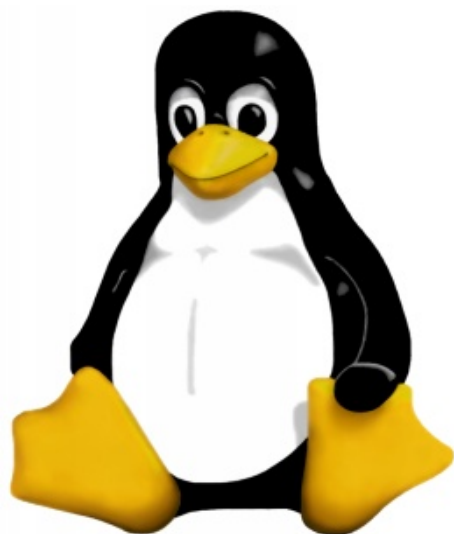


open Magazin

Nenechte si ujít
nové číslo

Přihlásit 



kopírujte • sdílejte • posílejte

Téma čísla:

Jak ušetřit?

Stáhnout
ePUB



Líbí se vám openMagazin?

Snažíme se, abyste dostali kvalitní informace, dozvěděli se něco nového a mohli číst cestou do školy nebo do práce. OpenMagazin děláme pro vás!

Kdybyste nás chtěli pochválit nebo nám poděkovat přečtěte si článek na adrese www.openmagazin.cz/ctenari – děkujeme!

Produkuje:



Přispívají:



OBSAH

- 4 Co se děje ve světě Linuxu a open source
- 6 Minecraft – fantazii se meze nekladou
- 9 Sedm výhod Linuxu
- 12 Voláme pomocí programu Ekiga
- 14 Finanční srovnání Windows a Ubuntu
- 18 Placení autorských poplatků z GUI
- 22 Analýza: Několik pádných důvodů, proč používat GNU/Linux
- 26 GNOME 3.2: Leštění začalo
- 31 Linuxová počítačová učebna: Výukové programy a hry pro děti mateřských a základních škol prvního stupně
- 34 Ze světa aplikací Mozilla
- 35 Vytváranie šablón a ich formátovanie
- 37 Prizpůsobte si OpenOffice.org/LibreOffice svým reálným potřebám
- 41 Vkladanie obrázkov do dokumentu a práca s nimi
- 44 Měsíc s vývojovou sadou N950
- 48 Co do Linuxu na gymnáziu?
- 52 Mandriva 2011 jde ve stopách Ubuntu
- 55 Jak na seznamy ve Scribusu
- 56 Jak číslovat stránky ve Scribusu

» **LinuxAlt 2011**
5.-6. listopadu, Brno-Královo pole

O magazínu:

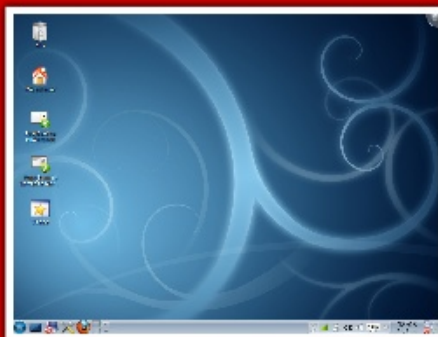
Šéfredaktorka: Irena Šafářová – OpenOffice.org
 Jazyková korektura: Petr Novotný – OpenOffice.org
 Sazba: Michal Hlavatý – Scribus
 Návrh loga: Martin Kopta – Inkscape

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

Téma měsíce

Jak ušetřit?

Sedm výhod Linuxu



9

Voláme pomocí programu Ekiga



12

Finanční srovnání Windows a Ubuntu



14

Placení autorských poplatků z GUI

Analýza: Několik pádných důvodů, proč používat GNU/Linux

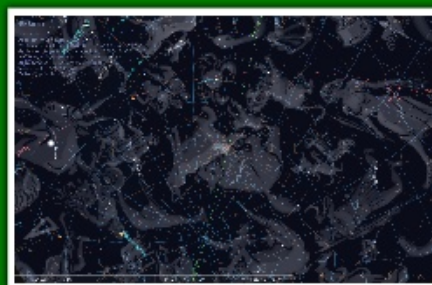
Co do Linuxu na gymnáziu?



18



22



48

Pokračovat



Co se děje ve světě Linuxu a open source

Roman Bořánek, Michal Polák

Intel bude pokračovat ve vývoji MeeGo. Google Music Frame. Linux 3.1 možná dostane nové originální logo. Návrh: Nové Ubuntu každý měsíc. Možné odtržení vývojové linie LibreOffice a OpenOffice.org. Minus – nová služba pro sdílení souborů.

Intel bude pokračovat ve vývoji MeeGo

Nokia nedávno ohlásila, že sice vydá smartphone N9 s mobilním operačním systémem MeeGo, ale ani v případě úspěchu nehodlá v rozvoji a nasazování MeeGo pokračovat. Znamená to úplný konec nadějí pro tento linuxový systém? Možná ne tak docela. Někdejší parták Nokie Intel totiž dal na vědomí, že ve vývoji systému bude pokračovat. Mluví Intelu serveru CNET **řekl**: „Zůstáváme věrni MeeGo a svobodnému softwaru, spolu s komunitou nadále budeme pracovat na jeho vývoji.“

Otázkou je, zda lze tato slova brát opravdu vážně, nebo spíše jako líbivé reklamní vyjádření. I pro tak velkou a silnou společnost jakou Intel je, by bylo těžké MeeGo protlačit na trh. U většiny velkých výrobců chytrých telefonů už se totiž plně etabloval Android. Možností také zůstává využití systému v dalších zařízeních, například multimediálních centrech a další elektrotechnice.

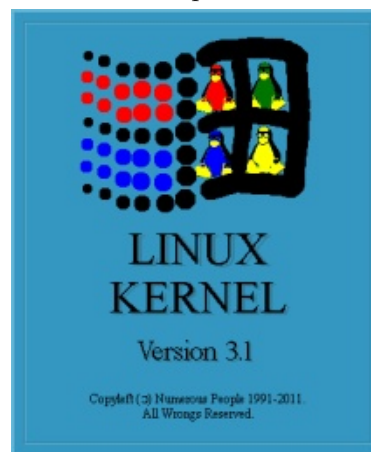
Google Music Frame

Cloudová hudební služba Google Music je zatím v testovacím provozu na pozvánky, ale mezi IT nadšenci už si našla hodně fanoušků. Nejdříve si pomocí tenkého klienta nahrajete vaši sbírku hudby na servery Googlu, poté už ji můžete poslouchat odkudkoliv, kde jste připojeni k Internetu. Buď ve webovém přehrávači, nebo v klientu pro Android. Google Music Frame je vylepšení pro Ubuntu, díky kterému Google Music působí jako klasický desktopový přehrávač. Naši pozornost si zaslouží i proto, že za ním stojí český vývojář **Jiří Janoušek**.

Co všechno Google Music Frame dovede? Za prvé webový přehrávač umístí do samostatného okna. Dále ho prováže s Ubuntu, takže ho lze ovládat ze zvukového menu. Při změně skladby se zobrazí nativní systémová notifikace a mezi skladbami se můžete pohybovat multimediálními klávesami. Mnozí uživatelé jistě ocení zaznamenávání přehraných skladeb na službu Last.fm. Vše potřebné k instalaci najdete na **Launchpadu**.

Linux 3.1 možná dostane nové originální logo

Tučňák Tux už je dlouhá léta známým maskotem a logem Linuxu. S verzí jádra 3.1 se to ale možná změní, protože Darrick Wong z IBM **navrhl** logo nové. I v něm se ale s Tuxem setkáme, a to dokonce čtyřikrát. Na návrh se můžete podívat níže.



Navrhované logo pro Linux 3.1

Teď už vážně. Navrhované logo je samozřejmě parodií na logo Microsoft Windows 3.1, které vyšly před devatenácti lety. Hlavní motiv okna zůstal stejný, jen se do něj nastěhovali čtyři tučňáci. O tom, zda se logo do nové verze jádra opravdu dostane, ještě není jasno. Server **Phoronix.com** upozorňuje na to, že nejde o první takovou obměnu. Ve verzi 2.6.29 se dočasně stal maskotem **Tuz** – tasmánský čert s připnutým tučňáčím zobákem. Ten měl zvýšit povědomí o tomto australském zvířeti, kterému hrozí vyhynutí.

Návrh: Nové Ubuntu každý měsíc

Scott Remnant, předseda Ubuntu Technical Board, přišel s **návrhem** změnit cyklus vydávání distribuce Ubuntu. Podle něj by bylo nejlepší vydávat novou verzi každý měsíc, oproti současným šesti měsícům. Šestiměsíční cyklus podle něj způsobuje to, že se do vydání dostávají i ne úplně odladěné novinky. Vývojáři je raději zařadí, aby nemuseli čekat dalších šest měsíců, a navíc jsou podle množství novinek finančně hodnoceni. Měsíční cyklus by tuto tendenci měl odstranit. Ubuntu by zkrátka vycházelo každý měsíc bez ohledu na množství novinek a dostaly by se do něj jen opravdu stabilní kusy kódu. Podobný postup se celkem osvědčil u webového prohlížeče Chrome, který vychází každých šest týdnů a uživatelé to vzali veskrze pozitivně. Vývoj systému ale není taková „sranda“ jako vývoj prohlížeče a těžko říct, jak by se s tím vývojáři i uživatelé popasovali. Jaký cyklus vydávání by podle vás Ubuntu sedl nejvíce?

<http://www.openoffice.cz/novinky/mozne-odtrzeni-vyvojove-linie-libreoffice-a-openoffice-org>

Možné odtržení vývojové linie LibreOffice a OpenOffice.org

Podle Michale Meekse, vývojáře LibreOffice, jsou rozdíly ve zdrojovém kódu svobodných kancelářských balíků LibreOffice a OpenOffice.org již tak velké, že v budoucnu pravděpodobně dojde k úplnému rozdělení obou projektů.

Zcela zásadní informaci o další spolupráci ve vývoji svobodných kancelářských balíků LibreOffice a OpenOffice.org přinesl vývojář prvního z nich: Michael Meeks. Podle něj je výměna zdrojových kódů mezi oběma projekty velkým problémem. V blízké budoucnosti tak dojdou do fáze, kdy se prakticky rozejdou a zcela osamostatní.

Podle vývojáře, kterého cituje H-online.com (anglicky) není možné sdílet zdrojový kód, jelikož došlo k příliš velkým změnám. Jmenovitě bylo v rámci LibreOffice odstraněno 526 tisíc řádků a naopak 290 tisíc

jich bylo přidáno. Jedná se přitom o čistě technické záležitosti jako filtr pro Lotus Word Pro, implementace VBA nebo nový RTF filtr. Rozdíl mezi oběma kancelářskými balíky se tak neustále prohlubuje, ačkoliv současné uživatelské rozhraní, které je ve své podstatě jen obalem, vypadá velmi podobně.

Ačkoliv se může jednat o překvapivou informaci, jedná se o logické vyústění celé situace. Není možné vyvíjet vedle sebe (a částečně nezávisle) dva kancelářské balíky, které budou zdrojově natolik kompatibilní, aby se časem, vzhledem ke změnám v kódu aplikace, vývoj nerozešel. Připomeňme si, že balík LibreOffice vznikl odtržením od vývoje OpenOffice.org, jelikož někteří vývojáři nebyli spokojeni s přístupem tehdejšího vlastníka, společnosti Oracle. Vývoj kancelářského balíku LibreOffice je naopak zaštiťen organizací The Document Foundation.

Minus – nová služba pro sdílení souborů

Minus je tak trochu jiný sdílejší nástroj – něco si bere z Dropboxu, něco ze serverů pro sdílení souborů jako Rapidshare.com a něco i ze sociálních sítí. V základu dostanete úložiště o kapacitě 10 GB, které můžete plnit soubory o maximální velikosti 2 GB. Možnosti, jak na úložiště nahrávat soubory, jsou dvě. Nahrávat můžete buďto přetažením souboru na webovou aplikaci nebo pomocí tenkého klientu (dostupný také pro Ubuntu, Arch Linux a Android). Klient pro Ubuntu umí snímat screenshoty a ihned je nahrát na úložiště. U každého souboru můžete zvolit, zda chcete, aby byl soukromý (přístupný pouze vám a lidem, kterým na něj pošlete odkaz), nebo veřejný (volně přístupný ve vašem profilu). Minus na první pohled působí jako alternativa Dropboxu nebo Ubuntu One, ale zastoupí jen některé jejich funkce. Se synchronizací nepočítejte.

Minecraft – fantazii se meze nekladou

Dušan Hokův

Dnešní recenze bude o velice zajímavé hře, která sice neoplývá ultrahyper 3D efekty, ale zato má úžasnou hratelnost a především dává hráči obrovské možnosti popustit uzdu fantazii a svobodně se pohybovat a dělat si, co se mu zlíbí, v obrovském fantastickém světě.

Připadá mi, že hra Minecraft se inspirovala něčím jako příběh Robinsona Crusoea, protože začíná a pokračuje téměř shodně. Objevíte se na pobřeží neznámé krajiny a prvním úkolem je přežít noc. V noci se totiž začnou objevovat různé příšery a půjdou po vás. Stejně jako Robinson tedy musíte najít nějakou skrýš nebo si postavit provizorní přístřešek. Asi úplně první, co hráče překvapí, je to, že krajinu tvoří kostky jako ze stavebnice. Nečekejte tedy žádný antialiasing (vyhlazování hran), pokročilé 3D efekty a další moderní vymoženosti. To, že je svět tvořen z kostek, je ale paradoxně jednou z hlavních předností této hry.

První krůčky

Zpočátku tedy nemáte nic, všude okolo je ale spousta surovin a materiálu. Holýma rukama můžete narubat dřevo z pár stromů a ze dřeva si vyrobit první jednoduché nástroje. Pak vyvolejte inventář stiskem klávesy E a zde můžete vyrobit své první předměty. V horní části okna se objeví čtverec 2 x 2, do něj přesuňte dřevo, šipka ukáže, že z něj můžete vyrobit prkna. Jakmile máte prkna, můžete si vyrobit svůj první pracovní stůl. Na něm pak můžete vyrábět všechny ostatní nástroje a předměty. Pracovní stůl je čtverec 3 x 3 a asi jako první na něm vyrobte první primitivní dřevěnou sekyrku, krumpáč a lopatku. Další užitečnou věcí je pec, kterou postavíte z kamene. Ta vám umožní tavit různé suroviny a vyrábět z nich další polotovary, anebo si můžete ze špalků dřeva vypálit dřevěné uhlí. Uhlí (i dřevěné) je lepší do pece než dřevo, určitě jej tedy používejte.



Ve světě Minecraftu je k dispozici nepřeberné množství materiálů a produktů, které lze z těchto materiálů vyrobit. Toto je druhá a možná hlavní přednost hry Minecraft. V tomto světě samozřejmě platí i fyzikální zákony, některé pochopitelně zjednodušeně, ale to neubírá na zábavnosti a hratelnosti. Jakmile si postavíte svůj první skromný dům a přečkáte první noc, zjistíte, že by bylo fajn mít v domku třeba skleněná okna, postel, nenosit všechny věci s sebou a mít třeba malou zahrádku a pěstovat růže. Můžete získat všechno a mnohem víc.

V noci si dávejte pozor

Jak jsem zmínil v úvodu, v noci se vás budou snažit dostat různé příšery. Ve hře se střídá denní cyklus po zhruba deseti minutách. V noci je tedy dobré být v nějakém příbytku a mít zavřené všechny vchody. Jednou se mi třeba stalo, že příšery lezly přes strom nedaleko domu a skákaly přes nedostavěný otevřený balkon do domu. Pokud chcete rychle noční dobu překlenout a během dne se věnovat třeba kutání železné rudy, po-

stavte si v příbytku postel. Jakmile se začne stmívat, můžete postel použít a probudit se následující den. K výrobě postele budete potřebovat prkna a vlnu. Tady se hodí zmínit, že kromě surovin, jako jsou dřevo, hlína, kámen, uhlí a další, můžete potkat ještě různá zvířata. Vlnu tedy získáte z ovčí. Buď tak, že ovci zabijete, nebo ji jen s pomocí vyrobených nůžek ostříháte. Jak vidíte už jen na takovéto drobnosti, máte více možností.



Stanete se chovateli zvířat

Některá zvířata můžete chovat pro různé produkty (vejce, mléko, maso...), jiná dokonce můžete ochotit. Hádejte, jak ochotit vlka? Také se z vás může stát nadějný zemědělec, s motykou v ruce a několika semínky založíte například pšeničné pole. Dejte si ale pozor, zelené výhonky různým zvířatům chutnají, takže si pole raději obestavte nějakým plotem. Ve hře se střídá i počasí, občas zaprší, to pak obilí pěkně roste, a v polárních oblastech může i sněžit a vodní plochy jsou zamrzlé. Až vás přestane bavit chodit neustále po svých, můžete zkusit osedlat třeba prase – k tomu potřebujete mít v inventáři sedlo.



Dostanete se i do podzemí

V podzemí, kam se nedostane denní světlo, si budete muset svítit pochodněmi. Pochodeň vyrobíte z uhlí a ze dřevěné tyčky. Pak ji třeba připevníte ke stěně nebo na nějaký podstavec. Hra mě neustále překvapuje: když jsem například umístil pochoděň do rohů ohrady před domem, krásně na plot pasovala. Zahrádka tak byla osvětlená pěkně v noci a z okna se dalo pozorovat, jak okolo chodí různé příšery a nemohou se dostat dovnitř.

Když objevíte nějaký rozsáhlý podzemní komplex, občas se hodí vyrobit si nějaké cedulky jako ukazatele cesty, abyste nezabloudili. V takových jeskyních je pak třeba mít se na pozoru i ve dne, bývá zde dost příšer. Pokud budete mít dost železa, můžete si postavit i nějakou důlní dráhu a vytěžené suroviny vyvážet na povrch. Z kopce jezdí důlní vozíky na popostrčení, do kopce budete potřebovat nějaký výtah nebo důlní lokomotivu.



Inspirace na internetu

Na internetu je množství videí a obrázků s ukázkami, co lidé vytvořili – od různých staveb po různé stroje a další možné a nemožné věci. Hra podporuje i multiplayer, což vám dá možnosti úplně nových rozměrů – a existuje několik českých serverů s poměrně širokou komunitou lidí.

Hra je napsaná v jazyce Java a díky tomu je multiplatformní. Pro běh vyžaduje grafickou kartu s OpenGL. I když je nyní hra ve fázi beta, nezaznamenal jsem jedinou chybu.

Hru lze koupit na minecraft.net za 14,95 eura, po dokončení bude stát podle autorů 20 eur. Díky úspěšnému Minecraftu již vzniklo několik projektů, které se ho snaží napodobit. Za všechny bych jmenoval [Minetest](#), který se mi zdá jako nejzdařilejší. O hře by se dalo napsat ještě hodně, ale nerad bych vás připravil o tu úžasnou možnost objevování a zkoumání světa Minecraftu. Pokud ale přesto občas nebudete vědět, jak něco vyrobit, navštivte [Minecraft wiki](#).

Přeji příjemnou zábavu při hře!

5.–6. listopadu 2011

FIT VUT Brno, Božetěchova 2

6. ročník LinuxAltu nabízí:

- elektronické podpisy
- bezpečnost a IPv6
- Android a mobilní „hračky“
- analýza logů
- DNS servery
- open-source desktop současnosti
- paralelní start pomocí systemd
- programy na tvorbu myšlenkových map
- programování
- ovladač Kinect
- ekonomický systém FlexiBee
- a mnohé další...



Pořadatelé



Generální partneři



Hlavní partneři



Partneři



Za podpory



Sedm výhod Linuxu

Lukáš Zapletal

Tento příspěvek je reakcí na článek Sedm kotev, které táhnou Linux ke dnu, který vyšel na serveru Živě.cz. Jakub Čížek v něm popisuje Linux možná až příliš jednostranně a my mu budeme kontrovat z druhé strany stolu. Takže můžeme? Jdeme na to.

.....
Doporučujeme přečíst si článek, na který Lukáš Zapletal reaguje: [Sedm kotev, které táhnou Linux ke dnu.](#)

Kotva č. 1: Operační systém musí být „blbuvzdorný“

Jakub tvrdí, že Linux vlastně není vůbec „blbuvzdorný“ a vychází z předpokladu, že Windows nebo Mac OS, které zřejmě dává na druhou miskou vah proti Linuxu, „blbuvzdorné“ jsou. To ale není pravda. Myslet si, že „typický uživatel“ typu právník nebo instalatér je schopen spravovat počítač s Windows, je zcela mylná. Podaří se mu vykonat pouze základní úkony – stejně jako v Linuxu. Dejte ale obyčejnému uživateli ADSL + wifi router, CD s ovladači, příručku a instrukci: „Zprovozni to, nejlépe šifrovaně, po celém bytě.“ Ať má Linux nebo něco jiného, zřejmě si zavolá odborníka.

Intuitivní chování v Linuxu je přímo úměrné intuitivnímu chování ostatních operačních systémů. A pokud má Jakub stále pocit, že tomu tak není, pokládám slavnou otázku Jamese „Jima“ Hackera: „Jmenujte šest.“ A kdyby se Jakubovi podařilo vyjmenovat šest neintuitivních věcí v Linuxu, v diskuzi pod článkem prostě někdo jmenuje jiných šest od konkurenčních operačních systémů. Jedna padne níže v tomto článku. Máme tu remízu. Díky konceptu superuživatele a delegování práv, který tak chyběl ve Windows XP, byl nešikovně udělán ve Windows Vista a konečně začíná pomalu fungovat ve Windows 7, je Linux „blbuvzdorný“ dostatečně. Kotva číslo jedna **neplatí**.

Kotva č. 2: Hurá, nové barvičky

Jakub zcela správně naráží na přílišné změny v ovládání Linuxu za posledních několik let. Ano, Linux se hodně vyvíjí. U čtení těchto řádků jsem ale kroutil hlavou. Stačí si vzpomenout na všechny ty uživatele zvyklé na Windows XP, kteří musejí den co den bojovat s naprosto odlišnými Windows Vista. Kolik nadávek už asi padlo? Stejný problém mají uživatelé s Windows 7. Dodneška slýchávám, jak si na nový systém někdo nemůže zvyknout, a jak zůstává u „XPček“. A vzpomínáte si na slavný Service Pack, který doslova pokazil miliony počítačů po celém světě? Modré obrazovky a nefunkční programy. Tohle už nejsou jen barvičky, to je zadřený motor.

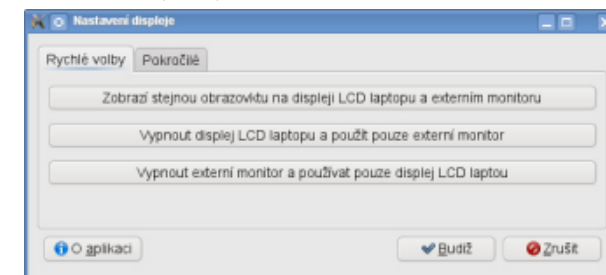


To se netýká jen Windows. Co třeba Mac OS X a jeho slavná Aqua? To nebyly evoluční kroky, ale velký třesk. Těch je naopak v Linuxu málo (například KDE 4). Takové Ubuntu, nejvíce používaná linuxová

distribuce na světě na poli pracovních stanic, se mění pomalu a postupně. Nejdřív bych si uklidil před vlastním prahem. Kotva číslo dvě je **nefér** a platí i pro jiné systémy.

Kotva č. 3: Programátoři tvoří Linux pro sebe

Programátoři tvoří Linux pro sebe, používají jej. No to sice ano, ale pak tu máme firmy, jako je Red Hat, Canonical nebo Novell, které to všechno zabalí a dají tomu pořádek, stabilitu a kontinuitu. Jakub vytahuje eso v podobě „škaredého programu pro nastavení monitoru“, které nedávno probublalo Internetem. Inu, jako IT odborník si dovoluji kontrovat dialogem pro nastavení TCP/IP, který je katastrofálně navržen už od roku 1993 (!) a do Windows 7 (2009) se nezměnil.



Najděte mi jediného uživatele, který vám řekne, že se mu nastavuje TCP/IP ve Windows pohodlně. A pokud takového budete mít, dejte mu nastavit dvacet počítačů na pevnou adresu (IP, maska, DNS) a sledujte to. Potřebuje k tomu vždy tři dialogy, mnoho klikání a naprosto neintuitivní zadávání čísel pomocí myši nebo šipek (tabelátor v tomto případě nefunguje

dobře). Jediná možnost je formou automatizace, což zvládnou spíše programátoři a správci. Ano, jsme v devadesátých letech minulého tisíciletí. Ale všichni. Linux, Windows i Mac OS X. Jeden systém jako druhý, bok po boku. Kotva číslo čtyři je velmi **zavádějící**.

Kotva č. 4: Zvládnou Linux, jsem skutečný geek

Kotva, která vlastně není žádnou kotvou. Jakub tvrdí, že Linux nelze používat k jednoduchým účelům. Obhajoba této kotvy bude opravdu snadná. Každý, kdo moderní Linux kdy zkusil, mi potvrdí, že číst poštu, prohlížet Internet a upravovat fotky s Linuxem není žádný problém. Nepotřebujete být expert. Do redakce nám přicházejí kladné ohlasy od uživatelů, kteří s počítačem (tedy nejen s Linuxem) začali po padesátce.

Naopak. Linux dnes startuje rychleji než jiné operační systémy, je bezpečnější a poskytuje vše, co běžný uživatel dnes potřebuje. Tedy výše uvedené. Plus něco navíc. Kotva číslo pět je naprosto **nerelevantní**.

Kotva č. 5: Bezpečnost v uvozovkách

V kotvě číslo pět se Jakub snaží stavět bezpečnost někam do symbolické roviny. Jakože by tam vlastně nemusela být. Je v uvozovkách. Všichni IT odborníci mi dají jistě za pravdu, že největší slabinou bezpečnosti vždy byl a bude uživatel. Ten uživatel, co si píše hesla na papírky, co si nastavuje slabá hesla, co je zapomíná, co se snaží nejméně si ulehčit práci a nehlédí na varování, která mu na obrazovce blikají.

Svalovat ale vinu na Linux je naivní. Navíc za situace, kdy bezpečnost Linuxu je obecně vyšší než u jiných operačních systémů (zejména Windows). Pakliže posadíme nepoučenou osobu k počítači a neřekneme jí, že zadáním „hlavního hesla“ může poškodit počítač, tak se může stát neštěstí. To ale pochopitelně platí jak pro Linux, tak pro jiné systémy! A linuxové distribuce myslím uživatele varují dosta-

tečně před tím, než provedou nějakou nebezpečnou akci. Stačí číst, co je na obrazovce.

Například distribuce Red Hat Enterprise Linux splňuje ty nejpřísnější nároky na bezpečnost – vždyť mezi zákazníky patří velké vládní instituce i banky. Nepoučený uživatel si může Linux „rozvrtat“ stejně rychle jako Windows. Zdatný správce však může Linux (i Windows) nastavit tak, aby uživatel nemohl systému nic provést. Tedy pokud jej nerozmlátí kládivem. Kotva číslo pět je ve své podstatě ironickou **střelbou do vlastních řad**.

Kotva č. 6: OEM

Výrobci prý Linux vůbec nechtějí nabízet jako **OEM** (se slevou k počítači, notebooku nebo serveru). Tady se dostáváme opět do sporu. Linux totiž nepotřebuje OEM. Zákazník Linuxu nepotřebuje OEM. Linux se neprodává „na licence“, a tedy není třeba nic vázat na hardware. Uživatelé, kteří opravdu potřebují stabilitu a profesionální podporu, platí firmám, jako je Red Hat, Novell nebo Canonical formou předplatného. Je to podobné jako předplatné časopisu. Dokud firma platí, má záruky. Záruky v podobě aktualizací a profesionální pomoci. Takové pomoci, která je v IT naprosto výjimečná a nedosažitelná u jiných systémů, které se prodávají na licence a přes partnery.

Například u Windows máte pramalou šanci řešit nějaký závažný problém v operačním systému přímo s člověkem, který má danou věc na starosti. Obrátíte se obvykle tam, kde jste si licenci Windows koupili. Luxus přímé komunikace s Microsoftem mají jen ti největší zákazníci. V případě firmy Red Hat obvykle komunikujete přímo, dokonce není výjimkou, když se zákazníkem nepřímo komunikuje člověk, který má danou věc na starosti. Velmi často to také bývá autor samotné komponenty. Tohle je u linuxových služeb běžné a všechno to mají zákazníci obvykle za ceny nižší, než je OEM licence Windows.

Zjednoduším to. Pokud potřebujete Linux a hardware dohromady, prostě jděte buď tam, kde prodávají hardware s Linuxem (takové firmy navzdory Jakubovu tvrzení opravdu existují), nebo si hardware prostě kupte a objednejte si Linux s podporou třeba u firmy Red Hat. Mimochodem pokud si hardware objednáte u dobrého prodejce, prodá vám ho bez licencí na Windows. V případě pracovní stanice si Windows můžete nechat a nainstalovat je do virtuálního počítače.

Stejně služby nabízejí linuxové firmy pro servery i pracovní stanice. U kotvy číslo šest se autor snaží tlačit pojem OEM do pozice „přidávání Linuxu k hardwaru zdarma“, což je nepřesné a hlavně **neaplikovatelné**.

Kotva č. 7: Software a hardware

Jakub poukazuje na nevyzrálou programů v Linuxu. Jako „reprezentativní vzorek“ vybral dva programy, které jsou ve verzích 0.7 a 0.13.5. Velmi mladé programy, u kterých probíhá bouřlivý vývoj, místo nějakých těch **vyzrálějších**. PiTiVi pochopitelně nelze srovnávat s konkurencí typu Adobe Premiere za dvacet tisíc korun. Na druhou stranu například takový PiTiVi již dnes nabídne asi polovinu funkčnosti populárního levného programu na editaci videa Pinnacle.

Linux nabízí obrovské množství programů, ale pakliže chce uživatel Windows používat ten či onen oblíbený program, tak to nejde. Linux, stejně jako Mac OS, není s Windows kompatibilní ve smyslu spouštění programů. Tohle se ale (opět) netýká jen Linuxu. Chcete spustit účetnictví pro Linux, ale máte jen Mac OS? Smůla. Ale snad pomůže emulace nebo virtualizace, kterou Linux umí.

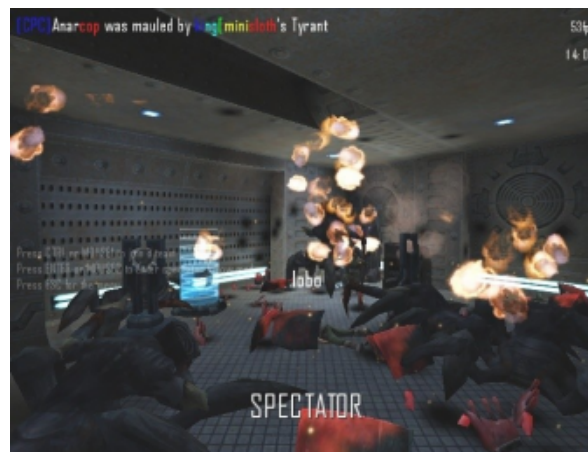
Nedávno jsem instaloval vzdálenou tiskárnu Hewlett-Packard DeskJet F300 na Linux, a poté na Windows. Na Linuxu jsem zcela intuitivně přidal tis-

kárnu přes volby **Tiskárny | Přidat tiskárnu**. Okamžitě byla k dispozici a já po několika desítkách vteřin tiskl. Na Windows jsem zkusil nejprve podobný postup, nenašel jsem však v ohromném seznamu tiskáren Hewlett-Packard tento typ. Vložil jsem tedy CD a zahájil čtvrt hodinovou instalaci asi dvaceti programů od této firmy. Na konci jsem byl vyzván, ať tiskárnu připojím k počítači, což jsem nemohl. Tento krok jsem tedy přeskočil, v položce **Start** jsem však nebyl schopen v těch dvaceti programech najít žádného průvodce, který by fungoval. Musel jsem znova ručně přidat tiskárnu, vyhledat vlastní ovladač k instalaci a najít adresář na CD, který obsahoval ten správný INF soubor. Teprve poté tiskárna tiskla. Tolik k paragrafu o hardwaru.

