12
PROSINEC 2010

openMagazin

Vážení čtenáři,

openMagazin je jedinečný elektronický časopis, který vám každý měsíc přináší to nejlepší, co vyšlo na portálech zaměřených na volně šiřitelný software. Můžete se těšit na návody, recenze, novinky, tipy a triky, které si můžete přečíst na svém netbooku nebo jiném přenosném zařízení. Doufáme, že vás obsah zaujme a také vás prosíme, abyste PDF soubor šířili, kam to jen jde. Kopírujte nás, posílejte, sdílejte. A napište nám, jak se vám magazín líbí. Neodmítáme ani dary či možnou obchodní spolupráci. Děkujeme za přízeň.

redakce openMagazinu
redakce@openmagazin.cz

OBSAH

2 Podílejí se
3 Co se děje ve světě Linuxu a open source
7 Castle Vox – Dobuď a... dobuď ještě více!
10 Amazon Kindle 3: Malý zázrak pro knihomoly – 2
16 Linuxové a open-source prohlížeče v prosinci 2010
18 Postřehy z TeXové dvojkonference
23 Co nového přináší Linux Mint 10?
26 Mateřské, základní, střední i vyšší odborné školy používají svobodný software
28 Linux a další svobodný software na VOŠ a SPŠE Olomouc
30 Tux Commander: Komplexní dvoupanelový správce souborů
33 Ze světa aplikací Mozilla
36 Průvodce v praxi: Fax a Porada
40 Průvodce v praxi: Vytváříme webovou stránku
43 Django open-source web framework
46 Nette framework
48 Amarok 1.4 stále žije a jmenuje se Clementine
50 Česká příručka Ubuntu 10.10 je zase úplně nová
52 Viry pro Linux existují, nejsou ale příliš velkou hrozbou
54 Podpořte Liberix a jeho konkrétní aktivity

JSI, Liberix a Euroface Consulting spouští pilotní provoz INGOT

ingot »

Produkuje:

Přispívají:

O MAGAZÍNU

Šéfredaktor: Vlastimil Ott – OpenOffice.org

Odpovědná redaktorka: Irena Šafářová – – OpenOffice.org

Jazyková korekce: Dana Baierová – OpenOffice.org

Sazba: Michal Hlavatý – Scribus

Návrh loga: Martin Kopta – Inkscape

Licence: Creative Commons Attribution-Non-commercial-No Derivative Works 3.0 Unported, což znamená, že jej smíte šířit, ale nesmíte měnit ani komerčně využívat. Autorská práva náleží autorům článků.

Autoři: Roman Bořánek, Bedřich Pišťák, Josef Molnár, Jiří Komárek, Pavel Beníšek, Jiří Macich ml., Jaroslav Hajtmar, Pavel Stříž, Miroslav Hrončok, Vlastimil Ott, Michal Polák, Pavel Cvrček, Marek Raida, Tomáš Galovič, Ľuboš Michálik a Adam Štrauch.

ISSN 1804-1426

Co se děje ve světě Linuxu a open source

Roman Bořánek, *Bedřich Pišťák*, *Josef Molnár*

Novell rozprodán, Microsoft získal patenty. Microsoft chce přispívat do OpenStreetMap. Oracle Solaris 11. Google představil Chrome OS a Web Store. Brazilské školství chce přejít na Mandriva Linux. Přichází Android 2.3 a telefon Nexus S. Richard Stallman varuje před cloud computingem. Veřejný sektor v Quebecu tíhne ke svobodnému softwaru. Rusko za pět let poběží na svobodném softwaru. VirtualBox 4.0. LibreOffice Release Candidate 2 v oběhu.

Novell rozprodán, Microsoft získal patenty

Známá společnost Novell, která stojí například za distribucí openSUSE a mnoha dalšími open-source produkty, byla koupena společností Attachmate Corporation za 2,2 miliardy dolarů (cca 41 miliard korun). Zatím se nezdá, že by se nějak výrazněji měla změnit strategie společnosti.

Zajímavější je druhá strana transakce. Za 450 miliónů dolarů získalo konsorcium CPTN Holdings LLC blíže nespecifikovanou část duševního vlastnictví Novellu, zřejmě tedy hlavně softwarových patentů. To vzbuzuje otázky zejména proto, že toto konsorcium technologických firem vede Microsoft. Novell měl mnoho softwarových patentů a ačkoli je porušovaly některé open-source projekty, nic po nich nevymáhal. To se teď může změnit. Nejzásadnější je ale otázka: Kdo tedy vlastní autorská práva na Unix? Různé konspirační teorie a obavy, že se práva dostala pod křídla Microsoftu, trochu zklidnil šéf marketingu Novellu John Dragoon. V tiskovém prohlášení napsal, že autorská práva na Unix zůstávají pod Novellem, respektive pod Attachmate Corporation.

Microsoft chce přispívat do OpenStreetMap

Microsoft do svých řad získal Steva Coasta, zakladatele OpenStreetMap. OpenStreetMap (OSM) je projekt, který si klade za cíl vytvořit mapu celého světa pod svobodnou licencí. Steve Coast bude u Microsoftu pracovat na jeho mapách Bing Maps. Microsoft zároveň oznámil, že chce s OSM spolupracovat a jako podklady pro tvorbu map mu poskytne letecké snímky. Také prý vytváří nástroje pro lepší kooperaci s OSM. Na tvorbě svobodných map se podílí více než 320 tisíc přispěvatelů. Osobně mě tak vysoké číslo velmi překvapilo. Steve přispěvatele ubezpečil, že jeho odchod do Microsoftu rozhodně neznamená, že by Microsoft OSM vlastnil. Projekt bude i nadále fungovat zcela nezávisle. Pokud vás zaujal a chtěli byste s tvorbou map pomoci, přečtěte si příručku pro začátečníky.

Oracle Solaris 11

Oracle vydal unixový operační systém Solaris 11, který navazuje na ukončený projekt OpenSolaris. Oracle Solaris 11 si sice můžete zdarma stáhnout, ale nemůžete ho používat pro komerční účely. Nová verze Solarisu přináší rychlejší spouštění i vypínání systému, lepší podporu virtualizace nebo lepší správu zdrojů. Na Oracle.com najdete ISO obrazy pro architektury x86 a SPARC a uživatelskou příručku pro začátečníky. Pokud vám chybí OpenSolaris, můžete se podívat na projekty OpenIndiana a Illumos, které se zakládají na zdrojových kódech OpenSolarisu a snaží se ho rozvíjet, ale především udržovat.

Google představil Chrome OS a Web Store

Stabilní verze Google Chrome OS sice vyjde až příští rok, ale Google sedmého prosince uspořádal prezentaci, kde blíže představil Chrome OS, jeho obchod s aplikacemi a připravovaný netbook. O Chrome OS už jste jistě slyšeli, jen připomenu, že půjde vlastně jen o prohlížeč Chrome postavený na lehké linuxové distribuci a téměř všechna data se budou ukládat na servery Googlu. Po prvním spuštění bude Chrome OS plně připraven k práci hned za minutu a prakticky okamžité je probuzení z režimu spánku. Chrome OS samozřejmě počítá se stálým připojením k Internetu, ale i bez něj byste si měli bez problémů například napsat dokument v Google Docs.

První netbooky s Chrome OS by se na trhu měly objevit zhruba v polovině příštího roku, přičemž je dost pravděpodobné, že se budou prodávat velmi levně (možná i „zadarmo“), ale budete se muset upsat operátorovi k používání datových přenosů. V našich končinách bude rozšíření takových zařízení hodně záviset právě na dostupnosti 3G sítí a cenách datových tarifů. Google už interně testuje tisíce kusů prototypu Cr-48 (zajímavá hříčka, Chromium-48 je nestabilní izotop Chromia). Podle obrázků vypadá velmi jednoduše, nemá žádné funkční klávesy, a dokonce ani [Caps Lock], čímž chce Google „zvýšit úroveň komentování na webu.“ Asi budeme muset používat [Shift]. Cr-48 potěší výdrží na baterii více než osm hodin a možná trochu překvapí svými rozměry. Nepatří mezi ty nejmenší netbooky – displej má úhlopříčku 12,1“.

Prototyp netbooku Cr-48

Dále Google ukázal, jak můžete Chrome OS (ale klidně i samotný prohlížeč Chrome) vybavit aplikacemi. Nově spuštěný Chrome Web Store nabízí placené i zdarma dostupné aplikace. Všechny aplikace běží přímo v prohlížeči, protože jsou postavené na webových technologiích. I přes mládí projektu už je nabídka aplikací celkem široká. Pokud nevíte, kde začít, podívejte se třeba na „novinovou" čtečku NYTimes.com, oblíbený Twitter klient TweetDeck, nástroj pro tvorbu prezentací SlideRocket nebo kreslicí aplikaci Sketchpad. Pod Web Store se přesunula i rozšíření a témata. Více o Chrome OS a Web Store se dozvíte v článku Zdeňka Večeři.

Obchod s aplikacemi Web Store

Brazilské školství chce přejít na Mandriva Linux

Brazilské ministerstvo školství připravuje velkolepý projekt, ve kterém chce do tamních škol dostat na půldruhého miliónu nových počítačů s Linuxem, konkrétně s francouzskou distribucí Mandriva Linux. Pokud vše půjde podle plánu, zřejmě se bude jednat o jedno z největších nasazení Linuxu v historii. Zároveň půjde o první velké nasazení platformy Classmate PC od Intelu. Netbooky na této platformě mají být levné a malé, ale zároveň dostatečně výkonné na to, aby s nimi školáci zvládli všechny běžné činnosti. Některé prototypy nabízí i otočný dotykový display, ale zatím nemáme bližší informace o tom, které modely poputují právě do Brazílie. Netbooky poběží na Mandriva Mini, edici upravené přímo pro použití na netboocích. Náklady na jeden počítač by se se vším všudy měly pohybovat kolem dvou set dolarů (3800 korun).

Přichází Android 2.3 a telefon Nexus S

Ještě pár dní před představením Chrome OS a Web Store Google uvedl novou verzi operačního systému pro chytré telefony Android. Android 2.3 se jmenuje Gingerbread (perník) a na rozdíl od svého předchůdce asi nenabídne žádnou převratnou novinku, ale spíše vylepšuje už známé funkce. Na první pohled asi zaujme upravená klávesnice a rozhraní, které působí uceleně a mělo by být i rychlejší. Při bližším zkoumání narazíte na vylepšenou správu aplikací, podrobnější statistiky o „spotřebě" aplikací nebo snazší kopírování textu. Gingerbread nově podporuje i více fotoaparátů v zařízení, videoformát VP8 nebo VoIP protokol SIP pro telefonování přes Internet. Více informací o novinkách se dočtete na MobilMania.cz.

Současně byl představen i nový „král androidů". Po telefonu Nexus One, který pro Google vyrobilo HTC, přichází nástupce Nexus S, tentokrát z dílny Samsungu. Ten je uvnitř téměř stejný jako Samsung Galaxy S, liší se jen vzhledem. Nexus S nabízí kvalitní čtyřpalcový S-AMOLED display s rozlišením 480 × 800 pixelů, gigahertzový procesor, 512 MB operační paměti a pětimegapixelový fotoaparát s bleskem. GPS čip a podpora všech běžných typů datových přenosů už je samozřejmostí. Je ve hvězdách, kdy a zda vůbec, se bude Nexus S prodávat v České republice nebo na Slovensku. Jinak Google nezapomněl ani na starší Nexus One a co nevidět pro něj nabídne aktualizaci na Android 2.3.

Richard Stallman varuje před cloud computingem

Zakladatel projektu GNU Richard Stallman se svým kritickým postojem k svěřování osobních dat třetím stranám netají. Před dvěma lety o cloud computingu deníku The Guardian řekl: „Je to hloupost. Je to ještě horší než hloupost: Je to marketingově vystupňovaná kampaň." Nedávno se k tomuto tématu Richard Stallman vyjádřil v souvislosti s představením cloudového operačního systému Google Chrome. Na Chrome OS se mu líbí jediná věc: běží na Linuxu. Dále už pro něj má jen slova kritiky. Myslí si, že se Google snaží lidi dotlačit k tomu, aby svá data umisťovali online a vidí v tom i zájem vlády Spojených států amerických. Proč? Pokud budete mít data zašifrována na svém počítači, například policie se k nim těžko dostane. Ale pokud je budete mít u některého poskytovatele, ten zřejmě nebude mít velký problém s jejich vydáním. Zvláště pokud bude „online" většina uživatelů a stane se z toho rutina.

Rusko za pět let poběží na svobodném softwaru

Ruský premiér Vladimir Putin podepsal dokument, který nařizuje vládě, aby do roku 2015 zajistila přechod ruských státních orgánů na zdarma dostupný software. Dokument (originál, strojový překlad do angličtiny) celkem podrobně plánuje jednotlivé fáze přechodu. Pokud se o tuto problematiku zajímáte, je to jistě zajímavé čtení na dlouhé zimní večery. Už ve

druhém čtvrtletí roku 2012 by se měl Linux a svobodný software začít nasazovat na počítače státních institucí. Celý přechod by měl být dokončen ve třetím čtvrtletí roku 2015. Bude určitě zajímavé sledovat, jestli přechod půjde podle plánu, nebo jestli se objeví nějaké větší problémy. Možná si říkáte, že pět let je hodně. Je, ale přechod statisíců stanic s různými administračními systémy není vůbec snadný. A v Rusku by asi neradi po dalších pěti letech opět měnili informační infrastrukturu. Rusku se open source zamlouvá už delší dobu. V roce 2008 například nařídil školám, aby na své počítače nainstalovaly svobodný software. Zároveň jim nebrání, aby používali i proprietární software. Pokud se tak ale rozhodnou, musí ho nakoupit z vlastních peněz, stát jim nepřispěje.

Veřejný sektor v Quebecu tíhne ke svobodnému softwaru

Veřejný sektor provincie Quebec se přiklání k užívání svobodného softwaru jako je třeba OpenOffice.org nebo operační systém Linux místo komerčního softwaru jako Microsoft Office či Windows.

Michelle Courchesne, ředitelka finanční rady, prohlásila, že svobodný software musí splňovat tři požadavky: Vyhovuje našim potřebám? Je to kvalitní produkt? Je cena příznivá? Pakliže ano, pak svobodný software podpoříme.

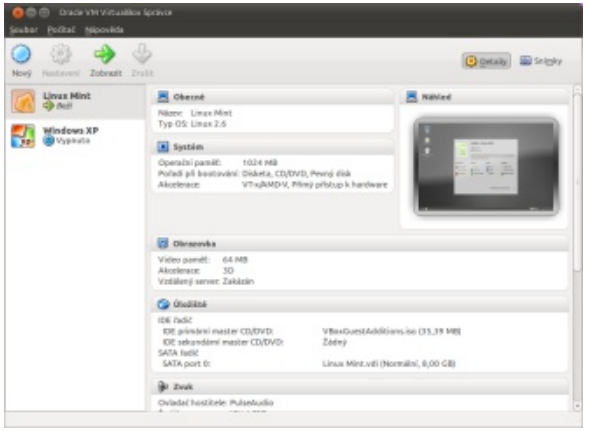
Dle názoru Michelle Courchesneové, vláda postrádá odborné znalosti informačních technologií a v důsledku dochází k uzavírání nevýhodných smluv. Jednou z částí jejího plánu jak ušetřit 200 milionů dolarů z peněz, které vláda vydává na informační technologie, je přechod na svobodný software. Zatímco vláda se snaží snižovat počet zaměstnanců ve veřejném sektoru, Courchesne tvrdí, že najímání nových specialistů z oblasti informačních technologií bude prioritou.

Nový Dropbox umí výběrovou synchronizaci

Dropbox je služba, která svým uživatelům umožňuje jednoduše a zdarma synchronizovat a zálohovat data, případně je i sdílet s ostatními uživateli. Nová verze Dropboxu 1.0 zaujme především výběrovou synchronizací. To znamená, že můžete nastavit, aby se synchronizovaly jen vybrané adresáře. Například když nechcete synchronizovat rodinné fotografie na pracovní počítač, stačí vypnout synchronizaci daného adresáře na konkrétním počítači. Stále však budete mít fotografie zálohované na serverech Dropboxu a případně na ostatních počítačích, na kterých jste synchronizaci adresáře povolili. Mnoho uživatelů určitě zklame, že se stále synchronizuje pouze hlavní adresář Dropbox a nelze nastavit synchronizaci jiných adresářů. Dále vývojáři optimalizovali engine klientské aplikace a slibují o polovinu nižší „spotřebu“ paměti RAM a celkově rychlejší odezvu a synchronizaci. Více o nové verzi se dozvíte na blogu vývojářů a pro více informací o samotném Dropboxu čtěte článek Dropbox: Synchronizujte svá data jednoduše.

VirtualBox 4.0

Čtvrtá verze otevřené virtualizační technologie z dílny Oraclu přináší dvě zásadní novinky a hromadu těch menších. Nejzásadnější novinkou je zřejmě „rozkouskování“ VirtualBoxu. Samotný VirtualBox je nyní menší, protože z něj zmizely nejrůznější přidané funkce. Ty nyní najdete v oddělených balíčcích, které samozřejmě můžete libovolně instalovat a VirtualBox tak vylepšit. VirtualBox 4.0 se pyšní také přepracovaným rozhraním. To působí přehledněji než jeho předchůdce a na první pohled zaujme hlavně tím, že zobrazuje náhled virtualizovaného systému a umožňuje snadno pořizovat snímky obrazovky. Mnoho dalších novinek naleznete v seznamu změn, ale jako vždy je to spíše technické čtení pro náročné.



Nové rozhraní VirtualBoxu

LibreOffice Release Candidate 2 v oběhu

The Document Foundation udělala vydáním další verze LibreOffice 3.3 RC 2 již druhý z posledních kroků na cestě k finální verzi tohoto kancelářského balíku. I když se LibreOffice zakládá na OpenOffice.org, je tento software vyvíjen nezávisle na projektu Oraclu.

Podle vývojářů přináší tato verze hned povícero vylepšení a oprav chyb. Instalátor pro Windows je tentokrát zase o něco méně náročný. LibreOffice přináší některé z nových vlastností OpenOffice.org, protokol změn (tzv. changelog) je dostupný k také k nahlédnutí.

Práva na používání označení OpenOffice.org vlastní stále Oracle, LibreOffice se od původního projektu odštěpila po té, co skupina vývojářů založila nezávislou Document Foundation. Pod její záštitou je tento kancelářský balík dále vyvíjen. The Document Foundation je podporována i dalšími firmami jako Google, Novell, Canonical a Red Hat.

LibreOffice si můžete stáhnout ze stránek The Document Foundation ve verzi pro daný operační systém, u vydání pro Windows se jedná o mezinárodní balík, který obsahuje více jazyků. Naproti tomu se pro GNU/Linux nebo Mac OS X jazykový balíček stahuje z příslušných archivů zvlášť, jinak bude prostředí programu anglicky.

Nová propagační tlačítka pro openMagazin

Připravili jsme pro vás nová propagační tlačítka, která slouží ke stažení PDF openMagazinu. Jak víte, tento elektronický časopis je **zcela zdarma**. Každý z našich čtenářů ho může umístit na svůj blog nebo web a **nabízet** ho svým čtenářům **ke stažení**.

Právě k těmto účelům poslouží nová tlačítka s texty „Stáhnout časopis“, „Stáhnout zdarma“ nebo „Stáhněte si PDF“. Mají oslovit **různé typy čtenářů** – těch, kteří openMagazin vůbec neznají, ale také těch, kteří o něm něco zaslechli, ale třeba nevědí, že je zdarma nebo kde ho mají hledat.

Pomozte prosím openMagazinu tím, že na něj budete **odkazovat** (www.openmagazin.cz) nebo ho přímo nabídněte na svých stránkách. Tlačítka si můžete stáhnout z webu www.openmagazin.cz/media/.

PLACENÁ INZERCE

Jak snadné je znát Linux

Sleva* 15 %
na školení dle výběru

Potřebujete znát Linux rychle a do hloubky? Naše školicí středisko Vám může nabídnout bohaté zkušenosti a špičkové odborníky linuxových systémů.

Vybíráme z našich kurzů:

Linux – základy ovládání a administrace (LX1)
Kurz seznamuje s OS Linux, jeho instalací, ovládáním, konfigurací a možnostmi využití.

Linux Internet server (LX2)
Kurz seznamuje s OS Linux a jeho možnostmi využití jako serveru pro Internet/Intranet a poštovního serveru.

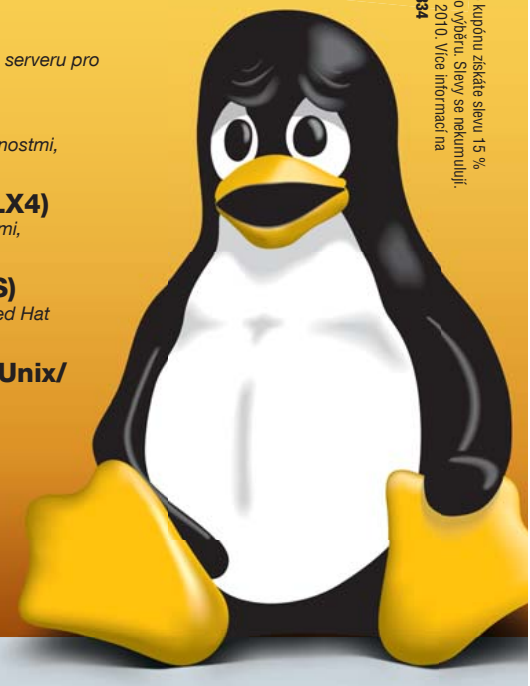
Linux v sítích TCP/IP (LX3)
Kurz seznámí účastníky s protokolem TCP/IP a jeho vlastnostmi, vysvětlí funkci síťové adresy a masky sítě.

Linux – rozšířená správa systému (LX4)
Kurz seznámí správce systému Linux s pokročilými funkcemi, konfigurací a zabezpečením tohoto systému.

Linux - Red Hat Cluster Suite (LXCS)
Kurz seznámí účastníky s řešením HA clusteru pomocí Red Hat Cluster Suite.

Pokročilé programování v systému Unix/Linux (UXAP)
Kurz seznámí s programováním IPC, vícevláknovým programováním a síťovou komunikací pomocí socketů.

Nabízíme školení různých distribucí, dle dohody se studenty. Používáme distribuce CentOS, Debian, Suse, Fedora, Ubuntu. Není-li distribuce domluvena, je použita aktuální verze CentOS (volný klon Redhat Enterprise Linuxu).



* po předložení tohoto kupónu získáte slevu 15 % na školení dle Vašeho výběru. Slevy se nekumulují. Akce platí do 31. 12. 2010. Více informací na **tel.: +420 608 700 834**

Školicí středisko PC-DIR

TRADICE A ZKUŠENOSTI – KVALITNÍ LEKTORSKÝ TÝM – DŮRAZ NA SPOJENÍ S PRAXÍ – OCHRANA INVESTIC KLIENTŮ – AKREDITOVANÁ ŠKOLENÍ – PÉČE O ZÁKAZNÍKY – INDIVIDUÁLNÍ KURZY

www.pcdir.cz

PC-DIR Real, s.r.o., Mlýnská 70, 602 00 Brno, tel.: 543 533 610, fax: 543 533 304, **e-mail: skoleni@pcdir.cz**

Castle Vox – Dobuď a... dobuď ještě více!

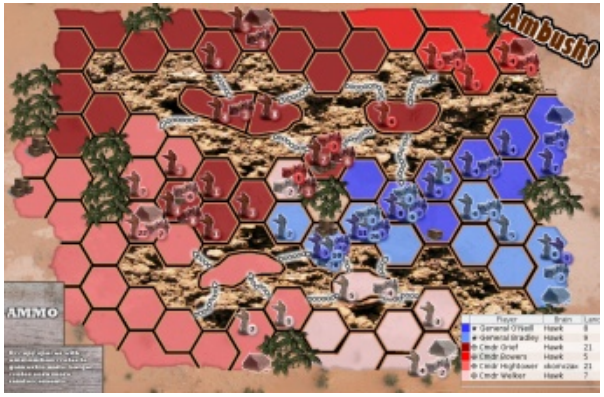
Jiří Komárek

Kleopatřino loďstvo se vydává na průzkum. Meče řinčí u bitvy o hrad vévody z Oxnorthu. Policie se stahuje před gangstery z Los Angeles. Vesmírné lodě Romulanů dobývají kosmickou stanici Bona Dea. Robin Hood se pokouší vymanit z obklíčení šerifa z Nottinghamu. Sovětský svaz útočí na japonské ostrovy, jež brání hrstka odhodlaných, kteří ovšem podléhají, a druhá světová válka končí vítězstvím Spojenců.

Vypadají tyto věty jako spolu naprosto nesouvisející a jediné spojující vodítko mezi nimi spatřujete v možnosti prolití spousty krve? Pak jste na omylu! A to dokonce v obou případech. Castle Vox je relativně nová tahová strategie z dílny nezávislého herního studia Sillysoft, jež nás již dříve obšťastnilo tituly jako Lux Delux, Ancient Empires Lux či American History Lux. Ve všech případech, tedy i u Castle Vox, se jedná o tahové strategické hry, tudíž dobývání uvedené v titulku je skutečným dobýváním, nikoliv dobíváním. A co tedy od hry očekávat, když ne hektolitry krve?

Úvod

Hned na začátku musím varovat všechny příznivce 3D či vůbec hezké grafiky jako takové, neboť o ni ve hře skutečně nejde a hra díky tomu občas působí trochu možná až přehnaně strohým dojmem. Staří pardálové, kteří mají stále v živé paměti grafiku složenou ze čtverečků, snadno odpustí, stejně tak jako ti, pro něž hratelnost nerovná se grafika měnící jejich grafické karty na centrální vytápění. Hned po stažení linuxové binárky, rozbalení a spuštění (tady pozor, hra vyžaduje nejdříve změnit uživatelská práva složky) vás přivítá klasické herní menu, ve kterém si vyberete, jakou mapu chcete hrát, vyplníte jméno, za kterou postavu chcete hrát, obtížnost a již vám nic nebrání kliknout na magické tlačítko „Start New Game“. Příjemnou vychytávkou na úvodní obrazovce je, že u každé mapy je pomocí hvězdy znázorněno, na jak vysoký level jste ji již vyhráli a to samé platí i u výběru osobnosti. Celkovou statistiku je též možné si prohlédnout kliknutím na „Achievements“.



Princip hry

Po samotném startu se ocitnete spolu s protihráči na mapě rozdělené na několik menších území a vaším úkolem je se skrze obsazování jednotlivých polí prokousat k protihráčovu hradu, ten obsadit a zničit veškeré jeho jednotky. Tím se stanete vítězem hry. Princip na první pohled jednoduchý se ovšem stane po chvíli hraní často zapeklitým oříškem, a to ať už se jedná o protihráče na síti, o kterých ještě padne řeč, nebo o umělou inteligence počítačového protivníka, jenž si rozhodně ostudu neudělá.

Pro dobývání můžete použít jednu ze dvou jednotek – pěšák (pawn) a rytíř (knight). Zatímco první jmenovaný se dokáže v jednom tahu posunout pouze o jedno políčko, při obraně je nezastupitelným pomocníkem, neboť právě při ní využívá svého bonusu a dokáže odolat útoku stejně silného regimentu rytířů. Rytíř se naproti tomu, má-li před sebou volná políčka bez nepřátelských jednotek, může pohybovat o dvě pole vpřed a svůj bonus využije při útoku, naopak, má-li bránit již obsazené políčko, stejně početná jednotka nepřátelských rytířů jej hravě smaže z povrchu zemského. Jeho cena je ovšem v porovnání s pěšákem vyšší, v hradě, kde se verbují veškeré jednotky, za něj zaplatíte pět jednotek zlata, zatímco první jmenovaný stojí pouze tři.

Tím se dostáváme k dalšímu principu hry – získávání surovin. Ta surovina je ve hře pouze jedna, a to již zmiňované zlato. Jeho schraňování není nijak složité – za každé obsazené políčko získává hráč po jedné

jednotce zlata. Výjimku tvoří různá bonusová políčka, která si můžete nechat zobrazit stisknutím tlačítka „Bonuses“ a jež vám každé kolo vydělají o něco více.

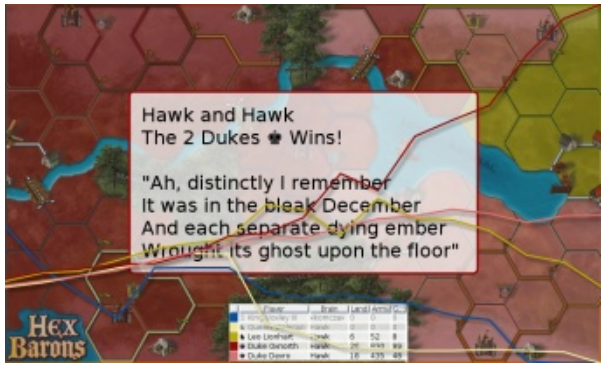
Jelikož je pohyb jednotek po mapě od vašeho „rodného“ hradu k soupeřovu zdlouhavý a hra by se tím neúměrně natahovala či spíše stávala díky patové situaci nedohratelnou, máte možnost si na kterémkoliv místě na mapě, které je obsazeno nejméně pěti vašimi jednotkami, postavit hrad. V tomto případě ovšem počítejte s vyšší investicí a do prasátka si předem naspořte osmdesát jednotek zlata.

Hra po síti

Jak jsem již dříve naznačil, hra obsahuje taktéž možnost hraní po síti. Po kliknutí na tlačítko „Network games“ se vám objeví přehledná tabulka, ve které je vepsáno vše důležité – název mapy, počet hráčů, kolik z nich je ještě naživu a možná nejpodstatnější informace: čas na jedno kolo. Tento limit se pevně stanoví na začátku hry a za tuto dobu se vždy provedou tahy, jež hráči stihli mezi tím paralelně provést. Jste-li skutečně hloubaví hráči a děsíte-li se časového limitu, mohu vás uklidnit tím, že tu existují i hry, jež dávají na jedno kolo limit 24 hodin a své tahy si tudíž můžete v klidu promyslet. Multiplayer na první pohled nepřetéká hráči, nicméně snad v každé denní době se tu najde pár map, které je možné si zahrát. A máte-li štěstí jako já, natrefíte tu třeba i na jednoho z tvůrců hry. A pokud se vám nebude zdát žádná z map či prostě budete chtít být na chvíli pánem celé hry, možnost spuštění si vlastního serveru je otázkou dvou kliknutí v nastavení.

