

REVISTA

espírito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org> | #015 | Junho 2010

ENTREVISTAS

Tristan Renaud,
CMS Jahia

Mark Evans,
CMS gIFusion

Dan Fuhry e Neal Gompa,
EnanoCMS



CMS

Sistemas Gerenciadores de Conteúdo

Portabilidade de Software - Pág 14

SpagoBI: Plataforma aberta de BI - Pág 59

Papel timbrado no BrOffice.org - Pág 88

As origens do Software Livre - Pág 76

Contribuindo com o Kernel Linux - Pág 20

Sorteios e Promoções - Pág 12



Atribuição-Us o Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 3.0 Unported

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Vedada a Criação de Obras Derivadas. Você não pode alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Termo de exoneração de responsabilidade

Qualquer direito de uso legítimo (ou "fair use") concedido por lei, ou qualquer outro direito protegido pela legislação local, não são em hipótese alguma afetados pelo disposto acima. Este é um sumário para leigos da Licença Jurídica (na íntegra).

Gerenciando conteúdo!

CMS. Esse é um assunto que divide opiniões por diversos motivos. Talvez o mais evidente talvez seja que muitos desenvolvedores que gostam de construir seus projetos "na unha" consideram que o uso de um sistema de gerenciamento de conteúdo previamente construído é desnecessário ou que seu uso trás "efeitos colaterais". Um destes efeitos seria a dependência da ferramenta com o passar do tempo, ou ainda o ato de se prender apenas ao templates (modelos de layout) já existentes. Não considerando apenas a questão do visual, os CMS exercem uma importante tarefa em praticamente qualquer sistema que dependa de atualizações constantes e dinamicidade. E quando o CMS tem seu código aberto, a experiência de adaptá-lo a nossa necessidade se torna ainda mais gratificante.

Existem dezenas de CMS sendo utilizados por toda a Web, muitos deles mundialmente famosos e outros nem tanto. A edição deste mês conversou com diversos desenvolvedores, responsáveis por várias destas soluções. Além das entrevistas, casos de sucesso e outros relatos de uso de gerenciadores de conteúdo ilustram esse cenário dinâmico, onde os CMS se encontram.

Tivemos como entrevistados, Tristan Renaud, vice-presidente do Jahia Software Group, responsável pelo CMS Jahia; Mark Evans, líder do projeto gIFusion e batemos um papo com Dan Fuhry e Neal Gomba, criadores do EnanoCMS. Também recebemos contribuições de Rafael Silva, criador do site Drupal Brasil, que em sua matéria traz motivos bastante convincentes quanto ao uso do Drupal, inclusive apresentando casos bem sucedidos de uso deste famoso CMS. Yuri Almeida aponta para uma vertente bem interessante em sua contribuição, falando dos CMS e a produção colaborativa de conteúdo. Rafael Leal traz um questionamento pertinente no título de sua matéria: Usar CMS desvaloriza o meu trabalho? Tivemos ainda outras contribuições sobre o assunto de capa que merecem toda a nossa atenção.

Além do tema CMS, Rodrigo Carvalho fala sobre como ter um media center movido a Linux, e para isso apresenta diversas soluções neste sentido. André Noel nos traz uma matéria intitulada "Ubuntu para todos nós!", onde fala sobre Ubuntu, a história desta distribuição GNU/Linux e sua relação com o significado real da palavra "Ubuntu". Kemel Zaidan faz uma reflexão bastante profunda sobre o termo "software livre", além de o contrapor com outros conceitos. Wilkens Lenon aprofunda no conceito software livre, mostrando suas raízes, suas origens.

Nosso colunista Cezar Taurion fala sobre como contribuir para o Kernel Linux, enquanto Alexandre Oliva, aborda o tema Portabilidade, porém aplicado ao campo do software, uma proposta bem interessante por sinal.

Miguel Koren fala sobre o SpagoBI-, uma plataforma BI livre e aberta enquanto Klaibson Ribeiro traz uma dica que deve ser interessante para muita gente que trabalha em escritórios e precisa de fazer o papel timbrado da empresa. Carlisson Galdino apresenta seu nono episódio de Warning Zone, intitulado "Quarto de Hotel".

A seção Quadrinhos tem estreia com Luis Gustavo da Silva que chega com duas tiras de sua autoria. Fernando Alkmin e José James também estão presentes.

A todos os colegas colaboradores que não foram mencionados aqui, o meu muito obrigado e convite para continuarem conosco na proposta da construção de uma publicação de qualidade e que é a cara do nosso leitor.

Aquele forte abraço a todos os envolvidos e nos vemos na próxima edição! 🙌

João Fernando Costa Júnior
Editor



EXPEDIENTE

Diretor Geral

João Fernando Costa Júnior

Editor

João Fernando Costa Júnior

Revisão

Aécio Pires
Alexandre A. Borba
Felipe Buarque de Queiroz
Francisco Advigagner Dantas
Eliane Domingos

Tradução

Paulo de Souza Lima

Arte e Diagramação

Eliane Domingos
João Fernando Costa Júnior
Igor Morgado

Jornalista Responsável

Larissa Ventorim Costa
ES00867-JP

Capa

Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Contribuíram nesta edição

Alexandre A. Borba
Alexandre Oliva
André Noel
Carlisson Galdino
Carlos Eduardo Mattos da Cruz
Cezar Taurion
Daigo Asuka
Dan Fuhry
Fernando Alkmin de Almeida
Flávia Soares
Francilvio Alff
Hailton David Lemos
Igor Morgado
João Fernando Costa Júnior
José James Figueira Teixeira
Kemel Zaidan
Klaibson Ribeiro
Klayson Bonatto
Luis Gustavo Neves da Silva
Mark Evans
Miguel Koren O'Brien de Lacy
Milla Magri
Neal Gomba
Paulo de Souza Lima
Rafael Silva
Rafael Leal da Silva
Roberto Cohen
Roberto Salomon
Rodrigo Carvalho
Tristan Renaud
Wilkens Lenon Silva de Andrade
Yuri Almeida

Contato

revista@espiritolivres.org

O conteúdo assinado e as imagens que o integram, são de inteira responsabilidade de seus respectivos autores, não representando necessariamente a opinião da Revista Espírito Livre e de seus responsáveis. Todos os direitos sobre as imagens são reservados a seus respectivos proprietários.

SUMÁRIO

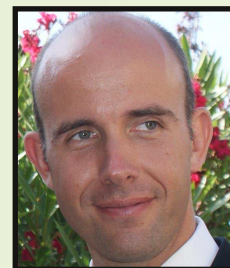
CAPA

- 44** **Drupal, o seu próximo CMS**
Bons motivos!
- 47** **CMS, It Can**
Sim, ele pode!
- 49** **CMS e Produção de Conteúdo**
Uma aliança e tanto...
- 53** **Caso de sucesso: Joomla**
Secretaria da Fazenda do ES
- 56** **O uso do CMS**
e a desvalorização do trabalho

COLONAS

- 14** **Portabilidade de Software**
Será que funciona?!
- 17** **Warning Zone**
Episódio 9 - Quarto de Hotel
- 20** **Kernel Linux**
Saiba como contribuir
- 24** **Suíte de Escritório**
Qual a melhor?!

**Entrevista com Tristan
Renaud, do CMS Jahia**



PÁG. 26

**Entrevista com Mark
Evans, do CMS
glFusion**



PÁG. 32

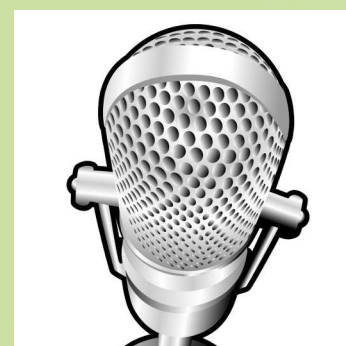
**Entrevista com Dan
Fuhry e Neal Gompa,
do Projeto EnanoCMS**



PÁG. 39



95 AGENDA



06 NOTÍCIAS

GESTÃO

58 **Suporte Técnico**
Os desafios para os gestores

59 **SpagoBI**
Plataforma BI livre e aberta

FORUM

66 **Isaac Newton e Software Livre**
Tudo a ver...

70 **Ubuntu para todos nós**
Para mim, para você...

73 **Use Software Livre,**
Não use "Software Pirata"

76 **Software Livre e suas origens**
Saiba como tudo começou

82 **Grupo de Usuários**
Saiba como atuar

GRÁFICOS

84 **Computação Gráfica Livre**
Desmistificando...

ESCRITÓRIO LIVRE

88 **Papel timbrado no BrOffice.org**
Saiba como fazer

MULTIMÍDIA

90 **Como ter um Media Center**
Movido a Linux...

QUADRINHOS

93 **Quem paga o software livre?**
Software livre é como água!
Open Office
Departamento Técnico

ENTRE ASPAS

95 **Citação de Bjarne Stroustrup**



09 LEITOR



12 PROMOÇÕES

NOTÍCIAS

Por João Fernando Costa Júnior

Firefox 3.6.4 Anti-Crash



Já está disponível o Firefox 3.6.4, versão que finalmente implementa a execução dos plugins num espaço independente do programa principal. Mas o que isso quer dizer? Em caso de erro, o browser deverá permanecer imune a crashes, sendo apenas afetado o plugin correspondente. Um exemplo?! Se o Flash crashar deverão ter apenas a janela respectiva a fechar, em vez de levar todo o Firefox e restantes páginas abertas com ele. Mais informações no Blog da Mozilla. <http://blog.mozilla.com/blog/2010/06/22/firefox-3-6-4-with-crash-protection-now-available/>.

com uma série de telas sensíveis a toque. Além disso, a interface também foi revista sendo agora baseada em HTML5. Para os que desejam mais informações, visitem o site oficial: <http://www.jolicloud.com>.

Jolicloud com suporte a touchscreen



Jolicloud, sistema operacional baseado no Ubuntu Remix, continua a evoluir tendo chegado uma nova versão compatível

com uma série de telas sensíveis a toque. Além disso, a interface também foi revista sendo agora baseada em HTML5. Para os que desejam mais informações, visitem o site oficial: <http://www.jolicloud.com>.

Sites governamentais são alvos de crackers

Vários sites governamentais estão sendo alvo de invasões para uso massivos de SPAM. De acordo com análise publicada no site da empresa de segurança Sucuri.net, crackers invadiram diversos domínios do governo brasileiro e inseriram links e termos que ajudam suas páginas a al-

cançar posições mais altas em uma busca por "Viagra" ou "Cialis" no Google, por exemplo. Para descobrir que sites federais estão infectados, digite a busca "viagra soft" inurl:.gov.br e/ou "cialis" inurl:.gov.br.

Lançado WattOS R2



Na última quarta-feira, dia 23 de junho, os desenvolvedores responsáveis pelo WattOS apresentaram a mais nova versão para sua distribuição. Entre as mudanças ocorridas no WattOS R2, está a adição do gerenciador de login

LXDM em substituição ao SLIM. WattOS é uma distribuição Linux com bases no Ubuntu, que utiliza o gerenciador de janelas Openbox. Saiba mais em <http://www.planetwatt.com>.

Nova falha do Firefox permite injeção de código



Foi identificado um problema na maneira com que o Firefox lida com links que são abertos em uma nova janela ou aba, permitindo que os atacantes injetem

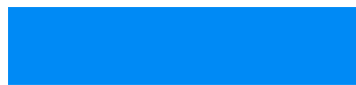
código arbitrário enquanto mantém uma URL enganosa na barra de endereço do navegador. A vulnerabilidade, que a Mozilla corrigiu na versão 3.6.4 do Firefox, engana os usuários fazendo que eles pensem estar visitando um site legítimo, enquanto enviam o código arbitrário ao navegador.

Rapidshare cancela uploads de conteúdos protegidos



O Rapidshare, um dos serviços mais famosos de compartilhamento e armazenamento de arquivos na Internet, decidiu cancelar o programa de incentivo aos usuários que realizam uploads de conteúdos protegidos. A alegação dos criadores do serviço é que eles não querem mais ser vistos como incentivadores da pirataria no universo virtual. A companhia informa ainda que já iniciou o cancelamento de contas daqueles que fazem o upload ou download de conteúdos protegidos, armazenando os IPs dos mesmos para "fins legais".

2000 alunos do ES receberão laptops através do Programa Um Computador por Aluno



TRABALHA E CONFIA



A iniciativa faz parte do Um Computador Por Aluno (UCA), programa do Ministério da Educação (MEC) que permitirá a aquisição de computadores portáteis novos com

conteúdos pedagógicos pelas redes públicas de educação básica. Segundo o MEC, cada laptop custa R\$ 550,00. As máquinas têm 512 megabytes de memória, tela de cristal líquido de sete polegadas, peso de 1,5 quilo e bateria com duração de três horas.

Adeus GoblinX. Seja bem vindo Imagineos!

O projeto GoblinX informa que deixará de existir a partir desta semana e que em seu lugar nasce um novo projeto, uma reformulação do original em busca de novas fatias de mercado. Todos os recursos a serviço do GoblinX estão agora a disposição do novo projeto chamado: Imagineos. O site do GoblinX e fórum já foram redirecionados

para o novo sistema que terá a primeira ISO lançada em breve. Visite: <http://www.imagineos.com.br>.

Google e YouTube vencem processo da Viacom



O Google ganhou uma batalha contra as empresas de mídia depois que um juiz federal de Ma-

nhattan indeferiu um processo da Viacom no valor de 1 bilhão de dólares acusando a companhia de permitir vídeos protegidos por direito autoral em seu site YouTube sem permissão. A Viacom disse que planeja apelar da decisão.

R7 estreia e-mail gratuito com 10 GB



O portal R7 lançou esta semana o seu serviço de e-mail com capacidade para armazenar até 10 GB. O serviço é gratuito e disponibiliza a qualquer internauta uma conta com

a extensão @r7.com. O serviço conta com todas as principais funcionalidades oferecidas pelos concorrentes, como controle de spam, antivírus automático, calendário, lista de contatos, opções para criar pastas, confirmação de leitura, verificador ortográfico e rascunho de mensagem. Conheça: www.r7.com.

Filme sobre o Facebook, em breve em um cinema perto de você

E o nome da obra chama-se "The Social Network", filme que contará a história dos bastidores da fundação do site Facebook, chegará aos cinemas do Brasil no dia 3 de dezembro, segundo previsão da Columbia Pictures, responsável pela distribuição da obra. O lançamento nos Estados Unidos está marcado para o dia 1º de outubro. Saiba mais aqui: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Social_Network.

Free Software Foundation lança manifesto contra o ACTA



A Free Software Foundation (FSF) lançou recentemente uma manifesto contra o Tratado Comercial Antipirataria (ACTA, na sigla em inglês). O ACTA era um tratado de repessão à pirataria de bens físicos, pelo menos em sua concepção inicial. Hoje, se tornou uma alternativa debatida entre países desenvolvidos para combater a ampla distribuição de conteúdos e informação pela internet. O manifesto, em inglês, está no site da fundação. De acordo com a Free Software Foundation, o ACTA é uma ameaça ao software livre.

Google Voice aberto ao público



O Google acaba de inaugurar nos Estados Unidos da América o Google Voice, seu tão aguardado serviço de gerenciamento de telefonia customizável. O Google Voice possui a capacidade de chamar vários telefones, ao mesmo tempo, ou um de cada vez, dependendo apenas de como você configurou suas preferências no sistema. Saiba mais: <http://google.com/voice>.

Estado brasileiro não deve questionar o Google e o Facebook, diz Getschko

O Brasil não deve engrossar a lista de países que questiona o Google e o Facebook por condutas irregulares. É o que pensa o presidente do NIC.br (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR), Demi Getschko. Segundo ele, os conflitos entre usuários e os sites devem ser intermediados por órgãos de defesa da privacidade e até mesmo pela justiça. "Não acho que o país, como Estado, deva se posicionar", disse.

Abertas as inscrições para os Grupos de Usuários no fisl11



Assim como em edições anteriores, o fisl11 abre espaço para grupos de usuários das mais diversas linguagens, tecnologias, sistemas operacionais e correntes tecnológicas relacionadas ao software livre. O diferencial deste ano é divulgar o ambiente de rede de relacionamento totalmente software livre chamado Noosfero. Para participar o Grupo deverá se registrar e criar a sua comunidade. Saiba mais no site do fisl11.

Chromoting: Chrome OS rodará aplicativos tradicionais de desktop



O sistema operacional Google Chrome OS será lançado até o final desse ano, ou seja, você será capaz de comprar um netbook sem o Windows instalado, e sim com o Chrome OS. Entretanto, o novo sistema trará o Chromoting, que ao que tudo indica ser um recurso que rodará aplicativos de desktop, os "offline", no Chrome, podendo incluir até os de Windows.

Lançado Thunderbird 3.1



Os desenvolvedores da Mozilla lançaram a versão 3.1 de seu cliente de e-mail open source, o Thunderbird, que traz como seu codinome "Lanikai". Esta versão inclui uma série de melhorias referentes à estabilidade e à memória, contando também com a inclusão de novas funcionalidades. como o novo Saved Files Manager que exibe todos os arquivos baixados via e-mail. Ele pode ser baixado [aqui](#).

EMAILS, SUGESTÕES E COMENTÁRIOS



Ayhan YILDIZ - sxc.hu

Esta seção é sua leitor! Coloque a boca no trombone! Não fique com vergonha: diga-nos o que achou da última edição ou das últimas matérias! Algo não ficou legal? Alguma matéria lhe ajudou muito? Ficou satisfeito por ter encontrado o que procurava? Então manifeste-se e mostre a nós e aos demais leitores o quão importante é ter o "espírito livre". Abaixo listamos alguns comentários que recebemos nos últimos dias:

Ótima revista, veio em bom momento para suprir uma necessidade dos usuários de SL e também dar um ar profissionalismo ao copyleft.

Rômulo de Carvalho - Campina Grande/PB

Uma revista que cobre de forma completa, e técnica a sena do código aberto. Com entrevistas e artigos muito interessante que vem contribuindo para o desenvolvimento profissional de muitos.

Adilson Santos da Rocha - São Paulo/SP

Incrível. Sempre com matérias muito bem escolhidas. Uma fonte de conhecimento tanto específico na área de software livre, como no aspecto cultural envolvido. Muito boa, e o melhor, LIVRE!

Caio William Carrara - Votorantim/SP

Sempre buscando divulgar o melhor do conhecimento em Software Livre, a revista Espírito Livre está sempre a frente a cada edição. Parabéns a todos os envolvidos.

Enéias Ramos de Melo - São Paulo/SP

É uma revista que aborda várias questões sobre o software livre de forma com que todos entendam do que está se falando e é aberta para toda a comunidade.

Ricardo Esteves Pontes - Campinas/SP

Muito interessante, fácil e prática, da a nós programadores, iniciantes ou a tempos desenvolvedor, dicas importantes sobre o futuro da linguagem, sempre mostrando os pontos a ter em mente a como programar com qualidade e portabilidade. Isso é fantástico, genial, parabéns continuem assim, sempre nos ajudando com idéias brilhantes.

Felipe Freitas de Oliveira - São Paulo/SP

Uma excelente revista que agrega muito conhecimento para a minha vida profissional. Só gostaria que tivesse uma versão impressa.

Denis Brandl - Blumenau/SC

É uma revista muito legal, imparcial, e com assuntos muito diversos, possibilitando aos leitores ampla visão sobre os assuntos do mundo open-source.

Thomas Jefferson Pereira Lopes - Itapevi/SP

Fiquei impressionado com a revista, trata os assuntos de forma única e com espírito invejável, parabéns pelas entrevistas que vão direto ao ponto e nos remetem às verdadeiras aulas de conhecimento.

Diego Pereira de Melo - Guarulhos/SP

Liberdade de escolha e soluções colaborativas, esse é o espírito da coisa. Revista Espírito Livre lhe mostra o caminho.

Fernando Coutinho Vieira - Garça/SP

Esta revista me forneceu sempre bons conhecimentos que aperfeiçoaram a forma com que desenvolvo minhas aplicações.

Ricardo G. Schmidt - Jaraguá do Sul/SC

A melhor iniciativa livre de produção de mídia integrando os conceitos básicos do software livre, ou seja, respeitando a liberdade dos usuários e qualificando o conhecimento sem fronteiras e barreiras. Leitura obrigatória entre todo(a)s que desejam estar bem informado(a)s e integrado(a)s nas boas coisas que o livre acesso ao conhecimento nos trás. Exemplo de organização e qualidade na produção gráfica, além de conteúdo de nível superior, dignificando seus editores e colaboradores. Sucesso mais que merecido e parabéns para todo(a)s.

Ronaldo Cardozo Lages - Palhoça/SC

Excelente revista para informação e promoção do SL. Cada edição traz novidades, estimulando o conhecimento e aprendizado das tecnologias livres e promovendo a cultura de compartilhamento.

Luiz F. Carvalho - N. Sra. do Socorro/SE

É a primeira edição da revista que tenho a oportunidade de conhecer. Apesar de ter uma ótima impressão, não tenho condições de julgar ainda. Mesmo assim, deixo o meu agradecimento pelo esforço em escrever matérias de qualidade e com temas importantes.

Josadaque Oliveira - Vitória da Conquista/BA

Abrangente...dedicada ao software livre cumpre seu papel buscando e informando a todos o que acontece neste setor.

Luiz Alcantara Junior - Goianinha/RN

A Revista Espírito Livre é uma das minhas referências para as dúvidas que surgem sobre GNU/Linux, esclarecendo e dando dicas valiosíssimo para o meu trabalho.

Paulo Henrique Soares - São Vicente/SP

Uma ótima publicação... Sempre uma grande fonte de consulta... Tenho todas e sonho em vê-las publicadas um dia...

Aureliano Martins Peixoto - Goianésia/GO

Acho ótimo esse projeto, pois trata bem o que precisamos e nos traz as atualizações mundiais em tempo hábil para nos atualizarmos.

Howard C. Roatti - Vitória/ES

Show de bola! Os assuntos abordados são bastante interessantes e atuais. Parabéns toda a equipe que produz esse ótimo material.

Raphael Brito de Paiva - Castanhal/PA

Uma revista muito interessante e informativa, principalmente para os iniciantes no mundo linux, como eu, sou muito fã do trabalho de vocês.

Ivo Silva Lima - Caxias/MA

Minha referência em software livre. Não conheço outra publicação parecida e com tanta qualidade.

André de Carvalho Gil - Rio de Janeiro/RJ

Eu acho que está no caminho certo em divulgar o "mundo" do software livre em geral, o que está faltando é divulgar mais a revista e sites e em blogs. Eu faço minha parte e divulgar essa excelente revista a meus amigos e conhecidos que acham que os computadores só viver software proprietário.

Deiveson T. dos Santos - São Gonçalo/RJ

Uma excelente fonte de informações para amantes do Software Livre. Estão de Parabéns!

Richard Caio Silva Rego - Santarém/PR

Acompanho a revista desde sua primeira edição e gosto de suas matérias. Acredito que mais matérias técnicas e alguns howtos melhorariam a revista.

Fábio Herold - Canela/RS

A cada edição fico mais surpreendida, é muita informação de boa qualidade, eu adoro ler e tenho todos os downloads, simplesmente vocês estão de parabéns.

Gabriela Coutinho dos Reis - Cariacica/ES

A revista é sensacional, a cada mês vem se superando mais e mais, um excelente ponto de atualização tecnológico, depois que a conheci não parei mais de acompanhar.

Luan Kleber de Jesus Lima - Castro Alves/BA

Muito boa comecei a ler por recomendação de amigos da faculdade, desde então aguardo ansiosamente cada edição, fico por dentro de das notícias me manteno atualizado, estão de parabéns.

Vanclessio Souza Cunha - Belém/PA

Um dos maiores expoentes do universo free software. Já se tornou essencial na divulgação e compartilhamento do conhecimento livre de sistemas tecnológicos.

Diego F. de Oliveira - Presidente Epitácio/SP

Conheci a revista por uma dica de um amigo, e desde então estou lendo a cada nova edição. Simplesmente as matérias são atraentes, envolventes e seu formato e conteúdo é como um bom livro dá vontade ler até o final... Parabéns!

Ronaldo Carlos do Reis - Caxias do Sul/RS

A Revista Espírito Livre é a produção mais completa, atualizada e de valor incomparável para todos aqueles que querem informações sobre os Sistemas Operacionais Livres. Parabéns!!! Continuem sempre assim!

Waldir Barenho Alves - Santa Maria/RS

Gosto muito das matérias, pois vem me ajudando muito no crescimento. Parabéns pelas publicações.

Fábio Maeda - São Paulo/SP

Acho uma ótima revista e gosto muito dos artigos pois fala o que nós leitores queremos ler parabens a toda equipe da revista.

Leonardo da Silva - Rio De Janeiro/RJ

Uma excelente fonte de pesquisa, sobretudo, para o mundo livre. Precisa apenas tornar-se impressa, para poder ser 100% boa, o resto está muito interessante.

Cícero Pinho Rocha - Camocim/CE

Inacreditável a qualidade que a Revista vem adquirindo nestes meses, cada vez com melhores matérias... e GRÁTIS!

Danilo Barion Nogueira - São Paulo/SP

Uma iniciativa excelente por parte daqueles que querem ver um país mais bem informado. Isso sim, traz crescimento para uma nação.

Edilson Rodrigues de Souza - Fortaleza/CE

Sem sobra de dúvidas que é um dos melhores meios de informação digital da atualidade.

Rodrigo Ferreira da Silva - Jabotão/PE

Boa pra quem deseja iniciar no uso do linux e aprender mais sobre a informática e o software livre.

Paulo Severino - São João de Meriti/RJ

No momento a Revista Espírito Livre é uma das mais importantes iniciativas para a divulgação e solidificação do Software Livre no mercado.

Robson Ferreira Vilela - Prata/MG

Comentários, sugestões e contribuições:

revista@espiritolivres.org

PROMOÇÕES

Na edição #014 da Revista Espírito Livre tivemos diversas promoções através de nosso site e canais de relacionamento com os leitores, e nesta edição não poderia ser diferente. Abaixo, segue a lista de ganhadores de cada uma das promoções e as novas promoções!

Ganhadores da Promoção VirtualLink:

1. Fábio Herold - Canela/RS
2. Ronaldo Cardozo Lages - Palhoça/SC
3. Deiveson Thiago dos Santos - São Gonçalo/RJ
4. André de Carvalho Gil - Rio de Janeiro/RJ
5. Sandro Carvalho - Francisco Beltrão - PR

Ganhadores da Promoção 5º Seminário PHP:

1. Adilson Santos da Rocha - São Paulo/SP
2. Caio William Camargo Carrara - Votorantim/SP
3. Enéias Ramos de Melo - São Paulo/SP
4. Denis Brandl - Blumenau/SC
5. Thomas Jefferson Pereira Lopes - Itapevi/SP

Ganhadores da promoção Clube do Hacker:

1. Rafael Antônio Mendes da Silva - Curitiba/PR
2. Luiz Fernando Brito de Carvalho - N. Sra. do Socorro/SE
3. Regina Daltro - Salvador/BA

Ganhadores da promoção TreinaLinux:

1. Gesse James Rosa Marques - Uberlândia-MG
2. Juscecley Melo da Silva - Manaus/AM

Rafael Hernandez

Web Development

Rafael Hernandez em parceria com a Revista Espírito Livre estará sorteando brindes entre os leitores. Basta se inscrever neste [link](#) e começar a torcer!

TreinaLinux

www.treinalinux.com.br

A TreinaLinux em parceria com a Revista Espírito Livre estará sorteando kits de DVDs entre os leitores. Basta se inscrever neste [link](#) e começar a torcer!

VirtualLink

Soluções e Treinamentos em Linux

www.virtuallink.com.br

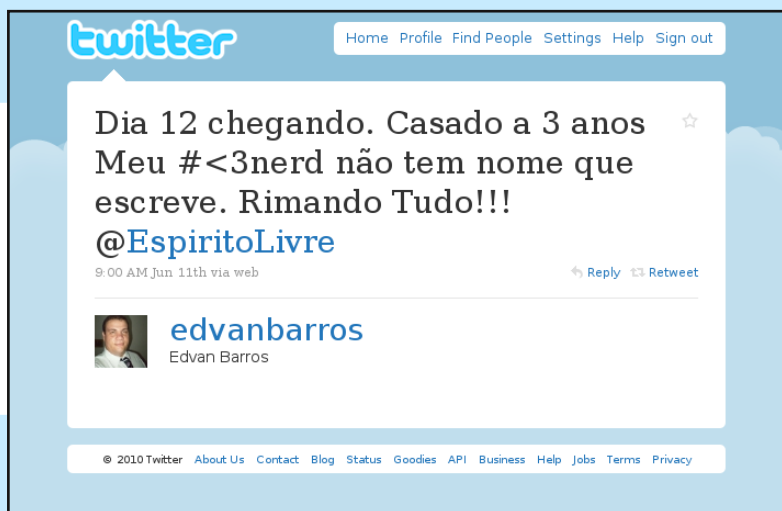
A promoção continua! A VirtualLink em parceria com a Revista Espírito Livre estará sorteando kits de Cd e Dvd entre os leitores. Basta se inscrever neste [link](#) e começar a torcer!



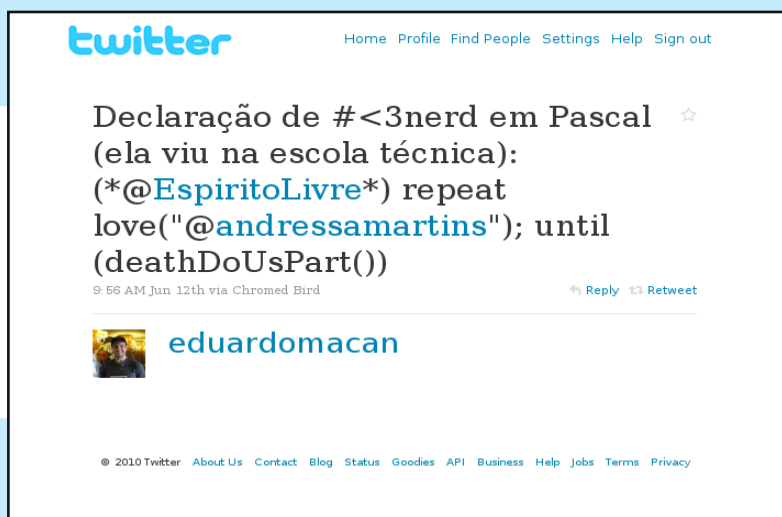
DESTAQUE-SE
entre para o clube do hacker

Não ganhou? Você ainda tem chance! O Clube do Hacker em parceria com a Revista Espírito Livre sorteará associações para o clube. Inscreva-se no [link](#) e cruze os dedos!

Finalistas da #promo do #<3Nerd - Dia dos Namorados



<http://twitter.com/edvanbarros>



<http://twitter.com/eduardomacan>



<http://twitter.com/pilehp>



Portabilidade de Software

Por Alexandre Oliva

É gratificante assistir a comerciais de telefonia móvel que ressaltam a portabilidade dos números, os aparelhos desbloqueados e os contratos sem aprisionamento. Após tanto ouvir a falácia de que ninguém se preocupa com a liberdade, vê-la valorizada em cadeia nacional no horário nobre confirma que muita gente entende e se preocupa com ela, exceto quando é (dis)traído por quem pretende ganhar com a privação.