Linux nabízí mnoho kvalitního softwaru, ať už placeného, nebo neplaceného. Některé programy se z historických důvodů odlišně ovládají a úplně nezapadají do pracovního prostředí dané distribuce, ty ale uživatel vůbec nemusí používat a v základní instalaci ani nejsou. Linux neumí podobně jako jiné systémy, spouštět programy z Windows, ale v dnešní době virtualizace to nepředstavuje až takový problém. Poslední kotva je jen **výstřelem do prázdna**.

Kotva navíc: Hry

Problém v nekompatibilitě spouštění programů má jeden nehezký důsledek. Hry. Ano, v Linuxu nefungují hry, které jsou určeny pro Windows. Těch je nejvíc, z pochopitelných důvodů. Některé lze spustit přes příslušný software (Wine, Cedega), jiné přes virtualizaci (Solitaire), některé existují i pro Linux (Quake a další) a mnoho jich funguje naopak jen v Linuxu.



Tento problém se ovšem netýká businessu, a také dospělých uživatelů. Na hry jsou naštěstí na trhu herní konzole typu Sony Playstation 3, Nintendo Wii

nebo DSi. Pro ně existuje opravdu nepřeberné množství herních titulů.

Kotva číslo osm naštěstí **nepadla**.

Závěr

Místo nějaké polemiky či shrnutí skončím jedním citátem, který znám z plakátu visícím u nás v kanceláři. Jedná se sice „pouze“ o **interní marketing**, ale podle mého názoru je to vtípné zakončení mého článku.

*Nejdříve vás ignorují,
pak se vám smějí,
pak s vámi bojují,
pak vyhraje.
-- Mahatma Gandhi*

Voláme pomocí programu Ekiga

Lukáš Němeček

Internetová telefonie neboli VoIP se pomalu, ale jistě stává pojmem dnešní doby. Z původních kancelářích manažerů, obchodníků a velkých firem se nyní začíná přesouvat i směrem k obyčejnému koncovému uživateli, do běžných domácností a rodin. A není se čemu divit. Pomocí VoIP se dají ušetřit nemalé finanční prostředky a nabídka tuzemských operátorů je vskutku bohatá a zajímavá.

Co je to VoIP

Laicky by se dalo říct, že VoIP (z anglického Voice over Internet Protocol) plně nahrazuje běžnou telefonii, ať už přes mobilní telefon nebo pevnou linku. Avšak s tím rozdílem, že VoIP pracuje bezdrátově, jen za pomoci vašeho připojení k Internetu. Tím je dána obrovská výhoda, že můžete volat prakticky odkudkoliv, kde máte dostupné připojení k síti (může to být i wifi hotspot a jiné). Jediným „omezením“ je pouze kvalita spojení. Nemělo by příliš kolísat, mělo by mít, pokud možno co nejmenší odezvy a rychlost alespoň 128 kbps v obou směrech, tedy download i upload.

Poskytovatelé VoIP

Poskytovatelů VoIP připojení je na našem trhu nepočítaně a každý nabízí služby po svém, každý má trochu odlišné nabídky tarifů, zařízení pro volání a případné benefity pro své zákazníky. Mezi nejznámější patří například FAYN, či 802 nebo Viphone, ale také Ha-vel. Kompletní přehled poskytovatelů internetového volání můžete nalézt například v článku na InternetProVsechny.cz. Každý z vás si určitě vybere toho svého, který mu v něčem bude vyhovovat více a bude mu sympatický. Já osobně využívám služeb operátora FAYN a jsem nadmíru spokojen.

Jak a čím volat

Právě jsme si zde v krátkosti uvedli, co to vlastně ona internetová telefonie je a kdo nám ji poskytuje.

Teď už zbývá jen otázka, jak a čím volat? V podstatě máte na výběr ze tří možností. Buď si od svého operátora můžete zakoupit speciální zařízení, tzv. VoIP telefon a s tímto pak normálně pracovat jako například s běžnou pevnou linkou či mobilem. Nabídky operátorů jsou vskutku pestré a většina z nich dává telefony za symbolickou cenu ke svým tarifům. Druhou možností je využití vlastního mobilního telefonu a za pomoci speciální mobilní aplikace Fring ve svém mobilu VoIP zprovoznit. Tato aplikace je vyvíjena jak pro telefony s Javou, tak i pro chytré Symbiany a nově také pro Android. Podporováno je obrovské množství telefonů, takže by se nemělo stát, že zrovna ten váš v nabídce nebude. A konečně poslední, třetí možnost je volání přes váš počítač nebo notebook. K tomuto účelu budete potřebovat nejlépe nějaký headset, popřípadě je také možné použít mikrofon a sluchátka zvlášť, a software, pomocí kterého budete hovory uskutečňovat. Takových programů je opět nespočet, ale jen jeden z nich opravdu vyniká nad ostatními. Jedná se o open-source aplikaci šířenou pod licencí GPL, tudíž je zcela zdarma. Navíc je ke stažení jak pro operační systém Windows, tak i pro Linux a mimo jiné je přeložen i do češtiny. A právě o tomto programu si dnes něco povíme.

Začínáme

Ze všeho nejdříve si samozřejmě musíte aplikaci Ekiga stáhnout a nainstalovat na svůj počítač. Za tímto účelem aplikaci vyhledejte v repozitářích správce balíč-

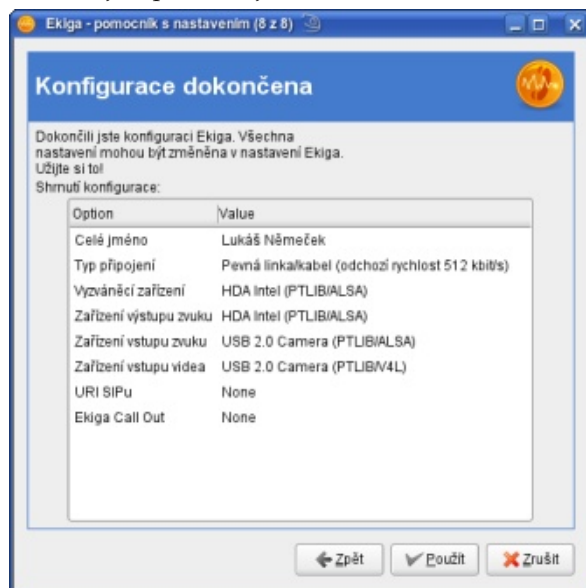


První instalační okno programu Ekiga

ků. Pokud ji nenajdete, navštivte [stránky programu](#) a zvolte požadovanou verzi pro Linux. Po nainstalování a spuštění se objeví úvodní obrazovka s osmi kroky, kterými Ekigu nastavíte do provozuschopného stavu.

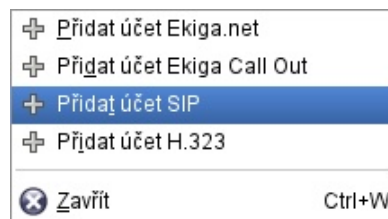
Nejdříve vyplňte osobní informace, konkrétně jméno a příjmení. Na následující kartě máte v podstatě dvě možnosti. Můžete si buď vytvořit uživatelský SIP účet pro volání přímo na stránkách Ekigy, nebo tento krok přeskočíte a zadáte později údaje od registrátora, kterého jste si vybrali již předtím. Já jsem zaregistrován u společnosti FAYN, tudíž tento krok

přeskočím a zadám potřebné údaje později. Krok číslo čtyři je v podstatě to samé. Dále zvolíte typ internetového připojení, přes které se připojujete k síti. Bod číslo šest je poměrně stěžejní a na jeho správné nastavení si dejte pozor. Musíte si zde zvolit, jaká zvuková zařízení se mají používat pro vyzvánění, výstup a vstup zvuku. Zpravidla to bude zvuková karta, mikrofon apod. Na další kartě nastavíte zařízení pro vstup videa, což bývá webová kamera. Nyní již máte vše potřebné nastaveno a můžete instalaci dokončit. Pro jistotu si ještě jednou překontrolujte všechny zadané údaje a potvrďte je.



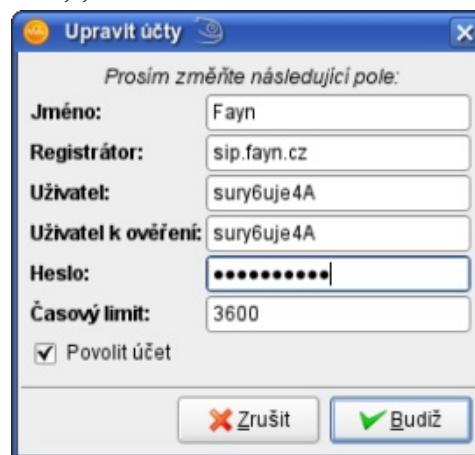
Shrnutí konfigurace a možnost případné změny

Pokud je vše v pořádku, Ekiga se objeví v oznamovací oblasti, kde se rozsvítí zelené kolečko, což znamená, že je program připojen k síti a pracuje. Nyní je potřeba vytvořit zmiňovaný FAYN (či jiný) SIP účet. Za tímto účelem v programu stisknete klávesovou zkratku [Ctrl+e] a v následujícím okně zvolte **Účty | Přidat účet SIP**.



Přidání SIP účtu

Teď je nutné vložit údaje operátora, jako je **Jméno**, **Registrátor** a **Heslo**. Tyto údaje vám registrátor poskytne pravděpodobně ihned po zaregistrování vašeho účtu, nebo je naleznete v návodech a nastaveních přímo na jejich stránkách.

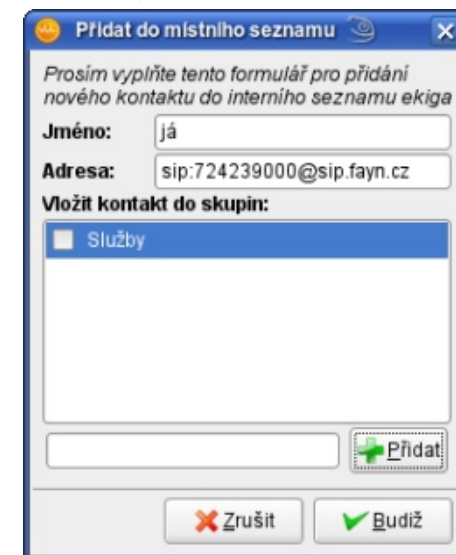


Přidání účtu poskytovatele VoIP služeb

Voláme

Pokud vše proběhne, jak má, nyní už nic nebrání uskutečňovat hovory, případně chatovat. Asi nejjednodušší a nejrychlejší způsob, jak volat, je vytvořit si seznam kontaktů. To provedete tak, že stisknete klávesovou zkratku [Ctrl+n] a následně zadáte **Jméno kontaktu** a **SIP číslo** ve tvaru sip:724239000@sip.fayn.cz, přičemž číslo před zavináčem je libovolné číslo, na které chcete volat a za ním následuje SIP údaj od registrátora (viz výše).

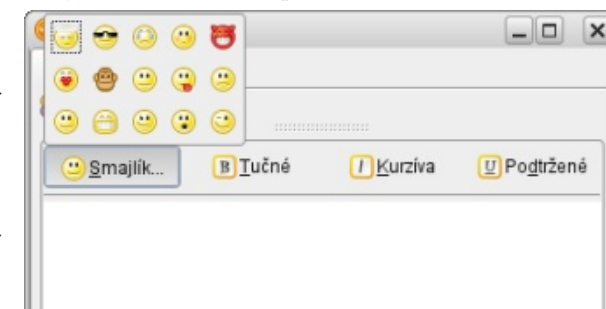
Takto vytvořený kontakt se objeví v seznamu kontaktů a volání na něj uskutečníte jednoduše dvojitým poklepáním myši. V případě, že jste správně nastavili zvuková zařízení, slyšíte pěkně a čistě druhou stranu a samozřejmě také i ona vás.



Seznam kontaktů – Přidání a editace

Chatujeme

V případě, že máte vy i váš protějšek vytvořený účet u Ekigy, můžete mezi sebou také chatovat jako u klasického IM klienta. Samozřejmě má i podpora smajlíků či stavů dostupnosti.



Chatovací okno se smajlíky

Finanční srovnání Windows a Ubuntu

František Bártík

Téma
měsíce

Recenze srovnávající Windows a Ubuntu si obvykle všímají „technických“ vlastností. Tato „netechnická“ recenze si všímá odlišností například v licencích, ceně, délce uživatelské podpory, vývojovém cyklu. Článek se zaměřuje na běžné české uživatele a nasazení na stolních počítačích.

Výrobce

Operační systém Ubuntu vyrábí soukromá společnost Canonical Ltd., kterou založil a vlastní miliardář Mark Shuttleworth. Veřejnost zná Shuttlewortha spíše jako druhého vesmírného turistu. Do budoucna chce Canonical výrazně zvýšit výnosy z originálních komerčních služeb k Ubuntu. V současnosti Canonical nabízí placenou technickou podporu, certifikační program, získává provize z prodeje hudby přes Ubuntu Music Center... Provozní ztrátu Canonicalu sanoval/sanuje Shuttleworth za svého jmění, které nabyl vybudováním internetové společnosti Thawte v druhé polovině devadesátých let minulého století. Projekt Ubuntu se těší přízni rozsáhlé komunity uživatelů, kteří se angažují při jeho popularizaci a vylepšování.



Operační systém Windows vyrábí akciová společnost Microsoft, kterou založili Bill Gates a Paul Allen již v roce 1975. S operačním systémem MS-DOS uspěl na nově vznikajícím trhu s osobními počítači. V současnosti Microsoft prodává licence ke svému softwaru (Microsoft Windows, Microsoft Office, Visual Studio, Exchange Server...), zabývá se konzultační

činností, působí na trhu internetových služeb (Bing, Skype...), dodává herní hardware (XBox) a aktivní je i v dalších oblastech. Z hlediska tržní kapitalizace je Microsoft po Applu a IBM třetí největší IT firmou.

Dostupné verze

Distribuce Ubuntu je aktuálně k dostání pro běžné osobní počítače v edici Ubuntu Desktop Edition a Ubuntu Server Edition optimalizované pro použití na serverech. Z Ubuntu vychází množství odvozených distribucí. Z nich jsou v současnosti Canonical oficiálně podporované deriváty **Edubuntu** určené pro oblast vzdělávání, **Kubuntu** s desktopovým prostředím KDE, **Mythbuntu**, které funguje jako domácí multimediální centrum, **Ubuntu Studio** určené pro profesionální umělce, **Lubuntu** s desktopovým prostředím LXDE a **Xubuntu** s prostředím Xfce. Z neoficiálních derivátů jmenujme například **gNewSense**, který doporučuje Free Software Foundation.

Systém Windows 7 je v České republice běžně k dostání v edicích Home Premium, Professional a Ultimate. Dále existují edice Starter, Home Basic, Enterprise a v budoucnu bude uvedena edice Windows Thin PC. Edice se rozdělují do podedíci N a KN v závislosti na (ne)přítomnosti multimediálních aplikací od společnosti Microsoft. Prodejci počítačů často k předinstalovanému systému Windows přidávají různý další software. Takto zákazník obdrží například časově omezené trial verze bezpečnostního softwaru, který se po uplynutí určité lhůty dožaduje zakoupení licence.

Vedle řady Windows pro osobní počítače stojí řada pro mobilní telefony Windows Mobile, řada pro servery Windows Server a upravená řada pro servery určená pro superpočítače Windows Server HPC. Společnost Microsoft je spojována i s různými historickými a experimentálními operačními systémy (MS-DOS, Xenix, OS/2, Singularity...), které v optice této recenze opomímám.

Každý uživatel Ubuntu má k dispozici všechny komponenty, smí měnit všechna nastavení a neexistují dodatečná omezení. U Windows jsou „plné verze“ pouze edice Ultimate a Enterprise. Levnější nižší edice jsou de facto „osekané“ verze edice Ultimate. Omezení spočívají v nepřítomnosti některých komponent a funkcí, umělých restrikcích hardwaru a nemožnosti některých nastavení. Například komponenta Windows XP Mode pro bezproblémové spuštění softwaru pro Windows XP chybí u edice Home Premium, zmíněná edice omezuje velikost operační paměti na 16 GB, balíček Multilingual User Interface (MUI) pro změnu jazykového prostředí chybí u edice Professional...

Cyklus uvádění nových verzí

Nové verze Ubuntu jsou uvolňovány pravidelně v půlročních intervalech. Každá čtvrtá verze je typu long term support (LTS). Verze LTS jsou podporovány delší dobu než běžné verze a hodí se pro uživatele, kteří nechtějí každého půl roku přecházet na novou verzi distribuce. Známková řada je pravidelná. Verze Ubuntu se označují rokem vydání, pořadím měsíce

vydání, kódovým označením a případně přívlastkem LTS u long term support verzí. Kódové označení se skládá z anglického přídavného jména a zvířete. Volí se neobvyklá slova začínající na stejné písmeno, které od roku 2006 mezi verzemi „roste“ podle abecedy. Dosud byly uvolněny verze:

- Ubuntu 4.10 Warty Warthog (bradavičnatý divočák) vydaná 20. října 2004,
- Ubuntu 5.04 Hoary Hedgehog (starobylý ježek) vydaná 8. dubna 2005,
- Ubuntu 5.10 Breezy Badger (žoviální jezevec) vydaná 13. října 2005,
- Ubuntu 6.06 LTS Dapper Drake (elegantní jepice) vydaná 1. června 2006,
- Ubuntu 6.10 Edgy Eft (nedůtklivý mlok) vydaná 26. října 2006,
- Ubuntu 7.04 Feisty Fawn (čiperný srnec) vydaná 19. dubna 2007,
- Ubuntu 7.10 Gutsy Gibbon (kurážný gibbon) vydaná 18. října 2007,
- Ubuntu 8.04 LTS Hardy Heron (otužilá volavka) vydaná 24. dubna 2008,
- Ubuntu 8.10 Intrepid Ibex (srdnatý kozoroh) vydaná 30. října 2008,
- Ubuntu 9.04 Jaunty Jackalope (bujarý zajdalen) vydaná 23. dubna 2009,
- Ubuntu 9.10 Karmic Koala (karmická koala) vydaná 29. října 2009,
- Ubuntu 10.04 LTS Lucid Lynx (bystrý rys) vydaná 29. dubna 2010,
- Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat (vzporná surikata) vydaná 10. října 2010,
- Ubuntu 11.04 Natty Narwhal (obratný narval) vydaná 28. dubna 2011.

Oficiální překlady kódových jmen do češtiny pravděpodobně neexistují. V závorkách byly orientačně uvedeny návrhy možných překladů. Množina oficiálně

rozpoznaných odvozených distribucí a dostupných edic se pomalu mění. Například 11. května 2011 byla rozpoznána distribuce Lubuntu.

Na rozdíl od Ubuntu u Windows neexistuje pravidelnost ve vydávání nových verzí. Operační systémy označené Windows pro desktop jsou :

- Windows 95 vydané 24. srpna 1995,
- Windows 98 vydané 25. června 1998,
- Windows Me vydané 19. června 2000,
- Windows 2000 vydané 17. února 2000,
- Windows XP vydané 25. října 2001,
- Windows Vista vydané 8. listopadu 2006,
- Windows 7 vydané 22. října 2009.

Před rokem 1995 byla ochranná známka Microsoft Windows používána pro grafické nadstavby operačního systému MS-DOS.

Dostupné edice se u jednotlivých verzí Windows liší. Například u Windows 7 chybí edice Business z Windows Vista. Jednotlivé verze Windows jsou průběžně modernizovány aplikací tzv. service packů (SP). Například model Windows XP tvoří řadu modernizovaných verzí:

- Windows XP vydané 25. října 2001,
- Windows XP SP1 vydané 9. září 2002,
- Windows XP SP2 vydané 25. října 2004,
- Windows XP SP2b vydané 25. srpna 2006,
- Windows XP SP2c vydané 10. srpna 2007,
- Windows XP SP3 vydané 21. dubna 2008.

.....
***Poznámka redakce:** U LTS verzí Ubuntu také vycházejí aktualizovaná vydání, například Ubuntu 8.04.1 až 8.04.4. Nejedná se ale o žádné opravné nebo servisní balíčky, ale pouze o aktualizovaná vydání instalačních médií.*

Získání licence

Obecně podle autorského práva jakékoli použití softwaru vyžaduje nabytí licence. Systém Ubuntu je dostupný pod druhou verzí **Všeobecné veřejné licence od hnutí GNU** (dále jen GPL). Tato licence umožňuje mimo jiné:

- Software spouštět a neomezeně používat,
- software dále rozšiřovat, zazálohovat si instalaci, instalovat Ubuntu na další počítače...,
- zvolit si libovolnou verzi Ubuntu,
- půjčovat počítač s Ubuntu, instalovat Ubuntu přátelům, poskytovat komerční služby k Ubuntu...,
- Ubuntu libovolně přizpůsobit, nastavit či upravit,
- získat kompletní zdrojové kódy k Ubuntu.

Jediné podstatné omezení zavádí tzv. copyleft. Vytvoříte-li odvozené dílo od Ubuntu a toto dílo dále šíříte, musíte zvolit pro odvozené dílo jako celek licenci GPL. Nabyvatelem licence GPL se stáváte zcela bezplatně bez ohledu na způsob získání Ubuntu. Software Ubuntu si můžete například **zdarma stáhnout z oficiálních českých stránek**. Instalační média se také rozdávají zdarma na různých **propagačních akcích**. Do nedávna bylo dokonce možné si nechat zaslat Ubuntu poštou na náklady společnosti Canonical.

V případě Windows se prodávají zpoplatněné licence a je vyžadováno uzavření speciální dohody s koncovým uživatelem EULA (End User License Agreement). Problematika volby nejvýhodnější licence pro zamýšlený způsob použití Windows je velmi složitá. Základní způsoby získání licence k Windows jsou:

1. OEM distribuce: Při této distribuci tvoří operační systém Windows jeden nedělitelný celek s jedním počítačem. Při zániku počítače nebo rozsáhlé změně komponent zakoupená licence zaniká. Konkrétně po poruše a následné výměně základní desky je potřeba zakoupit novou licenci.

2. Software v krabici Full Package Product (FPP): Tato licence je výrazně dražší než OEM verze.
3. Legalizační sada Get Genuine Kit (GGK) a Get Genuine Windows Agreement (GGWA): Uživatel Windows, který není schopen prokázat správný způsob licencování, by si měl neprodleně pořídit legalizační sadu. Jde například o situaci, kdy uživatel ztratil příslušné doklady.
4. Upgradovací verze VUP: Kombinací kompatibilní licence pro upgrade a licence ke staré verzi Windows vznikne licence k nové verzi Windows.
5. Různé multilicenční smlouvy: Tyto licence umožňují vyhotovení více instalací.
6. Speciální licence: Microsoft nabízí různé speciální licence pro určité typy uživatelů. Například vysoké školy mohou pro své studenty zakoupit předplatné speciálního licenčního programu v rámci Microsoft Campus Agreement. Problematika studentský licencí a jiných speciálních licencí přesahuje zaměření tohoto článku.
7. Zvláštní nabídky pro významné odběratele.
8. Microsoft Secondary PC: Tuto licenci nakupují specializované bazary pro repasované počítače, na kterých byla před repasováním legální instalace Windows.

Některé licence umožňují zvolit si mezi aktuální a starší verzí Windows (downgrade). Downgradem na starší verzi Windows se řeší například zjištěná nekompatibilita využívaných aplikací s novou verzí Windows. Méně časté formy využití (např. pronájem počítače) nejběžnější licence a EULA smlouvy obvykle zakazují. Samozřejmostí jsou logická omezení rozsahu užívání vyskytující se u komerčního softwaru s placenou licencí, která zabraňují nadužívání jedné licence.

Prokazování legality softwaru

U Ubuntu není potřeba legálnost softwaru prokazovat. Vzhledem k právům zaručeným GPL licencí je užívání Ubuntu vždy legální.

Legalita Windows se prokazuje během online aktivace nebo telefonické aktivace instalace. Na provedení aktivace je Microsoftem stanovena určitá lhůta. Dále kontroly legality softwaru provádí policie v rámci boje proti pirátství a finanční úřad při daňové kontrole, pokud pořízení počítače bylo uplatněno jako daňově uznatelný výdaj. U Windows lze legalitu prokázat například listinou Certificate of Authenticity (COA štítek nalepený na počítači), popisem počítače na faktuře nebo licenční smlouvou.

Společnost Microsoft je členem kontroverzní protipirátské organizace Business Software Alliance (BSA), která prosazuje zájmy svých členů na ochranu jejich duševního vlastnictví. Mimo jiné BSA vyhledává případy počítačového pirátství, seznamuje policii se svými poznatky a tím přispívá k potírání pirátství.

Přechod na novou verzi

Ubuntu umí na vyžádání povýšit svoji verzi. Potřebná data si stáhne automaticky z Internetu. Povýšovat lze na následující verzi distribuce a u LTS verze i ob tři následující verze na následující verzi LTS. Tato funkce je zcela zdarma.

Speciální software asistuje při přenášení uživatelského účtu na vyšší verzi Windows. Přechod na novou verzi Windows samozřejmě vyžaduje pořízení potřebné nové licence. Na trhu jsou k dostání speciální licence pro upgrade operačního systému Windows. Podrobná pravidla pro upgradování pochopitelně zamezují obcházení ceny licencí u jednotlivých edicí a licencí. Kombinací licence k zastaralým systémům a upgradů nelze získat Windows 7 pod obvyklou cenou pro příslušnou edici a typ licence.

Nové produkty si lze předplácet na základě tzv. Microsoft Software Assurance (SA). Program SA nenabízí extrémně výhodnou možnost pořízení softwaru, ale dává jistotu výše výdajů za upgrade. Budoucí cenová politika Microsoftu u chystaných verzí softwaru totiž není dopředu známa.

Bezplatné služby

Oba výrobci provozují ke svým produktům oficiální webové stránky pro komunitní podporu a publikaci dokumentace. V obou případech je rozsah a kvalita těchto služeb dostatečná. Obě společnosti nabízejí bezplatné bezpečnostní a jiné aktualizace svých produktů přes Internet. (Služby zaplacené v rámci koupě licence budu považovat za bezplatné.)

Canonical k Ubuntu neposkytuje bezplatnou technickou podporu. K některým licencím Windows Microsoft garantuje technickou podporu. U nejběžnějších OEM licencí však Microsoft technickou podporu neposkytuje. Při koupi sestavy s předinstalovaným Windows nebo Ubuntu technickou podporu k příslušnému operačnímu systému bude dodávat výrobce počítače v rámci technické podpory počítače. Obecně se však na kvalitu této podpory nelze spolehnout.

Canonical poskytuje oficiální repozitáře. Operační systém Windows nedisponuje analogickou funkcionalitou. Benefity repozitářů jsou například:

- Repozitáře usnadňují instalování, odinstalování a další správu softwaru.
- Aplikace v repozitářích jsou otestovány pro Ubuntu. Umístění do repozitáře lze vnímat jako certifikaci kvality aplikace. V současnosti je takto ověřeno přibližně třicet tisíc balíčků.
- Repozitáře umožňují aktualizaci veškerého instalovaného softwaru. Aktualizuje se tedy nejen software od výrobce operačního systému.

- Software se stahuje automaticky ze zabezpečených úložišť. Odpadá tak hledání instalátorů na Internetu a riziko infikování počítače škodlivým softwarem z nakaženého instalátoru.
- Je zaručena legalita veškerého instalovaného softwaru. Uživatel nemůže nevědomky překročit rozsah softwarových licencí a dopustit se počítačového pirátství.

Software v repozitářích je rozdělen **podle licencí** do různých zdrojů. V Ubuntu 9.10 Karmic Koala bylo navíc přidáno Centrum softwaru. Tato aplikace zjednodušuje hledání balíčku pro konkrétní účel, sdílí uživatelská hodnocení jednotlivých aplikací a umožňuje zakoupení zpoplatněných balíčků. V budoucnu přes softwarové centrum budou uživatelé moci dobrovolně sponzorovat hodnotné projekty.

Záruky a garance

Na Ubuntu a ani na Windows se nevztahují záruky použitelnosti a je vyloučena odpovědnost za škody způsobené vadami softwaru. Podrobnosti najdete u Ubuntu v GPL a u Windows v příslušném ustanovení EULA.

Délka podpory

Společnost Microsoft podporuje své operační systémy vždy minimálně několik let od vydání. Doba podpory není dopředu známá.

Délka podpory u Ubuntu je pevně garantována. Všechna vydání jsou podporována po dobu jednoho a půl roku. Desktopové verze LTS vydání mají prodlouženou podporu na tři roky. Délka podpory

u serverové verze LTS vydání dosahuje pěti let. Kratší dobu podpory u Ubuntu částečně kompenzuje cenová politika Canonicalu. Udržování Ubuntu stále v nejmodernější verzi totiž nevyžaduje žádné dodatečné investice.

Placené služby

Obě společnosti a jejich partneři nabízejí běžné placené služby. Jedná se o různé programy technické podpory, vzdělávací programy, certifikační programy... Popis těchto služeb překračuje zaměření tohoto srovnání článku na běžné uživatele.

Prodejní místa a ceny

Většina produkce počítačů se dodává s předinstalovaným systémem Windows licencovaným jako OEM. Síť dealerů produktů Microsoftu je velmi kvalitní. V případě předinstalovaného Ubuntu mají běžní prodejci v nabídce nejvýše několik málo notebooků. Na Ubuntu a další linuxové distribuce se nespécializuje mnoho obchodníků. V této oblasti bez diskuse jednoznačně Microsoft vítězí.

Svobodná licence GPL sice povoluje software prodávat, avšak vzhledem k bezplatnému šíření přes Internet se stává prodej samotného Ubuntu obchodně nezajímavý. Někteří podnikatelé kombinují instalační médium s knihou **Ubuntu 10.10 CZ – Praktická příručka uživatele Linuxu** od Ivana Bíbra a kolektivu. Cena výsledného produktu činí několik set korun. Jak již bylo řečeno, Ubuntu je volně ke stažení. Instalaci Ubuntu lze snadno provést svépomocí nebo tuto činnost zajistí najatý kvalifikovaný odborník.

V roce 2009 Microsoft otevřel síť značkových prodejen Microsoft Store, avšak zatím nebyla otevřena žádná provozovna mimo Spojené státy americké. Společnost Canonical podobné pobočky neprovozuje.

Obvyklé navýšení ceny sestavy v důsledku instalace OEM licencovaných Windows nejde jednoduše stanovit. Počítače s předinstalovaným Windows totiž obvykle nejsou dostupné ve verzi bez operačního systému a hodnota licence se neuvádí.

S licencemi k Windows se čile obchoduje. Ceníky u jednotlivých prodejců se schodují jen přibližně. Pro ilustraci cenové hladiny uvádím ceny 64bitových českých verzí Windows 7 podle aktuální nabídky tří významných českých obchodů.

- Produkt Home Premium OEM stojí 1 979, 1 990 a 1 979 Kč,
- Home Premium OEM legalizační licence stojí 2 599, 2 831, 2 750 Kč,
- Professional OEM stojí 2 789, 2 790, 2 879 Kč,
- Home Premium FPP stojí 3 179, 3 289, 3 179 Kč,
- Professional OEM legalizační licence stojí 3 529, 3 599, 3 530 Kč,
- Ultimate OEM stojí 3 899, 4 019, 4 261 Kč,
- Professional FPP stojí 6 199, 6 467, 6 210 Kč
- a nakonec u Ultimate FPP stojí 6 444, 6 635, 6 466 Kč.

