

REVISTA

espírito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org> | #019 | Outubro 2010

ENTREVISTA
Mark Shuttleworth,
Criador do Ubuntu

ENTREVISTA
Marc Laporte,
Criador do Tiki Wiki

Instalando o LibreOffice no Ubuntu - Pág 41

Clonando HDs com UPDCAST - Pág 47

Banco de dados e Web2py - Pág 75

Conheça o Projeto Jubarte - Pág 79

Android nas empresas - Pág 90

Sorteios e Promoções - Pág 13

ubuntu





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).


Liberdade, liberdade...

Chegamos a mais uma edição da Revista Espírito Livre, repleta de novidades, graças a uma equipe empenhada em contribuir com materiais e experiências. Esta edição tem em sua capa um símbolo que apresenta diversos significados, mas todos estes, de alguma forma, querem dizer basicamente a mesma coisa: liberdade, uma bandeira, inclusive defendida por este editorial. O Ubuntu foi chegando, chegando e hoje é reconhecido como a distribuição GNU/Linux mais popular entre os usuários do sistema do pinguim. E não é por menos: o público que de certa forma utiliza o Ubuntu são usuários órfãos do Windows, leigos e iniciantes em GNU/Linux num geral ou ainda aqueles que buscam facilidades e praticidade no uso do sistema. Estes últimos, em especial, querem simplesmente que o sistema funcione, e se encaixam aqui, empresas, profissionais liberais, desktops corporativos, escolas, e vários outros nichos. Sabe-se porém que, as principais tarefas que hoje são feitas em um sistema que roda Ubuntu, também podem ser feitas em sistemas como Fedora, OpenSuSE, Mandriva entre outros. Então, o que torna o Ubuntu diferente dos demais?! São seus usuários? Seria o seu criador, então? Muitos entretanto temem o crescimento desta distribuição, que na visão de certos usuários, "nasceu para engolir outras distribuições". Estranhamente, outras tantas distribuições "nascem" justamente derivadas do Ubuntu e com público fiel e cativo, como é o caso do Linux Mint. Esta edição apresenta matérias que não tem o propósito de qualificar uma e desqualificar outra distribuição. O que se percebe é que a comunidade Ubuntu é forte, sólida, animada, participante do processo de desenvolvimento, acolhedora e está a todo vapor! Buscamos então, entrevistar aquele que, de certa forma, tornou o Ubuntu uma realização possível: Mark Shuttleworth.

Esta edição ainda traz muito mais: Bruno Rocha continua falando sobre Web2py, enquanto Otávio Santana fala sobre Java EE6. Carlos Eduardo conta sua experiência ao completar um ano de capas produzidas por ele para a Revista Espírito Livre. Roney Médice trata um assunto polêmico nos dias de hoje: a questão do anonimato na internet à luz da lei. Walter Capanema comenta sobre o Google Street View, recurso amado por uns e odiado por outros. Benjamim Góis fala de seu projeto de telecomunicações, o Jubarte. Enéias Ramos também fala de seu projeto, o X-Money. Em meio a tantas matérias legais ainda arrumamos tempo para entrevistar Marc Laporte, criador do Tiki Wiki, uma ferramenta Wiki bastante peculiar e que se encontra em amplo desenvolvimento. Ainda temos matérias sobre Android, MAEMO, LibreOffice e muito mais.

Além destes já citados, vários outros, igualmente competentes, contribuíram na produção de material para a edição e a estes também fica o meu agradecimento. Sem a participação de uma equipe comprometida e profissional, a construção de uma publicação como a Revista Espírito Livre simplesmente não acontece.

Tivemos vários sorteios e o nome dos contemplados podem ser conferidos na seção PROMOÇÕES. Novas promoções estão em aberto e se você ainda não ganhou, corra! Quem sabe o próximo ganhador pode ser você. Aproveitamos para reafirmar que várias promoções para os leitores acontecem em nosso site oficial e em nossas redes sociais. Então fiquem atentos! O que não saiu na revista, certamente estará em um destes meios.

Um grande abraço a todos nossos leitores e colaboradores. Espero encontrá-los na Latinoware 2010, que acontece em Foz do Iguaçu/PR, onde estamos planejando nos encontrar para um bate-papo legal entre os que ajudam sendo leitores e os que ajudam sendo colaboradores. Sem estas, a revista não teria chegado onde chegou! Até lá! 

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
José Afonso da Silva Carvalho
Murilo Machado

Tradução

Paulo de Souza Lima
Kemel Zaidan

Arte e Diagramação

João Fernando Costa Júnior

Jornalista Responsável

Larissa Ventorim Costa
ES00867-JP

Capa

Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Contribuíram nesta edição

Aécio Pires
André Gondim
Antônio Augusto Mazzi
Alexandre A. Borba
Alexandre Oliva
Benjamim Góis
Bruno Cezar Rocha
Cárlisson Galdino
Carlos Eduardo do Val
Carlos Eduardo Mattos da Cruz
Cezar Taurion
Daigo Asuka
Enéias Ramos
Filipe Gaio
Geraldo M. Fontes Jr
Gilberto Sudré
Islene Garcia
Janaína Militao
João Felipe Soares Silva Neto
João Fernando Costa Júnior
Joel Teixeira
Jomar Silva
Kemel Zaidan
Leandro Chemalle
Lúcia Helena Magalhaes
Luiz Guilherme Nunes
Marcelo Campinhos
Mark Shuttleworth
Otávio Santana
Panmela Araújo
Paulo de Souza Lima
Roberto Salomon
Roney Médice
Thalison Pelegrini
Walter Capanema
Waney Vasconcelos
Wilkins Lenon

Contato

revista@espiritolive.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

- 31** Devo atualizar meu Ubuntu?
André Gondim
- 33** É 10!
Roberto Salomon
- 35** O que falta no Ubuntu?
Carlos Eduardo do Val
- 39** Experimenta! Trisca!
Alexandre Oliva

COLUNAS

- 17** O Modelo Open Source
Cezar Taurion
- 21** Warning Zone - Episódio 13
Carlisson Galdino

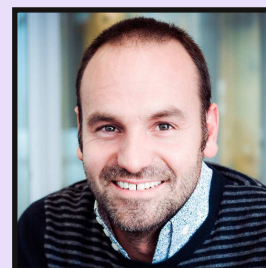
TUTORIAL

- 41** LibreOffice no Ubuntu
Alexandre A. Borba
- 43** Instalando o X-Money
Enéias Ramos
- 47** Clonando HDs
Antônio Augusto Mazzi
- 50** Sincronizando legendas
Geraldo Fontes Jr.

MOBILE

- 55** MAEMO
Joel Teixeira

Entrevista com Mark Shuttleworth



PÁG. 24

GESTÃO DE TI

- 61** CACIC
Luiz Guilherme Nunes

INTERNET

- 64** Eleição CGI
Leandro Chemalle



112 AGENDA



06 NOTÍCIAS

ENTREVISTA

- 66** **Entrevista com Marc Laporte**
João Fernando Costa Júnior

DESENVOLVIMENTO

- 71** **Java EE6**
Otávio Santana
- 75** **Web2py - Parte 2**
Bruno Rocha

TELECOMUNICAÇÕES

- 79** **Projeto Jubarte**
Benjamim Góis

JURIS

- 83** **Google Street View**
Walter Capanema
- 86** **O anonimato na Internet**
Roney Médice

ENTERPRISE

- 90** **Android nas empresas**
Gilberto Sudré
- 92** **Um perigo para as empresas**
Daigo Asuka

DESIGN

- 95** **História e design em 12 capas**
Carlos Eduardo Mattos da Cruz

EDUCAÇÃO

- 98** **Lições do Kernel Linux**
Islene Garcia

COMUNIDADE

- 100** **Comunidade Linux Total**
Filipe Gaio

CULTURA LIVRE

- 102** **Revolução Internética**
Waney Vasconcelos

EVENTOS

- 104** **ECD 2010**
João Pessoa/PA
- 106** **II WinLinux Day**
Belém/PA
- 107** **V Linux Day**
Juiz de Fora/MG
- 108** **Relato: SFD 2010**
Vitória/ES

QUADRINHOS

- 111** **Por João Felipe Soares Silva Neto**

ENTRE ASPAS

- 112** **Citação de Martin Luther King**



09 LEITOR



13 PROMOÇÕES

NOTÍCIAS

Por Célia Menezes

Lei Azeredo agora tramita na Comissão de Ciência e Tecnologia

A Lei sobre Crimes de Informática (PL 84/99), também conhecida como AI-5 Digital, tramitou por duas comissões da câmara dos deputados (a Comissão de Segurança Pública e Combate ao Crime Organizado e a Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania) durante a corrida presidencial. Nesta última, cujo relator é o deputado Regis de Oliveira (PSC-SP), foi alterada a redação de artigos, que a partir de agora preveem o armazenamento de dados não só por parte dos provedores de acesso, mas também por prestadores de serviço de conteúdo. Além disso, possibilitam a divulgação das informações para o Ministério Público ou a polícia sem a necessidade de uma ordem judicial. Atualmente o projeto se encontra na Comissão de Ciência e Tecnologia, em seguida deverá seguir para o plenário e, por fim, ser aprovada pelo presidente. Acompanhe o andamento do PL no site da Câmara: <http://miud.in/gDT>. Visite: <http://meganao.wordpress.com>. Assine a petição: <http://miud.in/aNO>.

Liberada a versão 2.6.36 do Kernel Linux



Além de eliminar vulnerabilidades de segurança, o novo kernel disponibilizado recentemente traz novidades como suporte para a arquitetura Tiler e para processadores Intel Intelligent Power Sharing; o fanotify, uma interface de notificação de novos sistemas de arquivos; o módulo de segurança AppArmor, drivers novos e várias outras alterações.

Veja mais mudanças em: http://kernelnewbies.org/Linux_2_6_36.

Jon cMaddogd Hall entre os destaques da quarta edição da Campus Party Brasil



Uma das mais importantes personalidades no universo do Software Livre confirmou presença no maior encontro tecnológico do país em 2011. O diretor executivo da Linux International afirmou

ser fã do evento e já participou de várias edições em diferentes países. Além de Maddog, participarão Al Gore, ex-vice-presidente americano, Steve Wozniak, co-fundador da Apple, Ben Hammersley, editor especial da Wired UK e os blogueiros responsáveis pelo Jovem Nerd. A Campus Party Brasil será realizada entre os dias 17 e 23 de janeiro, no Centro Imigrantes, em São Paulo. O ingresso custa R\$150,00 (sem os serviços de camping e alimentação). Confira essas e outras novidades em: <http://blog.campus-party.com.br>.

