



dvobroj 32-33

Avgust-Septembar 2007

# GNUzilla



aKademy  
Glasgow  
30. jun - 7. jul

Guadec  
Birmingham  
15. jul - 21. jul



GNU FDL  
FREE DOC  
LICENCE

Copyleft 2007. GNUzilla

# Sadržaj

## GNUzilla – avgust-septembar 2007

Sadržaj.....	2
Uvodna reč.....	3
Vesti.....	4
<b>Distribucije:</b>	
Distroflash.....	8
Distrowatch.....	10
Slackware 12.....	11
<b>Tema broja:</b>	
aKademy 2007.....	15
GUADEC 2007.....	20
DCOS/IGF.....	25
<b>Radionica:</b>	
TeX, LaTeX i prijatelji (drugi deo).....	28
OpenSSH chroot paranoja.....	34
GIMP: Animirani GIF.....	37
<b>Sloboda:</b>	
Vezano za uspeh KDE-a 4.....	46
Organima za standardizaciju.....	48
GNU Free Documentation License.....	51

## GNUzilla

Magazin za popularizaciju Slobodnog softvera, GNU, Linux i \*BSD operativnih sistema

### Glavni i odgovorni urednik:

Ivan Jelić

### Redakcija:

Marko Herman

Slađan Milošević

Marko Milenović

Petar Živanić

### Lektura:

Maja Tomić

Aleksandar Urošević

Ivana Čurčić

### Saradnici:

Zlatko Nikolić

Miloš Ćapin

### Tehnička obrada i dizajn:

Ivan Čukić

Ninoslav Pešić

Aaron Siego

Georg Greve

### Priredivač:

Mreža za Slobodan Softver – FSN

<http://www.fsnserbia.org>

### URL adresa:

<http://gnuzilla.fsnserbia.org>

### Kontakt adresa:

[gnuzilla.kontakt@gmail.com](mailto:gnuzilla.kontakt@gmail.com)

Copyright © 2006 Free Software Network – FSN.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".





Konferencije, konferencije...

Piše: Ivan Čukić

# GNUzilla je svet

Ovaj broj (pored toga što i nije broj nego dvobroj) je veoma čudan broj.

Ljudi čije članke imate prilike da čitate (skoro svakog meseca u protekle dve godine su se ovog puta razmileli po svetu da vide kakav je osećaj baviti se slobodnim softverom van Balkana.

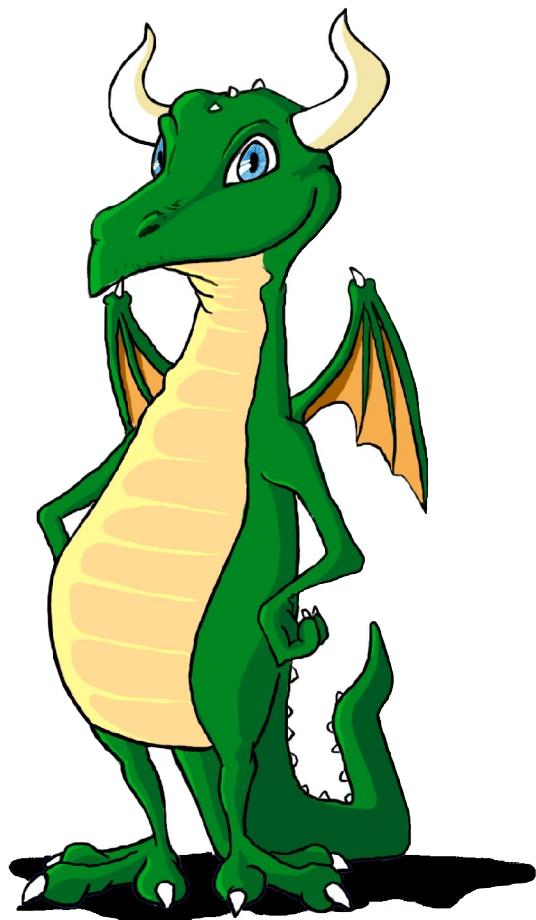
Ovaj dvobroj je posvećen dekstopu i dvema najvažnijim konferencijama u svetu slobodnog softvera – GUADEC i aKademy sa kojih izveštavamo Senko i moja malenkost, redom. Pored nas dvojice, u inostranstvo je išao i Marko, koji je svratio na DCOS/IGF.

Od ostalih dešavanja koja ovaj broj GNUzille nije pokrio, spomenuću minuli Exit festival, na kome je FSN ove godine bio bez štanda, ali smo zato održali dva predavanja vezana za FLOSS.

Preneli smo i tekst Aarona Siega o stanju KDE-a i o očekivanjima ljudi vezanim za KDE 4.0.

Uživajte u ovoj malo pozamašnjoj GNUzilli, pa se vidimo opet za mesec dana!

P.S. Izvinjavamo se na malo većem fajlu (skoro 6MB) i malo lošijem prelomu, uzrok za prvo je činjenica da ovaj broj ima više od 50 strana, a drugom su tehnički problemi vezani za OOo.



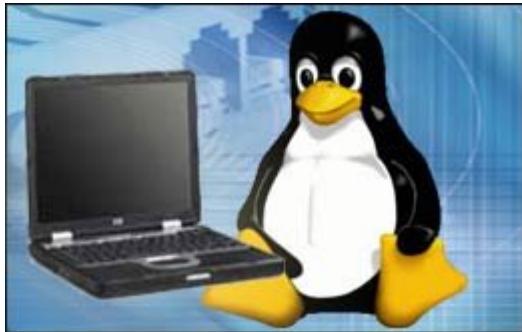


Piše: **Sladjan Milošević**

# Vesti

## Dell je pripremio Linux PC i za Kinu

Iz Dell-a nam stiže vest da je kompanija pripremila njihove poznate PC-e za prodaju u Kini, a koji će imati preinstalirani Linux operativni system, odnosno u ovom slučaju SLED-om (SuSE Linux Enterprise Desktop), a ne Ubuntu Linux-om kako je do sada bio u slučaj SAD-u i Evropi.



Dodaje se da će ove mašine imati: SLED 10 SP1, OpenOffice 2.2, Firefox 2.0 i Evolution 2.6 e-mail klijent i Dell će svima koji kupe te mašine ponuditi punu podršku kako za hardver, tako i za sam OS.

### Korisna adresa:

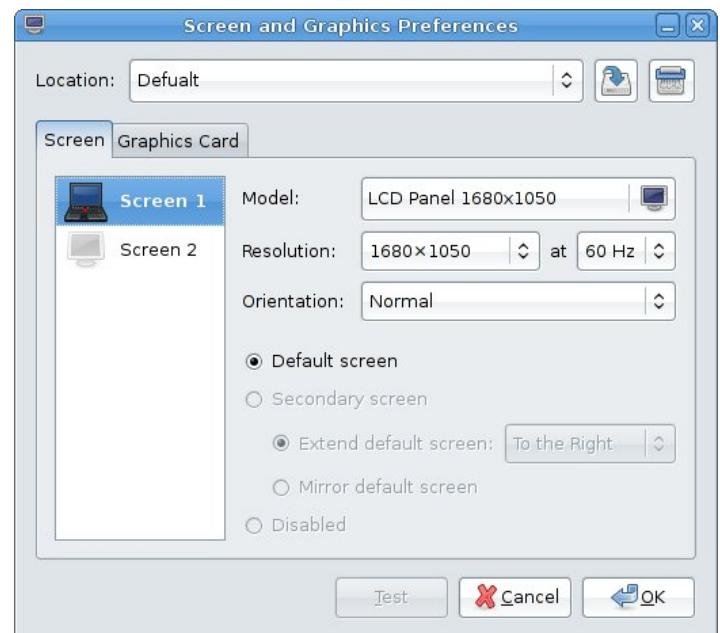
<http://www.dell.com/>

## Avio kompanija Virgin America odabrala Red Hat Enterprise Linux

Virgin America je takozvana "low-cost" avio kompanija smeštena u San Francisko Internacionalnom Aerodromu. Počela je da radi avgusta 2007. Kompanija će na svim svojim mašinama koristit Red Hat i Fedoru. Ravi

Simhambhatla, jedan od direktora u ovoj kompaniji, izjavljuje: "Fedora was a fantastic solution for us as we began our journey with open source,".

## X.Org dobija GUI na Ubuntu Linux-u!



Ubuntu porodica napokon dobija grafički alat za podešavanje X servera. Ovaj novi alat bi trebalo da se nađe u novoj verziji Ubuntu-a 7.10 i omogući će korisnicima da kroz grafički interfejs menjanju xorg.conf, za podešavanje grafičkih i displej opcija. Ovaj alat za sada ima veoma mali broj opcija, ali pre izlaska novog X.org 7.3 biće dostupno mnogo više opcija za podešvanje. Sada možete podesiti i instalirati drajvere za graficku karticu (moguće je instalirati i spoljne drajvere poput binarnih ATI/NVIDIA drajvera), uključiti i isključiti oba (ili jedan) monitor, promeniti rezoluciju, orijentaciju prikaza.



## **Sourcefire kupio ClamAV**

Kompanija Sourcefire je od sada bogatija za još jedan projekat koji će biti u njenom vlasništvu, a reč je o ClamAV antivirus projektu. Ova kompanija će i dalje nastaviti da razvija i nudi ClamAV kao open source (GPL) rešenje, dok će ga istovremeno nuditi i u komercijalnim Sourcefire Enterprise Threat Management (ETM) ponudama."

### **Korisne adrese:**

<http://sourcefire.com/>

<http://www.clamav.net/>

## **CompizFusion 0.5.2**

Prva zvanična verzija

CompizFusion-a koja nosi oznaku 0.5.2 je upravo objavljena.

CompizFusion je nastao spajanjem

Compiz jezgra sa Berylom. Napokon dobijamo jedno stabilno i po funkcijama i mogućnostima naprednije kompozitno rešenje prozorw menadžera. Lista unapređenja, novina, novih plugin-ova je poprilična. CompizFusion je već uključen u neke razvnoje verzije poput novog Ubuntu-a 7.10 i OpenSuSE-a 10.3. Ako ste nestrljivi da isprobate novo 3D desktop okruženje onda Compiz Fusion možete već sada preuzeti u vidu binarnih paketa za Ubuntu 7.04 i 7.10 , OpenSuSE 10.2 i Fedoru 7.



### **Korisne adrese:**

<http://compiz-fusion.org/>

## **Sun procesor pod GPL licencom**

Sun Microsystems će objaviti svoj najnoviji procesor UltraSPARC T2 pod GPL licencom, čime će ga napraviti dostupnim ogromnoj OpenSource zajednici programera i developer-a. Novi UltraSPARC T2 je prvi industrijski procesor koji objedinjuje nekoliko ključnih funkcija poput višetukih sistema - virtuelizacije, procesiranja, umrežavanja, sigurnosti, floating point jedinica i dodatno ubrzanje pristupa memoriji. Integriranjem ovih elemenata u jedno parče silikona umanjuje troškove i povećava performanse, pouzdanost i uštedu energije, čime postaje superioran izbor za različite namene, od primene u mrežnoj opremi, velikom broju proračuna, ili u oblasti čuvanja podataka. Kao procesor opšte namene, UltraSPARC T2 takođe obezbeđuje podršku za sve popularniji open source Solaris operativni sistem, kao i druge real-time operativne sisteme, kao i sve buduće verzije Ubuntu Linux-a, čime donosi ogromnu zajednicu programera i produktivnost na rastuće tržište. Sve detalje kao i tehničke specifikacije ovog 64bit.

### **Korisne adrese:**

<http://www.opensparc.net/>

<http://www.sun.com/>

## **Realizovani Linux Kernel 2.6.22.3 i 2.4.35.1**

Nova verzija kernel iz serije 2.6 je realizovana zajedno sa novom verzijom iz serije 2.4 i ona nam donosi ispravke raznih propusta uočenih kod predhodnih verzija.



Promene na 2.6.22.3:

- fix oops in \_\_audit\_signal\_info()
- direct-io: fix error-path crashes
- powerpc: Fix size check for hugetlbfs
- stiifb: detect cards in double buffer mode more reliably
- pata\_atiixp: add SB700 PCI ID
- PPC: Revert "[POWERPC] Add 'mdio' to bus scan id list for platforms with QE UEC"
- random: fix bound check ordering (CVE-2007-3105)
- softmac: Fix deadlock of wx\_set\_essid with assoc work
- PPC: Revert "[POWERPC] Don't complain if size-cells == 0 in prom\_parse()"
- ata\_piix: update map 10b for ich8m
- CPUFREQ: ondemand: fix tickless accounting and software coordination bug
- CPUFREQ: ondemand: add a check to avoid negative load calculation

#### Korisna adresa:

<http://kernel.org/>

### Debian GNU/Linux 4.0r1

Iz Debianna nam stiže prva nadogradnja poslednje stabilne verzije Debian GNU/Linux 4.0, kodno ime "Etch". U ovoj reviziji ispravljene su uočene ozbiljne greške, zakrpljene sve uočene rupe, a nadograđen je i instalator.

#### Korisna adresa:

<http://times.debian.net/1161-etch-r1>



Zlatko Nikolić

Vesti iz sveta slobodne grafike

### GIMP Manual

Najnovije uputstvo za upotrebu Gimpa na slobodi je pod oznakom v.2.2. Ovo besplatno PDF izdanje možete preuzeti sa [gimp.org](http://gimp.org) i ovo je, u stvari, dopunjeno i dorađeno izdanje prethodne dokumentacije. Novo izdanje je na 653 strane i obuhvata skoro sve novine koje su u poslednjim verzijama implementirane u Gimp 2.17. Sve to je uvertira za najnoviju, dugo očekivanu verziju 2.4, koja će biti najradikalnija do sada, sa zaista impresivnom listom novih mogućnosti, koje su pre svega želja kako kućnih korisnika, tako i profesionalaca; to se najbolje vidi iz liste noviteta za verziju 2.4, gde se dosta obraća pažnja na podršku za PSD fajlove — Adobe Photoshop.

### Inkscape



INKSCAPE 0.46 ???

Kao da je ceo projekat celog leta na godišnjem odmoru — nema ni novih vesti, niti nove obećane dokumentacije, a o novoj verziji ni traga ni glasa. Aktuelna verzija 0.45 do sada je ispoljila dosta bagova, tako da je krajnje vreme za reviziju. Najveće probleme pravi i dalje izuzetno sporo iscrtavanje u realnom vremenu, tako da bilo kakav ozbiljniji rad predstavlja zaista mučenje, a još veći problem je i povremeno zamrzavanje programa. Posle predstavljanja odličnog blur filtera, razvojni



tim ovog zanimljivog projekta kao da se uspavao. Lično mislim da je najveća mana to što sâm korisnički izgled programa previše podseća na Xaru; programeri bi mogli bar malo više da se potrude, kao ljudi iz projekta Gimp i Blender ili Scribus.

## Blender

Ceo projekat grabi krupnim koracima, zahvaljujući firmi „3D Connexion“ i njihovoj tehničkoj podršci, kao i donaciji od 16 uređaja za 3D navigaciju — SpaceNavigatora.



Podrškom za ovaku vrstu profesionalne opreme Blender izlazi u susret profesionalnim korisnicima koji se pre svega bave arhitekturom, a ima ih dosta; naravno, prednosti ovog uređaja imaće i ostali korisnici programa. Najveća prednost SpaceNavigatora jeste rotacija pogleda iz kamere za 360 stepeni oko svoje ose jednostavnim okretanjem kružnog prstena navigatora.

Da biste imali potpunu sliku o tome koliko je ovaj uređaj koristan, posetite web prezentaciju proizvođača na [www.3dconnexion.com](http://www.3dconnexion.com) i pogledajte demo — biće vam sve jasno. Lično smatram da je ljudima koji se bave grafikom — posle miša i grafičke table — ovo najkorisniji pronađazak; jedva

čekam da se dočepam jednog SpaceNavigatora, čija bi početna cena trebalo da bude oko 50 evra.

## Blender Institut

Blender Institut konačno je formiran u Amsterdamu, prestonici Holandije. Zakupljen je vrlo komforan prostor i u njemu će biti smešteni i svi članovi razvojnog tima Bladera, i ljudi koji se u Blender fondaciji bave komercijalnim i uslužnim poslovima za račun fondacije i korisnika. Ovakav način poslovanja jednog slobodnog 3D projekta jeste prekretnica i kamen temeljac novom načinu organizacije i razvoja open source softverskog paketa, što bi trebalo da slede i ostali ako žele da njihovi projekti budu ozbiljni konkurenti komercijalnim paketima.

## BlenderART



Pojavio se 11. broj magazina „Blenderart“, a tema je modelovanje mehaničkih elemenata sa visokom preciznošću. Sve pohvale urednicima za izbor teme i svaka čast svima koji su pisali za ovaj izuzetno koristan broj, jer otkriva neke trikove za korišćenje Bladera za vrlo ozbiljne projekte gde su potrebni modelovanje i vizuelizacija mehaničkih sklopova. Ako ste 3D frik, obavezno preuzmite broj 11 sa [www.blenderart.org](http://www.blenderart.org).





# Distroflash

## Linux Mint 3.0 "KDE"

Clement Lefebvre je najavio dostupnost za preuzimanje nove Mint verzije Linux-a sa KDE grafičkim okruženje. U okviru ove verzije naćiće: KDE 3.5.6, Linux kernel 2.6.20, OpenOffice.org, Thunderbird i Sunbird, Beryl 0.2.1 sa Beryl-Manadžerom, Dolphin 0.8.1, Tasty Menu 0.8.2, Amarok 1.4.6, K3B 1.0, Scribus 1.2.5, KMyMoney 0.8.5, Sun Java 6, Digikam, GIMP...



