

KOPÍRUJTE

SDÍLEJTE

POSÍLEJTE

TISKNĚTE

Červen 2012

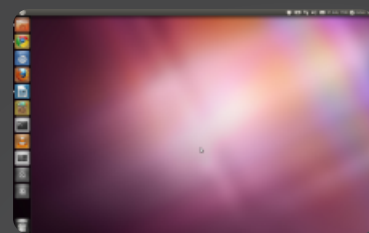
# open Magazin

Stáhnout  
ePUB

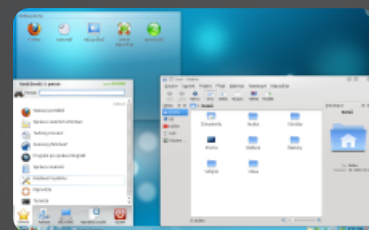
Zbavte se virů  
výběrem linuxové  
distribuce



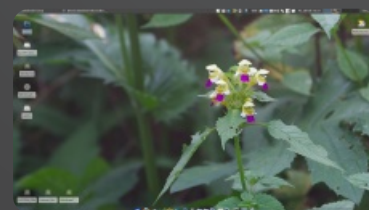
Nenechte si  
ujít nové číslo



GNOME



KDE



Xfce



# Obsah

## ■ TÉMA ČÍSLA

Distribuce	4
Desktopová prostředí kontra správci oken	5
GNOME	8
KDE 4: Vrchol desktopové evoluce?	9
Xfce – seznámení s prostředím	11

## ■ RECENZE

Minecraft – fantazii se meze nekladou	13
Recenze Ubuntu 12.04 LTS Precise Pangolin: LTS jak se patří	16
Ubuntu 12.04 Precise Pangolin: důstojný nástupce na pět let	20

## ■ NÁVODY

Barevné i nebarevné triky s fotografií: Další efekty	22
Jak upravovat vektorovou grafiku ve Scribusu	25

## ■ PRAXE

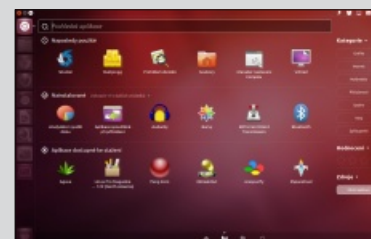
Canonical: Kdo stojí za nejpopulárnější distribucí Evropa se stále více přiklání k open-source softwaru	27
Na střední škole v Plzni používají OpenOffice.org	29
Je Linux opravdu jen na 1 % desktopů?	30
	31

## ■ UDÁLOSTI

Petr Hodač, InstallFest: aktivních a zapálených lidí ubývá	35
--	----

## ■ ROZHOVORY

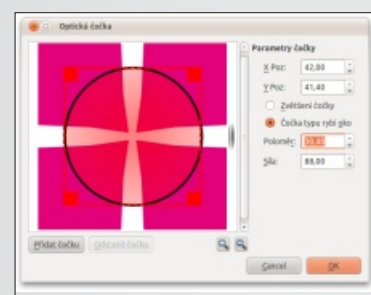
LibreOffice on-line bude skutečným konkurentem Microsoft Office 365	37
---	----



strana 16



strana 22



strana 25



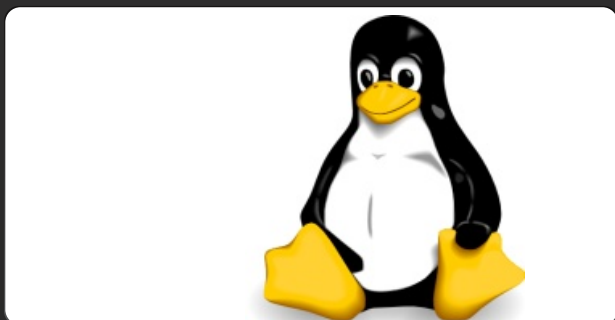
strana 35



strana 37

# Zbavte se virů

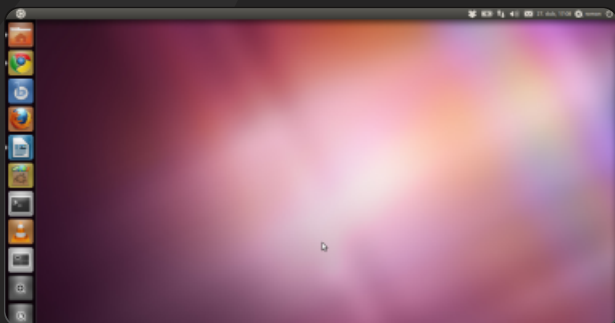
## 4 Distribuce



## 5 Desktopová prostředí kontra správci oken



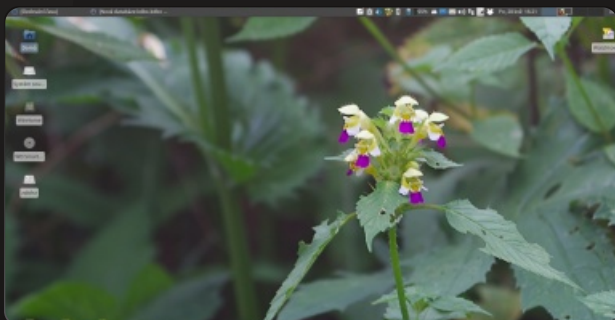
## 8 GNOME



## 9 KDE 4: Vrchol desktopové revoluce?



## 11 Xfce – seznámení s prostředím



# Distribuce

Redakce | LinuxEXPRES.cz

**Máte zmatek v informacích ohledně Linuxu? Nevíte, co je distribuce a proč se někdy píše Linux a jindy zase GNU/Linux? Nevíte, který Linux si máte vybrat? Připravili jsme pro vás profil několika oblíbených linuxových distribucí společně s vysvětlením.**

## Linux, GNU/Linux, distribuce

### Linux

Každý operační systém má tzv. jádro, které se stará o zcela základní funkčnost počítače a celé sestavy. To je **Linux** – několik desítek megabajtů veliký soubor, který oživí váš počítač. Ale je pro vás skrytý, stačí, že funguje – ovládá váš hardware.

### GNU/Linux

Aby mělo jádro smysl, potřebuje další programy, které komunikují s uživatelem (nebo jinými programy – na pozadí). Mnoho takových programů vychází z projektu GNU, který vznikl v 80. letech a funguje stále. Jedná se o tým vývojářů, kteří stále pracují na stávajících programech a vyvíjejí nové. Takových týmů je ovšem velmi mnoho – projekt GNU měl však pro vývoj Linuxu stěžejní význam.

### Distribuce

To všechno dohromady tvoří distribuci: vývojářské týmy, např. firmy Mandriva S.A., kompletují programy a vytvářejí tak distribuci – konkrétní verzi operačního

systemu. Jednotlivé distribuce se mezi sebou více či méně liší – ale stále se jedná o Linux, který lze jasně identifikovat a používat.

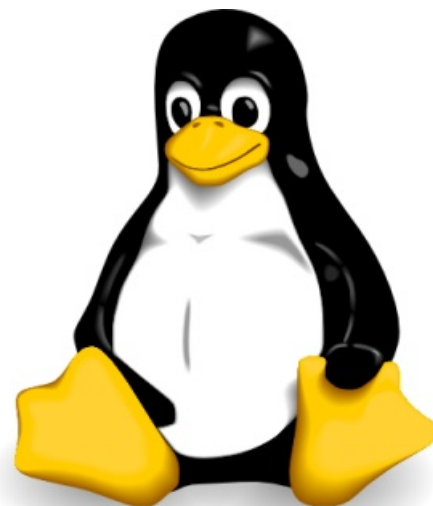
## No a?!

Pokud vás napadla tato reakce, máte zcela pravdu – není nutné znát technické či historické podrobnosti. GNU/Linux, běžně spíše *Linux*, je základem pro moderní operační systém, který existuje ve více variantách. Tyto varianty neboli *distribuce* se od sebe liší, a proto se k nim přistupuje jako k příbuzným, nicméně různým operačním systémům.

Proto má smysl říkat „Používám Mandriva Linux 2008“ nebo „Mám Ubuntu 7.10“ či „Radši používám PCLinuxOS“. Jednotlivé distribuce se od sebe přece jen liší, ale v konečném důsledku jsou dnes na úrovni, která je pro uživatele velmi srozumitelná – už jen proto, že prostředí je české.

## Oblíbené distribuce

Připravili jsme pro vás přehled nejoblíbenějších a nejčastěji používaných distribucí. U každého profilu jsou uvedeny



informace o hardwarové náročnosti a možnosti, jak konkrétní distribuci získat.

- CentOS
- Ubuntu
- Knoppix
- openSUSE
- Fedora
- Kubuntu
- PCLinuxOS
- Debian
- Red Hat
- Slackware
- Gentoo
- Linux Mint



# Desktopová prostředí kontra správci oken

Václav Hejda | LinuxEXPRES.cz

Dávno je pryč doba, kdy byl Linux pouhým terminálem pro zadávání příkazů a práci v textovém režimu. Dnes už k Linuxu neodmyslitelně patří grafický vzhled a operace se spouštěči a ikonkami. Je to tak, terminál, který to vše začal, je dnes již trochu v pozadí a stává se pouze určitou specialitou. Důležité je však vědět, jaké grafické prostředí zvolit, jelikož v konečném výsledku to není pouze volba vzhledu.

## David, nebo Goliáš?

Nikoho ze čtenářů tohoto magazínu zřejmě nepřekvapí prohlášení, že v Linuxu může používat více než jedno prostředí. Ale ruku na srdce – kolik z vás opravdu ví, jak rozdělit grafické uživatelské prostředí v Linuxu?

Grafické uživatelské rozhraní (*Graphical User Interface*) neboli GUI je – na úrovni operačního systému – prostředí umožňující ovládat počítač pomocí interaktivních grafických ovládacích prvků, na monitoru počítače jsou okna, ve kterých programy zobrazují své výstupy, a ovládání těchto prvků je prováděno pomocí klávesnice a myši, případně jiného zařízení. Tento popis je všem naprosto jasný a nikdo o tom nepochybuje, jenže je tady další záležitost, která již bývá velmi často opomenuta. GUI operačních systémů je možné dále dělit na samotné správce oken (bývají nasazeny v minimalistických distribucích) a na kompletní desktopové prostředí.

Ríkáte si, že v tom není vlastně žádný rozdíl? Tak pojďte číst dál.

## Správce oken

Správce oken nebo také *window manager* je grafický prvek (aplikace), který se stará o vykreslení grafického uživatelského rozhraní. Máte možnost použít opravdu velké množství správců oken. Můžu zde jmenovat například Openbox, Window Maker, IceWM, Fluxbox, Avesome, Enlightenment, Blackbox a další. Všechny

tyto aplikace se postarají o běh a základní nastavení grafického vzhledu, vykreslování jednotlivých oken a jejich ovládacích prvků (např. tlačítka na maximalizaci, minimalizaci a zavření). Systém, který obsahuje pouze některého z těchto správců, je nenáročný na paměť a zátěž procesoru a takový systém je potom velmi svižný.

Nicméně pokud budete mít pouze systém se správcem oken, budou vám scházet další aplikace nutné pro plnohodnotnou práci v grafickém prostředí Linuxu. Budete muset doinstalovat nějakého správce souborů, kancelářské aplikace, aplikace pro práce s internetem nebo multimediálními soubory a obrázky. Takových aplikací je

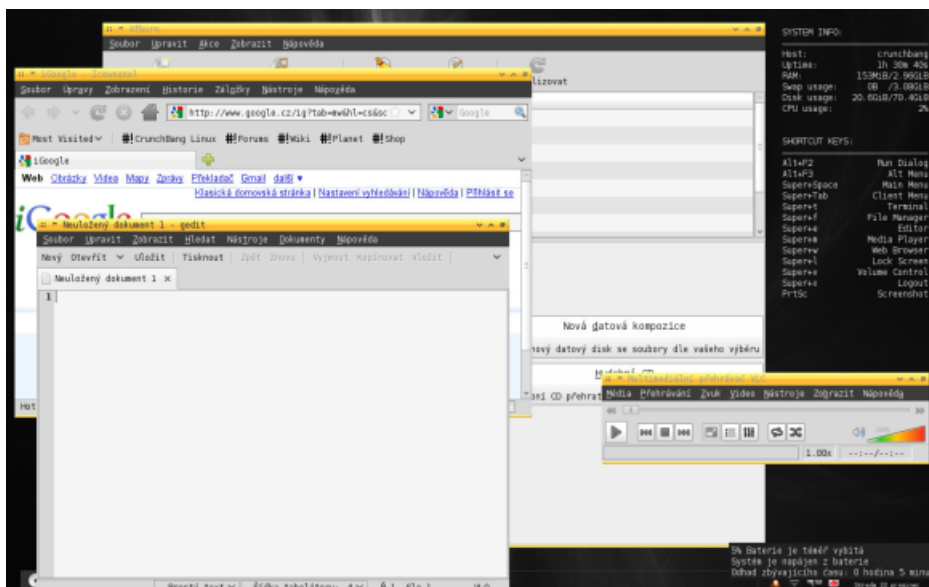
samozřejmě celá řada a výběru se hranice nekladou. Zde však nastává určitý problém v podobě knihoven a dalších souborů, na kterých jsou tyto aplikace závislé. Vyladit takový systém zabere mnoho času a úsilí, ale může vás těšit, že máte vlastně svou soukromou distribuci, která odpovídá přesně vašim požadavkům a představám.

Kdo nechce procházet touto náročnou cestou, zvolí jednodušší variantu. Můžete si vybrat některou distribuci, která je již vyladěna, nebo si jednoduše nainstalujete celé desktopové prostředí.

## Desktopové prostředí

Pokud se rozhodnete pro již hotové prostředí, máte na výběr jednu ze čtyř možností (ačkoli existují i jiná prostředí, tato jsou v Linuxu nejoblíbenější): **GNO-**

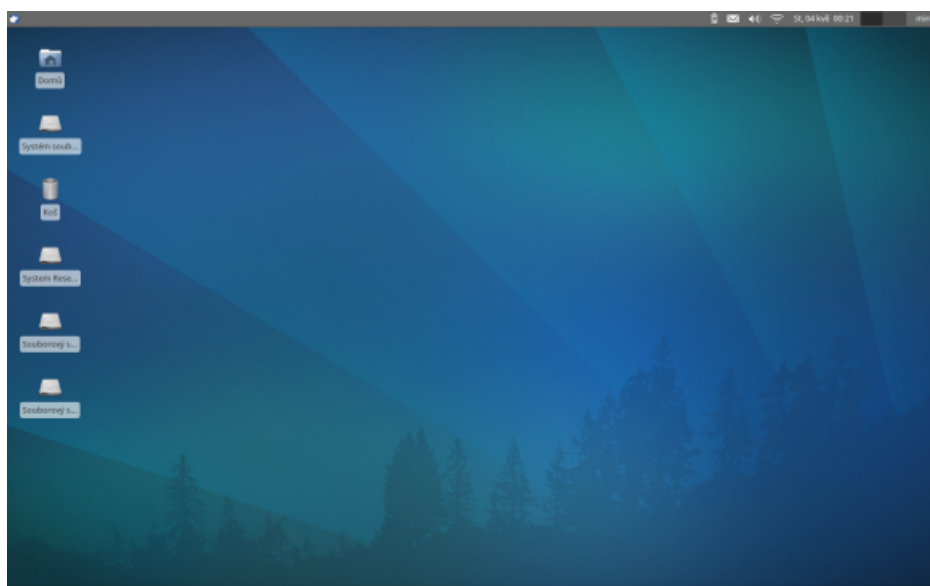
**ME, KDE, Xfce a LXDE.** Hlavním rozdílem oproti samostatným správcům oken je to, že prostředí s sebou nese mimo správce oken ještě další komponenty, jako jsou již zmínění správci souborů a další aplikace včetně potřebných knihoven. Velkou výhodou je to, že tyto aplikace jsou vyvíjeny přímo



Vyladěný Openbox v CrunchBang Linuxu



Nejnovejší KDE4 ve Fedoře



Xubuntu s Xfce je velice podobné GNOME

vývojáři prostředí, a tak do něj zapadnou nejenom svou funkčností, ale i grafickým vzhledem. Máte tak možnost mít připravený systém se všemi potřebnými základními aplikacemi ihned po instalaci prostředí. To ale neznamená, že nemůžete další aplikace přidávat a upravovat. Nevýhodou v tomto případě může být ta vlastnost prostředí, že vzhledem k propojení a vzájemné závislosti nemáte nějaká distribuce možnost odstranit některé aplikace, které jsou součástí prostředí, bez toho, aby došlo ke změně v celém desktopovém prostředí nebo dokonce k jeho pádu.

## Rozhodnutí je na vás

Teď už víte, jaký je rozdíl mezi kompletním prostředím a samotným správcem oken. Je jen na vás, jakou cestou se při ladění svého systému vydáte. Možností máte mnoho. Můžete si sestavit libovolnou distribuci, která obsahuje pouze správce oken, můžete použít již vyladěnou distribuci se správcem oken a dalšími aplikacemi nebo rovnou sáhněte po některém velikánovi s kompletním prostředím. Rozhodnutí je jen na vás.

## POPTÁVKA

### Programátor mobilních aplikací a informačních systémů (pro HBQ a.s.)

Společnost HBQ a.s. hledá do svého týmu programátory pro vývoj mobilních aplikací a rozsáhlého (modulového) informačního systému pro sázkové kanceláře, půjčkové společnosti apod. **Své životopisy prosím zasílejte na e-mail [prace@hbq.cz](mailto:prace@hbq.cz).**

### PROGRAMÁTOR/KA MOBILNÍCH APLIKACÍ

**Požadavky nutné:**

- praktické zkušenosti s Java
- znalost problematiky vývoje pro Android OS, XML, Web Services (SOAP)
- spolehlivost, pracovitost, schopnost pracovat v týmu, ochota učit se novým věcem, aktivní a pozitivní přístup k zadaným úkolům
- bezúhonnost a čistý trestní rejstřík

**Požadavky výhodou:**

- znalost vývoje v PHP
- analytické myšlení
- práce s verzovacím systémem

**Náplň práce:**

- vývoj klientských aplikací pro mobilní telefony a tablety s Android OS
- tvorba firemního frameworku

### PROGRAMÁTOR/KA INFORMAČNÍCH SYSTÉMŮ

**Požadavky nutné:**

- praktické zkušenosti s PHP, SQL (Firebird výhodou), HTML, CSS, JS
- spolehlivost, pracovitost, schopnost pracovat v týmu, ochota učit se novým věcem, aktivní a pozitivní přístup k zadaným úkolům
- bezúhonnost a čistý trestní rejstřík

**Požadavky výhodou:**

- znalost problematiky objektových frameworků, architektury MVC, apod.
- analytické myšlení
- práce s verzovacím systémem

**Náplň práce:**

- tvorba modulů do informačního systému (např. logistické aplikace, skladová evidence, integrace sms služeb, apod.)
- úpravy a údržba firemního frameworku

### NABÍZÍME

- pružnou pracovní dobu
- perspektivní práci v mladém kolektivu
- moderně vybavené pracovní prostředí
- možnost profesního i osobnostního rozvoje
- nástupní plat 20.000,- Kč po zapracování a dle předvedených schopností až 35.000,- Kč již po prvním měsíci pracovního poměru
- individuální systém odměn

**Místo výkonu práce:** Hradec Králové, 5 min. od Terminálu HD a Hlavního nádraží

# GNOME

AbcLinuxu.cz

## GNOME (GNU Network Object Model Environment) je komplexní desktopové prostředí pro unixové operační systémy, které je postaveno nad knihovnou GTK+.

Základem GNOME byl **správce oken Metacity** a GNOME Panel (správa panelu), které byly v GNOME 3 nahrazeny při dostupné 3D akceleraci prostředím GNOME Shell, a **Nautilus** (správa pracovní plochy + správce souborů + jednoduchý vypalovací program). GNOME ovšem obsahuje mnoho dalších aplikací:

- Zvuk a video: **Totem** (přehrávač především videosouborů); **Rhythmbox**, **Listen**, **Muine**, **Banshee**, **Exaile** (správa hudebních kolekcí); **Serpentine** (tvorba hudebních CD z hudebních souborů); **Sound Juicer** (extrahování hudby z hudebních CD do souborů).
- Internet: **Evolution** (komplexní osobní správce: pošta, adresář, úkoly, schůzky, poznámky), **Epiphany** (jednoduchý webový prohlížeč), **Gwget** (stahování souborů).
- Kancelář: **GNOME Office** (kancelářský balík), **Evince** (prohlížeč dokumentů a prezentací).

- Grafika: **F-Spot** (komplexní správce obrázkových kolekcí), **GThumb**, **Eye of GNOME** (jednoduché prohlížeče obrázků).

Součástí GNOME jsou i jednoduché **hry** (například **sudoku**, **tetris**, **mahjongg**, **šachy** a další).

Velmi rozšiřitelný je panel: lze do něj přidat například **Deskbar** (multifunkční nástroj pro vyhledávání na desktopu i na internetu), **Tomboy** (správce jednoduchých poznámek), **Rhythmbox Applet** (ovládání hudebního přehrávače), vyhledávání a další nástroje (včetně těch již klasických, jako je lišta s okny, menu, přehled pracovních ploch atd.). Pracovní plochu je možno zpestřit pomocí **GDesklets** (nejrůznější kalendáře, monitory systému atd.).

GNOME poskytuje také sadu příslušenství: GNOME System Monitor (sledování hardwaru a jeho aktivit), **Baobab** (grafické zobrazení využití diskového

prostoru), **Gedit** (textový editor vhodný i pro programátory; rozšiřitelný), **Brasero** (program pro vypalování CD/DVD), **Glipper** (nástroj pro práci se schránkou), **GNOME Terminal** (emulace terminálu), **kalkulačka**, **Seahorse** (správa klíčů, např. GPG), **File Roller** (práce s archivy).

GNOME lze samozřejmě obohatit dalšími aplikacemi; graficky jsou s GNOME nejlépe sjednocené ty v GTK (**Firefox**, **Thunderbird**, **GIMP**, **Inkscape**, **Gaim** a další).

V GNOME je možné pohodlně provádět běžné administrátorské činnosti, jako je správa uživatelů, dělení disků (**GParted**), správa tiskáren, spouštění a vypínání služeb, ale i další.

GNOME vychází v půlročních cyklech, vždy asi měsíc před linuxovou distribucí Ubuntu.