A satisfação é ainda maior porque telefones-cela não são o único campo em que brotam valores de liberdade, sob o nome de portabilidade. Já faz muito tempo que a lei garante a portabilidade de planos de previdência privada, permitindo trocar livremente um banco provedor desse tipo de serviço por outro. Mais recentemente, estabeleceu-se a portabilidade de crédito, que dá maior poder de negociação aos endividados frente aos credores, e a dos planos de saúde, garantindo a possibilidade de mudar de prestador sem carências ou pagamentos duplicados.

Todas essas portabilidades estabelecidas em lei, inclusive a de números de telefones fixos e móveis, são sintomas de que a sociedade não quer ser aprisionada a provedores de serviços, que barreiras levantadas pelos prestadores para impedir clientes de buscar melhores condições e serviços não são consideradas aceitáveis.

Surpreendente é, no que diz respeito a software, tanta gente achar normal ficar sujeita a restrições de plataforma (sistema operacional, tipo de processador), desmandos e caprichos (ou desleixos?) exclusivos de um provedor para que o software que utilizam acompanhe a evolução de suas necessidades; achar normal ter de arcar com dificuldades de retreinamento e perda de dados armazenados em formatos secretos para buscar prestadores de serviço alternativos.

É claro que usar e investir em Software Livre afasta esses males. As liberdades #1, de estudar o código fonte e adaptar o software para que faça o que quiser, e a #0, de executar o software para qualquer propósito, garantem independência e autonomia ao usuário do software, desde que disponha de ou possa obter o conhecimento técnico e outros recursos necessários para gozar da liberdade #1 e auto-suprir os serviços de que necessite. Guardadas as devidas proporções, é mais ou menos como ter sua própria instituição telefônica, médica ou bancária: mesmo não havendo necessidade de concessão estatal para operar, é algo para relativamente poucos.

As liberdades #2, de distribuir o software, e #3, de melhorá-lo e distribuir as melhorias, completam a garantia da portabilidade dos serviços:

“ Surpreendentemente é, no que diz respeito a software, tanta gente achar normal ficar sujeita a restrições de plataforma (sistema operacional, tipo de processador), desmandos e caprichos (ou desleixos?) exclusivos de um provedor para que o software que utilizam acompanhe a evolução de suas necessidades... ”

Alexandre Oliva

mesmo quem não tem as habilidades técnicas nem tempo ou vontade de aprender pode terceirizar livremente os serviços de suporte, adaptação e melhoria. Não estando satisfeito com o serviço, o preço ou as condições de um prestador, o usuário leva o software que utiliza para que outro preste os serviços, sem carência, sem perda de dados, sem reinstalação nem retreinamento.

Problema resolvido? Só pra quem já não usa software privativo algum! Para todos os demais, arcar com os inconvenientes e os custos de saída do aprisionamento são uma opção muitas vezes difícil. Entende bem quem, por não conseguir comprar de volta sua liberdade, acabou mantendo uma dívida ou um plano de saúde ou de telefonia junto a um provedor abusivo, apesar da existência de outros que o respeitaram.

“ Como temos visto em leis de defesa de consumidores e nas várias regulamentações de portabilidade entre prestadores de serviços, é possível! ”

Alexandre Oliva


É aí que pode intervir a legislação. Numa democracia, a lei emana do poder do povo, pelo povo e para o povo. Como temos visto em leis de defesa de consumidores e nas várias regulamentações de portabilidade entre prestadores de serviços, é possível!

Quanto tempo passará até a sociedade perceber a influência e a dependência cada vez maiores de software nas relações sociais, dos votos eletrônicos aos de feliz aniversário? Quanto demorará para exigirmos as liberdades necessárias para a portabilidade de software, através não só do exercício individual e inteligente da liberdade e do poder de escolha, mas também de exigências legais para comercialização de software e serviços relacionados? Quanto tempo os lobistas do software privativo conseguirão resistir a

um projeto de lei que estabeleça e regulamente a portabilidade de software, garantindo as 4 liberdades essenciais a todos os usuários? A estação é propícia e nessa terra, em se plantando, tudo dá, então vamos semear essa ideia de exigir as liberdades: #3, #2, #1 e #0, já!

Copyright 2010 Alexandre Oliva

Cópia literal, distribuição e publicação da íntegra deste artigo são permitidas em qualquer meio, em todo o mundo, desde que sejam preservadas a nota de copyright, a URL oficial do documento e esta nota de permissão.

<http://www.fsfla.org/svnwiki/blogs/lxo/pub/portabilidade> 

FSFO
Free Software Foundation
Latin America



ALEXANDRE OLIVA é conselheiro da Fundação Software Livre América Latina, mantenedor do Linux-libre, evangelizador do Movimento Software Livre e engenheiro de compiladores na Red Hat Brasil. Graduado na Unicamp em Engenharia de Computação e Mestrado em Ciências da Computação.

TreinaLinux 

www.treinalinux.com.br



Por Carlisson Galdino

Episódio 09

Quarto de Hotel

No episódio anterior, Darrell acompanhava os noticiários em um quarto de hotel, enquanto Pandora dormia ao seu lado. No noticiário, que contou até com declaração do prefeito, viu a destruição causada por Oliver e sua equipe na Milihash, uma das maiores empresas instaladas em Stringtown.

Pandora: Bem...?

Darrell: Bom dia, meu bem. Como dormiu?

Pandora: Bem... Ha, ha!

Darrell já está sentado no sofá olhando pela janela e vendo o movimento de início do dia. Pandora o abraça e vai ao banheiro. Darrell pelo visto já acordou, tomou banho e tudo. E conti-

nua olhando pela janela. Após meia hora, Pandora volta e encontra Darrell no mesmo lugar.

Pandora: Está triste por não poder acessar seus e-mails, não é? Fica assim não, depois a gente vai numa lan e olha tudinho. Além do mais, só deve ter spam mesmo! O meu deve estar cheeeeiio de spam!

Darrell não responde.

Pandora: Se você tiver aí na janela de olho em rabo de saia, vai ver só uma coisa...

Darrell: Senta aqui.

Pandora se senta ao seu lado no sofá e pára de brincadeira ao ver a expressão séria do namorado.

Pandora: Que que houve, Bem?

Darrell: Ontem saiu no jornal... Bom, o Oliver destruiu a Milihash.

Pandora: Não brinca!?

Darrell: Pois foi. Eles começaram antes do que esperávamos.

Pandora: Temos que fazer alguma coisa, Bem!

Darrell: Com certeza temos. O que me preocupa é que o noticiário não falou nada sobre a Sysatom.

Pandora: Ué, como assim?

Darrell: Falaram muito da Milihash mas não disseram que era o segundo incidente na cidade, nem nada parecido... É como se não soubessem o que aconteceu com a gente. Ou não se importassem...

Pandora: Ai... Fala assim não que eu fico carente...

Darrell: Você está bem, Pandora?

Pandora: Estou, meu denço. Por que pergunta?

Darrell: Seus olhos estão estranhos... Como se tivesse passando...

De repente um raio sai de Pandora e acerta o sofá no lugar onde estava Darrell, num estrondo. Pandora vê espantada o sofá em chamas e o lugar vazio.

Pandora: Ai meu pai! Eu matei o Darrell! Que que eu faço?!

Darrell: Estou bem.

Pandora: Ai!!!

Pandora se vira e vê Darrell de pé perto da porta, atrás dela.

Pandora: Como é que você estava aqui agora e já está aí? Vai matar outro de susto!

Darrell: Você é que quase me mata.

Pandora: Eu? Eu mesmo não!

Darrell: Foi você que fez isso!

Pandora: Eu! Como é que eu fiz esse barulho todo, botei fogo no sofá e fiz você parar aí?

Darrell: Esta última parte fui eu que fiz, para escapar do raio que você lançou.

Pandora: Raio?

Darrell: É, bom... Seus olhos tinham uns raios passando. Agora parecem normais... Foi você que lançou esse raio.

Pandora: Puxa... E como eu fiz isso?! Tenho que saber pra não acontecer de novo! Quero não ficar sem você nesse mundo, ó! Você me perdoa?

Darrell: Claro, Pandora. Mas veja como tudo faz sentido. Sua voz está assim alterada, como se estivesse distorcida, por causa desse novo dom.

Pandora: Qual? De tentar matar quem gosto?

Darrell: De eletricidade! Vamos ter que estudar melhor isso... Pode ser um poder muito útil.

Pandora: Finalmente alguma coisa interessante na minha versão 2.0!

Enquanto isso, na Sysatom...

Bull: Diixo!

Valdid sentado diante de um notebook olha para as próprias mãos. Uma lágrima corre de seus olhos.

Bull: Sacanagem! Sacanagem! Eu só tenho quatro dedos! E todos grossos e colados! Como de boi! Que peste! Como eu acesso a Internet desse jeito!? Consigo nem ligar essa merda!

De repente ele ri baixo...

Bull: Mão de vaca! Kkkkkkkk! Que bom! Já tenho um nome legal sem precisar lembrar essas pontas! Vou me chamar Patinhas! 🐮



CARLISSON GALDINO é Bacharel em Ciência da Computação e pós-graduado em Produção de Software com Ênfase em Software Livre. Já manteve projetos como laraJS, Enciclopédia Omega e Losango. Hoje mantém pequenos projetos em seu blog Cyaneus. Membro da Academia Arapiraquense de Letras e Artes, é autor do Cordel do Software Livre e do Cordel do BrOffice.

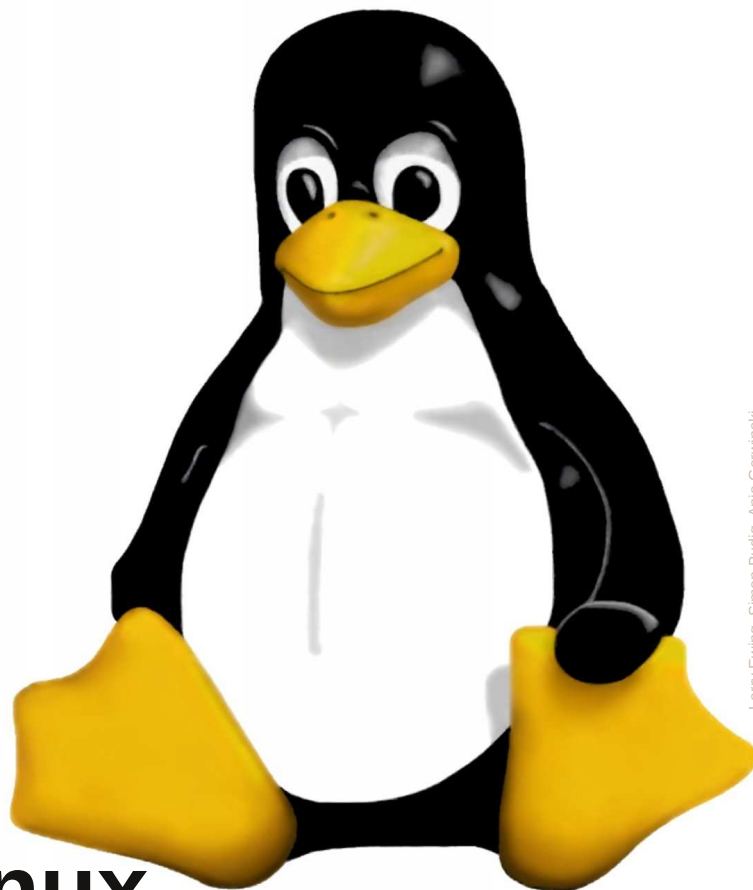
VII Conferência
Latino-Americana
de Software Livre

LATINOWARE
2010



18 a 20 de novembro | 2010
Parque Tecnológico Itaipu
Foz do Iguaçu | PR | Brasil

Informações e inscrições:
www.latinoware.org



Larry Ewing, Simon Budig, Anja Gerwinski

Contribuindo para o Kernel Linux

Por Cezar Taurion

Outro dia estava conversando com um amigo sobre o Linux, sistema que fará 20 anos no ano que vem. O Linux já representa hoje uma força econômica considerável, com um ecossistema estimado em 25 bilhões de dólares. Está em praticamente todos os lugares. Quando fazemos uma pesquisa no Google ou lemos um livro no Kindle é o Linux que roda nos bastidores.

O Linux demonstrou de forma inequívoca o potencial do desenvolvimento de sistemas de forma colaborativa, que é o cerne do modelo Open Source. Seria praticamente im-

possível para qualquer empresa de software, sozinha, criar um sistema operacional de seu porte e complexidade. Estima-se que o custo de desenvolvimento de uma distribuição como a Fedora 9, com seus mais de 204 milhões de linhas de código corresponda a quase 11 bilhões de dólares. Para chegar ao kernel 2.6.30 (mais de 11 milhões de linhas de código) o investimento seria de mais de 1,4 bilhão de dólares.

Para se ter uma idéia do volume de trabalho em cima do kernel, nos últimos 4 anos e meio, a média foi de 6.422 novas linhas de código adiciona-

das por dia, além de outras 1.687 alteradas e 3.285 removidas. Do 2.6.24 ao 2.6.30 a média subiu para 10.923 linhas de código adicionadas por dia. Quem teria cacife financeiro para sustentar, por si, um empreendimento bilionário destes?

Portanto, o Linux é uma força no presente. É usado não apenas em web servers e print servers, mas a cada dia vemos mais e mais aplicações core das empresas operando em plataformas Linux. A IBM, por exemplo, consolidou seu ambiente de computação interno (seus sistemas internos) em plataformas mainframe System Z, rodando Linux.

Mas, e o futuro? Com as mudanças que já estão acontecendo, como a crescente disseminação da computação móvel e o modelo de computação em nuvem (Cloud Computing), como o Linux se posiciona?

É uma resposta fácil. O Linux, que não conseguiu muito espaço nos desktops, está se posicionando como plataforma dominante na computação móvel, como smartphones, netbooks e tablets. No seu último ano fiscal que se encerrou em 30 de junho do ano passado, a Microsoft pela primeira vez reconheceu em seu relatório para os acionistas que os sistemas

Linux para máquinas cliente, basicamente netbooks, da Red Hat e Canonical seriam ameaças ao seu negócio. Anteriormente, só havia reconhecido a ameaça do Linux nos servidores. O relatório está em <http://tinyurl.com/kr723z>. Também nos smartphones está claro que o sistema Windows, que dominou a era dos desk-

falamos em cloud. Primeiro, o Linux opera em praticamente qualquer plataforma de hardware, o que facilita o provisionamento, alocação e gerenciamento de recursos computacionais em nuvem. Podemos criar desde uma nuvem baseada em plataforma x86 como o Google até nuvens em mainframes IBM, aproveitando o alto throughput e facilidade de virtualização destas máquinas. Falando em mainframes, agora em maio, fez dez anos que o Linux roda nestas máquinas.

O custo de licenciamento é outro fator interessante. Embora existam distribuições licenciadas, um provedor de infraestrutura em nuvem, pelo grande número de servidores que deverá dispor (falamos aqui em milhares ou dezenas de milhares de máquinas), poderá adotar, pela escala, versões Linux não comerciais. Virtualização é outro plus do Linux,

com diversas tecnologias disponíveis como Xen (base da arquitetura de cloud da Amazon) e KVM.

Hoje, se olharmos Linux em cloud já vemos seu uso como base tecnológica da nuvem do Google, da Amazon, do Force.com do Salesforce e de startups como 3Tera (recém adquirida pela CA), Elastra e

“ O Linux, que não conseguiu muito espaço nos desktops está se posicionando como plataforma dominante na computação móvel, como smartphones, netbooks e tablets. ”

Cezar Taurion

tops não conseguiu decolar na computação móvel, com o Windows Mobile perdendo espaço a cada dia.

E quanto aos servidores? Nestas máquinas o Linux está altamente alinhado com as tendências de virtualização e cloud computing. Alguns pontos positivos sobre o Linux chamam a atenção, quando

Mosso, entre outros. E com certeza seu uso se alastrará pelas futuras ofertas de nuvens.

Então, porque não colaborar com esta força, contribuindo para a comunidade Linux? Recomendo a leitura de um interessante paper escrito por Jonathan Corbet, "How to participate in the Linux Community", disponível no site da Linux Foundation em <http://ldn.linuxfoundation.org/book/how-participate-linux-community>.

O documento descreve como funciona o processo de desenvolvimento do kernel do Linux e é uma excelente fonte de referência para quem estiver interessado em colaborar com a comunidade ou mesmo conhecer como funciona por dentro o modelo de governança de um bem sucedido projeto de Open Source.

O kernel do Linux aglutina mais de 1000 contribuidores ativos. É, sem sombra de dúvidas, um dos maiores projetos de Open Source do mundo. O seu sucesso tem atraído mais e mais colaboradores, a maioria, inclusive pertencendo a empresas que querem participar do projeto. A questão é como entrar e ser um participante ativo da comunidade?

Cada comunidade Open Source tem suas próprias regras de conduta e modelos de governança. Entender como funciona a comunidade que desenvolve o kernel é essencial

para ser um colaborador e também abre idéias para aprendermos como funciona um projeto Open Source.

O documento é dividido em oito seções e não é extenso: são 24 páginas, que são lidas bem rápido. A primeira seção mostra a importância de se inserir todo código na mainline de códigos do kernel, para evitar-se a proliferação de forks e futuras "bombas relógio". Por exemplo, um código inserido no mainline do kernel passa a ser visto, mantido e refinado por toda a comunidade, resultando em código de alta qualidade. Quando o código é mantido separado, não só não

recebe contribuições externas, como corre o risco de funcionalidade similar ser incorporado por outro desenvolvedor ao mainline, fazendo com que o código isolado fique cada vez mais difícil e custoso de ser mantido. Este alerta é feito porque muitas empresas envolvidas em projetos de software embarcado tendem a acreditar que seu código, pela sua especificidade, deve ser mantido de forma isolada da árvore principal do kernel, o que, segundo a Linux Foundation, é um grande erro. A seção também descreve as razões porque toda contribuição deve ser "assinada", não se aceitando colaborações anônimas. É necessário



O kernel do Linux aglutina mais de 1000 contribuidores ativos. É, sem sombra de dúvidas, um dos maiores projetos de Open Source do mundo. O seu sucesso tem atraído mais e mais colaboradores, a maioria, inclusive, pertencendo a empresas que querem participar do projeto.

Cezar Taurion



“ Cada comunidade Open Source tem suas próprias regras de conduta e modelos de governança. ”

Cezar Taurion

para se evitar eventuais problemas de propriedade intelectual.

A seção dois é bem interessante, pois descreve como funciona o processo de desenvolvimento do kernel e a nomenclatura usada para designar as diversas versões. Explica também como é criado um release estável e o ciclo de vida dos patches. Descreve como um patch é inserido no kernel e cita alguns dados curiosos. Por exemplo, O responsável pela decisão de inserir ou não um patch no kernel é de Linus Torvalds. Mas quando se verifica que uma versão do kernel como a 2.6.25 teve mais de 12.000 patches, fica claro que é impossível uma única pessoa analisar e decidir sozinho. Linus, por exemplo, foi o responsável pela escolha de 250 patches ou cerca de 2% deste total. Os demais ficaram a cargo dos seus lugares-tenentes, figuras que representam Linus na seleção dos patches em subsistemas, como gerenciamento de memória, drivers,

networking, etc. A seção também descreve as regras de etiqueta da comunidade na troca de mensagens e uso das mailing lists.

Um item importante da seção é o que mostra como "getting started

with kernel development", ou seja, como faço para começar a colaborar? Tem uma frase de Andrew Morton que é um excelente conselho: "The #1 project for all kernel beginners should surely be "make sure that the kernel runs perfectly at all times on all machines which you can lay your hands on". Usually the way to do this is to work with others on getting things fixed up (this can require persistence!) but that's fine. It's a part of kernel development."

Outras seções descrevem o processo de planejamento da evolução do kernel (quem disse que Open Source não tem planejamento?), debatendo as etapas de avaliação, as discussões com a comunidade para definir o que e como será feito, os estilos de codificação (que garantem a qualidade do código), as ferramentas de depuração usadas, a documentação que deve ser gerada e assim por diante.

A seção seis mostra como deve ser feito o trabalho em colaboração. Cada patch é revisado por desenvolvedores que você não conhece, o que muitas vezes pode gerar algum desconforto. Existem algumas recomendações de como se portar nestas situações meio desagradáveis e de como evitar discussões desgastantes. Trabalhar em colaboração é um exercício que muitos desenvolvedores não estão acostumados. Para muita gente, ter um estranho revendo seu código e expondo as falhas em público, é algo, no mínimo, desconfortável.

Mas, enfim, a leitura deste documento é obrigatória para todos que estejam realmente interessados em conhecer mais a fundo o que é o movimento Open Source, e suas características de desenvolvimento colaborativo. Vale a pena este investimento de tempo! 🇧🇷

Para mais informações:

Site Oficial Kernel.org

<http://www.kernel.org>

Artigo sobre o Kernel Linux na Wikipédia

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Linux_\(núcleo\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Linux_(núcleo))



CEZAR TAURION é Gerente de Novas Tecnologias da IBM Brasil. Seu blog está disponível em www.ibm.com/developerworks/blogs/page/ctaurion

A melhor suíte de escritório do mundo

Por Roberto Salomon

Celal Teber - sxc.hu

Faz muito tempo (pelo menos em termos de tecnologia) que havia uma guerra entre editores de texto. WordStar e WordPerfect (alguns poucos grisalhos hão de se lembrar desses nomes) competiam pelo título de melhor processador de textos do mundo. É claro que havia outros. Na verdade cada fornecedor tinha o seu com nomes mais ou menos criativos como "Wang" ou "Apple Writer" e até softwares nacionais como o Carta Certa. Mas a guerra acontecia mesmo entre o WordStar e o WordPerfect.

Em termos de interface, o WordPerfect intimidava. Uma tela verde (azul para quem tinha dinheiro para um monitor colorido) com um cursor piscando no canto superior esquerdo. Nada mais. O operador tinha que saber todos os comandos de cor. Isso incluía não apenas os atalhos para salvar, imprimir e outros, como também a forma correta de usar itálico ou negrito. Para se ter uma idéia, colocar uma palavra em negrito envolvia algo muito parecido com o que fazemos hoje com HTML ou XML: `{bold}palavra{bold}`. Ver a formatação na tela, nem pen-

“ Graças à conscientização maior que o Software Livre permitiu, a pergunta que deve ser respondida, na verdade, é outra: qual deles atende às minhas necessidades? ”

Roberto Salomon

sar. Era preciso gastar muito papel nas primeiras versões para ver como ia ficar o trabalho.

O WordStar era mais "amigável". Usava um pedaço da tela para apresentar uma lista de atalhos que, ainda assim, precisavam ser acionados através de combinações de teclas como <ctrl>PB para ativar e desativar o negrito. O interessante é que estes comandos deixavam uma marca na tela. Assim como no WordPerfect, uma palavra em negrito apareceria como ^Bnegrito^B, o que também prejudicava muito a visão do texto na tela.

Apesar destas, como dizer, peculiaridades, tanto o WordStar quanto o WordPerfect tinham seguidores fiéis que disputavam qual o melhor software. As discussões se davam nas colunas de cartas de revistas ditas especializadas, e nos BBS. No final das brigas, quando o empate se mostrava inevitável, surgia o filósofo que dizia: "O melhor é o que eu sei usar".

Hoje as brigas e discussões se repetem, geralmente com o MS-Office e o BrOffice.org tomando o lugar de WordStar e WordPerfect apesar de existirem diversas outras suítes no

mercado. Cada uma brigando pelo seu espaço, mas com o ringue central tomado pelos dois. É uma briga que já aconteceu antes com outros contendores, mas com o mesmo resultado. No final, a melhor é a que sei usar.

No entanto, há hoje uma outra visão que começa a ganhar corpo. Antigamente a luta era entre dois produtos que se engalinhavam tentando mostrar aos usuários (empresas, na verdade) porque um era melhor que o outro. Graças à conscientização maior que o Software Livre permitiu, a pergunta que deve ser respondida, na verdade, é outra: qual deles atende às minhas necessidades? E, se ambos atendem igualmente, porque não optar por aquele que, além de oferecer um preço mais vantajoso (caso ainda seja preciso dizer, o BrOffice.org é de graça, viu?) é socialmente justo e por isso mesmo mais adequado às preocupações atuais? Só porque acho que não sei usá-lo?

Aliás, essa história de não saber usar um determinado editor de texto é semelhante ao sujeito que foi aos Estados Unidos e lá queria porque queria alugar um carro com câmbio mecânico pois não sabia dirigir um carro automático. Ele procurou a embreagem umas três ou quatro vezes antes de perceber que não era mais preciso dela para passar marchas. Depois de umas férias bem merecidas, voltou à terra brasilis para andar de primeira por algum tempo. Primeira sim, pois se esquecia de passar as marchas. 🇧🇷

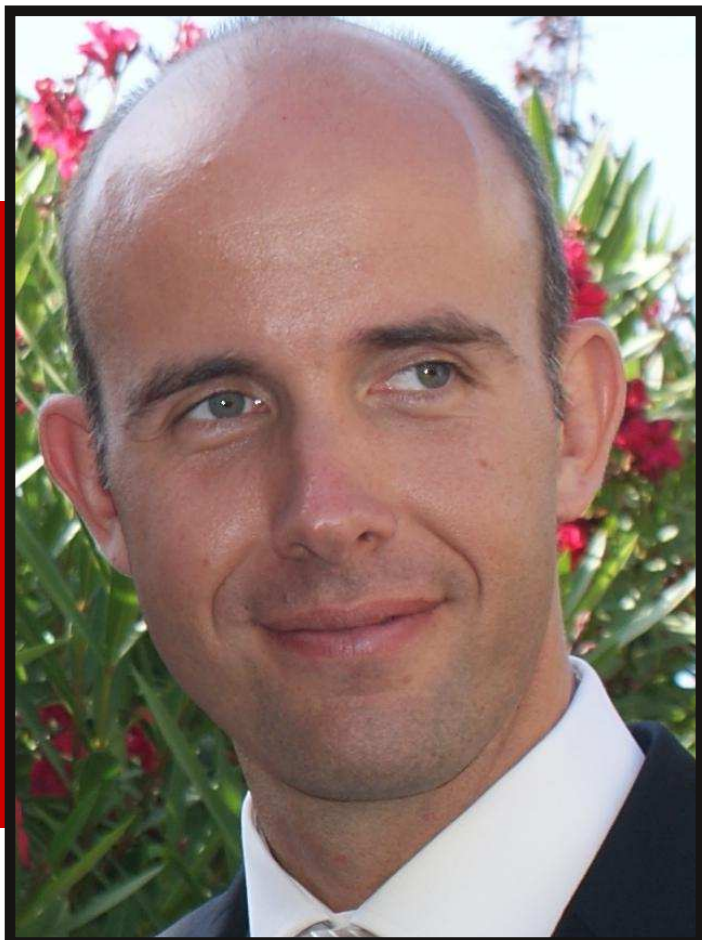
Para mais informações:

Blog do Roberto Salomon:

<http://rfsalomon.blogspot.com>



ROBERTO SALOMON é arquiteto de software na IBM e voluntário do projeto BrOffice.org.



Entrevista com Tristan Renaud, VP do Jahia Software Group

Por João Fernando Costa Júnior

Revista Espírito Livre: Olá Tristan, se apresente aos nossos leitores.

Tristan Renaud: Primeiramente, olá. Eu sou Tristan Renaud, vice-presidente do Jahia Software Group. Eu gostaria de agradecer a vocês pelo interesse em nosso projeto. Estou bastante feliz por participar dessa entrevista para a Espírito Livre. Para dar a vocês umas poucas linhas para me apresentar, e ao meu pessoal, eu tenho 15 anos de experiência em negócios na área de produtos e serviços, na Europa Ocidental, América do Norte, Índia e Oceania. Eu sou o que podemos chamar de geek, sim, naturalmente, primeiramente especializado na indústria aeroespacial, uma vez que possuo dois mestrados em Engenharia Geral pela Supletec e Artes e Ofícios (na França), mas apaixonado pela Internet.

Meu universo é bem incomum, mas eu nasci na Web, e realmente amo o que a evolução do trabalho oferece às pessoas na medida em que quebra fronteiras e faz com que tudo seja compartilhável. Atualmente moro em Genebra, Suíça.

REL: O que é o Jahia? Como ele funciona?

TR: Desde o seu início, Jahia oferece uma solução de código aberto baseada em padrões, comercial, para integrar um poderoso sistema de Gerenciamento de Conteúdo na Web, com Gerenciamento Eletrônico de Documentos e Portal dentro de uma única solução unificada, assim como permitir a interação com o ambiente de TI existente. Fundada em 2002 na Suíça, a Jahia é uma empresa global com mais de 300 clientes em mais de 15 países ao redor do globo. A Jahia está baseada em Genebra (Suíça), e tem escritórios em Washington DC (EUA), Montreal (Canadá) e em vários países da Europa (Alemanha, França e Áustria).

Agora, sobre a palavra "Jahia", acho que vocês gostariam de saber da verdadeira história:

Um dos fundadores do projeto era um grande fã da cidade de Salvador, na Bahia, Brasil, e o nome original do projeto era "Bahia". O código foi escrito originalmente em Delphi e, depois, foi escrito em Java, em 2000. Então os fundadores mudaram o nome para "Jahia". Nessa época, eles trabalhavam para outra empresa. Através de um tipo de aquisição (chamada de MBO - Management BuyOut), eles fundaram a Jahia (a empresa) em 2002.

REL: Como surgiu a ideia de criar um CMS? Jahia é baseado em outro CMS?

TR: Uma das principais motivações foi criar um software que englobasse um CMS e ferramentas de portal juntos. Mas em 2002, o CMS e o portal não funcionavam bem juntos e ficou claro que eram dois mundos diferentes. Desde o início,

o Jahia combinava um CMS e um portal, e sempre foi focado na integração do conteúdo proveniente de diversas fontes. Essa é a origem da nossa linha base de "integração de conteúdo web".

Por um lado, note que o Jahia construiu seu próprio CMS e não foi baseado em outro CMS.

REL: Quais os diferenciais do Jahia em relação a outros CMS? A que público o Jahia é direcionado?

TR: O Jahia oferece um CMS, um portal e um gerenciador de documentos, todos juntos, escrito em Java e de código aberto. Somente uns poucos softwares são capazes de atender a esses requisitos simultaneamente.

Jahia está enfocando principalmente em grandes projetos (Por exemplo, o tráfego de mais de 10 milhões de páginas por mês, projetos com mais de 10.000 páginas, intranets para mais de 10.000 pessoas, etc), mas também é usado para cenários mais simples. Jahia também tem sido capaz de propor um conjunto totalmente integrado de recursos de integração de todo o conteúdo Web que é bastante singular. Em termos verticais, não há nenhuma especificidade, mesmo que sejam projetos de código aberto, universidades, ONGs e administrações públicas são os principais usuários, agora seguido muito perto pelos bancos e seguradoras, e, mais recentemente, pela indústria.