Google anuncia banda larga de 1 Gbps na Universidade de Stanford

No início deste ano, a empresa informou que havia um projeto de oferecer internet ultra rápida para 50 mil ou até 500 mil pessoas pelos Estados Unidos. Os primeiros testes serão realizados na Universidade Stanford, onde cerca de 850 moradores da instituição poderão desfrutar da conexão de fibra óptica. A infra-estrutura necessária começará a ser levantada no início de 2011. A empresa afirma não pretender ingressar no mercado de provedores. Leia mais: <http://miud.in/gxo>.

A Bolsa de Londres bate recorde de velocidade graças ao Linux



A Bolsa de Londres informou que em breve migrará seu sistema de administração atual, baseado em .NET, para Linux. Os primeiros testes foram

realizados nas últimas semanas e demonstraram um desempenho superior: o software atual oferece uma latência de 126 microssegundos, duas vezes mais rápida do que antes. A decisão foi tomada após uma grande falha nos servidores ocorrida em setembro de 2008, quando as negociações da bolsa ficaram paralisadas durante sete horas. No setor de negócios, problemas nos computadores de operações são críticos: uma falha de uma hora pode causar um prejuízo de bilhões de dólares. Os servidores não podem sofrer nenhuma lentidão e nunca devem sair do ar. Atualmente diversas bolsas de valores utilizam sistemas baseados em Linux visto que são mais confiáveis diante do grande número de operações a serem realizadas. Confira: <http://miud.in/gCF>.

DuckDuckGo, sistema de busca produzido e disponibilizado com ferramentas open source



O DuckDuckGo é um buscador diferenciado pois utiliza aplicativos de código aberto como PostgreSQL, Perl, FreeBSD e Ubuntu. Além disso, apresenta menos spam e anúncios acima dos resultados, redireciona para a busca

de outros sites especializados como Facebook, Twitter, Youtube e possui uma política de privacidade que não prevê coleta ou compartilhamento de informações pessoais. Experimente: <http://duckduckgo.com>.

Lançada a grade do IV Encontro Nordestino de Software Livre e IV Encontro Potiguar de Software Livre



A organização anunciou a programação completa do evento a ser realizado nos dias 05 e 06 de novembro de 2010, em Natal (RN). Por ser uma versão preliminar, está sujeita a alterações. Visi-

te: <http://miud.in/gyt>.

Cinemateca Brasileira, em São Paulo, recebe a segunda edição do Fórum da Cultura Digital Brasileira em novembro



Entre os dias 14 e 17 do próximo mês, o II Fórum da Cultura Digital Brasileira reunirá iniciativas de cultura e comunica-

ção existentes no país que estão conectadas pela rede social CulturaDigital.br, lançada em julho de 2009. A programação colaborativa pretende atrair os principais grupos contemporâneos de cultura que trabalham a rede de forma estrutural, como os Pontos de Cultura, os Pontos de Mídia Livre, o Circuito Fora do Eixo, o Metareciclagem, as redes integradas do ArteMov, as redes de arte digital, os agentes mobilizados pelo Simpósio Internacional de Políticas Públicas para Acervos Digitais, e demais participantes da Rede CulturaDigital.br. Estão previstas palestras sobre o Plano Nacional de Banda Larga, a nova Lei de Direito Autoral e o Marco Civil da Internet. A Cinemateca Brasileira fica no Largo Senador Raul Cardoso, 207 [Vila Clementino [São Paulo. Acompanhe: <http://culturadigital.br/forum2010>.

Roktober 2010: colabore com o Amarok



Mais de 4.000 contribuições, mais de 4.000 falhas resolvidas, 6 versões lançadas, 1 guia, mais de 10 conferências: esse foi o ritmo dos desenvolvedores do Amarok nos últimos 12 meses. Para dar continuidade a este traba-

lho, o time iniciou sua campanha de arrecadação de fundos. O Roktober 2010 tem como meta arrecadar 5.000 euros para serem investidos no desenvolvimento do Amarok, no pagamento dos servidores, e no envio de membros para conferências. Os doadores que desejarem, terão seus nomes incluídos em cada versão do Amarok lançada nos próximo ano. Saiba mais: <http://amarok.kde.org>.

HTML5 ainda não está pronto, segundo W3C



Apesar do grande apoio por parte de empresas como Apple, Microsoft e Google, o HTML5 ainda não está maduro o suficiente para ser implementado em larga escala. As dificuldades encontradas são

variadas, dentre elas: APIs, incompatibilidade entre navegadores, MathML, falta de padronização do codec de vídeo, falta de suporte a DRM e ferramentas de autoriação. A expectativa é que seja integralmente lançado em 2012. Leia mais: <http://miud.in/gEN>.

Microsoft ataca o OpenOffice.org

Poucos dias antes da suíte de escritório ter se transformado em LibreOffice, a Microsoft liberou no YouTube uma peça publicitária que exhibe depoimentos de consumidores que tentaram migrar mas se arrependeram devido à suposta queda de desempenho, falhas de compatibilidade e alto custo de suporte e manutenção. Assista: <http://miud.in/gEW>.

FISL 12 vem aí



A 12ª edição do Fórum Internacional Software Livre está prevista para acontecer entre os dias 29 de junho e 2 de julho de 2011 em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul. Alguns participantes, principalmente universitários, estão sugerindo meados

de julho para a realização visto que grande parte das faculdades aplicarão provas na data proposta. O que você acha? Contribua, participe! Opine: <http://miud.in/gF1>.

Pierre Lévy em Recife

O filósofo participará da conferência de abertura do 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação que será realizado nos dias 02 e 03 de dezembro, no Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (CAC-UFPE). O evento tem como objetivo abrir espaço para apresentação de pesquisas empreendidas em diferentes áreas do conhecimento científico, sendo eixo central dos debates a relação entre Hipertexto e Educação. Nesta terceira edição, o foco será a utilização das Redes Sociais como ferramentas potencializadoras do ensino e da aprendizagem. Confira: <http://www.nehte.org/simposio2010>.

Lançado OpenNebula 2.0, o toolkit livre para computação na nuvem

Publicado recentemente o OpenNebula 2.0, uma nova versão estável do toolkit Open Source para Computação na Nuvem. Entre as novas funcionalidades podem ser destacadas o seu repositório de imagens, o suporte para MySQL, melhorias no suporte ao VMware, integração com LDAP, melhorias em escalabilidade, rendimento, gestão de usuários (Autorização, Autenticação e Auditoria), entre outros. Saiba mais em <http://www.opennebula.org>.

EMAILS, SUGESTÕES E COMENTÁRIOS



Ayhan YILDIZ - sxc.hu

Olá caro leitor! Este aqui é o seu espaço! Aproveite para nos falar o que ainda falta na publicação, bem como expressar o que pensa a respeito das matérias, entrevistas e artigos que são publicados mês após mês. Mas não fique com vergonha: Se algo não ficou legal e precisa ser mudado? Avise-nos! Ajude-nos a tornar a revista ainda melhor. Contribua, 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:

Excelente conteúdo sobre o mundo de TI. Sempre que posso me atualizo com as novas tecnologias/serviços abordados.

Thiago Gomes - Fortaleza/CE

A cada dia vemos os periódicos sobre o mundo da informática sendo aperfeiçoados, porém, poucos são os que implementam oportunidades e acessibilidade aos seus leitores como a Revista Espírito Livre.

Cícero Pinto Rocha - Camocim/CE

Revista com o conteúdo atual de excelente qualidade.

Guilherme Souza Gomes - Juiz de Fora/MG

A melhor e mais abrangente revista digital sobre SL.

Ricardo Esteves Pontes - Campinas/SP

Fonte de informação (e formação), tenho entregue cópias (ou download) da revista a novos usuarios do linux (e outros programas livres). A revista tem sido importante pra mim, pois tenho um material de referência aos meus amigos e clientes que ainda não encontraram o real sentido do software livre.

Pedro Tomaz Alves - Cuiabá/MT

Muito boa, principalmente pelo fato da grande onda do software livre que tomou conta nos últimos anos, é essencial estar por dentro deste assunto, e a Revista Espírito Livre nos possibilita isto.

Diego Lopes Marques da Silva - João Pessoa/PB

A Revista Espírito Livre faz com competência o trabalho de reunir informações atuais, gerando uma agradável leitura e divulgando o que há de importante no mundo da tecnologia.

Larissa Araújo de Alencar - João Pessoa/PB

A Espírito Livre é uma excelente revista! O Brasil precisa cada vez mais de atitudes com esta que deram origem a revista.

Helder C. Oliveira - Presidente Prudente/SP

A Revista Espírito Livre é um excelente meio para se manter atualizado sobre notícias do mundo Open Source/Free Software no mundo e, principalmente, no Brasil. As entrevistas, os tutoriais e as reportagens são todas interessantes.

João Paulo Melo de Sampaio - São Carlos/SP

Uma excelente fonte de informação e consulta com potencial de crescimento e divulgação exponencial, haja vista a excelente qualidade de seu conteúdo.

Flávio Apolinário de Souza - Osasco/SP

Um grande projeto, acompanho desde a edição 1 e espero em breve ter experiência suficiente para compartilhar com todos através da revista. A Espirito Livre é, para mim, mais útil e informativa que outras revistas sobre informática que possuem milhares de assinantes, e o melhor de tudo, é totalmente livre!

Luiz F. Silva - São Bernardo do Campo/SP

Ótima revista para divulgação e aprendizado do open source.

Cleiton Alves de Oliveira - Carapicuíba/SP

Uma importante fonte de informações que veio para preencher a lacuna que existia no que diz respeito às revistas sobre o software livre.

Kleber F. Gonçalves Gomes - São Paulo/SP

A Revista Espírito Livre é muito boa, sempre com matérias interessantes. Sempre que posso eu leio e releio. Adoro.

Kelyane Wálter Gonçalves - Maringá/PR

Excelente trabalho, sempre com conteúdo variado e sem focar em uma única distro, embora o excesso de matérias sobre Ubuntu e derivador incomode.

Daigo Asuka - Londrina/PR

Muito interessante, boa variedade de conteúdo, reportagens sempre interessantes, boa leitura para se atualizar sobre software livre.