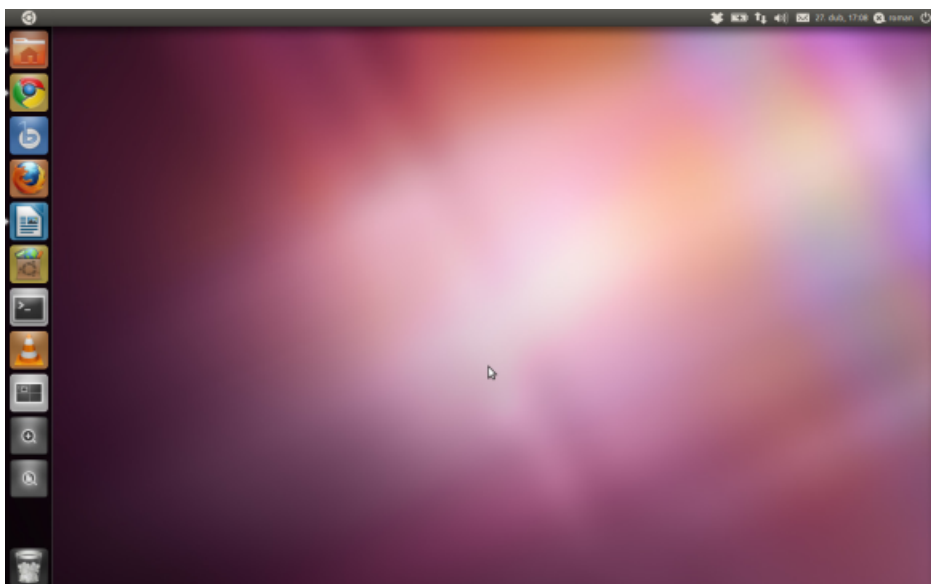
Prostředí: GTK+, Gnome, X Window System

Licence: GPL, LGPL

Domovská stránka: [www.gnome.org](http://www.gnome.org)

Adresa ke stažení:

<http://library.gnome.org/misc/release-notes/3.4/>





# KDE 4: Vrchol desktopové evoluce?

Vojtěch Zeisek | LinuxEXPRES.cz

**„Jak vypadá Linux?“ Těžká otázka. Linux je stavebnice, může tedy vypadat velmi různě. Pro uživatele je asi nejdůležitějším dílem tzv. desktopové prostředí, které reprezentuje vše, co člověk běžně vidí a ovládá myší. Tak potom „vypadá (jeho) Linux“. Jedním ze dvou nejpopulárnějších grafických prostředí je KDE.**

## Špetka historie

V roce 1996 byl mladý německý student informatiky Matthias Ettrich velký fanada tehdy ještě dosti mladého Linuxu, ale jeho přítelkyně jej odmítala používat, protože se jí jeho grafické prostředí zdálo velmi nepřátelské a špatně se jí s ním pracovalo. Proto se on jako pravý muž rozhodl, že vytvoří grafické prostředí pro Linux, které se jeho přítelkyni bude líbit a bude se jí s ním dobře pracovat. To byl první krok k vydání KDE.

KDE je postaveno na knihovnách Qt vyvíjených norským Trolltechem (později byl koupen Nokii), které sice byly k dispozici zdarma, ale nebyly open source (nyní již jsou dostupné pod open source licencemi). KDE začalo být rychle velice populární, ale mnoha lidem vadi-

lo, že je postaveno na nesvobodných knihovnách. A tak vznikl projekt GNOME, který měl zprvu za cíl vytvořit plně svobodnou alternativu KDE. Nyní GNOME a KDE tvoří dvojici nejpopulárnějších grafických prostředí pro Linux. U většiny uživatelů dnes Linux asi vypadá podobně jako GNOME v Ubuntu nebo jako výchozí vzhled KDE 4.

KDE řady 4 spatřilo světlo světa před dvěma lety a první vydání se příliš nepovedlo. Vývojáři si ukousli obrovský balík práce na zajímavých technologických inovacích, ale první vydání nové řady neumělo zdaleka tolik co jeho předchůdce a navíc bylo hodně nestabilní. Obrovský objem programátorské práce, který byl potřeba k vytvoření nové řady KDE, se nedal zvládnout a autoři navíc

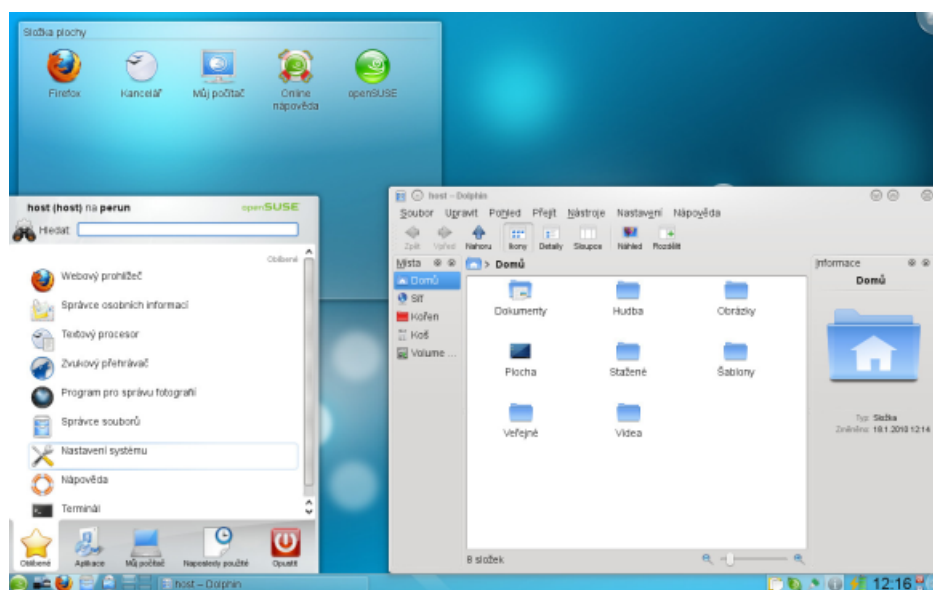
nevládli komunikaci s uživateli a tvůrci linuxových distribucí. Po dalších dvou letech intenzivního vývoje je již KDE 4 plně vyzrálé a vhodné pro každodenní použití. KDE je dostupné prakticky ve všech větších linuxových distribucích, v BSD, OpenSolarisu a dalších systémech. Lze jej provozovat i na Microsoft Windows a Apple Mac OS X.

## Co to umí a obsahuje

KDE je vysoce modulární a přizpůsobitelné prostředí. Zároveň se s obrovskou mírou nastavitelnosti snaží nabídnout při práci uživateli maximální pohodlí. Snaží se integrovat maximum aplikací tak, aby spolu mohly snadno a pohodlně komunikovat a aby uživatel mohl stejně jednoduše pracovat s daty ve vlastním počítači i třeba na FTP serveru (protokol KIO; do řádku s adresou ve správci souborů nebo souborovém dialogu prakticky libovolného programu stačí napsat remote:/ nebo kliknout na ikonku u levého konce adresní řádky).

„Co to je KDE?“ není úplně jednoduchá otázka. V užším smyslu jde jen o základní balík knihoven a funkcí jen s pár nejzákladnějšími aplikacemi typu správce souborů. V širším smyslu se k tomu řadí blíže neurčené množství dalších aplikací primárně určených pro použití s KDE, ale samozřejmě použitelných i v rámci jiných grafických prostředí.

KDE 4 již nepracuje s klasickým konceptem plochy jako výpisem stejnojmenného adresáře, maximálně ozvláštěného pár speciálními ikonkami nebo postranním panelem. KDE používá tzv. Plasmu, což je obecný princip umožňující na plochu umístit prakticky cokoli. Vše, co uživatel po spuštění vidí, je Plasma. Jednotlivé prvky (panely a jejich součásti) jsou tzv. plasmoidy (widgety, applety...). Odstraní-li všechny plasmoidy, zůstane jen prázdná plocha s pozadím. Na druhou stranu



Vzhled současného KDE 4.3: Vlevo je hlavní nabídka, vpravo správce souborů Dolphin



Příklad plně vybavené plochy. Vlevo a nahoře jsou panely s běžnými plasmoidy (přepínač ploch, otevřená okna, systémové ikony apod.), na ploše jsou hodiny, výpis tří adresářů a další věci

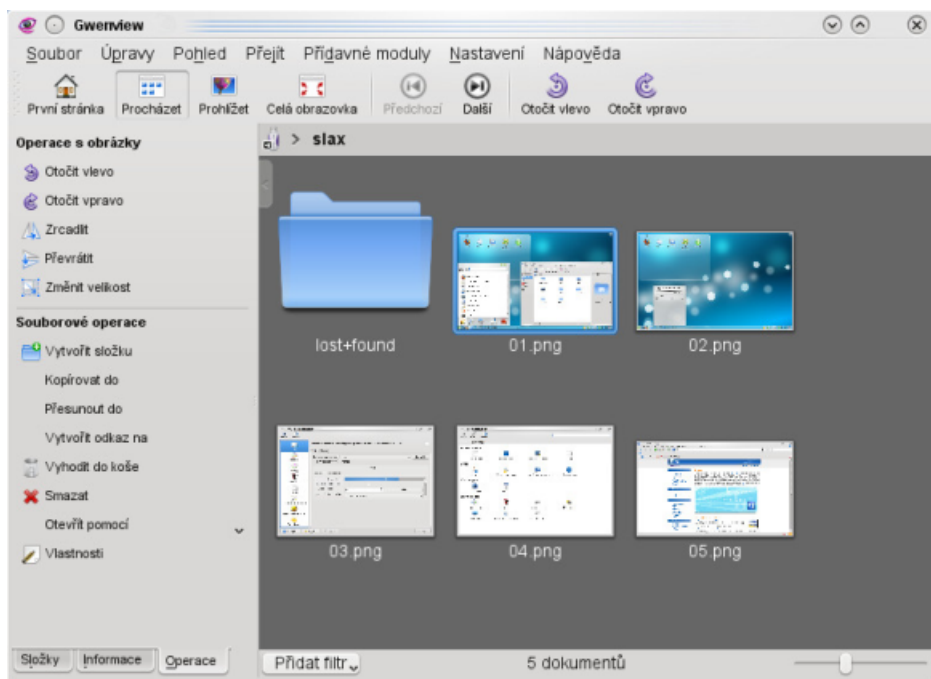
můžete na plochu umístit libovolné množství libovolně nastavených panelů a dalších užitečných věcí. Plocha už ani není jen výpisem adresářů. O to se stará speciální plasmoid. Můžete tak na ploše mít výpis několika různých adresářů.

Spolu s KDE má uživatel k dispozici celou řadu zajímavých grafických efektů, které lze pár kliknutími zapnout v ovládacím centru. Jde o různé průhlednosti, stíny, animace, náhledy při přepínání oken a další oku lahodící efekty. Ovládací centrum je pohodlné a umožňuje snadno nastavit celé KDE a některá systémová nastavení (to se mezi různými distribucemi poněkud liší).

KDE přináší celou řadu dalších zajímavých technologií, jako je desktopové vyhledávání **Nepomuk** (obdoba Google Desktop), **Phonon** pro správu zvuku, **Solid** pro sjednocení přístupu k informacím o hardwaru. **A mnohé další.** S většinou z nich se uživatel běžně nesetká.

## Aplikace

Jelikož nelze říci, co přesně je či není základní KDE aplikace, uvedu jen malý výběr, se kterým se asi většina lidí setká. Mnohem víc jich lze nalézt na [www.kde-apps.org](http://www.kde-apps.org). Aplikace pro KDE se většinou poznají podle toho, že začínají na „K“



Prohlížeč obrázků Gwenview

nebo mají „K“ tam, kde by angličtina psala „C“.

Základním správcem souborů je **Dolphin** zvládající všechny běžné operace. Výchozí vzhled je vidět na prvním obrázku, níže po úpravách nastavení.

Kdo má rád klasické dvoupanelové správce souborů, ten jistě ocení **Krusader**. Jeho funkce lze rozšířit instalací doplňkových aplikací, se kterými **Krusader** spolupracuje (jejich přehled je v nastavení **Krusaderu**).

V KDE 4 plní roli prohlížeče webu **Konqueror** (v KDE3 plnil i roli správce souborů), nicméně jej lze použít i jako správce souborů. Používá zobrazovací jádro **KHTML**, které se stalo základem **WebKitu** používaného v **Safari** a **Google Chrome/Chromium** (místo **KHTML** lze v **Konqueroru** použít i **WebKit**) a je velice rychlé.

Jako prohlížeč obrázků slouží **Gwenview**. Je rychlý a zvládá i hromadné operace se soubory. Na správu obrázkových alb slouží **digiKam**, což je skutečně špičkový kus softwaru, který **směle snese srovnání s draze placenou konkurencí**.

K přehrávání hudby slouží **Amarok**, což je jeden z vůbec nejlepších dostupných hudebních přehrávačů. Pracuje s hudební kolekcí a má velmi dobrou podporu síťových služeb: kromě přehrávání internetových rádií dokáže např. stáhnout text k přehrávané písni, informace o interpretovi, obal alba a další věci. Tyto informace získává na základě ID3 tagů.

Pro KDE (respektive s využitím knihoven Qt) je napsáno velké množství **výukových aplikací**. Mezi ty nejužitečnější patří **Marble**, což je vysoce kvalitní obdoba **Google Earth**. Dalšími jsou např. periodická tabulka **Kalzium**, mapa hvězdné oblohy **Kstars** a mnohé další.

KDE samozřejmě obsahuje i řadu drobných **her**, **aplikace pro vývojáře**, **Kopete** pro ICQ, Jabber a další podobné protokoly, **K3B** na vypalování, přehrávač videa **Kaffeine**, prohlížeč PDF **Okular**, **sadu správce pošty**, **kalendáře** a **knihy adres**, **kancelářský balík** a desítky a stovky dalších aplikací.

KDE 4 je dnes plně vyzrálé a velice moderní grafické prostředí hodící se pro prakticky jakoukoliv práci. Je do něj integrované obrovské množství nejrůznějších aplikací. Jeho vyzkoušení mohou jen doporučit. Po počátečním seznamování se s novou věcí máte velkou šanci, že vám bude vyhovovat. Zvláště, když si jej upravíte k obrazu svému.

# Xfce – seznámení s prostředím

Miroslav Hrončok | LinuxEXPRES.cz

**Když se řekne, že Xfce je odlehčené desktopové prostředí, dost z vás si jistě představí něco, co je nekompletní, co nemůže konkurovat „opravdovým“ prostředím, jako je KDE nebo GNOME. Opak je pravdou – Xfce nejenom že funguje, jak má, ale vypadá hezky a svou jednoduchost efektivně využívá.**

Xfce není prostředí pro **staré železo**, naopak je to prostředí pro lidi s vlastní volbou – nenese s sebou totiž stovky aplikací, ale jen to, co opravdu potřebujeme. A navíc – všechny aplikace z **GNOME** používají (stejně tak jako **Xfce**) **GTK2**, čili se budou cítit a vypadat jako doma.

## ■ Poznámka

Historie Xfce sahá do roku 1997, kdy Olivier Fourdan vytvořil pomocí XForms jednoduchý panel pro FVWM. Vývoj panelu pokračoval a roku 1998 jej Fourdan vydal spolu s XFWM (Xfce Window Manager). V této době si Xfce všimla řada uživatelů, nicméně snaha zařadit projekt do distribuce **Red Hat** se minula účinkem, kvůli omezeným licenčním podmínkám XForms. Přelom nastává v roce 1999 s příchodem Xfce 3.0, které je licencováno pod **GNU GPL** a postaveno na knihovně GTK+. S verzemi 4.x (od roku 2003) Xfce přechází na knihovny GTK2 a získává svou současnou podobu. Zdroj: [Wikipedia](#).

Filozofie Xfce se dost liší od dvou nejpoužívanějších prostředí. Vývojáři jej dělí na dvě části. První z nich, *Core Components* (tzn. součásti nejdůležitější), obsahuje nejen knihovny prostředí, správce oken nebo správce sezení, ale

také správce nastavení, správce plochy, rozhraní pro tisk a panel.

Oproti tomu součást druhá obsahuje aplikace. Věci, které můžete a nemusíte mít, některé perfektní, jiné až příliš jednoduché. Těchto aplikací je zhruba tucet. Pokud to porovnáte s většími prostředím, číslo je nesrovnatelně nižší. Jsou to součásti, které do prostředí prostě patří – a nic navíc. Chybí snad jen webový prohlížeč, ale v tomto případě se ve většině distribucí chytře vsadilo na **Firefox**. Nikdo vám neříká, že s tuctem aplikací si vystačíte, ba naopak: filozofie spočívá v tom, že si vyberete aplikaci podle své vlastní potřeby. Xfce prostě obsahuje jen takové aplikace, které ke grafickému prostředí patří, jako je správce souborů, emulátor terminálu nebo textový editor.

Kdysi nebyly na ploše v Xfce ikony, ale už dlouho je to samozřejmost a na

ploše můžete mít soubory, spouštěče, ikonu domovského adresáře, systému souborů, koše i ikony vyjmutelných zařízení (vše jde buď povolit, nebo zakázat). Navíc lze místo těchto ikon na ploše zobrazit seznam minimalizovaných oken.

## ■ Poznámka

Jako démon se hlavně v unixových počítačových systémech označuje proces, který neustále běží „na pozadí“, kde průběžně vykonává nějakou činnost a není (za běžných okolností) ukončován. Démon obvykle nijak nekomunikuje s uživatelem, pracuje samostatně. V MS-DOS se podobné druhy programů označovaly jako rezidentní programy, TSR (terminate and stay resident – ukončí se a zůstaň rezidentní). Zdroj: [Wikipedia](#).

V Xfce neběží desítky démonů, ale jen pár. Nejdůležitější je `xfce-mcs-daemon`, který zajišťuje, že nastavení



Jeden z možných vzhledů Xfce



prostředí se bude projevovat. Samozřejmě je démon na oznamování událostí. Další démoni jsou vázáni na applety na panelu. U desktopového prostředí nechybí podpora sezení, tzn. jak Xfce opustíte, tak ho najdete příště (vše jde samozřejmě vypnout, stejně tak i tato funkce, která se nemusí všem líbit).

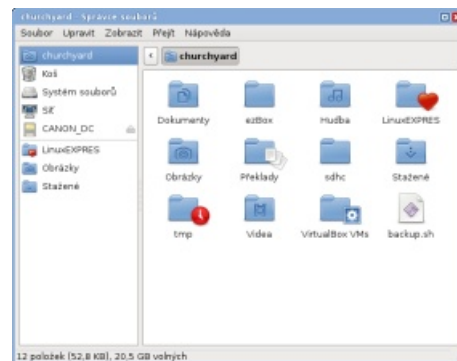
Co se náročnosti na paměť týče, je oproti GNOME nebo KDE nesrovnatelná. Není problém mít jen 128 MB paměti, a přesto Xfce používat. Pokud si v něm pak ale chcete pustit třeba **Firefox** a **Gajim**, pocítíte znatelné zpomalení. Ze subjektivní zkušenosti mohu říct, že 256 MB je únosná mez, kdy sice nebudete mít paměti nevyčerpatelně, ale žádné výrazné zpomalení nepocítíte, ani při

větším než malém počtu spuštěných aplikací včetně Firefoxu a **OpenOffice.org**.

## Vyzkoušejte si Xfce

Pokud si chcete Xfce vyzkoušet, neměl by být problém nainstalovat balíčky tohoto prostředí ze zdrojů vaší distribuce. V **Ubuntu** stačí nainstalovat metabalíček **xubuntu-desktop**, který za vás vyřeší všechny závislosti. Seznam Xfce distribucí (o kterých Xfce tým ví) vám bude ku prospěchu, pokud chcete volit **live CD**, nebo rovnou instalovat **nějaká distribuce**, které s Xfce šlape hezky. Najdete tam ale jen (až na výjimku) distribuce, které mají Xfce jako předvolené prostře-

dí – např. **Zenwalk**. Já používám distribuci **Xubuntu**, což je Ubuntu s Xfce místo GNOME.



Správce souborů

INZERCE

## Školení open source

Hledáte pro sebe, své kolegy nebo spolupracovníky školení z oblasti open-source softwaru? Nabízíme vám rozsáhlou paletu vzdělávacích kurzů, které se týkají mnoha programů.

### Další vzdělávání pedagogických pracovníků

Ve spolupráci s Jednotou školských informatiků nabízíme školení akreditovaná Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy:

- Využití OpenOffice.org/LibreOffice Writer, Calc, Impress v pedagogické praxi
- Výtvarné techniky a úpravy fotografií pomocí GIMPu
- Volně šiřitelný software pro školství



Více informací najdete na stránkách Liberix IT

[www.LibIT.cz](http://www.LibIT.cz)

### Firemní kurzy

Pro zaměstnance firem, úřadů a dalších organizací nabízíme následující kurzy:

- Správa webu s využitím redakčního systému **WordPress**
- Linuxový administrátor – **Debian GNU/Linux**
- Kancelářský balík **OpenOffice.org/LibreOffice** pro pokročilé uživatele týmy
- Software **Redmine** pro projektové řízení
- **Scribus**: Naučte se sázet tiskoviny a elektronické příručky

pro správce

pro týmové vedoucí

### Kontaktní informace

Uvedená nabídka není kompletní, umíme vám pomoci také s jinými programy. Poskytujeme poradenství a konzultace. Obraťte se na nás – Liberix, o.p.s., [obchod@liberix.cz](mailto:obchod@liberix.cz), +420 595 175 184, [www.LibIT.cz](http://www.LibIT.cz).





# Minecraft – fantazii se meze nekladou

Dušan Hokův | AbcLinuxu.cz

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

## Začátek hry Minecraft – jste nemajetní

Případá mi, že hra Minecraft byla inspirována něčím jako příběhem Robinsona Crusoe, protože začíná a pokračuje téměř shodně. Objevíte se na pobřeží neznámé krajiny a prvním cílem je přežít noc. V noci se totiž začnou objevovat různé příšery a půjdou po vás. Stejně jako Robinson tedy musíte najít nějakou skrýš nebo si postavit provizorní přístřešek. Asi úplně první, co hráče překvapí, je to, že krajina je tvořena z kostek podobně jako stavebnice. Nečekejte tedy žádný antialiasing, pokročilé 3D efekty a další moderní vymoženosti. To, že je svět tvořen z kostek, je ale paradoxně jednou z hlavních předností této hry.