### Korisna adresa:

<http://www.linuxmint.com/cassandra-kde.html>

## Swecha LiveCD

Swecha LiveCD je nova Linux distribucija koja se zasniva na Debianu. Uglavnom dolazi sa standardnim stvarima za skoro sve Linux Live distribucije i možete je koristiti kako za pisanje, tako i za krstarenje internetom, primanje i slanje

pošte i dosta drugih stvari koje vam ovakve Live distribucije mogu pružiti.

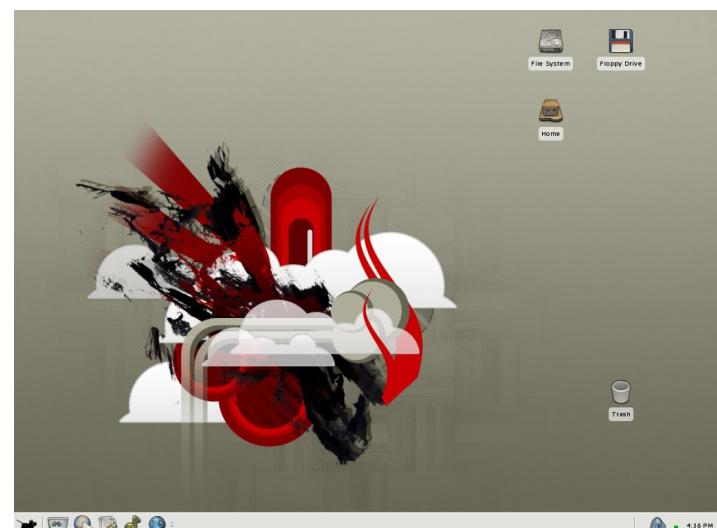


### Korisne adrese:

[http://www.swecha.org/wiki/Swecha\\_LiveCD](http://www.swecha.org/wiki/Swecha_LiveCD)  
<http://www.swecha.org/>

## NicE Desktop

NicE Desktop is još jedan Live Debian distribucija.



Osnovna karakteristika ove distribucije je to da dolazi sa dosta programa za svakodnevni rad i zabavu.

#### Korsine adrese:

<http://www.havoc9.com/nice/>

### Dolazeće realizacije distribucija

Pogledajte i u ovom broju pregled dolazećih realizacija GNU/Linux i \*BSD distribucija i najave novih verzija:

#### Septembar:

- 2007-09-01: Frugalware Linux 0.7rc1
- 2007-09-01: Mandriva 2008 RC 1
- 2007-09-05: Foresight Linux 2.0 Beta 2
- 2007-09-06: Fedora 8 Test2
- 2007-09-06: openSUSE 10.3 Beta3
- 2007-09-06: Ubuntu 7.10 Alpha 6
- 2007-09-12: Foresight Linux 2.0 RC1
- 2007-09-13: Pioneer Renegade 1.0 Beta 2
- 2007-09-14: Pioneer Explorer 1.1 Beta 1
- 2007-09-18: Mandriva 2008 RC 2
- 2007-09-18: Asianux 3.0
- 2007-09-19: Foresight Linux 2.0
- 2007-09-20: openSUSE 10.3 Release Candidate 1
- 2007-09-21: Pioneer Renegade 1.0 RC1
- 2007-09-25: Frugalware Linux 0.7rc2
- 2007-09-26: Pioneer Explorer 1.1 Beta 2
- 2007-09-27: Ubuntu 7.10 Beta
- 2007-09-27: Mandriva 2008
- 2007-09-XX: Alt Linux 4.0

Posle popularnosti i uspeha koji je dostigao Ubuntu LoCo za Srbiju,

Mreža za slobodni softver (FSN) sa ponosom predstavlja projekat

### Fedora Srbija

koji možete naći na adresi  
[fedora.fsn.org.yu](http://fedora.fsn.org.yu)



#### Oktobar:

- 2007-10-03: Pioneer Explorer 1.1 Beta 3
- 2007-10-04: Fedora 8 Test3
- 2007-10-04: openSUSE 10.3
- 2007-10-06: Frugalware Linux 0.7
- 2007-10-11: Ubuntu 7.10 RC
- 2007-10-18: Fluxbuntu "Gutsy Gibbon"
- 2007-10-18: Ubuntu 7.10
- 2007-10-XX: sidux 2007-04





# Distrowatch

Na vrhu se još uvek drži PSLinuxOS, dok se Sabayon probio na veoma dobro treće mesto. Dok je od BSD distribucija DesktopBSD za sada najbolje kotirana i zauzima 18. poziciju.

1	PCLinuxOS	2335>	40	SAM	150=	79	Turbolinux	59=
2	Ubuntu	2011>	41	Fluxbuntu	150>	80	NetBSD	59<
3	Sabayon	1556>	42	BackTrack	146>	81	Mutagenix	59>
4	openSUSE	1340>	43	Xandros	139=	82	Symphony OS	58<
5	Mint	1097>	44	Lunar	138=	83	SaxenOS	57=
6	Fedora	1059>	45	Nexenta	133=	84	Gentoox	57=
7	Debian	873>	46	Pioneer	124>	85	FoX Desktop	57<
8	MEPIS	719>	47	Solaris	122=	86	Vine	55<
9	Freexpire	655>	48	Momonga	119>	87	Musix	54=
10	Damn Small	643>	49	linuX-gamers	119>	88	Edubuntu	54<
11	Mandriva	609>	50	SmoothWall	116=	89	LiveCD Router	53=
12	Slackware	474=	51	Yellow Dog	101=	90	aLinux	53=
13	Puppy	461<	52	OpenBSD	97=	91	Pentoo	52>
14	CentOS	427>	53	Foresight	97=	92	Kurumin	52>
15	Gentoo	424>	54	Linspire	96=	93	FreeSBIE	52<
16	sidux	419>	55	Big Linux	91>	94	Devil	52=
17	Arch	408>	56	KANOTIX	88=	95	DeLi	52=
18	DesktopBSD	402>	57	Novell SLE	87>	96	Berry	52>
19	KNOPPIX	376>	58	m0n0wall	87=	97	MidnightBSD	50>
20	Kubuntu	366<	59	GeeXboX	84=	98	BLAG	50=
21	FreeBSD	307<	60	IPCop	82<	99	AUSTRUMI	50>
22	Vector	304>	61	Parsix	79>	100	ClarkConnect	49>
23	SLAX	293>	62	Linux XP	79=			
24	Zenwalk	289=	63	Vyatta	76=	Pad >		
25	Ubuntu Studio	268>	64	VideoLinux	74>	Porast <		
26	PC-BSD	262<	65	GParted	74>	Isti rejting =		
27	Dreamlinux	261>	66	EnGarde	74=	(korišćeni podaci sa DistroWatcha)		
28	PMagic	239=	67	Bluewhite64	73=			
29	Red Hat	228>	68	Scientific	70=			
30	Elive	223<	69	Pardus	70<			
31	Xubuntu	222<	70	KateOS	70=			
32	Ubuntu CE	222=	71	Finnix	70=			
33	64 Studio	206>	72	Feather	68=			
34	Absolute	175<	73	Yoper	67>			
35	Wolvix	172>	74	FreeNAS	67<			
36	SME Server	169>	75	Skolelinux	63=			
37	DragonFly	168>	76	Helix	63<			
38	Frugalware	160=	77	AliXe	63>			
39	Ark	155>	78	SystemRescue	62=			





Najbolji Slack do sada

Piše: Milos Ćapin

# Slackware 12

Poznat kao jednostavan, brz, stabilan i siguran sistem, Slackware je stekao veliki ugled među korisnicima GNU/Linuxa. Njegova 12. revizija predstavlja ogroman pomak u odnosu na prethodne verzije.

Najzad, kernel 2.4 otisao je u zasluženu penziju (što se tiče Slackwarea), tako da Slackware „leži“ na kernelu 2.6.21.5. Dvanaestica donosi i podršku za HAL automounting, tako da konačno i korisnici Slacka mogu da uživaju u čarima plug'n'play

sistema.

## Instalacija

Instaler je ostao isti kao i u prethodnim verzijama, tako da je po ubacivanju diska u optički čitač potrebno odabratи kernel. Ako imate bar Pentium Pro procesor, onda je `hugesmp.s` pravi izbor. Za malo slabije mašine predviđen je `huge.s` (u nastavku teksta ovo će biti detaljnije objašnjeno). Bićete upitani za raspored tastature. Pritisom na taster Enter bira se podrazumevana američka tastatura. Prijavite se kao root, i ako već niste pripremili



particiju (particije) za Slackware, onda to možete uraditi pomoću programa fdisk ili cfdisk. Naredbom setup pokreće se instalator. Instalator je tradicionalni, konzolni, raspoređen u menije i veoma dobro je organizovan. Biranjem opcije ADDSWAP odabira se swap particija, posle čega se bira root particija, kao i tačke montiranja ostalih particija na disku (naravno, ako ih ima). Zatim možete odabrati grupe paketa koje želite da instalirate. U sledećem koraku birate tip instalacije, pri čemu je najbolje odabrati punu (full). Ostale opcije i ne treba da uzimate u obzir ako ne znate šta radite, jer ne treba zaboraviti da u Slackwareovom sistemu binarnih paketa ne postoje zavisnosti. Posle završene instalacije paketa biće vam ponuđeno pravljenje bootabilne USB flash memorije. Ako imate slobodnu USB memoriju koju ne koristite, onda bi bilo pametno da to uredite, ali treba napomenuti da će biti obrisani svi podaci koji postoje na njoj. Zatim možete da napravite simbolički link /dev/modem ka pravoj lokaciji modema. Ponuđene opcije su od /dev/ttys0 do /dev/ttys15. Ako nemate modem ili ne znate njegovu pravu lokaciju, onda jednostavno možete da preskočite ovaj korak. Slackware kao bootloader koristi LILO. Opcije za instalaciju LILO-a su: simple (automatska instalacija), expert (napredno podešavanje) i skip (da preskočite instalaciju bootloadera). Zatim slede podešavanja za miša i upit da li želite da se učitava GPM pri podizanju sistema. GPM obezbeđuje korišćenje kurzora i copy&paste u konzoli, van grafičkog okruženja, što je veoma korisno. Potom sledi podešavanje mreže: od vas će biti zatraženo da unesete hostname i domain name, kao i to da li želite da podesite IP

preko DHCP servera. Još treba uneti i DHCP hostname (ako ne znate šta je ovo ili vam ne treba, najbolje je da pritisnete Enter). Ostalo je još da se odaberu servisi koji će se učitavati tokom podizanja sistema, da se odabere vremenska zona, kao i window manager. Izbor nije loš: KDE i XFCE kao kompletna grafička okruženja, i još nekoliko window managera ako želite nešto laganije. Poslednji korak je unos administratorske lozinke (koju morate uneti dva puta da se ne bi potkrala neka greška u kucanju). Kada i to završite, možete izaći iz instalera i restartovati sistem sa Ctrl+Alt+Delete.

## Tradicionalno

Posle podizanja sveže instaliranog sistema možete se prijaviti kao root (razume se, sve se radi u konzoli). Prvo što je pametno urediti jeste da dodate jednog običnog korisnika komandom adduser. Zatim se treba odjaviti i prijaviti kao pomenuti običan korisnik. Komandom startx podižu se X server i grafičko okruženje koje ste izabrali prilikom instalacije. KDE i XFCE su „goli“, sa standardnim podešavanjima i temama, ali to ne predstavlja problem za nekoga ko sam voli da „kiti“ svoj desktop. Xorgconfig je (na test mašini) sredio pogrešno odabranu rezoluciju i frekvenciju osvežavanja, i osposobio je točkić na mišu. Izbio je i problem sa montiranjem USB memorije i diska: HAL uredno prepozna uređaj, KDE ponudi da ga montira, ali pri pokušaju da se montira, izbaci poruku o grešci. Problem se vrlo lako može rešiti: prvo je potrebno dodati korisnika (koji želi da koristi HAL) u grupe plugdev i cdrom, što je



najprostije učiniti pomoću programa KUser. Još ostaje da preuzmete vsupdfstab-0.2-noarch-0.tgz patch i instalirate ga komandom installpkg vsupdfstab-0.2-noarch-0.tgz.

## Sveže

Slackware dolazi sa dve vrste kernela: huge i standard. Huge kerneli sadrže podršku za skoro svaki drajver u Linux kernelu. Generic kerneli sadrže skoro sve drajvere kompajlirane kao module.

Napomena: za korišćenje standard kernela potrebno je napraviti initrd koji učitava modul za fajlsistem i sve ostalo što je potrebno tokom učitavanja sistema, a potom i dodati initrd liniju u bootloader. Kerneli dolaze i u SMP i u ne SMP verzijama. SMP kerneli podržavaju višejezgarne procesore,

HyperThreading i sve ostale optimizacije. Preporučuje se korišćenje SMP kernela čak i na jednoprocesorskim mašinama, jer se on pokazao kao veoma stabilan i brz. Ovo izdanje Slackwarea iznenadilo je njegove ljubitelje, jer je većina softvera koji dolazi sa njim neočekivano sveža. Kao što je već pomenuto, Slackware pokreće Linux kernel verzije 2.6.21.5. X server je Xorg 7.2.0. GNOME, grafičko okruženje izbačeno je još iz ranijih verzija, tako da ni sada ne postoji kao opcija. KDE je prisutan u verziji 3.5.7, a XFCE u verziji 4.4.1. Ostali programi su manje-više standardni, mada i dalje nedostaje Inkscape. Slackware je odmah posle instalacije spremna za reprodukciju i slobodnih i neslobodnih multimedijalnih formata. Većinu softvera čine programi koji su deo KDE okruženja,



kao što su K3B, Amarok i slični. Ostali značajniji programi su: GIMP 2.2.15, Firefox i Thunderbird 2.0.0.4, Pidgin 2.0.2, SeaMonkey 1.1.2, XChat 2.8.2, gFTP 2.0.18, Audacious 1.3.2, Xine-ui 0.99.5, gxine 0.5.11, Apache 2.2.4, Xsane 0.994. Odabir programa nije loš i može se reći da dobro pokrivaju i oblast desktopa i oblast servera.

## Utisci

Slackware je i u ovoj verziji zadržao svoju legendarnu brzinu, jednostavnost i stabilnost. Prelazak na kernel iz serije 2.6 čini veliki napredak i verovatno će privući dosta novih korisnika. Bez obzira na to što je softver veoma svež, Slackware je ostao isti: i dalje nema konfiguracioni alat, što odbija novajlige da ga probaju, ali predstavlja najbolji način za učenje rada na GNU/Linuxu. Slackbook predstavlja odlično pomagalo za podešavanje i korišćenje Slackwarea. Nalazi se u PDF-u, u direktorijumu slackbook na instalacionom DVD-ju. Sa Slackbookom ćete uspeti da sredite i podesite mnogo toga: od login managera, pa sve do mrežne kartice. Slackware je još poznat i po menadžeru paketa: ne postoji zavisnosti među paketima, tako da je pri instaliranju i brisanju binarnih paketa potrebno dobro obratiti pažnju na to šta sme, a šta ne sme da se dira. Ukratko, to su detalji koji su učinili da Slackware bude poznat i veoma cenjen među korisnicima GNU/Linuxa. Dvanaesta revizija verovatno je i najbolja do sada.





Glazgov, 30. Jun - 7. Jul

# aKademy 2007

Piše: Ivan Čukić



Najveći problem pri razvoju slobodnog softvera poput KDE-a je činjenica da se programeri koji rade na projektu nalaze na različitim krajevima sveta. Događaji poput aKademije služe prvenstveno za upoznavanje, jer ma koliko da smo naviknuti na komunikaciju preko e-pošte, IRC-a i Jabbera, ništa ne može zameniti kontakt licem u lice.

S druge strane, kada bi se konferencije svele samo na pijančenje i izlete, nijedna firma ne bi želela da ih sponzoriše. "aKademy" je savršen spoj ozbiljnosti i socijalizacije - predavanja se održavaju samo prva dva dana i traju od jutra do mraka, dok se ostalih dana održavaju "hacking" sesije, "Birds of Feather" prezentacije, druženja i roštilj.

## Organizacija

Kao što verovatno znate, ove godine je aKademy održan u Glazgovu. Izgleda da su teroristički aktivni gradovi slaba tačka organizatorima (prošle godine je bio u pitanju Dablin), tako da smo imali sreće da aerodrom bude zatvoren nedelju dana dok je konferencija trajala zbog bombaških napada.

Pored tih "spoljašnjih smetnji", jedine zamerke na konferenciju su se odnosile na nedostatak interneta prva dva dana (WiFi pristup nije bio podešen) i na loše izvedene instalacije Kubuntu sistema na računarima u laboratorijama predviđenim za "hacking" sesije. Pod lošim instalacijama podrazumevam nedostatak kompjlera i ostalih razvojnih paketa neophodnih za rad. Na svu sreću, loše instalacije su podrazumevale i loše sigurnosne postavke, tako da mi nije bio veliki problem da dobijem administratorske privilegije da bih instalisao



sve što mi je bilo potrebno.

## Predavanja

Iako su predavanja trajala samo dva dana, mnogo informacija je ušlo u moju glavu, a neke su čak tu i ostale. Pošto ne želim da zauzmem prevelik broj strana u ovom broju, neću prepričavati sve prezentacije, nego ću preneti samo dve koje su mene najviše privukle a da nisu tehničke prirode.

## Beautiful features - Aaron Siego

Jedna od najinteresantnijih prezentacija, ne samo zbog tematike, nego i zbog predavača je bila "Beautiful features" koju je držao Aaron.