Pablo Arbao da Silva - Foz do Iguaçu/PR

Acho bastante interessante pois software livre é o que mais está em evidência hoje, e através da revista, podemos estar por dentro de todas as novidades relacionados a este assunto.

Diego Lopes M.da Silva - João Pessoa/PB

De ótima qualidade, a cada lançamento encaminho a todos alunos sugerindo a leitura. Acompanho desde o lançamento da revista.

Jéfer Benedett Dörr - Toledo/PR

Muito bom mesmo, sempre divulgo para meus amigos.

Alex Sandro de O.Ezequiel - Apucarana/PR

A revista Espirito Livre, leva para a vida dos leitores informações precisas e contemporâneas de equipamentos, softwares e serviços de "Base ou Fonte Livre". Costumo dizer que ela é minha base Linux do dia-a-dia.

Rafael dos Santos Borges - Macaé/RJ

Uma excelente fonte de informação e consulta com potencial de crescimento e divulgação exponencial, haja vista a excelente qualidade de seu conteúdo.

Flávio Apolinário de Souza - Osasco/SP

Excelente fonte de informação no que se relaciona à tecnologia e Software Livre.

Guilherme Luciano Marques - Guarapari/ES

Excelente! Material de ótima qualidade e informação de alto nível reunidas em uma só revista! Na revista deste mês temos a coluna "Quem não usa Linux?", ótima, principalmente para nós iniciantes em software livre. Se possível, mantenham esta coluna com mais informações para público iniciante!

Rogério Peres da Silva - Mogi Guaçu/SP

Atualmente uma das melhores fontes de informação, seja de software livre, carreira ou curiosidades, vale a pena conferir cada edição.

Noellen Samara da Silva - Várzea Paulista/SP

A revista Espírito Livre abrange conteúdos importantes na atualidade na área de tecnologia da informação.

Lailson Henrique O.dos Santos - Teresina/PI

É uma proposta muito interessante já que agora, com muito atraso, é que o Software Livre -- com suas implicações -- começa a ser levado a sério pelas diversas esferas de gerenciamento público, fazendo com que muitas pessoas tenham que entender do tema.

Márcio de Oliveira Santos - São Luis/MA

Apesar de ter pouco tempo que eu conheço, gosto e acho uma bela iniciativa, pois dissemina o conhecimento e com isso contribui para a TI e o mundo livre.

Horácio V. de Carvalho Filho - Santa Maria/DF

De primeira vista eu gostei, pois é a primeira vez que vejo, mas tem muitas informações necessárias para o nosso dia a dia, parabéns...

Eder Molina Rodrigues - Campo Grande/MS

Excelente e esclarecedora. Atende a todos os públicos, desde os mais experientes aos iniciantes no mundo Linux.

Carlos André Santos de Jesus - Laje/BA

É uma revista muito bem elaborada, muito informativa. Apresenta conteúdo com qualidade, layout bacana. Muito boa mesmo.

Leio sempre.

Raimundo S. Silva - Senhor do Bonfim/BA

Parabéns excelente revista! Ótimo meio de comunicação sobre software livre e código aberto. Sou usuário de primeira viagem ao SO e o que simplesmente posso dizer é que me tornei um leitor assíduo da revista pois essa consegue abordar as informações e conhecimentos em informática de forma objetiva, clara e com muita competência. SUCESSO!

Selmo Lopes da Cruz - Itapevi/SP

Ótima revista que acompanha o mundo livre. Tem me ajudado bastante no aprendizado meu e de meus amigos na quebra de paradigma na informática.

Leonardo Costa Vargas - Contagem/MG

Realmente a única revista que divulga e incentiva o uso do software livre e seus aplicativos.

Wander Nilson Carrusca - Belo Horizonte/MG

Uma verdadeira fonte de informação sobre o mundo do software livre.

Denis Rodrigues Ferreira - Uberlândia/MG

Ótima publicação e tem melhorado a cada número, abordando temas que estão em voga no momento e permitindo uma ampla participação de seus leitores.

Vanini B. Costa de Lima - Rio de Janeiro/RJ

É uma das únicas, ou senão a única revista a incorporar a essência livre (como nos softwares) em si própria.

Rafael I. dos Santos - Rio de Janeiro/RJ

Uma excelente obra que enriquece o conhecimento dos leitores a cada mês que é publicada!

Fábio Kotowski - Navegantes/SC

Achei a revista maravilhosa, com material sério e de ótima qualidade já não consigo viver sem ela.

Édna Marisa Ferrão dos Santos - Itapema/SC

Muito boa iniciativa, que conta com ótimos colaboradores. Parabéns!

Paulo H. Santana - São José dos Pinhais/PR

Excelentes matérias com muito foco e bem objetivas, proporcionando uma leitura mais embasada e interessante, sem mencionar a liberdade de distribuição, que é o diferencial da revista.

Bruno Fillipe de Barros Seára - Itajaí/SC

Uma revista essencial para todos os públicos aborda o melhor de tudo do Software Livre.

Gustavo J. Castro Brasil - Águas da Prata/SP

É a melhor de revista de conteúdo open source do momento.

Marcos Antônio B. da Silva - Carapicuíba/SP

Leio e divulgo para meus amigos a Espírito Livre (mesmo aqueles que não teve contato com software livre ainda) e tive um feedback muito bom, principalmente em se tratando das matérias de pirataria.

Ricardo Dantas de Oliveira - Recife/PE

Eu acho que traduz muito bem o "espírito livre". Excelente qualidade, desde a diagramação até o conteúdo e clareza das ideias e informações. Comprova, na prática, o que é compartilhar conhecimento. Atrevo-me a resumir em uma palavra: generosidade.

Carlos R. Moura - São José do Rio Preto/SP

As melhores entrevistas relacionadas ao software livre só são encontradas na Espírito Livre.

Eduardo H. de Oliveira - Novo Hamburgo/RS

Depois que conheci a Revista Espírito Livre leio todas as edições assim que são lançadas, uma das melhores fontes de informação sobre Software Livre e artigos de TI. Recomendo a todos que buscam conteúdos de qualidade e variados sobre Software Livre.

Rudinei Weschenfelder - Teutônia/RS

Excelente forma de se manter atualizado sobre o mundo da informática, principalmente sobre "free software".

Riccelli Reis de Oliveira - Santarém/PA

Sem dúvida uma das melhores publicações sobre software livre e cultura geek com conteúdo de ótima qualidade sobre temas atuais importantes para todos da área técnica e que possuem "Espírito Livre".

Jorge L. Chitolina de Góes - Sorocaba/SP

A Revista é a única publicação que aplica os valores de liberdade em sua totalidade, sendo verdadeiramente colaborativa e com material de alta qualidade.

João A. B. O. Santana - Camaragibe/PE

Gosto muito, pois fico informado sobre as novidades do mundo do software livre.

Roberto Henrique Tonete - Ponta Grossa/PR

EXCELENTE! Informação de qualidade para nós, amantes LINUX e para quem esta começando a caminhar conosco neste sistema. Muito bom! Parabens!

William Anderson Costa - Juiz de Fora/MG

Ótima revista, é de graça, fácil de entender.

Marden L. Correia de Oliveira - Maceió/AL

A Revista esta muito boa e vem me surpreendendo a cada nova edição e gostaria de sugerir, que cada vez mais a Revista traga artigos como o desta edição como Gerência de Redes e assuntos mais técnicos. A Equipe da Revista está de parabéns e estou ansioso para ler a próxima edição.


Carlos Frederico Santos Belota - Manaus/AM

Primeira vez que leio, mas gostei muito, vários links para coisa diversas e interessantes, dicas que aproveitarei muito.

Joaquim Antonio da Silva - São Paulo/SP

Está no nível das revistas pagas. Matérias Excelentes.

Leandro Rodrigues Gamito - Guarulhos/SP



Comentários, sugestões e contribuições:

revista@espiritolivres.org

PROMOÇÕES

II Evento de Integração



Clique aqui
para participar!

30/11/2010 | Belém - Pará

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!



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!

CLIQUE AQUI PARA PARTICIPAR!



PHP CONFERENCE BRASIL:
O PRINCIPAL EVENTO DE PHP DA AMÉRICA LATINA

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!



26 de Novembro de 2010
Hotel Mont Blanc | Duque de Caxias - RJ

CLIQUE AQUI PARA PARTICIPAR!

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!

Relação de ganhadores de sorteios anteriores:



Ganhadores da promoção Joomla:

1. Noellen Samara da Silva - Várzea Paulista/SP
2. Rogério Peres da Silva - Mogi Guaçu/SP



Ganhadores da promoção Scrum:

1. Cleiton Alves de Oliveira - Carapicuíba/SP
2. Flávio Apolinário de Souza - Osasco/SP



Ganhadores da promoção V SegInfo:

1. Guilherme Souza Gomes - Juiz de Fora/MG
2. Bárbara Araújo da Silva Borges - Niterói/RJ



Ganhadores da promoção EMSL'10:

1. Denis Rodrigues Ferreira - Uberlândia/MG
2. Wander Nilson Carrusca - Belo Horizonte/MG
3. Leonardo Jose da Costa Vargas - Contagem/MG
4. Alessandro Pery Lopes Thomaz - Mariana/MG



Ganhadores da promoção WordCamp Curitiba:

1. Cícero Pinho Rocha - Camocim/CE
2. Luis Armando Miracco - Curitiba/PR
3. Danilo Rodrigues - Araucaria/PR
4. Simone Araujo - Vila Velha/ES
5. Euber Chaia Cotta e Silva - Belo Horizonte/MG

Relação de ganhadores de sorteios anteriores:



Ganhadores da promoção PythonBrasil [6]:

1. João Paulo Melo de Sampaio - São Carlos/SP
2. Diego Lopes Maruques da Silva - João Pessoa/PB
3. Larissa Araújo de Alencar - João Pessoa/PB
4. Pedro Tomaz Alves - Cuiabá/MT
5. Simone Araujo dos Santos - Vila Velha/ES



Ganhadores da promoção TreinaLinux:

1. Leonardo Araújo da Silva - Cariacica/ES
2. Carlos Roberto de Moura - São José do Rio Preto/SP



Ganhadores da promoção Clube do Hacker:

1. Jorge Leonardo Chitolina de Góes - Sorocaba/SP
2. Jean Menossi - Vargem Grande do Sul/SP
3. Herli Carlos S. do Nascimento Junior - Maceió/AL



Ganhadores da promoção Virtuallink:

1. Lucas Kaue Ramos de Lima - Três Lagoas/MS
2. Rudinei Weschenfelder - Teutônia/RS
3. Riccelli Reis de Oliveira - Santarém/PA
4. Leandro Amaral - Biguaçu/SC
5. João A. B. O. Santana - Camaragibe/PE



Ganhadores da promoção 5º SoLiSC.gz

1. João Guilherme Zeni - Florianópolis/SC
2. Bruno Fillipe de Barros Seára - Itajaí/SC
3. Paulo Henrique de Lima Santana - São José dos Pinhais/PR
4. Édna Marisa Ferrão dos Santos - Itapema/SC
5. Fábio Kotowski - Navegantes/SC

Relação de ganhadores de sorteios anteriores:



Ganhadores da promoção Drupal CMS Rio Básico Tutorial Mão na Massa:

1. Rafael Iguatemy dos Santos - Rio de Janeiro/RJ
2. Vanini B. Costa de Lima - Rio de Janeiro/RJ



Ganhadores da promoção IV ENSL:

1. Cícero Pinho Rocha - Camocim/CE
2. Gebson Victo Alves Feitoza - Natal/RN
3. Márcio de Oliveira Santos - São Luis/MA



Ganhadores da promoção YAPC::Brasil 2010

1. Thiago Gomes [Fortaleza/CE



Ganhadores da promoção ENSOLBA:

1. Raimundo Antonio Santos Silva - Senhor do Bonfim/BA
2. Carlos André Santos de Jesus - Laje/BA
3. Daniel Vianna Hoisel - Ilhéus/BA
4. Eder Molina Rodrigues - Campo Grande/MS
5. Euber Chaia Cotta e Silva - Belo Horizonte/MG



Ganhadores da promoção Latinoware 2010:

1. Kleber Florentino Gonçalves Gomes - São Paulo/SP
2. Kelyane Wálter Gonçalves - Maringá/PR
3. Daigo Asuka - Londrina/PR
4. Alex Sandro de Oliveira Ezequiel - Apucarana/PR
5. Jéfer Benedett Dörr - Toledo/PR



O MODELO OPEN SOURCE

Por Cezar Taurion

Svilten Milev - sxc.hu

Outro dia, mantive um animado debate com alguns amigos sobre como ganhar dinheiro com Open Source. O assunto era identificar quais os modelos de negócio que poderiam realmente fazer um projeto Open Source ser sustentável economicamente. Um negócio, qualquer que seja ele, tem um grande desafio: como gerar receitas para se manter e crescer. Um projeto Open Source pode ser mantido de várias maneiras, algumas indiretas e outras que permitem geração direta de receitas. Nas indiretas, os ganhos são advindos

de atividades ao redor do software, como treinamento, suporte e consultoria, ou mesmo incentivando a geração de receitas obtidas por outros produtos, como venda de componentes de software ou add-ons ao produto original, bem como venda de hardware com o software embarcado. Entretanto, as estatísticas tem mostrado que os usuários que pagam por serviços especiais, como assinatura com direito à suporte, são uma minoria diante do universo de usuários. Alguns números mostram que em média, apenas 0,1% dos downlo-

ads geram um contrato de suporte assinado. Mas manter a versão gratuita é altamente benéfico, pois gera um ecossistema que gravita em torno do software, abrindo espaço para serviços de treinamento e consultoria. Aliás, um ecossistema saudável e atuante é fundamental para a sobrevivência dos projetos Open Source. Sem um suporte ativo e comprometido da comunidade, o projeto tende a cair no ostracismo.

Como receita direta, um modelo que tem sido adotado por alguns projetos e que aparentemente tem dado certo é o dual licensing. Neste modelo, o software é distribuído em duas versões: uma baseada em licenças livres como GPL e outra proprietária, com o usuário adquirindo o direito de uso do software através de um licenciamento comercial. A versão proprietária geralmente apresenta algumas diferenças de funcionalidade, que justificariam o interesse do usuário em adquirir uma licença de uso. Outras vezes, o interesse é demandado pela característica do software, que permite que sua versão proprietária seja embarcada em outro software, não conflitando com os interesses comerciais da empresa produtora deste produto. Casos típicos são os softwares de banco de dados, que tendem a ser embarcados em outras aplicações, estas sim, comerciais. Desenvolver a partir do zero um software de banco de dados é

extremamente caro e a possibilidade de se embarcar um, já pronto e testado, é uma vantagem de tempo e dinheiro enorme. Um exemplo deste modelo é o MySQL, que agora faz parte da Oracle. Claro que existem regras definidas para que o modelo dual licensing funcione. A comunidade pode alterar a versão GPL e neste caso a MySQL não poderia exigir copyrights destas modificações. Como resolver a questão? A MySQL mantém seu próprio corpo de desenvolvedores que são os únicos autorizados a incluir modificações na versão copyright. Também requisita que os contribuidores externos assinem contratos de copyright para modificações que considere úteis e adquira seus direitos de uso.

O modelo Open Source abre também oportunidades pa-

ra entrada em mercados de aplicativos antes inatingíveis. Um fabricante global de software tende a se concentrar nos mercados de maior porte e rentabilidade, com menos investimentos em mercados menores, nos quais os custos de localização nem sempre são compensadores. O resultado é que muitas vezes as inovações e atualizações tecnológicas são introduzidas com atraso nos mercados menores. Outro problema é a usabilidade (não apenas a tradução de telas), mas adaptação às características coloquiais de comunicação da língua nacional, que dificilmente são implementadas nos mercados menores.

Além disso, alguns tipos de aplicações demandam características totalmente diferentes. Um exemplo: aplicações

“ Aliás, um ecossistema saudável e atuante é fundamental para a sobrevivência dos projetos Open Source. Sem um suporte ativo e comprometido da comunidade, o projeto tende a cair no ostracismo. ”

Cezar Taurion

“ São poucas as empresas nacionais com capital suficiente para serem competitivas nacionalmente. O setor de software no Brasil é composto por 94% de micro, pequenas e médias empresas. ”

Cezar Taurion

estrangeiras de gestão hospitalar e clínicas não se adaptam facilmente às especificidades dos pequenos e carentes hospitais brasileiros. Atendem apenas (e muitas vezes parcialmente) àquela parcela mínima de hospitais classe primeiro mundo, que se contam em poucas dezenas. Outros exemplos? Gestão de serviços públicos. Os processos dos órgãos públicos brasileiros são bem diferentes, inclusive nos aspectos culturais aos implementados em soluções estrangeiras. Surgem também inúmeros espaços em setores onde pequenas empresas especializadas demandam aplicações específicas, como as encontradas em arranjos produtivos locais como têxtil ou calçados. Estes mercados não são atendidos de forma adequada por produtos estrangeiros, pois

são mercados mínimos e de baixa rentabilidade. É um mercado não alcançado pelas grandes empresas de software e de alto potencial para empresas menores.

Por outro lado, as pequenas empresas nacionais não tem capacidade financeira, tecnológica e empresarial para atender a este mercado isoladamente. São poucas as empresas nacionais com capital suficiente para serem competitivas nacionalmente. O setor de software no Brasil é composto por 94% de micro, pequenas e médias empresas. Uma solução é desenvolver aplicativos na forma colaborativa, no modelo Open Source, com contribuição ativa de universidades que conhecem bem os processos dos setores de indústria e tem mão de obra tecnológica. Nes-

te modelo, os custos de desenvolvimento se reduzem, pois são compartilhados e as empresas podem atuar de forma integrada na prestação de serviços. Na prática, criam uma rede de pequenas empresas, com cada membro conquistando clientes em suas regiões de origem e desenvolvendo parcerias estreitas com os outros membros, que tenham expertise complementar, suportando-se uns aos outros. Assim, as pequenas empresas regionais, sem capital para se tornarem nacionais, se associam em rede para criar uma empresa virtualdespecializada.

De onde pode vir a receita destas redes de empresas? Que tal pensar em componentes específicos, instalação, customização, integração e treinamento? E porque também não em Software-as-a-Service (SaaS)?

Esta rede social de negócios baseados em Open Source pode abrir novas oportunidades de mercado, hoje inexistentes. O software é o mesmo, seja implementado em Rondônia ou no Espírito Santo, e a troca de expertise facilita o processo de implementação e as empresas concentram-se em fazer o aplicativo funcionar para atender ao negócio do cliente e não em escrever e depurar software.

O resultado final é um maior nível de informatização e eficiência das pequenas fir-

mas nacionais (ainda muito limitadas) e um maior e mais rico ecossistema para a indústria nacional de software. Lembrem-se: no mundo capitalista o dinheiro não some, apenas desloca-se de um lugar para o outro; da venda de licenças limitadas a um mercado relativamente restrito a um mercado bem maior de serviços e assinaturas - SaaS.

Mas, uma vez definido o modelo de negócio, qual poderia ser o preço praticado pela versão comercial? Indiscutivelmente que o preço tem muito a ver com a categoria do software. Um software comoditizado, como uma suíte de escritórios, vai disputar um mercado altamente sensível a preços e portanto, tem que oferecer vantagens de preços bem inferiores às versões proprietárias existentes. Por outro lado, se

for um software inovador, pode pensar em preços maiores.

Um aspecto importante a ser avaliado quando da definição dos preços para as opções Open Source é o *switching cost* que embute os custos do usuário ao trocar de uma versão proprietária para a Open Source. Entre estes custos temos treinamento, conversão, integração com outros softwares, suporte e até mesmo a necessidade de aquisição de produtos proprietários que complementem funções faltantes.

Acabamos chegando a um consenso. Não existe uma resposta única, mas algumas perguntas podem ajudar a definir qual o melhor caminho para um projeto Open Source ser sustentável:

a) Como o software vai se posi-

cionar no mercado? É um produto comoditizado que vai disputar o espaço com algum produto comercial dominante ou é um software inovador, sem concorrência?

b) O software atende a um mercado de nicho ou ao mercado horizontal? O tamanho do mercado potencial e a abrangência da comunidade que vai gravitar em torno dele é dependente desta questão.

c) O projeto tem estrutura por trás que permite gerar receita com treinamento e suporte?

d) O modelo SaaS é adequado?

e) O projeto pode ser sustentado por outras receitas indiretas, como venda de hardware?

f) Quais são os objetivos de negócio dos líderes do projeto Open Source?