REL: Jahia é licenciado sob quais termos? Existe uma versão comercial?

TR: O Jahia é construído sob um modelo de licença única para seus parceiros, fornecedores de software e comunidade. O modelo é baseado na ideia de compartilhamento justo do custo, valor e trabalho, e incorpora princípios do código aberto e do software livre. O modelo oferece duas opções principais: o Jahia Community Edition (Jahia CE) sob a licença GPL para o de-

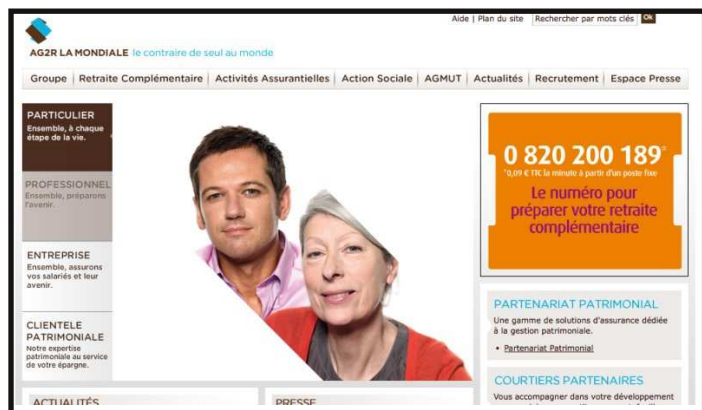


Figura 1 - Exemplos de site feito em Jahia

envolvimento em software livre e código aberto (FOSS), e o Jahia Enterprise Edition (Jahia EE), sob a JSEL (Jahia Sustainable Enterprise License) para desenvolvimento comercial.

Você pode baixar nossos documentos sobre licenciamento em <http://www.jahia.com/jahia/Jahia/Home/product/licenses/GPL>.

A Jahia Enterprise Edition está disponível em uma assinatura anual que inclui serviços de Produção tais como Suporte Ilimitado à Produção e pacotes de correções.

Temos quatro níveis de preços, dependendo das suas necessidades de projeto:

- Cloud Edition: A partir de \$3,990
- Standard Edition: \$2,690 /ano
- Professionnal Edition: \$13,490 /ano/JVM
- Advanced Edition: \$27,490 /ano/JVM

A lista de preços do Jahia está disponível em nosso site na Internet <http://www.jahia.com/jahia/Jahia/Home/product/Pricing/usd>.

Em Outubro, lançaremos mais uma faixa de preços especificamente para o mercado brasileiro. A Jahia acredita que esse mercado será um dos mais promissores para nós no médio prazo.

REL: O Jahia oferece suporte oficial? O que leva o usuário a escolhê-lo?

TR: O Jahia é conhecido por ser um "projeto de código aberto comercial", o que significa que os principais desenvolvedores pertencem a uma única empresa, a Jahia. A equipe de suporte conhece muito bem o produto e, assim como a maioria deles, também são parte da equipe de P&D da empresa. A Jahia pode, então, oferecer o melhor suporte possível para um produto.

No Brasil, integradores certificados pelo editor também estão aptos a oferecer suporte local e serviços.

REL: Existe uma razão especial para o Jahia usar o Java? O que o Java proporciona ao projeto?

TR: Antes de mais nada, e em um futuro muito próximo, antes do final deste ano, o Jahia permitirá multi-scripting e a equipe de P&D do Jahia, com certeza não é fanática por Java, mesmo que gostem muito da linguagem.

De fato, do ponto de vista dos negócios, a maioria das organizações preferem focar em uma tecnologia específica - a maioria tanto em .NET, como Java ou PHP (para projetos em Web). Mas a Jahia acredita que as coisas não são tão pretas e brancas. Para vários projetos, desenvolvemos alguns templates em PHP, para um CMS baseamos-nos em arquitetura Java. Para os projetos poderem ser produtivos em um ambiente de TI baseado em Microsoft é bastante real e interessante ser flexível. Essa é mais a maneira como a Jahia desenvolve seus softwares: alinhada com as necessidades dos negócios.

Por outro lado, e não há nada específico com relação a isso, o Java tem sido a escolha interna pela sua arquitetura, escalabilidade e capacidade de evolução.

REL: Como é a relação do produto com o modelo open source?

TR: O desenvolvimento do produto Jahia e das tecnologias relacionadas a ele é guiado principalmente pela aderência às práticas do código aberto e pelo respeito a padrões abertos. O Jahia também tenta incorporar a maior quantidade de padrões abertos possível.

O Jahia suporta:

- JSR168 / JSR 286: portlets API
- JSR170 / JSR 283: repositório de conteúdos Java
- OpenSocial
- OpenSearch

O Jahia vem pré-empacotado com dezenas de bibliotecas do Apache (Apache Jackrabbit, Apache Lucene, etc.). Nós também temos na nossa equipe de P&D comitadores de Jackrabbit.

REL: No passado, muitos CMS ficaram conhecidos por terem falhas de segurança. Como o Jahia trata o "fator segurança"?

TR: Bem a sério. O Jahia é utilizado por bancos, seguradoras e administradoras que necessitam de ambientes altamente seguros. O fator segurança é uma prioridade chave no Jahia. Ela é gerenciada em vários níveis. O próprio código, como de costume, mas também a arquitetura. O Jahia é, de fato, capaz de trabalhar com uma arquitetura muito segura. Por fim, mas não menos importante, nós trabalhamos bem de perto com nossos clientes, que fazem auditorias de segurança com regularidade, e são bastante afiados em melhorar o código sempre que necessário.

REL: Na sua opinião, o que é necessário para construir um CMS de qualidade, ele-

gância, seguro e estável? É possível aliar todos estes ingredientes em uma única solução?

TR: Estabilidade e segurança são questões chave para nós porque permitirá com que nós consertemos bugs (qualidade), fácil e rapidamente, e também permite que tenhamos um produto mais seguro. Portanto, a questão principal parece ser "ter a melhor arquitetura, uma vez que todos sabemos que todo software se tornará obsoleto cedo ou tarde".

Na verdade, o problema está mais para saber quando você tem que decidir que você precisa para renovar-lhe toda a arquitetura. Cedo ou tarde, terá de fazê-lo, mas como sempre há consequências.

Desde o início do Jahia, em 2002, estamos trabalhando duro na arquitetura, aproveitando todas as vantagens dos últimos frameworks como Jackrabbit, GWT, Pluto 2.0, a fim de ter um produto tão elegante e estável possível. Além disso, na próxima versão (prevista ainda para 2010), nós teremos concluído a migração para o padrão global JCR (Content Platform) iniciado na versão 5.

Agora, nosso objetivo e acredito que ele poderia ser, portanto possível, é ter um produto totalmente que seja elegante, seguro e estável simultaneamente e com um forte enfoque na qualidade. Como de costume, os erros serão inevitáveis em uma nova versão, mas nós acreditamos que com a arquitetura e a metodologia de desenvolvimento (SCRUM) implementaremos correções a todos eles muito rapidamente.

REL: Você acha que criar sites utilizando CMS deixa os desenvolvedores preguiçosos?

TR: Para nós, o principal propósito de um CMS é permitir que o desenvolvedor Web se foque nas questões de integração, não na resolução de problemas. As questões de integração

não são simples e consomem tanto tempo quanto o desenvolvimento de um CMS puro. É só um outro tipo de problema. No passado, e ainda hoje, muitos desenvolvedores podem fazer uma confusão entre a motivação para o desenvolvimento de software e desenvolver um projeto específico para um cliente específico.

O Jahia gosta de facilitar o trabalho dos desenvolvedores. Quando não o faz, é porque ninguém é perfeito! Os desenvolvedores podem e deveriam trabalhar com a comunidade do Jahia na resolução das causas dos problemas.

O Jahia não é como os projetos de código aberto guiados pela comunidade (como o Joomla! Typo 3) e está tentando fazer mais como coordenar e integrar os requisitos dentro de um software bem empacotado para o benefício dos desenvolvedores. Ambos os mundos trabalham bem, e é mais uma questão do que os desenvolvedores estão buscando: participar do desenvolvimento de um software, ou participar da integração de softwares em projetos específicos.

REL: Quais os planos para o futuro?

TR: Em 2010 nós planejamos correr atrás de inovações de peso através da oferta de uma versão melhorada do nosso Software de Integração de Conteúdo Web, nivelando todos os benefícios dos frameworks que introduzimos na versão 6.0 (Jackrabbit, GWT, Pluto 2.0). Esses frameworks integrados fazem com que o núcleo de nossas fundações se fortaleçam e abram espaço para requisitos de projeto cada vez mais sofisticados.

Considerando os últimos melhoramentos, essas fundações robustas e de alto desempenho oferecerão uma nova modularidade para o nosso Software de Integração de conteúdo, oferecido apenas para um número muito limitado de fornecedores de Plataformas de Conteúdo de alto nível.

Acabamos de lançar o Jahia v6.1 em abril, que está focado na ferramenta de busca e em

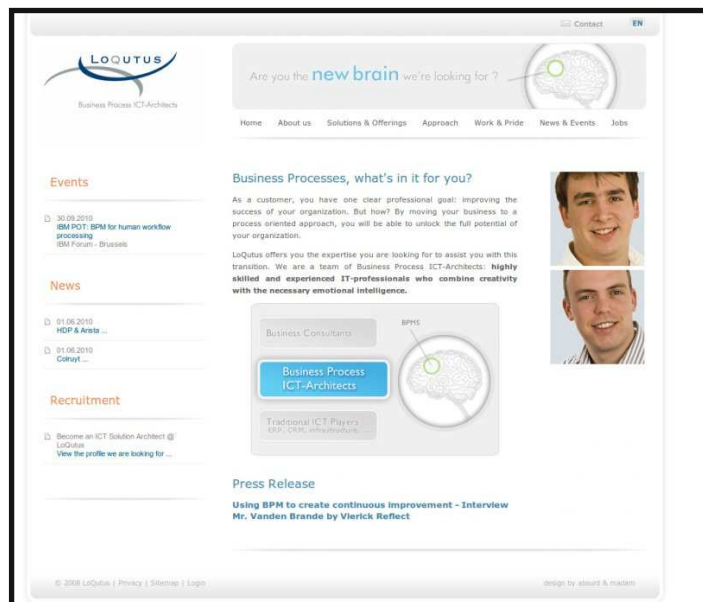


Figura 2 - Exemplo de site feito em Jahia

módulos sociais e planejamos lançar a versão 6.5 mais para o final deste ano focada nas seguintes área chave de desenvolvimento:

- Fornecer uma das Plataforma de Conteúdo mais robustas, de alto desempenho, baseada em padrões, modular e de código aberto, disponíveis no mercado;

- Aumentar a modularidade do nosso software Integrador de Conteúdo Web;

Impantar um novo desenvolvimento visual e uma ferramenta de integração (o Jahia Studio) para fomentar e facilitar a criação de sítios 2.0 e Aplicações de Conteúdo Composto;

- Oferecer uma série de Aplicações de Conteúdo Composto embutida e inovadora (Jahi-Apps)

Informações mais detalhadas estão disponíveis no sítio da comunidade na Internet: <http://www.jahia.org/cms/home/Jahiapedia/Roadmap>.

REL: Se os leitores quiserem saber mais sobre o Jahia, por onde devem começar?

TR: Se você quer saber mais a respeito do Jahia, você tem duas diferentes portas de entrada dependendo do interesse:

Para usuários técnicos: Por favor, visite nossa comunidade em www.jahia.org com mais de 2 mil membros ativos. Este local é a melhor fonte de recursos para desenvolvedores do Jahia. Dê uma olhada no Jahiapedia que está repleta de exemplos de códigos, tutoriais, arquivos para download e muito mais.

Você também pode contribuir com templates adicionais, extensões de funcionalidades na forma de portlets ou, simplesmente, nos ajudando a melhorar a documentação, ou dando algumas dicas para outros usuários através da assinatura dos seguintes serviços:

- [Jahia Forum](#)
- [Jahia Monthly newsletters](#)
- [Jahia Twitter](#)
- [Jahia Linked group](#)
- [Jahia TV](#) que oferece uma visão geral, tutoriais de funções, demonstrações e ideias de como conseguir mais do Jahia
- [Jahia Weblogs](#)
- [Jahiapedia](#): Por favor observe que você pode contribuir nesta seção clicando no ícone "Contribute". As contribuições estão abertas para todos os membros da Comunidade Jahia no modo login.

Para usuários funcionais: Por favor, visitem nosso sítio corporativo na Internet em www.jahia.com. Você terá uma visão geral da empresa (sua visão, seu modelo de negócios), do produto (características explicações, preços), dos benefícios (vários documentos estão disponíveis para download), dos clientes (estudos de caso, depoimentos) e também dos parceiros de negócio.


Para os iniciantes, nós também organizamos seminários online uma vez por mês, em In-

glês e Francês, que mostram o software em geral. É uma boa maneira de introdução para entender o produto e os problemas que o Jahia pode resolver.

REL: Existe alguma comunidade em português sobre o Jahia? Vocês tem interesse nesse tipo de coisa?

TR: Temos muito interesse, definitivamente. Por exemplo, os recursos do Jahia foram traduzidos para o Português há anos. Estamos trabalhando para melhorar nossa rede no Brasil e sabemos que temos de melhorar nosso conhecimento a respeito das comunidades brasileiras. Planejamos várias ações para promover nossa presença no Brasil no curto prazo e daremos atenção cuidadosa a qualquer sugestão que venha das comunidades brasileiras.

REL: Deixe algumas palavras aos nossos leitores.

TR: Nós costumamos trabalhar com desenvolvedores do mundo todo, e temos de dizer que gostamos muito do dinamismo e da modernidade das comunidades brasileiras. Estamos impressionados com a capacidade delas de focarem nos mais recentes padrões e tecnologias, e acreditamos que o código aberto não é popular por coincidência neste país. Mais importante: nós acreditamos que este é só o começo! 

Para mais informações:

Site oficial Jahia
<http://www.jahia.com>

Site oficial Jahia Community
<http://www.jahia.org>



Entrevista com Mark Evans, líder do projeto glFusion

Por João Fernando Costa Júnior

Revista Espírito Livre: Olá Mark! Se apresente ao pessoal.

Mark Evans: Meu nome é Mark Evans, moro em Austin, Texas - EUA, com minha esposa Kathryn e nossos 5 filhos. Minha carreira tem sido voltada para o desenvolvimento de software e para o desenvolvimento de TI. Atualmente eu supervisiono um programa de segurança da informação para uma grande empresa de transportes. Quando não estou trabalhando ou correndo atrás das crianças, passo meu tempo livre trabalhando com o Sistema de Gerenciamento de Conteúdo glFusion.

Meu papel no glFusion é ajudar a liderar o esforço global de desenvolvimento. Nossa equipe de desenvolvedores inclui Eric Warren, Mark Howard, e Lee Garner. Cada um de nós compartilha várias responsabilidades para definir como as coisas estão implementadas. Nossa comunidade de usuários também desempenha

um papel muito importante ajudando a definir a orientação geral e detalhes específicos de novos melhoramentos e modificações. Temos sorte de ter muitos usuários técnicos em nossa comunidade que também fornecem atualizações de código.

REL: Apresente o glFusion a nossos leitores.

ME: O glFusion é um sistema de gerenciamento de conteúdo totalmente funcional que oferece todas as principais ferramentas necessárias para implementar um portal robusto. O glFusion oferece funcionalidades chave como administração de usuários, mecanismo de comentários, facilidade de busca e também uma variedade de plugins para colaboração online (plugin do fórum), calendário (plugin do calendário), gerenciamento de mídia (plugin da galeria de mídia) e muitos outros. Uma característica chave do glFusion é que tudo pode interagir com outros componentes do sistema. Por exemplo, você pode fazer slideshows de imagens do plugin da galeria de mídia embutido em artigos publicados através do glFusion. O glFusion oferece um sistema de controle de acesso muito flexível para todos os itens. Você pode dar permissões para um grupo acessar certos conteúdos ao mesmo tempo que dá permissões completamente diferentes para outro grupo de usuários.

Um dos desafios quando desenvolvemos um pacote de softwares de código aberto é encontrar um nome que seja conveniente ao que o software faz, ou como ele é diferente dos demais pacotes semelhantes. A parte "Fusion" do nome evidencia o fato de que o glFusion é uma fusão de vários componentes que formam um todo robusto do sistema de gerenciamento de conteúdo. O glFusion começou como um fork de um outro sistema de gerenciamento de conteúdo, o Geeklog, portanto, o "gl" paga um tributo "à fonte original".

REL: Fale um pouco sobre o início do projeto.

ME: O glFusion começou como um fork do projeto Geeklog CMS, lá no verão de 2008. Havia uns poucos de nós na comunidade do Geeklog que sentiram que haviam oportunidades reais de crescimento e melhoria que não estavam tendo a devida atenção. Então pareceu que nós não compartilhávamos a mesma filosofia da equipe de desenvolvimento e decidimos começar um novo projeto a partir dos fontes do Geeklog v1.5.0. O glFusion nasceu. Nós publicamos uma história na época que detalha muito mais sobre o porquê do glFusion em <http://www.glfusion.org/article.php/glfusion-why>.

Desde aquela época, nós envolvemos o glFusion dentro de um produto totalmente funcional e adicionamos vários melhoramentos significativos nas capacidades gerais de administração, melhorias de segurança, novas funcionalidades para os vários plugins e melhorias gerais nas interações globais de cada componente.

REL: O que torna o glFusion diferente dos demais CMS?

ME: A meta principal do glFusion é oferecer um sistema de gerenciamento de conteúdo totalmente funcional para as pessoas que se interessam mais pelo conteúdo do seu site do que mexer propriamente no software. Esta é a razão principal porque o glFusion é empacotado com os seguintes componentes:

- Fórum
- Galeria de mídia
- Gerenciador de arquivos
- Calendário
- Gerenciador de links

Fora da caixa, você tem um CMS totalmente funcional com todas as extensões necessá-

as já instaladas. Nós também empacotamos várias extensões de segurança/spam para proteção e para assegurar que você tenha um site seguro desde o começo.

Nós vamos além apenas incluindo plugins adicionais. Cada plugin pode interagir e se integrar com o núcleo do gIFusion e com outros plugins. Eu mencionei anteriormente como o conteúdo da galeria de mídia poderia facilmente ser incluído numa história. O mesmo é verdadeiro para integrar imagens ou mídia dentro dos posts do fórum ou incluí-los na descrição dos arquivos no plugin de gerenciamento de arquivos.

O gIFusion oferece uma interface muito limpa e direta para a criação e gerenciamento do seu conteúdo. Eu penso que nossa facilidade de uso é uma das maiores características que chamam a atenção das pessoas. O sistema é desenhado para ser usado pelas pessoas que não possuem conhecimento técnico.

Outra área onde temos gasto um punhado de energia é no funcionamento do processo de atualizações. Mais uma vez, nossa meta é fazer com que as atualizações sejam tão fáceis quanto possível para todos. Nós entendemos que alguns aspectos do software podem ser modificados pelo usuário, por exemplo, o modelo usado para controlar o visual é muitas vezes

personalizado para cada portal. Nós desenvolvemos um método que permite personalizar certas áreas do portal e assegurar que essas personalizações não sejam sobrescritas ou perdidas durante o processo de atualização.

O gIFusion também oferece um sistema de controle de acesso bem flexível que permite que o administrador do portal controle cada peça do conteúdo acessado. Isso fornece a base que permite ao gIFusion trabalhar muito bem em portais de comunidades onde existem níveis diferentes de usuários ou colaboradores. Por exemplo, um portal pode ser configurado para permitir o acesso para alguns conteúdos, mas restringir o acesso baseado na adesão do grupo a outros conteúdos.

Finalmente, entendemos que o núcleo do pacote gIFusion CMS é apenas parte da equação. Há vários plugins disponíveis que expandem a funcionalidade do gIFusion ainda mais. Quando a distribuição do núcleo do gIFusion é atualizada, nós asseguramos que todos os plugins também sejam atualizados, caso seja necessário. Assim eles continuam a funcionar adequadamente. Isso exige que tenhamos um trabalho muito próximo com os desenvolvedores de plugins de forma a torná-los parte de todo o processo de desenvolvimento.

Nossa meta é oferecer um sistema que simplesmente funciona e, quando atualizado, tudo continua funcionando.

REL: Qual a licença do gIFusion? Existe uma versão empresarial?

ME: O gIFusion é licenciado sob a GPL v2. Não há versões corporativas, apenas um produto em código aberto.

REL: Como é feito o suporte oficial do gIFusion?

ME: Neste momento, todo o suporte é feito pela comunidade, principalmente através do por-



Figura 1 - Site oficial do gIFusion

tal do glFusion. Há poucas pessoas na comunidade que oferecem suporte pago como uma opção. Mas, se você visitar o portal, verá que existe uma comunidade muito ativa e útil lá que está ansiosa para ajudar onde puderem.

REL: Como é a relação do projeto com a comunidade de código aberto?

ME: Pessoalmente, estou envolvido no desenvolvimento de software em código aberto há anos, desde os anos 90. Contribuí em vários outros projetos, mas nunca tomei a liderança que tenho no glFusion. Liderar um projeto como o glFusion tem sido uma experiência de aprendizado interessante e continuo a aprender a cada dia. Este é o aspecto mais recompensador do trabalho com projetos em código aberto.

REL: Antigamente vários CMS tinham fama de serem inseguros. Como isso é tratado no glFusion?

ME: Eu não acho que os projetos em código aberto sejam imunes a problemas de segurança. Segurança deve ser uma das principais metas de tudo o que se faz. Entendemos muito bem que a segurança não é um estado que se alcança, é um modo de vida que se deve viver diariamente. Nós também acreditamos numa abordagem profunda de defesa. Deixe-me explicar o que quero dizer...

REL: Quais os componentes chave para uma boa estratégia quanto à segurança?

ME: Há vários componentes chave para uma boa estratégia de segurança:

Coloque na página principal aquilo que deve aparecer no navegador. Por exemplo, o glFusion tem vários arquivos .php que contém funções gerais. O lib-database.php é um bom exemplo. ele contém todo o código PHP para retornar e escrever informações no banco de dados. Este arquivo nunca será chamado diretamente pelo navegador. Esse tipo de arquivo é segregado do arquivos que acessamos pelo navegador (index.php, por exemplo). O objetivo é minimizar todo um vetor de ataque que um atacante poderia utilizar. Apesar de termos desenhado a estrutura para segregar certos arquivos, não podemos garantir que todo usuário do glFusion siga nossas instruções. Colocamos códigos adicionais de proteção em cada arquivo para assegurar que eles não serão chamados diretamente se não foram feitos para isso.

Nunca confie num dado de entrada. Sempre valide e filtre cada campo que vem do seu usuário ou navegador. Nós revisamos constantemente toda a árvore de código para ter certeza de que cada parâmetro de URL e de dados de entrada do usuário seja adequadamente validado e filtrado antes de ser usado.

Todas as mudanças de código passam por um processo de revisão por pares. Sempre temos pelo menos dois pares de olhos revisando cada modificação do código para assegurar que não cometeremos erros na filtragem de dados de entrada ou em outros itens que poderiam se tornar uma questão de segurança.

Prepare-se para o pior. Entendemos que não importa o quanto sejamos cuidadosos, sempre haverá pessoas muito inteligentes vasculhando nosso código em busca de furos na segurança. Na eventualidade de um furo ser en-



contrado e um ataque perpetrado, colocamos proteções adicionais para assegurar que as funções administrativas exijam que o usuário administrador seja re-autenticado antes de dar o acesso. Isso faz com que a sessão seja outra camada de defesa caso ela seja sequestrada ou uma vulnerabilidade no sistema gerenciador de sessões seja explorada.

Comunique-se. Se há um problema identificado, oferecemos vários métodos para garantir que nossos usuários sejam notificados o mais rápido possível. Temos uma lista de discussão de segurança que incentivamos a todos os usuários a assinar. Incluímos links para a assinatura da lista de discussão de segurança na página final da instalação. Também oferecemos um serviço de RSS que contém todas as notificações de segurança. Finalmente, oferecemos um método que garante que os administradores de portais tenham a última versão do software instalada.

Entenda como um ataque funciona. Nós monitoramos constantemente vários portais que publicam vulnerabilidades na Internet e estudam exploits publicados de outros softwares. Isso nos permite entender melhor como aconteceu o exploit aprendendo com os erros dos outros. Isso nos ajuda a melhorar nosso código e garantir que não cometeremos erros semelhantes.

Para ser honesto, eu acho que a maior parte dos produtos em código aberto cumprem suas funções muito bem. Mas, uma das vantagens que temos no momento é que temos um número pequeno de desenvolvedores. Isso torna as revisões por pares muito mais fácil.

Nós também damos uma boa olhada em todo o código antes de cada versão principal, para garantir que não há itens de entrada sem filtragem ou outros problemas com o código. Uma vez que o gIFusion é muito grande, sentimos que é muito importante revisar os fontes para assegurar que nada passou despercebido. Também executamos o código com várias ferramentas para ajudar a identificar os problemas do código.

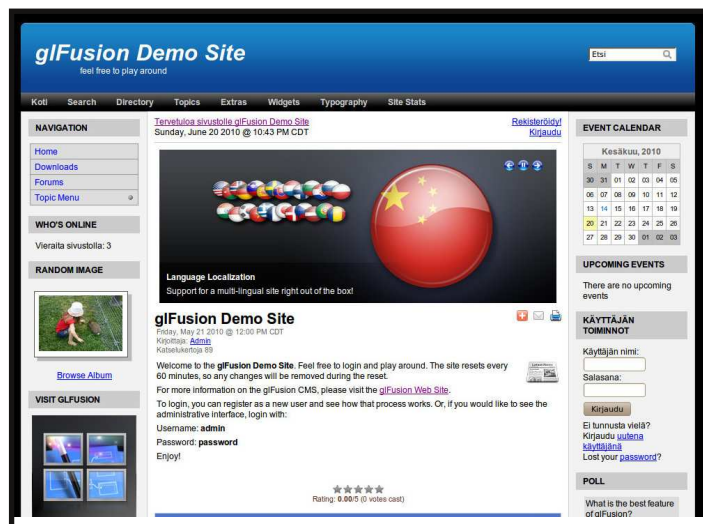


Figura 2 - Exemplo de site feito em gIFusion

Acima de tudo, temos tido sucesso na mitigação de nossos riscos, mas, como disse no início, entendemos que este é um desafio que devemos encarar todos os dias.

REL: O que é necessário para administrar um site usando gIFusion?

ME: Como mencionei anteriormente, desenhamos o gIFusion para usuários não técnicos. Obviamente, você precisa de um local para hospedar seu portal. Vai precisar ser capaz de criar um banco de dados e, finalmente, ser capaz de utilizar um FTP para fazer o upload dos arquivos para o servidor. Felizmente, a maioria dos provedores oferecem esses itens facilmente.

Uma vez que o software esteja no lugar, o assistente de instalação é bem amigável e foi desenvolvido de maneira que fosse muito lógico. Ainda temos uma documentação crescente disponível na wiki em <http://www.glfusion.org/wiki/doku.php?id=glfusion:start>. Também temos uma útil e ativa comunidade que responde a qualquer pergunta em <http://www.glfusion.org>.

REL: Quem deve usar o gIFusion?

ME: Se você quer um blog, o gIFusion provavelmente é bem mais do que você precisa.

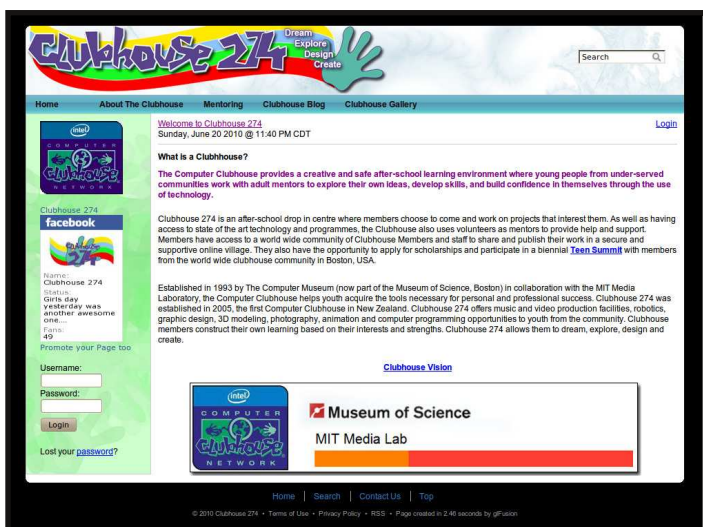


Figura 3 - Exemplo de site feito em glFusion

Existem alguns plugins disponíveis que oferecem funções de e-commerce, mas se você precisa de um portal de e-commerce, existem escolhas melhores. O glFusion oferece um monte de funcionalidades e flexibilidade, mas não é a solução certa para qualquer necessidade. Nós incentivamos qualquer um que queira implantar um portal, que primeiro definam o que querem fazer para depois escolher a ferramenta que melhor atenda às necessidades. Em alguns casos, o glFusion será uma escolha excelente, mas em outros, não teremos as funcionalidades necessárias.

REL: Quem desenvolve sites utilizando CMS tende a se tornar dependente e preguiçoso?

ME: Eu não acho. Eu disse anteriormente que queríamos desenvolver um sistema que permitisse aos donos de portais se preocuparem mais no conteúdo do que terem de se preocupar com o software CMS. Mas se algum usuário tiver competência e quiser, o glFusion oferece um conjunto muito rico de interfaces de programação de aplicações (APIs) que permite com que os programadores ampliem o conjunto de funcionalidades.

Fora da caixa, oferecemos montes de funci-

onalidades, mas um programador habilidoso poderia implementar quase qualquer coisa, utilizando o glFusion como framework de desenvolvimento. O glFusion dá uma excelente base para o desenvolvimento de software. As APIs permitem com que um programador se fixe nas funções do seu software e deixe as tarefas triviais de administrar usuários, o gerenciar sessões e as interfaces dos bancos de dados para o núcleo do código do glFusion cuidar.

REL: Quem quiser saber mais, por onde deve começar?

ME: O melhor lugar pra começar é o portal principal do glFusion: <http://www.glfusion.org>. Também temos um portal de demonstração totalmente funcional onde você pode se logar como um usuário administrativo e ver como as coisas funcionam. Visitem <http://demo.glfusion.org> para maiores detalhes.

Você pode procurar pelo glFusion e encontrar muitos portais pela Internet afora que mostram como o glFusion pode ser utilizado.

REL: Quais os planos para o futuro?

ME: A próxima grande versão focará na ferramenta de temas. Atualmente pode ser muito complicado e complexo criar temas personalizados. Nossa meta é tornar a personalização de temas o mais fácil possível. Temos um bom grupo de desenvolvedores trabalhando na melhoria desse processo. Especificamente, temos modelos demais atualmente. O processo atual utiliza vários pequenos modelos para construir uma única página. Queremos reduzir o número de modelos e colocar algum processamento lógico básico na ferramenta de personalização para dar aos desenvolvedores de temas mais controle sobre o visual.

