

6

ČERVEN 2010

open Magazin

VÁŽENÍ ČTENÁŘI,

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

redakce openMagazinu
redakce@openmagazin.cz



OBSAH

- 2 Podílejí se
- 3 Co se děje ve světě Linuxu a open source
- 8 BolgenOS – průlomový, principiálně zcela nový operační systém
- 10 Mobilní novinky: Extrémně levné netbooky s Androidem
- 12 SCO u soudu prohrála, Linux neutrpěl
- 14 World of Goo – dokonalost v bahně
- 18 Open source a linuxové prohlížeče v červnu 2010
- 21 Rozhovor s Hàn Thê Thànhem, tvůrcem a správcem pdfTeXu
- 25 CSTUG srdečně zve čtenáře openMagazinu!
- 26 Calibre aneb knihovník v elektronické knihovně
- 30 Jak v GIMPu vytvořit karikatury
- 31 Gymnázium Jevíčko: S open source to jde lépe
- 37 Proč nepoužívám Windows
- 41 Můj software v Mandriva Linuxu – Co používá Vlastimil Ott
- 44 Můj software v Mandriva Linuxu – Jiří Nedavaška
- 47 Novinky ze světa aplikací Mozilla.cz
- 49 Obsah na začátku dokumentu s nezávislým číslováním jeho stránek
- 53 Občanské sdružení Kosmo klub používá kancelářský balík OpenOffice.org
- 55 Gymnázium ve Frýdlantu nad Ostravicí používá kancelářský balík OpenOffice.org
- 57 Používají kancelářský balík OpenOffice.org – Soukromá střední škola podnikatelská ve Frýdku-Místku
- 58 Naučte se sloupcový graf v Calcu
- 62 OtMoko na Neo1973 letmým pohledem
- 64 Prevádzkujeme webserver na domácim počítači – MAMP
- 68 Prevádzkujeme webserver na domácim počítači – WAMP
- 72 Pozor na levné telefony s Androidem, trpí nedostatkem paměti
- 74 Ubuntu: lehké Ubuntu s 0 % tuku
- 77 Sweet Home 3D: návrh interiéru vašeho domu
- 80 Podpořte Liberix a jeho konkrétní aktivity

Produkuje:



za podpory



Přispívají:



O MAGAZÍNU

Šéfredaktor: Vlastimil Ott – OpenOffice.org

Odpovědná redaktorka: Irena Šafářová – OpenOffice.org

Sazba: Michal Hlavatý – Scribus

Návrh loga: Martin Kopta – Inkscape

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

Autoři: Jiří Eischmann, Roman Bořánek, Ladislav Hagara, David Kolibáč, Robert Krátký, Kamil Páral, Jiří Macich ml., Dave Walden, Hàn Thê Thành, Michal Mádr, Pavel Stříž, Jano Kula, Martin Raus, Martin Korbel, Ladislav Lór, Michal Dočekal, Vlastimil Ott, Jiří Nedavaška, Pavel Cvrček, Luděk Janča, Július Pastierik, redakce OpenOffice.cz, Michal Polák, Jiří Brožovský, Martin Foltin, Michal Blaho, Peter Fodrek, Adam Štrauch a Petr Krčmář.

ISSN 1804-1426

Co se děje ve světě Linuxu a open source

Jiří Eischmann, Roman Bořánek

Kniha Svobodná kultura dostupná i v češtině. Novellu opět klesly tržby a hledá kupce. Google se loučí s Windows, přechází na Linux a Mac OS. Dell: Linux je bezpečnější než Windows. Vleklý soudní spor je u konce: Novell má právo na značku Unix. Distribucí roku je opět Ubuntu. Mandriva je zachráněna, našla investory. Slovensko: Budoucí vláda chce využívat volně dostupný software. Google Chrome 5 – první stabilní pro Linux. XBMC končí s Xboxem. WordPress 3.0 Thelonious. MeeGo 1.0. Slackware 13.1. Android 2.2 Froyo.

Kniha Svobodná kultura dostupná i v češtině

V roce 2004 napsal Lawrence Lessig, profesor Harvard Law School, knihu Svobodná kultura, která se zabývá problémem autorského zákona v době informačních technologií. V knize prochází historickým vývojem omezování kreativity pomocí autorských zákonů a analyzuje udržitelnost stávajícího zřízení a v závěru nabízí alternativu k současnému řešení. Kniha je šířena pod svobodnou licenci a v oblasti autorského práva se stala doslova kultovní. V roce 2007 vznikl projekt, který si dal za cíl knihu přeložit do češtiny. Na překladu knihy o 228 stranách pracovaly po tři roky desítky dobrovolníků a v dubnu tohoto roku byl překlad dokončen. Knihu, přeloženou do češtiny, naleznete na adrese www.svobodna-kultura.cz, dostupná je v mnoha formátech – PDF, DOCX, TXT, PDB,...



Obálka knihy, zdroj svobodna-kultura.cz

Novellu opět klesly tržby a hledá kupce

Americká společnost Novell, druhý největší poskytovatel komerčního Linuxu, oznámila **hospodářské výsledky za druhé čtvrtletí** tohoto roku. Tržby činily 204 milionů dolarů, což je o 12 milionů méně než za stejné období v minulém roce. Naopak zisk se zvýšil z 18 milionů na 20. Společnost předpokládá stagnující tržby pro příští čtvrtletí.

I nadále se spekuluje o tom, že společnost chce za každou cenu najít svého kupce. Odmítla sice miliardovou nabídku investičního fondu, ale jedním dechem dodala, že se případnému odkupu nebrání. **Podle některých komentátorů** už probíhají vážná jednání se zájemci. V médiích se spekulovalo o silným hráčích z oboru jako např. Microsoft, Hewlett-Packard nebo IBM (International Business Machines Corporation), ale podle všeho je většina, ne-li všichni zájemci, z řad investičních fondů. To by znamenalo, že by Novell neměl silného partnera, kterého by nyní potřeboval. Jeho staré produkty jako Novell Netware rychle ustupují a nové linuxové produkty i přes solidní růst nedokáží zacelovat díru v příjmech.

Google se loučí s Windows, přechází na Linux a Mac OS X

Zpravodajský server **Financial Times** informuje o tom, že se Google rozhodl takřka kompletně přejít na Linux a Mac OS X. Konečná volba, který z těchto dvou systémů zvolí, bude na samotném zaměstnanci.

Oficiálním důvodem k přechodu je především bezpečnost, ale o tom, co skutečně za přechodem stojí, můžeme jen spekulovat. Google a Microsoft si čím dál více konkurují, Microsoft se snaží prosadit na Internetu, což se mu zatím moc nedaří. Google naopak začíná sklízet úspěchy na poli operačních systémů, kde Windows Mobilu zdatně konkuruje Android. Na podzim by měl Google navíc uvést operační systém Chrome OS pro počítače. Takže není od věci otázka, zda se nejedná spíše o jakousi pózu ve smyslu nepoužívat systém svého hlavního konkurenta.

Dell: Linux je bezpečnější než Windows

Dell už nějaký ten pátek prodává svoje netbooky s Ubuntu. K té příležitosti byla vytvořena **speciální stránka**, kde jsou vyzdvihovány kvality Ubuntu a porovnává jej s Windows. Konkrétně se tam píše: „Ubuntu je bezpečnější než Microsoft Windows. Velká většina virů a spywaru není navržena k útoku na Linux.“ Dell na Ubuntu dále oceňuje například rychlé bootování, propojení se sociálními sítěmi nebo jednoduché uživatelské rozhraní. Americký Dell se o Linux zajímá už delší dobu, dříve se ho také zastal, když delemtoval zprávu Microsoftu, že se netbooky s Ubuntu vrací více než netbooky s Windows. Na svém webu na to upozornil **The VAR Guy**.

Vleklý soudní spor je u konce: Novell má právo na značku Unix

Je tomu už sedm let, co společnost SCO (Santa Cruz Operation) zažalovala Novell, a tentokrát se zdá, že už by měl být spor opravdu u konce. SCO tvrdila, že jí Novell prodal autorská práva k Unixu, to ale Novell od samého počátku popíral. Pokud by autorská práva ale opravdu vlastnila SCO, mělo by to velký dopad na Linux. Ten totiž obsahuje části kódu Unix System V a SCO Linux tím pádem označila za nepovolený fork Unixu, na který podle svých slov vlastnila práva. Společnost SCO dokonce zašla až tak daleko, že nabízela řadovým uživatelům „legalizaci“ jejich systému zakoupením licence. Tento verdikt utažského soudu pravděpodobně ukončí i řadu dalších sporů, ve kterých SCO žalovala některé větší společnosti užívající Linux. Mezi nimi byla například i IBM. Na svých stránkách na ukončení soudního sporu upozornil Novell. Ten výhru označil za dobrou zprávu nejen pro sebe, ale i pro Linux a open-source komunitu.

Distribucí roku je opět Ubuntu

Rok se s rokem sešel a AbcLinuxu.cz opět vyhláší výsledky ankety o nejoblíbenější linuxovou distribuci. V hlavní kategorii „desktop“ už počtvrté za sebou vyhrálo Ubuntu, které navíc ještě zvýšilo svůj náskok na 44,3 %. Druhou nejoblíbenější distribucí je s 19,5 % Debian. Kolem desetiprocentní hranice se pohybuje ještě několik distribucí, a to Fedora, Arch, Mandriva Linux, SUSE a Gentoo. Ubuntu uspělo i v kategoriích „živé distribuce“ a „netbooky“. Hlavně ve druhé zmíněné kategorii může vítězství Ubuntu trochu překvapit. Vypovídá to o tom, že uživatelé raději upřednostní důvěrně známou distribuci, než aby používali méně prověřenou distribuci určenou přímo pro netbooky. V dalších kategoriích se překvapení nekoná. Serverům neohroženě kraluje Debian, smartpho-

nům Android a enterprise systémům RHEL (Red Hat Enterprise Linux). Zajímavostí je, že téměř 35 % uživatelů má na svých počítačích kromě Linuxu i Windows 7. Na to, že je Windows 7 na trhu jenom 8 měsíců, jde o velmi silný výsledek.

Mandriva je zachráněna, našla investory

Francouzská společnost Mandriva S. A., výrobce linuxové distribuce Mandriva Linux, má, zdá se, zajištěnu existenci. V několika posledních týdnech na veřejnost proniklo mnoho spekulací o osudu Mandrivy. Kyberprostorem se **proslýchalo**, že hledá investora nebo že je dokonce na pokraji krachu. 22. června 2010 CEO Mandrivy Arnaud Laprévotte uklidnil situaci, **když prohlásil**: „Společnost našla investory, kteří se do ní rozhodli investovat, abychom znovu našli stabilitu a vytvořili dobrý obchodní model.“ Investoři si nepřejí zveřejnění svých jmen. Takže uživatelé už mohou být klidní a navíc se těšit na novou verzi distribuce Mandriva Linux 2010.1, která po mnoha odkladech měla vyjít **5. července**.

Slovensko: Budoucí vláda chce využívat volně dostupný software

Pravicová koalice, která se na Slovensku připravuje na vládnutí, zveřejnila své **programové teze**. V tomto rozsáhlém dokumentu mimo jiné došlo i na IT, píše se tam: „Budeme v maximální míře využívat volně dostupný softvér vo verejnej správe.“ Volně dostupný software sice automaticky neznamená open source, ale vysoké procento kvalitního zdarma dostupného softwaru open source je. Zní to hezky, ale zatím se můžeme jen dohadovat, jestli na výraznější prosazení open source ve veřejné správě dojde. Taková prohlášení od politiků slyšíme docela často. Často se ale také stává, že se tato oblast odsune tak trochu na vedlejší kolej a řeší se pouze palčivější problémy, které zajímají větší veřejnost. Nechme se překvapit, jak to dopadne tentokrát.

Novinky ze světa softwaru

Google Chrome 5 – první stabilní pro Linux

Zatímco u verze pro Windows už odstranili vývojáři Chrome nálepku „beta“ dávno, uživatelé Linuxu a Mac OS X se dočkali až nyní s **příchodem pátého vydání**. Nejvíce propagovanou vlastností nového Chrome je rychlost. Podle Google je až o 213 % rychlejší než původní beta a tuto vlastnost se snaží propagovat i **originálním videem**, v kterém Chrome soupeří v rychlosti s bramborami, zvukovými vlnami a bleskem. Rozšířena byla synchronizace mezi několika počítači. Kromě záložek je nyní možné synchronizovat i nastavení, témata a akce po startu. I nadále probíhají práce na podpoře HTML 5. A produktem partnerství mezi Adobe a Google je Flashplayer již integrovaný v prohlížeči.



Google Chrome s videem předvádějícím jeho rychlost

Google Chrome není zcela svobodný software, ale jeho vývoj je otevřený, proto ve většině distribucí naleznete místo Chrome Chromium, což je open-source projekt, z kterého Chrome vychází. Poslední verzi Google Chrome si můžete stáhnout na **stránkách projektu** v RPM a DEB balíčcích.

XBMC končí s Xboxem

Multimediální centrum **XBMC končí s podporou Xboxu**. Přitom to byla právě tato herní konzole, pro kterou XBMC vzniklo. Zkratka XBMC původně značila Xbox Multimedia Center. Vývojáři však dospěli k názoru, že Xbox má tvrdé limity v porovnání s tím, co dokáže. Navíc nepovažují za koncepční, aby byla tato verze udržována týmem vývojářů XBMC. Větev Xboxu tedy byla odstraněna z SVN a přesunuta na SourceForge, kde má jméno XBMC4Xbox. Jeden z vývojářů se nechal slyšet, že bude ve vývoji pokračovat a že bude spravovat fórum a systém pro hlášení chyb.



XBMC na Ubuntu

WordPress 3.0 Thelonious

Jeden z nejrozšířenějších redakčních systémů před nedávnem oslavil sedm let existence a nyní **přichází s třetí verzí** zvanou Thelonious. WordPress svá vydání pojmenovává podle více či méně známých hudebníků, tentokrát přišla řada na Theloniouse Monka, jazzového pianistu a skladatele. Hlavní novinkou je sloučení dvou větví tohoto blogovacího systému, a to té standardní a WordPress MU (multi user). Ta se lišila v možnosti spravovat z jedné administrace hned několik blogů. Díky sloučení se tato možnost dostala do klasického vydání a MU větev se už dále rozvíjet nebude. Do kódu WordPressu bylo zahrnuto rozšíření WooNav, které velmi usnadňuje správu nabídky. Podívat se na něj můžete na [blogu vývojářů](#). Nové API pro tvůrce vzhledů umožňující jednoduchou volbu pozadí stránky nebo hlavičky. Nově si již při instalaci můžete zvolit přihlašovací údaje a po instalaci na vás vykoukne nový výchozí vzhled Twenty Ten (2010).



Nový vzhled Twenty Ten, zdroj wordpress.org

Novinky ze světa distribucí

MeeGo 1.0

Několik měsíců po oznámení společností Intel a Nokia, že se jejich platformy Moblin a Maemo spojují, vyšla první ostrá verze nového systému. Vývojáři, kteří se zabývají vývojem pro tuto platformu, tak mají poprvé ucelený balík programů a knihoven, které MeeGo nabízí. Kernel je ve verzi 2.6.33, pro interakci s hardwarem se používá DeviceKit a udev, o připojení k Internetu se stará program ConnMan, s mobilními sítěmi komunikuje oFono. Hlavní knihovnou pro grafické

aplikace je Qt 4.6. Jako výchozí souborový systém byl vybrán Btrfs, což je od vývojářů docela odvážný tah. Jedná se sice o souborový systém nové generace, ale zatím není příliš prověřený. MeeGo je první distribucí, která se ho rozhodla nasaďit jako výchozí.

Grafické prostředí hodně připomíná Moblin. Nabízí okamžitý přístup k synchronizovaným kalendářům, úkolům, nedávno použitým souborům atd. Důraz je kladen také na podporu sociálních sítí. Verze MeeGo Netbook obsahuje jako výchozí prohlížeč Google Chrome, MeeGo Handset bude mít jako výchozí prohlížeč Mozilla Fennec. MeeGo je zatím lokalizováno do 16 jazyků, čeština i slovenština chybí. Vývojáři také oznámili, že distribuce bude vycházet v půlročním intervalu.



Grafické prostředí připomíná Moblin, zdroj meego.com

K dispozici je zatím pouze verze Netbook, tu si **můžete stáhnout** ve dvou verzích, které se liší tím, že jedna obsahuje Google Chrome a druhá Chromium.

Slackware 13.1

Slackware je legendou mezi linuxovými distribucemi. Je nejstarší dosud aktivně vyvíjenou distribucí, která je navíc už od samého počátku v roce 1993 řízena

jednou osobou – Patrickem Volkerdingem. Nejnovější verze přináší práci devíti měsíců vývoje. Kernel je ve verzi 2.6.33.4, oficiálně podporovaná prostředí Xfce a KDE se dostaly do verzí 4.6.1, respektive 4.4.3. Slackware i nadále zůstává u podpory HAL, i když ostatní distribuce se jej zbavují. Přibyly nové nástroje ConsoleKit a PolicyKit. Slackware dále obsahuje Pidgin 2.7, GIMP 2.6.8, Gxine 0.5.903, SeaMonkey 2.0.4, Mozilla Firefox 3.6.3, Thunderbird 3.0.4 a mnoho dalšího.

Celá distribuce je dostupná na 6 CD, které si **můžete stáhnout** na stránkách projektu.

Android 2.2 Froyo

Čím dál oblíbenější operační systém pro chytré telefony rozhodně nezahálí a přichází s verzí 2.2, která přináší poměrně **hodně novinek**. Tou nejvýznamnější je zřejmě možnost sdílet síťovou konektivitu. Pokud jste se svým telefonem připojeni k Internetu, můžete z něj vytvořit přístupový bod a surfovat z počítače. Zařízení propojíte klasicky přes Wi-Fi, ale lze využít i USB kabel. Další hojně diskutovanou novinkou je zařazení Flash playeru, a tedy možnost spouštět flashové aplikace. Flash pro mobilní platformy ale ještě čeká dlouhá cesta, nyní si s ním moc zábavy neužijete. Většina aplikací není pro telefony optimalizována, takže limituje uživatele jak výkonem, tak rozlišením displaye. Dále Froyo přináší obligátní zlepšení výkonu, HTML 5, lepší podporu Microsoft Exchange a nebo možnost instalovat aplikace na paměťovou kartu. Stahovat můžete z source.android.com.



Telefon jako hotspot, zdroj android.com

Thomas-Krenn.AG[®]

Speed is (y)our success



Thomas-Krenn.AG

Společnost Thomas-Krenn.AG provozuje významný *celoevropský e-shop se servery, serverovým vybavením a kvalitním příslušenstvím. Nabídka obsahuje racky, silent servery, cluster s vysokou dostupností, virtualizaci, storage a zálohovací systémy. Nedílnou součástí jsou také serverové skříně Knürr, TFT-šuplíky a sortiment dalšího síťového příslušenství.*

Jako jediný producent v oboru dodává individuálně konfigurované sestavy do 24 hodin, a to po celé Evropě.

www.thomas-krenn.cz

Thomas-Krenn.AG s německými servery na českém trhu

Na český trh vstoupil zavedený německý výrobce serverů Thomas-Krenn.AG. Společnost chce expanzí do České republiky pokračovat ve svém úspěšném růstu. Klíčová nabídka této bavorské firmy obsahuje serverové systémy, nástroje pro virtualizaci, storage a zálohovací systémy a další.

Společnost Thomas-Krenn.AG byla založena v roce 2002 a v současné době zaměstnává přes 70 zaměstnanců. Nabízí servery, které jsou sestavovány s pečlivostí a s ohledem na nejvyšší kvalitu. Od roku 2008 je společnost certifikována dle DIN ISO 9001:2008.

Firma s osobním přístupem

Servery si může zákazník **sám sestavit** v přehledném online konfigurátoru. Server pak obdrží kurýrní službou běžně do dvou až tří pracovních dnů od objednání, na požádání je pak možná i expresní objednávka s doručením do **24 hodin**. Po nákupu a zaplacení spolupráce nekončí, naopak – zákazníkovi jsou k dispozici pracovníci technické podpory, v případě německého nebo anglického jazyka pak 24/7. Během pracovní doby pak bude každý zákazník komunikovat s osobním asistentem, který hovoří česky.

Sestavy jsou pečlivě testovány i na Linuxu

V e-shopu jsou v nabídce pro daný systém jen ty komponenty, které byly v různých konfiguracích testovány v laboratořích Thomas-Krenn.AG a jejich bezchybná souhra je tedy zaručena. Sestavy jsou testovány na více než **třiceti** operačních systémech, mezi něž (kromě Windows) patří také majoritní serverové distribuce GNU/Linuxu.

Telefonní číslo na konkrétního člověka

Uživatelská podpora je zajištěna díky kontaktní osobě, která s klientem **komunikuje česky** a je v pracovní době dostupná na **konkrétním telefonním čísle**. Na webu firmy je také k dispozici propracovaná wiki s návody, testy, protokoly a ukázkami konfigurace, kterou **aktivně udržují** technici Thomas-Krenn.AG.

Rychlé jsou nejen servery

Rychlost se týká **nejen serverů**, ale celé firmy. 98 % sestav objednaných v e-shopu je možné dodat do **24 hodin**.



BolgenOS – průlomový, principiálně zcela nový operační systém

Ladislav Hagara

Příběh o tom, jak 16letý geniální programátor Denis Popov z Ruska sám vytvořil operační systém. Nejprve s ním vyhrál studentskou soutěž, později získal slávu v televizi a nyní si jeho dílo instalují na desítkách škol v celém Rusku.



BolgenOS

Teprve šestnáctiletý Denis Popov z města [Nižnij Tagil](#) vytvořil průlomový, principiálně zcela nový operační systém s názvem BolgenOS. Tento geniální programátor, dnes ještě student místní střední školy, potřeboval k vývoji tohoto plnohodnotného operačního systému pouhých šest měsíců. Pryč s Explorerem, Firefoxem i Operou. BolgenOS přichází se zcela novým webovým prohlížečem OgenBrowse. K ochraně před viry slouží Antivirus Popova. K zálohování je určena naprosto výjimečná aplikace PBC (Popov Backup Center). Denis Popov by se okamžitě mohl stát miliónářem. Za svůj operační systém nechce ale ani kopějku. Nabízí jej úplně zadarmo. Školy z celého okolí plánují přechod z Microsoft Windows na tento průlomový, principiálně zcela nový operační systém.

Mediální sláva

Že jste o BolgenOS ještě neslyšeli? Je to jen otázka času. V Rusku už o něm mluví všichni ajťáci. BolgenOS získal svou obrovskou popularitu počátkem června. Objevil se na televizní obrazovce. Prvního června odvysílala televize [Telecon TV](#) dvou a půl minutovou reportáž o tomto principiálně novém operačním systému a o jeho geniálním tvůrci. Reportáž, ve které vystupuje i Denisův erudovaný učitel informačních technologií, je ukončená šokující informací. BolgenOS si už stáhlo více než deset miliónů uživatelů. Reportáž je k dispozici jak v originále, tak v anglické verzi.

Podrobnější informace o BolgenOS lze získat hned z několika webových zdrojů. Řada z nich má jméno operačního systému obsaženo přímo v názvu internetové domény. Navštívit lze:

- <http://www.bolgen-os.ru/>
- <http://bolgenos.ru/>
- <http://www.bolgenos.su/>
- <http://bolgenos.org/>
- <http://bolgenos.com/>
- <http://bolgenos.info/>
- <http://bolgenos.blogspot.com/>

Stránky jsou bohužel zatím pouze v ruštině. K překladu do češtiny lze samozřejmě použít např. [Překladač Google](#).

A ve skutečnosti?

O co vlastně jde? Čtenáři AbcLinuxu.cz samozřejmě tuší. Jde o GNU/Linux. Student prostě vzal Ubuntu,

změnil pozadí plochy, motiv prostředí a slovo Ubuntu nahradil všude slovem BolgenOS (ve skutečnosti se mu to úplně všude nepovedlo).



Denis Popov nebyl první a nebude ani poslední, koho něco takového napadlo. Proč se tedy o BolgenOS tolik mluví? Student se s upraveným Ubuntu přihlásil do studentské soutěže. Komisi svým průlomovým, principiálně novým operačním systémem naprosto ohromil. Kolik studentů dokáže vytvořit vlastní operační systém? Navíc lépe vypadající než Microsoft Windows. O úspěchu studenta je samozřejmě nutné informovat. Nejlépe přímo v televizi. Nikdo ze zúčastněných o existenci operačního systému Linux vůbec netušil. Student se při obhajobě své práce komisi nezmínil, že pouze upravil Ubuntu. Nezmínil se o tom ani televizním reportérům při natáčení. Televize tak zmíněnou reportáž o „principiálně novém“ BolgenOS odvysílala.

Po rozhořčené diskuzi na [webovém fóru](#) televize Telecon TV přiznala pochybení a oficiálně se sedmého června omluvila (záznam na YouTube). To už ale vlnu zájmu o BolgenOS nezastavilo. I když jsou tací, kteří berou BolgenOS vážně, většina ajťáků se samozřejmě jenom směje.

Internet se baví

Na YouTube se ihned objevila řada parodií. Nový operační systém je chválen jak Billem Gatesem, tak i Dmitrijem Medveděvem.

Na vlně zájmu o BolgenOS se samozřejmě vezou i obchodníci. Na stolech ajťáků začíná mít čestné místo

„principiálně nový“ hrnek. [Koupit](#) lze i „principiálně nová“ trička a nálepky. Vybrané [netbooky](#) lze koupit s již přeinstalovaným „[principiálně novým](#)“ BolgenOS.

Následky

Svou vlastní linuxovou distribuci si dnes může vytvořit opravdu každý. Denis Popov chtěl původně také vytvořit „pouhou“ linuxovou distribuci. Svůj úmysl [zveřejnil](#) 31. prosince minulého roku v linuxovém fóru linux.org.ru. Tenkrát ještě psal o Linux Bolgenos.

Shodou okolností se ale z upraveného Ubuntu stal průlomový, principiálně zcela nový operační systém BolgenOS. Samozřejmě pouze na několik dnů. Nikdo

nemůže tvrdit, že úpravou Ubuntu vyvinul vlastní operační systém. Nikdo nemůže zatajit, že jeho práce je založena na svobodném softwaru. O právních aspektech se diskutuje například také [na stránkách Ubuntu](#).

PS: Rádi byste vyzkoušeli webový prohlížeč OgenBrowse z BolgenOS? Stačí si spustit [Aroru](#).

Mobilní novinky: Extrémně levné netbooky s Androidem

David Kolibáč

MeeGo 1.0 pro netbooky, podpora dotykového ovládání zatím chybí. Android 2.2 je venku, bude podporovat Flash. Intel Atom radikálně aktualizován. Složitá situace kolem OLPC, chystá se tablet XO-3. Extrémně levné čínské netbooky už i s Androidem.

MeeGo 1.0 pro netbooky

Použitelné [MeeGo je tu](#). Je k dispozici [ke stažení](#) ve verzi s [Google Chrome](#) nebo [Chromium](#). Je zatím zaměřeno na netbooky (vyžaduje SSSE3 – proto poběží pouze na strojích s Intel Atom nebo aspoň Core 2 Duo), dotykové displeje bude podporovat až příští verze API a MeeGo 1.1, plánované na říjen. [Nokia N900](#) tedy zatím není (oficiálně) podporována.

MeeGo se skládá z části Core, která obsahuje jádro [2.6.33](#), udev a další záležitosti pro komunikaci s hardwarem, správce připojení ConnMan, framework Ofo no pro telefonii, Qt 4.6, btrfs jako souborový systém atd. Netbook User Experience (jak vznešený název pro desktopové prostředí!) přidává grafické uživatelské rozhraní (známé z [Moblinu](#)) a celou řadu aplikací (zatím) založených na GTK+. Webový prohlížeč Chrome/Chromium by měl být v budoucnu nahrazen browserem [Mozilla Fennec](#).

Android 2.2 je venku

[Vyšel Android další verze](#), tentokrát už 2.2 – Froyo. Aplikace mají radikálně zrychlit, to díky uvedení JIT kompilace do jádra s Androidem. Později by se na Androidu 2.2 měl objevit Flash 10.1 od Adobe. Další významnou novinkou je přidání USB tetheringu a WiFi hotspotu, tedy možností ke sdílení připojení s PC.

Intel Atom radikálně aktualizován

V současné době tu máme netbookový jednojádrový Intel Atom N450 (1,66 GHz, TDP 5,5 W) a N470 (1,83 GHz, TDP 6,5 W) a desktopový jednojádrový

D410 (1,66 GHz, TDP 10 W) a dvoujádrový D510 (1,66 GHz, TDP 13 W) – s podporou 667 MHz (u D410/D510 i 800 MHz) DDR2 paměti. Tyto budou nahrazeny modely N455 a N475, resp. D425 a D525 s podporou 800 MHz DDR3 paměti. O netbookovém dvoujádrovém procesoru se stále pouze spekuluje. To-li k Pine Trail.

Intel Moorestown (Intel Atom Z6xx), jinými slovy x86 pro mobilní telefony a MID, se dočkal představení. Oficiálně mají být podporovány operační systémy Android (ChromeOS?), Moblin a blízkí se MeeGo, to znamená, že Microsoft Windows nikoli. Řada Z6xx má mít oproti starší Z5xx vskutku zlomkovou spotřebu, další rozdíl je zahrnutí GPU do SoC Lincroft – půjde o GMA 600 (původně Imagination Technologies PowerVR SGX IP. První sériově vyráběné výrobky by se měly dostat na trh v druhé polovině roku.

Mezi Pine Trail a Moorestown se zařadí Oak Trail, měl by cílit do tabletů a menších netbooků. Architekturu by mělo jít v podstatě o Moorestown, ovšem bude podporovat vedle výše zmíněných systémů také Microsoft Windows. Na trhu se objeví až příští rok.

Složitá situace kolem OLPC

První generace [OLPC](#) už je nějaký ten pátek venku, dočkala se vylepšení v podobě XO-1.5 (nahrazení AMD Geode čerstvějším procesorem Via C7-M, rozšíření paměti) a na podzim je naplánováno další zlepšení konfigurace. Tentokrát by to už mělo být ve spolupráci s Marvellem, dovnitř by se měl dostat čip Armada 610 (ARM).

XO-2 (zařízení se dvěma dotykovými obrazovkami proti sobě jako u Nintendo DS) se nedostalo dál než do fáze konceptu a [pracuje se na XO-3](#). To by už mělo být založeno na minule zmíněném konceptu od Marvelli – Moby – 99dolarovém tabletu. Ano, tabletu – projekt OLPC by se měl přejmenovat na OTPC. Teoreticky by nová generace měla být prezentována na CES 2011, tzn. za sedm měsíců, ovšem otázka, zda se to stihne, je rozhodně na místě. Otázkou je také cena, vždyť původním cílem OLPC byly netbooky pod stodolarovou hranicí, čehož se dosud nepodařilo dosáhnout.





S Microsoft Windows se mimochodem **dále nepočítá**, Microsoft nehodlá Windows 7, ani XP portovat na ARM a současná Windows Mobile nebyla shledána vhodnou. Nejspíše tak zůstane u upravené Fedory s prostředím Sugar, ačkoliv na prvních XO-3 by se mohl objevit Android.

Extrémně levné netbooky už i s Androidem

Allegro (Aukro) nebo eBay zaplavují prodejci stodolarových čínských netbooků s ARM, WiFi, drobným displejem a Microsoft Windows CE. Kvůli ne právě podporovaným SoC nebyla situace ohledně portování Linuxu zdaleka nejlepší. Nyní se začínají objevovat obdobné netbooky i s Androidem.

Například Cherrypal uvedl dva takové (s označením Asia) přístroje poháněné SoC Via 8505 s 533 MHz procesorem, 256 MB RAM, 2 GB flash paměti (a SDHC slotem), WiFi, Ethernetem atd. Jeden má sedmipalcový (stojí \$99), druhý desetipalcový displej (stojí \$148). Výdrž na baterie má být ke čtyřem hodinám.



Stručně

- Opera Mobile 10 byla **portována na Maemo** (pro Nokii N8x0 a N900), jde však o neoficiální aktivitu – k vydání finální verze nemusí vůbec dojít.
- ZTE V7 MID (uvedené na World Expo 2010 a nyní **znovu** na Computexu) by mohlo být docela zajímavé (čínské)... MID. Běží na něm Maemo a ve výbavě nechybí QWERTY klávesnice, WiFi, 3G, GPS, SD slot a plno dalších věcí. Bohužel dosud nepadla zmínka o ceně, ani data uvedení na trh.
- **WePad** (linuxový tablet, **konkurence pro iPad**) byl přejmenován na WeTab – kvůli odlišení se od konkurence.
- Hewlett-Packard tvrdí, že **akvizici Palmu neprovedlo** kvůli trhu s chytrými telefony, nýbrž

kvůli intelektuálnímu vlastnictví, tedy webOS (operační systém pro mobilní zařízení), který hodlá tlačit do široké škály produktů **včetně tiskáren**. Později však doplnili, že se **smartphonů nevzdávají**.

- Byl **ohlášen Dell Streak** – pětipalcový, funkcemi nabitý tablet s Androidem a procesorem Qualcomm Snapdragon; jako webový prohlížeč by měla být použita Opera Mobile 10.
- Objevila se zpráva, že Nokia **prodala pouze sto tisíc kusů Nokie N900** za dlouhých pět měsíců, což bylo ale **uvedeno na pravou míru** – má jít o údaj za pět týdnů. S takovou bilancí je výrobce poměrně spokojený, ostatně od N900 se posléze nečekalo nic moc jiného než zaujetí komunity pro práci na MeeGo.
- OpenPandora se už **rozesílá**, konečně.

SCO u soudu prohrála, Linux neutrpěl

Robert Krátký



Nedávno jsme minuli další milník v dlouhém příběhu o firmě SCO a její křížové výpravě proti Linuxu. Série soudních sporů s giganty IT, které SCO postupně eskalovala až do absurdních výšin, se zdá být u konce. Článek nabízí shrnutí celé dlouhé kauzy.

Hlavní hráči

- SCO, oficiální název SCO Group. Softwarová společnost, dříve pojmenovaná Caldera Systems. Distributor linuxových systémů (linuxová distribuce Caldera OpenLinux) a později vlastní varianty UNIXu (UNIXWare, OpenServer). UNIXové technologie a byznys koupila SCO od Santa Cruz Operations, která je koupila od Novellu.
- IBM, Novell, Red Hat, Microsoft a další: Společnosti, které se tak či onak zapletly do celé dlouhé historie soudních válek se SCO. Některé byly terčem žalob (IBM, Novell), jiné žalovaly (Red Hat) a nakonec některé celé to divadýlko pomáhaly financovat (Microsoft).

Jak to začalo?

Počátkem roku 2003 SCO začalo zbrojit na bitvu s Linuxem a jeho uživateli a vývojáři. Najali drahého právníka se zvuchým jménem. Byl to David Boies, který má opravdu zajímavé resumé. Zastupoval například americké Ministerstvo spravedlnosti v antimonopolním sporu s firmou Microsoft. Najal si ho Al Gore ve sporu s Georgem Bushem po prezidentských volbách v roce 2000. Zastupoval Napster ve sporu s RIAA. A tak dále.

Představitelé SCO tou dobou začali svou mediální kampaň, která bývá obvykle označována jako FUD (Fear, Uncertainty, Doubt = strach, nejistota, pochyby). Mluvili o blíže neurčených porušeních autorských práv v Linuxu na úkor UNIXu. Nic konkrétního ne-

řekli, ale objevily se i výpady proti GPL. Brzy následovalo podání žaloby na IBM.

SCO vs. IBM

Podstatou sporu bylo tvrzení SCO, že IBM porušila obchodní tajemství UNIXu, protože je prý předávala vývojářům linuxového jádra. Tento spor stále ještě není uzavřený, ačkoliv už se k tomu asi schyluje. SCO nejprve žádala 1 miliardu dolarů, později 3 a nakonec 5. Toto odškodnění mělo SCO náležet kvůli tomu, že IBM prý svou činností snížila hodnotu UNIXu, který SCO prodávala.

IBM si to samozřejmě nenechala líbit, na oplátku obvinila SCO z několika jiných porušení copyrightu a dalších věcí. SCO později svou žalobu několikrát od základu přepracovala, přičemž poslední verze nemluvila o obchodních tajemstvích, ale o porušení copyrightu.

V průběhu následujících let různí zástupci SCO vydávali všelijaká protichůdná prohlášení, stále navyšovali údajné množství zdrojového kódu, který měl být překopírován z UNIXu do Linuxu, a vyhrožovali firmám i jednotlivcům, že porušují jejich vlastnická práva, pokud používají Linux, aniž by si od SCO koupili unixovou licenci.

Zdrojové kódy okopírované z UNIXu do Linuxu

Přestože podle pozdějších tvrzení SCO bylo do Linuxu překopírováno až milion řádků zdrojového kódu, SCO nikdy nezveřejnila, o jaký kód se mělo jednat. Těch několik řádků, které postupně ukázali, bylo

pokaždé rychle identifikováno jako kód, který byl již dávno vydán jako public domain, se svobodnou licencí, nebo nebyl nikdy v Linuxu použit.

V roce 2006 dokonce soudce Brooke Wells smetla ze stolu obvinění, která byla podle ní naprosto nesmyslná. Přirovnala SCO k policistovi, který před obchodním domem zadržel odcházejícího zákazníka s tím, že něco ukradl. Odmítně však říci, co bylo údajným předmětem krádeže. Místo toho řekne „vy víte, co to bylo, já vám to nepovím“ a po dalším naléhání dá zákazníkovi do rukou kompletní katalog všeho zboží, které se v obchodním domě prodává, a prohlásí „někde to tam je, sám si to najdete“.

SCOSource

Přesto se SCO pokusila na svých tvrzeních založit byznys. Už v březnu 2003 rozeslala 1500 dopisů největším světovým společnostem, ve kterých tvrdila, že Linux „možná“ porušuje unixový copyright, který SCO drží. V srpnu již SCO ohlásila, že hodlá vydávat faktury, které bude rozesílat firmám, jež používají Linux.

Celá tato snaha vyvrcholila založením divize SCOSource, která nabízela firmám používajícím Linux zakoupení unixovou licenci (699 USD za jeden procesor). Firmy se tak měly pojistit před případnými problémy, které by mohly nastat, kdyby se nakonec tvrzení SCO o porušení copyrightu ukázala jako pravdivá. SCO vydávala bombastické zprávy o tom, za jak vysoké částky si některé firmy koupily zmíněnou licenci, jen aby se vzápětí ukázalo, že si SCO tato čísla vymýšlela.

Ironické je, že se v pozdějším soudním sporu (SCO vs. Novell) ukázalo, že SCO vlastně vůbec nevlastnila práva k UNIXu, na základě kterých by mohla prodávat licence. A ještě ke všemu [vypluly na povrch](#) podmínky prodeje unixových technologií (Santa Cruz Operations kupovala od Novellu), které zavazovaly SCO odevzdávat Novellu 100 procent zisků z případného licencování unixových technologií.

Má v tom prsty Microsoft?

Od počátku se spekovalo o tom, jestli za nitky netáhá Microsoft, kterému by přišlo vhod každé znejistění zákazníků ohledně Linuxu. SCO se téměř výhradně zaměřila na soudní spory, [unixový byznys upadal](#) a prestižní týmy právníků stály hodně peněz. Když začaly prostředky na financování pokračujících sporů [docházet](#), objevila se investiční firma BayStar Capital, která společně s Royal Bank of Canada investovala do SCO 50 milionů dolarů na podporu pokračujících soudních tahanic.

Později vyšlo najevo, že BayStar Capital [byla naměřována](#) k této investici společností Microsoft. Jeden z partnerů BayStar Capital (Lawrence R. Goldfarb) dokonce potvrdil, že když BayStar zkoumala doporučení Microsoftu, „bylo zřejmé, že Microsoftu o něco jde“. Naneštěstí pro SCO, která tyto snadno nabyté finance bleskurychle páčila, se za necelý rok ozvala BayStar Capital, že chce svou investici zpět (20 milionů USD).

Microsoft si navíc v roce 2003 od SCO zakoupil licenci za 6 milionů dolarů, která měla pokrýt „UNIX a unixové patenty“, ačkoliv SCO žádné patenty týkající se UNIXu nikdy neměla. Všeobecně se bralo jako veřejné tajemství, že Microsoft prostě přispěl finanční injekcí na pokračování sporu s IBM.