Concluimos que existem inúmeras oportunidades de negócio com Open Source e as fontes de receita podem ser indiretas ou diretas. Cada caso é um caso, mas as oportunidades estão aí para os empreendedores de plantão. Talvez uma das principais barreiras ainda seja o mito que Open Source não gera dinheiro. Puro engano. 🙌



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

“ Um software comoditizado, como uma suíte de escritórios, vai disputar um mercado altamente sensível a preços e portanto, tem que oferecer vantagens de preços bem inferiores às versões proprietárias existentes. ”

Cezar Taurion



Por Carlisson Galdino

Episódio 13

Destruída PerfWay

No episódio anterior, na garagem de um hotel em Floatibá, Darrel apresenta a Pandora a nova aquisição para a dupla: uma moto elétrica. A ideia de Darrel é adaptar o sistema elétrico para que Pandora possa alimentar a moto diretamente, com seus poderes sobre eletricidade. Darrel ainda estava estudando o sistema elétrico da Choquita (como a Pandora passou a chamar a moto), quando Pandora vem avisando de um novo ataque do grupo de Oliver em Stringtown. Desta vez, à PerfWay. E eles têm que ir.

Pandora: Pra que isso tudo?

Darrel: Vista-se!

Pandora: Mas Bem, isso fica muito estranho! Não pensar que estamos loucos!

Darrel: Pandora, escute bem. Você viu como eles estão, ouviu a conversa deles. Você faz ideia do que eles são capazes de fazer?

Pandora: Aff, tá me deixando é com medo...

Darrel: Eles estão loucos e é muito arriscado alguém atrapalhar os planos deles. Nós vamos porque é algo que alguém precisa fazer. Se é arriscado para nós, é também para tantos profissionais de tecnologia que estão por aí à mercê desse grupo.

Pandora: Meu Rei...

Darrel: O que é, princesa?

Pandora: Já pensou em ser político? Haha!

Darrel: Vamos, Bem. Vista logo isso senão podemos chegar tarde demais.

Eles se equipam com coletes à prova de impacto...

Pandora: Capacete também?

Darrel: Também, Pandora. Também...

Capacetes pequenos. Sprays de pimenta, armas de choque... Para completar, Darrel segura a marreta, que deve ter uns vinte quilos, e se aproxima de Pandora, beija seu rosto e a abraça carinhosamente.

Darrel: Amor, chegamos.

Pandora abre os olhos e vê o prédio da PerfWay destruído. Debaixo de um pedaço de concreto, um braço e sangue se espalha. Ela quase perde o fôlego ao perceber em que ponto o grupo de Oliver chegou e como Darrel pode estar certo sobre tudo.

Darrel: Esperem aí!

Pandora vê na calçada aqueles quatro elementos. Louise dá um riso, quase maldoso.

Tungstênio: O que temos aqui? Dois palhaços?

Patinhas: Haha! Palhaços mesmo, chefe!

Pandora: Tá vendo, Bem? Vou tirar esse negócio horrórico!

Darrel impede que ela tire o capacete e cochicha que é necessário, então começa a caminhar em direção ao grupo.

Darrel: Vocês perderam completamente o controle. Estão indo longe demais.

Tungstênio: Você não entende os nossos planos, aliás, você é um desertor. Abandonou o navio. Sabe o destino de desertores, não sabe?

Montanha: Vocês estão do lado errado do campo agora.

Tungstênio: Isso mesmo. Vocês três deem um jeito neles.

Patinhas: Na boa... Assim, na moral... E a chefia?

Tungstênio: Eu vou ver se ainda sobrou alguma viatura com policiais pra acabar com eles.

Montanha: Deixa de ser fresco, ôdas pontas! Vamos, é rapidinho! Não vejo a hora de a gente se livrar de vez desse problema. Já deu no saco!

Seamonkey: E por que não vai também, Tungstênio?

Tungstênio: Parem de reclamar! Sou eu quem paga o salário de vocês, esqueceram?

Seamonkey: É, mas faz tempo que SysAtom não é uma empresa e não tem lucro.

Montanha: Cala a boca, ô mulher! Ele é nosso chefe, e pronto! Chefes ficam na retaguarda! Nunca jogou Xadrez não? Se você perde o rei, perde o jogo.

Seamonkey: E quem é você nesse caso?

Patinhas: Depois a gente resolve isso, galera! Eles tão vindo...

Darrel: Vocês não vão mesmo parar com isso?

Pandora: Bem... Não estou gostando disso...

Darrel: Calma, Pandora. Vai dar tudo certo. Eu estou aqui. Esteja pronta pra usar seu poder quando...

Tungstênio: Hahahahahaha! Parar?! Nada nos fará parar nosso plano de dominação mundial! Hahahahaha!

Darrel: É o que vamos ver. 🗨️



CARLISSON GALDINO é Bacharel em Ciência da Computação e pós-graduado em Produção de Software com Ênfase em Software Livre. Já manteve projetos como IaraJS, 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.



REVISTA
**espírito
livre**

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

MANTENHA-SE
INFORMADO!

<http://revista.espiritolivres.org>

A close-up portrait of Mark Shuttleworth, a man with a beard and short hair, smiling warmly. He is wearing a dark blue and black striped sweater over a light blue patterned collared shirt. The background is a blurred indoor setting with vertical lines, possibly a window or a wall.

Entrevista com Mark Shuttleworth

Por Alexandre Borba e João Fernando Costa Júnior e Kemel Zaidan
Tradução: Kemel Zaidan

Nesta edição de outubro tivemos a oportunidade de conversar com o Mark Shuttleworth, que junto com um time respeitável, é responsável pela mais popular distribuição GNU/Linux existente no mercado: o Ubuntu, que para muitos, além de uma distribuição GNU/Linux, é também quase uma filosofia a ser seguida. Mark esclarece alguns pontos interessantes sobre o Ubuntu, a Canonical, o mercado que orbita em torno do software livre, planos para o futuro, controvérsias na comunidade, entre outros. Confira isto e muito mais nesta entrevista exclusiva.

Revista Espírito Livre: Você recentemente desistiu de sua posição como CEO da Canonical, o que foi considerado surpreendente para muitas pessoas. Quais foram as razões para isso e qual é a sua posição na Canonical hoje em dia?

Mark Shuttleworth: É bom fazer coisas diferentes em momentos diferentes da vida. E é bom para a empresa ter diferentes tipos de lideranças em momentos diversos. Pessoalmente, quero focar no novo trabalho de design de desktop que a Canonical está liderando através do Unity e em nossa estratégia de produto para coisas como computação em nuvem. Portanto meu novo emprego é "projeto e estratégia de produto", e eu o amo. Eu trabalho com dois novos times na Canonical focados no design e na engenharia do Unity e, de forma semelhante, reúno-me com pessoas que lideram nosso trabalho em computação na nuvem.

REL: A Canonical, é uma empresa muito jovem, mas uma vez que a Canonical é a principal patrocinadora do Ubuntu, seu sucesso é algo muito importante para o crescimento contínuo da distribuição. Como vai a Canonical atualmente?

MS: OK, obrigado. Somos uma empresa jovem, mas com 400 funcionários, em 32 países, incluindo o Brasil. Portanto somos muito globalizados, o que faz com que pareçamos (e algumas vezes que tenhamos a sensação) de que somos uma empresa muito maior do que somos na prática.

Sou otimista quanto ao prospecto da Canonical; enquanto continuamos a investir no Ubuntu e em nossos produtos, nós agora temos diversas fontes de lucro, e estou confiante de que estas irão continuar a crescer com o Ubuntu. Nós usamos cinco anos da nossa existência definindo o Ubuntu, agora que este time está estável e funcionando bem, estamos construindo times adicionais focados em serviços para empresas que adotarem o Ubuntu e usuários finais que assim desejarem.

Uma grande mudança está ocorrendo na maneira como o Ubuntu é entregue. De maneira crescente, uma maior parte dos novos usuários estão chegando ao Ubuntu através de sistemas pré-instalados, e não instalando-o por conta própria. Quanto mais empresas começarem a utilizar o Ubuntu como parte fundamental de suas operações, mais a Canonical terá oportunidade de vender suporte, consultoria e outros serviços.

REL: Existe um senso comum entre empresas GNU/Linux comerciais que diz que versões desktop não são lucrativas, em oposição as versões server. Os últimos lançamentos do Ubuntu vêm mostrando um esforço crescente para tornar a versão desktop lucrativa através da venda de serviços sob a marca UbuntuOne (sincronia de arquivos, venda de músicas, backup de agenda de telefones, etc.). Esta percepção é verdadeira? Ela já está mostrando resultados? A versão desktop já é lucrativa?

MS: O UbuntuOne sozinho não torna o desktop lucrativo, mas ajuda e nós continuaremos a acrescentar serviços à oferta.

Eu acredito que o desktop é importante, sim, os modelos de negócios em torno dos servidores já estão mais estabelecidos, mas eu penso que o mundo do desktop é importante tanto para a ideia de Ubuntu "Linux para seres humanos" quanto para a Canonical enquanto empresa. Então nós continuaremos a investir nele - até mais do que antes - com iniciativas como o Unity.

REL: A loja de músicas UbuntuOne vende arquivos no formato MP3, o que foi criticado por algumas pessoas na época do lançamento. Nós sabemos que vender música apenas em OGG não é comercialmente possível, mas não seria possível ter o formato OGG como opção de download, deixando a decisão para o consumidor?

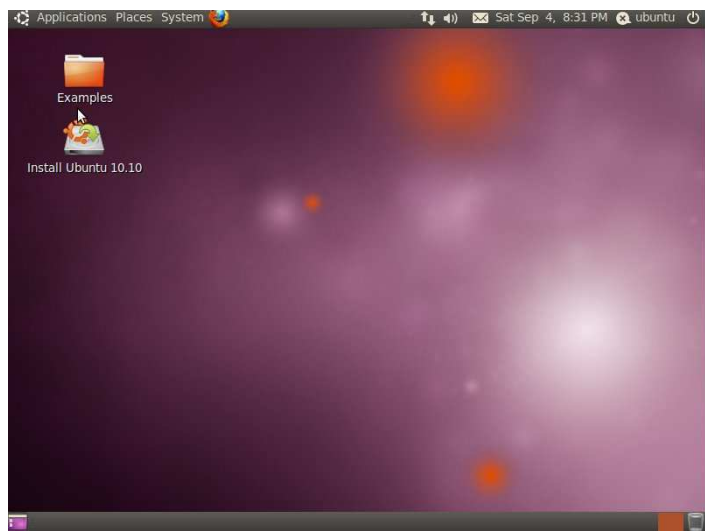


Figura 1: O recém-lançado Ubuntu 10.10

MS: Isto seria útil, sim. Neste estágio, nós dependemos de outra empresa que possui relações com os detentores dos direitos das músicas e artistas; e eles suportam apenas o formato MP3. No futuro, esperamos poder convencê-los a suportar formatos não restritivos.