Zpočátku tedy nemáte nic, všude okolo je ale spousta surovin a materiálu. Holýma rukama můžete narubat dřevo z pár stromů a ze dřeva si vyrobit první jednoduché nástroje. Jakmile narubete nějaké dřevo, vyvolejte inventář stiskem

klávesy E a zde můžete vyrobit své první předměty. V horní části okna se objeví čtverec  $2 \times 2$ , do něj přesuňte dřevo, šipka ukáže, že z něj můžete vyrobit prkna. Jakmile máte prkna, můžete si vyrobit svůj první pracovní stůl. Na pracovním stole pak můžete vyrábět všechny ostatní nástroje a předměty. Pracovní stůl je čtverec  $3 \times 3$  a asi jako první s jeho pomocí vyrobte první primitivní dřevěnou sekyrku, krumpáč a lopatku. Další užitečnou věcí je pec, kterou postavíte z kamene. Pec vám umožní tavit různé suroviny a vyrábět z nich další polotovary nebo si například můžete ze špalků dřeva vypálit dřevěné uhlí. Uhlí (i dřevěné) je lepší do pece než dřevo, určitě jej tedy používejte.

## Získáváte majetek

Ve světě Minecraftu je k dispozici nepřeberné množství materiálů a produktů, které lze z těchto materiálů vyrobit. To je druhá a možná hlavní přednost hry

Minecraft. V tomto světě samozřejmě platí i fyzikální zákony, některé pochopitelně zjednodušeně, ale to neubírá na zábavnosti a hratelnosti. Jakmile si postavíte svůj první skromný dům a přechkáte první noc, zjistíte, že by bylo fajn mít v domku třeba skleněná okna, postel, nenosit všechny věci s sebou a mít třeba malou zahrádku a pěstovat růže. Můžete získat všechno a mnohem víc. Jak jsem zmínil v úvodu, v noci se vás budou snažit dostat různé příšery. Ve hře se střídá denní cyklus po zhruba deseti minutách. V noci je tedy dobré být v nějakém příbytku a mít zavřené všechny vchody.

Jednou se mi třeba stalo, že příšery lezly přes strom nedaleko domu a skákaly přes nedostavěný otevřený balkon do domu. Pokud chcete rychle noční dobu překlenout a během dne se věnovat třeba kutání železné rudy, postavte si v příbytku postel. Jakmile se začne stmívat, můžete postel použít a probudit se následující den. K výrobě postele budete potřebovat prkna a vlnu. Tady se hodí zmínit, že kromě surovin, jako jsou dřevo, hlína, kámen, uhlí a další, můžete potkat ještě různá zvířata. Vlnu tedy získáte z ovcí. Buď tak, že ovci zabijete, nebo ji s pomocí vyrobených nůžek jen ostříháte. Jak vidíte už jen na takovéto drobnosti, máte více možností.

## Zvířata vám pomohou svými produkty

Některá zvířata můžete chovat kvůli různým produktům (vejce, mléko, maso...), jiná dokonce můžete ochočit. Hádejte, jak ochočit vlka? Také se z vás může stát nadějný zemědělec, s motykou v ruce a několika semínky založíte například pšeničné pole. Dejte si ale pozor, zelené výhonky různým zvířatům chutnají, takže si pole raději obestavte nějakým plotem. Ve hře se střídá i počasí, občas zaprší, to pak obilí pěkně roste, a v polárních oblastech může i sněžit





a vodní plochy jsou zamrzlé. Až vás přestane bavit chodit neustále po svých, můžete zkusit osedlat třeba prase – k tomu potřebujete mít v inventáři sedlo a na prase jej nasadit.

## A jdeme do podzemí

V podzemí, kam se nedostane denní světlo, si budete muset svítit pochodněmi. Pochodeň vyrobíte z uhlí a ze dřevěné tyčky. Pak ji třeba připevníte ke stěně nebo na nějaký podstavec. Hra mě stále překvapuje, třeba když jsem pochodeň umístil do rohů ohrady před domem, krásně na plot pasovala. Zahrádka tak byla v noci pěkně osvětlená a z okna se dalo pozorovat, jak okolo chodí různé příšery a nemohou se dostat dovnitř. Když objevíte nějaký rozsáhlý podzemní komplex, občas se hodí vyrobit si nějaké cedulky jako ukazatele cesty, abyste nezabloudili. V takových jeskyních je pak třeba mít se na pozoru i ve dne, bývá zde dost příšer. Pokud budete mít dost železa, můžete si postavit i nějakou důlní dráhu a vytěžené suroviny vyvážet na povrch. Z kopce jezdí důlní vozíky na popostrčení, do kopce budete potřebovat nějaký výtah nebo důlní lokomotivu.

Na internetu je množství videí a obrázků s ukázkami, co lidé vytvořili – od různých staveb po různé stroje a další možné a nemožné věci. Hra podporuje i multiplayer, což vám dá možnosti úplně nových rozměrů. Existuje několik českých serverů s poměrně širokou komunitou. Hra je napsaná v jazyce Java a díky tomu je multiplatformní. Pro běh vyžaduje grafickou kartu s OpenGL. I když je nyní hra ve fázi beta, nezaznamenal jsem jedinou chybu.

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

## Hra po síti

Rád bych se podělil o zkušenosti s hraním online s více hráči a také o to, co obnáší starost o Minecraft servery.

Popíši zkušenosti s prvním serverem, který jsem našel – a další jsem nehledal.

V momentě, kdy vás přestane bavit hra pro jednoho hráče, máte možnost zkusit, jaké to je online s více hráči. Zkusil jsem tedy vyhledat pomocí vyhledávače Minecraft server a zkusil nějaký z nabízených odkazů. Po prohlédnutí webu a přečtení pravidel serveru jsem přes formulář zaslal žádost do whitelistu. Whitelist by měl sloužit k tomu, aby se o vás jako o hráči administrátoři (dále A-team) něco dozvěděli, a má sloužit jako prvotní síto a např. ochrana před multiúčty apod., které pravidla tohoto serveru neumožňují. Během několika hodin dorazila odpověď o schválení a mohl jsem začít hrát.

Při prvním připojení na server je potřeba se registrovat, příkazem `/register <heslo>` popř. `<zopakujheslo>` pro kontrolu. Jako hráč se objevíte na takzvaném spawnu, což většinou bývá nějaká epická stavba, která je jako vizitka serveru. Jako hráč máte do začátku pár herních dolarů a v inventáři nemáte vůbec nic. Do začátku je tedy vhodné najít nejdříve něco k jídlu a poté postavit svůj první dům nebo u někoho přespat. Na daném serveru je množství měst a vesnic, jejich seznam získáte příkazem `/warplist`. Poté pomocí příkazu `/warp <názevwarpu>` můžete být teleportováni přímo do zvolené lokace. Na serveru jezdí i vlak (metro), hned pod spawnem je nástupní stanice, stačí koupit nebo vyrobit si vozík a můžete se svézt. Železnice zatím spojuje ale jen několik měst na mapě, je stále ve výstavbě.

Jakmile jste si tedy obstarali nějaké jídlo, je třeba si postupně vyrobit nástroje a postavit svůj první domek. První, na co asi narazíte, je to, že spousta oblastí už patří někomu jinému a vám zde nepůjde kácet stromy, kutat suroviny a stavět. Těmto oblastem se říká tzv. `protect`. Je to ochrana pozemků hráčů před ničením a modifikací od jiných hráčů. Na serverech pro více hráčů je taková ochrana nezbytně nutná, neboť se zde vyskytuje ve veliké míře tzv. `griefing` – ve zkratce se jedná o činnosti, které poškozují stavby jiných hráčů, pustoší krajinu, patří sem i vykrádání truhel cizích hráčů a např. i vytváření vulgárních obrázků či nápisů v krajině. Z toho důvodu je nutné ještě před stavbou prvního domu požádat o tzv. `protect`. Dále je nanejvýš vhodné a doporučeno zamykat truhly a dveře, pomocí příkazu `/cprivate`.







Na multiplayer serveru si každý hráč najde, co ho baví. Může společně s ostatními hráči stavět velkolepé stavby, založit město a starat se o něj, obchodovat s jinými hráči, zabíjet příšery anebo třeba chodit na společné výpravy na diamanty. Jako výborný nástroj pro vzájemnou komunikaci je kromě textového chatu ve hře doporučen Teamspeak. Během hraní se může člověk takto potkat s různými zajímavými lidmi a navázat nová přátelství. Je sice pravda, že zrovna Minecraft hrají spíše ti mladší, ale občas tam člověk narazí i na někoho staršího, nebo dokonce vrstevníka.

Pokud umí člověk opravdu pěkně stavět, má fantazii, může se mu stát, že si ho všimne nějaký člen A-teamu a nabídne takovému člověku možnost creative módu, případně oprávnění používat nástroje jako WorldEdit či VoxelSniper. Protože na tomto serveru je ekonomika, další nutnou podmínkou pro získání popisovaných oprávnění je důvěra. Člověk s takto zvýšenými oprávněními může serveru prospět (postaví epické stavby), nebo – a i to se bohužel může stát – může serveru uškodit. Tím, že například ostatním hráčům dá bez práce zdarma diamanty a jiné vzácné suroviny, může zcela zničit ekonomiku na serveru. Pak se například stane to, že diamanty se prodávají za stejnou cenu jako uhlí apod.

Cesta k získání těchto oprávnění tedy vede především přes vzájemnou důvěru.

Na hru a dodržování pravidel dohlíží A-team složený z moderátorů a administrátorů. Ti řeší různé věci týkající se samotné hry, ať už řešení případů griefingu, banování hráčů za porušování pravidel (hacky, xray atd.), nebo další související věci. Čas od času některý uspořádá tzv. event, kdy se může jednat například o soutěž, kdo z hráčů nachytá nejvíce ryb za určitý čas, kdo nejrychleji proběhne bludištěm a spoustu dalšího. Na hráče pak čekají různé odměny. Jako hráč můžete podpořit server zakoupením VIP přes SMS, kdy za podporu serveru získáte i výhody připojení na

plný server a několik dalších výhod přímo ve hře (např. létající koberec, tzv. kity a další).

Při provozu na linuxovém serveru je potřeba připravit základní prostředí, nachystat si skripty v cronu (údržba, zálohy, případně pravidelný restart v noci apod.), je třeba například přes SNMP sledovat stav serveru a provádět zásahy buď automaticky, nebo ručně. Java je hodně nenasycená co se týče paměti a moc po sobě neuklízí (garbage collect), proto je vhodné u hodně vytižených serverů (mody) dělat pravidelné restarty a Javu spouštět s určitými parametry. Veškeré dění na serveru je logováno, log slouží mimo jiné i k odhalování hráčů, kteří podvádí ve hře (např. xray). Vhodnými skriptami (pluginy) lze takové hráče například automaticky zabanovat apod. Za zvlášť hrubé porušování pravidel se uděluje trvalé bany na IP adresu. Asi nejvíce času tráví admin laděním pluginů, odhalováním problémů a jejich odstraňováním. Jakmile se tedy člověk stane adminem na serveru, nemá už pak tolik času na samotnou hru. Největší odměnou mu pak jsou spokojení hráči, zábavná hra a fungující servery.

Autor tohoto netradičního článku je známý pod přezdívkou HunterzCZ, je administrátorem serverů [Netfire.cz](http://Netfire.cz).



# Recenze Ubuntu 12.04 LTS Precise Pangolin: LTS jak se patří

Roman Bořánek | LinuxEXPRES.cz

**Vydání nové verze distribuce Ubuntu je vždy očekávaná událost. Dnes to platí dvojnásob – Precise Pangolin je verze s prodlouženou podporou a někteří uživatelé s ní budou žít mnoho let. Kontroverzní rozhraní Unity zároveň slaví první narozeniny. Povedlo se?**

## Představení

Co by to bylo za recenzi Ubuntu, kdybychom si hned na začátku nepověděli, podle jakého zvířátka se jmenuje. Ubuntu 12.04 bylo pojmenováno Precise Pangolin, česky (dokonce se zachováním iniciál) precizní pásovec. A precizní by tato verze opravdu měla být, jedná se totiž o LTS vydání, tedy vydání s prodlouženou podporou. Tentokrát bude doba podpory ještě delší, namísto tří let rovnou pět. Ubuntu 12.04 se zkrátka na některých počítačích uvelebí na dlouhou dobu a uživatelé od něj očekávají, že dětské nemoci spojené hlavně s rok starým rozhraním Unity už nechá za sebou.



Pásovec, autor: Piekfrosch, CC BY-SA 3.0

I tentokrát se nové Ubuntu ještě vměstnalo na obyčejné CD. Co se týče pro-

cesorové architektury, Ubuntu následuje ostatní distribuce a od této verze začne doporučovat 64bitovou verzi systému. Před pár lety se uživatelé 64bitové verze ještě mohli setkat s mnoha nepříjemnostmi, ale dnes už jsou všechny zažehnány a i 64bitový Flash Player šlape jako hodinky.

## Pod kapotou

V nitru Ubuntu 12.04 najdeme Linux ve verzi 3.2.0-16 opravující **chybu**, která zvyšovala spotřebu energie až o dvacet procent. To by se mělo projevit hlavně v lepší výdrž notebooků při běhu na baterii. Žádné odborné měření jsem neprováděl, ale ze zkušenosti mohu říct, že je výdrž skutečně o kousek lepší.

Běžně jsou 32bitové systémy schopné pracovat maximálně se 4 GB operační paměti. Linux to ale dokáže „obejít“ díky technologii PAE. Dříve se jádro s podporou PAE automaticky instalovalo právě jen na počítače s více než 4 GB RAM, od této

verze už se bude instalovat všem. Většina uživatelů si ničeho nevšimne, pokud se však někdy rozhodnou pro upgrade operační paměti, ušetří jim to starosti.

## Prostředí a rozhraní

Prohlídku začneme tradičně u prostředí a rozhraní. S tím prostředím je to trochu zamotané. V základu jde o GNOME 3.4, ale některé balíčky jsou kvůli stabilitě ve starší verzi z GNOME 3.2 nebo dokonce 3.0. Pokud používáte výchozí rozhraní Unity, verze GNOME vás moc zajímat nemusí.

### ■ Poznámka

Prostředím se zde rozumí klasické desktopové prostředí, jak ho znáte, například GNOME nebo Xfce. Rozhraní je naopak nadstavbou nad ním, tedy například Unity nebo GNOME Shell.

## Unity

Jak už jsem nakouzl, výchozím rozhraním samozřejmě zůstává Unity (verze 5.10). O novinkách v něm se dočtete níže.



Hlavní rozhraní Unity



### Unity 2D

Unity 2D je bratříček výchozího Unity, který nevyžaduje grafickou akceleraci. V minulé verzi oproti svému vzoru působilo poněkud chudě, ale na tom vývojáři zapracovali a nyní už vypadá skoro stejně dobře. Hlavně díky přebírání barvy tapety. Unity 2D už lze i částečně konfigurovat, ale stále to není žádný zázrak.

### GNOME Classic

Rozhraní GNOME Classic je v podstatě GNOME Panel. Bylo k mání již ve verzi 11.10, ale celkem jsem ho zkritizoval jako poslepovanou „nouzovku“ s chybami. Ačkoliv se tím Ubuntu moc nechlubí, v Precise Pangolin už je na tom mnohem lépe. Dobře funguje, celistvě vypadá, můžete si hrát s panely a applety. Při používání jsem sice narazil na pár problémů, ale nešlo o nic zásadního. Ohlasy uživatelů jsou většinou velmi pozitivní. No vida, máme tu první nečekaný bonus. Že by Ubuntu 12.04 uspokojilo i zarputilé odpůrce Unity? GNOME Classic se nenachází ve výchozí instalaci, je potřeba nainstalovat balíček gnome-panel.

### GNOME Shell

Jelikož je Ubuntu založeno na GNOME třetí řady, můžete využít také rozhraní GNOME Shell, a to v nejnovější verzi 3.4. Opět budete muset sáhnout do repozitářů pro balíček gnome-shell.

## Novinky v Unity

### Launcher

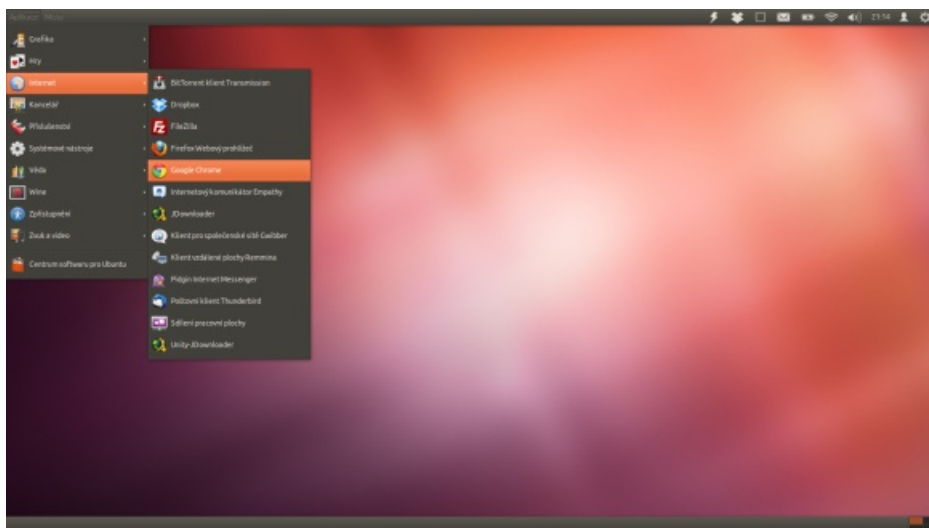
Launcher se nově ve výchozím nastavení neskryvá. Jde o přiblížení se „starému“ principu ovládání a ústupek konzervativnějším uživatelům.

Pro několik hlavních aplikací přibylы takzvané „quicklisty“. To znamená, že když na ikonou aplikace kliknete pravým tlačítkem myši, zobrazí se další možnosti. U ikony Dashe je to možnost přesunout se na jeho konkrétní kartu (lens), souborový správce Nautilus vám tam nabídne třeba záložky.

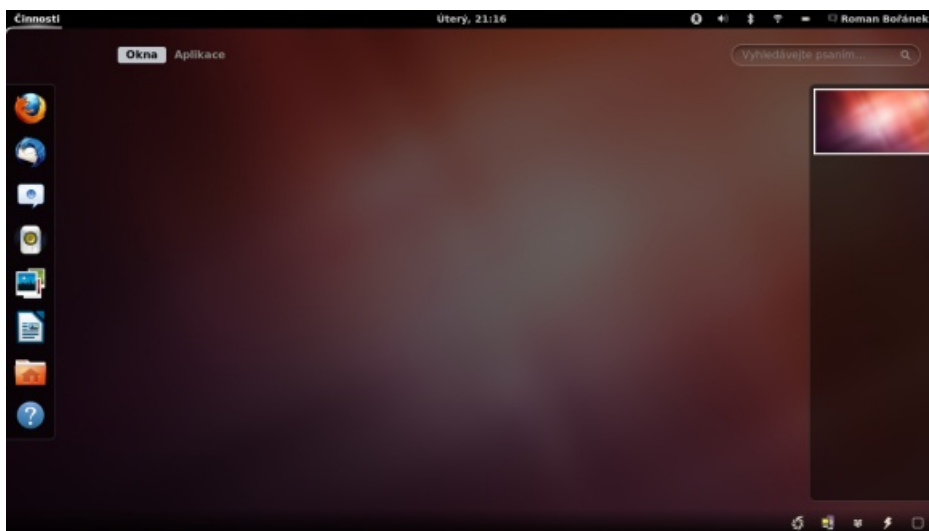
Když kurzorem najedete na ikonu aplikace, ihned se zobrazí její popis – obvykle název. Dříve se zobrazil až po chvíli podržení kurzoru na místě. Nejsem si jistý, jestli se jedná o chybu nebo vlastnost, každopádně to působí rušivě.

### Dash

Z Dashe zmizel úvodní lens s několika velkými ikonami. Proč ne, moc využití



GNOME Classic – GNOME Panel skoro jako zastara



GNOME Shell



Dash – lens s aplikacemi

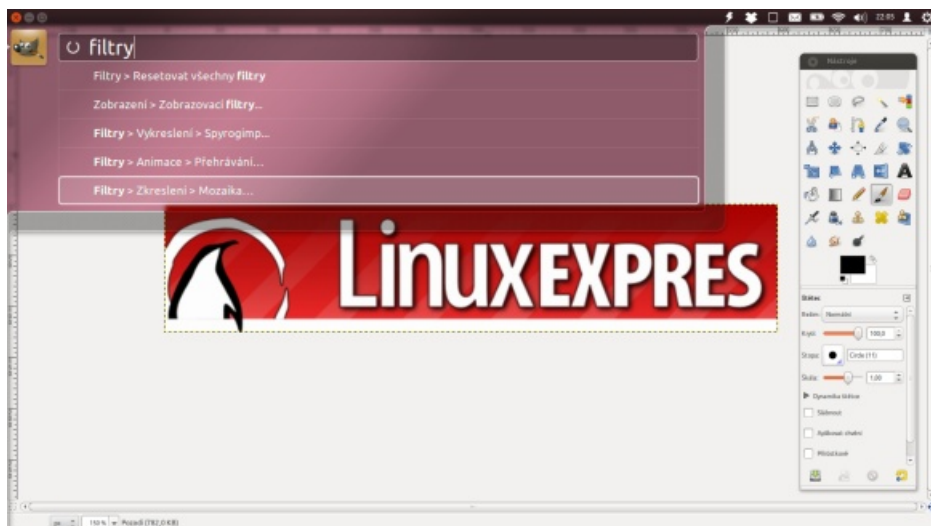
asi neměl. Na místo něj je jako výchozí užitečnější lens s naposledy spuštěnými aplikacemi, otevřenými soubory a staženými soubory.

V lensu s aplikacemi nově můžete vypnout zobrazování nenainstalovaných aplikací z Centra softwaru. V hudebním

lensu zase můžete vybrat zdroj dat – databáze přehrávačů Rhythmbox nebo Banshee.