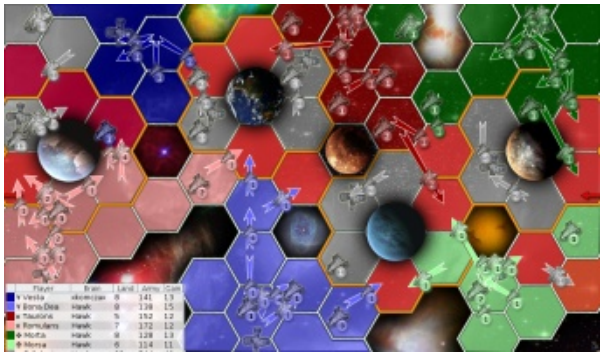
Editor map

Omrzí-li vás hraní map, které máte ve hře připraveny a které si po zaplacení a upgradu z dema na plnou verzi můžete stáhnout, je tu pro vás připraven editor map. Tady se autoři rozhodli jít tak trochu spartánskou cestou a místo hezkých klikátek vybíráte tvorbu terénu z rozbalovacího menu, což není vždy zcela přehledné a přenést vaši ideu na obrazovku počítače tak může zabrat relativně dost času a od dalších pokusů odradit. Malým uklidněním pro vás může být fakt, že map ke stažení je připraven relativní dostatek a další se neustále objevují.



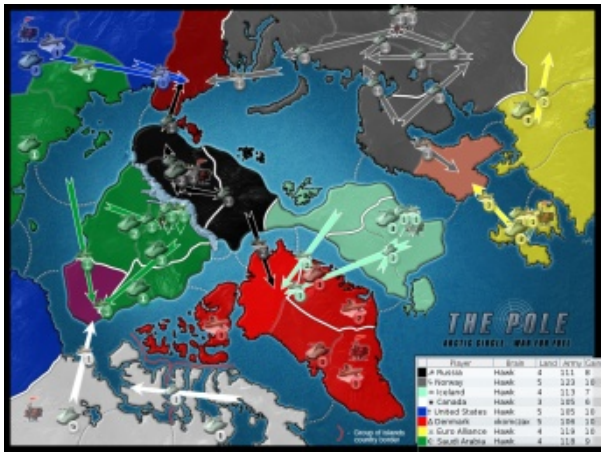
Zvuková kulisa

Jednou z posledních věcí, kterou je třeba zmínit, jsou vjemy přijímané našima ušima. Hra obsahuje jak zvuky u jednotlivých akcí, tak hudební doprovod. Popravdě, byla to snad první věc, kterou jsem ihned na začátku vypnul, jelikož ke hraní nejsou zvuky třeba a můj hudební přehrávač mi zajistil daleko lepší atmosféru.



Jak hru získat

Máte-li po přečtení chuť si hru zkusit, není nic snadnějšího než navštívit stránky výrobce a odtud si stáhnout hru pro vaši preferovanou platformu. Podporován je vedle GNU/Linuxu také operační systém firem Microsoft a Apple, k běhu je vyžadována Java. Zaujme-li vás hra, po zaplacení 350 Kč (€15, $20) se vám odemkne přístup k dalším možnostem hraní. Za tuto částku sice nedostanete dokonalou hru, jež by vyhovovala poptávce masy, ale své příznivce si zcela nepochybně najde a myslím, že po několika propařených nocích nebudete této investice, jež podpořila vývoj nezávislé hry pro váš oblíbený operační systém, v žádném případě litovat.



Závěr

V konečném hodnocení je třeba vyzdvihnout zejména hratelnost, kdy každá hra, a zejména ta síťová, nám připraví něco nového a nečekaného. Singleplayer hráči si ovšem též přijdou na své, inteligence počítačem řízených protivníků vám totiž nedá možnost každou hru vyhrát, a to i když se na ni sebelépe soustředíte. Hra samozřejmě není dokonalá, například audiovizuální stránka hry nepřiláká 3D efekty zhýčkané publikum, často je až příliš strohá, což ovšem někomu může vyhovovat, neboť se tím značně zlepšuje přehlednost. A platí-li, že není hra, co by se zalíbila všem, o této to můžeme říct dvojnásob. Ovšem své spokojené majitele, kteří nad ní stráví nejeden den a noc, si jistě najde.

Amazon Kindle 3: Malý zázrak pro knihomoly – 2

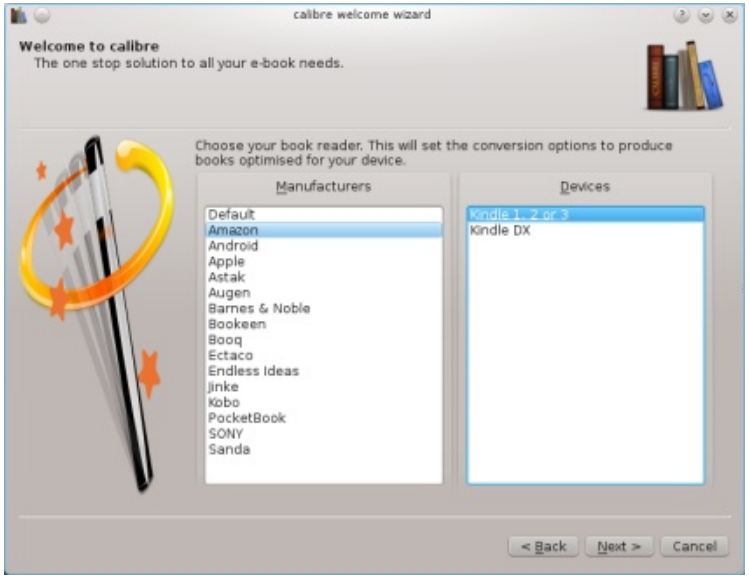
Pavel Beníšek

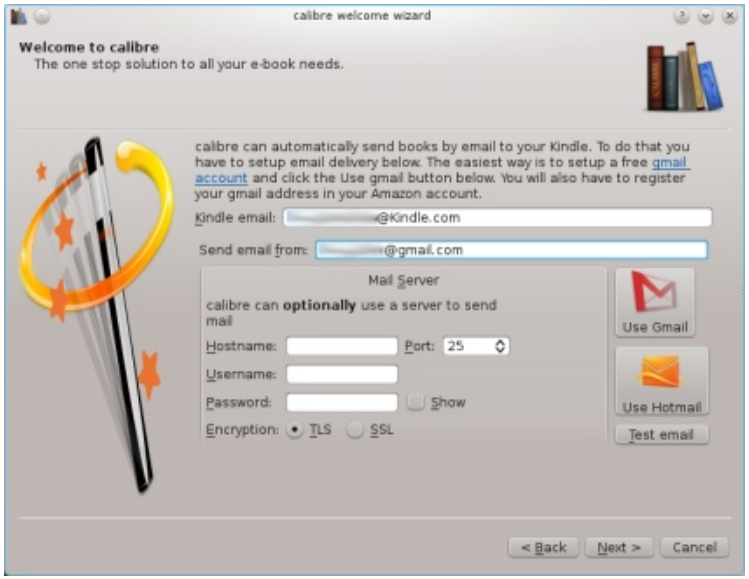
V druhém díle naší recenze se podíváme na další funkce elektronické čtečky knih Amazon Kindle 3. Mimo jiné i na webový prohlížeč.

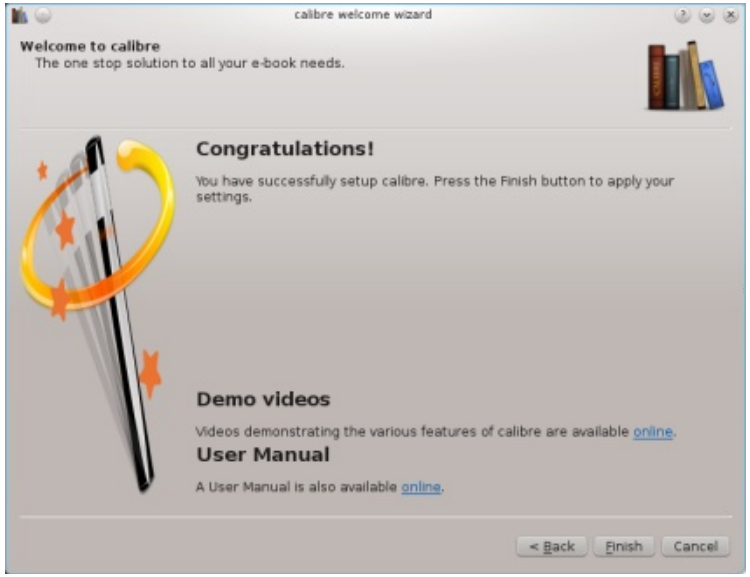
Calibre pro off-line čtení

V minulém díle jsem zmínil, že mi Calibre nepřirostlo k srdci, ale od té doby jsem na něj poněkud změnil názor. Sice stále postrádám dostatečnou rychlost a občas i flexibilitu, protože pokusný převod knihovny tří tisíc knížek z formátu txt do mobi trval na Core2Duo 2.4GHz šestnáct hodin. Na druhou stranu funkce vytváření „vlastního“ obsahu pro off-line čtení mě nadchla. Již v základu obsahuje Calibre slušnou sbírku zdrojů, ale, jak to tak již bývá, těch v češtině je minimum (vlastně pouze jeden) a ve slovenštině jen čtyři. Naštěstí není problém si nový zdroj vytvořit vlastními silami.

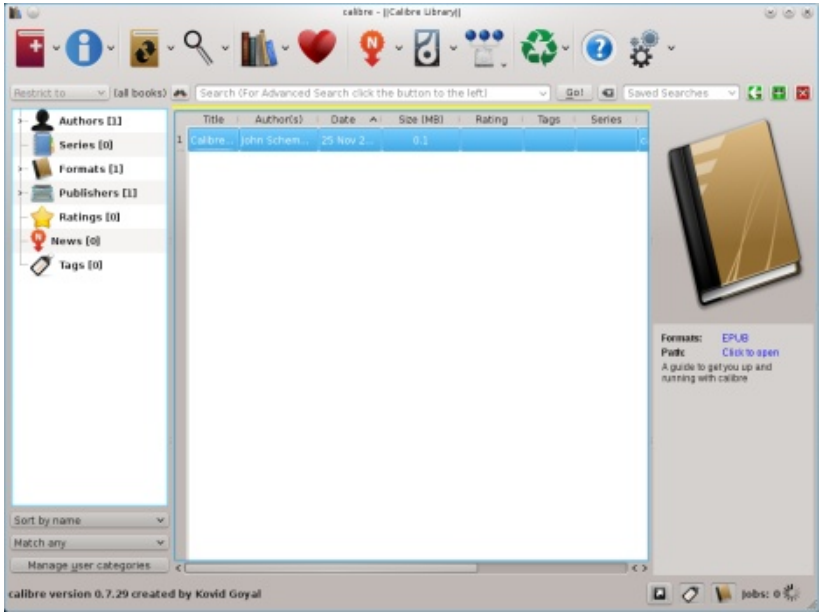
Calibre můžeme nainstalovat buď z balíčku naší distribuce, nebo postupem popsaným na stránkách projektu.







Při prvním spuštění si nastavíme naši čtečku. Calibre umožňuje zasílat novinky i e-mailem, takže, kdo chce, může použít tuto možnost a vyplnit svou adresu něco@Kindle.com. Poté je třeba nastavit i adresu odesílatele a ve svém Amazon kontě povolit příjem souborů z této adresy. Musím upozornit, že pokud máte 3G verzi Kindle a použijete 3G připojení, tak si Amazon účtuje malý poplatek za doručení. V případě přenosu přes wifi (alespoň pevně doufám) je zdarma.



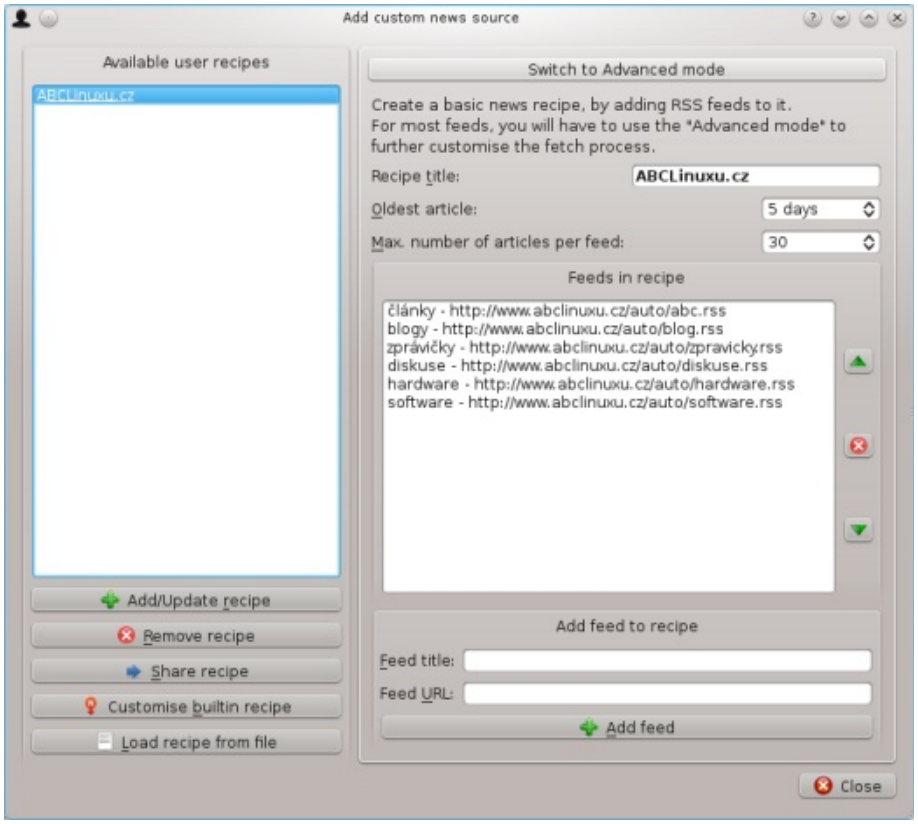
V našem případě je dobré nastavit Preferences/„Behaviour volbu“: „Prefered output format“ na MOBI. Pod volbou Preferences/„Sharing books by email“ je dobré upravit seznam formátů. Já jsem zde ponechal pouze AZW a MOBI.

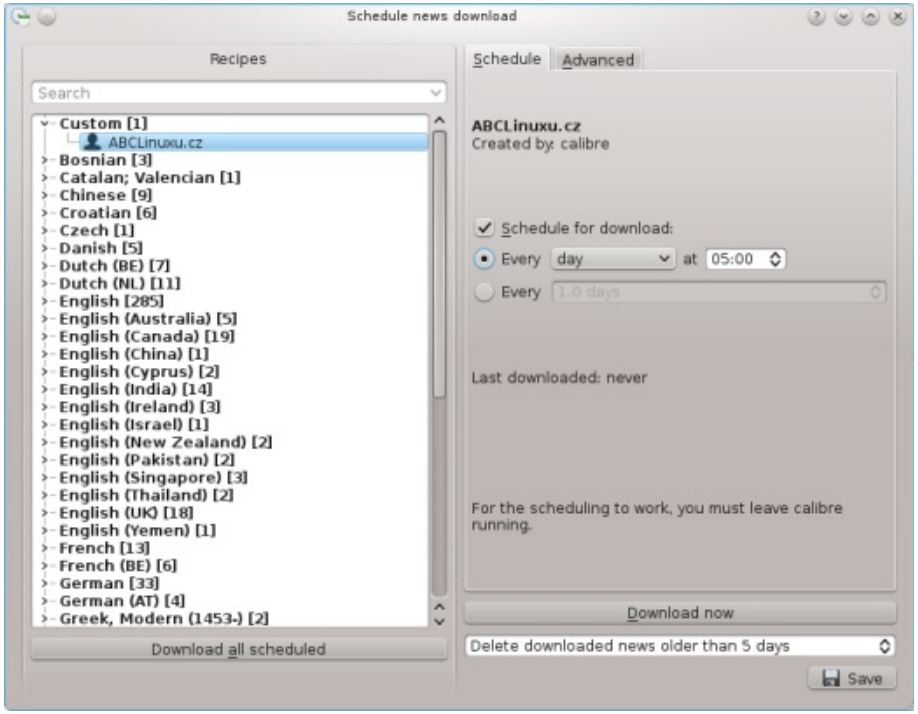
Pro vytvoření nového zdroje novinek pro off-line čtení stačí použít následující postup:

V horním menu stiskneme šipku vedle tlačítka „Fetch News“ a vybereme „Add Custom News Source“. V následujícím okně vyplníme:

- název cílového dokumentu
- maximální stáří stažených článků
- maximální počet článků

Pak přidáme postupně všechny RSS kanály, které chceme mít ve výsledném souboru, a po jejich vložení do seznamu vpravo klikneme na „Add-Update recipe“ nalevo. Tím jsme hotovi a můžeme zavřít okno.





Zde je výpis (zdroj) právě vytvořeného nastavení. Vytvořený .mobi soubor stahujte tady.

```
class AdvancedUserRecipe1290703599(BasicNewsRecipe):
 title = u'ABCLinuxu.cz'
 oldest_article = 5
 max_articles_per_feed = 30
 feeds = [(u'\u010dl\xe1nky', u'http://www.abclinuxu.cz/  auto/abc.rss'), (u'blogy', u'http://www.abclinuxu.cz/      auto/blog.rss'), (u'zpr\xe1vi\u010dky', u'http://www.abclinuxu.cz/auto/zpravicky.rss'), (u'diskuse', u'http://www.abclinuxu.cz/auto/diskuse.rss'), (u'hardware', u'http://www.abclinuxu.cz/auto/hardware.rss'), (u'software', u'http://www.abclinuxu.cz/auto/software.rss')]
```

Když nyní stiskneme tlačítko „Fetch News“, jako první položku v seznamu uvidíme Custom. Pod ní se nám již skrývá náš nově vytvořený zdroj. Po jeho označení můžeme v pravé části nastavit parametry automatického stahování a kolik kopií udržovat ve čtečce před smazáním.

Tím jsme v podstatě hotovi. Po chvíli by se nám měly novinky začít automaticky stahovat. Nevýhoda tohoto řešení je, že musíme nechávat zapnutý Calibre, pokud chceme použít právě automatické stahování novinek. Calibre nám dokonce sám nahraje nově stažené novinky do Kindle, pokud je připojené.

Nový prohlížeč PDF

Kindle a jeho operační systém ve třetí řadě nově obsahuje i použitelnou čtečku PDF dokumentů. Je na ní vidět, že by šla vyladit lépe, ale otázkou zůstává, jak moc se do toho Amazonu bude chtít. Nevydělává totiž na prodeji v tomto formátu, ale na svém vlastním AZW (i s DRM háčkem). Při prohlížení PDF je díky zmíněným rámečkům většinou nutné nejdříve originální soubor ořezat o okraje. Lze samozřejmě prohlížet PDF i bez toho, ale pak je často nutné zoomovat sem tam, a to není vůbec pohodlné. Pro ořezání nevyužitých okrajů používám jednoduchou utilitku v Javě nazvanou Briss.

Syntezátor hlasu

Můžete si nechat textové knížky předčítat syntezátorem hlasu. Ten je pouze pro anglické texty, ale do auta nebo přeplněného (vložte svůj nejoblíbenější hromadný dopravní prostředek) se může hodit, protože jeho kvalita mě více než mile překvapila. Také by se mohl hodit na naučení výslovnosti.

Audio knihy

Ty jsem bohužel zatím neměl možnost vyzkoušet.

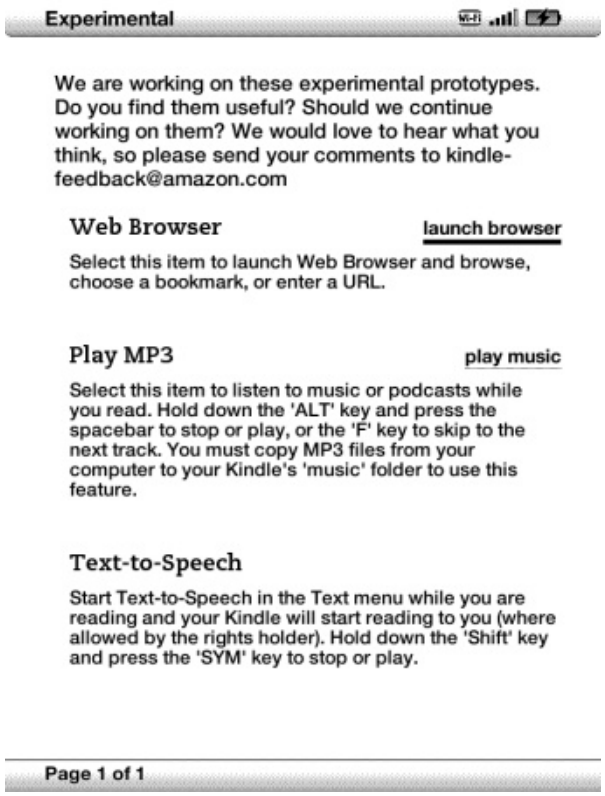
MP3 přehrávač

Velké minus pro Kindle je přehrávání MP3. To je v podstatě nepoužitelné. I když kvalita je ucházející, tak nelze přehrávat celá alba. Jakmile dáte „play“, Kindle začne náhodně skákat mezi všemi skladbami v adresáři Audio. Takže ani audio podcasty se zde nekonají, protože prostě nelze zvolit, jaký právě chceme slyšet. Jedinou variantou je vše uložit do jednoho souboru v pořadí, ve kterém chceme, ale to nelze nazvat řešením.

Web Browser

Po předchozím zklamání nás v sekci Experimental čeká tentokrát milé překvapení. Tím je Web Browser založený na jádře Webkit. A moudří již vědí, že to je zárukou kvalitního a hlavně rychlého renderování stránek i na slabším hardwaru. U Kindle jsme omezeni absencí polohovacího zařízení, což poněkud kazí jinak výborný pocit z používání prohlížeče. Pro kvalitní navigaci to není úplně ideální. Na rychlé zkontrolování e-mailů nebo přečtení zpráv o letošních výborných výsledcích pražských „S“ to však stačí.

Pro čtení článků z Internetu má prohlížeč jednu velmi pěknou funkci, a tou je „Article mode“. Po načtení stránky se tak můžeme přepnout do módu čtení článku, kde se vám zobrazí pouze obsah samotného článku včetně obrázků. Prohlížeč se pak chová podobně jako čtečka knih, takže vám text přeformátuje, čímž odpadne nepříjemné scrolování do stran a písmo se zvětší na přijatelnou velikost, takže nepotřebujete funkci lupy. Při brouzdání po web módu také nejsou zobrazovány prázdné okraje, takže je využita celá plocha displeje.



Menu prohlížeče je poměrně strohé. Nabízí zvětšování a zmenšování, přepínání mezi zmíněnými módy, správu záložek, historii a nastavení. Položka Setting je ještě jednodušší a nabízí pouze smazání historie, cookies a možnost zapnutí-vypnutí JavaScriptu a obrázků.

Poněkud horší je nemožnost stahovat soubory jiné než azw, mobi, prc a txt. Jakmile se o to pokusíte, prohlížeč pouze zobrazí dialog s informací o povolených typech souborů a stahování se nezahájí. Mrzí to obzvláště v případě PDF souborů.

Prohlížeč podporuje docela obstojně JavaScript, ale při zátěžové zkoušce na Gmailu mi přišel již poměrně pomalý (nicméně stále použitelný). Po přepnutí Gmailu do jednoduchého HTML módu vše funguje opět

rychle. Bohužel prohlížeč nepodporuje ani taby, ani více oken, takže například editace dokumentů v Google Docs nefunguje, což je velká škoda. Občas to brání správné funkčnosti i na mnohem jednodušších stránkách vyžadujících otevření odkazu v novém okně.

Baterie

Výdrž na vestavěnou baterii je opravdu úctyhodná. Podařilo se mi ji vybít až po třech týdnech, kdy jsem mimo čtení (tři knihy, dohromady přibližně sedm set stránek u papírových paperbacků) občas zkoušel Web Browser se zapnutou wifi. Odhaduji, že při stále zapnuté wifi by výdrž klesla někam okolo jednoho až dvou týdnů.

Wifi

Zde funguje vše nad mé očekávání dobře. Výjimkou jsou případy, kdy se snažíme připojit do „Computer-to-Computer" (Ad-Hoc) sítě. V tom případě nám Kindle pouze oznámí, že to není možné. To je sice nepříjemné pro mě, protože nemůžu použít tethering z telefonu, ale nevím kolika dalším uživatelům to bude vadit.

Hackování

Protože se jedná o poměrně mladé zařízení, zatím si hackem až tak moc nepomůžeme. Lze změnit screensaver z výchozího na vlastní (nahráním obrázků do přístupné interní paměti), lze použít vlastní fonty a tím v podstatě končíme. Nikde jsem bohužel nenašel emulátor terminálu, který bych uvítal nejvíc. Doufám, že se v blízké budoucnosti objeví další aplikace a ideálně integrované do menu, třeba v sekci Experimental. Asi nejslibnějšími jsou projekty usbNetwork a Quindle. Link k souborům je na konci článku.

Quindle

Projekt si klade za cíl portaci Qt na platformu Kindle. Pro správný běh je potřeba nejdříve nainstalovat jailbreak a usbNetwork a zkopírovat obsah Qindle do vnitřní paměti. Protože projekt Qindle není zrovna nejrychleji vyvíjený, je ještě nutné udělat tuto úpravu v souboru usbnet/bin/usbnetwork. Poté již stačí jen na domácí obrazovce stisknout klávesu del a napsat:

```
;debugOn
~usbNetwork
~usbNetwork
```

Při pokusu o vypnutí usbNetwork se zapne právě Quindle. Skript usbNetwork funguje jako přepínač, takže první spuštění jej zapne a druhé vypne. Při spuštěném usbNetwork se Kindle nepřipojí jako disk, ale jako síťové zařízení. Po ukončení Qindle se zařízení restartuje.

Na závěr jsem připravil krátké video překreslování stránek na e-ink displeji a přepínání mezi article mode a web mode v prohlížeči.

Pár tipů na závěr

- Na zmenšení nebo přesněji oříznutí okrajů u PDF používám java nástroj Briss
- Na zmenšení okrajů u knížek jsem použil tento postup. Pozor, při změně hodnoty u „Word per line" se okraje nastaví zpět na výchozí hodnotu.
- Jednoduchou (a nepraktickou) kalkulačku můžete použít tak, že na domácí obrazovce stisknete písmeno, tím se otevře vyhledávací pole. Do něj zadáte požadovanou rovnici (např: 40/3.14) a stiskněte enter (↵)
- Čísla můžete psát pomocí ALT a horní řady písmen
- Změna slovníku: Home, Menu > Settings, Menu > Change Primary Dictionary
- Screenshot: zároveň stisknout: Shift + ALT + G (při úspěchu blikne obrazovka)
- Pro zobrazení času při čtení stiskněte Menu a objeví se i horní lišta, kde je zobrazen čas
- Klávesové zkratky: http://booksprung.com/tips-tricks

JSI, Liberix a Euroface Consulting spouští pilotní provoz INGOT (tisková zpráva)

Jednota školských informatiků, Liberix o. p. s. a Euroface Consulting s. r. o. se dohodly na spolupráci v souvislosti s realizací vzdělávacího a ověřovacího systému INGOT v České republice. Vyzývají tímto základní a střední školy v České republice, aby se zapojily do pilotní fáze implementace tohoto systému v českém školství.

Co je systém INGOT

Systém INGOT slouží učitelům informatiky. Umožňuje jim **detailně hodnotit dovednosti** žáků a studentů podle kritérií rozčleněných do úrovní a **vydávat certifikáty** patřičných úrovní s mezinárodní platností. Jak mezinárodní zkušenosti dokládají, **nejnižší úroveň** zvládnou žáci již na **prvním stupni základních škol**, úrovně nejvyšší jsou však náročné i pro středoškolské studenty se zaměřením na digitální technologie. **Hlavním cílem projektu** je obohatit výuku, motivovat žáky ke vzdělávání a sjednocovat úroveň dosažených dovedností v rámci Evropy.

Použití ve světě

Systém INGOT byl vytvořen ve Velké Británii, kde jej **podpořilo ministerstvo školství** a národní rada pro odborné kvalifikace. V rámci evropského projektu je systém transformován do dalších zemí. Kromě České republiky jde o Německo, Bulharsko, Rumunsko a Španělsko. O zavedení systému INGOT do svých škol **požádaly i další země**, např. Malajsie a Jihoafrická republika.

INGOT podporuje využívání volně šiřitelného softwaru, ale jeho využití není tímto způsobem limitováno.

Systém hodnotících kritérií vzdělávání vychází z Evropského kvalifikačního rámce a lze je efektivně propojit s rámcovými vzdělávacími programy české vzdělávací soustavy.

Pilotní provoz v ČR

Se systémem INGOT se můžete seznámit na českých webových stránkách www.ingots.cz, kde naleznete i příručku pro hodnotitele a instrukce ve formě textu i videa, jak se systémem pracovat.

Zájemcům o zapojení do projektu nabízíme přidělení odborného poradce, který proškolí učitele, pomůže jim založit účty v systému a realizovat hodnocení. Poradce bude škole k dispozici při řešení technických nebo metodických potíží.

Pilotní spuštění tohoto projektu v jednotlivých zemích je hrazeno z prostředků Evropské unie. Díky tomu **nabízíme limitované skupině škol vstup do systému do 30. 6. 2011 zdarma**, i na to navázané vybrané služby odborného poradce.

Linuxové a open-source prohlížeče v prosinci 2010

Jiří Macich ml.

Závěr roku 2010 patřil ve světě webových prohlížečů především nové Opeře 11, která kromě vylepšení tabbed-browsingu přinesla dlouho očekávanou podporu rozšíření. Neméně zajímavé ovšem bylo oficiální představení Chrome OS od Googlu. Dále vyšla také osmá betaverze čtvrté generace Mozilla Firefoxu a oblíbená služba Xmarks po divokém podzimu změnila majitele.

Google Chrome 8 pouze opravuje chyby

[08.12.2010] Dříve bývalo zvykem, že s novou major verzí prohlížeče Google Chrome přišla alespoň jedna či dvě větší novinky, které by stály za pozornost. Po zkrácení vývojového cyklu tomu tak není. Po Google Chrome 7 také nejnovější ostrý Google Chrome 8 nepřináší nic moc nového. Jedinou novinkou je vylepšený integrovaný PDF prohlížeč běžící v sandboxu.