Uvedené ceny zahrnují DPH. Ceny serverových operačních systémů Windows jsou ještě výrazně vyšší. V případě prodejců s výrazně nižšími cenami se obvykle jedná o podvodnou distribuci nelegálních pirátských kopií. Uvedené ceny se mohou v době vydání tohoto článku lišit.

Placení autorských poplatků z GUI

Lukáš Jelínek

Atmosféru konce léta pořádně rozvířila zpráva o tom, že jeden z kolektivních správců autorských práv začal vybírat poplatky za užívání grafických uživatelských rozhraní. Jaké je pozadí této skutečnosti a má OOA-S na „desátek“ skutečně právo?

Plafte z GUI

7. září 2011 se v novince na LinuxEXPRESu objevila informace, že se v diskusích na portálech **distribuce Ubuntu** a **České pirátské strany** řeší praktiky sdružení **OOA-S** (Ochranná organizace autorská – Sdružení autorů děl výtvarného umění, architektury a obrazové složky audiovizuálních děl), které požaduje od provozovatelů internetových kaváren poplatky za poskytování grafického uživatelského rozhraní (GUI) hostům těchto kaváren. Poplatky si nárokuje i v případech, že je v kavárnách používán pouze software poskytovaný pod svobodnými licencemi.

V souvislosti s tím vyvstává řada otázek:

1. Proč s tím začali?
2. Proč s tím začali zrovna teď?
3. Má někdo právo (vůbec) vybírat takové poplatky?
4. Má právo tyto poplatky vybírat zrovna OOA-S?
5. Má právo kdokoli vybírat tyto poplatky i u svobodného softwaru?
6. Pokud takové právo existuje, mohou se o výnosy z nich přihlašovat i autoři GUI šířených pod svobodnými licencemi?
7. A pokud ano, jak by se měly tyto výnosy rozdělovat?

Tedy otázek je mnoho, porůznu spolu souvisejí, ale odpovědi se na ně hledají dost obtížně. V následujících odstavcích se pokusím nastínit pozadí celých

událostí a jak k tomu všemu přistupovat. Připomínám, že nejsem právník, takže výklad některých věcí nemusí být úplně dokonalý. Navíc jsme na začátku vývoje událostí, a teprve rozsudky soudů mohou vytyčit koridor, v němž se budeme pohybovat.



Stručně o kolektivní správě autorských práv

Princip kolektivní správy

Kolektivní správa autorských práv není nic nového. Existuje už mnoho desetiletí prakticky na celém světě (zejména v té vyspělé části) a může mít různé podoby. Společné má to, že autory různých děl při výkonu jejich práv zastupuje nějaká organizace, ať již založená a řízená těmito autory, nebo existující samostatně. Týká se to i práv příbuzných k právu autorskému, tedy například práv výkonných umělců.

Z pohledu toho, kdo chce užít dílo zastupovaného autora, to znamená, že nejedná s autorem, nýbrž s ko-

lektivním správcem, který ho zastupuje. Pro obě strany je to samozřejmě jednodušší, než kdyby jednal každý s každým. To jsme ale ještě pořád na úrovni klasického dobrovolného obchodního vztahu.

Již v poměrně dávné minulosti bylo ale v řadě států (a seskupení států) rozhodnuto, že některé oblasti užití děl budou kolektivními správci spravovány povinně. V praxi to znamená, že nějaká organizace nebo více organizací zastupuje autory v určitých situacích vždy, bez ohledu na vůli takových autorů. Typicky jde o oblasti, kde by bylo pro autora i uživatele děl technicky a administrativně složité, pokud by spolu měli jednat přímo.

Mnohdy to bývá tak, že pro danou oblast může vykonávat kolektivní správu pouze jediný správce. Například v Česku tento monopol (udílený pro oblast rozmnožování díla pro osobní potřebu a vlastní vnitřní potřebu a pro oblast půjčování originálů a rozmnoženin vydaných děl) uděluje ministerstvo kultury. Může existovat pro stejnou oblast více správců, ale jeden, ten „vyvolený“, vše zastřešuje (viz dále).

Zřejmě nejkontroverznější oblastí působení kolektivních správců je již zmíněný výběr a rozdělování poplatků za užití díla pro osobní potřebu. Jsou to ty známé poplatky z hudebních a datových nosičů, z tiskáren, kopírek apod. Vybírané peníze přímo nesouvisí s užíváním autorských děl (jsou právně vázány na určité výrobky či služby) a rozdělují se pak zastupovaným autorům v poměru, který se obvykle odvozuje od poměru známých užití jejich děl.

Kolektivní správci v Česku

V České republice působí několik kolektivních správců, z nichž někteří existují již dlouho (a přežili i desítky let totality), jiní vznikli poměrně nedávno. Jedná se o tyto správce:

- **OSA – Ochranný svaz autorský pro práva k dílům hudebním** – zastupuje autory hudby a hudebního textu.
- **INTERGRAM – Nezávislá společnost výkonných umělců a výrobců zvukových a zvukově obrazových záznamů**, o. s. – zastupuje výkonné umělce a vydavatele hudby.
- **DILIA, divadelní, literární, audiovizuální agentura**, o. s. – zastupuje divadelní profese, spisovatele, knižní vydavatele a filmové režiséry.
- **Ochranná organizace autorská – Sdružení autorů děl výtvarného umění, architektury a obrazové složky audiovizuálních děl (OOA-S)** zastupuje výtvarné umělce, architekty a filmaře (kromě filmových režisérů).
- **GESTOR – ochranný svaz autorský** – spravuje práva na odměnu při opětovém prodeji originálu výtvarného díla uměleckého.
- **Ochranná asociace zvukařů – autorů (OAZA)** – zastupuje zvukaře (mistry zvuku).

Kromě těchto správců existují i další kolektivní správci, kteří však nemají přidělen monopol na „výběr poplatků“, a proto pouze rozdělují peníze vybrané výše uvedenými správci (v rámci povinné správy). Výše uvedení správci vykonávají též agenturní činnost, tedy zastupování autorů mimo oblast kolektivní správy. Ještě je třeba připomenout, že kolektivní správce může využívat i zprostředkovatele, takže pak uživatel přichází do styku jen se zprostředkovatelem, ne přímo se správcem (např. za OAZA vybírá poplatky INTERGRAM).

Dlužno říct, že zatímco některé organizace existují velmi dlouho (např. OSA již od roku 1919), jiné (GESTOR, OAZA) jsou tu relativně krátce a zrovna OAZA vděčí za svou současnou pozici teprve soudnímu rozsudku z roku 2005, kdy jí ministerstvo kultury udělilo oprávnění o rok později.

Pokusy o ustanovení kolektivní správy práv k softwaru

Software je v českém autorském zákoně chráněn jako dílo literární – a to v případě, že je „autorovým vlastním duševním výtvozem“. Zatím nejsou práva k softwaru spravována kolektivně, to však neznamená, že by nebyly v minulosti pokusy takovou správu zavést. Autorský zákon totiž sice přímo nestanovuje povinnou kolektivní správu v této oblasti, současně ji ale ani obecně nevylučuje, s poukazem na situaci, kdy by „jiný než kolektivní výkon těchto práv byl neúčelný“.

O tom, zda to je či není neúčelné (vykonávat práva jinak než kolektivní správou), rozhoduje ministerstvo kultury. A to již rozhodovalo o žádosti, kterou se někdo (viz dále) domáhal ustanovení do pozice kolektivního správce pro oblast softwaru.

O hrozbě kolektivní správy se poměrně vydatně hovořilo již v době schvalování dnešního autorského zákona (byť tento od té doby doznal řady změn). Dopadla by především na svobodný software, protože je postaven na diametrálně odlišném konceptu, než na jakém stojí kolektivní správa autorských práv.

K této hrozbě se v tehdejší době **vyjadřovali** Lucie Rambousková a Stanislav Polčák, článků a dalších prací jsme mohli na toto téma číst nemálo. Jistě si leckdo vzpomene na někdejší udavačský web zatepla.cz a na „reakční“ zastudena.cz, vytvořené lidmi okolo firmy **MIRONET**, včetně právě zmíněné Lucie Rambouskové.

Je-li vám jméno **Stanislava Polčáka** povědomé, pak asi docela oprávněně. Nyní je **poslancem** za TOP 09+STAN a **místopředsedou** hnutí Starostové a nezávislí.

Bylo to právě sdružení ZASTUDENA.cz, které v dubnu 2001 požádalo na ministerstvu kultury o udělení oprávnění k výkonu kolektivní správy pro oblast softwaru. Tím odstartovalo dlouhý řetěz právního „ping-pongu“ končícího až téměř v dnešních dnech. Po prvotním zamítnutí žádosti podalo rozklad, ani s ním však neuspělo. O následné žalobě rozhodoval vrchní soud tak dlouho, že Nejvyšší správní soud vše zrušil a vrátil věc k novému posouzení na ministerstvo kultury.

Následovalo opětovné zamítnutí, rozklad (tentokrát úspěšný – ministr Pavel Dostál vrátil věc k dalšímu řízení) a další zamítnutí. Argumentem pro toto zamítnutí bylo, že „autorský zákon chrání pouze strojový a zdrojový kód počítačového programu, a nikoliv výsledek zobrazení počítačového programu na obrazovce počítače (označované též jako komunikační rozhraní či uživatelské rozhraní či tzv. look and feel)“ a že „kolektivní správa práv k počítačovým programům je sice teoreticky možná, nicméně povinná kolektivní správa v podstatě nepřipadá v úvahu a dobrovolná kolektivní správa je neúčelná“.

Další rozklad (neúspěšný) a další žaloba (tentokrát k pražskému Městskému soudu), opět neúspěšná. (Sdružení ZASTUDENA.cz se mezitím přejmenovalo na „Bezpečnostní Softwarová Asociace – Svaz softwarové ochrany“.) Celý řetězec skončil opět u Nejvyššího správního soudu, tentokrát pro kasační stížnost podanou žalobcem. NSS v únoru letošního roku stížnost **zamítl**, ovšem, než tak učinil, **požádal** Soudní dvůr Evropské unie (SDEU) o rozhodnutí o předběžné otázce (aby získal autoritativní výklad směrnice 91/250/EHS).

Rozsudek Soudního dvora, reakce OOA-S (Kdy) je GUI autorské dílo?

Soudní dvůr se **postavil** k věci tak, že podle něj uživatelské rozhraní k programu není vyjádřením díla podle směrnice 91/250/EHS, nicméně „nevyloučil, že uživatelské rozhraní může být autorským dílem ve smyslu směrnice 2001/29/ES“ (**stanovisko** Generálního advokáta SDEU). Rozsudek byl vyhlášen 22. prosince 2010, hned vzápětí oznámila OOA-S, že s odkazem na tento fakt zahajuje kolektivní správu v této oblasti a následně začala obesílat provozovatele internetových kaváren.

Jenže co vlastně SDEU řekl? Že uživatelské rozhraní není počítačovým programem (resp. vyjádření počítačového programu), nicméně může obecně být jiným chráněným autorským dílem – ovšem jen v případech, kdy rozhraní nebo jeho složky nejsou determinovány technickou funkcí.

Dlužno říct, že například Britové budou možná mít z takového postoje SDEU ještě mnohem větší vrásky než Češi. Jak totiž **podotkl** advokát Aleš Roztočil v EU LEGAL NEWS, členské státy Evropské unie, které využívají právní koncept **common law**, mají těžkosti s tím, jak se s „novou“ kategorií autorských děl vůbec vypořádat.

Má na to OOA-S právo?

OOA-S je kolektivním správcem, který je držitelem oprávnění k výkonu kolektivní správy pro autoru oboru výtvarného a oboru architektonického. Že „ihned skočil“ po možnosti inkasovat peníze za „pronájem originálu nebo rozmnoženiny díla“, je v zásadě logické, ostatně jsme byli již v minulosti svědky velmi aktivního přístupu kolektivních správců. Jenže takový postup lze považovat za přinejmenším kontroverzní – je totiž potřeba se vypořádat hned s několika otázkami.

V rozsudku SDEU se lze dočíst, že uživatelské rozhraní „může být“ autorským dílem, ne však, že jím je vždy. Takový postoj je i v souladu s obecným zakotvením autorského díla v české legislativě, který jako podmínku ochrany stanovuje, že dílo musí být „jedinečným výsledkem tvůrčí činnosti autora“. Proto si lze představit, že by GUI mohlo být v konkrétním případě autorským dílem, ale také jím být nemusí.

To ale platí zcela obecně. Může být **klika** autorským dílem? Ano, může. Může jím být **cihla**, **popelník**, **řadicí páka**? Může. Přesto nelze automaticky tvrdit, že takovým dílem (vždy) je. Totéž lze vztáhnout i na grafické uživatelské rozhraní. Jak se liší panel s tlačítky, zobrazený na počítačovém monitoru, od podobně vypadajícího panelu třeba na **palubní desce** auta?

Pustím se na tenký led, pokud budu tvrdit, že ve většině případů GUI prostě autorským dílem není, protože je determinováno technickou funkcí, tedy ovládním programu, ke kterému přísluší. A že tím spíš to vynikne v situaci, kdy si uživatel může GUI doslova „překopat“ podle svých představ, poskládat si panely z tlačítek a různě si je umístit na ploše obrazovky. Ovšem zatím žádný závazný výklad nemáme, proto se lze přiklonit k jednomu či druhému extrému, anebo někam mezi.

Výklad OOA-S je však zjevně přesně opačný. V návrhu smlouvy, který rozesílá provozovatelům internetových kaváren, totiž výslovně říká, že „díla grafického uživatelského rozhraní, která ve své provozovně provozovatel zpřístupňuje veřejnosti, se vyznačují vysokou kvalitou grafické (autorské) tvorby.“ Jde o přístup velmi odvážný, protože OOA-S zcela paušálně řadí GUI do kategorie autorských děl, aniž má jakékoli informace o tom, co na daných počítačích doopravdy běží.

Je provoz internetové kavárny „pronájem rozmnoženiny díla“?

Další otázka je podobně složitá. Ovšem zatímco úvahy o té předchozí se pohybují skoro výhradně v rovině posuzování jedinečnosti tvůrčí činnosti, tady už zabředáváme více do oblasti práva. Autorský zákon říká, že „pronájem originálu nebo rozmnoženiny díla se rozumí zpřístupňování díla ve hmotné podobě za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu poskytnutím originálu nebo rozmnoženiny díla na dobu určitou.“ Důležitý je proto výklad této definice.

O zpřístupňování díla se zde jedná (pokud budeme GUI považovat za dílo), za účelem hospodářského/obchodního prospěchu také. Ovšem je to zpřístupňování „ve hmotné podobě“ či není? Těžko říct. Hmotnou podobou lze určitě mínit výtisk, výlisek, odlietek či co já vím jiného, ale lze tak hovořit o zobrazování na monitoru počítače?

Výběr poplatků versus svobodný software

Za předpokladu, že by se skutečně jednalo o autorské dílo a že by skutečně docházelo k pronájmu jeho rozmnoženiny, je potřeba se vypořádat s tím, že jde o svobodný software. Tady je to bohužel poměrně jednoduché. Použitá licence nemá nic společného s oprávněním kolektivního správce inkasovat peníze.

Podobné je to v oblasti hudby. Pozvete si do restaurace kamaráda, který tam hraje na kytaru své písně – přestože svá díla poskytne třeba pod Creative Commons, OSA chce zaplatit, protože jde prostě o veřejné provozování hudby. Tečka. Zde existuje sice možnost za určitých okolností poplatky neplatit, ale to už záleží na libovůli správce a obecně to být nemusí.

Proto OOA-S nemusí vůbec zajímat, že má někdo v internetové kavárně třeba Linux a vše jsou svobodná díla. Prostě si řekne o poplatek a hotovo. Nebo může říci: „Ano, nemusíte platit. Ale dodáte nám od

každého počítači seznam veškerého softwaru s GUI a každou změnu budete hlásit šest týdnů předem. A pokud něco uděláte špatně, zaplatíte dvojnásobek běžné sazby, a to i zpětně.“

Může se tvůrce svobodného programu přihlásit o odměnu?

Kolektivní správci samozřejmě peníze nevybírají pro sebe (přestože určitá část padne na jejich provoz), nýbrž je rozdělují autorům. Způsob rozdělení určuje částečně zákon, částečně si ho správci upravují sami. Typický způsob (používaný například u hudby) je takový, že u známých užití děl (ví se, že se někde hrály určité skladby) se peníze dělí v poměru podle počtu užití, jde o tzv. adresné odměny. Zbývající peníze – tedy například vybrané prodeje z hudebních nosičů – se pak rozdělí v zásadě ve stejném poměru (neadresné odměny).

U placeného softwaru by to zde bylo poměrně jednoduché. Tvůrce by ohlašoval všechna vytvořená

díla s GUI, podle evidence programů u uživatelů by se to pak rozpočítalo. Jenže už u freewaru nastává problém, protože to přináší tvůrci administrativní zátěž, která bude těžko vykoupena penězi z vybraných poplatků.

Totéž platí i pro svobodný software, kde se vše ještě velmi zásadně komplikuje tím, že autorů jediného programu mohou být spousty, přičemž ne každý se podílí na GUI a ne každý, kdo se podílí na GUI, se na něm podílí ve smyslu tvorby autorského díla. Čili je to oblast z hlediska úvah velmi zajímavá (zejména, pokud se do toho zavede ještě mezinárodní kontext), nicméně jsem velmi skeptický vůči tomu, že by autoři svobodného softwaru mohli cokoli získat (leđa za cenu drakonické administrativní zátěže).

Čili autor svobodného softwaru se u OOA-S přihlásit může, odměnu však může očekávat dost těžko. Už proto, že si nedokážu představit použitelný mechanismus rozdělování odměn takovým autorům. Ani OOA-S v tom zjevně **nemá příliš jasno**.

Platit, či neplatit?

Samozřejmě na závěr článku asi leckdo očekává jednoznačnou radu, zda má (v případě, že například provozuje internetovou kavárnu a OOA-S se domáhá peněz) něco platit či nikoliv. Takovou jednoznačnou radu však dát nemohu. Těch „neznámých v rovnici“ je mnoho a alespoň částečné vymezení v nedohlednu.

Osobně bych však, pokud by se mi podobná situace přihodila, kolektivnímu správci nic neplatil, protože se nedomnívám, že by běžně používaná GUI u programů byla autorskými díly. Jak jednotlivé prvky GUI, tak jejich uspořádání, jsou u drtivé většiny programů téměř nebo zcela identické, přinejmenším v rámci určité kategorie programů. Mělo-li by se za „pronájem“ takového GUI platit, musely by podle stejného klíče platit třeba autopůjčovny nebo pronajímatelé bytů – a to už působí zcela absurdně již na první pohled.

Analýza: Několik pádných důvodů, proč používat GNU/Linux

Michal Dočekal

Téma
měsíce

Lidé si tuto otázku velmi často pokládají a očekávají odpověď, která jim ukáže, proč by se měli o tento systém zajímat. Většinou však dostanou různé reakce, neboť mají odlišné preference od lidí, kteří jim odpoví. Kolik uživatelů GNU/Linuxu, tolik různých odpovědí na tuto otázku. Ať se nám to líbí, nebo ne, na otázku „Proč používat GNU/Linux?“ si musí každý nakonec odpovědět sám.

Důvodem jsou odlišné preference a požadavky každého uživatele. Není vůbec neobvyklé nalézt vlastnost, kvůli které bude jeden uživatel používat GNU/Linux, zatímco jiný bude tento systém kvůli stejné vlastnosti ztracovat. Dovolte mi nabídnout vám spíše obecný pohled na tuto problematiku, s pozdějším výčtem vlastností GNU/Linuxu.

Jaký je vlastně GNU/Linux?

Takový, jaký si zvolíte nebo jaký si sami vytvoříte. Většina uživatelů přicházejících ke GNU/Linuxu je zvyklá na systém, kde jsou výběr nebo svoboda omezené. Ne snad v tom, jaké programy můžete v rámci daného systému provozovat, ale co můžete se systémem samotným dělat. GNU/Linux je neuvěřitelně flexibilní a zcela otevřený, je možné jej přizpůsobit takřka pro jakýkoliv účel.

GNU/Linux sám vlastně není žádný konkrétní operační systém. Je to pouze pojem zaštiťující řadu nezávislých projektů, jejichž sestavením může vzniknout operační systém. Konkrétní sestavené operační systémy se pak nazývají *linuxové distribuce*. Právě otevřenost a flexibilita jsou důvody, proč jich může existovat tolik.

Někteří lidé si na tomto místě pokládají otázku – proč vlastně existuje tolik distribucí? Často jsou toho názoru, že by GNU/Linux získal více uživatelů, kdyby se veškerá snaha všech programátorů soustředila do vývoje jediné distribuce, vyhovující všem. Zapomínají při tom uvážit, že už samotným důvodem existence

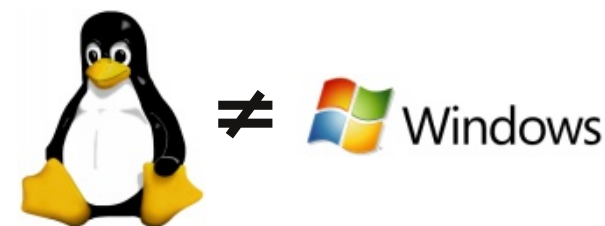
tolika distribucí je to, že jedna konkrétní všem nevyhovuje. Příčinu toho jsem vysvětlil v úvodu – každý má odlišné preference. Stěžejních distribucí je přesto pouze několik. Zájemce tedy nebude muset vybírat ze stovek distribucí, ale z méně než deseti.

GNU/Linux je jiný než MS Windows!

Lidé přecházející z MS Windows mnohdy propadají dojmům, že GNU/Linux je vlastně něco podobného, co lze ovládat a spravovat úplně stejně. Oba systémy jsou však odlišné, a ti, kdo se pokoušejí všechno v GNU/Linuxu realizovat stejným způsobem jako ve svém původním systému, narážejí na komplikace.

Zkusme si uvést analogický příklad. Pan Yerora je dlouholetým uživatelem automobilu. Doslechl se, že k jeho automobilu existuje alternativa v podobě motocyklu. Zajde tedy za svým přítelem, panem Hioldem, který mu motocykl půjčí. Pan Yerora je ale zmaten. Je zvyklý sedět opřený, používat pedál, zatáčet volantem, řídit řadicí pákou. Nyní je však v nezastřešeném dopravním prostředku, kterému chybí volant i řadicí páka, řídí se úplně jinak a navíc musí pořád udržovat rovnováhu. Jeho zmatení přeroste v nespokojenost a vrací se zpět ke svému automobilu. Je rozezlen a všude, kam se dostane, začne od této chvíle motocykly pomlouvati. Vždyť se přece nedají používat! Jsou chabou náhražkou automobilů!

Pan Yerora udělal zásadní chybu: zaměnil pojem „alternativa“ za pojem „náhrada“. Myslel si, že moto-



cykl je náhrada za automobil, ale ona je to ve skutečnosti alternativa. Jaký je rozdíl? Náhradou mohou původní nástroj nahradit, aniž by se cokoliv výrazně změnilo. Náhrada funguje stejně a ovládá se stejně. Oproti tomu alternativa je něco, co plní stejný účel, ale funguje odlišně. Jako auto a motorka či loď a ponorka.

GNU/Linux je alternativou k MS Windows, ale nikoliv jeho náhradou. Lidé požadující náhradu za majoritní systém by měli zvážit setrvání u něj, protože GNU/Linux jeho náhradou není. Ostatně, zlaté pravidlo správců zní – „když to funguje, nehrabej se v tom“. Jinými slovy, jste-li spokojeni s majoritním systémem, používejte jej i nadále. Naopak, pokud hledáte alternativu, GNU/Linux je jedna z možností, které můžete vyzkoušet.

.....
Na stránce [Liberixu je seznam](#) několika málo linuxových distribucí s popisem a obrázkem. Můžete si stránky jednotlivých distribucí otevřít a získat základní informace.

GNU/Linux a pokročilý uživatel MS Windows

Ačkoliv se na první pohled může zdát, že začátečník má situaci se zvládnutím GNU/Linuxu obtížnější než pokročilý uživatel majoritního systému, opak bývá pravdou. Jak je to možné? Začátečníkovi stačí, aby se naučil GNU/Linux. Pokročilý uživatel se však musí naučit jak GNU/Linux, tak odnaučit MS Windows. Respektive, musí si poopravit některé zvyky, a to nebývá jednoduché. Ostatně, ne nadarmo se říká – „zvyk je železná košile“.

Uživatelská přívětivost GNU/Linuxu

Hodí se GNU/Linux na domácí počítač? To je otázka, na kterou odpovídají různí lidé různě. Někteří zastávají názor, že GNU/Linux je uživatelsky přívětivý dostatečně nebo dokonce více než jiné systémy. Jiní jsou přesně opačného názoru.

Uživatelská přívětivost je stejně relativní jako cokoli jiného. Každý ji bude definovat jinak a preferovat jiné vlastnosti. GNU/Linux má dostatečnou flexibilitu k tomu, aby dokázal uspokojit jak běžného uživatele, tak počítačového nadšence. Otázkou samozřejmě zůstává, jak tohoto potenciálu využívají jednotlivé distribuce. Je pochopitelné, že každá distribuce se orientuje na jiného uživatele, a proto je důležité zvolit takovou, která má zaměření odpovídající vašim požadavkům. Jinými slovy, požadujete-li uživatelskou přívětivost, volte přívětivou distribuci.

Minoritní systém a skoro-monopol

Mezi hlavní problémy GNU/Linuxu patří to, co pracovně nazývám *problémem třetích stran*. Výrobci hardwaru a softwaru připravují své produkty především pro majoritní systém, zatímco minoritní systémy nechávají plavat. Dokud bude GNU/Linux minoritním systémem, bude na něj pamatovat méně třetích stran.

U hardwaru nenastává problém, pokud výrobce nevytvoří ovladač pro Linux, ale pokud nezveřejní specifikace svého zařízení. Vývojáři Linuxu jsou schopni chybějící ovladač napsat, ale nemohou tak učinit, pokud nejsou zveřejněny specifikace. Tomu příliš nepomáhá tendence uživatelů vinit samotný Linux nebo jeho vývojáře z toho, že jejich zařízení není podporováno. Vina je na straně výrobce a jediný, kdo má šanci s tím něco udělat, je protestující zákazník.

U softwaru je situace o něco horší. S tím, aby mohla být vytvořena linuxová verze, bývá třeba počítat už na začátku vývoje. Problém ale je, že mnoho subjektů vytvářelo svůj software zcela bez požadavku na přenositelnost, a dnes už jsou tyto programy natolik závislé na operačním systému, pro něž byly vytvořeny, že neexistuje jiná rozumná možnost než program od začátku znovu přepsat. To se ale pro malou skupinu uživatelů používajících minoritní systém nevyplatí. Ne vždy je však situace úplně ztracená, protože na rozdíl od hardwaru existují prostředky, jak daný software na GNU/Linuxu rozběhat. Pravda, efektivita těchto prostředků je malá, ale je to rozhodně lepší než rána do hlavy.

Dnes se stále více rozmáhá ještě jedna problematika, a sice patentově chráněné technologie a **DRM**. V GNU/Linuxu DRM nenajdete, je principiálně a licenčně nemožné jej v účinné podobě do něj implementovat. Patentově chráněné technologie (např. mp3) nebývají do distribucí začleňovány (licenční důvody) a bývá nutné je doplnit z jiných zdrojů.

Vlastnosti GNU/Linuxu

Dosud jsem samotné vlastnosti GNU/Linuxu nechával převážně stranou. To nyní napravím. Všimněte si, že nepoužívám termín „výhody“, neboť o tom, zda je daná vlastnost výhodou, rozhoduje vždy konkrétní člověk. To, co je pro jednoho výhodou, může být pro jiného nevýhodou. Rozhodněte se sami.

Svoboda softwaru

Ríkali jsme si, že GNU/Linux je svobodný systém. To znamená, že jsou uživatelé **poskytovány čtyři základní svobody**:

- používat program za jakýmkoliv účelem
- studovat, jak program funguje
- upravovat program podle libosti
- šířit původní nebo upravený program

Z těchto svobod může uživatel těžit jak aktivně, tak pasivně. Má tedy možnost provádět jakékoliv úpravy nebo využívat úprav, které provedli jiní.

Svoboda volby a flexibilita

Jak už bylo řečeno, GNU/Linux je pojem zastřešující ohromné množství projektů, jejichž integrací vzniká konkrétní operační systém. Mnoho komponent lze vyměnit za jiné, a to i ty, které tvoří nezbytný základ operačního systému. Uživatel si tedy může zvolit to, co mu nejvíce vyhovuje, prakticky na všech úrovních. Může vyměnit jádro, systém startovacích skriptů, grafické uživatelské prostředí, zkrátka cokoli.

Tyto možnosti, včetně modulární architektury GNU/Linuxu, jsou pak předpokladem jeho flexibility. To je důvod, proč tento systém naleznete na superpočítačích, v mobilních telefonech, dobrovolném dojícím systému, armádním vozidle s možností dálkového řízení či emocionální lampě.

Unixová filosofie

Zmínil jsem, ale nevysvětlil, co je modulární architektura. To znamená, že se tento systém skládá z mnoha malých částí. Ostatně, GNU/Linux je klonu Unixu, a to je léty prověřený systém, jehož filosofií je mít malé, jednoduché nástroje, které dělají jednu věc, ale dělají ji dobře. A to celé s tím, že jejich propojením pak vznikne přesně to, co uživatel potřebuje.

Tyto nástroje, které se dají velmi dobře ovládat přes příkazovou řádku a s jejichž pomocí lze realizovat mnohé, tvoří základ každého unixového systému, stejně jako základ každé linuxové distribuce. Pochopitelně, že uživatelé preferující grafické prostředí je nemusí využívat, nicméně je dobré vědět, že „tam“ jsou.

Tato situace se však promítá i do světa běžných uživatelů, kteří kupříkladu používají nějaký textový editor, webový prohlížeč a e-mailový klient, ale kontrolu pravopisu zajišťuje pouze jeden nástroj, jenž je využíván všemi programy.

Kontrola nad systémem

Jak vlastně definovat kontrolu nad systémem? V zásadě je to stav, kdy systém dělá přesně to, co uživatel požaduje, a nic navíc. Proprietární (nesvobodné) systémy se často podobají černé skříňce, ve které není možné ani přesně zjistit, co se děje, ale ani nic pozměnit. Dokonce mohou provádět i nějakou nežádoucí činnost, jako například omezování či směrování uživatele včetně předávání dat třetím stranám. GNU/Linux je svobodný a velmi flexibilní systém, jenž poskytuje dostatečný rámec svobody, otevřenosti (lze velmi snadno provádět úpravy) a informovanosti (je možné se vše potřebné dozvědět), aby jej uživatel mohl mít skutečně pod kontrolou.

Svoboda získávat a využívat znalosti

U proprietárních systémů nebývá svobodný přístup k informacím. Existují informace, které jsou před uživatelem tajeny. Jsou součástí know-how tvůrce. I kdyby se k nim však uživatel dostal, jsou jeho možnosti náležitě jich využít rovněž omezené, ať už z důvodu licence, která *zabraňuje* úpravám díla, nebo *nemožností* přístupu ke zdrojovým kódům, nebo z důvodu *uzavřenosti* systému samotného, který trpí syndromem černé skříňky a který nenechá uživatele

provést řadu požadovaných operací. GNU/Linux uživatele takto neomezuje. Žádné informace se před ním netají (ani nemohou, zdrojové kódy jsou k dispozici komukoliv), systém je otevřený a není problém v něm cokoliv změnit.