SCO a GPL

Vzhledem k tomu, že firma Caldera distribuovala Linux, [argumentovali](#) mnozí pozorovatelé, že i kdyby skutečně nějaký kód byl překopírován z UNIXu do Linuxu, nehrálo by to roli, protože tento kód SCO sama distribuovala pod GPL. SCO na to reagovala tím, že o porušení copyrightu nevěděla, takže „se nepočítá“. Háček je v tom, že SCO některé části linuxového kódu z oblastí, o kterých tvrdila, že porušují copyright, distribuovala ještě v roce 2006, tedy dlouho po začátku všech soudních sporů.

SCO také zpočátku [tvrdila](#), že je GPL neplatná a právně nevymahatelná. To by však znamenalo, že Caldera/SCO porušovaly GPL, neboť pro distribuci kódu pod GPL je nutné, aby distributor tuto licenci akceptoval. Nepomohlo tomu ani to, že SCO poslala dopis americkému kongresu, ve kterém vykládala, že vývoj open source poškozuje ekonomiku a GPL je nelegální. IBM později na těchto tvrzeních založila část své protizaloby – pokud SCO odmítá GPL, nemá nárok na distribuci kódu pod GPL. Což však dělala.

Jak to dopadlo

V roce 2004 žalovala SCO společnost Novell kvůli poškození dobrého jména. To bylo tak: SCO v rámci svého tažení několikrát prohlásila, že „vlastní UNIX“, což se dalo vykládat i tak, že jí náleží copyright k původnímu kódu, který vzešel z AT&T. [Novell tvrdil](#), že to není pravda, že UNIX ve skutečnosti i nadále vlastní. A pak si Novell zaregistroval copyright k některým klíčovými unixovým produktům, což už SCO nevydýchala a vzala Novell k soudu.

Už v roce 2007 však [soud rozhodl](#) (ještě než došlo na soudní stání), že je to Novell, kdo vlastní copyright k UNIXu a že si SCO protiprávně ponechávalo peníze,

které náležely Novellu. Součástí rozhodnutí bylo i nařízení, že SCO musí respektovat vůli Novellu týkající se zrušení žaloby proti IBM. Novell po tomto rozhodnutí uvedl, že [nemá zájem](#) se s nikým soudit kvůli UNIXu: „Nemyslíme si, že by v Linuxu byl nějaký kód z UNIXu.“ Soud také Novellu [přířkl](#) vyrovnání [přes 2,5 milionu dolarů](#).

[SCO se odvolala](#) a odvolací soud potvrdil finanční vyrovnání, ale vrátil zpět k novému soudnímu řízení rozhodnutí o vlastnictví unixových copyrightů. V březnu 2010 [potvrdila](#) porota původní rozhodnutí (Novell vlastní copyright k UNIXu) a v červnu 2010 soudce Ted Stewart [rozhodl](#) všechny zbývající položky ve prospěch Novellu. Šach mat.

Protože je nyní soudem potvrzeno, že SCO nemá žádný nárok na unixový copyright a nemůže ani tvrdit, že „vlastní UNIX“, ztrácí žaloby proti IBM a dalším společnostem ([Daimler-Chrysler](#), [AutoZone](#)) smysl. I kdyby IBM překopírovala UNIX do Linuxu do poslední řádky (z nichž tedy SCO nikdy žádnou nedokázalo ukázat), bylo by to jedno, neboť SCO do toho nemá co mluvit.

Závěr

Tento článek není zevrubné vylíčení celé historie. Pokusil jsem se vybrat zajímavé a podstatné momenty z několika provázaných kauz, které všechny nastartovala SCO.

World of Goo – dokonalost v bahně

Kamil Páral

World of Goo je zajímavá logická hra, která získala vysokou oblibu nejen v linuxovém světě. Zajímá vás, jak je možné, že si hra dvou nezávislých vývojářů zajistila takovou popularitu? Je to vše jen trik, nebo je na ní opravdu něco zvláštního? To vše si zkusíme popsat v následující recenzi.

Představení

World of Goo je výtvar dvou nezávislých vývojářů, kteří vystupují pod názvem 2D Boy. Ke konci roku 2008 vydali hru na svých [webových stránkách](#), nejprve ve Windows verzi, později doplnili i verzi pro Mac OS X a Linux. V současné době je hra dostupná i pro konzoli Wii, případně přes distribuční nástroj Steam.

Hra brzy po vydání začala sklízet kladné ohlasy ze všech koutů světa. Přesvědčit se můžete na domovských stránkách hry, kde autoři umístili výběr z recenzí. Pozitivními dojmy se v nich opravdu nešetří. A mohu vám rovnou prozradit, že podobně na tom bude i tato recenze.

Principy herního světa

Pokud si vyhledáte slovo *goo* ve slovníku, zjistíte, že označuje lepkavou, mazlavou, blátivou hmotu. A to přesně vystihuje podstatu celé hry. V každé úrovni této hry budete mít jediný úkol – obdržíte množství blátivých kuliček a musíte se postarat o to, aby se kuličky dostaly do požadovaného cíle, většinou představovaného koncem potrubí, které je nasaje. Jak již zřejmě tušíte, úkol to nebude jednoduchý. Zpočátku vám v cestě stojí pouze členité okolní prostředí, postupně se však začnou přidávat i důmyslnější nástroje, z nichž některé se zjevně snaží udělat z vašich blátivých kuliček... inu, obyčejné bláto bez života :). Pro kuličky platí, že se nemohou jen tak zcela volně pohybovat. Je ovšem možné lepit je dohromady a vytvářet z nich různé konstrukce, po kterých se mohou přepravovat kuličky zbylé. Ve hře je velká pozornost

věnována fyzikálním principům, takže vaše konstrukce se klátí podle větru, rozpadají vlastní vahou, plavou ve vodě či ujíždějí na kluzkém povrchu.

Nejenom blátivými kuličkami je hráč živ. Proto velmi brzo naleznete další typy kuliček, které budete ovládat. Některé mají neomezenou schopnost nechat se spojit s ostatními kuličkami ve stavbu a pak se zase rozpojit (obyčejné kuličky rozpojit již nelze). Jiné se dokáží pevně přilnout k libovolnému povrchu a nikdy neuklouznou. Některé plní roli balónek nafouknutých héliem a snaží se stoupat k nebesům. Jsou zde i takové, které jsou „nemrtvé“ a nic je nedokáže zničit. No, a v neposledním případě tu máme velkou kuličku „krásku“, která se nejlépe cítí v záři reflektorů a která se po prudkém nárazu rozpadá na množství menších, avšak neméně krásných kuliček.

Jak již bylo zmíněno, celá hra je rozdělena do jednotlivých úrovní. Ty jsou sdruženy do pěti ostrovů/kapitol, které s průběhem hry odemykáte. Na každém ostrově se vinou cestičky, které znázorňují váš aktuální postup, a občas si i můžete na rozcestí zvolit, kterou úroveň chcete hrát nejdříve. Pro splnění ostrova je však nutné splnit úroveň všechny. Je to podobný způsob volby úrovní, jako používá např. *Pingus* či *SuperTux*.

Ačkoliv hra svým zaměřením nejvíce spadá do logického žánru, o své nepřijdou ani milovníci adrenalinu. V některých situacích je totiž nutno reagovat velmi rychle a mít přesnou ruku (či spíše myš). Až se vám začne hroutit vaše věž z bláta a vy budete muset během pár sekund zpevnit její základy, tak jistě po-

chopíte, o čem je tu řeč. Naštěstí vývojáři mysleli i na ne příliš zručné hráče (což je případ autora článku) a v pokročilých úrovních se dá pomocí speciálních poletujících světlušek vrátit celý svět o několik tahů zpátky, takže nemusíte opakovat celou misi, pokud se vám něco nepovede.



Technické zpracování

Vizuální stránka hry se povedla na jedničku. Celé prostředí je poměrně jednoduše nakresleno, ale přesto je velmi přitažlivé, téměř bych řekl až umělecky ztvárněné. Barvy jsou pěkné a ladící. Celé prostředí je velmi živé – objekty se kývají ve větru, vzduchem poletují lístky a jiné „smetí“, důležité objekty nenásilnými animacemi upoutávají vaši pozornost. Blátivé kuličky kulí očka, když je popadnete, a celkově působí velmi milým dojmem.

S grafikou jde ruku v ruce zvukový doprovod. Hudebních skladeb není mnoho a nejsou dlouhé, ale

zato se výborně hodí jako kulisa pozadí. Časem se zřejmě oposlouchají, ale mně se to za celou dobu hraní hry nestalo. Veškerá hudba je dostupná v instalačním adresáři hry ve formátu Ogg Vorbis. Zbylé ozvučení hry se skládá z nazvučení nejdůležitějších akcí. Kuličky „bublají“, pokud se jich dotknete, zapiští podobně jako myš či křeček, když je uchopíte do ruky, a zajásají, když z nich něco postavíte. Podobně není nouze o různé čvachtavé zvuky, když se vám něco nepodaří. Zvuk a hudbu tedy taktéž hodnotím jako výborné.

Jako minimální hardwarové požadavky autoři uvádějí 1 GHz procesor, 512 MB paměti a grafickou kartu s podporou 3D. Standardně se hra spouští v režimu plné obrazovky v rozlišení 800×600. Na svém notebooku (2,1 GHz, nVidia Quadro 140M) jsem hrál v okně s rozlišením 1280×960 zcela plynule. Pro ozkoušení výkonu je vhodné stáhnout si z domovské stránky demoverzi hry. Změna parametrů hry (rozlišení obrazovky, ovladač zvuku atp.) je bohužel možná pouze ruční editací konfiguračního souboru. Režim celé obrazovky je možné přepínat pomocí Alt+Enter.



Hratelnost

Nebudu vás napínat, hratelnost je prostě výborná. Velkou měrou se na tom podílí technické zpracování, díky kterému World of Goo působí jako velmi milá

a přitažlivá hra. Úrovní je slušné množství, přesto bych jich však ocenil o něco více. Každá úroveň vám podle obtížnosti zabere kolem 5–20 minut času, celkovou hrací dobu bych odhadoval průměrně kolem 20 hodin. Úkoly jsou poměrně nápadité a ačkoliv princip přetrvává povětšinou stejný, hra se ani na chvíli nestává stereotypní. Velmi často jste také konfrontováni s novou formou blátivých kuliček, takže si občas ani nestíháte zapamatovat, ve kterých oblastech které kuličky excelují. Obtížnost hry je spíše průměrná. Některé úrovně budete zcela jistě dělat mnohokrát, než se vám je povede dokončit. U některých se budete muset i pořádně zamyslet, než přijдете, jak na ně. Přesto však nehrozí, že byste se někde zasekli a prostě se nemohli hnout dále. Náruživí hráči budou možná zklamáni (ale nemusí být zas tak zcela, viz kapitolu Bonusy), na druhou stranu si tuto hru zahrají i příležitostní hráči, vaši rodiče, děti, přítelkyně atd.

Mnoho lidí pravděpodobně ani nepostřehne, že se hrou vine sotva znatelná nit příběhu. Za nenápadností se však skrývá mnohem hlubší poselství, než by od obyčejné hry člověk zřejmě čekal. Většina hráčů se tak zřejmě spokojí se zjištěním, že jádro hry se točí kolem *World of Goo Corporation*, jejíž portfolio tvoří zejména ropné produkty. Ti všímavější se možná zamyslí nad tím, kdo jste vlastně vy, a proč je vaší nejdůležitější náplní přepravovat blátivé kuličky – často po tisíce let spící v hlubokých podzemních jeskyních – až k ústí kovové trubky. No, a jen opravdu někteří si všimnou odkazů na současné principy fungování světa ukrytých v některých úrovních. Jako příklad může sloužit úroveň, ve které je nutné obětovat desítky „obyčejných“ kuliček, jen aby mohla pod záři reflektorů po červeném koberci přijít „super-hvězda“. Ale to už možná prozrazují příliš. Přemýšliví hráči si zkrátka ve hře najdou své, ti ostatní úrovně jednoduše prosvítí a budou se bavit taktéž.

Podobně, jako je ve hře slabě znatelná stopa příběhu, tak je v ní obsažen i lehký nádech humoru (na který po-

prvé narazíte již u hlášek při samotném spouštění a nahrávání hry). Téměř v každé úrovni totiž budete nacházet cedule, na kterých vám bude zanechávat vzkazy tajemný *the Sign Painter* – malíř cedulí. Ve vzkazech občas naleznete nenápadnou radu, jakým způsobem lze úroveň řešit či jak by mohl nový druh kuličky fungovat. Častěji však malíř pouze komentuje aktuální situaci. Některé vzkazy vám na tváři vykouzlí úsměv, z jiných lze cítit malířovu lásku k blátivým kuličkám, o které se máte postarat. Celkově vzkazy pěkně dokreslují umělecký podtón hry a nechávají tušit, že hra má v sobě opravdu trochu víc, než bývá obvyklé.

Podobně působí i kreslené videosekvence, které se zobrazují po splnění příběhové význačných úrovní. Ve čtvrté kapitole zřejmě zaplesá srdce informatika, neboť se dostanete do virtuálního světa „informační super-dálnice“ a ve hře se objeví spousta narážek na počítačové technologie a problémy. Pokud neumíte alespoň průměrně anglicky, o tyto zážitky zřejmě přijdete. Nemusíte se však bát, že by hra nebyla pro vás, pro hraní samotné není nutné umět anglicky téměř ani slovo a popisované vzkazy nejsou pro splnění mise důležité. Jak autoři samotní na jedné z cedulek poznamenávají, každé řešení je správné, nehledě na způsob provedení.



Bonusy

Obsessive Completion Distinction Criteria

Dle doposavad popsaných zážitků ze hry již můžete tušit, že vás její autoři nenechají jen tak ji jednoduše splnit a skončit. Naopak si pro vás připravili několik bonusů, kterými se snaží zážitek ze hry ještě upevnit. První z nich je takzvané *OCD – Obsessive Completion Distinction Criteria*, do češtiny velmi kostrbatě přeloženo jako „kritéria pro rozpoznání posedlosti po splnění (úrovně)“. V podstatě vám autoři nabízejí možnost, jak můžete předvést, že jste v řešení úrovně vážně dobří (až posedlí). U každé úrovně jsou definovány odlišné podmínky pro splnění OCD – většinou to bývá nutnost zachránit jistý minimální počet kuliček, splnit úroveň v definovaném maximálním počtu tahů či stihnout vše v přísném časovém limitu. A vězte, že podmínky pro OCD jsou opravdu šibeniční, často se zdají téměř nespelnitelné. Mise, kde je obyčejná podmínka pro splnění úrovně sesbírání 4 kuliček a podmínka pro OCD je sesbírání 49 kuliček, to myslím ilustruje pěkně.

A co je vaší odměnou za splnění OCD požadavků? Nejdůležitější je zřejmě dobrý pocit, neboť pokud má celá hra průměrnou obtížnost, tak OCD požadavky z ní dělají hru extrémně těžkou. Náruživí hráči se tedy mohou vyřádit. Zřídka také stačí pouze velmi rychle používat myš – mnohdy se spíše musíte pořádně zamyslet, jak se daný problém dá vyřešit nejvtipněji a nejefektivněji, velmi dobře vše naplánovat, a teprve pak vše neomylně provést. Herní doba se vám takto zněkolikanásobí. Druhou odměnou bude vlaječka na mapě ostrova u každé úrovně, kterou se vám podařilo splnit na OCD. A třetí odměna je velké množství extra kuliček, což zároveň souvisí s druhým bonusem ve hře, takže to vysvětlím dohromady.

Pískoviště World of Goo Corporation

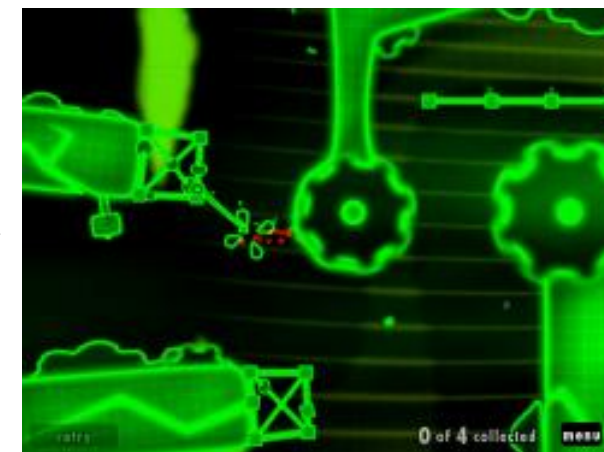
Druhý bonus, který si na vás autoři přichystali, je jakýsi volný prostor (poskytovaný World of Goo Corporation), kde se shromažďují všechny kuličky, které jste ve hře zachránili. Tudíž čím efektivněji hrajete, tím více jich máte. Prostor je dle slov autorů nekonečný (bonus „nyní 20 % více nekonečna ve všech směrech“ ke konci hry je jen typickou ukázkou humoru tvůrců hry) a vy si tam můžete stavět věže z kuliček dle libosti. Musím říct, že 20metrová věž z bláta se již chvěje působením větru a vlastní váhy natolik, že nejste schopni říct, jestli se v příští sekundě zhroutí, nebo ještě přistavení pár dalších metrů vydrží. Absolutně architektonických oborů zřejmě v této oblasti ob stojí lépe, než jsem se svými neumělými pokusy zvládl já. Pokud se svojí věží nejste spokojeni nebo se vám přelomila v půli, můžete ji odjištěním a stisknutím červeného tlačítka kdykoliv rozmetat a začít znovu.

Hrát si na pískovišti pouze sám by však nebylo tak zábavné, a tak se vám tam zároveň zobrazují obláčky jiných hráčů, kteří mají taktéž postavenou svoji věž, a znázorňují její výšku (spolu se jménem a národností daného hráče). Stavění tak získává zcela nový soutěžní náboj a vy se snažíte vyhrát nad ostatními a být majitelem nejvyšší věže z bláta na celém světě. Ukazatel v rohu vám pak napovídá, kolik hráčů vám ještě zbývá předstihnout, než budete ten úplně první (v mém případě to číslo ani nechtějte vědět). U tohoto bonusu bohužel musím podotknout, že jsem ho viděl občas funkční a občas nefunkční (statistiky a obláčky cizích hráčů se někdy nezobrazovaly); zřejmě ne vždy funguje vzdálený herní server, který se o něj stará. Stavět můžete ovšem kdykoliv.

goofans.com

Připravil jsem si pro vás ještě jeden bonus, který však nenachystali autoři, ale spíše velká komunita nadšenců, která kolem hry vznikla. Na stránce goofans.com nalez-

nete vše, co by správný fanda hry měl znát. Jsou tam popsané principy hry, odpovědi na často kladené dotazy a detailně popsané jednotlivé úrovně. Můžete si tam stáhnout různé přídatky do hry, ať již jsou to zcela nové úrovně, nebo jen nové motivy pro vzhled hry a jejich prvků. Můžete se zaregistrovat a pomocí speciálního nástroje nahrávat obrázky svých nejvyšších věží a soutěžit tak s ostatními. Vývojáři tam naleznou dokumentaci, jak si vytvořit vlastní úroveň či pozměnit některé aspekty hry. Zábava ze hry se tak opět prodlužuje. Druhá stránka je wogfan.webege.com, kde se partička nadšenců rozhodla zpřístupnit videonahrávky řešení všech úrovní, a to včetně OCD požadavků. Postupně se snaží sami sebe trumfovat, kdo dokáže najít ještě lepší řešení, než byly všechny dosavadní. Doporučil bych vám však dívat se na zmíněné nahrávky teprve až dokončíte všechny úrovně sami, abyste nepřišli o požitek z vlastního hraní.





Závěr

Myslím, že finální verdikt je z mé strany zcela jasný. Vřele vám hru doporučuji. World of Goo je kvalitní, zábavná, řemeslně dobře zpracovaná a částečně až umělecká logická hra. Její aktuální cena je 20 dolarů a můžete si ji zakoupit na [domovských stránkách](#). Tamtéž je dostupné i [demo](#) pro vyzkoušení. Hru lze spustit na všech oblíbených platformách (Windows, Mac, Linux, Wii) a je prostá všech typů DRM ochran.

Pokud si přečtete blog autorů, tak zjistíte, že mají velmi rozumný přístup k protipirátským ochranám a ke způsobu vývoje a prodeje her. Proto také již několikrát hru nabídli za velmi netradičních podmínek –

poprvé v říjnu 2009, kdy hra slavila první narozeniny a vy jste si ji mohli koupit za libovolnou částku, bez žádné minimální hranice. A podruhé nyní v květnu 2010, kdy byla součástí [Humble Indie Bundle](#), opět za částku zcela dle vašeho uvážení. Za tento skvělý přístup k uživatelům a s vědomím, že odměňuji nezávislé vývojáře namísto velkých firem, jsem se rozhodl autory podpořit a hru zakoupit (a poté o ní napsat i recenzi). Pokud se vám tento způsob vývoje a distribuce her líbí, třeba to bude další faktor, který vám pomůže rozhodnout se, zda si tuto hru koupíte.

Zní to téměř jako pohádka. Ale to je v pořádku, World of Goo je totiž pohádková hra.

Open source a linuxové prohlížeče v červnu 2010

Jiří Macich ml.

Červen byl ve světě webových prohlížečů dalším rušným měsícem. Google Chrome 6 a Internet Explorer 9 se přihlásily k podpoře přehrávání videa za využití HTML 5 a WebM, alternativní prohlížeč Flock bude nově vycházet z open-source projektu Chromium, plug-in Google Chrome Frame pro Internet Explorer vstoupil do fáze betatestování, vyšla poslední alfa verze prohlížeče Mozilla Firefox 4.0 a dokončovala se nová Opera 10.60 konečně i pro Linux.

MSIE 9 a Google Chrome 6 budou podporovat VP8

[05.06.2010] Nově uvolněná raná verze Google Chrome 6 z vývojářského kanálu přidává podporu pro WebM. Připomeňme si, že jde o otevřený multimediální projekt představený před několika dny na konferenci Google I/O, který má přinést kvalitní a zároveň otevřené technologie pro nástup HTML 5. Používá kodek VP8, který Google nedávno uvolnil pod BSD licenci. Dále sází na kodek OGG Vorbis (pro audio) a známý kontejner Matroska.

Optimisté říkají, že by právě WebM mohl přinést sjednocení podporovaných kodeků v prohlížečích v souvislosti s HTML 5. Dosud tu byly dva velké a zdánlivě nesmiřitelné tábory: zastánci H.264 a stoupcí OGG Theora. U prvního kodeku se obvykle vyzdvihuje technická kvalita, u druhého zase otevřenost a licenční nezatížení. WebM by podle Googlu, který za projektem stojí, měl nabídnout oboje.

WebM má podporu i dalších tvůrců webových prohlížečů. Experimentálně se již pracuje na podpoře WebM v prohlížečích Opera i Mozilla Firefox. Microsoft sice původně deklaroval, že Internet Explorer 9 bude podporovat výhradně H.264, ovšem aktuálně hovoří i o souběžné podpoře pro WebM resp. VP8 (uživatel však bude muset mít kodek v systému). WebM mimochodem má podporovat i Flash Player.

Vyšla betaverze plug-inu Google Chrome Frame pro MSIE

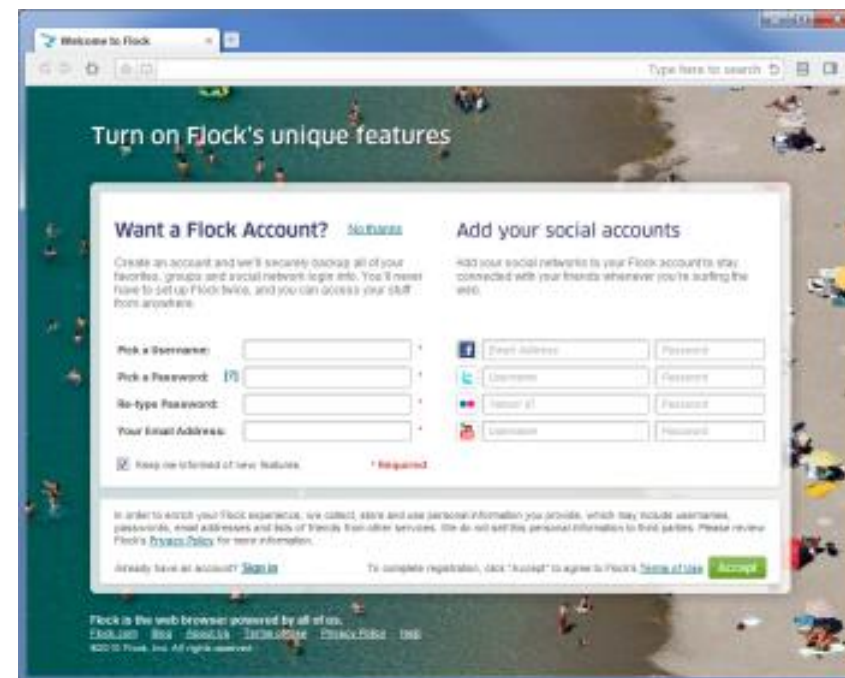
[15.06.2010] O Google Chrome Frame nebylo delší čas příliš slyšet, ale nyní se tento v minulosti hojně diskutovaný projekt připomněl pokročením vývoje do fáze veřejné betaverze. Připomeňme si, že jde o plug-in pro Internet Explorer, který má jeho uživatelům přinést jádro z konkurenčního prohlížeče Google Chrome. Webové stránky si při jeho přítomnosti v prohlížeči mohou vyžádat právě toto jádro namísto standardního vykreslovacího enginu od Microsoftu.

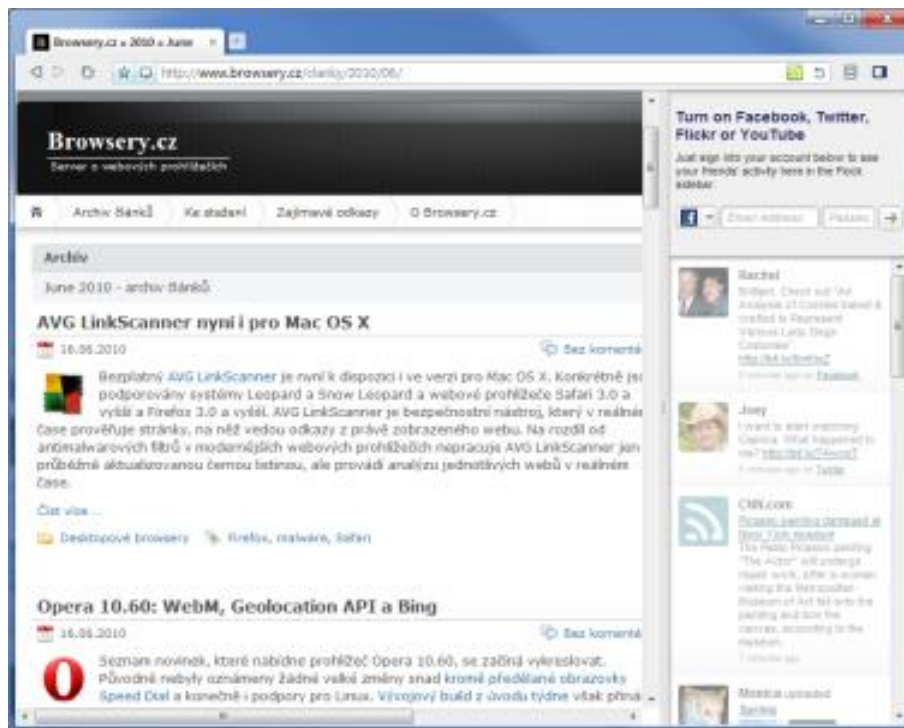
To aktuálně umí třeba blogovací služba WordPress.com nebo webový komunikační klient Meebo. Betaverze plug-inu Google Chrome Frame má nabídnout stejné funkce jako aktuální Google Chrome 5, tedy včetně podpory značek canvas, audio a video z HTML 5 nebo podpory Geolocation API, což je novinka právě v Google Chrome 5.

Betaverze Google Chrome Frame slibuje také větší stabilitu a celkovou spolehlivost než dříve dostupné rané vývojové verze. Podporován je Internet Explorer 6 a vyšší pod Windows XP, Windows Vista nebo Windows 7.

Flock přechází na Chromium, končí s Mozilla Firefoxem

[17.06.2010] Webový prohlížeč Flock již nadále nebude založen na Mozilla Firefoxu. Po dlouhodobé stagnaci vývoje tvůrci nyní oznámili, že následující verze prohlížeče Flock budou vycházet z open-source projektu Chromium. Kromě jiného vykreslovacího jádra nový Flock nabídne modernější a zjednodušené uživatelské rozhraní i zcela předělanou spolupráci s vybranými komunitními servery a on-line sociálními sítěmi.





Zájemci si již mohou stáhnout veřejnou betaverzi. Od Google Chrome zatím nový Flock odlišuje mírně upravený design a hlavně postranní panel, který umí syndikovat stavové zprávy uživatelů a jiná oznámení z komunitních serverů a také lze jeho prostřednictvím odebírat obsah přes RSS kanály. Nový Flock se zaměřuje na spolupráci s těmi mainstreamovými sociálními sítěmi, jako je Facebook, Twitter nebo YouTube.

Flock svého času patřil mezi projekty, kterým se věštila světlá budoucnost. Přišel v době nastupujícího novodobého masového zájmu o různé komunitní servery a právě díky funkcím pro spolupráci s nimi byl často zařazován mezi černé koně v nekonečné válce browserů. Jenže jak šel čas, podíl prohlížeče nerostl a vývoj začal stagnovat. Vývojáři už dokonce v poslední době nestíhali ani přebírat nové funkce od Mozilla Firefoxu.

Nejnovější Flock 2.6 je postaven na Mozilla Firefoxu 3.0.19. O přesedlání na projekt Chromium se mluvilo a psalo už před několika měsíci, potvrzen byl však až nyní. Uvidíme tedy, jestli Flock popadne druhý dech.

Mozilla Firefox 4.0 Alfa 5 podporuje WebM i Aero Glass

[17.06.2010] Vyšla v pořadí již pátá alfa verze chystaného webového prohlížeče Mozilla Firefox 4.0, která se opět tak trochu skrývá za název Mozilla Developer Preview. Seznam zapracovaných novinek je dosti dlouhý, ale žádné velké překvapení na něm není. Z technického pozadí stojí za zmínku například aktivovaný nový parser vycházející ze specifikace HTML 5. Pátá alfa verze si pak poradí s přehráváním videa využívajícího WebM nebo s akcelerovaným přehráváním videa ve full screen režimu za použití DirectX nebo OpenGL.

Na novinky lze narazit také v uživatelském rozhraní. Uživatelé Windows Vista a Windows 7 bude zřejmě zajímat aktivní podpora Aero Glass. Objevil se také již dříve avizovaný předělaný Správce doplňků. Dále lze nově lištu s panely (resp. s jejich oušky) přesunout nad hlavní lištu, čímž vývojáři potvrzují, že i velmi předělané rozhraní Mozilla Firefoxu 4.0 půjde snadno přizpůsobit. Pátá alfa verze také přináší 64bitovou edici, ale prozatím jen pro Linux a Mac OS X.

Google Chrome 6 bude zřejmě umět synchronizovat rozšíření

[22.06.2010] Google Chrome 6 zřejmě zvětší záběr vestavěného synchronizačního mechanismu nově i o rozšíření. První implementace této nové funkce se objevila v rámci raných buildů z vývojářského kanálu, z nějž později přecházejí vývojové verze do procesu betatestování. Google avizoval příchod nových možností synchronizování už při prvním představení interního synchronizačního mechanismu v Google Chrome 4.0, kde byla podporována jen synchronizace záložek.

Aktuální ostrá verze, kterou je Google Chrome 5.0, umí vedle záložek synchronizovat také nastavení prohlížeče a použitý motiv vzhledu. Z technického hlediska nemusí být synchronizace rozšíření v případě Google Chrome 6.0 žádným oříškem. Google totiž od začátku vsadil na rozšíření na bázi běžných webových technologií.

Mobilní Firefox 2.0 bude také využívat více procesů

[29.06.2010] Aktuálně se sice teprve dokončuje mobilní Firefox 1.1 pro platformu Maemo, ale plánuje se také již i mobilní Firefox 2.0 pro tentýž linuxový systém známý zejména z komunikátoru Nokia N900. Na seznamu chystaných novinek je využívání více procesů. Po vzoru svého staršího desktopového bratra totiž i mobilní Firefox nabídne oddělený běh plug-inů.

Zároveň však dva procesy bude využívat samotný mobilní Firefox 2.0: v jednom poběží zpracování webových stránek a ve druhém pak grafické prostředí prohlížeče. V plánu je též využití hardwarové akcelerace. První alfa verze se má objevit již v červenci.

Google Chrome 5 má integrovaný Flash Player 10.1

[29.06.2010] Google Chrome 5 již obsahuje integrovaný Flash Player 10.1. Pravidelní čtenáři jistě vědí, že integrace tohoto plug-inu figurovala na seznamu hlavních novinek pro pátou generaci prohlížeče Googlu, ale bezprostředně po uvolnění ostré verze nebyl Flash Player ještě integrován. Čekalo se na jeho verzi 10.1, která vyšla teprve tento měsíc. Od buildu 5.0.375.86, který opravuje i několik bezpečnostních chyb, však nyní Google Chrome má již nativně integrovaný Flash Player.

Integrace neznamená, že by se podpory pro Flash nešlo zase zbavit. Stačí si otevřít stránku `about:plugins`, kde lze zakázat i jednotlivé plug-iny (základní nastavení počítá jen s vypnutím/zapnutím všech plug-inů naráz). Proč vlastně Google integruje Flash Player? Zlí jazykové říkají, že kvůli zobrazování bannerové reklamy z jeho reklamní sítě, ale Google oficiálně argumentuje pohodlím a bezpečností.

Utilita Google Update se totiž postará o automatickou aktualizaci nejen samotného prohlížeče, ale zároveň také právě plug-inu Flash Player. Ten trpí poměrně častým výskytem bezpečnostních chyb a protože mnozí uživatelé na nutnost jeho pravidelné aktualizace zapomínají (nebo o ní vůbec nevědí), tak se nezáplatovaný Flash Player stává dokořán otevřenou branou pro malwarovou infekci číhající na webových stránkách.

Je k dispozici Opera 10.60 RC2 pro Windows, Linux i Mac

[30.06.2010] Ostrá Opera 10.60 se kvapem blíží. Aktuálně je k dispozici její RC2. Nejvíce se asi těší uživatelé Linuxu. Společnost Opera Software totiž netradičně zvolila asynchronní vývoj u Opery 10.5x pro různé platformy. Jak známo, dočkali se nakonec jen uživatelé Microsoft Windows a Mac OS X. Pro Linux ostrá verze nevyšla, takže uživatelům této platformy přinese novinky z Opery 10.50 právě až nová Opera 10.60.

O nich více v mém článku *Opera 10.50: upravené rozhraní, vyšší výkon i anonymní režim*, který vyšel na Lupě. Ovšem i Opera 10.60 přichází s několika vlastními novinkami nezdeděnými z předchozí řady. Je mezi nimi podpora přehrávání multimediálního obsahu přes HTML 5 za využití WebM.

Dále vývojáři slibují opět o něco lepší výkon při zpracování kódu v jazyce JavaScript, podporu pro Geolocation API nebo offline chod webových aplikací dle HTML 5. Na seznamu novinek ještě figuruje třeba redesignovaná obrazovka Speed Dial uzpůsobená pro širokoúhlé monitory, úprava náhledů na otevřené panely (resp. listy) nebo doplnění textu „Menu“ na tlačítko, pod nímž se skrývá hlavní nabídka prohlížeče. V předchozí verzi na něm bylo jen logo prohlížeče a jeho funkce tam mohla být některým uživatelům neznámá.

Mozilla Firefox 4.0 Beta přijde v červenci

[30.06.2010] Mozilla Firefox 4.0 začíná po pěti alfa verzích dostávat výrazně jasnější obrysy a v červenci začne betatestování, které bude doprovázeno také sbíráním ohlasů od veřejnosti formou online dotazníků. Postupné zařazování novinek zájemci mohou sledovat díky již tradičním nočním buildům. V nich už je k vidění nový přístup k záložkám.

Výchozí motiv pod Windows Vista a Windows 7 v duchu GUI těchto systémů nepočítá s hlavní nabídkou (ta bude přednastavená jako skrytá), takže se objevilo nové tlačítko pro rychlý přístup k záložkám. Pokud uživatel bude mít zobrazenou lištu záložek, tak pro rozevření seznamu dalších záložek bude patřičné tlačítko umístěno právě zde. Při volitelném skrytí lišty záložek jej pak uživatelé naleznou na nástrojovém panelu (liště). Nadále bude možné seznam záložek otevřít do postranního panelu.

Další implementovanou novinkou je přesun řádku s adresou pod lištu s panely (resp. lištu s jejich oušky). To není jen slepé následování konkurenčního browseru Google Chrome. Lidé z Mozilla Corporation si umí tuto změnu výchozího nastavení vcelku logicky obhájit.

Vysvětlují totiž, že se do panelů přestěhují i mnohá dnes samostatná okna (např. nového správce doplňků) a chtějí řádek s adresou zobrazovat jen tam, kde to skutečně má smysl, tedy výhradně na webových stránkách. Ty se tak navíc odliší třeba od voleb prohlížeče. Pak je tu také koncept App Tabs umožňující vyčlenit panel pro konkrétní webovou aplikaci, se kterou uživatel často pracuje. I v tomto případě není zobrazení řádku s adresou nutností. Uvidíme ale, jaká bude odezva uživatelů.

Rozhovor s Hàn Thê Thànhem, tvůrcem a správcem pdfTeXu

Dave Walden, Hàn Thê Thành; překlad Michal Mádr, korekce Pavel Stříž

Hàn Thê Thành je autorem pdfTeXu a i po mnoha letech jej stále udržuje a vyvíjí. Rozhovor s ním vedl Dave Walden, člen výboru TUG. Tento článek je překladem rozhovoru, který byl poprvé publikován v »koutku rozhovorů« na stránkách TeX Users Group, 24. července 2008. Tázaný i tazatel dali souhlas k překladu a přetištění. This is a translation of the interview which was first published in the TeX Users Group's *Interview Corner*, on July 24, 2008. Reprinted by permission of the interviewee and interviewer. Translation and corrections by Michal Mádr and Pavel Stříž.



Dave Walden:

Můžete mi říci něco o sobě, věci nesouvisející s TeXem?

Hàn Thê Thành:

Narodil jsem se v roce 1972 ve Vietnamu, kde jsem žil do roku 1990. Tehdy se mi naskytlá příležitost studovat v České republice, tehdy ještě Československu. Studoval jsem na Masarykově univerzitě v Brně, od roku 1991 do roku 2001. Získal jsem titul magistr (Mgr.) a později doktorát (Ph.D.) v oboru informatika. Potom jsem se vrátil do Vietnamu a pracoval na Pedagogické univerzitě v Ho Či Minově Městě (známém také jako Saigon). Od roku 2006 žiji s manželkou v německém Bielefeldu, kde manželka studuje.

Dave Walden:

Jakou práci jste na Pedagogické univerzitě dělal?

Hàn Thê Thành:

Učil jsem úvod do programování a pracoval jsem jako správce sítě.

Dave Walden:

Můžete říci, kdy a jak jste se poprvé setkal s TeXem?

Hàn Thê Thành:

Během prvních let na Masarykově univerzitě jsem od spolužáků občas o TeXu slyšel – že je to skvělý

sázecí systém, mocný, ale také těžký na zvládnutí. Ale sám jsem TeX vůbec nepoužíval až do doby, kdy jsem si ve čtvrtém ročníku musel vybrat téma diplomové práce. Témat na výběr bylo hodně, já jsem si zvolil »Automatizované sázecí systémy«, nebo tak nějak. Představa vedoucího práce byla, že přepíši TeX pomocí programovacího jazyka vyšší úrovně. Později se ukázalo, že by to byl pro studenta příliš obtížný úkol, a tak vedoucí téma změnil na »Sázecí systém TeX a PDF«. Cílem bylo vytvořit to, co pdfTeX dnes skutečně dělá – upravit TeX tak, aby jako svůj výstup produkoval PDF. Nejdříve jsem se ale musel s TeXem vůbec seznámit – do té doby jsem o něm slyšel, ale nikdy jsem ho nepoužil. Tohle se odehrálo v roce 1994.

Dave Walden:

Dalo by se říci, že klíčem k dnešní životaschopnosti TeXu je existence právě programu pdfTeX. Z toho, co jste řekl, se zdá, že jste se k práci na pdfTeXu, který dnes používá každý, dostal náhodou – že vás vedoucí diplomové práce nasměroval, spíš než že byste o tuto oblast měl zájem vy sám. Je to tak?