Kromě absence výraznějších novinek zamrzí i to, že si Google neplní resty. Automatické vyplňování formulářů dál komolí (nejen) česká telefonní čísla, která převádí do nesmyslných formátů. Navíc chybí i slibovaná funkce pro náhled před tiskem.

Služba Xmarks má nového vlastníka, nadále bude zdarma

[08.12.2010] Synchronizační služba a oblíbený doplněk do webových prohlížečů Xmarks je zřejmě definitivně zachráněn. Alespoň pro nejbližší dobu. Služba totiž našla kupce, kterým je provozovatel podobně zaměřeného projektu LastPass orientujícího se na online správu a ochranu hesel k různým webovým službám. Zatím se ale nechystá nějaké zásadní propojování obou služeb.

Xmarks nadále poběží odděleně a nepočítá s plošným zpoplatněním. Za dvanáct dolarů ročně je tu však nabídka Xmarks Premium zahrnující přístupové aplikace pro iPhone a Android nebo přednostní vyřizování problémů ze strany technické podpory. Za dvacet dolarů ročně si lze předplatit prémiové služby Xmarks a LastPass v balíčku.

Otazník nad budoucností Xmarks se vznášel už celý podzim. Na konci září uživatele šokovala zpráva o ukončení provozu kvůli chybějícím financím i absentujícímu udržitelnému obchodnímu modelu. Poté provozovatelé služby přišli s návrhem na zpoplatnění služby, respektive s jakousi veřejnou sbírkou na další provoz. Po nějakém čase pak oznámili, že díky medializaci to nebude s koncem služby tak horké, protože se rýsují určité obchodní možnosti.

Chrome OS byl představen, Google chystá masivní testování

[09.12.2010] Zařízení s Chrome OS se sice podívají na trh až v roce 2011, ale Google svůj nový systém tento týden již oficiálně představil na tiskové konferenci ve Spojených státech. Žádné zásadní překvapení se ale nekoná. Jedinou novinkou je experimentální notebook, který poputuje kvůli uživatelské zpětné vazbě k tisícům testerům z řad vývojářů, médií, škol a jiných organizací.

Testy zatím poběží jen ve Spojených státech. Pro tamní uživatele byl také otevřen očekávaný Chrome Web Store, kam vývojáři nahráli už pětistovku aplikací použitelných v prohlížeči Google Chrome a později i v systému Chrome OS, který právě na webových aplikacích bude závislý, a proto je nesmyslné hovořit o konkurenci pro Windows či jiné desktopové systémy.

Opera 11 nepřináší jen podporu rozšíření

[17.12.2010] Po třech release candidate verzích spatřila světlo světa finální Opera 11. Novinek je celá řada, ale tou nejvýraznější je bezpochyby podpora rozšíření. Dále byl vylepšen tabbed-browsing o funkci připínání panelů a jejich stohování, respektive třídění do skupin.

Začátečníci by pak měli ocenit vizuální gesta myší, díky nimž tuto funkci snad jednodušeji dostanou pod kůži. Opět došlo i na posílení výkonu. Opera se také přidává ke Google Chrome ve skrývání protokolu v adresním řádku. Opera 11 jej již neuvádí jako součást adresy, ale vyjadřuje jej symbolem před adresou, takže nejde o úplné skrytí.

Další novinkou je panel záložek, který nahradil osobní panel. Vyhledávací políčko pak nově podporuje našeptávání od Googlu. Záběr aktualizačního mechanismu byl rozšířen o nově zavedená rozšíření a také o aplikace v rámci funkce Opera Unite.

Mozilla Firefox 4.0 Beta 8 ladí podporu WebGL

[26.10.2010] Mozilla Corporation vydala v pořadí již osmou betaverzi chystaného prohlížeče Mozilla Firefox 4.0. Tentokrát ale nečekejte nějaké přelomové novinky. Aktualizován byl synchronizační mechanismus Firefox Sync a úprav se dočkala podpora WebGL, a to se zaměřením na výkon, kompatibilitu a stabilitu. Opraveny byly i další objevené chyby během procesu testování.

Faktem je, že Mozilla Firefox 4.0 nabírá značné zpoždění. Ostrá verze by se měla objevit někdy v prvních měsících roku 2011. Uživatelé mohou jen doufat, že díky tomu bude finální verze opravdu dobře odladěná. Zatím však je spíše zklamáním, že na nové zajímavé funkce musí koncoví uživatelé dál čekat.

Certifikaci získají notebooky výhradně s Chrome OS, bez Microsoft Windows

[30.12.2010] V roce 2011 se na trhu objeví v komerční nabídce první přenosné počítače s Chrome OS a už teď je jisté, že je půjde rozdělit do dvou skupin: na certifikované a necertifikované. Certifikaci od Googlu dostanou zařízení, která budou jeho systém implementovat dle předem stanovených kritérií včetně všech bezpečnostních prvků.

Certifikaci však nezískají hybridní notebooky, které by vedle Chrome OS chtěly uživatelům nabídnout i jiný systém. Kombinace Chrome OS například s Microsoft Windows možná bude, ovšem takto vybavené zařízení nezíská certifikaci od Googlu. Ten zjevně nechce, aby se z jeho systému stal jen nějaký módní doplněk k Microsoft Windows.

Potvrzuje se tak, že s Chrome OS bude chtít vytvořit úplně novou skupinu přenosných zařízení. Uvidíme už za pár měsíců, jak se mu to povede.

Google Chrome 9 s aktivní podporou pro WebGL?

[30.12.2010] Google Chrome 9 Beta má ve výchozím nastavení po instalaci již aktivní podporu WebGL, tedy technologie pro práci s 3D grafikou přímo ve webovém prohlížeči bez potřeby externích pluginů a jiných doplňků třetích stran. S podporou WebGL počítá také Mozilla Firefox 4.0.

Dosud se o WebGL mluvilo a psalo hlavně v souvislosti s novou generací webových her, ale 3D grafika se může díky WebGL zabydlet i u různých dalších služeb. S WebGL může vznikat i nová generace webové reklamy nebo informační grafiky.

Pokud používáte Google Chrome 9 Beta, můžete si vyzkoušet celou sérii hrátek s WebGL, kterou Google připravil: http://www.chromeexperiments.com/webgl/. Zajímavě se jeví třeba Body Browser a efektně působí pak i WebGL Aquarium.

Alternativní prohlížeče propadají ve filtrování záškodnického obsahu

[30.12.2010] Experti z NSS Labs se opět podívali na zoubek filtrům záškodnických a podvodných stránek, jimiž jednotlivé webové prohlížeče chrání uživatele. Nejlépe si opět vedl Internet Explorer, jehož ostrá verze byla schopná uživatele upozornit na možná rizika v průměru v devíti z deseti případů. Další prohlížeče si už v testu vedly o poznání hůře.

Například oblíbený Mozilla Firefox ve verzi 3.6 byl schopen zablokovat jen devatenáct procent pokusů o přístup na nebezpečné stránky. Třetí příčku v testu obsadil Apple se svým Safari 5, které zablokovalo jedenáct procent útoků. Google Chrome, u nějž byla testována šestá generace, obstál jen ve třech procentech případů. Opera propadla stoprocentně.

Postřehy z TeXové dvojkonference

Jaroslav Hajtmar; *korekce a upřesnění Pavel Stříž*

Při příležitosti dvacátého výročí založení sdružení CSTUG se uskutečnila významná TeXová dvojkonference – čtvrtý mítink ConTeXtistů a LuaTeXistů (4CM) a třetí konference TeXperience (3TE). V příspěvku zmíněné fotky jsou ze sbírek Franse Goddijna a cestovatele Milana Štourače.

Čtvrté mezinárodní setkání ConTeXtistů proběhlo od pondělí 13. do soboty 18. září 2010 nedaleko Prahy – v Březanech (kousek od Týnce nad Sázavou) na Mlýně Brejlov. Na tuto akci průběžně navázala třetí konference TeXperience, která byla na stejném místě neformálně zahájena ve čtvrtek 16. září a probíhala až do neděle 19. září 2010. Jak již název místa napovídá, konference probíhaly v prostorách bývalého mlýna ležícího na Sázavě. Každý ConTeXt mítink je významným pracovním setkáním vývojářů ConTeXtu a místem, kde se s vývojáři může běžný uživatel osobně setkat. Mítinky jsou plánovány s ročním předstihem a program vzniká průběžně.

Osobně používám ConTeXt již několik let a letos se mi naskytla jedinečná možnost, která se nebude jen tak opakovat – zúčastnit se tohoto setkání v České republice. První tři ConTeXt mítinky proběhly v zahraničí: v holandském Epenu, slovinské Bohinji a holandském Haag. Hlavní vývojáři – Hans Hagen (ConTeXt, LuaTeX) a Taco Hoekwater (LuaTeX, Metapost) – vytvořili rozsáhlý několikadenní program nabitý přednáškami, prezentacemi, diskuzemi a workshopy. Stejně jako v předchozích letech byl záběr programu velmi široký a neformálním nosným tématem bylo: „ConTeXt typesetting documentation, teach as we preach“ (Dokumentace ConTeXtu, učte dle našich kázání). Přispět mohl každý, kdo měl co říci k tomu, jak lze využívat a používat ConTeXt nebo jak ConTeXt vylepšit.

Více o ConTeXtu a LuaTeXu viz především webové stránky ConTeXt garden a firmy Hanse Hagena PRAGMA ADE. Začátečníkům systému ConTeXt lze doporučit překlad příručky *Exkurze do ConTeXtu* od Víta Zýky a jeho spolupracovníků publikovaný ve Zpravodaji 2–4/2006 (úvodní stránka nebo přímý odkaz na PDF verzi).

Obě konference byly organizovány sdružením CSTUG a Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně, konkrétně Fakultou managementu a ekonomiky Ústavem statistiky a kvantitativních metod. Mezi sponzory byla finská společnost K-Patents Process Instruments, česká společnost Korunní a řada jedinců. Záštitu nad akcemi převzalo Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy České republiky.

Organizační výbor ve složení Jano Kula, Pavel Stříž, Mojca Miklavec, Karel Píška, Jaroslav Hajtmar, Miloš Brejcha, Tomáš Hála, Leona Tolarová, Milan Stříž, Yvona Střížová a Martin Stříž přivítal v pondělí 13. září 2010 celkem 31 účastníků z jedenácti zemí. Ve čtvrtek a pátek 16. a 17. září 2010 se počet navýšil o české účastníky 3TE na celkových 47 účastníků. Jen pro zajímavost uvádím, že na konferenci byl přítomen i účastník z Kanady nebo účastnice dokonce až z Jihoafrické republiky. Pole účastníků bylo velmi různorodé a zahrnovalo všechny kategorie uživatelů – od úplných nováčků až po zkušené ConTeXtové a LuaTeXové profesionály.

Hlavními postavami 4CM byli Hans Hagen, Taco Hoekwater, Arthur Reutenauer, Mojca Miklavec, Luigi Scarso, Wolfgang Schuster, Patrick Gundlach, Alan Braslau atd. Všechna tato jména jsem velmi dobře znal z frekventované e-mailové konference uživatelů systému ConTeXt, ntg-context@ntg.nl.

Kdo je kdo: Lidé na setkání ConTeXtistů

Na 3TE nemohli též chybět české TeXové osobnosti jako Zdeněk Wagner, Karel Horák, Petr Olšák, Tomáš Hála, Jiří Rybička a další. Průběh obou konferencí průběžně dokumentoval svým Canonem Frans Goddijn, jehož vybrané snímky z konference můžete nalézt na www.kostverlorenvaart.nl/context2010/.

Většina organizátorů přijela na místo konání již v neděli a začala připravovat techniku a všechno potřebné vybavení. Pavel Stříž „zaměstnal" stejně jako na minulých akcích celou rodinu a spolu s dalšími pomocníky připravili během neděle a pondělí dopoledne vše potřebné tak, aby konference mohla být podle programu zahájena. Pavlův otec – Milan Stříž – v průběhu pondělí fungoval mj. jako taxikář a průběžně přivážel z vlakového a autobusového nádraží jednotlivé účastníky či celé skupinky.

Technici v akci: Arthur Reutenauer (klečící), Miloš Brejcha, Jano Kula a Lubor Homolka

Diskuze: Jano Kula, Milan Stříž a Karel Píška

Při příjezdu a registraci byl každý účastník přivítán „panákem" Milanovy ořechovky, popř. pravé slivovice, které měly u všech účastníků veliký ohlas. Každý z účastníků při registraci obdržel množství pracovních materiálů, manuálů, brožurek a drobných i objemných dárkových předmětů, mezi nimiž vévodila mj. objemná několikakilová „bichle" fontů od Pavla Stříže (pod pracovním názvem kniha fontíků tři, představené poprvé na OSSConf2010 v Žilině na začátku července 2010); hodnotná publikace *Typografická písma Vojtěcha Preissiga* od Otakara Karlase z roku 2009 (zahraniční účastníci obdrželi anglickou verzi, čeští účastníci naopak verzi českou); ConTeXtmítinkové tričko se stylovým linorytovým potiskem nebo např. i láhev pravé moravské *ConTeXt slivovitz* od Milana Stříže.

Hlavní konferenční místnost – TeXroom – byla umístěna ve druhém patře hlavní budovy. Každý účastník měl připravený vlastní stůl a připojení notebooků jednotlivých účastníků k Internetu zajišťovalo několik wifi-accesspointů. Všechny přednášky včetně všech prezentací (slideshow) se natáčely na video, potřebné vybavení a techniku obsluhovali v průběhu celé dvojkonference Miloš Brejcha, Lubor Homolka a Pavel Stříž.

Konferenční místnost – TeXroom – v popředí Arthur Reutenauer a Hans Hagen (vpravo)

Vlastní neoficiální program začal vlastně ihned po registraci a večeři kolem osmé hodiny večer workshopem ConTeXt installation clinic, po jehož ukončení byly Taco Hoekwaterem a Janem Kulou doladěny poslední úpravy oficiálního programu 4CM na dny další. Nebudu program detailně popisovat – můžete jej nalézt např. na meeting.contextgarden.net/2010/programme.shtml. Program byl velmi různorodý a pestrý a každý z účastníků měl možnost si vybrat ze široké nabídky témat. Když se podíváte do časového rozpisu, snadno zjistíte, že oficiální denní program končil občas až po půl jedenácté večer. Řadu účastníků jste však mohli v TeXroomu zastihnout buď při diskuzi, nebo nad notebookem i po druhé hodině ranní. Ranní program začínal pravidelně v devět hodin a kromě krátkých „coffeebreaků" a přestávek na oběd a večeři se neustále pracovalo. Dokonce i po skončení denního programu jste mohli zaregistrovat skupinky účastníků diskutujících s vývojáři či mezi sebou navzájem. V odpočinkovém sálu – Resting room – bylo možné najít posterovou sekci a výstavky nakladatelů, tvůrců písem a editorů.

Výstavka Tima Eyreho v Resting room – představení časopisu New Escapologist

Vzhledem k tomu, že „Nejen prací živ je člověk!" a relaxovat je třeba, tak na čtvrtek 16. 9. organizátoři naplánovali relaxační odpoledne a večer. Po obědě jsme všichni společně vyrazili na pěší výlet do nedalekého Týnce nad Sázavou, kde jsme navštívili místní hrad, jehož součástí je známá románská rotunda. Na hradě jsme navštívili také místní muzeum s řadou zajímavých expozic a galerii výstavy keramiky, obrazů a soch.

Kulturní zážitek byl završen exkurzí do Benešovského pivovaru, kde nám místní sládek zprostředkoval prohlídku provozu a krátké posezení nad ochutnávkou jejich tekutého sortimentu – piva Ferdinand. Z pivovaru nás ve večerních hodinách autobus přivezl zpět na Brejlov, kde na nás čekala večeře s barbecue, kulturním programem a skvělou muzikou od cimbálové kapely Pentla, která nám vyhrávala do pozdních nočních hodin.

V pátek pokračoval řádný odborný program, do něhož byly zakomponovány mj. i přednášky českých kolegů – Davida Březiny (General Issues in Multi-script Typography), Karla Píšky (Fonts with Complex OpenType Tables) či Karla Horáka (Do It Better...). 4CM byl zakončen dvěma paralelně běžícími večerními workshopy (ConTeXt for Beginners; Lua for Beginners), které umožnily začátečníkům seznámit se se základy práce s ConTeXtem, popř. se základy programování v jazyce Lua.

Součástí ukončovacího ceremoniálu 4CM bylo vyhodnocení nejaktivnějšího člena ntg-context mailového listu (stal se jím SuperWolfgang Schuster) a představení místa, které bude hostit následující ročník mítinku. Průvodcem představení místa dalšího setkání byl Arthur Reutenauer. Páté setkání ConTeXtistů je naplánováno na termín 19. až 24. září 2011 a uskuteční se ve Francii na ostrově Porquerolles, který se nachází u pobřeží francouzské riviéry (nejbližší velké město je Toulon). Toto místo bude v příštím roce hostit ConTeXt a LuaTeX vývojáře a uživatele a poskytne možnost prezentovat jednotlivým uživatelům a vývojářům své výsledky, zkušenosti a představy o budoucím vývoji. V závěru účastníci poděkovali sponzorům a taktéž organizátorům za jejich práci. Velký dík patřil zejména Jano Kulovi, Pavlu Střížovi a jeho rodině, jejichž velkým přičiněním celá akce proběhla od začátku až do konce hladce a bezproblémově.

Nejmladší účastnice konferencí – Natálka Štěpničková

Nejmladší účastník – tříměsíční Toníček Štěpnička v náručí maminky

Ačkoliv byla 4CM oficiálně ukončena v pátek večer, poslední konferenční příspěvky zazněly v sobotním dopoledním programu. Po odpolední přestávce pak neformálně zahájil Zdeněk Wagner navazující konferenci – třetí ročník TeXperience. Vzhledem k tomu, že větší část zahraničních účastníků 4CM byla i nadále přítomna, proběhl i zbytek sobotního odborného programu 3TE v angličtině. Bylo možné vyslechnout mou přednášku o knihovně ScanCSV.lua, o písmu Skolar od Davida Březiny, značení korekturních znamének od Tomáše Hály, po přestávce pak

o systému TeXonWeb od Jana Přichystala, sazbě *Bibliografie americké literatury v českých překladech: 2000 & 2010* od Romana Trušníka a pravidlech sort a merge v programu Xindy od Zdeňka Wagnera. Sobotní noční program pokračoval křestem vítězné soutěžní knihy *Všechna Editina tajemství* Zdeňka Wagnera, jeho autorským čtením krátkých povídek a v pozdních hodinách jej zakončil Milan Štourač křestem svého druhého cestopisu Barvitosti toulek a povídáním o svých cestách do Íránu a Ázerbájdžánu. Následuje pět fotek z Íránu a jedna z Ázerbájdžánu.

Náročný konferenční program se nachýlil ke konci. V neděli po snídani proběhlo posledních pět přednášek. Vzhledem k tomu, že všichni zahraniční účastníci již odcestovali, shodli jsme se na tom, že nedělní program proběhne výhradně v češtině. Program zahájil Petr Olšák svým tutoriálem Matematika a vnitřní algoritmy TeXu a po něm se vystřídali se svými zajímavými příspěvky Mirek Olšák, Jan Štěpnička a Jan Šustek.

TeXovým „fajnšmekrům“ bych obzvláště rád doporučil seznámit se s příspěvky Jana Štěpničky a Jana Šustka – Využití TeXu při organizaci Mezinárodní matematické soutěže Vojtěcha Jarníka a příspěvkem Jana Šustka – O makrech, která umí aritmetiku s velkými čísly. Všechny přítomné velmi pobavil humorný příspěvek Jana Štěpničky – Stavebně TeXnická praxe, LaTeX2rtf a proč jsou ČSN Arialem, který popisoval vskutku detektivní pátrání po autorovi předpisu, který zakotvuje nutnost používání písma Arial při sazbě českých státních norem (ČSN).

Závěr 3TE patřil Miloši Brejchovi, který představil pravděpodobné místo, www.sklarna.eu, pro konání příštího ročníku TeXperience. 4TE by se měla v roce 2011, cca v září, uskutečnit v oblasti Plzně. Po oficiálním zakončení se již mohli účastníci rozjet ke svým domovům, aby pro organizátory nastal okamžik druhé směny – balení, uklízení...

Z mého pohledu musím zhodnotit absolvovaný týden jako jeden velký zážitek. Osobní setkání s lidmi, kteří jsou v e-mailových konferencích on-line připraveni velkoryse zodpovědět i velmi začátečnické dotazy, s lidmi, kteří Knuthovu štafetu přesouvají na další a další mety. Z načerpaných informací budu asi velmi dlouho těžit a čerpat.

Část příspěvků z konferencí je dobře zdokumentována v konferenčním sborníku, který obdrželi zahraniční účastníci. Věřím a doufám, že se i další, zatím nezveřejněné, příspěvky objeví v různých dalších sbornících a materiálech pro poučení a inspiraci široké TeXové veřejnosti. U nás je takovým zprostředkujícím médiem Zpravodaj CSTUG, kde by také přetištěný vyčištěný sborník a další příspěvky měly být otištěny a po roce budou zveřejněny v úplné elektronické podobě na stránkách časopisu, bulletin.cstug.cz. Vybrané české příspěvky a překlady z angličtiny se objevují a objeví v časopisu openMagazin, www.openmagazin.cz.

Co říci závěrem? Snad jen poděkování! Všem, kdo se jakýmkoliv způsobem zasloužili o to, aby konference úspěšně proběhly, patří velké poděkování. Speciální poděkování asi zaslouží zejména Jano Kula, který by mohl jistě mnoho vyprávět o tom, jak se „dělá“ významná mezinárodní TeXová konference „na samotě u lesa“. Speciální dík patří dozajista i Pavlu Střížovi a jeho rodině – ti se zásadním způsobem, organizačně i materiálně, zasloužili o hladký průběh obou konferencí, dík patří i všem pomocníkům, kteří zabezpečovali obsluhu, dovozy a odvozy techniky a lidí, překládání pro méně jazykově vybavené atd.

Všem „ufounům“ (jak označuje od předminulého ročníku TeXperience moje manželka TeXové nadšence) mohu jen a jen (aspoň občas) doporučit něco takového absolvovat – stojí to vážně za to!

Program a abstrakty příspěvků z 4CM jsou k nalezení na adrese meeting.contextgarden.net/2010/, k některým jsou dostupné i prezentace a zdrojové kódy.

Pohled na terasu na Brejlově a řeku Sázavu

Autor příspěvku – Jaroslav Hajtmar s akordy u jezu

Podrobnější informace a galerie fotek z 3TE a ročníků dřívějších jsou k mání na striz9.fame.utb.cz/texperience/.

Na viděnou na Plzeňsku (rok 2011), Ostravsku (rok 2012) či opět na Brejlově u Prahy (rok 2013), kde bude repete dvojkonference uživatelů ConTeXtu a LuaTeXu a dalšího ročníku TeXperience!

Co nového přináší Linux Mint 10?

Roman Bořánek

Nedávno vyšla desátá verze distribuce Linux Mint, která vychází z nejnovějšího Ubuntu 10.10. Kromě novinek z Ubuntu nový Mint přináší i pár vlastních vylepšení. A jako obvykle se snaží především o to, aby byl ještě přívětivější pro běžné uživatele. Linux Mint 10 Julia vás zve na návštěvu...

Představení

Distribuce Linux Mint je zřejmě nejznámější a nejpoužívanější derivát Ubuntu. To ale neznamená, že je na vedlejší koleji. Podle některých statistik je dokonce druhou nejrozšířenější distribucí hned za Ubuntu. Ještě více než Ubuntu hraje na uživatelskou přívětivost a vytváří další „klikátka" pro pohodlnější nastavování všemožných věcí.

Předem bych chtěl upozornit, že v tomto článku nebudu probírat všechny vlastnosti Mintu, ale hlavně novinky. Pokud se chcete o samotném Mintu dozvědět více, dobře poslouží recenze na Linux Mint 8 Helena. Zároveň také moc nebudu zmiňovat novinky, které přineslo Ubuntu 10.10. S většinou z nich se setkáte i v Mintu, ale nemá cenu je znovu popisovat, jejich přehled najdete v recenzi Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat.

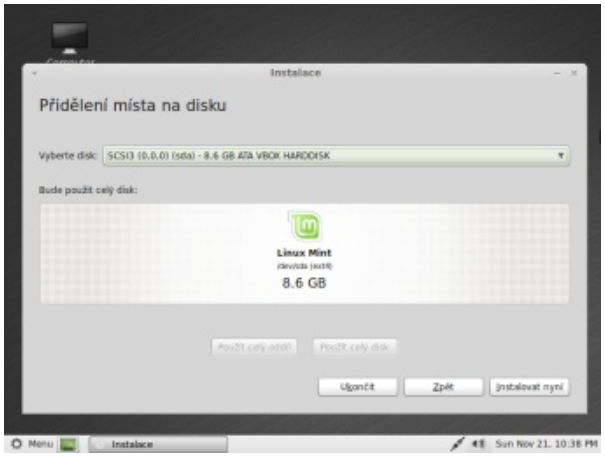
Právě nabootované Live CD

Dostupné varianty

Stejně jako v Ubuntu je hlavním prostředím Mintu GNOME 2.32. Se zpožděním vychází i verze s prostředím KDE, Xfce a Fluxbox. Desátá verze s těmito prostředími momentálně ještě není k dispozici, ale v následujících týdnech by se měla objevit, sledujte LinuxMint.com a blog vývojářů. Mint s GNOME samozřejmě vychází ve 32bitové i 64bitové verzi pro CD a DVD. DVD verze je ale jen o málo větší než CD verze a není „nabouchaná" množstvím všelijakých (často i zbytečných) aplikací, jak to můžete znát z jiných distribucí. Odkazy na torrenty a na spoustu http zrcadel, kde můžete všechny verze Mintu stáhnout, najdete opět na blogu.

Instalace a uvítání

Instalace vás nejspíš ničím nepřekvapí. Díky Ubuntu se instalátor dočkal několika vylepšení, ale jinak je vše při starém. Důležité je, že obrazy Mintu jsou „živé", takže si ještě před instalací můžete Mint vyzkoušet a poté instalovat v přehledném grafickém režimu. Po instalaci a prvním spuštění Mintu se objeví pěkná uvítací obrazovka. Není nikterak převratná, ale začátečníkům může značně pomoci s prvními krůčky v novém systému. Najdou tam odkazy na tutoriály, diskusní fórum, uživatelskou příručku v PDF (anglicky) a několik dalších věcí. Překvapil mě odkaz na IRC kanál, který se otevře v aplikaci Xchat a bez jakéhokoliv nastavování vás nasměruje rovnou do dané místnosti. Uvítací obrazovka se povedla.



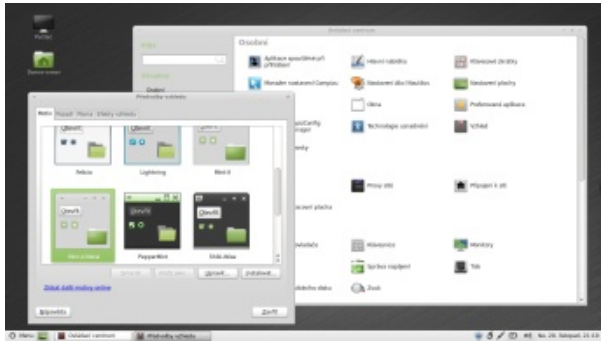
Vylepšené rozdělování diskových oddílů při instalaci

Uvítací obrazovka – pro začátečníky velký pomocník

Mint se snaží, ale Ubuntu je hezčí

Mint na první pohled vzhledem připomíná Mac OS X. Je to dáno především šedou, chcete-li stříbrnou,

barvou, kterou doplňují různé zelené prvky (například ikony). Ze začátku není vzhledu co vytknout, ale časem si začnete všímat detailů, které by mohly být lepší. Ubuntu má v tomto směru mnohem propracovanější vzhled a skoro nic mi na něm nevadilo ani po několikaměsíčním používání. Jinak se mi ale vzhled líbí více než ve většině distribucí s GNOME a je vidět, že nad ním tvůrci přemýšleli.



Výchozí vzhled Mint-X-Metal

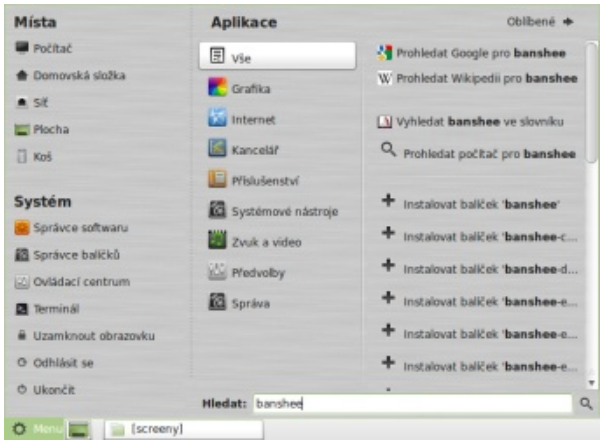
Menu – univerzální nástroj

Na rozdíl od Ubuntu Mint nepoužívá tradiční velmi jednoduché menu GNOME (tři samostatné nabídky **Aplikace**, **Místa** a **Systém**), ale vlastní menu, které se funkčně mnohem více podobá třeba nabídce Start z Microsoft Windows Vista/7. V desáté verzi se nejvýznamnějších novinek dočkalo právě menu.

Vyhledávání

Menu Mintu už vyhledávání nějakou dobu obsahuje, ale teď se hodně rozšířil jeho záběr. Nejlépe si to ukážeme na dvou příkladech. Nejprve do vyhledávacího políčka napíšu „rhythmbox“, který je výchozím přehrávačem, a tudíž ho mám nainstalovaný. Ve výsledcích se tedy prostě objeví zástupce aplikace. A co když dám vyhledat například přehrávač Banshee, který není ve výchozí instalaci? Ve výsledku vám menu nabídne vyhledání hesla v Googlu, na Wikipedii ve slovníku a na pevném disku vašeho počítače. Nezajímavější je ale poslední položka – výsledky z repozitářů. Tam vám Mint nabídne balíčky, které můžete dvěma kliknutími nainstalovat. Takže tam hned uvidíte balíček banshee a mnoho jeho rozšíření. Jednu výtku bych ale měl. Před každou položkou z repozitářů je napsáno „Instalovat balíček“. Fajn, ale bohužel už potom nezbude moc místa pro samotný název balíčku, jak můžete vidět na obrázku níže.