### Head-Up Display

Úplnou novinkou je originální Head-Up Display (HUD). Při stisku klávesy Alt se

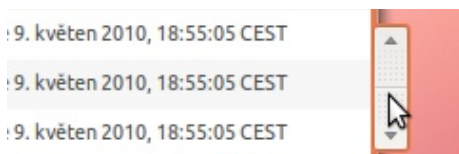


HUD najde využití například v GIMPU

navrchu obrazovky zobrazí vyhledávací pole, které prohledává nabídky systému a aktuálně spuštěné aplikace. Jedná se o alternativní metodu, klasické rozbalovací nabídky zůstaly. Jak asi tušíte, HUD se hodí hlavně tam, kde jsou rozbalovací nabídky rozsáhlé. To mohou být například grafické editory a kancelářské balíky. HUD asi nebude využíván masově, ale v některých oblastech uplatnění a uživatele určitě najde. A jsou to právě tyto nápady, pro které máme Ubuntu rádi.

### Inteligentní posuvníky

Tzv. inteligentní posuvníky už také slaví rok existence. Vtip je v tom, že obvykle vidíte jen tenký indikátor pozice, interaktivní posuvník se zobrazí až při najetí kurzorem do oblasti. Posuvník má nový design a nabral na velikosti, takže se lépe „chytá“.



Větší „inteligentní posuvníky“

### Nastavení

Věřte nebo ne, Unity „oficiálně“ dostalo možnosti nastavení. Dříve šlo nastavit pouze přes doinstalovatelný **Manažer nastavení Compizu** (compizconfig-settings-manager). Nastavení najdete v menu **Nastavení systému | Vzhled**. Je jich sice jenom pár, ale zato jsou tam všechna důležitá: Velikost ikon Launcheru, přepínač automatického skrývání Launcheru, pozice pro zobrazení Launcheru (levá strana, nebo levý horní roh) a citlivost při zobrazování.

**Manažer nastavení Compizu** můžete využívat stále, ale při jeho spuštění budete upozorněni, že různé kombinace nastavení nejsou otestovány a můžete něco rozbít. Dokonce se z tohoto důvodu objevily návrhy na úplné odstranění nástroje z repozitáře, ale to naštěstí neprošlo.

### Podpora více monitorů

V **Nastavení systému | Displeje** přibyla jedna, ale velmi důležitá volba, pro uživatele více monitorů. Můžou nastavit, zda zobrazovat Launcher jenom na jenom vybraném monitoru, nebo na všech.

### Nastavení soukromí

Ubuntu pomocí nástroje Zeitgeist zaznamenává aktivitu uživatele. Toho potom využívá například při vypisování ne-

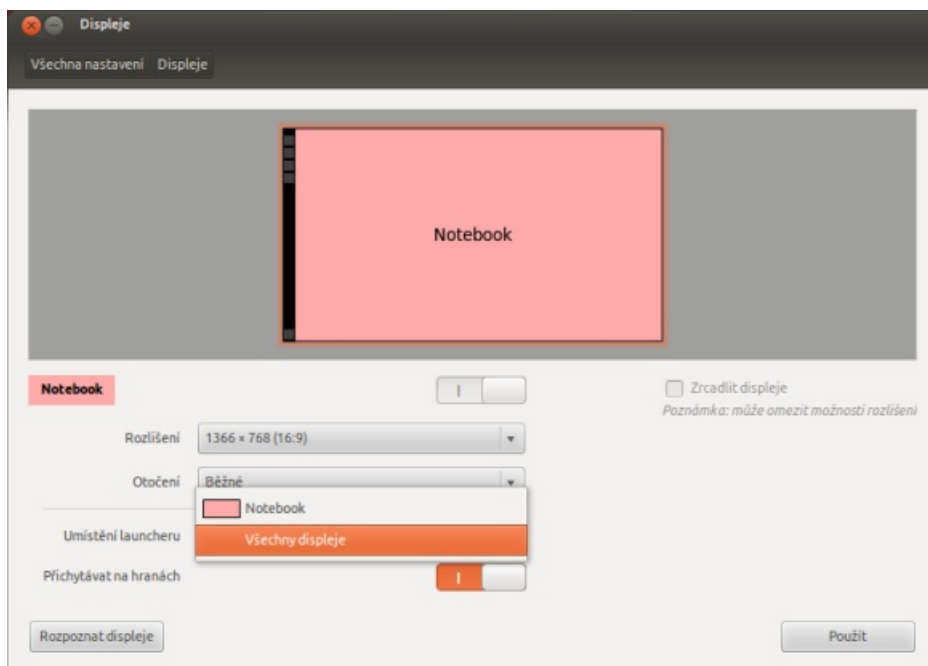
dávých akcí v Dashi. Abyste předešli zobrazení choulostivých informací, je k dispozici **Nastavení systému | Soukromí**. Můžete zde zaznamenávání činností kompletně vypnout, případně pouze zapomenout činnosti za určitý časový úsek. Zaznamenávání budoucích akcí potom můžete filtrovat podle aplikace, typu souboru či konkrétních složek. Přehledný a užitečný nástroj.

## Aplikace

### Centrum softwaru

Centrum softwaru pro Ubuntu je nekorunovaným králem uživatelsky přívětivých správců balíčků, ale jeho velkým problémem bylo pomalé spuštění i odezva. Nebylo nic zvláštního, když nabíhalo třeba patnáct sekund. Verze 5.2 obsažená v novém Ubuntu už je na tom výrazně lépe, start je několikrát rychlejší, na nových strojích nemusí zabrat ani dvě sekundy. Rozhraní se bohužel od minula prakticky nezměnilo a působí na mě nedotaženě.

Centrum softwaru přináší ještě pár menších zajímavých novinek. Na stránce aplikace například najdete doporučení na podobné aplikace. Komentáře nově můžete řadit od nejnovějšího, nebo nejužitečnějšího. Také můžete vybrat, v jakém jazyce se komentáře mají zobrazovat: Čeština (respektive jazyk prostředí), angličtina, nebo jakýkoliv jazyk. Šikovné – mnoho uživatelů s angličtinou nemá problém a dostanou se tak rychle k více recenzím.



Nastavení displejů



Centrum softwaru

Dříve se nově nainstalované aplikace přidávaly na Launcher pouze s vaším souhlasem, nyní to dělají automaticky. Jakmile kliknete na tlačítko Nainstalovat, ikona aplikace se přidá na Launcher a navíc se na ní zobrazuje progressbar s postupem instalace. Co si budeme povídat, vypadá to hezky, jenže v praxi bychom tuto novinku mohli nazvat „jak zasvinít Launcher snadno a rychle“. Automatické přidávání na Launcher jde našťastí vypnout v nabídce Zobrazit | Nové aplikace v Launcheru.

### LibreOffice 3.5

Precise Pangolin nabízí kancelářský balík LibreOffice v aktuální verzi 3.5. Ta přinesla hromadu novinek, podrobnosti najdete v článku [Nové vlastnosti LibreOffice 3.5](#) na partnerském webu OpenOffice.cz. Zde jen letmo zmíníme například podporu sedmé verze Javy, intuitivnější formátování záhlaví a zápatí, lepší vyhlazování křivek v diagramech nebo navýšení limitu na deset tisíc listů a 1024 sloupců v sešitu.

### Hudební přehrávač Rhythmbox je zpět

Dlouhá léta se o přehrávání audia v Ubuntu staral přehrávač Rhythmbox, od verze 11.04 jej však nahradil podobný, ale progresivnější, Banshee. Po roce se opět vrací Rhythmbox. Důvodem ztracení Banshee zřejmě byly táhnoucí se problémy se stabilitou a hardwarová náročnost. Vývojáři raději vsadili na jistotu.

### Facelift Ubuntu One

Klient synchronizační služby Ubuntu One za svou relativně krátkou existenci prošel mnoha úpravami vzhledu. Teď tu

máme další a snad na nějaký čas definitivní. Rozhraní se sjednotilo s verzí pro Microsoft Windows založenou na frameworku Qt. V Ubuntu tak působí lehce cizorodě, na druhou stranu je přehlednější než předchůdce.

### Další novinky

Grafická témata **Ambiance** (výchozí) a **Radiance** se opět dočkala malých změn. Myslím, že o kvalitě těchto vzhledů není pochyb, ale designéři Ubuntu je s každou verzí posunou ještě o kousek dál. Přirovnal bych to k vybrušování diamantu. Stejně tak přihlašovací obrazovka byla lehce poupravena k lepšímu. Ikony by však

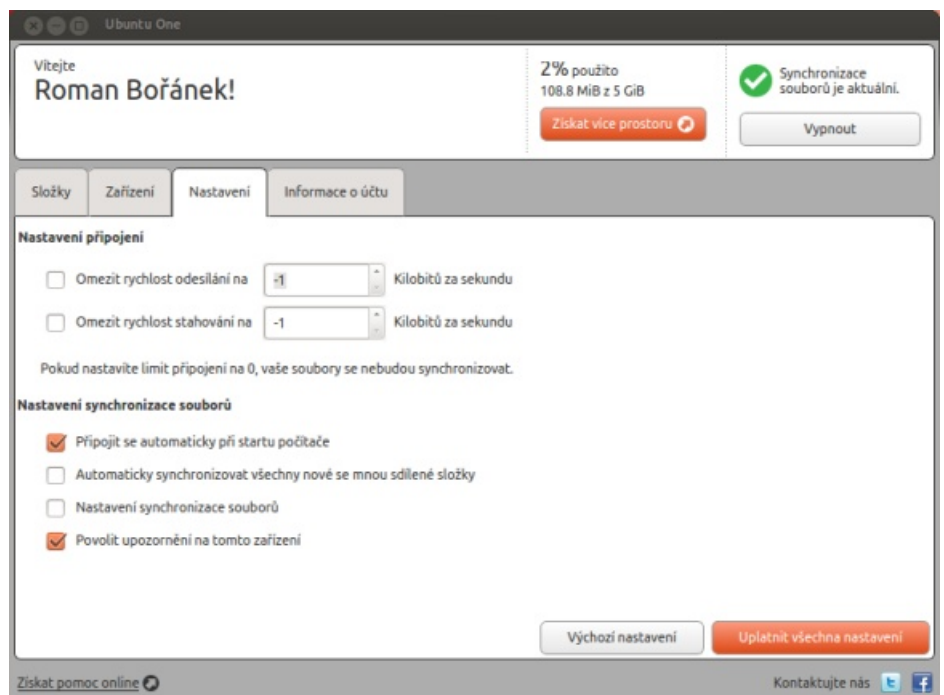
mohly být lepší – třeba sada čtvercových ikon **Faenza** by do Ubuntu sedla perfektně. Na vzhledu mi ještě vadil přehnaně růžový Launcher a Dash při výchozí tapetě.

Souborový správce **Nautilus** konečně umí vracet akce. V praxi to vypadá tak, že když například nechtěně někam přesunete hromadu souborů, rychle to napravíte klávesovou zkratkou [Ctrl+Z] nebo přes nabídku **Upravit | Zpět**.

### Verdikt: LTS jak se patří

Unity se opět posunulo směrem k lepšímu, co se týče svižnosti i rozvržení prvků. I když ze své podstaty asi nikdy nesedne všem uživatelům, považuji ho za reprezentativní linuxový desktop. Důležité je, že vývojáři nezapomněli ani na další rozhraní: Unity 2D a GNOME Classic. Druhé jmenované se kvalitou přiblížilo tolik uctívanému GNOME Panelu. Když mu odpůrci Unity dají šanci, myslím, že od Ubuntu nebudou muset odcházet.

Mám pocit, že při tvorbě tohoto vydání se více než dříve naslouchalo uživatelům. Alespoň výsledek tak vypadá. Místo přidávání revolučních funkcí byl kladen důraz na vylepšení současného. A to se, i přes některé mé výhrady, povedlo. Mnoho uživatelů se pustilo do testování betaverzí i alfa verzí a už v tu dobu hlásili relativně slušnou stabilitu. Dnes už byste se s většími problémy setkat neměli. Ubuntu 12.04 Precise Pangolin splnilo to, co se od něj jako od verze s prodlouženou podporou očekávalo.



Nové rozhraní Ubuntu One



# Ubuntu 12.04 Precise Pangolin: důstojný nástupce na pět let

Adam Štrauch | Root.cz

Ubuntu 12.04 už vyšlo a uživatelé, které si získá, s ním mohou strávit až pět let. Na takovou dobu totiž Canonical prodloužil podporu svého desktopového produktu. Nové Ubuntu přináší pár příjemných novinek, nové verze balíčků, aktualizované prostředí a hlavně je proti svým předchůdcům až krutě rychlé a stabilní.

## Pár postřehů úvodem

Na rozdíl od předchozího vydání je Ubuntu 12.04 Long Term Support (LTS), tedy s prodlouženou podporou. To znamená jen to, že by Canonical pět let vydával opravy balíčků, ale zároveň si při vývoji dal více záležet a nepouštěl se do velkých experimentů. I když bylo v době Ubuntu 10.04 k dispozici Unity, Canonical se rozhodl ho nenasadit a hned další vydání 10.10 ukázalo, že to byl dobrý krok. Ve stejném duchu se nese i aktuální LTS 12.04, které obsahuje jen jemné změny pro zjednodušení práce se systémem.

Průběh instalace se od poslední verze nijak významně nezměnil, Ubuntu se stahuje ze stejného místa a Canonical

stále nabízí 32-bit jako výchozí architekturu. Samotný instalátor se pak ptá na to samé co instalátor z verze předchozí a stejně jako minule by ho zvládl používat trochu zkušenější uživatel.

Už při prvním náběhu systému si všimnete razantního zrychlení proti předchozí verzi. S SSD diskem trvá cesta od GRUBu k přihlašovací obrazovce kolem 10 sekund. Stejným tempem pak pokračuje Unity, které už se nezadrhává ani na slabším hardwaru. Svoji roli v tom má i vyladěné Unity 2D, jež systém zbytečně nezatěžuje 3D efekty, a na strojích, jimž 3D není vlastní, odvádí stejně dobrý kus práce. Je to možná poprvé, kdy celé prostředí vypadá sjednoceně, nikde nic nepřechází, nikde nic nechýbí. Všechny ty detaily jako mizerná podpora

více monitorů, občasné padání, velký rozdíl mezi Unity 2D a 3D jsou pryč a Unity je konečně připraveno vstoupit do dveří s hlavou vztyčenou.

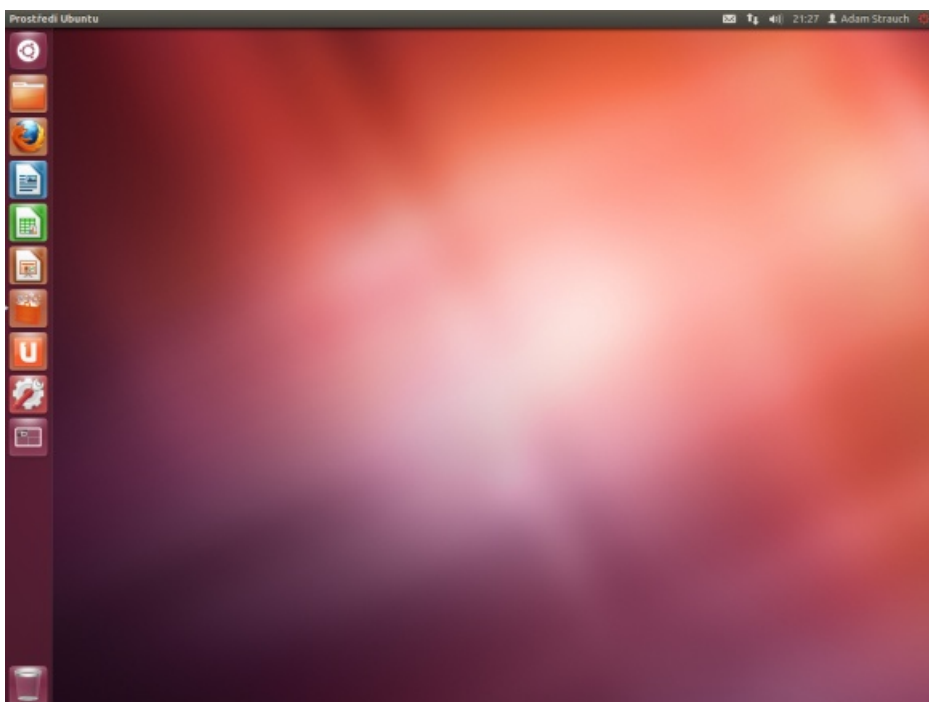
Zrychlení se dočkalo také Ubuntu Software Center, jež v předchozích verzích vynikalo svou leností a instalace nových balíčků byla vyložena bolestí. Po pár pokusech se zdá, že i ti největší odpůrci mohou USC alespoň vyzkoušet, ne-li dokonce začít používat. Navíc sekce s placenými programy už není tak prázdná jako dřív. Nemohu sice tvrdit, že jde o novinku, protože jsem USC dlouho nespustil, ale jsem rád, že Canonical na této oblasti zapracoval a podařilo se mu sehnat i placený obsah.

Dokonce se dostalo i na nějakou tu konfiguraci Unity, které se Canonical tvrdě bránil. I když nejde o žádný komplexní nástroj, v nastavení je možné ovlivnit, zda se bude launcher schovávat, či ne. Výchozí stav se vrátil k původnímu neschovávání, ale vzhledem k existenci nového konfiguračního dialogu je to či ono jako výchozí nedůležité.

Nové verze se dočkalo i grafické téma Ambiance, jež prohlubuje rozdíl mezi aktivním a neaktivním oknem pro lepší orientaci. Obecně se pak dá říct, že je nové Ubuntu červenější než to předchozí, a zbytek hodnocení nechám na laskavém čtenáři.

## Aplikace

Kromě mnoha jiných aktualizovaných balíčků obsahuje Precise Pangolin poslední kancelářský balík LibreOffice 3.5, dnes již trochu starší Firefox 11.0, stejně starého pošťáka Thunderbird 11.0 a IM kecálka Empathy 3.4.1. Velký návrat slaví Rhythmbox, který byl ve verzi 11.04 nahrazen za Banshee. Jenže Banshee se moc dobře nevedlo, a tak se vývojáři vrátili zpět k Rhythmboxu. Důvodů je hned několik. Především stabilita, rychlost a zmiňovaná je také podpora GTK2/3 a architektury ARM. S některými







problémy si Banshee mohlo poradit ještě před vydáním Ubuntu 12.04, ale i tak se od první alphy na výběru výchozího přehrávače nic nezměnilo.

Možná se dá rozhodnutí zdůvodnit i tím, že instalační CD už neobsahuje Mono, na kterém je Banshee závislé. A protože není Mono, nemohou být po instalaci v systému přítomny ještě další dvě aplikace, a to správce poznámek Tomboy a hra Gbrainy. Canonical už dlouho bojuje s nenafukovatelnou velikostí 700 MB, do které se snaží celý systém nacpat, a Mono bylo logickou cestou, jak ušetřit pár desítek MB. V minulosti se mluvilo o tom, že se omezení 700 MB prolomí a posune na 1 GB, čemuž by vyhovovala běžná USB flash paměť. Zatím se tak nestalo.

V minulé verzi přidali vývojáři mnoho nových vlastností do **Ubuntu One**. V této verzi se soustředili hlavně na ovládací rozhraní. Jeho prvky už neplavou tak nějak ve vzduchu, ale celé rozhraní působí jednotně a hlavně použitelně.

## Soukromí

Když si otevřete dash, zjistíte, že si Ubuntu hlídá, co děláte, a na základě těchto informací vám předhodí naposledy otevřené dokumenty a použité programy. To nemusí být žádoucí ve firemní sféře ani v osobním životě. Například vaše přítelkyně by neměla dohledat k počítači a zjistit, že se sháníte po prstenu, nebo třeba jenom

nechcete některé akce zaznamenávat, protože se vám pak v potřebných výpisech pletou. Tohle je možné kontrolovat v nastavení pod ikonkou „Soukromí“. Je možné ovlivnit, jaké aplikace nebo soubory se nemají hlídat, a pro výjimečné případy se může hodit funkce pro vymazání historie používání za nastavený časový interval.

## HUD a video lens

Nejvýraznější změna, ovlivňující způsob používání prostředí, je HUD. Jde o novinku, která se objeví po zmáčknutí klávesy ALT. Poté stačí napsat, jakou akci chcete udělat, třeba změnit konfiguraci sítě, a HUD vám hned našeptává možnosti a umožňuje přejít rovnou k věci. V praxi to funguje tak, že začnete psát třeba „Přít“ a HUD vám nabídne změnu statusu v IM klientovi na „Přítomen“. Podobně to funguje s výběrem WiFi sítě, manipulaci se zvukem, nastavení více monitorů, zobrazení nápovědy a mnoho dalších. HUD poslouží velmi dobře pro přístup do menu aktuální aplikace, které se v Unity schovává do horní lišty. Do

kontextu svého vyhledávání přidá všechny položky v tomto menu.

Je vidět, že možnosti celého HUD ještě nejsou úplně vyladěné. Chybí třeba úplně volby pro Bluetooth, není možné skákat rychle do podnabídek dialogu systémového nastavení, a dokonce se mi nepodařilo přejít ani k instalaci balíčků. HUD má velký potenciál a umožní držet ruce na myši o něco méně, ale určitě ne teď, možná v příští verzi.

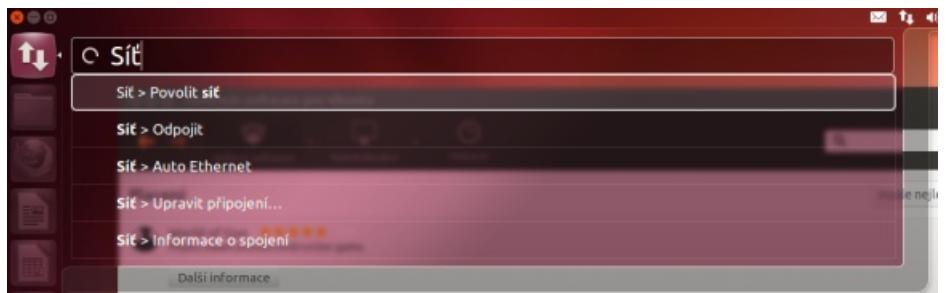
Další novinka se schová v dashi a jedná se o video lens, tedy o „záložku“ s možností vyhledávat videa. Video lens se nekouká jen na lokální videa, ale hledá i na internetu se službou Bing Video. Není to jediná změna v dashi. Když jste v předchozí verzi vyvolali dash, hned na úvodu jste viděli osm velkých ikon s aplikacemi a kategoriemi aplikací. To nyní nahradil výpis naposledy použitých aplikací a souborů.

