

Sazba textu v LaTeXu

Vojtech Vasek

E2A

January 4, 2023

Contents

1	Fedora 38 plánuje pechod na UKI, vylo Unity 7.7 s novým designem	2
1.1	Fedora 38 plánuje podporu UKI	2
1.2	Unity 7.7 slibuje nový design	2
2	Fedora 38 nabídne Spiny s Budgie i Sway	4
3	Funkní HDR na Linuxu, díky Valve	5

Chapter 1

Fedora 38 plánuje pechod na UKI, vylo Unity 7.7 s novým designem

Fedora 38 plánuje pechod na unified kernel image. Prostedí Unity 7.7 slibuje nový design. Vylo dvacáté vydání LineageOS, svobodného operaního systému pro chytré telefony, tablety a set-top boxy.

1.1 Fedora 38 plánuje podporu UKI

Projekt Fedora uvauje nad tím, e u nebude bhem aktualizace systému generovat nové obrazy initrd, ale e je nahradí jednotnými obrazy jádra (unified kernel image), který me být instalován nebo aktualizován bez nutnosti zatování cílového počítae.

Návrh na tuto zmnu vysvtluje, e cílem je negenerovat obraz na instalovaném stroji a místo toho nabídnout ji pipravený obraz, který v jednom binárním souboru poskytne jádro, initrd, cmdline a podpis. Celá distribuce by se tak mla stát robustnější.

1.2 Unity 7.7 slibuje nový design

Správce distribuce Ubuntu Unity Rudra Saraswat zveejnil seznam nových funkcí a vylepení chystaných v nadcházející verzi prostedí Unity 7.7. V této verzi se chystá kompletní pepracování designu univerzálního spoute Unity Dash, hlavního panelu i widget.

Krom toho se uivatelé mohou tit na novou uvítací obrazovku, poloprhledné ikony a vylepenou správu notifikací. Do ulic by se Unity 7.7 mlo

dostat v dubnu spolen s vydání Ubuntu 23.04 (Lunar Lobster).

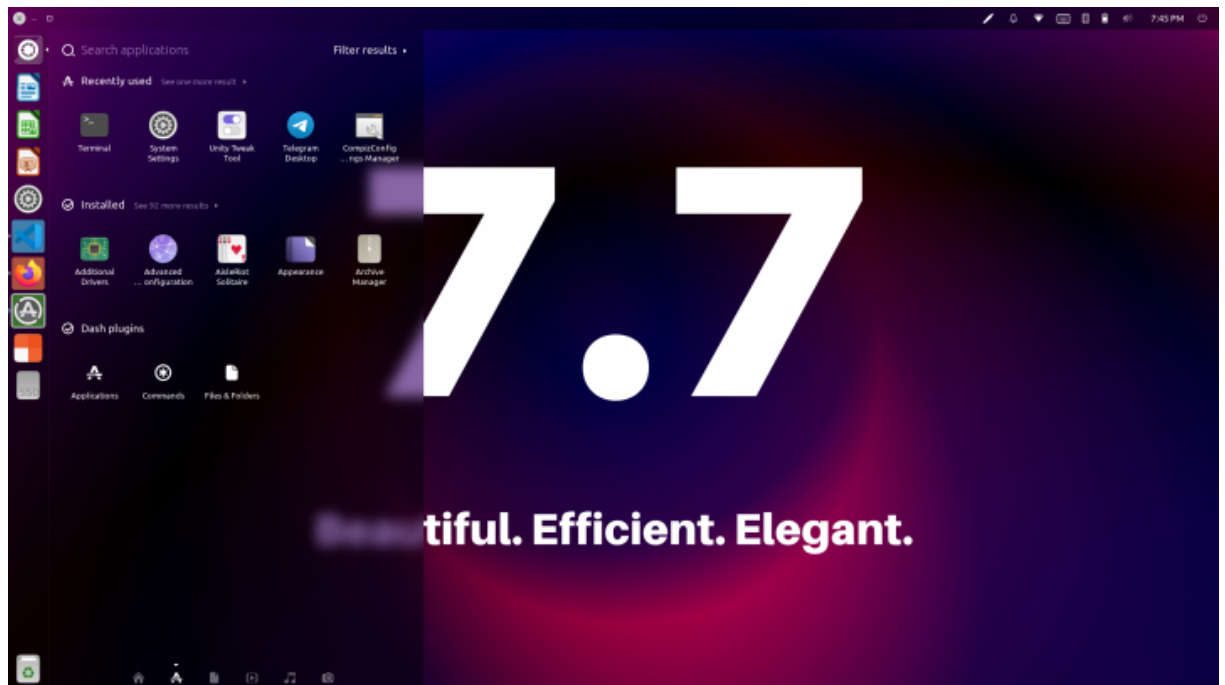


Figure 1.1: Unity 7.7

Chapter 2

Fedora 38 nabídne Spiny s Budgie i Sway



Figure 2.1: Fedora Project

Ped asem pedloený návrh byl Fedora Engineering and Steering Committee (FESCo) schválen a poínaje pítím vydáním Fedory 38 vzniknou i oficiální Spiny s prostředím Budgie a Sway (i3 inspirované prostředí bící na Waylandu).

Pro ob grafická rozhraní platí, e byly standardní součástí repoziál Fedory, nyní tedy jen vzniknou pedpipravené ISO obrazy s tmito prostředím jako výchozími (podobn jako je tomu teba pro KDE, Xfce i LXQt). Osmaticítka je v plánu na duben tohoto roku.

Chapter 3

Funkní HDR na Linuxu, díky Valve



Valve pracuje v rámci herní platformy Steam, potamo SteamOS pro Steam Deck, na podpoe HDR ve hrách a tudí i obecn na Linuxu jako takovém. Jeho vývojái nyní hlásí, e HDR je funkni, otestované minimáln na herních titulech jako Halo Infinite, Deep Rock Galactic, Death Stranding DC.

Nadále vak platí, e (ne)podpora HDR je jednou z vleklých slabin linuxového grafického subsystému ve srovnání s Windows i macOS. I nyní kód je v rané, experimentální fázi vývoje, Pierre-Loup Griffais z Valve vyzdvihující nejnovji práci svého kolegy Joshe Ashtona ostatn na fotce ukazuje nastavení pro základní statický HDR systém, tedy HDR10. Doplme také, e drtivá vtina uivatel sedí ped bnými monitory s 8bit barvami i pokud jde o 10bit model, asto elektronika monitoru tuto barevnou hloubku zobrazuje pomocí techniky Frame Rate Control (tedy 8bit+FRC).