Vyhledání nainstalované aplikace



Vyhledání něčeho, co počítač nezná

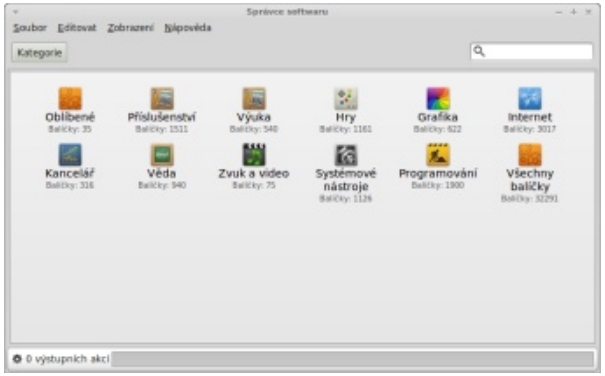
Záložky, vzhled, zvýraznění

Menu nabídne i pár dalších menších novinek. Lze nastavit, aby se v kategorii **Místa** zobrazovaly vaše GTK záložky. Nově nainstalované aplikace jsou nyní pro lepší orientaci zvýrazněny tučným písmem. Další a poslední novinkou v menu je oddělení jeho vzhledu od zbytku GNOME. Pokud byste chtěli, aby menu vypadalo jinak, můžete mu nastavit vlastní vzhled nezávislý na vzhledu zbytku prostředí.

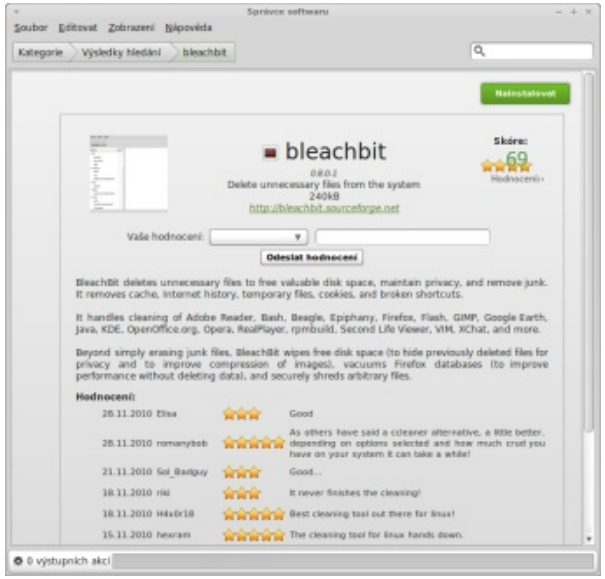
Správa aplikací a balíčků

Mint má vlastního povedeného Správce softwaru, který tu byl ještě před Centrem softwaru z Ubuntu. A stále má v některých funkcích navrch, například už nabízí hodnocení a komentování aplikací. Do Ubuntu se tato funkce teprve připravuje. Nově správce softwaru přináší třídění aplikací do kategorií.

Ve správci aktualizací nově můžete snadno ignorovat aktualizace pro konkrétní balíčky, provedete to kliknutím pravým tlačítkem na balíček a zvolením **Ignorovat aktualizace pro tento balíček**.



Kategorie aplikací ve Správci softwaru



Detail aplikace i s hodnocením

Upgradovat či neupgradovat?

Máte starší verzi Mintu a ptáte se, zda přejít na novou verzi Julia? Nový Mint přináší spíše kosmetické novinky, nic zásadního. Ale některé z vás možná zaujme vylepšené menu s vyhledáváním a může vám usnadnit používání systému, vyhledávání informací a možná i instalaci balíčků. Mě osobně až tak nezaujalo a radši zůstanu u prověřeného prohlížeče a správce balíčků, ale své příznivce si určitě najde. Stěžejní výhodou nového Mintu tak zůstávají především aktuální verze softwaru.

Budoucnost

V následujících měsících by mohl tržní podíl Mintu relativně slušně růst. Jak to? Jak asi víte, na jaře vyjde nové GNOME 3, které přinese revoluční rozhraní GNOME Shell. Canonical se navíc vyjádřil, že ho Ubuntu nebude používat a bude používat vlastní rozhraní Unity známé z edice pro netbooky. Obě tato prostředí se poměrně zásadně odchylují od konceptu, který GNOME razí už dlouhé roky. Ozývají se hlasy, že GNOME Shell ani Unity ještě nejsou připravené k nasazení na milióny počítačů. Uživatelé GNOME jsou navíc celkem konzervativní a na změny nepohlíží s velkým nadšením.

A právě to je příležitost pro Mint. Zakladatel distribuce a šéf jejího vývoje Clement Lefebvre prohlásil, že Mint se bude snažit zůstat u osvědčeného rozhraní GNOME a k tomu teď vývojáři směrují své síly. Linux Mint by se tedy mohl stát přístavem nespokojených uživatelů Ubuntu, nebo prostě těch, kteří se prostě jen nechtějí učit pracovat s novým rozhraním. Přechod na Mint by byl poměrně snadný, jakožto derivát Ubuntu má většinu jeho výhod a některé další sám přidává.

Mateřské, základní, střední i vyšší odborné školy používají svobodný software

Miroslav Hrončok

České a slovenské školství je bezesporu doménou operačního sytému Microsoft Windows. Přesto se najdou i takové, které používají Linux, nebo alespoň svobodný software na Windows, jako je především kancelářský balík OpenOffice.org, ale také například Mozilla Firefox nebo GIMP.

Spojená škola Novohradská

Spojená škola Novohradská v Bratislavě obsahuje v jedné budově jak základní školu, tak gymnázium. Na škole se učí více než tisíc studentů, kteří využívají asi sedm desítek počítačů. Na počítačích se nachází jak Windows, tak Linux. Žáci na obou systémech využívají open-source programy, například OpenOffice.org a GIMP, ale také další při výuce programování – Lazarus, BlueJ, Eclipse a samozřejmě GCC.

Více o svobodném softwaru na Spojené škole Novohradské se dočtete v článku Spojená škola Novohradská: Linux a open source na Windows.

Gymnázium Jevíčko

Na Gymnáziu Jevíčko používají v jedné počítačové učebně Linux, konkrétně distribuci Ubuntu. Na škole studují zhruba čtyři stovky studentů, kteří se s Linuxem střetávají a vyhovuje jim. Kromě Linuxu používají i open-source software na Microsoft Windows. Konkrétně Mozilla Firefox a Thunderbird, OpenOffice.org, GIMP, Inkscape, Scribus, VLC, SMPlayer, Avidemux, Blender, BlueFish, Geany nebo VirtualBox.

Více o svobodném softwaru na Gymnáziu Jevíčko se dočtete v článcích Gymnázium Jevíčko: S open source to jde lépe a Gymnázium Jevíčko používá OpenOffice.org.

Církevní střední odborná škola Bojkovice

Na církevní škole v Bojkovicích také používají Ubuntu, společně se systémem Windows, asi na dvaceti stanicích. Kromě svých žáků (většinou tedy žaček) učí s počítačem pracovat i seniory. V kurzech se učí pracovat například s kancelářským balíkem OpenOffice.org nebo s grafickým programem GIMP.

Více o svobodném softwaru na CSOŠ Bojkovice se dočtete v článku Církevní střední odborná škola Bojkovice spokojeně používá Ubuntu.

VOŠZ a SZŠ Hradec Králové

Na střední zdravotnické škole v Hradci Králové sice používají na pracovních stanicích Microsoft Windows, ale na serverech běží Debian, takže celá infrastruktura je postavena na svobodném řešení. Kromě toho na stanicích s Windows používá tisícovka studentů a asi stovka učitelů svobodný software OpenOffice.org, Inkscape, GIMP či například VLC.

Více o svobodném softwaru na hradecké zdravotnické škole se dočtete v článku Nasazení svobodného softwaru na střední škole.

Konzervatoř a VOŠ Jaroslava Ježka

Na devadesáti počítačích na Konzervatoři a Vyšší odborné škole Jaroslava Ježka spokojeně používá kancelářský balík OpenOffice.org asi čtyři sta uživatelů – tedy studentů, pedagogů i administrativních pracovníků školy. Pochvalují si například logické ovládání nebo velmi dobrou práci se styly.

Více o svobodném softwaru na Konzervatoři a VOŠ Jaroslava Ježka se dočtete v článku Konzervatoř a VOŠ Jaroslava Ježka používá OpenOffice.org a mají ho skoro na všech počítačích.

Střední škola zdravotnická a sociální v Kyjově

Na Střední zdravotnické a sociální škole v Kyjově používá asi čtyři sta studentů a pedagogů kancelářský balík OpenOffice.org. Je nainstalován na všech sedmdesáti pěti počítačích, pět z nich dokonce pohání linuxová distribuce Xubuntu. Proč by ne, šetří to peníze.

Více o svobodném softwaru na kyjovské střední škole se dočtete v článku Střední škola zdravotnická a sociální v Kyjově používá OpenOffice.org.

Biskupské gymnázium ve Žďáru nad Sázavou

Pedagogové i studenti Biskupského gymnázia používají OpenOffice.org, protože má vše, co pro výuku potřebují – textový procesor, tabulkový kalkulátor a modul pro výuku databází s vyzkoušením jazyka SQL. Asi pět set studentů se tak setkává se svobodným softwarem, na některých počítačích dokonce běží linuxová distribuce Fedora.

Více o svobodném softwaru na Biskupském gymnáziu se dočtete v článku Biskupské gymnázium ve Žďáru nad Sázavou: OpenOffice.org používáme ve výuce.

Střední škola obchodu, řemesel a služeb

Na žamberské střední škole používají na několika počítačích distribuci Mandriva Linux, kromě toho používají otevřený a svobodný software i na počítačích s Windows. Na všech sedmdesáti počítačích ve škole je tak nainstalován kancelářský balík OpenOffice.org.

Více o svobodném softwaru na žamberské škole se dočtete v článku Střední škola obchodu, řemesel a služeb používá kancelářský balík OpenOffice.org.

Gymnázium ve Frýdlantu nad Ostravicí

Na frýdlantském gymnáziu používají asi na polovině ze šedesáti počítačů oblíbenou linuxovou distribuci Ubuntu. Na té druhé používají Microsoft Windows, ale i tak mohou na všech počítačích provozovat kancelářský balík OpenOffice.org, který je multiplat-formní. S tímto svobodným softwarem tam tak pracuje více než tři sta uživatelů.

Více o svobodném softwaru na frýdlantském gymnáziu se dočtete v článku Gymnázium ve Frýdlantu nad Ostravicí používá kancelářský balík OpenOffice.org.

Základní škola s mateřskou školou v Bystřičanech

Tato slovenská mateřská a základní škola používá svobodný software především z ekonomických důvodů. Jedná se především o kancelářský balík OpenOffice.org, ale na některých počítačích se nachází i distribuce Ubuntu.

Více o svobodném softwaru na základní a mateřské škole v Bystřičanech se dočtete v článku Základní škola s mateřskou školou v Bystřičanech používá OpenOffice.org.

Základní a mateřská škola v Ondřejově

Na škole v Ondřejově používají na necelých třiceti počítačích sice Windows XP, zato ale kancelářský balík OpenOffice.org. Hlavní výhodu svobodného softwaru ve škole vidí v tom, že si jej žáci mohou legálně odnést domů.

Více o svobodném softwaru na základní a mateřské škole v Ondřejově se dočtete v článku Základní a mateřská škola v Ondřejově používá OpenOffice.org.

PrimMat – Soukromá střední škola podnikatelská ve Frýdku-Místku

PrimMat je jasným příkladem, že nejen státním školám se vyplatí nasazení svobodného softwaru. Na zhruba šedesáti počítačích tam více než dvě stovky žáků používá svobodný kancelářský balík OpenOffice.org.

Více o svobodném softwaru na soukromé střední škole se dočtete v článku Používají kancelářský balík OpenOffice.org – PrimMat, Soukromá střední škola podnikatelská ve Frýdku-Místku.

Střední průmyslová škola sdělovací techniky Panská

Na pražské průmyslovce Panská si každý může vybrat, jestli bude používat komerční kancelářský balík Microsoft Office, nebo svobodný OpenOffice.org. Ten využívají především studenti, na zapůjčovaných noteboocích mají dokonce linuxovou distribuci Ubuntu.

Více o svobodném softwaru na Panské se dočtete v článku OpenOffice.org na střední škole Panská.

Jak vidíte, je mnoho škol, které spokojeně používají svobodný a otevřený software. Je tomu tak i na vaší škole? V tom případě nám určitě dejte vědět, více se dozvíte v blogpostu Hledáme školy s Linuxem nebo open source softwarem. Chtěli byste takový software na vaší škole používat, ale nerozumíte softwarovým licencím? V takovém případě doporučuji článek Softwarové licence vhodné pro použití ve školním prostředí.

Linux a další svobodný software na VOŠ a SPŠE Olomouc

Vlastimil Ott

VOŠ a SPŠE Olomouc patří mezi školy, kde používají otevřený software již léta, a to zejména díky dvěma aktivním učitelům. Marek Nožka a Jiří Burda (známý jako GeBu) se po několik let zapojovali do organizace několika olomouckých akcí (LinuXchange, Openchange, Open Workshop Olomouc, Open Party Olomouc). Ve škole jim již několik let fungují učebny s Debianem, takže jsme se jich konečně zeptali na podrobnosti.

Představte rámcově svou školu – jaké studium nabízí?

Vyšší odborná škola a střední průmyslová škola elektrotechnická v Olomouci je příspěvková organizace zřízená Olomouckým krajem. Poskytuje vzdělání ve vzdělávacích programech Slaboproudá elektrotechnika (střední stupeň) a Aplikace výpočetní techniky (vyšší odborný stupeň). Na škole studuje cca pět set studentů – čtyři sta na střední škole, cca sto na VOŠ. Pedagogický sbor čítá cca padesát zaměstnanců.

V jaké míře a k jakým činnostem je využívána výpočetní technika?

Učitelé používají počítače k práci, studenti ke studiu. Školní agenda je vedena elektronicky (SAS). Jsme technická škola, takže kromě klasických kancelářských programů používáme i specializované programy pro elektroniku a také vyučujeme programování.

Jaké operační systémy využíváte?

Na desktopech většinou Microsoft Windows (zatím XP), na serverech výhradně Linux (Debian).

Jak dlouho svobodný software v organizaci používáte a proč?

Linux na serverech používáme od roku 1996. Na desktopy se dostal až kolem roku 2006. Důvodem je stabilita, bezpečnost, cena, nezávislost, otevřenost, modifikovatelnost.

Nedávno jsem telefonoval do společnosti Borland ohledně licencí na vývojářské prostředí Delphi, které u nás vyučujeme a které v současné době již není volně dostupné; Borland totiž změnil licenční politiku. Byla mi učiněna nabídka, která by vyřešila náš problém, ale stálo by nás to řádově desítky tisíc – a to byla cena pro vzdělávací organizace. Přišlo mi to úsměvné. My učíme na jejich produktech a tím jim děláme reklamu a máme za to ještě platit? Takže to vyřešíme tak, že přejdeme na Lazarus.

Ve školním roce 2010/2011 postupně z licenčních a finančních důvodů opouštíme Delphi a přecházíme na Lazarus a FreePascal. Také začínáme vyučovat jazyk C.

K jakým činnostem a jak moc svobodný software používáte?

Jako operační systém se používá většinou Microsoft Windows, ale programování a sítě učíme na Linuxu. Ve dvou učebnách ze sedmi je dualboot. OpenOffice.org používáme na text, tabulky, prezentace. Octave na matematické výpočty. QUCS pro simulace elektronických obvodů. GIMP a Inkscape ve výuce grafiky. Samo sebou i Mozilla Firefox a Thunderbird. Nebudeme samozřejmě tvrdit, že používáme jen tyto programy. Máme ve škole zakoupený i Zoner (pozn. red. Zoner Photo Studio:Alternativy pro Linux) a ten se také používá ve výuce. Volba závisí na jednotlivých vyučujících. Někteří studenti si velice oblíbili OpenOffice.org Writer pro jeho jednoduchý efektivní a rychlý zápis matematických vzorců (à la LaTeX).

Připravili jsme pro vás katalog svobodného výukového softwaru: Software pro školy.

Jsou tu i jedinci z řad učitelů i studentů, kteří používají open source výhradně. Tam pak přibudou programy jako Vim, SSH, digiKam, Claws-mail (Claws Mail – Povolte mailům opratě!), Psi.

Pak jsou tu také služby našich linuxových serverů. Na nich používáme Postfix + clamAV + SpamAssassin. Dále pak Sambu jako souborový server a samozřejmě také DHCP a DNS server (Bind).

Mohly by vás zajímat seriály Správa linuxového serveru a Domácí počítačová síť.

Databáze, kterou vyžaduje SAS, nám běží také na linuxovém Firebirdu. Také se nám podařilo propojit databázi SASu s čtečkou čipových karet, takže vstup

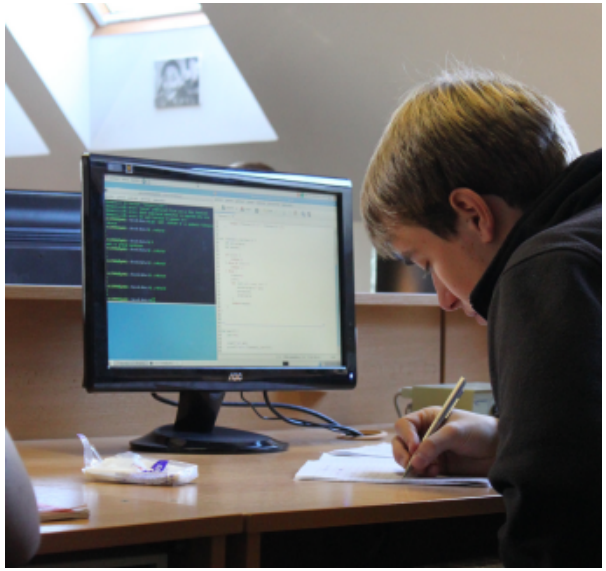
do školy a výdej obědů na základě ISIC karty obstará jediná databáze. Z databáze SASu také automaticky pomocí jednoduchého perlovského skriptu generujeme každé září uživatelské účty pro nové studenty a zároveň mažeme ty, kteří u nás již nestudují.

SAS dokáže také běžet na Linuxu, viz blogpost Martina Šína Jak na instalaci SASu ve Wine.

Kde ještě používáte open source?

Ve výuce sítí používáme virtuální počítače Qemu. Každý student má svůj vlastní virtuální stroj (s Linuxem), kde se učíme základy síťování. Jsou to jen základy: Co je to IP, maska, brána, směrovací tabulka, služba, port... Na VOŠ, kde učíme základy provozu UNIXového serveru, používáme OpenVZ.

Efekt to má hlavně pro vyučující. Je to všechno hodně jednoduché. Stačí si napsat malý skript a vše se děje automaticky a bez námahy. Například jsme si rozběhali systém klonování laboratoří výpočetní techniky, takže nám stačí nainstalovat jeden počítač a ostatní se jen rozklonují.



Které technologie či software vám nejvíce pomáhají?

OpenOffice.org, Octave, Vim, SSH a hlavně UNIX jako takový– tím myslím to, jak je UNIX navržen. Jeho promyšlenost, jednoduchost a modularita. Mám tu spoustu programů a v Shellu je můžu krásně „slepit" dohromady a dělat si s nimi, co chci. Nedávno jsem např. rozjel vypínání Internetu v učebnách. Pro každý počítač si můžu nastavit, kam studenta na Internet pustím a kam ne. Je to poskládané Perlem z Apache, Privoxy, Squidu, iptables a ipset.

Podílíte se na vývoji svobodného softwaru?

Jirka Burda je Czillák. Já pokud něco vymyslím – jsou to spíš malé skripty, tak je publikuji. Mám ještě něco v šuplíku, ale chce to vyladit, než to pošlu do světa.

Jaká byly/jsou reakce uživatelů a vedení školy na open source? Pořádáte pravidelně školení nebo semináře?

Reakce – různé, hrůzné :-) Pravidelně nic nepořádáme, je to spíš nárazově. Nedávno jsme uspořádali malé linuxové odpoledne asi se třemi přednáškami na téma FOSS.

Říkáte, že reakce byly i „hrůzné". Co tedy kritici tvrdí?

Kritici používají hlavně argument, že oni už si zvykli tady na to, tak proč to měnit.

A co vy na to? Proč jste zastáncem open source a co byste vzkázali jiným školám?

Marek Nožka: Na začátku to jistě nebude jednoduché, ale jděte do toho. Jistě se vám to vyplatí. Zjistíte, že svobodný a open-source software není jednoznačně lepší nebo horší než konkurence. UNIX také není jednoznačně lepší nebo horší než jiné operační systémy. Je hlavně potřebné vědět, že je jiný než ten, na který jste byli doposud zvyklí.

Když jsem do světa UNIXu a FOSS pronikl, zjistil jsem, že mi tento svět a tento model zacházení s počítačem a se softwarem prostě vyhovuje líp než svět Microsoft Windows, který jsem znal předtím. Možná zažijete stejnou zkušenost. Možná ne. Ale nebudete to vědět, dokud to nezkusíte.

Jirka Burda: Méně nadaní studenti mohu mít problémy s tím, že software je jiný (prostě se jim nechce, dodává Marek), ale nadanější studenti (mluvím za techniky) zjistí, že UNIX je ideální systém právě pro technika. Můžete si ho libovolně ohnout podle svých potřeb.

Autoři odpovědí

Ing. Marek Nožka, učitel předmětů: Základy elektroniky, Elektronika, Elektrotechnická měření, Sítě, Výpočetní technika.
nozka@spseol.cz, http://hroch.spseol.cz/~nozka
Ing. Jiří Burda, učitel předmětů: Základy elektroniky, Elektronika, Radioelektronická zařízení, Mobilní systémy, Výpočetní technika.
burda@spseol.cz
VOŠ a SPŠE Olomouc
Božetěchova 3
Olomouc
+420 585 208 121

Tux Commander: Komplexní dvoupanelový správce souborů

Michal Polák

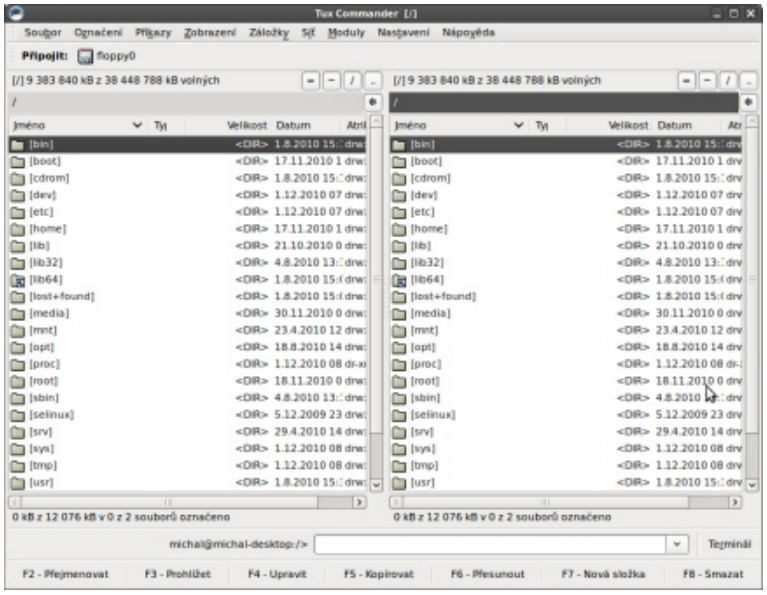
Pro mnoho uživatelů patří mezi nejdůležitější software bezesporu správce souborů. Tím je také dvoupanelový Tux Commander, na který jsme se dnes zaměřili, a v souvislosti s ním přinášíme stručný rozhovor s jeho autorem Tomášem Bžatkem. Věnovat se budeme nejen běžným funkcím, ale také nastavení a možnostem použití tohoto programu jako klienta pro přístup na server.

Instalace a první pohled

Jak již název napovídá, Tux Commander je vytvářen výhradně pro linuxové distribuce. Na oficiálních webových stránkách naleznete v první řadě tři základní balíky pro majoritní distribuce, kterými jsou podle tvůrců aplikace Fedora, Ubuntu a Debian. Sám jsem jej instaloval na svém Ubuntu přes centrum softwaru, a to zcela bez jakýchkoliv přidávání repozitářů. Stabilní verze je dostupná v mnoha variantách, nicméně pouze v optimalizaci pro i386, což používání na 64bitových systémech nijak neomezuje (snad kromě výkonu), a to v archivech .tar.bz2 a .deb balíčcích. K dispozici je ke stažení také vývojová verze 0.6.70-dev, která je již dostupná také pro 64bitové operační systémy. Nicméně právě tu jsem používal, respektive používám sám.

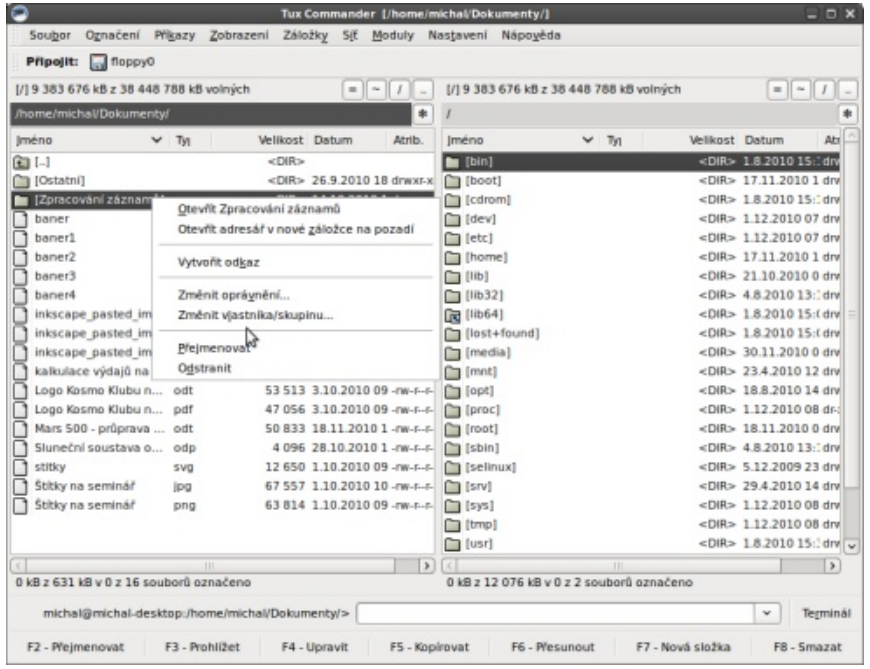
Při prvním spuštění se Tux Commander otevře v částečně minimalizované podobě, a to zcela připraven k použití. Není třeba v podstatě ani měnit ikony nebo nastavení k tomu, aby se správce souborů dal použít. V tomto směru není co vytknout.

Základní prostřední Tux Commanderu



Běžná práce se soubory

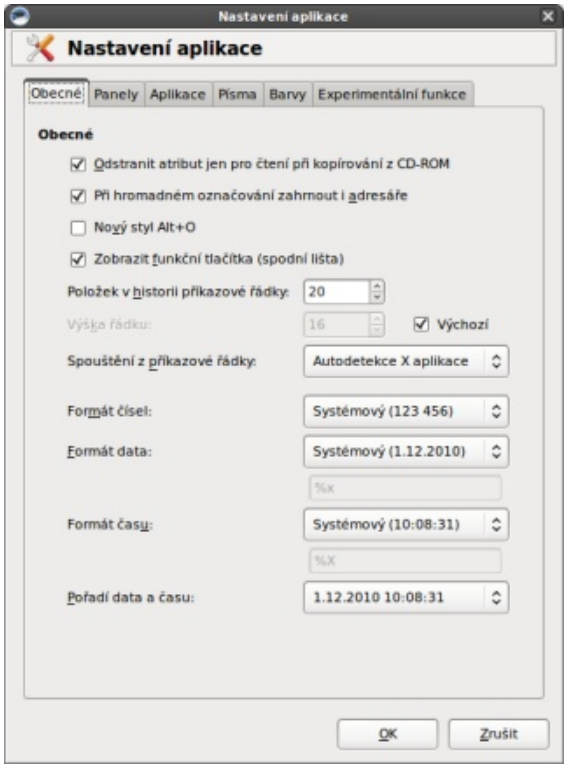
Buď používáte myš a není co řešit, nebo klávesnici. Kurzorové klávesy pro projíždějí mezi soubory, [Enter] pro otevření složky nebo souboru, [Backspace] pro návrat o úroveň výše a [Tab] pro přepnutí do jiného panelu. Kopírování pomocí běžné klávesové zkratky hned nefunguje, jelikož v dolní části je terminál. K přejmenování, prohlížení, upravování, kopírování, přesouvání, vytvoření nové složky a odstranění slouží spodní tlačítka nebo klávesy [F2] až [F8] v uvedeném pořadí. Z počátku se to někomu může zdát pomalé, ale po chvilce není problém si zvyknout. Beztak můžete kliknout pravým tlačítkem myši na daný soubor nebo složku. V tom případě se vám otevírá možnost změny oprávnění a možnost vytvoření odkazu.



Práce se soubory (všimnete si dolních tlačítek F2 až F8)

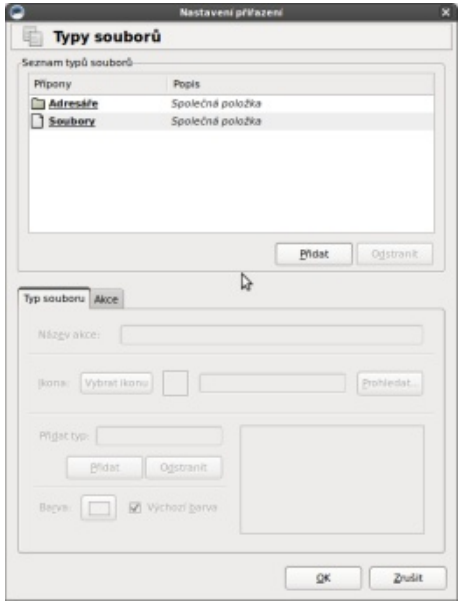
Nastavení aplikace

Nastavení Tux Commanderu je poměrně obsáhlé a jen jeho popis by vystačil na několik článků. Na druhou stranu to uživateli umožňuje si jej skutečně přizpůsobit na míru vlastním potřebám. V nastavení aplikace lze nastavit celou řadu parametrů týkajících se formátů, funkcí, zobrazení a příkazů. Stejně tak si lze vybrat barvy u jednotlivých prvků.