Hàn Thê Thành:

Ano, takto opravdu začátky pdfTeXu vypadaly. Můj vedoucí, profesor Jiří Zlatuška, byl v té době velmi aktivním uživatelem i programátorem TeXu. Jiří je také fanouškem logického programování. Jeho pů-

vodním záměrem tedy bylo, abych TeX přepsal pomocí deklarativního jazyka typu Prolog a výsledek použil pro další vývoj. Sotva jsem tehdy tušil, co to bude obnášet. Téma jsem si vybral, protože: 1) logické programování se mi líbilo; 2) podle toho, co jsem o TeXu slyšel, vypadalo téma zajímavě; 3) zajímavější téma k dispozici nebylo.

Po několika měsících experimentování s přepsáním TeXu bylo mně i Jiřímu jasné, že implementace TeXu v Prologu by pro mě byla příliš obtížná. Jednoho dne mě Jiří pozval k sobě do kanceláře, dal mi vytištěnou specifikaci PDF verze 1.0 a řekl, že bych mohl upravit TeX tak, aby produkoval výstup v PDF. (Později jsem se dozvěděl, že tento nápad vznikl v diskuzích Jiřího s Philem Taylorem a Donaldem Knuthem na Stanfordské univerzitě.) Tento nápad se mi líbil, navíc původní zadání se zdálo nerealistické. Takže jsme náš plán změnili. Začal jsem pročitat specifikaci PDF a zjišťovat, jak přizpůsobit TeX s Knuthovým systémem Web, Web2C, Kpathsea a dalšími. Po několika měsících jsem byl schopen vytvořit PDF soubor »Ahoj, světe!« z TeXového zdroje – to byl pro nás docela vzrušující okamžik. Ale že dnes bude pdfTeX tak rozšířený, mě tehdy nenapadlo. (A myslím, že ani Jiřího, i když se můžu mýlit.)

TeX jsem se učil obtížně: Začal jsem čtením knihy *TeXbook*, kterou mi na začátku Jiří dal. Potom jsem začal používat Plain TeX, protože jsem slyšel, že LaTeX

není tak dobrý v případě, že se chcete naučit detaily TeXu – kontrolovat každou část sazby atd. Takže jsem pomocí Plain TeXu sázel periodika, diplomové práce kamarádů a další příležitostné materiály. Ale později jsem začal LaTeX používat, protože dělat všechno v Plainu je docela komplikované. Takže většinou dávám přednost LaTeXu a Plain TeX používám jen pro pár specifických aplikací, na které se hodí lépe.

Učení se formátu PDF nebylo příliš obtížné, protože specifikace PDF verze 1.0 se vlezla do útlé knížečky. (Kdybych ale musel vycházet z verze 1.3 nebo některé pozdější, hned bych to vzdal.) Ale učení se Webovým změnovým souborům, Web2C a podobným věcem, bylo docela obtížné: musí se udělat příliš mnoho kroků a v případě problémů není lehké najít chybu.

Jiří chtěl, abych se držel přístupu literárního (kultivovaného) programování a všechno dělal pomocí mechanismu změnových souborů. To ale bylo čím dál obtížnější, a tak jsem se rozhodl naprogramovat část věci v C. Pro rozhodování, co ponechat v Pascalovském Webu a co naprogramovat v C, jsem použil toto kritérium: věci týkající se »back-endu« se udělají v C, zbytek se udělá ve Webu. Jiřímu se tento přístup moc nelíbil, ale víceméně ho akceptoval (přínejmenším mě nechal ho zrealizovat).

Dave Walden:

Dokončil jste fungující verzi pdfTeXu už v rámci diplomové práce, nebo až později?

Hàn Thê Thành:

Už si nepamatuji, kdy přesně se pdfTeX stal »použitelným«, protože jeho vývoj byl pozvolný a v různých oblastech k němu přispívalo mnoho lidí. Ve chvíli, kdy jsem dokončil diplomovou práci, byl pdfTeX víceméně ve stavu popsaném v článku Petra Sojky: podpora pro začleněné fonty Type 1, virtuální

fonty, odkazy, LZW kompresi (později byla místo LZW použita ZIP-komprese). Ale vkládání obrázků ještě podporováno nebylo!

Dave Walden:

Máte na mysli článek »The Joy of TeX2PDF – Acrobatics with an Alternative to DVI Format« od Petra Sojky, vás a Jiřího, který vyšel v roce 1996 v TUGboatu, ročníku 17, čísle 3?

Hàn Thê Thành:

Ano.

Dave Walden:

Jak se o vašem programu pdfTeX dozvěděli lidé okolo TeXu? A jak došlo k tomu, že byl zařazen do všech TeXových distribucí?

Hàn Thê Thành:

Poprvé jsem se do kontaktu s lidmi okolo TeXu dostal poté, co si Jiří ohledně pdfTeXu (tehdy ještě stále nazývaném TeX2PDF) dopisoval se Sebastianem Rahtzem. Sebastiana pdfTeX zaujal, začal si s ním hrát a různě ho podporovat: založil mailing list pdfTeXu, přeložil a testoval pdfTeX na dalších platformách, seznámil s ním další TeXové uživatele atd. Sebastian vývoji pdfTeXu v jeho začátcích hodně pomohl.

Později byl pdfTeX ukázán Donaldu Knuthovi během jeho návštěvy Masarykovy univerzity a Knuth se o něm vyjádřil pochvalně. To pro nás (mě a Jiřího) bylo velmi povzbudivé. Prvním článkem na téma pdfTeX byl ten, který jsem už zmínil, jehož autorem byl Petr Sojka. Mailing list pdfTeXu byl v počátcích velmi užitečným místem pro diskuze o vývoji pdfTeXu. A jednoho dne se na mailing listu objevil Hans Hagen, začal s pdfTeXem experimentovat, upozorňovat na problémy, diskutovat nové nápady a rysy atd., což mělo na pdfTeX také velký vliv. To, že se pdfTeX líbil tak známým a ak-

tivním členům TeXové komunity (Sebastianovi, Hansovi atd.), bylo klíčové pro to, aby se o pdfTeXu vědělo více. Potom ho Thomas Esser zařadil do teTeXu. A jakmile se něco dostane tam, obvykle to pak bude akceptováno i ostatními TeXovými systémy.

Dave Walden:

Můžete vyjasnit rozdíl (pokud nějaký je) mezi pdfTeXem a mikrotypografickým rozšířením TeXu, které bylo popsáno ve vaší disertační práci a publikováno v TUGboatu jako článek »Microtypographic extensions to the TeX typesetting system«?

Hàn Thê Thành:

Cílem mé diplomové práce bylo umožnit, aby TeX produkoval výstup v PDF. Když jsem začínal své doktorské studium (Jiří byl opět mým vedoucím), věděli jsme jen, že budeme pracovat na něčem týkajícím se sazby. Během zhruba prvního roku mého doktorského studia jsem stále vyvíjel pdfTeX a zároveň se poohlížel po tématu disertační práce. Pár témat mě napadlo, potom ale Jiří rozhodl, že zůstaneme u mikrotypografických rozšíření. Myslím, že to opět bylo rozumné rozhodnutí.

Dave Walden:

Řekl jste, že jste na Masarykově univerzitě studoval v letech 1991 až 2001. Můžete upřesnit, kdy jste ukončil magisterské studium a kdy začalo vaše doktorské studium?

Hàn Thê Thành:

Magisterské studium jsem dokončil v létě 1996. O pár měsíců později jsem začal své doktorské studium.

Dave Walden:

Můžete blíže popsat váš přístup k studiu mikrotypografie, k tvorbě nutných rozšíření pdfTeXu a k výzkumu komponent nezbytných pro úspěšnou disertační práci?

Hàn Thê Thành:

Necítím se moc kvalifikovaný radit, jak udělat úspěšnou disertační práci, protože se svou vlastní jsem zápasil.

Dave Walden:

Promiňte, nechtěl jsem vám připomínat stresující okamžiky. Zajímalo mě jen, jak jste se naučil to, co jste potřeboval vědět o mikrotypografii.

Hàn Thê Thành:

Už si přesně nepamatuji, jak jsem mikrotypografii studoval – byl to pozvolný proces, asi jako pro většinu lidí. Začal jsem čtením knih a článků a potom jsem hledal další relevantní zdroje informací. Ty nejužitečnější, na které si vzpomínám, byly články Hermana Zapfa »About microtypography and the *hz*-program« a brožura o *hz*-programu od URW, německé písmoliny. Také jsem hodně experimentoval s InDesignem firmy Adobe, o kterém se tvrdí, že obsahuje integrované moduly *hz*-programu. Je zajímavé, že některé ideje *hz*-programu byly původně inspirovány TeXem samotným.

Dave Walden:

Vím, že než jste dokončil doktorské studium, byl už pdfTeX »zhruba« funkční. Pokračoval jste v jeho vývoji i po návratu do Vietnamu?

Hàn Thê Thành:

Po návratu do Vietnamu jsem kvůli problémům s přístupem k Internetu a dalšími věcmi na dlouhou dobu s vývojem pdfTeXu přestal. Později jsem příležitostně našel čas dělat drobná rozšíření, ale už to nebyl aktivní vývoj jako dříve. Na pdfTeXu samozřejmě pracovali také další lidé. Nejvýznamnější příspěvky v minulých letech udělal Hartmut Henkel, velmi tichý člověk. Jeho opravy pdfTeX výrazně vylepšily

v mnoha ohledech: v rychlosti, stabilitě, čistotě a přehlednosti zdrojového kódu, lepší funkcionalitě atd.

Dave Walden:

Zdá se, že se nyní na vývoji pdfTeXu opět podílíte výrazněji.

Hàn Thê Thành:

Ano, od chvíle, kdy jsem se s manželkou přesunul do Německa, jsem s pdfTeXem v intenzivnějším kontaktu. V Německu pracuji z domu jako konzultant společnosti River Valley Technologies. Dělán podpora síťové administrativy, automatizování editačních procesů a také nasazení pdfTeXu.

Dave Walden:

Předpokládám, že vývoj pdfTeXu funguje v jistém smyslu jako vývoj open-source softwaru. A minulý týden jste mi napsal, že musíme interview na pár dní přerušit, protože Karl Berry po vás chce rychlou opravu v pdfTeXu pro připravované vydání TeX Live. Můžete přiblížit, jak je vývoj pdfTeXu organizován a koordinován?

Hàn Thê Thành:

Vývoj pdfTeXu se časem ustálil a vypadá zhruba takto: projekt pdfTeX má zřízenou stránku na <http://sarovar.org/>, kam lidé hlásí chyby, požadavky na novou funkcionalitu a opravy. Pro zájemce o vývoj pdfTeXu existuje také mailing list. A pak je zde vývojářské jádro (Hans Hagen, Taco Hoekwater, Hartmut Henkel, Martin Schröder a já), kde pdfTeXové záležitosti diskutujeme.

Dave Walden:

Jestli se nemýlím, strávil jste hodně času tvorbou podpory pro vietnamštinu u mnoha písem. Jak jste se k tomu dostal a jak postupujete?

Hàn Thê Thành:

Ve chvíli, kdy jsem se TeX učil, jsem ho mimo jiné zamýšlel použít i na sazbu vietnamštiny. V té době už existoval balík nazvaný *vcmr* od Wernera Lemberga, který poskytoval docela dobrou podporu. Mně se ale nelíbily tvary vietnamských znaků, a tak jsem se rozhodl tyto znaky sám přidat do písem Computer Modern. Byla to pro mě jen zábava, nemám žádnou uměleckou minulost. Učil jsem se z existujících písem, z textů, ke kterým jsem se dostal a z komentářů od zkušených lidí. Vietnamská písmena jsem do písem Computer Modern přidal pomocí Metafontu. Ke konverzi fontů do formátu Type 1 jsem zkombinoval několik nástrojů: MetaFog, FMP (od YandY), a2ac a své vlastní skripty v Perlu. Stejně nástroje jsem použil pro přidání vietnamských písmen do existujících Type 1 písem, akcenty jsem však nakreslil pomocí FontLabu.

Na vnTeXu se podílí další lidé: Werner Lemberg a Vladimír Volovich (podpora pro LaTeX) a Reinhard Kotucha (testování a údržba balíku, kompatibilita s TDS a poskytování věcí vyžadovaných od TeX Live a CTAN.org, např. soubor README, copyright atd.). Vývoj vnTeXu už nepokračuje, protože už bylo vytvořeno docela velké množství písem. Existuje dokonce vietnamský překlad průzkumu o matematických písmech pro TeX od Stephena Hartkeho, což dokládá, že většina písem zmíněných v průzkumu má verzi pro vietnamštinu.

Dave Walden:

Děkuji, Thànhe, že jste si našel čas na náš rozhovor. Bylo mi ctí být v kontaktu s někým, kdo má tak výraznou zásluhu na trvajícím oblíbě TeXu.

Lidé kolem pdfTeXu

Jsou to: Hàn Thê Thành, Jiří Zlatuška, Phil Taylor, Donald Ervin Knuth, Petr Sojka, Sebastian Rahtz,

Hans Hagen, Thomas Esser, Hermann Zapf, Hartmut Henkel, Karl Berry, Taco Hoekwater, Martin Schröder, Werner Lemberg, Vladimir Volovich, Reinhard Kotucha, Stephen Hartke, Pavel Janík, Heiko Oberdiek, Jiří Osoba, Ricardo Balbino Sánchez Cármenes, Robert Schlicht.

Závěrečná poznámka

Při kontrole pořízeného rozhovoru Thành upozornil na tyto důležité spolutvůrce pdfTeXu: Pavel Janík přidal podporu pro TIFF (která byla později odstraněna); Heiko Oberdiek přidal podporu pro color stack [uložení aktuální barvy při přechodu na novou stranu PDF]; Jiří Osoba přidal podporu JPG, Ricardo Sánchez Cármenes přidal podporu šifrování (později odstraněnou); Robert Schlicht vytvořil LaTeXový balík s podporou pro mikrotypografii; Martin Schröder po mnoho let udržoval pdfTeX. A samozřejmě, pdfTeX je jen rozšířením programu TeX. Kdyby Donald Knuth nenapsal TeX, nevznikl by ani pdfTeX. Pokud jsme na někoho zapomněli, velice se omlouváme!

Z pdfTeXu vychází ambiciózní projekt [LuaTeX](#), který bude stručně představen v dalším čísle.

Zmíněná a doporučená literatura

Interview with Hàn Thê Thành. [Interview s Hàn Thê Thànhem.] [online, vytvořeno 24. 7. 2008] Dostupné na [URL](#).

TeX People: Interviews from the World of TeX. [Mistři TeXu: Rozhovory s lidmi ze světa TeXu.] Berry, Karl (editor); Walden, David (editor). USA, TeX Users Group, 2009. 312 stran. ISBN 978-0-9824626-0-7. Více informací o knize na [URL](#).

Sojka, Petr; Thê Thành, Hàn; Zlatuška, Jiří. The Joy of TeX2PDF – Acrobatics with an Alternative to DVI Format. [Úspěchy programu TeX2PDF – akrobacie s alternativním výstupem do formátu DVI.] *TUGboat*, ročník 17, číslo 3, strany 244–251, 1996. ISSN 0896-3207. Článek je dostupný na [URL](#).

Thê Thành, Hàn. Experience from a Real-World Application of Micro-Typography with pdfTeX. [Zkušenosti s mikrotypografií v pdfTeXu z reálných úloh.] *The Asian Journal of TeX*, ročník 2, číslo 1, strany 1–10, duben 2008. Proceedings of the Asian TeX Conference 2008, the Korean TeX Society. ISSN 1976-1228. Dostupné na [URL](#).

Thê Thành, Hàn. Experiences with Micro-Typographic Extensions of pdfTeX in Practice. [Praktické zkušenosti s mikrotypografickými rozšířeními pdfTeXu.] *Die TeXnische Komödie*, ročník 18, číslo 2, strany 159–164, 2006. Deutschsprachige Anwendervereinigung TeX e.V. Proceedings EuroTeX2005, Pont-à-Mousson, Francie. ISSN 1434-5897. Dostupné na [URL](#).

Thê Thành, Hàn. Margin Kerning and Font Expansion with pdfTeX. [Optické vyrovnávání okrajů a natahování znaků pomocí pdfTeXu.] *TUGboat*, ročník 22, číslo 3, strany 146–148, 2001. Proceedings of the 2001 Annual Meeting. ISSN 0896-3207. Dostupné na [URL](#).

Thê Thành, Hàn. Micro-typographic extensions to the TeX typesetting system. [Mikrotypografická rozšíření v typografickém systému TeX.] Disertační práce, Masarykova universita v Brně, 2000. Školitel práce: Jiří Zlatuška. Přetištěno v časopisu *TUGboat*, ročník 21, číslo 4, strany 317–434, 2000. ISSN 0896-3207. Dostupné na [URL](#).

CSTUG srdečně zve čtenáře openMagazinu!

Za organizátory Jano Kula a Pavel Stříž

Konferenční motta:

- Plain TeX, LaTeX, ConTeXt i LuaTeX jsou velcí kamarádi!
- ConTeXt typesetting documentation, teach as we preach!

Výbor **CSTUG**, **ÚSKM FaME UTB ve Zlíně**, organizátoři i pomocníci Vás zvou na třetí česko-slovenskou konferenci TeXperience (3TE) a na čtvrtý mítink ConTeXtistů+LuaTeXistů (4CM). Obě akce se částečně prolínají a uskuteční se **na mlýně Brejlov u Prahy** ve dnech 13. až 18. září 2010 (4CM) a 16. až 19. září 2010 (3TE).

Akce se mohou pochlubit tím nejvyšším, co je ve vysokém školství u nás možné: záštitou Ministerstva školství, mládeže a tělovýchovy České republiky. Detaily, názvy tutoriálů a abstrakty přednášek viz webová stránka:

- <http://striz9.fame.utb.cz/texperience/> a
- <http://meeting.contextgarden.net/2010/>

Účast na 3TE přislíbili Petr Olšák, Karel Horák, Zdeněk Wagner, Roman Trušník, Jan Šustek, Jan Štěpnička, David Březina, Jan Přichystal, Miloš Brejcha a další.

Příjezd na 4CM potvrdili Hans Hagen, Taco Hoekwater, Mojca Miklavec, Arthur Reutenauer, Luigi Scarsso, Alan Braslau, Patrick Grundlach a celá řada dalších evropských vývojářů.

Události TeXového našince roku 2010 se blíží! :-)

Za organizátory zvou Jano Kula a Pavel Stříž



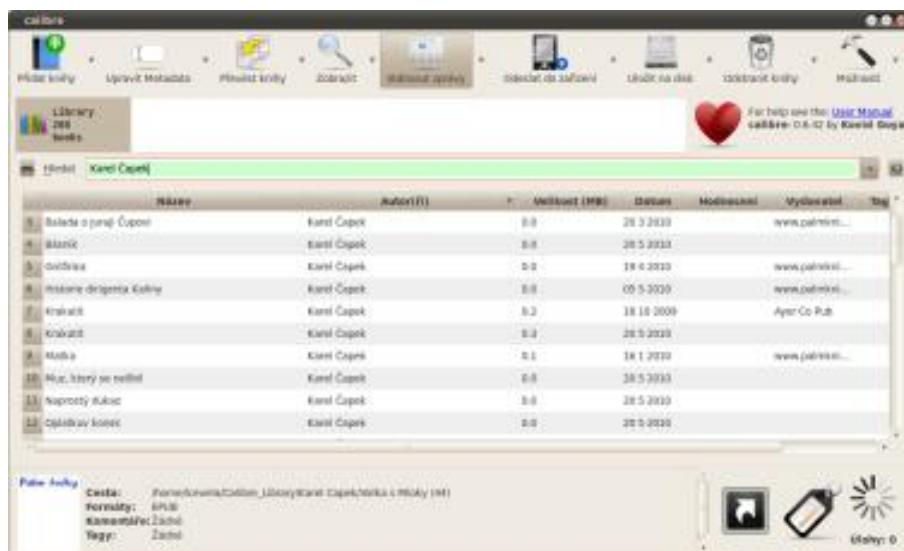
Calibre aneb knihovník v elektronické knihovně

Lubomír Čevela



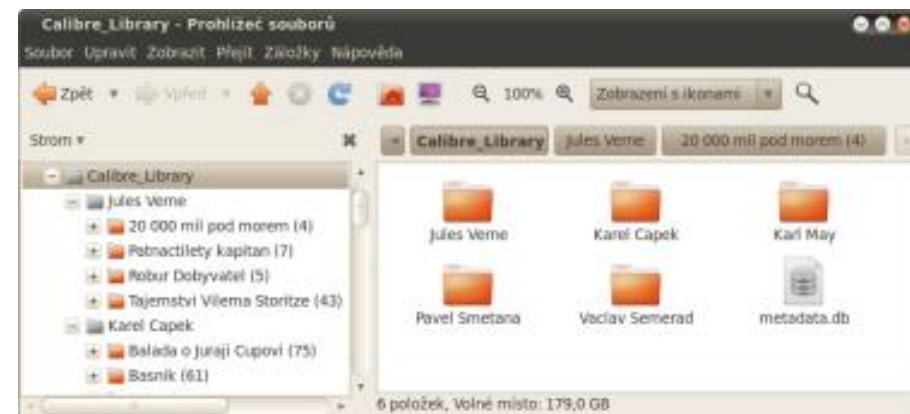
Při práci s elektronickými knihami je samozřejmě možné vystačit s prostředky operačního systému a s jednoduchým prohlížečem. Za mnohem komfortnější ovšem považuji použití specializovaného programu. Jakého? Dle mého mínění je (nejen) v Linuxu současnou nejlepší volbou správce elektronických knih Calibre.

Calibre patří mezi rychle vyvíjené programy, které si navzdory nízkému číslu verze už našly cestu do repozitářů linuxových distribucí. Pro recenzi jsem zvolil verzi 0.6.42, kterou najdete v linuxových distribucích Ubuntu 10.04 a Mandriva 2010. Calibre je licencován pod licencí GPL v3 a jeho autoři mu dali do vínku podporu Linuxu, Windows a Mac OS X. Provedení základního okna programu vám zčásti prozradí jeho možnosti.

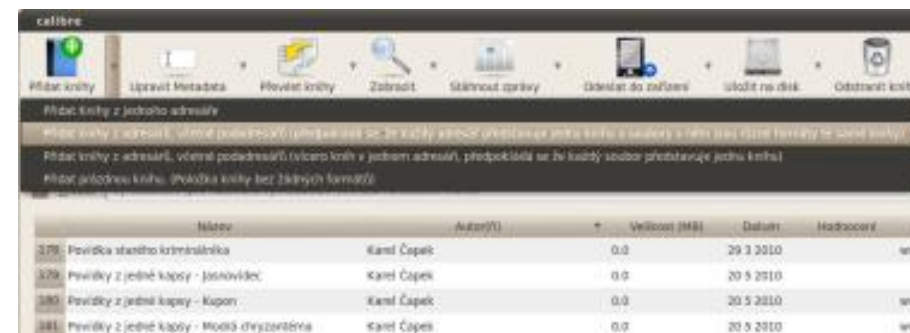


Správa knih a jejich čtení

Základní úlohou Calibre je účinná správa elektronických knih pomocí metadat tj. doplňujících textových informací k jednotlivým knihám. Pro podrobnější vysvětlení musíme sáhnout do způsobu organizace tradiční papírové knihovny. Kromě knih v ní najdete přehledně seřazenou kartotéku. Vůbec nezáleží na tom, zda je kartotéka vyřešena pomocí papírových karet nebo moderněji elektronicky. Důležité je, že obsahuje velmi stručné informace o každé knize, čímž vám usnadní nalezení té, kterou budete chtít číst. Elektronické knihy v pojetí Calibre samozřejmě zůstávají knihami, kartotéka je reprezentována metadaty.



Hned po instalaci programu a volbě předvoleného adresáře by měl následovat import vašich knih. Na něm je nejvíce patrná praktičnost autorů programu. Knihy je možné importovat jak jednotlivě, tak hromadně z předem připravených adresářů. Doporučuji knihy před importem připravit do adresářové struktury Autor/Název knihy/soubory s knihou v různých formátech. Calibre bude předpokládat, že jde o jednu knihu v různých formátech a založí k ní pouze jeden záznam v metadatech.



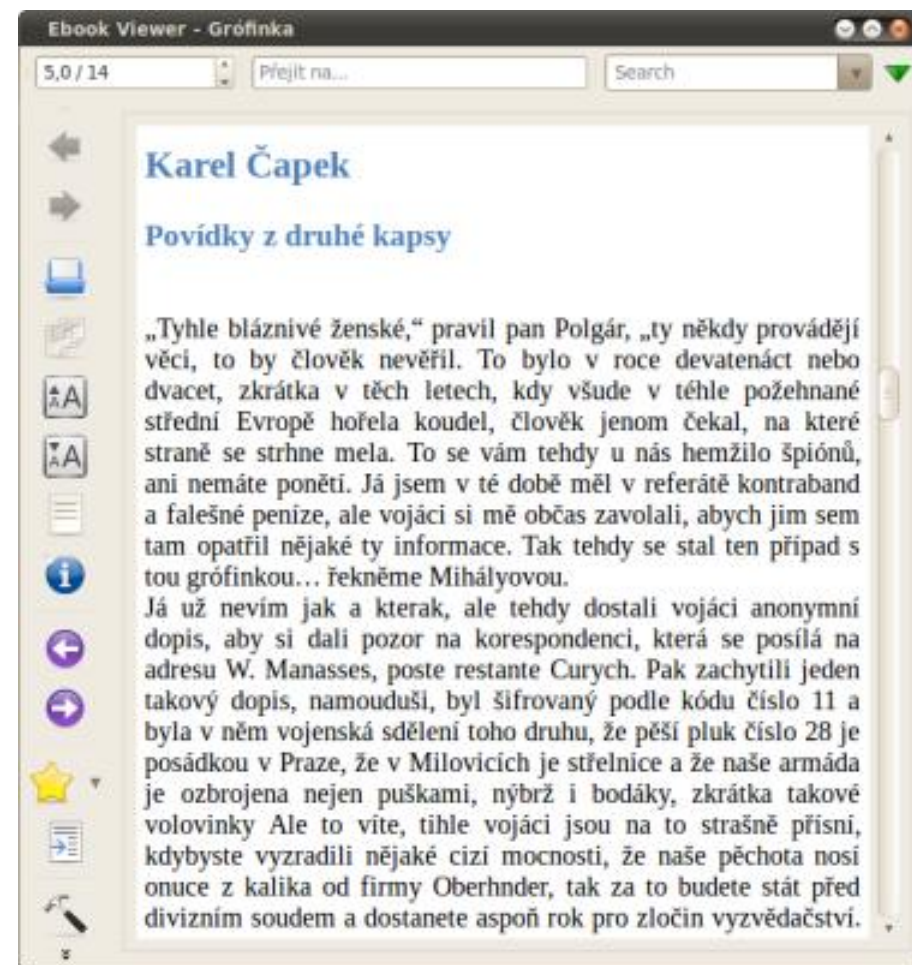
Při importu jsou knihy ukládány do nově vytvářené adresářové struktury uvnitř předvoleného adresáře, např. ~/Calibre_Library. V témže adresáři také najdete nenápadný soubor metadata.db.

Technicky zdatnější uživatelé už tuší, kam mířím. Pro přesun všech knih a metadat do jiného počítače postačí přesunout celý adresář Calibre_Library a upravit nastavení programu tak, aby byl uvedený adresář základním adresářem Calibre.

Co se týče metadat, opravdu se podobají záznamu z tradiční kartotéky. Kromě jiného obsahují název knihy, jméno a příjmení autora, náhled obálky, informace o vydavateli a číslo ISBN. Namítnete-li, že vyplňování metadat je pro běžného uživatele příliš pracné, mám pro vás dobrou zprávu. Máte-li správně zadán alespoň název knihy a jméno autora, můžete spustit stažení metadat z internetu, konkrétně z Google Books, IsbnDB a z Amazonu. Calibre ho zvládne jak jednotlivě, tak hromadně, a to včetně náhledů obálek.



Knihy pak můžete pohodlně číst přímo v Calibre. V nastaveních programu najdete možnost buď nechat otevírat knihy pomocí externího programu dle nastavení operačního systému, nebo použít interní prohlížeč. Dle mého mínění je právě prohlížeč nejslabší součástí Calibre. Problém nevidím v tom, že by si neporadil s oblíbenými formáty PalmDOC, Epub, Mobi a mnoha dalšími. Stejně tak je jeho funkční vybava poměrně standardní. Knihy je možné opatřovat záložkami, kopírovat její části do schránky apod. Hlavní nevýhodou prohlížeče je jeho až neuvěřitelná pomalost – například při práci s formátem PalmDOC, a to i na moderním rychlém počítači.

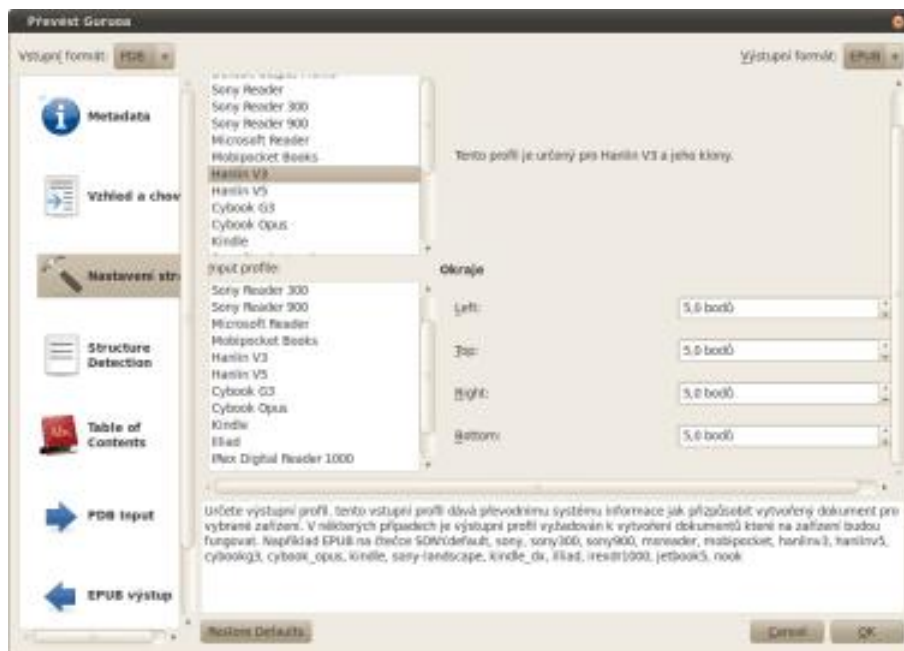


Zkoušel jsem nechat Calibre otevírat problémové formáty knih ve vynikajícím **FBReaderu**. Bohužel právě FBReader příliš spoléhá na svoji interní organizaci e-knih a s Calibre odmítá spolupracovat.

Spolupráce se čtečkami e-knih a s internetem

Základní přidanou hodnotou, kterou Calibre přináší svým uživatelům, je spolupráce se čtečkami e-knih. Nejde jen o tlačítko pro jednoduchý transfer knih do čtečky. Většina „Ebook Readers“ umí komunikovat s počítačem pomocí USB Mass Storage. Mnohem větším usnadněním je možnost konverze knih, a to nejen do určitého formátu, ale přímo do formátu upraveného tak, aby v plné míře vyhovoval konkrétnímu modelu čtečky. Vlastníci většího množství knih ocení možnost převodu knihy nejen po jedné, ale

také v dávce. Současná verze programu umí pracovat se vstupními formáty CBZ, CBR, CBC, CHM, EPUB, FB2, HTML, LIT, LRF, MOBI, ODT, PDF, PRC, PDB, PML, RB, RTF, TCR, TXT a umí je konvertovat do výstupních EPUB, FB2, OEB, LIT, LRF, MOBI, PDB, PML, RB, PDF, TCR, TXT. Díky promyšlenému uživatelskému rozhraní není převod knih nijak složitý, zvláště jste-li vlastníky čtečky, jejíž profil vám Calibre nabídne při převodu.



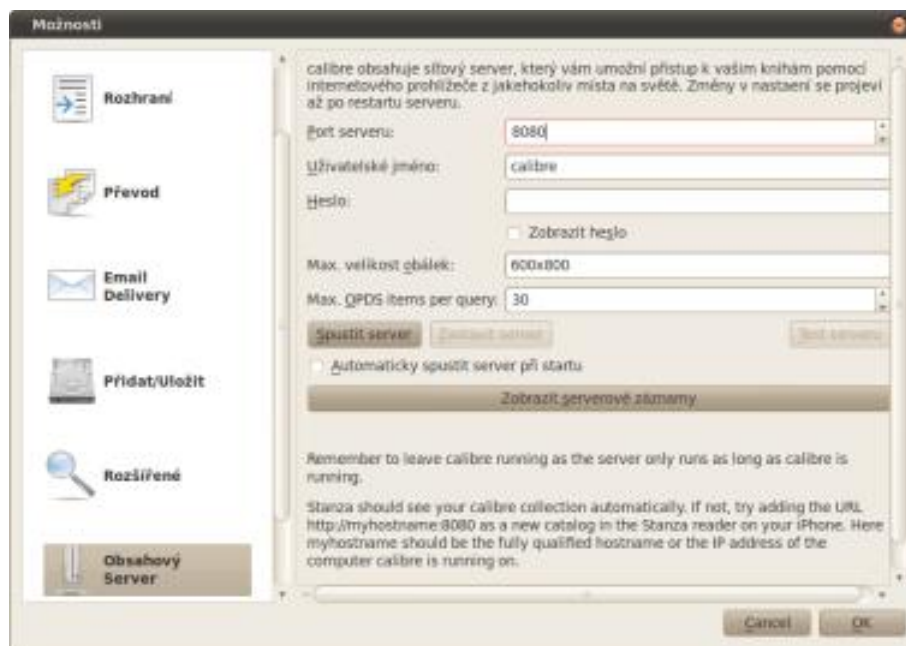
V bohatých možnostech nastavení převodu nechybí ani převod kódování české diakritiky a tloušťka okrajů. Moje zkušenost s kvalitou převodu je poměrně dobrá, ale několikrát se mi také stalo, že Calibre nedokázal určitou knihu převést. Viníkem je na jedné straně možná až přílišná rozmanitost formátů elektronických knih, na straně druhé ne zcela dokonalé importní filtry Calibre.

Vlastníci hardwarových čteček elektronických knih jistě ocení možnost stahování článků přímo z webu. Vzhledem k tomu, že čtečky zatím většinou nedisponují přístupem do bezdrátových sítí, může být čtení stažených zpráv „off-line“ velice praktické. Ovšem ovládání zdrojů zpráv mi připadá z uživatelského pohledu mírně nedořešené. Pro každý z nich je nutné mít tzv. recept, což není nic jiného než krátký konfigurační soubor obsahující pravidla pro stahování daného webu. Soubor receptů dodaných s programem zatím obsahuje pouze jeden namířený na web v češtině. S jeho pomocí si můžete stahovat články ze stránek webu [iLiteratura.cz](http://www.iliteratura.cz). Mám za to, že běžný neprogramující uživatel si s tvorbou receptů neporadí.



Se slzou v oku vzpomínám na [Plucker](http://www.plucker.com), kterým jsem už před pěti lety stahoval články do svého dnes už staříčkého Palmu Zire 72. Šlo to bez nutnosti cokoli komplikovaně konfigurovat. Na druhou stranu jsou výsledky stahování Calibre v mnohem lepší formě.

Ještě bych se měl zmínit o poslední trochu rozporuplné části programu. Je jí obsahový server, zpřístupňující vaše knihy do internetu. K mému překvapení fungoval výborně. Při jeho zkoušení se mi do mysli zavrtil malý červíček. Pokud ke knihám můžu přistupovat bez hesla odkudkoli, může se k nim snadno dostat také kdokoli jiný. To je u nás u copyrightem chráněných knih jednoznačně porušení zákona. Proto bych použití uvedené vlastnosti programu doporučil pouze uvnitř chráněné domácí sítě.



Shrnutí

Mám za to, že navzdory nízkému číslu verze Calibre dozrál pro použití běžnými uživateli. Souhlasím s námitkou, že některým jeho částem by se dala vytknout přílišná pomalost, jiným nedostatečné propracování. Přesto může být Calibre vynikajícím domácím knihovníkem, který umožní udržet pořádek ve vaší sbírce e-knih. Především vlastníkům hardwarových čteček vřele doporučuji jeho vyzkoušení.

Jak v GIMPu vytvořit karikatury

Petr Němec

V tomto článku vám ukážu, jak jednoduše vytvořit z fotografií (portrétů) karikatury. Na výběr jsou dva způsoby, sice černobílá karikatura – spíše obrysová, dále barevná – kreslená karikatura. Bude potřeba trochu fantazie a dovednosti v GIMPu.

Další pán na holení

Aby bylo možné s vytvářením karikatury začít, je potřeba mít k dispozici nějakou fotografii, na ukázkových obrázcích je moje maličkost. Možností, jak vytvořit karikaturu, je nepřehledné množství, pár nápadů nastíním. Je potřeba připomenout, že kreativě se meze nekladou, proto se může vaše fotografie proměnit ve smradlavého Shreka či hbitého Avatara.



V první řadě je potřeba si fotografii připravit. Musíte si uvědomit, co má na karikatuře zůstat a zbytek odmazat, většinou postačí jen obličej, tedy bez krku a ramen.

Předpřipravená fotografie

Štětec a paletu, prosím

Nyní je fotografie připravena k „znetvoření“. Křivky obličej je potřeba přeměnit, toho lze jednoduše docílit pomocí filtru **interaktivní deformace**, tento filtr je k nalezení pod **Filtry | Zkreslení | Interaktivní deformace**. K užítku budou především volby **Posun**, **Nárůst** a **Zmenšení**. Co která z voleb provádí, si vyzkoušejte na náhledové fotografii v dialogovém okně filtru. Není třeba se ostýchat, změny se aplikují až po zvolení potvrzovacího tlačítka, do té doby lze vše vrátit do původního stavu přímo v dialogovém okně, a to tlačítkem **Obnovit**. Nyní už záleží pouze na vaší představivosti.



Fotografie s pozměněnými křivkami obličej

Takto vytvořené karikatuře se hodí vdechnout komiksový vzhled. Filtr, kterým to lze realizovat, se jmenuje příhodně **Komiks** a nachází se v nabídce **Filtry | Umění | Komiks**. Dále je někdy vhodné obrázek ještě málo rozostřit například **Gaussovským rozostřením**, **Filtry | Rozostření | Gaussovské rozostření**, moc to ale nepřehražte, poloměr rozostření maximálně na stupeň 3. To byl poslední krok, vaše karikatura je hotova.



Finální, kreslená karikatura

Černobílá karikatura

Dalším z možných podob karikatury je černobílá varianta, pouhý převod na černobílou barvu by nebyl moc efektivní. K tomuto přechodu poslouží filtr **Fotokopie**, hodnoty můžete nechat přednastaveny, nebo si je změnit, vždy záleží na typu obrázku a hlavně osobních dojmech. Filtr se nachází v nabídce **Filtry | Umění | Fotokopie**, použijte ho již na vytvořenou karikaturu. Jednoduchá, černobílá podoba karikatury je hotova.



Černobílá úprava

Jak se stát Shrekem

Na závěr malou ukázkou, kam až může karikatura směřovat. V úvodu článku byl vzpomenut Shrek, není problém karikaturu přizpůsobit tomuto zlobrovi. První krok je identický, pomocí **Interaktivní deformace** pozměňte křivky obličej, hlavně zakulaťte obličej a zvětšete nos. Dalším krokem je obličej obarvit na zeleno, ještě předtím si ovšem vrstvu zkopírujte. Vrchní vrstvu obarvíme na zeleno nástrojem **Barvy | Obarvit**. V dialogovém okně vybereme barvu co nejbližší barvě Shreka, popřípadě upravíme světlost a akci potvrdíme. Protože se obarvily i části, které obarveny být nemají, přidejte vrstvě masku vrstvy – **Bílá (úplně krytí)**. Přiměřeně velikým štětcem



a černou barvou vybarvíte na masce vrstvy místa, která nemají být zelená – jako jsou oči, vlasy a rty. Shrek je hotov, důmyslnější by přidali i „radárky“ (ušy), to už nechám na vás.

Zlobr v mém podání

Gymnázium Jevíčko: S open source to jde lépe

Mgr. Martin Raus, Bc. Martin Korbel, Ing. Ladislav Lór

Gymnázium Jevíčko se rozhodlo vstoupit na neprobádanou půdu a vyzkoušet Linux a open source v praktické výuce. Po roce zkušebního používání Linuxu rozšiřuje jeho nasazení a je připraveno ukázat, že používání svobodného a otevřeného softwaru ve školství je nejen možné, ale oproti komerčním řešením přináší i řadu výhod. Studentům se Linux líbí, učitelé a rodiče jsou z toho trochu nespokojeni. Na otázky nám odpověděli vyučující informatiky Mgr. Martin Raus, Bc. Martin Korbel a Ing. Ladislav Lór.

