIX ( linux。当時は Slackware ) で遊びまくっていたゲームに、Xmrir というのがあります。Xmrir は、当時、計算機科学の追求の為に導入されていたはずのあらゆる商用 UNIX マシンに何故か必ず入っていたゲームでした。自分の学校とは全く無関係の施設の UNIX マシンにすら入っていたゲームだったので、思わず MIT X の配布物に梱包されているんだとずっと誤解していたりしました。

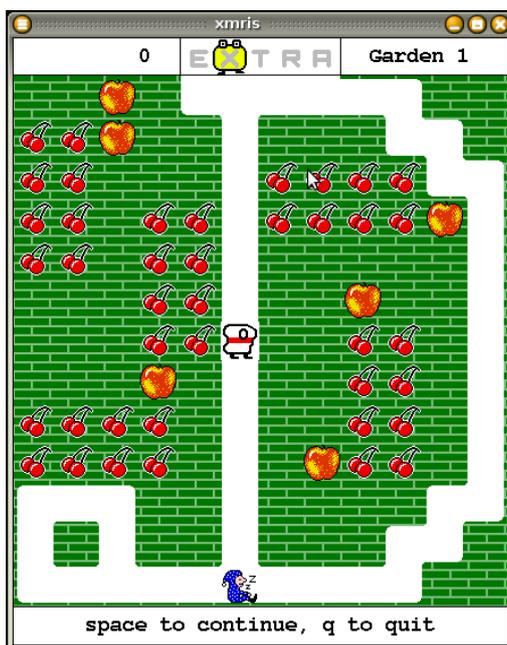


図 1 Xmrir の画面

で、昔を懐しんでこの Xmrisc がやりたくなり、早速 `aptitude search xmrisc` してみたところ、

## ごはっ、Xmrisc がどこにも無いっ! ?

でした。で、「もしや?」と思い、方々探し回ったところ、Debian Wiki の Games/Suggested のページ (<http://wiki.debian.org/Games/Suggested>) のパッケージにして欲しいリストに Xmrisc の名前が燦然と輝いているではありませんか。

### 5.2 Debian Games Team へ

Xmrisc がとにかくやりたかった為、完璧にパッケージ作成初心者ではありませんでしたが、Debian Policy 文章、`apt-get source` コマンド、`lintian` コマンドのお陰で苦勞なくパッケージを作成できました。

が、パッケージは作ったものの、当時、自分の周りには DD は全くおらず、「どうやったらパッケージを取り込んでもらえるのだろう?」と言う事で悩みまくることになりました。で、辿り着いたのが Debian Game Team でした。

右も左も分からない状況で Debian Games Team の ML ([debian-devel-games@lists.debian.org](mailto:debian-devel-games@lists.debian.org) 以下 ML) でおそるおそるやり取りしたところ以下の事がわかりました。

#### 参加資格

実際に Game のパッケージをつくらうとしている人はだれでも (初心者ならなおさら入って他の人のパッケージの作り方とやりとりを見てくれと言われた)

#### 参加方法

こんな感じで進めます。

Step 1. まず ML に参加したい意志表明を流す (例: これこれのパッケージを作りたいので入れて欲しい等)

Step 2. 次に [alioth.debian.org](http://alioth.debian.org/) (以下 alioth) にアカウントを作り (<http://alioth.debian.org/account/register.php>)、alioth 上の Debian Games Team のページ (<http://alioth.debian.org/projects/pkg-games/>) にある “Request to join” のリンクから参加のリクエストを送る。

Step 3. 後日 Debian Games Team の管理者から Wellcome レターが届き、alioth 上の Debian Games Team のページの Project Members の欄に名前が登録される。

#### 実際の開発

マニュアル (<http://wiki.debian.org/Games/VCS>, <http://wiki.debian.org/Games/VCS/git>) を見て VCS/ML/IRC を活用しながらパッケージ開発を進めることとなります。(IRC は、[irc.debian.org](http://irc.debian.org/) サーバー上の #debian-games チャンネル)

Step 1. マニュアルに従い作ろうとしているパッケージのリポジトリを掘る。(勝手にバンバン掘って良いとの事です)