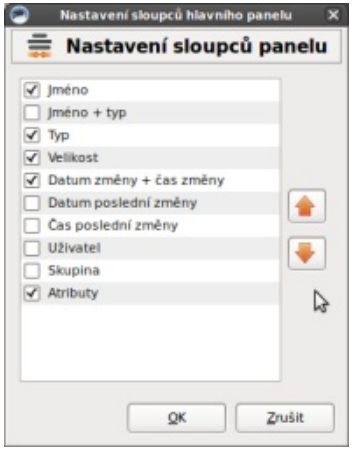
První záložka Nastavení aplikace

V okně **Nastavení příkazů** můžete jednotlivým typům souborů přiřadit konkrétní příkazy pro prohlížení a/nebo úpravu. Kromě přednastavení akcí si lze změnit ikony, které jsou dostupné ve vašem systému. V **Nastavení panelu disků** je také řada možností, sám bych však doporučoval výchozí nastavení zanechat.



Nastavení typů souborů

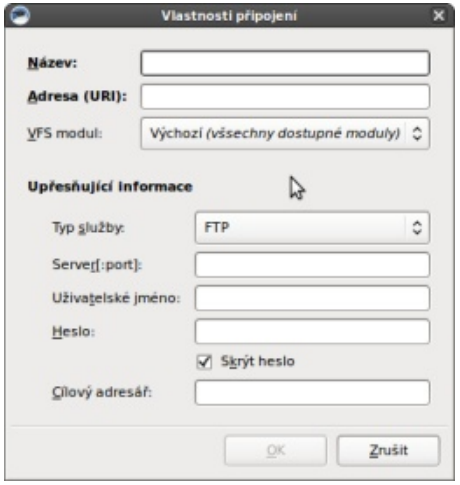
Určitě za přínosné považuji **Nastavení sloupců panelu**, kde si lze jednoduše zaškrtat, jaké parametry se u jednotlivých souborů a složek mají ve sloupcích zobrazovat. Stejně tak tato volba umožňuje přeházet pořadí jednotlivých parametrů.



Nastavení sloupců panelu

PoužitíTux Commanderu jako klientu pro přístup na server

Celá řada uživatelů (a sám nejsem výjimkou) používá správce souborů také k přístupu na server. K tomu slouží v menu **Síť** a možnost **Připojit se**. Vybrat si lze z **Nového spojení** anebo **Rychlého připojení**, kterému se nebudeme věnovat. Po levé straně se nachází prostor pro nakonfigurovaná spojení, dostatečně velký i pro větší množství účtů. V samotném připojení si lze vybrat z celkem pěti částečně přednastavených typů služeb/připojení, jedná se o běžné FTP, SFTP (využívající SSH), SMB (pro sdílení s Windows), HTTP a HTTPS.



Nastavení nového připojení

Přídavné pluginy

K Tux Commanderu je dostupná také celá řada přídavných pluginů, které lze stáhnout z webových stránek tohoto programu. Konkrétně se jedná o GVFS plugin sloužící k rozšíření možností připojení, ZIP plugin k lepší práci se .zip archivy a UNRAR plugin k tomu stejnému, jen v případě .rar. K dispozici ke stažení je také libarchive podporující celou řadu formátů, jako je TAR, TAR.GZ, TAR.GZ2, ISO (tedy obrazy pro optická média) a DEB balíčky.

Alternativa k Windows (Total) Commanderu

Tux Commander je bezesporu výborný správce souborů, který stojí minimálně za vyzkoušení. Je stabilní, jednoduchý a nabízí celou řadu funkcí. Navíc je velmi dobře použitelný ihned po instalaci, a pokud vám úplně nevyhovuje, má širokou řadu možností k nastavení. I z toho důvodu jsme položili deset otázek jeho tvůrci...

Rozhovor s autorem Tux Commanderu Tomášem Bžatkem

Co tě vedlo k zahájení vývoje vlastního správce souborů?

V době přechodu z Windows na Linux mi chyběl kvalitní dvoupanelový správce souborů, zdatný konkurent Windows (Total) Commanderu, bohatý na různé vychytávky, usnadňující práci. Chvíli jsem zkoušel používat nejpopulárnější zástupce, ale vždy mi něco vadilo. Vlivem různých okolností a snaze naučit se programovat v Linuxu, jsem začal vyvíjet nový projekt dle vlastních představ. No a vidíte, jak to dopadlo :-)

Tux Commander existuje v mnoha verzích pro různé distribuce, kdo ti pomáhá s tím vším?

O balíčky pro Fedoru a RHEL (EPEL) se starám já, balíčků pro Debian a Ubuntu se ujal Salvatore Bonaccorso, který je svědomitý a reportuje bugy z upstreamu a zpět. Pak mám ještě vystavené ebuildy pro Gentoo, ale nemám sílu se o ně starat. Možná existují balíčky ještě pro další distribuce, ale nikdo další se mnou přímo nekomunikuje.

Jakým způsobem navazuješ kontakty osobami, které ti pomáhají s překladem do dalších jazyků?

Překladatelé se ozývají sami a také před každým releasem je obešlu s prosbou o doplnění nových řetězců. Posledních pár překladů přibylo díky Debian i18n projektu. Není to ale ideální situace a časem bych si přál využívat standardních prostředků, přeportovat aplikaci na intltool a zařadit stringy třeba do Transifex projektu.

Vývojová verze 0.6.70-dev je umístěná jako výchozí v repozitářích Ubuntu, musí být (a dle mé zkušenosti také je) stabilní. Kdy bude „prohlášena" za finální?

Je to oficiální release, vcelku fungující, ale spousta věcí ještě není ve stavu, jak by měla být. Současný git master je rozbitý, takže je to také jediné fungující vydání. Jednou vydané verze neplánuji nijak prohlašovat za finální, časem by se asi hodila změna v systému branchování a verzování.

Jaké jsou cíle do příštích verzí a kdy je uživatelé mohou čekat, případně jak ti v nich mohou pomoci?

Cílů a plánovaných věcí je spousta, lehká roadmapa je k dispozici na webu projektu v devel sekci. Toho bych se také rád držel.

Pomoc je vítána, zejména programátorská. Určitě jste si všimli, že za poslední rok moc commitů nepřibylo a při současném stavu věcí se to v dohledné době nezmění. Neznamená to ale, že projekt umře, to ne. Vývoj v linuxovém světě jde kupředu mílovými kroky, filozofie moderního desktopu a dostupné technologie se mění, je třeba se adaptovat.

Nicméně, chtěl bych využít příležitosti a oznámit, že hledám co-maintainera celého projektu. Mám jasnou vizi a konkrétní nápady, kam projekt směřovat, aby si našel své místo mezi dostupnými aplikacemi. Jen ten čas na implementaci schází.

Plánuješ zařadit do některé z příštích verzí nějakou základní nápovědu pro začínající uživatele?

Vzhledem k dlouhému seznamu funkcí, které bych rád implementoval, odsouvám nápovědu, dokumentaci a další věci do pozadí. Chtěl bych toto břímě přesunout na nějakého dobrovolníka. Navíc je otázkou, jestli je nápověda vůbec potřebná. Seznam klávesových zkratek je k dispozici na webu projektu a jinak je filozofie stejná jako u jiných dvoupanelových správců. Navíc projekt není určen pro začínající uživatele, těm je k dispozici třeba Nautilus nebo plánovaná integrace (a změna chápání pojmu „file management") v GNOME Shellu.

Co osobně pokládáš na vývoji správce souborů za nejtěžší a kolik času ti Tux Commander zabírá?

Zřejmě nejtěžší je, najít si na to čas. Samotný vývoj není těžký, pokud znáte kód, souvislosti a víte, čeho chcete dosáhnout. Uhlídat závislosti a udržet systém funkční při změně vnitřností dá trochu zabrat, kombinací je spousta a regrese se občas objeví.

Jaké používáš prostředí/aplikaci pro programování?

Používám Lazarus IDE pro hlavní aplikaci a Eclipse pro moduly, ladím v gdb.

Kdybys měl sám říci největší výhody a největší nevýhody Tux Commanderu, jaké by to byly?

Těch nevýhod jsou spousty a jsou zapsány v roadmapě, všechno jsou to ale věci, které se dají změnit. Další podstatná nevýhoda je použitý jazyk (Object Pascal / Delphi), daný historickými důvody. Dobrovolník, prahnoucí po přepsání do čistého C, ať se mi hlásí!

No a výhody musí čtenář objevit sám :-)

Máš přehled o tom, kolik Tux Commanderů již bylo staženo, respektive jaký počet uživatelů jej řádově používá?

Na Sourceforgi jsou sice nějaké statistiky, ale kvůli začlenění aplikace v distribucích nejsou směrodatné. Osobně ani popularitu nesleduji, nic mi to nepřináší.

Otázka na závěr: Je Tux Commander jedinou aplikací, kterou vyvíjíš nebo je jich více, případně jaké?

Poslední dobou se věnuji více fotografii a projektu generátoru webové fotogalerie. Opět se jedná o projekt šitý na míru vlastním potřebám. V rámci zaměstnání (pozn. redakce: Tomáš pracuje jako Associate Software Engineer v Red Hatu) pak projektu GNOME.

Ze světa aplikací Mozilla

Pavel Cvrček, *Marek Raida*

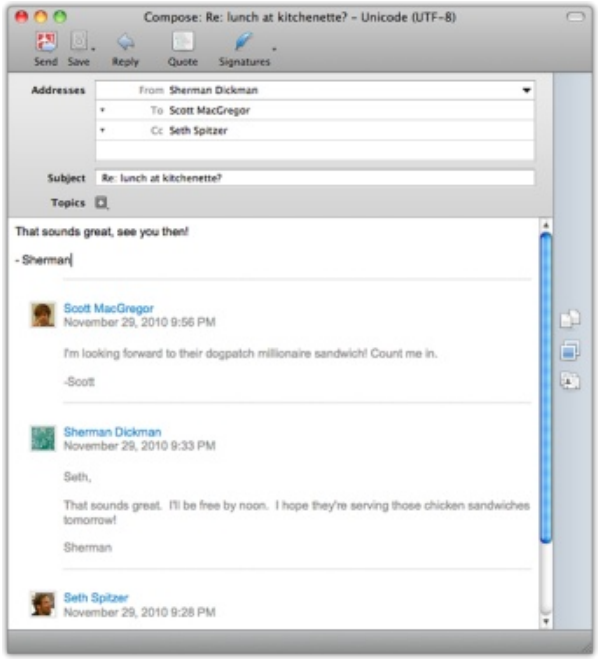
Postbox 2.1 Beta s novinkami v editoru zpráv. Firefox má nové stránky podpory. Jak ve Firefoxu 4.0 navrátit ikonku RSS do adresního řádku. Thunderbird 3.3 a experimentální podpora konverzací. Firefox 4.0 a skrytí lišt u Správce doplňků. Firefox 4.0 a podpora standardů SVG a SMIL. Co je Mozilla Drumbeat a proč by vás měl zajímat. Microsoft nabízí pro Firefox doplněk na podporu H.264. Některé účty Mozilla Add-ons byly volně dostupné. Mozilla představila ikony soukromí pro web.

Postbox 2.1 Beta s novinkami v editoru zpráv

Tvůrci poštovního klienta Postbox včera uvolnili verzi 2.1 Beta 1. Dvě hlavní novinky této verze se točí okolo editoru zpráv, konkrétně psaní odpovědí na e-maily. První z nich naleznete na liště okna odpovědi, kde je nově dostupné tlačítko na přepnutí mezi funkcemi Odpovědět a Odpovědět všem. Funkce se hodí tehdy, když jste si při volbě odpovědi spletli tlačítka a nechce se vám příjemce ručně doplňovat či mazat.

Druhou novinkou je nový vzhled historie konverzace v okně odpovědi. Ten je v rámci betaverze zapnutý ve výchozím nastavení, ale je možné, že bude ve finální verzi pouze volitelný. Pro lepší ilustraci se podívejte na screenshot pod článkem.

Bližší informace o verzi 2.1 Beta 1 naleznete v poznámkách k verzi, odkud si též můžete Postbox stáhnout. Připomínáme, že se jedná o placený produkt, který je k dispozici ve zkušební verzi. K dispozici je verze pro Windows a Mac OS X.



Firefox má nové stránky podpory

Není to tak dávno, co jsme zde zmiňovali, že se připravují nové stránky podpory Firefoxu. Kdybychom chtěli být úplně přesní, hovořili jsme o nové podobě databáze článků podpory (knowledge base). Pod novou podobou není myšlen nový vzhled webu, ale kompletní přepsání softwaru, na kterém běží. Ten starý, který byl založen na Tiki Wiki, s sebou nesl řadu problémů. Web měl například často pomalou odezvu, ještě hůře na tom bylo vše, co souviselo s úpravami článků a samotnou kapitolou byla lokalizace.

Tato situace je naštěstí minulostí, protože došlo ke spuštění nové databáze článků. Pokud se podíváte na domovskou stránku, všimnete si na první pohled nového vzhledu, který vychází z kompletního redesignu celého webu Mozilla.com, který je plánován. Podstatnější je, že odezva celého webu je výrazně rychlejší, než bývala. Rozhraní webu je kompletně v češtině a do češtiny je nyní přeloženo něco přes sto článků.

V následujících měsících bychom se měli dočkat řady dalších novinek. V průběhu prosince došlo k aktualizaci obsahu pro připravovaný Firefox 4.0. Postupně je začleňována nápověda k mobilní verzi Firefoxu a samotný software, který celé stránky podpory pohání, by měl získat některé novinky.

Jak ve Firefoxu 4.0 navrátit ikonku RSS do adresního řádku

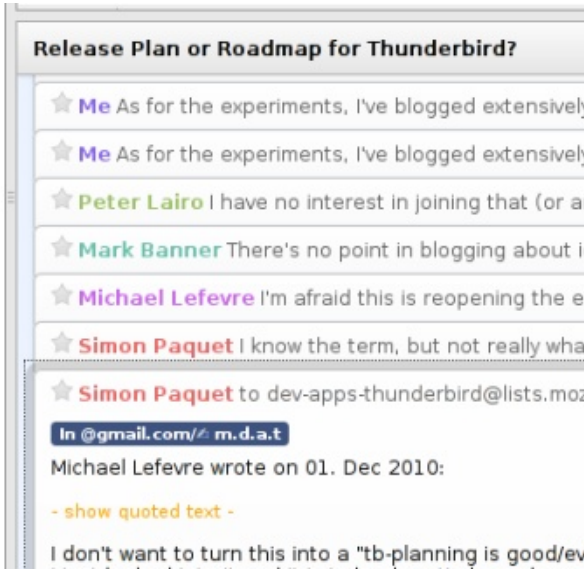
V připravovaném Firefoxu 4.0 se již nesetkáte s ikonou RSS v adresním řádku prohlížeče. Ta se zobrazovala tehdy, když navštívená webová stránka nabízela RSS zdroje ve své hlavičce. Odstraněna byla

OBSAH JE DOSTUPNÝ POD LICENCÍ CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHARE ALIKE 3.0

jednoduše proto, že ji drtivá většina uživatelů nepoužívala. Ve Firefoxu 4.0 ji nahradilo samostatné tlačítko, které má stejnou funkčnost a které si můžete přidat na lištu. Pokud patříte mezi uživatele, kteří by rádi vrátili ikonu RSS do adresního řádku, můžete vyzkoušet rozšíření RSS Icon In Awesombar, které jsme pro vás připravili.

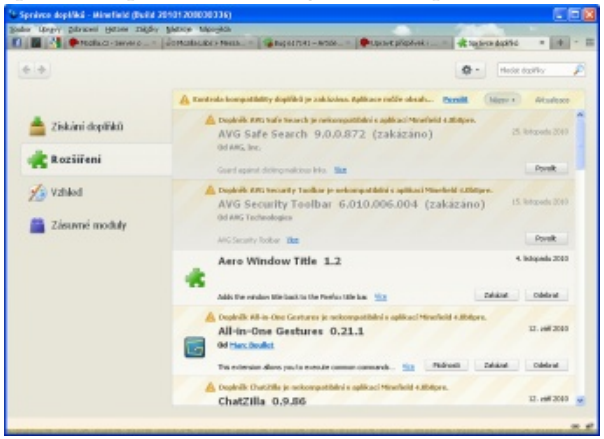
Thunderbird 3.3 a experimentální podpora konverzací

Na webu Mozilla Labs se objevilo nové experimentální rozšíření Thunderbird Conversations. Jak již název napovídá, přidává do Thunderbirdu podporu pro zobrazení zpráv v konverzacích, které můžete znát např. z Gmailu. Rozšíření vychází z rozšíření Gmail Conversation View, které již patrně není na serveru Mozilla Add-ons dostupné. Na rozdíl od svého předchůdce je rozšíření Thunderbird Conversations určeno pro vývojovou verzi Thunderbirdu 3.3 a integruje se s experimentálními kontakty, které pochází taktéž od Mozilla Labs.



Firefox 4.0 a skrytí lišt u Správce doplňků

Pokud používáte aktuální vývojovou verzi Firefoxu 4.0, mohli jste si povšimnout, že jsou při aktivním Správci doplňků skryté lišty aplikace (s výjimkou hlavní nabídky). Je tomu tak pouze za situace, kdy máte lištu s panely umístěnu nad ostatními lištami, tj. při výchozím nastavení Firefoxu 4.0. Cílem je patrně odlišit standardní webovou stránku od funkcí prohlížeče. Jak je z obrázku níže patrné, prošel nedávno Správce doplňků drobnou grafickou úpravou.



Firefox 4.0 a podpora standardů SVG a SMIL

Zatímco současná verze Firefox 3.6 podporuje z velké části standard pro statickou vektorovou grafiku SVG, jde připravovaná verze 4.0 mnohem dále. Implementuje rovněž standard, což je technologie přinášející vektorové grafice animační a interaktivní možnosti. A to i bez použití skriptování, deklarativním způsobem, který je svou syntaxí velmi intuitivní, jednoduchý a umožňuje tvorbu interaktivních animovaných prezentací i lidem, kteří preferují pouze HTML a CSS před „složitým“ skriptováním.

Současná implementace je již takřka kompletní a na dokončení implementace celého standardu i opravě známých chyb se pilně pracuje. Srovnávacích přehledů implementace SVG+SMIL standardu existuje celá řada, ale tyto spoléhající na oficiální referenční testovací sadu a nezohledňují skutečnou kvalitu implementace, pouze splnění daných testů, což může být při vlastní implementaci zdrojem mírné frustrace (zejména u prohlížečů používajících jádro Webkit).

Z vlastních zkušeností považuji za nejkvalitnější implementaci v prohlížeči Opera 10.x, následovanou (stále se zlepšujícím!) Firefoxem 4.0 a poté prohlížeči Chrome, Safari a MSIE9. Tento žebříček není pouze nepodloženým dojmem, ale odpovídá testovací srovnávací sadě na řadě SVG příkladů společnosti Adobe, průkopníka této technologie.

Vylepšení vlastností Firefoxu 4.0 od verze 3.6 by se dalo ve zkratce shrnout do následujících bodů:

- implementace multimediálního standardu SMIL
- možnost použít SVG všude tam, kde lze použít rastrovou grafiku i obrázky (HTML tag IMG, použití v CSS jako image-background, XUL, favicon apod.)
- implementace javascriptového rozhraní pro interakci SVG/SMIL -> JavaScript, JavaScript -> SVG/SMIL
- možnost přímého použití značek SVG jako součásti HTML stránky (HTML5 parser)
- opravy mnoha různých chyb

Pokud Vás SVG a SMIL a jejich podpora ve Firefoxu 4.0 zaujaly, na webu je dnes k dispozici dostatek ukázek a příkladů. Pokud používáte Firefox 4.0, můžete se například podívat na animované logo Firefoxu v SVG.

Co je Mozilla Drumbeat a proč by vás měl zajímat

Projekt Mozilla má širší záběr než jen tvorbu webového prohlížeče Firefox či poštovního klienta Thunderbird. Jak si můžete přečíst v manifestu Mozilly, je hlavním cílem projektu Mozilla snaha o pro-

OBSAH JE DOSTUPNÝ POD LICENCÍ CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHARE ALIKE 3.0

sazování otevřeného Internetu. V rámci této snahy Mozilla přibližně před rokem spustila projekt Mozilla Drumbeat, o kterém jsme se zde ještě nezmiňovali.

Cílem tohoto projektu je, jak již bylo zmíněno, prosazovat otevřený web. Konkrétněji řečeno se projekt snaží o zvyšování povědomí o výhodách, které s sebou otevřený web nese, u běžných uživatelů. Snaží se též přinášet řešení problémů, které učiní web lepším, či podporovat existující nápady. Jedním z takových je například projekt Universal Subtitles, jenž přináší univerzální nástroj na otitulkování libovolného videa. Představení projektů můžete shlédnout na následujícím videu (včetně českých titulků).

Přehled dalších naleznete na stránce s přehledem projektů. Projekt též můžete finančně podpořit, za což můžete získat unikátní tričko či plyšáka.

Microsoft nabízí pro Firefox doplněk na podporu H.264

Jak se dnes zmiňuje například server CNET News, začala společnost Microsoft nabízet pro Firefox doplněk, který do něj „přidá podporu“ formátu H.264. Ten je společností Microsoft preferován pro HTML5 tag `<video>`, ale Mozilla jej odmítá, protože omezuje práva uživatelů. Namísto toho podporuje OGG a WebM. Zmíněný doplněk, který je učen pouze pro uživatele Windows 7, po instalaci na webových stránkách dohledává zmíněný HTML5 tag `<video>` a nahrazuje jej za vložené okno Windows Media Playeru. To však pouze v těch případech, kdy je obsah schopen Windows Media Player přehrát. Jak je též zmiňováno, nemusí být funkčnost úplně bezchybná.

Doplněk je volně k dispozici ke stažení na webu Microsoftu. Je k dispozici pro Firefox 3.6 a betaverzi Firefoxu 4.0. Prozatím je distribuován samostatně a není známo, že by byl instalován spolu s jiným produktem Microsoftu.

Některé účty Mozilla Add-ons byly volně dostupné

Jak informuje blog Mozilla Security, byly omylem volně k dispozici ke stažení na serverech Mozilly neaktivní účty uživatelů serveru Mozilla Add-ons. Tato chyba byla nahlášena v rámci programu na hlášení bezpečnostních chyb, který se vztahuje i na webové aplikace provozované Mozillou. Problém se týká 44 tisíc neaktivních účtů, kde byla hesla zabezpečena ještě MD5 hashem. Tato forma uložení hesla se již delší čas u aktivních účtů nepoužívá. Přestože se nezdá, že by databázi někdo zcizil, došlo z preventivních důvodů k zablokování neaktivních účtů a uživatelé dotčených účtů byli informování e-mailem, aby si nastavili nové heslo. Uživatelů, kteří pracovali se svým účtem po 9. srpnu 2009, se tento problém netýká.

Mozilla představila ikony soukromí pro web

Otázka soukromí na webu a ochrana osobních údajů jsou často diskutovanými tématy. Mozilla se v této otázce snaží hrát aktivní roli. Před pár měsíci v rámci Mozilla Drumbeat odstartoval projekt Privacy Icons, v rámci kterého je snaha vytvořit snadno pochopitelné ikony pro web, které by informovaly, jak konkrétní web bude zacházet se soukromými informacemi uživatele. Tyto informace jsou totiž často na webu schovány v dlouhém textu zásad ochrany soukromí, ve kterých se většina uživatelů neorientuje.

Byl představen první návrh ikon, které mají uživatele informovat, po jak dlouhou dobu provozovatel webu bude uchovávat potenciálně soukromá data a jak s nimi bude nakládat. Tyto ikony by byly provozovatelem webu umístěny přímo na stránkách a návštěvník by hned věděl, jak bude nakládáno s jeho soukromím.

Jedná se o vcelku ambiciózní projekt, za kterým stojí Aza Raskin. Ten jde v úvahách i tak daleko, že by vyznačené informace o nakládání s údaji mohl webový prohlížeč ze stránek číst při návštěvě strojově a zobrazovat je přímo v prohlížeči. Nakolik se tuto myšlenku podaří prosadit, ukáže až čas. Vzhledem k tomu, že se jedná o otevřený projekt, můžete se zapojit i vy.

OBSAH JE DOSTUPNÝ POD LICENCÍ CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-SHARE ALIKE 3.0

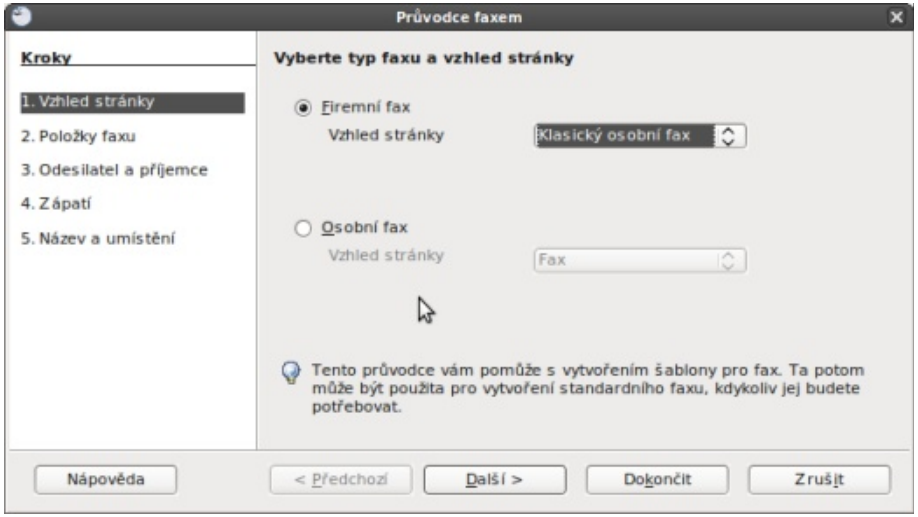
Průvodce v praxi: Fax a Porada

Michal Polák

V prvním díle volného seriálu na téma průvodců v aplikaci byla pozornost věnována dopisu. V dnešním článku se zaměříme na dva další průvodce, a to na fax a poradu. V obou příkladech budou popsány základní funkce a samozřejmě bude problematika opět probrána tentokrát na dvou praktických příkladech.

Vytváříme Fax ve Writeru

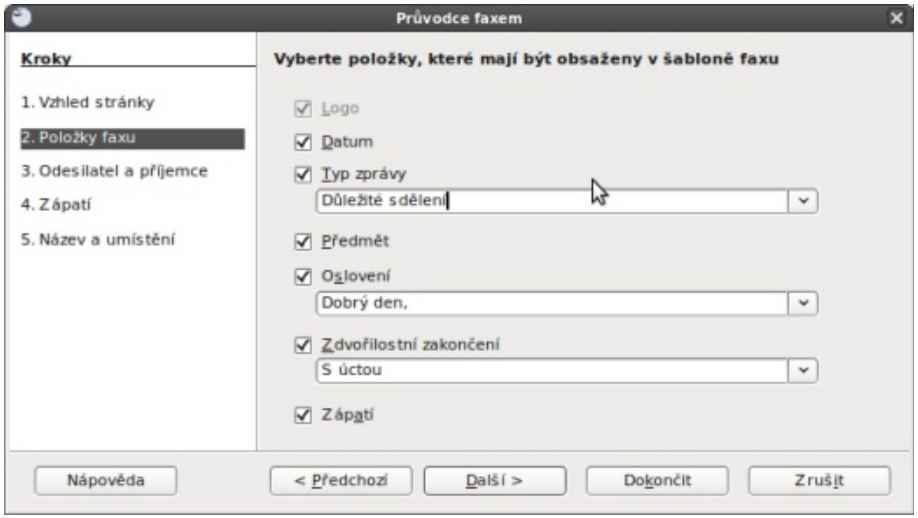
Aplikace Writer umožňuje kromě jiného vytvořit Fax, respektive vhodný dokument pro Fax. Ačkoliv je dnes tato technologie ve stínu čistě elektronické komunikace (e-mail, služby pro sdílení dat apod.), stále se najde početná skupina uživatelů. Proto se právě Faxu, tedy jeho průvodci ve Writeru, budeme věnovat také, a to právě v první části dnešního článku. Samotný průvodce pro vytvoření faxu naleznete v **Soubor | Průvodci | Fax...** . Klikněte tedy na tuto volbu, otevře se v okně průvodce. Nutno říci ještě před začátkem práce, že výsledkem našeho snažení bude šablona, kterou lze v budoucnu nesčetněkrát použít a že ji lze vytvořit i manuálně. Jinak řečeno průvodce je tu pro usnadnění a nejedná se o jedinou cestu, jak si vytvořit přes Writer vhodnou šablonu pro fax.



Průvodce faxem (Vzhled stránky)

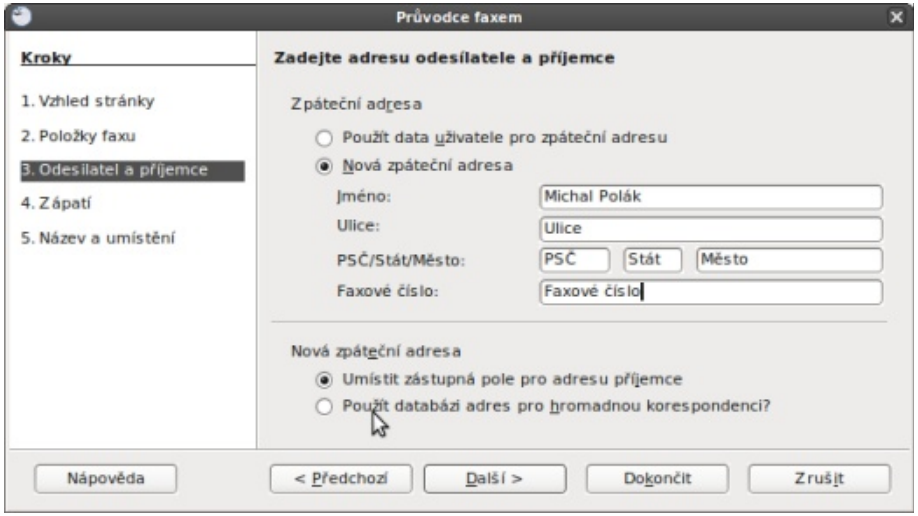
Hned na první záložce Vzhled stránky si vybíráte ze dvou voleb, a to **Firemním faxem** nebo **Osobním faxem**. Dále si vybíráte pod volbami samotný vzhled. V příkladu jsem použil pro jednoduchost volbu Firemní fax a Vzhled stránky jsem vybral **Klasický osobní fax**. Klikněte na tlačítko **Další**.