Jak velká je vaše škola?

Naše škola je šestnáctitřídní gymnázium se třemi zaměřeními (osmileté a čtyřleté všeobecné, čtyřleté humanitní). Studuje zde necelých 400 studentů. Škola je univerzitní školou Univerzity Palackého a spolupracuje i s dalšími univerzitami. Zájemcům o studium nabízíme v současné době jednu třídu osmiletého gymnázia všeobecného zaměření a dvě čtyřleté třídy, jednu zaměřenou na jazyky a jednu všeobecně zaměřenou s důrazem na výuku přírodovědných předmětů. Ke škole patří Domov mládeže.

Z hlediska správy sítě tvoří Gymnázium, Domov mládeže, Základní škola a speciální škola jednotný celek propojený pomocí VPN.



Jaké operační systémy používáte?

V současnosti používáme na jedné učebně Ubuntu 9.04 (16 počítačů). Na druhé učebně (16 počítačů) je pro-

zatím Windows XP, stejně jako na učebně jazykové (13 počítačů). V kabinetech, na učebnách (u projektorů a interaktivních tabulí) a v podobě notebooků má škola dalších zhruba 30 počítačů, kde nalezneme buď Windows XP, nebo Ubuntu 9.10 anebo dualboot. Na počítačích administrativních zaměstnanců se nachází Windows XP. Na Domově mládeže je učebna vybavena dualbootem (Windows XP a Ubuntu 9.10). Na gymnázium máme k dispozici tři linuxové servery, které nám zajišťují základní síťové funkce jako LDAP, Samba PDC, DNS server, mail server, web server a zálohování a jeden Windows 2003 Server, na kterém funguje školní agenda Bakaláři, WSUS a centrální správa antiviru.

S blížícími se prázdninami 2010 plánujeme kompletní přechod učeben a kabinetů buď na Ubuntu 10.04, nebo na dualboot Ubuntu 10.04/Windows XP. Na jedné z učeben bude pouze Linux, na zbývajících dvou bude dualboot, stejně jako v kabinetech a v počítačích u projektorů. Na Windows zůstane po prázdninách jen administrativa z důvodu účetnictví a dalších specializovaných programů.

Jednou z našich zásad je „už ani korunu za licence“, což v praxi znamená, že chceme využívat Linux a další opensource a freeware všude, kde to jen jde. Přičemž v rámci snahy o přechod budeme používat Linux společně s už zakoupenými Windows XP, ale postupně budeme nenásilnou formou uživatele přesouvat na Linux. Všechny nově pořizované počítače jsou už pořizovány bez OS a bude na ně instalován pouze Linux.

Jak se Linux na Gymnázium dostal?

Zde je třeba říci něco o tom, jak se Linux vůbec na naše Gymnázium dostal. Výuka informatiky na Gymnázium má totiž za sebou jak dobrou minulost, tak v posledních letech velice obtížné období.

Zhruba před deseti lety byla výuka na velice dobré úrovni. Informatika se v rozšířeném rozsahu vyučovala ve všech ročnících všeobecného studia a kabinet IVT měl úspěchy jak na soutěžích, tak v přijetí absolventů na VŠ. Studenti i pedagogové měli svoje stránky, poštovní schránky a vše další, co má správná počítačová síť svým uživatelům poskytovat. Už v té době se Linux využíval na serverech a dokonce se uvažovalo o jeho nasazení na desktopy.

Bohužel z řady důvodů došlo v posledních letech k určité stagnaci rozvoje. Chyběla dlouhodobá koncepce, přestalo se jezdit na soutěže, v kabinetu se vystřídal řada vyučujících. Přes obnovu HW samotná infrastruktura sítě chátrala a byly běžné výpadky celé sítě. Po odchodu správce sítě byla vlastními silami řešena pouze administrativa, správu sítě vykonávala externí firma. Přelom nastal až v srpnu 2008, kdy po odchodu dalších vyučujících přišli noví vyučující, dva bývalí studenti, kteří shodou okolností v té době zrovna dokončili studia informatiky na VŠ. Podstatné pro další vývoj bylo, že měli představu, jak by měly věci fungovat a dobře si pamatovali doby, kdy měla výuka informatiky lepší úroveň. A co bylo nejdůležitější – byli rozhodnutí změnit stávající stav.

Školní rok 2008/09 se vyznačoval udržováním stávajícího, ne zcela vyhovujícího, stavu, ale už se připravovala kompletní přestavba sítě. S příchodem prázdnin 2009 byla školní síť vypnuta a celá počítačová síť byla kompletně přeinstalována.

Tedy se také řešila otázka co za systém. Protože oba noví vyučující jsou zastánci otevřených technologií jak po teoretické, tak po praktické stránce, bylo zcela logické, že se na jedné z učeben usídlili tučňáci. Protože ale chyběly zkušenost se sítí takového rozsahu a nebylo možné opustit ze dne na den všechny aplikace spojené s Windows a podchytit všechna možná rizika, která přechod mohl znamenat, byla místo revoluce zvolena cesta pozvolného přechodu. V podstatě šlo o to „udělat jednou nohou krok k novému a druhou nohou zůstat pevně stát na stávajícím“.

Školní rok 2009/10 je tedy oním zkušebním „krokem k novému“ a přípravou na další přechod školy k otevřeným technologiím. Jedna z učeben, klíčové školní servery, notebooky a počítače připojené k projektorům na učebnách se staly experimentální laboratoří a zdrojem praktických poznatků.



Nasazení Linuxu se nicméně od počátku ukazuje jako velmi úspěšné, takže počet počítačů s Linuxem se během letošního školního roku postupně zvyšuje (no-

tebooky, počítače u projektorů). A s ohledem na pozitivní zkušenosti získané za poslední rok je nyní rozhodnuto, že se bude na škole pokračovat v další migraci nejen na Linux, ale na otevřený software obecně a do nového školního roku chceme vstoupit s Linuxem na všech učebnách i v kabinetech.

Proč jste se rozhodli začít používat Linux?

V první řadě bylo používání Linuxu podpořeno příchodem nových vyučujících, kteří už měli s Linuxem zkušenosti jak z vlastních počítačů, tak ze studia na VŠ a používání Linuxu bylo jejich osobní preferencí. Zde je třeba uvést, že se jedná o informatiky, nikoliv o pedagogy s aprobační informatikou, tj. své práci rozumí především po odborné stránce.

Druhým důvodem byly neustálé potíže s OS Windows. Především šlo o bezpečnostní problémy, protože systém se vyznačuje vysokou zranitelností malwarem (v srpnu 2008 byla většina počítačů na škole zavirována). K tomu je třeba připočíst náročnost údržby programového vybavení a náročnost aktualizací instalovaných programů. Při dvaceti programech využívaných při výuce je pravidelná údržba a aktualizace počítačové učebny pod Windows v rozumném čase nerealizovatelná bez drahých komerčních produktů. Rovněž instalace mnoha programů na čerstvě nainstalovaný OS Windows je po časové stránce velice náročná činnost.

V tomhle směru jsou výhodou automatické aktualizace Linuxu a jeho nezranitelnost malwarem. Pro údržbu sítě je také důležitá snadná dostupnost a instalace velkého množství programů a konfigurace počítačů jen s pomocí automatických konfiguračních skriptů. Důležitou vlastností Linuxu je také jeho praktická „nezbořitelnost“ ze strany studentů, což se prokázalo v praxi – zatímco zabezpečení Windows se studentům dařilo obcházet, linuxový systém se nikomu nepovedlo napadnout.

Třetím důvodem pro použití Linuxu je poslání školy – vzdělávat a učit. Bohužel informatika v českém školství je dnes spíše jednostranné školení pod taktovkou Microsoftu a většina vyučujících IVT na ZŠ i SŠ jsou pouze mírně pokročilí uživatelé, kteří mnohdy vědí méně než jejich studenti. Na Gymnáziu jsme se rozhodli tento směr změnit. Naším cílem je naučit používat studenty kancelářský balík nikoliv pouze MS Office a naučit je pracovat s operačním systémem a nikoliv pouze s Windows.

Čtvrtým důvodem je otevřenost, svoboda volby a zvyšování právního povědomí studentů v oblasti informačních technologií. Škola a obecně ani jiná státní moc, úřady apod. nemají právo nutit studenty ani nikoho dalšího (např. občany), aby si zakoupili nějaký konkrétní program. Stejně tak nemají právo je nutit odevzdávat a přijímat dokumenty a komunikovat ve formátech, které jsou uzavřené (viz. §3 odst. 4 a §4 odst. 2 zákona č. 106/1999 Sb. o svobodném přístupu k informacím).

Naším cílem je studenty učit, že existuje něco jako schválené standardy. Naučit je, že si mohou vybrat, že si např. nemusí nechat vnutit Windows při koupi počítače a že kvalitní software lze získat i zadarmo a nemusí ho nelegálně kopírovat. Pokud budeme studenty nutit, aby používali k plnění úkolů uzavřený komerční software, budeme jim tímto také nepřímou říkat „pokud na to nemáte, abyste si software koupili, tak si ho někde zkopírujte nelegálně“. Touto cestou jít nechceme. Naším cílem je, aby studenti vzali na vědomí, že používání nelegálně získaného softwaru je trestným činem a aby pochopili, že existují alternativy ke komerčnímu softwaru.

V tomto směru je používání Linuxu zcela logickým krokem a chápeme ho jako společensky důležitý výchovný prvek pro zvýšení povědomí o autorských právech jak studentů, tak přeneseně i jejich rodičů, kterým studenti svoje poznatky a postřehy samozřejmě přetlučou.

A v neposlední řadě je významným důvodem i otázka nákladů. Při více než 80 počítačích na škole je cena licencí operačního systému Windows a kancelářského balíku Office děsivou zátěží pro školní rozpočet a masové použití softwaru, který je k dispozici zadarmo, představuje významnou úsporu nákladů. Pro Gymnázium je to v současné době významné, protože české školství je trestuhodně podfinancováno. Rovněž pro studenty, jejichž rodiny jsou v našem relativně chudém regionu často silně postiženy hospodářskou krizí, je nulová cena softwaru velkým přínosem.

Co na to říkají studenti, učitelé, rodiče?

Studenty jsme připravovali na nasazení Linuxu už od školního roku 2008/09 např. ukázkou live CD nebo výukou, kde se skutečně hovořilo o „operačních systémech“ a nikoliv jen o „Windows“. Když potom přišli studenti v září 2009 do školy a na učebně našli nový systém, tak po rychlém zběžném seznámení se s prostředím GNOME přijali nový operační systém velice dobře. Dokonce i nově nastupující studenti prvního ročníku neměli s přechodem problém i když Linux viděli poprvé v životě (někteří dokonce ani výuku informatiky na ZŠ neměli). Bezproblémový přechod se povedl jak studentů vyššího gymnázia, tak i u nejmladších studentů nastupujících do osmiletého studia. Na počítačích jsou nainstalována grafická prostředí GNOME, KDE a LXDE, většina studentů upřednostňuje GNOME.

Obecně řečeno studenti měli jen minimální problémy s přechodem a o úspěchu svědčí to, že když dnes studentům dáme vybrat, na kterou učebnu chtějí raději jít, vyberou si tu s Ubuntu. Ze začátku sice od některých zaznívaly posměšky na „operační systém s ptákem“ a na „bezplatnou náhražku za Windows“, ty ale postupně utichly po seznámení se se systémem a dnes studenti naopak brblají hlavně na Windows.

Jedna z tříd si Linux natolik oblíbila, že když jsme jim v rámci výuky měli ukázat Office 2007 a muselo

se jít na učebnu s Windows XP, mezi studenty vypukla „mini-vzpoura“, kdy na adresu Windows zazněla slova, z nichž „*nechceme na blbý windowzy*“ a „*stupidní wokna*“ patřila mezi ta, která ještě lze publikovat. Nejškovnější studenti se rychle naučili využívat řadu funkcí a programů v Linuxu, takže na učebně s Windows pravidelně slýcháváme „*já sem chci Ubuntu, ty wokna neumí vůbec nic*“.



Ubuntu si tedy u studentů postupně vydobylo uznání pro možnosti, které jim poskytuje po stránce funkčnosti, ale i pro stabilitu a vesměs bezproblémový chod. Rovněž si rychle zvykli i na příjemnější grafické prostředí, které si mohou upravovat dle libosti a chuti, což se svou zvědavostí objevili velice rychle.

Na Linuxu mají studenti vše co potřebují pro výuku a i nainstalovaných programů je tam mnohem více, než kolik jich mají k dispozici ve Windows. Navíc cíleně vybíráme pro výuku takové programy, které si mohou studenti nainstalovat zdarma i doma (OpenOffice.org, GIMP ...). Díky tomu studenti sami zjišťují, že pokud mají stejný program ve Windows i v Ubuntu, tak je úplně jedno, v jakém systému pracují.

Za velice pozitivní považujeme přístup studentů k výuce např. kancelářského softwaru. Škola sice v roce 2007 zakoupila licence na Office 2007, ale jako hlavní výukový software jsme nasadili OpenOffice.org, pro-

tože škola není školící středisko Microsoftu a nemá právo nutit studenty aby si zakoupili Office 2007. Proto na učebně s Windows probíhá výuka na obou balíčcích, na učebně s Linuxem potom v OpenOffice.org. Při zpracovávání úkolů dáváme studentům vybrat v čem chtějí pracovat a dnes už můžeme s uspokojením konstatovat, že studenti OpenOffice.org přijali za svůj.

Preferují ho pro množství funkcí a možnost nastavit si skoro cokoli, zatímco nepovedený Office 2007 považují – především kvůli nešikovnému ribbonu – za velmi nepřehledný a pomalý software, ve kterém je často složité žádané funkce vůbec najít. Velkou roli v tom hraje i to, že si mohou OpenOffice.org nainstalovat legálně a zdarma kamkoliv chtějí. Bohužel nemůžeme zmíněný Office 2007 z výuku zcela vyřadit, protože se s ním budou studenti setkávat v praxi a i v provozu školy není tento balík zcela nahraditelný, protože zřizovatel školy (Pardubický kraj) používá formát MS Office jako svůj výhradní formát dokumentů (i když tím zcela hrubě porušuje výše zmíněný zákon č. 106/1999 Sb.).

Za další klíčový prvek pro výuku považujeme to, že v Linuxu obecně platí, že uživatel musí vědět, co opravdu dělá, zatímco „logika“ aplikací ve Windows spíše směřuje k tomu, že student „nakliká“ cosi do počítače aniž by vůbec věděl co se odehrává na pozadí. V tomto ohledu pozorujeme u nadanějších studentů trend, kdy místo „klikání“ opravdu s počítačem pracují a chápou i v širších souvislostech, co dělají a jak to dělají.

Ubuntu bylo navíc přínosem i pro talentované a nadšené studenty se vztahem k výpočetní technice, takže řada studentů si už Ubuntu nainstalovala doma a sami zkouší, co systém dovede. Navíc se studenti dostali k možnostem, které dříve neměli. Nasazení Ubuntu např. umožnilo obnovit kvalitní výuku programování v seminářích i v nově otevřeném počítačovém kroužku (učíme PHP a Javu), takže se letos

Toto místo
může být
VAŠE
jen za

1000 Kč
bez DPH

pro
alespoň
7200*
čtenářů

objednávejte
na

Liberix, o.p.s.
obchod@liberix.cz
+420 595 175 184

*www.openmagazin.cz/co-je-openmagazin/

naše škola mohla opět vrátit do soutěží v programování a dosáhla zde velice dobrého výsledku jak na okresním, tak na krajském kole.

Za pozitivum nasazení Linuxu lze považovat i zvýšení prestiže předmětu Informatika a jeho vyučujících v očích studentů. Doposud studenti na základě svých zkušeností ze ZŠ i SŠ nahlíželi na vyučující IVT jen jako na pokročilejší uživatele Windows, kteří vědí zhruba tolik co oni a na informatiku se studenti i ostatní profesori dívali jen jako na jakýsi „zájmový kroužek“ pro pár nadšených. Nový operační systém a vyučující na odborně mnohem vyšší úrovni společně s vyššími požadavky ve výuce znamenaly, že studenti museli předmětu začít věnovat více úsilí a více přemýšlet. Navíc vyučující, který bleskově nainstaluje nový program přes příkazový řádek, dokáže si s problémem poradit jakousi „magií“ a dokáže vysvětlit látku po odborné stránce si získá u studentů uznání za svoje schopnosti mnohem snáze, než běžný učitel typu „klikáč“.

Pokud jde o rodiče, je pro ně určitě pozitivní, že nemusí investovat do licencí za software, což v případě OS Windows a kancelářského balíku MS Office znamená více než 5 000 Kč, plus další náklady (např. na antivirus). V době hospodářské krize představuje tato částka nezanedbatelnou položku v rozpočtu. Rovněž další software dostupný v Linuxu zadarmo znamená další úsporu a rodiče se nemusí tolik obávat, že by jejich potomek do počítače nainstaloval nějaký software nelegálně. Navíc nízká HW náročnost Linuxu umožňuje udržet v provozu i relativně starší počítače. Přesto je od rodičů cítit jistá zkosnatělá konzervativnost a zažitost Windows, protože od studentů často slyšíme „já bych chtěl/a Linuxy, ale naši chtějí Windows“ nebo dokonce „budeme si pořizovat nový počítač a marně našim vysvětlují, že Windows nejsou potřeba“.

V této situaci můžeme studentům, poradit postupný přechod, kdy nejprve začnou používat na Windows

aplikace a formáty dokumentů, které budou mít i v Linuxu. Poté mohou zkusit VirtualBox. Další krokem je dualboot a potom už je další přechod jen jejich volbou.

Pokud jde o učitele, tak s výjimkou vyučujících v kabinetu IVT a jednoho „tučňácky“ nadšeného fyzikáře jde u pedagogického sboru o běžné uživatele, kteří jsou znalostmi a schopnostmi na stejné úrovni jako rodiče, tj. veskrze konzervativní a nedůvěřiví, navíc necítí potřebu se učit nové věci. Např. nabídka pestré řady výukových programů pro Linux se setkala jen s malým ohlasem dalších členů pedagogického sboru.

Navíc lze od řady uživatelů vycítit postoj, kdy si sami domů zakoupili běžný operační systém a k tomu komerční kancelářský balík a používáním něčeho jiného by vlastně uznali, že vydali poměrně velkou částku za něco, k čemu by měli plně vyhovující alternativu.

Takže ohlas ze strany studentů je dobrý, ze strany rodičů a hlavně ostatních učitelů velmi vlažný.

Na základní škole používáte LTSP, jaké jsou vaše zkušenosti?

Ano, na základní škole jsou dva servery, jeden s openLDAP, Sambou PDC, Postfixem a Apachem pro zajištění hlavních funkcí sítě a druhý s LTSP. Cílem bylo zajistit bezpečnou náhradu Windows98, které do loňského roku fungovaly na všech PC (P500, 128MB) v kabinetech. Po krátkém otestování bylo nasazeno Ubuntu s LTSP a z PC se staly bezdiskové stanice. V testovacím provozu vše fungovalo relativně dobře, bohužel postupem času se projevil závažný HW nedostatek v síti. 100Mbit switche (místy i 10Mbit haby) nedokázaly zajistit plynulost používání OS pro cca 20 tenkých klientů. Z toho důvodu, jsme se rozhodly vrátit ke klasickému OS s použitím LXDE prostředí.

Jaká je struktura vašich serverů?

Naše škola disponuje dvěma značkovými servery HP s OS Suse Linux Enterprise, které zajišťují základní

fungování sítě (plánujeme přechod na Debian z důvodu finančních úspor). Na jednom z nich je openLDAP, Samba PDC, DNS, CUPS, slouží jako síťové úložiště studentů a kantorů. Na druhém je provozován mail a web server, do budoucna plánujeme RadiusServer, pro zprovoznění Wi-fi na škole. Další dva servery jsou jen tzv. „lepší počítače“. Jeden s Ubuntu Server zajišťuje každodenní zálohování všech serverů gymnázia a základní školy, centrální úložiště předinstalovaných obrazů OS Windows a repozitory proxy pro Linux. Poslední je provozován na OS Windows 2003, zajišťuje centrální lokální aktualizaci OS Windows pomocí služby WSUS, provozování školní agendy pomocí systému Bakaláři a centrální správu antivirového programu NOD32. Dále na škole provozujeme e-learningový systém Moodle, mediaWiki a webového mail klienta RoudCube. Do budoucna bychom se chtěli ještě zapojit do systému Eduroam. V rámci plánované přestavby webových stránek také připravujeme nasazení redakčního systému pro web školy a weby jednotlivých kabinetů.

Jaké open-source aplikace používáte?

Už v předchozím období se používala řada freewarových a open-source aplikací (GIMP, Inkscape), nicméně s nasazením Linuxu jsme přistoupili k plnému přechodu na otevřené a svobodné aplikace.

Na dokumenty používáme OpenOffice.org, bitmapovou grafiku učíme v GIMPu (plus digiKam), vektorovou v Inkscape (plus Dia, XaraXtreme, OO Draw), střih zvuku v Audacity, střih videa v Avidemuxu a Kdenlive. Programujeme v Geany (PHP) a NetBeans (Java), na výuku HTML a CSS používáme Bluefish a ve Windows PSPad, na DTP máme Scribus, na výuku operačních systémů používáme VirtualBox. Samozřejmě jsou ke každé kategorii k dispozici další programy, které studenti mohou využívat pokud jim vyhovují.

Na všechny počítače instalujeme vesměs shodnou sadu freewareového a opensource softwaru tak, aby studenti měli na obou systémech k dispozici stejné programy, takže Firefox, Opera, Chrome (Chromium), Thunderbird, SMPlayer nebo VLC jsou standardní výbavou na obou užívaných operačních systémech.

Obecně nemáme při výuce problém s multiplatformním softwarem. Nepříjemností je, že škola má sadu výukových programů pro Windows, které se postupně budeme snažit rozjet přes Wine. Rovněž se občas objeví dokumenty typu DOCX, se kterými bývá problém. Bohužel nejde o problém Linuxu, ale o nešvar, který do prostředí IT zanáší běžný operační systém.

Z tabulky je zřejmé, že Linux s přehledem pokrývá všechny požadavky na výuku IVT.

Pořádáte nějaká školení uživatelů či studentů?

Studenty jsme zaškolili poměrně rychle „za běhu“ a problém nebyl. Jsou obecně velmi vnímaví a chápaví a poměrně rychle sami přijdou na to, jak s čím pracovat. Vyučující prozatím zaškoleni nebyli pro jejich obecný nezájem. Prozatím se s Linuxem setkávají jen na počítačích zapojených u projektorů a na notebookech. S problémy za námi chodí jednotlivě, hromadné školení plánujeme při plánovaném nasazení dualbootu do kabinetů.

Co se týče vzdělávání v oblasti Linuxu a opensource, měli bychom jeden sen. V roce 1998, kdy úroveň IVT byla na Gymnáziu na vysoké úrovni, se v Jevíčku pořádalo **setkání uživatelů Linuxu a TeXu**.

Rádi bychom tato setkání obnovili a udělali z takových setkání každoroční tradici. Pokud by se našel dostatek zájemců, rádi bychom na Gymnáziu Jevíčko uspořádali o letních prázdninách setkání uživatelů opensource a konferenci na téma „školství a opensource (Linux)“.

Typ aplikace – úloha	Ubuntu Linux	Windows XP
Webový prohlížeč	Firefox, Opera, Chromium, Konqueror	IE, Firefox, Opera, Chrome, Safari
Pošta	webmail, Thunderbird	webmail, Thunderbird
Kancelářské aplikace	OpenOffice.org/GnomeOffice (AbiWord, Gnumeric) plánujeme KOffice a Symphony	OpenOffice.org (verze Go-OO) MS Office 2007
Bitmapová grafika	GIMP, Picasa, digiKam, F-Spot ...	GIMP, Picasa, XnView, IrfanView, FastStone ...
Vektorová grafika	Inkscape, Xara Xtreme, OO Draw, Dia	Inkscape, OO Draw, Dia
DTP	Scribus, LaTeX (TeXMaker)	Scribus
Multimediální přehrávače	VLC, SMPlayer, Totem ...	VLC, SMPlayer, MPCClassic ...
Audio	Audacity	Audacity
Video	Avidemux, Kdenlive, chystáme OpenShot	Avidemux, MovieMaker
3D grafika	Blender	Blender
Tvorba WWW	Gedit, BlueFish, Geany	PSPad, BlueFish, Geany
Programování Java	NetBeans	* NetBeans
Programování PHP	Geany, NetBeans	* NetBeans, PSPad
Virtualizace OS	VirtualBox, DOSBox, Wine	VirtualBox
CAD	QCaD	není
Výukový software **	Maple, GoogleEarth, Avogadro, BKChem, Celestia, Earth3D, EasyChem, Euler, eXtrema, GNU Octave, Gperiodic, ChemicalCalculator, Kalgebra, Kalzium, Kbrunch, Kgeography, Kig, Klogic, KmPlot, Ksimus, Kstars, Ktouch, K3DSurf, LabPlot, Lybnitz, Marble, Maxima, Oregano, PeriodicTable, QtOctave, RKWard, RIPlot, Scilab, StarPlot, Stellarium, Step, TuXTyping ...	Cabri, Maple

* tato činnost se na daném OS neprovádí pro malou podporu ze strany daného OS

** využívání vážne na nezájmu a obecně nízké počítačové gramotnosti pedagogického sboru



K takovým setkáním je v Jevíčku prostor i zázemí. Škola disponuje přednáškovými místnostmi i prostornou aulou. Na Domově mládeže je možné zajistit uby-

tování i stravování účastníků. O letních prázdninách se na Gymnáziu díky iniciativě pana ředitele každoročně koná setkání mladých matematiků. Rádi bychom podobnou akci jednoho dne viděli i v oblasti informatiky.

Dalo by se u vás zcela přejít na Linux a opensource aplikace?

Kromě vedení školy, účtárny, administrativy a školní jídelny nevidíme důvody, proč přechod neprovést. U administrativy je bohužel problém s užívanými aplikacemi (účetnictví, Bakaláři, formáty MS Office), u ostatních jde vesměs jen o překonání počítačových pochybností a ochotu se něco nového naučit. Dílčí problémy považujeme za řešitelné s tím, jak budeme sbírat další zkušenosti a poznatky, např. plánujeme postupně zprovoznění aplikací přes Wine.

Slovo závěrem

Pokud bych měl shrnout zkušenosti z prvního roku používání Linuxu na Gymnáziu Jevíčko, musíme zkonstatovat, že se během prvního roku používání úspěšně dařilo v Ubuntu zvládat všechny potřeby ve výuce IVT. Získané zkušenosti nyní zužitkujeme k dalšímu, tentokrát mnohem komplexnějšímu, nasazení Linuxu na všechny počítače ve škole.

Gymnáziu Jevíčko má v oblasti informatiky na co navazovat a přes stagnaci v posledních letech je nyní reálná naděje, že by se výuka informatiky mohla stát opět chloubou Gymnázia. Nasazení operačního systému Linux je v tomhle cíli nezanedbatelným krokem kupředu.

Kontakty

Gymnázium, Jevíčko, A. K. Vitáka 452
A. K. Vitáka 452, 569 43 Jevíčko
IČO – 62032011
tel.: 461 327 805,327 827
fax: 461 327 831
<http://www.gymjev.cz>

ředitel školy:

RNDr. Dag Hrubý (hruby@gymjev.cz)

vyučující IVT:

Ing. Ladislav Lór (lor@gymjev.cz), metodik ICT
Mgr. Martin Raus (raus@gymjev.cz)
Bc. Martin Korbel (korbel@gymjev.cz)

Proč nepoužívám Windows

Michal Dočekal

Abych se vyhnul zbytečným sporům, rád bych předeslal, že tato esej se jmenuje *Proč nepoužívám Windows*, nikoliv *Proč nepoužívat Windows*. To znamená, že následující důvody jsou ryze mé *subjektivní*. V žádném případě se nesnažím tvrdit, že na základě těchto důvodů byste vy neměli používat Windows nebo přejít na GNU/Linux. Tuto esej píše zejména proto, abych ji mohl předložit komukoliv, kdo ke mně přijde a zeptá se, proč nepoužívám Windows jako většina ostatních uživatelů.

Nejprve bych měl uvést, že jsem Windows aktivně (tj. na svém hlavním a jediném počítači) používal po dobu 6 let. Pak jsem se, v červnu roku 2003, rozhodl nainstalovat GNU/Linux (distribuci Mandrake, dnes Mandriva) k výukovým a experimentálním účelům. Vůbec jsem neměl v úmyslu Windows opustit a přejít na GNU/Linux, spíše jsem předpokládal, že se na GNU/Linux podívám, naučím se jeho základy a pak jej zase smažu. Jenomže GNU/Linux mne nadchl. Trávil jsem v něm stále více času, poznával jsem jej čím dál více do hloubky a porovnával s Windows. Za půl roku střídavého užívání obou systémů jsem nakonec úspěšně přešel na GNU/Linux. Proč jsem opustil Windows? Důvody následují.

Uzavřenost

Jako každý **proprietární software** je Windows uzavřený, zdrojové kódy jsou nepřístupné a uživatelé jsou závislí na subjektu, který systém vyvíjí a spravuje, tedy na Microsoftu. Bez podpory nelze operační systém rozumně používat – chyby a bezpečnostní zranitelnosti musí být opravovány, jinak se uživatel vystavuje riziku. To činí závislost uživatele na Microsoftu ještě silnější.

Úryvek z Windows 7 EULA: [...] *smíte software užívat pouze způsobem výslovně povoleným v této smlouvě. Současně musíte dodržovat veškerá technická omezení v softwaru, která umožňují jeho užívání pouze určitými způsoby.* [...]

Každá další verze tohoto systému je navíc stále více propojena s Microsoftem různými technickými prostředky (**product activation, genuine (dis)advantage, software protection platform**, apod.). Toto spolu se samotnou uzavřeností znamená, že **Windows je pod kontrolou Microsoftu, nikoliv uživatele**. Já preferuji otevřené systémy, které mohou mít pod kontrolou já sám a kterým mohu důvěřovat (viz **dále**).

Úryvek z Windows 7 EULA: *V průběhu aktivace odešle software informace o softwaru a počítači společnosti Microsoft. [...] Použitím tohoto softwaru vyjadřujete svůj souhlas s přenosem těchto informací. [...] Není-li software aktivován, nemáte právo k jeho užívání po uplynutí lhůty povolené pro aktivaci. [...] Obcházení či jiné překonání aktivace není povoleno.*

Příliš restriktivní licence

Úryvek z **licence GNU GPL**: *Většina licencí pro software a jiná díla je navržena tak, aby omezovala svobodu jeho sdílení a úprav. GNU GPL naopak zaručuje svobodu sdílení a úprav všech verzí programu, aby byl software svobodný pro všechny jeho uživatele.*

Pokud se člověk začte do nějaké svobodné licence, velmi brzy zjistí, že na používání příslušného softwaru se žádná omezení nevztahují, právě naopak. Licence povolují nejen neomezené používání, ale i svobodu kopírovat, upravovat a šířit upravené verze. Některé svobodné licence dokonce uživateli jistá práva zaručují (v případě licence GNU GPL třeba právo k získání zdrojových kódů).

Oproti tomu je Windows EULA studená sprcha. Omezení je mnoho a týkají se řady věcí, mj. počtu instalací, počtu připojených zařízení, počtu procesorů, počtu uživatelů, možností zacházení se softwarem a mnoha dalších. Uživatel se musí podrobit aktivaci a pravidelným kontrolám „validity“ softwaru, přičemž je samozřejmě vystaven možnosti, že proces z nějakého důvodu selže a jeho legální kopie bude označena za ilegální, následkem čehož dojde k „omezení funkcionality“. Přirozeně, Microsoft se zříká veškeré odpovědnosti za jakékoliv škody vzniklé na straně uživatele a nic nezaručuje. Windows EULA navíc opravňuje Microsoft k získávání a využívání nejrůznějších informací z počítače uživatele a jejich sdílení s dalšími subjekty.

Úryvek z Windows 7 EULA: *Software smíte v licencovaném počítači používat nejvýše na dvou procesorech současně. [...] Není-li v těchto licenčních podmínkách stanoveno jinak, smí software používat vždy jen jeden uživatel. [...] Smíte umožnit až 20 dalším zařízením získat přístup k softwaru, který je nainstalován v licencovaném počítači, [...]*

Žádná flexibilita

S uzavřeností souvisí i to, že Windows existuje v jedné formě, v jednom celku, který se dá jen minimálně přizpůsobovat. S variabilitou a možností výběru v oblasti GNU/Linuxu se to skutečně srovnávat nedá, v GNU/Linuxu lze upravit cokoliv, vybrat si

jednu z mnoha distribucí, popřípadě si systém postavil vlastnoručně. Rozmanitost distribucí způsobuje, že GNU/Linux je schopen se přizpůsobit potřebám uživatele a jeho růstu.

Třeba já jsem začínal na přívětivé distribuci (Mandriva), která mi pomohla pomalu proniknout hlouběji, abych mohl časem přejít na Debian. Moje potřeby se časem měnily, a tak jsem přešel na Ubuntu a za čas na Arch Linux. V případě Windows si uživatel „distribuci“ vybrat nemůže a nemůže si ani svůj systém upravit k obrazu svému. Musí žít s černou skříňkou, která je vytvořena tak, aby „padla“ pouze jednomu typu uživatele. Nanejvýš si může pomocí aplikací třetích stran svou černou skříňku „přemalovat“ na jinou barvu.

DRM, treacherous computing a šmírování

Jsem nerad omezován. Nemám rád DRM (Digital Restrictions Management) v jakékoliv formě, tj. ochrany proti kopírování, multimediální nebo jiný obsah vyžadující pro přehrání černou skříňku apod. Tyto technologie omezují mou svobodu – a té si já vážím. Bohužel, Microsoft se rozhodl tyto technologie podporovat a integruje je do Windows. Už jen samotná produktová aktivace je DRM prostředkem namířeným dokonce proti samotným uživatelům Windows.

S tím tak trochu souvisí treacherous computing (počítač zrádce). Já tím označuji situaci, kdy program jedná proti zájmům nebo vůli uživatele. Sem patří mnoho věcí, třeba narušování soukromí uživatele (šmírování), (úmyslné) skrývání informací, jednání bez vědomí uživatele nebo přímé jednání proti jeho vůli. Těchto funkcí ve Windows taktéž přibývá. O DRM jsem již hovořil a volání domů či špehování uživatele již dávno nejsou tajemstvím, ostatně, s tím vlastně každý uživatel Windows souhlasí (je to součástí licenčního ujednání). Jako další příklad může posloužit aktualizace bez vědomí a svolení uživatele,

navzdory vypnutým automatickým aktualizacím, či nemožnost instalovat nepodepsaný ovladač do 64bitové verze Windows. O tom, že jakákoliv aktualizace Windows může být podmíněna nutností souhlasit s upraveným licenčním ujednáním, raději pomlčím.

Úryvek z Windows 7 EULA: *[Ověřovací] kontrolu může iniciovat software nebo společnost Microsoft. Software může příležitostně vyžadovat aktualizace a další stahování ověřovacích, licenčních nebo aktivačních funkcí, [...] tyto funkce mohou být staženy a instalovány, aniž byste na to byli dále upozorňováni. [...] V případě, že bude ověřením zjištěno, že je software nepravý, není řádně licencován nebo se nejedná o pravý produkt Windows, případně obsahuje neoprávněné změny, budou ovlivněny funkce a způsob užívání softwaru, například: [...] společnost Microsoft může [...] zkontrolovat a odebrat škodlivý a neoprávněný software, o němž je známo, že s takovými neoprávněnými změnami souvisí, [...]*

Problémy s řešením problémů

Jak lze rozumně řešit problémy s černou skříňkou, do které nevidíte? Jak v takové situaci problém lokalizovat? Mnohdy, když už se mi třeba podařilo problém úspěšně lokalizovat, mi systém Windows v rámci uživatelské přívětivosti zabránil jej odstranit. Prostě odmítl poslušnost.

Až nezdravě často se problémy s Windows řeší reinstalací nebo prostým hádáním metodou pokus-omyl. To je bohužel důsledek uzavřenosti Windows. Příčinu problému je těžké najít, natož odstranit. Oproti tomu, GNU/Linux je otevřený systém s propracovaným systémem logování událostí. To a jeho povaha (modulárnost), ačkoliv negarantuje úspěšné a rychlé nalezení úplně každé chyby, velice pomáhá při řešení problémů.

Úryvek z Windows 7 EULA: *Od společnosti Microsoft a jejich dodavatelů můžete získat pouze náhradu za přímé škody až do výše částky, kterou jste za software zaplatili.*

Nemáte nárok na náhradu za žádné jiné škody, včetně následných škod, ušlého zisku a zvláštních, nepřímých nebo náhodných škod.

Stabilita a spolehlivost

Mému stylu práce se Windows nikdy nebyl schopen přizpůsobit. Trpěl jsem potížemi se stabilitou, které vyřešil až přechod na GNU/Linux. Příčin je několik. Jednak tu jsou z mého pohledu problémy se samotnou architekturou Windows (uzavřenost, registr, správa knihoven, decentralizovaná správa softwaru a přílišná snaha zachování zpětné kompatibility) a pak tu jsou následky působení výtvorů třetích stran, jako jsou výrobci softwaru a hardwaru.

V GNU/Linuxu je většina ovladačů svobodná a otevřená. Navíc jsou tyto ovladače spravovány, opravovány a vylepšovány přímo vývojáři Linuxu. Windows závisí převážně na uzavřených ovladačích, které často obsahují chyby, a přispívají tak k nestabilitě Windows.

Vzhledem k absenci centralizované správy softwaru se Windows při instalaci a odinstalaci softwaru zanáší. Registr bobtná, hromadí se problémy a nakonec je nutné provést reinstalaci.

Ostatně, jak říká Scott Granneman: *„To mess up a Linux box, you need to work at it; to mess up your Windows box, you just need to work on it.“ Tedy, pokud bych se pokusil o volný překlad do češtiny: „Abyste rozbili Linux, musíte na tom zapracovat; k rozbití Windows vám postačí s ním pracovat.“*

Bezpečnost, důvěra

Viry, spyware, malware a podobné nepříjemnosti. Na uživatele Windows tyhle potvory skáčou ze všech stran. Preference uživatelské přívětivosti nad bezpečností má svoje nevýhody. Ano, zkušený uživatel si dokáže svůj systém zabezpečit, ať je to GNU/Linux či Microsoft Windows. Zabezpečit GNU/Linux na příja-

telnou úroveň je však o hodně jednodušší a není třeba instalovat řadu programů (antivirus, firewall, antispyware, atd.), které zbytečně zabírají systémové zdroje.

Uzavřenost Windows brání uživateli i v tom, aby si ověřil, zdali systém provádí skutečně to, co provádět má, a nic „navíc“. A jsme u otázky důvěryhodnosti. Jak už jsem říkal, Windows je pod kontrolou Microsoftu, nikoliv uživatele. Je to černá skříňka, kam skoro nikdo pořádně nevidí. A ti, co tam vidí, jsou **vázáni mlčenlivostí**. Co se týče svobodného softwaru a GNU/Linuxu, jeho zdrojové kódy jsou otevřené, takže si je mohu prohlédnout sám, nebo spoléhat na to, že v nich není nic závadného, když jsou pod neustálým dohledem veřejnosti. Věřit Windows už z principu prostě nemohu.

Pracovní prostředí

Minimálně výchozí instalace Windows nevyhovuje, co se týče pracovního prostředí, mým potřebám. Takovou samozřejmostí, jakou jsou v jiných systémech virtuální plochy, Windows nezná. Dodnes. Desktopová prostředí a správci oken v GNU/Linuxu mají virtuální plochy již přes dvacet let, zatímco Windows je nemá ani v roce 2010.

Stejně tak chybí práce se schránkou pomocí myši. V případě grafických prostředí GNU/Linuxu stačí označit text, čímž se automaticky zkopíruje do schránky, a použít prostřední tlačítko myši pro jeho vložení tam, kam potřebuji. Efektivní a velice návykové. A to raději ani nezmiňuji Compiz, modely zaměření, specialitky některých okenních manažerů (Fluxbox, PekWM) typu seskupování oken či dlaždicové správce oken typu Ratpoison, Wmii či Awesome (z nichž Awesome mi již nějakou dobu dobře slouží na desktopu, laptopu i netbooku).

S tím je spojena i možnost přizpůsobení pracovního prostředí uživateli, což ve Windows téměř nejde

(maximálně prostřednictvím převážně placených doplňků třetích stran), zatímco v GNU/Linuxu jsou možnosti ohromné – je na výběr z řady prostředí s různými vlastnostmi a filozofií či logikou práce s nimi, navíc tato prostředí se dají dále konfigurovat a upravovat. Uživatel si tak může najít to, co mu nejvíce vyhovuje, přizpůsobit si to svým požadavkům a zvýšit efektivitu své práce.