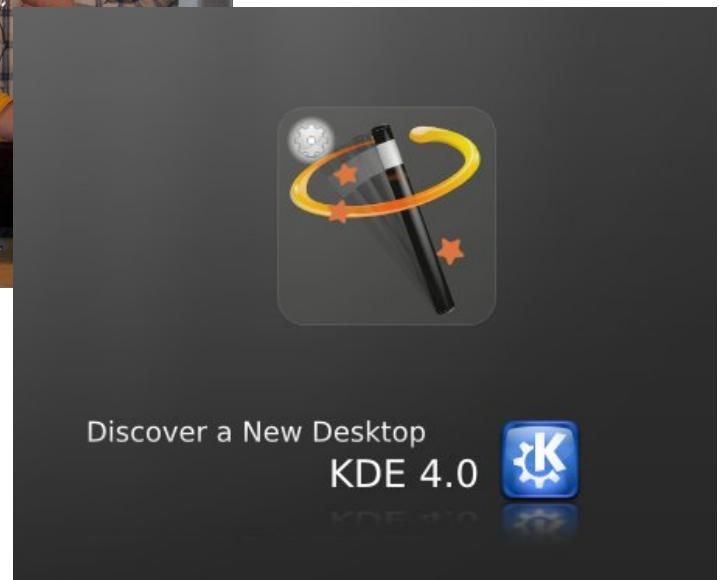


KDE prati (po Aaronu) nezaslužena reputacija da je pretrpan nepotrebnim stvarima (bloated). Tačno je da većina korisnika u programima koristi oko 20% mogućnosti, ali ipak različiti korisnici koriste

različitih 20%. Glavni problem KDE-a je prvi utisak, jer "prvi utisak je nemoguće napraviti dva puta". Po prvom pokretanju KDE prikazuje čarobnjaka koji pita korisnika kakav osnovni stil prozora želi i slično, što većinu korisnika samo iritira. Drugi problem je podrazumevani izgled desktopa. Taj izgled je mogao da se meri sa tadašnjim podrazumevanim podešavanjima konkurenčkih okruženja, ali je to vreme davno prošlo.

Poenta je postići "WOW" efekat prvi put kad korisnik ugleda KDE, ili bilo koji od programa u njemu.

Što se tiče samog desktop-a, fokus koji se stavlja na Oxygen temu (koja sadrži i ikonice, i zvukove, i stil za komponente prozora i sve ostale grafičke elemente) je prvi korak ka tom "WOW" i ka unifikaciji okruženja. Druga komponenta



koja će biti zadužena za "WOW" je Plasma.

Sledeći korak je korenita izmena izgleda i organizacije samih programa. Za razliku od Gnome projekta koji previše često žrtvuje mogućnosti programa da bi se okruženje pojednostavilo, KDE je do sada krasila potpuno suprotna stvar - okruženje je to koje je žrtvovano. Cilj "četvorke" je izbegavati obe žrtve. Kako je Aaron to sročio, "svako ima prijatelja koji ima izuzetno lepu, ali iritantnu devojku - kad je nešto lepo, više toga smo voljni da progutamo". Takva vodilja je aktuelna u KDE 4 interfejsu - ako napravimo nešto lepo, što izgleda jednostavno i priyatno je za korinika, korisnik se neće buniti zbog "viška" mogućnosti i možda malo veće kompleksnosti.

Ključna stvar na koju se mnogi korisnici žale su toolbarovi. Njihova svrha je brži pristup često korišćenim opcijama programa. Dok god se ne radi o CAD ili slično kompleksnim aplikacijama, broj dugmića na toolbaru nema potrebe da prelazi 5 - 8 elementata. To je optimalan broj i što se tiče same ljudske psihe, jer u slučaju da ima više elemenata čovek prestaje sa direktnim pristupom i prelazi na serijski - ide od dugmeta do dugmeta dok ne nađe ono koje mu je potrebno. Smanjenje broja dugmića donosi još jednu dobrobit - dugmići mogu da budu veći. Samim tim na njih je lakše kliknuti, a pored same sličice moguće je staviti i tekst, što dodatno olakšava snalaženje.

S druge strane, ponekad je poželjno praviti "nepotrebnu" kompleksnost u samom programu da

bi se korisniku pružio bolji ugođaj. Korisnička okruženja u većini slučajeva teraju korisnika da funkcioniše protivno svojoj prirodi i intuiciji. Jedan od glavnih primera je "magično" pojavljivanje ili nestajanje prozora ili njihovih delova na ekranu. U realnosti svaki takav događaj ima period tranzicije. Odgovor i dodatna kompleksnost su animacije. Animacije koje nisu duže od trećine sekunde stvaraju korisniku, čak iako ih svesno ne registruje, osećaj poznatog: akcija - tranzicija - reakcija. Samo je ključna stvar shvatiti da animacije nisu svrha same sebi i da korisnika ne treba terati da ih stvarno primeti produžavajući im trajanje, jer je efekat koji se tada postiže negativan - stvara se utisak da je sama aplikacija spora.

KDE 4 se trudi da bude što bliži savetima projekta HIG (Human Interface Guidelines). Pošto HIG specifikacije još uvek nisu završene, KDE 4.0 ih neće u potpunosti poštovati (verovatno će biti i objavljen pre nego HIG 1.0), ali se radi na tome da se HIG što više ubaci u sam proces razvoja i u glave KDE programera.

## WebKit and KDE - Lars Knoll

Prezentacija koja je mene lično privukla je pokušaj vraćanja WebKit platforme svojim korenima - KDE-u.



Kao što verovatno znate, kad je Apple pravio svoj web pretraživač za osnovu je izabrana KHTML biblioteka, do tada korišćena samo u Konqueroru.



Na početku je Apple u potpunosti iz razvoja isključio zajednicu i samo povremeno objavljivao tar pakete sa izvornim kodom. Posle dugotrajne medejske pobune se ipak dozvao pameti i polako počeo da projekat vraća zajednici. Izvorni kod možete preuzeti na [webkit.org](http://webkit.org) stranici.

Lars Knoll, jedan od programera prvih verzija KHTML biblioteke, a sada zaposlen u Trolltech (kompanija koja pravi QT), obaveštio je prisutne o statusu porta WebKita nazad na QT platformu (QT4). Trolltech je prvenstveno zainteresovan za ovaj port, jer dosta korisnika želi komponentu za QT koja može da prikazuje html, a korišćenje "native" komponenti nije zadovoljavajuće rešenje

zbog razlika u poštovanju standarda koje propisuje W3C. Pored ovog porta u razvoju je i port na GTK +.

QT port je funkcionalan i mogao bi se koristiti u svakodnevnom surfovovanju, samo što još uvek ne postoji web pretraživač koji ga koristi. Trenutno se razvija KPart komponenta WebKita koju će biti moguće koristiti u okviru Konquerora. KDE 4.0 će i dalje koristiti KHTML, ali postoji ideja da se u budućnosti ova dva projekta ujedine. Postoji čak i ideja da se razvije

kompletan QT/KDE web pretraživač kome će Internet biti jedini cilj, za razliku od Konquerora koji je "švajcarski perorez" KDE okruženja.



Za kraj je Lars ostavio svoj stav o tome da Apple sada više ne može da napravi korak nazad i da razvoj WebKita napravi zatvorenim, kao što je to bilo na početku, jer bi na taj način izgubio veliki broj programera koji trenutno rade na njemu i velika bi bila verovatnoća da neko napravi novi fork koji bi te programere privukao.

## Ostala predavanja

Ostala predavanja su se kretala od portova KDE-a na Solaris bez koriscenja GNU-ovih kompjajlera, na Mac OS X, na Windows; preko kompozitnog kwina koji sada ima efekte koji podsećaju na one iz compiza i beryla; pa do integracije desktopa sa

socijalnim mrežama i stvaranju socijalnog smeantičkog desktop-a u okviru projekta Nepomuk.

Za one kojima je žao što su propustili aKademiju ove godine, na <http://akademy2007.kde.org/conference/programme.php> možete naći prezentacije i video snimke predavanja, da bar osetite malo kako nam je bilo tamo ove godine.

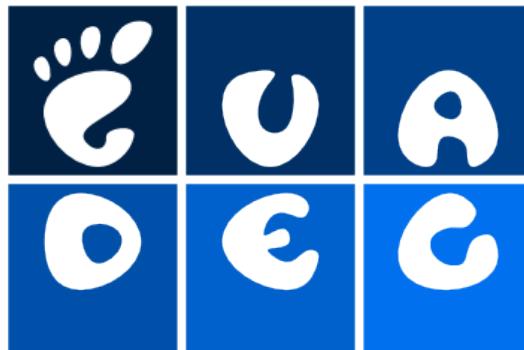


# GUADEC 2007

Sredinom sedmog mjeseca održala se osma po redu GUADEC (GNOME Users And Developers European Conference), ovog puta u Birminghamu, UK. Konferencija se i ove godine održavala 7 dana, od čega su prva dva dana bila zagrijavanje, tri dana "core" konferencije i još dva "after hours" dana.

Najzanimljiviji dio konferencije je svakako društveni aspekt, odnosno druženje uživo s ljudima s kojima se inače može komunicirati samo preko Interneta, te upoznavanje novih ljudi koji su zaslužni postojanje GNOME platforme, i općenito slobodnog desktop-a. Osim zabave, druženje uživo bilo je prilika i za razmjenu iskustava i novih ideja, te opakog hackiranja inspiriranog istima - jedan od svjetlih primjera je WebKit +Epiphany hack koji je nastao nakon čavrila par developer-a za ručkom.

Osim druženja, vrlo zanimljiva su bila i razna predavanja kojima se moglo prisustvovati na GUADEC-u. Općenito, konferencija se većinom bavila izazovima koje pred GNOME predstavljaju



# GUADEC

mobilni uređaji i sustavi, te nove rich internet i web2.0 aplikacije. Evo i par riječi o predavanjima na kojima sam ja prisustvovao.

Tema prvog predavanja na kojem sam bio je bio Managed D-Bus, odnosno implementacija D-Bus protokola potpuno u C#-u. Autor Alp Toker pričao je o tome zašto je pisao svoju implementaciju a ne bindao libdbus. Naime, libdbus nije baš najsretnije rješenje za dinamičke jezike, sa čim se složio i trenutni maintainer dbus-pythona, koji također razmišlja o pure-python reimplementacij. Osim toga Alp je predstavio napredne mogućnosti koje Managed D-Bus podržava, kao što su automatska serijalizacija/deserijalizacija C# struktura u D-Bus strukture, dinamičko generiranje C# iz D-Bus interfaceova, te automatski export C# klase u D-Bus servise. Osim pričanja o Managed D-Busu, predavanje je bilo poučno i glede detalja rada samog D-Bus protokola.

Nakon toga pohodio sam predavanje o Jackfieldu kojeg je držao Stuart Langridge (poznat iz LugRadio i Jokosher priča). Jackfield je softver koji će omogućiti izvršavanje widgeta (u slobodnom



prijevodu, čudnih satova i kalendara i ostalih vrlo korisnih stvari iz Konfabulatora / Yahoo / Microsoft / Opera Widgeta) na Linuxu. Svi ovi widgeti su zapravo kombinacija HTML-a, CSS-a i JavaScripta (uz neka proširanje ili dodavanje JS modula), a osnovna ideja Jackfielda je omogućiti iskorištavanje velikog broja već gotovih programčića i dovesti developeru koji vole raditi na tim platformama na Linux desktop.

Naba Kumar iz Nokia (šire poznat kao autor Anjuta IDE-a) držao je predavanje o Telepathyu, frameworku za instant komunikaciju, s naglaskom na specifičan dio frameworka, Mission Control. Kako je Telepathy skup labavo povezanih komponenti, potrebno je nešto što će određivati u kojem trenutku se što pali ili gasi, koja aplikacija se pokreće, i slično, a to nešto je nazvano "Mission Control". Naba je pričao o Nokiinoj implementaciji MC-a, koja se koristi u N800 tabletima, a nedavno je open-sourceana. Osim nje, postoji i implementacija projekta Decibel iz KDE-a, koja je naravno, drugačija, a trenutno se radi na standardizaciji API-ja koji će ujediniti obje strane i Decibel i Nokia pristupa.

U zadnjih godinu dana počela se posvećivati velika pažnja performansama te zauzeću memorije



Foto: Trent Lloyd

GNOME programa. Za profiliranje potrošnje vremena već ima dosta dobrih alata, no tradicionalno je na Linuxu vrlo teško odrediti koliko stvarno memorije troši neki proces. Jedan od alata koji može pomoći u ovome je exmap (originalno GTK+ program, console i client/server verziju je napravila ekipa iz OpenedHanda). Alat radi snapshot cijelog sustava u nekom trenu i analizira koliko memorije koristi pojedini program, s tim da

se može vidjeti zauzeće po programu, mapiranim fileu unutar programa (omogućava profiliranje recimo samo nekih librarya bez gledanja ostatka programa), ili čak i na razini pojedinih simbola unutar programa. Stvar je laka za korištenje, a daje zanimljive

rezultate (na predavanju se profilirao GNOME desktop pa je ispalo da recimo GNOME Panel troši poprilično memorije), pa Linux developerima svakako preporučam da bace oko na ovaj alat.

Na GUADECu se osim predavanja održava i par sastanaka GNOME fondacije i odbora unutar nje, a jedan od zanimljivih bio je i otvoreni sastanak GMAE (GNOME Mobile and Embedded) inicijative. Tamo se moglo čuti o nedostacima GTK+-a za mobilno korištenje (većinom se pljuvalo po theme API-ju, neki su još na GTK+2.6 zbog performansi), a raspravljalo se i o mogućem uključivanju Hildona



(Nokiin GTK-based API za mobilne uređaje koji se koristi u N800) u GMAE platformu. Jedna od novosti prihvaćenih na sastanku je ubacivanje Mono frameworka u GMAE platformu.

Nakon GMAE sastanka uslijedilo je predavanje o korištenju Linux i GTK-a u hanheld deviceu koji koristi Electronic Display Paper tehnologiju, idealnom za recimo čitanje e-bookova, elektroničkih novina ili RSS readere. Problem sa EDP-om je vrlo spor refresh (oko 1s), zbog čega je potrebno na potpuno drugačiji način osmisliti UI. Posjetitelji su imali i priliku malo se poigrati sa prototipom jednog takvog uređaja (hardver: 200MHz XScale procesor, 64MB memorije, 256MB flash memorije, 16tak tonova sive boje, cijena: prava sitnica, oko €650).

Slijedeće predavanje na kojem sam bio pričalo je o Abiwordu i njegovoj podršci za real-time kolaboraciju, odnosno mogućnosti da više ljudi istovremeno uređuje jedan dokument. Osim obavezne demonstracije ovih mogućnosti, Marc Mauer pričao je o načinu izvedbe, podržanim backendima (XMPP/Jabber, TCP/IP, Telepathy tubes), te načinima rješavanja konflikata i netsplit slučajeva.



Foto: Trent Lloyd

Access, odnosno dio bivšeg PalmSourca, koji je pak nasljednik bivšeg Palma, predstavio je svoje rješenje za mobile Linux - Hiker. Hiker je framework koji implementira neke od specifičnih osobitosti koje je

Palm imao (jednostavno shareanje aplikacija i podataka, persistent storage, itd), i koji bi se trebalo moći uklopiti i u druge Linux sustave. No, dosta toga o čemu su pričali zvuči kao NIH ("Not Invented Here") sindrom, zapravo nemaju developera niti korisnika sistema, krajnja platforma će biti

proprietary (s open-source dijelovima) i većina opisanog je zasad vapourware pa sam skeptičan prema cijeloj stvari.

Raphael Slinckx je pričao o Telepathyu. Dao je općeniti pregled frameworka, opisao Empathy, set komponenti za GNOME koji omogućuju vrlo jednostavno korištenje Telepathy frameworka unutar GTK+ programa, te pokazao par primjera kako u nekoliko linija koda napisati IM client. Telepathy je već dosta razvijen framework, ali dosad ostali developeri nisu imali pretjerano koristi od njega. Sada, s razvojem Empathya, koji je originalno bio fork Gossipa, imat će komponente koje jednostavno upgrade u svoju aplikaciju i time dobiju IM funkcionalnost.



Na Ubuntu konferenciji u Zagrebu ovo proljeće, velik broj ljudi bio je zadriven Lowfatom, preglednikom kolekcija slika koji je zapravo istraživanje drugačijih načina korištenja desktop metafore. Njegov autor Mirco Muller na GUADECu je održao prezentaciju i pričao o dalnjim planovima za razvoj ovog softvera. Ideja Lowfata je da bude općeniti pregled dokumenata (slike, tekstovi, video, glazba), idealno u kombinaciji sa pretraživačem poput Trackera ili Beaglea, tako da svaki dokument bude predstavljen samim sobom, a ne nekim ikonama, listama datoteka, ili slično, dakle uz minimiziranje dodatnog sučelja, tako

da cijela stvar bude što je moguće intuitivnija.

Zasad Mirco razmišlja samo o pregledniku dokumenata, no takav koncept bi se lako mogao proširiti i na uređivanje dokumenata. Cijela stvar je još u fazi istraživanja, te ćemo vjerojatno proći još neko vrijeme dok bude široko upotrebljiva - taman na vrijeme kada i veliki multitouch uređaji, koji su idealni za ovakve primjene, budu šire dostupni.

Programeri iz OpenedHanda predstavili su svoju Clutter biblioteku za izgradnju korisničkih sučelja za programe koji namjerno ne žele izgledati kao sve ostalo na desktopu - primjer toga su sučelje za set-top boxove, media playere, igre, i tome slično. Clutter omogućuje jednostavnu izvedbu sučelja sa

raznim efektima, animacijama i transformacijama, a jedan od primjera bio je i programčić sličan Lowfatu, pisan u parsto linija C koda. Clutter prezentacija bila je popraćena mnogobrojnim "wow!" usklicima, i vjerojatno se broj korisnika Cluttera nakon nje udeseterostručio :-)

Svake godine na GUADECu se tradicionalno održava predavanje o stanju u GTK+-u, nakon čega obično izađe nova verzija istog. Tako je bilo i ove godine. Novi GTK+ donosi nam Tango ikone po defaultu, par novih widgeta, mnoga poboljšanja OSX backenda, ali najveća

stvar je vjerojatno uključivanje GtkBuildera, zamjene za libglade. GtkBuilder omogućava da se u XML datoteci specificira sučelje i učita u program s vrlo malo koda. GtkBuilder sadrži mnoga poboljšanja u odnosu na libglade, a osim toga uključen je izravno u GTK+ a nije dodatna komponenta. XML definicije sučelja u libglade i GtkBuilderu se razlikuju, ali uz njega dolazi i nekoliko skripti koji bi trebali omogućiti jednostavnu konverziju starih definicija sučelja u nove.