V druhé záložce **Položky faxu** si jen vyberte nebo chcete-li zaškrtejte jednotlivé položky faxu a oslovení. Průvodce automaticky v maximální míře využívá pole. O vaše jméno, pokud je stejné jako v nastavení Writeru, datum a počet stran, se tak starat vůbec nemusíte.

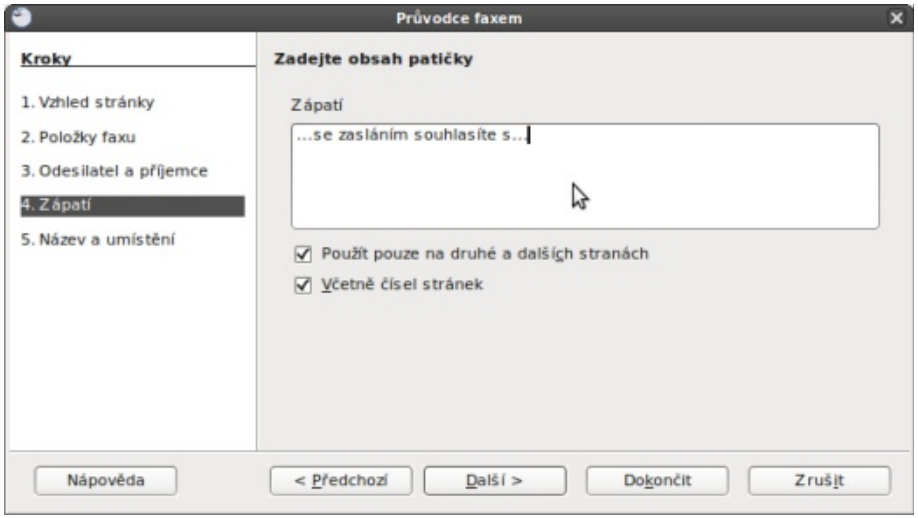


Položky faxu

Se záložkou **Odesílatel a příjemce** se pracuje úplně stejně jako u ostatních průvodců dostupných v aplikaci Writer. Za pozornost tedy stojí snad jen možnost zaškrtnutí **Nová zpáteční adresa** a níže je možnost použití připravené databáze. Více o použití databází naleznete například v článcích Průvodce v praxi: dopis, použití a správa šablon a Jak pracovat s poli ve Writeru – Databáze.

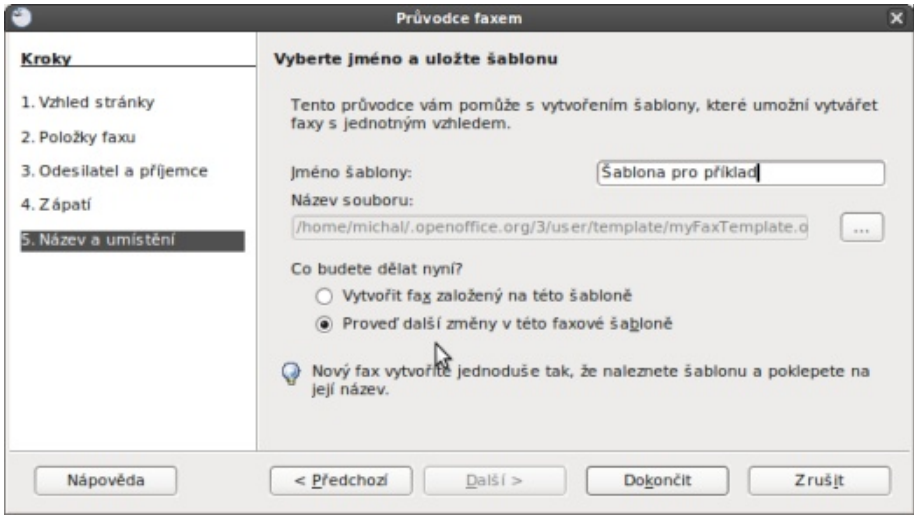


Odesílatel a příjemce po x-té

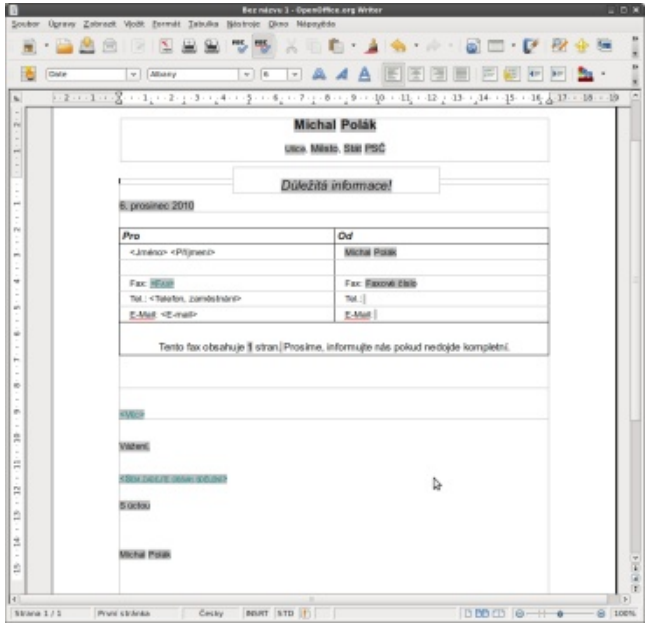


Zápatí

K samotnému **Zápatí** není třeba žádných velkých komentářů. Hodí se spíše pro případné právní informace typu „...zasláním souhlasíte s...“. Jednoduchým zaškrtnutím lze zvolit možnost **Použít pouze na druhé a dalších stránkách**. A nakonec poslední záložka **Název a umístění** se v podstatě v ničem neliší například od průvodce dopisem. Klikněte proto na **Dokončit** a ještě předtím zaškrtněte možnost **Proveď další změny v této faxové šabloně** dle vlastního uvážení. Dále můžete šablonu libovolně upravovat, ukládat, tisknout a samozřejmě odesílat. Přitom máte jistotu, pokud použijete průvodce, že jste na nic důležitého nezapomněli.



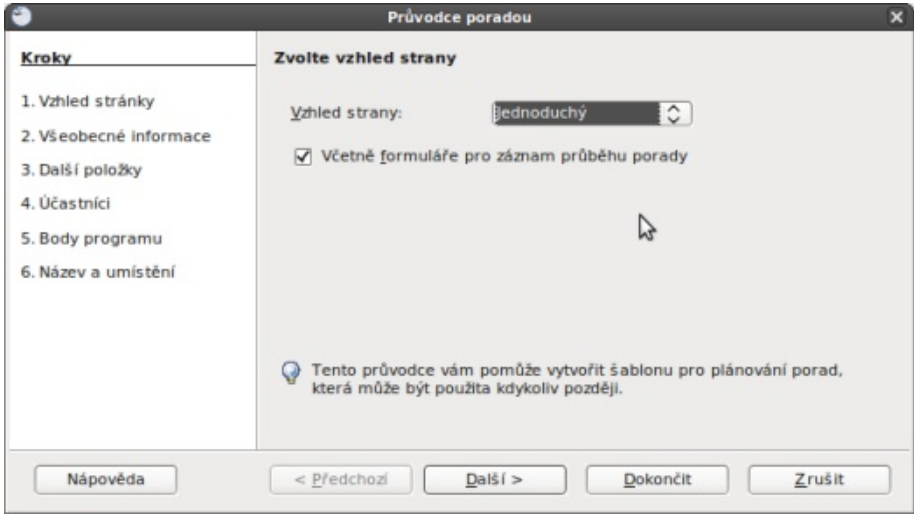
Název a umístění



Hotová šablona faxu

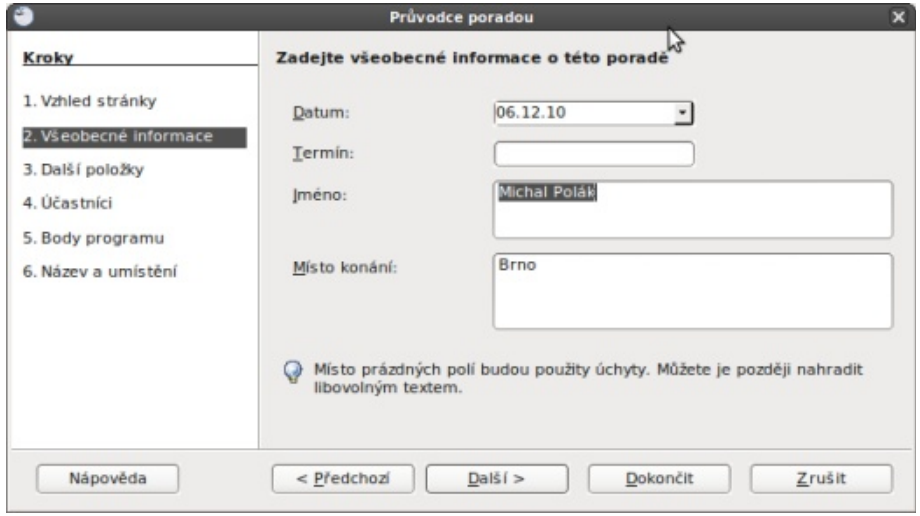
Vytváříme zápis z porady

Writer obsahuje také průvodce, se kterým můžete velmi rychle a jednoduše vytvořit šablonu pro zápis například jednání (jiné využití mne ani nenapadá). V tomto ohledu je však v mnohém odlišný od ostatních průvodců, a proto na příkladu popíši všechny záložky a možnosti, které nabízejí. Jděte opět na **Soubor | Průvodci | Porada...** . Hned v první záložce **Vzhled stránky** si lze vybrat ve Vzhledu strany celou řadu motivů. Nutno však říci, že mnoho z nich postrádá vkus, a tak jsem alespoň v příkladu použil **Jednoduchý**.

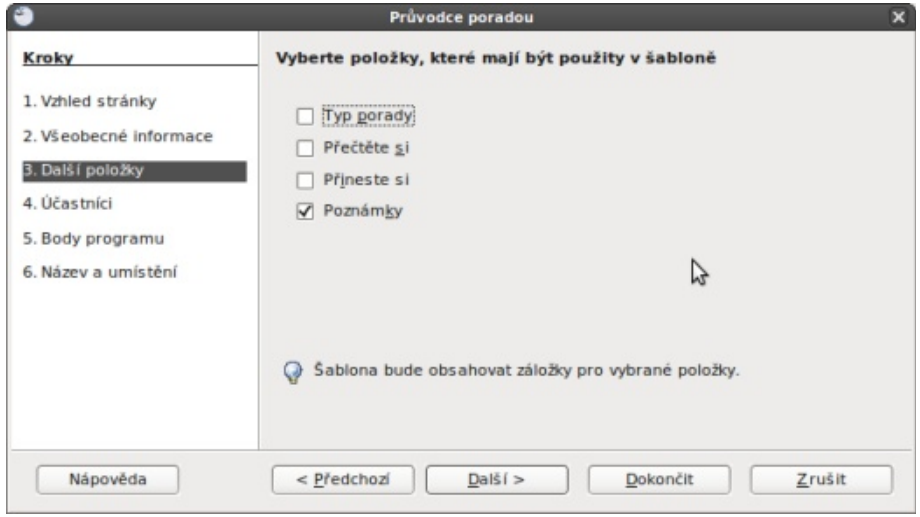


Vzhled stránky u Průvodce poradou

V záložce **Všeobecné informace** jen jednoduše napíšete co, kdy a kde. V tomto ohledu není průvodci co vytknout. Stejně tak **Další položky** obsahují jen několik výchozích zaškrtnutých voleb, ke kterým není třeba komentáře.

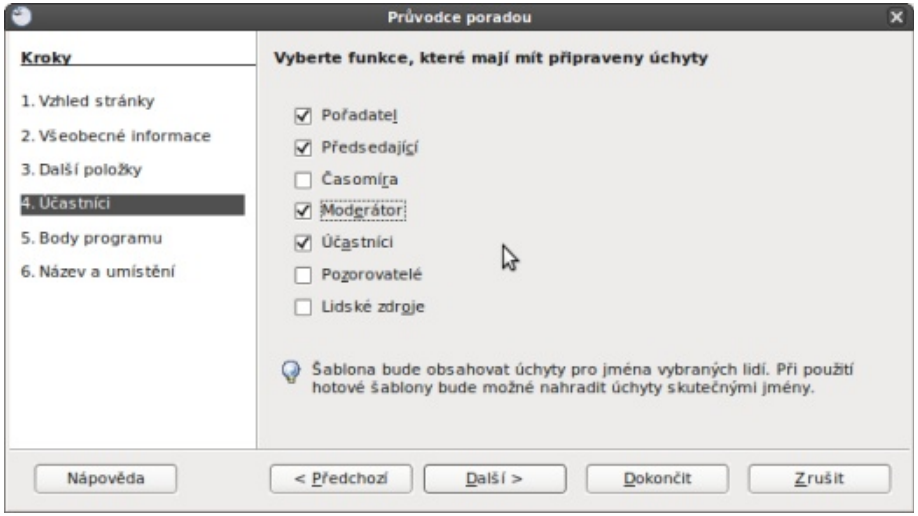


Všeobecné informace anebo co, kdy a kde



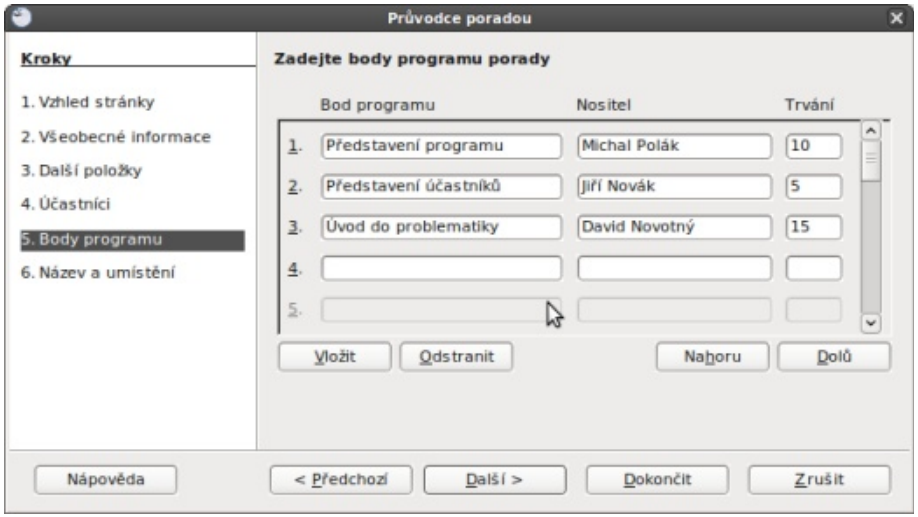
Další položky

V **Účastníci** si prostě jen zaškrtejte, kdo všechno se účastnil jednání, respektive jaké funkce byly obsazeny. Stejně tak v případě nepotřeby lze všechny možnosti odškrtat, což jsem také v rámci příkladu sám udělal.

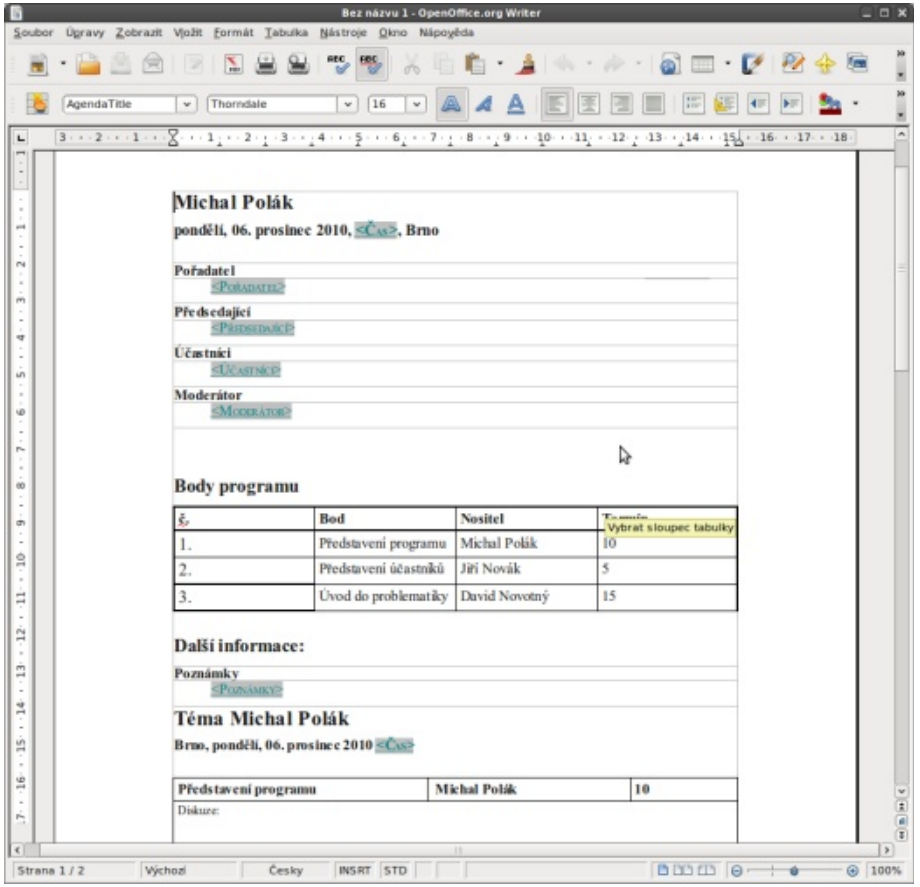


Účastníci

Na druhou stranu je výborně udělaná funkce obsažená v záložce **Body programu**, a to jednoduché zadávání do předem připravených „polí“. Vyplňte dle potřeby nebo příklad (snímek Body programu). Ve výsledku se ze zadaných dat vytvoří přehledná tabulka ve dříve zvoleném stylu vzhledu. A nakonec poslední záložka je totožná jako v případě faxu (viz výše).



Body programu



Výsledek z průvodce

Uložení, export, zabezpečení

Nakonec je potřeba, a to platí pro fax i zápis z jednání, dokument uložit. V obou případech lze využít, a to je také cílem průvodců, výchozí formát šablony. Nicméně lze ukládat také do dalších formátů, jako je například textový dokument ODF (.odt) nebo Word (.doc). V úvahu přichází také export do PDF, který provedete přes **Soubor | Export do PDF...** a kde lze nastavit mnoho parametrů. V případě zápisu z jednání je tak vhodné využít například záložku **Bezpečnost** a volbu **Nastavit heslo pro otevření**, případně omezit kopírování nebo rozlišení tisku.

Průvodce v praxi: Vytváříme webovou stránku

Michal Polák

Jedním z průvodců dostupných v aplikaci Writer je také průvodce pro vytvoření webové stránky. Jako jeden z mála průvodců se od těch dalších jako například dopisu nebo faxu v mnohém liší. Stejně tak není jeho cílem rychlé vytvoření šablony, nýbrž skutečné vytvoření webové stránky z již dostupných materiálů. Proto je právě tomuto průvodci věnován celý článek, který je také v našem volném seriálu tím posledním.

Proč zrovna webová stránka

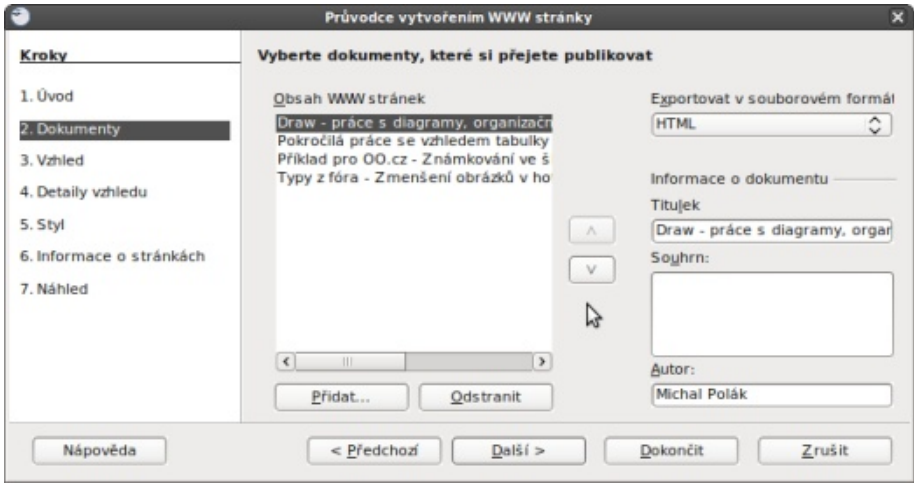
Samotných webových stránek je na Internetu celá řada. Programují je amatéři i profesionálové, podnikatelé i společnosti. Pro jejich tvorbu existuje bezpočet méně, či více kvalitních nástrojů dostupných pro celou řadu platforem. K čemu je tedy průvodce webovou stránkou také v aplikaci Writer, která je primárně určená pro práci s dokumenty? Právě k zjednodušení publikování již vytvořených dokumentů ve webové podobě například na Internetu (může se však jednat například také o firemní síť, školní intranet apod.).

Příprava podkladů pro průvodce

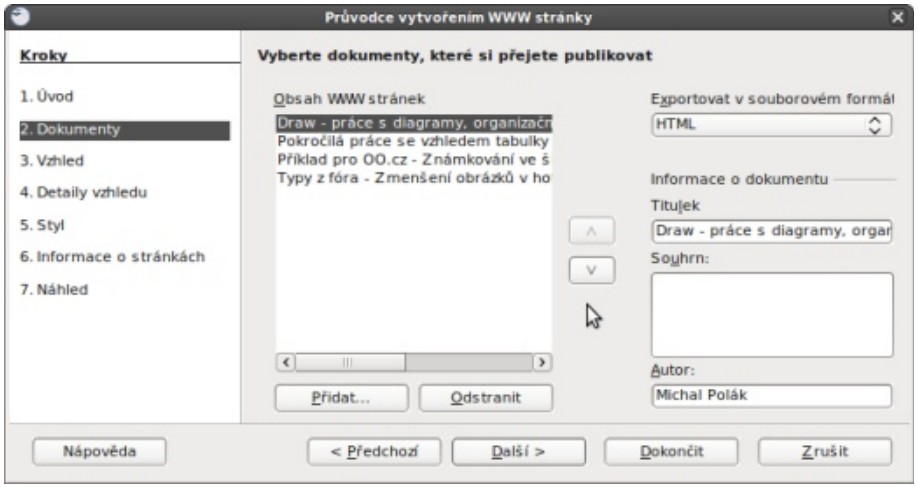
V první řadě je nutné mít již připravené dokumenty, ze kterých chceme jednoduchou webovou stránku vytvořit. Při jejich tvorbě přitom není třeba ctít žádná omezení. Prostě si jen připravte dokumenty jako každé jiné. Důležité je si uvědomit, že odkazy na budoucí webové stránce budou mít název právě podle použitých dokumentů (jejich pojmenování). Použité formátování se pak bez problému převede (co nejvěrněji) do podoby HTML. Respektive se vytvoří menu s odkazy a prostor pro zobrazení jednotlivých stránek, tedy samotného obsahu. Sám jsem si v rámci příkladu připravil trojici fiktivních dokumentů. Přitom je vhodné, aby všechny dokumenty společně s webem a dalším obsahem byly uloženy v jedné složce.

Průvodce vytvořením WWW stránky krok za krokem

V první záložce se v podstatě jen dozvíte, k čemu slouží samotný průvodce, a tak můžete přeskočit rovnou na krok **Dokumenty**. Právě tady si pomocí tlačítka Přidat... přidejte již připravené dokumenty, u nichž chcete, aby byly součástí „webové prezentace“. Průvodce umožňuje vložit i jiné dokumenty než ve formátu ODF (.odt nebo případě .doc). U každého typu dokumentu si lze vybrat formát exportu. Například u prezentace si tak nelze vybrat jinou možnost než spuštění v původním formátu, nicméně například u tabulek si můžete vybrat mezi HTML a PDF. Jedná se přitom o možnost **Exportovat v souborovém formátu**, která se nachází v pravém horním rohu právě druhé záložky Dokumenty. Upozornění: Pokud chcete přidat dokument/soubor, který není ve formátu dokumentu OpenOffice.org, musíte si v okně **Otevřít** rozkliknout nabídku vpravo dole (viz snímek Otevřít).

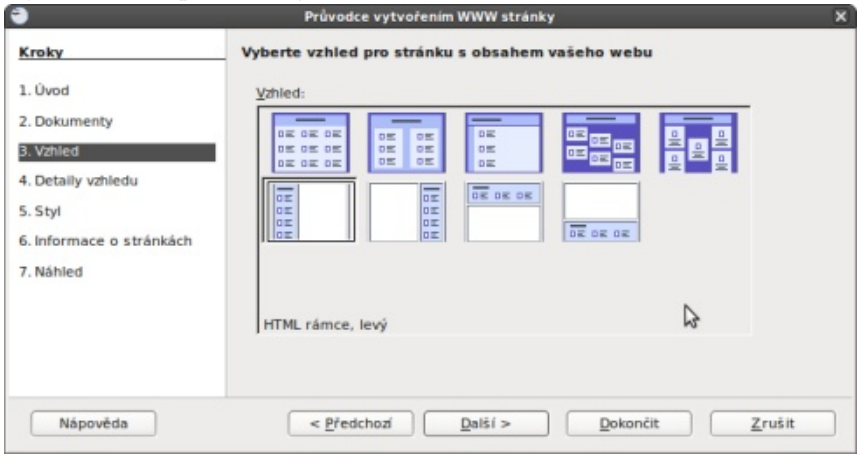


Dokumenty



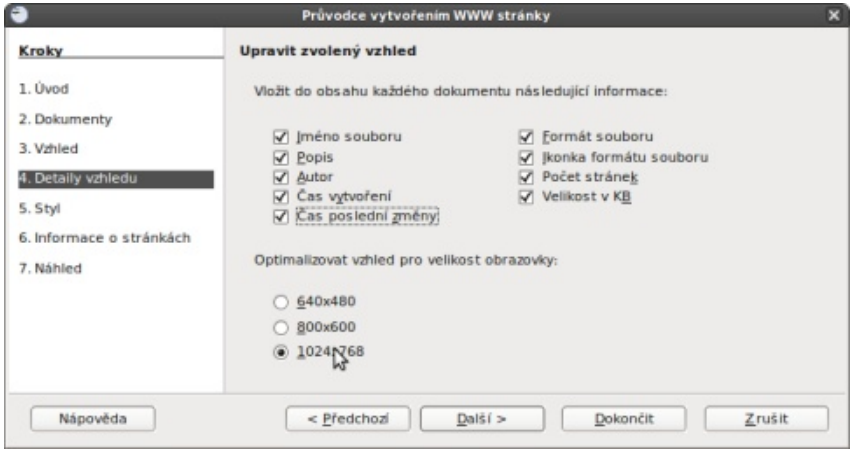
Otevřít

Pokud již máte přidané dokumenty, klikněte na tlačítko **Další** a ocitnete se v záložce **Vzhled**. Právě tady se vybírá uspořádání nebo chcete-li organizace prvků na vytvářeném webu. Můžete si dle vlastních potřeb samozřejmě zvolit kterýkoliv. Sám jsem v rámci příkladu vybral **HTML rámce, levý**.



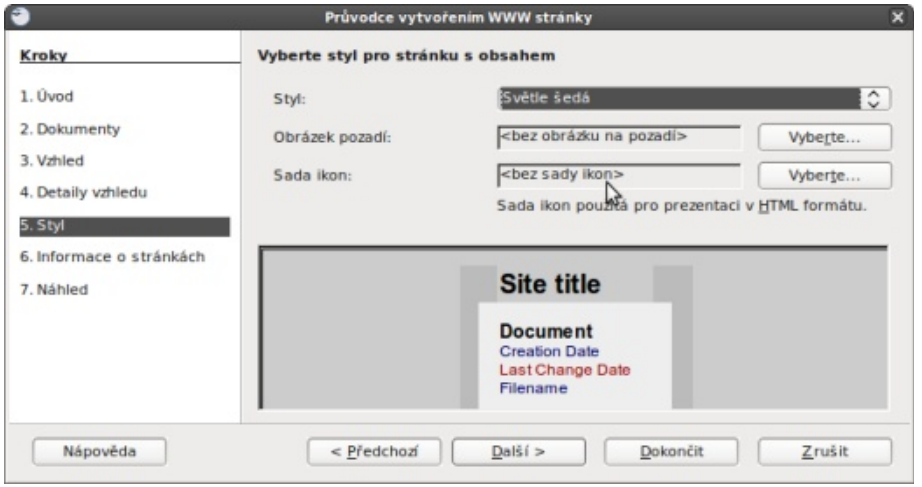
Vzhled (rozvržení prvků webu)

Ve čtvrté záložce Detaily vzhledu si toho ohledně vzhledu moc nevybíráte. Nicméně je tu možnost si zaškrtat zobrazení celé řady parametrů a optimalizovat si vzhled. Bohužel tři možnosti s extrémně malým rozlišením se hodí sotva na dnešní mininotebooky, i tak jsem v příkladu zaškrtl rozlišení nejvyšší možné, a to **1024×768**. Vložené informace v příkladu jsou uvedeny na snímku Detaily vzhledu.



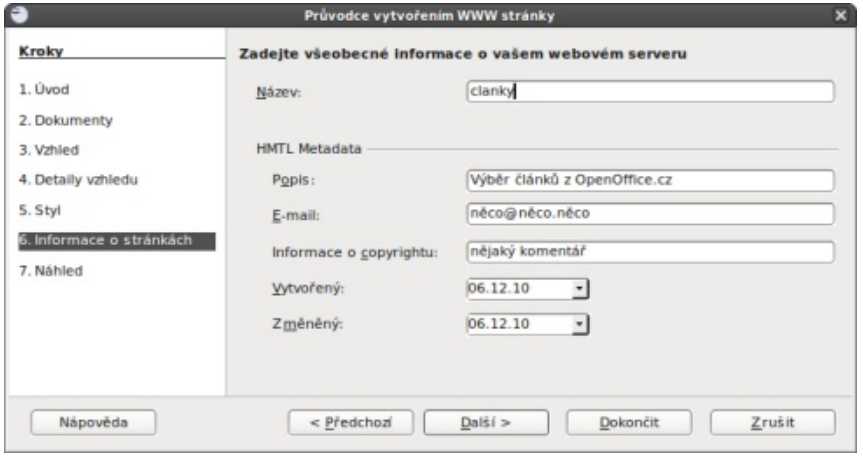
Detaily vzhledu

Samotný vzhled nebo spíše barvy se vybírají až v záložce **Styl**, kde ve stejnojmenné možnosti lze vybrat z celkem dvaceti jedna schémat. Kromě toho lze umístit přednastavení pozadí, které však nemůže v současné době ani náhodou uspět. Náplastí tak zůstává vložení vlastního pozadí také přes tlačítko **Vyberte...** a dále okna **Obrázky pozadí**.