Também recebemos muito retorno dos usuários por melhorias em todo o sistema. Tentamos incorporar a maior quantidade dessas su-

gestões quanto possível em cada versão.

REL: Portais feitos com o glFusion estão preparados para serem acessados por dispositivos móveis como tablets?

ME: Ainda não, mas estamos chegando lá. Parte das melhorias na personalização de temas que mencionei, focam na melhoria da detecção de dispositivos e na otimização para dispositivos móveis / menores.

REL: Existe alguma comunidade brasileira sobre o glFusion?

ME: Não estou informado da existência de uma comunidade brasileira dedicada ao glFusion atualmente, mas estamos muito interessados em trabalhar com qualquer um que queira criar uma. Estamos atualmente trabalhando com gente de outras partes do mundo que têm interesse em oferecer portais específicos para o suporte em seus idiomas ou base de usuários. Fiquem à vontade para entrar em contato conosco no glfusion.org se estiverem interessados em saber mais.

REL: Deixe algumas palavras aos nossos leitores.

ME: O glFusion ainda é relativamente novo, mas está se movendo e crescendo muito rápido. Eu fico constantemente impressionado com o quanto a comunidade do glFusion é prestativa

e dedicada e qualquer um é bem vindo para juntar-se a nós. Nossa meta é fazer com que o glFusion seja um produto guiado pela comunidade e começamos muito bem. Pessoalmente, minha experiência com o desenvolvimento de código aberto tem sido uma experiência maravilhosa. Tenho novos amigos em todo o mundo. Aprendi muito e sou muito grato por ser parte de um grupo com o objetivo comum de fazer software com qualidade. 🇧🇷

Para mais informações:

Site oficial glFusion

<http://www.glfusion.org>

Demonstração de uso do glFusion

<http://demo.glfusion.org>

Documentação sobre o glFusion

<http://www.glfusion.org/wiki/doku.php?id=glfusion:start>

Escola Linux

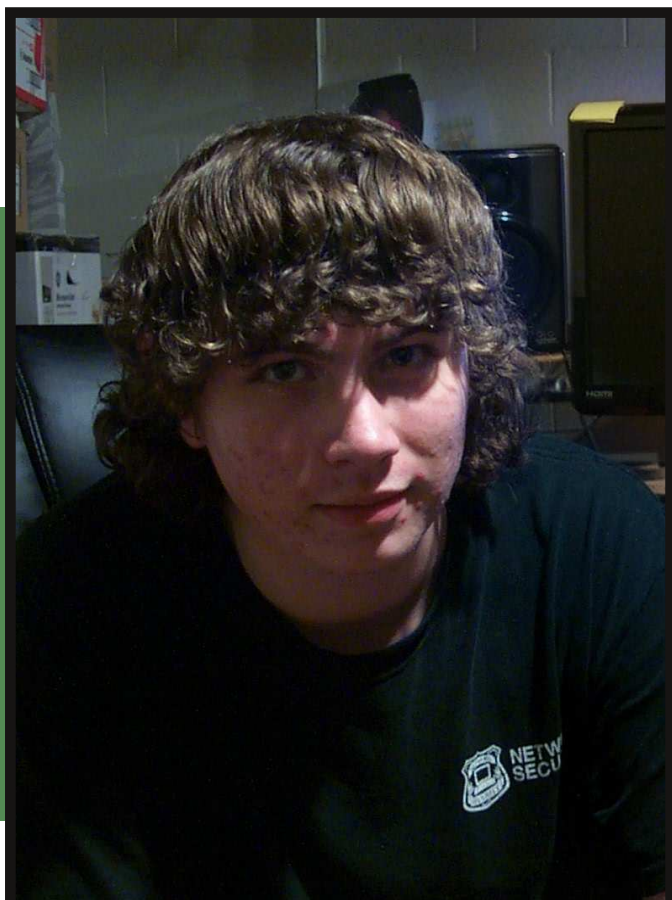
A melhor opção em Treinamentos Hands-On

Eficiência e Praticidade em cursos de curta duração

www.escolalinux.com.br - Tel: (21) 2526-7262



Escola Linux



Entrevista com Dan Fuhry e Neal Gompa, criadores do EnanoCMS

Por João Fernando Costa Júnior



Revista Espírito Livre: Olá! Se apresentem aos leitores da Revista Espírito Livre.

Dan Fuhry: Então, um monte de gente achava que um adolescente frustrado e com raiva não pudesse escrever um CMS. Esse era eu, quando comecei o projeto em 2006. Até agora o projeto tem se realizado. Atualmente, sou um estudante do segundo ano de Segurança da Informação no Instituto de Tecnologia de Rochester, em Nova York, e estou trabalhando numa empresa de web design chamada Connect Cleveland fazendo desenvolvimento em PHP e administrando sistemas.

Neal Gompa: Bem, eu sou Neal Gompa. Junto com Dan, fundamos o Projeto de CMS Enano. Eu moro no Mississippi, EUA, e sou atualmente um estudante universitário. A maior parte do meu trabalho no Enano é voltada para as sugestões e para o desenho de funcionalidades, testando revisões de bugs e outros tipos de problemas (como usabilidade), e tornando-o

fácil de usar com as pilhas de servidores web disponíveis atualmente.

REL: O que é o EnanoCMS?

NF: O EnanoCMS é uma solução de CMS única. Ele nasceu da ideia de combinar o melhor dos sistemas wiki com o que há de melhor em termos de gerenciamento de conteúdo, e minimizando as partes ruins de ambos. Muitos dos sistemas wiki existentes têm a falha de não possuírem um sistema de segurança interno, e a maior parte dos sistemas de gerenciamento de conteúdo são extremamente pesados e chatos de configurar e utilizar. O EnanoCMS foi desenvolvido a partir do zero para ser muito fácil de usar, estável e uma plataforma segura para a criação de portais.

O nome "Enano CMS" tem um pouco de história por trás dele, na verdade. Quando as primeiras revisões não públicas foram feitas, seu nome era "AdvancedArticles." Depois de ter sido decidido deixá-lo disponível publicamente, nós o renomeamos para "Midget CMS," porque era um sistema de gerenciamento de conteúdos pequeno e modular. Infelizmente, o nome "Midget CMS" já havia sido utilizado. Eu sugeri, então, que o chamássemos de "EnanoCMS", tradução de Midget (anão) para espanhol.

REL: Porque criar outro CMS? Ele é baseado em algum outro projeto anterior?

DF: Quando o Enano foi iniciado, eu estava mantendo ativamente um outro projeto chamado ExperienceUI que era uma extensão para o Nullsoft's Scriptable Installer System (NSIS). Eu precisava de um bom portal e não haviam boas soluções, então eu escrevi a minha. O resultado foi o precursor do Enano. Várias das funcionalidades do Enano foram baseadas no MediaWiki, mas tomei uma abordagem mais limpa para implementá-lo porque o MediaWiki tinha, pelo menos naquela época, uma interface feia, lenta e carente de administração. Além do mais, o Medi-

aWiki ainda estava carente de uma ferramenta de controle de acessos avançada o que o Enano e suas extensões corrigiram, com certeza.

NG: O Enano CMS foi escrito do zero com exceção de umas poucas coisas, todas documentadas da árvore do fonte.

REL: Quais os diferenciais do EnanoCMS diante dos demais CMS? A que tipo de usuário o EnanoCMS é indicado?

DF: O Enano foi o primeiro CMS a tirar vantagem de novas tecnologias como o AJAX para grandes operações como a edição de páginas. Trabalhando com ele, eu dediquei (e continuo dedicando) muito do meu tempo fazendo a interface mais suave e sensível. Dito isso, eu acho que neste momento, nosso melhor público seriam os usuários avançados - pessoas que estão buscando algo entre um wiki e um CMS, e estão dispostos a ter algum trabalho no ajuste fino de seus portais. Um bom exemplo de portal que foi feito utilizando muitas das funções avançadas do Enano é o próprio enanocms.org, que utiliza modelos, mensagens de sistema e plugins ao máximo. Foi inteiramente contruído utilizando uma versão de prateleira do núcleo, do estoque de plugins, um tema personalizado e um plugin personalizado com o único propósito de adicionar nos cabeçalhos o Google Analytics.

NG: o Enano CMS também possui uma API muito flexível que torna possível ampliar qualquer parte do CMS. Eu diria que o grande diferencial é o nosso foco extremo na segurança. Desde o início, o Enano CMS foi desenvolvido com a segurança em mente. Os desenvolvedores deveriam amá-lo por seu desenho e extensibilidade. Os designers gostariam dele por sua flexibilidade na ferramenta de temas. As empresas gostariam dele porque oferece uma maneira fácil de construir uma intranet na qual os funcionários seriam os únicos com permissão para visualizar ou administrar o portal. Os especialistas em segurança poderiam apreciar todo o conjunto de medidas de segurança que colocamos no

software. Os projetistas de software gostariam dele por causa da sua facilidade de uso na apresentação de seus projetos e porque contém documentação que pode ser editada e ser redefinida rápida e facilmente. Nós prezamos demais pelos projetos em Software Livre que necessitam de portais porque suas necessidades são diferentes de quase qualquer outro tipo de portal.

REL: Qual o modelo de licenciamento do EnanoCMS? Existe uma versão "enterprise"?

DF: A coisa toda está disponível sob a licença GNU GPL. Não há uma versão corporativa neste momento, porque o projeto não é realmente grande o suficiente para haver demanda para isso, e eu não acho que seja justo restringir certas funcionalidades para usuários corporativos. Mesmo que, eventualmente, haja uma versão corporativa, a única diferença seria o contrato de suporte. O cliente corporativo receberia exatamente o mesmo código que um usuário que fizesse o download do Enano gratuitamente no enanocms.org.

REL: Existem empresas que dão suporte oficial ao EnanoCMS?



Figura 1 - Exemplo de site feito com o EnanoCMS

NG: Neste momento não há empresas que ofereçam serviços de suporte oficial para o Enano CMS. No entanto, o projeto Enano CMS oferece suporte pago privado por US\$20 por hora. Essa opção é útil para aqueles que desejam um suporte pessoal dedicado, ou se há a necessidade de tratamento de dados sensíveis num pedido de suporte (como senhas, bancos de dados, etc.)

DF: Oferecemos canais de suporte gratuito, também, é claro. Há um fórum de suporte em forum.enanocms.org, e temos um canal no IRC: [#enano](https://freenode.net/#enano) no [irc.freenode.net](https://freenode.net).

REL: Como é a relação do projeto com a comunidade open source?

NG: O projeto Enano CMS tem tudo a ver com transparência. Temos repositórios Mercurial disponíveis publicamente com todo o trabalho que fizemos no Enano CMS e projetos afins. Temos um rastreador de falhas disponível publicamente, e anunciamos e trabalhamos com empresas que promovem o Software Livre e de Código Aberto. Desenvolvedores que fazem bons patches ganham acesso para comitar, e desenvolvedores de plugins que os licenciam sob uma licença de código aberto podem conseguir hospedagem no Mercurial de nosso sistema.

REL: Muitos CMS costumam ter problemas de segurança. Como este fator é tratado no EnanoCMS?

DF: Nós tivemos exatamente um problema de segurança que foi descoberto e relatado por um terceiro. Em 4 horas, a partir do momento em que li o e-mail, a correção estava disponível para o público. Eu descobri outros problemas de segurança durante o processo de desenvolvimento e posteí correções no prazo de um dia a partir da descoberta do problema. Nós levamos a segurança muito a sério. O furo mais comum em aplicações PHP para a web hoje em dia é a injeção de SQL, portanto, mitigamos qualquer fa-

Iha potencial através da verificação de todas as queries SQL buscando por sinais comuns de injeção de SQL (utilizando "--" ou "1=1" na query, por exemplo.

REL: O que é necessário para se criar um CMS de qualidade, elegante e seguro? É possível aliar todos estes requisitos em um só produto?

NG: É possível, mas, muitas vezes, isso comumente leva a um custo de usabilidade. É possível fazer, mas você tem de ser extremamente cuidadoso e ser capaz de desenvolver bem para qualquer um. Qualidade significa que o código funciona bem e implementa tudo o que deveria. Elegância significa que a estrutura e o estilo do desenvolvimento do código tem de ser bom, legível e inteligível. Seguro significa que o software deve minimizar vulnerabilidades, e se vulnerabilidades possivelmente existem, minimizar o impacto delas. Estável significa que não trará ou entrará em colapso quando as pessoas utilizarem o software.

Nós tentamos fazer o melhor para atingir isso tudo, e gostaria de pensar que estamos muito perto de conseguir.

REL: No website oficial <http://enanoCMS.org>, vocês encorajam o uso da fonte "Liberation". Existe alguma razão especial para isso?

DF: Liberation é um conjunto de fontes que estão homologadas pela Red Hat para substituir as fontes da Microsoft como Times New Roman e Arial. Elas também têm uma ótima aparência. Eu uso a Liberation Serif em todo lugar - o designer gráfico dentro de mim nunca se cansa dela.

REL: A logomarca do EnanoCMS traz um chapéu sobre a letra "O". Porque um chapéu?

DF: É apenas a forma como a logo foi desenhada. Originalmente era um sombrero modelado em 3D, mas parecia um queijo, por isso eu refiz a arte usando apenas duas cores sólidas. É uma homenagem à origem espanhola do nome "Enano".

REL: Vocês encorajam que tipo de pessoa a utilizar o EnanoCMS?

NG: Qualquer um que pense que um CMS fará seu portal o melhor do mundo magicamente. Mesmo que você utilize um sistema de gerenciamento de conteúdos, você ainda tem de ter algum trabalho para fazer seu site atraente para os visitantes. Você precisa ter, na verdade, bons conteúdos para que as pessoas visitem seu portal.

DF: Além do mais, recomendamos que você conheça HTML. Você pode construir um portal inteiro utilizando o TinyMCE, mas ele não se integra bem com os temas e você sentirá falta de muitas funcionalidades como imagens embutidas. Muitas ferramentas de formatação de páginas somente podem ser utilizadas em seu potencial completo quando utilizadas com o wiki-text. Finalmente, da mesma forma que qualquer outro produto que se utiliza de PHP/MySQL (ou PHP/PostgreSQL, a escolha é sua), você vai precisar ter pelo menos um pouco de familiaridade com o funcionamento das pilhas Linux/Apache/{My,Postgre}SQL/PHP(LAMP/LAPP).

REL: Usar um CMS torna o desenvolvedor preguiçoso?



Figura 2 - Logomarca do projeto

NG: Sim e não. Todo desenvolvedor é inentemente preguiçoso. Não queremos fazer as coisas da maneira mais difícil possível. Nós queremos da maneira mais fácil. Sistemas de gerenciamento de conteúdo dão a base para que os desenvolvedores façam seus próprios portais, e através de extensões e modificações no sistema, eles podem fazer com que qualquer CMS atenda às suas necessidades, porque certamente nenhum CMS atende às necessidades de todos, fora da caixa. Mas provavelmente não tentarão fazer algo do zero se algo perfeitamente bom já estiver disponível para o uso e a extensão.

DF: Todo mundo tem necessidades específicas quando faz um portal, e nenhum CMS pode mesmo atender a todos. Quando usado adequadamente, um CMS proporcionará os fundamentos para o básico, como autenticação de usuários, controle de acesso e estrutura de páginas e dará aos desenvolvedores do portal as ferramentas para construir rapidamente o núcleo que atenderá às suas necessidades. O Enano preenche essas necessidades através de um plugin de API. Dito isso, tenho encontrado um monte de gente que quer apenas apontar e clicar e obter seu portal pronto, e normalmente eles são os que acabam desistindo de qualquer coisa que escolham, seja o Enano, o Drupal, o WordPress ou qualquer outro. Se você quer apontar e clicar, pague alguém para hospedar e configurar para você!

REL: Quais os planos para o futuro?

NG: Definitivamente queremos finalizar a incorporação do restante das funcionalidades do núcleo planejadas para o enano 1.2.0 e acabar com os bugs antes da próxima versão beta, a 1.1.8. Esperamos que esse próximo beta seja o último. Neste momento, esperamos liberar nossos release candidates e esperamos liberar a versão final até o final deste ano.

DF: Poderíamos utilizar alguma ajuda para

a tradução do Enano para outros idiomas, incluindo o Português do Brasil. Voluntários são sempre bem vindos! Os arquivos de idiomas estão em JSON e são super fáceis de editar.

REL: Quem quiser saber mais sobre a ferramenta, por onde começar?

NG: Para saber mais sobre o EnanoCMS, visite o portal: <http://enanocms.org>. Também temos uma sala de bate papo no [#Enano](irc.freenode.net)

Se você quiser ajudar no desenvolvimento do Enano, veja nossa documentação para desenvolvedores: <http://docs.enanocms.org/API>

E apareça no IRC para conversar com a gente. Gostamos de conversar com pessoas interessadas no enano no IRC.

Meu apelido no IRC é Conan_Kudo, e o do Dan é fu[h]ry.

REL: Deixem algumas palavras para os leitores da Revista Espírito Livre.

NG: É ótimo ser notado por uma revista de software livre brasileira! Gostaria que houvessem mais revistas como essa nos EUA. Também esperamos que os leitores da Revista Espírito Livre deem uma olhada no nosso software, experimente e nos deem retorno. Adoramos saber de vocês, pessoal! O Software Livre é nossa única verdade em computação e a verdade sempre prevalecerá!

Para mais informações:

Site oficial EnanoCMS:
<http://www.enanocms.org>



DRUPAL, O SEU PRÓXIMO CMS

Por Rafael Silva

No final dos anos noventa, o simples ato de manter um site atualizado podia se tornar um parto. Para editar meia dúzia de páginas você precisava entender de HTML, CSS, FTP e mais algumas outras siglas que, para a maioria das pessoas, nunca fez sentido.

Um dia alguém teve a fantástica ideia de facilitar esse trabalho. Então começaram a nascer ferramentas que tornassem, ao menos em parte, esse trabalho menos complexo e mais ágil. Hoje em dia essas ferramentas são conhecidas como CMS (Content Management System - Sistema de Gestão de Conteúdo em inglês) e dentre elas está o alvo dessa matéria, o Drupal.

O Drupal é um CMS criado pelo belga Dries Buytaert, em 2000, como um simples mural de recados para ser usado entre seus colegas de faculdade e 10 anos depois se tornou um dos mais bem sucedidos projetos Open Source.

Com o Drupal você pode criar sites com vários focos e com uma enorme gama de funcionalidades

adicionais. Desde um simples e básico blog a um sistema de loja online com complexos mecanismos de estoque. Você pode criar sites que só você, seu pai e sua mãe irão ver ou site que um país inteiro ou mesmo o mundo todo irá acessar. Esse último exemplo, por acaso, não só é real como está no ar e você pode acessá-lo, é o site da Casa Branca mostrado na figura 1.

Para alguns críticos o Drupal pode ser uma ferramenta incompleta pois, por padrão, não vem com algumas funcionalidades que outros CMS's têm. Quem já usou alguma vez o quase falecido PHP Nuke pode sentir falta, por exemplo, de um mecanismo de banner. No entanto isso faz parte da abordagem da ferramenta. O pacote básico traz somente aquilo que é essencial e as demais funcionalidades você pode ir adicionado à medida que você vai identificando. O fato de possuir mais de 5000 módulos extra e que podem plugados ao seu site é um grande diferencial para muitos. Boa parte das funcionalidades que você puder precisar, já estão prontas, é só instalar e configurar um módulo.



Figura 1: Site da Casa Branca, feito em Drupal

Outro ponto que dificulta a adoção por parte de muitos é a curva de aprendizado que é muito mais ingrime que os demais CMS's similares. Mas algo que, em geral, as pessoas não entendem é que, como dizia Tio Ben, "Grandes poderes trazem grandes responsabilidades". Dado o grande poder de personalização e configuração do Drupal, nem tudo é possível de se simplificar, mas muita coisa teve sua interface alterada recentemente para melhorar essa deficiência. A versão 7, a próxima, teve um grande estudo para melhoria da interface e promete mudar esse pensamento de que ele é complicado ou até mesmo feio.

No entanto os pontos "negativos" param por aí. O Drupal é um CMS muito estável, e bastante confiável. No quesito segurança tem baixíssimas ocorrências de



Figura 2: DrupalCon, um dos maiores eventos da comunidade do Drupal

invasão. Sempre que alguém detecta uma falha de segurança, ela é prontamente corrigida e uma versão nova lançada. A comunidade é enorme e conta com mais de 2000 desenvolvedores internacionais. A quantidade de pessoas que contribuem com ajuda em fóruns, listas passa da casa dos milhares. Periodicamente é realizada a DrupalCon (mostrado na figura 2), um evento que concentra boa parte da comunidade e dura vários dias movimentando a comunidade (na última mais de 3000 pessoas) e muito dinheiro (só de patrocínio mais de US\$ 400.000).

O Drupal é voltado a todo tipo de usuário. Se você é desenvolvedor provavelmente vai se deliciar com uma API muito completa e extremamente bem documentada. Se você é designer certamente vai ver que o sistema de templates (mostrado na figura 3) é muito completo e que permite um grau de personalização enorme. E se você é apenas alguém que quer ter um site, pode ter certeza que o Drupal vai te entregar uma enorme gama de funcionalidades em uma interface simples.

No mundo corporativo o Drupal vem sendo usado há alguns anos com grande sucesso e uma das indústrias que mais o tem utilizado é a indústria da música. Mais

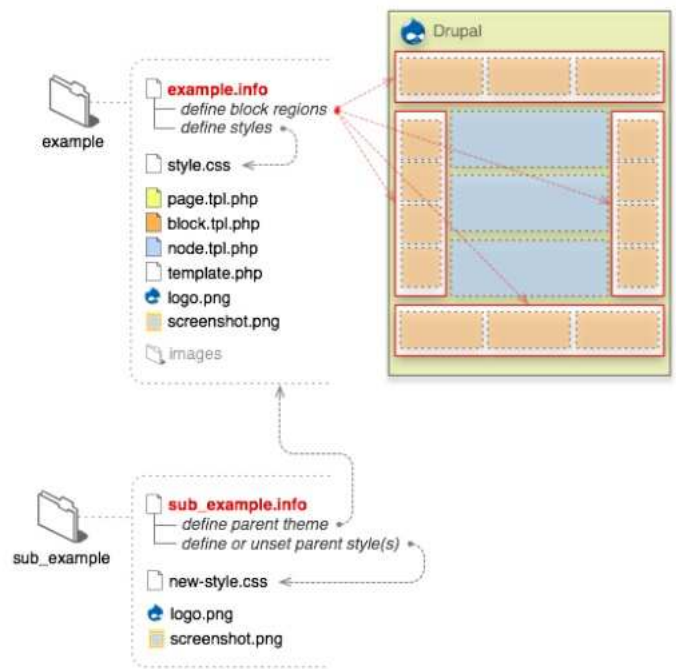


Figura 3: Visão geral de um template para Drupal

especificamente site de artistas de muitas gravadoras têm o usado como base. Artistas como Michael Jackson, Christina Aguilera, Ashley Tisdale, Monty Python, Eric Clapton, dentre outros têm seus sites totalmente feitos com Drupal.

Um outro ramo no qual o Drupal tem se tornado um grande sucesso é o governamental. Como já disse no começo, nada menos que o site da Casa Branca tem como ferramenta base o Drupal. Mas não para aí, há outros sites da área governamental que usam o CMS da gota como base: Site do Primeiro Ministro da Jamaica, site da prefeitura da cidade de Londres, site da cidade de Atenas, Departamento de comércio dos EUA e muitos outros.

E se você já está achando que é só isso, tem muito mais por aí, é só dar uma olhada no site do criador do Drupal para ver outros exemplos[1].

Como vimos, o Drupal é uma ferramenta bastante versátil e altamente configurável. Sites dos mais diversos podem ser elaborados com relativa facilidade. Como tudo que é novo, é preciso que você dedique algum tempo para entendê-lo, mas ao fazer isso saiba que será amplamente recompensado. 🇧🇷

Mais informações e referências

[1] Lista de sites feitos em Drupal

<http://buytaert.net/tag/drupal-sites>

Site Comunidade Drupal Brasil:

<http://www.drupal-br.org>

Site Oficial Drupal:

<http://drupal.org/>



RAFAEL SILVA é desenvolvedor de sistemas para a Internet desde 2001, trabalhou e ainda trabalha em vários projetos para o Governo Federal. Membro atuante de comunidades de software livre como Drupal e Seagull. É o criador do site do Drupal Brasil, onde ajuda respondendo perguntas de usuários e traduzindo documentos.





CMS, IT CAN

Por Francilvio Alff



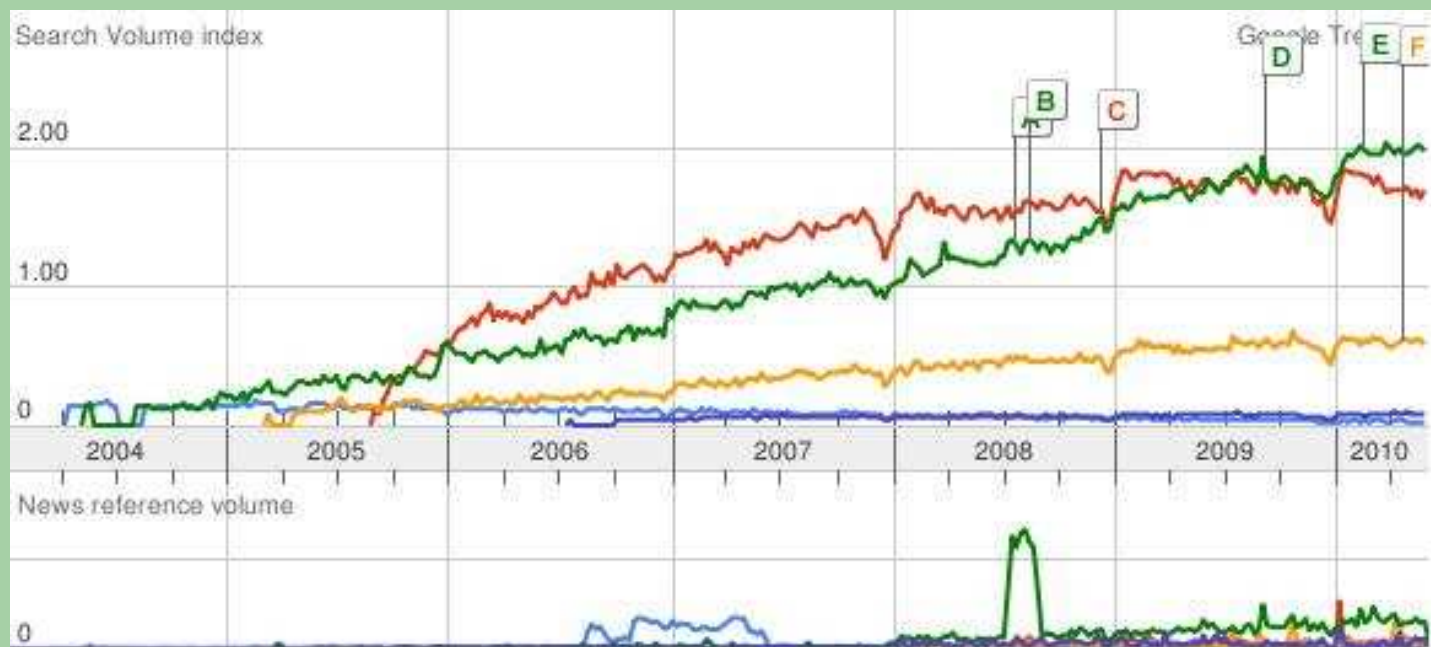
Alguém já parou pra contar quantos gerenciadores de conteúdo existem pela web a fora? Bom, isso não é tão importante, pra falar a verdade, isso não é nada importante. No panorama atual podemos nos limitar a uma pequena observação sob cinco diferentes clientes de CMS: Joomla, Drupal, Plone, Wordpress e Alfesco são sem dúvida dominam essa área.

Okay, até aqui isso pode não parecer novidade para ninguém, mas o interessante disso tudo é quanto os sistemas de gerenciamento de conteúdo conseguiram mudar a maneira de gerir esse infinito chamado Internet.

Para quem como eu teve seu primeiro contato com o mundo da web em páginas completamente estáticas, divididas por frames, e que abusavam de plugins sonoros e afins, isso é simplesmente maravilhoso! Google, com sua audácia quase infantil, está organizando a web, enquanto isso os CMS's estão fazendo algo tão importante quanto: eles são os verdadeiros responsáveis pela dinamização dos conteúdos, me perdoem os blogueiros, mas obviamente devemos dizer que grande parte desse conteúdo restringe-se a blogs de entretenimento, que por maioria fazem um festival de "Ctrl+C e Ctrl+V". Mas isso não é tudo pessoal, o CMS possibilitou que um analfabeto informático entrasse na internet, mas de maneira verdadeira, contribuindo para o crescimento e enriquecimento dela, seja com um pequeno blog aonde contam suas experiências na universidade, ou com algo

mais específico ainda, como um pequeno blog de assuntos técnicos. O CMS está dando a oportunidade à profissionais de qualquer área de interagir, permitindo assim que seus conhecimentos sejam compartilhados no melhor estilo "Open Source".

No gráfico abaixo, podemos observar (através de dados do Google Trends) o crescimento do interesse versus os programas CMS's, o melhor de tudo é que esse crescimento não foi explosivo, aconteceu de maneira gradativa, e a quanto parece não tem intenção alguma de parar.



FRANCILVIO ALFF é duovizinhense, estudante de Arquitetura e Administração de Sistemas Informativos na Universidade de Verona/Itália. Profissionalmente é Analista de Riscos e Virtualização para empresa GlaxoSmithKline. Certificado como Cisco Certified Network Associate, Analista de Riscos na Virtualização VMWare e IT Admin pela EUCIP - European Certification of Informatics Professionals.





CMS e a produção colaborativa de conteúdo

Por Yuri Almeida

CMS. Estas três letras foram fundamentais para potencializar escritas coletivas e a plurivocalidade na rede mundial de computadores. No início da Internet, a ausência de sistemas e aplicativos de fácil manuseio impedia a apropriação pelos usuários das possibilidades de conversação e produção de conteúdo. A Web era mais "lida" do que "escrita".

Na década de 90, com o desenvolvimento dos primeiros Sistemas de Gestão de Conteúdo (CMS), a liberação do polo emissor é materializada, tendo em vista que as interfaces de gerenciamento de conteúdo melhoram a usabilidade e experiência do usuário, e conseqüentemente, novas vozes ganharam visibilidade e ampliação na rede.

Nessa evolução histórica, vale destacar a

criação das primeiras plataformas de weblogs em 1999 pela Userland Software. Winer, fundador da empresa, comentava que a Web não podia ser apenas lida, mas escrita de forma rápida e simples. O blog que começou como uma expressão do "eu" tornou-se a principal ferramenta para práticas colaborativas (apesar de quase sempre individuais) na rede e mais: na virada do século, os blogs constituíram um zona informacional importante para a formação da agenda pública.