REL: Veremos algum dia uma loja de música UbuntuOne brasileira, onde pessoas não precisarão de um cartão de crédito internacional para serem capazes de comprar músicas ou ao menos a oferta de um conteúdo mais nacional disponível? Há planos neste sentido?

MS: Sim, isto faz sentido se houver demanda suficiente para o serviço. Nós temos a habilidade de criar lojas personalizadas para mercados locais e podemos avaliar cada mercado separadamente.

REL: Você afirmou pouco tempo atrás que gostaria que o Ubuntu tivesse o mesmo nível de experiência do usuário que o Mac OS X. Mas algumas pessoas tem afirmado que o Ubuntu vem copiando o estilo do Mac OS X. Como você responde a estas críticas?

MS: Há alguma verdade na acusação: nós olhamos em volta, encontramos coisas que acreditamos que as pessoas tenham feito bem e tentamos projetar soluções ainda melhores. As vezes, as fontes de inspiração são claras, as vezes não, mas mesmo quando este é o caso, não se trata de uma cópia pobre no Ubuntu. O Mac copiou o projeto da Xerox para o desenho de janelas e ícones e o Windows copiou isto! É normal que no design inspirar-se em algo e então inventar e evoluir à partir disto. Se você olhar para o desktop GNOME, ou para o KDE, será possível encontrar elementos de ambos que são similares a aspectos do Mac ou do Windows.

No final do dia, aquilo que nos preocupamos é a usabilidade do resultado final. Nós queremos o desktop mais fácil de utilizar, ponto. Se isso ecoa em ideias de outros desktops, tudo bem, nós apenas queremos que ele seja mais utilizável :-)

Posso pensar em diversos pontos onde fomos mais longe, e creio eu, melhor do que o Mac OS. Por exemplo nossas notificações são mais limpas, mais simples e mais consistentes. E nosso uso do painel possui diversas inovações acima das da Apple: nós permitimos que diversas aplicações utilizem o mesmo applet "indicador de estados", o que torna o painel mais limpo e agradável. Estamos no meio desta reimplementação agora. Ela estará "super engenhosa" para o 12.04, nossa próxima versão LTS.

REL: Durante o período de desenvolvimento do Lucid Lynx, houve uma controvérsia em que você afirmou que o Ubuntu não é uma democracia porque todos podem enviar feedbacks, mas apenas os times designados estão na posição de decidir. Entretanto todos podem participar destes times. Não é exatamente desta forma que uma democracia funciona? Você não acha que foi um tanto impreciso nesta ocasião?

MS: Em uma democracia, qualquer um pode votar em assuntos fundamentais. Mas não colocamos todas as decisões do Ubuntu para voto. Por exemplo, o time de servidores tem que tomar decisões difíceis sobre quais protocolos e implementações suportar por padrão. Eles não tem que propor uma eleição para que todos aprovem a decisão deles; eles são "experts" em servidores designados para isso. Eles precisam tomar suas próprias decisões.

Sim, qualquer um pode participar, mas você tem que conquistar a sua posição de liderança. Temos muitas pessoas que possuem responsabilidades que são essenciais para o Ubuntu, mas não trabalham para a Canonical. Todos eles surgiram, expressaram seu interesse em alguma área, realmente demonstraram que podem fazer o trabalho muito bem e comportaram-se de uma maneira que é apropriada ao projeto Ubuntu, e demonstraram responsabilidade. Uma vez que demonstraram responsabilidade, podem tomar decisões rápida e eficientemente.

Isso significa que o Ubuntu é um bom lugar para se voluntariar se você for inteligente, profissional e quiser que as coisas sejam realizadas. Suas contribuições serão reconhecidas, você poderá liderar as partes com as quais se importa e não terá que responder a pessoas do outro lado do projeto que não estão a parte da velocidade da sua área. Nós não esperamos que todos sejam "experts" em tudo, deixamos que os "experts" façam aquilo que eles fazem de melhor.

REL: E qual a sua posição quanto a Canonical não contribuir com o GNOME e a negação do Projeto em aceitar as contribuições da Canonical?

MS: O Ubuntu é um desktop GNOME e estamos muito orgulhosos de ajudar o GNOME de muitas maneiras. Nós contribuimos com o GNOME diretamente, financeiramente. Nós também fazemos uma quantidade enorme de testes e



No final do dia, aquilo que nos preocupamos é a usabilidade do resultado final. Nós queremos o desktop mais fácil de utilizar, ponto. Se isso ecoa em ideias de outros desktops, tudo bem, nós apenas queremos que ele seja mais utilizável :-)

Mark Shuttleworth



controles de qualidade, assim como agrupamos feedback de milhões de usuários, o que contribui para que o GNOME melhore. A maior parte dos desenvolvedores do GNOME preocupam-se com o Ubuntu e reconhecem que o Ubuntu se preocupa com eles também. Nós trabalhamos bem juntos quando queremos trabalhar juntos.

Mas como em qualquer sistema social complexo, nem todo mundo quer trabalhar junto em tudo. Portanto sim, houveram algumas ocasiões onde nós estivemos interessados em algumas coisas, fomos em busca e gostaríamos que o GNOME abraçasse aquela ideia apenas para ter outras pessoas que viessem com diferentes abordagens e tentassem fazer com que o GNOME adotasse aquilo. Eu acho que um tanto disto é normal. Um pouco disto é apenas competição

“ O Ubuntu é um desktop GNOME e estamos muito orgulhosos de ajudar o GNOME de muitas maneiras. Nós contribuimos com o GNOME diretamente, financeiramente.”

Mark Shuttleworth

entre diferentes empresas que participam do mesmo projeto. No fim das contas, eu acho que o GNOME tem a sorte de contar com empresas como a Canonical participando e estimulando a reflexão contínua, e se isso não é apreciado universalmente, então é uma pena, mas não é o fim do mundo.

REL: No último UDS (Encontro dos Desenvolvedores Ubuntu, em inglês), foi a primeira vez que o presidente do Debian (Stefano Zacchiroli) esteve presente. Como é o relacionamento entre o Debian e o Ubuntu? Esta participação já rendeu algum fruto?

MS: Foi ótimo receber Stefano no UDS em Bruxelas, ele foi o primeiro DPL (Líder do Projeto Debian, em inglês) a aceitar o convite para participar, que eu possa me recordar, apesar de sempre convidarmos eles! Ele é um líder muito

bom para o Debian e estou contente por estar interessado em como melhorar as relações e o trabalho. Como em todas as coisas, se você quer melhorar a relação, é preciso que pessoas de ambos os lados estejam dispostas a trabalhar e penso que ele não tem medo de pedir à comunidade Debian que trabalhe uma vez que isso irá beneficiar o Debian no final das contas.

A princípio, creio que o relacionamento entre Ubuntu e Debian está melhor agora do que nunca. Em parte, porque há agora muitos desenvolvedores do Debian que passaram a ser usuários do Ubuntu, continuam como usuários do Ubuntu e também contribuem com o Ubuntu. Desta forma, está ficando mais óbvio que Ubuntu e Debian não competem. Nosso sucesso não é o fracasso do Debian, ele está tornando o Debian mais relevante e valioso.

REL: O que podemos esperar dos próximos lançamentos do Ubuntu e quais são os planos para as versões que estão por vir?

MS: Um passo de cada vez! Nos reuniremos para nosso encontro semestral de desenvolvedores de 25 a 29 de Outubro em Orlando, Flórida. Depois disso, saberemos o que virá no 11.04 com alguma certeza. Até lá, vamos celebrar o Ubuntu 10.10 que foi lançado ontem!

REL: A Canonical vê o Chrome OS como uma ameaça ao Ubuntu?

MS: Sim e não. Por um lado, se o mundo inteiro adotar o Chrome OS, então não haverá mais futuro para o desktop e o Ubuntu desaparecerá. Por outro lado, é fantástico que a força do Google esteja por trás de um browser para Linux que podemos integrar ao Ubuntu também. Portanto precisamos competir; parte da competição é existencial e parte é pueril. Nós podemos colaborar em muitos pontos. Pesando tudo, estou muito feliz que o Google esteja levando o Chrome OS à frente.

REL: Com tudo convergindo para o mercado móvel, a Canonical tem algum tipo de projeto para um Ubuntu Mobile?

MS: Não, não atualmente.

REL: Stallman, uma das mais respeitadas personalidades do software livre, faz duras críticas ao Ubuntu dizendo que ele não pode ser considerado um sistema operacional "livre". O que você pode dizer quanto a isso?

MS: Richard é um líder do software livre, e considero que todas as ideias dele são interessantes. Eu creio que é importante possuir ideais e focar na completude deles. Mas também é importante agir de acordo com aquilo que se possui e progredir a partir dos limites do que é possível. No Ubuntu, se precisarmos incluir drivers proprietários para fazermos o wifi funcionar, faremos isso porque não achamos que o usuário deva ser penalizado pela estupidez do fornecedor do hardware. Mas não incluímos o Flash por padrão porque ele não é livre. Tornamos fácil, caso você queira, pegá-lo e instalá-lo.

Estas são linhas tênues, questões delicadas e escolhas traiçoeiras. Mas nós fazemos as nossas escolhas e nos mantemos firmes a elas, acreditando que elas são tão validas quanto as de Richard. Em um mundo ideal, eu poderia usar um sistema que não possui nada proprietário: sem firmwares ou microcódigos de CPU ou BIOS que eu não pudesse melhorá-los e compartilhá-los. Nós não vivemos neste mundo hoje, e o Ubuntu está comprometido com milhões de pessoas que anteriormente não haviam chegado perto de NENHUM software livre, tornarem-se confiantes de que ele pode ser utilizado hoje.