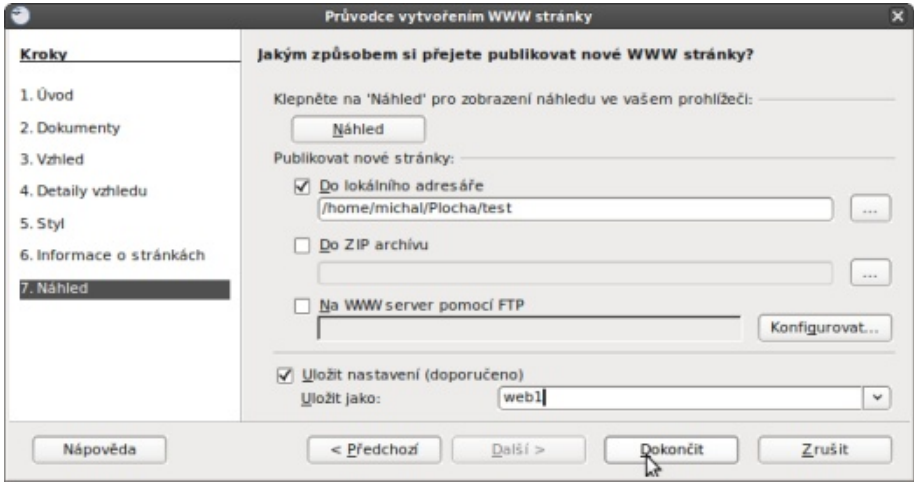
Styl (barevné schéma, pozadí)

Předposlední záložka **Informace o stránkách** nabízí jen několik možností k vyplnění. Jedná se zejména o **Název**, případně **Popis** a **E-mail**. Od věci určitě není položka **Informace o copyrightu**, pokud máte v plánu právně chránit vámi vytvořený obsah nějakým upozorněním.

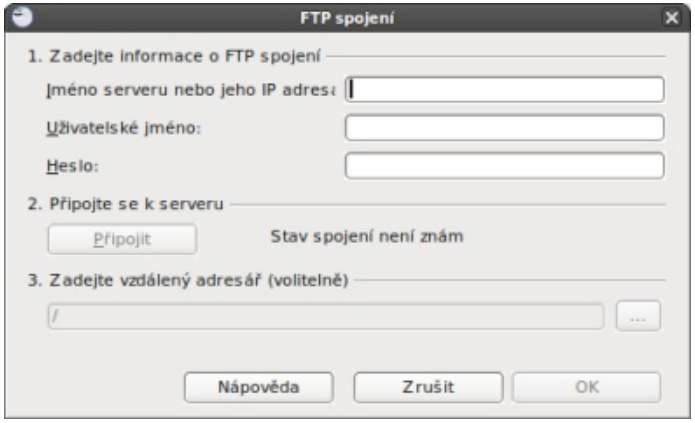


Informace o stránkách

Nakonec poslední záložka **Náhled** není jen o náhledu. Na výběr jsou zde totiž tři možnosti týkající se vytvoření, respektive publikování vytvořené webové stránky. Vybrat si přitom můžete i jejich vzájemnou kombinaci. V podstatě se tak jedná o výchozí možnost **Do lokálního adresáře**, kde pomocí tlačítka … vyberete cílové umístění. Dále je to varianta zabalení **Do ZIP archívu** a také na **WWW server pomocí FTP**. Lze tedy vytvořený web rovnou nahrát na server s FTP přístupem, nicméně předtím je ještě zapotřebí připojení nakonfigurovat. A jako úplně poslední lze zanechat zaškrtnutí **Uložit nastavení (doporučeno)** a uložit si jej pro případné další výtvory. A už úplně nakonec klikněte na tlačítko **Dokončit**, čímž se vám do zvolené složky vytvoří web.

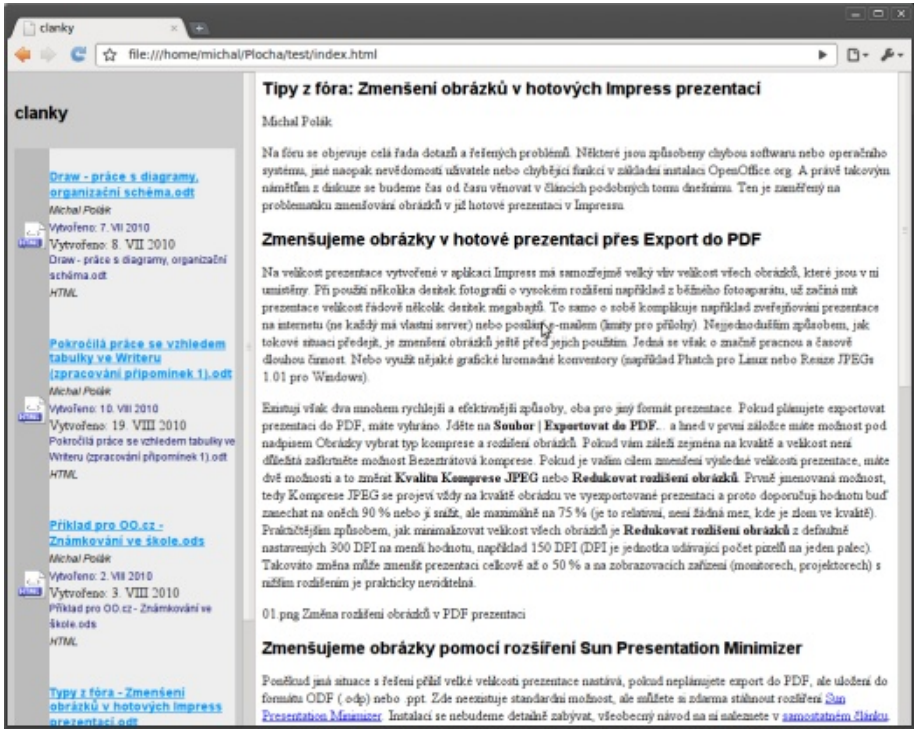


Náhled



Nastavení FTP

Vytvořené webové stránky spustíte v kterémkoliv internetovém prohlížeči, spouští se soubor s příponou .html, který se jmenuje tak, jak jste si jej v průvodci pojmenovali. Ti znalí HTML si mohou manuálně provádět v kódu stránky pochopitelně případné úpravy. To však již není cílem dnešního článku, který tak končí v průvodci vytvořeným „webem" z vytvořených dokumentů v aplikaci Writer.



Výsledek v internetovém prohlížeči Chromium

Django open-source web framework

Tomáš Galovič

S príchodom dynamického obsahu web stránok prišiel aj úžasný rozmach jazyka PHP. Prispela k tomu rýchlosť výučby, jednoduchosť nasadenia na server z dôvodu množstva ponúkaných webhostingových služieb, široká základňa vývojárov a s nimi aj dostupnosť vzdelávacích materiálov a fragmentov kódu. Samozrejme ako všetko, aj tento jazyk má svoje úskalia. Jeho jednoduché použitie môže podporovať nedbalý, zle navrhnutý a opakujúci sa kód. Napríklad aj tieto dôvody viedli k vývoju web frameworkov. Dnes si jeden takýto, postavený na jazyku Python, predstavíme.

Django vzniklo v roku 2003 v Kansase ako open-source projekt, kde vznikla potreba v extrémne krátkom čase vyvíjať plne funkčné webové aplikácie, a tak v roku 2005 uzrela svetlo sveta prvá verzia tohto frameworku. Mimochodom je pomenovaná podľa svetoznámeho jazzového gitaristu Djanga Reinharta.

Filozofia Django frameworku

- Menej kódu – čím viac kódu, tým viac chýb. To znamená, že by sme mali množstvo kódu minimalizovať, čím sa v konečnom dôsledku urýchli aj vývoj.
- Menej duplicít (Don't Repeat Yourself DRY) – okrem toho, že sa týmto spôsobom zredukuje množstvo kódu, lebo každá funkcionalita aplikácie je len na jednom mieste, takisto to prispeje aj k sprehľadneniu celej aplikácie. To oceníte pri jej neskorších úpravách a opravách.
- Lepšie explicitne ako implicitne – ináč povedané, framework by nemal robiť veľa komplikovaných trikov poza chrbát vývojára. Čiže, ak máte potrebu zmeniť niečo v samotnom jadre frameworku, nemal by to byť problém.
- Konzistencia – ak framework používa jednu myšlienku na jednej úrovni, mal by ju dodržiavať všade, teda ak viete ako funguje jeden princíp, učenie sa iných už potom nebude také náročné, ak si sú podobné.
- Málo väzieb – účelom tejto myšlienky je, aby bol každý prvok frameworku čo možno najviac nezávislý od iných. Tento princíp dovoľuje jednoducho meniť celé časti kódu a ich nahradzovanie inými.

Ako funguje Django

Django využíva návrhový vzor MVC, aj keď ho interpretuje po svojom, a teda mierne odlišne. Tento princíp pracuje s tromi vrstvami:

> ***POZNÁMKA:*** *MVC: Model-view-controller (MVC) (někdy také označovaná jako Model-2) je softwarová architektura, která rozděluje datový model aplikace, uživatelské rozhraní a řídicí logiku do tří nezávislých komponent tak, že modifikace některé z nich má minimální vliv na ostatní. Zdroj Wikipedie.*

Dátový model – táto vrstva pracuje s dátami a so všetkým, čo s nimi súvisí. Čiže prístup k nim, ich validáciu, vzťahy medzi nimi.

- Pohľad – túto vrstvu zastupuje v Django frameworku templatovací systém a funkcie rozhodujúce, ktorý template sa má použiť na zobrazenie ktorých údajov. Tieto funkcie sa nazývajú views.
- Controler – táto vrstva má na starosti riadiacu logiku, ide o mapovanie url adries ku konkrétnym funkciám.

Ako vie Django spríjemniť vývoj

Objektovo-relačné mapovanie databázy (ORM)

Moderné webové aplikácie vyžadujú interakciu s databázou. V princípe je to najčastejšie pripojenie k databáze, výber dát a ich zobrazenie v nejakom formáte. Ak nepoužívame nejakú databázovú abstrakciu, chtiac nechtiac sa pripútavame ku konkrétnej databáze, ku konkrétnym štruktúram tabuliek a tak ďalej.

Problém nastáva, ak chceme zmeniť štruktúru niektorej tabuľky, alebo dokonca zmeniť celú databázu napríklad MySQL za PostgreSQL. Takáto zmena znamená veľa úprav v kóde a vysoké riziko nejakej neobjavenej chyby. Django rieši tento problém tak, že vývojár definuje každú tabuľku databázy ako samostatnú triedu, a na manipuláciu s dátami používa metódy triedy. Napríklad tabuľka v SQL reprezentujúca osobu by vyzerala takto:

```
CREATE TABLE myapp_person (
„id" serial NOT NULL PRIMARY KEY,
„first_name" varchar(30) NOT NULL,
„last_name" varchar(30) NOT NULL
);
```

a tá istá tabuľka v Django modeli:

```
class Person(models.Model):
first_name =
models.CharField(max_length=30)
last_name =
models.CharField(max_length=30)
```

Takýmto spôsobom sa pri zmene štruktúry niektorej z tabuliek upravia len atribúty triedy, ktorá ju reprezentuje a zvyšok kódu nie je potrebné meniť.

Autentifikácia a autorizácia

Používatelia majú mená, heslá, e-maily, práva, chcú sa prihlasovať, odhlasovať, meniť si profil a všeličo iné. Po pár aplikáciách si každý vývojár povie, zas autentifikovať a autorizovať. Už netreba, Django obsahuje modul, ktorý sa o požívateľov postará.

Automatické administračné rozhranie

Toto rozhranie je dnes už bežnou súčasťou väčšiny moderných webových aplikácií, to pre nás vývojárov znamená, že ho musíme za každým tvoriť, a to je väčšinou nudná záležitosť. Musíme zobraziť položky, ponúknuť možnosti ich editácie, zmazanie alebo vytvorenia nových. Stále tieto štyri aktivity dookola. A Django nám ho vie spraviť za nás. Na základe nášho dátového modelu vygeneruje rozhranie a vďaka modelu autentifikácie a autorizácie dovolí prístup len povereným a overeným osobám.

Validácia formulárov

Kontrola vstupov od používateľov znamená skontrolovať formát údajov, ak nie je správny zobraziť chybovú správu a prípadne si znovu vyžiadať údaje. Ďalší zaužívaný stereotyp, Django zas podáva pomocnú ruku a validuje údaje samo na základe dátového modelu.

Elegantný dizajn url

Jednoduché, čisté a elegantné, také by mali byť url adresy webovej aplikácie a nemali by sa časom meniť. Samozrejme nejde len o estetickú stránku veci, dizajn url napomáha aj pri efektívnom SEO. Ako sme si už spomínali, Django používa akési mapovanie medzi url adresou a funkciou, ktorá sa pri jej zavolaní spustí. Takto máme plnú kontrolu nad url adresami.

Template systém

Snahou pri čistom programovaní je oddeliť kód od dizajnu. Je tomu tak preto, že dizajn má tendenciu sa meniť častejšie ako kód. Takisto je vysoko efektívne, ak môže súčasne pracovať vývojár na kóde a dizajnér na vzhľade. Preto Django používa svoj vlastný templatovací systém. V tomto systéme je možné použiť dedenie šablón, vytvárať vlastné tagy, filtrovať dáta a mnoho ďalších vecí.

Praktická ukážka

Hovorí sa, že raz vidieť je viac ako stokrát počuť. Vytvoríme si jednoduchú aplikáciu na správu článkov. Budeme v nej evidovať názov a obsah článku, ukážeme si ako zapísať a zobraziť údaje z databázy. Pokiaľ ide o stiahnutie a inštaláciu, nebudeme sa jej bližšie venovať. Najprv je potrebné nainštalovať Python http://www.python.org/download/ a potom samotný Django framework http://www.djangoproject.com/download/.

Vytvorenie projektu

Projekt vytvoríme príkazom z konzoly:

```
$ django-admin.py startproject Clanky
```

Tento príkaz nám vygeneruje adresárovú štruktúru celého projektu. Django má zaujímavú hierarchiu vo vnútri projektu. Každý projekt sa skladá z takzvaných aplikácií (app), z ktorých má každá na starosti jednu logicky oddeliteľnú a ucelenú časť projektu. Vďaka tomuto spôsobu separácie jednotlivých častí, je neskôr možné ich medzi projektmi meniť a znovu používať.

Nakoľko je naša ukážka veľmi jednoduchá, bude nám stačiť jeden app. Ten vytvoríme tak, že sa v adresárovej štruktúre presunieme do novovytvoreného projektu a spustíme príkaz na vytvorenie appu:

```
$ cd Clanky
$ python manage.py startapp clankyapp
```

Tak a projekt je na svete. Ďalšou pomôckou zo strany Django frameworku je server, na ktorom môžeme náš projekt pri vývoji testovať a ladiť na svojom počítači. Spustíme ho z konzoly:

```
$ python manage.py runserver
```

Tento server sa automaticky pri akejkoľvek zmene v kóde reštartuje. Výsledok našej doterajšej práce si môžeme pozrieť v prehliadači na http://localhost:8000/.

Keďže chceme mať články v našej ukážke perzistentné, použijeme na ich uskladnenie databázu. Pre jednoduchosť použijeme sqlite. Ak ju nemáte nainštalovanú, tu nájdete všetko potrebné: http://www.sqlite.org/download.html.

Aby sme Django frameworku povedali, akú databázu má použiť, nastavíme v súbore settings.py tieto hodnoty:

```
DATABASE_ENGINE = 'sqlite3',
DATABASE_NAME = 'data.db'
TEMPLATE_DIRS = (
"/clankyapp/templates",)
INSTALLED_APPS = (... ,
'Clanky.clankyapp',)
```

Samotný článok bude v našej aplikácií reprezentovať trieda Clanok. Vďaka tomu, že našpecifikujeme túto triedu aj s jej atribútmi, framework bude vedieť, akú tabuľku v databáze ma vytvoriť pre uloženie článkov. Triedu zadefinuje v súbore clankyapp/models.py.

```
from django.db import models
class Clanok(models.Model):
nazov = models.CharField(max_length=30,
unique=True)
text = models.TextField(blank=True)
```

Nasledujúcim príkazom sa v databáze vytvoria tabuľky podľa tried zadefinovaných vo všetkých súboroch models.py v rámci celého projektu.

```
$ python manage.py syncdb
```

Budeme požívať dve url adresy, jednu na zobrazenie všetkých článkov a jednu na pridávanie nových. Tieto adresy zadefinujeme v súbore clankyapp/urls.py (je potrebné ho najprv vytvoriť). Tam povieme, ktorý pohľad sa má zavolať po pristúpení na konkrétnu adresu.

```
from django.conf.urls.defaults import *
from clankyapp.views import index, new
urlpatterns = patterns('', (r'^$',
index), (r'^new/$', new))
```

V súbore pre mapovanie url adries a pohľadov pre celý projekt urls.py musíme povedať, nech sa berie do úvahy aj clankyapp/urls.py.

```
urlpatterns = patterns('', (r'^',
include('clankyapp.urls')), )
```

Teraz sa pri požiadavke na adresu localhost:8000/ spustí pohľad s názvom index a pri požiadavke na adresu localhost:8000/new sa spustí pohľad new. Mierne predbehneme a pripravíme si triedu, pomocou ktorej sa postaráme o vstup od používateľa pri vytváraní nových článkov. Ako som už vyššie spomínal, framework sa o validáciu formulárov postará za nás. Stačí povedať formulár k akému objektu chceme. Vytvoríme súbor clankyapp/forms.py s takýmto obsahom:

```
from django import forms
from clankyapp.models import Clanok
class ClanokForm(forms.ModelForm):
class Meta:
model = Clanok
```

Konečne sa dostávame k samotnej funkcionalite. Tú zadefinujeme v súbore clankyapp/views.py. Vytvoríme v ňom dva pohľady. Pohľad index vyberie všetky objekty typu Clanok a naplní nimi template index.html. Pohľad new v prípade, že prídu od používateľa nejaké dáta, skontroluje ich, a ak sú právne, tak uloží nový článok a presmeruje používateľa na prehľad všetkých článkov. Ak od používateľa žiadne dáta neprídu, zobrazí prázdny formulár:

```
from clankyapp.forms import ClanokForm
def index(request):
clanky=Clanok.objects.all()
return
render_to_response(„index.html“,{„clank
y“:clanky})
def new(request):
if request.method == 'POST':
form = ClanokForm(request.POST)
if form.is_valid():
form.save()
return HttpResponseRedirect("/")
else:
form = ClanokForm()
return
render_to_response(„addform.html“,{'for
m': form})
```

Nakoniec vytvoríme template pre každý pohľad. Django framework na to používa vlastný jazyk. Hodnoty premenných sa zapisujú v zdvojených zátvorkách takto: {{ premenna }}. V tomto jazyku môžeme používať aj preddefinované, alebo vlastné tagy. Tie sa zapisujú takto: {% tag %} a slúžia napríklad aj na iteráciu alebo vetvenie, ako je vidieť v našom príklade.

```
clankyapp/templates/index.html
<h3>Clanky</h3>
<ul>
{% for clanok in clanky %}
<li>
{{clanok.nazov}} {{clanok.text}}
</li>
{% endfor %}
</ul>
<a href="/new“>pridat clanok</a>
clankyapp/templates/addform.html
<form action="" method=„post“>
{{form.as_p}}
<input type=„submit“ value=„pridaj“ />
</form>
```

Naša aplikácia je týmto hotová. Prajem vám veľa ušetreného kódu a času, pretože menej je s frameworkom Django viac.

Nette framework

Ľuboš Michálik

Nette Framework je open-source projekt, ktorý je napísaný v PHP 5 s plným využitím objektov. V poslednom čase nabral na popularite, a to najmä v Českej republike a na Slovensku. Zrejme za svoju popularitu vďačí aj malej jazykovej bariére medzi vývojármi v stále rozširujúcej sa aktívnej komunite okolo frameworku.

Čo je framework

Framework je v prvom rade prostriedok na zjednodušenie práce. Je to súbor knižníc a kódu, ktorý sa snaží pokryť čo najviac funkčných požiadaviek spoločných pre rôzne aplikácie. Pri webových aplikáciách sú to funkcie ako validácia vstupných dát, autentifikácia a autorizácia užívateľov, prístup k databázi, cachovanie údajov alebo správa užívateľských práv.

O autorovi

Autorom Nette Frameworku je Dávid Grudl, známa osobnosť českého Internetu. Nette Framework nie je jediným jeho dielom, je takisto autorom databázovej vrstvy dibi, prekladača textu do html Texy. Je známy aj vďaka svojim blogom La Trime a phpFashion. V súčasnosti sa venuje školeniam vývoja webových aplikácií v Nette.

Dostupné verzie

S verziami frameworku je to trochu zmätočné. Prvá verzia nebola nikdy vydaná. Namiesto nej autor v tomto roku predstavil verziu 2 Alpha, čo znamená, že by mala byť plne funkčná a použiteľná v ostrom prostredí, ale do vydania finálnej verzie sa niektoré vlastnosti budú meniť.

- Nette Framework 0.9.7 stable (z dňa 11.11. 2010) – stabilná verzia, už ďalej nevyvíjaná. Dostupná pre PHP 5.2.0 a vyššie ako aj PHP 5.3.0 a vyššie.
- Nette Framework 2.0 Alpha 2 (rok vydania 2010) – aktuálna verzia, stále vo vývoji. Dostupná pre PHP 5.2.0 a vyššie ako aj PHP 5.3.0 a vyššie.

Licenčná politika

Nette Framework je šírený ako slobodný softvér, a to pod dvoma slobodnými licenciami, Nette Licencia a GPL licencia. Vďaka ním je možné framework slobodne používať, kopírovať, modifikovať a distribuovať framework a jeho dokumentáciu, v pôvodnom, ale i upravenom tvare pre akýkoľvek účel, za predpokladu, že sú splnené podmienky použitia, ktoré sú dostupné v texte vyššie uvedenej Nette Licencie.

Kľúčové vlastnosti

Otvorenosť frameworku

- Prepracovaný systém eliminácie a ladenia chýb
- Výborný šablónovací jazyk
- Zabezpečenie webovej aplikácie
- Nepriestrelné formuláre
- Najaktívnejšia komunita v Českej republike
- Podpora menných priestorov v PHP 5.3
- Existuje kompaktná verzia (prináša zrýchlenie v desiatkach percent)
- Dá sa výborne kombinovať so Zend Frameworkom

Bezpečnosť

Nette Framework eliminuje výskyt bezpečnostných dier a možnosti ich využitia. Eliminuje rizika voči útokom, ako je napr.:

XSS (Cross-site scripting) – metóda narušenia webových stránok pomocou neošetrených výstupov. Nette používa technológiu Context-aware escaping, ktorá automaticky ošetruje všetky výstupy z aplikácie, a tak sa nemôže stať, že by programátor na niečo zabudol.

- CSRF (Cross-site request forgery) – spočíva v tom, že prinútime užívateľa navštíviť stránku, na ktorej je prihlásený, a potom skryte vykonať útok na webovú aplikáciu. Proti útokom sa dá brániť pomocou generovania a overovania tzv. autorizačných tokenov.
- URL attack, control codes, invalid UTF-8 – útočník sa snaží napadnúť aplikáciu cez vstupy. Ošetrovanie všetkých vstupov opäť automaticky bude prevádzať framework bez akéhokoľvek nastavovania. Na implementovanie takejto ochrany vo frameworku musíme nastaviť ochranu pre vstupné formuláre pridaním jediného príkazu ($form->addProtection();)
- Session hijacking, session stealing, session fixation – predstavujú útoky pomocou session. Obrana spočíva v správnom nakonfigurovaní PHP, ktoré prevedie framework úplne automaticky.

Eliminácia a ladenie chýb

Tzv. ladenka, pod ktorým názvom je známa trieda Nette/Debug, je silným nástrojom tohto frameworku. Tento nástroj vylepšuje chybové hlásenia PHP, sprehľadňuje zobrazenie chybového kódu a pridáva kopu užitočných informácií. Ladenka si rozumie aj s rozšíreniami Mozilla Firefoxu (FireBug a FirePHP), vďaka tomu môžeme posielať chybové hlásenia aj do konzole Firebugu.

Zobrazovanie chybových hlásení je užitočný nástroj na vývojovom serveri, ale na produkčnom by to bola hotová katastrofa. Tam je vypisovanie ladiacich informácií nežiaduce. Sama dokáže detegovať či aplikácia beží na vývojovom, alebo produkčnom serveri. Na vývojovom serveri zobrazuje výnimky, na produkčnom serveri zasa nezobrazuje žiadne chybové hlásenia, loguje chyby do súboru a umožňuje chybové hlásenia aj s logovacím súborom zasielať programátorovi na mail.

Pretože je Nette Framework otvorený softvér, je možné aj jednotlivé jeho časti využívať vo svojich aplikáciách. Vhodnou časťou na využitie je práve trieda Nette/Debug.

Šablónovací jazyk

Prepracovaný šablonovací jazyk v Nette Frameworku prináša niekoľko výhod:

Automatické escapovanie premenných (z premenných sa odstráni potenciálny škodlivý kód, čo predstavuje ochranu pred už spomenutým Cross Site Scriptingom).

- Alternatívna forma zápisu, ktorá prináša zjednodušenie výpisu napr. pola prvkov
- Princíp „less code, more security“, teda menej písania kódu vedie k väčšej bezpečnosti

Opäť sa dá využiť otvorenosť frameworku na to, aby sme jednak mohli namiesto šablónovacieho systému Nette Frameworku použiť iný, tak ako aj použiť šablónovací systém frameworku v inej aplikácii.

AJAX

AJAX nám vo webových aplikáciách slúži na asynchrónnu komunikáciu so serverom, čo nám prináša výhodu v odpadnutí nutnosti znovu načítania celej stránky. Všetko sa deje pomocou http požiadaviek a odpovedí. Nette Framework nám bude nápomocný ako pri tvorení požiadavky, tak aj pri vytvorení odpovedia na serveri a prijatí správy a jej reprezentácii do výsledného formátu zobrazeného vo webovej stránke.

Framework nenúti používať žiadnu konkrétnu javascriptovú knižnicu, môžeme si obslužný skript napísať celkom sami, alebo si môžeme pomôcť napr. javascriptovou knižnicou jQuery. Pri práci s AJAXom môžeme využiť Nette Framework plugin pre jQuery.

Pre vytvorenie požiadavky stačí na linky, ktoré chceme, aby odosielali požiadavky, zavesiť triedu „ajax“ a uvedený plugin nám ich automaticky prevedie do formy, ktorá je potrebná pre zaslanie požiadavky.

- Spracovanie na strane PHP je veľmi jednoduché. Stačí naučiť presenter odpovedať na požiadavky AJAXu, a to zabezpečíme označením fragmentov HTML v šablóne. Označenie prevedieme pomocou párových značiek {snippet}…{/snippet}. Snippety zaručia, aby sa počas celé operácie s AJAXom pracovalo len s označeným fragmentom.
- O poslednú fázu, teda spracovanie odpovedi od serveru, sa postará handler JQuery.netteCallback. Handler očakáva JSON štruktúru, ktorá buď obsahuje príkaz na presmerovanie, alebo pole fragmentov HTML, ktoré potom vloží na príslušne miesto do stránky.

Doplnky, pluginy a komponenty

Vďaka svojej otvorenosti môžeme svoj framework obohatiť o nejaký doplnok, ktorý sa nám bude práve hodiť pri riešení problému pri tvorbe našej webovej aplikácie. Zoznam doplnkov je možné nájsť na nasledujúcej adrese: http://addons.nette.org/cs/. Vyberať si môžeme z vizuálnych komponentov, nevizuálnych komponentov, rozšírení formulárov, nástroje na pomoc pri práci s AJAXom a ešte viac iných.

Nie len rozšírenie frameworku nám uľahčujú prácu, ale dokonca pre populárne IDE Netbeans bol vytvorený plugin pre zefektívnenie práce. Nápomocný je najmä pri práci so šablónami ako aj pri vytváraní počiatočných nastavení projektu. Bližšia špecifikácia pluginu a postup inštalácie sa nachádza na adrese http://forum.nette.org/cs/4557- netbeans-nette-framework-plugin.

Weby využívajúce Nette Framework

Nette Framework používaju spoločnosti ako:
Internet Info – vydavateľ Lupa.cz a Root.cz

- Vltava-Labe-Press
- Mladá Fronta
- Eset
- Na Nette dokonca beží aj webová stránka prezidenta Českej republiky, Václava Klausa.

Dôležité odkazy

1. Oficiálna stránka frameworku: http://nette.org/
2. České forum: http://forum.nette.org/cs/
3. API dokumentácia: http://api.nette.org/2.0/
4. Dokumentácia: http://nette.org/cs/dokumentace
5. Užívateľské tutoriály, screencasty, články: http://wiki.nette.org/cs/tutorialy

Amarok 1.4 stále žije a jmenuje se Clementine

Adam Štrauch

Když se vývojáři Amaroku rozhodli jít společně s vývojáři KDE 4 a přepsat Amarok prakticky od základů, vzbudilo to mnohé negativní reakce, které nakonec vyvrcholily v portování Amaroku 1.4 do nové verze knihovny Qt 4. Projekt nese název Clementine a v Linuxu se řadí mezi opravdu dobré přehrávače.

Amarok 1.4 byl taková legenda. Ve své době neměl konkurenci a zvládal i takové funkce, jako je propojení s MP3 přehrávači, telefony apod. Amarok byl ze začátku vyvíjen mimo repozitář KDE a vycházel nezávisle na něm. To se s KDE 4 změnilo a společně s ním byl přijat i vývojový model. To nakonec vedlo k tomu, že Amarok 2 přišel o hromadu funkcí, které loví ještě dnes. Může za to agresivní vývojový model, který sice přinese pro vývojáře mnoho dobrého, ale uživatel na tom moc nezíská a přijde o funkce ve svém oblíbeném programu.

To celkově vedlo ke dvěma věcem. Nejdříve se spousta uživatelů snažila držet Amaroku 1.4 zuby nehty. To bylo samozřejmě neudržitelné. Amarok 1.4 byl závislý na kde-libs z KDE 3, a jak se postupně distribuce vzdalovaly od posledního vydání KDE 3, bylo složitější ho do nich dostat. Vyvrcholením byl fork Amaroku 1.4, ze kterého vznikl projekt Clementine. Ten měl hned zpočátku vše důležité a momentálně se nachází ve stavu, kdy má prakticky bezkonkurenční poměr rychlost/funkce.