Najviše prašine na konferenciji podigla su dva keynotea koji su se bavili problemom Linux desktop-a (i desktop-a općenito) i Weba.

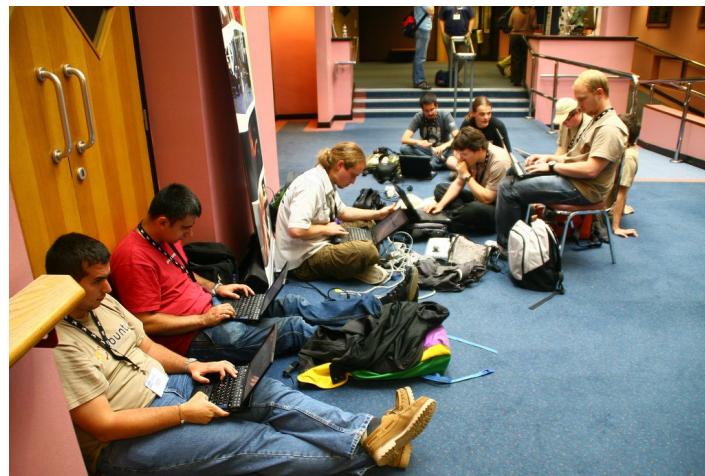


Foto: Doc Searls



Havoc Pennington (RH-ov Linux Desktop developer i tata D-Busa) imao je keynote u kojemu je postavio tezu da je tradicionalan desktop zastario i da se svi okreću prema webu. Njegove ideje djelomice imaju smisla (treba smisljati nove načine za korištenje interneta kako bi mogli raditi s vremenima koje prije nismo mogli), ali je ipak pretjerao. Njegov je stav da sve podatke trebamo držati na Internetu, a desktop treba biti samo način za doći do tih podataka. Uopće ga ne brine činjenica da mora apsolutno vjerovati Googleu (ili bilo kojem drugom online servisu koji koristi, a koji nije njegov) da će se dobro odnositi prema njegovim podacima. Ovako nešto bilo je dosta kontroverzno i zapalilo flame-war između publike i njega.

Drugi keynote je održao Alex Graveley (Alex je poznat po F-Spot-u, Tomboyu, Gimmieu). Alex je bio još veći fatalist od Havoca, prognozirao je kraj desktop-a kao takvog, postavio Web kao jedinu pravu budućnost korištenja računala. Uostalom, naslov njegovog keynotaje bio "Let's make Linux desktop Web 3.0". U osnovi njegova ideja ima smisla - velik broj developera radi nešto za web, bilo bi dobro privući ih da rade za desktop. Njegov novi projekt koji bi u tome trebao pomoći je Pyro Desktop, Firefox ekstenzija koja omogućuje da se web stranice ponašaju kao pravi desktop prozori - u osnovi, možete na desktopu imati simulirano desktop sučelje unutar HTML-a. Ako ste probali Meebo, zamislite da su oni njegovi prozori iscrtavani na pravom desktopu a ne unutar Firefox prozora - e to je Pyro Desktop. Nakon njegovog keynotea većina je publike dobila mišljenje da je čovjek

lagano skrenuo, a njegovo inzistiranje da je Firefox najbolja stvar ikad, da bi trebao biti platforma za sve, i da je grozno to što se razvijaju alternativni ne-Gecko browseri za Linux (WebKit) samo je dolijalo ulje na vatru.

U danima nakon ova dva keynotea mnogo ljudi javilo se sa svojim mišljenjima na svojim blogovima ili u komentarima, tako da se rasprava "što ćemo mi [GNOME community] napraviti s tim webom?" dosta zahuktala. Za nekog tko se bavi i Webom i Linux desktopom, cijela stvar izgleda poprilično čudno - kao da su se neki ljudi probudili iz zimskog sna, pogledali oko sebe i rekli "Uh, svi su ludi za ovim webom 2.0! Što ćemo sad?" i sad panično traže neko rješenje. Osobno ne mislim da web označava kraj desktop-a, pa mi rješenja u stilu "we're doomed, I for one welcome our new Web overlords" nisu pretjerano primamljiva. No, dobra stvar je da je rasprava započela, i vjerojatno ćemo u narednom razdoblju od GNOME ekipe cuti mnogo čudnih, uvrnutih, ali ponekad i genijalnih ideja kako ostvariti suživot ta dva svijeta.

### Korisne adrese:

[www.guadec.org](http://www.guadec.org)  
[planet.gnome.org](http://planet.gnome.org)  
[www.gnome.org](http://www.gnome.org)





# DCOS/IGF

**Ujedinjene nacije sastoje se od niza tela i sprovode aktivnosti koje na razne načine utiču na lokalnu politiku, uključujući i stvaranje i nametanje globalne politike. Takvi globalni sporazumi i ugovori međusobno su povezani sa bilateralnim ugovorima koji često svoje korene imaju u UN i obično nadglašavaju nacionalne interese.**

Ovo ih čini veoma moćnim instrumentima koji se stvaraju u bolno sporom i obično netransparentnom i neizbalansiranom procesu koji pretenduje da povlašćuje velike industrijske igrače u najbogatijim zemljama, a često na uštrb malih i srednjih preduzeća tih istih zemalja.

Pošto smo uključeni u ovaj nivo globalne javne politike, neophodno je da detektujemo i oblikujemo globalne trendove kako bismo sprečili nanošenje štete neizbalansiranim zakonodavstvom i informisali o slobodnom softveru i digitalnim pravima na globalnom nivou. Fondacija za slobodan softver Evrope (FSFE) aktivna je na tri polja unutar UN: Svetski samit informacionog društva (WSIS), Svetski forum za upravljanje Internetom (IGF) i Svetska organizacija za intelektualnu svojinu (WIPO).

Svetski samit informacionog društva (WSIS)  
<http://fsfeurope.org/projects/wsisc/>

Svetski samit informacionog društva bio je dvojni samit Ujedinjenih nacija koji je organizovao ITU. Cilj je bio da se postave osnove za informaciono društvo i društvo znanja. Fondacija za slobodan softver Evrope sarađivala je sa drugim nevladinim organizacijama kako bi promovisala slobodan softver i digitalnu slobodu, deljenje znanja i pristup informacijama kao principe digitalnog doba. Aktivnost FSFE u WSIS-u bila je ko-koordinacija globalne grupe NVO za patente, autorsko pravo i robne marke (PCT) koja je sarađivala i sa NVO inicijativom za slobodan softver i otvorene standarde. Predsednik FSFE Georg Greve predstavljao je nemačke nevladine organizacije u nemačkoj državnoj delegaciji u toku prvog samita, te je tako mogao da ima uvid u sastanke koji bi inače bili nedostupni.

Fondacija za slobodan softver Evrope danas nastavlja da prati rad WSIS-a, a posebno Svetski forum za upravljanje Internetom, kako bi ga promovisala i učestvovala u konačnim rezultatima WSIS-a (npr. kvalitet ocene uticaja izbora softvera na društvo i ekonomiju).

Svetski forum za upravljanje Internetom (IGF)  
<http://fsfeurope.org/projects/igf/>



Svetski forum za upravljanje Internetom stvoren je kao nastavak Radne grupe o Internet upravi (WGIG) koja je bila direktni rezultat WSIS-a u Tunisu 2005. Za razliku od drugih, IGF nije telo koje donosi odluke. Stvoren je kao forum za javni dijalog sa ciljem okupljanja velikog broja učesnika. To je mesto gde se raspravlja o problemima spama, visokotehnološkog kriminala (cyber crime), autorskih prava, patenata i robnih marki, i mesto gde se ovi problemi mogu oblikovati i proslediti drugim telima — bilo unutar UN ili na druge nivoe. Regulativa ovih oblasti uticaće i na slobodan softver na mnoge načine, tako da FSFE prati aktivnosti, a dosad je pomogla započinjanju dveju Dinamičnih koalicija unutar IGF-a: Dinamična koalicija za otvorene standarde (DCOS) i Dinamična koalicija za pristup znanju i slobodi izražavanja.

Svetska organizacija za intelektualnu svojinu (WIPO)

<http://fsfeurope.org/projects/wipo/>

Svetska organizacija za intelektualnu svojinu jeste specijalizovana agencija koja reguliše 23 međunarodna sporazuma koji se odnose na različite aspekte ograničenog monopolna na znanje, kao što su autorsko pravo, patenti i robne marke. Takođe je mesto gde se vodi globalni dijalog o ovim pitanjima i kroz nju se šire inicijative kao što su softverski patenti.

Fondacija za slobodan softver Evrope u saradnji sa drugim nevladinim organizacijama promoviše reformu WIPO u Svetsku organizaciju za

intelektualnu dobrobit, koja neće slediti slepu pretpostavku da više monopola znači i više inovacija ili bolje uslove za društvo. Ovi sporazumi i pravni instrumenti su oruđa, i kao sva oruđa trebalo bi da budu predmet nivisanja i revizija.

Posebno smo radili na pomoći inicijative nazvane „Razvojni plan“, koju su pokrenule zemlje iz čitavog sveta kako bi se reformisala Svetska organizacija za intelektualnu svojinu, i podržali rad protiv WIPO emiterorskog sporazuma koji ima za cilj da uvede dodatni monopol za emitere koji će se primenjivati nezavisno od i povrh zakona o autorskim pravima i patentima.

## DCOS/IGF

**Ženeva (Švajcarska), jul 2007.**

Ove godine UN tim FSFE bio je bogatiji za još jednog člana, i to iz Srbije. Predsednik FSFE Georg Greve odlučio je da i jednog člana srpskog FSFE tima uvede u svet dešavanja u Ujedinjenim nacijama. Kao pogodan događaj za vatreno krštenje pokazao se ovogodišnji DCOS/IGF, koji je bio nešto manje formalan nego inače. Tema okupljanja bili su otvoreni standardi, a sve to bilo je samo uvod u veliki IGF koji će biti održan u Rio de Žaneiru (Brazil) sredinom novembra.

Baš zato što je ovo okupljanje bilo manje formalno, imao sam jedinstvenu priliku da se upoznam sa ljudima koje ču često sretati na budućim skupovima. Ovog puta događaju su prisustvovali predstavnici FSFE, „Sun Microsystems“, W3C, Open



Source Academy, IPJustice, OSI, CTech, BSA, ambasadori Čilea, Pakistana itd.

Sam događaj bio je posebno zanimljiv iz dva razloga. Prvi je taj što mu je prisustvovao Markus Kummer, generalni sekretar IGF-a, koji se obično ne pojavljuje na manjim skupovima tehničke prirode. Drugi je bio prisustvo predstavnika BSA, koji je čitav događaj učinio dodatno zanimljivim, jer kad je tu BSA, to je kao da je „Microsoft“ tu. Bilo je zanimljivo posmatrati razgovore svih tih interesnih grupa o otvorenom standardu. Naravno, gospodin iz BSA pokušavao je sve vreme da na određen način ometa tok razgovora time što se konstantno vraćao na pitanje otvorenosti kao termina. Firmama koje on zastupa ne smetaju otvoreni standardi, ali oni imaju sopstveno viđenje te otvorenosti.

Predstavnik OSI-ja održao je zanimljivo izlaganje o otvorenim standardima i intelektualnoj svojini, u kome se posebno dotakao problema sputavanja naučnog napredovanja čovečanstva zbog intelektualne svojine. Ona sa jedne strane štiti autore dela, dok sa druge aktivno utiče na usporavanje napretka čovečanstva.

Kako to obično biva, pravi razgovori zapravo su se odvijali u pauzama IGF-a. Posavetovan sam da se što više krećem među ljudima i da sa svima stupim u kontakt. Svako poznanstvo u Ujedinjenim nacijama od neprocenjive je vrednosti, a posebno ako ćemo se viđati u budućnosti. To me je dovelo do delegata Pakistana u UN sa kojim sam vodio veoma zanimljiv razgovor o slobodnom softveru,

pošto je Pakistan trenutno u fazi ozbiljnog razmatranja o tome za koja će se softverska rešenja odlučiti. Gospodin Išmail bio je više nego zainteresovan da čuje šta to donose slobodna i otvorena rešenja, te je nekoliko minuta razgovora preraslo u skoro sat vremena lepe priče o slobodnom softveru i otvorenim standardima.

Pozadinska priča DCOS/IGF-a bilo je i pitanje MS-OOXML-a, jer se u svetu trenutno vodi žustra rasprava o standardizaciji tog formata. U nekom od narednih brojeva očekujte detaljan tekst o tome.

Fondaciju za slobodan softver Evrope i mene kao člana tima čeka mnogo zanimljivih dešavanja, pre svega WIPO krajem septembra. To bi trebalo da bude izuzetno zanimljiv događaj. Nadam da ćete o sledećem IGF-u u Brazilu čitati za nekoliko meseci.



# TeX, LaTeX i prijatelji (drugi deo)

U nastavku teksta o (La)TeX programima predmet interesovanja je integracija kompletne teTeX instalacije i pomoćnih aplikacija u okviru jedinstvenog radnog okruženja KILE.

Prilikom rada sa (La)TeX-om svaki korisnik prolazi kroz nekoliko tipičnih faza na putu koji vodi do, kako je to opšte poznato, tipografski precizno složenog dokumenta. Redosled aktivnosti je obično sledeći: priprema ulaznih fajlova (sa pratećom sintaksom) kakvim editorom, provera pravopisa samog teksta, kompajliranje dokumenta, kontrola poruka o greškama i ispravljanja grešaka (ima ih skoro uvek) i ponovnog kompajliranja. Kada kompajliranje prođe bez grešaka sledi vizuelna kontrola dobijenog dokumenta i, ako je potrebno, nezнатна korekcija grafičkih i tekstualnih komponenti (npr. fino podešavanje položaja neke slike, popravka preloma teksta unutar tabele...), i ponovno kompajliranje. Kada je sve i na svakoj stranici na svom mestu, dokument se zavisno od potreba konačno štampa, ili prevodi u pogodan elektronski format nekim od DVI, Postscript ili PDF prevodilaca.

Uzimajući u obzir da se sve to radi konzolnim programima, ceo proces može da deluje zamorno i ponavljujuće. Da vrhunski štamparski kvalitet dobijenih dokumenata nije bio vredan tolikog truda

danas verovatno niko ne bi govorio o slavnoj istoriji TeX-a iz vremena kada je rad iz terminal-prozora bio jedino sredstvo komunikacije sa programom. Ipak, bolji dani po pitanju produktivnosti i onoga što nazivamo udobnost u radu došli su iz nekoliko uspešnih pokušaja da se u X-grafičkom okruženju za UNIX/Linux operativne sisteme integriru sve faze kompajliranja (La)TeX dokumenata.

Softverski Darwinizam (na sceni ostaju oni programi bez kojih se stvarno ne može) učinio je svoje i, uz izuzetke kao što su TeXmaker ili TeXmacs, ogromna većina TeX korisnika danas koristi KILE (KDE Integrated LaTeX Editor) čija je aktuelna verzija 1.9.3. Ovu vrstu programa u žargonu nazivamo "(La)TeX editorima", ali njihove mogućnosti nisu posvećene samo radu sa tekstrom, već je reč o kompleksnim radnim okruženjima koja centralizuju pristup svim funkcijama TeX kompajlera, DVI prevodioca i drugih pratećih programa, kao i dokumentaciji (bez koje se ovde stvarno ne može). Kada treba izabrati osnovno radno okruženje za (La)TeX, KILE ima jasnú prednost u odnosu na sve ostale programe, jer nudi najkompletniji i za korišćenje lak korisnički interfejs. Onima koji TeX i LaTeX koriste na dva operativna sistema od značaja može biti što TeXmaker postoji u verziji i za MS Windows, a njegov interfejs, iako "spartanski", vizuelno je sličan KILE-u.



Na Debian Linux-ima, najlakši put do instalacije KILE i TeXmaker-a iz \*.deb paketa (sa instalacionog diska ili iz neke od aktivnih arhiva iz /etc/apt/sources.list fajla) ide preko apt-get programa:

```
% sudo apt-get install kile
% sudo apt-get install texmaker
```

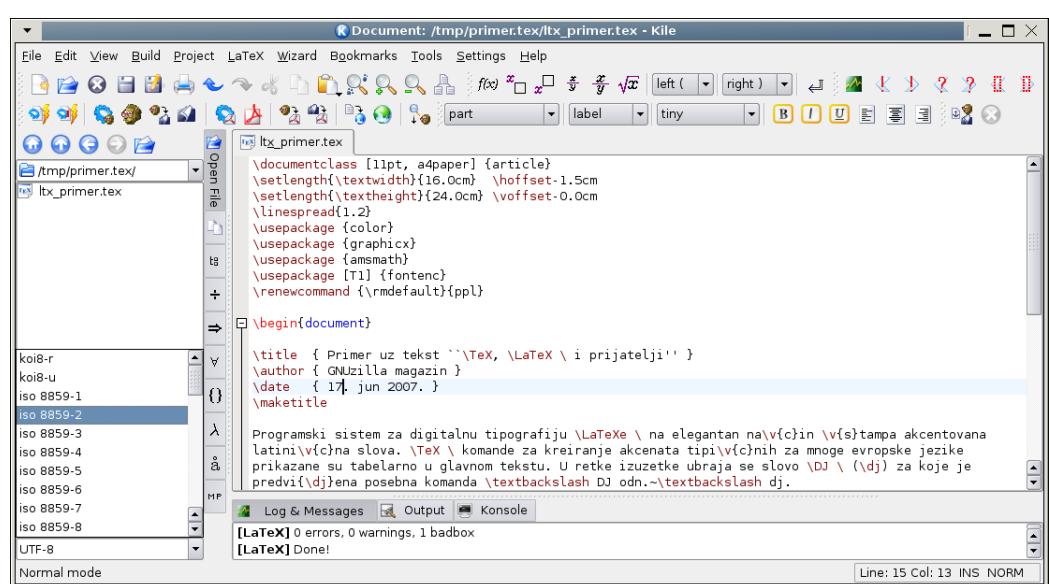
Alternativni načini su preuzimanje gotovih binarnih programa sa matičnih web stranica i korišćenje instalacionih skripti koje stižu uz njih, ili, kao poslednje sredstvo, kompajliranje izvornog kôda.