A visão de Richard de que "it's not worth touching if it's even slightly tainted" (não vale a pena tocar se estiver manchado) não ajudará estes milhões de pessoas. Mas sua visão *irá* em última análise motivar os mais inteligentes a imaginar como alcançar este mundo ideal.

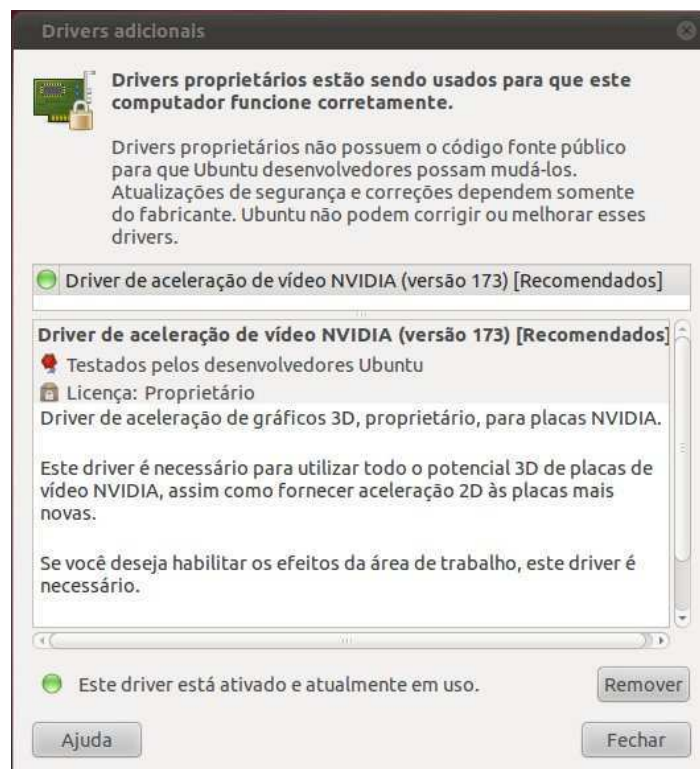


Figura 2: Processo de instalação de driver de terceiros

Portanto, no fim das contas, acho seu ponto de vista importante de ser expresso porque colabora em apontar o caminho para um futuro melhor, e penso que a abordagem do Ubuntu também seja importante de ser defendida, porque torna o fascinante universo de uma década ou mais de software livre relevante e útil para literalmente milhões de pessoas. Eu não diria que o Richard é burro ou tolo por seu ponto de vista. Tenho certeza de que ele pensa o mesmo sobre o Ubuntu.

REL: Maddog anunciou que mudou do Ubuntu, que ele usava a 3 anos, para o Fedora. Isso incomoda de alguma forma?

MS: Maddog disse muito claramente que ele mudou porque começou a trabalhar para a Red Hat e achou (apropriadamente) que era importante utilizar os produtos que você embarca. Eu concordo totalmente com a posição dele! Não me senti ofendido de maneira alguma pelo

blog dele. Tendo utilizado tanto o Ubuntu quanto o Fedora, o colocará em uma posição boa para ajudar ambos a evoluírem.

REL: Hoje, todo mundo está falando sobre computação em nuvem e que ela irá mudar a forma como pessoas e empresas usam computadores. A Canonical tem seguido esta tendência com o UbuntuOne. Você tem algum outro projeto de computação em nuvem que seja mais agressivo?

MS: Sim, temos alguns projetos para ajudar as pessoas a utilizarem o Ubuntu na nuvem elas mesmas. Por exemplo, nós trabalhamos a cada ciclo para ter certeza de que o Ubuntu é fácil de ser usado no Rackspace e no EC2, as duas maiores nuvens.

REL: Muitas pessoas tem visto o recente episódio Google X Oracle como algo perigoso para o software livre. O que você tem a dizer sobre isso?

MS: Há perigo aí, sim. Mas precisamos enfrentar o perigo, não apenas pedir para que ele vá embora. Temos que convencer líderes políticos que patentes não são um meio de assegurar inovação, mas de que elas são utilizadas de

forma muito mais contundente para suprimir a inovação. E temos que articular a importância das licenças de código aberto, que são um potente criador de valor econômico para a maioria dos países. Quando eles perceberem isso, irão começar a criar políticas que são muito mais efetivas em defender o código aberto deste tipo de ataques que a Oracle e outros estão usando. Código Aberto é uma nova maneira de construir infraestrutura. É parte da revolução da Internet porque só se é possível utilizar técnicas de código aberto caso você possa colaborar globalmente. Precisamos de novas políticas que as reconheçam e as apoiem.

Sempre que uma indústria está se alterando, os indivíduos e empresas que foram mais bem sucedidos no passado irão tentar retardar as mudanças. Se você quiser saber como moldar as leis, precisa pensar no que será sucesso no futuro, não no que foi bem sucedido no passado.

REL: Recentemente, a Red Hat foi estimada como a primeira empresa open source a atingir 1 bilhão de dólares de valor de mercado. Ao mesmo tempo, Novell e Mandriva foram para o lado oposto e tiveram que ser vendidas para não falirem. Como a Canonical enxerga estes episódios recentes e quais são os planos para não seguir o mesmo caminho que a Mandriva ou a Novell?


MS: A Red Hat merece muito crédito por ter trazido o Linux para o "mainstream". O mercado de software corporativo não busca equilíbrio, ele busca vencedores, e a Red Hat foi a vencedora deste round. Se a Canonical quer ser bem sucedida, teremos que focar em uma abordagem diferente, ou mercados diferentes. Isso é certo, há muito espaço tanto para a Red Hat quanto para a Canonical no mundo. 



Figura 3: O serviço UbuntuOne

Devo atualizar para a última versão do ubuntu



Por André Gondim

Saiu uma versão nova do Ubuntu cheia de novidades, atualizações e muita gente baixa, instala, mas será que é a hora certa?

Calma, antes que digam que eu estou falando para não atualizar e usar a última versão, uma pequena reflexão. Será que você precisa baixar/instalar/atualizar para a última versão?

Tudo bem que a cada nova versão aumenta o número de placas e drivers compatibilizados com o sistema, isso se deve a busca de usar Xorgs e Kernel mais novos. E mais uma vez questiono, será que você precisa?

Vale lembrar que existem hoje 6 Ubuntu ativos. São eles: 6.06 Dapper Drake LTS, 8.04 Hardy Heron LTS, 9.04 Jaunty Jackalope, 9.10 Karmic Koala, 10.04 Lucid Lynx LTS e Ubuntu


10.10 Maverick Meerkat. Isso acontece já que no Ubuntu existem dois tipos de versão. A chamada versão normal que tem 18 meses de suporte e a versão LTS que tem suporte em Desktop de 3 anos e no servidor de 5 anos. Em 2011 acabará o suporte a versão Server do 6.06 e a atualização será para a 10.04. O mesmo ocorrerá para quem usa a versão Desktop 8.04.

Para que isso? Uma empresa que queira adotar como sistema operacional, deve levar em conta o período de ciclo. No Ubuntu é de seis meses, mas isso em um parque computacional é muito trabalhoso manter, então se há uma versão com um suporte maior, é o ideal. As versões normais devem ser indicadas para uso doméstico de pessoas que queiram testar,

queiram usar cada nova versão recém lançada; mas em uma máquina de produção não se deve fazer isso.

O que aconteceria em uma software house se qualquer fase de um projeto tivesse que parar porque houve uma quebra de sistema, pois agora o compilador mudou e não é compatível com o anterior? Ou que há uma "quebra" no Xorg novo que não permite o uso da máquina? Isso não deve acontecer em versões LTS, pois não são comuns atualizações que causem "quebra" do sistema. (Nota: quebra do sistema, mais comumente conhecido por crash).

Por outro lado, se você tem tempo, disposição e cópia de segurança dos seus dados e quiser testar, sempre vale a pena uma versão com as coisas mais novas, se isso não afetar o seu desempenho e claro, sempre tenha uma cópia da versão LTS para uma possível reinstalação.

Conclusão: seja livre, saiba como usar e seja responsável pelas suas escolhas. ;) 

“ Por outro lado, se você tem tempo, disposição e cópia de segurança dos seus dados e quiser testar, sempre vale a pena uma versão com as coisas mais novas. ”

André Gondim



ANDRÉ GONDIM faz parte da comunidade Ubuntu Brasil. Iniciou pela parte de tradução onde hoje é líder desde o FISL 10. Já contribuiu com documentação, suporte (onde vez por outra ainda contribui seja com post, seja na lista de usuários do Ubuntu). Ubuntu Member desde 2007. Eleito membro do Conselho Ubuntu Brasil em Agosto de 2009.



DESTAQUE-SE entre para o clube do hacker

Os Melhores Estão Aqui!

www.clubedohacker.com.br

É 10!

Por Roberto Salomon



commons.wikimedia.org

No último dia 10 de outubro a Canonical lançou o Ubuntu 10.10. Só faltou ser às 10:10 da manhã. Esta coincidência de 10 pode não querer dizer nada, mas é uma boa desculpa para começar um texto.

Críticas e defesas à parte, o Ubuntu fez mais pela massificação do GNU/Linux que qualquer outra distribuição. Por favor, não me joguem pedras ainda. Uma distribuição voltada para "seres humanos" que se preocupou em tomar as decisões pelo usuário. Acho que é aí que está a maior bronca de muitos com esta simpática distribuição. Ao tomar decisões pelo usuário, a Canonical, parece limitar a sua liberdade instalando componentes não livres e deixando de instalar outros que sempre fizeram parte dos desktops de muitos.

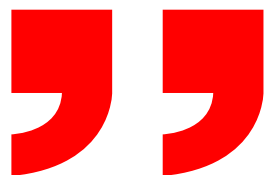
Ao simplificar o processo de escolha de aplicações, a Canonical fez o que nenhuma outra distribuição fez até então: atender ao usuário novato: aquele n00b mesmo que nunca usou e que, se não fosse pelo Ubuntu, nunca usaria um computador com Linux instalado.



O Ubuntu

conseguiu dar um ponto de entradas simples e compreensível para muitos que se assunstam, sem entender, quando falamos, apaixonadamente, de liberdade, de neutralidade da rede e de outros conceitos importantes...