## Shrnutí

Je toho jen málo, co by se dalo novému Ubuntu 12.04 *Precise Pangolin* vytknout. Že není HUD úplně dokonalý? To není zas tak důležité. Že chybí některé Mono aplikace? To oslaví ne jeden uživatel. Naopak citelné zrychlení celého systému a Ubuntu Software Center, toho si uživatelé všimnou na první klik a budou za to vývojáře milovat.

Ani další změny nic nerozbíjejí. Ono takové odstranění Tomboye možná někomu může vadit, ale řešením je doinstalování jak Tomboye, tak všech balíčků okolo. Na druhou stranu přepokání chování, které jsme viděli v minulosti hlavně s přechodem na Unity, to se napravuje hůře. Ubuntu 12.04 LTS je důstojným nástupcem **verze 10.04 LTS**, a pokud jste někdy měli chuť začít používat Unity, už můžete v klidu začít.

Nezbývá než si nové Ubuntu **stáhnout z jeho stránek**.



# Barevné i nebarevné triky s fotografií: Další efekty

Petr Němec | LinuxEXPRES.cz

**Pokusím se objasnit aplikaci oblíbeného Lomo efektu a efektu změkčení nejen pro portrétové fotografie. Tento GIMPtorál bude jako obvykle „ruční“ práce s plnou kontrolou nad výsledkem.**

## Mapování z přechodu

Vzhledem ke [komentářům v diskuzi](#) se ještě krátce vrátím kousek zpět a osvětlím způsoby převodu na černobílou, případně tónovanou fotografii pomocí **Mapování z přechodu**. Jedná se o jednoduchý a efektivní způsob převodu na černobílou fotografii. Naproti mixéru kanálů však ztrácíte kontrolu nad převodem jednotlivých barevných kanálů, přesto je výsledek ve většině případů kontrastní a více než dobrý.

V GIMPu otevřete požadovanou fotografii, **Soubor | Otevřít** [Ctrl-o]. Při převodu na černobílou fotografii postačí ponechat výchozí barvy popředí a pozadí. V případě, že byly dříve pozměněny, klikněte na miniaturu černého a bílého čtverečku pod dialogem pro změnu barev v panelu nástrojů, ta barvy změní do výchozích barev černé a bílé. Nyní už stačí vybrat příkaz z nabídky **Barvy | Mapa | Mapování z přechodu** a vytvořit kontrastní černobílou fotografii.

Při tónování fotografie na jinou barvu tímto způsobem jsou kroky obdobné, jen se černá barva zamění např. za silně tmavou sépiovou. Ačkoliv se jedná o rychlou přeměnu, doporučil bych se držet instrukcí z [minulého tutoriálu](#)

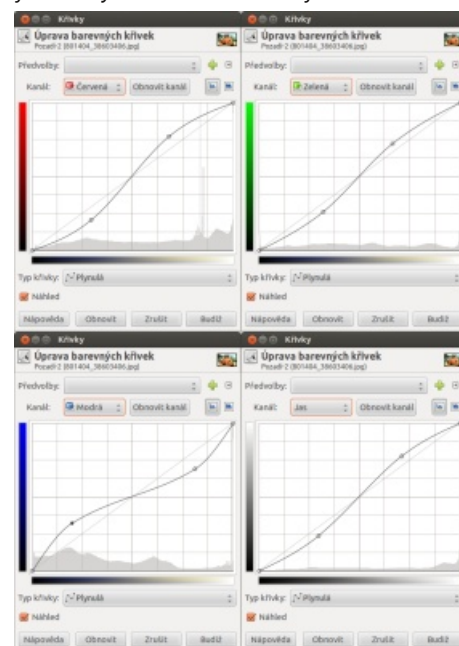
pomocí vrstev a masky, kdy se barva, kterou se tónuje, dá kdykoli změnit a postup se tak stává pružnějším.

## Lomo

Lomo je ruský výrobce optických přístrojů, který v letech 1982–2005 vyráběl spotřební fotoaparát LOMO LC-A, jeho fotografie neoplývaly kvalitou, měly však osobitý vzhled. Ten se stal tak oblíbeným, že fotografové a fanoušci začali uměle napodobovat tzv. lomografie i u fotografií vytvořených moderními fotoaparáty.

Lomografii lze napodobit zvýšením kontrastu všech barevných kanálů mimo modrého. K tomu dobře poslouží nástroj z nabídky **Barvy | Křivky**. V roletovém menu **Kanál** vyberte **Červená**, kontrast je tím vyšší, čím je křivka horizontálnější, pomocí táhnutí křivky v horní a dolní části vytvořte tvar připomínající písmeno S. Je potřeba fotografií sledovat, aby nevznikaly jednobarevné plochy bez kresby. Takovým způsobem zvýšte kontrast i zelenému kanálu. Jak jsem zmínil výše, modrému kanálu je potřeba kontrast snížit, takže naopak, kontrast je tím nižší, čím je křivka ho-

rizontálnější. Křivka bude připomínat obrácené S neboli **otazník**. Na závěr ještě zvýšte kontrast celé jasové složce.



Změna kontrastu jednotlivých barevných kanálů

Dalším krokem je ztmavení okrajů neboli tzv. umělá vinětace. Nejprve si vytvořte novou vrstvu příkazem z nabídky **Vrstva | Nová vrstva** [Shift-Ctrl-n], hodnoty ponechte na výchozích hodnotách, tzn. **Typ vyplňování vrstvy – Průhlednost**. Vyberte nástroj **Mísení** [1] z panelu nástrojů, jako **Přechod** vyberte **Popředí do průhlednosti** (černá do průhlednosti) a obraťte orientaci zaškrtnutím šipky vedle náhledu přechodu. **Posun** zvýšte v závislosti na rozlišení fotografie, v mém případě vyhovovala hodnota 30 (v podstatě jde o to, jak bude vypadat přechod, v případě ponechání výchozího stavu by nezanedbatelně ztmavla celá fotografie, což je nežádoucí). Z roletového menu pro **Tvar** vyberte **Radiální**. Myši táhnete ze středu ke kraji, jak je naznačeno na obrázku. V případě, že požadujete tmavší okraje, vrstvu s vinětací zduplikujte příkazem **Vrstva | Duplikovat vrstvu** [Shift-Ctrl-d]. Vrst-



Převod fotografie na černobílou pomocí mapování z přechodu



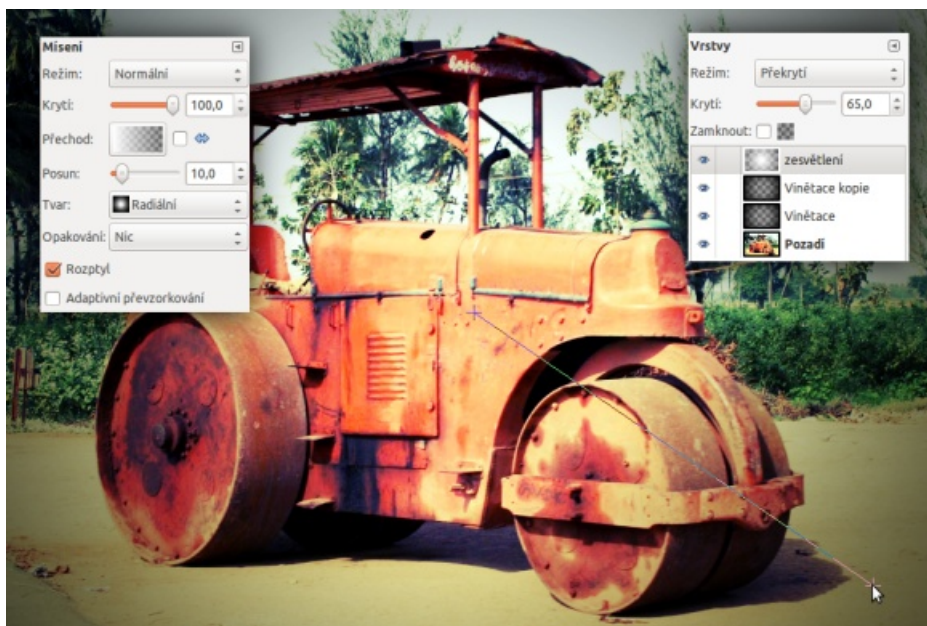
vám nakonec upravte hodnotu Krytí dle uvážení.

Střed fotografie lehce prosvětlete, nejprve vytvořte novou průhlednou vrstvu **Vrstva | Nová vrstva** [Shift-Ctrl-n] a opět k tomu využijte **Mísení** [I] z panelu nástrojů, tentokrát s přechodem bílé do průhledné. Vrstvě nastavte **Režim** na **Překrytí** a dle uvážení snižte **Krytí**.

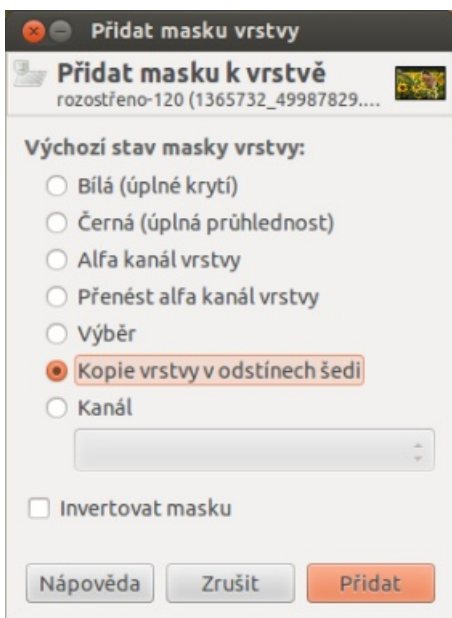
Posledním, avšak volitelným krokem je přidání šumu. Vytvořte novou, průhlednou vrstvu příkazem **Vrstva | Nová vrstva** [Shift-Ctrl-n] a nastavte ji **Režim** na **Překrytí**. Šum lze přidat mnoha způsoby, využil jsem filtru z nabídky **Filtry | Šum | Výpadky**, ponechte hodnoty ve výchozích stavech a dialogovou nabídku potvrďte. Přidejte masku vrstvy příkazem **Vrstva | Maska | Přidat masku vrstvy** a zkopírujte do ní váš obrázek, vystačí si s dobře známým [Ctrl-c] a [Ctrl-v]. Takto zkopírovanou vrstvu je potřeba ukotvit příkazem **Vrstva | Ukotvit** [Ctrl-h]. Masce invertujte barvy příkazem z nabídky **Barvy | Invertovat**. Pokud by se zdálo, že je šum příliš intenzivní, je dobré jej zkusit jemně doladit ztmavením masky, například příkazem **Barvy | Jas-contrast**. Tímto je proměna u konce.



Vkládání umělé vinětace



Prosvětlení středové části



Dialogové okno pro přidání masky vrstvy

## Změkčení snímku

Občas není na škodu, když není fotografie ostrá ve všech detailech, naopak jí může slušet mírná rozostřenost, obzvláště pak u portrétů žen nebo u fotografií, jimž chcete dát snový nádech. Opačně je to u mužů, kde je vhodnější



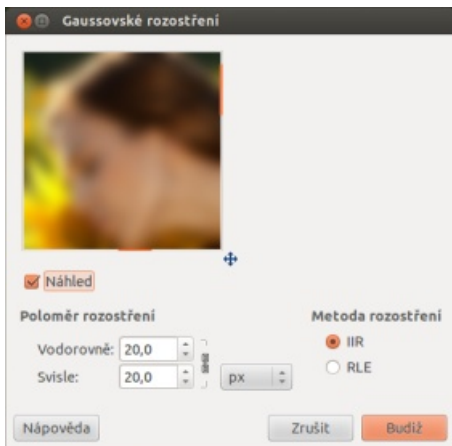
Z fotografie lomografie

kontrast a ostrost. Otevřete si v GIMPu vhodnou fotografii [Ctrl-o] a vrstvu zkopírujte příkazem z nabídky **Vrstva | Duplikovat vrstvu** [Shift-Ctrl-d]. Nově vytvořené vrstvě přidejte masku a **Vý-**

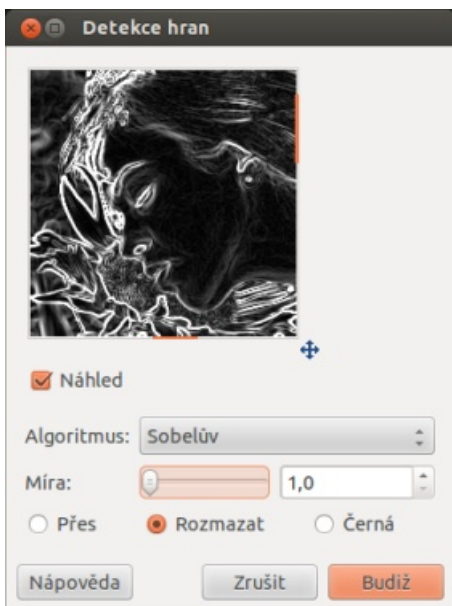
**chozí stav masky vrstvy** změňte na **Kopie vrstvy v odstínech šedi**.

Vrstvu rozostřete pomocí příkazu z nabídky **Filtry | Rozostření | Gaussovské rozostření**. Metodu rozostření

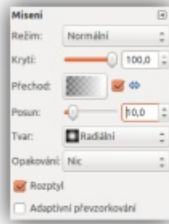




Dialogové okno pro detekci hran



Dialogové okno Gaussovského rozostření



Upravená maska vrstvy

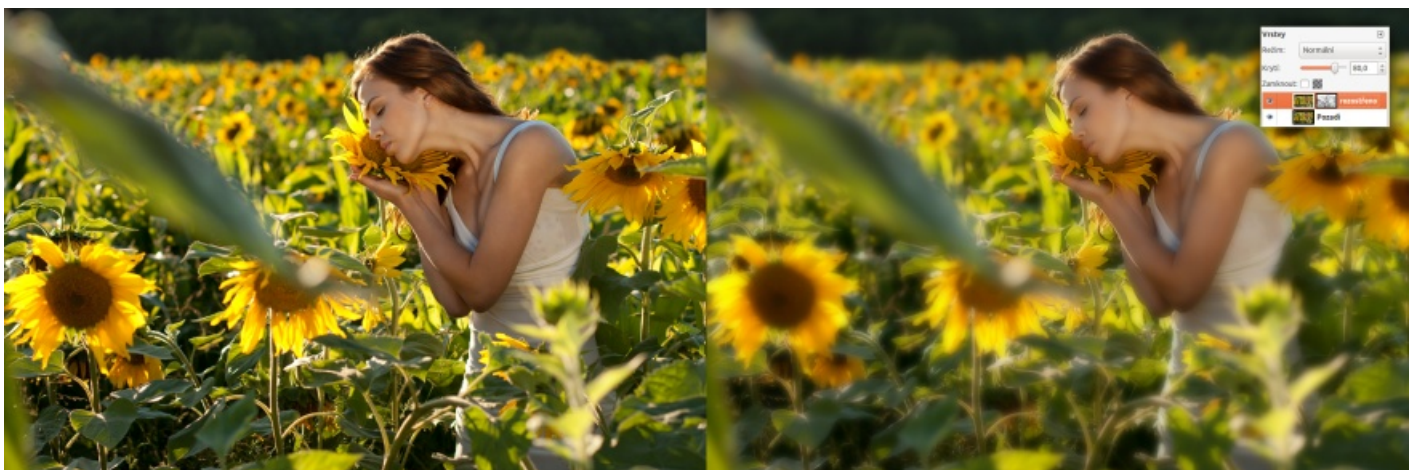
použijte **IIR** a **Poloměr rozostření** volte vhodně dle rozlišení vašeho snímku.

Rozostření se prozatím moc neprojevuje z důvodu dříve přidané masky vrstvy, která bude sloužit k zachování hran i při rozostření. K tomuto účelu využijte filtr z nabídky **Filtry | Detekce hran | Hrana** s nastavenou hodnotou **Míra** na nejnižší hodnotu **1**.

Aby maska plnila svůj účel, invertujte jí barvy příkazem z nabídky **Barvy | Invertovat**. Přechod mezi ostrou a neostrou fotografií můžete změkčit mírným rozostřením masky již dříve používaným **Gaussovským rozostřením**.

V případě, že chcete upozornit na určité místo a okolí není tolik důležité, je možné masku v okolí zabit pomocí nástroje **Mísení [1]** z panelu nástrojů, jak je naznačeno v následujícím obrázku.

Na závěr vhodně doladte vrchní vrstvě **Krytí**.



Změkčená fotografie

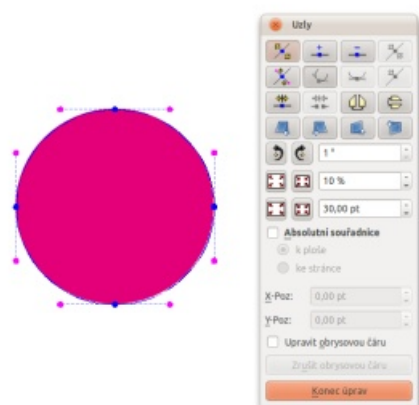
# Jak upravovat vektorovou grafiku ve Scribusu

Michal Hlavatý | Scribus.cz

Scribus je vybaven solidní řadou funkcí pro úpravu vektorové grafiky. V dnešním návodu se dozvíte, jak tyto funkce používat.

## Úprava pomocí uzlů a řídicích bodů

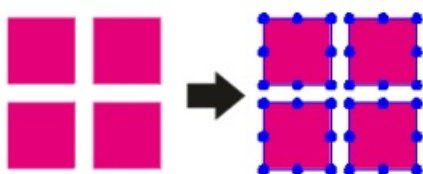
Dvojklikem na tvar nebo mnohoúhelník je možné měnit umístění uzlů (modře) a řídicích bodů (růžově), přidávat nebo mazat uzly, spojit či rozpojit uzly, zrcadlit objekt, otáčet, zkosit a nebo měnit jeho velikost či upravit obrysovou čáru.



Editace pomocí změny uzlů a řídicích bodů

## Kombinovat/rozdělit mnohoúhelníky

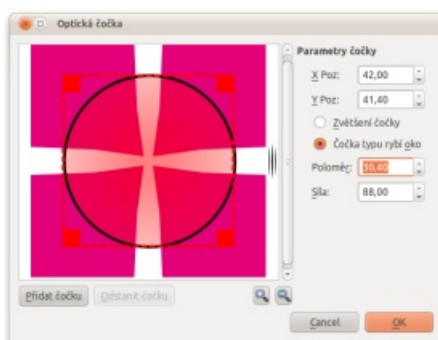
Označte několik vektorových objektů, **Objekt | Kombinovat mnohoúhelníky** a nebo naopak označte objekt, který chcete rozdělit na části, **Objekt | Rozdělit mnohoúhelníky**.



Kombinace mnohoúhelníků

## Efekt čocky

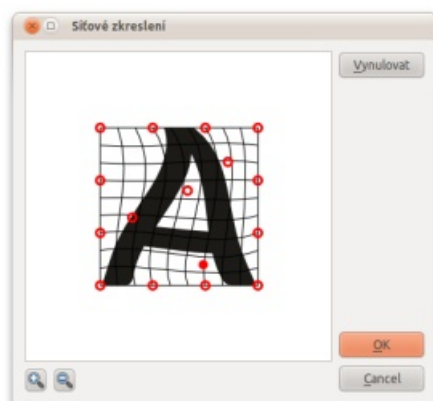
Společně se síťovým zkreslením zjednodušuje úpravy vektorových objektů. Označte objekt, **Objekt | Nástroje cesty | Efekt čocky...**



Efekt čocky

## Síťové zkreslení

Tato funkce umožňuje plynulou deformaci objektu. Označte objekt, **Objekt | Nástroje cesty | Síťové zkreslení**.

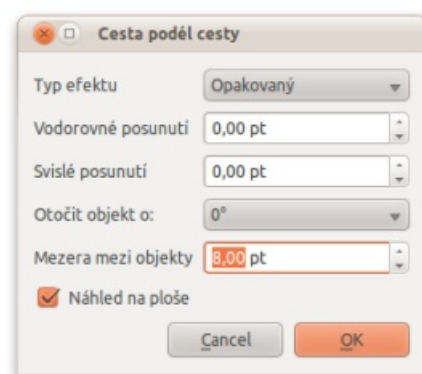


Síťové zkreslení

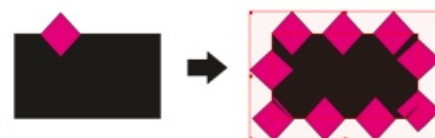
## Cesta podél cesty

Hlavní objekt (okolo jehož okrajů aplikujeme funkci) je nutné převést na Bé-

zierovu křivku. Označte oba objekty a vyberte **Objekt | Nástroje cesty | Cesta podél cesty**.



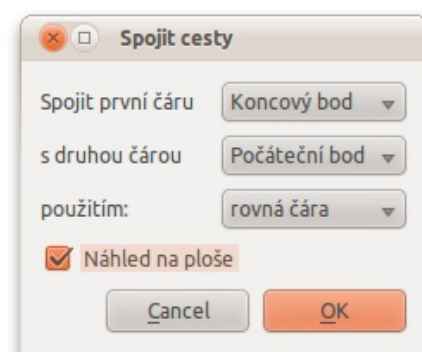
Nastavení funkce Cesta podél cesty



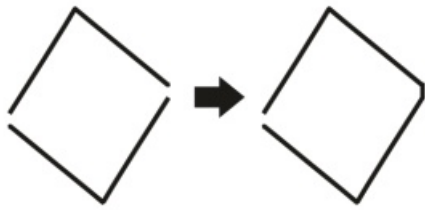
Cesta podél cesty

## Spojit cesty

Vyberte dvě Bézierovy křivky (lomené nebo s plynulým zakřivením) a vyberte **Objekt | Nástroje cesty | Spojit cesty**. Jako v předchozím případě je možné funkci nastavit.



Nastavení funkce Spojit cesty



Spojit cesty

## Rozdělit mnohoúhelník

Vyberte dva tvary (za držení klávesy Shift), **Objekt | Nástroje cesty | Rozdělit mnohoúhelník**.



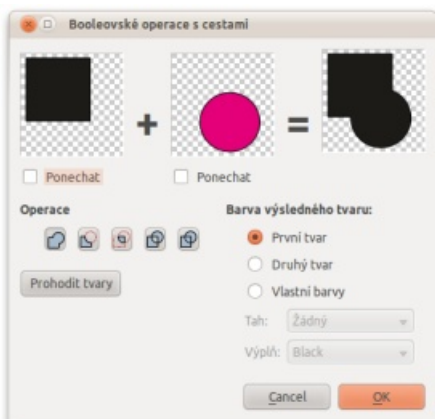
Rozdělit mnohoúhelník

### ■ Poznámka

Před aplikací funkce je nutné převést objekty na Bézierovu křivku (u operace s cestami nikoliv): pravý klik, **Konverze na | Bézierova křivka**. Druhý rozdíl mezi funkcí **Rozdělit mnohoúhelník** a **Rozdělit od sebe** v **Operace s cestami** je v tom, že první jmenovaná při dělení uvažuje tloušťku čáry objektu.