É do senso comum que a Internet foi o primeiro meio de comunicação a colocar na mão dos cidadãos as ferramentas para a produção e emissão de conteúdo, inclusive para além da Web. Rádios online, jornais comunitários, galeria de imagens... todas as experiências colaborativas e as próprias mídias sociais contam com suporte de modernos e eficientes CMS. O CMS é um aspecto técnico, operacional, mas potencializou as escritas coletivas e, dificilmente, sem esses programas teríamos uma zona informacional plural e participativa.

Ao assumir o controle das narrativas nos discursos, os cidadãos repórteres investem-se do poder simbólico, antes hegemônico aos mass media (donos da mídia de massa) tradicionais. Segundo John Thompson (1998), o poder simbólico nasce na atividade de produção, transmissão e recepção do significado das formas simbólicas. Outra ruptura ocorre no que tange as interações entre público e mídia. Se antes as relações sociais que eram mediadas pelos meios de difusão de informação para massa se davam pelo sentido único do fluxo da comunicação, atualmente, esta interação ocorre também de forma plural e interdependente, na qual os usuários superam a verticalidade e estrutura monológicas dos oligopólios da informação

O CMS, se o leitor me permitir uma metáfora, é uma arma, semelhante a dos super-heróis, na luta contra os vilões que ameaçam a vida na Terra. O vilão nessa

batalha épica é o silêncio e/ou a falta de espaços para expressão, tanto pessoal como coletivo, lembrando que os meios de comunicação de massa controlavam os pedágios informacionais. De nada adiantaria a conexão desconectada da conversação.

CMS E BLOGS

É impossível falar de CMS sem mencionar os blogs. De acordo com estudo do Technorati, 79% dos blogs são de natureza pessoal, 46% profissionais e 12% blogs corporativos. Em 24 horas quase 1 milhão de posts são publicados. Os dados mostram que os blogs são ferramentas para publicação de informação e espaços para a sociabilidade.

O que seriam dos protestos em Honduras durante o golpe militar que depôs o presidente eleito, por exemplo, se não contasse com os blogs para reverberar a tensão interna para a comunidade internacional através da Web? No cotidiano, os blogs tem fortalecido também a produção de conteúdo hiperlocal, geralmente preenchendo lacunas deixadas pelos meios de comunicação de massa. E tudo isso não seria possível sem o CMS.

CMS E O SOFTWARE LIVRE

WordPress, atualmente um dos CMS para a criação de blogs mais populares do mundo, sintetiza a filosofia do software livre. A abertura do código fonte para a comunidade, certamente, foi o principal elemento para a sua popularidade. Se a Internet foi o primeiro meio a dar voz ao cidadão, podemos dizer que o WP é o megafone de diversos movimentos e gritos individuais nessa babel informativa. O cidadão não precisa se preocupar com o desenvolvimento de temas, plugins e recursos multimídia, precisa se dedicar apenas a produção de conteúdo. O que o Winer dizia em 1999 "escrever a Web de forma simples" foi materializada pelo WordPress e o seu CMS.

"O WordPress é um projeto muito especial para mim. Todo desenvolvedor e colaborador

acrescenta algo único nessa mistura, e juntos nós criamos algo bonito do qual me orgulho de fazer parte. Milhares de horas foram investidas no WordPress, e nós nos dedicamos para melhorá-lo todos os dias", diz Matt Mullenweg.

E é justamente essa possibilidade de "acrescentar algo único nessa mistura", da qual se refere o Mullenweg, que influenciou o desenvolvimento do jornalismo colaborativo. Para além das experiências colaborativas em grandes jornais e portais, novos espaços foram criados para canalizar as novas vozes oriundas da liberação do pólo emissor. A comunidade de colaboradores é fundamental para o êxito das escritas colaborativas, mas um CMS é o "esqueleto" para tais práticas. Joomla, WordPress, Typo3... são os responsáveis pela "abertura do código-fonte" e materialização do jornalismo colaborativo.

A base filosófica do jornalismo colaborativo é movimento do software livre iniciado em 1984, por Richard Stallman, como contraponto ao software proprietário, que "aprisionava" e "restringia a liberdade" dos usuários. A proposta do software livre era de abrir o código-fonte para a análise e modificação por parte de qualquer utilizador, aprimorando desta forma, a usabilidade do programa. Além dos aspectos tecnicistas, o movimento trouxe consigo a luta pela liberdade, compartilhamento de conteúdo e a colaboração como processo produtivo, em substituição ao individualismo.

O requisito essencial para liberdade do software é a disponibilização do código-fonte para o estudo, cópia, modificação e distribuição da "versão" atualizada, sem restrições, o que torna a atualização um movimento constante nas comunidades de desenvolvedores do software livre.

No jornalismo, metaforicamente, disponibilizar o código-fonte significa conceder espaços para veiculação do conteúdo produzido pelo público, ampliar os mecanismos de colaboração entre jornais e

leitores, seja na elaboração da pauta, na utilização de imagens produzidas por cidadãos-repórteres na composição de matérias, bem como desenvolver uma estrutura de produção e divisão da receita gerada por produtos baseados em paradigmas colaborativos.




API, CMS E O JORNALISMO

A API (Interface de Programação de Aplicativos) e CMS tecnicamente são diferentes, mas socialmente cumprem funções semelhantes: facilitar a apropriação de softwares e aplicativos sem envolver-se com a programação. As plataformas abertas são suportes para que a comunidade inovem e criem valor para novos produtos, personalizem aplicativos e melhorem a experiência dos usuários.

Ao Google, por exemplo, a abrir a API do Google Maps permitiu que diversos mashups fossem desenvolvidos, desde a indexação de locais violentos, mapear os buracos de uma cidade, os locais e formas de sexo, hotposts de acesso à Internet, postos de gasolinas, entre outros.

Ainda que o uso de API aberta seja um problema para as empresas, que temem que a mesma API seja utilizada pelo concorrente para desenvolver um serviço semelhante, os novos aplicativos do Twitter, criados a partir da API, mostra que o verdadeiro valor é de natureza social e de facilitar a vida do usuário. No caso da Amazon, por exemplo, os programadores lucram com o seu trabalho, a medida que solucionam problemas de usuários do site de busca/venda.

O jornal inglês, The Guardian, recentemente, resolveu abrir a sua API para a comunidade. Um dos resultados mais expressivos foi o The Guardian de hoje, desenvolvido por Phil Gyford, que otimiza a navegabilidade do site a partir de uma estrutura de "passar a página", semelhante dos jornais impressos. O projeto busca criar a ideia de um jornal compacto na Web, com um número de informações limitadas e selecionados pelos jornalistas para dar a impressão de que o leitor está bem informado e leu todas as notícias relevantes do dia.


CMS e API indicam um processo de aposta na sabedoria da multidão e colaboração em massa para desenvolver e aprimorar projetos, gerar novos conteúdos e complementar informações. Esse processo está embutido de novos modelos de criação de valor e aponta que construir junto com os colaboradores é melhor do que construir para os usuários. 



**Sim Você
PODE!**
Contribua com a
REVISTA
**espírito
livre**
LIBERDADE E
INFORMAÇÃO



YURI ALMEIDA é jornalista, especialista em Jornalismo Contemporâneo, pesquisador do jornalismo colaborativo e edita o blog herdeirodo caos.com sobre cibercultura, novas tecnologias e jornalismo. Contato: hdo caos@gmail.com / twitter.com/herdeirodo caos.



**Na VirtualLink, você encontra desde
Treinamentos Oficiais em Linux até as
melhores Soluções em TI do mercado.**

VirtualLink
Soluções e Treinamentos em Linux
www.virtuallink.com.br



Joomla na Secretaria da Fazenda do Espírito Santo

Por Klayson Bonatto

Na Secretaria da Fazenda do Espírito Santo o CMS Joomla! foi utilizado na elaboração do Portal de Gestão de Infraestrutura. Segundo Moacir Canella Bortoloso, supervisor de suporte a redes e produção e idealizador do projeto, os principais objetivos do Portal são "prover ao gestor de TI um painel que proporcione uma visão dinâmica e sumarizada das diversas informações relacionadas à infraestrutura de TI da Secretaria da Fazenda, além de centralizar toda a documentação dos servidores e serviços mantidos pelo setor, permitindo acesso simplificado e organizado e facilitando a atualização dessas informações."

Para a implementação do projeto foi utilizado o módulo Jidget e foram construídos diversos scripts de coleta de informações.

Esses scripts foram desenvolvidos em shell e PHP e realizam a interface com diversos outros softwares, tanto livres quanto proprietários, coletando dados sumarizados que proporcionem uma visão consolidada da infraestrutura de TI. Atualmente são exibidas no painel do gestor informações resumidas sobre a situação dos servidores e serviços da rede, a última análise de vulnerabilidades, estatísticas do anti-spam, anti-vírus e utilização de Internet, informações de inventário de hardware e software e validação das documentações. Também está sendo construído um novo módulo que permitirá a coleta de diversas informações em tempo real sobre os atendimentos técnicos realizados pelo setor. A tendência é que com o passar do tempo novas informações advindas de outros sistemas sejam agregadas ao Portal de Gestão de Infraestrutura.

A escolha do Joomla! se deu principalmente pela facilidade de uso, flexibilidade, larga disponibilidade de extensões, plugins e módulos e também pela grande comunidade de utilizadores. Apesar disso, os técnicos envolvidos no projeto pretendem testar o CMS Drupal para analisar como ele se comportará desempenhando esse papel. Também está nos planos dos envolvidos a integração do CMS com a versão livre do sistema de gerenciamento de documentos Alfresco, o que deverá ocorrer nas próximas semanas.

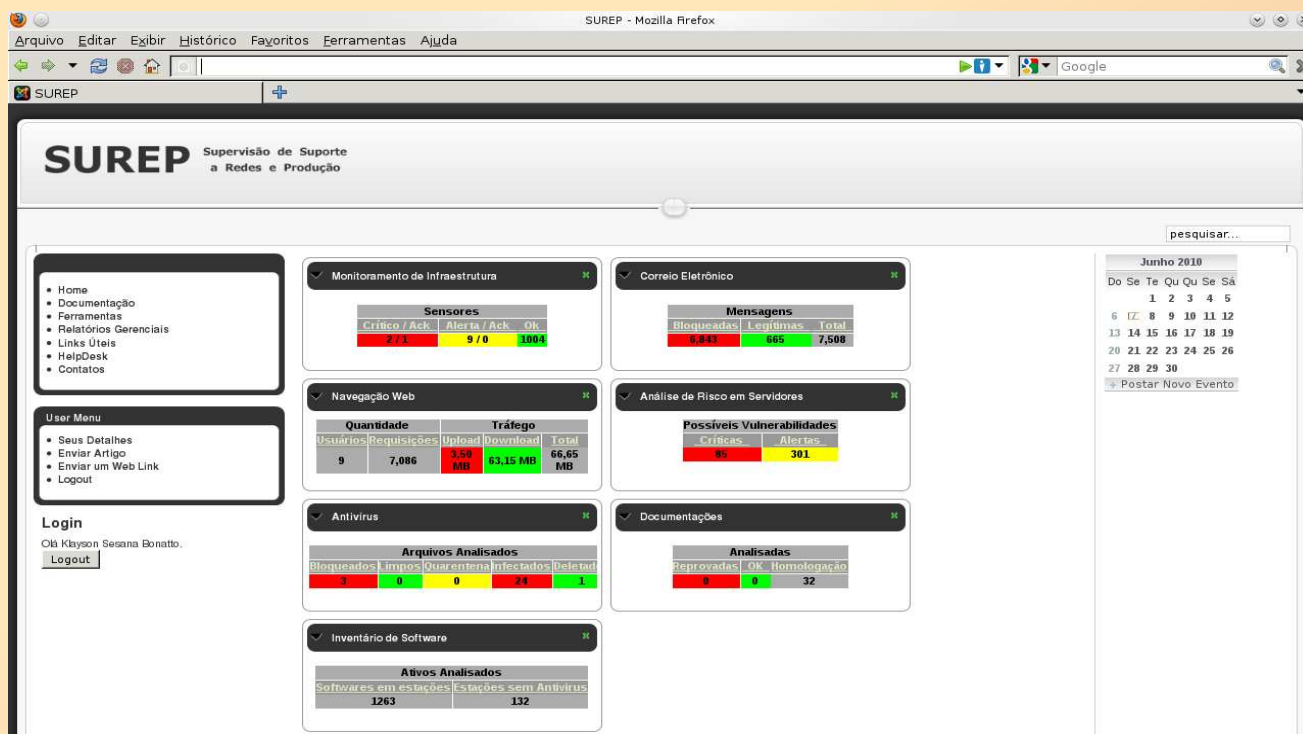


Figura 1: Tela do sistema

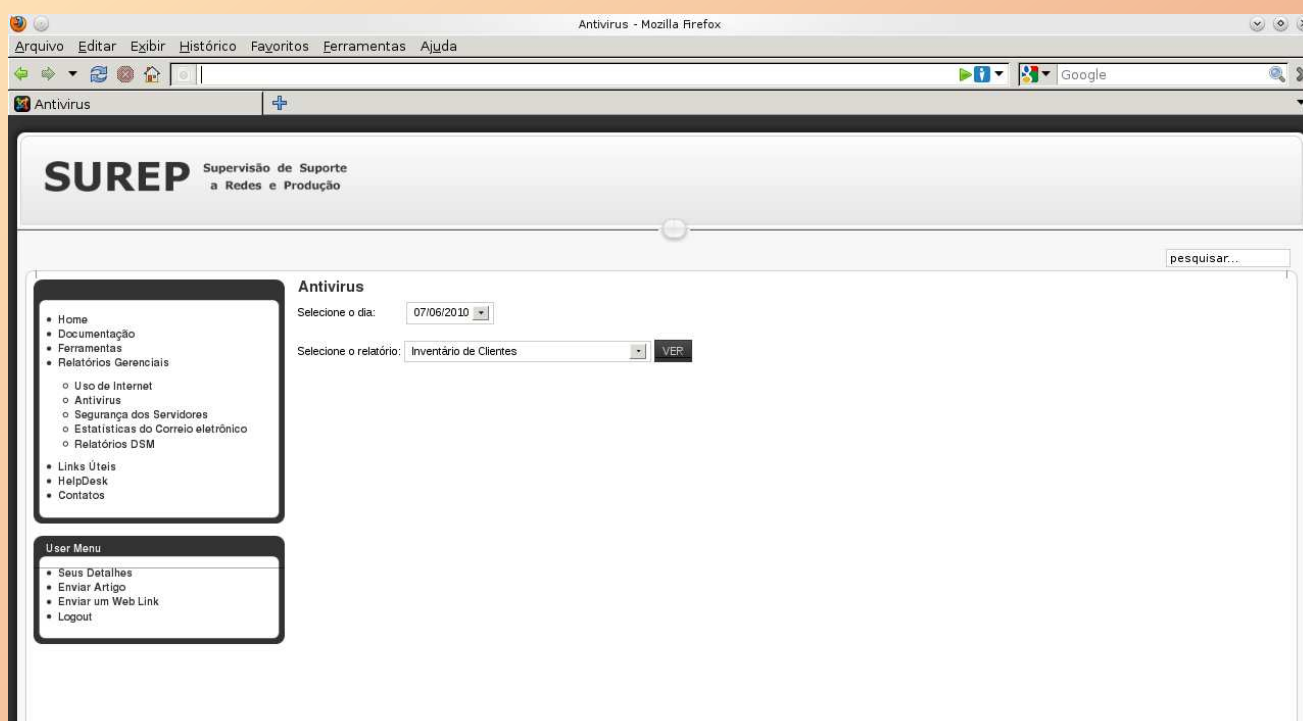


Figura 2: Tela do sistema

The screenshot shows the Joomla! administrator interface for the SUREP website. The page title is "Documentação Servidores - Mozilla Firefox". The main content area displays a list of articles under the heading "Documentação Servidores".

#	Título do Artigo	Data
1	S3A644 - Servidor EDI	Seg. 31 de Maio de 2010
2	S3A641 - Servidor MoveIARQ	Seg. 31 de Maio de 2010
3	S3A639 - Oracle DB 10 Homologação	Seg. 31 de Maio de 2010
4	S3A638 - TED Dist Produção	Ter. 18 de Maio de 2010
5	S3A637 - Applix e TomCat	Sex. 14 de Maio de 2010
6	S3A636 - Applix e TomCat	Sex. 14 de Maio de 2010
7	S3A635 - TNG (Remote Control_Asset Management_Software Delivery)	Qui. 13 de Maio de 2010
8	S3A634 - DSM	Qui. 13 de Maio de 2010
9	S3A633 - Servidor Samba	Qui. 13 de Maio de 2010
10	S3A630 - Servidor DIF	Ter. 11 de Maio de 2010
11	S3A629 - Servidor de Backup	Ter. 11 de Maio de 2010
12	S3A627 - SQL 2000 - DIADSCAFE	Ter. 11 de Maio de 2010
13	S3A626 - Servidor de Backup	Ter. 11 de Maio de 2010
14	S3A625 - Servidor Intranet - IPCheck - Whats UP	Ter. 11 de Maio de 2010
15	S3A624 - WEB Desenvolvimento	Ter. 11 de Maio de 2010
16	S3A623 - ADI Documentação	Ter. 11 de Maio de 2010

Figura 3: Tela do sistema

The screenshot shows the Joomla! administrator interface for the SUREP website, displaying the details of article S3A644 - Servidor EDI. The page title is "S3A644 - Servidor EDI - Mozilla Firefox".

S3A644 - Servidor EDI
Seg. 31 de Maio de 2010 12:25

Índice

- Descrição Geral
- Status de Monitoramento
- Histórico de Revisão
- Informações Switch / Storage
- Instalação

Descrição Geral

Categoria: Servidores
Host: S3A644
Função/Serviço: Servidor EDI
Sistema Operacional: Windows Server 2003 Standard Edition [Guia de Instalação do Windows]
Atualizações de S.O.: Service Pack 2
Atualizações de software:
Responsável: Fábio Sampaio [Informações do inventário do DSM]

Status de Monitoramento

Objeto/Serviço/Porta	Média	Warning	Critical
Disco C:	50	80	90
Disco D:	50	80	90
Memória:	70	90	95
CPU's 0,1,2,3	70	90	95

Figura 4: Tela do sistema



KLAYSON SESANA BONATTO é professor universitário e analista de infraestrutura da Secretaria da Fazenda do ES.





Acervo Pessoal

Usar CMS desvaloriza o meu trabalho?

Por Rafael Leal da Silva

Muitos podem se fazer esta pergunta e o resultado com certeza será sempre o mesmo: NÃO!

Antes de qualquer coisa, precisamos levar em consideração que estamos em um mundo onde o tempo é muito mais valioso do que você pode imaginar e as ferramentas Open-Source (código aberto) vieram suprir esta demanda a ponto de realmente atingir o foco que é a agilidade com menos processos para finalização de projeto.

Não é porque você está usando um CMS (Content Management Systems), que o seu trabalho é melhor ou pior, as ferramentas estão aí para serem usadas e posso dizer que hoje tem muito mais pessoas procurando compreender como essas ferramentas funcionam para agregar valor comercial, profissional e até mesmo pessoal do que há dois anos.

Certa vez me falaram que quando usamos esses sistemas livres somos programados a realizar somente as fun-

ções e opções que o próprio programa nos oferece e isso falando de "Gestão de Conteúdo" é ridículo, principalmente no 2º semestre de 2009, onde podemos notar a importância desta gestão nas informações geradas na web.

Mas vamos pensar no seguinte: Imagine que você tem uma loja virtual (vou aproveitar o tema já que está em alta neste ano de 2010), onde seu orçamento é baixo e é necessário desenvolver algo rápido, bonito e ao mesmo tempo fácil de ser administrado. Você iria procurar desenvolver do "0" esta loja? Ou procuraria um CMS como, por exemplo, o Magento/Oscommerce para criar isso? Tudo isso precisa ser colocado na balança e em minha vida profissional já conheci loja virtual Open-Source que definitivamente deixa qualquer sistema proprietário de boca aberta.

Se formos procurar CMS's geral, iremos nos deparar com milhares deles, um para cada tipo de projeto e orçamento, mas será que podemos usar um único CMS para desenvolver todo o nosso projeto? A resposta é: SIM! Podemos sem muitas dificuldades só precisando levar uma coisa em consideração, novamente o TEMPO.

Pense comigo, novamente iremos usar a loja virtual como exemplo. Se formos montar uma e já sabendo usar pelo menos o Wordpress (CMS focado em Blog), iríamos conseguir montar a loja de forma que ela funcione corretamente? Até conseguiremos, mas o Wordpress não foi feito para ser loja virtual, sendo assim, não podemos esperar que tal plataforma passe total controle ao cliente tanto na

administração, mensuração de dados e rotatividade. Eu procuraria uma solução focada em loja virtual, mas já disse e repito isso não quer dizer que iremos excluí-lo como CMS para loja.

Por isso destaco os mais famosos: Drupal, Wordpress, Magento, Oscommerce e Joomla que são muito usados no Brasil e em todo o mundo.

Drupal: especialista em portais de grande porte, como por exemplo, o site da MTV Brasil, que é 100% em drupal.

Wordpress: criado em 2003 com foco em Blog, mas que hoje é usado até como canal oficial do Ministério da Cultura do Brasil.

Magento: veio ao mercado de loja virtual, preencher as lacunas que o Oscommerce até então ainda não tinha sanado.

Oscommerce: fundado em 2000, foi e sinceridade ainda é um grande projeto Open-Source de Loja Virtual ainda usado no mundo.

Joomla: desenvolvido para sites corporativos, instrucionais e pessoais. Hoje é usado como o Portal da Faculdade USP de São Paulo. 🇧🇷

Links Adicionais

Drupal: www.mtv.com.br

Wordpress: www.cultura.gov.br

Joomla: www.usp.br

Oscommerce: www.apopular.com.br

Magento: www.mundocorrida.com.br

Blog do autor: www.rafaeldesigner.com.br



RAFAEL LEAL DA SILVA conhecido na Web como Rafael Hernandez é Coordenador de Projetos Digitais em Agência de São Paulo com especializações: Profissional de Mídias Sociais, SEO (marketing de busca), CMS's, Análise de Mercado e Tendências. Vive em São Paulo-SP, casado e tem um filho. Seu e-mail é info@rafaeldesigner.com.br

rafaeldesigner.com.br

Os Melhores Estão Aqui!
www.clubedohacker.com.br

OS DESAFIOS DOS GESTORES DE SUPORTE TÉCNICO

Por Roberto Cohen

A maioria dos gestores de suporte técnico não sabem para onde ir, estagnados num impasse muito semelhante ao de Alice (no País das Maravilhas) quando encontra o Gato de Chesire.

Muitos desses novos gerentes foram galgados a tal posto por seu desempenho como técnico, mas pecam ao se defrontarem com as exigências do recente cargo.

Explico: o desempenho das atividades no suporte deve ser medido por ações estratégicas que resultem não apenas em índices de performance, mas na criação de valor para seus usuários e clientes.

E é nesse momento que acontece o impacto. Os novos gestores sabem como ser eficientes. Ao máximo. E empossados, aumentam ainda mais a sua performance. Mas o véu técnico impede que analisem se estão fazendo a coisa certa (eficácia). Assim, escolhem indicadores de performance a esmo (ou aqueles onde podem ser o máximo eficientes possíveis) e correm atrás.

Pela bagagem adquirida em treinamentos organizados para mais de cinquenta dezenas de colegas, posso comentar que o maior desafio dos profissionais do setor é, primeiro, descobrir os objetivos da empresa; segundo, alinhar as suas ações; e, terceiro, manter o perfil de liderança para fazer com que seu time persiga tais metas, coordenando o trabalho de muitas pessoas para que se impregnem da cultura corporativa. 🇧🇷



ROBERTO COHEN, especialista em Help Desk / Service Desk / Support Center, realiza treinamento, consultoria e palestras na temática. Atua na área de suporte há 25 anos e treinou mais de cinco centenas de profissionais nos últimos quatro anos. É autor do livro "Implantação de Help Desk e Service Desk", pela Editora Novatec.



SpagoBI - Plataforma BI livre e aberta

Por Miguel Koren O'Brien de Lacy

<http://www.spagoworld.org>

Hoje todas as empresas, incluso as pequenas, geram uma quantidade grande de dados sobre sua atividade comercial e operacional devido ao uso generalizado de informática e sistemas de gestão, mesmo que simples. Os gestores destas empresas porém geralmente tem muita dificuldade em conhecer os detalhes da gestão e poder tomar decisões de negócio acertadas com conhecimento do comportamento passado e extrapolação a ações futuras. A classe de aplicativos BI (Business Intelligence, ou Inteligência de Negócio) é própria para ajudar a ter clareza sobre as ações a tomar. Esta classe de aplicativos não tem tradicionalmente a quantidade de interessados como por exemplo sistemas de geração de sites, email e todo tipo de aplicativos de infraestrutura e relacionamento. O motivo é claro: para ter sucesso, um aplicativo de BI precisa contar com ambos ingredientes; o negócio e a inteligência. Por isso, uma solução deste tipo é menos popular e normalmente não pode ser instalada e rodada no mecanismo "next, next, finish, reboot". Uma solução BI precisa ser cuidadosamente adaptada para responder as reais necessidades da empresa.

O software livre traz vantagens para as empresas, que podem ser resumidas em redução de custos, flexibilidade e melhoramento do conhecimento da empresa a respeito da tecnologia que usa no negócio. As licenças de software livre protegem a propriedade intelectual do desenvolvedor

e devem ser consideradas mais próximas às licenças de distribuição. O desenvolvedor mantém seus direitos sobre o software mas decide disponibilizar para outros de forma livre. A licença GPL (General Public License) oferece certas liberdades tais como:

- Usar o software onde e como desejado.
- Conhecer o funcionamento do software.
- Modificar o software para qualquer necessidade.
- Passar o software original ou modificado a outros.

Com uma grande liberdade vem também uma grande responsabilidade. Ao mesmo tempo que o software livre traz vantagens, ele requer que a empresa dedique um esforço maior no conhecimento do sistema. É uma característica de sistemas licenciados com licenças de software livre, em que a documentação é normalmente insuficiente. Isso é devido a natureza das pessoas que preferem desenvolver novos sistemas e funcionalidades e não fazer documentação. Um estudo de BeyeNetwork (www.beyenetwork.com) de 2009 mostra que a percepção geral nas empresas é que o software livre é feita por amadores e não é aplicável para os sistemas BI.

Considerando os requerimentos de conhecimento para implementar uma solução de BI e também os requerimentos de conhecimento para implementar uma solução licen-

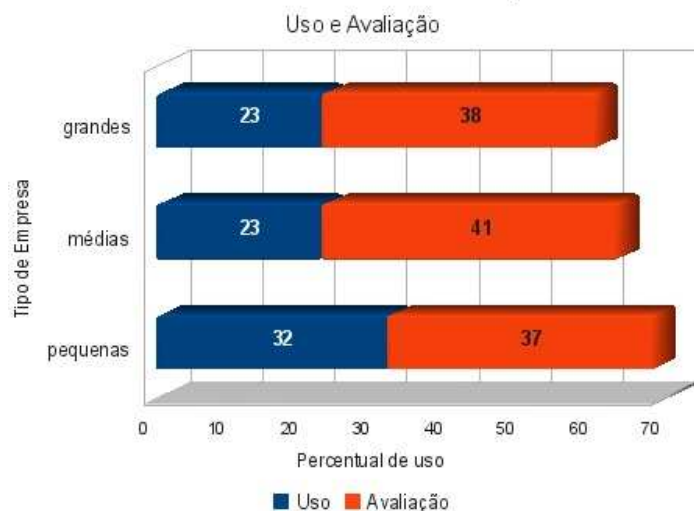
ciada com licença de software livre, vemos que uma solução para BI licenciada com software livre traz grandes benefícios mas requer apoio durante todo o processo por uma empresa ou pessoa que tenha estes conhecimentos. É muito importante que seja aportado também o componente de conhecimento do negócio. Ou seja, que tem que ser parte da equipe de implementação, um ou mais usuários representativos que vão usar o sistema BI para responder as perguntas de negócio que o sistema deverá responder.

Segundo a análise de mercado feita em 2008 pelo Gartner Group (www.gartner.com), somente quatro sistemas BI licenciados em software livre podem atender as necessidades BI de forma corporativa. O Gartner Group menciona a SpagoBI, Jasper, Pentaho e Birt. As recomendações que esta análise de mercado aponta são:

- Use os mesmos critérios de avaliação de soluções BI em software livre que para os comerciais.
- Considere o uso de consultoria para a implementação.
- Os sistemas BI em software livre devem começar em usos departamentais e evoluir a corporativos.
- Os sistemas BI em software livre apresentam vantagens, mas são menos completos que os sistemas grandes BI comerciais.