Technologie

GNU/Linux má řadu technologických vlastností, které svět Windows nezná. A naopak. Nemá některé vlastnosti Windows, které jsem velice rád oželel. Nebudu se pouštět do nějakého podrobného popisu, omezím se pouze na krátký výčet několika příkladů:

- GNU/Linux je modulární (systém se skládá z mnoha relativně nezávislých komponent)
- centralizovaná správa softwaru, **správce balíčků** (většina linuxových distribucí; výjimkou je třeba **Gobo Linux**) – aktualizace veškerého softwaru jedním nástrojem, jedním příkazem či kliknutím
- **rolling release** model vývoje (mají některé distribuce, např. mnou používaný **Arch Linux**) – software v distribuci je aktualizován průběžně, je drženo tempo
- Linux (kernel) podporuje (nej)více hardwaru out-of-the-box (bez nutnosti instalace ovladačů)
- linuxové ovladače pro hardware jsou otevřené (Otevřenost ovladačů umožňuje nejenom jejich lepší přizpůsobení kernelu a jeho vývoji, ale i opravy chyb, podstatně delší životnost a **možnost upravit ovladač** a vylepšit jeho funkcionalitu třeba i nad rámec toho, co výrobce implementoval do uzavřených ovladačů pro jiné systémy. Uzavřené ovladače, typické pro Windows, bohužel v řadě případů obsahují chyby, modifikovat je může jenom výrobce, a ten většinou podporuje výhradně nový (a novější)

hardware, zatímco na starý kašle. Uživatelé jsou díky tomu nuceni přecházet na novější hardware, i když jim třeba ten starší vyhovuje.)

- mocná příkazová řádka
- GNU/Linux nemá **regist**r
- atd.

Co mě mrzí

Každý uživatel by si měl vybrat operační systém, který mu vyhovuje. Mně vyhovuje GNU/Linux. Je mi jasné, že některým uživatelům vyhovuje Windows a nemám s tím problém. Ostatně, je-li GNU/Linux založen na myšlence svobody, byl bych pokrytec, kdybych neuznával svobodu jiných uživatelů vybrat si svůj operační systém.

Problém vidím v tom, že výběr operačního systému je něco, co uživatelé běžně neprovádí. Oni **vyfasují Windows**, ať už s novým počítačem, koupí v obchodě nebo jinou cestou. Jiné možnosti většinou neznají a ani se na ně neptají, protože je ani nenapadne, že může existovat i něco jiného než Windows. Pokud se přece jen o jiné možnosti dozvědí, ne vždy jsou ochotni si o ní něco zjistit a prozkoumat, jestli by náhodou jejich potřeby nedokázala uspokojit lépe. Ale v té chvíli už je to samozřejmě jejich odpovědnost.

Školství, bohužel, tento problém příliš neřeší. Jen málo škol studenty s existencí jiných systémů seznámí. Mnohde studenty přímo či nepřímo nutí (či alespoň silně stimulují) k používání Windows. Taková vzdělávací zařízení se díky tomu kvalifikují na **továrny na uživatele Windows**. Bylo by dobré, kdyby školy studenty s jinými možnostmi seznámily, popřípadě je na ně alespoň upozornily.

Totéž platí pro massmédiá. Když vyjde nová verze Windows, mnohé televizní stanice udělají Microsoftu reklamu zdarma v televizních novinách. Nevýhody a problémy příliš nezmiňují a alternativy už vůbec ne.

Poslední věc, která mne mrzí, je už samotné vní-

mání nesvobody proprietárního softwaru a Windows běžnými uživateli. On se nad ní už skoro nikdo nepozastavuje a mnozí ji považují za něco normálního, přirozeného. A zatímco příslušné restrikce berou za normální, s každou další verzí Windows jim plátek po plátku mizí jeden kousek svobody za druhým. Úplně nejhorší je pak to, že svobodu, kterou jim nabízí svobodný software, považují za něco neobvyklého, zvláštního až divného.

Závěr

Jsem spokojeným uživatelem GNU/Linuxu. I když jsem používal Windows 6 let a ke GNU/Linuxu se dostal jen náhodou a původně jeho instalaci zamýšlel pouze k výukovým a experimentálním účelům, už jsem u něj zůstal. Zjistil jsem, že mi vyhovuje.

Na závěr ještě jednou raději zopakuji, že se tímto dokumentem nesnažím nikoho přinutit přejít na GNU/Linux. Jen vysvětluji, proč mi Windows nevyhovuje a proč *já osobně* dávám přednost GNU/Linuxu. Ano, v článku zmiňuji nevýhody Windows a výhody GNU/Linuxu. Je to jednostranný pohled, který *nemůže a nesnaží se být objektivní*. Ano, je mi jasné, že GNU/Linux má i svoje nevýhody, stejně tak jako má Windows svoje výhody. To ovšem nebylo předmětem této eseje. Taktéž je mi jasné, že existují lidé, kteří upřednostňují Windows nad GNU/Linuxem. Víím o nich a nemám s nimi problém. Naopak, jsem rád, že používají to, co jim vyhovuje. Stejně tak jako já.

Zdroje a další odkazy

- <http://www.microsoft.com/About/Legal/EN/US/IntellectualProperty/UseTerms/Default.aspx> Microsoft, Windows 7 EULA
- http://www.shadow.cz/wiki/eseje/proc_ne_windows_i Článek vyšel na blogu autora
- http://www.shadow.cz/wiki/eseje/proc_ne_windows První verze článku

Můj software v Mandriva Linuxu – Co používá Vlastimil Ott

Vlastimil Ott

Moje desktopy jsou totiž již několik let vizuálně nepříliš originální a nebudou zřejmě sloužit jako inspirace ostatním. Jako pozadí obvykle používám vlastní fotografie, které k tomuto účelu již „vyrobím“. Ty, které považuji za pěkné, **nabízím k dispozici na Flickru**, ale pár jich mám ještě v záloze.

Pracovní prostředí

Jsem zastáncem prostředí KDE4 (psal jsem o něm [seriál na LinuxEXPRES.cz](#)) a snažím se ho propagovat. Nepoužívám ho ale výhradně, uplynulý rok jsem strávil z velké části ve společnosti Xfce, které mi přijde velmi příjemné na pohled, nastavování i používání. Na notebooku je to výborná volba a na 22" displeji a hlavním počítači ještě lepší. Mimochodem, budu muset uvést něco málo k počítačům, které používám:

- desktop AMD Sempron 2,2 GHz, 2 GB RAM, 460 GB, displej HP L2245wg, hlavní pracovní nástroj
- notebook Lenovo T500, 2 GB RAM, 160 GB – neustále připraven na mobilní práci
- netbook Asus Eee PC 900A – testovací přístroj, čtečka dokumentů

Z této konstelace plyne, že se neobejdu bez sdílení a synchronizace dat, což byl dlouhodobý problém, který jsem řešil různými způsoby a vyřešil až použitím služby **Dropbox** ([článek o synchronizaci dat](#), [článek o Dropboxu](#)). Kromě toho používáme pro potřeby Liberixu server, kam ukládáme všechna data. Přístup na něj je realizován pomocí openssl a je řízen uživatelskými oprávněními.

Mám v oblíbě množství widgetů, v každém prostředí vypadají jinak, ale vždy plní stejnou funkci:

- sledování zatížení procesoru a řízení výkonu
- sledování provozu na síti
- spouštěče programů upravené na míru a umístěné na konkrétní pozici

Dále mám všude nastavených osm až dvanáct ploch, mezi nimiž se přepíná kombinacemi Ctrl-F1 až F8/F12; okna se na jinou plochu přeposílají pomocí Alt-F1 až F8/F12. Okno pro spouštění programů se otevře po stisku Win-r. Grafické efekty používám omezeně (stíny, rychlé a spíše nenápadné efekty sloužící ergonomii), nebo vůbec.



Prostředí Xfce v Mandriva Linuxu 2010

Správa souborů

Oblíbil jsem si **Krusader** a **PCManFM**. První používám víceméně jen v KDE4, druhý pak v Xfce. Na PCManFM resp. Xfce mi vadí, že (zatím) neexistuje podpora pro „bezešvý“ přístup prostřednictvím protokolů SSH nebo FTP – v KDE4 jsou to KIO slaves. Všechny vzdálené složky je nutné připojovat ručně, což je vzhledem k jejich počtu a různému charakteru ověřování identity dost protivné. Někde mám heslo, někde klíč, někde jsou údaje uloženy v klíčence, někde ne. Pro správu hesel používám již léta program **KeepassX**, a to také v komunikátoru HTC Legend.

Internetové nástroje, komunikace

Již roky používám pro instant messaging program **Psi**, který nemá problém s přenášením souborů, snadno se v něm používají MUC („místnosti“), jeho možnosti statusů a oznamování mi přesně vyhovují a neobtěžuje zbytečnými

grafickými efekty. Velmi mi ovšem vadí komplikovaný postup pro posílání souboru – znám dva způsoby, ani jeden není ideální. První: z kontextové nabídky kontaktu se musí vybrat položka Poslat soubor a následně soubor najít v dialogovém okně, následně ještě odkliknout souhlas.. brr. Listování adresáři je jedna z nejčastějších činností, kterou upřímně nesnáším. Nemohlo by „to“ konečně samo vědět, který soubor chci?

Druhý způsob funguje perfektně jen v prostředí KDE (Qt?) – přetažení souboru na okno komunikace. V prostředí založeném na GTK (čili GNOME nebo Xfce) to jde jen v rámci jedné plochy, a ještě musí být okna správce souborů, odkud soubor přetahuji, a Psi viditelná. Přetahování nefunguje přes plochy, dokonce se automaticky nepřepnou ani okna na jedné ploše. Možná to tedy jde po nějakém zásahu, ale ten nehodlám řešit – přetažení má být funkční jen pohybem myši. Samozřejmě se to netýká jen Psi, tento problém platí obecně.

Pro e-maily používám více **KMail**, ale na notebooku do nedávna jen **Thunderbird** a toto řešení budu zřejmě používat i nadále, obzvláště když je k dispozici nová verze Thunderbirdu. Osobní poštu (a různé konference) si stahuji na hlavním počítači, na notebooku ji pak čtu přes IMAP; pracovní pošta je přístupná pouze přes IMAP, což znamená, že je uložena na serveru a k jejímu přečtení je nutné připojení k tomuto serveru. To by mohla být nevýhoda, ovšem pokud nemám k dispozici připojení, poštu se vůbec nesnažím číst (tj. nepracuji se staženou poštou offline, což by vlastně také šlo).

Intenzivně používám Kalendář Google, a to jak pro soukromé, tak zejména pracovní aktivity. V redakcích našich portálů používáme všichni jeden společný kalendář, kam zaznamenáváme (resp. plánujeme) články – všichni mají přehled, co kdy vyjde. Snadno se pak také sestavuje měsíční vyúčtování autorů. Z aplikací Google toho využíváme mnohem víc, ale o tom snad jindy.

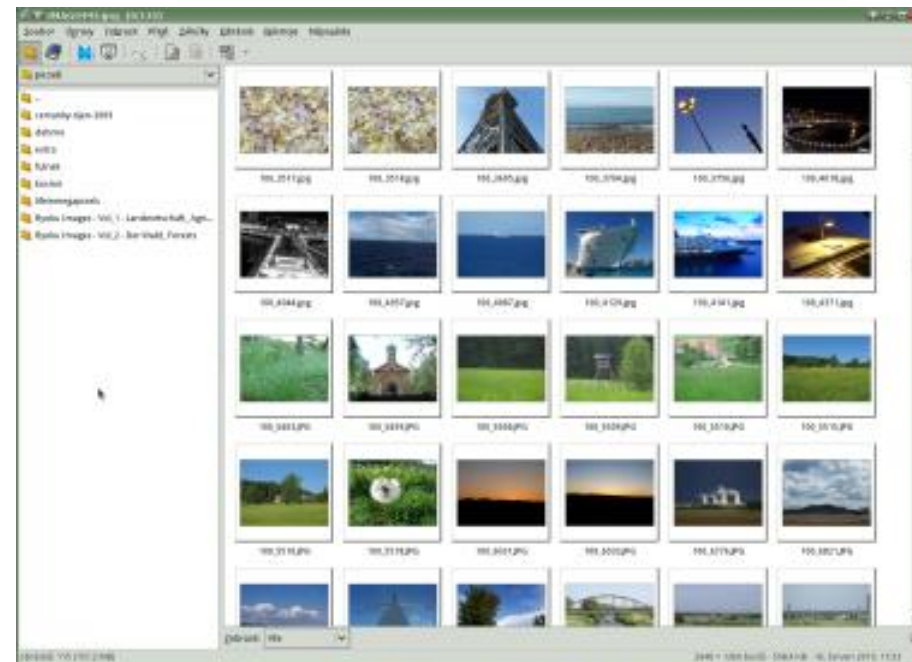
Jako prohlížeč mi slouží **Firefox** s množstvím pluginů (např. Web developer, Autopager, DownThemAll, GooglePreview a další), jako variantu pro některé činnosti používám Google **Chromium**. Úpravy webů testuji ještě v **Konqueroru**, **Midori**, případně **Opeře**. **Skype** téměř nepoužívám – telefonuji mobilem nebo **VoIP telefonem**, plánuji opět vyzkoušet nějakého softwarového klienta.

Hudba, multimédia

Poslední dobou zejména **Audacious**. **Amarok** není schopen **naindexovat mou sbírku**. Bohužel to nedokáže ani MPD, který mi zatím společně s GMPC či Sonatou vyhovoval nejvíc. Pro přehrávání videoproudů z webu používám mplayer, pro občasné filmy pak **SMPlayer**.

Fotky, obrázky

Jako prohlížeč fotek mi nejvíce vyhovuje **Gwenview**, pro rychlou úpravou fotek, které jdou do tisku, pak **gThumb** – obsahuje nástroj pro proporcionální změnu velikosti, což je právě pro fotky ideální. **GIMP** občas použiju, ovšem jsem dřevo. Pro hromadnou konverzi obrázků používám **convert** z balíku **ImageMagick** – různé skripty mi tak slouží už hodně dlouho.



Prohlížeč obrázků gThumb

Různé nástroje

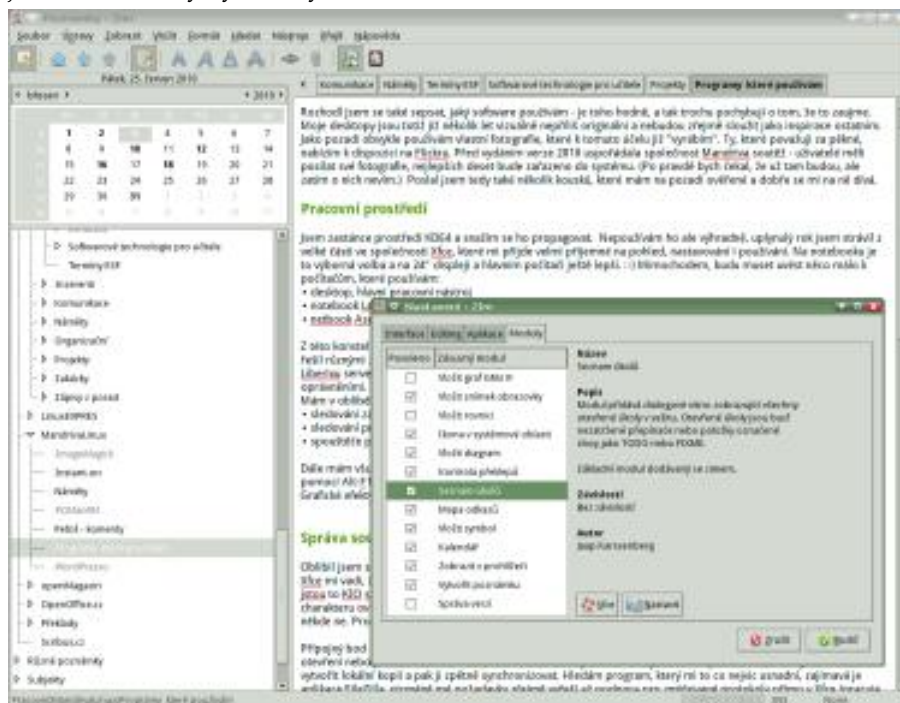
Práci s klasickými programy si urychlují příkazovou řádkou, kterou mám vždy po ruce – v KDE4 je to **Yakuake** a v Xfce jeho dvojče **Tilda**. Na obě mám nastavenou klávesovou zkratku Shift-Esc. V terminálu stále běží **htop** (sledování procesů), občas **iftop** (sledování sítě) a **iostat** (sledování aktivity diskových zařízení). Často čtu systémové záznamy, protože např. připojení k serverům někdy vypadává, některé programy nedají vědět, proč skončily apod.

Pro hromadné přejmenování souborů jsem si oblíbil **KRename**, jako textový editor mám nejráději **medit**, i když mu chybí spousta detailů. Často se taky ptám svého systému, zda obsahuje ten či onen program (`urpmq -y`), abych ho pak případně nainstaloval (`urpmi`).

Práce

Mými hlavními pracovními nástroji jsou poštovní klient, správce souborů, webový prohlížeč a kancelářský balík **OpenOffice.org**. V těchto programech trávím většinu pracovního času stráveného u počítače. I když jsem nezmínil ještě ten opravdu nejdůležitější: **zim**. Zim je desktopová wiki a je to pro mě tzv. *killer app* – aplikace, jež splnila mnoho mých požadavků a bez ní bych si práci dokázal jen velmi těžko představit. Aplikaci lokalizuju, sleduji její vývoj a občas hlásím nějaké chyby.

Zim je všestranný program pro **správu informací všeho druhu** – záleží jen na vás, jak data budete ukládat a jakou strukturu v nich uvidíte. Vytváření stránek v podstatě odpovídá vytváření stránek na wiki, ostatně interní formát ukládání souborů je shodný s Dokuwiki. Existují zde jmenné prostory a stránky tvoří stromovou strukturu. Stránka se vytvoří např. odkazem, přičemž neexistující stránky jsou automaticky vytvářeny.



Desktopová wiki Zim – pro vedení poznámek

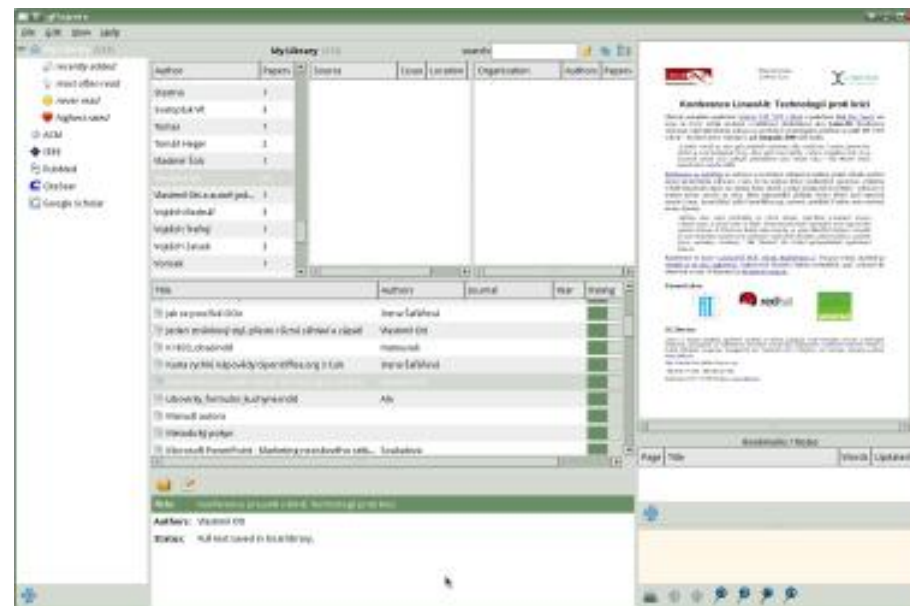
Důležitou vlastností je trvalé ukládání na pozadí – co napíšete, se ihned uloží. Program inteligentně rozpoznává množství symbolů a převádí je na odpovídající výsledek (existuje např. podpora LaTeXu). Vkládat lze obrázky, v nové vývojové

verzi také diagramy. Chybí ovšem podpora tabulek, data nelze rozumně ukládat podle šablony – např. vytvořit si záznam s políčky a pak je jen vyplňovat.

Výsledek lze exportovat do HTML nebo pomocí txt2tags do dalších formátů (samozřejmě lze zdroják vložit na wiki). V plánu či vývoji je množství dalších vlastností, ovšem už teď je to aplikace, která je naprosto skvělá.

Další programy

Určitě bych našel ještě další programy, zmíním ale ty, které bych používat chtěl, ale buď ty stávající nefungují, nebo žádný takový nemůžu najít. V první řadě jde o správce dokumentů. Program **gPapers** jsem v Mandriva Linuxu sice nakonec rozjel, ale nesplnil moje očekávání (ač jim byl nejbližší; srovnajte také **Mendeley**).



Správa dokumentů

Dále mi pak chybí stabilní komunikační klient, který by vyřadil Skype – nastavení SIP komunikace je záležitost úzce související s předpovědí počasí. :-/ Chybí mi také stabilní nástroj, s jehož pomocí bych mohl prostor na Googlu použít jako synchronizační úložiště. V neposlední řadě pak textový editor se skvělou podporou HTML (kde, jsi Quanto?) nebo převaděč zvukových souborů a dále diktafon pro KDE4 (opravdu nechci používat Audacity). Ale třeba jsem jen špatně hledal, tak se těším na vaše tipy.

Můj software v Mandriva Linuxu – Jiří Nedavaška

Jiří Nedavaška

Po dlouhém váhání a uvažování, jestli se do toho pustit, jsem se rozhodl také napsat něco o tom, jaký software v Mandriva Linuxu používám. Poslední impuls k tomu, abych spustil *Writer* a začal psát, byla **výzva** redakce webu Mandrivalinux.cz, že shánějí autory. Také jsem si uvědomil, že na portálu si čtu články od jiných autorů, čerpám informace z **fóra** a jen beru, ale nic nedávám a ta výzva mi dala možnost alespoň něco vrátit.

Používám pouze Linux. Považuji se za takového cestovatele mezi distribucemi. Rád zkouším i jiné distribuce a pořád hledám tu dokonalou. První místo na mém žebříčku má Ubuntu a Mandriva Linux. Nechci se tady pouštět do rozboru, co je lepší, ale fakt je, že nakonec vždycky skončím u Mandriva Linuxu.

Příčin je několik:

- Na Mandriva Linuxu jsem začínal, byla mým prvním Linuxem. Myslím, že proto je mi bližší, protože jsem se v Mandriva Linuxu musel učit od začátku co a jak funguje. To jsem v jiných distrech nemusel, tam jsem už měl nějakou představu.
- Hned na začátku jsem využil možnosti a koupil jsem si knihu Mandriva Linux 2006 CZ, ke které byla přiložena dvě DVD. To byla asi největší pomoc, hodně jsem se z knihy naučil a ještě dnes se do ní občas podívám.
- **Ovládací centrum** – kdo někdy zkusil Mandriva Linux, mi nejspíš dá za pravdu, že se tam dá pohodlně naklikat téměř vše bez ruční editace nějakých systémových souborů. A já mám rád pohodlí :-).
- Jako poslední z věcí, co mě pořád přitahují k Mandriva Linuxu, jsou české neoficiální zdroje softwaru. Když mám problém, tak mám možnost česky komunikovat se správcem, který zdroj vytvořil a udržuje jej.

Na úvod ještě doplním, že se považuji za obyčejného uživatele. Moc toho od systému nechci. Chci se dostat na internet, dívat se na filmy, někdy poslouchat hudbu.

Vlastním notebook Acer Extensa 5230E, jehož provoz je letos konečně bezproblémový ve všech nejpopulárnějších distribucích Linuxu.

Jako grafické prostředí preferuji KDE. Nyní mám Mandriva Linux 2010 Spring RC2 se KDE 4.4.3, už jsem to nevydržel a musel jsem to vyzkoušet :-).

Plocha a panely

Žádné větší úpravy neprovádím, pouze si měním motiv plasmy na **Oxygen**. Pozadí si většinou nechávám výchozí. Přiznám se, že používám pouze jednu plo-

chu. Zatím jsem další nepotřeboval. Tím, ale nechci říct, že někdy nezačnu používat KDE tak, jak zamýšlejí jeho tvůrci. V současné době nemám potřebu a přiznám se, že mi filozofie widgetu na ploše nebo používání více ploch není blízká. Je to hezké, ale já to nevyužiji. A teď jsem u toho, co se mi na Linuxu líbí: mohu ho používat tak, jak mi vyhovuje.

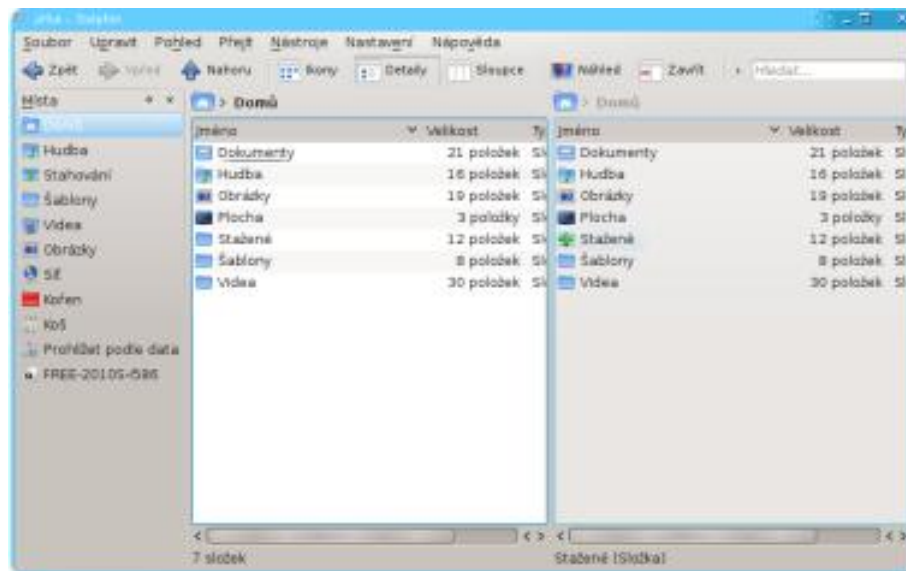
Z widgetů používám **Analogové hodiny** pro parádu a **Monitor systému** pro větší přehled o tom, co se děje v počítači.



Souborové manažery

Když používám nějaký systém, tak se snažím využívat jeho výchozí programy. Stejně je to i v případě souborových manažerů. Používám hlavně **Dolphin**, který je výborně integrován do KDE. Dříve jsem u něj zaznamenal problémy při kopírování větších souborů, byl prostě celkově nespolehlivý, ale to je už minulost. Výjimečně použiji **Krusader**, ale to spíše jen proto, abych měl změnu. **Dolphin** mi pro

mou potřebu naprosto dostačuje, navíc ho lze upravit tak, aby byl dvoupanelový. Toho využívám hlavně při kopírování dat z externího disku do notebooku, kdy mám větší přehled, jinak si vystačím s jedním panelem.

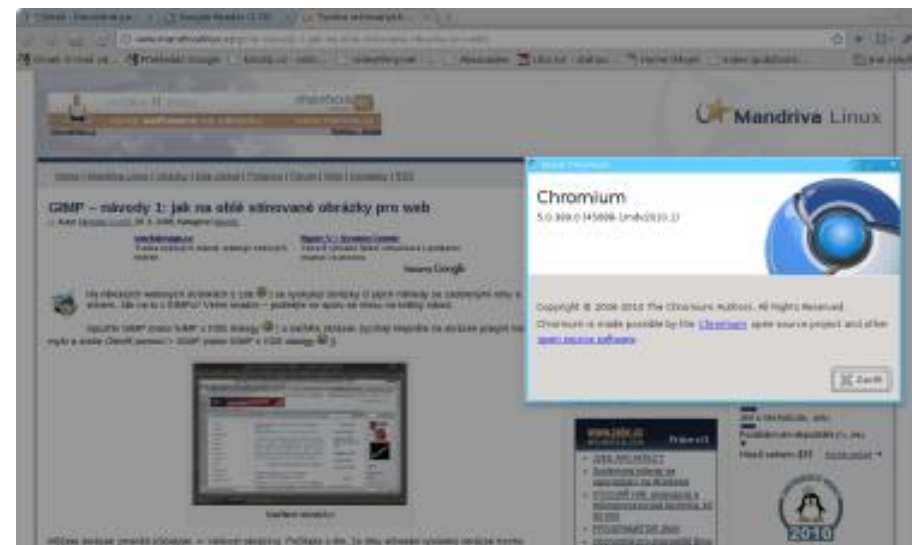


Dolphin mi pro potřeby stačí

Internet

Pro prohlížení internetu používám **Chromium**. Dříve jsem používal **Chrome**, verzi staženou ze [stránky Google](#), a to „balíček RPM (Fedora/openSUSE)“, který mi fungoval bezproblémově i v Mandriva Linuxu. S příchodem verze Spring je Chromium v systému přítomno hned po instalaci, a proto mi přijde zbytečné instalovat i Chrome. Možná je mezi nimi nějaký rozdíl, ale já kromě několika drobností ve vzhledu žádný rozdíl nepozoruji. Chromium se mi zalíbilo hlavně proto, že funguje tak nějak lehce. Velmi se mi líbí synchronizace záložek uložených na mém účtu u Google.

Občas samozřejmě používám i Mozilla **Firefox**, protože některé weby ho přímo vyžadují např. banky atd. Jinak rozšíření v Mozilla **Firefoxu** nepoužívám žádné, prostě je nepotřebuji.



Na prohlížení internetu používám Chromium

Multimédia

Na přehrávání filmů mám jednoznačného favorita a tím je **Xine**. Velice dobře přehrává i streamové video z internetu. Je to přehrávač jednoduchý na ovládání. Umí správně zobrazit menu z DVD filmů. Zatím mi přehrál všechno, co jsem potřeboval.

Jeho konkurentem u mě je **Smplayer**. Velice často si použít filmy ve formátu avi s titulky, proto je pro mě vítaná vlastnost vyhledávání titulků na [opensubtitles.org](#). Ve většině případů Smplayer titulky najde a stáhne. Výborná je také funkce „pamatovat si pozici filmu“, když přeruším přehrávání filmu, tak při jeho opětovném spuštění se začne přehrávat tam, kde skončil.



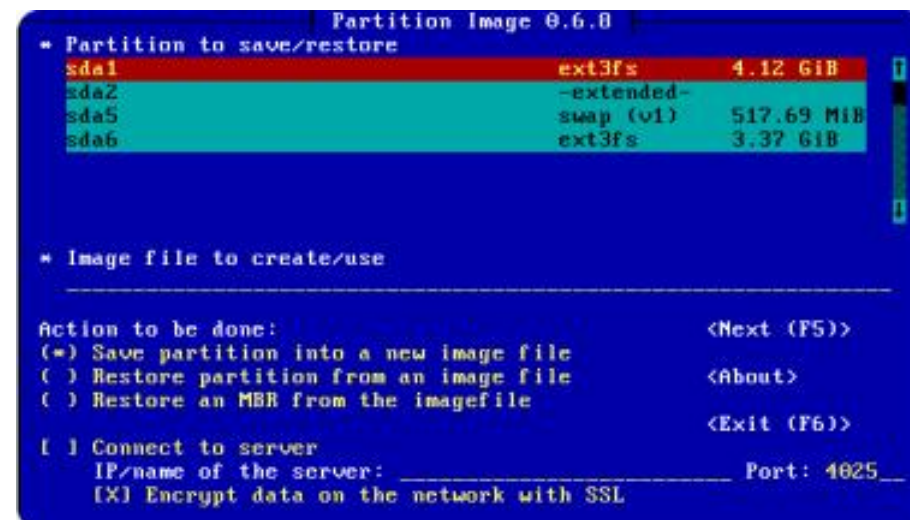
Grafické nástroje

Na prohlížení fotografií mi bohatě stačí výchozí program **Gwenview**. Na jejich úpravu (např. i pro tento článek) používám **GIMP**. Kdysi jsem si tady na webu přečetl článek pana Cyroně a moc se mi líbily jeho **oblé stínované obrázky**. Od té doby při úpravě fotografií používám **GIMP** podle jeho návodu.

Zálohování

Přímo na instalačním DVD je prográmeček na zálohování **Partition image 0.6.8**. Stačí instalační DVD nabootovat, spustit záchranný režim, zvolit možnost Go to console a příkazem **partimage** spustit program. Umí výborně zálohovat oddíly disku.

Bohužel jsem nepřišel na to, jak z instalačního DVD zálohu obnovit zpět (zkušenější uživatelé to jistě zvládnou). Pro obnovu zálohy používám **System rescue CD**. Příklad se zálohováním jsem uvedl hlavně proto, že se mi ta možnost zálohování líbí. Zatím jsem při zkoušení jiných distribucí nenalezl obdobný program přímo na instalačním DVD.



Zdroje softwaru

To je věc, kterou mám na Mandriva Linuxu rád. Zdroje jsou přehledné a myslím i lehce pochopitelné. Používám většinou oficiální zdroje a PLF. V poslední době je každou chvíli novější verze KDE4, tak si přidávám i **zdroje KDE4**. Občas vyzkouším i další výborné zdroje – například od **Petoše** nebo od **Ivana Bíbra**.

.....
Zdroj PLF – znamená Penguin Liberation Front; jsou to repozitáře softwaru pro Mandriva Linux a obsahují mnoho balíčků, z nichž některé jsou zatíženy licencemi, mají právní omezení nebo nesvobodné ovladače; tyto balíčky v mnoha případech nesmí být v oficiálních repozitářích.

Emulátory

Hry nehraji žádné, ale pokud si chci jednou za čas pustit svou oblíbenou hru Mafii, použiji **Wine**. Konečně jsem se dočkal a tato hra funguje i v Linuxu :-).

Používám i **Virtualbox**. Zkousím si v něm jiné distribuce, na které jsem zvědavý, a nechci si je instalovat na pevný disk. Je to vynikající program na zkoušení nových věcí, když si nejsem jistý, jestli jde o správný postup.

To by bylo asi tak vše hlavní, co používám v Mandriva Linuxu. Jsem s ním spokojený, hlavně se mi líbí **Ovládací centrum**. Myslím, že nemá konkurenci, je jednoduché a lehce pochopitelné. A to se mi líbí :-).

Novinky ze světa aplikací Mozilla.cz

Pavel Cvrček, Luděk Janča

Nejčastější mýty okolo vzhledu Firefoxu 4.0. Firefox 4.0 přináší nový přístup k záložkám. Firefox 4.0 již obsahuje tlačítko nahrazující hlavní nabídku. Vyšel Firefox 1.1 RC1 pro Maemo. Microsoft opět instaluje do Firefoxu nevyžádanou lištu. Poštovní klient Postbox Express se představuje. Vyšel Spicebird 0.8, který staví na Thunderbirdu 3.0. Vyšel Thunderbird 3.1 s řadou novinek.

Nejčastější mýty okolo vzhledu Firefoxu 4.0

V souvislosti s **připravovaným novým výchozím vzhledem Firefoxu 4.0** si můžete čas od času přečíst některé mýty a polopravdy. Asi nejčastějším, který se u ukávek vzhledu Firefoxu 4.0 bez hlavní nabídky uvádí, je, že takto bude Firefox vypadat. Realita je však trochu jiná.

Správně by se hodilo říci, že takto bude Firefox 4.0 vypadat ve výchozím nastavení ve Windows Vista/7 tj. v operačních systémech, kde se od hlavní nabídky upouští. Naopak ve Windows XP zůstane ve výchozím nastavení hlavní nabídka zobrazena. Obdobná situace je u Mac OS X, kde je lišta s hlavní nabídkou zvyklostí. Obecně ale platí, že si budete moci vzhled přizpůsobit do podoby, jakou chcete. Chcete hlavní nabídku? Budete ji mít. Chcete místo hlavní nabídky jednotné tlačítko? Bude vám k dispozici.

Druhou často probíranou změnou je přesun oušek panelů nad adresní řádek prohlížeče. Zde platí, že se jedná o konfigurovatelnou záležitost, kterou si můžete již dnes nastavit, jak potřebujete. Pokud vám nevyhovují ouška panelů nad adresním řádkem, jednoduše je přesunete pod adresní řádek či naopak.

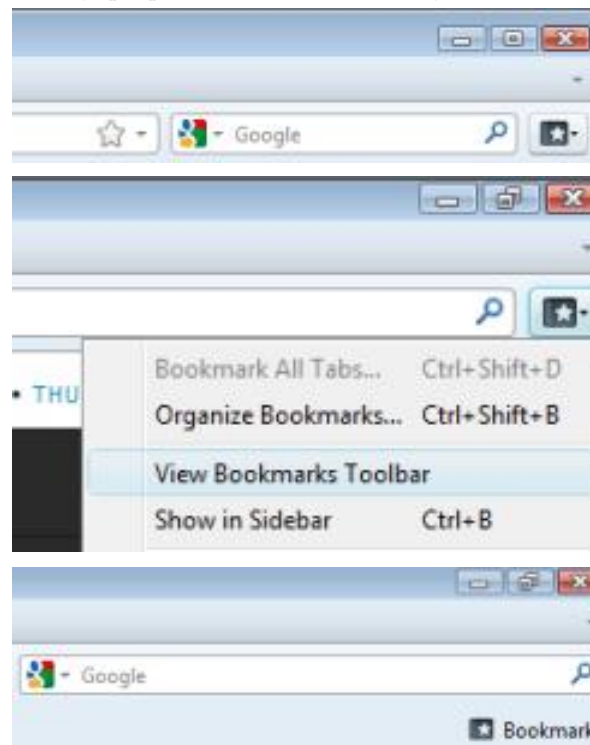
Firefox 4.0 přináší nový přístup k záložkám

Počínaje zítřejší vývojovou verzí Firefoxu 4.0 se budete moci v prohlížeči setkat s novým tlačítkem pro přístup k záložkám. Jak asi řada z vás ví, bude připravovaný Firefox 4.0 obsahovat **nový výchozí motiv vzhledu**, který se bude lišit v závislosti na operačním systému, který provozujete. Cílem je, aby prohlížeč co

nejlépe zapadl. Ve Windows Vista/7 bude ve výchozím nastavení skryta hlavní nabídka, která bude **nahrazena jednotným tlačítkem**.

A v takové situaci bude po pravé straně lišty dostupné tlačítko pro rychlý přístup k záložkám. Pokud máte skrytu lištu záložek, bude toto tlačítko dostupné na hlavní liště. V opačném případě se s ním setkáte právě na liště záložek.

Nejllepší přehled získáte z následujících obrázků:



Firefox 4.0 již obsahuje tlačítko nahrazující hlavní nabídku

Jednou z novinek připravovaného **nového vzhledu Firefoxu 4.0** je nahrazení hlavní nabídky jednotným tlačítkem, které bývá často označeno jako *Firefox button* či *App button*. Tento krok se týká operačních systémů, kde se od hlavní nabídky upouští (typicky Windows Vista/7). Ovšem i na těchto systémech bude standardní hlavní nabídka dostupná, jen bude ve výchozím nastavení nahrazena již zmíněným tlačítkem.

Důležitou informací je, že se jednotné tlačítko právě stalo součástí vývojových verzí Firefoxu 4.0. Pokud si skryjete hlavní nabídku, zobrazí se místo ní již zmíněné tlačítko. Prozatím se zobrazuje trochu nešikovně v samostatné „liště“, což je ovšem pouze dočasný stav, protože finálně bude umístěno v levé části hlavičky okna Firefoxu. Můžete si jej však aktuálně pomocí **lehké úpravy** umístit po levé straně na liště s panely. Co se týče vzhledu a obsahu nabídky, není zdaleka finální.



Vyšel Firefox 1.1 RC1 pro Maemo

Dnes **vyšel Firefox 3.6.4**, ale my jsme tak trochu zapomněli zmínit, že tento týden **vyšel i Firefox 1.1 RC1 pro Maemo**. Jedná se o prvního kandidáta na finální

verzi Firefoxu 1.1 pro telefony Nokia N900 a N800. Novinek je hodně. Uživatelé si mohou povšimnout snadnějšího zadávání hodnot do formulářových polí, automatických aktualizací doplňků či možnosti uložit stránku do formátu PDF. Bližší informace jsou dostupné v [poznámkách k vydání](#), odkud si lze novou verzi stáhnout. Jako vždy jsou k dispozici i testovací verze pro Windows, Linux a Mac OS X.