## Operace s cestami

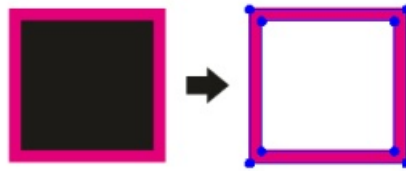
Označte dva tvary a poté vyberte **Objekt | Nástroje cesty | Operace s cestami...** Můžete dokonce ponechat některý z původních tvarů a vybrat barvu výsledného tvaru.



Operace s cestami

## Vytvořit cestu z tahu

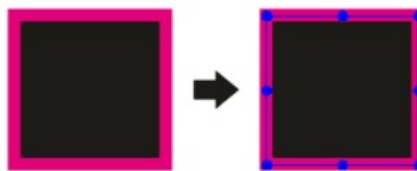
Funkce cesta z tahu umožňuje vytvořit z obrysové čáry samotný tvar. Aplikujte ji na objekt s obrysovou čarou výběrem **Objekt | Nástroje cesty | Vytvořit cestu z tahu**.



Cesta z tahu

## Rozdělit cestu z tahu

Dvojklikem na objekt a následným výběrem **Objekt | Nástroje cesty | Rozdělit cestu z tahu** se uprostřed stran vytvoří další uzly.



Rozdělit cestu z tahu

## Když už Scribus nestačí...

Jestliže by zamýšlený objekt nebylo možné vytvořit pomocí nástrojů dostupných ve Scribusu, vyexportujte SVG soubor (**Soubor | Exportovat | Uložit jako SVG...**) a nahrajte jej do Inkscape, který nabízí o poznání širší a efektivnější manipulaci s vektorovými soubory (je možné vytvářet perspektivu, pracovat s více uzly najednou či vytvářet nepravé 3D objekty a mnoho dalšího). Finální kresbu po úpravách importujte zpět do Scribusu pomocí **Soubor | Importovat | Vložit vektorový soubor...**

### ■ Poznámka

Scribus nepodporuje veškeré funkce Inkscape. Vyvarujte se proto zejména funkci blur (rozostření). V některých případech je nutné před importem do Scribusu uložit SVG soubor jako **Plain SVG**.

## INZERCE

### Hledáte učebnu v Olomouci? Využijte naší nabídky!

Již od 150 Kč/hod!

#### Počítačová učebna

- deset počítačů
- dataprojektor, plátno, flipchart

#### Jazyková učebna

- pro max. 20 účastníků
- dataprojektor, plátno, flipchart,
- různé možnosti uspořádání stolů a židlí

#### Kontakt

o.s. InternetPoradna.cz, Ztracená 36, 779 00 Olomouc  
Kontaktujte paní Evu Ullmanovou  
eva.ullmanova@iporadna.cz, tel.: 587 406 126

  
InternetPoradna.cz

[www.iporadna.cz](http://www.iporadna.cz)



# Canonical: Kdo stojí za nejpoblárnější distribucí

Vojtěch Trefný | LinuxEXPRES.cz

Mezi společnostmi, které působí na trhu linuxových systémů, patří Canonical Ltd. spíše mezi ty menší a mladší – společnost byla založena v březnu 2004, tedy před osmi lety. I přes tuto zjevnou nevýhodu na startu se Canonicalu a především jeho vlajkové lodi Ubuntu povedlo rychle začlenit do ekosystému svobodného softwaru a vydobýt si pevné postavení.

Canonical založil jako svůj projekt jihoafrický milionář Mark Shuttleworth. Jeho hlavním cílem bylo (a stále je) vytvořit úspěšnou linuxovou distribuci určenou především pro použití na osobních počítačích. Na rozvoj této myšlenky věnoval z vlastních prostředků výchozí investici ve výši 20 milionů dolarů.

Canonical oficiálně sídlí na Isle of Man (ostrov nacházející se v Irském moři, patří k tzv. daňovým rájům), ale většina z jeho více než 400 zaměstnanců pracuje v Londýně. Kromě toho má Canonical také pobočky v Kanadě, USA a na Tchaj-wanu.

## Linux pro lidi i firmy

Hlavním a nejznámějším produktem Canonicalu je linuxová distribuce Ubuntu. První verze Ubuntu byla představena v říjnu 2004 a od první chvíle se zaměřovala především na „běžné“ uživatele osobních počítačů a snažila se jim přinést co nejjednodušší a nejpřívětivější systém pro každodenní použití. To se Ubuntu zjevně daří, protože u uživatelů se těší stabilně vysoké popularitě a na osobních počítačích se jedná o nejspíš nejvyužívanější linuxový systém vůbec.

Výše uvedené je tak trochu v kontrastu s tím, že hlavním zdrojem příjmů pro všechny, kteří nabízejí profesionální nasazení linuxových systémů, jsou především firemní zákazníci. Canonical těmto zákazníkům dokonce ani nenabízí speciální verzi, ale snaží se Ubuntu přizpůsobit jak pro domácí, tak pro korporátní nasazení v jedné jediné verzi.

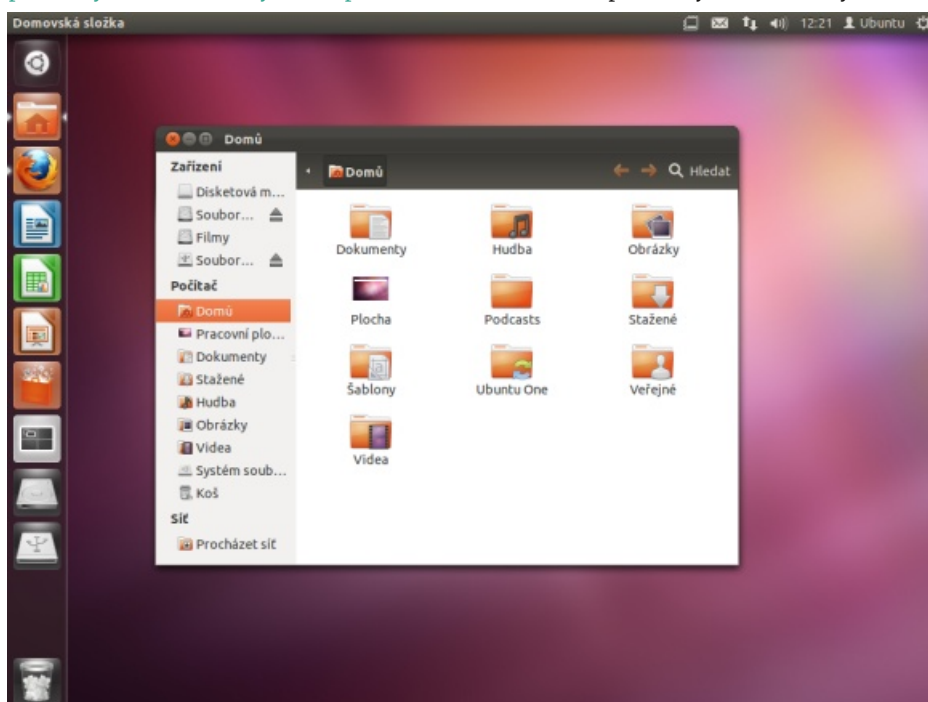
Částečný ústupek firemním zákazníkům představují tzv. LTS verze Ubuntu, které jsou vydávány každé dva roky a mají Canonicalem garantovanou podporu (vydávání aktualizací a bezpečnostních záplat) po dobu až pěti let.

I přes tuto možnou nevýhodu se Ubuntu na korporátním poli daří. Mezi jeho velké úspěchy patří například převedení 85 tisíc počítačů francouzského *La Gendarmerie nationale* na Ubuntu, díky čemuž četníci šetří až 2 miliony eur ročně. I na 220 tisících počítačích ve školách v Andalusii lze najít Ubuntu. Z bližších úspěšných nasazení je možné jmenovat slovenskou Skalicu – tamní městský úřad provozuje Ubuntu na svých 120 počítačích.

Canonicalu se také daří navazovat partnerství s některými výrobci počítačů, díky nimž je možné Ubuntu získat i jako předinstalovaný (tzv. OEM) systém. Canonical navázal dlouhodobou úspěšnou spolupráci s firmou Dell, která Ubuntu dodává i na některé vybrané notebooky. Aktuálně spolu plánují otevřít více než 200 prodejních míst v Číně, která budou nabízet počítače s Ubuntu. Nedávno oznámená spolupráce s firmou Asustek by měla zákazníkům přinést možnost získat vybrané notebooky s předinstalovaným Ubuntu. Další spolupráci navazuje Canonical v oblasti serverů a zařízení postavených na platformě ARM.

## Finance

Ubuntu není jediným produktem Canonicalu, ale je jeho produktem hlavním a v podstatě jediným, z něž získává peníze. Ty mu přináší, podobně jako u většiny ostatních „linuxových firem“, zákazníci platící si profesionální podporu. Ostatní produkty Canonicalu jsou více



# CANONICAL

či méně přímo navázány na Ubuntu. Jedná se například o webový systém Launchpad, jenž slouží pro správu vývoje softwaru (udržování kódu, řešení chyb atd.), který je používán také při samotném vývoji Ubuntu, nebo nástroj Landscape sloužící pro vzdálenou správu počítačů s Ubuntu. Další prostředky získává Canonical z prodeje služeb (cloudové úložiště UbuntuOne) a komerčního softwaru uživatelům Ubuntu.

O tom, jaký je finanční stav Canonicalu, můžeme spekulovat, protože Canonical není veřejně obchodovatelnou

společností a nemusí tedy zveřejňovat své finanční výsledky. V roce 2008 Mark Shuttleworth prozradil, že Canonical dosud nevydělává, ale zároveň prohlásil, že mu nečiní potíže jeho provoz i nadále dotovat.

## Budoucnost

Další směřování Canonicalu a jeho „dítka“ Ubuntu je vcelku jasně dané. Zaměření na osobní počítače a jeho uživatele stále pokračuje a Mark Shuttleworth věří ve velké rozšíření Ubuntu. *Do roku 2014*

*si stanovil metu 200 milionů uživatelů, což oproti dnešku znamená více než desetinásobek. Novou výzvou by se pro Ubuntu měly stát tablety a chytré telefony. Rozšíření by mělo pomoci také kompletně přepracované pracovní prostředí Unity (představené v roce 2010), které v mnohém mění zažitou práci s počítačem a přibližuje jeho ovládání spíše právě tabletům a telefonům, což mezi uživateli zatím budí spíše rozpaky.*

INZERCE

## Poradenství a konzultace – open-source software

Poskytujeme konzultace týkající se licencování a legalizace softwaru. Podporujeme a nasazujeme open-source software.

### Pomůžeme vaší společnosti či organizaci

- snížit náklady na software
- vyřešit a ověřit legálnost softwaru
- získat množství kvalitního softwaru
- implementovat software tam, kde ho nepoužíváte
- zvýšit úroveň počítačových dovedností

Více informací najdete na stránkách Liberix IT

[www.LibIT.cz](http://www.LibIT.cz) 

 +420 595 175 184

### Příklady spolupráce – kdy vám můžeme pomoci

1. Organizace používá software, který vyžaduje placené aktualizace. Proto se zvažuje pořízení levnějšího softwaru. Je nutno analyzovat požadavky na funkčnost softwaru, jeho zákaznické úpravy, a to s výhledem do budoucna.
2. Ve vaší společnosti vznikla potřeba používat nově software pro určitou činnost, jeho cena je však poměrně vysoká. Nechcete software používat nelegálně, zároveň ale nemáte peníze na nákup licencí.
3. Do firmy vám přišel vyhrožující dopis, v němž vás obviňují z počítačového pirátství. Jste přesvědčeni, že máte vše v pořádku, ale nejste si tím jistí. Chcete situaci vyřešit, tzn. ujistit se, že je vše software legální. Podobným situacím chcete předcházet.

Ve všech těchto případech (a dalších) vám dokážeme pomoci konzultací, s výběrem softwaru nebo jinak.

### Kontaktní informace

Liberix, o. p. s., [obchod@liberix.cz](mailto:obchod@liberix.cz), +420 595 175 184, [www.LibIT.cz](http://www.LibIT.cz).



# Evropa se stále více přiklání k open-source softwaru

Daniel Sedláček | OpenOffice.cz

## Italská provincie Savona stále více používá open source

Správa italské provincie Savona užívá svobodný a open-source software kdekoli je to možné. Příkladem mohou být jejich webové stránky, které byly kompletně přepsány na open-source systém Drupal. Tento krok pomáhá provincii snižovat provozní náklady a zároveň jim dává možnost přizpůsobit a sdílet své aplikace.

### Důvod: snižování provozních nákladů

Koncem února byl představen **nový web** italské provincie Savona postavený na open-source systému pro správu obsahu **Drupal**. V prohlášení oznamujícím nové stránky provincie dodává, že tento typ softwaru používají i pro mnoho dalších administrativních úkolů. Provincie tvrdí, že svobodný a open-source software jí pomáhá snižovat provozní náklady a zároveň jí dává možnost přizpůsobit a sdílet aplikace. **Savona** (jedna ze 109 provincií Itálie) používá open-source řešení např. i pro on-line přístup do své databáze geografických informací nebo on-line platformu pro navigaci.

### Trocha historie

Provincie oznámila přechod na open-source kancelářský balík již v roce 2007. Italská společnost **Yacme**, která pomáhala při přechodu na OpenOffice.org, uvádí celkem 350 desktopů v provincii používajících open-source řešení. Provincie i společnost byly v roce 2011 zapojené do vývoje rozšíření **Oxsit** pro OpenOffice.org. Toto rozšíření nabízí elektronické digitální podepisování dokumentů na základě **XML** podpisu rozšíření **Xades**. Oxsit byl vyvinut za podpory obcí Trento, Rovereto a Bologna, provincií Bologna a Savona a ne-

mocnice Galliera v Janově. Oxsit je k dispozici se dvěma open-source licencemi – GPLv3 a EUPL.

## Milník na cestě Mnichova k open-source softwaru

Státní správa města Mnichova nahradila poslední makra, která byla vázána na proprietární balík. Přechází tak zcela na svobodný software.

### Komplexní přechod Mnichova na OpenOffice.org je dokončen

„Poslední **makro** bylo přepracováno a umístěno na serveru, kde jsou všechna makra a související aplikace. Zde jsou centrálně řízeny a můžeme si být jisti jejich kvalitou,“ vysvětluje Kirsten Böge, mluvčí projektu **LiMux**, který byl založen pro přechod města na dodavatelsky nezávislé IT. Dodává, že tři nejlepší makra budou k dispozici na stránkách neziskové organizace **Freies Office Deutschland** a na stránkách **Wollmux** – softwaru pro tvorbu personalizovaných šablon a správu formulářů.

### ■ Poznámka

Proprietární uzamčení (vendor lock-in), nebo také uzamčení **zákazníka**, činí zákazníka závislým na **produktech** a službách konkrétního subjektu tím, že vytváří značné náklady na přechod na produkty a služby jiných subjektů. Proprietárním uzamčením je například blokování **mobilních telefonů** pouze pro jednoho z **operátorů**, či **DRM**. Zdroj: [Wikipedie](#)

Městští administrátoři v průběhu času vytvořili více než 20 000 maker, šab-

lon a formulářů pro proprietární kancelářský balík. Mnohé z nich byly vytvořeny bez řádné dokumentace a možnosti uzamknutí. Když se město v roce 2003 rozhodlo zbavit se **závislosti** na dodavateli IT, bylo toto množství považováno za největší překážku. První průzkum našel 7000 výskytů. Během migrace narazili administrátoři na ostatní dosud neznámé případy, vytvořené většinou bez dlouhodobé strategie.

### Snížení počtu formulářů i šablon

Většina z celkem 14 000 osobních počítačů používaných v mnichovských kancelářích nyní používá kancelářský balík OpenOffice.org (od verze 3.2.1). Výchozím formátem ve městě je **Open Document Format (ODF)**. „Během migrace IT se také podařilo snížit počet šablon a formulářů o 40 procent,“ píše Böge a dodává, že město má od února 9810 pracovních stanic běžících na Linuxu. „Výměna proprietárního kancelářského balíku za open-source alternativu byla pro město jedinečnou příležitostí odstranit nadbytečná makra a vytvořit efektivnější alternativy.“ Böge dále uvádí, že díky současnému systému pro vytváření záhlaví dopisu na oficiálních dokumentech se snížil počet maker o 20 %. „**Mnichov** chce sdílet své znalosti a zkušenosti s přechodem na open source s ostatními obcemi a správními orgány.“

- [Původní zpráva, anglicky](#)
- [Web provincie Savona, italsky](#)
- [Digitální podpis pro formát ODF vyhovující evropské legislativě](#)
- [Yacme, italsky](#)
- [Oxsit, anglicky](#)
- [XadEX, anglicky](#)
- [Mnichov a open source, německy](#)
- [Zpráva, anglicky](#)
- [Lock-in na Wikipedii, česky](#)
- [Mnichov na Wikipedii, česky](#)



# Na střední škole v Plzni používají OpenOffice.org

Redakce OpenOffice.cz | OpenOffice.cz

Jedna ze škol, která šetří své omezené finanční prostředky s pomocí open source, sídlí v Plzni. Je to Vyšší odborná škola a střední průmyslová škola elektrotechnická v Plzni. OpenOffice.org mají ve škole nainstalovaný na 350 stanicích. Studenti mají tento legální software i doma, protože učitelé ve škole jim takovou možnost ukázali.

## Proč používáte OpenOffice.org | LibreOffice?

Koncepce naší školy je využívat co nejvíce free programy. Trochu jsme do toho šli z donucení, ale nakonec nám docela vyhovuje, že každý student má program legálně doma a tato cesta je studentům ukázána. Trochu nás mrzí, že se OpenOffice.org nepoužívá v hojnějším měřítku ve firmách a na úřadech, a proto se studenti, když přijdou do praxe, musí orientovat v jiném prostředí.

## Jací uživatelé, na kolika počítačích a kolik jich je?

Máme celkově 350 stanic, které mají nainstalovaný OpenOffice.org. Z tohoto počtu má 70 stanic také nainstalovaný Office od Microsoftu.

## Na jakých operačních systémech OpenOffice.org | LibreOffice provozujete?

1. Windows
2. Linux – 20 stanic

## Popište typ dokumentů, které obvykle vytváříte nebo zpracováváte.

Studenty učíme kompletní práci s kancelářským balíkem, dále databáze, ročníkové a maturitní práce, grafy, laboratorní práce, výstupy elektrotechnických měření atd.

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

Žádné jsme nezaznamenali.

## Zhodnoťte kvalitu práce s kancelářským balíkem OpenOffice.org | LibreOffice.

Klady  
 + free,  
 + přehledný.

Zápory  
 – špatná nápověda,  
 – mizerná práce přes průvodce (např. hromadná korespondence).

Je podle vás literatura a dokumentace k OpenOffice.org | LibreOffice dostatečná?

Určitě mi chybí literatura. Třeba k použití Base jsem nenašla nic. V programech se orientuji pouze intuitivně. Naštěstí s tím nemám problémy. Ale ani doma již léta nepoužívám jiný kancelářský balík.

## ■ Poznámka

Na našem webu vyšel celý seriál o modulu Base a návod na procentuální výpočty.

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

Nelze, jsme rozpočtová organizace.

Uveďte prosím informace o vaší organizaci a napište své jméno a pozici či funkci.

VOŠ a SPŠE Plzeň  
 Koterovská 85, Plzeň 32600  
 Jana Cibulková  
 učitelka, cibulkova@spse.pilsedu.cz  
[www.spse.pilsedu.cz](http://www.spse.pilsedu.cz)

# Je Linux opravdu jen na 1 % desktopů?

František Bártík | LinuxEXPRES.cz

Článek z různých úhlů diskutuje metody měření tržního podílu operačních systémů. Dále se soustředí mimo jiné na stereotypní proklamace o jednocentním globálním podílu Linuxu. Celý článek hovoří pouze o podílu desktopového Linuxu mezi desktopovými operačními systémy.

## Globální tržní podíl

Metodika průzkumu tržního podílu není komplikovaná. Nástroje webové analytiky (např. [Piwik](#), [Google Analytics](#)) třídí přístupy v závislosti na operačním systému, kterou extrahuje například z hlaviček. Společnosti nabízející v této sféře své služby kumulují data z mnoha webů, nasbírané údaje zprůměrují a výsledek interpretují jako „tržní podíl operačních systémů“. Wikipedie za nejrelevantnější [výzkumy](#) považuje tyto:

telně rozchází. Proporce Linuxu vůči Mac OS X kolísají o několik set procent. Celkově lze zpochybnit samotnou důvěryhodnost metodiky měření, jak bude ještě ukázáno.

Třeba v rozhodném [vzorku](#) StatCounteru připadá Čínské lidové republice přibližně stejná váha jako Maďarsku. Asijský obr má cca pět set milionů uživatelů internetu, což se rovná počtu všech obyvatel Evropské unie. Naopak ve statistice jsou silně nadužívána data

nů aktivních účtů) a mikrobloggerů (služba Weibo (310 milionů aktivních účtů)). Vyhledávačům dominuje Baidu. Světová jednička Google hraje druhou ligu se společnostmi jako Alibaba a Soho. Rovněž Wikipedia v Číně neuspěla, protože Říši středu ovládly encyklopedie Hudong (5,4 milionů článků) a Baidu Baika (3,5 milionů článků).

Výsledky jsou zkráceny dvěma způsoby:

- Vzorek je geograficky nevyváženě strukturovaný.
- Měření nehodnotí průměrného uživatele. Monitorování čínské internetové populace skrze anglofonní stránky podceňuje preference běžných uživatelů a přeceňuje preference atypických uživatelů (např. západní turista s vlastním notebookem).