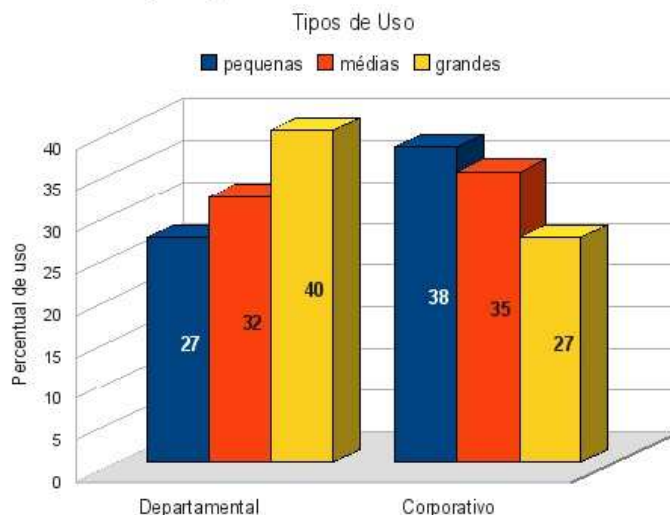
Uso de BI em software livre

BI em Software Livre nas Empresas

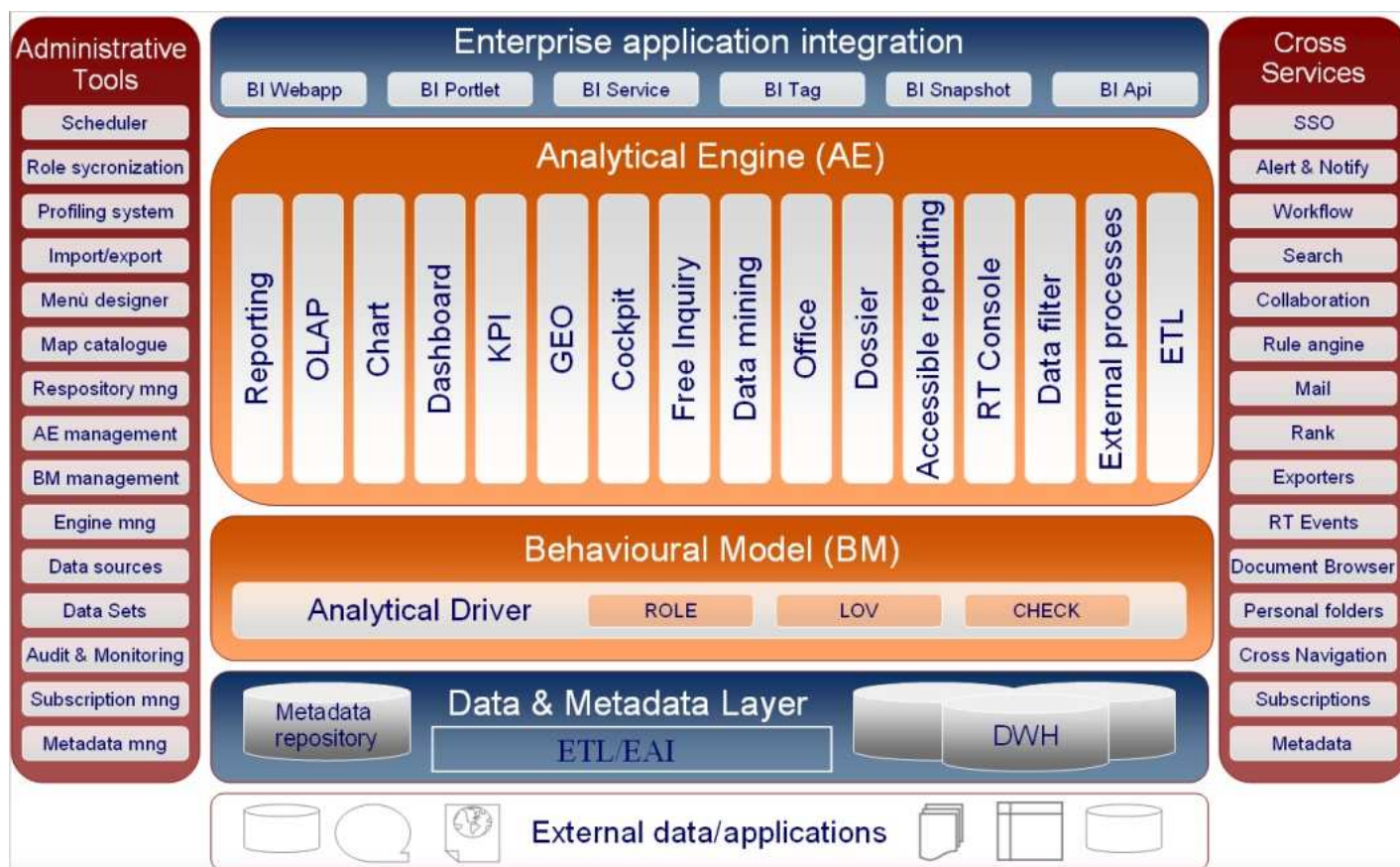


Empresas pequenas usam mais soluções BI baseadas em software livre do que as grandes, mas ao mesmo tempo vemos que as grandes têm um percentual maior de empresas que estão avaliando o uso, ou seja que a popularidade das soluções está em alta.

Aplicação de BI em Software Livre



Empresas pequenas também usam BI em software livre corporativamente em maior percentual que as grandes. A sua vez as grandes usam mais em nível departamental.



Estrutura do servidor SpagoBI

Veja o gráfico sobre o uso de BI com software livre feito pela BeyeNetwork (em 2009).

É uma realidade em todo tipo de empresa hoje que ter um padrão corporativo é pouco provável, portanto haverá uma proporção importante de soluções departamentais. Isso é muito aplicável aos sistemas BI e motivado por vários fatores entre os quais:

- As empresas que usam BI desde alguns anos não querem migrar os sistemas em uso.
- Aparecem novas necessidades de BI.
- A fusão de empresas gera novas empresas com sistemas heterogêneos.

Os estudos apresentados e a observação do mercado entre 2008 e 2009 mostram que existe uma necessidade em aumento para BI e que os sistemas com software livre atendem bem a estas necessidades.

A solução SpagoBI

Que faz o SpagoBI ser diferente de outras soluções BI licenciados em software livre? A empresa Engineering In-

gegneria Informatica (www.eng.it) que apoia o desenvolvimento do SpagoBI (www.spagobi.org) tem um foco em consultoria, não em produto como os outros competidores. Ela não está focada na venda de licenças.

Existe somente uma versão do SpagoBI, a versão livre e completa. O SpagoBI é o único sistema BI completo em software livre que pode ser implementado e usado corporativamente sem pagamento de licenças. Uso corporativo significa com apoio a todas as funções de escalabilidade, arquitetura, funções e segurança necessários. As outras empresas mantêm uma versão "community" com funcionalidade reduzida que pode ser usado por qualquer pessoa ou empresa e uma versão "enterprise" com os plenos poderes necessários para uma implementação completa numa empresa. A versão enterprise dos competidores somente pode ser usada com pagamento anual de suporte. Com SpagoBI não existem surpresas de falta de funcionalidade da versão durante a implementação.

Um outro diferencial do SpagoBI é seu foco em plataforma de integração e não plataforma de produto. Isso signifi-

ca que o servidor SpagoBI pode atender a diversos mecanismos para trabalhar ou mostrar diferentes elementos de uma solução BI. Por exemplo, para a funcionalidade de OLAP (On Line Analytic Processing [análise da informação em forma interativa) pode ser usado o componente Mondrian ou o JPalo. Para gerar relatórios pode ser usado Birt, Jasper ou Business Objects. O servidor SpagoBI oferece a possibilidade de configurar diferentes motores para executar os documentos de BI.

O terceiro diferencial fundamental é o modelo de segurança do SpagoBI. Este modelo de segurança acompanha a forma natural de pensar em soluções BI e favorece a separação dos dados com a seleção e apresentação.

O modelo de segurança, chamado de modelo comportamental (Behavioural Model) pelo SpagoBI, é o pilar fundamental para parametrizar o acesso e a visibilidade dos dados. A camada de acesso aos dados é preparada com a definição de fontes de dados que pode ser com acesso a qualquer fonte, desde bancos de dados SQL até web services, planilhas, arquivos de texto, etc. O modelo de segurança define os drivers analíticos.

Entendemos por "driver analítico" um conjunto de definições de associação de roles, validação de valores e os dados que vem da fonte de dados, de tal forma que este conjunto possa responder a uma necessidade de negócio. Exemplos de drivers analíticos corretamente definidos são: "Quantos clientes novos são gerados por produto?", "Qual é o primeiro produto que compram os clientes que voltam a comprar outros produtos?", etc. Cada driver analítico é associado a diversos casos de uso, o que pode ser entendido como filtros dos valores que correspondem aos roles funcionais definidos como por exemplo, gerente de divisão, encarregado de produto, diretor, etc.. No caso do primeiro exemplo de "quantos clientes novos são gerados por produto", poderíamos definir um caso de uso do diretor que pode ver os dados para todos os produtos e outro caso de uso onde os dados são filtrados para os gerentes de produto pelo produto que gerenciam.

A integração do SpagoBI com LDAP e Active Directory é total. Numa implementação em produção dentro de uma empresa

os atributos dos usuários, como por exemplo o departamento ao que pertence, são consultados ao serviço LDAP/AD.

Vejam a grande vantagem funcional desta arquitetura. Destacamos os seguintes aspectos:

- Durante a especificação de funcionamento de uma solução de BI, o analista deve definir quais são as perguntas analíticas que devem ser respondidas. Dada a arquitetura do SpagoBI, esta definição determina diretamente os drivers analíticos, sendo uma forma natural de trabalho.
- A definição dos casos de uso está completamente relacionada com os drivers analíticos e com os atributos e roles dos usuários que são definidos no servidor LDAP/AD corporativo.
- O servidor SpagoBI somente fornecerá a informação definida pelos drivers analíticos e casos de uso, independentemente se é consultado pelos motores analíticos, aplicativo web, web services ou sua API. Isso permite que, por exemplo, a análise dos dados no mesmo cubo OLAP seja diferente para o diretor que para o gerente do produto.

A independência da definição dos documentos analíticos da segurança de acesso aos dados é uma característica corporativa importante que permite desacoplar a definição de documentos analíticos, tais como telas de indicadores KPI, cubos de análise OLAP, relatórios, etc.

O SpagoBI é formado por vários componentes que são

Modelo de arquitetura





Relação entre o modelo analítico e o modelo de segurança, mostrando as alternativas de integração de motores analíticos.

usados por diferentes tipos de usuários com perfil de administração, desenvolvimento ou uso.

A função de cada componente é a seguinte:

- Servidor SpagoBI: Este é o componente principal da solução que aplica as regras de segurança, pesquisa os dados nas fontes de dados, executa os documentos analíticos e fornece os serviços de BI para consumo. Vale a pena destacar que os serviços de BI, o acesso aos documentos analíticos, acontece em estados ou versões. Cada documento analítico pode estar disponível em desenvolvimento, teste ou produção. A promoção do documento entre estados pode ser feita somente por usuários com esta permissão no sistema.
- Studio BI: Este componente é usado pelos usuários com perfil de definição de documentos analíticos. Este

componente é -usado por exemplo para a definição de um painel de indicadores KPI.

- API/SDK: A API (Application Programming Interface) é usada para acesso aos serviços de BI por aplicativos como por exemplo o cliente web SpagoBI. O SDK (Software Development Kit) é o conjunto de classes que um desenvolvedor de outro site ou aplicativo utiliza para incluir serviços de BI.
- Meta dados: O componente de meta dados fornece informação sobre os dados que o SpagoBI gerencia. Entre estas informações podemos achar informação tal como a data de atualização dos dados, a fonte desde onde foi atualizado, sua descrição, a descrição do significado, etc.
- Aplicativos: A solução SpagoBI inclui um aplicativo web

para uso dos serviços BI fornecidos pelo servidor SpagoBI. Existe também o aplicativo "Spago4Q", o cliente SpagoBI preparado para mostrar informação sobre qualidade de desenvolvimento de software e "Spago for AREAS", aplicativo BI baseado no SpagoBI para o sistema AREAS, um ERP para a área hospitalar.

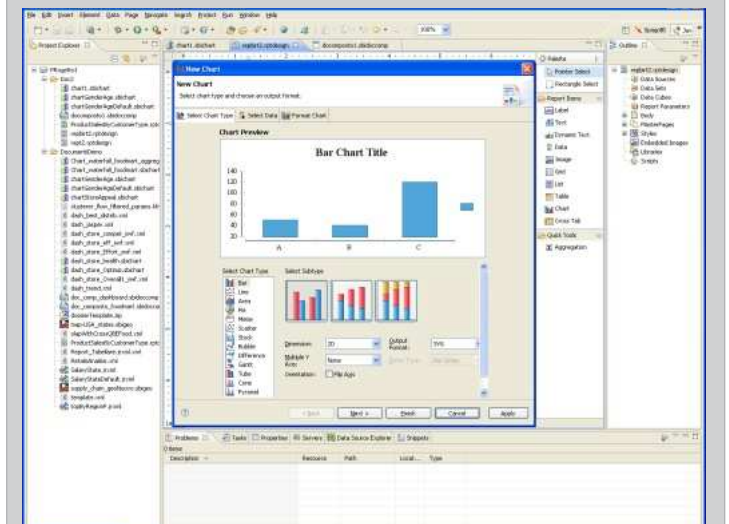
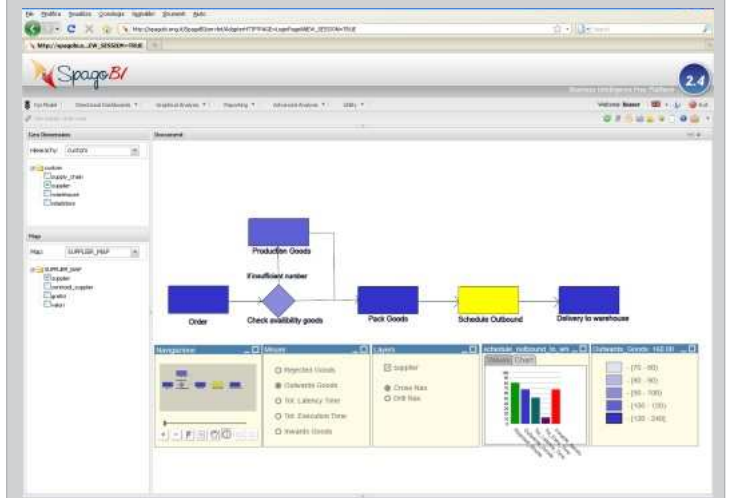
Tomando como ponto de referência a figura 3 temos por cima da camada do modelo de segurança o modelo analítico. O modelo analítico está formado por diversos motores analíticos, que podem ser observados na figura, entre os mais usados:

- Relatórios.
- Indicadores KPI.
- Painel de controle (estático ou em tempo real).
- Gráficos.
- Informação geográfica.
- Análise multi-dimensional de dados (OLAP).
- Situação de estado (dossiê analítico - conjunto de documentos mostrando a situação em certo momento).

Uma visão de BI pode ser formada por um documento analítico simples, como por exemplo um gráfico, ou por documentos compostos contendo elementos de vários motores

É importante observar que qualquer motor analítico pode usar a informação fornecida por qualquer driver analítico. Em resumo, observamos que a geração de documentos analíticos está separada da gestão de segurança e fontes de dados. Esta característica elimina totalmente a necessidade de modificar os elementos de BI tais como cubos, OLAP, indicadores KPI, etc., quando houver a necessidade de uma alteração da fonte de dados ou perfil de segurança.

O motor analítico para apresentar informação geográfica merece destaque. No SpagoBI a informação pode ser mostrada geograficamente sobre uma apresentação em mapa usando como fonte o Google Maps mas também pode ser mostrada sobre mapas vetorizados. O uso de mapas vetorizados apresenta a possibilidade de utilizar qualquer figura para representar os dados, como por exemplo um diagrama de fluxo de um processo de um sistema BPM. Considerando um documento tipo painel de controle e os mapas vetorizados, pode ser formado um painel de controle BAM (Business Activity Monitoring) onde a situação dos processos pode ser visualizada graficamente sobre o desenho do fluxo do processo, que atua como um "mapa".



Painel com gráficos, tabelas e indicadores KPI (topo). Exemplo de um documento analítico composto (meio). SpagoBI Studio desenvolvendo um documento analítico do tipo gráfico. (fundo)

Os documentos analíticos são desenvolvidos usando a ferramenta nativa de cada um e relacionados com o servidor SpagoBI por um usuário com o perfil apropriado. Lembrar que os documentos podem estar no servidor em estado de desenvolvimento, testes ou homologação e produção. O sistema SpagoBI oferece um módulo que roda na estação gráfica (PC com Windows, MacOS, Linux, etc.) para facilitar a tarefa de desenvolvimento, atualmente com os motores mais comuns.

Algumas características adicionais do SpagoBI tornam ele particularmente apropriado para uso em corporações:


- Geração e encaminhamento automático de relatórios. Por exemplo, pode ser emitido um relatório diariamente de madrugada com o estado das vendas e enviado aos usuários que fizeram subscrição a este relatório.
- O dossiê analítico é disponibilizado apenas quando os responsáveis dos documentos individuais tenham dado sua aprovação no workflow. O motor de workflow incluso é o jBPM.
- Integração de mecanismos ETL (Extract Transform Load) para a formação automática do data warehouse. Inclui o motor para rodar processo ETL desenvolvidos em Talend, um dos sistemas líderes ETL em software livre.
- Administração com as facilidades de definição de acesso a menus do aplicativo web, acesso aos documentos analíticos e outras funções do sistema. O relacionamento entre fontes de dados, modelo de segurança, roles e atributos de usuários e os documentos analíticos foi explicado nas páginas anteriores.
- Envio automático de alertas.
- Formação de documentos preferidos pelos usuários e a possibilidade de pontuação dos documentos para ranking de popularidade. Isso pode ajudar aos mantenedores do BI da empresa a melhorar o apelo e performance de certas visões ou relatórios.
- Integração total com LDAP/AD e possibilidade de Single Sign On (SSO).
- O servidor SpagoBI por ser consultado por web services ou seus documentos podem ser inclusos em iFrames dentro de outros sistemas da empresa, mantendo as mesmas permissões definidas nos drivers analíticos e casos de uso.
- A disponibilidade de documentos atualizados automaticamente e on-line torna o SpagoBI apto para atender a necessidades de BAM (Business Activity Monitoring).

Resumo

O SpagoBI está inteiramente preparado para uso em todo tipo de empresas, incluindo grandes corporações. Devido a sua tecnologia de base, permite escalabilidade com a capacidade de clusters e separação de funções dos motores analíticos em servidores separados. Seu modelo de segurança considera o uso de Single Sign On, autenticando os usuários e pesquisando seus atributos no servidor LDAP/AD da empresa. O fato de ser um sistema verdadeiramente livre, proporciona segurança à empresa durante a implementação pelo fato de saber que todas as funções estão disponíveis na versão em software livre.

A evolução planejada para 2010 considera os seguintes pontos principais:

- Nova interface para o administrador.
- Novos documentos analíticos e melhorias nos existentes.
- Melhorias na auditoria de monitoramento do aplicativo web.
- Melhorias e novos designers de documentos para o Studio.
- Módulo SpagoBI Meta para o gerenciamento completo de meta dados incluindo consultas ao modelo de negócio para visualizar por exemplo informação sobre a qualidade dos dados, etc.

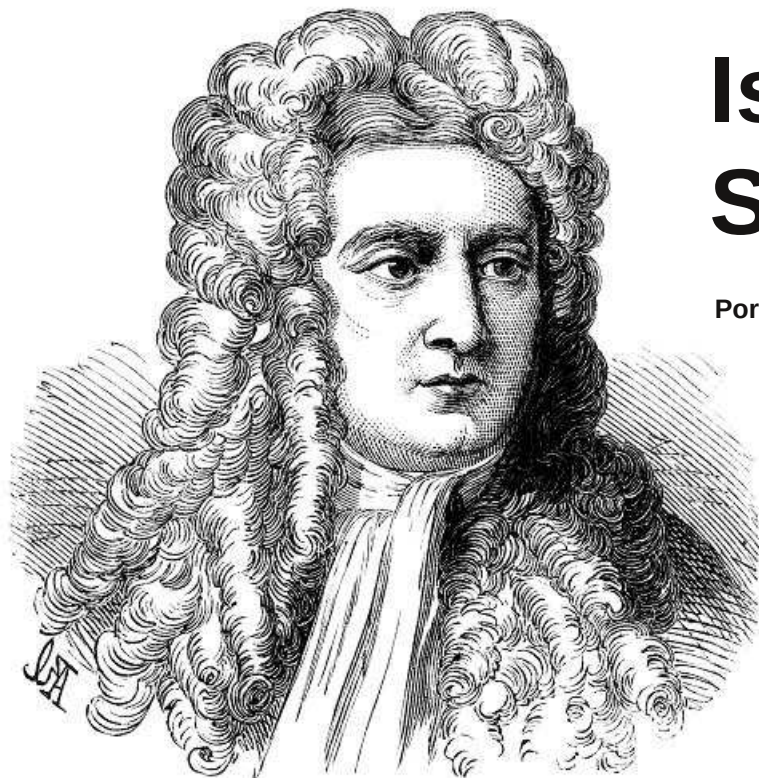
Como todo sistema BI, ele deve ser implementado de forma planejada para evitar vazamento indevido de informação e atender as verdadeiras necessidades da empresa. 



MIGUEL KOREN O'BRIEN DE LACY é engenheiro químico formado em 1976, tem experiência em gerenciamento de projetos na Europa, América Latina e Estados Unidos. Diretor da Konsultex Informática desde 1989, representante da empresa Artemis International Solutions Corporation (www.aisc.com), Advanced Management Solutions (www.amsusa.com) e Software Productivity Research (www.spr.com).

Isaac Newton e o Software Livre

Por Kemel Zaidan



<http://www.somewhereinblog.net>

Há muito tempo que venho querendo escrever sobre assuntos relacionados à comunidade de software livre e fico feliz que a oportunidade tenha chegado agora, graças ao convite feito pela revista Espírito Livre. Dada a natureza livre da iniciativa, creio que este seja o espaço ideal para filosofar acerca do software livre e trazer novos ares ao debate, deixando de lado velhas questões e abrindo espaço a novos questionamentos. Quem sabe até, acrescentando uma pitada de polêmica?

Mas afinal, o que é software livre? A resposta a uma pergunta como essa pode parecer bastante óbvia, mas não é. Isso porque há múltiplas respostas. Quando Richard Stallman criou o projeto GNU em 1984,

talvez não fizesse ideia de que estava, na verdade, dando origem não a uma, mas a três coisas diferentes: uma nova categoria de software, um modelo de desenvolvimento e um movimento sociopolítico que mais tarde se tornaria mundial.

Quando alguém invoca o termo "software livre" pode estar se referindo ao conjunto dessas três coisas ou a apenas uma delas, e isso é muitas vezes motivo de confusão. É claro que as três definições estão ligadas entre si e, na realidade, tratam de um mesmo assunto, mas não há como compreender a complexidade do software livre sem perceber e olhar com o devido cuidado para as três diferentes faces da criatura trazida à luz por Stallman.

Todas as três formas de se enxergar o tema são importantes mas, para mim, apenas o software livre enquanto movimento dá conta da complexidade envolvida na questão. Muita gente esquece que o berço desse movimento é o universo acadêmico. O software livre nasce no seio da academia e compartilha com ela os valores intrínsecos à ciência.

Como cientista que era, Stallman já declarou mais de uma vez que sua motivação para criar a Fundação do Software Livre se dava pela indignação surgida no momento em que o universo acadêmico do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), onde ele era pesquisador, começou a se "contaminar" pelos valores expressos através do modelo de software proprietário e seu objetivo mercantil, que já naquela ocasião se mostrava definitivamente hegemônico. A verdade é que aquilo que acontecia no MIT era apenas a "ponta do iceberg", uma vez que a instituição foi pioneira no surgimento da ciência da computação e daquilo denominado mais tarde como "cultura hacker".

Se a discussão acerca de como o conhecimento que é produzido na academia deve ou não beneficiar a sociedade como um todo já é polêmica nos dias de hoje, o que dirá naqueles dias, em que os limites do que acontecia na recém-criada ciência da computação ain-

da não estavam assim tão visível. Mas o fato é que mesmo as universidades começaram a fechar (ou a fazer pressão nesse sentido) os códigos fonte de seus projetos, com medo de que isso gerasse perda de conhecimento, ou ainda pior, de prováveis ganhos financeiros.

Não é preciso refletir muito profundamente para dar-se conta de que os objetivos da verdadeira ciência nem sempre encontram-se em perfeita harmonia com o espírito do capitalismo. Como proferiu Isaac Newton - que afirmou "Se enxerguei longe foi porque me apoiei no ombro de gigantes", criando as bases da ciência moderna. De que maneira poderiam os cientistas da computação checar o trabalho de seus pares a partir daquele momento e do panorama que se formava até então? De que forma poderiam outros cientistas, como Stallman, se beneficiar de suas pesquisas caso estes não pudessem ter acesso garantido ao código-fonte escrito por ele?

É com base nestas questões que a Fundação do Software Livre surge dando origem a todo o movimento do software livre. O que veio em seguida foi apenas uma maneira de responder positivamente a essas questões. Entender o ambiente onde o movimento do software livre foi forjado é de fundamental importância para compreender esses problemas que se colocam frente ao movimento nos dias de hoje.

No início de tudo o Software Livre era coisa de cientista, de acadêmico. Foram eles, por todo o contexto envolvido, os primeiros a perceberem as vantagens que esse modelo poderia trazer. A comu-

“ No início de tudo o Software Livre era coisa de cientista, de acadêmico. Foram eles, por todo o contexto envolvido, os primeiros a perceberem as vantagens que esse modelo poderia trazer. ”

Kemel Zaidan

nidade do Software Livre era restrita a uma comunidade acadêmica. Contudo, ela já nascia mundial. Ainda acadêmica, porém mundial. Universidades e estudiosos do mundo todo começam a contribuir com o projeto GNU, isto porque, historicamente, o conhecimento e o acesso a ele nunca puderam realmente ser aprisionados e o projeto GNU incorporava essa proposta de compartilhamento do conhecimento desde o berço.

Entretanto, a maior contribuição que se seguiu a essa criação não foi a licença GPL, o modelo de desenvolvimento, ou os inúmeros softwares impor-

tantes originados a partir daí, como o GCC, o Emacs e diversas bibliotecas sem as quais muitos softwares não existiriam, mas a incorporação do conceito de comunidade (tão caro à academia e à ciência) e dos valores comunitários, a cada um desses universos. Software livre e comunidade sempre andaram juntos, mas é incrível como algumas pessoas ignoram esse fato.

A situação começa a mudar um pouco com o "boom" da Internet em meados dos anos 90, mais de 10 anos depois da criação do projeto GNU. Com o surgimento da Internet, torna-se muito mais fá-

cil compartilhar código e conhecimento acerca deste, generalizando o movimento do software livre além das fronteiras acadêmicas.

Interessante perceber que também a Internet surgiu no ambiente acadêmico e, ao se popularizar, populariza também o software livre. Quem utilizou as primeiras distribuições GNU/Linux deve se lembrar muito bem de como era difícil conseguir "uma cópia"¹ do sistema operacional. Distribuições como o SuSe e a brasileira Conectiva conseguiram erguer empreendimentos comerciais com base no modelo tradicional de distribuição de software: vendendo "cópias" de software livre. O que só foi possível dada a dificuldade que se tinha de adquirir os programas, embora aquilo que estivesse sendo comercializado ali fosse radicalmente diferente de sua contraparte proprietária.

Mas a Internet veio e mudou tudo. Se ela, por um lado, em parte inviabiliza um modelo de negócio que se baseava na dificuldade de se adquirir algo que podia ser compartilhado, por outro alarga os limites da comunidade do software livre para horizontes nunca antes enxergados. Não apenas a comunidade de desenvolvedores expande-se, uma vez que não só os programadores amadores passam a contribuir de igual para igual com pesquisadores profissionais, mas cresce também o universo das

“ Quem utilizou as primeiras distribuições GNU/Linux deve se lembrar muito bem de como era difícil conseguir "uma cópia" do sistema operacional. Distribuições como o SuSe e a brasileira Conectiva conseguiram erguer empreendimentos comerciais com base no modelo tradicional de distribuição de software... ”

Kemel Zaidan

contribuições: tradutores, artistas gráficos, escritores e toda a gama de outros profissionais e amadores passam a contribuir com o desenvolvimento; não especificamente do código, mas daquilo que o cerca: tradução, gráficos, documentação.

Além disso, a base de usuários expande-se, uma vez que o software livre encontra o seu canal definitivo de distribuição. Algo que se encaixa como uma luva: o software livre é criado para estimular o compartilhamento e encontra em outra ferramenta criada para o mesmo fim (a Internet) o canal mais adequado para cumprir um de seus objetivos fundamentais.

O aumento da base de usuários dá origem a um círculo virtuoso em que estes pressionam os desenvolvedores por melhorias nos programas, relatando bugs, requisitando recursos e testando o software produzido de uma maneira como era impossível de se fazer enquanto ele encontrava-se restrito ao universo acadêmico e dos desenvolvedores.

Encontram-se descritos até aqui os pilares do movimento de software livre: a comunidade e o compartilhamento. Ou, se quisermos resumir tudo em uma coisa só, o compartilhamento comunitário.

Esse modelo de comunidade, de comunidade de compartilhamento, cujas origens

acredito eu ter exposto aqui, passa a influenciar outros movimentos similares. Um exemplo como o movimento de Cultura Livre, cujo Creative Commons é a expressão máxima, tem alto nível de afinidade com as motivações e valores do movimento de software livre e, mais do que isso, compartilha com ele também parte das mesmas origens, uma vez que foi "engendrado" dentro dos muros da academia, mais especificamente nas pesquisas de Lawrence Lessing, professor de direito da universidade americana de Stanford e criador das licenças do Creative Commons.

A própria comunidade de P2P, que compartilha não apenas código e programas, mas qualquer tipo de arquivo, passando por músicas, texto e filmes, é herdeira direta do paradigma de compartilhamento criado pelo movimento de Software Livre, fazendo uso extensivo da Internet e muitas vezes de protocolos abertos e programas open-source.

É claro que a ciência, o compartilhamento e a cultura existiam muito antes de pessoas como Isaac Newton, Richard Stallman e Lawrence Lessing surgirem e não há nada de inovador nisso; no entanto, criar ou simplesmente perceber os modelos que contemplem e propiciem o fomento de uma perspectiva de comunidade, isso sim é inovador.

Apesar de os dois últimos terem rompido com respostas técnicas a questões sociais, é na dimensão de movimento sociopolítico e não meramente tecnicista que a contribuição de ambos ganha importância. Quando iniciativas como estas passam pelos portões das universidades e ganham as ruas da sociedade é que se tornam contribuições para a humanidade. Mas isto eu creio que seja assunto para um próximo texto. Para uma primeira participação na Espírito Livre, me considero mais que satisfeito e ansioso por saber o que aqueles que leram este texto acharão dele até aqui. Portanto, comentários e contribuições são mais do que bem vindos. 🇧🇷

Referências e notas:

1. Optei por colocar a palavra "cópia" entre aspas pelo simples fato de que o conceito de cópia só faz sentido dentro do universo do software livre.



KEMEL ZAIDAN aka Legendario tem formação em artes cênicas. É ator, educador, contador de histórias, tradutor e coordenador da comunidade Ubuntu-SP, onde atua como ativista em prol do software livre. Comentários podem ser feitos através de kemelzaidan@gmail.com.



UBUNTU PARA TODOS NÓS

Por André Noel



Estamos em plena Copa do Mundo, fato que mexe com todas as áreas do cotidiano de um brasileiro, goste ele de futebol ou não. Nesses dias, vemos até pessoas reclamando (principalmente pelo twitter) de que não aguentam mais ouvir falar da Copa na televisão. Mas não podemos negar que nesses dias as emissoras têm produzido algumas reportagens muito boas sobre a África e, mais especificamente, sobre a África do Sul.

Uma dessas reportagens, que repercutiu muito entre os "informautas", foi do Jornal Nacional falando sobre o que significa "ubuntu", que é uma palavra de origem africana. A reportagem foi muito boa para falar do peso e do significado que a palavra carrega, e nós usuários de software livre ficamos felizes com a filosofia que o sistema Ubuntu traz junto com o seu nome.

A filosofia apresentada pelo Ubuntu me convenceu a conhecê-lo e adotá-lo. Comecei com o Linux no ano 2000, na universidade, usando velhas máquinas (até para aquela época) com AIX, mas me considero um usuário Linux a partir de 2002.

Ao começar com o Linux, aprendi sobre a filosofia e a distribuição que mais me agradou foi o Debian, pelo seu propósito de ser sempre livre (nada a ver com o absorvente), ser estável, confiável, etc. Também me agradou muito o foco em usabilidade do GNOME.