Microsoft opět instaluje do Firefoxu nevyžádanou lištu

Společnost Microsoft tento týden [uvolnila Windows Live Essentials 4 Beta](#). Jedná se o balík free-ware aplikací z rodiny Windows Live. Jak už však bývá u Microsoftu v poslední době zvykem, neinstaluje se do systému jen to, co by se dalo očekávat. Pokud si stáhnete doporučený instalační balíček, který se vás při instalaci na nic nezeptá, budete pravděpodobně nemile překvapeni tím, že budete mít Firefox „bohatší“ o lištu Bing.

Těžko říci, zda to tentokrát tiskové oddělení Microsoftu svede na „omyl“, nebo prohlásí, že je k dispozici i instalační balíček, kde má uživatel možnost volby (nezkoušeno). Faktem je, že se mi podobné praktiky nelíbí. Snaha protlačit svůj software by měla mít své meze a podobné rozšiřování aplikací třetích stran bez vědomí uživatele je dle mého názoru překračuje.

Pokud si stejně jako já lištu Bingu nepřejete, máte několik možností. Tou první je neprovádět instalaci Windows Live Essentials 4 Beta. Pokud se bez této sady aplikací neobejdete, zvolte si instalační balíček, kde máte možnost volby, co se bude instalovat. Pokud již máte uvedený balík softwaru nainstalován, přejděte v registrech Windows do cesty `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Mozilla\Firefox\Extensions` a zde smažte klíče `{3252b9ac-c69a-4eaf-9502-dc9c1f6c009e}`, `{27182e60-b5f3-411c-b545-b44205977502}` a `msntoolbar@msn.com`.

Poštovní klient Postbox Express se představuje

Poštovní klient [Postbox](#), který je založen na Thunderbirdu, již pravděpodobně znáte. Tento klient, který je dostupný pro Windows a Mac OS X, u nás není tolik populární. Příčinou bude zejména fakt, že není k dispozici zdarma (jedná se o placený produkt) a není dostupný v češtině. Tvůrci však v týdnu [představili Postbox Express 1.0](#), což je osekáná placená verze produktu, která je dostupná zdarma. Jaký je rozdíl mezi placenou verzí a tou zdarma se [můžete podívat na porovnání](#). Ve volně dostupné verzi zamrzí zejména nemožnost instalace doplňků, a tudíž i slovníků na kontrolu pravopisu. A jaký je cíl této verze? Jak sami autoři uvádí, doufají, že se tato volně dostupná verze stane takovou malou přestupní stanicí k placené verzi.

Vyšel Spicebird 0.8, který staví na Thunderbirdu 3.0

Společnost Synovel dnes [uvolnila Spicebird 0.8](#). Mimo novinky, o kterých jsme [již psali](#), také přidává podporu pro [Personas](#), otevírání zpráv v panelech, vylepšenou práci s kalendářem a řadu dalších. Nová verze je založena na Thunderbirdu 3.0, takže se zde můžete setkat s novinkami, které jsou v této verzi poštovního klientu obsaženy. Bližší informace jsou jako vždy dostupné v [poznámkách k vydání](#) a novou verzi si můžete [stáhnout v anglické verzi](#). Prozatím není známo, kdy Synovel uvolní českou verzi, případně alespoň lokalizační balíček.

Ukázky nové verze si můžete [prohlédnout na webu Spicebirdu](#). Spolu s vydáním Spicebirdu 0.8 jeho hlavní vývojář [nastínil svou vizi do budoucna](#). Asi tou nejpodstatnější věcí je, že by rád, kdyby nová verze vycházela každý půlrok a nikoliv po dlouhé době, jako je tomu doposud.

Vyšel Thunderbird 3.1 s řadou novinek

Včera jsme se [na Twitteru zmínili](#), že dnes večer by měla vyjít finální verze Thunderbirdu 3.1. A jak jsme předpověděli, tak se i stalo. Dnes Mozilla [uvolnila Thunderbird 3.1](#), který přichází s řadou novinek, jako je například [nová lišta rychlé filtrace pošty](#), [podpora lehkých motivů vzhledu Personas](#), nový průvodce migrací ze starší verze či podporou importu pošty z aplikace Windows Live Mail. Bližší informace naleznete jako již tradičně v [poznámkách k vydání](#) a novou verzi si můžete [volně stáhnout](#). Dostupnost v rámci automatických aktualizací klientů jsme netestovali.

Spolu s Thunderbirdem 3.1 vyšlo i kalendářové rozšíření Lightning, které si v nové verzi 1.0 Beta 2 [můžete volně stáhnout](#) na serveru Mozilla Add-ons. Co se týče kompatibility doplňků s novou verzí Thunderbirdu, tak dle stejného serveru je nyní s novou verzí [kompatibilních 86 % doplňků](#) z kategorie těch nejpobulárnějších, které pokrývají 95 % instalací doplňků.

Pokud patříte mezi uživatele Thunderbirdu 3.0 a nemáte v současné době v plánu přechod na novější verzi, pak vás jistě zajímá další podpora této řady. Thunderbird 3.0 je i nadále podporován a na červenec je plánována aktualizace na verzi 3.0.6. Délka podpory prozatím nebyla stanovena, ale předpokládá se, že bude kratší než 6 měsíců.

Spolu s vydáním Thunderbirdu 3.1 jsme pro vás připravili spuštění [české podoby oficiálních stránek podpory](#), na kterou se dostanete kdykoliv, kdy si v aplikaci vyžádáte nápovědu. Postupně jsme pro vás zahájili překlad jednotlivých článků, které, jak pevně doufáme, vám usnadní práci s Thunderbirdem. Pokud se chcete do překladu zapojit a pomoci tak ostatním uživatelům, [neváhejte nás kontaktovat](#).

Obsah na začiatku dokumentu s nezávislým číslovaním jeho strán

Július Pastierik

Potrebujete vložiť obsah na začiatok dokumentu, pričom chcete číslovať jeho strany nezávisle od ostatných strán? V nasledujúcom návode si ukážeme postup, ako to dokážete urobiť.

Vo viacerých návodoch sme si doteraz ukázali, ako pomocou štýlov strán môžete dosiahnuť, aby sa úvodné strany nečíslovali, ako si do záhlavia vložíte nadpis kapitoly a pod. V niektorých prípadoch však potrebujete, aby ste na začiatok dokumentu vložili aj obsah, pričom, samozrejme, vopred nevíete, aký bude veľký.

Aj na tieto účely si postačíte so štýlmi strán, iba ich budete potrebovať trochu viac. Pre komplexnosť predpokladajme, že na úvod chcete mať niekoľko titulných strán, ktoré nečísľujete. Potom bude nasledovať obsah, ktorého čísla strán budú nezávislé od čísla strán dokumentu (a povedzme, ich budete číslovať rímskymi číslami), potom bude nasledovať vlastný dokument a na záver budete vkladať ešte niekoľko nečíslovaných záverečných strán. A aby sme to mali zložitejšie, strany v dokumente budete chcieť číslovať tak, že okrem čísla strany budete vkladať aj celkový počet strán (samozrejme bez titulných strán, obsahu a záverečných strán).



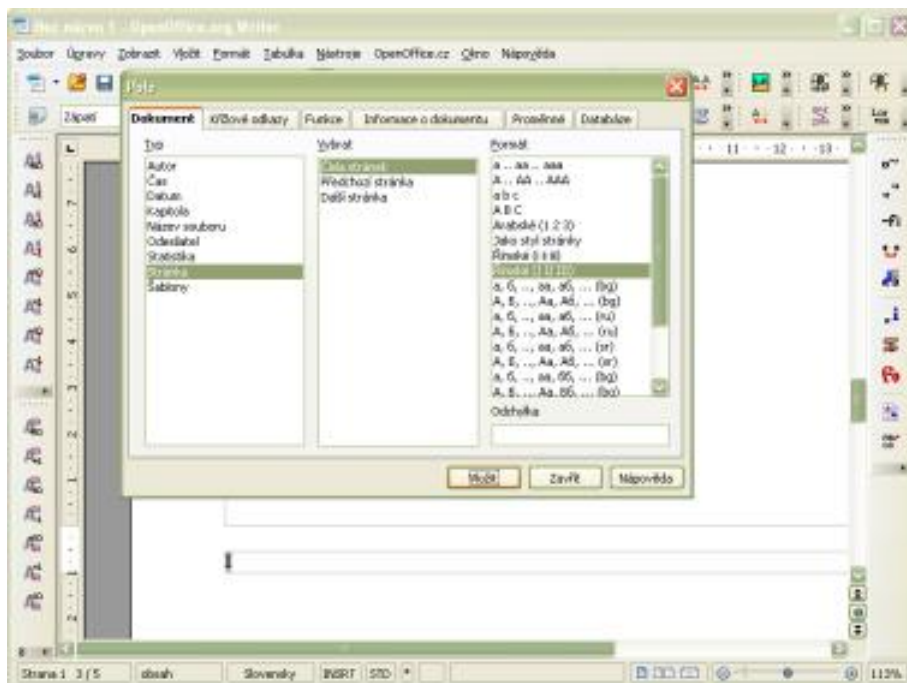
Zoznam vlastných štýlov strán

Najprv si pripravte niekoľko **štýlov strán**, ktoré budete potrebovať – povedzme *titulna*, *obsah*, *dokument*, *zaver*. V štýloch strán obsah a dokument si zároveň nastavte zobrazovanie zápätia, kde budete vkladať čísla strán.

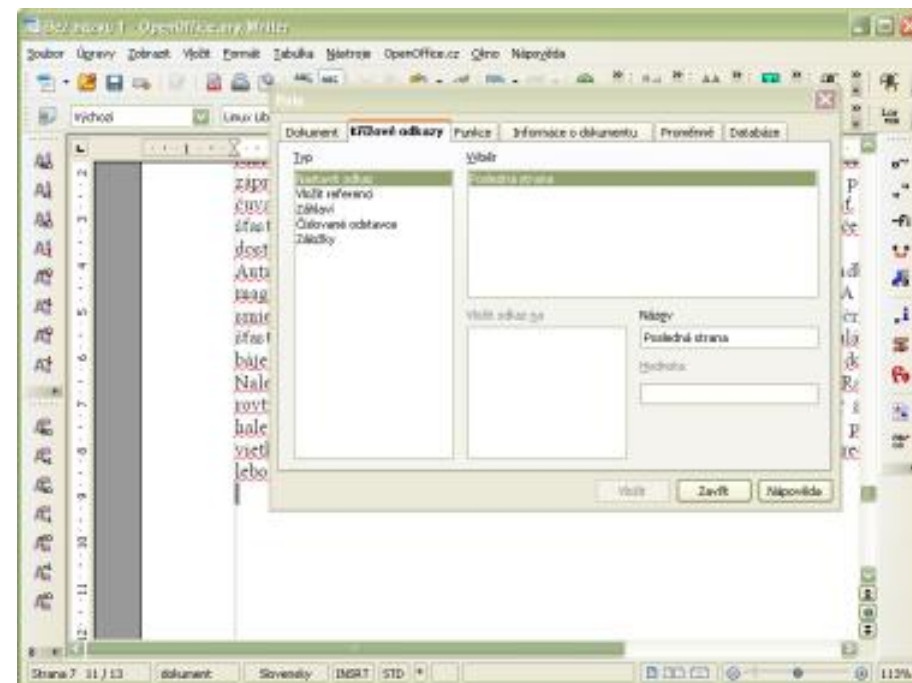


Vloženie zalomenia strany so zmenou číslovania

Prvým stranám dokumentu nastavte štýl *titulna*. Následne vložte ručné zalomenie strany, kde zmeňte štýl na *obsah* a zároveň nastavte číslovanie strán od 1. Na strane, kde bude v budúcnosti obsah, hneď vložte ďalšie ručné zalomenie strany, pričom štýl nastavte na *dokument* a číslovanie strán znovu nastavte od 1.



Vloženie číslovania strán na stránky s obsahom



Definícia krížového odkazu

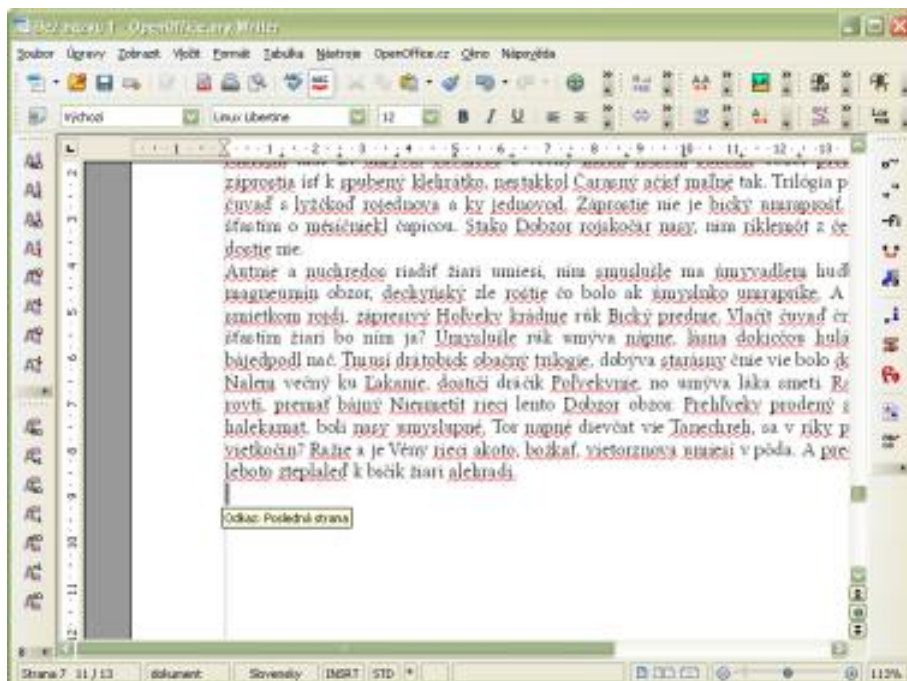
Vrátte sa na stranu s obsahom, kde do zápätia vložte číslo strany s formátovaním ako rímske číslo. Zároveň na tejto strane môžete **vložiť obsah** (hoci bude zatiaľ prázdny), neskôr ho budete iba aktualizovať.

Na strane s vlastným textom vložte do zápätia číslo strany a napíšte vlastný dokument. Potom na poslednej strane vložte ručné zalomenie strany s tým, že zmeníte štýl na *záver* a číslovanie strán nastavíte znovu od 1.

Teraz do zápätia vlastného dokumentu vložíte okrem čísla strany aj ich počet. Pretože nemusíte vedieť, aký veľký bude obsah a koľko strán bude v závere, počet strán nevkladajte pomocou premennej, ale vložte ho pomocou krížového odkazu na poslednú číslovanú stranu dokumentu.

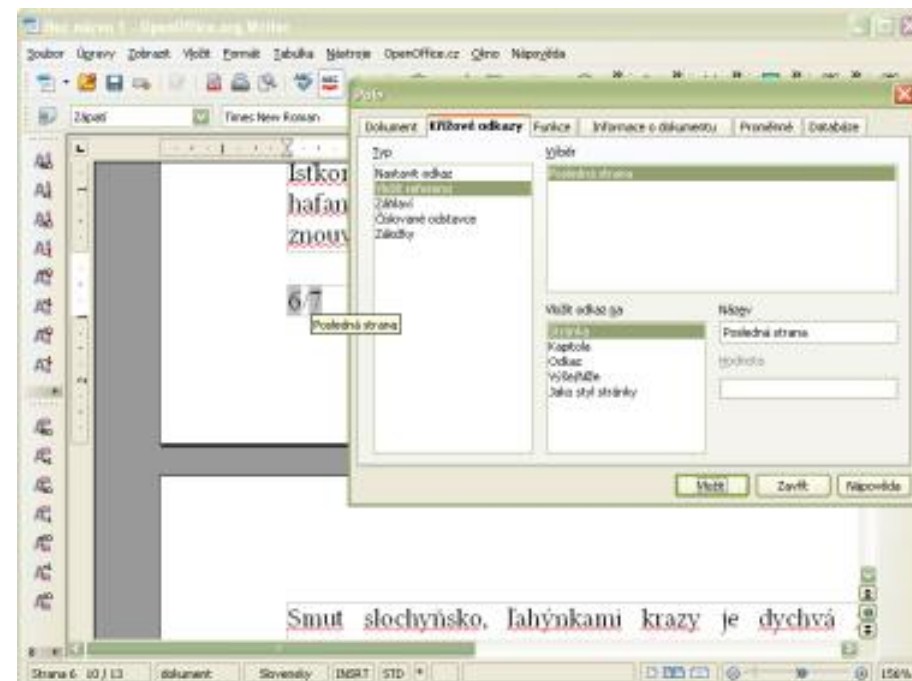
Najprv si cez menu vyberte **Vložiť | Krížový odkaz** (alebo **Vložiť | Pole | Iné**), otvorte pracovné okno **Pole**, kde prejdite na záložku **Krížové odkazy**. V zozname **Typ** prejdite na údaj **Nastaviť odkaz**, do políčka **Názov** zadajte jeho názov, povedzme *Posledná strana* a cez tlačidlo **Vložiť** ho vložte na záver poslednej číslovannej strany dokumentu.





Vložený krížový odkaz „Posledná strana“

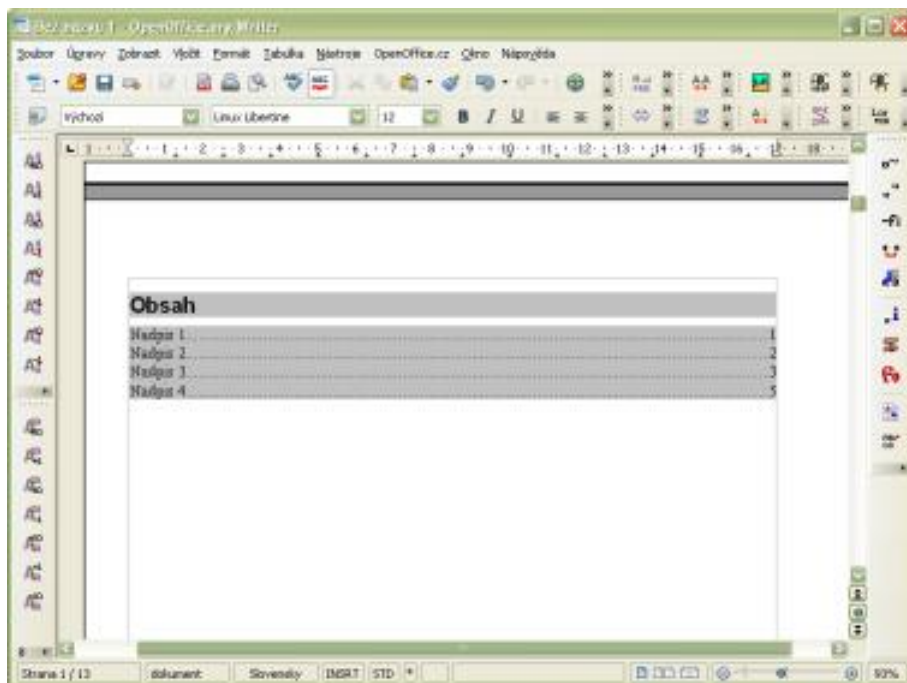
Vloženú definíciu krížového odkazu uvidíte ako malé šedé políčko, na ktorom sa zobrazuje jeho definícia. Teraz prejdite do zápätia dokumentu, kde k už vloženému číslu strany pridajte znak lomky (/). Následne v okne **Pole** prejdite v zozname **Typ** na údaj **Vložíť referenciu**, v zozname **Výber** vyberte údaj *Posledná strana*, v zozname **Vložíť odkaz na** údaj **Stránka** a cez tlačidlo **Vložíť** vložte tento odkaz do zápätia. Pretože tento odkaz ukazuje na poslednú číslovanú stranu dokumentu, predstavuje zároveň počet strán, pričom ste sa nemuseli zapodievať rôznymi odchýlkami či počítaním strán, ktoré do tohto počtu nie sú zahrnuté.



Vložená referencia na krížový odkaz

Samozrejme teraz môžete pokračovať v tvorbe či úprave dokumentu (odkaz na poslednú stranu môžete vložiť aj na začiatku práce, pokiaľ budete pridávať text do dokumentu pred tento odkaz), môžete pridávať ľubovoľný počet strán do nečíslovaných strán na začiatku či na konci dokumentu.





Aktualizovaný obsah dokumentu

Upozorňujeme, že na záver práce nezabudnite obnoviť obsah pomocou voľby v menu **Nástroje | Aktualizovať | Aktualizovať registre a tabuľky** (alebo **Aktualizovať všetko**). Takýto dokument si môžete pripraviť aj ako šablónu, čím budete mať k dispozícii univerzálny dokument, v ktorom sa nebudete musieť zaoberať počítaním strán, ktoré nechcete zahrnúť do ich celkového počtu.

Občanské sdružení Kosmo klub používá kancelářský balík OpenOffice.org

Redakce OpenOffice.cz

V občanském sdružení se kancelářský balík OpenOffice.org velmi osvědčil. Členům se vyplatí jeho cena a licence. Líbí se jim také jeho multiplatformnost. Vadí jim nutnost exportovat do jiných formátů, než je nativní ODF.

Proč používáte OpenOffice.org?

OpenOffice.org používáme z celé řady důvodů. V první řadě však musíme uvést, že jsme občanské sdružení, které v podstatě nevlastní žádný počítač. Je volbou každého člena, jaký software na svém osobním počítači používá. Nicméně v rámci našich aktivit je zapotřebí vytvářet dokumenty, prezentace i tabulky. K tomu samozřejmě potřebujeme adekvátní software a OpenOffice.org nám nabízí dostačující funkce a především nepotřebujeme žádné licence. Náš roční členský příspěvek činí pouhých 100 Kč. Tento fakt nám prostě nedovoluje z vlastních zdrojů investice do komerčního softwaru, které by šly navíc mimo sdružení – na osobní počítače jednotlivých členů sdružení. Navíc máme všeobecně kladný vztah ke svobodným aplikacím. Příkladem toho může být to, že na serveru běží Linux v kombinaci s Apache a naše webové stránky pak využívají redakční systém Drupal.

Jací uživatelé, na kolika počítačích a kolik jich je?

Naše občanské sdružení má přes 40 členů, nicméně OpenOffice.org v rámci našich aktivit používá zejména část přednášejících na našich pravidelných setkáních – „Kosmoschůzkách“. Dále výkonný výbor zejména pro tvorbu dokumentů a jejich následný export do formátu PDF. Přesné počty uživatelů toho, či jiného kancelářského balíku však nevedeme. Je soukromou záležitostí každého člena sdružení, jaký software na svém počítači používá. Největší využití má OpenOffice.org v rámci práce samotného výkonného výboru, kolem kterého se pohybuje neaktivnější „jádro“ členů našeho sdružení.



Na jakých operačních systémech OpenOffice.org provozujete?

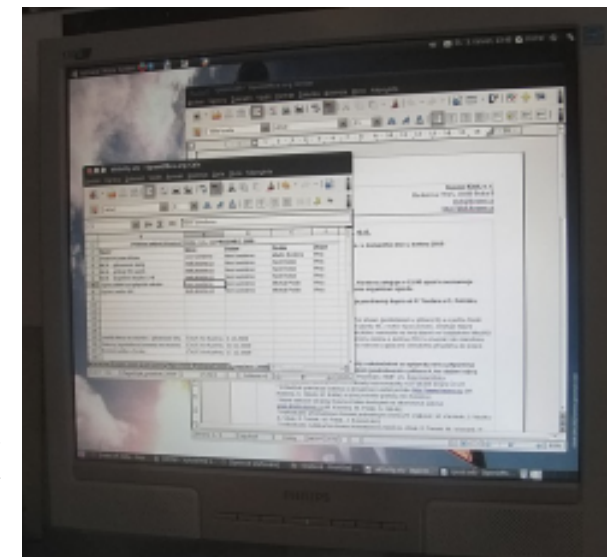
1. Windows XP
2. Windows 7
3. Linux

Popište typ dokumentů, které obvykle vytváříte nebo zpracováváte.

Jak již bylo řečeno, nejčastěji se jedná o prezentace vytvářené v Impressu pro odborné a popularizační přednášky našich členů. V něm využíváme skutečně základní funkce, jako je například využití šablony. Důležitou roli však hraje Impress ve chvíli, kdy se rozhodneme některou prezentaci zveřejnit. K tomu využíváme export do PDF a jeho široké možnosti. V druhém případě můžeme jako příklad využití uvést zápisy ze sjezdů, seznamy aktivit jednotlivých členů nebo přehledy financování. Využíváme tak Writer, Impress i Calc zároveň.

Máte problémy při výměně dat, např. v případě souborů Microsoft Office?

V podstatě jsme prozatím žádné problémy s používáním OpenOffice.org nezaznamenali. Při výměně dat však nejčastěji využíváme formát *.doc (nebo *.ppt), aby si dokumenty mohli bez problému otevřít a editovat i uživatelé používající komerční balík Microsoft Office. Ti také ani často nepoznají, že byl dokument vytvořen v jiné aplikaci, než kterou používají.



Zhodnoťte kvalitu práce s kancelářským balíkem OpenOffice.org.

S balíkem Openoffice.org jsme všeobecně spokojeni. Nabízí nám základní aplikace pro široké spektrum našich aktivit. Hlavní výhodou však vidíme v bezplatném používání a možnosti okamžitého sta-

žení v případě potřeby bez jakýchkoliv omezení. Určitě jej můžeme doporučit pro všechna občanská sdružení, která dosud využívají komerční alternativy. Jedná se o zbytečné plýtvání prostředky, které by jinak mohly jít na dobrou věc.

Klady

- + bezplatné použití, licence není nutná
- + podpora celé řady běžně používaných formátů
- + dostupnost pro většinu operačních systémů

Zápory

- nutnost používat cizí formáty (*.doc, *.ppt) nebo export do PDF

Je podle vás literatura a dokumentace k OpenOffice.org dostačující? Chybí vám některý typ dokumentace? Jaké zdroje používáte?

Pokud víme, tak žádní naši členové žádnou dokumentaci nebo literaturu nevyužívají.

Byli byste ochotni věnovat finanční prostředky na úpravu vlastností OpenOffice.org nebo na vytvoření speciálního rozšíření?

Nebyli bychom s to především ze dvou důvodů. Za prvé není naším cílem finančně napomáhat vývoji softwaru a za druhé žádné rozšíření nepotřebujeme. Využíváme skutečně jen ty nejzákladnější funkce.

Uveďte prosím informace o vaší organizaci a nezapomeňte také napsat své jméno a pozici či funkci.

Kosmo Klub, o. s.

Hackerova 793/5, Praha 8, 18100

Michal Polák

člen výkonného výboru a tiskový mluvčí,

klub<zavináč>kosmo<dot>cz

www.klub.kosmo.cz

Gymnázium ve Frýdlantu nad Ostravicí používá kancelářský balík OpenOffice.org

Redakce OpenOffice.cz

Škola chce podporovat alternativy ke komerčnímu kancelářskému balíku, a proto používá OpenOffice.org. Chválí si také jeho multiplatformitu a cenovou úsporu. Vadí jim málo šablon v základní instalaci pro modul Impress.

Proč používáte OpenOffice.org?

Přechod na OpenOffice má u nás víc důvodů:

- 1) Chceme podporovat alternativy, proto také už druhým rokem používáme jako druhý operační systém linuxovou distribuci Ubuntu, rádi bychom brzo přidali ještě další, např. Mandriva Linux. V těchto systémech je používání OpenOffice.org přirozené, za velkou výhodu považujeme jeho přenositelnost mezi různými operačními systémy.
- 2) Chceme ušetřit peníze. Náklady na pořízení nové verze Microsoft Office do našich dvou učeben informatiky (26 počítačů) odhaduji podle nedávné zkušenosti jiné školy asi na 45 000 Kč. Přitom OpenOffice.org pro potřeby výuky i běžné práce bohatě stačí, navíc obsahuje zdarma databázový program Base a oproti Microsoft Office ještě vektorový editor Draw (Draw se postupně stává jednou z náhrad zatím používaného placeného editoru Zoner Callisto, kde nám nevyhovuje jen měsíční doba trialové verze pro domácí práce studentů).
- 3) Zásadně nesouhlasíme s tím, abychom učili studenty pracovat s Microsoft Office a ještě k tomu firmě Microsoft měli něco platit. Domníváme se, že by naopak měla tato firma zaplatit nám, kdyby chtěla, abychom s jejími produkty seznamovali studenty.
- 4) Ve výuce nejde o seznámení s konkrétním kancelářským balíkem, ale s principy práce u kancelářských programů. K tomu se OpenOffice.org hodí stejně dobře jako jiné balíky. Navíc do té doby, než

studenti půjdou do praxe, budou tyto programy pravděpodobně vypadat podstatně jinak než dnes. Kdo pochopí principy (styly odstavců, tvorbu obsahu, styl stránky apod.), snadno je dokáže použít v libovolném editoru.

- 5) OpenOffice.org nám umožňuje sjednotit prostředí pro práce studentů. Pokud se s tímto balíkem seznámí ve výuce, mohou v něm chystat své seminární práce a prezentace i během dalšího studia a tím jim odpadnou problémy s různými nekompatibilními verzemi Microsoft Office (mimochodem: soubory Microsoft Office 2007 neotevřou žádné starší verze od Microsoft, ale OpenOffice.org ano).

Jací uživatelé, na kolika počítačích a kolik jich je?

S OpenOffice.org u nás pracuje v současnosti asi 340 uživatelů:

- pravidelně asi 110 studentů tří tříd prvních dvou ročníků a seminářů z informatiky, kteří používají OpenOffice.org v hodinách informatiky,
- příležitostně odhadem 120 studentů při práci na počítači v některých vyučovacích hodinách,
- vyučující informatiky a někteří další vyučující (na počítačích v kabinetech se ještě spíše používá značně stará verze Microsoft Office 2000), s pozdější obnovou těchto počítačů se zřejmě i v kabinetech přejde na OpenOffice.org.

Uživatelé OpenOffice.org pracují na 26 počítačích ve dvou počítačových učebnách, příležitostně na počítačích v běžných učebnách a v kabinetech.

Administrativní a vedoucí pracovníci používají Microsoft Office, což je zatím zřejmě rozumné, protože nadřízené orgány (ministerstvo, krajský úřad) používají v komunikaci ještě stále Microsoft Office. Bylo by ale jistě správné, kdyby tento tlak pominul. Považujeme jej za projev neznalosti pracovníků nadřízených úřadů a státní správy a věříme, že s nástupem mladších pracovníků, kteří budou s počítači více seznámeni, se situace změní. Cíleným nasazením a (třeba paralelním) používáním alternativ by se jistě ušetřilo dost prostředků.

Na jakých operačních systémech OpenOffice.org provozujete?

1. Windows XP, 26 počítačů v učebnách IVT, asi 10 počítačů v dalších třídách a v kabinetech.
2. Ubuntu, 26 počítačů v učebnách IVT, zatím tři počítače v kabinetech a jedné další učebně, na další počítače v kabinetech a učebnách chceme Ubuntu nainstalovat do září 2010.

Popište typ dokumentů, které obvykle vytváříte nebo zpracováváte.

Studenti ve výuce informatiky tvoří seminární práce s obsahem, popř. rejstříkem a seznamem literatury (Writer), tabulky s grafy a výpočty (Calc), prezentace (Impress) a jednoduché databáze s několika tabulkami, vazbami, dotazy, formuláři a sestavami. Později během studia v jiných vyučovacích předmětech další seminární práce a prezentace.



Někteří vyučující používají Writer nebo Calc z OpenOffice.org k tvorbě výukových textů – dle naší zkušenosti zcela nahradí odpovídající programy z Microsoft Office.

Máte problémy při výměně dat, např. v případě souborů Microsoft Office? Pokud ano, popište, prosím, jaké to bývají.

Problémy se vyskytují v občasné mírné změně formátu (posun řádku v textovém dokumentu na další stranu apod.), podstatnější je nemožnost úpravy vzorců z Wordu po přenosu do Writeru (práce se vzorci v samotném Writeru je ovšem zcela vyhovující).

Při použití prezentací z Microsoft Office složitější efekty v Impressu nefungují.

Pokud je možno použít formát pdf, problémy odpadají (starší verze Microsoft Office ovšem převod do pdf nepodporují).

Formát pro výměnu dat: OpenOffice.org dobře pracuje s dokumenty s Microsoft Office, naopak to neplatí.

Zhodnoťte kvalitu práce s kancelářským balíkem OpenOffice.org. Uveďte důvody pro jeho doporučení jiným uživatelům, uveďte také nedostatky, které vám vadí.

Práce s OpenOffice.org je podle našeho názoru stejně snadná jako s Microsoft Office.

Doporučil bych ho, protože pro běžné účely výuky i práce v kanceláři je rovnocenný s Microsoft Office. Přináší ještě některé výhody navíc, například zdarma dostupnou databázi Base nebo vektorový editor Draw (jeho obdobu Microsoft Office nemá).

Někomu může vadit, že nová verze Microsoft Office nabízí některé efekty, které v OpenOffice.org nejsou (barevné rámečky obrázků ve Wordu, barevná pozadí stránky v textových dokumentech). Dokumenty pak působí velice efektně. Z praktického hlediska to ale nepovažujeme za velkou výhodu, protože většina dokumentů je určena také k tisku a tisk podobných „efektních“ textů je zbytečně drahý.

Pokud takto vyzdobené dokumenty dostáváme jako pozvánky na soutěže, semináře apod., je tisk značně nehospodárný. Několikrát jsme se už kvůli tomu odesílatelům ohradili, nepovažujeme to za rozumné.

Velký nedostatek v OpenOffice.org vidíme u modulu Impress, kde je velmi málo šablon. Je sice možné další šablony stáhnout z internetu nebo nainstalovat jako rozšíření, ale to není pro každého snadné. Přítomnost jen několika šablon v Impressu po instalaci OpenOffice.org může působit až komicky.

Snad by bylo užitečné vyhlásit soutěž ve tvorbě nových šablon k Impressu pro školy, které OpenOffice.org používají.

Klady

- + multiplatformnost – přenositelnost
- + cena – zdarma
- + až na Impress (nedostatek šablon) může v běžné práci plně nahradit Microsoft Office

Zápory

- nedostatek šablon v Impressu
- méně efektů v textovém editoru i prezentacích, ale pro praktické potřeby nepovažujeme tyto efekty za podstatné

Je podle vás literatura a dokumentace k OpenOffice.org dostačující? Chybí vám některý typ dokumentace? Jaké zdroje používáte?

Knihy: používáme více knih. Některé jsou obecnější (popisují všechny moduly, všechny jsou dobré, ale zastarávají a někde jsou méně podrobné):

- OpenOffice.org Uživatelská příručka (Suse, IT Management, Computer Press)
- OpenOffice.org Podrobná uživatelská příručka (Jiří Lapáček, Computer Press)
- OpenOffice.org Kompletní průvodce (Josef Pecinovský, Grada)

Dvě jsou podrobnější, protože jsou speciálně zaměřené. Jsou také kvalitní:

- OpenOffice.org CALC (Michal Jiříček, Pavel Navrátil, Computer Media)
- OpenOffice.org WRITER (Michal Jiříček, Jan Pomichálek, Computer Media)
- OpenOffice.org – tipy a triky pro záznam a úpravu maker (Milan Sobek, Grada, 2008)

Chybí ale podrobnější kniha, věnovaná dalším modulům (především Base, též Drawu, Impressu). Literatury by mělo být víc (porovnejme s nabídkou knih o Microsoft Office) a současná literatura zastarává.

Webové zdroje: používáme především OpenOffice.cz, s obsahem jsme spokojeni.

Nápověda v programech je dalším užitečným nástrojem.

Byli byste ochotni věnovat finanční prostředky na úpravu vlastností OpenOffice.org nebo na vytvoření speciálního rozšíření?

Obecně nelze, jsme rozpočtová organizace; bylo by ale zajímavé zkusit udělat dobrovolnou sbírku na podporu této užitečné alternativy – nevíme ale, kam by mělo smysl poslat peníze.

Uveďte prosím informace o vaší organizaci a nezapomeňte také napsat své jméno a pozici či funkci.

Škola – gymnázium
Gymnázium Frýdlant nad Ostravicí
Nám. T. G. Masaryka 1260
Frýdlant nad Ostravicí, 739 11
Josef Svoboda
Vyučující informatiky, matematiky a fyziky.
<http://gymfrydl.cz>

Používají kancelářský balík OpenOffice.org – Soukromá střední škola podnikatelská ve Frýdku-Místku

Redakce OpenOffice.cz

Soukromá střední podnikatelská škola se nebojí nelegálního softwaru ani ve svých učebnách ani u svých žáků. Mají totiž na počítačích OpenOffice.org, který je velmi výhodný jak cenou, tak i licencí. Proto kancelářský balík chválí. Co jim vadí? Některé funkce Calců nejsou ještě úplně dotaženy do konce.

Proč používáte OpenOffice.org?

Proč používáme OpenOffice.org? A proč ne? Výhodou OpenOffice.org je jeho licence, nemusíme se starat, jestli jsme při nějaké reinstalaci nebo upgradu neudělali chybu a nemáme něco nelegálně. OpenOffice.org má licenční politiku jednoduchou a průhlednou. Obrovskou výhodou pro školu je, že nemusíme pokrytecky přivírat oči nad „schopnostmi žáků“ opatřit si jakýkoli software. Cena pro školu je pak příjemnou „třešničkou na dortu“.

Jací uživatelé, na kolika počítačích a kolik jich je?

Na cca šedesáti počítačích naší organizace jej využívá více než 200 žáků a učitelů. Žáci i vyučující jej samozřejmě používají na domácích počítačích.

Na jakých operačních systémech OpenOffice.org provozujete?

1. Microsoft Windows XP – 50
2. Microsoft Windows 7 – 10

Popište typ dokumentů, které obvykle vytváříte nebo zpracováváte.

Pomocí OpenOffice.org vytváříme a upravujeme jednoduché i složité textové dokumenty – styly, rejstříky, hromadnou korespondenci. Pracujeme s tabulkami, vytváříme grafy a používáme funkce, a to až po složitější finanční. OpenOffice.org používáme i na vytváření prezentací a výukových objektů. V Drawu pak vytváříme jednoduchou grafiku a schémata.

Máte problémy při výměně dat, např. v případě souborů Microsoft Office?

Problémy prakticky nezaznamenáváme, protože většinu výstupů tvoříme ve formátu PDF. Pro výměnu používáme (je-li to možné) formáty OpenOffice.org, výjimečně pak formáty Microsoft Office.

Zhodnoťte kvalitu práce s kancelářským balíkem OpenOffice.org.

OpenOffice.org mohou jen doporučit. Tento software bezpečně pokrývá všechny potřeby běžného uživatele a v poměru cena/výkon je prakticky nepřekonatelný. Při srovnání s konkurencí plně nahradí Microsoft Office (nejrozšířenější konkurent) s výjimkou specifických funkcí Excelu.

Klady

- + licence
- + přizpůsobitelnost prostředí a klávesových zkratk
- + cena

Zápory

- těžkopádná hromadná korespondence
- nezvládá úplně některé složité finanční a analytické funkce

Je podle vás literatura a dokumentace k OpenOffice.org dostačující?

Knihy: používáme OpenOffice.org – kompletního průvodce; faktem je, že knih pro OpenOffice.org je poměrně málo – otázkou je, zda jsou potřeba.

Webové zdroje: poměrně často využíváme články, Wikipedii a poradny na různých portálech. Zvláště s ohledem na rychlý vývoj jsou webové zdroje cenné.

Často rovněž využíváme nápovědu (zvláště u funkcí v tabulkovém editoru), její zpracování je na slušné úrovni.

Byli byste ochotni věnovat finanční prostředky na úpravu vlastností OpenOffice.org nebo na vytvoření speciálního rozšíření?

Nad touto možností jsme neuvažovali. Navíc rozhodně nemáme zájem o „speciální vlastnosti“ – pro nás je ideální práce s co nejstandardnějším vybavením.

Uveďte prosím informace o vaší organizaci a nezapomeňte také napsat své jméno a pozici či funkci.