	Windows	jiný než Windows	Linux	Mac OS X	poměr Mac OS X ku Linuxu [:1]
AT Internet	87,1 %	12,9 %	1,0 %	6,7 %	6,7
Clicky Web Analytics	79,5 %	20,5 %	1,2 %	13,3 %	10,8
Chitika	77,2 %	22,8 %	<b>2,9 %</b>	10,2 %	<b>3,5</b>
Net Market Share	85,0 %	15,0 %	1,1 %	6,4 %	5,8
StatCounter Global	82,1 %	17,9 %	0,7 %	6,8 %	9,7
StatOwl	78,9 %	21,1 %	<b>0,7 %</b>	<b>14,0 %</b>	<b>20,0</b>
W3Counter	80,2 %	19,8 %	1,7 %	8,9 %	5,8
Webmasterpro	85,8 %	14,2 %	1,4 %	<b>6,3 %</b>	4,5
čtenáři Wikipedie	73,8 %	26,2 %	1,5 %	8,5 %	5,7

Na první pohled jsou patrné evidentní nesrovnalosti. Penetrace Linuxu nabývá minima 0,7 % u StatCounteru a čtyřnásobného maxima 2,9 % u Chitiky. I pro Mac OS X se závěry nepřija-

o uživatelích ze Spojených států amerických. Vysvětlení disproporcí je prosté. Ačkoli se tvůrci statistik holedbají matutím rozsahem měření, ve skutečnosti však o reprezentativnosti vzorku nemůže být ani řeč. Vzorky jsou totiž sestaveny hlavně z anglofonních stránek.

Zvyklosti Číňanů vykazují množství jedinečných specifik. V systému posílání zpráv QQ, který zůstává zbytku světa téměř neznámý, komunikuje 710 milionů aktivních účtů. Pro dokreslení: na celém Facebooku se nachází srovnatelných přibližně 750 milionů aktivních účtů. Na Facebook a Twitter rovnou zapomeňte, protože v Číně frčí síť QZone (540 milio-

Různé důvody nasvědčují, že tržní podíl Linuxu v regionech jako Čína překračuje tržní podíl v západních regionech. Mnozí komentátoři proto [polemizují](#) se žažítou frází o jednocentním podílu Linuxu a někteří skutečně globální číslo u Linuxu odhadují dokonce mezi deseti a patnácti procenty. Tvůrci populárních statistik však lpí na zprofanované metodice, nediskutují její přesnost a neaplikují opravné korekce. Mýtus jednoho procenta funguje jako sebeutvrzující prorocství, protože média se staví ke spekulacím o vysokém globální podílu Linuxu skepticky a nevěřičně. **Orientace statistik na USA a obecně anglicky mluvící země ústí ve značný pesimismus u Linuxu.**

## Situace v České republice

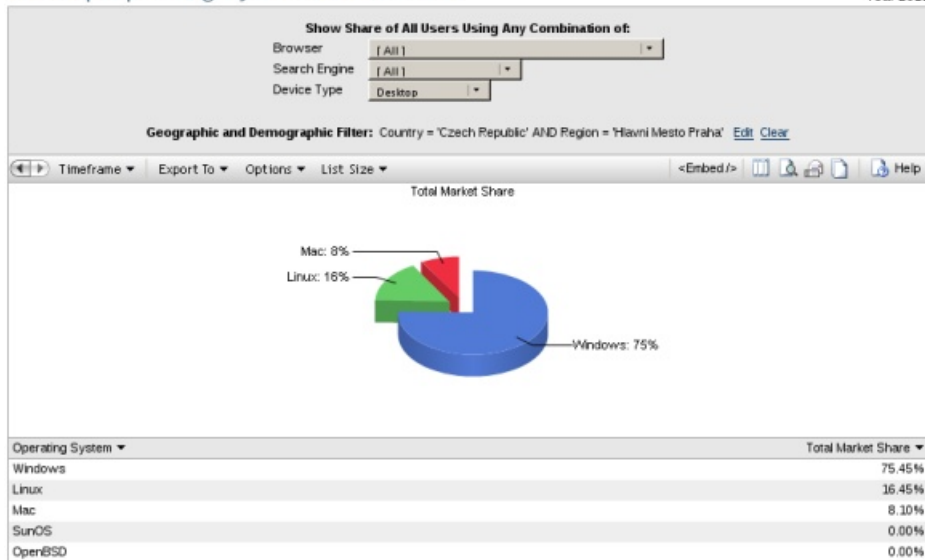
S absurditami se však nesetkáme jen u exotických končin, nýbrž i při hodnocení České republiky. Povězme si nyní více o domněnkách [Net Market Sharu](#). V Praze prý Linux reprezentuje celých 16 % trhu s operačními systémy. Situaci

### ■ Poznámka

Následující informace se zakládají na heslu [Internet v Číně](#) na anglické Wikipedii a únorovém veřejném výstupu [NetMonitoru](#), který zkoumá českou internetovou populaci.

## Desktop Operating System Market Share

Year 2012



Report generated Monday, April 02, 2012 3:45:15 AM

Net Market Share: Praha je Mekkou Linuxu!

v České republice však nelze paušalizovat. Třeba v Jihočeském kraji a Moravskoslezském kraji se podíl Linuxu drží prý okolo jednoho procenta. Celkově vychází republikový průměr přibližně na osm procent, což představuje zhruba sedminásobek oproti kulturně a geograficky spřízněnému Slovensku.

## Návštěvnost zahraničních webů

Čas trávený Čechy na zahraničních webech podle NetMonitoru:

žádný nebo téměř žádný	61,8 %
asi do 10 %	19,7 %
asi 10 % až 30 %	8,3 %
asi 31 % až 50 %	4,5 %
asi 51 % až 70 %	1,8 %
více než 70 %	0,8 %
nevím	3,10 %

Z tabulky vyplývá, že majoritní uživatel nenavštěvuje jakékoli zahraniční weby a tím spíše nenavštěvuje zahraniční weby v angličtině. Navíc dle průzkumů většina Čechů neovládá angličtinu, což sráží motivaci k návštěvě stránek v angličtině.

Pro úplnost poznamenejme, že se v anketě blíže definuje „zahraniční server“ jen jako „čas strávený na zahraničních serverech v cizích jazycích vyjma slovenštiny“. Jak klasifikovat servery (např. YouTube) s převládajícím cizojazyčným obsahem? Jak klasifikovat příhraniční weby (např. [web Bayern-Parku](#)) s českou lokalizací? Zahraniční weby nejsou děleny v závislosti na jazyku.

## Relevantní výsledky

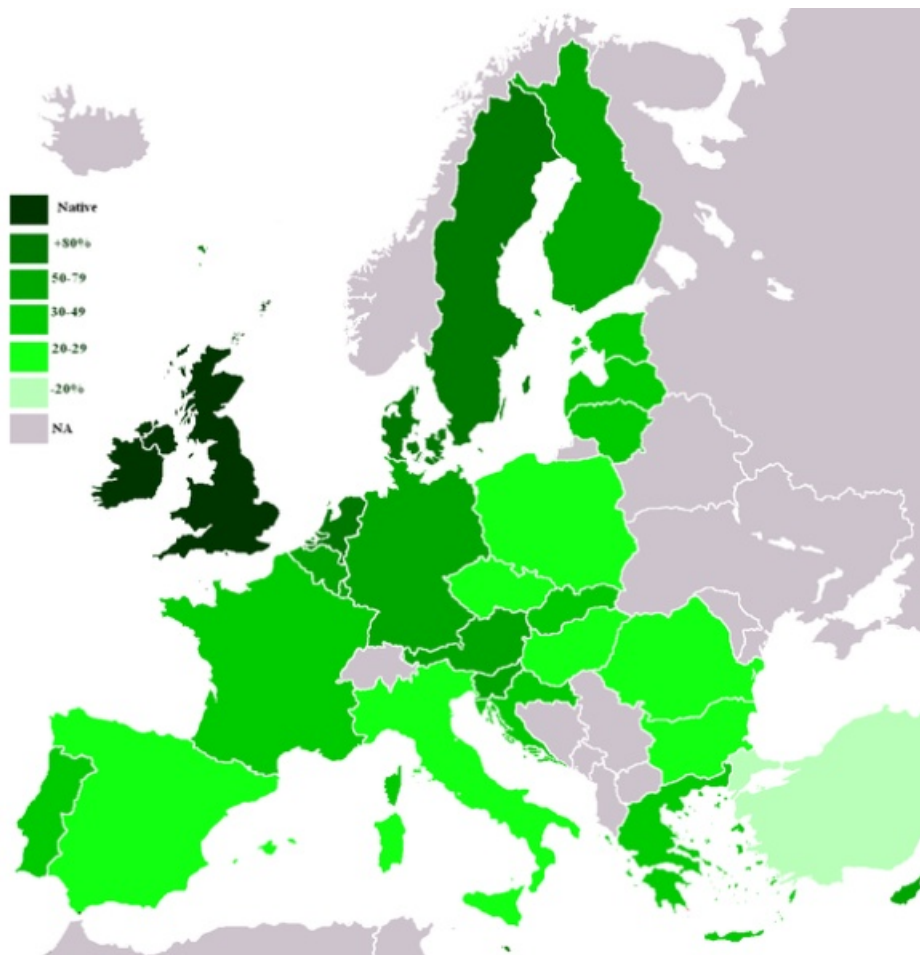
Relevantní české statistiky pocházejí pouze od lokálních subjektů měřících tuzemský internet. Jejich výstupy vyznívají pro Linux příznivě. Například podle [Top Listu](#) Linux dlouhodobě expanduje, přičemž loni zaznamenal stoprocentní

nárůst. Aktuální tržní podíl Linuxu v České republice by se měl pohybovat okolo 3,3 procentního bodu.

## Různé deviace

Výsledky zatěžují systematická chybová rezidua.

- Mezi příznivci různých operačních systémů se různé oblíbené funkce anonymního surfování. Při určitých kombinacích prohlížeče s operačním systémem se nezobrazuje informace o operačním systému.
- Internet procházejí různé stroje, které například pořizují databázi kontaktů pro rozesílání spamu, manipulují internetová hlasování nebo realizují podvody s PPC reklamou. Tyto automaty se skrývají za běžný provoz. Analytické společnosti nejsou schopny rozlišit „falešný“ robotický provoz od „správného“ lidského provozu.
- Mezi klientem a webovou stránkou může poskytovatel internetu provádět optimalizace, které znemožňují přesná měření. Například místo předání požadavku je vrácena stránka



Znalost angličtiny v EU, zdroj: Eurobarometr



z cachovacího serveru, a tudíž cílový server neví o všech svých čtenářích. Některé firewally mohou ořezávat HTTP hlavičky, což zne-možňuje rozpoznání operačního systému.

- I běžný aplikační software může autonomně surfovat na internetu. Tento bod se týká třeba **bezpečnostního softwaru** od AVG surfujícího jako uživatel Microsoft Windows s Internet Explorerem.

Portfolio sledovaných portálů musí být tematicky vyvážené, aby byl sledován průměr internetové populace.

- Různé sociodemografické skupiny preferují odlišné operační systémy i webové stránky.
- Nedostatky jednotlivých operačních systémů vytvářejí poptávku po specifických stránkách. Například weby nabízející aplikace ke stažení budou atraktivní především pro uživatele, kteří závisí na archaické distribuci softwaru prostřednictvím binárních instalátorů. Uživatelé Linuxu pochopitelně upřednostní modernější způsob distribuce softwaru prostřednictvím repozitářů.

Pravidelné výkyvy zahladí až dlouhodobá statistika.

- Chování uživatelů silně závisí na datu. Ilustrační graf dokazuje týdenní periodicitu a předvádí abnormality v době Vánoc.
- Mnozí nepravidelní uživatelé si rádi otestují nové verze. Publikační cyklus nejmasovějších distribucí vyčuluje statistiku.

I při teoretickém vyloučení rušivých vlivů není výpovědní hodnota statisticky valná. Z pozice obchodníka není zřejmé, co statistika vlastně měří.

- Jak se projevují počítače, na kterých je instalováno vícero systémů v dualbootu?
- Jak by se projevily při započítání počítačů, které neslouží k přístupu na internet?
- Jak se projevují domácnosti s dvěma počítači?
- Jak se projevuje, když jeden počítač patří mnoha uživatelům?

### Tržní podíl a uživatelský podíl

Přesně řečeno rozebíraná webová metrika odhaduje spíše „uživatelský podíl“ (usage share), který nesouhlasí s „tržním podílem“ (market share). Uživatelský podíl odpovídá na otázku: Kolik je uživatelů? Tržní podíl odpovídá na otázku: Jaký obrat generují uživatelé?

Uvedme názorný příklad. Nainstaluji-li si Linux sám, pak nedošlo k uskutečnění žádného obchodu. Stal jsem se uživatelem Linuxu, a proto ovlivňuji „uživatelský podíl“. Přitom jsem se neúčastnil na žádném trhu, takže neovlivňuji „tržní podíl“. Ponechme stranou přesné definice, které se beztak autor od autora odlišují. Oba koncepty se rozcházejí kupříkladu v následujících situacích.

- Zákazník si koupí sestavu s Windows, protože touž sestavu s Linuxem prostě nesežene. Následně kupující nechťe původní operační

systém přeinstaluje počítač na kýžený operační systém. Z optiky „trhu“ se stále jedná o jeden kus prodaný s Windows.

- Počítače prodané bez operačního systému by statistika „tržního podílu“ neměla brát v úvahu. Analogicky by byly opomenuty i pirátské instalace Windows.
- Uživatelský podíl závisí na životnosti softwaru. Například vlastníci OEM licencí musí při vyřazení počítače odepsat licenci a zakoupit novou OEM licenci.

Vyhodnocení „uživatelského“ a „tržního“ podílu se může dramaticky odlišovat. Například analytická společnost IDC, kterou rád cituje Microsoft, sleduje útraty za software při prodeji serverů. Zprávy IDC **tvrdí**, že Linux má tržní podíl na serverech 16,9 %. Pochopitelně hodnota ignoruje instalace Debianu, CentOSu a dalších komunitních distribucí, na serverech velkých společností jako Google, dodatečně doinstalované operační systémy, na osobní počítače využívané jako servery atd., které tvoří desítky procent v „uživatelském“ podílu.

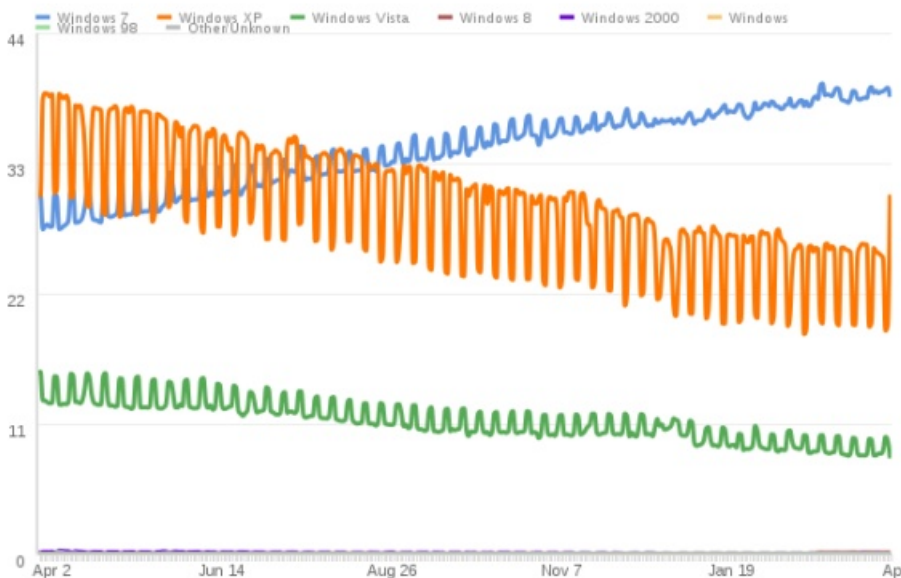
V České republice linuxoví spotřebitelé zpravidla nekupují operační systém a navazující služby. **Předpokládám, že „tržní podíl“ Linuxu výrazně zaostává za jeho „uživatelským podílem“.**

### Velikost trhu v České republice

Principiálně rozeznáváme dvě cesty k získání operačního systému.

- Prodávají se celé komplety, které sestávají z nainstalovaného operačního systému a hardwaru. Tato jednoduchá cesta se vyplatí především méně kvalifikovaným uživatelům, kteří si přímo nevybírají operační systém.
- Spotřebitel zakoupí hardware a posléze si svépomocí nainstaluje vlastní operační systém. Tuto cestu volí dostatečně kvalifikovaní a angažovaní uživatelé, kteří si přímo vybírají operační systém.

Řečeno s nadsázkou, vymezují se dva izolované trhy s operačními systémy. Windows a Mac OS X soutěží na obou trzích. V mainstreamových obchodech se prakticky nenabízí sestavy s předinstalovaným Linuxem, takže Linux soutěží jen na jednom omezeném trhu. Pro



Oscilace dle Clicky Web Analytics

posouzení růstového potenciálu Linuxu je nutné stanovit zastoupení kvalifikovaných uživatelů, kteří vědí o existenci různých operačních systémů a dokážou se aktivně rozhodnout. Příslušnými kompetencemi se zabývají následující dvě tabulky.

IT znalosti dle NetMonitoru:

Základní	64,5 %
Nadstandardní	32,2 %
Profesionální	3,1 %

Škálování je hrubé a nezahrnuje úroveň pod základními znalostmi. Pro respondenty s omezenou počítačovou gramotností chybí adekvátní zařazení. Podrobné objasnění kategorií není uvedeno, takže respondenti deklarovali úroveň svého vzdělání ryze subjektivně.

O úrovni kvalifikace vypovídají i uživatelem provozované aktivity.

Uživatelské aktivity dle NetMonitoru:

Instalace/odinstalování/aktualizace softwaru	31,6 %
Starám se sám o bezpečnost počítače	27,6 %
Měním sám hardware	12,4 %
Starám se o počítač druhým lidem mimo naši domácnost	8,8 %
Naprogramuji jednoduchý program	6,5 %
Nic z uvedeného	56,9 %

## Alternativní statistiky

### Ankety

Tazatelé mohou klást respondentům různé otázky ve věci Linuxu. Šetření může mít formu internetové ankety. Například server [linuxcounter.net](http://linuxcounter.net) takto dospěl k závěru, že na světě žije 60 mi-

lionů linuxáků. Dále třeba ankety mezi komunitou pořádal server [abclinuxu.cz](http://abclinuxu.cz).

### Údaje o stahovanosti

Distributoři a provozovatelé repozitářů uvolňují statistiky stahovanosti, které by měly korespondovat s počtem uživatelů.

### Popularita

Místo tržního podílu se můžeme zabývat „popularitou“. Do indexu popularity může zakomponovat hledanost klíčových slov týkajících se Linuxu, počet webů obsahujících tato klíčová slova, návštěvnost tematických serverů o Linuxu, množství vydávaných monografií a nejrůznější další faktory. Společnost Tiobe takto postupuje při sestavování [Tiobe indexu](http://Tiobe indexu) popularity programovacích jazyků.

Poznátky stran rozšíření konkrétních distribucí novináři často čerpají ze zobrazených údajů o návštěvnosti serveru [distrowatch.com](http://distrowatch.com).

## Cíl openMagazinu

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

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



## Pro koho je určen

OpenMagazín není pro zkušené uživatele open source. Pokud už open source používáte, neheďte v openMagazínu převratné novinky. Magazín je koncipován tak, aby posloužil jako propagační nástroj. **Šířte openMagazín tam, kde open source neznají.** Sáhnete po něm, když potřebujete předvést, co open source umí.

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



## Jak se můžete zapojit

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

- Výroba openMagazínu stojí **6 000 Kč měsíčně**, proto vás prosíme – **podpořte jeho výrobu finančním darem.**
- Umístěte na svůj web logo nebo banner.
- Dejte do patičky svého e-mailu odkaz na web openMagazínu – [www.openmagazin.cz](http://www.openmagazin.cz)
- Rozdávejte openMagazín mezi své rodinné příslušníky, kolegy v práci, spolužáky ve škole, přátele, kamarády.

Informace podáváme na e-mailu [redakce@openmagazin.cz](mailto:redakce@openmagazin.cz) a telefonním čísle 595 175 184.

**Podpořit**

# Petr Hodač, InstallFest: aktivních a zapálených lidí ubývá

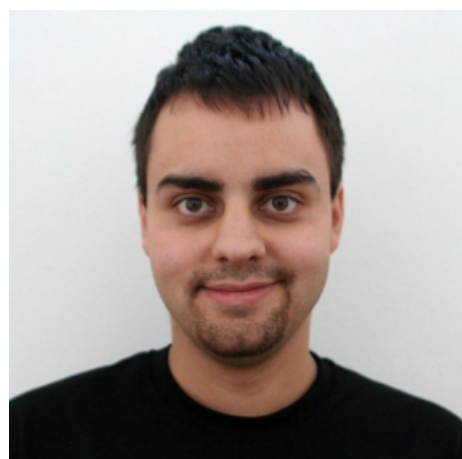
Petr Krčmář | Root.cz

**Letos se konal už čtvrtý ročník obnovené strahovské konference InstallFest. Už dávno se na ní neinstaluje Linux, ale každý rok zde zazní řada zajímavých odborných přednášek, především s návazností právě na Linux. Vyzpovídali jsme hlavního organizátora Petra Hodače. Kam bude InstallFest směřovat?**

Obnovený InstallFest probíhá každoročně od roku 2009. Letos se tedy konal čtvrtý ročník a každý rok je charakterizován svou barvou. Zatím to byly zelená, žlutá, modrá a letos červená. V neděli, když už ubylo organizačního stresu, se mi podařilo chytit Petra Hodače a natočit s ním rozhovor o minulosti, současnosti a budoucnosti InstallFestu.

## Kdo je Petr Hodač?

Petr Hodač studoval na FEL ČVUT bakalářský obor výpočetní technika. Nyní studuje a pracuje na FIT ČVUT (magisterský obor počítačové sítě a systémy). Ve volném čase jezdí na horském kole a hraje na elektrickou kytaru v kapele The Offspring Revival.



## Jak vlastně vznikl nápad obnovit InstallFest?

InstallFest existoval daleko dřív, než jsem na Strahov přišel já. Koukal jsem na záznamy z let 2000 a 2001, které probíhaly v Dejvicích v posluchárnách. V roce

2005 pak původní InstallFest skončil a s ním i další dvě konference OpenWeekend a Cryptofest. V roce 2008 se dva studenti, Pavel Krejsa a Radim Roška, rozhodli obnovit InstallFest a hledali lidi do organizačního týmu. Tak jsem se ke konferenci dostal i já.