Em 2003/2004, o Knoppix fazia muito sucesso ao trazer o Linux para usuários de sistemas operacionais proprietários sem a necessidade de instalação, rodando direto do CD. Pouco depois surgiu o Gnoppix, que trazia a mesma ideia, porém com a interface do GNOME, mas não ficou muito conhecido, pois logo foi agregado ao Ubuntu.

Aproveitando a estrutura do Debian, e com uma filosofia similar em algumas áreas, além do Live CD que foi popularizado pelo Knoppix, em outubro de 2004, foi lançada a primeira versão do Ubuntu. Minha primeira reação, na época, foi: "pra que outra distribuição?" e me lembro que disse para um amigo que estava muito feliz com o meu Debian para ir testar outra distribuição.

Mas, a primeira coisa que me chamou a atenção no Ubuntu foi o slogan: "Linux para seres humanos". Até então, o Linux era um sistema muito pouco difundido entre pessoas fora do contexto da informática (pessoas normais), apesar de ser muito usado e confiável em servidores. O Ubuntu começou no caminho inverso, buscando introduzir o Linux aos usuários finais através de um sistema que se apresentasse de forma amigável e simples de usar, para depois se preocupar em prepará-lo para servidores.

“ O Ubuntu começou no caminho inverso, buscando introduzir o Linux aos usuários finais através de um sistema que se apresentasse de forma amigável e simples de usar, para depois se preocupar em prepará-lo para servidores. ”

André Noel

A segunda coisa que me chamou a atenção foi o fato de o Ubuntu vir com tudo que é necessário para um usuário, mas não mais que isso. Antes do Ubuntu, era comum usar vários CDs de instalação para instalar uma distribuição, o que permitia que você instalasse programas para todo o tipo de uso. Acredito que era uma forma de mostrar que o Linux tinha programas para tudo. Mas era muito chato, por exemplo, escolher dentre vários visualizadores de PDF instalados só para ver um documento.

Por isso, o Ubuntu selecionou os programas mais populares, deixando apenas um para cada propósito, e a ideia era que todo o sistema pudesse ser instalado com apenas um CD, tendo programas adicionais disponíveis em repositórios na Internet. Isso simplificou muito, não exigindo muito espaço em disco, nem uma instalação demorada e maçante.

Então a minha conclusão foi: "é essa distribuição que eu quero usar". Nunca fui preguiçoso quanto ao Linux e sempre gostei de aprender, mas ao ver uma distribuição "para seres humanos" foi nela que apostei para difundir o Linux para pessoas que estão começando ou que ainda estão longe do software livre.

Voltando ao significado da palavra, o software livre tem tudo a ver com o significado de ubuntu, pois "sou o que sou pelo que nós somos" resume a ideia de que a comunidade toda se beneficia com o compartilhar e a comunidade toda está aberta para ensinar e aprender mutuamente. A terceira boa surpresa no Ubuntu foi justamente uma comunidade acolhedora e que não tem preguiça de esclarecer dúvidas ou documentar guias para todo o tipo de necessidade.

Por fim, vemos que não é à toa que desde 2005 o Distrowatch registra o Ubuntu como a distribuição Linux mais usada, pois tem conseguido fazer jus ao seu nome e trazer o

Linux aos seres humanos com qualidade. Gostaria de encerrar esse texto da mesma forma que o repórter do Jornal Nacional: "Ubuntu para todos nós!" 🇧🇷

Mais informações

Site Oficial Ubuntu:

<http://www.ubuntu.com>

Site Comunidade Ubuntu-br:

<http://www.ubuntu-br.org>

Link para reportagem sobre o significado da palavra Ubuntu:

<http://miud.in/6xL>

Site Distrowatch:

<http://distrowatch.com>



ANDRE NOEL é bacharel em Ciência da Computação/UEM, desenvolvedor web, usuário e entusiasta do Ubuntu.

Venha para o maior evento de software livre do Brasil

21 a 24
DE JULHO DE 2010
CENTRO DE EVENTOS DA PUCRS
PORTO ALEGRE-RS - BRASIL



fisl11
11º Fórum Internacional
Software Livre
A tecnologia que liberta

Faça sua inscrição pelo site
www.fisl.org.br

caravanas hacking
open source usuário palestras
acessibilidade lic
framework BSD comuni
compartilhamento banda l
liberdade lic
freedom privacidade wiki
negócios creative commons
encontros comunitários
mesh grupo de usuários inclusã
free software software desk



Use Software Livre, não use Software Pirata

Por Alexandre A. Borba

Pirataria é o assunto do momento. E a desculpa mais comum que ouvimos é que ela acontece por causa dos altos preços das licenças. Dizem até que sem a pirataria as pequenas empresas deixariam de existir, pois não conseguiriam arcar com essas despesas. Com essa desculpa muitas pessoas/empresas pirateiam, principalmente, sistemas operacionais, suítes de escritório e aplicativos de edição audiovisual.

Essa desculpa já está furada faz tempo. Hoje as comunidades de software livre estão cada vez mais organizadas, e muitos dos projetos desenvolvi-

dos tem grandes empresas como mantenedoras. Para ilustrar isso juntarei neste artigo vários programas para uso em pequenas, médias e até mesmo grandes empresas. Todos eles são gratuitos e de código aberto, e dispensam definitivamente o uso de softwares piratas.

Primeiro cenário - empresa adquire máquinas novas e com sistema operacional Windows já licenciado

Numa pequena empresa precisaremos basicamente de uma suíte de escritório. Isso é facilmente solucionado insta-

lando o BrOffice.org para Windows - uma suíte completa que possui todos os aplicativos para um escritório, desde editor de textos até editor de apresentações.

Uma vantagem muito grande da BrOffice.org com relação às outras é que, além de ser gratuito e de código aberto, possui suporte a todas as extensões de documentos de texto nativamente desde .odt até .pptx. Não será preciso instalar nada adicional para que ela suporte arquivos do MS-Office 2007, por exemplo.

Outro programa também essencial para o funcionamento de qualquer empresa é um bom cliente de e-mails. Também conseguimos resolver isso facilmente instalando o Mozilla Thunderbird para Windows, um ótimo cliente de e-mails com suporte a vários complementos para customizar o seu uso, inclusive a aparência.

Outra opção é usar os serviços disponíveis na "nuvem". Os aplicativos do Google Docs podem substituir a suíte de escritório e o Gmail substitui o cliente de e-mail. A vantagem do uso dessas ferramentas na "nuvem" é que você tira o peso do processamento dessas informações

da sua máquina, deixando ela livre para outras funções e tornando o compartilhamento de documentos entre sua equipe de trabalho mais fácil, visto que todos os seus documentos estarão acessíveis de qualquer lugar onde se tenha uma conexão

“ As empresas devem ficar atentas ao fato de que os sistemas operacionais de máquinas usadas sempre ficarão em nome dos seus primeiros proprietários. O S.O. é pessoal e intransferível. O computador será seu, mas o sistema utilizado será considerado ilegal...”

Alexandre A. Borba

ção com a grande rede. A desvantagem disto é que se você por acaso fique sem conexão, todos os seus documentos ficam automaticamente inacessíveis.

Segundo cenário - empresa adquire máquinas usadas para começar suas atividades

As empresas devem ficar atentas ao fato de que os sistemas operacionais de máquinas usadas sempre ficarão em nome dos seus primeiros proprietários. O S.O é pessoal e intransferível. O computador será seu, mas o sistema utilizado será considerado ilegal. Uma solução fácil pra isso é a instalação de um sistema opensource. O Ubuntu oferece um suporte muito bom, é de fácil uso, e vem com todos os seus aplicativos nativos.

Para suite de escritório vem o OpenOffice.org, que é um programa que serviu de base para o BrOffice.org que citamos acima. Ele vem também com leitor de pdf's padrão chamado Evince, cliente de e-mail chamado Evolution (mas ele também possui uma instalação em seu repositório para o Mozilla Thunderbird), navegador de internet padrão Mozilla Firefox, dentre outros vários programas já nativos.

Desta forma fica fácil perceber o quão fácil é montar uma pequena empresa/escritório sem precisar piratear nenhum tipo de aplicativo.

Terceiro cenário - empresa precisa montar uma rede com um pequeno servidor

Sabemos que uma licença de um sistema operacional Windows para servidores não é das mais baratas. E no quesito "empresa pequena começando sem muita grana" os S.O.'s para servidores da Red Hat também ficam um pouco caros. O que fazer então?


Uma das opções é a distribuição Debian, muito usada para servidores (na verdade ela é voltada para servidores, porém alguns mais frenéticos também

gostam de usá-la em desktops. Nada contra!). É uma distribuição muito estável com um ciclo de vida bacana.

A outra opção que temos e que eu particularmente gosto muito é o CentOS, que seria uma espécie de versão community do Red Hat. É uma distro muito estável e fácil de configurar, não devendo em nada para o Debian. Na verdade, quando se pergunta: Debian ou CentOS? A resposta vai ficar a cargo do gosto do sysadmin ou do dono da empresa, pois ambas são excelentes distribuições.

As duas opções são de fácil configuração e manutenção, que requerem mão de obra um pouco mais especializada, o que não deixa de ser bom para sua empresa, já que seus dados ficarão neste servidor.

Essas são algumas das possibilidades de como se utilizar softwares opensource ou gratuitos no lugar de softwares piratas. Fazendo isso, além de ajudar a diminuir a pirataria você também trabalha dentro da lei.

* Este artigo teve a contribuição de Larissa Ventrorm 

“ A outra opção que temos e que eu particularmente gosto muito é o CentOS, que seria uma espécie de versão community do Red Hat. É uma distro muito estável e fácil de configurar, não devendo em nada para o Debian. Na verdade, quando se pergunta: Debian ou CentOS? A resposta vai ficar a cargo do gosto do sysadmin ou dono da empresa... ”

Alexandre A. Borba



ALEXANDRE A. BORBA é desenvolvedor de Sistemas Web em PHP, Eestudante de Ciência da Computação e grande entusiasta e defensor do Software Livre. Participa da comunidade TUX-ES e ainda contribui na gestão das mídias sociais da Revista Espírito Livre.

As origens do Software Livre

Por Wilkens Lenon



Alxa.ru

Meus caros leitores/as vou logo avisando: este é um texto um pouquinho longo, mas que vale a pena ler até o fim. Perdoem seu colunista pela falta de modéstia, mas não se preocupem, no final vocês vão gostar. Boa leitura!

Vamos lá? Na última coluna fiz uma introdução a esse assunto que considero extremamente importante para uma melhor compreensão da sociedade contemporânea. Afinal, vivemos em um novo modelo de sociedade cujo principal ativo é o conhecimento.

Na Era da Informação o conhecimento é moeda, talvez mais do que isso [conhecimento é riqueza. É justamente por isso que o Software Livre é importante! Porque é o paradigma da liberdade de acesso aos saberes, da produção em rede através do compartilhamento das ideias.

Existe muita gente contra a prática colaborativa, mas geralmente são pessoas e instituições que se beneficiam do modelo do código fonte fechado. Modelo esse que, por enquanto,

domina o mercado de software, e por tabela, do conhecimento/produção cultural, numa parceria nefasta com a indústria do entretenimento. Interessante que lá atrás, na origem da moderna informática, todo mundo se beneficiava das práticas colaborativas com o intuito de dominar as tecnologias emergentes.

Só lembrando que CÓDIGO FONTE são as instruções escritas pelo programador do computador e que são compreensíveis a toda e qualquer pessoa que saiba ler na linguagem de programação em que o software foi escrito/desenvolvido. Nada demais para quem se dedica ao assunto. Um detalhe importante: com o software livre qualquer pessoa interessada pode ter acesso a esse conhecimento. O código fonte fechado torna essa possibilidade simplesmente impossível. Quando o código é fechado só a máquina entende tais instruções, porque o que existe, nesta fase da programação, é apenas um conjunto de informações binárias ininteligíveis ao ser humano. Só compreensíveis pelo computador.

Bem, continuando nossa história...O período de 1950 a 1960 foi muito produtivo em termos de criação de tecnologias digitais. Havia troca de códigos fontes, sem restrições, entre empresas como a IBM, os laboratórios Bells, o MIT e várias universidades (AGUIAR et. al., 2009). Algumas grandes empresas da área, nanicas na época, se beneficiaram da colaboratividade dos hackers.

Interessante que alguns caras pálidas que hoje tem seus bilhões investidos em Wall Street, como fruto do atual modelo proprietário (fechado) de software, criticavam as indústrias de hardware (a parte física do computador) porque não haviam aberto os projetos das máquinas que até então estavam sendo produzidas como arquiteturas fechadas. Queriam a abertura das arquiteturas das máquinas para colocar em prática o que temos hoje, um modelo de código fechado de software que beneficia apenas meia centena

de multinacionais do mercado de tecnologias digitais.

A experiência mais interessante nas origens do Software Livre foi realizada dentro da academia (universidades e institutos de pesquisa). O Sistema Operacional UNIX que, inicialmente, tinha seu código fonte aberto foi criado por Ken Thompson e Dennis MacAlistair Ritchie, ambos funcionários do Centro de Investigação de Ciências Computacionais dos laboratórios Bell em 1969. Naquela época estudantes, professores e pesquisadores faziam esforços para melhorar o conhecimento tecnológico e o UNIX era um protótipo para vários outros projetos existentes. O Berkley Software Distribution (FreeBSD), que é um sistema operacional livre extremamente robusto, é resultado de um desses projetos realizado na universidade de Berkley, California - USA.

Em 1979 a AT&T fechou o código do UNIX anunciando ao mundo que a partir daquele momento o conhecimento iria sofrer as limitações do modelo proprietário de desenvolvimento de software. E foi isso o que aconteceu. Todavia, não sem uma resposta contundente da comunidade hacker da época.

A liberdade de ser executado para qualquer fim.

Não importa onde e nem como.

O importante é que seu usuário poderá utilizá-lo onde, como e quando desejar.

Em 1983 Richard Metthew Stallmam, um jovem cientista do MIT, se rebela contra essa nova situação e, junto com outros hackers, pública o manifesto GNU. Buscando o retorno do modelo anterior ele cria a Free Software Foundation (FSF) [a Fundação do Software Livre a partir da qual lançou, no mesmo período, os fundamentos conceituais do Software Livre.

Mas, o que é Software Livre de acordo com a FSF? Respondendo: é qualquer software que possua, simultaneamente, as quatro liberdades:



Primeira: A liberdade de ser executado para qualquer fim. Não importa onde e nem como. O importante que seu usuário poderá utilizá-lo onde, como e quando desejar.

Segunda: A liberdade para qualquer pessoa estudar como o programa funciona, poder adaptá-lo para as suas necessidades. Para que isso seja possível é preciso ter acesso ao código fonte.

Terceira: A liberdade de poder distribuir as cópias do software de modo que possa ajudar ao seu próximo. Isso não impede o/a usuário/a de empacotar um Software Livre de forma personalizada e vendê-lo. Não é uma questão de preço, mas de liberdade para usar, estudar, conhecer, aperfeiçoar e distribuir/redistribuir como desejar.

Quarta: A liberdade de modificar o programa e liberar estas modificações de modo que toda a comunidade se beneficie. Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.

Pode usar o Linux sem medo nenhum porque o sistema é bom, bonito e barato.

Richard Stallman foi um marco na história do conhecimento porque inventou o conceito jurídico de conhecimento compartilhado. E como fez isso? Criando o COPYLEFT - o direito de executar, copiar, estudar e distribuir/redistribuir as cópias aperfeiçoadas dos projetos de softwaresd

Copyleft é isso mesmo [direito de compartilhar conhecimento na forma de programa de computador! Esse instituto jurídico ficou estabelecido através das LICENÇAS LIVRES que definem as regras para a utilização dos softwares livres pelos usuários/as. Para isso, foi lançada, na mesma época, pela Free Software Foundation, a GPL [General Public Licence (a Licença Pública Geral). A GPL tornou-se a garantia legal de que um software livre, uma vez livre (licenciado sob GPL), seria livre para sempre. Humm, mas, isso queria dizer o que exatamente? Seguinte:

A partir de então todo software licenciado nos termos da GPL e também todo software derivado ou aproveitando qualquer pedaço de um código sob GPL não poderia mais ter o seu código fechado. Foi a forma como Stallman e seus parceiros imaginaram preservar a

abertura do conhecimento através dos Softwares Livres. Depois da GPL apareceram muitas outras licenças para uso de quem quisesse tornar um software livre (da lei do copyright).

Veja que, novamente, é uma questão de liberdade. Quando eu invento alguma coisa, seja lá o que for, eu não tenho o direito de compartilhar nada porque o copyright, da forma como está definido, impede-me de fazê-lo. O copyleft, por outro lado, me liberta das imposições da lei do copyright. O Copyleft me permite fazer o que quiser com o meu software, menos fechar o código.

Dessa maneira, todo autor/desenvolvedor de software que desejar tornar seu código aberto (livre) pode licenciá-lo sob GPL, ou sob algumas das outras licenças livres existentes como a Creative Commons, a LGPL, ou outra licença do gênero, que garanta a liberdade e os direitos do autor e também dos usuários/as.

Em 1987 aconteceu um fato interessante. Um desenvolvedor chamado Andrew Tanenbaum lançou um UnixLike (um sistema derivado do UNIX) e o batizou com o nome de MINIX. O código fonte do Minix que rodava em PCs da IBM, Mac da Apple, amiga e Atari da ST era aberto. Isso possibilitou que muitos estudantes tivessem acesso ao código do Minix. Não deu outra! Linus Torvalds que, na época, estudava ciência da computação na universidade de Helsinki, Finlândia, utilizou o MINIX para criar um sistema que pudesse conectar o seu computador com os servidores da universidade. Ele conseguiu.

Diz a lenda (rsrsrs) que "após seis meses de confinamento em seu quarto", elaborando seu projeto de conclusão de curso, conseguiu desenvolver um kernel de sistema operacional. Kernel é um conjunto de instruções (linhas de programação) que forma o coração do sistema. Linus pegou o resultado desse trabalho inicial e fez algo que mudou a história do conhecimento para sempre. Ele compartilhou o que havia criado com a comunidade de hackers através

das redes BBS e USENETS (os "fóruns" de discussão da época). Como retorno, pouco tempo depois, obteve contribuições de hackers do mundo todo com um nível de aperfeiçoamento surpreendente em cima do projeto que iniciara. Em 1991, Torvalds tinha em mãos um sistema operacional (SO), digo um kernel de invejável robustez que seria difícil alguém sozinho ou um pequeno grupo ter desenvolvido em tão pouco tempo.

Dos contatos que Linus Torvalds fez certamente o mais importante foi o realizado com o Stallman. Nosso hacker do MIT, junto com os parceiros da FSF já havia desenvolvido uma gama de aplicativos para o projeto GNU, mas ainda faltava o kernel...o resto da história é fácil de deduzir. O kernel chegou e completou um dos mais complexos e robustos sistemas operacionais conhecidos atualmente, o GNU/Linux.

O GNU/Linux, como ficou conhecida a união dos projetos de Stallman e Linus Torvalds, possui uma comunidade de mais ou menos 150000 colaboradores espalhados por todo o mundo. É uma comunidade extremamente organizada, produtiva e disciplinada. São comunidades como essa que estão transformando o nosso mundo através das práticas colaborativas em rede.

Daquela época pra cá, os projetos de software livre se multiplicaram aos milhares. Só no www.sourceforge.net são mais de 140000 projetos de softwares livres registrados. Algo realmente surpreendente em termos de inventividade, pesquisa e desenvolvimento. Por isso, é importante lembrar que quando usamos um software livre "de graça" devemos tudo a boa vontade/DÁDIVA desses "loucos" hackers que colocam seu talento a disposição da sociedade na rede.

O melhor e mais robusto servidor web do planeta é o Apache. É um software Livre que ganhou tal fama por conta da sua comunidade de colaboradores que trocam conhecimento em torno do seu desenvolvimento. Toda vez que




você acessa um site é muito provável que seja o apache o servidor web a lhe disponibilizar a página que aparece na tela do seu computador. Lembre-se disso enquanto estiver lendo esta Coluna :).

O google possui a base das suas aplicações desenvolvidas em cima de software livre. No celular, no PDA, no palmtop, no smartphone, no foguete da Nasa, na maioria dos supercomputadores existentes, no laboratório científico da faculdade, enfim, numa infinidade de equipamentos tem software livre rodando. Sobretudo, no funcionamento da Internet existem os protocolos, os padrões e os formatos baseados em software livre. Sem os protocolos de comunicação como o TCP/IP (que é livre) não haveria Internet. Não nos moldes abertos como a Internet é hoje, apesar dos ataques às liberdades na rede.

Cada dia mais o software livre está presente em nosso cotidiano. A resistência é grande por conta da colonização tecnológica que sofremos por mais de duas décadas e

meia em nosso país. Mas, isso está mudando. É uma questão de tempo. Nada vai parar a onda do compartilhamento.

Nesse looonnngo texto eu quis contextualizá-lo/la em relação às origens históricas do Software Livre. Isso é importante para que saibamos fazer a correta leitura dessa sociedade do conhecimento na qual todos estamos inseridos. E como sempre digo que não tenha medo de ser feliz. Pode usar o Linux sem medo nenhum porque o sistema é bom, bonito e barato. Algumas vezes sai de graça e não é pirata como o seu windows de casa. Acertei? Tudo bem. Então, conheça as opções e experimente. Eu indico o Ubuntu para quem deseja experimentar! Aprenda e mude para uma tecnologia que trás em seu bojo as ideias e a prática da liberdade.

Na próxima coluna falarei sobre as distribuições (os sabores) do GNU/Linux mais conhecidos. Tem sabores para todos os gostos. Pagos. De graça. De graça e pago. O mais importante é que você pode escolher e até rejeitar se quiser. No mundo do Software Livre sempre tem uma opção do seu agrado. Até a próxima! 



WILKENS LENON

É funcionário do Ministério Público na área de TI. Licenciado em computação pela Universidade Estadual da Paraíba. Usuário e ativista do Software Livre tendo atuado como Conferencista e Oficineiro no ENSOL, FLISOL, Freedom

Day, etc. É líder da iniciação de Inclusão Sócio-Digital Projeto Edux. www.projetoedux.net

REFERÊNCIAS

Esse link é de um dos melhores livros que li sobre o assunto [agora, compartilho com vocês: Aguiar, Vicente Macedo de et. al. Software Livre, Cultura Hacker e Ecossistema da Colaboração. Ed. Momento. São Paulo. 2009. in <http://softwarelivre.org/livro>
Sobre a Cultura hacker in: <http://www.novae.inf.br/site/modules.php?name=Conteudo&pid=951>

Site da Free Software Foundation: sobre a definição d Software Livre <http://www.fsf.org/licensing/essays/free-sw.html>

Para entender o que a Internet tem a ver com tudo o que venho falando na coluna: Silveira, Sérgio Amadeu. et. al. DIVERSIDADE DIGITAL E CULTURA. 2007. em <http://www.cultura.gov.br/site/2007/06/20/diversidade-digital-e-cultura-por-sergio-amadeu-e-associados/>

Sobre as licenças de software livre: http://pt.wikipedia.org/wiki/Licen%C3%A7a_de_software_livre

Sobre a GPL: http://pt.wikipedia.org/wiki/Licen%C3%A7a_P%C3%BAblica_GNU





Como atuar num grupo de usuários?

Por Flávia Suares e Hailton David Lemos

Stephanie Hofschlaeger - sxc.hu

Para iniciarmos este assunto precisamos saber o que é grupo de usuários. Um Grupo de Usuários é um grupo de pessoas que compartilham um interesse comum por um determinado assunto a fim de trocar ideias e informações.

Um grupo geralmente tem uma lista de discussão ou um fórum para realizarem as discussões. Discussão é todo questionamento, dúvidas ou notícias postadas pelos membros. Alguns grupos possuem líderes, outros não. Chamamos de comunidade todo o grupo de usuários.

Alguns grupos realizam eventos, encontros, outros ficam apenas nas discussões virtuais. A estrutura de um grupo é formada por líderes e membros. O criador da lista é chamado moderador.

Existem grupos de diversos assuntos, que podem variar de tecnologias simples a avançadas, livres ou proprietárias ou ainda uma junção dessas vertentes. Fazendo parte de um grupo

de usuários, podemos trocar conhecimentos, experiências e/ou informações com profissionais que atuam no mercado, além de acadêmicos. É um processo de simbiose, "um ajuda ao outro". Você posta uma dúvida sobre um assunto e alguém te responde. Outra coisa legal é ficar por dentro de eventos e novidades.

Atuar numa comunidade, ou estar engajado num grupo vai muito além de responder uma pergunta na lista ou ficar apenas como "abelhudo", lendo as mensagens postadas. Estar engajado é dedicar um período do seu dia, horas do seu tempo para fazer um trabalho voluntário, é acreditar, abraçar e seguir em frente no projeto.

Fazer parte de um trabalho assim ajuda a desenvolver o lado humano, o instinto humano colaborativo. Além disso, com o tempo, você cria laços de amizade. Aprende a desenvolver as relações interpessoais, aprende a lidar com pessoas em diferentes situações e a trabalhar em equipe.

Você pode divulgar seu(s) trabalho(s) na comunidade, e novas oportunidades de trabalho ou freelance podem chegar até você, uma vez que você também está criando uma rede de relacionamentos, fazendo networking.

Com o tempo, todos passam a conhecer seu trabalho na comunidade, e o reconhecimento será fruto de todo seu esforço. Outro fator importante é você ver seu projeto no futuro ser reconhecido e você ver que fez parte dele, ou ajudou a crescer.

Mas como ajudar ou participar disso tudo?

Manifeste-se na lista, responda às discussões (tente ajudar), tente interagir com os líderes do grupo. Prontifique-se como voluntário. Por exemplo, você pode ajudar o grupo na criação de sites, programas, eventos, palestras, artigos e até mesmo na gestão. Sempre há um lugar para você se encaixar.

É importante que os grupos realizem eventos e criem oportunidades para a comunidade interagir. A comunidade precisa e espera isso, não

apenas dos líderes, mas também de você.

Os líderes, no seu papel, ocupam uma posição de linha de frente. Quando se ocupa uma posição desta, a comunidade espera muito deles.

Um grupo se fortalece quando se tem líderes empenhados e uma comunidade interessada. Pense nisso! Contribua com o crescimento do seu grupo, você pode muito mais do que você pensa! Interaja e que tal começar isso hoje? 🙌

Para mais informações:

Artigo na Wikipedia sobre Lista de Discussão

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Lista de discussão](http://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_discussão)

Artigo na Wikipedia sobre Networking

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Networking>



FLÁVIA SUARES (flaviasuares@hotmail.com) é Jug Leader do Gojava - www.gojava.org, desde 2008.



HAILTON DAVID LEMOS (hailton@terra.com.br) Bacharel em Administração de Empresas, Tecnólogo em Internet e Redes, Especialista em: Tecnologia da Informação, Planejamento e Gestão Estratégica, Matemática e Estatística. Trabalha com desenvolvimento de Sistema há mais de 20 anos, atualmente desenvolve sistemas especialistas voltados à planejamento estratégico, tomada de decisão e normas ISO utilizando plataforma Java e tecnologia Perl, VBA, OWC, é membro do GOJAVA (www.gojava.org).

Desmistificando a Computação Gráfica Livre

Por Milla Magri

Comecei minha jornada fascinante pela computação gráfica logo depois de conhecer meu companheiro RazGriz. Com isso comecei a comparecer com maior assiduidade aos eventos de computação gráfica e de Software Livre. Já conhecia o SL desde 2006 e realizei alguns eventos no DF. Dessas idas e vindas e depois de várias conversas com amigos percebi uma coisa muito nítida. Não ouvia muito se falar sobre a História da Computação Gráfica e das suas ilhas. Daí então surgiu meu interesse particular em começar a pesquisar sobre esse tema. Comecei a buscar na internet e através dos amigos algumas informações relevantes para compartilhamento.

Mas antes de irmos a fundo é necessário deixar a nomenclatura *computação gráfica vs. design gráfico* de lado. Sabendo que há uma certa rixa entre esses dois pólos profissionais por defenderem opiniões diferentes, porém um não sobrevive sem o outro.

Assim sendo, esse artigo será de extrema relevância para quem quer conhecer e para os leigos que estão iniciando seu aprendizado neste segmento.

Entendendo os Dois Mundos

Computação gráfica

Denomina-se Computação Gráfica a geração de imagens digitais, volumétricas em geral, ou a recriação daquilo que vemos (mundo real). É utilizada por diversos segmentos, inicialmente pela própria informática para a criação de interface de software, sistemas operacionais, sites, animação e jogos e também em artes, arquitetura, cinema, engenharia, geoprocessamento, medicina, design visual e etc.

Alguns conceitos relevantes da computação gráfica são:

- Imagem: imagem comum desenho ou fotografia.
- Pixel: são pontos de cor que formam uma imagem. To-

do o formato de vídeo que vemos hoje em monitores, televisores, celulares, cinema são formados por pixels.

- Gráfico: representações visuais em uma superfície e , pode ser bidimensionais ou tridimensionais.
- Renderização: gerar uma imagem a partir de modelos em um mundo tridimensional.

Alguns softwares de computação gráfica livre: Inkscape (desenhos vetoriais), GIMP (editor de Imagem), Ocad (CAD), Cinelerra (edição de vídeo), Blender (modeladores 3D).

Design Gráfico

Resumidamente é a forma de se passar um conceito, uma ideia sobre algo de maneira impressa ou digital. Atuando nos seguintes segmentos: identidade corporativa, design de embalagens, design editorial, sinalização, tipografia. Na verdade o profissional de design gráfico é uma mente criativa que visa utilizá-la para a comunicação visual.

O design gráfico começou na pré-história com as pinturas nas cavernas, como as de Lascaux e se estende através do tempo até as luzes de Ginza. Desde o início o homem tinha necessidade de se expressar, de transmitir suas ideias.

Design Industrial

Piet Mondrian é considerado o pai do design gráfico. Os seus grids são usados até hoje em anúncios, impressos e diagramações da web. Em 1849, Henry Cole se tornou um dos maiores educadores de design no Reino Unido. Os livros mais importantes são de William Morris. Ele foi um dos pioneiros na separação de design de produção e de arte. Seu legado indiretamente foi responsável pelo desenvolvimento do design gráfico no século XX.

Design do Século XX

- Walter Gropius: Fundador da primeira escola de design do mundo : a Bauhaus.
- Hebert Bayer, Laszlo Moholy, Nagy e El Lissitzky são os pais do design gráfico moderno.

Design do Século XXI

Ouve uma queda de grande impacto. Os grandes revolucionários da época não conseguiram servir de inspiração



Interface do GIMP

para muitos e assim se perdeu muito da visão contemporânea do design gráfico. Tanto que hoje a falta de capacitação para geração de bons profissionais é um grande desafio a ser enfrentado pelo segmento.

Softwares Livres e a Computação Gráfica Livre

Claro que teria inúmeros software aos quais poderia falar, mas como tema central da minha pesquisa optei pelos 3 que estão envolvidos diretamente com o meu trabalho.