## Prvi utisak

KILE je potpuno funkcionalno radno okruženje koje je upotrebljivo već nakon prvog pokretanja. Zato što je toliko dobro integrisan sa teTeX distribucijom deluje kao da je oduvek njen sastavni deo. Najveći deo radnog prostora KILE okruženja pripada editoru u kome se priprema ulazni fajl za (La)TeX kompajler. Odmah ispod editora je prostor rezervisan za informacije koje će u toku rada pružati aplikacije pokrenute od strane KILE-a (kompajleri, DVI alati, help sistem), kao i shell konzola za direktnu komunikaciju sa operativnim sistemom.

Na levoj strani je višenamenski prozor čiji se sadržaj menja izborom jedne od vertikalno poređanih ikonica. Jedna od funkcija je prikaz svih fajlova koji

su deo projekta (kod izuzetno obimnih dela svrsishodno je razdvojiti materijal u nekoliko manjih fajlova sa kojima je lakše raditi zasebno), a u donjem levom uglu je tada dostupna i kontrola za kodni raspored. Većina ikonica služi za odabir matematičkih simbola kojih ovde ime nekoliko stotina i za koje će KILE uneti odgovarajuću službenu reč u sam dokument. Nekoliko grana menija "LaTeX" dodatno se bavi matematičkim okruženjima onako kako su definisana AMS standardom, čime je obuhvaćeno skoro sve što može ikada da zatreba kada je matematika u pitanju.



Vratimo se za trenutak do poslednje ikonice u opisanom nizu, koja je od suštinske važnosti svima koji žele da kreiraju grafičke elemente dokumenata direktnim unosom Postscript odn. Metapost komandi u LaTeX ulazni fajl (umesto statičkih \*.eps fajlova). U Metapost sekciji, KILE će u abecednom nizu izlistati sve komande koje su onda, kao što je slučaj i sa matematičkim simbolima, samo jedan klik mišem daleko od unosa u fajl, a mogućnosti koje se ovim putem otvaraju su nebrojene. Svako ko

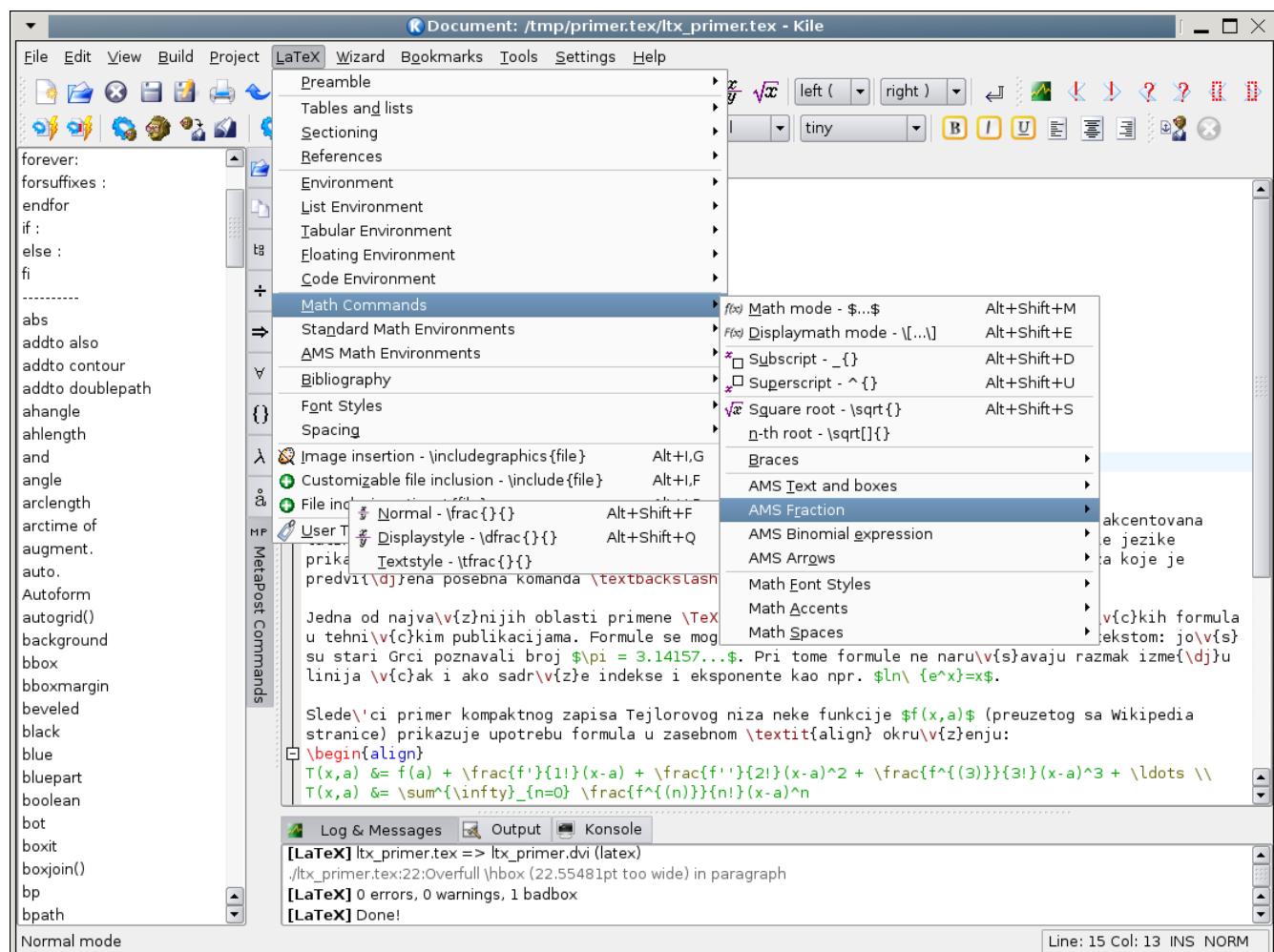


je upoznat sa kolekcijom makro-paketa "pstricks" zna kako i koliko se dobre grafike može dobiti od Postscript-a u tandemu sa LaTeX kompjajlerom i korisno je zato imati KILE da podseti na one najređe korišćene (ili najteže za pamćenje?) komande.

Na vrhu radnog prostora je, naravno, glavni sistem menija i paleta sa alatima (toolbar ikonice) koje delimično podsećaju na one kod tradicionalnih procesora za obradu teksta. Većina ovih kontrola služi za pozivanje eksternih programa kojima je potrebno izvršiti određenu akciju na aktivnom LaTeX dokumentu i mnoge je moguće naknadno podesiti preko opcija do kojih se dolazi iz menija

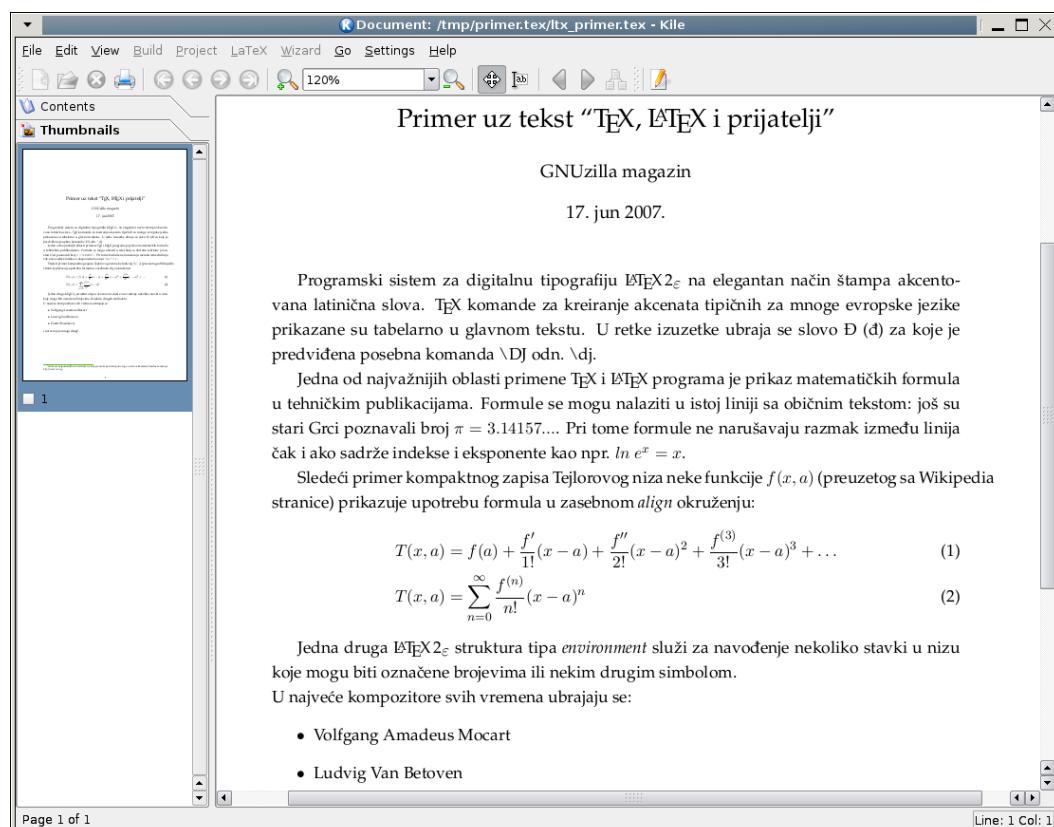
"Settings-Configure Kile". Svi važniji DVI alati i prevodioci u Postscript/PDF formate opisani u prethodnom tekstu (GNUzilla #30-31) imaju tako odgovarajuću ikonicu sa kojom se mogu direktno aktivirati jednim klikom.

Bez sumnje, najvažnije i najčešće korišćeni su oni za kompjajliranje LaTeX fajlova, pregled dobijenih DVI fokumenata i njihovo štampanje i prevođenje u druge elektronske formate, što je takođe sadržano u meniju "Build". "QuickBuild" opcija objedinjuje ceo proces od kompjajliranja do prikaza dobijenog dokumenta pri čemu je svaku fazu moguće i dalje sprovesti pojedinačno, dok "QuickPreview" služi za brz pregled samo određenih (rekompajliranih)



delova dokumenata u kojima je učinjena neka izmena. Nije izostavljen ni program latex2html koji će, nakon uspešno obavljenog posla od strane LaTeX kompjajlera, celu publikaciju verodostojno prevesti u HTML format, što se može odmah proveriti u "Preview-modu" samog KILE-a ,ili programima poput Konqueror-a i Firefox-a.

Ako su u toku kompjajliranja prijavljene greške u ulaznom fajlu, za skokove do onih linija u kojima su greške detektovane od koristi je skup kontrola koje podsećaju na dugmad kakvog multimedijalnog programa. Kada govorimo o ovim fundamentalnim



programima i samim kompjajlerima u okviru teTeX distribucije, jedna posebno korisna opcija koju ima KILE nalazi se u meniju "Settings-System check" i služi za proveru ispravnosti instalirane teTeX distribucije. Treba je pokrenuti odmah po

(re)instalaciji programa i proveriti rezultate testova; ukoliko je sve ispravno instalirano i konfigurisano, korisnik će pročitati statusni izveštaj o tome da su svi programi uspešno prošli test.

Dijalog "Configure Kile-Build" otkriva, kao što je već rečeno, da iza svake ikonice stoji link do odgovarajućeg programa iz teTeX distribucije. Za neke namene postoji više od jednog programa koji obavlja zadatku i omogućeno je da se naknadno izabere program prema korisnikovom zahtevu. Na primer, za pregled DVI i PDF fajlova Kile napušta osnovni "editorski" izgled i, unutar svog prozora, uključuje KDVI ili KPDF program (za povratak u editorski izgled pojavljuje se ikonica "Editor view"), ali se postavke mogu promeniti i fajlovi otvoriti drugim programima kao što su Xdvi(k), Xpdf, gv ili Acrobat Reader.

## KILE kao editor

KILE editor definitivno spada u kategoriju najboljih "programerskih", prilično mu je teško naći mane a brojne sitne (i krupnije) prednosti u

radu sa njim vremenom osvoje svakog (La)TeX korisnika. Korisnik na raspolaganju ima brojne načine da manipuliše tekstrom i sređuje polazni LaTeX fajl. Sintaksa (La)TeX kompjajlera je



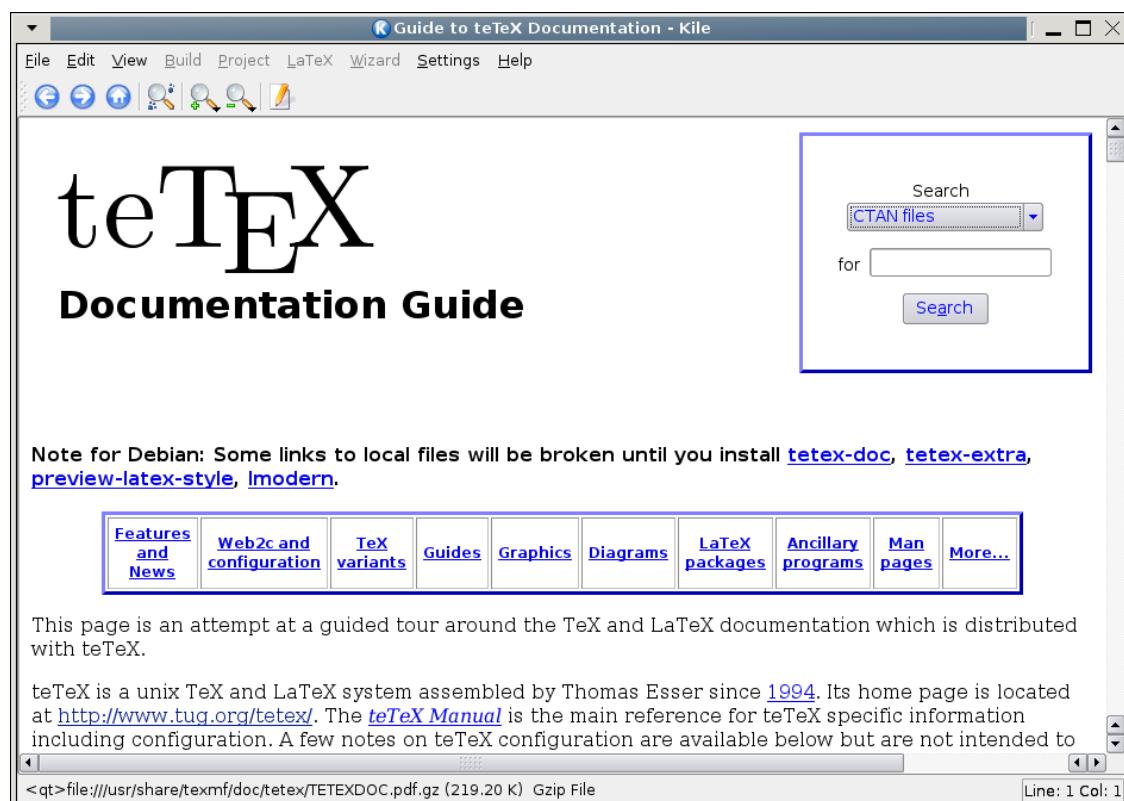
tradicionalno istaknuta "u koloru" u odnosu na tekstualni sadržaj. Govoreći o sintaksi, ono što zadržava je da nije podržan samo LaTeX, već se u meniju "Tools-Highlighting" nalazi lista od stotinak (!) programskih i simboličkih jezika (C, Perl, HTML, Matlab...) koje editor prepozna, a koliko to olakšava pripremu složenijih tehničkih publikacija koje sadrže kôd iz raznih izvora nije potrebno previše isticati.

Još jedna oblast u kojoj KILE briljira je i integrirani sistem za pomoć u radu. Kada je potrebno uštedeti vreme u potrazi za preciznim formatom određene komande, KILE editor pomaže direktno na dva načina: komandu je moguće upisati u fajl direktno iz menija "LaTeX" ili je dovoljno samo u editoru početi sa kucanjem službene reči iza znaka \ i već nakon nekoliko unetih slova na pratećem meniju će

se pojaviti dostupne komande koje se klikom mišem ispisuju na trenutnoj poziciji cursora. Treći (zaobilazni) način je potraga za opisom komande u teTeX i LaTeX dokumentaciji do koje se stiže menijem "Help-teTeX Documentation-teTeX Guide" i "teTeX doc". Ovo su linkovi ka fajlovima "newhelpindex.html" i "index.html" u direktorijumu /usr/share/texmf/doc dok je iza opcije "Help-LaTeX Reference" kompletan lista svih LaTeX komandi koja dolazi sa KILE-om (za podešavanja ovih linkova služi dijalog do koga se stiže menijem "Settings-Configure Kile-Help").