## Nebyl to ovšem klasický restart, ale vlastně úplná změna koncepce. Proč?

Na přelomu tisíciletí byl ještě problém Linux vůbec nainstalovat. Tady nefungovala tiskárna, tu zase grafická nebo zvuková karta. Takže se na InstallFest sehnali zkušenější uživatelé, kteří pomáhali těm nezkušeným přímo na místě. Na prvním InstallFestu se sešlo asi patnáct lidí a prostě instalovali Linux. Postupem času z toho byla větší a větší akce.

Časem se také změnila povaha Linuxu. Dnes se všechno dělá podstatně snáz. A když jsme se v roce 2009 bavili o novém ročníku, bylo už dávno na světě Ubuntu a dokonce i Gentoo mělo grafickou instalaci. Nebyl už tedy důvod dělat podobnou akci. Za čtyři roky jsme měli asi dvě přednášky o instalaci systému, ale zaměřené na specializovaná zařízení. Běžná instalace na PC už dnes obvykle nepředstavuje problém.

## Proč jste tedy nezměnili název, když už jde vlastně o jinou akci a název neodpovídá?

Já sám vlastně nevím. Bylo by logičtější, kdyby se tahle akce obnovila pod názvem OpenWeekend. Ze tří původních konferencí se obnovily jen dvě – InstallFest a CryptoFest. InstallFest je tedy paradoxně spíše pokračovatelem OpenWeekendu než starého InstallFestu. Dnes už

to asi změnit nejde a ani to nechceme. Je to taková naše specialita. Název většiny konferencí odpovídá tomu, co se tam děje. U nás to neplatí...

## Jak ses vlastně ty dostal k vedení konference?

Na prvním obnoveném ročníku byli dva hlavní organizátoři, kteří měli rozdělené úkoly. Jim pomáhal tříčlenný tým, ve kterém jsem byl i já. Během příprav na druhý ročník ale Pavel Krejsa dopisoval diplomku a Radim Roška s tou svou začínal. Takže za mnou přišli, jestli bych nechtěl druhý ročník organizovat sám. Já jsem po tom okamžité sáhl, protože jsem to chtěl zkusit. Radim zůstal jako odborný poradce.

## Kolik lidí dnes tvoří organizační tým?

Za ty čtyři roky se to hodně změnilo. Původní tým byl řádově větší, ale hodně lidí odešlo a nikdo se za ně nenašel, případně poměrně rychle odpadl. Takže tým se pořád jen zmenšuje a zmenšuje. Přípravu celé konference dělám sám, to zahrnuje přípravu programu, rezervaci místností, psaní zprávíček a podobně. Během této fáze mi pomáhá Tomáš Srna, který dělá grafiku a web. Asi týden před akcí se tým rozroste asi o patnáct až dvacet lidí, kteří si rozdělí dílčí úkoly. V den akce se nás tu sejde i čtyřicet, ale to zahrnuje několik fotografů, lidí, kteří točí video a podobně. Bohužel tihle lidé stárnou a už nemají tolik času.

## InstallFest je poměrně malá konference, kolik lidí ji navštěvuje?

Velikost InstallFestu je dána především naší přednáškovou místností, která pojme ve špičce 120 lidí. Podle naší statistiky tu v sobotu bylo 200 unikátních návštěvníků, ale část z nich tu nebyla po celou dobu a lidé se různě střídali. Takže konstantně tu bylo asi 100 lidí na přednáškách plus kolem 20 lidí na workshopech.





### Kdyby byl k dispozici větší prostor, byla by to větší akce?

Myslím si, že kdyby byly větší prostory, dokázali bychom to udělat pro více lidí a že by i víc lidí přišlo. Problém téhle konference je, že na ni chodí stále stejní účastníci. Jen minimum lidí sem přijde úplně poprvé. Snažíme se nové lidi oslovovat živým streamem, který letos jen v sobotu vidělo asi 1500 diváků. Stejně tak zveřejňujeme záznamy, které se dají prohlížet celý rok. Řádově tím oslovíme další stovky lidí.

### Novější videa jsou ale k dispozici jen skrze Flash. Bude možnost si je i stáhnout?

V AVC probíhají velké změny, také jim bohužel ubývají lidé. Teď se stěhují do nových prostor, a až se to usadí, chceme zase všechna videa překlomit do AVI nebo MKV, aby bylo možné si je pohodlně stáhnout. Hodně lidí si chce stáhnout hromadu videí a odjet třeba na chatu. Máme v plánu to opravit.

### Jak je to s rozpočtem na takovou studentskou akci?

Každý rok je rozpočet menší. Dříve jsme si psali o granty na fond studentských projektů, ale podmínky se časem změnily, takže už není možné z grantu proplá-

cet vše, co bychom chtěli. Přesto ale potřebujeme udělat trička, plakáty, zaplatit občerstvení a spotřební materiál. Poslední konference přišla na 70 000 Kč s daní. To byly peníze studentského klubu Silicon Hill. Tahle akce má smysl i tradici a peníze se na ni dají sehnat, tohle není problém.

### A co tedy problémem je? Jsou vůbec nějaké problémy?

Největším problémem je nedostatek lidí. Chceme třeba vylepšit web, ale nemáme na to čas. Není problém sehnat pár studentů, kteří pomůžou přímo na konferenci a postaví se třeba do šatny, ale sehnat někoho na plnění dlouhodobějších úkolů je velmi obtížné. Navíc se zdá, že se to postupně spíše zhoršuje a sehnat schopného a zapáleného studenta je dnes problém.

Stejně tak tu máme Středisko UN\*Xových technologií, ale to v poslední době omezilo činnost a prakticky se nepřednáší. Lidé, kteří ho založili, už jsou pryč a pokračovatelé se nenašli. Máme určitě zájem pokračovat, vytvořit co nejdříve nový program a semináře rozjet. Ideální by bylo sestavit nové organizační skupiny.

Mohli bychom pak dělat stabilně několik konferencí během celého roku. V březnu by byl InstallFest, v květnu by

byl CryptoFest, v červnu RetroFest, na podzim třeba OpenWeekend. Na každou akci by ale byla potřeba vlastní organizační tým, nedá se to všechno stihnout.

### Proč mají podle tebe studenti menší zájem o podobné akce?

Všeobecně je ve Studentském klubu i dalších studentských aktivitách velký úbytek aktivních i neaktivních lidí. Práce je pořád dost, ale nikdo ji nechce dělat. Pár lidí opravdu maká, další skupina se jen tak veze a zbytek kafrá. Jsem ale moc rád za všechny, kteří mi pomáhají, bez nich by to nešlo.

### Čím si myslíš, že to je?

Asi žijeme v moc uspěchané době a nikdo už na podobné aktivity nemá čas. Nikdo už nechce dělat nic pro druhé a záleží mu jen na sobě. Ale vysvětlit to úplně nedokážu, protože to asi nedokáže nikdo. Řešíme to tu každou chvíli, jak nabrat nové lidi třeba na správu serverů na Strahově. Oni se ptají, proč by to dělali někde zadarmo, když jim za to jinde dají peníze. Pokud bychom jim za to ale začali platit, rozpadla by se idea toho, proč to vlastně děláme. Student by měl dostat zapláceno zkušenostmi a ne penězi.

Děkuji za rozhovor.

# LibreOffice on-line bude skutečným konkurentem Microsoft Office 365

Swapnil Bhartiya (překlad Daniel Sedláček) | OpenOffice.cz

**LibreOffice vdechl život do stagnující open-source sady kancelářského balíku OpenOffice.org. Pod The Document Foundation postupuje velmi agresivně kupředu. Následující rozhovor s Charlesem Shulzem, spoluzakladatelem nadace, se dotýká procesu vývoje LibreOffice, jeho aktuálního stavu a plánů do budoucna.**



Charles H. Shulz – jeden ze spoluzakladatelů nadace The Document Foundation

Rozhovor byl zveřejněn na portálu [Muk-tware](#).

**Swapnil:** Jsme svědky rychlejšího uvolňování verzí LibreOffice v porovnání s OpenOffice.org, který stagnuje. Nicméně ne všechny nové verze obsahují nové funkce. Můžete nám říci, kde je všechna tato práce?

**Charles:** LibreOffice spočívá na zdrojovém kódu ([codebase](#)), který je asi 25 let starý, a to není moc modulární. Pustili jsme se tedy do práce, která se zaměřuje na odstranění mrtvého nebo nepoužitého kódu a na vývoj nových funkcí. Začali jsme agresivně s odstraněním starého a nyní se stále více a více věnujeme vývoji nových funkcí. Dá se říci, že verze LibreOffice 3.5 je v jistém smyslu naše první vydání, o kterém se můžeme bavit. Na rozdíl od první verze, tj. 3.4, jsme přidávali nové funkce

a nikoliv jen čistili kód. Musím zde uvést, že při porovnání s vývojovými pracemi, které bývaly v původním projektu OpenOffice.org, jsme vyčistili přes 2 miliony řádků kódu a přinesli řadu nových funkcí. To je velmi působivé, zejména vzhledem k tomu, že codebase má tolik vnitřních závislostí, že i změna jedné malé části může mít neplánované důsledky někde jinde a mění se v chybu. Vlastně jsme změnili více řádků kódu než OpenOffice.org za 6 let. Myslím, že větší začlenění nových funkcí uvidíte v budoucnosti, ale mějte na paměti, že některé z těchto funkcí nemusí být vždy viditelné v uživatelském rozhraní.

**Swapnil:** Proč jste se rozhodli založit nadaci v Německu a ne v USA? Má to právní nebo strategické výhody?

**Charles:** Hlavní právní výhodou registrace nadace se sídlem v Evropě (a zejména

v zemi, jako je Německo) je, že je velmi těžké pro výrobce uzavřeného softwaru jakkoliv omezit projekt a komunitu. Chtěli jsme vytvořit právní strukturu, která by zajistila nezávislost obce a projektu na velmi, velmi dlouhou dobu. Nadace a neziskové instituce založené v USA, nebo spíše se sídlem v USA, nemají v tomto ohledu dostatečnou ochranu. Mějte také na paměti, že zatímco máme velmi aktivní komunitu v USA, tak naše „centrum“ (co se týká počtu dobrovolníků) bývá v Evropě nebo Brazílii.

**Swapnil:** Které regiony jsou nejaktivnější v příspěvku k rozvoji LibreOffice?

**Charles:** Pokud jde o vývoj softwaru, vede Evropa. Pokud jde o přijetí LibreOffice mimo Evropu, také Brazílie a [východní Asie](#). Velkou pozornost rovněž věnujeme rozvojové Africe.

**Swapnil:** Můžete se s námi podělit o to, které společnosti aktivně přispívají k rozvoji LibreOffice?

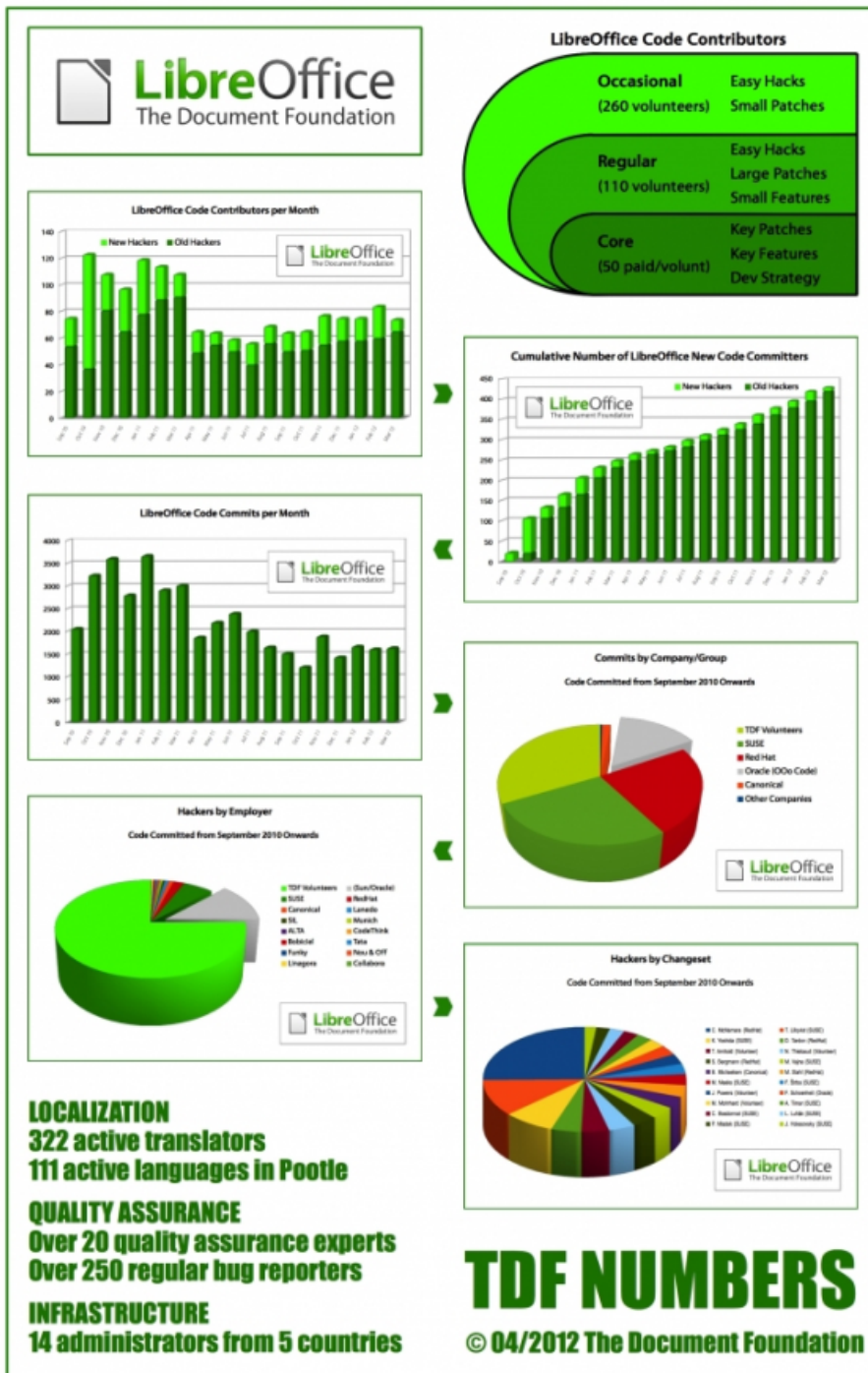
**Charles:** Některá data můžete vidět na obrázku na následující straně.

**Swapnil:** LibreOffice má stále stejné staré rozhraní. Je spousta diskusí probíhajících na [mailing listech](#) týkajících se nového uživatelského rozhraní. Kdy jej můžeme očekávat? Jak bude vypadat a jak velký vliv bude mít Microsoft Office?

**Charles:** Myslím, že na všechny tyto otázky je těžké odpovědět. Důvody jsou velmi jednoduché a rozdělujeme je na dvě části:

- Nemáme přesný plán, každý může přispět ke změně kódu uživatelského rozhraní.
- Vyžaduje to hodně práce a tím mám na mysli opravdu obrovské množství práce. To znamená, že většina změn bude postupných a teprve poté se promění ve větší změnu, to je ale ještě velmi daleko.





Grafické znázornění rozdělení přispěvatelů LibreOffice

Nicméně v současnosti řešíme rozhraní pro tablety.

**Swapnil:** Jaký je stav LibreOffice pro tablety? Kdy bude produkt na trhu k dispozici?

**Charles:** Projekt byl zahájen a my jsme v procesu **portování** LibreOffice na **Android**. To je však pouze část práce, kde chceme mít nové rozhraní, které bude užitečné a krásné pro uživatele. Další těžkou věcí je rozhodnout, jakou úroveň funkcí budeme chtít poskytovat.

**Swapnil:** Co je cílem LibreOffice on-line? Bude soutěžit s **Google Docs** nebo **Microsoft Docs**? Jak odlišný bude od těchto dvou druhů dokumentů a kdy bude k dispozici?

**Charles:** LibreOffice on-line nebude konkurent **Google Docs**, protože bude nabízet již od prvního dne stejné vlastnosti, které jsou poskytované klasickým LibreOffice, ale bude mít funkce navíc – tzv. „online editaci“. Způsob, jakým lidé používají **Google Docs**, je ve

skutečnosti úplně jiný, tj. jsou používány převážně pro velmi jednoduché dokumenty. Také je důležité si uvědomit, že **Google**, který je jedním z našich sponzorů, nabízí službu ukládání dokumentů s **Google Docs**. S LibreOffice on-line budete mít možnost výběru. Nebudeme nabízet LibreOffice on-line jako službu, budeme rozvíjet pouze software. V podstatě byste měli být schopni používat dokumenty z **Google Docs** pomocí LibreOffice on-line a uložit je zpět do seznamu dokumentů **Google**. Dokument by se dal vložit do **Dropboxu**, na nehostovaná nebo na **peer-to-peer** úložiště. Také očekáváme, že organizace budou chtít jak hostovat své vlastní dokumenty, tak synchronizovat dokumenty **WebDAV**, což je možné již nyní pomocí rozšíření LibreOffice.

LibreOffice on-line bude skutečným konkurentem **Microsoft Office 365**, webové verze sady **Microsoft Office**. Budeme mít více funkcí a nebudeme odesílat informace do žádné speciální agentury, což je případ **Microsoft Office 365**.

**Swapnil:** Jakým velkým problémům čelí tým LibreOffice?

**Charles:** To je těžká otázka... Myslím, že budeme muset opravit celou codebase, což znamená, že musíme nabrat ještě více programátorů a členů komunity, aby nám pomohli se zajištěním kvality a distribucí softwaru.

**Zeptali jsme se našich fanoušků, mají-li nějaké otázky na Charlese H Shulze. Zde jsou některé z vybraných otázek:**

**Marc Roelofs:** Existují plány pro řízenou migraci bývalých fanoušků **Microsoft Office**? Je těžké je přesvědčit, pokud narazí na jakýkoliv nesoulad se svými zvyklostmi.

**Charles:** Já si myslím, že je to zajímavý nápad. Ale já sám jsem byl zapojen do migrace léta a myslím si, že takový průvodce by musel být velmi složitý a nevyřeší všechny problémy, protože většina problémů, které byly identifikovány, jsou organizační, nikoli technické.

**Kostas Koudaras:** Vidíte pokrok ve vývoji po odchodu z **OpenOffice.org**? Líbí se vám, jak se plní vaše cíle? Jak jste s projektem daleko?



**Charles:** Jsou oblasti, které dokonce předčily naše očekávání, ale také musíme zůstat pokorní a neúnavně pokračovat v budování a pěstování komunity LibreOffice. Komunita přispěvatelů je to, co jsme a co je nejcennější věcí, na které můžeme pracovat. Většina z komunity OpenOffice.org se přesunula do projektu LibreOffice a je třeba pěstovat a zlepšovat naše procesy. Ne všechno je definitivně vyřešeno a jsou určité oblasti, které se musí udělat znovu. Když přecházíte z OpenOffice.org, přinášíte staré zvyky, stejně jako cenné know-how a znalosti. Je ale také třeba znovu přehodnotit část toho, o čem si myslíte, že nejde dělat jiným způsobem. Je to neuvěřitelně fascinující, ale vyžaduje to čas, zpětnou vazbu a dobrou komunikaci.

**Hanynowsky Sennin:** Proč se tým vývojářů brání změně? Vzpomínám si, že když bylo odhaleno rozhraní **Citrus**, nepředvedli vývojáři moc přátelské chování.

**Charles:** To je velmi nepřesné tvrzení. Kdyby nic jiného, tým LibreOffice se zabývá změnami každý druhý den. Byl

představen pěkný návrh ‚makety‘, ale nikdo nedal lidem čas, aby objasnili, že takto nemůže dojít k celkové změně uživatelského rozhraní. Důvodem je, že taková změna je velmi složitá a vyžaduje enormní úsilí. Maketa je hezká, ale je to pouze maketa. To znamená, že nestačí jen změna kódu. Pokud by to šlo, zaslal bych společností Airbus a Boeing návrhy letadel a doufal, že podle nich postaví skutečné stroje. Ale vážně: Stejný člověk také přinesl velmi zajímavé rozhraní **Frivl**, a to je velmi pěkný základ právě pro tablety...

**Abhay Trivedi:** Kdy bude Calc stejně výkonný a užitečný jako Excel?

**Charles:** Myslím, že skutečná otázka by měla být: Kdy bude aplikace Excel stejně silná a užitečná jako Calc?

**Shawn DreeLin:** Časový rámec na Android & Cloud verze?

**Charles:** Žádný pevný termín vytesaný do kamene není. Předpokládáme v roce 2013.

**Igor Konforti:** Existují nějaké plány na podporu MS Visio?

**Charles:** LibreOffice 3.5 podporuje formáty **MS Visio**.

**E. Tasche:** Nebudu LibreOffice on-line používat. Používám Google Docs, protože je skutečně rychlejší. Pokud by tento cloud byl rychlejší, rád přejdu, ale do té doby je těch pár milisekund více než věčnost, kterou musím čekat.

**Charles:** Na to mám pouze jednu odpověď. Nikdy nezapomeňte, že rychlost většiny z cloudových řešení (ne všech, ale většiny z nich) je otázkou zatížení serveru a kapacity datového centra. Jinými slovy, pokud vyjmete Google Docs z Google datového centra, nezáleží na tom, o jak velkou službu a software jde. Uvidíte, že je pomalý, a nebudete si stěžovat na pár milisekund!

- [Originální zpráva, anglicky](#)
- [Codebase na Wikipedii, anglicky](#)
- [Východní Asie, česky](#)
- [Mailinglist na Wikipedii, česky](#)
- [Rozhraní Citrus, anglicky](#)
- [Rozhraní Frivl, anglicky](#)

## openMagazin

Vydává: Liberix, o. p. s. za podpory QCM, s. r. o.

Šéfredaktorka: Irena Šafářová

Jazyková korektura: Petr Novotný

Sazba: Michal Hlavatý

Adresa redakce: Liberix, o. p. s., Erbenova 2, 779 00, Olomouc

Telefon: (+420) 585 758 656

E-mail: [redakce@openmagazin.cz](mailto:redakce@openmagazin.cz)

Web: [www.openmagazin.cz](http://www.openmagazin.cz)



## PŘISPÍVAJÍ



## O ČASOPISU

Používáme svobodný software:



Licence CC BY-NC-SA 3.0, umožňuje openMagazin šířit a tisknout, ale nesmíte jej měnit, ani komerčně využívat. Autorská práva náleží autorům článků.



ISSN 1804-1426