Je třeba zmínit, že si uživatel sám může zvolit, kam až v seznamování se systémem zajde, a tomu přizpůsobit svou aktivitu. Někteří lidé si to bohužel neuvědomují a pak mylně předpokládají, že se uživatel musí nejprve stát vývojářem jádra systému, aby mohl GNU/Linux používat. Ale tak to samozřejmě vůbec není.

GNU/Linux se umí velmi dobře přizpůsobovat uživatelům, když jejich znalosti rostou. Tam, kde se některé systémy zaměřují na běžné uživatele a na pokročilejší zapomínají, se GNU/Linux dokáže velmi dobře přizpůsobit.

.....
Příkladem mohu být já sám. Začínal jsem s přívítivou distribucí Mandrake 9.1, s níž jsem mohl prozkoumávat svět GNU/Linuxu, a přitom si zachovat maximální pohodlí. Když se moje znalosti dostatečně rozrostly, nainstaloval jsem si Debian, distribuci pro pokročilé uživatele, kde jsem mohl své nově nabyté zkušenosti náležitě využít. Nyní uvažuji o tvorbě vlastní distribuce. To vše je s GNU/Linuxem možné.

Mocné nástroje

Obecně platí, že jednoduchost jde na úkor možností. Čím jednodušší rozhraní mám, tím méně jsem s ním schopen zrealizovat. GNU/Linux nabízí pohodlná grafická prostředí, ale také příkazovou řádku a její mocné nástroje, které umí ve zkušených rukou zázraky. V souladu se svobodou volby je čistě a pouze na uživateli, zda se rozhodne věnovat čas a úsilí asimilaci těchto nástrojů, nebo zůstane u svého grafického rozhraní. Nicméně ta možnost tu je.

Bezpečnost

Žádný operační systém není zcela bezpečný. Udávat GNU/Linux jako úplně bezpečný systém je proto velkou chybou, zejména kvůli falešnému pocitu bezpečí. Na stranu druhou – díky různorodosti světa GNU/Linuxu, jeho bezpečnostnímu modelu a částečně také kvůli jeho malé rozšířenosti se šance na napadení drasticky redukuje. V praxi to znamená, že v případě GNU/Linuxu stačí naprosté minimum úsilí k dosažení stejné úrovně bezpečnosti, kterou lze s majoritním systémem dosáhnout pouze s enormním úsilím a nezdědkou s nutností dodatečných nákladů do zabezpečovacího softwaru.

Otevřený vývojový model

Adam Smith vytvořil teorii neviditelné ruky trhu, která říká, že podnikatel sledováním svých vlastních zájmů vyvíjí činnost, která prospívá celé společnosti. A na stejném principu funguje i vývojový model GNU/Linuxu.

Na začátku stojí potřeba mít k dispozici nějaký software. Tato potřeba motivuje vývojáře, aby začal vyvíjet. Nedělá to pro peníze, dělá to pro sebe. Vydá svůj software jako svobodný, dá k dispozici zdrojové kódy.

Časem zjistí jiný vývojář, že také potřebuje něco podobného, a začne hledat, jestli už někdo něco takového nevyvíjí. Najde našeho původního vývojáře a stáhne si, co vytvořil. Zjistí, že programu něco chybí, a tak to do něj přidá. Změny vrátí zpět původnímu vývojáři, aby mohly být začleněny do vývojové větve a aby nemusel svoje úpravy realizovat v každé nově vydané verzi programu. Prospěch mají oba, včetně řady dalších uživatelů, kteří do projektu nepřispívají. Mohou však poskytovat jiné služby – testovat nové verze, hlásit chyby, navrhovat nové vlastnosti.

Tento model umožňuje tvorbu softwaru s úžasnou rychlostí a minimálními náklady. Z hlediska bezpečnosti je dobré, že více očí více vidí, je možné najít

a odstranit řádově více chyb než u uzavřeného softwaru. Opravy chyb bývají k dispozici i během několika hodin, což je rychlost, na kterou nedosahuje žádný mně známý výrobce uzavřeného softwaru. Tento model také zajišťuje kontinuitu vývoje softwaru. Pokud vývojáři odejdou, nahradí je jiní. Dokud bude o program zájem, nezemře. Naopak, pokud zanikne subjekt vytvářející uzavřený software, zaniká i software samotný, byť je třeba oblíbený a užívaný.

Do kteréhokoliv projektu se můžete (a nemusíte) zapojit i vy. Můžete komunikovat i pracovat přímo s vývojáři. Můžete si zvolit formu pomoci (pomoc s vývojem, pomoc s testováním, pomoc s financemi, návrh nových vlastností, tvorba dokumentace, překlad rozhraní do češtiny apod.), můžete si zvolit množství investovaného času, nebo to podstupovat vůbec nemusíte. Záleží na vás.

Vybavení

U proprietárních operačních systémů jste možná zvyklí dostat pouze holý operační systém s minimem aplikací. Linuxové distribuce však obsahují prakticky veš-

kerý software, který vám umožní se systémem okamžitě začít pracovat. K dispozici je skoro vše, o co by člověk mohl mít zájem, tj. kancelářské balíky, internetové prohlížeče, e-mailoví klienti, multimediální přehrávače a editory, vědecký a vzdělávací software, programátorské nástroje, serverové služby a mnoho dalšího softwaru.

Cena

Cena GNU/Linuxu je komplikovaná věc, zejména proto, že jsou s ní spojeny předsudky, které je třeba zbořit. Ale začněme od začátku. Linuxové distribuce bývají zdarma. Bývají. Ale ne všechny jsou. Existují i komerční distribuce, respektive komerční verze distribucí, a ty mohou stát pěkných pár peněz. Svoboda softwaru neznamená software zadarmo, byť tak distribuován být může a v řadě případů tomu tak opravdu je.

S nulovou cenou, která bývá v souvislosti s GNU/Linuxem často zmiňována (bohužel na úkor jiných, dle mého soudu podstatnějších vlastností), se však pojí předsudky. Co je zadarmo, bývá podezřelé. Ať už kvůli možným dodatečným nákladům, nebo pochybné kvalitě.

GNU/Linux tak v očích některých lidí získává nádech „levné náhražky“. Jenomže my už víme, že GNU/Linux není náhražka, nýbrž alternativa. Také víme, že může existovat i v komerčních podobách. A stejně tak víme, že GNU/Linux vzniká spoluprací mnoha lidí, kteří tím, že sledují vlastní záměry (vývoj pro osobní potřebu), prospívají všem, a přitom obcházejí cenový systém. Proto je vazba cena a kvalita u tohoto typu produktu zcela neprůkazná.

Dlužno dodat, že z hlediska ekonomických nákladů nemůže být GNU/Linux zdarma nikdy. I když si opatříte nějakou distribuci bezplatně, přizpůsobit se novému prostředí zabere jistý čas. A minimálně tento čas je cenou, kterou jste za GNU/Linux zaplatili.

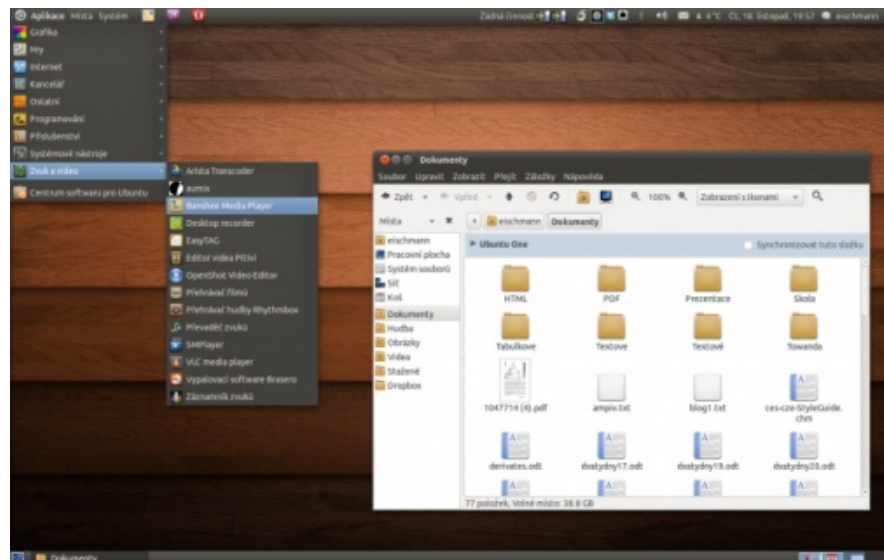
Závěr

Nepochybně jsem řadu věcí nezmínil. Nejen v mých silách postihnout vše. Ostatně, kdyby se mi to podařilo, byl by dokument nesrovnatelně rozsáhlejší. Už takto mám pocit, že většinu zájemců odradí od přečtení jeho momentální rozsah, ale budiž. Pokud jste se dostali až sem, měli byste mít základní představu o tom, co je to GNU/Linux, a snad už i kostru toho, proč jej používat.

Možná vás tento text navnadil, nebo naopak odradil. Já nemohu než doporučit vlastní zkušenost. Používáte-li systém, který vám vyhovuje, doporučuji u něj zůstat. Jiný systém vás v tomto případě jen stěží učiní šťastnějším. Máte-li zájem o GNU/Linux, zkuste se porozhlédnout po informačních zdrojích, které se ho týkají, najděte si nějakou live distribuci, třeba Slax, a vyzkoušejte ji. Budete-li stále nadšeni, zkuste nějakou klasickou distribuci, třeba Ubuntu. Tu nějakou dobu používejte a sami se rozhodněte, který systém je pro vás lepší. Volba je na vás.

.....
 Článek vyšel původně na blogu autora: *Proč používat GNU/Linux?*

Plocha
Ubuntu 10.10



GNOME 3.2: Leštění začalo

Jiří Eischmann

Na jaře 2011 prošlo GNOME revoluční změnou a přineslo mnohé změny jak na povrchu, tak pod povrchem. To byl ale pouze začátek. GNOME se probralo z ospalého vývoje a verze 3.2 přináší počet změn, na který jsme nebyli u jednotlivých vydání GNOME 2 zvyklí.

Rekapitulace

Ať se vám to líbí nebo ne, výrazná změna ve vývoji vždy přináší ostré hrany. Vydání první verze se nedá odkládat donekonečna a uživatelé se musí smířit s tím, že ze začátku přijdou o trochu pohodlí. Ti, kteří přecházeli z KDE 3 na KDE 4, by mohli vyprávět. Musím ale říci, že vývojáři GNOME se s tímto problémem poprali velmi dobře. GNOME 3.0 nepřineslo zdaleka takové problémy jako KDE 4.0 a bylo použitelné a stabilní. V [jarním článku o GNOME 3.0](#) jsem psal, že přechod doporučuji jen tzv. early adopters. Po půlročních zkušenostech musím toto doporučení trochu pozměnit: Myslím, že GNOME 3.0 bylo vhodné pro všechny uživatele.

Já jsem přešel na GNOME 3 s příchodem Fedory 15. Nejdříve pouze na osobním notebooku, ale po čase jsem zjistil, že je opravdu natolik stabilní, že s ním nebudu mít problém ani na pracovním notebooku, kde jsem chtěl zůstat ještě nějaký čas u ověřeného GNOME 2. Důvod, proč jsem přešel na GNOME 3 i na pracovním notebooku, byl ten, že jak si člověk zvykne na jinou práci s desktopem, už se mu těžko v práci vrací ke klasickému desktopu á la Windows 95 v podobě GNOME 2. Dnes máme GNOME 3 i na hlavním domácím počítači a zbytek rodiny si zvykl velmi rychle.

Začalo leštění

GNOME 3.0 bylo povedené vydání. Nicméně určité ostré hrany v podobě funkční regrese, nižší stability atd. tam byly. Proto vývojáři strávili značnou

část času při vývoji verze 3.2 leštěním – přidáváním funkcionality, která v 3.0 chyběla, laděním stability a úpravami, které si žádají uživatelé. Do vydání 3.0 mohli vývojáři čerpat odezvu pouze od omezeného kruhu testerů a early adopters. Na jaře se však dostalo nové GNOME mezi masu uživatelů a vývojáři mohli pozorovat, jak se s ním uživatelé poperou. Celá řada věcí byla upravena nebo změněna na základě odezvy od uživatelů:

- **Jednodušší změna velikosti oken** – v rozích a krajích oken mají nyní uživatelé mnohem větší „vůli“, takže je mnohem jednodušší chytit okraj okna a táhnout ho. Z vlastní zkušenosti můžu říct, že je to velmi příjemná změna.



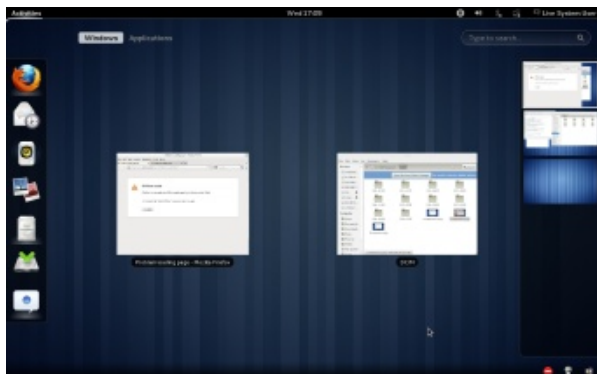
Nyní můžete uchopit okraj okna i několik milimetrů za hranou

- **Provázání částí Nastavení systémů odkazy** – části nastavení, které spolu souvisí, jsou provázány odkazy, např. **Klávesnice** s **Rozložením klávesnice**.

- **Více šetří místem** – výchozí motiv vzhledu Adwaita byl kritizován za to, že příliš plýtvá místem. Tyto výtky byly vyslyšeny a byla zmenšena tlačítka, lišty, odsazení atd. Nicméně nejsou to tak zásadní změny, aby uspokojily ty, kteří vyžadují maximálně úsporné prostředí.
- **Stále viditelný přepínač ploch** – ve verzi 3.0 zajížděl v náhledu oken Činnosti přepínač ploch částečně mimo obrazovku i na velkých displejích. Uživatele tak museli myší najíždět doleva, jen aby viděli, kolik mají otevřených ploch a co na nich je. Nyní se přepínač zobrazuje vždy, pokud pracujete minimálně se dvěma plochami. Naopak zůstává schovaný při jedné používané ploše, aby zbytečně nerušil ty, kteří plochy nepoužívají.



GNOME 3.0: Náhled aplikací se zataženým přepínačem ploch



GNOME 3.2: Nyní se přepínač zobrazuje celý

- **Větší zvýraznění běžících aplikací** – uživatelé si stěžovali, že zvýraznění běžících aplikací v Dashu v náhledu **Činnosti** je nedostatečné a je špatně vidět, jestli se jedná o spuštěnou aplikaci nebo pouze o zástupce. Nyní je zvýraznění patrnější, nicméně to není žádná radikální změna.
- **Počítadla zpráv** – možnost odpovídat na zprávy přímo v upozorněních nebo z Shellu je věc, která udělala na lidi, kterým jsem GNOME 3 ukazoval, největší dojem. Nicméně mělo to zásadní nedostatek, člověk jinak nezjistil, jestli mu někdo z kontaktů, s kterým si psal, nenapsal nějakou zprávu, když si odskočil třeba na kávu. I pro mě bylo tady toto jedno z největších negativ GNOME 3.0, protože počet zpráv, které jsem přehlédl, výrazně vzrostl. Nyní najdete u zástupce každého kontaktu počítadlo, které zobrazuje zprávy, které vám došly, ale ještě jste si je nestihli přečíst. counter.png Nyní můžete vidět, kolik máte u kontaktu nepřečtených zpráv

Provázání s webem

Web je dnes nedílnou součástí života každého uživatele počítače. Webový prohlížeč se stal nejpoužívanější aplikací a mnohdy aplikací jedinou, kterou

používáme. GNOME 3 se snaží tento posun v používání počítače reflektovat a přináší několik novinek, které prostředí těsně provazují s webem.

Webové aplikace – v GNOME 3.2 je možné z každé webové stránky udělat desktopovou aplikaci. Zvětšuje se počet aplikací, které jsou vlastně jen webovou stránkou v samostatném okně. Uživatelé GNOME mají nyní univerzální způsob, jak si takové aplikace vytvářet. Není problém si tak udělat aplikaci Gmail nebo Angry Birds. Nevýhodou je trochu to, že k tomu potřebujete prohlížeč Epiphany, který není zrovna příliš oblíbený. Většina lidí preferuje Mozilla Firefox, Chromium nebo Operu.



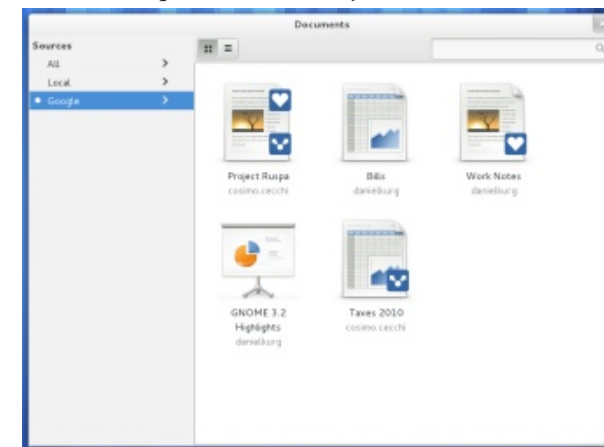
Spouštěč webové aplikace Twitter, zdroj blogs.gnome.org

Online účty – další propojení desktopu s webem by mělo být v GNOME 3 skrze online účty. Věci jako pošta, kontakty, dokumenty, kalendáře atd. jsou dnes čím dál častěji uloženy online (v cloudu, na vzdáleném serveru...). Vývojáři GNOME se snaží tento trend reflektovat a přes **Online účty** umožňovat přístup k těmto datům ostatním aplikacím, jakoby se jednalo o data uložená lokálně. V budoucnu by tak třeba Evolution už nemusel řešit přístup ke kalendáři nebo kontaktům v Gmailu pomocí řešení vlastního, ale mohl by využít společné.

Kontakty a dokumenty

Kontakty – aplikace jednoduše pojmenovaná **Kontakty** má za úkol integrovat kontakty z různých služeb do jednoho seznamu, kde může uživatel kontakty spravovat a kde jsou k dispozici dalším aplikacím v GNOME. Stejně jako u **Online účtů** se zatím jedná jen o takovou funkční ukázkou, která toho moc neumí. Nicméně to považuji za velmi dobrý nápad a příslib do verze 3.4.

Dokumenty – je aplikace, která tak trochu konkuruje správci souborů Nautilusu. Na rozdíl od něj se ale zaměřuje pouze na dokumenty a nezobrazuje je tradičním pohledem souborů. Je také první aplikací, která naplno využívá **Online účty**, protože uživateli nabízí i dokumenty, které jsou vzdáleně uloženy třeba v Google Docs. Snaží se uživatele odstínit od toho, z jakého zdroje soubory pochází. Ten by měl pracovat s lokálně uloženými soubory stejně jako s těmi uloženými vzdáleně. Aplikace je napsaná v JavaScriptu, který je v GNOME čím dál populárnější a rozhraní aplikací se v něm bude psát čím dál častěji.

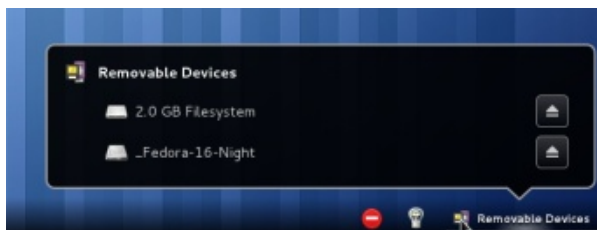


Aplikace Dokumenty, zdroj GNOME 3.2 release notes

GNOME Shell

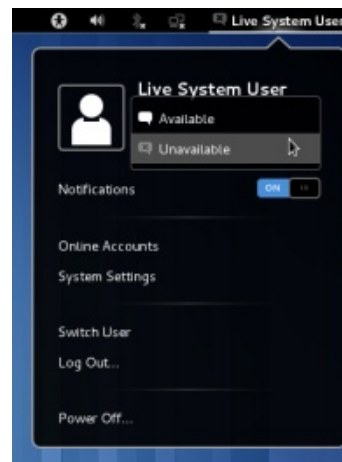
Novinek se dočkalo také samotné rozhraní – GNOME Shell. A nebylo jich málo:

- **Prohloubení integrace IM** – jak jsem psal, integrace instant messagingu do GNOME Shellu se setkala s pozitivním přijetím u uživatelů. Nyní se ještě více prohlubuje. Už nemusíte spouštět samostatnou aplikaci (Empathy). Přihlásit se můžete přes user menu vpravo nahoře, vyhledávat kontakty přes náhled **Činnosti** a psát můžete stejně jako v GNOME 3.0 také přes GNOME Shell.
- **Správa výměnných disků** – to byla jedna ze slabin verze 3.0. Výměnné disky bylo možné spravovat pouze v Nautilusu. Nyní to můžete provádět i přes Shell. Po připojení disku se objeví upozornění, které vám nabídne akce, které můžete se zařízením provést. Disk můžete kdykoliv odpojit vpravo dole v oznamovací oblasti.



Výměnné disky lze spravovat přímo v GNOME Shellu

- **Vypínání upozornění** – pokud se chcete opravdu zaměřit na nějakou činnost a nechcete být rušeni, můžete vypnout zobrazování upozornění. Dosud to bylo spojeno se statusem, který si nastavíte pro IM, nyní už jsou tato dvě nastavení oddělena.



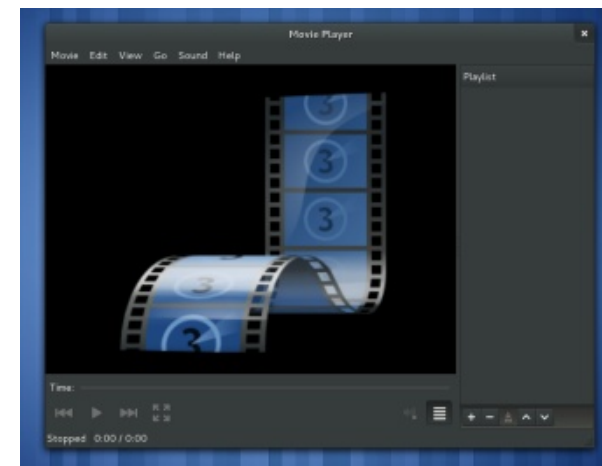
Vypínání upozornění v nabídce uživatele

- **Vypnutí/uspání počítače** – ve verzi 3.0 nebyla viditelná volba pro vypnutí počítače. Designéři GNOME argumentovali tím, že uživatel počítač vypínat nemusí, stačí jej uspávat. Nicméně se to setkalo s velkým nepochopením uživatelů a i já si myslím, že je to asi největší úlet, který GNOME 3 přineslo. V nové verzi došlo ke změně. GNOME zjistí, jestli funguje uspávání, a pokud ano, nabídne pouze uspávání. Pokud ne, nabídne jen vypnutí. Samozřejmě i nadále existuje rozšíření, které zobrazí obě volby.

Vylepšení vzhledu

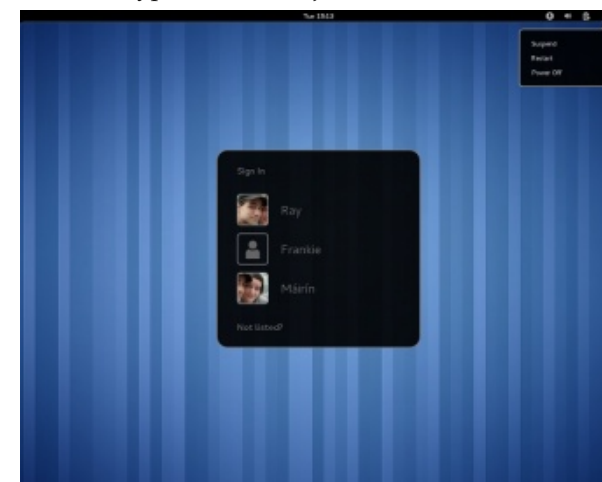
Kromě změn, které jsem zmínil v úvodu článku, designéři zapracovali i na dalších změnách ve vzhledu:

- **Tmavá varianta vzhledu** – u některých typů aplikací, např. u grafických editorů, je populární tmavé rozhraní. GNOME se tomuto snaží vyjít vstříc a umožňuje aplikacím využít tmavou variantu motivu. Zatím se s tím můžete setkat u aplikací Totem a Eye of GNOME, u kterých je to podle mého názoru zbytečné a jen to narušuje konzistentnost vzhledu.



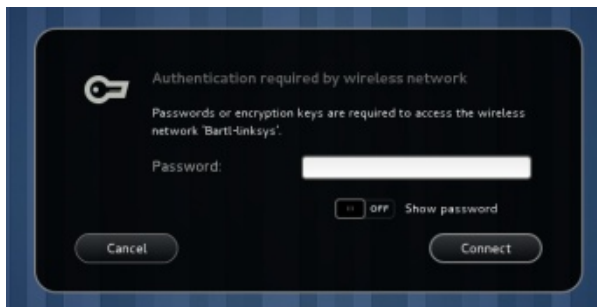
Totem v tmavém provedení

- **GDM jako GNOME Shell** – výrazného vylepšení vzhledu se dočkala i přihlašovací obrazovka GDM. Nyní více zapadá do vzhledu GNOME Shell. GDM přibyla konkurence v podobě LightDM, který vznikl také kvůli tomu, že GDM mělo nemoderní vzhled a nešlo skinovat. Skinovat nejde i nadále, ale alespoň už vypadá moderněji.



Nová podoba přihlašovací obrazovky

- **Lepší antialiasing rohů** – zaoblené rohy oken byly v dřívějších verzích GNOME poněkud kostrbaté. Nyní vypadají jejich hrany mnohem hladší.
- **Dialogy po vzoru GNOME Shell** – ve verzi 3.0 mělo hodně dialogů ještě vzhled GNOME 2, ve verzi 3.2 už jsou udělány ve stylu GNOME Shell.



Novou podobu mají i dialogy

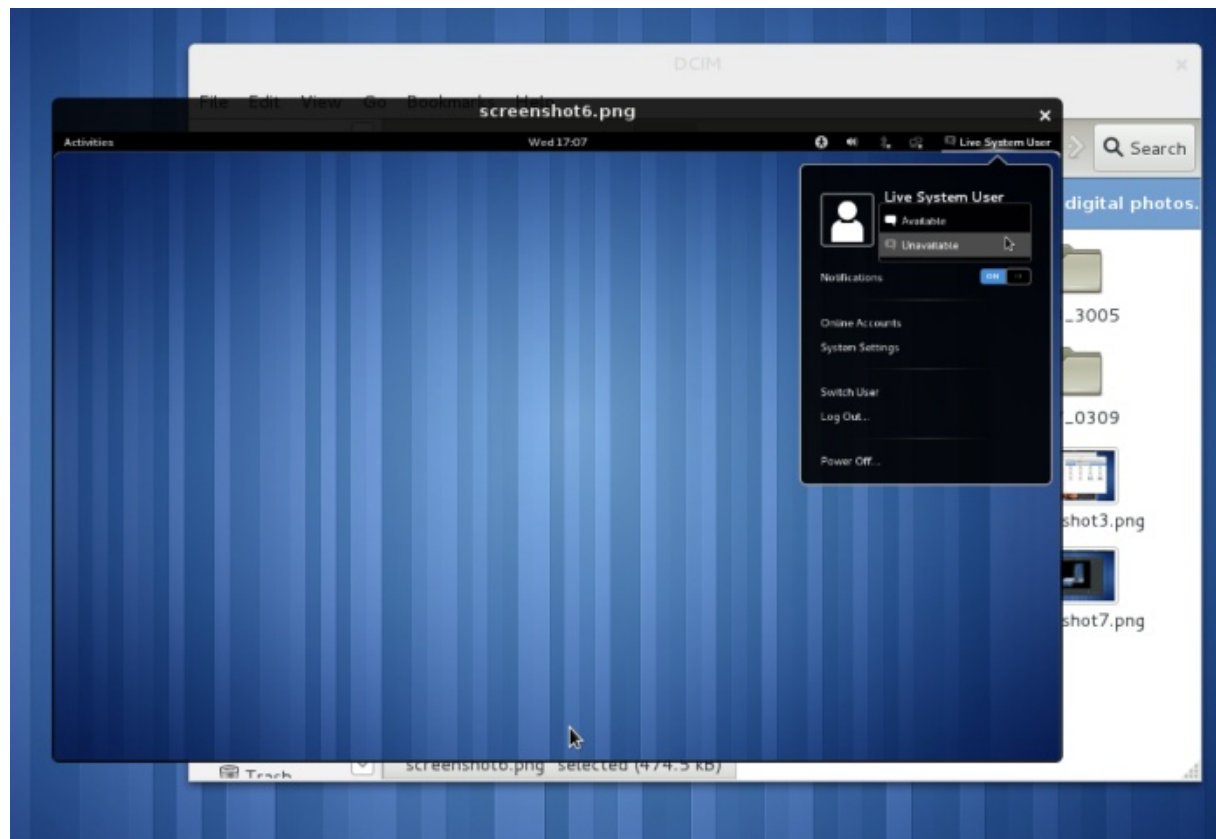
A mnoho dalšího: některé ikony byly přemalovány, zlepšil se vzhled Nautilu, zobrazení chatu v GNOME Shell bylo vylepšeno atd.

Dotykové obrazovky

Zařízení s dotykovými obrazovkami jsou dnes čím dál populárnější. A GNOME k tomuto trendu není hluché. GNOME Shell byl sice navržen tak, aby se dobře ovládal na dotykových obrazovkách, ale hodně věcí ve verzi 3.0 využití GNOME na tabletech efektivně bránilo. Vývojáři se na to zaměřili a nyní by se mělo GNOME na dotykových obrazovkách ovládat mnohem lépe. Mělo by fungovat rotování obrazovky, a pokud GNOME nedetekuje žádné polohovací vstupní zařízení (myš,...), vypne zobrazení kurzoru myši a začne využívat softwarovou klávesnici, která byla také kompletně celá přepsána.

Náhledy v Nautilu

Příjemných zlepšení se dočkal i Nautilus. Kromě drobných vylepšení rozhraní přibyla možnost náhledů.

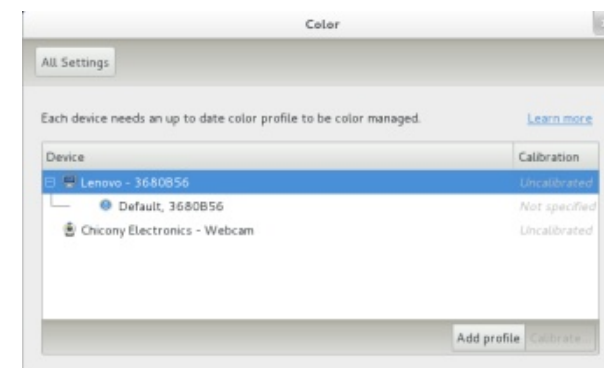


Náhled obrázku v Nautilu

Nyní si můžete po stisknutí mezerníku nechat zobrazit obrázek nebo se podívat na film, či si poslechnout hudební soubor. Rychle tak zjistíte, co daný soubor obsahuje.

Správa barev

Stejně barvy mohou vypadat na různých monitorech zcela různě. V práci to denně vidím na dual-headu. Ti, kteří pracují například s fotografiemi, potřebují, aby barvy vypadaly na všech obrazovkách stejně nebo aby vypadaly stejně i po vytisknutí. Pro ně GNOME 3.2 přináší přehledný správce barev, který umožňuje import barevných profilů, kalibraci atd.