Step 2. `git` コマンドを使ってどんどんパッケージの修正をアップロードしていく。

Step 3. パッケージが完成したら、[mentor.debian.net](http://mentor.debian.net/) にアップロードして、mentor を募る。うまく mentor がつけば、Debian のパッケージリリースのプロセスにのるハズ。

## 5.3 私見

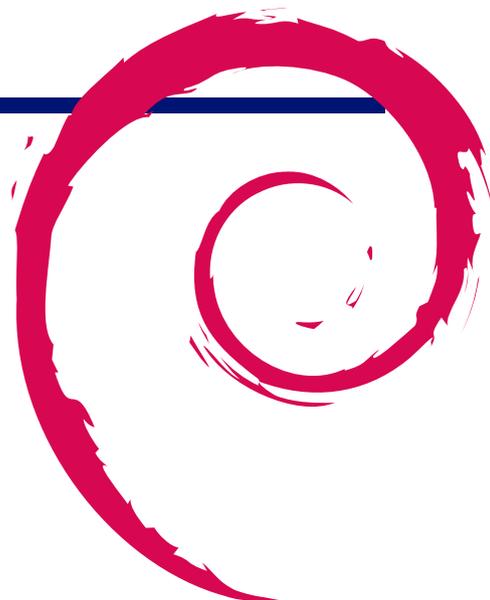
以下に Debian Game Team に関する私見をば。

- ゲームを debian パッケージにしたい人が情報交換をする為に単に集まる寄合い場所のような位置づけなので、Debian Game Team として、ゲームのパッケージを作成する以外の明確なビジョンとかルールがあるわけではない。その為、Debian Game Team のエリアに自分の git リポジトリを掘るときに「こうしていいか？ ああしていいか？」といちいち許可を求めると、ウザがられるのは驚いた(最後はあなたの好きにしてくれ、本当にまずかったら指摘を受けるからその時に覚えてくれといわれてしまった。まあ、聞き方の問題だったのかもしれない...)
- きっと Debian Game Team の関係者と面識が在るといろいろやりやすいと思う。
- Debian Game Team 以外でも身の回りに相談できる DD がいると大変違う(Debian で常識、Debian Game Team で常識をうまく切り分けられる)
- 規模大き目のゲームをパッケージにまとめる際、付属しているバイナリデータ群に別のライセンスが適用/良くわからないライセンスが適用されていることがあり、こちらの扱いで頭を抱える事がある。(キャラクタの画像、背景の画像、ゲーム内部で使われているフォント、サウンド etc...)
- 手のかかる問題の解決/ちょっと揉めるリスクのある問題の解決(ライセンス問題、以前のパッケージメンテナ/アップストリームに結局連絡取れない、upload に関してスポンサーが見つからない等)については、消極的。結局、こちらはパッケージメンテしようとする側にて解決が求められる。
- ML に流れるやりとりよりも、IRC でのやり取りの方が多い印象。また、話も早い事が多い。ML で回答が得られなくてもがっかりせず、その場合は IRC へ突撃をお勧め。
- 空気を読むと package を作成する方法、debian policy などは基礎知識としてある事が前提。
- チームに所属している人の生活があふれるやり取りが IRC で日常的に行われているのは新鮮だった。例: 今、「会社でたよー。ちょっとまってねー」「はい家についたから繋いだよー。~の件はねー」と会話が続く。日常生活の一部として、Contribution 活動が組み込まれてしまっているのは自分にとっては感動ものでした。

## 6 Hadoop 本読書会報告 & 俺様 FS を入れてみた話

山田泰資

---



Hadoop は TB-PB 級の大規模データを複数のサーバに分散して並列処理するためのプラットフォームです。実際の所、そんな大きなデータ処理は私はしていないのですが、多数サーバの制御・スケーリング処理の題材として実験に使っています。

この解説書の決定版としてオライリーから「Hadoop, The Definitive Guide」という本が出ている(第 1 版は訳書も出ている)のですが、昨年半ばに第 2 版が出版され、その読書会を行っています。そこでは HDFS 章の解説を担当したのですが、その(アップデートされた)報告を行います。Hadoop の使い方ではなく、HDFS の設計・動作の話になります。

また、本にはないおまけとして、HDFS ではなく独自に FS を定義して、Hadoop に組み込んでみました<sup>\*1</sup>。この実験は(当然) Debian で行ったので、その際の Debian 上での手順や注意点もあわせてお話しします。

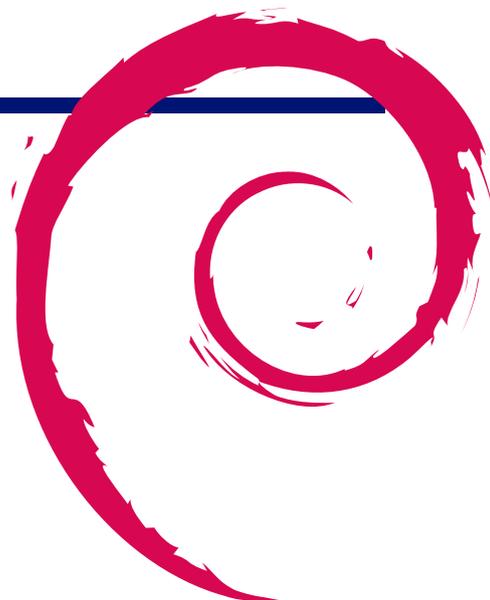
なお、今回は都合のためスクリーン資料のみとなります。

---

<sup>\*1</sup> 本にはできるとは書いてあったものの、具体的に書いていなかったのやってみた

## 7 Squeeze をみんなインストールした結果を語る会

まえだこうへい



事前課題では Squeeze になってうれしい点、変わった点を挙げてもらいましたが、実際にインストールしてみた結果を語りましょう。

### 7.1 インストールした機器

メーカー	機種名	誰
HP	MicroServer	まえだ

### 7.2 インストールで困ったこと

困ったこと	解決したか?	解決方法	担当
プリンタの設定に少々悩んだ (詳細忘れた)	解決?	解決方法を思い出して情報共有する。	キタハラ

### 7.3 改善した方が良かったこと

改善した方良いと思ったこと	Sid でも再現するか?	あなたの宣言	担当
libvirt の nwfilter の設定によって、自分で設定している iptables のルールが上書きされる	未検証	/etc/libvirt/nwfilter にルールを追加するか、その下をすべて削除して自分で作っているスクリプトに集約する。前者はルールの順番がよく分からないので仕組みを理解する。	まえだ
Klipper の挙動が変わり、中ボタンでのペースが面倒になった。		「クリップボードのアクションを有効にする」で解決するか確認する。しなければ改善案を考えて BTS。	山本
心残りがあること	そのまま Sid にある?	すっきり解決する。	岩松
Debian Installer で LVM を一度設定すると削除できない。	Yes。シェルモードで lvremove, vgremove, pvremove すれば削除できる。	メニューからも普通に削除できた方がよいんじゃない。	まえだ

## 8 索引

---

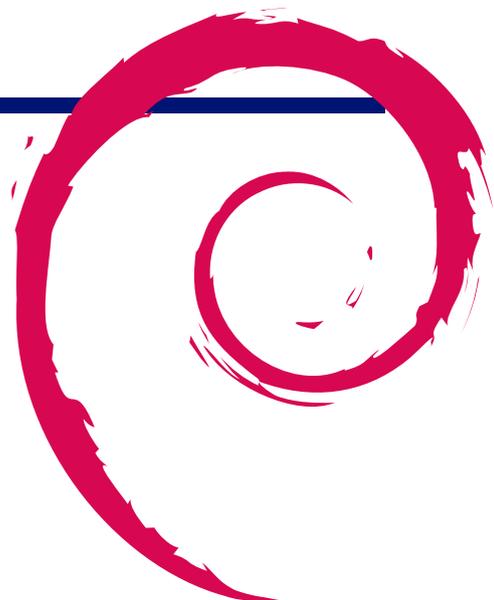
Debian Games Team, 7

Hadoop, 10

HDFS, 10

squeeze, 11

xmris, 7







**Debian 勉強会資料**

2011年2月19日 初版第1刷発行

東京エリア Debian 勉強会 ( 編集・印刷・発行 )

---