Editorske funkcije obuhvataju i upotrebu projektnih šabloni i čarobnjaka. Na početku svakog novog projekta sa KILE-om se dodatno štedi vreme i trud upotrebo Čarobnjaka za ciljnu "projektnu" publikaciju (članak, knjiga, report ili pismo). Tako

se odmah postavlja okvirna struktura LaTeX dokumenta koju korisnik kasnije može prilagođavati po želji i u kojoj je jednostavnije uneti tekstualni ili grafički materijal u predviđene delove publikacije. Analogno tome, u ulazni fajl mogu da se postave i predefinisani okviri raznih LaTeX okruženja (tabele, nizovi) kojih obično ima dosta u



tehničkim publikacijama. Još jedan programerski detalj je i vertikalna linija sa graničnicima koja prati tekst sa leve strane, a služi da obeleži početak i kraj "environment" blokova u (La)TeX fajlu, što olakšava praćenje teksta i pripadnost delova dokumenta određenim celinama. Postoji opcija da u prostoru pored ove linije, radi povećane preglednosti, KILE ispisuje brojeve linija ulaznog fajla.

Editor ne bi zasluživao najviše ocene da nema i dobro rešen sistem provere ispravnosti pravopisa (spelling). I ovde KILE uspešno integriše program koji koriste i druge UNIX/Linux aplikacije: GNU Aspell. Kada je instaliran, u istom onom dijalogu za podešavanja treba ga postaviti kao aktivni spell-checker (on se naravno može koristiti i samostalno bez KILE-a), a posao editora je onda da, zahvaljujući ugrađenoj bazi (La)TeX službenih reči, izdvoji "običan" tekst i prosledi ga Aspell-u na proveru - što u praksi funkcioniše sasvim brzo.

## Kao zaključak

Tako stižemo do kraja ovog mini-prikaza programa KILE. Kroz višegodišnju eksploraciju od strane korisnika svih nivoa znanja, ovaj program je (kao uostalom i sami TeX kompjajleri) vremenom dostigao izuzetno visok nivo stabilnosti i pouzdanosti u radu. Integracija čitave gomile konzolnih programa iz teTeX distribucije toliko je uspela da se u praktičnom radu sa TeX i LaTeX dokumentima lako zaboravlja koliko je nekada to sve bilo mnogo napornije. Otkrivanje brojnih finesa

TeX i LaTeX makro jezika bez kojih nema tipografski precizno uređenog dokumenta sa KILE-om je sada brže i daleko zabavnije.

Autor Pascal Brachet i grupa programera koja je nastavila njegovo delo mogu biti ponosni na svoj rad: KILE je zbog svog nesumnjivog kvaliteta i pomoći koju pruža u radu, brojne korisničke "baze" i društvenog značaja koji je stečen u okviru zajednice slobodnog softvera, zvanični deo KDE grafičkog okruženja i nalazi se na instalacionom disku svake uglednije UNIX/Linux distribucije. U širem kontekstu, pored povećanja produktivnosti, KILE efektivno služi i kao odlično sredstvo za otkrivanje mehanizma rada kompletne teTeX distribucije, ali i za praktično upoznavanje sa METAPOST komandama i Postscript jezikom kada je to potrebno. I ne samo to, ako se broj novih korisnika koji daju šansu teTeX distribuciji povećava iz godine u godinu, deo zasluga mora da pripada i KILE-u koji je više nego ijedan drugi program uradio na omasovljenju LaTeX-a.

## Korisne adrese:

<http://kile.sourceforge.net/>  
<http://www.xmlmath.net/texmaker/>  
<http://www.texmacs.org/>  
<http://aspell.net/>





# OpenSSH chroot paranoja

**CHROOT** je neverovatno korisna mogućnost baratanja procesima kojima ne verujete.

Poenta CHROOT-a je da program kojem izmenite root ne može da pristupa datotekama izvan direktorijuma koji ste mu postavili kao root. Šta to znači za OpenSSH? Zamislite mogućnost da svojim korisnicima dajete SSH pristup serveru, a sa druge strane oni nikako ne mogu da izađu iz određenog direktorijuma koji ste im postavili kao root. Zvuči korisno, zar ne?

## FreeBSD CHROOT

Sve novije verzije OpenSSH dozvoljavaju tako nešto. Ovaj tekst će kasnije biti upotrebljen i za objašnjenje procedure na OpenBSD sistemima pošto su razlike u proceduri za nijansu drukčije. Prvo ćemo zameniti sistemski SSH server onim koji možete naći pod:

/usr/ports/security/openssh-portable/

U pitanju je port verzija OpenSSH servera koji možete naći kod OpenBSD-a. Lično uvek koristim tu verziju. Kada počnete instalaciju, dobićete mogućnost da podesite malo taj OpenSSH. Ukoliko instalacija odmah počne bez ikakvih ponuđenih opcija (desi se i to ponekad), sve što je potrebno da uradite je da je prekinete i ukucate komandu:

**make config**

Stavka na listi koja nas zanima je OPENSSH\_CHROOT. Onda se vratite starom dobrom make install clean i to je to. Sada je potrebno da ubijete sistemski SSH i da malo izmenite /etc/rc.conf:

```
sshd_enable="NO" # OpenSSH server
openssh_enable="YES" # OpenBSD OpenSSH-
# portable
```

Sada će se pri pokretanju sistema startovati OpenBSD verzija OpenSSH servera. Sada to sve radi... ili ne. Zanimljivo je kako je teško doći do tačne informacije šta dalje.

OpenSSH koji se kompajlira sa OPENSSH\_CHROOT zakrpom čita putanju do home DIR malo drukčije. Tačnije, čita ".." u putanji tako što je za njega ona / . Dakle, ako je putanja do korisničkog home DIR recimo ovako nešto:

/home/.jail/home/user

kada se korisnik uloguje na sistem i kuca "cd /" neće dobiti pravu root particiju, već /jail i neće moći iz nje da izađe. Problem nastaje što tada korisnik nema gotovo ništa od komandi... tačnije ne može ni da uđe na sistem pošto nema ni jedan shell. Ono "/bin/csh" u njegovim podacima sada neće



imati smisla. Napravimo mu onda "zatvor" koji ima neke od komandi.

```
cd /home/jail  
mkdir bin lib etc  
cp /bin/csh bin/
```

Vodite računa da programi i komande koje kopirate u "/bin" imaju i sve potrebne biblioteke. To ćete proveriti tako što ćete kucati:

```
ldd /home/jail/bin/csh
```

Dobićete nešto ovako:

```
/bin/csh:  
libncurses.so.6 => /lib/libncurses.so.6  
(0x280bd000)  
 libcrypt.so.3 => /lib/libcrypt.so.3  
(0x280fc000)  
 libc.so.6 => /lib/libc.so.6 (0x28114000)
```

Aha, dakle potrebne su nam i neke biblioteke. Dobro, iskopirajte ih sve u naš "jailovan" "/lib/" direktorijum. Sada će sve raditi kako treba. Šta se sve valja naći u "bin" direktorijum? To zavisi od vas. Ako korisniku date samo csh, neće moći da radi ništa do da se uloguje na sistem. Korisno je dati mu komande: cd, ls, cp, mv, rm... odlučite već sami, ovo je samo predlog.

I to je to. Kada vaši korisnici uđu na system, najdalje što će moći da odu jeste /jail. Ukoliko već imate korisnike koje želite da smestite u kavez:

```
chpass username
```

te izmenite samo putanju do /home/ direktorijuma.

Putanju do shell-a ne dirajte. I to je to.

Ovo ima smisla samo ako je korisnik na sistem ušao preko SSH veze. Ukoliko ima fizički pristup mašini, onda chroot ne radi.

## OpenBSD CHROOT

OpenBSD zahteva za nijansu drukčije korake. Iako su rekli da je zakrpa koja omogućava chroot ubaćena, to nije tačno zato što čitanje "." u putanji ne radi dok sami ne dodate zakrpu koja sledi. No, to nije teško. Prepostavimo da imate najnoviji OpenBSD (4.1). Vreme je da stavimo novu verziju OpenSSH-a na njega. Svoj paket možete da nađete na <http://www.openssh.org/openbsd.html> Tamo ćete naći i uputstvo koje kaže sledeće:

```
cd /usr/src/usr.bin  
tar xvzf .../openssh-4.6.tar.gz  
cd ssh  
make obj  
make cleandir  
make depend  
make  
make install
```

I dodajte ispred funkcije do\_setusercontext sledeći kod:

```
/* do chroot */  
void  
do_chroot(struct passwd *pw){  
    char *user_dir;  
    char *new_root;  
    user_dir = xstrdup(pw->pw_dir);  
    new_root = user_dir + 1;  
    while((new_root = strchr(new_root, '.')) \br/>        != NULL) {  
        new_root--;  
        if(strncmp(new_root, "./", 3) == 0) {  
            *new_root = '\0';
```



```
new_root += 2;
if(chroot(user_dir) != 0)
    fatal("Couldn't chroot to user \
          directory %s", user_dir);
pw->pw_dir = new_root;
break;
}
new_root += 2;
}
}
/* do_chroot */
```

Zatim dodajte:

```
/* Set login name, uid, gid, and groups. */
void
do_setusercontext(struct passwd *pw)
{
/* OVO DODAJETE */
do_chroot(pw);
/* OVO DODAJETE */
if (getuid() == 0 || geteuid() == 0) {
#endif HAVE_LOGIN_CAP
```

Naznačio sam šta tačno dodajete. Ono ispred i iznad mog komentara je tu da lakše nađete tačnu lokaciju za dodatnu funkciju.

I sad se vratite koracima za instalaciju OpenSSH-a. Sve bi trebalo da prođe OK. Restartujete OpenSSH server, a ostatak je isti kao kod FreeBSD-a.





Piše: Aleksandar Urošević

dev.null@urosevic.net

# GIMP: Animirani GIF

Ko voli da surfuje netom, susreo se sa animiranim reklamama (banerima) na raznim stranicama. Iako umeju da izgledaju fascinantno, takođe mogu da odaju utisak kako ih je veoma teško napraviti. Ali, nije baš tako. Potrebni su GIMP, ideja, malo vremena i već sledećeg trenutka animacija je tu. Veoma je lako, pokazaću vam kako ;)

## Struktura animiranog GIF-a

Animirani GIF je bitmapirana slika sastavljena iz slajdova (frejmova) koje čine crteži u paleti od najviše 256 boja (dakle, u indeksnoj paleti boja). U GIMP-ovom panelu *Layers* svaki frejm animiranog GIF-a predstavljen je pojedinačnim slojevima poređanim od prvog frejma na dnu liste do poslednjeg na vrhu liste slojeva.

Ako već gotov animirani GIF otvorite u GIMP-u, primetićete da svaki sloj ima naziv u formatu „Frame 1 (100ms) (combine)“ ili „Frame 1 (100ms) (replace)“.

Jasno je da prvi deo naziva „Frame 1“ nema neku posebnu ulogu u samoj animaciji, osim što predstavlja vizuelnu oznaku sloja u listi slojeva. Međutim, sledeći deo – „100ms“, predstavlja jednu od bitnijih stavki u animaciji – određuje period (u

milisekundama) za koji će taj frejm biti prikazan u toku animacije. Verovatno naslućujete da u GIF animaciji svaki frejm ne mora da ima isto vreme prikazivanja, za razliku od klasičnih video formata (XviD, recimo). Ipak, zbog samog sistema renderovanja, nije moguće primetiti razliku između frejma od 1 i 10 ms.

Poslednji deo naziva „combine“, odn. „replace“ označava način smene frejmova. Kako i sam naziv govori, „combine“ kaže interpretoru GIF animacije da sadržaj frejma treba da se **sjedini** sa prethodno prikazanim frejmom. Ovako se omogućava da frejm ne sadrži celu kompoziciju, tj. pozadinu prethodnog frejma pored izmene za taj frejm, već samo razliku piksela koji se ne pojavljuju na prethodnom frejmu. Na ovaj način znatno se smanjuje ukupna veličina krajnje GIF datoteke, što kod kompleksnijih animacija može iznositi i na desetine KB. Za razliku od njega, „replace“ govori da frejm treba da **zameni** prethodni, što znači da on sadrži kompletну sliku, a ne samo razliku u odnosu na prethodni frejm. Ujedno pre prikazivanja tog, prethodni frejm mora da se sakrije u toku animacije. Po pravilu, ovakva vrsta animiranog GIF-a može da bude primetno veća od animacije sa kombinovanim frejmovima.

## Reč-dve o GIMP-u

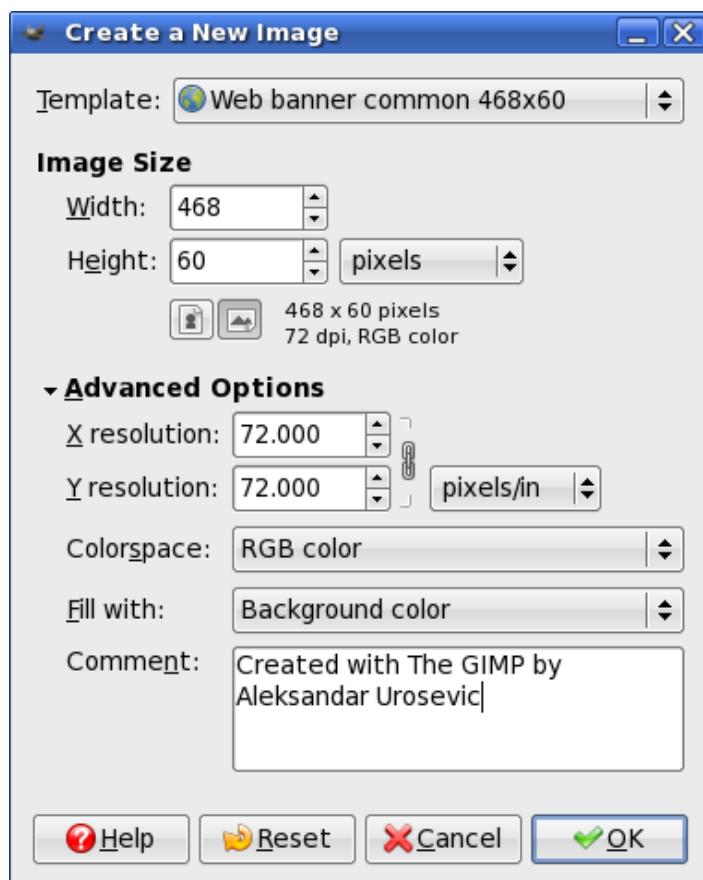
Na početku života „GNUzille“ pisao sam o istoriji i razvoju GIMP-a, ali nije na odmet ponoviti šta ovaj



program radi. Reč je o naprednom slobodnom softveru za uređivanje bitmapirane gafike. Nije najsrećnije rešenje za profesionalnu primenu (npr. za DTP), ali je zato pobednik kada je reč o web grafici. Neki autori već su opisivali razne alate i akcije koji se nalaze u GIMP-u, a ja vam ovoga puta pokazujem kako se on može iskoristiti za pravljenje efektnih animiranih GIF banera.

## Šablonski baneri

Pre nego što počnete, u glavi ili na papiru treba da imate koncepciju kako baner treba da izgleda. Ja sam zamislio da na desnoj strani stoji deo lica „GNUzilla“ maskote (koja još uvek nema zvanično ime, ali je zovemo Milica) i u toku animacije namiguje jednim okom (onim koje gleda u posmatrača), dok se sa leve strane smenjuje tekst sa

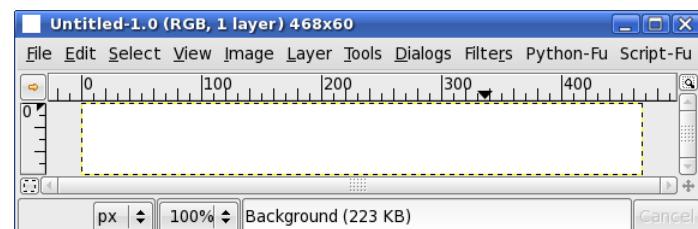


kratkim pauzama, dovoljno dugim da se pročita prikazana poruka.

## Zagrevanje

Za početak pokrenite GIMP na uobičajen način (ako do sada niste naučili kako to da uradite, prvo to naučite, a onda nastavite da čitate ovo uputstvo). Iz menija *File* izaberite opciju *New...* (prečica *Ctrl+N*) i pojaviće se dijalog za kreiranje novog dokumenta. Iz padajuće liste *Template* treba izabrati predefinisanu stavku *Web common banner 468x60*, ili ručno uneti željene dimenzije banera, a potom kliknuti na dugme *OK*. U ovom uputstvu koristio sam dimenzije najčešće viđenih banera na Netu.

Otvorio se prazan dokument pomenutih dimenzija.



## Maskota

Već pripremljeni deo lica „GNUzilla“ maskote ubacio sam kao novi sloj u novonapravljeni dokument sa belom pozadinom. Selektovao sam deo maskote sa slike otvorene u GIMP-u, iskopirao selekciju u *clipboard* (prečica *Ctrl+C*), prešao u dokument za baner i umetnuo sadržaj *clipboarda* (prečica *Ctrl+V*). Na ovaj način napravljena je plutajuća selekcija, pa sam iz menija *Layer* izabrao stavku *New Layer*, čime je plutajuća selekcija pretvorena u novi sloj. Umetnuti detalj pomerio sam u desnu stranu.





Kako je detalj koji sam ubacio imao transparentnu pozadinu i providnu senku, a GIF u indeksnoj paleti ne omogućava fine providne prelive (*alfa blending*) kao što to omogućava PNG format, odlučio sam da maskotu sjedinim sa belom osnovom, pa sam u dijalogu *Layers* kliknuo desnim tasterom miša na sloj sa maskotom i iz kontekstnog menija izabrao stavku *Merge Down*.



Sloj „Background“ sakrio sam klikom na indikator prikaza sloja predstavljenog ikonicom oka sa leve strane stavke sloja u listi u dijalogu *Layers*.



## Poruke

Zatim sam kreirao slojeve sa tekstualnim porukama. Napominjem da svaki put kada se na površinu platna dokumenta klikne dok je aktivna alatka *Add text to image* (prečica T), GIMP kreira novi sloj na kome je omogućeno kucanje teksta. Vrsta, stil, veličina i karakteristike fonta određuju se u dijalogu *Tool Options*, najbolje pre nego što se klikne na površinu dokumenta. Time je omogućeno da se što preciznije odredi mesto od



koga će započeti ispis teksta, imajući u vidu da je mesto klika gornji levi ugao budućeg polja za tekst.