Správa barev podle GNOME

Dokumentace

S přechodem na GNOME 3 se přechází také na nový značkovací jazyk pro dokumentaci – Mallard. V něm nepředstavuje dokumentace monolitický dokument jako u Docbooku, ale sadu nezávislých dokumentů, které se dají pružně kombinovat a navzájem na sebe odkazovat. Vychází z toho, že uživatel míří do dokumentace pro konkrétní návod, ne čítá dokumentaci jako román. Mallard má navíc užší zaměření, takže je jednodušší než Docbook. Ve verzi 3.2 do něj byly přepsány nápovědy Accerciser, Anjuta, Brasero, Cheese, Eye of GNOME, Evolution a Vinagre. Nápovědy prošly také výraznou obsahovou aktualizací.

A mnoho dalšího...

- Podpora Apple Filing Protocol, který slouží pro sdílení dokumentů mezi počítači Apple.
- Zlepšená práce s certifikáty.
- Empathy umí posílat SMS a volat na telefonní čísla. Má přepracovanou historii konverzací.
- Network Manager 0.9 umožňuje rychlejší přepínání mezi sítěmi, zlepšuje podporu wifi, WiMaxu...
- Přepracovaný dialog pro výběr písma.

- Zlepšení stability a výkonu správce oken Mutter. Výrazné vylepšení běhu 3D her v režimu celé obrazovky.

Lokalizace

GNOME je tradičně dobře lokalizováno. Verze 3.2 je přeložena do více než padesáti jazyků z více než osmdesáti procent. Patří mezi ně i čeština, do které je dokonce GNOME přeloženo zcela. Kvůli novým dokumentacím se trochu zhoršila jejich lokalizace, nyní je přeloženo třicet procent.

Slovenština je na tom jako už tradičně hůře, ale již zhruba rok se zlepšuje. Nyní má 61 % přeloženého rozhraní. U dokumentace je bohužel stále na nule.

Kompletní desktop, bez ohledu na to, co běží pod ním

V tomto článku jsem se nemohl věnovat všem novinkám hlouběji, i když by si to určitě zasloužily. Bylo jich totiž tolik, že jeden článek je může jen stěží pokrýt. GNOME 3 plní to, co od něj všichni očekávali, tedy že zase nastartuje zájem vývojářů a zintenzivní vývoj, který u GNOME 2 hodně zvolnil. Osobně se mi líbí směr, kterým se GNOME ubírá.

Nejde jen o změnu rozhraní, ale designéři a vývojáři se snaží linuxový desktop posunout dál ve všech směrech. Např. většina dialogů byla kompletně přepracovaná a jde vidět, že se nad nimi autoři zamýšlí. Nekopíruje se slepě konkurence, která s sebou větší tahne břemeno starých konceptů, ale vždy se se sbírají všechny existující implementace a nalézají se nejlepší řešení bez zatížení minulostí.

Líbí se mi také, že se GNOME již nespolehá na distribuce, ale snaží se nabídnout kompletní desktop. GNOME 2 mělo některá hluchá místa a záleželo na distribuci, jak si GNOME upravilo a hluchá místa vyplnilo. GNOME se tak v různých distribucích výrazně lišilo kvalitou. Přístup u GNOME 3 je nabídnout kompletní desktop bez ohledu na to, co běží pod ním, to je jen implementační detail.

GNOME 3 asi nikdy nebude vyhovovat konzervativním zastáncům konceptu „Windows 95“. Pro ty je tu Xfce, LXDE a další. Nebude taky nikdy vyhovovat těm, kteří vyžadují, aby si mohli všechno nastavit do posledního detailu. Pro ty je tu KDE. Těm ostatním ale doporučuji, aby dali GNOME 3 šanci. Já jsem mu ji dal a nelituji.

Linuxová počítačová učebna: Výukové programy a hry pro děti mateřských a základních škol prvního stupně

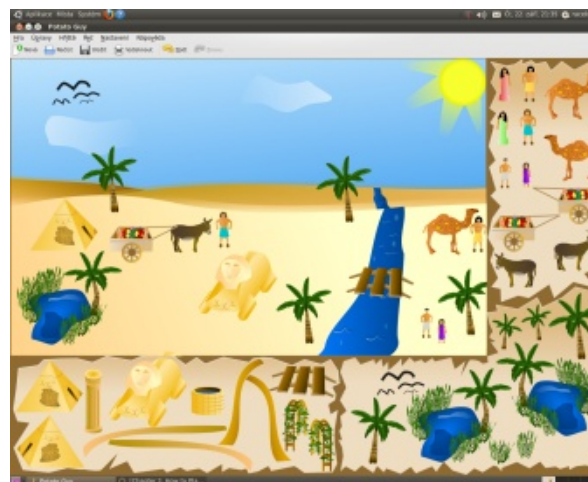
Luděk Šťastný

O linuxové počítačové učebně s Edubuntu, Ubuntu pro vzdělávání. V tomto článku se dozvíte, jaké výukové aplikace a hry používají naši nejmenší návštěvníci.

Operační systém Edubuntu má již v základní výbavě spoustu skvělých aplikací, u kterých se i nejmenší děti zabaví a mnoho nového naučí. U této věkové kategorie je jen malý rozdíl mezi hrou a výukovým programem a existují též komplexní balíky doporučené pro výuku v mateřských a základních školách. Mě zajímají hlavně hry edukační a soutěživé, nyní si ty nejzajímavější představíme a podrobně popíšeme jejich funkce, u těchto ročníků nám zcela dostačují již nainstalované balíčky:

Potato guy (též s názvem KTuberling)

Tato skvělá kreslicí a konstrukční hra zabaví malé i velké účastníky. Hráč má za úkol na předem připravené ploše oživit hru různými tématy (např. vyprahlou poušť zaplnit objekty ze světa starého Egypta, do prázdného údolí umístit domy a dopravní prostředky, vybavit středověký hrad různými postavkami s tématem tučňáka) nebo vylepšit vzhled postavičky (právě zde se objevuje bramborový chlapec netrpělivě čekající na zkoušení různých převleků či paruk). Situací je k dispozici celkem osm a naši účastníci dětských táborů rádi soutěží o nejlépe propracované téma.



KTuberling

Vzdělávací sada GCompris

Vynikající sada výukových programů s nejrůznějším zaměřením. Její obrovskou výhodou je široký záběr dle věku účastníků, s aplikací mohou pracovat a zabavit se děti i dospělí. Po spuštění budete přivítáni přehledným rozhraním, v jehož levé části lze spouštět dostupné aplikace. Tyto jsou přehledně rozděleny do kategorií (objevitelské, výzkumné, matematické a zábavné aktivity, poznej počítač, hlavolamy či strategické hry).

Pro začátečníky s prací na počítači vřele doporučuji **Padající slova**, kde je třeba daný výraz napsat rychleji, než dopadne na zem.



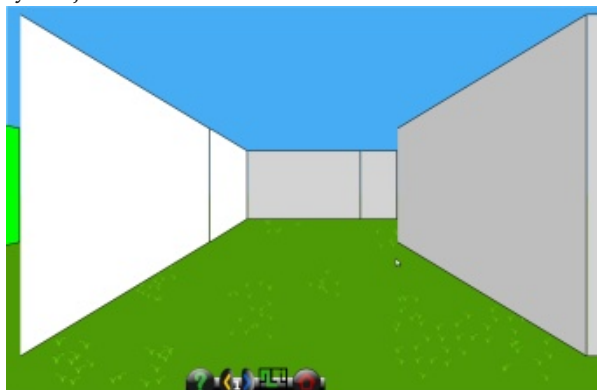
GCompris – Padající slova

Podobná hra procvičující práci s myší se nazývá **Klikni na mě**, zde má hráč za úkol kliknout na rybu dřívě, než opustí akvárium, také **Klikněte a kreslete** procvičuje tuto dovednost.



GCompris – Klikni na mě

Objevitelské aktivity nabízejí různé typy bludišť včetně trojrozměrných, ze kterých je třeba se co nejrychleji dostat.



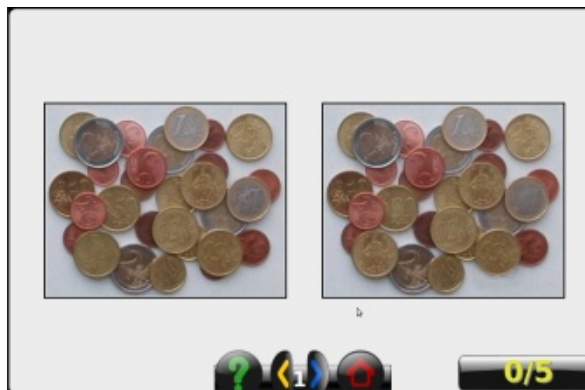
GCompris – Objevitelské aktivity

Zeměpisný program **Umísti země** je skvělá náhrada za klasické skautské skládačky. Začínáme jednoduše umísťováním kontinentů na světovou mapu, přes jednotlivé země či města.



GCompris – Umísti země

Hlavolamy obsahují známou hru najdi pět rozdíků či nejrůznější druhy skládaček.



GCompris – Hlavolamy

V zábavných, čtecích a matematických aktivitách nalezneme kromě fotbalu, hledání ukrytých předmětů a nejrůznějších početních hříček i výborný grafický editor **Tux Paint**, který si popíšeme v další sekci.



GCompris

Velmi zajímavá sekce jsou **Výzkumné aktivity**. Tyto jsou již určeny minimálně školákům, neboť vytvořit a namodelovat elektrické schéma a řídit ponorku pomocí vzduchových nádrží a výškových kormidel dá již pořádně zabrat. Zvláště ponorka zaujme i dospělé, je třeba se ponořit dřívě, než se střetne s hladinovou lodí. Pochopit systém hry není alespoň počátku vůbec jednoduché.

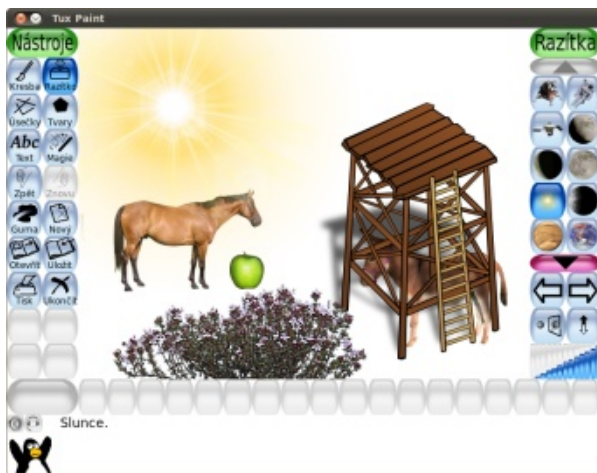


GCompris – Výzkumné aktivity

Třešničkou na dortu jsou pak strategické hry **Šachy** či **Oware**.

Grafický editor Tux Paint

Tento vynikající kreslicí program lze spustit ze sady GCompris nebo samostatně. Pro malé děti je obtížné pracovat s klasickými aplikacemi pro tvorbu grafiky (vhodný je maximálně KolourPaint, což je de facto kopie známého Malování z Microsoft Windows), proto vznikl tento program kreslení v mnohém usnadňující. Pomocí tužky lze samozřejmě standardně kreslit, k dispozici je však také vynikající ikona **Razítko**, kde malý malíř nalezne spoustu předdefinovaných zvířat, obrázky ovoce a zeleniny, ošacení, staveb či předmětů denní potřeby. Zde je opravdu možné se vyřádit a ohodnotit výsledek. Výhodou je velmi snadná možnost ukládání či tisku bez zbytečných otázek ohledně umístění souboru.



Tux Paint

KHangMan

Klasická šibenice pro jednoho hráče, kde lze nastavit skupinu hádaných slov a vybrat grafické téma. Ideální hra do rychlostních soutěží.



KHangMan

Ri-li

Logická arkáda inspirovaná klasickým hadem. Hráč má za úkol nalézt ztracené vagóny, ale pozor, po každém dalším připojeném voze se ovládaná sou-

prava zvětší a musím si dát pozor, abych do ní vedoucí mašinou nenarazil. Samozřejmostí je spousta bonusů, které mohu na trati sbírat, zajímavostí je kvíz zabývající se Listinou základních lidských práv a svobod.



Ri-li

Ze světa aplikací Mozilla

Pavel Corček

Jak z Firefoxu odstranit ICQ

Možná jste se s tím už setkali, možná ne, ale nemálo uživatelů v našem fóru podpory zcela jistě ano. Jednoho dne spustíte Firefox a nestačíte se divit, cože v něm vše přibýlo či bylo změněno. Nemuselo přitom jít o novou verzi Firefoxu, ale jednoduše si do něj jiná aplikace něco přidala. Často bez vašeho vědomí.

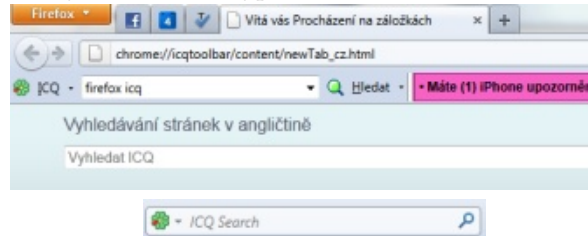
Asi nejčastějším příkladem budiž ICQ, které v rámci instalace provede následující věci:

- Přidá novou lištu ICQ Toolbar.
- Nastaví vyhledávání na ICQ Search.
- Změní domovskou stránku.

Instalátor ICQ na uživatele připravil takovou malou past. V rámci doporučeného způsobu instalace vám vše výše zmíněné nainstaluje a nastaví. Pokud jste si popisku, že toto vše bude realizováno, v instalátoru nevyšli, nedivím se vám.



Výsledek může vypadat ve Firefoxu následovně:



Být vámi, v první řadě bych oficiálního ICQ klienta zahodil a poohlédl se **po jiném klientu**. Pokud přes výše způsobené problémy chcete oficiálního klienta ICQ i nadále používat, provádějte vždy volitelnou instalaci (volba Úprava instalace z obrázku výše), kde zrušte vše, co zavání instalací něčeho do Firefoxu.

Jak vše opravit

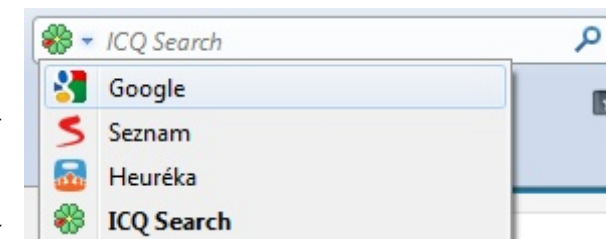
Nyní jste již v situaci, kdy „se stalo“. Následující kroky vám pomohou vše vrátit zpět.

V první řadě odinstalujte ICQ Toolbar. Pod tlačítkem Firefox či v hlavní nabídce pod Nástroje (v závislosti na tom, jaký operační systém používáte) zvolte položku Správce doplňků. V něm v sekci Rozšíření vyhledejte položku ICQ Toolbar a u ní klepněte na tlačítko Odebrat. Firefox po vás bude chtít restart a po něm bude lišta pryč.



Nyní je na čase odstranit vyhledávání skrze ICQ Search. Klepněte na ikonku po levé straně pole vyhledávání a v zobrazeném seznamu si zvolte vyhle-

dávač, který jste měli nastaven předtím. Patrně se jednalo o Google či Seznam. ICQ Search můžete v seznamu ponechat, případně jej v rámci dialogu Správce vyhledávacích modulů (poslední položka v seznamu) smazat. Není to však nutné.



ICQ se též nastavilo jako výchozí vyhledávání v adresním řádku prohlížeče, které se aktivuje, když není zadaná adresa rozpoznána jako platná adresa stránky. Pro navrácení původního stavu přejděte na konfigurační stránku about:config, vyhledejte v ní předvolbu keyword.URL, označte ji a pod proč-linux pravým tlačítkem myši zvolte volbu Obnovit.

Nyní již zbývá jen opětovné nastavení domovské stránky prohlížeče. S tím vám pomůže návod na stránkách podpory Firefoxu.

Vytváranie šablón a ich formátovanie

Peter Gažo

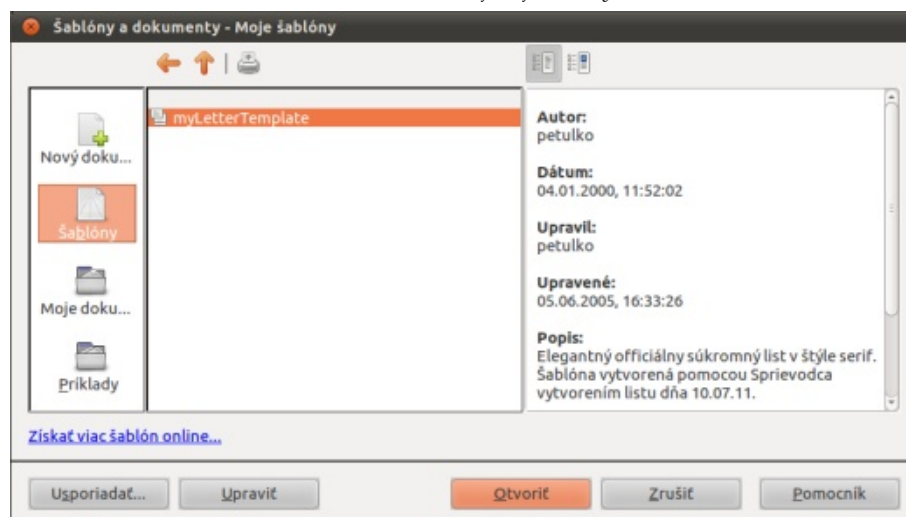
Potrebujete si vytvoriť šablóny pre rôzne dokumenty a neviete, ako nato? Alebo potrebujete upraviť už existujúce? Ak áno, prečítajte si nasledovný článok.

Šablóna je predpripravený model, pomocou ktorého vytvoríte ďalšie dokumenty. Môžete si vytvoriť šablónu pre obchodné správy a vaše kontaktné údaje budú automaticky v päte každej stránky alebo logo v hlavičke atď. Šablóna môže obsahovať všetko, čo bežné dokumenty, a to text, grafiku, sadu štýlov a rôzne užívateľské nastavenia, ako sú jazyk, predvolená tlačiareň, ale aj prispôbený panel nástrojov alebo menu. Všetky dokumenty v OpenOffice.org a LibreOffice sú založené na šablónach.

Použitie existujúcej šablóny pre vytvorenie dokumentu

1. V hlavnom menu zvolíte Súbor | Nový | Šablóny a dokumenty. Otvorí sa dialógové okno Šablóny a dokumenty.
2. V zozname na ľavej strane kliknite na ikonu šablóny, ak už nie je vybratá. Zoznam šablón sa objaví v strede tohto okna.
3. Kliknutím vyberte šablónu. V hornej pravej časti okna sa nachádzajú dve tlačidlá, pomocou jedného si pozriete vlastností šablóny, pomocou druhého náhľad šablóny.
4. Kliknutím na otvoriť sa vytvorí nový dokument zo zvolenej šablóny v programe Writer. Potom už upravujete a pracujete s dokumentom štandardne.

Otvorenie existujúcej šablóny



Vytvorenie vlastnej šablóny

Novú šablónu si môžete vytvoriť buď pomocou sprievodcu, alebo z existujúceho dokumentu.

Vytvorenie šablóny pomocou sprievodcu

Pri použití sprievodcu si zvolíte, o aký druh dokumentu ide. Otvorte menu **Súbor | Sprievodcovia** a ďalej zvolíte jednu z možností: List, Fax, Porada...

List sprievodca vás prevedie krokmi (pre ostatne dokumenty je to veľmi podobné):

1. Návrh stránky (Obchodný list alebo Osobný list).
2. Vzhľad hlavičky.
3. Položky na tlač (Prvky dokumentu ako logo, predmet, oslovenie...).
4. Prijemca a odosielateľ (Adresa odosielateľa a príjemcu, pri príjemcovi je možné použiť aj hromadnú korešpondenciu).
5. Päta (text v päte dokumentu).
6. Názov a umiestnenie.

Napr.:

1. V menu zvolíte **Súbor | Sprievodcovia** | požadovaný dokument (napr. Dopis, Porada, Fax apod.).
2. Postupujte podľa pokynov v okne sprievodcu. Tento proces je trochu odlišný pre každý typ šablóny, ale formát je spoločný pre všetky.
3. V poslednom bode sprievodcu je možné zadať názov a umiestnenie pre uloženie šablóny. Predvolený je váš priečinok šablón, ale možné vybrať aj iné miesto.
4. A na koniec máte možnosť si ihneď vytvoriť zo šablóny nový dokument.

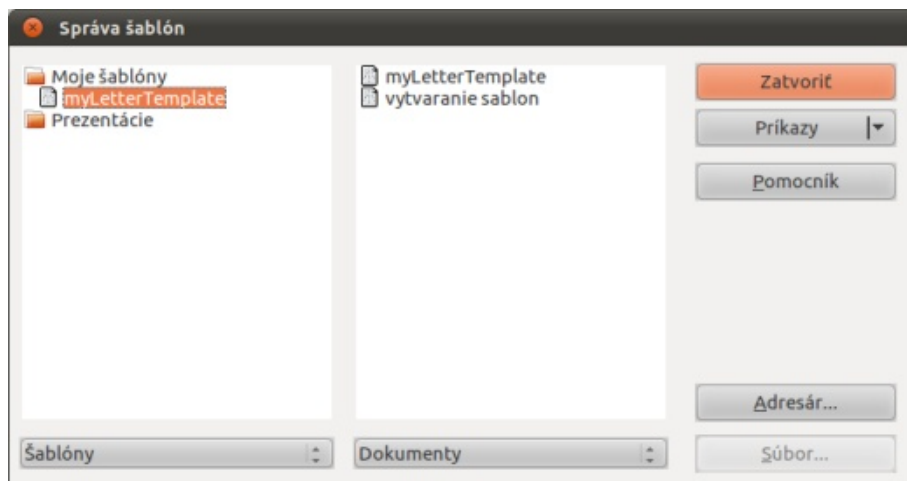
Vytvorenie šablóny z dokumentu

1. Otvorte nový alebo existujúci dokument, z ktorého chcete vytvoriť šablónu.
2. Pridajte obsah a vytvorte štýly a formátovanie, ako potrebujete.
3. V hlavnom menu vyberte **Súbor | Šablóny | Uložiť**.
4. V dialógovom okne v časti „Nová šablóna“ vyplňte názov novej šablóny.

5. V zozname „Kategorie“ si zvolíte kliknutím kategóriu, do ktorej chcete šablónu zaradiť a kliknite na **OK**.

Editovanie existujúcej šablóny

1. V menu zvolíte **Súbor | Šablóny | Usporiadať...**, otvorí sa dialógové okno **Správa šablón**.
2. V zozname na ľavej strane dvakrát kliknite na priečinok obsahujúci šablónu, ktorú chcete upraviť. Zoznam všetkých šablón nachádzajúcich sa v priečinku sa objaví pod názvom zložky.
3. Vyberte šablónu, ktorú chcete upraviť.
4. Kliknite na tlačidlo **Príkazy** a z rozbaľovacej ponuky si zvolíte **Upraviť**.
5. Upravte šablónu ako akýkoľvek iný dokument. Zmeny uložíte pomocou **Súbor | Uložiť**.



Dialógové okno správa šablón

Ako nahraďiť predvolenú šablónu inou

Ak vytvoríte dokument pomocou **Súbor | Nový | Textový dokument**, tak Writer vytvorí dokument z predvolenej šablóny pre textové dokumenty. Môžete si ako predvolenú šablónu nastaviť vlastnú, napríklad s adresou vašej firmy v hlavičke.

Nastavenie vlastnej šablóny ako východzia:

1. V hlavnom menu vyberte **Súbor | Šablóny | Usporiadať**.
2. V otvorenom dialógovom okne v ľavej časti dvojklikom otvorte priečinok obsahujúci šablónu, ktorú chcete nastaviť ako predvolenú.
3. Vyberte ju.
4. Kliknutím na tlačidlo **Príkazy** si v rozbaľovacom menu zvolíte **Nastaviť ako východziu šablónu**.

Pri ďalšom vytvorení dokumentu pomocou **Súbor | Nový | Textový dokument** bude dokument vytvorený z vašej šablóny. Veľa vecí je možné zmeniť v dialógovom okne Možnosti, ale napríklad fonty, veľkosť stránky, okraje stránok a mnoho ďalšieho je možné upraviť len nahradením východzej šablóny novou, upravenou.

Opätovné nastavenie východzej šablóny vo Writeri:

1. V hlavnom menu vyberte **Súbor | Šablóny | Usporiadať**.
2. V dialógovom okne Správa šablón kliknite na **Príkazy** a z rozbaľovacieho menu vyberte **Obnoviť východziu šablónu | Textový dokument**.

Ďalší dokument už bude vytvorený pomocou štandardnej východzej šablóny.

Písané v LibreOffice 3.3.3

Přizpůsobte si OpenOffice.org/LibreOffice svým reálným potřebám

Miroslav Hrončok

Výchozí rozhraní nejpoužívanějšího linuxového kancelářského balíku je podle mě těžko použitelné, pokud si ho ale přizpůsobíte na míru, zefektivníte svou práci na maximum.

Tento článek bude primárně o Writeru, ale většina z toho se dá použít na jakoukoli součást kancelářského balíku. Zároveň podotýkám, že používám LibreOffice, ale u OpenOffice.org to je všechno úplně stejné.

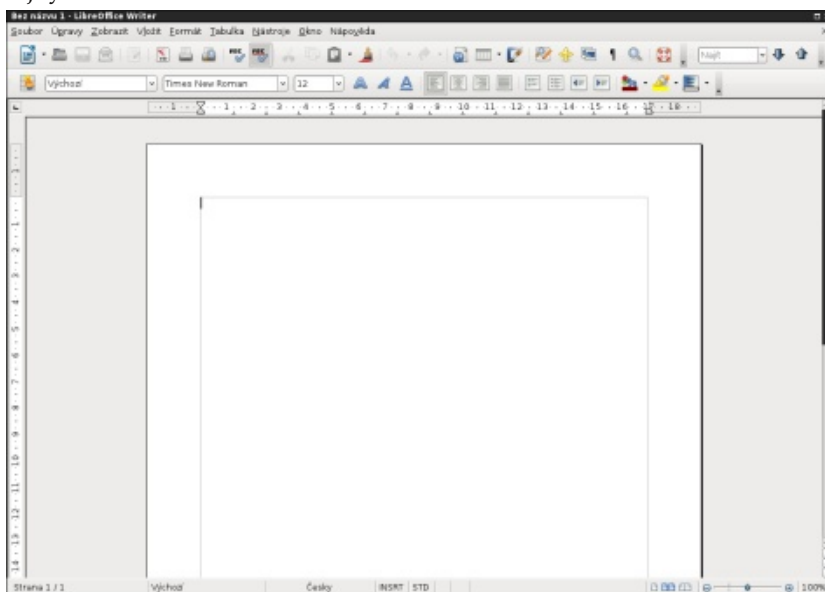
Nikdy jsem Writer neměl rád, veškeré texty jsem raději psával v obyčejném textovém editoru, jako je například Geany, a formátování jsem prováděl pomocí HTML značek. Při práci redaktora a později šéfredaktora portálu LinuxEXPRES.cz jsem ale s tímto programem musel pracovat stále více – většina autorů dodává články právě ve formátu ODT, navíc korektorka je normální člověk a, věřte nebo ne, HTML značky nejsou její šálek kávy, navíc Writer umožňuje zaznamenávat změny v dokumentu, což se u korektury hodí. Postupem času to tedy dospělo do stádia, že každý článek projde přes Writer, ať už ho autor dodá jako HTML, nebo obyčejný text.

Výchozí rozhraní Writeru je na mě příliš komplikované a ruku na srdce, kolik z vás použilo za život všechna tlačítka z panelu nástrojů? Ne, zkoušení, k čemu je to dobré, se nepočítá. V dnešním článku si tedy ukážeme, jak si toto rozhraní maximálně přizpůsobit, některé z mých úprav se vám možná nebudou líbit, nemusíte je ale dělat všechny.

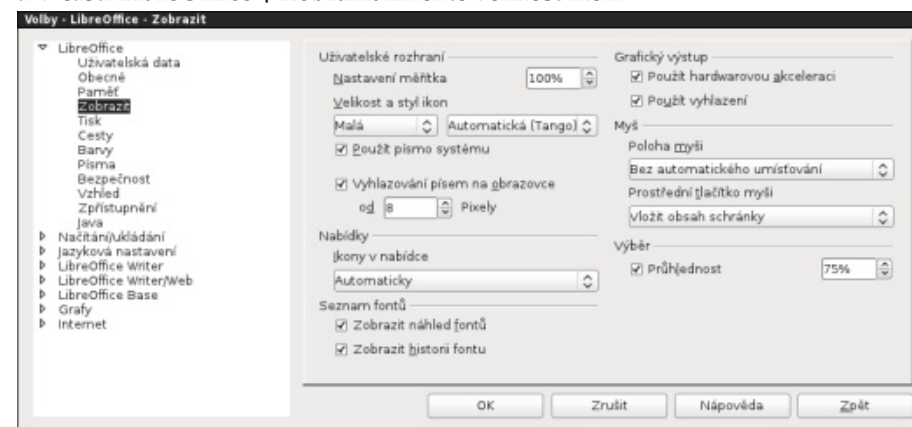
Ikony

Velikost ikon

Ne každému mohou vyhovovat obrovské ikony, které zabírají drahocenné místo pro samotný text. Pokud je chcete zmenšit, zvolte **Nástroje | Volby...** a v části **LibreOffice | Zobrazit** změňte velikost ikon.



Takto vypadá LibreOffice Writer 3.3.3 ve výchozí konfiguraci



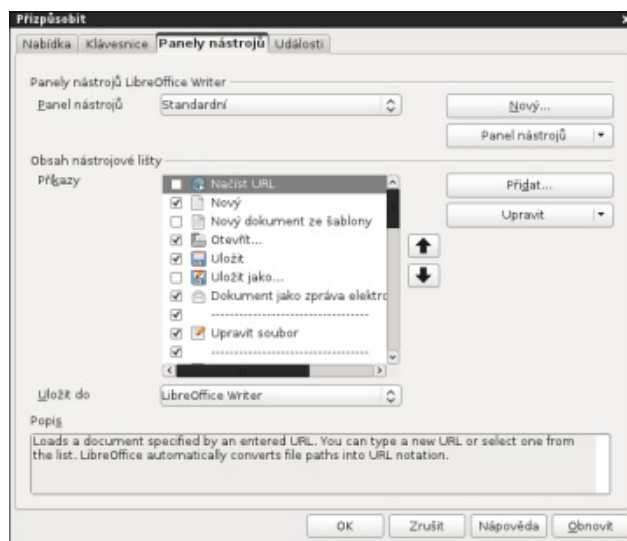
Změna velikosti ikon



Malé ikony

Pryč s nepotřebnými ikonami

I když už jsou ikony malé, stále jich je na panelu nástrojů zbytečně moc. Pomocí **Nástroje | Přizpůsobit...** | **Panel nástrojů** můžete jednotlivé ikony a nabídky skrývat. V horní rozbalovací nabídce postupně měňte jednotlivé panely a odstraňujte nepotřebné věci. Velice doporučuji odstranit nástroje na změnu formátování, přestanou vás tak totiž provokovat a začnete konečně používat styly.



Pryč s nepotřebnými ikonami

Tip: Všimněte si, že můžete i některé ikony, o kterých jste doposud nevěděli, přidat.

Když už máte na panelech jen ty ikony a nabídky, které potřebujete, můžete panely přetažením uspořádat do jednoho řádku, protože se jistě zkrátily.