GIMP

Criado em 1995 por Spencer Kimball e Pette Mattis, foi feito como projeto de faculdade, hoje é mantido por um grupo de voluntários e licenciado pelo GNU-GPL.

Foi criado inicialmente como projeto de faculdade mas hoje é usado como uma boa solução para quem não quer utilizar o Adobe Photoshop. Ainda é pouco utilizado por gráficas e agências, muito pela falta de conhecimento e cultura.

Foi um dos pioneiros em software livre voltados para usuários finais, abrindo precedente para outros projetos como GNOME, KDE e Mozilla.

É utilizado para criar ou manipular imagens e fotografias, composição de imagens, alterar decores, fazer pequenos ajustes e converter arquivos de diferentes formatos, dentre outras utilidades.

Algumas desinformações em relação ao GIMP

Incompatibilidade com modo CMYK: para solucionar is-

so foi criado um Plugin (Separate) que converte o Modo RGB para CMYK. Hoje as gráficas mais modernas (Bureau de impressão, Gráficas de grandes formatos e etc) já estão equipadas com impressoras capazes de executar a conversão sem que seja necessário alguma intervenção. Para a impressão digital, a conversão, desde os seus primórdios era desnecessária.

Pantone: na realidade é uma empresa que produziu um sistema de cores baseado em cartões. Este só funciona com o modo CMYK. Para a utilização da escala Pantone é necessário que seja comprada independente de se usar software livre ou proprietário.

Incompatibilidade com outros sistemas operacionais livres ou proprietários: o GIMP funciona sem nenhum problema de desempenho em todas as plataformas conhecidas : Mac Os X, Windows (a partir do XP).

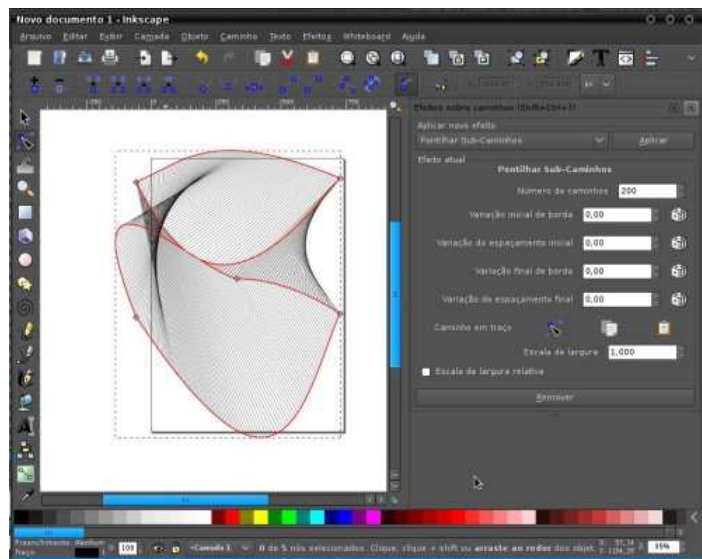
Do nome: Inicialmente a sigla significava: General Image Manipulation Program, foi mudada em 1997 para GNU Image Manipulation Program, integrante oficial do Projeto GNU.

O GIMP e seu ecossistema

Hoje possuímos uma gama enorme de informações e tutorias disponíveis na internet. O Portal O GIMP (<http://www.ogimp.com.br>) é o portal brasileiro do software que visa difundir os trabalhos e conhecimentos de GIMP no Brasil. Outros links interessantes: El Diablo Criativo (<http://razgrizbox.wordpress.com>), GIMPLAB (<http://gimplab.wordpress.com>), fórum mais movimentado do Brasil sobre o GIMP (www.gimp.com.br) e o meu blog Casal GIMP voltado para os iniciantes na utilização do software (<http://casalgimp.wordpress.com>).

Principais colaboradores nacionais

- **Guilherme RazGriz:** Atual mantenedor do portal O GIMP e do Blog El diablo Criativo. Vem dando sua contribuição através do artigos que escreve e participando de eventos de Software Livre.
- **João Bueno:** contribui para a tradução do programa já há vários anos ,atua também como palestrante de eventos difundindo a usabilidade do software. É o único brasileiro que atua como desenvolvedor .
- **Anderson Prado:** fundador do portal O GIMP
- **Mozart Couto:** Mestre, ilustrador brasileiro que utiliza o GIMP para pintar quadrinhos.



Interface do Inkscape

Inkscape

O Inkscape é um Fork do Sodipodi, criado no final de 2003 por quatro desenvolvedores do próprio Sodipodi: Bryce Harrington, MenTaLguY, Natan Hurst e Ted Gould. É utilizado como software de editoração de imagens e de documentos vetoriais (imagens interligadas por pontos). É um software relativamente novo, tem uma equipe de desenvolvedores muito rápidos, o que garante extrema competitividade com os software proprietários que dominam o mercado.

A missão era criar uma ferramenta de desenho que implementasse completamente o formato SVG, que fosse escrita em C++, com uma nova interface, mais amigável e de código aberto, usando um processo de desenvolvimento orientado à comunidade.

Significado do nome Inkscape

É a junção das palavras em inglês : "ink" e "scape".

Ink: que significa tinta, é um tipo de substância comum quando se fala em desenho. É usada quando o trabalho está pronto para ser permanentemente fixado no papel. Daí vem a ideia de que o inkscape está pronto para o trabalho em produção.

Scape: é uma visualização de um grande número de ob-



Wilber (o cachorro) foi criado em 1997 por Tuomas Kuosmanen, conhecido como tigert, já teve várias edições aparecendo com pincel na boca, chapéu e etc. É o mascote oficial do programa.

jetos, tais como uma paisagem (em inglês: landscape) ou o mar (em inglês: oceanscape). Isto alude à natureza orientada a objetos das imagens em vetor.

Raio X

O Inkscape Brasil (www.inkscapebrasil.org) é a comunidade brasileira do software, liderada pelos desenvolvedores brasileiros do programa Aurium e Felipe Sanches (Juca). Comunidade essa considerada bastante ativa e atuante nos eventos de software livre, geralmente focadas nas áreas de cultura digital.

O núcleo de desenvolvimento do Inkscape é bastante democrático, pois qualquer desenvolvedor interessado que tiver 2 patches aceitos passa a integrar o time de desenvolvedores do programa.

Blender

Foi desenvolvido para modelagem, animação, texturização, composição, renderização, edição de vídeo e criação de aplicações interativas em 3D, como jogos, apresentações, etc.

É utilizado na arquitetura, design gráfico, engenharia, animação. É um programa multiplataforma, ou seja, compatível com diversos sistemas operacionais.

História

Originalmente o programa foi desenvolvido pelo estúdio holandês NeoGeo e "Not a number technologies", empresa fundada em 1998 por Ton Roosendall, produtor do curta-metragem Big Buck Bunny.

O Blender foi inicialmente distribuído como produto proprietário com uma versão gratuita, mas em 2002 a NaN falhou. Atualmente é desenvolvido pela Blender Foundation e mantido por doações e venda de materiais relativos a ele.

Na época os desenvolvedores concordaram em liberar o código pelo valor de 100.000 euros. E no mesmo ano o código foi liberado. Hoje está disponível sob a GNU/GPL.

Uma curiosidade: o Blender é usado pela Peugeot para seu concurso de Design de carros, o Peugeot Design Contest.

É possível também criar GIFs animados utilizando o Blender em conjunto com o GIMP. Construindo a anima-



Big Buck Bunny, personagem principal da primeira animação livre

ção no Blender e juntando a sequência no GIMP, da mesma forma pode ser usado o mesmo processo para imagens as quais o Blender não suporte.


Diversos filmes e animações utilizaram o Blender como por exemplo: Elephants Dream, Homem-aranha 2, Shrek, A Era do Gelo e Toy Story 3.

O Blender no Brasil

Hoje existe no Brasil a Comunidade Blender Brasil (www.blenderbrasil.com.br) entidade sem fins lucrativos que visa difundir o Blender no país. Dos

sites relacionados podem se destacar na minha opinião: <http://www.procedural.com.br>, Cícero Moraes, pra mim um dos melhores profissionais de Blender do Brasil (<http://www.ciceromoraes.com.br>) e também de um grande amigo Érick Góes (<http://erickgoes.blogspot.com>).

Finalizando, poderíamos até escrever um livro sobre a computação gráfica livre e suas inúmeras facetas. Mas fico por aqui incentivando a todos os interessados a continuarem buscando informação sobre esse caminho fascinante que descobri.

Só um adendo referente ao mercado de trabalho, seja para profissionais de computação gráfica ou para designer: existe um número bem seleto de bons profissionais e uma demanda suprimida pelo mercado. Para quem deseja aí está uma bela carreira. 



MILLA MAGGRI é coordenadora do Cria Livre (www.crialivre.com.br) e instrutora, primeira escola de computação gráfica do Brasil. Contribui com o Software livre desde de 2006 quando participou da organização do FSL-DF, analista de marketing tornou-se SysAdmin por curiosidade. Hoje colabora com o Portal O GIMP, possui algumas publicações em sites importantes de SL e ainda mantém o blog: Casal GIMP voltado para o ensino de novos aprendizes.

CRIANDO PAPEL TIMBRADO NO BrOffice.org

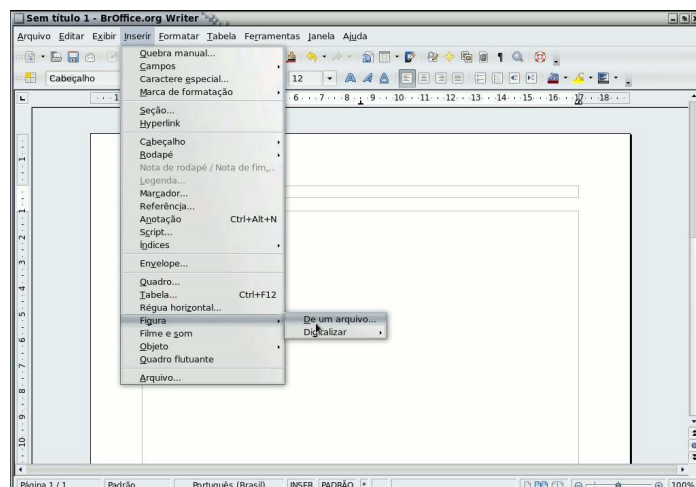
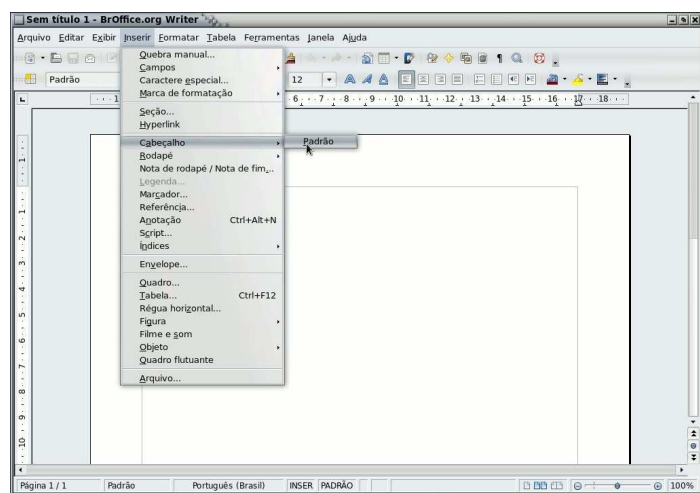
www.broffice.org

Por Klaibson Ribeiro

Esse é meu primeiro artigo aqui na Revista Espírito Livre. Ano passado trabalhei na revista ajudando na seção de parceria, trocando banners com diversos sites/blogs.

Agora ensinarei como criar um papel timbrado no BrOffice.Org. Papel timbrado, para que não sabe, é aquele papel que vem com a logotipo da empresa e os dados como localização, site e telefone.

Primeiro, precisamos criar um cabeçalho, para inserir o nome da empresa e logotipo. Para isso, vamos no menu **Inserir > Cabeçalho > Padrão**.

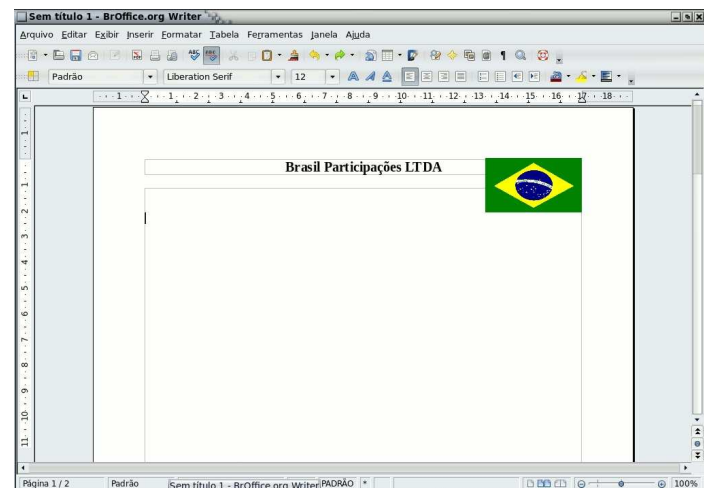


empresa, colocar em Negrito, Sublinhar, mas nada muito fantasioso, pois tem que ser algo profissional.

Depois vamos colocar a logotipo dentro do cabeçalho.

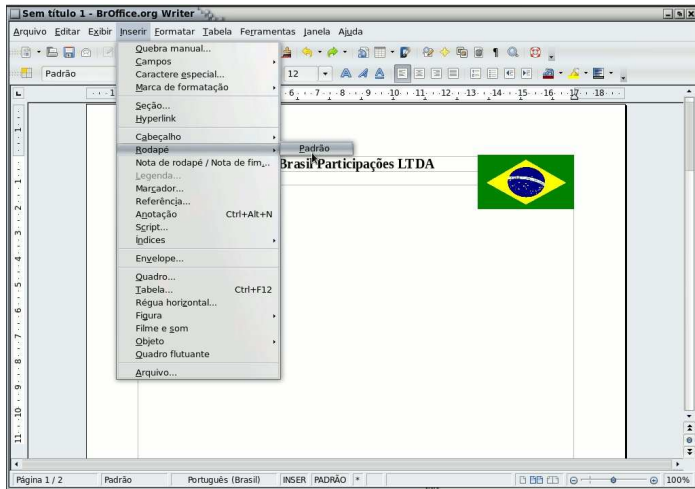
Agora com o cabeçalho criado, vamos digitar o nome da empresa e inserir a logotipo. O nome da empresa usei "Brasil Participações LTDA", nome fictício. Para inserir logotipo, clique em **Inserir > Figura > De um arquivo**.

Neste caso, usarei a bandeira do Brasil para exemplificar. Selecione o arquivo na sua pasta de imagens.

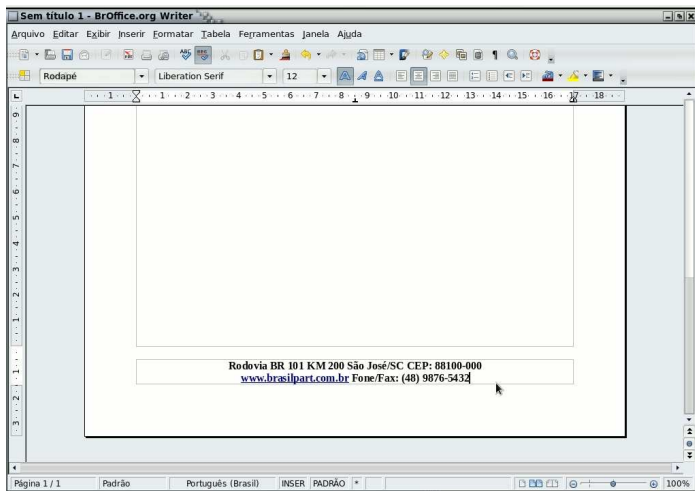


Vai ficar dessa forma. Você pode centralizar o nome da

Depois disso, vamos criar o Rodapé. Para isso, vamos clicar no menu **Inserir > Rodapé > Padrão**. No rodapé vamos colocar os outros dados da empresa como email, telefone e site.



Vamos digitar o endereço, email, site, telefone, fax e outros dados.

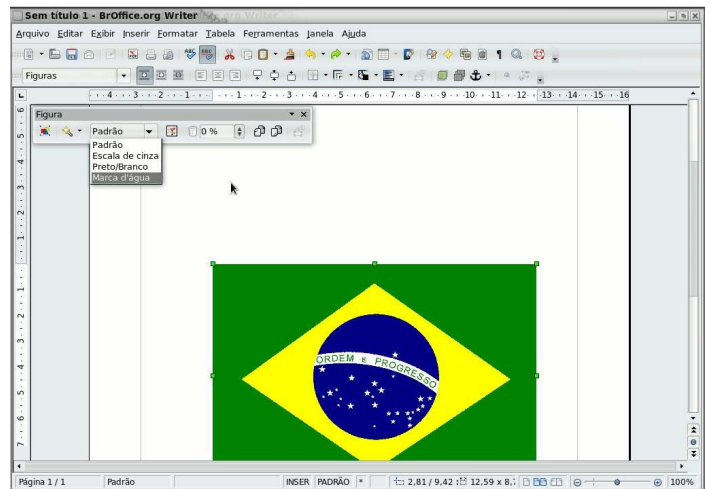


Todo papel timbrado que se preze, tem que ter marca d'água, ou seja, a logotipo de forma transparente ao fundo, sem atrapalhar o que for digitado. Para realizar este procedimento, insira uma figura como foi feito anteriormente.

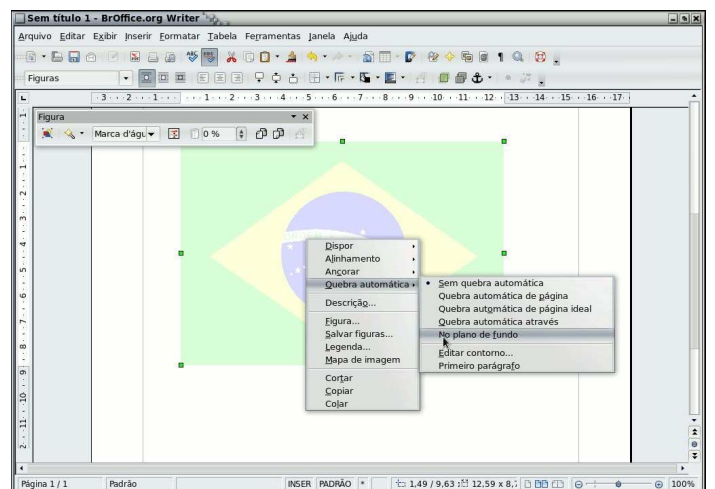
Em seguida, clique sobre a imagem. Habilitará a caixa de diálogo figura. Clique em Padrão e depois em Marca D'água.

A logotipo ficou transparente, mas temos que colocar ela no plano de fundo. Esse procedimento é feito com o botão direito do mouse, opção Quebra Automática, item No plano de Fundo.

Para verificar se está tudo certo, digite um texto qualquer



para ver se a imagem foi para o plano de fundo.



Agora, pressione as teclas **Ctrl + Enter** para criar mais uma página e verificar que as configurações se repetem nas páginas seguintes. 🇧🇷



KLAIBSON RIBEIRO é formado em Administração de Empresas, se especializando em Gerência de Projetos de TI. Líder do Gubro-SC (Grupo de Usuários BrOffice.Org de Santa Catarina). Professor de BrOffice.Org no Senai São José/SC, em diversos cursos técnicos e turmas de aprendizagem industrial. Autor do blog www.brofficeparaleigos.org, que dá dicas diárias aos usuários sobre o aplicativo. E-mail: klaibson@openoffice.org.





Linux para entretenimento

Como ter um media center movido a Linux

Por Rodrigo Carvalho

Com a miniaturização dos computadores, cada vez mais eles vêm ocupando lugares onde nunca havíamos pensado antes. Há algum tempo alguém pensou que seria interessante ter um computador dedicado ao entretenimento, como assistir vídeos, ouvir música e ver fotos, seja a partir de conteúdo que a pessoa já previamente possuía ou através da Internet. A este tipo de computador foi dado o nome de media center e, com um equipamento deste em sua sala de estar, você poderá aposentar seu aparelho de DVD e ter muito mais opções de lazer para toda a família.

Um media center é um computador como qualquer outro e sua diferença para um computador pessoal é a forma de uso. Ele provê uma interface de aparelho eletrônico comum, acessado pela TV com um controle remoto, sem necessidade de mouse e teclado, de forma a atender o usuário da maneira mais natural possível. Apesar de ter capacidade para tal, você não verá neles opção para, por exemplo, editar arquivos textos ou planilhas eletrônicas, simplesmente porque ele se destina a outro uso.

Além de tocar os seus arquivos e acessar sites multimídia, com uma entrada de vídeo ou de antena, você poderá gravar programas de TV em exibição e até pausar/retroceder/avançar a programação!

Se você gostou e está pensando em ter um aparelho destes em sua sala de estar, saiba que existem 2 opções: montar um por conta própria ou comprar um pronto. Em ambos os casos você terá opções baseadas em Linux e/ou demais softwares livres e deverá escolher qual a opção mais adequada a sua necessidade e disposição.

Media centers montados

Inicialmente, a única opção para quem queria um media center era montar por conta própria, já que ainda não existiam aparelhos prontos para este propósito. Desta forma, algumas pessoas simplesmente utilizavam um computador comum, instalavam nele algum software para este propósito e o ligavam à TV.

Sempre existiram várias soluções livres sendo que a primeira a se popularizar foi o [MythTV](#). Com várias capacidades multimídia, algumas pessoas resolveram montar distribuições Linux neste software, como por exemplo o [Mythbuntu](#) que é baseado no famoso [Ubuntu Linux](#).

No entanto o tempo foi passando e a interface do MythTV foi ficando um pouco datada e outras opções mais modernas foram aparecendo, como o [XBMC](#). Atualmente existe também o [Boxee](#), que é baseado no XBMC

Divulgação



Figura 1: XBMC em ação

adicionando algumas funcionalidades sociais, e algumas outras opções menos famosas.

A grande vantagem de se montar um media center por conta própria é a liberdade de poder fazer tudo ao próprio gosto: usar um gabinete do seu próprio gosto e que combine com os demais eletrônicos da sala; escolher o hardware que suporte todas as necessidades ou deixar de comprar o que não for de interesse; e instalar o software que mais te agrada e poder configurá-lo e modificá-lo da maneira que bem entender.

No entanto, um computador comum ao lado da TV tem grandes desvantagens, pois é grande demais para ficar esteticamente bonito, consome muita energia elétrica e gera um ruído desagradável. Além disso, a montagem do media center não é tarefa para leigos, pois você terá o trabalho de montar todo o equipamento; instalar, configurar e manter atualizado e funcionando o software, o que pode gerar algumas dores de cabeça. Por fim, também é provável que esta solução acabe ficando um pouco mais cara no final.

Nettops: um passo adiante

Ainda para aqueles preferirem ter controle total sobre o equipamento e montar tudo por conta própria, existe uma opção mais estética, algumas vezes mais barata, que irá consumir menos energia e gerar menos ruído que é a utilização de um nettop. Um nettop é um computador muito pequeno (do tamanho de um DVD portátil), com o hardware mais limitado e, normalmente, sem um HD grande (exigindo um dispositivo de armazenamento externo). Apesar de terem um hardware

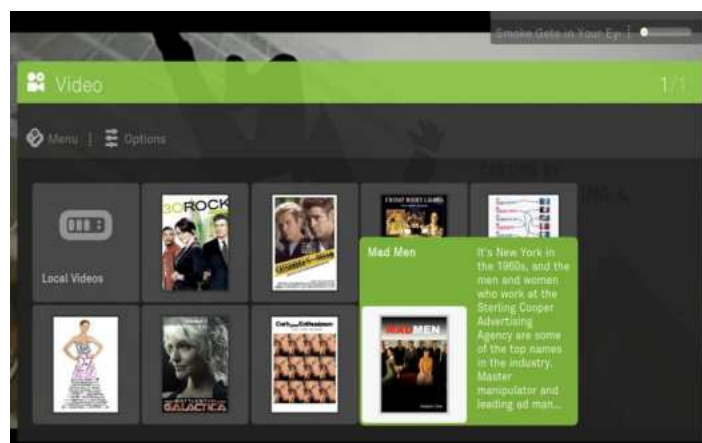


Figura 2: Boxee, um media center baseado no XBMC

menos potente, o que pode atrapalhar na exibição de um filme em full HD, já existem algumas placas vídeos de alto desempenho integradas a placas-mães voltadas para nettops e netbooks, como, por exemplo, as placas com a tecnologia ION da Nvidia.

Para quem quer ter total flexibilidade e liberdade para "hackear" (hackear no sentido de modificar, personalizar) a vontade, esta é a melhor opção. Você terá uma solução poderosa, bonita e ecologicamente correta.

Produtos prontos

Se não quiser ter o trabalho de montar um media center por conta própria e sim ter um aparelho funcional que atenda suas expectativas para entretenimento, você deve optar por produtos prontos. Eles normalmente já são feitos com hardware silencioso e de baixo consumo de energia e totalmente configurados para você precisar apenas ligar à TV e ao seu sistema de som e aproveitar.

O grande problema é que não conheço nenhum aparelho que está disponível no mercado brasileiro, o que significa que deverá importar ou comprar numa viagem ao exterior.

Alguns dos modelos disponíveis que são baseados em Linux e/ou software livre são:

- WD TV Live Plus: produto top de linha da Western Digital, baseado em diversos softwares livres, inclusive o kernel Linux, mas com algumas partes proprietárias, é barato (custando apenas US\$ 150,00, ou seja, menos de

R\$ 300,00) e com suporte a full HD;

- Mvix Ultio Pro: produto top de linha da Mvix (empresa um tanto desconhecida, mas com produtos de qualidade), também é baseado em diversos softwares livres, kernel Linux e com algumas porções proprietárias, um pouco mais caro que o anterior (US\$ 170,00), mas com muito mais funcionalidades, incluindo gravação da TV e HD interno (não incluso);

- Neuros OSD: produto da Neuros Technology, quase totalmente software livre e na mesma faixa de preço (US\$ 180,00), mas sem suporte a full HD;

O WD TV tem uma comunidade razoavelmente ativa que faz vários "hacks" nele. O Ultio Pro é o mídia center que eu possuo e a única desvantagem que vi em relação ao WD TV é que sua comunidade não é tão ativa (que vai me obrigar a aprender sozinho a "hackeá-lo" :P), mas é muito poderoso.

O produto da Neuros merece um pouco mais de explicação, pois ele já está um pouco ultrapassado e a empresa já tem outro aparelho mais poderoso, o Neuros LINK. No entanto, ele pertence a outra categoria de equipamento, destinado a ser mais computador do que produto eletrônico, além de ser muito mais caro (US\$ 330,00). Mas a grande vantagem do OSD é que ele conta com uma documentação oficial do fabricante para quem quiser "hackeá-lo", pois quase todo software está disponível como software livre.

Futuro

O futuro nesta área é altamente promissor, principalmente para o software livre. A Neuros Technology já está trabalhando na versão 2.0 do OSD, que deve manter a "filosofia livre" da versão atual, mas com uma atualização tecnológica para competir de igual com as opções da WD e da Mvix. A empresa por trás do software Boxee está trabalhando num equipamento dela que se chamará Boxee Box, com previsão de lançamento para novembro deste ano.

No entanto a grande expectativa do momento no

campo dos media centers é o recém-anunciado Google TV. Ele é um software que está sendo desenvolvido pela gigante das buscas, utilizando como base o sistema operacional Android que, por sua vez, é baseado no kernel Linux. A ideia é fabricar aparelhos para ligar à TV e até mesmo TVs com o sistema instalado. Alguns fabricantes de peso, com Sony, Logitech e Intel, já anunciaram parceria e deverão lançar produtos assim que sair a primeira versão do software.

Conclusão

As opções estão aí e tudo depende do uso que você pretende fazer do equipamento. Se deseja apenas um eletrônico de alta tecnologia para sua sala de estar, prefira um produto pronto, escolhendo o modelo baseado nas especificações e na opinião de outros compradores (e conseguindo uma forma legal de importar o aparelho). Mas se desejar fazer melhorias, deixando o equipamento do seu jeito, tirando máximo proveito do software livre, o melhor talvez seja montar seu próprio media center. Uma opção intermediária seria pode comprar algum produto pronto que tenha uma comunidade grande que já esteja estudando formas de modificar e melhorar o aparelho, como o WD TV, ou um que já seja "aberto" de fábrica, como o OSD. De qualquer forma, não se esqueça de prestar atenção nas especificações técnicas. Se aguentar esperar, aguarde pela ótimas novidades que estão por vir, pois elas certamente mudarão bastante o mercado e o deixarão muito mais livre. 🇧🇷



RODRIGO CARVALHO é analista de sistemas com experiência pessoal e profissional com software livre e membro ativo na divulgação do software livre no Rio de Janeiro através do grupo SL-RJ.

QUADRINHOS

Por Luis Gustavo Neves da Silva, Fernando Alkmim de Almeida e José James Figueira Teixeira

QUEM PAGA O SOFTWARE LIVRE?

BY LUISGUS



WWW.BITSTRIPS.COM

SOFTWARE LIVRE É COMO ÁGUA!

BY LUISGUS



WWW.BITSTRIPS.COM

OPEN OFFICE



FERNANDO ALKMIM DE ALMEIDA

DEPARTAMENTO TÉCNICO



WWW.TIRINHASDOZE.COM

AGENDA



JULHO

Evento: BotecoNet 4Linux - Novidades sobre o PostgreSQL

Data: 01/07/2010

Transmitido pela internet

Evento: Hora Livre - Firewall invisível, aumente sua segurança sem alterar sua rede

Data: 03/07/2010

Local: Campo Grande/MS

Evento: BotecoNet 4Linux - Java - Programando para fábrica de software

Data: 08/07/2010

Transmitido pela internet

Evento: Jornalismo 2.0

Data: 09/07/2010

Local: Cachoeira/BA

Evento: Fórum Internacional Software Livre (fisl11)

Data: 21 a 24/07/2010

Local: Porto Alegre/RS

AGOSTO

Evento: IX PythOnCampus

Data: 14/08/2010

Local: Vila Velha/ES

Evento: PHP'n Rio

Data: 20 e 21/08/2010

Local: Rio de Janeiro/RJ

Evento: II Fórum Amazônico de Software Livre

Data: 31/08 a 03/09/2010

Local: Santarém/PA

Evento: LinuxCon 2010

Data: 31/08 e 01/09/2010

Local: São Paulo/SP

ENTRE ASPAS · CITAÇÕES E OUTRAS FRASES CÉLEBRES SOBRE TECNOLOGIA

“ Eu sempre quis que o meu computador fosse tão fácil de usar como o meu telefone, o meu desejo foi realizado pois eu já não consigo descobrir como usar o meu telefone.

Bjarne Stroustrup, conhecido como o pai da linguagem de programação C++

Fonte: Wikiquote