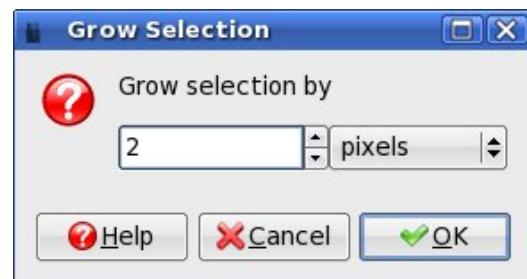
Kliknuo sam pomenutim alatom na površinu dokumenta i fontom *Liberation Sans Bold* veličine 58 px ispisao „GNUzilla“. Uključio sam još i opcije *Hinting*, *Force auto-hinter* i *Antialiasing* na paleti *Tool Options*, kako bi tekst imao umekšane ivice.



Da bi umekšane ivice ostale i posle prebacivanja u indeksnu paletu boja, dodao sam belu pozadinu za ovaj tekst na sledeći način: desnim tasterom miša kliknuo sam na sloj „GNUzilla“ u dijalogu *Layers* i iz kontekstnog menija izabrao stavku *Alpha to Selection*.



Pošto je tekst selektovan, iz menija *Select* odabrao sam opciju *Grow...* i postavio vrednost na 2 px.



Na ovaj način selekcija je proširena za 2 px.



Prešao sam na donji sloj tasterom *Page Down*, iz menija *Layer* izabrao stavku *New Layer...* i napravio



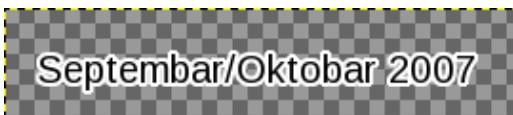
transparentni sloj. Na novom sloju kreirao sam pozadinu teksta „GNUzilla“ popunjavanjem selekcije bojom pozadine, tj. belom bojom (prečica Ctrl + tačka), i posle toga ukinuo selekciju kombinacijom tastera Ctrl+Shift+A i spojio sloj „GNUzilla“ sa slojem koji sadrži belu pozadinu, te ovako dobijeni sloj nazvao „GNUzilla“ (napominjem da spajanjem više slojeva naziv ciljnog sloja zadržava naziv sloja koji se nalazi na dnu grupe sjedinjenih slojeva).



Isključio sam vidljivost sloja „GNUzilla“. Drugi tekstualni sloj sa tekstrom „Septembar/Oktobar 2007“ ispisao sam fontom *Liberation Sans* veličine 22 px.



Kao i za prethodni sloj, dodao sam belu pozadinu tekstu sa selekcijom širom za 2 px od osnovne širine teksta.



Kada se uključi prikaz prethodnog tekstualnog sloja, evidentno je da se delovi teksta, koji inače ne treba da se vide – ipak vide.



Zato pravim selekciju u obliku sloja „GNUzilla“ tako što desnim tasterom miša u dijalogu *Layers* kliknem na taj sloj i iz kontekstnog menija izaberem stavku

*Alpha to Selection*. Potom pravim novi sloj izborom opcije *New Layer...* iz menija *Layer* i na njemu selekciju popunjavam belom bojom (prečica Ctrl + tačka), ukidam selekciju (prečica Ctrl+Shift+A) i gornji sloj spajam sa ovim slojem (opcija *Merge Down* iz kontekstnog menija dobijenog desnim klikom miša na sloj u dijalogu *Layers*).



Fontom *Liberation Sans Bold* veličine 30 px ispisao sam tekst „GIMP radionica“. Fontom *Liberation Sans*, takođe veličine 30 px, ispisao sam „Animirani GIF“, a potom pozicionirao ova dva sloja, pošto će oni predstavljati jednu dopunjenu celinu, i spojio ih opcijom *Merge Down* iz kontekstnog menija dijaloga *Layers*.



Na ova dva sloja takođe sam dodao belu pozadinu sa maskom za sloj „Septembar/Oktobar 2007“.

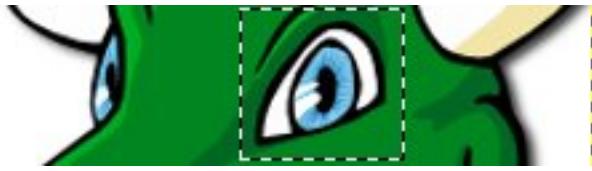


### Mig na jedno oko

Kako bih dodao malo živosti na baner, realizovao sam u uvodu pomenuti detalj kada maskota namiguje okom kojim gleda u posmatrača.

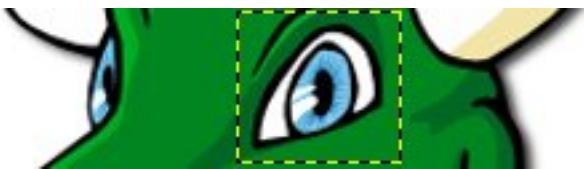
Izabrao sam sloj „Background“, a potom alatom za selekciju *Select rectangular regions* (prečica R) selektovao oko na kojem ću raditi animaciju.





Umnožio sam selektovanu površinu sistemom *Copy&Paste* i napravio novi sloj od plutajuće

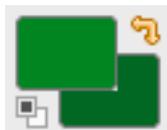
iz menija *Layer* i nazvao ga „kapak 1“. Na njemu sam četkicom (*Paint fuzzy brush strokes*, prečica P) iscrtao deo kapka svetlijom nijansom, a potom tasterom X postavio tamniju nijansu zelene boje za boju ispisa i dočrtao donju ivicu kapka. Pošto se radi o manjem delu slike, zumirao sam radnu površinu za obradu kako bih lakše crtao po njoj.



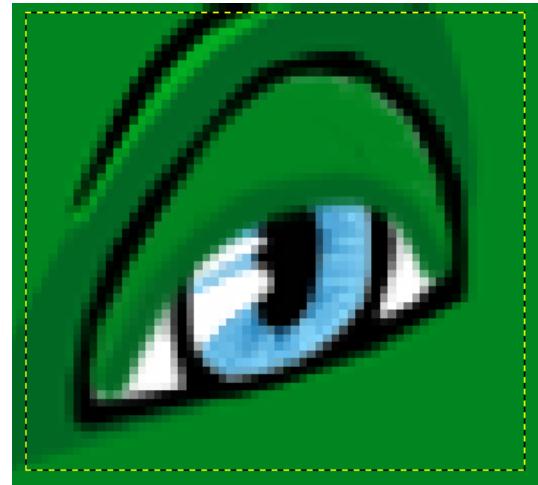
selekcije (opcija *New Layer...* iz menija *Layer*). Ovaj sloj nazvao sam „kapak“.



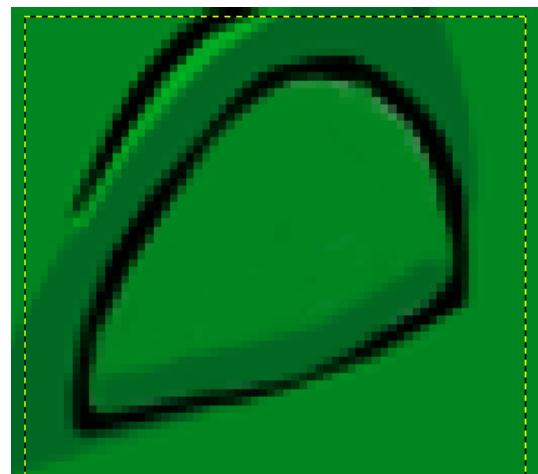
Pošto kapak koji će prekrivati oko u tri prolaza treba da ima dve nijanse zelene boje (radi dočaravanja senke), pipetom (*Pick colors from the image*, prečica O) kliknuo sam na tamniju nijansu zelene boje koja se nalazi odmah iznad ivice oka, čime je ta boja postavljena kao boja ispisa. Preokrenuo sam boje za ispis i pozadinu tasterom X, a onda kliknuo na površinu sa svetlijom nijansom zelene boje koja se nalazi iznad polja sa tamnjom nijansom. Na ovaj način postavio sam dve boje koje će koristiti za crtanje kapka.



Sloj „kapak“ umnožio sam opcijom *Duplicate Layer*



Umnožio sam ovaj sloj opcijom *Duplicate Layer* iz menija *Layer* i novi sloj nazvao „kapak 2“. Na isti način kao i u prethodnom koraku, nacrtao sam donji deo kapka, koji u potpunosti prekriva oko.



- |   |         |
|---|---------|
| • | kapak   |
| • | kapak 3 |
| • | kapak 2 |
| • | kapak 1 |



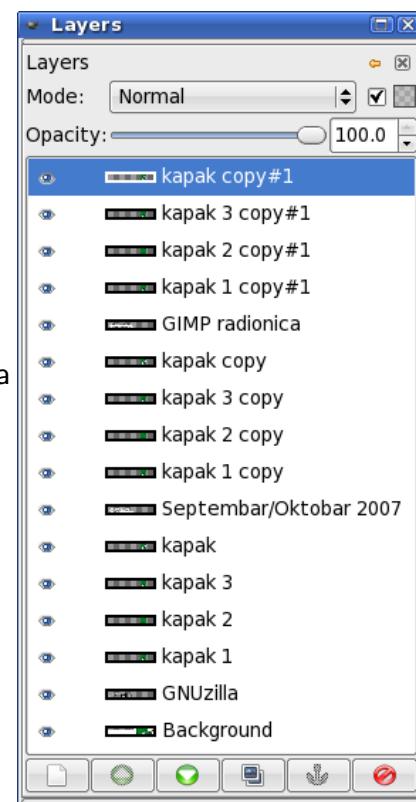
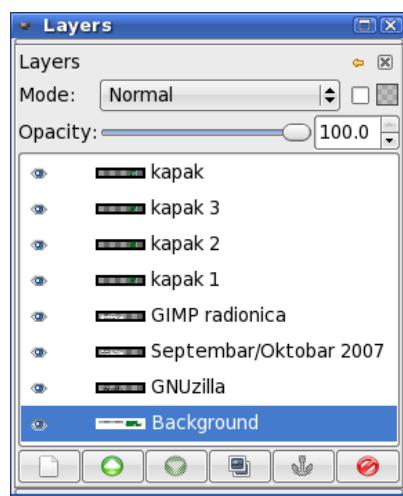
Radi simulacije podizanja kapka umnožio sam sloj „kapak 1“, novi sloj nazvao „kapak 3“ i postavio ga iznad sloja „kapak 2“. Sloj „kapak“ premestio sam iznad sloja „kapak 3“, da bi oko posle simulacije namigivanja bilo celo otvoreno.

### Planiranje frejmova za animaciju

Generalno, napravio sam osnovne frejmove za animaciju.

Usledilo je raspoređivanje osnovnih slojeva, i to: na dnu sloj „Background“ kao pozadina, sledi sloj „GNUzilla“, potom četiri sloja „kapak“ za animaciju miga, iznad sloj „Septembar/Oktobar 2007“ i na vrhu sloj „GIMP radionica“.

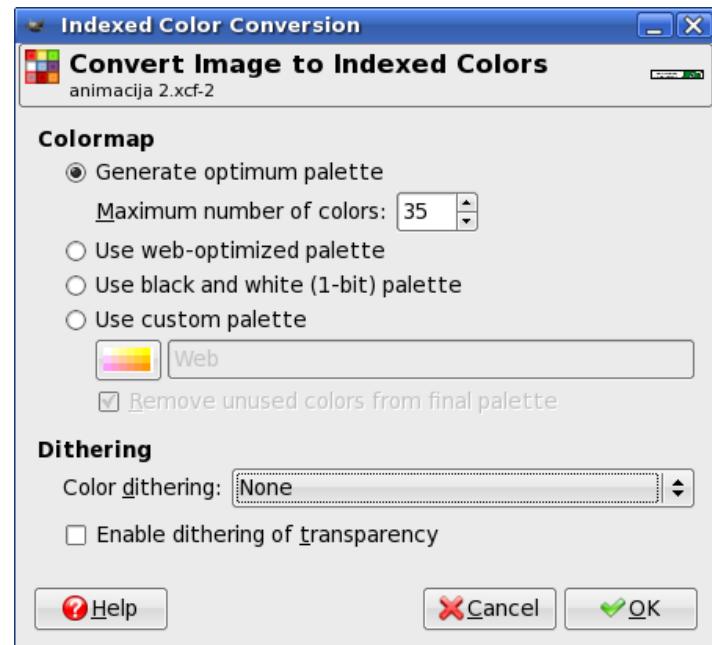
Da bih uneo još više živosti u celu priču, jer jedan mig ne čini konstantnu animaciju, umnožio sam četiri sloja „kapak“ i postavio prvu kopiju sa istim rasporedom iznad sloja „Septembar/Oktobar 2007“, a drugu kopiju iznad sloja „GIMP radionica“.



### Završni radovi

Kada su frejmovi pripremljeni za animaciju, ostaje još nekoliko koraka.

Prvi korak u pripremi materijala za izvoz u animirani GIF jeste pretvaranje kompozicije u indeksnu paletu boja. Što je manje boja (u svim frejmovima zajedno), to će konačni dokument imati manju veličinu u KB. Iz menija *Image* izabrao sam podmeni *Mode*, i sa njega stavku *Indexed...*, posle čega se otvorio dijalog za podešavanje parametara konverzije u indeksnu paletu boja. Za ovaj primer izabrao sam 35 boja u optimalnoj paleti. Bitna stavka je i to da sam isključio simulaciju preliva (*Dithering*) postavljanjem ove opcije na vrednost *None*.



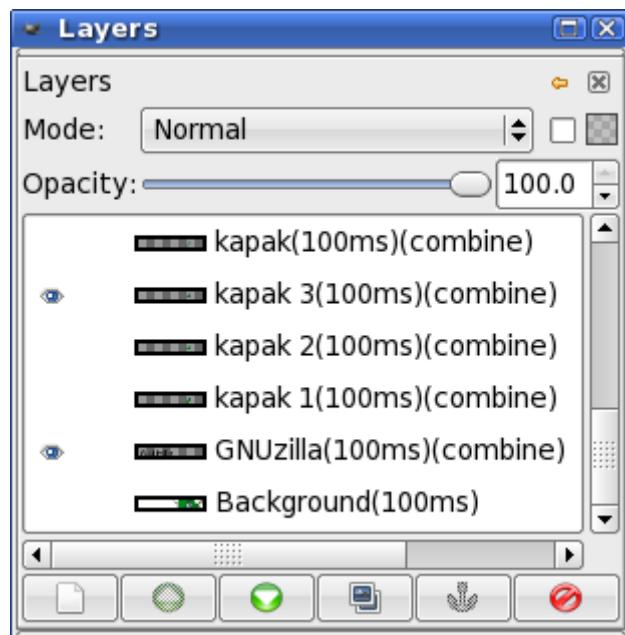
Sledeći korak je optimizacija svih slojeva. Pošto ću koristiti kombinovani režim pretapanja frejmova radi dobijanja što manjeg dokumenta, iz menija *Filters* i podmenija *Animation* izabrao sam stavku *Optimize (Difference)*. Na ovaj način precizno su uklonjeni svi



suvišni delovi (pikseli) na svim slojevima. Na slici koja sledi prikazani su optimizovani slojevi „GNUzilla“ i „kapak 3“.

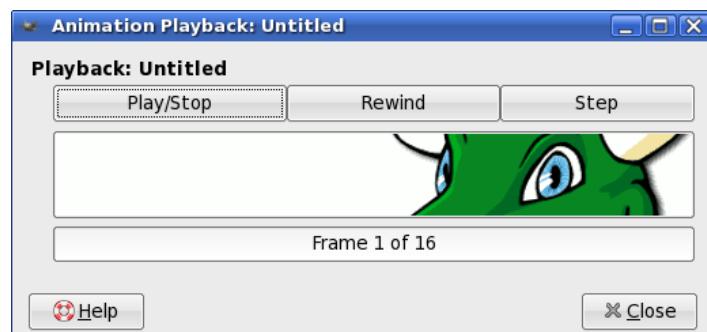


Pored optimizacije same slike, postavljeni su i početni parametri animacije za svaki sloj. Naime, naziv svakog sloja sada je u formatu „GNUzilla (100ms) (combine)“. Značenje stavki u zagradama neću ponavljati, jer sam o tome pisao na početku članka.



### Prepregled i otklanjanje nedostataka

Već u ovom momentu može se videti kako buduća animacija može da izgleda. Kažem „može“, zbog



toga što se dinamičnost animacije postiže promenom tajminga za frejmove. Player za reprodukciju animacije dobija se kada se iz menija *Filters* u podmeniju *Animation* izabere stavka *Playback...*

Ovde se pored uvida u tajming frejmova mogu uvideti i nedostaci. Na primer, ja sam prevideo da će prvi frejm biti bez isписаног naziva magazina „GNUzilla“, pa sam tu grešku ispravio spajanjem sloja „GNUzilla“ sa pozadinskim slojem „Background“.