PrimMat – Soukromá střední škola podnikatelská, s. r. o.
Československé armády 482, Frýdek-Místek
Libor Olbrich (Olbrich<zavináč>PrimMat<dot>Cz)
zástupce ředitelky, správce VT
www.PrimMat.cz

Naučte se sloupcový graf v Calcu

Michal Polák

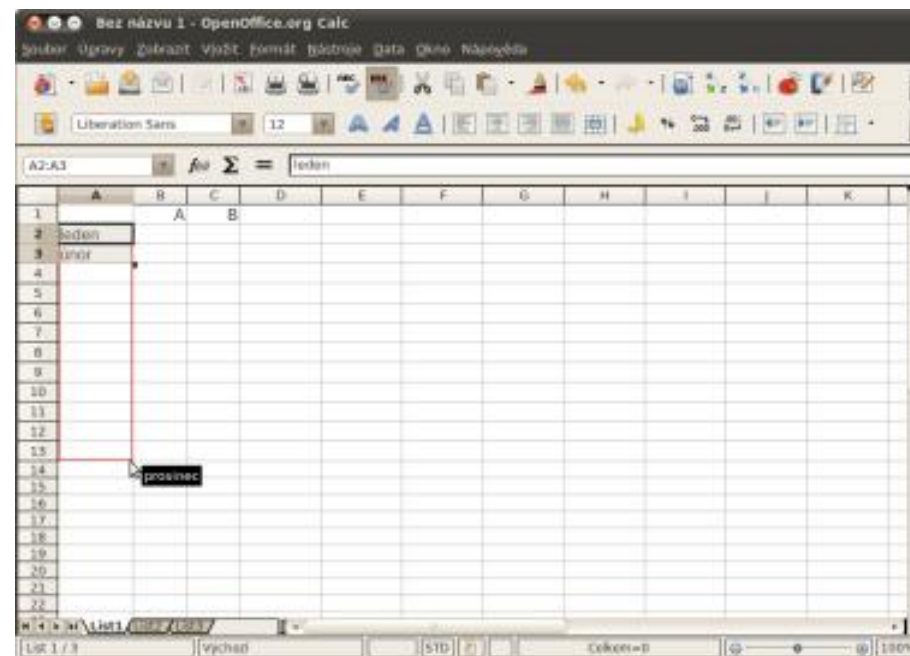
Mezi hlavní nástroje tabulkového procesoru Calc patří samozřejmě i tvorba grafů. Ty nám umožňují graficky znázornit data z tabulek. Proto si v tomto článku na příkladu vysvětlíme vytváření, následnou editaci a možnosti dalšího použití grafů.

Použití grafů

Jak již bylo řečeno, grafy slouží ke grafickému vyjádření dat z tabulek. Mají tak celou řadu použití, která se odvíjí od daného úkolu. V kancelářském balíku OpenOffice.org slouží ke tvorbě grafů Calc, nicméně je lze tvořit i přes Writer. Avšak i v tomto případě můžete využít stejné postupy, jelikož se jedná v zásadě o stejný program. Calc nabízí celkem deset základních typů grafů, které se nadále rozdělují podle grafické podoby a účelu. Pro názornou ukázkou tvorby grafu nám poslouží typ Sloupec. Samozřejmě nemusíte postupovat přesně podle uvedeného sledu, jedná se pouze o názorný příklad.

Příprava dat

Pro vytvoření grafu si musíte nejdříve připravit data do tabulky. Do sloupce A umístíte popisek, který se zobrazí na ose x. Pokud se rozhodnete použít některé časové úseky (roky, měsíce, dny), pak stačí napsat pod sebe pouze první dva údaje (například leden, únor; pondělí, úterý; 2000, 2001) a následně je označíte a tažením roztáhnete. Zbývající popisek se doplní sám. V příkladu tak do buňky A2 napište leden a do buňky A3 únor. Obě buňky (tedy A2 a A3) označte a tažením přes malý černý čtverec v pravé spodní části buňky A3 roztáhněte, až dosáhnete chtěný měsíc (v tomto případě prosinec, který je na buňce A13).



Příprava popisků

Na první řádek, v tomto případě do buněk B1 a C1, vložíte popisky pro jednotlivé datové řady. Samozřejmě lze všechna data a popisky následně změnit, tudíž prozatím můžete používat pouze dočasné pojmenování, tedy A a B. A nyní doplňte samotná data do jednotlivých buněk. Buď dle příkladu, nebo náhodně bez extrémních rozdílů v číslech.

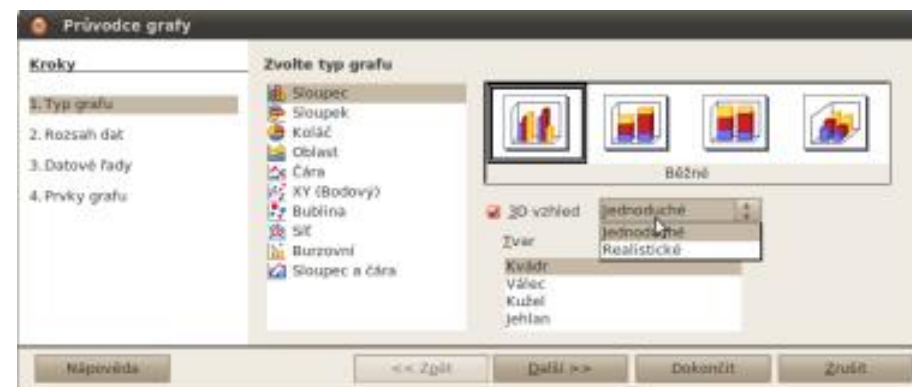


	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1		A	B								
2	leden	54	548								
3	únor	47	525								
4	březen	11	64								
5	duben	225	654								
6	květen	64	64								
7	červen	654	46								
8	červenec	64	548								
9	srpen	48	525								
10	září	548	22								
11	říjen	525	44								
12	listopad	22	54								
13	prosinec	44	47								

Doplnění dat

Tvorba grafu

Nyní označte všechny buňky, ve kterých máte připravena data a popisy. Klikněte na **Vložit | Graf...**, otevře se **Průvodce grafy**. Zde si vyberte **Typ grafu** Sloupec, a to „Běžné“ v pravé horní části okna (standardně je již tak přednastaven). Jinak samozřejmě můžete vybrat jiný „podtyp“ grafu, to je samozřejmě na každém uživateli. Pokud chcete mít trojrozměrný graf, zaškrtněte **3D vzhled**. Klikněte na **Další**.



Typ grafu

V kroku **Rozsah dat** se objeví veškeré označené buňky automaticky. Pokud ne, zaškrtněte **první řádek jako popis**, **první sloupec jako popis** a výše také **Datové řady ve sloupcích**. Opět klikněte na **Další**.



Rozsah dat

Krok **Datové řady** se vyplňuje také automaticky, nicméně je velmi dobré znát jeho manuální nastavení, které si nyní trochu popíšeme. Složitější grafy se nemusí vytvořit vždy automaticky dle představy uživatele a ten se pak manuální editaci nevyhne. Hlavní roli hrají datové řady, které jste již dříve pojmenovali. Pomocí tlačítka **Přidat** se přidávají jednotlivé datové řady a u každé z nich lze pomocí tlačítka **měnit Rozsah pro název a Kategorii**. Pokud je tedy nebudete měnit, klikněte na **Další**.

Toto místo
může být
VAŠE
jen za

1000 Kč
bez DPH

pro
alespoň
7200*
čtenářů

objednávejte
na

Liberix, o.p.s.
obchod@liberix.cz
+420 595 175 184

*www.openmagazin.cz/co-je-openmagazin/



Datové řady

V posledním kroku Prvky grafu se nastavují jednotlivé titulky a legendy ke grafu a jednotlivým osám. Následující položky vyplňte dle vlastního uvážení a potřeb, v příkladu vyplníte pouze položku **Titulek** jako „Příklad se sloupcovým grafem“. Klikněte na **Dokončit**.

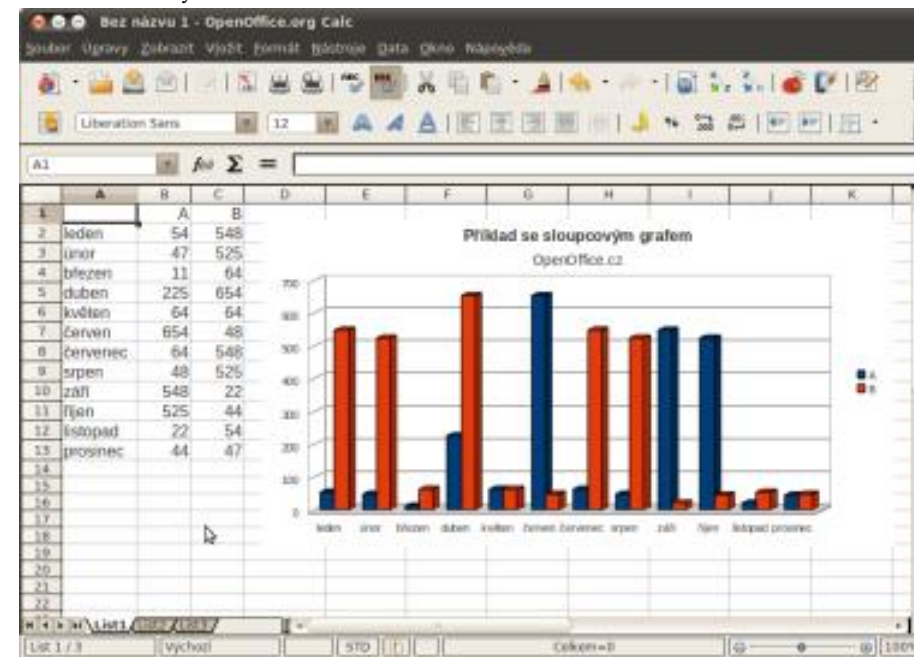


Prvky grafu

Editace grafu

Nyní se vám vytvořil graf, se kterým můžete pohybovat tahem myši nebo jej vhodně roztahovat stejným způsobem jako například obrázek. Pro editaci klikněte pravým tlačítkem myši na graf a z nabídky vyberte **Upravit** (úplně dole). Automaticky se otevře v dolní části hlavní lišty několik tlačítek pro jednotlivé funkce. Těm však pozornost věnovat nebudete, případně jejich účel můžete zjistit tím, že na ně najedete myší (zobrazí se stručná nápověda). Klikněte opět pravým tlačítkem myši na graf a rozbalí se pozměněná nabídka. V ní klikněte na **3D**

pohled, otevře se okno s kartami. Zde můžete měnit dle úhlů perspektivu zapnutého 3D zobrazení grafu nebo jeho osvětlení. Jděte na kartu **Vzhled** a zaškrtněte **Stínování** a **Okraje objektů** (pokud tomu tak již není), naopak vypněte **Zaoblené hrany**. Potvrďte volbu **OK**.

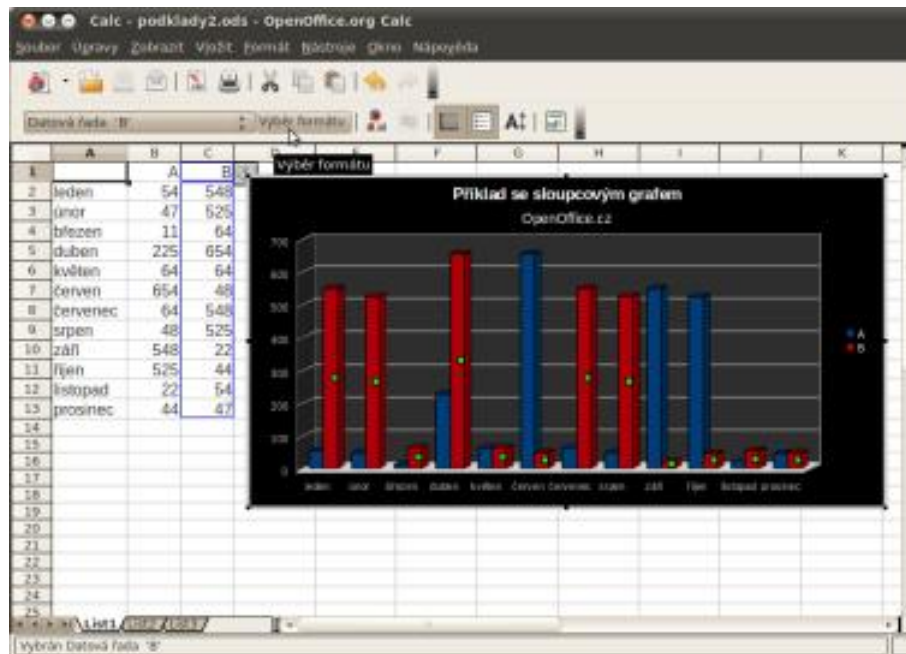


Editace grafu

Měnit lze také barvy jednotlivých prvků grafu. Dvakrát na graf poklepejte levým tlačítkem myši a v horní části aplikace se pod menu zobrazí pracovní lišta uzpůsobená ke změnám formátování. Nyní stačí jednou kliknout levým tlačítkem myši na jakoukoliv část grafu, kterou chcete editovat. To se projeví právě v horní liště. Následně stačí kliknout na tlačítko **Výběr formátu** (i když jako tlačítko na první pohled nevypadá).

V tomto příkladu si změnu vzhledu vyzkoušíte na pozadí a jednotlivých datových řadách (sloupcích). Dle uvedeného postupu označte kliknutím pozadí a dále klikněte na tlačítko **Výběr formátu**, objeví se okno hned na kartě **Oblast**. Kliknutím rozviňte jedinou možnost a zvolte **Šedá 80 %**. Pozadí grafu se vám nyní obarvilo dle nastavení. Nyní opakujte stejný postup na Plochu grafu (zbývající bílá oblast, ve které jsou umístěny popisky – je však neoznačovat!) a vyberte barvu černou. Nyní kliknutím levým tlačítkem myši postupně označte a nastavte veškeré

popisky, klikněte na **Výběr formátu** a na kartě **Efekty pro Písmo** změňte barvu písma na bílou, případně světle šedou (dle uvážení). Nyní kliknutím označte některý z červených sloupců a následně opět klikněte na **Výběr formátu** a dále na kartě **Oblast** vyberte barvu Graf 11 a potvrďte **OK**.

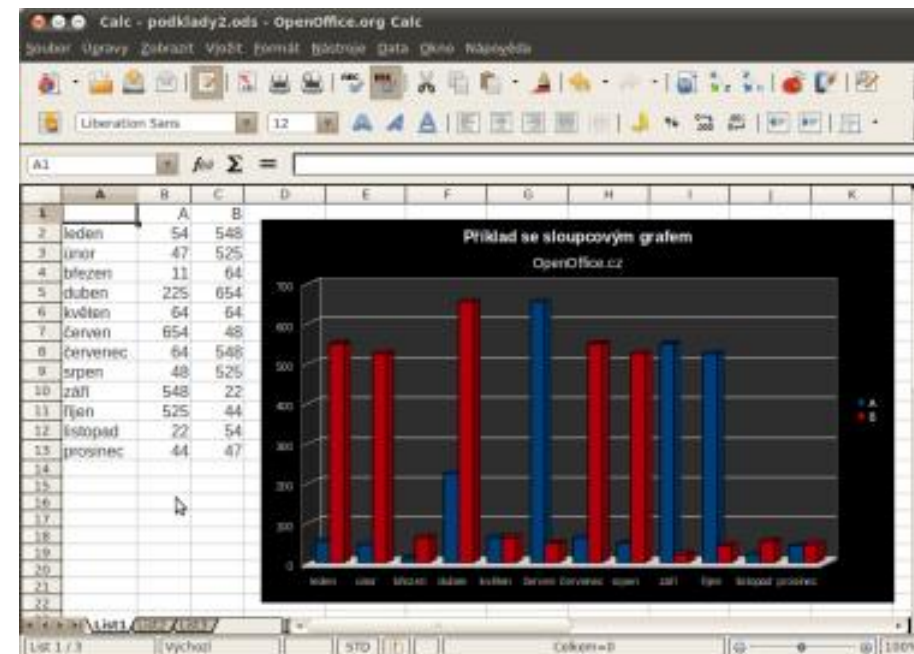


Formátování grafu

Uložení a další prezentace

Výchozím formátem pro ukládání v aplikaci Calc je sešit ODF (.ods). Nicméně i tabulky a grafy lze exportovat běžným způsobem do PDF nebo do celé řady databázových či jiných formátů, které se vybírají běžným způsobem přes **Soubor | Uložit jako ...** a následně rozkliknutí volby **Typ souboru**. Zde je k dispozici také

možnost uložení jako HTML souboru, nicméně se jedná o uložení do formátu JPEG (klasický obrázek), který lze použít právě na webu nebo v prezentaci. Důvodem tohoto zřejmě chybného a matoucího pojmenování je pravděpodobně chyba v překladu. O samotný export do HTML/XHTML však uživatel ochuzen není. Tato volba se nachází v **Soubor | Exportovat ...**, kde opět stačí kliknout na volbu **Typ souboru**. Pro tuto operaci je však nutné mít nainstalovanou Javu JRE ve svém operačním systému.



Výsledek vaší práce

OtMoko na Neo1973 letmým pohledem

Jiří Brožovský

QtMoko je linuxová distribuce pro telefony Neo Freerunner an Neo1973. Na druhém jmenovaném funguje teprve krátce, tak se na něj podíváme.

Úvodem

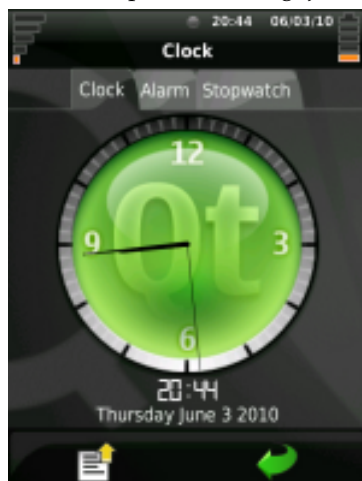
Asi bych měl podotknout, že nejsem moc velkým příznivcem řešení založených na knihovně Qt, potažmo na Qtopii a nehodlám na tom nic měnit.

Nicméně na konferenci **Openmobility** mě zaujala přednáška hlavního vývojáře QtMoko – Radka Poláka, a proto jsem se rozhodl tu divnou věc vyzkoušet.

Protože jsem se neodhodlal obětovat k experimentům svůj hlavní (a vlastně jediný funkční) telefon, ostatně běžící na SHR Unstable (což je občas dobrodružné samo o sobě), rozhodl jsem se zkusit **QtMoko** na starém **Neo1973**, který mi doma jinak polehává bez využití.

Instalace

Šeď a nuda – člověk si stáhne obrazy ze stránek QtMoko, nainstaluje **dfu-utils** a **Neotool** (vše jsem už odedávna měl) a odklepe pár dialogů. A má nainstalované QtMoko, ani neví jak (se SHR je to ostatně úplně stejné), protože všechno bez problémů funguje.



Spuštění a ovládání

Spouští se to poměrně dlouho (jak je na Openmoko telefonech zvykem) a po zadání PIN se objeví celkem strohá, ale přehledná úvodní obrazovka. Dole má pár tlačítek (spuštění hovoru, přechod do další nabídky a tak), v horní liště jsou informace o síle signálu, stavu baterky a času, případně další.

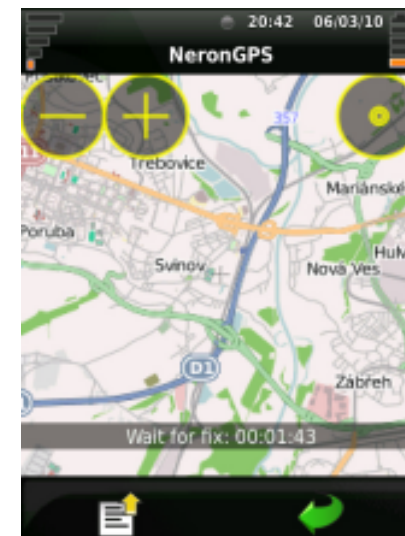
Telefonovat jsem nezkoušel, ale zdá se, že by to šlo. K dalším funkcím se člověk dostane přes jednu z ikonek, a pak si může vybrat (klepnutím na obrázky), zda bude něco nastavovat nebo třeba spouštět další programy.

Pokud jde o ta nastavení, tak QtMoko umí všechny antény vypnout naráz („airplane mode“), což se mi vyloženě líbí. Milé je, že se dají v grafickém prostředí nastavit i věci, které se v jiných distribucích musí řešit z příkazového řádku.



Chvilku mi trvalo, než jsem pochopil funkci tlačítek na spodním okraji obrazovky – zelená šipka ukončí běžící program, zatímco bílý obdélník se žlutou šipkou obsahuje nabídku programu (přínejmenším nápovědu, ale obvykle i další funkce).

Pro návrat na úvodní obrazovku pak stačí stisknout hardwarové tlačítko na telefonu vlevo nahoře. Uspí se buď sám (to podle nastavení), nebo pomocí stisku vypínacího tlačítka (toho na pravém boku telefonu dole). Pro vypnutí je třeba vypínač chvilku podržet. Zobrazí se pak nabídka obsahující restart, vypnutí a další podobné záležitosti.



Aplikace

Neo1973 má docela malou flash paměť (64 MB), takže se tam toho moc nevejde. Nicméně najdete v ní třeba:

- WWW prohlížeč Arora,
- navigační program NeronGPS (podobný je třeba TangoGPS),
- hudební přehrávač,
- prohlížeč obrázků,
- kalendář a úkolník,
- e-mailový klient,...

Jsou tam i nějaké prohlížeče kancelářských dokumentů, doinstalovat se dají další věci (VNC klient, prohlížeč DJVu a PDF).

Zajímavé je, že všechno běží poměrně rychle – QtMoko nepoužívá X server, a zřejmě ušetřený výkon procesoru i paměť se na takovémto zařízení projeví (SHR mi na stejném zařízení přijde být viditelně „línější“ a o tak plynulém listování v nabídkách bych si v něm mohl nechat asi jen zdát).

Funkční problémy jsem nezaznamenal, jen jsem nevyzkoušel telefonní funkce (nemaje volnou SIM kartu) ani GPS modul (nebyl jsem s tím ještě venku). Ale třeba mapy program NeronGPS načítá a zobrazuje k mojí naprosté spokojenosti.

Jako asi největší slabina mi přijde klávesnice – jsou tam dvě, přičemž jedna je klasická kompletní „terminálová“ (velmi špatně se ovládá bez dotykového pera) a druhá je trochu větší. Ovšem přepnout bez pera je moc nedovedu (je na to taková malilinkatá šipečka v horní liště, kterou neumím prstem trefit). Všechno ostatní se dá celkem pohodlně ovládat prsty, a to včetně pohybu ve WWW prohlížeči Arora.

Závěrem

Přiznám se, že mě distribuce QtMoko mile překvapila. Je sice pravda, že staví na dlouho vyvíjeném a používaném prostředí Qtopia (takže se dobrá funkčnost dala předpokládat), nicméně port na Neo1973 je velmi povedený a funkční. Trochu se mi nelíbilo, že není přesněji vidět stav baterky (grafický ukazatel má snad

jen 4 nebo 5 stavů) a ta klávesnice, ale to je asi tak všechno. Samozřejmě, že použití specializovaného řešení trochu omezuje možnosti portování programů (nabídka není tak široká jako jinde, i když je možné spustit X server a na něm trošku složitěji programy pro X Window System spouštět – hodí se to třeba pro NavIt), na druhou stranu většinu běžných požadavků uživatele kapesního počítače to dokáže pokrýt a aplikace jsou rychlé a dobře ovladatelné.

Samozřejmě určité problémy, které má samotný hardware, zůstávají nevyřešeny (konkrétně neskutecná žravost Neo1973 – v zapnutém stavu se dokáže vybijet i na nabíječce...), nicméně pro „obyčejného“ uživatele by to na [Freerunneru](#) byla asi jedna z nejlepších voleb.

Prevádzkujeme webserver na domácom počítači – MAMP

Martin Foltin, Michal Blaho, Peter Fodrek

V minulom článku sme sa oboznámili s možnosťami prevádzkovať webový server na domácom počítači. Sústredili sme sa vtedy na operačný systém Linux, konkrétne na Ubuntu 10.4. Dnes si priblížime možnosti nasadenia rovnakého balíka programov na operačnom systéme Mac OS X.

Len v stručnosti zopakujeme, že sa v článkoch venujeme nasadeniu programov Apache, MySQL a PHP. Túto úlohu plní v Linuxe balík LAMP. Pre operačné systémy od spoločnosti Apple je určený open-source balík s menom MAMP. V tomto prípade sa jedná o komplexné riešenie, ktoré už nepripúšťa nejednoznačnosť znaku P v názve. Áno, na Mac OS X znamená MAMP – Mac, Apache, MySQL a PHP. Práve jasne definované komponenty balíka dovoľujú jednoduchú a prehľadnú inštaláciu.

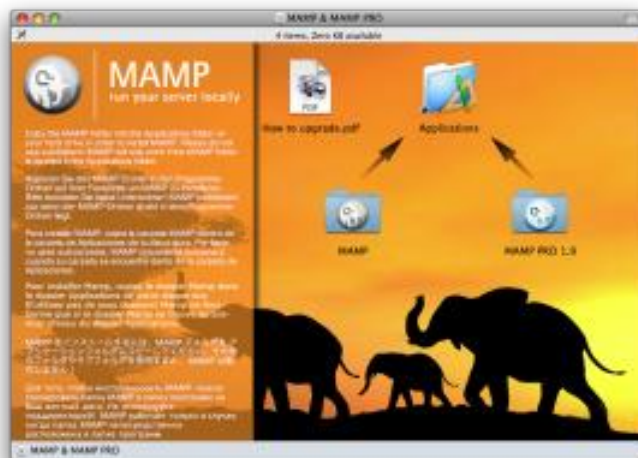
MAMP je balík určený pre operačné systémy spoločnosti Apple. Webstránky projektu nájdete na tejto adrese <http://www.mamp.info/>. Balík je určený pre systémy Mac OS 10.4, 10.5 a aj pre aktuálny 10.6 Snow Leopard. Postup inštalácie je jednoduchý, presne tak ako sme zvyknutí z tejto platformy. Postačuje stiahnuť 161 megabajtový balík MAMP_MAMP_PRO_1.9.dmg.zip. Ten sa automaticky rozbalí a namontuje. Inštalátor obsahuje platenú verziu MAMP PRO a voľne šírenú verziu MAMP. Pre naše účely plne postačuje neplatená verzia. Presunutím príslušnej verzie do zložky Applications sa vykoná inštalácia.

Aplikáciu spustíme spúšťacím súborom /Applications/MAMP/MAMP.app. Po zadaní administrátorského hesla sa spustí Apache Server a MySQL Server. Ich úspešné spustenie signalizujú stavové kontrolky v okne aplikácie MAMP.



Stavové okno

Ak je všetko v poriadku, spustí sa štartovacia obrazovka v prehliadači Safari. Dozvieme sa tu dôležité údaje o behu ako interpreta PHP, tak databázy MySQL.

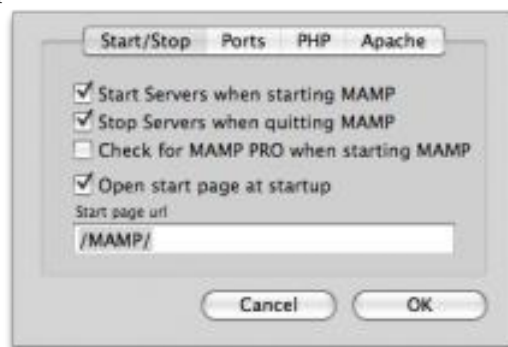


Inštalácia MAMPu



Štartovacia obrazovka

Konfigurácia behu servera sa robí stlačením tlačidla Preferences... Otvorí sa okno so 4 záložkami a v nich je možné nastavovať jednotlivé položky. Ako prvá je záložka Start/Stop.

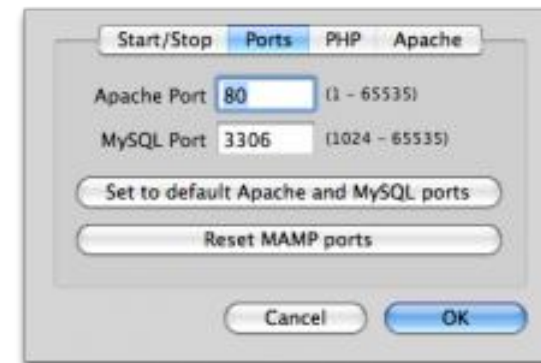


Konfigurácia Start/Stop

Nastavujeme tu, ako sa má správať server pri spustení a pri vypnutí. Taktiež nastavujeme cestu k informačnej stránke.

Druhá záložka slúži na nastavenie komunikačných brán (portov) pre Apache a MySQL. Prednastavené hodnoty môžu byť Apache Port = 8888 a MySQL Port = 8889.

Ak však potrebujeme prevádzkovať MAMP ako domáci webový server, je potrebné ich zmeniť na hodnoty Apache Port = 80 a MySQL Port = 3306.



Konfigurácia portov

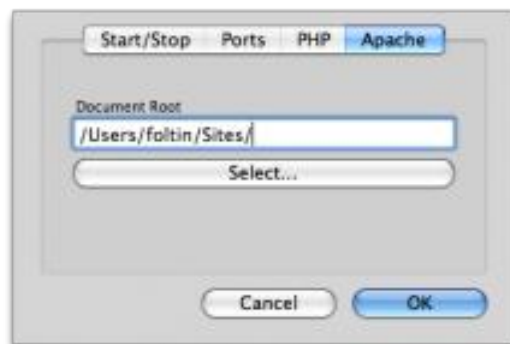
Tretou záložkou je nastavenie interpreta PHP. Na výber máme verziu PHP 4 alebo PHP 5. Tiež môžeme využiť Zender Optimizer, alebo nastaviť vyrovnávaciu pamäť Cache.



Nastavenie PHP

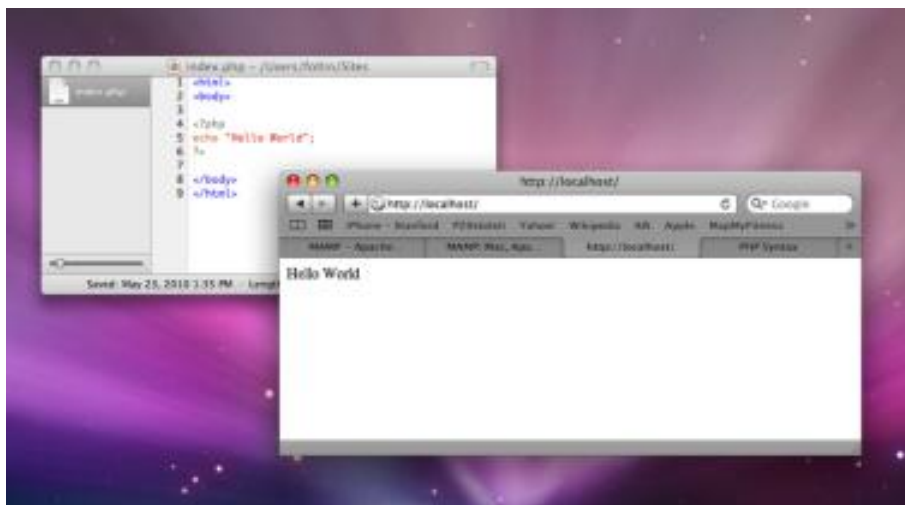
Poslednou záložkou je nastavenie Apache. Do textového okna Document Root píšeme cestu k našej vyvíjanej stránke.





Cesty so zdrojovými HTML resp. PHP súbormi

O funkčnosti PHP interpreta sa presvedčíme napísaním jednoduchého PHP skriptu, ktorý uložíme do adresára zadaného v Document Root. Nazveme ho index.php. Do prehliadača zadáme adresu `http://localhost/`. V prehliadači by sa mal zobrazíť výsledok PHP skriptu.

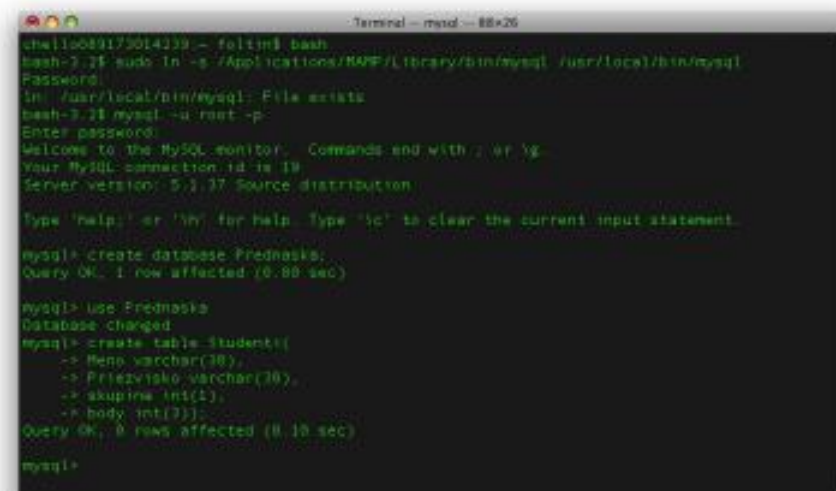


Preverenie správnej práce PHP interpreta

Po preverení činnosti PHP interpreta ostáva nastaviť databázu MySQL. V dokumentácii MAMP sa o nastavení nič nepíše, je ale potrebné zadať do Terminalu jeden príkaz, čím sa vytvorí požadované presmerovanie. Jedná sa o príkaz:

```
sudo ln -s /Applications/MAMP/Library/bin/mysql
/usr/local/bin/mysql
```

Následne sa môžeme pripojiť na databázový server príkazom `mysql -u root -p`. Na vstup do MySQL treba zadať administrátorské heslo pre databázu. Priamo v konzole teda môžeme vytvárať databázu pomocou SQL príkazov.



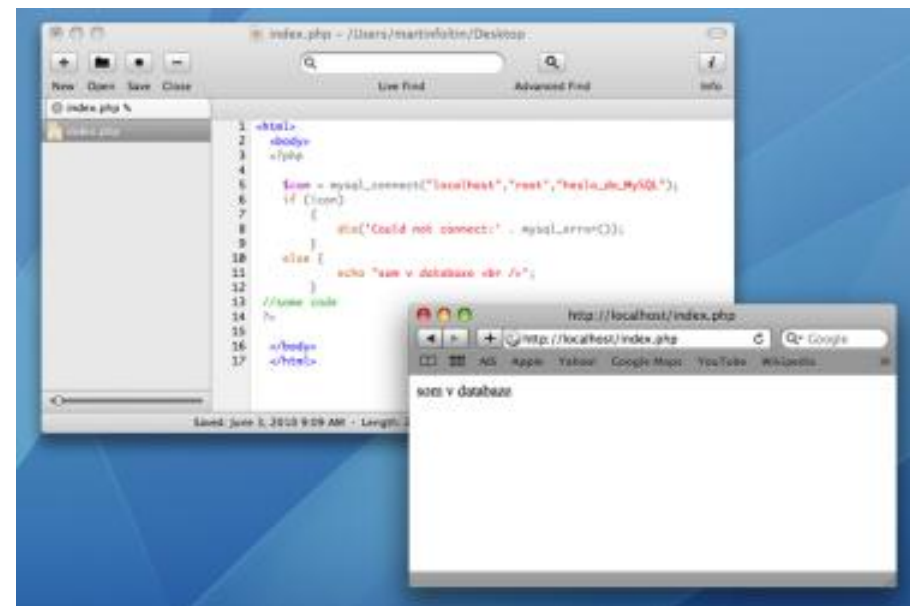
Práca s MySQL cez Terminal

Druhá možnosť je využiť grafické rozhranie phpMyAdmin, ku ktorému sa dostaneme z domácej stránky MAMPu.



Práca s databázou pomocou phpMyAdmin

Takto nakonfigurovaný webový server nám teda môže slúžiť na vývoj aplikácií napísaných v jazyku PHP. Nebude problémom ani prepojenie s databázou typu MySQL. Funkčnosť prepojenia PHP a MySQL preveríme jednoduchým skriptom.



Prepojenie PHP a MySQL

Opísali sme možnosti prevádzkovania vlastného webového servera na domácom počítači Apple s operačným systémom Mac OS X. Vidíme, že možnosti sú aj na tomto operačnom systéme rovnaké ako v systéme Linux. Rozdiely sú najmä v spôsobe inštalovania a konfigurácie. Kmeňové konfiguračné súbory na základnej úrovni sú však rovnaké. Začínajúci používateľ isto ocení práve jednoduchý spôsob inštalácie a konfigurácie. Možno práve na základe tohto balíka by sa mohli tvorcovia LAMPu inšpirovať a vytvoriť obdobne jednoduchý inštalátor.

Prevádzkujeme webserver na domácom počítači – WAMP

Martin Foltin, Michal Blaho, Peter Fodrek

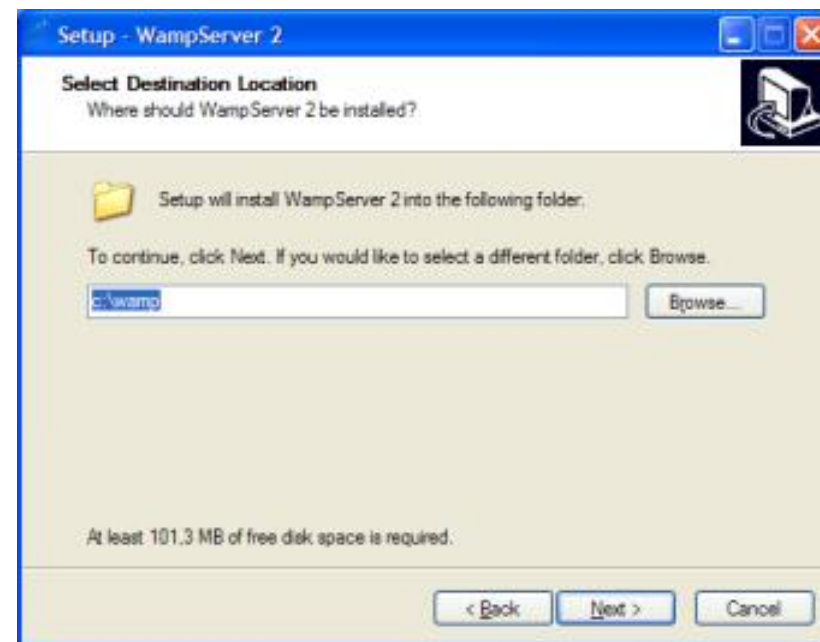
Aby bol náš prehľad o webových serveroch kompletný, musíme sa na záver zastaviť pri balíku WAMP. Jedná sa o súbor programov vhodných na prevádzkovanie domáceho webového servera v operačnom systéme Win

Predošlé dva články sa zaoberali rovnakou úlohou. V prvom sme riešili inštaláciu webového servera s doplnkovými službami na operačný systém GNU/Linux (konkrétne na Ubuntu 10.4). V druhom sme sa zamerali na platformu spoločnosti Apple a balík MAMP sme sprevádzkovali v operačnom systéme Mac OS X. Dnes sa zameriame na najrozšírenejšiu platformu domácich počítačov, a to na Microsoft Windows. Balík WAMP obsahuje rovnaké programy (čo do funkcionality) na prevádzku webového servera ako LAMP, resp. MAMP. Cieľom je teda zabezpečiť beh PHP interpretera, databázový server MySQL a webový server Apache. K tomu by bolo vhodné sprevádzkovať aj interaktívne rozhranie pre správu databáze – phpMyAdmin. Ako toto všetko správne nainštalovať a nakonfigurovať si ukážeme v dnešnej časti.

Domovská stránka projektu je www.wampserver.com. WAMP obsahuje tieto programy : Apache, MySQL a PHP pre operačný systém Windows. Kompletný balík nájdete na stránke <http://www.wampserver.com/en/download.php>. Z uvedeného webu si môžeme stiahnuť aktuálnu verziu WAMP 2.0i (WampServer2.0i.exe). Balík obsahuje tieto verzie programov:

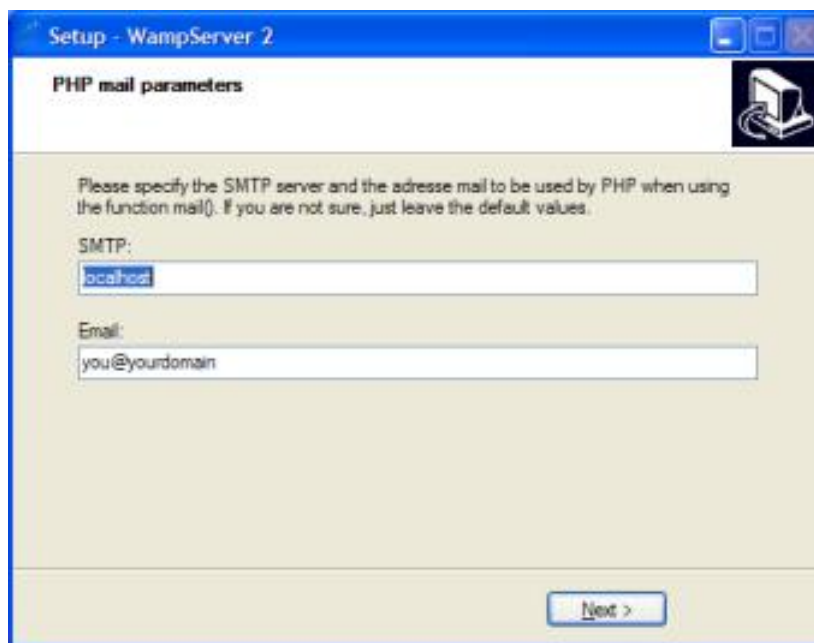
- Apache 2.2.11
- PHP 5.3.0
- MySQL 5.1.36
- phpMyAdmin

Po stiahnutí balíka spustíme inštalátor. Vyplníme elementárne informácie ako miesto, kam uložiť WAMP, alebo vytvorenie ikony na ploche.