V porovnání například s Rhythmboxem, který je v Ubuntu výchozím přehrávačem, nebo s Banshee, který je také velmi často zmiňován, je Clementine rychlý jako drak. Vděčí za to i omezeným závislostem. Pro jeho funkci budete krom kodeků potřebovat jen knihovnu Qt, a ta je sama o sobě rychlá.

Instalace

Pro distribuci Ubuntu existují dva PPA repozitáře. První je stabilní, druhý vývojový. S vývojovým jsem neměl během posledních dvou měsíců jediný problém, ale samozřejmě se může občas nějaký najít. Pokud tedy chcete co nejrychleji nové, tak pro přidání repozitáře spusťte:

```
$ sudo add-apt-repository ppa:me-davidsansome/clementine-dev
```

Pro stabilní verzi:

```
$ sudo add-apt-repository ppa:me-davidsansome/clementine
```

Samotnou instalaci pak můžete provést přes Centrum softwaru nebo pomocí:

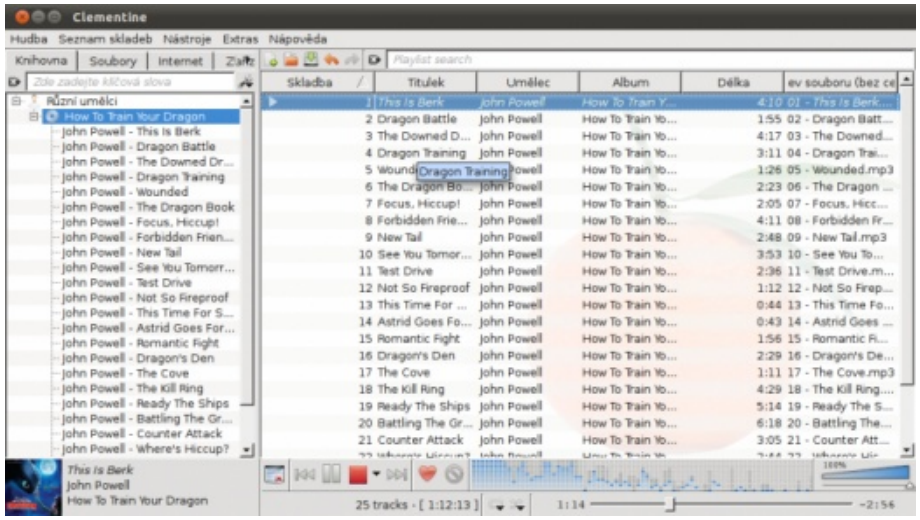
```
$ apt-get update
$ apt-get install clementine
```

Instalace na ostatních linuxových distribucích nebo na Windows či Mac OS X není o moc složitější. Pro další podrobnosti se podívejte do sekce download na stránce projektu.

Uživatelské prostředí

Hned po spuštění na vás vykoukne klasické okno ze starého Amaroku. Vzhled je závislý na nastavení vašeho systému a jelikož já na vzhled moc nejsem, vypadají podle toho i screenshoty. Pokud jste na vývojovém Clementine a máte Ubuntu, tak se vám přidají ovládací prvky do panelu pro ovládání hudby.

Uživatelské rozhraní se skládá ze tří hlavních částí. Vpravo se nachází seznam skladeb, do kterého můžete přidávat soubory ze souborového systému, z knihovny, zařízení, z rádií atd. Pod ním je široký panel pro ovládání přehrávání a na levé straně jsou zdroje hudby.



Při prvním spuštění vás od přehrávání dělí jen několik sekund. Není potřeba hned vytvářet knihovnu a lze pohodlně přidat první hudbu do seznamu skladem z vašeho souborového systému. Přehrávání je sice primární funkce Clementine, ale bylo by škoda nezmínit další.

Knihovna

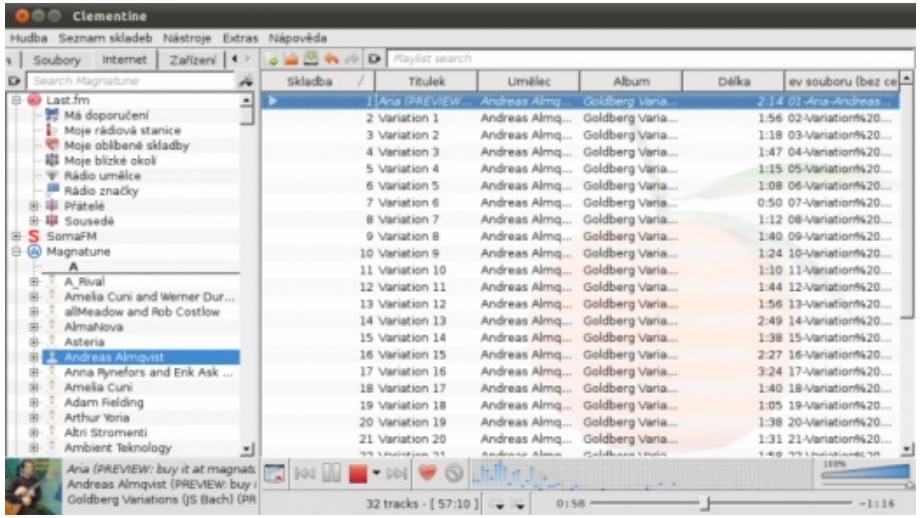
Ať už si hudbu stahujete, nebo kupujete, prakticky nikdo nedodržuje jednotný standard pro pojmenování souborů a adresářů, takže dřív nebo později vznikne nepořádek a ten v Clementine pohodlně řeší knihovna.

Do té stačí přidat několik adresářů s hudbou, chvilku si pohrát alespoň se základními informacemi z ID3 tagů a hudba dostane svůj řád. Pokud chcete mít v hudbě pořádek i na disku, můžete použít nástroj pro organizaci hudebních souborů. K jednotlivým albům si navíc Clementine najde obaly CD.

Online hudba

Clementine samozřejmě komunikuje s různými hudebními online službami. Mezi těmi najdeme Last.fm, SomaFM, Magnatune a je možné přidat i libovolné internetové rádio.

Podpora Last.fm je plnohodnotná, lze poslouchat hudbu přátel, označovat oblíbené písničky, rádiové stanice, konkrétní umělce atd. Vše, co Clementine přehraje, posílá na Last.fm, které pak vaši činnost vyhodnocuje a případně k ní nabízí další služby. Clementine má přibližně stejné funkce jako nativní aplikace od Last.fm.



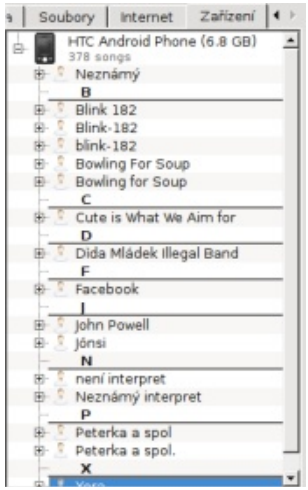
S dalšíma dvěma službami nejsem moc obeznámen, takže to zkrátím jen k tomu, že obojí funguje dobře. Na druhou stranu přidávání internetových rádií je oříškem, protože na stránkách rádia většinou není něco ve stylu „Toto URL si přidejte do svého oblíbeného přehrávače“, ale URL je schované a není moc pohodlné se k němu dostat.

Správce zařízení

Co má Clementine pěkně udělané, je správa zařízení. Můj telefon s Androidem rozeznal přehrávač bez zaváhání, během chvíle ho proskenoval a v menu mi nabídl položku „Copy to device“. I když je Clementine celý v češtině, občas na anglickou frázi narazíte.

Seznam skladeb v zařízení je zobrazen přehledně podle abecedy a je možné ze zařízení bez problémů hudbu přidávat i do seznamu skladeb v Clementine. Při kopírování hudby ze zařízení se změní názvy souborů podle ID3 tagů. Pokud ID3 tagy nesedí, můžete je upravit, a to i dávkově.

Kopírování souborů do zařízení je podobné, používá se na to stejný dialog.



Extra vybavení

Clementine toho dokáže samozřejmě víc. Když potřebujete neutrální zvuk, pomůže Hypnotoad nebo generátor zvuku deště. Pro fajnšmekry je k dispozici ekvalizér a když chcete mít hudbu v jednotném formátu a kodeku, pomůže nástroj na její hromadné překódování.

Závěr

Hudební přehrávač Clementine je perfektní alternativou k přehrávačům, které momentálně žijí v linuxových distribucích jako výchozí. Je rychlý, umí všechno, co běžný smrtelník potřebuje, a není závislý na žádném desktopovém prostředí. Během posledních pár týdnů byla přidána integrace do zvukového menu v Ubuntu, ale zároveň umí fungovat sám o sobě s ikonkou v oznamovací oblasti. Jediné, co by se mu dalo v porovnání s dnešními mainstreamovými přehrávači vytknout, je absence jakéhokoli nástroje pro nakupování hudby. Když ale vezmeme v potaz, že projekt jako takový vznikl v únoru loňského roku, myslím, že to i bez nakupovacího nástroje dotáhl velmi daleko.

Česká příručka Ubuntu 10.10 je zase úplně nová

Petr Krčmář

Ubuntu 10.10 vyšlo 10. října loňského roku a nyní se na pulty knihkupectví dostává tradiční česká příručka, kterou připravuje Ivan Bíbr a jeho kolektiv autorů. Opět v ní najdete dvě DVD naplněná po okraj daty a také spoustu návodů, tipů, postupů a rad nejen pro začátečníky. Čím se kniha liší od svých předchůdkyň?

Samotné vydání knihy o Ubuntu 10.10 pravděpodobně není už pro nikoho překvapením. Ivan Bíbr vydává své knihy už sedmým rokem a v případě Ubuntu se jedná už o pátou publikaci jeho autorského týmu. Naposledy jsme psali o příručce k Ubuntu 9.10. U páté knihy na „stejné téma“ už člověka ale napadne: Dá se vlastně ještě napsat o Ubuntu něco nového, nebo se jedná vlastně o recyklaci stejného textu jen se změnou obálky? I k tomu se během dnešní recenze dostaneme.

Ivan Bíbr na knize dávno nepracuje sám, ale pomáhá mu při tom tým osvědčených autorů, konkrétně jsou to pánové: Lukáš Helebrandt, Jiří Eischmann, Vojta Trefný, Kamil Páral a Milan Kozák. Většinu z nich pravděpodobně znáte, pohybují se okolo české linuxové komunity, publikují vlastní články nebo přednášejí na konferencích.

Deset novinek v Ubuntu 10.10

Ubuntu vyšlo desátého desátý desátého roku, má proto v názvu dvě desítky. I my jsme se těmito desítkami inspirovali a přinášíme vám deset nejzajímavějších novinek, které se v novém Ubuntu Maverick Meerkat objevily.

Už na první pohled je jasné, že se kniha zase o něco zvětšila. Pokud si porovnáme poslední tři vydání (9.10, 10.04 a 10.10), pak je jasně vidět, že stránek přibylo. V řeči konkrétních čísel publikace narostla o dvanáct procent od minulé a o čtyřicet procent od předminulé knihy. S rozšiřováním Ubuntu přibývá i témat, která uživatele zajímají.

Příjemné přitom je, že současně s tloušťkou knihy neroste adekvátně její cena. V porovnání s publikací o Ubuntu 9.10 přibylo čtyřicet procent textu a kdyby měla stejně stoupnout i cena, stála by nová kniha 470 Kč. Koupíte ji ale za 422 Kč, takže nakonec dostanete za své peníze více pověstné muziky než dříve.

Kniha se proměnila také z hlediska sazby, nový vzhled je úspornější, byla vyměněna některá písma, přibyly obtékané obrázky a po optimalizacích se tak na stránky vešlo podstatně více textu. Ostatně – porovnejte sami:

196 Zlepšujeme Ubuntu

Další volbou může být správce balíků Synaptic, který vám to stejné zobrazí v sekci *Stav→Nainstalováno (automaticky odstranitelné)*. Třetí možností je využití nástroje GtkOrphan z balíčku **gtkorphan**.

Obrázek 187: Úklid nepotřebných balíčků

Vymazání dočasné paměti správce softwaru

Každý stažený balíček je ještě předtím, než je nainstalován, uložen do adresáře **/var/cache/apt/archives/**. Vzhledem k tomu, že se do této složky ukládají naprosto všechny balíčky, které instalujete, mohou časem zabírat *opravdu velké místo*, až stovky megabajtů. K odstranění stažených balíčků můžete využít Ubuntu Tweak a jeho Čistič balíčků, viz předchozí kapitolu, případně Synaptic, kde danou akci naleznete v jeho dialogu *Nastavení* na kartě *Soubory*.

BleachBit – mazání nepotřebných souborů v adresáři uživatele

Zajímavým nástrojem pro vyčištění domovského adresáře od různých nepotřebných souborů je *BleachBit*. Umí odstraňovat nepotřebné balíky i stažené instalační balíky jako Ubuntu Tweak, ale dokáže toho mnohem víc. Umí smazat různý balast na disku – cache webových prohlížečů i jiné, často nepotřebné historie, automaticky generované náhledy obrázků, systémová hlášení a podobně. Chcete-li jej vyzkoušet, nainstalujte si balíček **bleachbit**. Nástroj pak jednoduše spustíte z nabídky *Aplikace→Systémové nástroje→BleachBit*.

Při prvním spuštění vás program požádá o úvodní nastavení – ponechejte implicitní

44 Instalujeme Ubuntu

Automatická změna velikosti oddílu

Najde-li průvodce na disku jiný operační systém (Windows, ale i Linux), nabídne vám zmenšení vybraného oddílu s tímto systémem tak, aby se na uvolněné místo Ubuntu vešlo. Na výběr budete mít možnost *Nainstalovat vedle ostatních operačních systémů*.

Při zmenšení oddílu neztratíte data, přesto *raději zálohujte* a znovu si přečtěte informace v kapitole „Přípravy na instalaci“, str. 26. Korektní zmenšení oddílu máme spolehlivě vyzkoušeno na systémech Windows XP, Windows Vista a Windows 7. Funguje samozřejmě i s jinou instalací Ubuntu nebo jiným Linuxem.

Tento postup je vhodný při jednoduchém výchozím rozdělení disku, např. když máte ve Windows jen C: nebo jen C: + D:. Instalátor vybere nejvhodnější diskový oddíl ke zmenšení (obvykle větší D:), vy nastavíte míru zmenšení a víc není potřeba.

Uvedený postup skrývá úskalí – instalátor si vybírá oddíl vhodný ke zmenšení sám, bez vašeho zásahu. *Jestli potřebujete změnit jiný než instalátorem vybraný oddíl nebo jste v odlišné situaci* (máte např. více disků), musíte použít ruční rozdělení disku.

Obrázek 18: Zmenšení oddílu s Windows při instalaci

Po kliknutí na tlačítko *Vpřed* se dostanete do kroku s náhledem na disk po nainstalování Ubuntu a s možností nastavení místa uvolněného pro Ubuntu, které lze ovlivnit táhlem, zobrazeným mezi jednotlivými oddíly. Táhlo není příliš výrazně označeno a není na první pohled zcela zřetelné. Proto jsme jej na obrázku 18 viditelně označili.

Standardně je velikost pro Ubuntu nastavena jako kompromis mezi největším a nejmenším možným místem (tzn. dojde k částečnému zmenšení původního oddílu).

Místo pro Ubuntu si táhlem nastavte dle potřeby, minimální doporučená velikost na rozumnou práci s Ubuntu je 10 GB, my však doporučujeme raději 20 GB, abyste měli dost místa na systém a uživatelská data. Zmenšení původního oddílu, následné auto-

Vlevo stará sazba, vpravo nová

Dostáváme se k obsahu samotné knihy a tím pádem i k otázce ze začátku článku. Odpověď je jednoduchá: Všechno je jinak a nezůstal kámen na kameni. S tím, jak překotně se vyvíjí Ubuntu a jak velké rozdíly bývají mezi jednotlivými verzemi, je třeba i výrazně přepracovávat i texty v těchto knihách.

Příručka k Ubuntu 10.10 tak má naprosto nové členění, které už neprovádí čtenáře jednotlivými položkami menu, ale logičtěji jsou akce rozděleny podle činností. Přehledně tak u sebe najdete kapitoly týkající se kancelářské práce, her, internetových aplikací, správy softwaru, vylepšování Ubuntu nebo třeba práci v grafickém prostředí. Podle mého názoru pro běžného uživatele toto členění dává větší smysl.

Některé kapitoly byly výrazně upraveny, jiné musely být kompletně přepsány. Úplně nová je tak část týkající se instalace, protože instalátor byl samozřejmě v Ubuntu kompletně přepracován, což musí příručka odrážet. Nepoznáte kapitoly o GNOME, stejně jako o vylepšování Ubuntu. Naopak v případě popisu aplikací došlo jen k drobným změnám a přibylo jen několik málo nových kousků.

Kniha se rozrostla také o novinky, které nás vlastně teprve čekají. Mezi ně patří například GNOME 3 a nové desktopové prostředí Unity. S obojím je už dnes možné se setkat, ale stále se ještě jedná o rozpracované projekty, které čeká ještě hromada práce. Důležité jsou ale zejména proto, že Ubuntu v budoucnu plánuje přejít od GNOME právě k Unity. Kniha se ovšem nevěnuje žádnému dalšímu prostředí jako KDE nebo Xfce. Je to ale logické, většina popisovaných postupů je navázána na GNOME a prostředí KDE by tak vyžadovalo samostatnou knihu.

K příručce jsou opět přiložena dvě dvouvrstvá DVD, která obsahují upravenou verzi Ubuntu v 32- i 64bitové verzi. Celkem je na každém DVD je více než 8 GB dat.

Nejedná se přitom jen o klasické Ubuntu doplněné o další software z repozitářů, ale systém je výrazně upraven, obsahuje českou a slovenskou lokalizaci, je automaticky doplněn o kodeky, důležité nesvobodné aplikace nebo rozšíření v prohlížečích (třeba Flash či Java). Autoři také upravují vzhled celého systému, přizpůsobují konfiguraci našim místním zvyklostem, a dokonce řeší některé problémy, které existují v oficiálním vydání Ubuntu. Už jen kvůli obsahu DVD se vyplatí příručku pořídit.

Informace o knize

Název: Ubuntu 10.10 CZ
Podtitul: Praktická příručka uživatele Linuxu
Autor: Ivan Bíbr a kolektiv
Vazba: brožovaná
Počet stran: 368 černobílých
Datum vydání: listopad 2010
Nakladatel: Computer Press
ISBN: 978–80–251–3007–0
Cena: 422 Kč, 17,5 €

Viry pro Linux existují, nejsou ale příliš velkou hrozbou

Adam Štrauch

Že na Linuxu a obecně na unixových operačních systémech nejsou viry, je jen taková legenda, která často slouží k přilákání nového linuxáka. Pravdou je, že se občas nějaký vir objeví, ale zatím se naštěstí ještě žádný nerozšířil. Jsme ovšem s Linuxem v bezpečí? Nejsou antivirové programy už za rohem?

Věřím, že čtenáři Roota jsou občas donuceni používat/spravovat operační systémy, o které by si jinak „neopřeli ani kolo“ a mají různorodé zkušenosti z toho unixového i z toho windowsového světa. Určitě si každý z vás vybral svoji platformu, na kterou nahlíží jiným úhlem než ostatní. S Windows se setkal snad každý z nás a i kdyby ne, tak vám určitě neunikla reklamní masáž antivirových společností, které slibují, že budou chránit váš počítač ve dne v noci a div nepopisují případy, kdy se do vašeho počítače něco dostalo, i když byl vypnutý. Ochrana před nebezpečím byl vždy dobrý byznys a u virů nebo správněji malwaru a podobné havěti to platí dvojnásob.

Zatímco na jednom systému stačí vyživovat obavy a občas nechat nějaký virus se rozšířit, u linuxových distribucí to není tak jednoduché. Bezpečnost mají zakořeněnu v sobě, k aktualizacím je uživatel vyloženě nucen, výchozí nastavení distribuce většinou pro desktop vyhovuje a uživatelé instalují balíčky jen z repozitářů. Těžko se tu hledá velká skupina uživatelů, která by dělala něco stejně a k tomu ještě špatně. Nemyslím si, že je linuxová platforma tak roztříštěná, jak se někdy můžeme dočíst, a že by ji to chránilo. Ano, jsou tu různé distribuce a jsou tu různá prostředí, ale základ je stejný. **Není problém vytvořit aplikaci, kterou bude možné spustit na 99 % linuxových systémů** a bude schopna komunikovat se sítí a procházet se po samotném systému. Problém je jen v tom, jak zákeřný kód do počítače běžného uživatele dostat, a to se ještě nějaký čas na masové úrovni nepodaří vyřešit.

Viry, červy, koně

Když se bavíme ve společnosti o virech, často máme ve skutečnosti na mysli buď trojského koně, nebo červa. Souhrnně se tomuto druhu zákeřného softwaru říká malware. V našich končinách a v době, kdy na Windows existují statisíce různého malwaru, tyto tři názvy splynuly pod jedno společné označení virus. Někdo může být na nesprávné označení alergický, někomu to může být jedno, je ale dobré mít podvědomí o tom, co který typ zákeřného kódu dělá.

Smyslem klasického viru je rozšířit se na co nejvíce počítačů tím, že se nalepí na nějaký spustitelný soubor, případně používá jinou více či méně podobnou formu šíření. Pak je tu jejich druhá stránka, která se snaží něco dokázat. V případě Linuxu jde třeba o relativně neškodnou změnu hostname nebo upozornění na sebe jiným způsobem, ale na Linuxu nemají viry jako takové moc živné půdy. Jedním z prvních byl Bliss, o kterém je řeč níže.

Druhou skupinou jsou červy. Ty zneužívají děr v systému a v Linuxu jde o každodenní hrozbu, i když většinou včas zastavenu. V minulosti se červům podařilo projít třeba přes Apache nebo OpenSSL. Dobrým příkladem je červ Devnull, který si dokonce sám na cílovém počítači zkompiloval program, kterým hledal další možné oběti. Nekompatibility tedy řešil velmi nápaditou formou.

Trojský kůň je známý způsob zákeřného softwaru, který má za úkol na cílovém stroji otevřít díru, kterou bude moci útočník využít. Často například pro účast na DDoS útoku. Jedním z příkladů je Linux.Backdoor.Kaiten objevený v roce 2006. Trojské koně nebývají pro linuxové uživatele nějakou vážnou hrozbou, stejně jako viry. Uživatel si je do systému musí zavést sám, a to u Linuxu není tak jednoduché. Navíc, když už se tak stane, má vir nebo kůň omezená práva.

Tak existují ty viry pro Linux, nebo ne?

Malware na Linux musel vzniknout, ať už jako opravdový pokus nějakým způsobem škodit nebo jako proof of concept, aby se ukázalo, že to jde, ale ne moc dobře. Ještě nikdy se nestalo, aby nějaký malware paralyzoval významnou část linuxových desktopů či serverů a o podobné hrozbě se nemluví ani v blízké budoucnosti. Jestli jste si tedy mysleli, že budete potřebovat antivirový program i na Linux, není to pravda. Pokud se vás o tom někdo bude snažit přesvědčit, bude to pan Kaspersky a jemu podobní.

V týdnu jsme do zpráviček zařadili odkaz na článek o historii virů a vůbec všeho škodlivého, co bylo pro Linux napsáno. Není to výčet kompletní, ale je zajímavý. Začíná rokem 1996, kdy crackerská skupina VLAD, která byla zodpovědná i za první virus pro Windows 95, vytvořila Staog. Ten zneužíval chyby v jádře a když se mu podařilo zakořenit ve vašem systému, čekal, až mu něco nebo někdo pošle kód, který spustí. Chyba byla opravena a virus pak upadl v zapomnění.

V roce 2000 se objevil další virus se jménem Virus.Linux.Winter.341, který se přidával do linuxových ELF souborů (formát pro linuxové binární spustitelné soubory). Navíc změnil jméno počítače na

Wintermute. Nic dalšího od něj naštěstí nehrozilo. V roce 2001 se objevilo více podobných typů virů, ale prakticky nezpůsobily žádné škody.

Skutečné nebezpečí ale přišlo v roce 2002, kdy červ Mighty zneužíval chyby ve web serveru Apache a když se mu podařilo proniknout do nic netušícího serveru, připojil se na IRC a očekával příkazy svého pána. Jeho varianta se objevila znovu v roce 2006.

Nová doba ovšem vyžadovala nový přístup, a tak se v roce 2007 objevil virus pro OpenOffice.org, jenž ovlivňoval všechny platformy, na kterých OpenOffice.org běží. V roce 2009 se podařilo na stránky pro uživatele GNOME propašovat spořič obrazovky obsahující zákeřný kód, který otevřel bezpečnostní díru do vašeho systému. Tím se váš počítač stal nástrojem pro následný DDoS útok.

Závěr

I když pro Linux nevznikají červy, trojany ani viry jak na běžícím pásе, občas se nějaký objeví. Z toho tedy plyne, že nemůžete být naprosto bez obav. Když už na nějaký zákeřný kód dojde a něco se opravdu stane, bude útok pravděpodobně namířen konkrétně proti vám, respektive proti vašim serverům. Proto je nutné držet systém co nejvíce zkrátka, a i když dojde k nějakému průniku kvůli chybě, nemělo by to složit systém jako takový. Na serveru vždy oddělujte služby, jak je to jen možné, pracujte s firewallem a nějaké pokusy se SELinuxem nebo AppArmorem nejsou nikdy na škodu, i kdyby to nemělo být dokonalé.

Na desktopu dbejte na to, abyste nespouštěli každý skript, na který narazíte, mějte na mysli, že každý repozitář, který si do systému přidáváte, propůjčuje práva roota někomu úplně neznámému. Určitě nezapomeňte na firewall. Pokud se k vám něco dostane, bude to pravděpodobně síťovou službou. I kdybyste nějaké pravidlo porušili, hrozba napadení vašeho systému je u dnešních linuxových systémů stále mizivá. Zneužitelné chyby jsou většinou opraveny dřív, než se objeví exploit, který by je použil.

Podpořte Liberix a jeho konkrétní aktivity

Liberix, o.p.s. aktivně prosazuje volně šiřitelný software, organizuje vzdělávací akce, spravuje obsah webových portálů, vydává tento elektronický časopis, překládá software a zapojuje se do mnoha různých aktivit. Mnohé činnosti vykonávají dobrovolníci, některé činnosti je ale vhodné zaplatit, protože také v neziskovém sektoru jsou finance důležitým motivačním prostředkem. Hledáme proto dárce a mecenáše.

Podpořte nás finančním darem

Obracíme se na vás s prosbou: *Podpořte naše aktivity finančně*. Peníze jsou univerzální pomoc a my je také potřebujeme. Vítáme podporu v jakékoliv výši, protože nám umožňuje realizovat některý z našich cílů. Dary přijímáme na následujícím transparentním účtu:

- **2100055120/2010** (FIO) – online náhled na účet

Uvádíme aktuální seznam činností, které financujeme z darů a zisku. Pokud vás zajímají další informace, neváhejte se nás zeptat.

- odměna za redakční práce – příprava openMagazinu
- odměna za korektury – články na našich webech
- honoráře autorům za články na našich webech
- odměny za grafické práce

Aktivity obecně prospěšné společnosti směřují k naplňování cílů hlavní činnosti, nikoliv k vytváření zisku. Pokud bude (např. prostřednictvím doplňkových činností) vytvořen zisk, ze zákona musí být použit ve prospěch plnění hlavních činností. Dary tedy použijeme výhradně na financování našich hlavních aktivit. Doporučujeme vám k přečtení dokument Zakládací listina společnosti (PDF; 1,8 MB).

Rádi vám vystavíme doklad o poskytnutí daru, kontaktujte nás, prosím. Každý dárce bude uveden na stránce Pomáhají nám.

Začněte odebírat newsletter – informace z Liberixu

Liberix, o.p.s., připravil pro své partnery, spolupracovníky, fanoušky a další zájemce nový informační servis. Přihlaste se k odběru newsletteru a nechte si pravidelně zasílat informace o dění ve společnosti, jejich úspěších, plánech či potřebách. Newsletter bude také informovat o nových vydáních elektronického openMagazinu.

Jak se přihlásit

Registrovat se můžete na stránce http://newsletter.liberix.cz/register.php. V současné době obsahuje newsletter následující skupiny:

- *Dění v Liberixu* – každé druhé úterý, počátek 1.12.2009
- *openMagazin* – jakmile bude dostupné nové vydání

Každá z nich bude příjemcem jiných informací, pokud máte zájem dostávat maximum, vyberte všechny skupiny (stiskněte klávesu Ctrl a klikněte na skupiny myší). Po vyplnění formuláře vám přijde potvrzovací e-mail, klepněte prosím na odkaz, který je v něm uvedený – jinak nebude vaše přihlášení funkční.

Jak se odhlásit

V každém e-mailu bude odkaz na odhlášení. Odhlášení je celkové, tedy ze všech skupin.

Jak změnit skupiny

Pokud chcete přidat nebo ubrat tematickou skupinu, napište nám prosím na adresu info@liberix.cz, a to z adresy, která je přihlášená pro příjem newsletteru. Skupiny vám nastavíme podle vašeho přání.

Napište nám, prosím, jak bychom měli službu vylepšit, o jaké informace máte zájem, v jakém formátu bychom měli newsletter zasílat apod. Děkujeme!

Internetové jazykové kurzy pro nevidomé žáky

Cílem projektu je **modernizovat** výuku cizích jazyků pro zrakově postižené vytvořením nových jazykových modulů. Děti se zrakovým hendikepem se tak mohou **lépe učit** vybrané jazyky: angličtinu, němčinu, španělštinu a italštinu.

V současnosti jsou výukové texty všech modulů k dispozici v cizích jazycích a češtině. Textové informace i zvukové nahrávky jsou vkládány do výukového systému. Probíhá **optimální nastavení** softwaru a připravuje se **metodika** pro používání celého systému. Další fáze projektu je zaměřena na **testování** a **školení lektorů**.

Řešitel projektu

LIBERIX
free & open source

Partner projektu

Základní škola prof. V. Vejdovského
náměstí Přemysla Otakara 777
784 01 Litovel

Informace o projektu najdete na adrese ec3.liberix.cz

TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY

esf EVROPSKÁ UNIE

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost

LIBERIX
free & open source

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