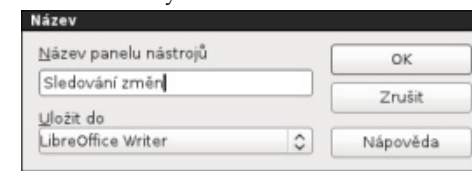
*Podobným způsobem můžete na kartě **Nabídka** odstranit položky z hlavního menu (pomocí klávesy [Del]), to už je ale trochu nebezpečné, protože až budete číst nějaký návod, můžete se ztratit. Další věcí, kterou považuji při editaci článku za zbytečnou, je **Pravítko**, to jde ale naštěstí skrýt z nabídky **Zobrazit** a tato volba se uloží pro příště.*

Vlastní ikony na panel

Teď přijde jedna z nejdůležitějších věcí. Při své práci šéfredaktora velice často používám funkci sledování změn, která ale žádné užitečné tlačítko na panel nemá,

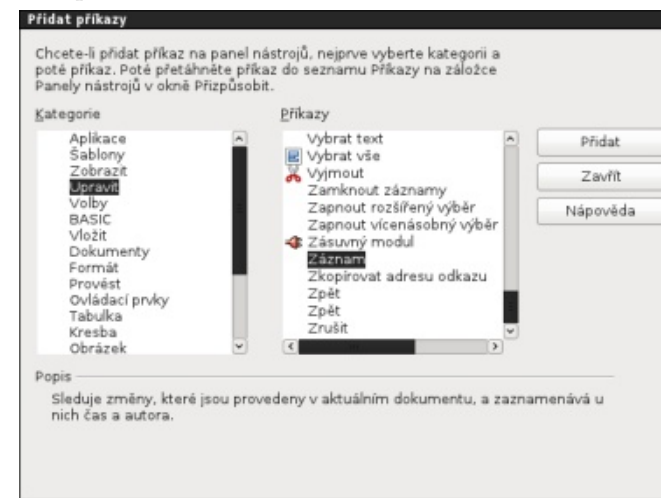
takže jsem vždy musel používat nabídku **Úpravy | Sledování změn** a v ní nejprve zaškrtnout **Záznam** a potom odškrtnout **Zobrazit**. Je jasné, že by to mělo jít lépe a hlavně rychleji. Zapátral jsem tedy a zjistil jsem, že je možné si na panel přidat libovolnou funkci z nabídky. Celá věc je velice jednoduchá a provádí se ze stejného okna jako odebrání ikon.

Nejdříve si rozmyslete, jestli chcete ikony přidat na stávající panel, nebo vytvořit vlastní. Vzhledem k tomu, že sledování změn tvoří tématický celek, rozhodl jsem se pro vytvoření vlastního panelu. Vedle rozbalovací nabídky panelů stisknete tlačítko **Nový...** a panel vhodně pojmenujete. Pokud chcete použít existující panel, pouze ho vyberte z nabídky.

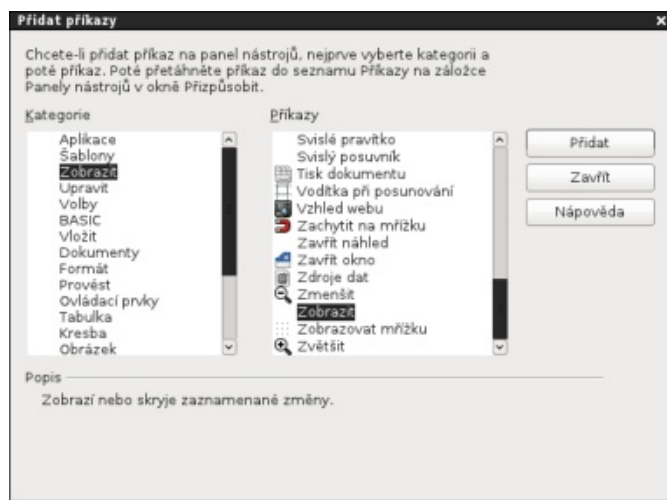


Tvorba nového panelu

Poté je třeba přidat novou položku, vedle seznamu položek klikněte na tlačítko **Přidat...** a z nabídky vyberte požadovanou funkci. Pozor, levý sloupec se nemusí shodovat s názvem nabídky, ve které je funkce přístupná. Ačkoli nástroje sledování funkcí jsou v nabídce **Úpravy, Záznam** jsem našel pod **Upravit**, ale **Zobrazit** jsem našel pod **Zobrazit**. Dá to zkrátka trochu zabrat.

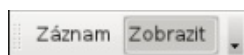


Zaznamenávání změn najdete v sekci Upravit...



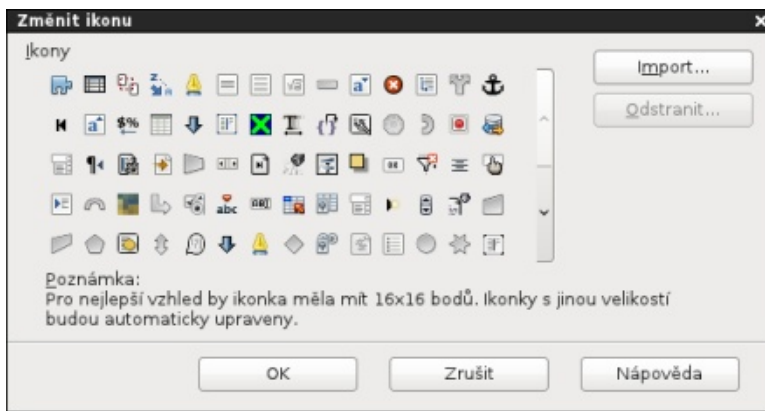
...jejich zobrazení ale v sekci Zobrazit

Některé funkce balíku nemají v nabídce svou ikonu, a proto se na panelu zobrazí ve formě textu tak jako v mém případě.



Nový panel obsahuje jen text

Vlastní ikony můžete vybrat pomocí **Upravit | Změnit ikonu**. Pomocí tlačítka **Import...** můžete použít vlastní ikonu, která není v nabídce. Stejným způsobem můžete také změnit ikony, které se vám nelíbí.



Změna ikony

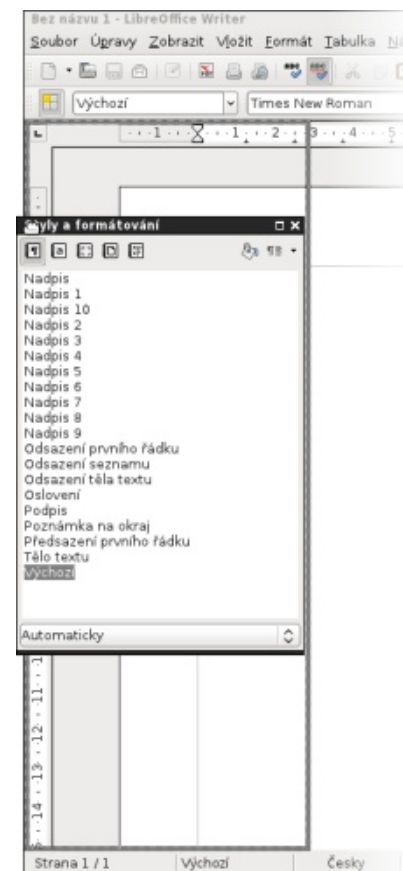


Můj nový panel na sledování změn (Záznam, Zobrazit, Přijmout nebo odmítnout)

Tímto způsobem můžete mít oblíbené funkce vždy po ruce, ačkoli vývojáři jim ikonu na panel nedopřáli.

Postranní panel se styly

Při práci se mi také velice osvědčil postranní panel se styly. Pokud se vám líbí, je velice jednoduché ho přidat, stačí nejprve zobrazit okno se styly pomocí zkratky [F11] a přetáhnout ho k levému okraji okna. Pozice panelu se sama ukládá pro další použití.



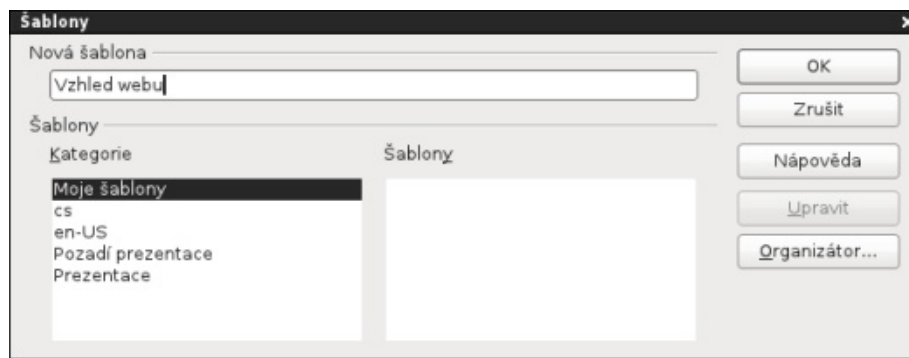
Přetažení k okraji

Postranní panel pak obsahuje na vnitřním, svislém okraji nástroj pro jeho zasouvání a vysouvání. Jen mi vadí, že nejde panel zobrazit pouze ve Writeru, ale „cpe“ se pak například i do Calcu, kde jej nepotřebuji.

Vlastnosti nového dokumentu

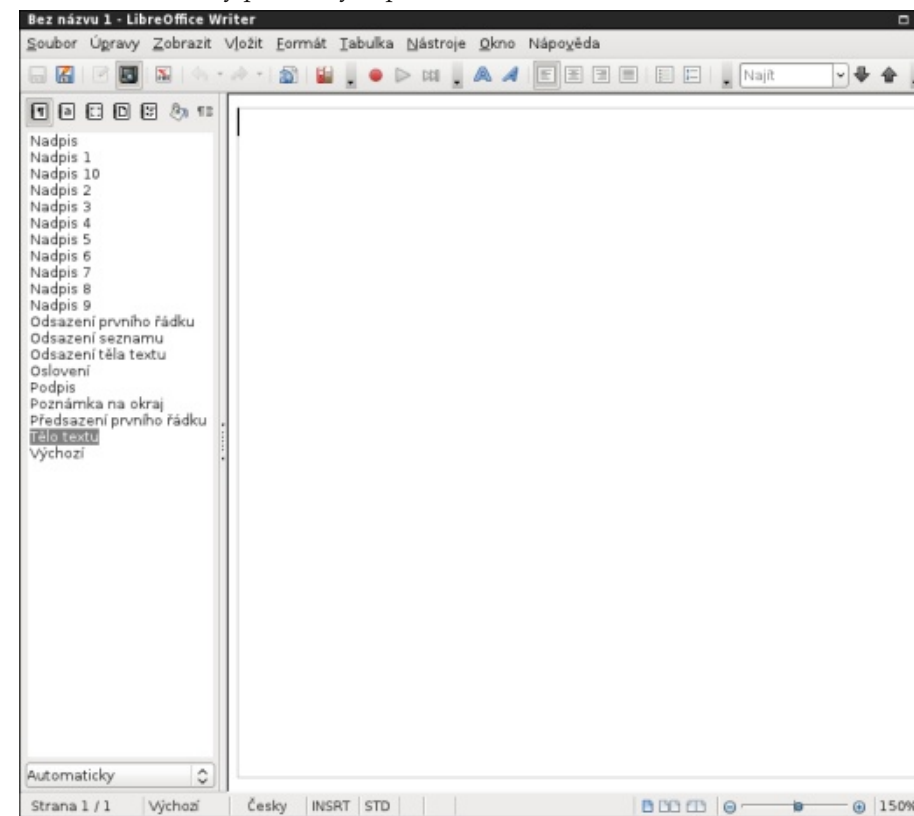
Některá nastavení nejsou vázaná na uživatele, ale na dokument. Vadí mi například, že nový dokument je v režimu **Formát tisku**, ačkoli k mé práci se lépe hodí **Vzhled webu** (přepínání v nabídce **Zobrazit**). Nebo že prvním zvoleným stylem je **Výchozí** a ne **Tělo textu**. Zobrazení zaznamenaných změn je v novém dokumentu zapnuto atd., každému vadí něco jiného.

Pokud chcete podobu výchozího dokumentu upravit, otevřete nový prázdný dokument a měňte nastavení. V mém případě zvolím **Zobrazit | Vzhled webu**, vypnu zobrazení změn a nastavím styl na **Tělo textu**. Když jste s výsledkem spokojeni, zvolte **Soubor | Šablony | Uložit...** a šablonu uložte pod vhodným názvem do složky **Moje šablony**.



Nová šablona

Poté zvolte opět **Soubor | Šablony**, ale tentokrát **Uspořádat...** Ve složce **Moje šablony** najdete novou šablonu a z kontextové nabídky vyberte **Nastavit jako výchozí šablonu**. To je vše, rozpracovaný dokument bez uložení zavřete a odteď máte nové dokumenty podle svých představ.



Takhle vypadá Writer, když ho spustím já

Vkladanie obrázkov do dokumentu a práca s nimi

Peter Gažo

V článku sa dozviete, ako do vášho dokumentu vložiť obrázky z disku alebo pripravenej galérie. Ďalej zistíte, ako zmeniť ich veľkosť alebo ako nastaviť obtekanie textu.

Vloženie obrázku do dokumentu

Obrázky môžu byť pridané do dokumentu niekoľkými spôsobmi: vložením obrázku priamo zo súboru, z grafického programu, zo skenera alebo z galérie OpenOffice.org.

Vloženie obrázku zo súboru

1. V dokumente kliknite, kam chcete obrázok vložiť.
2. Vyberte z menu **Vložiť | Obrázok | Zo súboru**.
3. V otvorenom okne Vložiť obrázok, vyberte na disku obrázok, ktorý chcete vložiť a kliknite na **Otvoriť**. Kliknutím na **Náhľad** v spodnej časti okna sa zobrazí náhľad obrázku, aby ste si mohli overiť, či máte ten správny.

Vloženie pomocou Ťahaj a pusť (Drag and drop)

Ak máte otvorený priečinok so súborom, v nejakom okne stačí obrázok chytiť a potiahnuť na požadované miesto v dokumente. Obrázok sa skopíruje do dokumentu.

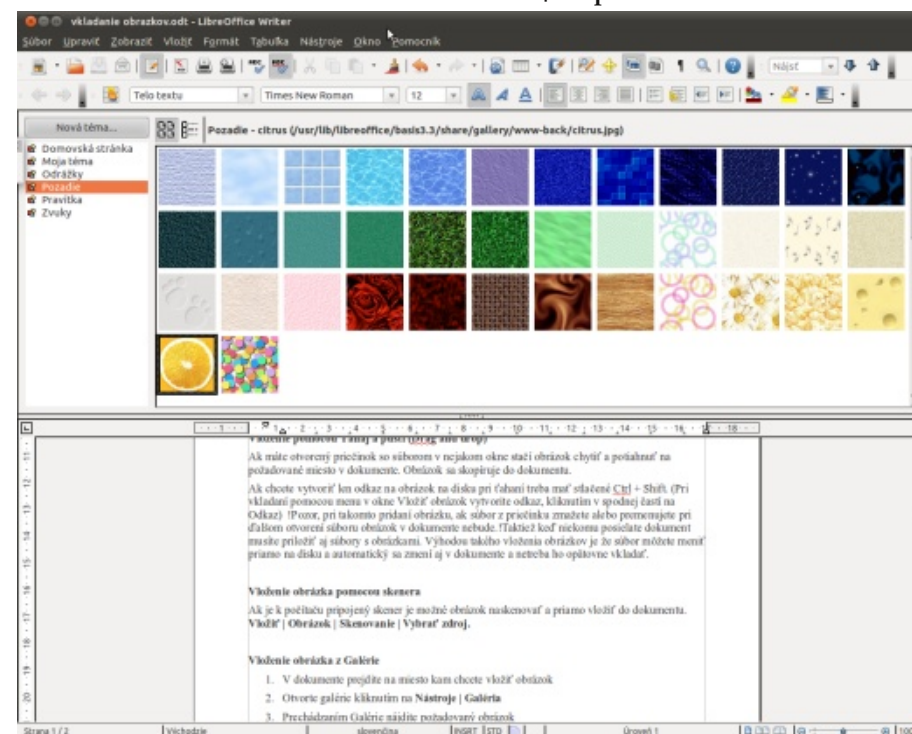
Ak chcete vytvoriť len odkaz na obrázok na disku, pri ťahaní treba mať stlačené Ctrl + Shift. (Pri vkladaní pomocou menu v okne **Vložiť obrázok** vytvoríte odkaz, kliknutím v spodnej časti na **Odkaz**)! Pozor, pri takomto pridaní obrázku, ak súbor z priečinku zmažete alebo premenujete, obrázok pri ďalšom otvorení súboru v dokumente nebude! Taktiež, keď niekomu posielate dokument, musíte priložiť aj súbory s obrázkami. Výhodou takého vloženia obrázkov je, že súbor môžete meniť priamo na disku a automaticky sa zmení aj v dokumente a netreba ho opätovne vkladať.

Vloženie obrázku pomocou skenera

Ak je k počítaču pripojený skener, je možné obrázok naskenovať a priamo vložiť do dokumentu. **Vložiť | Obrázok | Skenovanie | Vybrať zdroj**. Otvorí sa nové okno, v ktorom si vytvoríte náhľad obrázka. Potom kliknite na **OK**.

Vloženie obrázku z Galérie

1. V dokumente prejdite na miesto, kam chcete vložiť obrázok.
2. Otvorte Galériu kliknutím na **Nástroje | Galéria**.
3. Prechádzaním Galérie nájdite požadovaný obrázok.
4. Obrázok do dokumentu vložíte kliknutím na položku a potiahnutím na požadované miesto alebo kliknutím pravým tlačidlom na obrázok a z kontextového menu zvolenie **Vložiť | Kopírovať**.



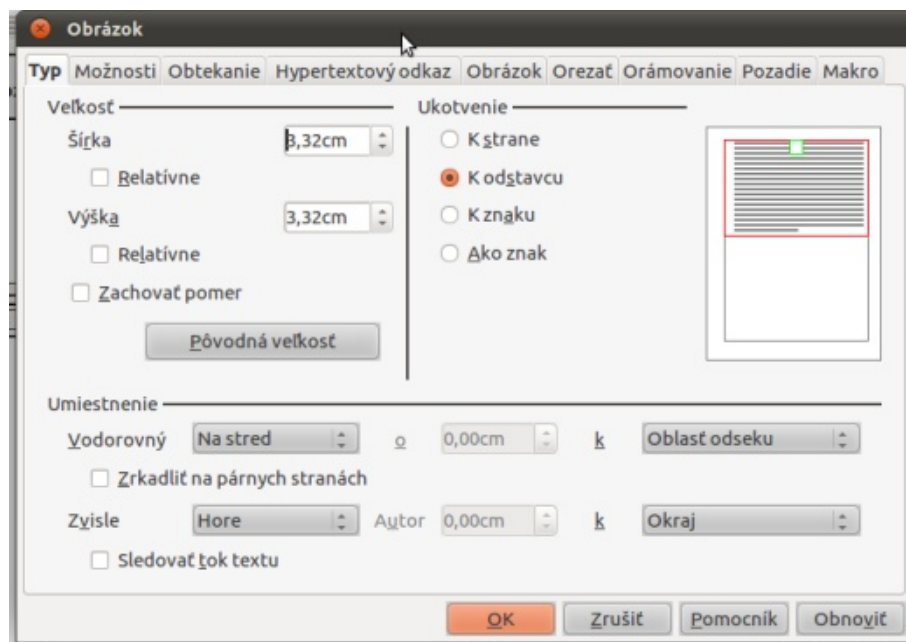
Vkladanie obrázkov z Galérie

Zmena veľkosti obrázku

Obrázok sa vloží v pôvodnej veľkosti, čo nie vždy vám musí vyhovovať. Niekedy je potrebné obrázok zmenšiť, inokedy zväčšiť. Urobíte to nasledovne:

1. Kliknite na obrázok, okolo obrázka v rohoch a v strede sa zobrazia zelené štvorčky.
2. Prejdite myšou nad tento zelený štvorček a kurzor myši sa zmení na šípky ukazujúce, ktorým smerom môžete veľkosť obrázka meniť.
3. Kliknutím a ťahaním zmeníte veľkosť obrázka.
4. Keď ste spokojný s veľkosťou obrázka, pustíte tlačidlo myši.

Ťahaním štvorčekov v rohoch môžete zväčšovať a zmenšovať obrázok ľubovoľným smerom. Kliknutím na stredné štvorčky ide zväčšiť alebo zmenšiť obrázok len jedným smerom. Ak chcete zachovať pôvodné proporcie obrázka (aby sa vám obrázok nezdeformoval), stlačte pri kliknutí a ťahaní klávesu Shift. Klávesu Shift uvoľníte až po uvoľnení tlačidla myši. Presné rozmery obrázku nastavíte v okne **Obrázok**, ktoré otvoríte kliknutím na neho pravým tlačidlom a v kontextovom menu zvolíte **Obrázok**.



Nastavenie presných rozmerov obrázku

V časti Veľkosť v prvej záložke **Typ** nastavíte šírku a výšku obrázka v centimetroch, po zvolení *Relatívne* sa hodnoty nastavujú v percentách. Ak potrebujeme zachovať proporcie obrázku v správnom pomere, stačí označiť *Zachovať pomer*. Potom sa už definuje iba jeden parameter, druhý sa automaticky dopočíta. Tlačidlo **Pôvodná veľkosť** vráti nastavenia obrázku, aké boli po vložení.

Obtekanie textu okolo obrázku

Nastavenie obtekania určujú vzťah medzi textom a obrázkom. Teda ako sa bude správať text, keď naň pretiahneme obrázok: či sa presunie pod text, alebo bude okolo obrázku atď. Možnosti sú:

Optimálne obtekanie strany

Ak sa obrázok nachádza bližšie k ľavému okraju, text obteká obrázok z pravej strany, na ľavej strane od obrázku zostane prázdny priestor. Ak je obrázok bližšie k pravému okraju, text obteká z ľavej strany. Táto možnosť je automaticky nastavená pre vložené obrázky.



Optimálne obtekanie strany

Neobtekat

S touto možnosťou je text umiestnený nad a pod obrázkom, ale nie okolo neho.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse eget erat nisi. Integer venenatis nisi eget dui euismod a auctor turpis porttitor. Duis nec neque ac sapien venenatis imperdiet. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Integer semper sapien vitae odio luctus hendrerit. Integer luctus dapibus tellus, vel posuere diam consequat vel. Integer mattis tempus auctor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus faucibus elit et purus eleifend non facilisis nisi adipiscing. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi elit diam, sollicitudin sit amet semper at, elementum sed metus. Maecenas ut lectus quam, a faucibus eros. Etiam sit sem dolor, sit aliquet sem. Maecenas egestas metus sit amet metus varius malesuada.



Nulla volutpat malesuada leo, ac rutrum quam malesuada et. Donec quis congue nunc. Integer ultrices purus ut est convallis eget ultrices felis rhoncus. Fusce dictum mauris in ante pulvinar varius. Nulla sagittis porttitor nisi, quis mattis erat convallis at. In eleifend vestibulum lectus, sit euismod erat dictum nec. Duis ut eros felis a scelerisque. Curabitur tempus ligula ac nulla aliquet egestas. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Donec eget eros dui. Ut ac nisi enim, et venenatis nisi. Nam dui enim, condimentum eget consectetur semper, posuere ac dolor. Nam lacus ante sit amet odio vehicula in placerat eros pulvinar. Ut vestibulum suscipit ornare. Pellentesque mattis odio ac nibh ullamcorper posuere.

Ut facilis cursus ligula quis facilisis. Curabitur sapien orci ullamcorper eu venenatis auctor mattis eros. Curabitur est ligula luctus at venenatis a, mollis ac dui. Morbi magna sed in, auctor in mollis id, tristique vel dolor. Nunc eget risus tellus. Praesent ac felis massa. Ut porttitor magna id elit auctor ante. Aenean tristique, tempus eu diam posuere pulvinar. Nunc pretium imperdiet nibh vitae gravida. Morbi congue pharetra sapien, in bibendum justo lacinia euismod. Fusce ac ipsum id felis luctus fringilla quis eget nibh. Integer neque justo, aliquam ac fermentum vel, dignissim in purus. Suspendisse erat ante, aliquet sed mollis et, adipiscing ac mi. Morbi dictum dignissim orci a sodales. Integer vel lectus faucibus vel mattis bibendum non sed ipsum. Morbi pulvinar dapibus sagittis, in vestibulum, urna eget ultrices dictum. In porta rhoncus mi, quis ullamcorper nibh diam nec augue. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean viverra, augue sit amet ornare dignissim, eros erat lacus turpis, quis condimentum sapien odio sit amet mi. In arcu augue, laoreet id consequat non, rhoncus luctus magna.


Praesent velit tortor, congue eget accumsan et, molestie ac mi. Nunc faucibus justo ut tellus pharetra malesuada. Sed faucibus, nibh sit amet blandi tristique, nibh risus vehicula metus, quis ornare in purus lobortis ante. Praesent ornare sodales risus, su laoreet ante laoreet ut. In hac habitasse platea dictumst. Phasellus nunc nulla, lacus vel vulputate non, tristique et est. Fusce nec sapien diam, non ornare nunc. Donec bibendum est sit justo porttitor auctor, scelerisque tortor ultrices. Proin fermentum consequat porttitor. In tempus dui in dui adipiscing dictum. Donec a lectus non magna tristique aliquet in in eros. Integer arcu mi, congue vitae mattis ac, fermentum sed mi. In porttitor dolor a odio tristique eget rhoncus risus feugiat. Cras dignissim elit eget nulla faucibus pellentesque.

Nastavené obtekanie na Neobtekat

Obtekanie strany

Text sa rozdelí a obrázok obteká z ľavej aj z pravej strany tesne okolo obrázka.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse eget erat nisi. Integer venenatis nisi eget dui euismod a auctor turpis porttitor. Duis nec neque ac sapien venenatis imperdiet. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Integer semper sapien vitae odio luctus hendrerit. Integer luctus dapibus tellus, vel posuere diam consequat vel. Integer mattis tempus auctor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus faucibus elit et purus eleifend non facilisis nisi adipiscing. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi elit diam, sollicitudin sit amet semper at, elementum sed metus. Maecenas ut lectus quam, a faucibus eros. Etiam sit sem dolor, sit aliquet sem. Maecenas egestas metus sit amet metus varius malesuada.



Nulla volutpat malesuada leo, ac rutrum quam malesuada et. Donec quis congue nunc. Integer ultrices purus ut est convallis eget ultrices felis rhoncus. Fusce dictum mauris in ante pulvinar varius. Nulla sagittis porttitor nisi, quis mattis erat convallis at. In eleifend vestibulum lectus, sit euismod erat dictum nec. Duis ut eros felis a scelerisque. Curabitur tempus ligula ac nulla aliquet egestas. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Donec eget eros dui. Ut ac nisi enim, et venenatis nisi. Nam dui enim, condimentum eget consectetur semper, posuere ac dolor. Nam lacus ante sit amet odio vehicula in placerat eros pulvinar. Ut vestibulum suscipit ornare. Pellentesque mattis odio ac nibh ullamcorper posuere.

Ut facilis cursus ligula quis facilisis. Curabitur sapien orci ullamcorper eu venenatis auctor mattis eros. Curabitur est ligula luctus at venenatis a, mollis ac dui. Morbi magna sed in, auctor in mollis id, tristique vel dolor. Nunc eget risus tellus. Praesent ac felis massa. Ut porttitor magna id elit auctor ante. Aenean tristique, tempus eu diam posuere pulvinar. Nunc pretium imperdiet nibh vitae gravida. Morbi congue pharetra sapien, in bibendum justo lacinia euismod. Fusce ac ipsum id felis luctus fringilla quis eget nibh. Integer neque justo, aliquam ac fermentum vel, dignissim in purus. Suspendisse erat ante, aliquet sed mollis et, adipiscing ac mi. Morbi dictum dignissim orci a sodales. Integer vel lectus faucibus vel mattis bibendum non sed ipsum. Morbi pulvinar dapibus sagittis, in vestibulum, urna eget ultrices dictum. In porta rhoncus mi, quis ullamcorper nibh diam nec augue. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean viverra, augue sit amet ornare dignissim, eros erat lacus turpis, quis condimentum sapien odio sit amet mi. In arcu augue, laoreet id consequat non, rhoncus luctus magna.

Praesent velit tortor, congue eget accumsan et, molestie ac mi. Nunc faucibus justo ut tellus pharetra malesuada. Sed faucibus, nibh sit amet blandi tristique, nibh risus vehicula metus, quis ornare in purus lobortis ante. Praesent ornare sodales risus, su laoreet ante laoreet ut. In hac habitasse platea dictumst. Phasellus nunc nulla, lacus vel vulputate non, tristique et est. Fusce nec sapien diam, non ornare nunc. Donec bibendum est sit justo porttitor auctor, scelerisque tortor ultrices. Proin fermentum consequat porttitor. In tempus dui in dui adipiscing dictum. Donec a lectus non magna tristique aliquet in in eros. Integer arcu mi, congue vitae mattis ac, fermentum sed mi. In porttitor dolor a odio tristique eget rhoncus risus feugiat. Cras dignissim elit eget nulla faucibus pellentesque.

Vestibulum tortor eros, laoreet at aliquam quis, egestas sit amet est. Aliquam tortor odio, bibendum non molestie a, tristique vitae ipsum. Vestibulum nec nunc leo, su rhoncus augue. Ut su lacus et eros tristique tristique. Praesent scelerisque mattis erat in

Obtekanie okolo obrázka

Na pozadie

Obrázok sa presunie za text a text bude prechádzať ponad obrázok.

Nulla volutpat malesuada leo, ac rutrum quam malesuada et. Donec quis congue nunc. Integer ultrices purus ut est convallis eget ultrices felis rhoncus. Fusce dictum mauris in ante pulvinar varius. Nulla sagittis porttitor nisi, quis mattis erat convallis at. In eleifend vestibulum lectus, sit euismod erat dictum nec. Duis ut eros felis a scelerisque. Curabitur tempus ligula ac nulla aliquet egestas. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Donec eget eros dui. Ut ac nisi enim, et venenatis nisi. Nam dui enim, condimentum eget consectetur semper, posuere ac dolor. Nam lacus ante sit amet odio vehicula in placerat eros pulvinar. Ut vestibulum suscipit ornare. Pellentesque mattis odio ac nibh ullamcorper posuere.



Ut facilis cursus ligula quis facilisis. Curabitur sapien orci ullamcorper eu venenatis auctor mattis eros. Curabitur est ligula luctus at venenatis a, mollis ac dui. Morbi magna sed in, auctor in mollis id, tristique vel dolor. Nunc eget risus tellus. Praesent ac felis massa. Ut porttitor magna id elit auctor ante. Aenean tristique, tempus eu diam posuere pulvinar. Nunc pretium imperdiet nibh vitae gravida. Morbi congue pharetra sapien, in bibendum justo lacinia euismod. Fusce ac ipsum id felis luctus fringilla quis eget nibh. Integer neque justo, aliquam ac fermentum vel, dignissim in purus. Suspendisse erat ante, aliquet sed mollis et, adipiscing ac mi. Morbi dictum dignissim orci a sodales. Integer vel lectus faucibus vel mattis bibendum non sed ipsum. Morbi pulvinar dapibus sagittis, in vestibulum, urna eget ultrices dictum. In porta rhoncus mi, quis ullamcorper nibh diam nec augue. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean viverra, augue sit amet ornare dignissim, eros erat lacus turpis, quis condimentum sapien odio sit amet mi. In arcu augue, laoreet id consequat non, rhoncus luctus magna.

Praesent velit tortor, congue eget accumsan et, molestie ac mi. Nunc faucibus justo ut tellus pharetra malesuada. Sed faucibus, nibh sit amet blandi tristique, nibh risus vehicula metus, quis ornare in purus lobortis ante. Praesent ornare sodales risus, su laoreet ante laoreet ut. In hac habitasse platea dictumst. Phasellus nunc nulla, lacus vel vulputate non, tristique et est. Fusce nec sapien diam, non ornare nunc. Donec bibendum est sit justo porttitor auctor, scelerisque tortor ultrices. Proin fermentum consequat porttitor. In tempus dui in dui adipiscing dictum. Donec a lectus non magna tristique aliquet in in eros. Integer arcu mi, congue vitae mattis ac, fermentum sed mi. In porttitor dolor a odio tristique eget rhoncus risus feugiat. Cras dignissim elit eget nulla faucibus pellentesque.

Obrázok je na pozadí pod textom

Obtekať cez

Text ostane celý, nerozdelí sa, ale ostane skrytý pod obrázkom.

Nulla volutpat malesuada leo, ac rutrum quam malesuada et. Donec quis congue nunc. Integer ultrices purus ut est convallis eget ultrices felis rhoncus. Fusce dictum mauris in ante pulvinar varius. Nulla sagittis porttitor nisi, quis mattis erat convallis at. In eleifend vestibulum lectus, sit euismod erat dictum nec. Duis ut eros felis a scelerisque. Curabitur tempus ligula ac nulla aliquet egestas. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Donec eget eros dui. Ut ac nisi enim, et venenatis nisi. Nam dui enim, condimentum eget consectetur semper, posuere ac dolor. Nam lacus ante sit amet odio vehicula in placerat eros pulvinar. Ut vestibulum suscipit ornare. Pellentesque mattis odio ac nibh ullamcorper posuere.



Ut facilis cursus ligula quis facilisis. Curabitur sapien orci ullamcorper eu venenatis auctor mattis eros. Curabitur est ligula luctus at venenatis a, mollis ac dui. Morbi magna sed in, auctor in mollis id, tristique vel dolor. Nunc eget risus tellus. Praesent ac felis massa. Ut porttitor magna id elit auctor ante. Aenean tristique, tempus eu diam posuere pulvinar. Nunc pretium imperdiet nibh vitae gravida. Morbi congue pharetra sapien, in bibendum justo lacinia euismod. Fusce ac ipsum id felis luctus fringilla quis eget nibh. Integer neque justo, aliquam ac fermentum vel, dignissim in purus. Suspendisse erat ante, aliquet sed mollis et, adipiscing ac mi. Morbi dictum dignissim orci a sodales. Integer vel lectus faucibus vel mattis bibendum non sed ipsum. Morbi pulvinar dapibus sagittis, in vestibulum, urna eget ultrices dictum. In porta rhoncus mi, quis ullamcorper nibh diam nec augue. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean viverra, augue sit amet ornare dignissim, eros erat lacus turpis, quis condimentum sapien odio sit amet mi. In arcu augue, laoreet id consequat non, rhoncus luctus magna.

Praesent velit tortor, congue eget accumsan et, molestie ac mi. Nunc faucibus justo ut tellus pharetra malesuada. Sed faucibus, nibh sit amet blandi tristique, nibh risus vehicula metus, quis ornare in purus lobortis ante. Praesent ornare sodales risus, su laoreet ante laoreet ut. In hac habitasse platea dictumst. Phasellus nunc nulla, lacus vel vulputate non, tristique et est. Fusce nec sapien diam, non ornare nunc. Donec bibendum est sit justo porttitor auctor, scelerisque tortor ultrices. Proin fermentum consequat porttitor. In tempus dui in dui adipiscing dictum. Donec a lectus non magna tristique aliquet in in eros. Integer arcu mi, congue vitae mattis ac, fermentum sed mi. In porttitor dolor a odio tristique eget rhoncus risus feugiat. Cras dignissim elit eget nulla faucibus pellentesque.

Vestibulum tortor eros, laoreet at aliquam quis, egestas sit amet est. Aliquam tortor odio, bibendum non molestie a, tristique vitae ipsum. Vestibulum nec nunc leo, su rhoncus augue. Ut su lacus et eros tristique tristique. Praesent scelerisque mattis erat in

Obrázok je vpredu a text je pod obrázkom

Obtekanie nastavíte kliknutím na obrázok, a potom sú viaceré možnosti. Buď kliknete v hlavnom menu na **Formát | Obtekanie**, alebo kliknutím pravým tlačidlom myši na obrázok a z kontextového menu vyberiete **Obtekanie**. Z rozbalovacej ponuky si zvolíte požadovaný druh obtekania.

Článok bol vytvorený v Libreoffice 3.3.2.

Měsíc s vývojovou sadou N950

Martin Kolman

Swipe

Princip ovládání UI na Harmattanu se nazývá swipe. Místo nějaké formy minimalizačního či „home“ tlačítka stačí udělat gesto přes okraj displeje (občas stačí v rámci displeje i pouhé dlouhé gesto, což občas bohužel koliduje s kinetickým scrollováním v aplikacích, ale dá se na to zvyknout) a aplikace se odsune a objeví se přepínač úloh (task switcher). Odsun aplikace je plně animovaný, a dokonce jej lze zase zrušit pokračováním gesta opačným směrem. Přepínač úloh obsahuje živé náhledy aplikací, a dokonce podporuje známé „pinch“ multitouch gesto, které zvětšuje nebo zmenšuje zobrazené náhledy.

Kromě přepínače úloh (který se pochopitelně objeví, jen když běží nějaké aplikace) obsahuje hlavní uživatelské rozhraní pouze dvě další „obrazovky“ – obrazovku s ikonami pro spouštění aplikací a obrazovku, na které se zobrazují nejrůznější stavové informace jako doručené zprávy, úkoly a upozornění.

Ujasnění pojmů

- **MeeGo 1.2 Harmattan** – výchozí operační systém na N950 a N9
- **N950** – vývojová sada pro N9, na rozdíl od ní má klávesnici, místo AMOLED má TFT displej a nemá NFC (**Near Field Communication**)
- **N9** – produkční verze zařízení s Harmattanem, podle odhadů by se měla objevit na trhu během září 2011
- **OBS** (Open Build Service) – služba pro tvorbu a správu softwarových balíčků
- **Maemo 5 Fremantle** – výchozí operační systém na N900

- **N900** – předchůdce N9/950
- **RPM** – formát balíčků používaný např. ve Fedora nebo OpenSUSE
- **DEB** – balíčky používané např. v Debianu nebo Ubuntu

Stavové indikátory

Podobně jako Maemo 5 Fremantle na N900, Harmattan zobrazuje většinou nahoře na obrazovce úzkou informační lištu s údaji o aktuálním stavu zařízení, na které jsou vidět informace o stavu baterie, úrovni signálu či způsobu připojení k internetu.

Z hlediska vývojářů aplikací je bohužel poněkud nemilé zjištění, že obsah této lišty je pevně dán a **nelze jej modifikovat aplikacemi třetích stran**. Je to škoda, protože na Fremantlu byly přidány indikátory hojně využívány, např. pro sledování toho, zda je otevřen kryt čochy, zda je aktivní VNP či SSH apod., na Harmattanu by se podobné využití také jistě našlo.

Fotoaparát

Fotoaparát v N950 na mě zapůsobil dobře, fotit opravdu rychle, výrazně rychleji než fotoaparát v N900. I uživatelské rozhraní pro ovládání mi připadá rychlejší a přehlednější. N950 i N9 nemají na rozdíl od N900 hardwarovou spoušť a místo ní slouží dotykové tlačítko v pravé části obrazovky. K focení dojde až poté, co je tlačítko uvolněno, je tedy možné i zaostřit, upravit kompozici, a teprve až potom fotit. Nepřišel jsem zatím na způsob, jak zrušit focení s již zmáčknutým tlačítkem spouště. Kliknutím na obrazovku fotografické aplikace je možné určit, podle kterého místa bude fotoaparát ostřit. Tato funkce mi bohužel občas kolidovala se stiskem

dotykové spouště, respektive netrefil jsem se na spoušť, a zaostřovací kurzor se tak přesunul na místo, kterého jsem se nechtěně dotkl.

Balíčkování – pokračování

Ačkoliv oficiální označení OS běžícího na N950 zní „MeeGo 1.2 Harmattan“, liší se od „normálního“ MeeGo v jednom zásadním ohledu – místo balíčků RPM používá Harmattan DEB balíčky, stejně jako jeho předchůdce Maemo. Výhodou použití DEB balíčků je určitá zpětná kompatibilita s Maemo. Mnoho balíčků z Maemo stačí většinou jen recompileovat, balíčky z obřích repositářů Debianu a Ubuntu lze zpravidla použít po mírných modifikacích. Nevýhodou je, že na Harmattanu nelze přímo použít balíčky pro MeeGo a že vývojáři aplikací musí svou aplikaci balíčkovat dvakrát – jednou jako DEB balíček pro Harmattan a podruhé jako RPM pro „obyčejné“ MeeGo.

Open Build Service

Hlavním nástrojem pro balíčkování aplikací pro MeeGo je Open Build Service. OBS byl původně vyvinut pro distribuci OpenSUSE, nyní jej však využívá mnoho dalších distribucí včetně MeeGo. Systém zvládá jak RPM, tak DEB balíčky, což umožňuje tvorbu balíčků i pro Harmattan.

Jak OBS funguje?

Instance OBS běží na serveru a spravuje projekty, balíčky a repositáře a kompiluje balíčky na vlastní build-farmě. Pro práci s OBS je potřeba se nejdříve na konkrétní instanci zaregistrovat, správu svého projektu je pak možné provádět buďto pomocí webového rozhraní nebo z příkazové řádky utilitou zvanou osc

(práce s ní dost připomíná práci např. s GITem nebo SVN). Z osobní zkušenosti mohu říct, že webové rozhraní je vhodné zejména pro hrubou správu a sledování projektu a osc hlavně pro nahrávání změn zdrojových kódů. Celkově OBS působí velmi promyšleným dojmem, balíčky se automaticky překompilují při aktualizaci zdrojových kódů či dle potřeby po re-kompilaci svých závislostí. Lze také snadno „branchnout“ něčí balíček, provést na něm změny a poslat zpět merge request. Balíček z vlastního projektu je také možné nabídnout pro zahrnutí do projektu cizího.

Komunitní OBS

Instance „Komunitní OBS“ (COBS) se nachází na adrese build.pub.meego.com a umožňuje tvorbu balíčků pro všemožné verze MeeGo a experimentálně i pro Harmattan a Maemo 5 Fremantle. COBS běží ve zkušebním provozu, způsob registrace je tedy **poněkud netradiční**: nejdříve je třeba zaregistrovat účet na MeeGo.com, pak odchytil jednoho ze správců (lbt nebo X-Fade) na IRC kanálu **#meego**, aby účet aktivoval pro COBS. COBS v současnosti slouží podobně jako např. osobní repositáře v Ubuntu (PPA). Harmattan target automaticky vyrobí pro projekt **repositář s DEB balíčky**, uživatelé si přidají odkaz na tento repositář a je hotovo. Z praktických důvodů by nebylo špatné, kdyby uživatelé nemuseli kvůli každému balíčku přidávat odkaz na nový repositář. Za tímto účelem začal na COBS vznikat dočasný komunitní repositář v projektu [home:rzr:harmattan](http://home.rzr.harmattan).

Jak je to s centrálním komunitním repositářem

Maemo 5 Fremantle, který běží na N900, má centrální repositář komunitních aplikací zvaný Extras. Tento repositář aktivuje Nokia na všech N900 už z výroby, běžní uživatelé tak s komunitními aplikacemi přijdou snadno do styku. Vzhledem k relativně málo početným aplikacím dostupným pro N900 z Ovi Store tvoří Extras jejich významný zdroj.

Původní plán pro MeeGo 1.2 Harmattan a komunitní aplikace na MeeGo byl zprovoznit obdobu Extras propojenou s COBS na doméně **apps.meego.com** na infrastruktuře Linux Foundation, která v podstatě MeeGo zaštiťuje. Práce na tomto projektu se dostala do relativně pokročilého stádia, když se **najednou LF vyjádřila** proti jeho realizaci a kdy LF nejasně argumentovala potenciálními problémy se softwarovými patenty.

apps.formeego.com

Vývojáři, kteří doposud pracovali na **apps.meego.com**, se tedy po negativní reakci LF rozhodli komunitní repositář přesunout na samostatnou doménu (darovanou členem komunity) a na infrastrukturu nacházející se pro jistotu co nejdál od USA. Nelze také opomenout pomoc společnosti Nokia, která pro financování této akce schválila provizorní rozpočet a plánuje také (podobně jako dříve Extras na N900) aktivovat apps.formeego.com na N9.

Nakonec tedy zřejmě bude existovat možnost, jak komunitní aplikace distribuovat. I přesto je však škoda, že se nepodařilo s LF dohodnout, a dochází proto jak k částečné fragmentaci, tak k dalšímu zdržení spuštění komunitního repositáře kvůli přechodu na novou infrastrukturu.

Aegis

Pod názvem Aegis se skrývá „bezpečnostní systém“ Harmattanu. Pravděpodobně se jedná o reakci na relativně nedávné průšvihy s bezpečností na ostatních mobilních platformách. Aegis (mimo jiné) hlídá přístup ke zdrojům (kamera, kontakty atd.) a snaží se rovněž udržet integritu nainstalovaných balíčků. Vedlejším efektem pak je, že např. není možné spustit shellový script běžným způsobem (./script.sh nebo ./script.py), ale pouze pomocí některého již nainstalovaného běhového prostředí (sh script.sh nebo

python script.sh). Zkompilované aplikace pak zřejmě nejde spustit vůbec a je nutné je nejdříve zabalit a balíček nainstalovat.

Osobně jsem zatím neměl s Aegis problémy. Někteří vývojáři, hlavně ti nízkourovňově zaměřeni, však hlásí určité problémy. Jednak prý root na Harmattanu v zásadě není úplný root a Aegis v podstatě stojí nad ním. Jako druhý problém se jeví snaha Aegis o udržení integrity nainstalovaných aplikací. Reakce na narušení integrity (uzamčení telefonu vynucující si přeflashování firmwaru) působí poněkud nedomyšleně.

První komunitní aplikace

První ovoce programu, který poskytl komunitním vývojářům 250 + 50 vývojových sad s N950, se urodilo brzy. Byly vytvořeny jak porty z N900 či jiných platform, tak i nové aplikace.

- **CloudGPS** – navigační aplikace, port z N900
- **Numptyphysics** – kreslení fyzikálních objektů
- **cuteTube** – klient pro YouTube
- **File Manager** – správce souborů (Harmattan nemá v základní výbavě správce souborů a spoléhá s většinou souborových operací na Tracker)
- **A Quest Too Far** – roguelike hra
- **Markets Today** – sledování cen akcií
- **Qwazer** – waze klient
- **gPodder** – přehrávač podcastů
- **Space Invaders** – hra podle klasické předlohy
- **SDL a Boost**

ModRana na Harmattanu

Souboj s OBS

Ve výchozí instalaci Harmattanu zcela chybí GTK a PyGTK, ale Pango a Cairo k dispozici jsou. Aby tedy bylo možné balíček s GTK zkompilovat, bylo

nutné ještě sehnat balíček s ATK a několik vývojových balíčků pro X. Poté, co byly splněny všechny závislosti, kompilace balíčku na OBS stále selhávala na chybě v debian/rules skriptu – avšak v Harmattan SDK, založeném na Scratchboxu, kompilace proběhla v pořádku. Něco tedy bylo špatně s OBS. Po několika dnech debat s ostatními vývojáři na IRC se nakonec přišlo na to, že se tvůrci OBS rozhodli ve výchozím nastavení spustit celou tvorbu balíčku ve 4 vláknech najednou (to kvůli rychlejší kompilaci balíčků), navzdory oficiální balíčkovací politice Debianu. Komplexnější balíčky (např. GTK) s paralelním během svých skriptů nepočítají, a proto jejich kompilace selhává.

Výsledkem několika dalších dnů debat bylo objevení speciálního targetu .NOTPARALLEL: pro gmake, který by měl po svém přidání na konec debian/rules paralelní kompilaci vypnout. Zdá se, že to opravdu funguje, protože řada balíčků po přidání tohoto targetu nyní kompilace zvládá nebo alespoň oznámí jinou chybu než předtím.

Už to jede

Ano, **modRana** už běží i na N950!



Pohled na mapu



Menu s tracklogem



Start modRany na N950 trvá pouze ~ 1391 ms

Jak modRanu nainstalovat

- vytvořte v `/etc/apt/sources.list.d/` prázdný soubor, pojmenovaný např. `martink-gtk.list`
- do tohoto souboru vložte jeden z mých vývojových repositářů s testovací verzí modRany:

deb http://repo.pub.meego.com//home://MartinK:/gtk/MeeGo_1.2_Harmattan_Maemo.org_MeeGo_1.2_Harmattan_standard/

- po provedení `apt-get update` by měla jít modRana nainstalovat klasicky přes `apt-get install modrana`
- modRanu je prozatím nutné spustit z terminálu příkazem `modrana`

Co funguje

- práce s mapou
- online služby (routování, hledání adres a POI – bodů zájmu)
- tvorba, ukládání a práce s POI
- ukládání dlaždic do souborů i SQLite databáze
- fullscreen (režim přes celou obrazovku)

Co nefunguje

- informace o poloze – měly by jít získat z Qt Mobility
- dávkové stahování
- hlasové navigační pokyny – zatím chybí espeak, pracuji na tom
- režim na výšku (portrait) a automatická rotace
- dialog pro vstup textu vypadá dost nehezky a nespouští dotykovou klávesnici, ale hardwarová klávesnice funguje

Zpětná vazba

Prosím podělte se o své zkušenosti s modRanou na Harmattanu! Pište do komentářů k článku nebo na projektový e-mail (`modrana at gmail dot com`). Po odstranění největších nedostatků plánuji také založení modRana vláknů na MeeGo fóru.

Mieru na Harmattanu

Mieru, aplikace pro pohodlné čtení mangy a komiksu, je druhou aplikací, na jejímž vývoji pracuji. Současné rozhraní verze pro Maemo 5 Fremantle využívá kombinaci Clutteru (který se mi zatím v OBS zkompileovat nepodařilo), GTK a Hildonu (který na

Harmattanu není a dost možná nikdy nebude). Rozhodl jsem se proto vytvořit pro Mieru další rozhraní, založené na QML.

Práce na oddělení grafické a negrafické části kódu byla z větší části dokončena již dříve. Zbývá tedy jen přidat samotné QML rozhraní. Podobně bych pak rád v budoucnu přidal i rozhraní založené na čistém GTK, určené pro pomalejší zařízení bez grafické akcelerace.

Kde se schází komunita

Většinu známých jmen kolem MeeGo a Harmattanu lze potkat na IRC, ve třech hlavních kanálech na síti freenode:

#harmattan – kanál zaměřený na N9, N950 a jejich OS

#meego – všeobecný MeeGo kanál, lze na něm zastihnout správce Harmattan targetu v komunitním OBS pod přezdívkou X-Fade i jeho kolegu správce COBS jménem lbt

#meego-arm – zde se schází komunita kolem MeeGo CE (Community Edition). MeeGo v zásadě tvoří pouze základní platformu, nad kterou jednotliví výrobci přidávají svá vlastní rozhraní a další drobnosti, MeeGo CE se o něco podobného snaží v rámci komunity.

Mimo IRC používají členové komunity také [diskuzní fórum](#) na MeeGo.com a nesčetné [MeeGo mailing listy](#).

Cíl openMagazinu

OpenMagazin je měsíčník, který vytváří obecně prospěšná společnost Liberix ve spolupráci s mnoha webovými portály. Je ke stažení **zdarma** ve formátech PDF a ePUB. Obsahuje ty nejlepší články o volně šiřitelném softwaru. Cílem je:

- ➔ Přitáhnout více uživatelů k **otevřenému softwaru** (např. Mozilla Firefox, OpenOffice.org, LibreOffice, GIMP, Linux, Inkscape, Scribus atd.).
- ➔ Poskytnout nástroj, pomocí kterého můžete lidem ukázat, že "ten open source" funguje.
- ➔ Propagovat weby, které o volně šiřitelném softwaru píší.



Pro koho je určen

OpenMagazin není pro zkušené uživatele open source. Pokud už open source používáte, neheďte v openMagazinu převratné novinky. Magazín je koncipován tak, aby posloužil jako propagační nástroj. **Šiřte openMagazin tam, kde open source neznají.** Sáhňte po něm, když potřebujete předvést, co open source umí.

OpenMagazin je zejména pro ty, kdo o open source vědí málo nebo vůbec nic. Dejte jim ho, ukažte jim, že open source není strašidelný. Využijte openMagazin, abyste své pochybovačné přátele, kolegy či spolužáky přesvědčili, že mohou open-source software také používat.



Jak se můžete zapojit

Líbí se vám současný vzhled openMagazinu? Nebo chcete, aby byl **kvalitnější a lepší**? Přejete si, aby **vycházel i nadále**? Jste to vy kvůli komu elektronický magazín děláme. A jste to opět vy, kdo mu může pomoci:

- ➔ Výroba openMagazinu stojí **6 000 Kč měsíčně**, proto vás prosíme – **podpořte jeho výrobu finančním darem**.
- ➔ Umístěte na svůj web **logo nebo banner**.
- ➔ Dejte do patičky svého e-mailu odkaz na web openmagazinu – www.openmagazin.cz
- ➔ Rozdávejte openMagazin mezi své rodinné příslušníky, kolegy v práci, spolužáky ve škole, přátele, kamarády.

Informace podáváme na e-mailu redakce@openmagazin.cz a telefonním čísle 595 175 184.

Podpořit

Co do Linuxu na gymnáziu?

Michal Černý

Téma
měsíce

Nejen základní školou živ je člověk. Obvykle po devíti letech studium nekončí a je čas se rozhodnout, co dál. Také pro gymnazisty je v Linuxu připravena řada aplikací, které jim ulehčí studium a nabídnou jim současně alespoň trochu zábavy. V následujícím článku se pokusíme ukázat na některé z nich.

Také gymnazisté a studenti jistě ocení řadu zajímavých nástrojů, díky kterým budou jejich školní aktivity zajímavější a snesitelnější. Nabídnou možnost efektivnějšího studia, rychlejšího řešení domácích úkolů nebo jen zábavnější učení. Nabídka je skutečně pestrá, zvláště proto, že ve svém věku již nemusejí používat aplikace určené pro děti, ale klidně zvládnou většinu dospělých nástrojů.

Následující článek tak není – a ani být nemůže – zevrubným výpisem všech možných programů, ale spíše souborem zajímavých tipů, jaké aplikace si může student na svůj počítač nainstalovat.

Matematika, fyzika

V oblasti matematické algebry, která tvoří většinu gymnaziální matematiky, je možné doporučit především **wxMaxima**. Jde o Computer algebra systém, který umí řešit rovnice, pracovat s proměnnými nebo integrovat a derivovat. Asi není dobré, aby se v něm řešily běžné příklady, ale hodí se pro kontrolu i různé matematické experimentování. Program se snaží být alternativou k Maple a myslím, že na úrovni středních škol se mu to jednoznačně daří.

```

-->
(%i17) integrate(sin(x)-x, x, 0, %pi);
(%o17) pi

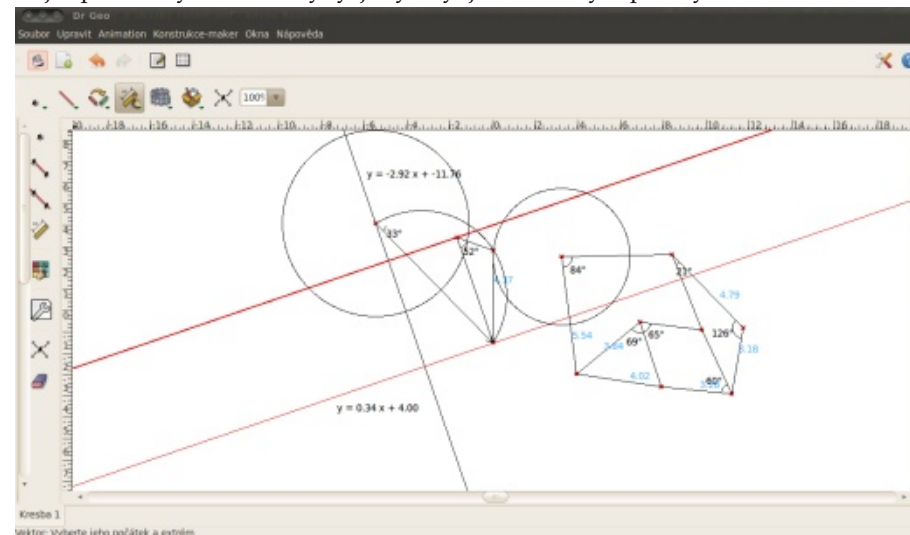
-->
(%i18) solve([2-x^5 = 3-x^6], [x]), a=11-x^3;
(%o18) [x = 1/6]

-->
(%i19) cos(%i1-%o10);
(%o19) [cos(pi x) = sqrt(2)/2]

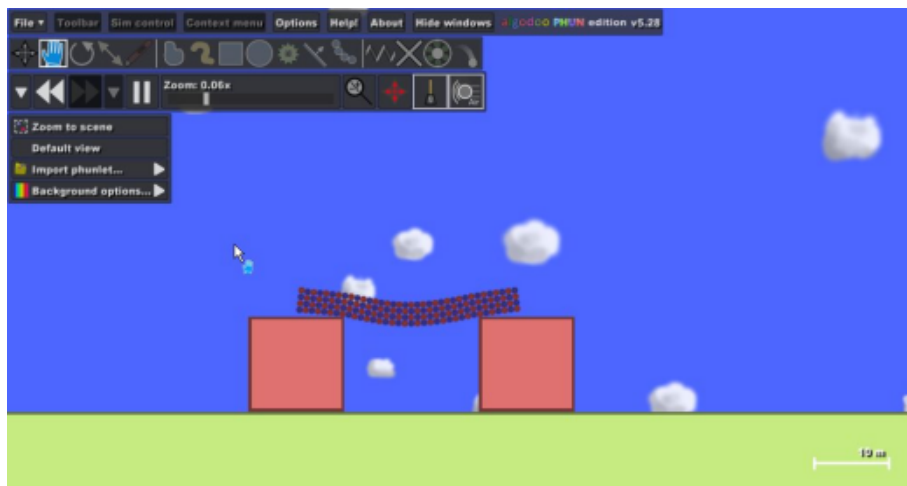
-->
(%i20) diff(cos(x)*sin(x)-ln(x/a+5), x, 2);
(%o20) cos(x) sin(x) (d^2/dx^2 ln(x/a+5)) - 2(sin(x)+x cos(x)) sin(x) sin(x) (d/dx ln(x/a+5)) - (2 cos(x)-x sin(x)) ln(x/a+5) sin(x) sin(x) -
(sin(x)+x cos(x))^2 ln(x/a+5) cos(x) sin(x)

-->
(%i21) matrix(
  [5, 3, 8],
  [2, 3, 3],
  [4, 3, 6]
);
  
```

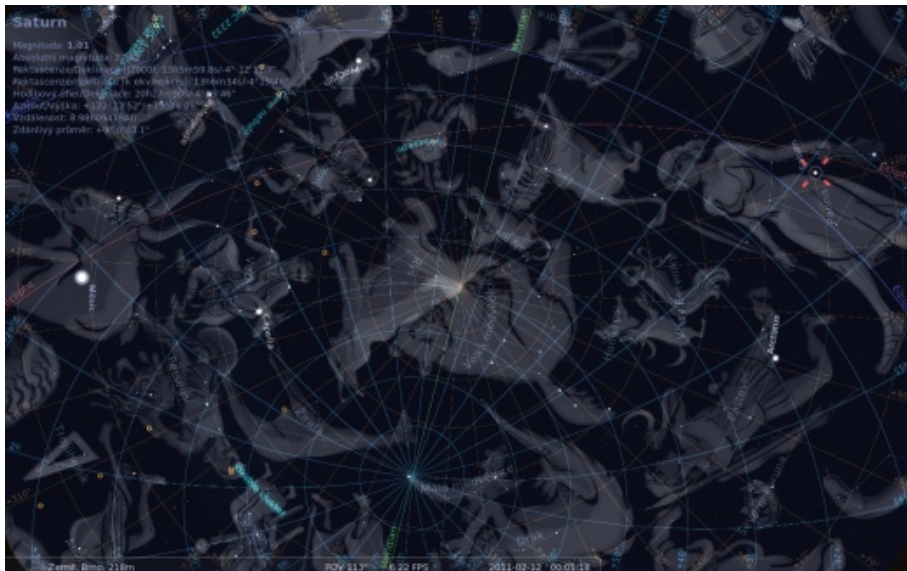
Pokud jde o geometrii, zde je možné sáhnout například po **Dr.Geo**, který buduje správné rýsovací návyky, je rychlý, jednoduchý a přesný.



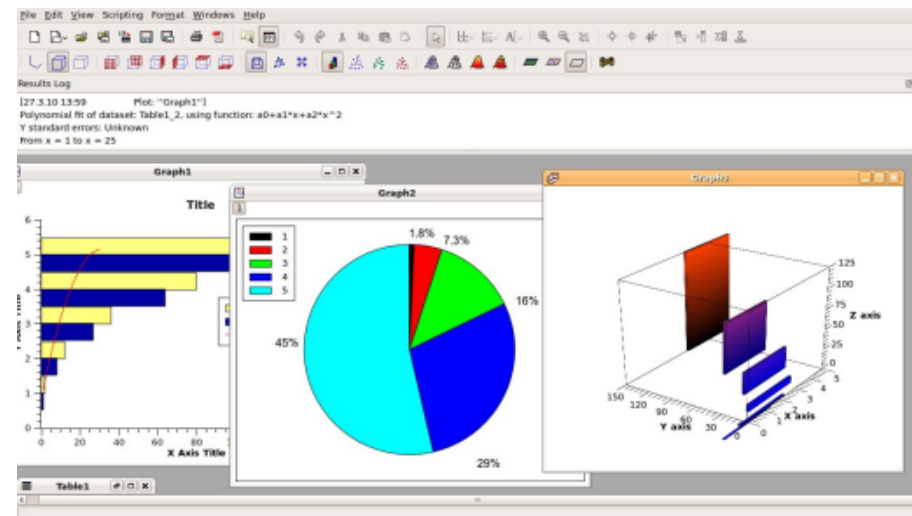
Z oblasti fyziky je pak možné doporučit jednak **Phun**, který k výuce fyziky (mechaniky) přistupuje velmi hravě a intuitivně a je možné si v něm vyzkoušet řadu zajímavých věcí. Pro serióznější studium je připravený **Step**, který sice není tak zábavný, ale lze v něm pohodlně modelovat různé kinematické a dynamické jevy nebo práci s plynem.



Pro pozorování noční oblohy je zřejmě nejdostupnější **Stellarium**, které hezky vypadá, snadno se ovládá, a pokud nejste systematický hvězdář, tak nabízí dostatek funkcí pro běžné pozorování.

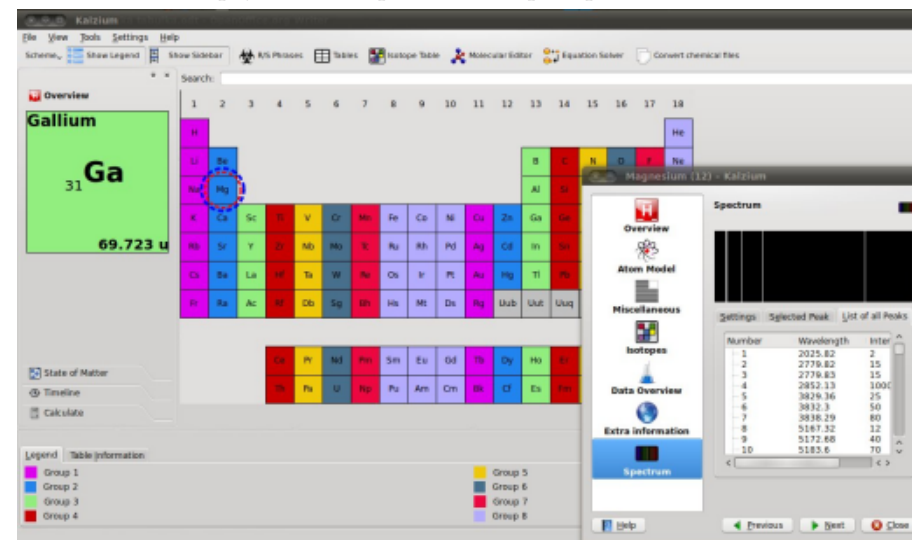


O tvorbu grafů a jejich analýzu se pak může postarat například **SciDAVis**, který nabízí velké množství nástrojů ve velmi intuitivním provedení. Výsledky jsou rozhodně hezčí než z Excelu či Calcu a možnost rozumným způsobem hledat funkční závislosti v grafu se hodí také.



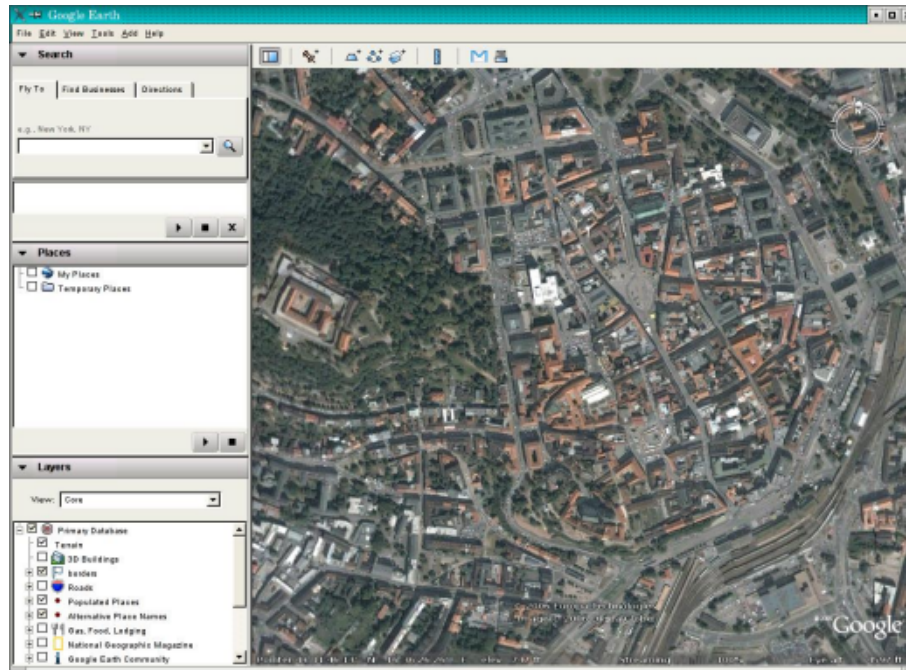
Chemie, zeměpis, programování

Pro středoškolskou chemii se vyplatí mít k dispozici nějakou dobrou periodickou tabulku prvků. Jednou z nejlepších tabulek je **Kalziium**, která nabízí ke každému prvku řadu podrobných informací, jak jsou základní fyzikální a chemické vlastnosti, důvod pojmenování, přehled izotopů atp.



Učení se zeměpisu je možné zefektivnit a prohloubit užitím nějakého ze simulačních globů. Na výběr máte především mezi **Marble Globem**, který je hodně

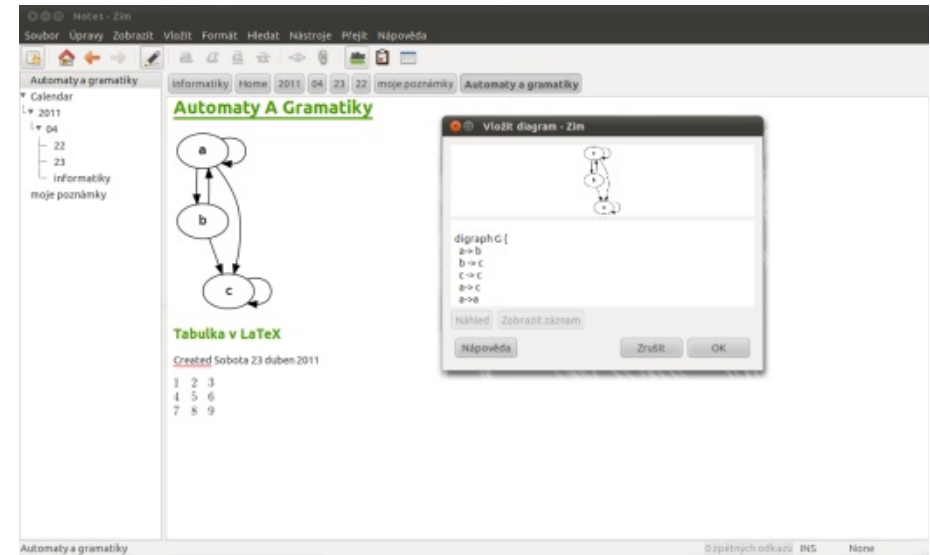
školně orientován, a komplexnějším **Google Earth**, který nabízí velké množství zá-
suvných modelů. Je tedy využitelný i pro 3D procházky antickými městy nebo třeba
současným New Yorkem. Osobně bych doporučil druhý jmenovaný nástroj.



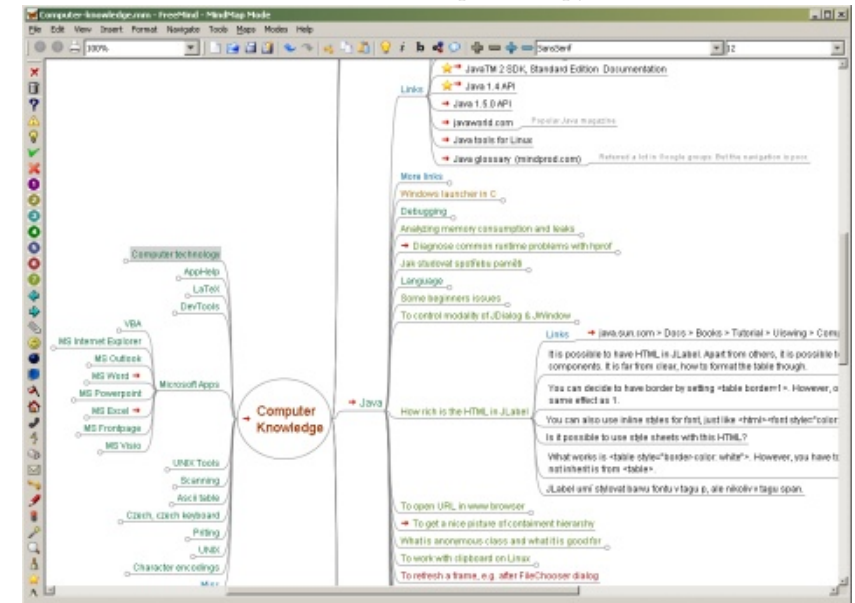
Pokud jde o programování, myslím, že gymnazisté si poradí v programování
již s plnohodnotnými jazyky a jejich IDE. Záleží na každém, po jakém prostředí
sáhne a jaký jazyk se bude chtít učit. Osobně se mi pro první seznámení líbí Pascal,
ale v této oblasti je to čistě otázka vkusu studenta.

Myšlenkové mapy, ZIM a flashcards

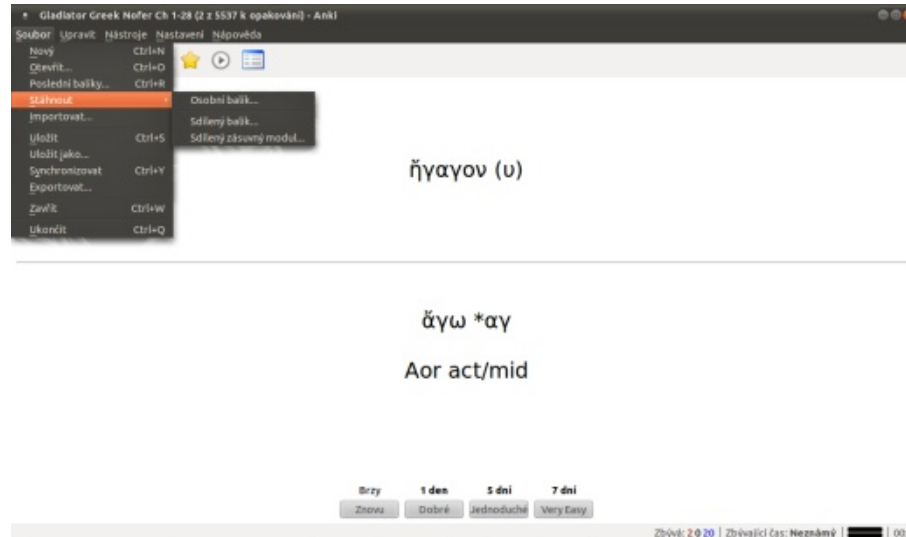
A na závěr snad jen ještě několik tipů na nástroje, které mohou učení zefek-
tivnit. Především jde o program na tvorbu poznámek – ať již zápisků z hodin, ne-
bo třeba vypracování kratších referátů nebo maturitních otázek. Zde je možné
doporučit **ZIM**, který je ve své kategorii zřejmě nejpropracovanější a nejlepší.



Jinou možností, jak zapisovat poznámky, tvořit výpisky nebo se učit, jsou myš-
lenkové mapy, které jsou považovány za základní nástroj v oblasti efektivního
učení a kreativity. Pokud je chcete dělat na počítači, pak máte řadu možností. Zde
je možné vypíchnout například **FreeMind**, který je dostupný skrz platformy, rych-
lý, efektivní a s velice dobrou možností exportu mapy.



A samozřejmě není možné opomenout ani flashcards na učení slovíček nebo i další možnosti studia. Zřejmě nejlepší variantou je **Anki**, jenž nabízí velice pěkný vzhled a bohatou databázi již hotových kartiček, kterou je možné do určité míry hned použít.



Učebních nástrojů je ale k dispozici samozřejmě mnohem více. Roli v rozhodování, po kterém z nich sáhnout, bude často hrát především grafické prostředí nebo hardwarové nároky. Pro samotné studium pak doporučuji zvážit již výše uvedené flashcards či myšlenkové mapy. Na studijních výsledcích se to může pozitivně projevit. A to bez ohledu na to, zda studujete vysokou, gymnázium, nebo se učíte již jen sami pro sebe.

Mandriva 2011 jde ve stopách Ubuntu

Adam Štrauch

Se značným zpožděním vyšla z dílny ruských vývojářů z ROSALabs nová Mandriva 2011 a hned bylo jasné, že tohle nebude jen tak obyčejná aktualizace. Mandriva 2011 to vzala zešíroka a na první pohled je prakticky k nepoznání. Zatímco Mageia pokračuje tam, kde stará Mandriva skončila, ta nová jde úplně novou cestou.

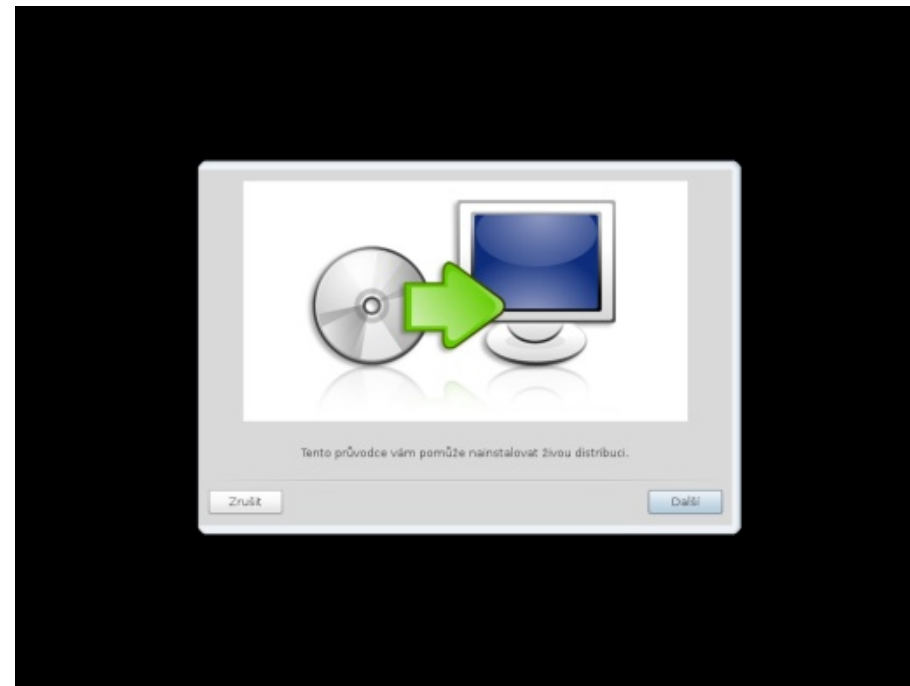
Historie Mandrivy byla v posledním roce zajímavá. Fork Mageia se měl během letoška čile k světu, vývojáři o sobě dávali vědět a vydali dokonce **první stabilní verzi**. Pak vody utichly a uživatelé netrpělivě čekali, s čím přijde Mandriva. A čekání se vyplatilo, protože Mandriva vzala desktop za úplně jiný konec. Zatímco u Mageia jsem neměl pomalu ani o čem psát, protože se dá s nadsázkou říct, že se jedná o GNOME druhé řady spojené s dobře vypadajícím klikacím rozhraním, u Mandrivy tomu je naopak. Vývojáři se snažili přiblížit ovládání prostředí uživatelům, podobně jako to dělá Ubuntu, ale na rozdíl od něj použili jako základ KDE. Jemná inspirace je na první pohled zjevná, ale stejně tak i konzervativní přístup. Rozhodně nečekejte, že Mandriva má KDE, jak ho znáte z jiných distribucí, a možná budete i příjemně překvapeni.

Na druhou stranu se na Mandrivě zjevně podepsal nedostatek času, podobně jako na jiných projektech. Vývojáři si toho nabrali hodně, a i když je systém připravený na každodenní použití, občas narazíte na věci, které by si zasloužily trochu lásky a péče.

Instalace

Instalační obraz si můžete stáhnout **ze stránek Mandrivy**. Na rozdíl od Mandrivy 2010, která se roztahovala na celé DVD, si zde vystačíte jen s 2 GB USB flashdiskem. Rozhodnutí vývojářů podporovat pouze KDE se tímto způsobem na velikosti obrazu příjemně podepsalo.

Jestli patříte mezi uživatele, kteří soudí distribuce podle instalace, tak u vás Mandriva mnoho bodů nezíská. Instalátor je nový, ale nezajímavý a vypadá, jako by na něj designér zapomněl. To naštěstí neplatí pro programátory, takže systém se na disk dostane. Proti předchozím verzím byl instalátor okleštěn o nepotřebné volby a jediným technickým krokem zůstalo rozdělení disku. To lze samozřejmě zjednodušit použitím celého disku. Instalaci Mandrivy 2011 zvládne i běžný uživatel, a když v příštím vydání nepůjde z instalátoru strach tak jako teď, určitě bych se nebál to nějakému začátečníkovi světit.



Už od instalace je vidět inspirace u Ubuntu. Tím nechci říct, že vývojáři Mandrivy opisovali, to vůbec ne, ale tlak na změnu zaběhlých konceptů tu je zjevný.

Design

Po přihlášení na vás vykoukne obrovská ikona s vaším avatarem a žádostí o heslo. Efektní začátek není narušen ani zadáním hesla a nalogováním do systému. Než naběhne KDE, chvílku to trvá, a tady bude muset Mandriva ještě hodně zabojovat, protože **Ubuntu s Unity** toho do systému zavádí mnohem méně a je tedy rychlejší. Prostředí po zalogování je jednoduché a přehledné. Je kladen důraz na to, aby uživatel nemusel různými nabídkami. Linuxové distribuce si po dlouhé

dobře uvědomily, že uživatel pracuje s relativně omezenou skupinou programů a jejich spouštění by nemělo být zjednodušeno jen nějakým appletem, co doplňuje panel, a tlačítkem pro komplexní nabídku. Stejně jako v Unity je Mandriva udělána tak, že vám předhodí to, co používáte, a komplexní nabídka je v panelu jen do počtu.



Naštěstí je v Mandrivě staré dobré KDE, takže i když tu píšete o vcelku podařeném výchozím rozhraní, na jeho úpravy je Mandriva více než dobře vybavená a zjevně se snaží své nápady KDE přizpůsobit, než aby je nahrazovala nebo narušovala.

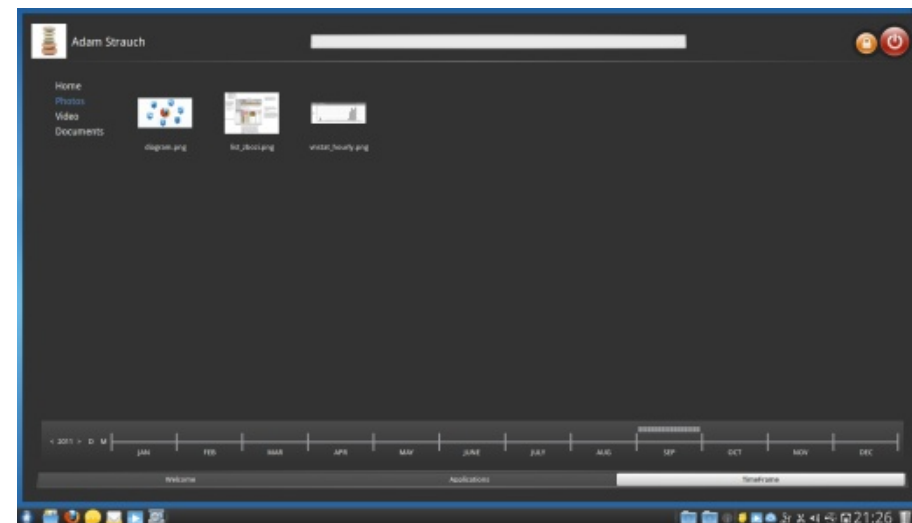
ROSALabs si dala práci s ikonami nejen programů a vytvořila do Mandrivy vlastní pod názvem ROSA Theme. To znamená, že i když systém kombinuje GTK a Qt, rozhodně to na ikonkách není poznat a všechno k sobě krásně ladí.

SimpleWelcome, TimeFrame, StackFolder

Když kliknete na místo, kde je obvykle velké K s vyskakovací nabídkou, může vás překvapit dashboard, který zde dostal název SimpleWelcome. Opět bych řekl, že jde o inspiraci v Ubuntu a vcelku zdařilou. Kromě zjednodušeného přístupu k naposledy použitým aplikacím, místům, souborům a seznamu všech aplikací nabízí SimpleWelcome také funkci TimeFrame. Ta vybírá soubory (obrázky, videa a dokumenty) pomocí indexovacího nástroje Nepomuk na základě zvoleného časového intervalu. To znamená, že si můžete prohlédnout třeba fotografie z dovolené, na které jste byli v červnu, a nemusíte se přehrabovat adresářovou strukturou. Podporovány jsou následující formáty včetně náhledů:

- Obrázky: jpg a png
- Video: mp4, flv, wmv, mpeg, mkv a ogg video
- Dokumenty: odt, doc, docx a pdf

Další novinkou, o poznání jednodušší, je StackFolder. Jde o applet vyvinutý ROSALabs, který umožňuje z panelu rychle přistoupit k souborům ve zvolených adresářích. Změna adresářů v appletu se provádí prostým drag&drop. Applet umožňuje procházet i podadresáře, podporuje náhledy u některých typů souborů a samozřejmě umí soubory otevírat v asociovaných aplikacích.

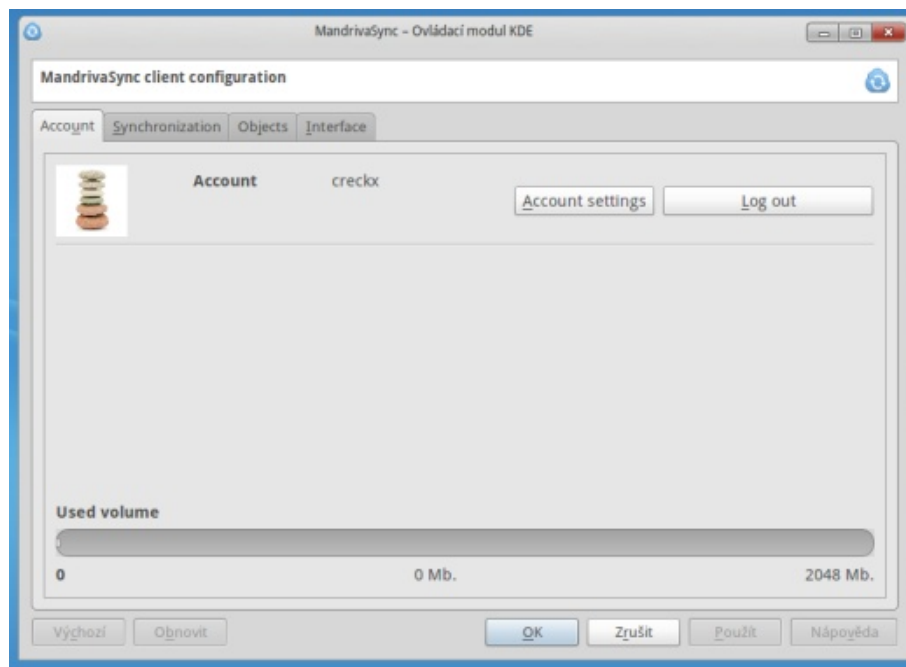


Všechny applety jsou umístěny na tzv. RockerBar, což je podobný klasickému KDE panelu. Tady by mohlo nastat nedorozumění, protože se RocketBar snaží přidat do panelu určitou inteligenci, ne nepodobnou tomu, jakou známe z Unity. Spuštěné aplikace jsou prezentovány jejich ikonkami v task manageru Rosa Tasks. Ten si ale hlídá, aby nezobrazil ikonky, které už na panelu jsou, takže když spustíte svůj oblíbený program pomocí ikony z panelu, tak se mu jen podtrhne ikonka a neobjeví se podruhé.

MandrivaSync a Sphere

Každý velký operační systém má dnes u sebe nějakou službu, která mu umožní synchronizovat soubory mezi počítači. Kluci z ROSALabs nemohli zůstat pozadu a **do nové Mandrivy dali MandrivaSync**. To je služba podobná **Ubuntu One** nebo **Dropbox**, ale na rozdíl od nich je to zatím jen beta. Uživatel má na

MandrivaSync k dispozici 2 GB prostoru, ale vzhledem k tomu, že jde o betu, do další Mandrivy se může ledasco změnit. Služba Ubuntu One nedávno [zvedla kapacitu neplacené varianty](#) z 2 GB na 5 GB a dá se předpokládat, že tu zapracuje konkurenční prostředí.



V Mandrivě si uvědomují, že bez zpětné vazby nejlepší distribuci neudělají, a tak se rozhodli uživatelům pomoci při hlášení chyb. Mandriva Sphere je klient technické podpory umožňující uživateli se spojit s podporou v několika jazycích. Zatím je podporována pouze angličtina a ruština, ale vývojáři slibují i další evropské jazyky. Jazyk se volí automaticky podle systémového nastavení. Aplikace umožňuje anonymně posílat bug reporty nebo ověřené uživatele spojit s živou podporou.

Závěr

Mandriva si vytyčila směr, kterým půjde, a jde přinejmenším o zajímavý směr. Je hezké pozorovat, jak se dvě distribuce, které mají stejné kořeny, rozhodly jít každá jinou cestou a už s prvním vydáním jsou navzájem tak odlišné. Že se vývojáři nechali inspirovat u Ubuntu a Unity, si někde všimnete, ale vůbec to nevaadí, do Mandrivy vložili i dost vlastních nápadů. Vývojáři mimo jiné pracují ještě na Mandriva Package manageru, který se ale do tohoto vydání nedostal, protože je momentálně pod masivním vývojem a byl by spíš na škodu. Mandriva 2011 si poradí i bez něj.

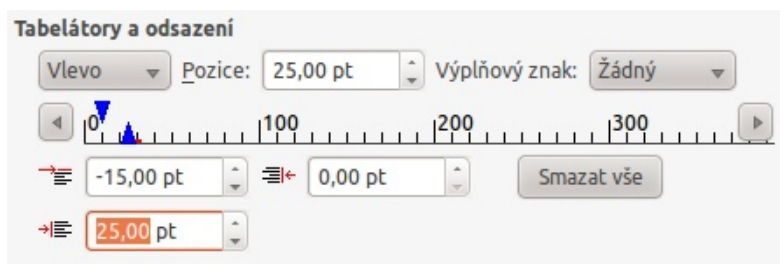
Jak na seznamy ve Scribusu

Michal Hlavatý

Na rozdíl od textových editorů neobsahuje Scribus žádné přednastavené styly, dokonce ani pro seznamy. Jak je tedy vytvoříte? Přečtěte si následující krátký návod a budete vědět, jak na to.

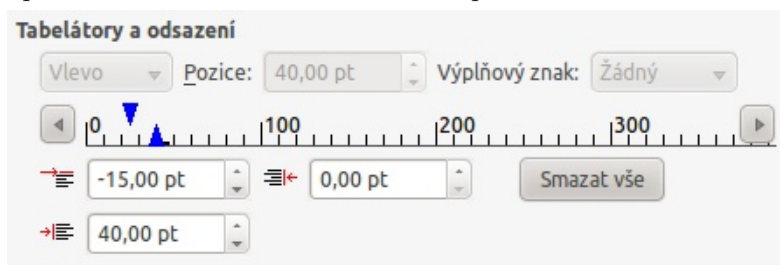
Návod

1. Otevřete si Správce stylů v **Úpravy | Styly** nebo pomocí zkratky [F3].
2. Vytvořte si styl odstavce **seznam1**. Důležité je nastavení levého odsazení prvního (-15 pt) a také dalších (25 pt) řádků, stejně jako pozice levého tabelátoru (25 pt), který vytvoříte pravým klikem do oblasti pravítka.



Nastavení stylu pro seznamy první úrovně

3. Obdobně vytvořte i **seznam2** – druhou úroveň seznamů. Je nutné zarovnat první řádek seznamu k vlastnímu textu první úrovně.



Nastavení stylu pro seznamy druhé úrovně

4. Text pro seznamy píšeme ve stylu 1.[tabelátor] nebo •[tabelátor] a vlastní text seznamu. Znak • se nachází v menu **Vložit | Symbol | Odrážka**.

1. Tohle je položka seznamu první úrovně.
 - Tohle je položka seznamu druhé úrovně, která je o něco delší, aby zasahovala i do druhého řádku.

Náhled stylů seznamu

5. Jako symbol pro odrážku je možné použít jakýkoliv znak nebo dokonce obrázek. Viz videotutoriál níže. Číslovat položky můžete také pomocí skriptu.

- ✳ Tohle je položka seznamu první úrovně.
- △ Tohle je položka seznamu druhé úrovně, která je o něco delší, aby zasahovala i do druhého řádku.

Různé typy odrážek

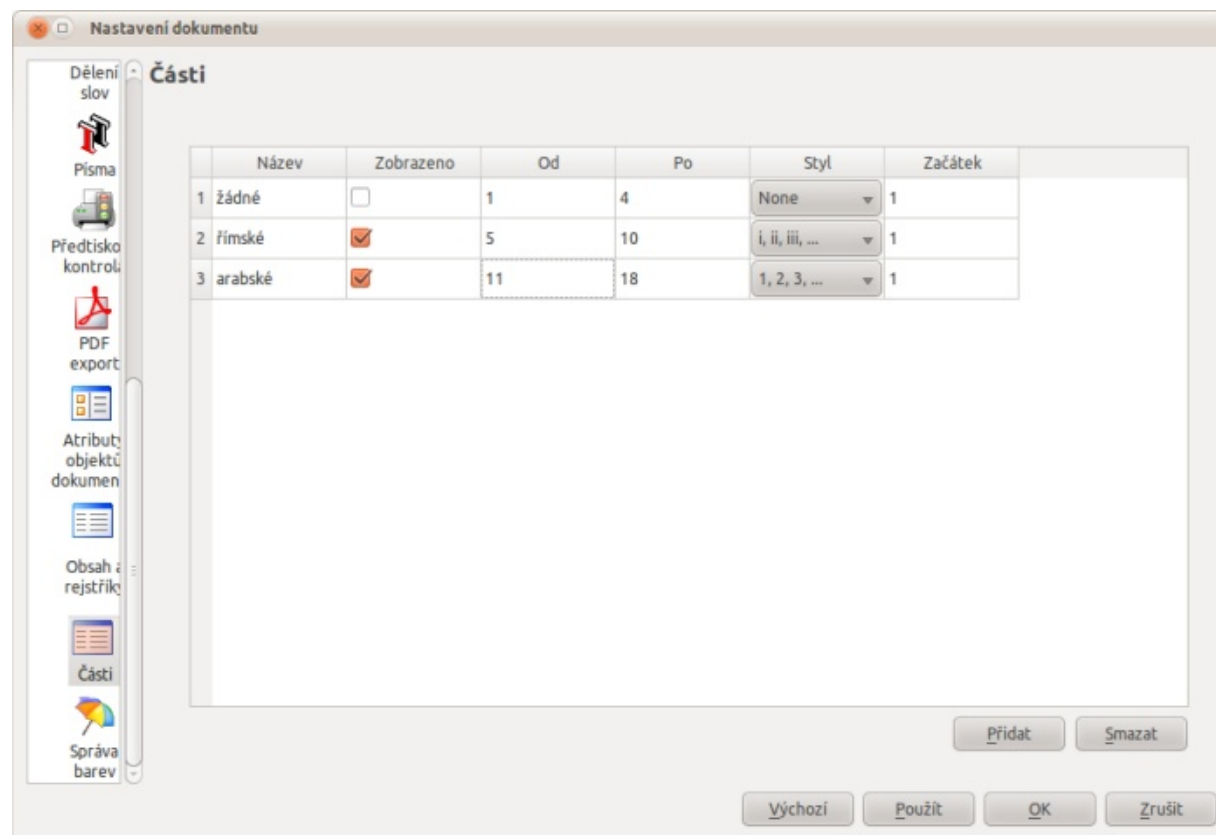
Odkazy

- [Videotutoriál, jak vytvářet styly seznamů](#) – návod pro Scribus 1.3.3.9
- [Scribus Wiki: Bullets and numbered lists](#) – skript, který bude položky seznamu číslovat automaticky

Jak číslovat stránky ve Scribusu

Michal Hlavatý

1. Na sudých i lichých vzorových stránkách si vytvořte textový rámec a dvojklikem do něj vložte číslo stránky pomocí **Vložit | Symbol | Číslo stránky**. Můžete také použít klávesovou zkratku [Ctrl+Alt+Shift+P].
2. Otevřete si **Soubor | Nastavení dokumentu... | Části**.
3. Jako příklad si uvedeme číslování používané pro některé knihy. Obsahuje obálku, prázdnou stranu, patitul, prázdnou stranu. Tyto strany nebudou očíslovány. Obsah, předmluva, poděkování bude číslována malými římskými číslicemi a konečně vlastní text knihy bude mít arabské číslice.
4. Nastavení jednotlivých částí proveďte podle obrázku.
5. Jestliže rozdělíte knihu do několika souborů, druhý díl bude obsahovat jen část **arabské**. Do pole **Začátek** napište např. 21.



Nastavení číslování stránek

➔ ec3.liberix.cz



Hi David, nice to hear you again.

Lepší je to se zvukem...

Pro vás možná, pro nevidomé určitě. **Internetové jazykové kurzy pro nevidomé žáky** jsou kompletně převedeny do zvukové podoby. Jazyky se tak dokáží učit efektivněji nejen studenti se zrakovým hendikepem.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