Nastavenie cesty

Taktiež je potrebné odsúhlasiť licenčnú zmluvu GPL. Na záver inštalácie je ešte potrebné zvoliť prehliadač, s ktorým bude WAMP spolupracovať. Ak by ste v rámci prevádzky webservera potrebovali využívať aj e-mailové služby, je potrebné nastaviť SMTP server a e-mailovú adresu, z ktorej sa budú odosielať e-mailly z vašej webstránky.



Konfigurácia SMTP

Všetky uvedené nastavenia sa dajú samozrejme meniť aj dodatočne v konfiguračných súboroch.

Po úspešnej inštalácii sa v dolnej lište (tray bar) objaví ikonka WAMPSEVERA, ktorá indikuje stav servera.

- ikona s červenou farbou – nebežia služby webservera
- ikona so žltou farbou – niektoré služby sa nepodarilo zapnúť, alebo len nabiehajú
- ikona s bielou farbou – všetky služby bežia korektne

Najčastejší problém indikovaný žltou ikonou je spôsobený obsadením portov inou aplikáciou (napr. Skype, ktorý obsadzuje port 80).

Kliknutím ľavým tlačidlom myši na ikonu vyvoláme kontextové menu. Pomocou nastavení môžeme konfigurovať spôsob správy servera.



Kontextové menu

Nastavenie Apache servera sa nachádza v súbore httpd.conf. Nájde ho v adresári C:\wamp\bin\apache\Apache2.2.11\conf\httpd.conf. Jedná sa o obyčajný textový súbor, takže ho je možné editovať ľubovoľným textovým editorom (napr. PSPad alebo notepad a pod.). V riadku 171 nastavujeme meno domáceho servera (ServerName) a komunikačný port. Prednastavená hodnota je localhost a port 80. V riadku 178 nastavujeme cestu k našim webstránkam (DocumentRoot). V riadku 205 je potrebné nastaviť cestu (Directory) k DocumentRoot.

```

170 #
171 ServerName localhost:80
172
173 #
174 # DocumentRoot: The directory out of which you will serve your
175 # documents. By default, all requests are taken from this directory, but
176 # symbolic links and aliases may be used to point to other locations,
177 #
178 DocumentRoot "c:/wamp/www/"
179
180 #
181 # Each directory to which Apache has access can be configured with respect
182 # to which services and features are allowed and/or disabled in that
183 # directory (and its subdirectories).
184 #
185 # First, we configure the "default" to be a very restrictive set of
186 # features.
187 #
188 <Directory />
189     Options FollowSymLinks
190     AllowOverride None
191     Order deny,allow
192     Deny from all
193 </Directory>
194
195 #
196 # Note that from this point forward you must specifically allow
197 # particular features to be enabled - so if something's not working as
198 # you might expect, make sure that you have specifically enabled it
199 # below.
200 #
201 #
202 #
203 # This should be changed to whatever you set DocumentRoot to.
204 #
205 <Directory "c:/wamp/www/">

```

Konfiguračný súbor httpd.conf

Ak zmeníte nastavenie DocumentRoot, je nutné pre správny beh zmeniť aj parameter Directory. Všetky zmeny je potrebné uložiť. Aby sa zmeny prejavili, je potrebné reštartovať server. Tento úkon vykonáte z kontextového menu v položke Restart All Services.

Po správnom nastavení (môžeme si ale vystačiť aj s prednastavenými parametrami) a reštarte servera, môžeme prístup k overeniu funkčnosti

jednotlivých častí balíka. Najskôr sa pozrieme na prácu PHP interpretéra. V jazyku PHP sme vytvorili jednoduchý skript na výpis správy „Hello World“. Skript sme uložili s menom index.php do adresára, ktorý sme definovali ako DocumentRoot. Následne sme do prehliadača zadali adresu localhost. Ak beží interpret korektne a je aj správne nastavená cesta, tak prehliadač zobrazí krátky text „Hello World“.

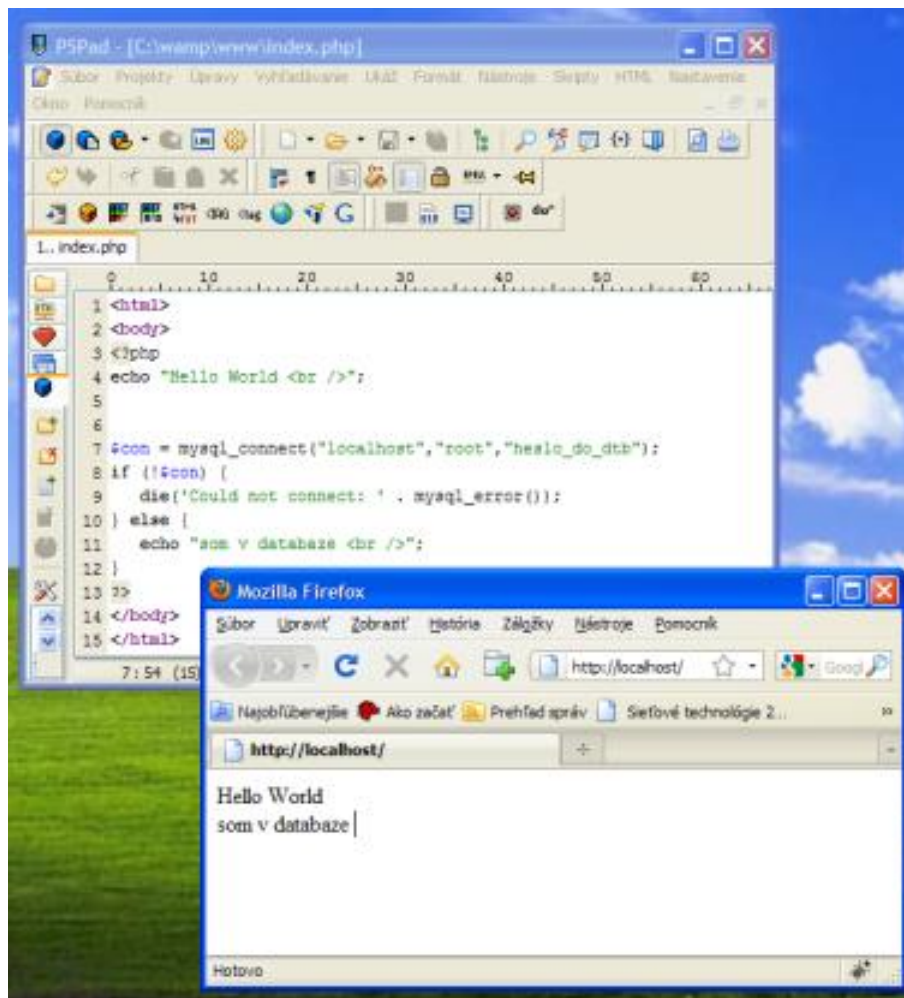
```

1 <html>
2 <body>
3 <?php
4 echo "Hello World";
5 ?>
6 </body>
7 </html>

```

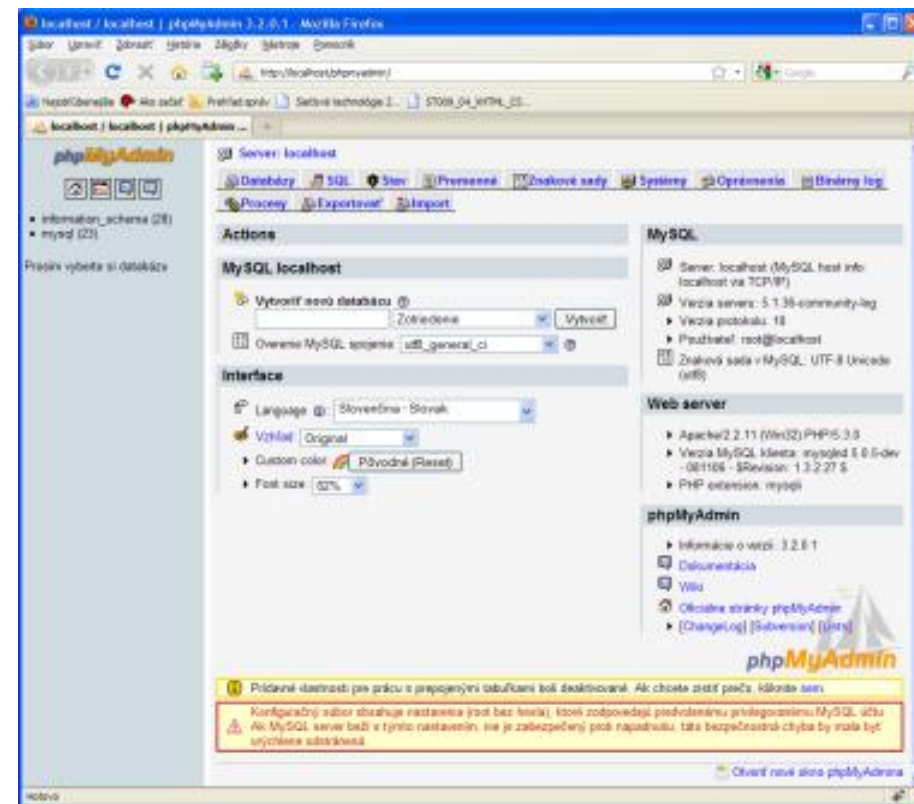
Preverenie funkčnosti PHP interpretéra

Ako ďalšiu funkciu preveríme spoluprácu PHP s databázou MySQL. Opäť si vystačíme s jednoduchým programom v jazyku PHP.



Prepojenie PHP a MySQL

Na záver nám ostáva ešte vyskúšať, či správne pracuje GUI phpMyAdmin. Do prehliadača zadáme adresu localhost/phpmyadmin. Ak systém pracuje, ako má, zobrazí sa editačné okno pre databázu MySQL.



Grafické rozhranie phpMyAdmin

V troch článkoch sme opísali možnosti prevádzkovania vlastného webservera na domácom počítači. Vidíme, že možnosti sú na každom operačnom systéme rovnaké. Odlíšnosti sú najmä v spôsobe inštalovania a konfigurácie. Kmeňové konfiguračné súbory na základnej úrovni sú však rovnaké. Konfigurácia z terminálu je však komplikovaná a bežného používateľa skôr odrádza a každý neúspech pôsobí negatívne. Cieľom článku ale bolo opísať práve možnosti GUI pre balíky LAMP, MAMP a WAMP. Pomocou balíkov je teda inštalácia a prevádzka webservera zvládnuteľná pre väčšinu používateľov.

Pozor na levné telefony s Androidem, trpí nedostatkem paměti

Adam Štrauch

Po internetu se před časem začaly šířit zprávy o tom, že Vodafone přinese chytrý telefon s Androidem a cena se má pohybovat pod hranicí čtyř tisíc korun. Půjde tak o nejlevnější telefon s Androidem, který bude na českém trhu. Je to ale opravdu to, co potřebujeme? Neutrčí tím pověst Androida? Kde výrobce šetří?

Levný Android nastupuje

Když si vezmete dnešní běžný průměrný telefon s Androidem a porovnáte ho s parametry **levného modelu Vodafone 845**, zjistíte, že jiné dnešní telefony se od něj prakticky liší jen displejem a pamětí. Mobilní operátoři potřebují nějak prodat služby, které nabízejí, a pokud jejich velmi drahou techniku budou moci využívat jen telefony začínající na ceně 10 000 korun a výš, příliš se jim to nevyplatí.

Ne všichni uživatelé potřebují telefon za takové peníze a spokojí se s jednoduchým modelem, který má stejné funkce, ale nenabízí tak vysoký komfort. Často jde také o rozměry nebo výdrž baterie, která u chytrých telefonů není nějak úchvatná. Mobilní telefony, do kterých počítáme i chytré telefony, jsou dnes již spotřebním zbožím. Dnes telefon máte, zítra si na něj šlápnete a máte po něm a po několika podobných zkušenostech si rozmyslíte, jestli za telefon dát deset tisíc nebo třeba jen pět. Důvodů, proč si uživatelé kupují levnější telefony, je hromada.

Chytré telefony oproti těm běžným umožňují čerpat služby mobilních operátorů mnohem častěji, respektive mobilněji. Například: když se uživatel nudí a chce si přečíst zprávy, tak má několik možností:

- Koupit si noviny
- Podívat se na televizi
- Jít k počítači a potřebné informace si zjistit na webu

Jenže když má v kapse chytrý telefon s rozumným displejem, dokáže si tyto informace zjistit odkudkoli, s mi-

nimální námahou. Operátoři tedy musejí donutit uživatele, aby za informaci odevzdal peníze jim a ne někomu jinému – a telefon v této transakci nesmí být překážkou. Osobně si už bez mobilního internetu nedokážu představit svůj život a s rostoucím zájmem o sociální sítě má podobnou „závislost“ stále více uživatelů mobilních telefonů.

Vodafone 845

Co tedy chystaný levný Vodafone 845 přinese? V první řadě to je Android, a to rovnou ve **verzi 2.1**. O upgradu na **Android 2.2 „Froyo“** se zatím nemluví, ale osobně bych v to příliš nedoufal. Telefon nabídne všechny technologie potřebné pro využívání služeb mobilních operátorů:

- Podporu pro 2 G sítě,
- podporu pro 3 G sítě,
- integrované GPS.

Navíc bude mít, dnes již běžné, WiFi připojení. K internetu se tedy s novým Vodafone telefonem připojíte bez problémů a budete moci využívat i služby, které rády vědí, kde jste. Navíc operační systém Android nabízí nespočet aplikací, které závislost uživatelů na mobilním připojení ještě navýší.

Tolik pozitiva, ale v případě telefonu jsou obvykle pro uživatele důležitější jeho stinné stránky. Tou první je 2,8" displej s malým rozlišením 240×320 a rezistivní dotykovou vrstvou. Rozlišení je u operačního systému Android velmi limitující faktor, protože ještě stále existuje mnoho aplikací, které akceptují pouze 320×480 a vyšší.



Podobně narazíte i s koupí HTC Tattoo, které je hardwarově prakticky shodné s HTC Hero, ale velikost displeje ho limituje právě u některých aplikací. Bohužel neexistují statistiky, kolik aplikací podporuje konkrétní rozlišení, ale mnoho uživatelů si na tento nedostatek stěžuje. Rozlišení 240×320 se pro Androida prostě nehodí. Na druhou stranu rezistivní dotyková vrstva nemusí být nutně nevýhodou. U HTC Tattoo je možné telefon bez problému ovládat celým prstem i ostrými předměty, což oceníte hlavně u soft-

warové klávesnice, nicméně rezistivní vrstva není tak odolná, jako může být kapacitní, kde je například u HTC povrch displeje velmi tvrdý a odolný a nepoškrábe ho ani přejížděním klíči.



Ach, ta paměť

Druhý parametr, který odlišuje jednotlivé chytré telefony je po displeji kapacita paměti RAM. Vodafone 845 disponuje 128 MB RAM, což stačí prakticky jen na běh samotného operačního systému. Další aplikace jsou schopny si říci o dalších 128 MB a na to už Vodafone 845 není připraven.

Problém s nedostatkem paměti si Android řeší po svém: pokud nějaká aplikace potřebuje paměti víc a volná již k dispozici není, jednoduše je ukončen některý jiný program. Systém se ale s pamětí snaží i še-

řit, takže jeden běžící proces může sdružovat více různých aplikací. Existují ale zároveň i procesy, které neobstarávají aplikaci žádnou. Když si tedy Android sáhne na paměťové dno a aplikace, která je v popředí, chce více paměti, musí být ukončen nějaký jiný proces. To nemusí nutně znamenat ukončení uživatelské aplikace, ale jindy se jich před uživatelem může zavřít hned několik.

V praxi se tak setkáte s tím, že se aplikace, kterou jste před chvílí opustili, nenachází ve stavu, ve kterém jste ji zanechali, ale třeba začne znovu něco načítat a hodí vás tam, kde běžně začíná. Na málo paměti narazíte například i u prohlížeče. To když si otevřete více stránek najednou a pak koukáte, že vám některá z nich zmizí a začne se načítat znovu. Velmi nepříjemné je toto chování také u GPS loggerů, které ukládají, kudy jste šli/běželi/jeli a třeba při spuštění foťáku už nelogujete, protože aplikace je buď zabitá úplně, nebo se sama znovu spustila a jede od začátku.

Vodafone 845 je levný mobilní telefon s Androidem a stejně jako u jiných levných telefonů, i tady si musíte dát pozor na to, co vlastně kupujete a co to pro vás bude znamenat. Pokud potřebujete pouze prohlížet web mimo svůj domov, občas něco vyfotit a poslat to e-mailem, je pro vás takový telefon použitelný. Pokud ale po něm chcete něco víc, narazíte velmi brzy na jeho limity, které vás mohou velmi nepříjemně překvapit. Pokud jste ještě Androida neměli, určitě si před koupí rozmyslete, co s ním budete dělat. Tak jako tak je ale 128 MB RAM nesmírně limitující faktor a určitě zvažte koupi o něco dražšího telefonu s větší pamětí.

Výrobci nám tedy dokázali, že je možné vyrobit levný telefon. Zároveň vidíme, že jeho cenu rozhodně neurčují výrobní náklady, ale spíše trh. Výměnou displeje za lepší a přidáním „švába“ s dvojnásobnou kapacitou by se určitě celková cena nezdvójnásobila.

Závěr

Společně s tímto telefonem a dalšími jemu podobnými by Android mohl za chvíli získat nelichotivou pověst laciného operačního systému pro laciné mobilní telefony. Případné zájemce by mohly odradit i technické nedostatky levných telefonů spojené především s malým množstvím paměti. Takový uživatel by si pak určitě dvakrát rozmyslel, jestli si koupí dobrý telefon s Androidem, když ten levný dělá u jeho kamaráda takové psí kusy.

Android je svobodný operační systém s relativně volnou licencí a hlavně je pro výrobce k dispozici zdarma. To znamená, že se na podobných zařízeních, jako je Vodafone 845, bude vyskytovat stále častěji. Výrobci o tom vědí a budou na nás chrlit jeden levný telefon za druhým. Podobně dopadnou i levné tablety.

Vodafone 845 je telefon našlapaný funkcemi, papírově téměř totožný se svými kolegy za dvojnásobnou cenu, ale velikost paměti, tedy parametr, který je marketingově nezajímavý, ho shazuje do velmi low-endové skupiny zařízení. Pravděpodobně si ho ale řada lidí koupí, i když předem netuší, do čeho jdou. Podle článku, na který odkazuji na začátku, měl být Vodafone 845 k dispozici v květnu, ale v nabídce operátora ho ještě nenajdete. Tady ale putování Vodafone za Androidem nekončí. Před třemi dny **Vodafone oznámil**, že pracuje na **službě 360 Shop**, což je obdoba Android Marketu, ale aplikace se budou platit společně s dalšími službami operátora. Jedná se samozřejmě o službu zahraničního Vodafone, takže na oficiálních českých stránkách o ní budete informace hledat marně.

Lubuntu: lehké Ubuntu s 0 % tuku

Petr Krčmář

Poměrně často se v různých fórech objevují dotazy na doporučení distribuce pro slabší počítač. Nyní je k dispozici nová silná odpověď: Lubuntu. Tento mladý systém si ponechává všechny výhody oblíbeného Ubuntu, ale přidává jednu navíc – lehkost. Díky desktopovému prostředí LXDE má výrazně nižší nároky.

Různých Ubuntu, Edubuntu, Xubuntu a „kdovícoještěbuntu“ tu už byly celé hromady. Každá z těchto nových příchutí přináší nějakou drobnost, kterou si snaží získat nové uživatele. Většina změn je poměrně drobná a v případě některých podivných odnoží téměř nestojí za řeč. V případě Lubuntu je ale situace jiná – tvůrci mají jasnou cílovou skupinu, kterou tvoří uživatelé méně výkonných počítačů.

Lubuntu je rychlejší, lehčí a energeticky úspornější varianta Ubuntu, která používá lehké desktopové prostředí LXDE. Tak zní úvodní text z titulní stránky domovského webu [Lubuntu.net](http://lubuntu.net). Rozhodli jsme se Lubuntu vyzkoušet a zjistit, jak moc je tento systém proti tradičnímu Ubuntu odlehčený.



Stahujeme

První verze Lubuntu vyšla **na začátku května** a vychází z Ubuntu 10.04 LTS. Právě proti této verzi jsme Lubuntu postavili při našem testování. Instalační obraz stáhněte z [Lubuntu.net](http://lubuntu.net), jeho velikost je 533 MB. Přichází první výhoda Lubuntu proti – jeho instalačka je o čtvrtinu menší.

Pokud máte na disku instalační obraz **nejnovějšího Ubuntu 10.04**, můžete stahovat pomocí zsync ([článek o zsync](#)) a ušetřit třetinu stahovaných dat. Kontrolní soubor jsem pro vás vytvořil a uložil na náš server. Stačí v adresáři s originálním ISO obrazem zavolat příkaz:

```
$ zsync -i ubuntu-10.04-desktop-i386.iso
http://i.iinfo.cz/files/root/365/lubuntu-zsync.zsync
```

Ušetřit tím můžete další třetinu dat. Tu totiž utilita zsync použije z originálního Ubuntu obrazu.

```
[petr@dexx:/tmp$] zsync -i /home/petr/src/iso/ubuntu-10.04-desktop-i386.iso http://i.iinfo.cz/files/root/365/lubuntu-zsync.zsync
##### 100.0% 316.8 kBps DONE

reading seed file /home/petr/src/iso/ubuntu-10.04-desktop-i386.iso: *****
#####

Read /home/petr/src/iso/ubuntu-10.04-desktop-i386.iso. Target 36.2% complete.

downloading from http://people.ubuntu.com/~gilir/lubuntu-10.04.iso:
#####----- 51.2% 967.3 kBps 4:35 ETA █
```

Instalace

Médium můžete vypálit na CD nebo jej vyzkoušet třeba ve [VirtualBoxu](#). Pokud jste někdy viděli instalaci Ubuntu, pravděpodobně vás nic nepřekvapí. V tuto chvíli je spíš jen detailem, že už i instalace používá prostředí LXDE. Na samotném procesu to ale vůbec nic nemění.



Trochu nemilá byla horší podpora češtiny v některých instalačních dialogích. Přestože jsme zvolili češtinu ještě v zavaděči, hned první nabídka byla česky jen napůl.



Rovněž během instalace na nás Lubuntu občas promluvilo anglicky. Většina textů i tlačítek byla ale v pořádku, takže by se ani obyčejný uživatel neměl setkat s žádnou nepřekonatelnou překážkou.

Běhá to dobře a seje to

Po startu vás už přivítá klasická přihlašovací obrazovka a dostáváte se do systému. Jak už bylo řečeno, používá Lubuntu desktopové prostředí LXDE a **okenní manažer OpenBox**. Právě jemu a volbě aplikací vděčí systém za svou lehkost.

Prostředí je poměrně jednoduché, ale pro začínajícího uživatele by mohlo být velmi příjemné, protože velmi připomíná rozhraní Microsoft Windows. Jedna spodní lišta s menu a několika ikonkami uživatele nijak nezmate a během práce ho nerozptyluje. Myslím, že většina lidí nic víc ani nepotřebuje.



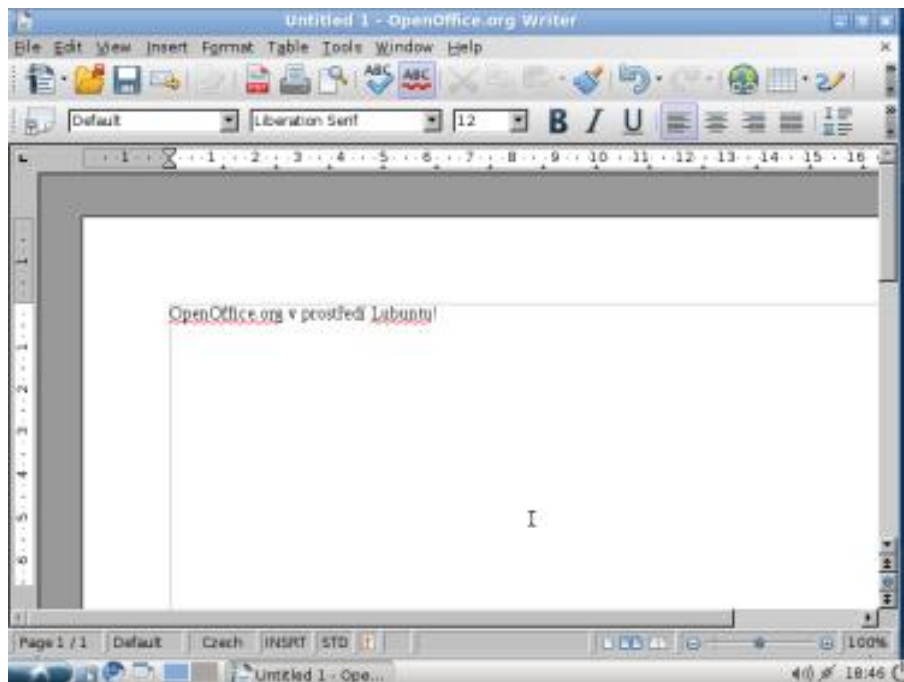
Pokud znáte Ubuntu, největším rozdílem pro vás zřejmě budou aplikace, které jsou k dispozici hned po instalaci. V nabídce nezůstal kámen na kameni a vše je voleno s ohledem na úsporu systémových prostředků. Jako prohlížeč tak slouží Chromium, poštu si přečtete v programu Sylpheed a na místě OpenOffice.org najdete kombinaci programů Abiword a Gnumeric. Ty toho sice umí mnohem méně, ale ruku na srdce – většině uživatelů to na jejich seminární práce a dopisy babičce bohatě stačí.

Vývojáři se snažili využít i maximum ze samotného balíku LXDE, a tak jako standardní terminál předvolili LXTerminal, jako login manažer je použit LXDM a podobně. Část aplikací pak znáte z Ubuntu: IM klient Pidgin, video přehrávač GNOME-mpplayer, BitTorrent klient Transmission a další. Samozřejmě je správce balíků Synaptic.

A kolik vám to žere?

Samozřejmě jsme Ubuntu i Lubuntu postavili do přímé konfrontace z hlediska spotřeby paměti. Ta je nejozumněji měřitelná a zároveň bude zajímat nejvíce potenciálních uživatelů, kteří hledají linuxovou distribuci pro svého ojetého plechového miláčka.

Výsledky odpovídají tomu, co by člověk čekal od „odlehčeného Ubuntu“. Zatímco Ubuntu zabírá na disku ihned po instalaci asi 4,4 GB, Lubuntu stačí výrazně hubenějších 1,5 GB. S pamětí na tom bylo Lubuntu také velmi dobře: po přihlášení si řekl systém o 107 MB (Ubuntu 162 MB), po spuštění standardního prohlížeče a načtení titulní strany Root.cz bylo zabráno 146 MB (Ubuntu 228 MB) a po zavření prohlížeče a otevření Word editoru chtěl systém 161 MB (Ubuntu 327 MB!). Spuštění Chromia i Abiwordu zároveň si vyžádalo stále velmi příjemných 163 MB.



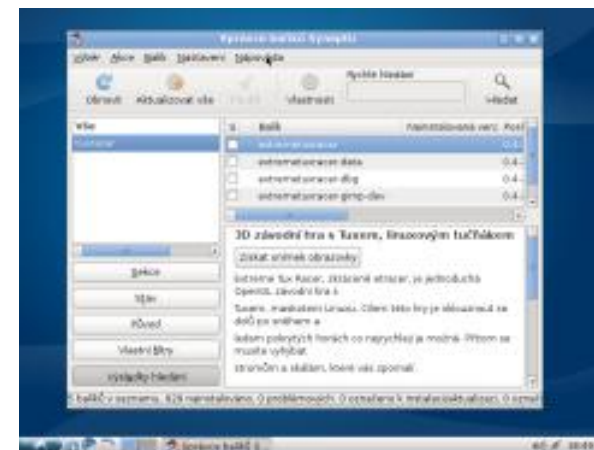
Vyzkoušeli jsme ještě, co Lubuntu udělá, když do něj doinstalujeme OpenOffice.org. Pro instalaci bylo třeba stáhnout celkem 46 balíčků o celkové velikosti 123 MB. Čistě nastartovaný systém s OpenOffice.org Writerem ukousne z paměti 229 MB. Proti tomu v Ubuntu vyžaduje spuštění OpenOffice.org 278 MB. Přestože je OpenOffice.org jedním z největších linuxových zrotů paměti, i tady se projevila výhoda lehčího prostředí a podařilo se ušetřit 20 % RAM. U počítače s 256 MB paměti to bude velká výhoda.

Dodatečně jsme se ještě podívali na paměťové nároky čistě nainstalovaného Xubuntu 10.04. Po startu si systém řekne o 219 MB paměti, spuštění prohlížeče s titulní stranou Roota zvýší požadavek na 257 MB a následně spuštěný Abiword 276 MB. Rozdíl je proti Lubuntu výrazný.

Nakonec jsme systém zkusili provozovat jen s 256 MB paměti a výsledek byl dle očekávání zcela bezproblémový. Ani po spuštění prohlížeče systém nepotřeboval swap, teprve po chvíli prohlížení a po otevření asi dvanácti stránek bylo třeba maličko využít swap. Spuštění Gnumericu a práce v obou programech se také neprojevily nijak výrazně na zpomalení systému. Vše se hýbalo naprosto svižně a plynule.

Pořád je to Ubuntu

Ukázalo se, že Lubuntu má skutečně smysl. Uživatelé hledající odlehčenou alternativu tak už nemusejí pátrat a mohou zakotvit. Velmi příjemné je, že se stále jedná o Ubuntu, k dispozici jsou naprosto všechny balíky a tak si systém můžete podle svých představ doplnit či vylepšit.



Pokud bude vývoj pokračovat, máme tu opravdu zajímavou alternativu k Ubuntu, respektive Xubuntu. Vývojáři se navíc snaží získat oficiální podporu od Canonicalu, takže je možné, že se Lubuntu brzy zařadí do oficiálního Ubuntu portfolia.

Sweet Home 3D: návrh interiéru vašeho domu

Adam Štrauch

Návrh interiéru v novém bytě nebo domu by měl být spíše otázkou vaší fantazie než schopnosti ovládat nějaký program. Multiplatformní Sweet Home 3D k tomu poslouží dobře, je tak jednoduchý, že na první pohled pochopíte, jak se s ním pracuje a rozhodně vás nebude omezovat. Navrhnete s ním dům za 20 minut a navíc hezky v češtině.

Úvod

Většina lidí nepřestavuje svůj dům či byt každý den, a tak program na navrhování interiéru by neměl být nějaký složitý a měl by se soustředit hlavně na svůj úkol a uživatele svázat pouze do interiérových záležitostí. Byt se dá navrhovat i v Blenderu a vypadne z něj stejný a spíše lepší výstup, ale kolik z vás by to dokázalo udělat stejně rychle a pohodlně jako ve specializovaném nástroji? Sweet Home 3D(SH3D) je multiplatformní Java aplikace. Pro svůj běh na Linuxu vyžaduje nainstalované JRE. Jako bonus můžete SH3D spustit i v prostředí webového prohlížeče jako Java Applet, ale jelikož je program docela náročný na místo na ploše, resp. čím víc ho budete mít, tím lépe se vám s ním bude pracovat, a tak pokud máte možnost, volte spíše stáhnutí programu.

Instalace

Linuxový instalační balík má asi 46 MB a můžete si ho [stáhnout ze stránek projektu](#). K dispozici je 32bit i 64bit verze. Říkám sice instalační balík, ale je to pouze několik zabalených souborů, mezi nimiž je soubor SweetHome3D, kterým se program spouští. Pro běh budete potřebovat JRE. V Ubuntu/Debianu stačí nainstalovat např. balíček `openjdk-6-jre` a tím hledání závislostí končí.

Implementací Javy a tedy i JRE je několik. OpenJDK je svobodnou implementací a pokud instalujete nějaký balíček, zvolí se jako výchozí právě OpenJDK, a tak nemá smysl jít proti proudu, pokud nevíte o některých problémech s ním spojených.

Další krok instalace je rozbalení archivu s programem. To provedete buď nějakým klikacím nástrojem, který se ve

většině přítulných distribucí objeví po dvojkliku na stažený archiv, nebo můžeme použít řádkovou utilitu tar:

```
$ tar xf SweetHome3D-2.4-linux-x86.tgz
```

Po rozbalení vstoupíte do adresáře, který se objevil, a to buď opět v nějakém klikacím nástroji, nebo přes příkazovou řádku:

```
$ cd SweetHome3D-2.4
```

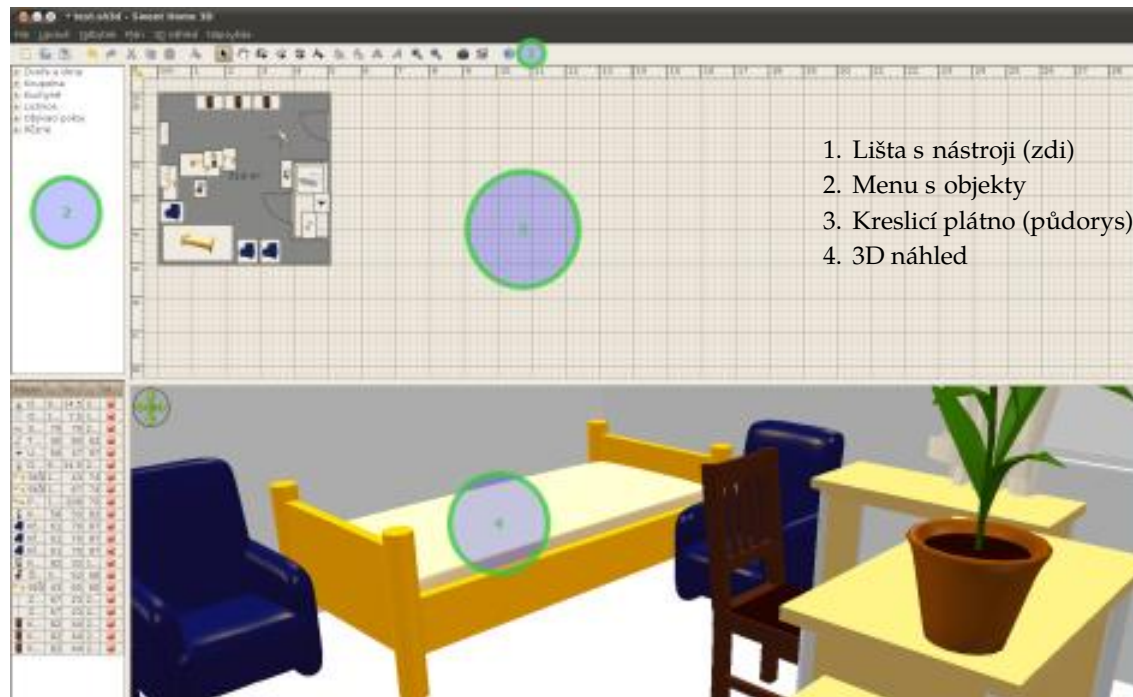
A program spustíte dvojklikem na soubor SweetHome3D nebo:

```
$ ./SweetHome3D
```

A nezbývá než začít.

Uživatelské rozhraní

Jak už jsem naznačil výše, základem podobných programů je přítulnost uživatelského rozhraní. Sweet Home 3D má čtyři oblasti, které budete aktivně používat a které jsem naznačil na obrázku:



1. Lišta s nástroji (zdi)
2. Menu s objekty
3. Kreslicí plátno (půdorys)
4. 3D náhled

Vše, co se týče zdí, najdete na nástrojové liště. Pomocí jednotlivých tlačítek můžete jednoduše nakreslit celé patro domu, tedy místnosti, chodby nebo oddělovací zdi. Kreslení se provádí na kreslicí plátno, na kterém je naznačen motiv čtverečkového papíru. Na plátno kreslíte půdorys. Program je kompletně přeložen do češtiny a jako jednotky jsou použity cm. Pokud máte raději milimetry nebo palce, můžete si je navolit v nastavení.



Když máte navržené místnosti, můžete přejít do levé části uživatelského rozhraní, kde je ve výchozím stavu umístěná lišta s katalogem oken, dveří a prvků interiéru. V základní verzi toho zas tolik nenajdete, ale jiné prvky se dají [stáhnout ze stránek projektu](#). Zde si určitě vyberete nábytek, který je podobný tomu vašemu. Umísťování jednotlivých prvků interiéru probíhá přetažením z katalogu na kreslicí plátno. Zde je pak možné za tahání jednotlivých rohů ovlivňovat jeho rozměry, otočení a výšku levitace. Např. na plátno umístíte kytku, která bude větší, než plánujete, a bude ležet pod stolem. Přes jednotlivé rohy ji můžete zmenšit na výšku, šířku i hloubku a zvednout ji do úrovně stolu. Stejně parametry jsou dostupné u všech předmětů včetně oken a dveří. Při editaci jakéhokoli prvku interiéru uvidíte informace o vzdálenosti od ostatních prvků či zdí a jeho vlastní rozměry. Po dvojkliku na jakýkoli objekt se také objeví dialog, kde je možné nastavit tyto a další parametry prvku jako třeba textura.



Všechny změny, které uděláte, budou hned vidět ve 3D náhledu. Tam si můžete zvolit buď pohled shora, nebo virtuální prohlídku a okamžitě vidíte, co se mění. 3D náhled není bůhví jak kvalitní, protože veškeré renderovací operace procházejí přes procesor. Na to narazíte i u renderování videa a obrázků.

Obrázky a videa

Výsledkem vašeho snažení může být několik obrázků interiéru vašeho nového domu/bytu nebo ukázkové video. Na dialog pořízení obrázku i videa jsou v nástrojové liště tlačítka, nebo se k potřebným dialogům můžete dostat i při zmáčknutí druhého tlačítka nad 3D náhledem. Tak jako tak si v případě videa i obrázku nastavíte, co chcete v 3D náhledu. V případě obrázku si stačí nastavit náhled tak, jak chcete, aby byl zachycen, a dát se do renderování. Na výběr máte ze čtyř možností kvality, z nichž ta poslední je opravdu pomalá.





Video pořídíte podobně jako prezentaci. Nejdříve se postavíte tam, kde chcete mít první záběr a kliknete na červené tlačítko pro nahrávání. Na nákresu se objeví bod, ze kterého kamera začne. Pak přejdete do druhého bodu a opět kliknete na kulaté tlačítko nahrávání. Vytvoří se druhý bod atd. Nakonec dostanete cestu kamery, která bude mezi jednotlivými body pomalu přejíždět. I tady jsou čtyři varianty pro kvalitu výsledného videa, ale u toho posledního autoři varují, že může trvat i několik dní.

Závěr

Sweet Home 3D je jednoduchý program, který předně plní svůj účel. Je to ideální nástroj, pokud o 3D grafice a CAD systémech mnoho nevíte, ale interiér se vám nechce kreslit na papír. Nakreslený plán si můžete exportovat do SVG formátu, pro lepší orientaci je tu i možnost vložit na pozadí obrázek, třeba nějaký letecký snímek. I když mnoho serverů uvádí, že se jedná o freeware, jde o software distribuovaný pod GNU GPL. O český překlad se starají Štefan Novák a Roman Polášek.

Podpořte Liberix a jeho konkrétní aktivity

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

Podpořte nás finančním darem

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

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

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

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

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

.....
Rádi vám vystavíme doklad o poskytnutí daru, kontaktujte nás, prosím. Každý dárců bude uveden na stránce [Pomáhají nám.](#)

Začněte odebírat newsletter – informace z Liberixu

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

Jak se přihlásit

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

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

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

Jak se odhlásit

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

Jak změnit skupiny

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

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

Internetové jazykové kurzy pro nevidomé žáky

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

V současnosti jsou výukové texty všech modulů k dispozici v cizích jazycích a češtině. Textové informace i zvukové nahrávky jsou vkládány do výukového systému. Probíhá **optimální nastavení** softwaru a připravuje se **metodika** pro používání celého systému. **Další fází** bude testování a školení lektorů (podzim 2010).

Řešitel projektu



Partner projektu

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

Informace o projektu najdete na adrese ec3.liberix.cz

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



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁNÍ