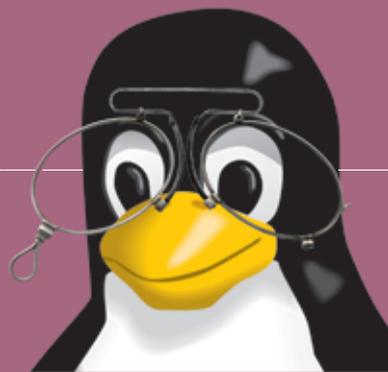


# Tux liest



Das Buch „C und Linux“ richtet sich an angehende Programmierer, die lernen wollen mit der Sprache C unter Linux zu programmieren. Es deckt ein breit gefächertes Spektrum an Themen ab. Das englischsprachige Buch „Linux Toys“ stellt 13 Anwendungsbeispiele für Linux-Systeme vor. Andreas Grytz, Max Werner

**Linux ist** wie alle anderen Unix-Systeme mit der maschinennahen Hochsprache C eng verbunden. Weite Teile des Kernels sowie zahlreiche Anwendungen sind in dieser Programmiersprache geschrieben.

## C und Linux

Mit „C und Linux“ aus dem Hanser Verlag liegt ein Buch vor, mit dem der Leser lernt, eigene C-Programme für ein Linux-System zu schreiben. Dem angehenden C-Programmierer kommt zwar die Tatsache entgegen, dass der Kernel und ein Großteil der Linux-Programme im Klartext vorliegen. Aber dieser ist oft schlecht dokumentiert und daher nicht immer einfach zu lesen. Hier hilft das Buch von Martin Gräfe, das den Leser mit Beispielen durch verschiedene Anwendungsbereiche führt.

Vom einfachen Shell-Programm bis hin zur anspruchsvollen Hardware-nahen Programmierung macht das Buch einen Rundumschlag, bei dem jeder etwas Passendes für den Einstieg findet. Alle Beispiele sind zwar ausführlich kommentiert, aber der Leser sollte schon etwas Grundlagenwissen in der C-Programmierung mitbringen.

Etwas deplatziert wirkt ein Kapitel über die Programmierung grafischer Oberflä-

chen. Darin wird teilweise auf bereits sehr alte Techniken zurückgegriffen. Moderne Toolkits bieten längst bessere Möglichkeiten. Es passt aber zum gesamten Konzept des Buches, sich nicht in Details zu verlieren, sondern in einem möglichst bunten Spektrum die zahlreichen Anwendungsfälle vorzustellen. Die etwas trivial wirkenden Beispiele sind so zu entschuldigen.

Durch die breit angelegte Konzeption und die Themenvielfalt ist das Buch ein guter Anfang für alle, die sich ernsthaft mit der C-Programmierung unter Linux vertraut machen wollen. Ein Überblick über gängige Entwicklungswerkzeuge gehört ebenfalls zum Konzept.

## Linux Toys

„13 cool projects for home, office and entertainment“ – der Untertitel lässt bereits ahnen, dass das englischsprachige Buch „Linux Toys“ keine trockene Abhandlung ist, sondern Spaß machen soll. In lockerem Schreibstil führen die Autoren Linux-Einsteiger und passionierte Bastler mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen durch die einzelnen Projekte.

In den ersten beiden Kapiteln erfährt der Leser, welche Hard- und Software er für die Realisierung der Projekte benötigt.

Die Autoren erklären auch in kurzen Abschnitten, was ein Betriebssystem ist, und versuchen dem Leser die Vorteile freier Software nahe zu bringen.

Danach folgen die einzelnen Projekte. Von der Musik-Jukebox über den digitalen Anrufbeantworter bis zum Linux-ISP-Rechner stellt das Buch die verschiedensten Anwendungszwecke für Linux-Systeme vor. Jedes Projekt wird mit einer Übersicht über die erforderliche Hardware eingeleitet. In Infokästen erfährt der Leser interessante Linux-Details. Einige Projekte erfordern handwerkliches Geschick, zum Beispiel der digitale Bilderrahmen: In diesem Kapitel bauen die Autoren das LC-Display aus einem Laptop aus.

Leider beschränkt sich das Buch auf Red Hat Linux. Etwas erfahrene Anwender sollten aber kein Problem damit haben, die Anleitungen auf andere Distributionen zu übertragen. Viele Projekte sind lediglich Vorstellungen von Linux-Software gepaart mit einer Installationsanleitung, zum Beispiel das Kapitel über Arcade-Spiele. Insgesamt wünscht man sich etwas mehr Fotos der fertigen Spielzeuge statt der sinnlosen Pinguin-Grafiken. Wer Ansätze für eigene Linux-Projekte sucht, wird in diesem Buch sicher fündig. (mwe)

**Info**



Martin Gräfe:  
**C und Linux**  
Hanser, 2003  
302 Seiten  
ISBN 3-446-22427-0  
25 Euro

**Info**



Christopher Negus,  
Chuck Wolber:  
**Linux Toys**  
Extreme Tech, 2003  
330 Seiten  
ISBN 0-7645-2508-5  
30 US-Dollar

**Neuerscheinung**



Ralf Spenneberg:  
**VPN mit Linux**  
Addison-Wesley  
2003  
432 Seiten  
ISBN 3-8273-2114-X  
50 Euro