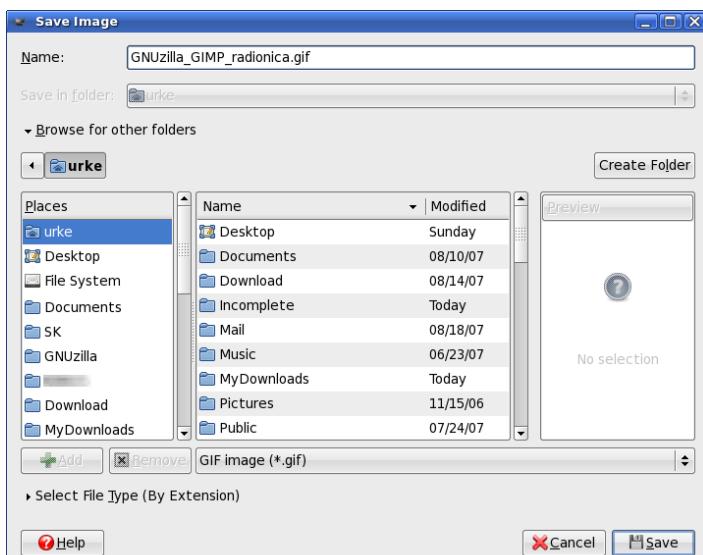
Sledeće što sam uradio jeste promena tajminga. Za svaki tekstualni frejm postavio sam trajanje na dve sekunde (2000 ms), osim za sloj „GNUzilla“, koji sam postavio na četiri sekunde (4000 ms). Frejmove za animaciju kapaka postavio sam na 50 ms, osim sloja „kapak 2“ i njegovih kopija koje sam ostavio na podrazumevanih 100 ms. Konačne postavke frejmova pre izvoza u animirani GIF izgledaju kao na donjoj slici.





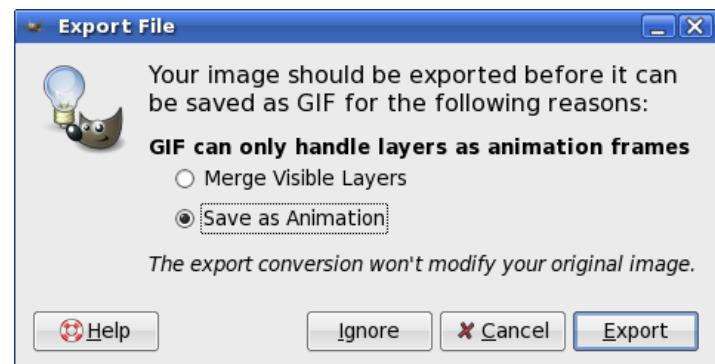
## Neka bude baner...

Preostao je još jedan, završni korak: izvoz u animirani GIF. Iz menija *File* izabrao sam stavku *Save As...* i u dijalogu *Save Image* upisao naziv



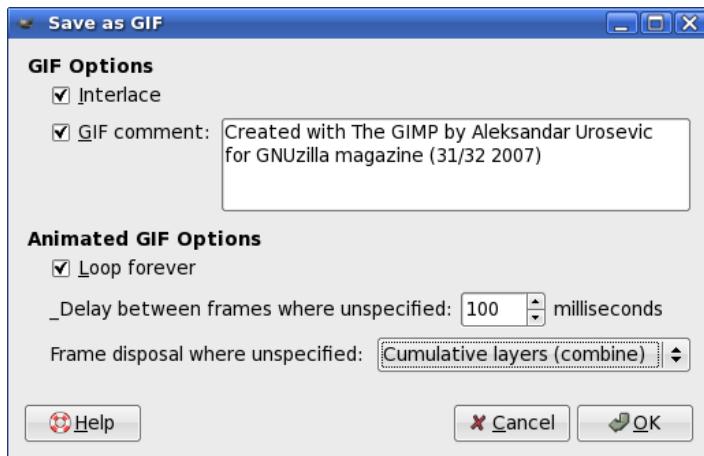
datoteke u kojoj će sačuvati animirani GIF sa ekstenzijom („*GNUzilla\_GIMP\_radionica.gif*“ u polju *Name*). Za ekstenziju sam izabrao *GIF Image* (\*.gif), mada ovo nije obavezno raditi, jer na osnovu ekstenzije upisane u polju *Name*, GIMP sam prepoznaje vrstu datoteke u kojoj će sačuvati dokument.

Kada se klikne na dugme *Save* (ili pritisne taster *Enter*), otvara se dijalog *Export File* u kome treba izabrati opciju *Save as Animation* i potom kliknuti na dugme *Export*.



Poslednji u nizu je dijalog *Save as GIF*, za određivanje parametara animacije. Ovde sam aktivirao opciju *Interlaced*, koja kod većih slika omogućava parcijalno renderovanje na ekranu. Polje *GIF comment* nije obavezno popuniti, ali je informativno. Aktivirao sam i opciju *Loop forever*, čime se GIF interpretetu nalaže da animaciju neprestano ponavlja, tj. da posle poslednjeg frejma ponovo prikaže prvi, i tako ukrug.





Pošto sam u GIMP-u već pripremio slojeve za izvoz u animirani GIF i zadao tajming i režime preklapanja frejmova, opcije *Delay between frames where unspecified* i *Frame disposal where unspecified* nisam posebno podešavao. Međutim, one su korisne prilikom pravljenja animacije od prethodno nepripremljenog GIMP dokumenta.

Konačna animirana GIF datoteka napravljena radi pisanja ovog uputstva teška je svega 13 KB, sastavljena je od 15 frejmova, a jedan „krug“ animacije traje 8,75 sekundi.



## Odjava i najava

Animirani baner iz ovog uputstva i neke druge koje sam napravio u GIMP-u možete videti na mom blogu na adresi <http://blog.urosevic.net> u kategoriji **GNUzilla**.

I naposletku, zašto statično kad može da se mrda i pomoću *GNU/Linux* alata.





# Vezano za uspeh KDE-a 4

**Zanimljivo je videti kako se ljudi zakače za „KDE 4: šarena laža – ili – revolucija“ priču u medijima, uključujući i neke mainstream izvore.**

Ne želim da raspravljam o detaljima kako je i kako će KDE4 biti revolucionaran (prim. prev. Obratiti pažnju na razlike između termina KDE4 i KDE 4.0, spominjanih u prethodnim brojevima GNUzille). Mnogi među nama su to već detaljno objasnili više puta na svojim blogovima.

Uместo toga, govoriću o ideji uspeha i revolucionarnim događajima. Ideja koju mnogi ljudi imaju vezanu za ogroman uspeh i/ili revoluciju dolazi iz beletristike i holivudskih filmova. Ono što većinom ne razumeju je da su te priče preveliko pojednostavljene realnosti. Priča obično ide ovako: „Neko je dobio ideju, potudio se oko toga, i to je upalilo.“ Nažalost, ta priča je stvarana da bude zanimljiva i zabavna, dok je realnost nešto sasvim drugo.

Svaki veliki uspeh (da ne spominjem revoluciju), bilo da je u pitanju politika, ekonomija ili društvo, je nastao kao ideja na kojoj su ljudi posle radili godinama, ponekad i decenijama. Kada muzička

zvezda „eksplodira“ na sceni, realnost je da su u to uložene godine truda, a moguće i žrtvovanja „normalnog“ života radi „turneja“ po selima i sviranja po „rupama“.

Pošto je to dosadna i obeshrabrujuća priča, biva izbačena sa svetala pozornice i jedino šta ljudi dobiju je „nova mega-zvezda“ i „fantastičan novi proizvod“.

Ovo je gde se slobodni/otvoreni projekti veoma razlikuju. Mi (KDE) ne bismo bili u mogućnosti da sakrijemo te neophodne godine truda koje vode to trenutku „instant uspeha“ ili „revolucije“, čak i da smo hteli. Tako svako ima prilike da vidi svaki težak, iritirajući, nagrađujući, priјatan, zabavan i dosadan trenutak u procesu.

## Aaron J. Siego

je jedan od glavnih programera KDE projekta (čak je i plaćen za to od strane Trolltecha), novoizabrani predsednik KDE e.V. i veoma čudan Kanađanin.

(prim. prev.)

I onda se ljudi pitaju „da li će KDE 4.0 biti revolucija?“, mašeći poentu. (pravo pitanje bi moglo da bude „Da li će KDE 4 rezultirati revolucijom?“)

Odgovor na pogrešno pitanje je: Naravno da KDE 4.0 neće biti revolucija. To je samo korak ka „instant uspehu“ jednog dana, i to je dan koji će ljudi pamtitи. 4.0 je neophodna, nezaobilazna i kritična tačka u našim naporima da dostignemo taj



uspeh. Svrha „tačka 0“ izdanja je da bude interesantan korak, ali ne toliko interesantan da bude identifikovan sa revolucijom.

Sad, mi ne možemo da zaobiđemo 4.0 ništa više nego štp maratonac može da zaobiđe da trči treći kilometar maratona. Ne možemo ni da ga odložimo, jer bi smo na taj način samo odlagali taj mitski trenutak „instant uspeha“.

4.0 će izaći i biće deo uspeha koji će ljudi jednog dana, pogrešno, posmatrati kao jedan događaj (KDE4), baš kao što ljudi tako danas posmatraju KDE3 kao jedinku (i zaboravljaju direktni uticaj koji je na njega imao KDE2, i KDE1; čak i samo šta je KDE 3.0 bio za 3.5).

Ali, zapamtite moje reči: KDE4 je začetak revolucije, a vi imate čast da je gledate od samog početka. Izgleda da je ovo retko iskustvo za većinu ljudi, pa većina nije u stanju da prepozna ono što gleda (proces umesto trenutka-u-vremenu nazvanog revolucija).

Da se vratim na analogiju „rok zvezde“: svi postajemo jedni od onih ljudi koji su *Džimija* znali još iz srednje škole, dok još uvek nije bio rok zvezda, koji smo bili na njegovom prvom koncertu, koji smo bili *roudi* na njegovim prvim turnejama, a možda čak i članovi benda ili pisali muziku za njega.

**Vaš je izbor šta od toga želite da budete, i to je ono što je stvarno „kul“.**



# Organima za standardizaciju

Šest pitanja koja slijede se odnose na zahtev da se format ECMA/MS-OOXML prihvati kao IEC/ISO standard. Osim ako nacionalni organi za standardizaciju nemaju definitivne odgovore na svako od ovih pitanja, treba da pred komisijom ISO/IEC odbace pomenuti zahtev i zatraže da Majkrosoft (Microsoft) svoj dosadašnji rad na formatu MS-OOXML ugradi u standard ISO/IEC 26300:2006 (Open Document Format, koji se npr. koristi u kancelarijskom paketu OpenOffice.org).

Ovaj dokument predstavlja siže - više informacija se može pronaći na internetu.

- [http://www.grokdoc.net/index.php/EOOXML\\_objections](http://www.grokdoc.net/index.php/EOOXML_objections)
- [http://www.xmlopen.org/ooxml-wiki/index.php/DIS\\_29500\\_Comments](http://www.xmlopen.org/ooxml-wiki/index.php/DIS_29500_Comments)
- <http://www.noooxml.org/arguments>

## 1. Nezavisnost od određene aplikacije?

Nijedan standard ne sme da zavisi od određenog operativnog sistema, okruženja ili aplikacije.

Nezavisnost od određene aplikacije, odnosno implementacije je jedno od najvažnijih svojstava bilo kog standarda.

Da li je specifikacija MS-OOXML u potpunosti lišena bilo kakvih referenci na konkretnе proizvode

bilo kog proizvođača i specifičnih funkcija koje ovi proizvodi uslovjavaju?

## 2. Podrška za već postojeće otvorene standarde?

Gde god je to moguće i izvodljivo, standardi bi trebalo da budu nadogradnja prethodnog rada na standardizaciji, a ne bi trebalo da zavise od vlasničkih tehnologija koje su vezane za pojedine proizvođače.

MS-OOXML prenebregava brojne standarde - npr. MathML i SVG - koje preporučuje W3C, već koristi sopstvene vlasničke formate. Ovakva praksa predstavlja ozbiljan pritisak za sve proizvođače da koriste Majkrosoftovu vlasničku infrastrukturu izgrađenu tokom prethodnih 20 godina kako bi u potpunosti implementirali MS-OOXML. Veliko je pitanje na koji bi način bilo koje treće lice van Majkrosofta uspelo da podjednako dobro implementira standard kao što to može sam Majkrosoft.

Koje prednosti u ovim oblastima pruža prihvatanje vlasničkih formata na račun standardizacije? Gde ostali proizvođači mogu da pronađu konkurentne, kompatibilne i kompletne implementacije za sve platforme kojima će izbeći nedostizno velika ulaganja?



### **3. Kompatibilnost sa prethodnim standardima za sve proizvođače?**

Jedna od navodnih glavnih prednosti formata MS-OOXML jeste osobina da omogućava kompatibilnost sa prethodnim standardima, što je navedeno i u Internacionalnoj izjavi za štampu ECMA-e.

Od presudnog je značaja za svaki standard da ga može implementirati bilo koje treće lice bez potrebe za saradnjom sa nekom drugom kompanijom, dodatnim informacijama poverljive prirode, ugovorima ili obeštećenjima. Takođe je veoma bitno ne zahtevati saradnju konkurenčije da bi se ostvarila puna interoperabilnost na uporedivom nivou kvaliteta.

Na osnovu postojeće specifikacije formata MS-OOXML, da li je bilo koje treće lice, nezavisno od svog poslovnog modela, bez potrebe za dodatnim informacijama i bez saradnje sa Majkrosoftom, u situaciji da ponudi potpunu kompatibilnost sa prethodnim standardima i prebacivanje dokumenata iz zastarelih formata u MS-OOXML na nivou kvaliteta koji se može uporediti sa onim koji nudi Majkrosoft?

### **4. Vlasnički dodaci?**

Vlasnički dodaci vezani za određenu aplikaciju predstavljaju dobro poznatu Majkrosoftovu tehniku kojom zloupotrebljava i kontroliše svoj monopol na tržištu operativnih sistema, i prenosi ga na srodna tržišta. Ova tehnika se nalazi u osnovi nasilničkog ponašanja koje je navelo Evropsku komisiju da presudi protiv Majkrosofta 2004. godine, dok

Majkrosoft i dalje odbija da stavi na raspolaganje informacije koje su neophodne za ostvarivanje pune interoperabilnosti.

Imajući u vidu ove razloge, sasvim je razumljivo zašto Otvoreni standardi ne treba da dozvole upotrebu vlasničkih dodataka, i da se u ime Otvorenih standarda ne sme omogućiti upotreba ovakvih tehnika koje za cilj imaju sakaćenje tržišta. Da li format MS-OOXML dozvoljava vlasničke dodatke? Da li je Majkrosoftova implementacija formata MS-OOXML verna definiciji, odn. ne sadrži nedokumentovane dodatke? Da li postoje mehanizmi za prevenciju takvog nasilničkog ponašanja?

### **5. Dvostruki standardi?**

Cilj standardizacije jeste postizanje jedinstvenog standarda, s obzirom na to da višestruki standardi uvek proizvode prepreke za zdravu konkurenčiju. Pravidna borba oko standarda je u stvari diverzija čiji je cilj da preuzme kontrolu nad određenim segmentima tržišta, kao što su to u prošlosti pokazali brojni primeri.

Već postoji Otvoreni standard za dokumente, naime u pitanju je Open Document Format (ODF) (ISO/IEC 26300:2006). Oba formata, i MS-OOXML i ODF, zasnivaju se na tehnologiji XML, koriste isto tehnološko polazište te, konačno, imaju iste teorijske sposobnosti. Sam Majkrosoft je član grupacije OASIS, organizacije koja je razvila standard ODF i koja je zadužena za njegovo negovanje. Majkrosoft je znao za ova inicijativu, i bio je pozvan da u njoj učestvuje.



Zašto je Majkrosoft odbio da učestvuje u postojećem radu na standardizaciji? Zašto nije svoje predloge dostavio grupaciji OASIS kako bi bili uključeni u ODF?

## 6. Pravno siguran?

Da bi se standard uspešno implementirao, neophodno je svim učesnicima u tržišnoj trci omogućiti zaštitu od sudskog gonjenja. Takva zaštita treba da bude jasno definisana, pouzdana i dovoljno široka da obuhvati sve aktivnosti neophodne da se postigne puna interoperabilnost i omoguće jednakе šanse za istinsko nadmetanje na njenoj osnovi.

MS-OOXML prati "pakt o neutuživanju" neobično kompleksne i striktne prirode, umesto klasične patentne licence. S obzirom na kompleksnost dozvole, nije jasno koliko zaštite od sudskog gonjenja može zaista da pruži.

Ovlašan pogled koji bi jedan pravnik bacio na pomenutu dozvolu otkrio bi da ova ne uključuje sve opcione mogućnosti i vlasničke formate bez kojih potpuna implementacija MS-OOXML-a nije moguća. Stoga se može zaključiti da potpunost implementacije formata MS-OOXML nije zagarantovana svima koji žele da dotičnu implementaciju upotrebe, a čak i osnovne komponente ostaju pod znakom pitanja.

Da li je vaše nacionalno telo za standardizaciju uradilo sopstvenu, nezavisnu pravnu analizu o egzaktnoj prirodi dozvole za korišćenje, kojom bi se nedvosmisleno potvrdilo da dozvola zaista pokriva čitav spektar mogućih implementacija formata

## MS-OOXML?

Na sva ovde postavljena pitanja bi trebalo da odgovore daju nacionalni organi za standardizaciju kroz nezavisne odbore i mišljenja stručnjaka, a nikako ne Majkrosoft i njegovi poslovni partneri koji u vezi sa ovim problemom imaju direktni sukob interesa.

Ukoliko se na svako od ovih pitanja ne može uspešno odgovoriti, nacionalno telo za standardizaciju bi trebalo da glasa protiv predloženog standarda u ISO/IEC.

*Copyright (C) FSF Europe.*

*Poslednje izmene: 2007-07-02 20:34:52 (fsns)*

*<http://www.fsfeurope.org/>*

*[documents/msooxml-questions.sr.html](http://www.fsfeurope.org/documents/msooxml-questions.sr.html)*



# GNU Free Documentation License

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.  
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies  
of this license document, but changing it is not allowed.

## 0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

## 1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License.

Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the



notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the

Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

## 2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

## 3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires



Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition.

Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

## 4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the

Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.



J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.

K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.

L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version.

Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

## 5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."



## 6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

## 7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

## 8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

## 9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

## 10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version



number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

#### How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this: with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