Roberto Salomon



Quantos dos leitores que já instalaram alguma versão de GNU/Linux nos computadores de familiares ou de amigos ou naquelas install festes ficaram perguntando aos futuros usuários quais os pacotes que eles gostariam de ter instalados nas suas máquinas? Confesso que, assim como a maioria dos nerds, sempre que fiz uma instalação de qualquer distribuição para alguém, deixei pré-instalado todo um conjunto de aplicações que uso e, acredito, provejam um bom equilíbrio entre usabilidade e velocidade. Eu tomei as decisões.

O que a Canonical fez foi criar um desktop padrão que ela, ou o Mark Shuttleworth, ou quem quer que seja, decidiu ser a combinação ideal para o seu público-alvo. Um público que, cá para nós, quer que o seu computador apenas funcione (e que não está nem um pouco interessado em compilar aquele driver para

aquela câmera usb feita na China por uma empresa norte-americana que ninguém jamais ouviu falar antes).

Um público que, até a chegada do Ubuntu, não acreditava ser possível para um "não geek", um ser humano não iniciado nas artes ocultas do kernel ou do gcc, usar um desktop Linux. Instalar um então? Nem pensar.

Já ouvi em alguns círculos que o Ubuntu fez bons estragos no trabalho que tínhamos para divulgar os conceitos e os princípios do Software Livre. Sinceramente, acho o contrário. O Ubuntu conseguiu dar um ponto de entrada simples e compreensível para muitos que se assustam, sem entender, quando falamos, apaixonadamente, de liberdade, de neutralidade da rede e de outros conceitos importantes mas, ao mesmo tempo estranhos para a maioria dos 25% da população brasileira que têm acesso à Internet.

Para estes, o Ubuntu veio, viu e, até agora, venceu. E começa de novo a despertar polêmicas como novas interfaces que nos causam estranhezas e desconfiças. Alguém acostumado com o Gnome, sinceramente e do fundo do coração, pode dizer que gostou da nova interface do UNE? Pois, para minha grande surpresa, quando mostrei esta mesma interface para minha nora mais velha, futura psicóloga, ela só fez observações positivas, considerando-a, inclusive, didática e mais simples que a anterior.

Não dá para ser unanimidade. Nem em casa consigo isso. Só tenho uma certeza: chegar à versão 10 sem nenhuma polêmica não teria graça, teria? 🙄



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

O que falta para o ubuntu amadurecer?



Por Carlos Eduardo do Val

O Ubuntu chegou à sua versão mais recente (10.10) com melhorias significativas na interface de usuário e nas facilidades inclusas, porém ainda existem alguns pontos que não foram resolvidos, pontas a aparar e pequenas falhas que tornam o sistema um pouco aquém daquilo que desejamos em uma distro Linux perfeita.

Alguns dias após o lançamento do Ubuntu Lucid escrevi um artigo (<http://migre.me/1xt6z>) baseado em uma postagem do site <http://tannerhelland.com>, que descrevia dez pontos em que o Ubuntu precisaria melhorar. Alguns foram mexidos na nova versão, outros não, mas vou mostrar aqui neste artigo o que precisa ser feito para que o Ubuntu torne-se de vez o sistema modelo.

1º Ponto: Composição da área de trabalho

No Ubuntu podemos escolher entre Compiz e Emerald para dar a beleza que tanto queremos em nosso desktop. Quem escolhe o Compiz tem mais efeitos e quem escolhe Emerald tem melhor desempenho, mas se vamos passar horas e horas em frente ao nosso PC, podemos escolher algumas "perfumarias"

para agradar aos olhos, mas no que o Ubuntu ainda está falhando na composição da área de trabalho?

Ao executar qualquer aplicativo que utilize OpenGL, como games, este irá competir com o Compiz quem usa mais recursos da placa de vídeo e do processador, e no final, nenhum dos dois leva um desempenho satisfatório. O que poderia ser feito para resolver esta questão? Um comando simples e automático de desativação da composição da área de trabalho quando algum aplicativo que utilize OpenGL fosse executado e, ao final da execução, automaticamente a reativasse. Pode não ser simples, mas seria de grande utilidade.

2º Ponto: Uma ferramenta de backup simples e eficiente

O Ubuntu chega a versão 10.10 sem ter uma interface amigável de backup e restauração de dados e sistema. No nosso mundo moderno isso chega a ser uma vergonha pois seus concorrentes comerciais possuem estas ferramentas e o Ubuntu, um sistema com uma comunidade tão grande de programadores, ainda não possui.

As melhorias inclusas no novo sistema de arquivos do Ubuntu, o btrFS, permite o "rollback", ou "voltar atrás". Se pudéssemos voltar atrás no lançamento do Ubuntu 10.10 e ditar uma regra que ele deveria seguir para ser lançado seria esta: Implante algo parecido com o Time Machine do OS X ou aguarde até quando tiver.

Um sistema de Backup simples e incremental, que permitisse restaurar o sistema em caso de falha ou mesmo quando o usuário quiser voltar a um estado anterior do sistema.

Deveria ser simples: Faça o backup programado ou manual em um disco rígido externo, se precisar restaurá-lo, coloque o CD do sistema e escolha "restaurar de um ponto de backup" e pronto. Back in Time! Isto não é o futuro, é o presente.

3º Passo: Investimento em apenas uma interface

Não adianta tentar agradar a gregos e troianos ou a fãs de GNOME e KDE. Foco deveria ser a meta do time do Ubuntu. LXDE, KDE, estas opções servem apenas para desviar o foco principal do time (que é fazer uma interface homogênea) para diversas fontes e deixá-las com pequenas incongruências que não há necessidade. Quem quer ter um Ubuntu com interface KDE pode facilmente instalar através da Central de Programas, o mesmo vale para o LXDE, então, pra que dividir esforços entre estas interfaces ao invés de somá-los em prol de uma interface GNOME no Ubuntu mais caprichada?

4º Passo: As melhorias para a interface

Não dá para negar: O Ubuntu está lindo! Tão lindo que dá vontade de sair instalando-o em todos os computadores que uso. Mas onde

estão as "incongruências" citadas no texto anterior? Vou listá-las abaixo:

- Novo botão de volume

No Ubuntu 10.10 é possível avançar, pausar e retroceder a música que você está ouvindo direto pelo botão de volume na barra do sistema, além de mostrar todos os programas que estão usando o sistema de som e você poder controlá-los direto daquele ponto. Bonito, caprichado e moderno. Então, por que manter o botão de volume nos programas que vêm no sistema se não há mais esta necessidade? Tornaria a interface dos programas mais limpa e mostraria um pouco mais de "intimidade" entre os aplicativos e o sistema.

- Slideshow de papéis de parede integrado

Ainda não dá para acreditar que o Ubuntu não tem um slideshow de papéis de parede. Bem, o problema não do Ubuntu e sim do GNOME, mas o Ubuntu trabalha na interface do GNOME em tantos pontos e ainda deixa este de lado? Okay, okay, temos muito mais coisas que nos preocupar com o sistema, mas, vamos lá, estamos falando de um sistema que está concorrendo com o Windows 7 e com o OS X, que já têm esta função duas versões atrás. Um ponto a ser revisto para as próximas releases.

- Notificador de funcionamento do Ubuntu One

Você sabe quando o Ubuntu One está fazendo backup? Quando você inicia a transferência de arquivos, você sabe se eles ainda estão sendo transferidos e quando terminou? Pois é, eu também não sei. Se não fosse por aplicativos de terceiros (UbuntuOne-Indicator), não daria para saber e esta é uma função que deveria ter por padrão no Ubuntu. É legal saber como anda aquela coisa que você pediu ao sistema para fazer.

- Um painel de controle de verdade

Já tentou abrir todas as janelas de configuração do Ubuntu e contar quantas são? São muitas. Tantas que não há necessidade.

O SUSE tem o Yast, o Windows tem o Painel de controle e o Mac tem seu painel de controle também. E o Ubuntu? " - Ah, o Ubuntu tem o menu Sistema", ou "Bah, o Ubuntu tem o Gnome-Control-Center". Bullshit! As coisas não funcionam assim.

Uma interface simples de gerenciamento de contas, de gerenciamento de redes, de gerenciamento de drivers, de programas, de energia, de telas e tudo o mais em uma simples janela seria extremamente produtivo. Para cada configuração é necessário abrir uma janela diferente no Ubuntu e isso é extremamente irritante, quando eu poderia ter todas essas opções em apenas uma janela e a cada uma que eu abrisse, seria feito em uma nova aba.

Veja a realidade das janelas de configuração do Ubuntu é a visão do inferno.

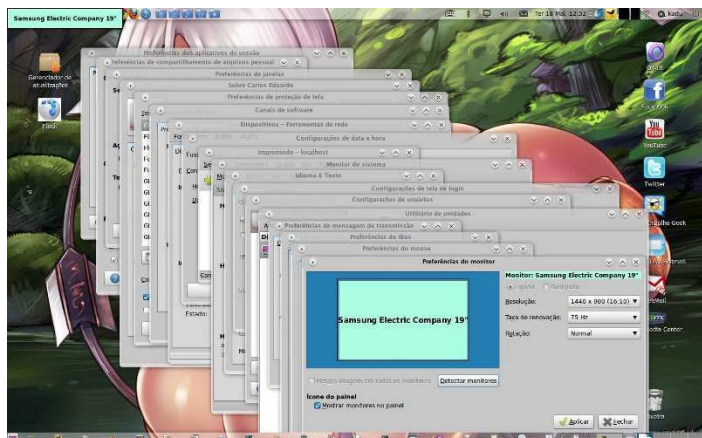


Figura 1: Janelas de configuração no Ubuntu

- Menus do sistema

Parece meio redundante ter aqueles três menus na barra do Ubuntu (Aplicativos, Locais, Sistema) sendo que os dois últimos poderiam muito bem estar acomodados dentro do menu "Aplicativos" e este com um outro nome. Como "Ubuntu", por exemplo. Sobraria mais espaço na barra superior do sistema e ainda ficaria

mais "clean", mais bonito e mais simples.

- Um player de músicas melhorado

Muitas opções de players de música existem para o Linux. Dentre elas o Amarok, que é feito em QT para o KDE, o Songbird e o Banshee. Contudo, o Ubuntu escolheu logo um player que não traz nenhuma beleza visual, nenhum "appeal". Um player sem "mojo": o Rhythmbox. Gerenciar listas de execução com ele não é tão simples e quando o programa procura outras músicas no disco, a execução da música sofre "cortes".

O Windows Media Player pode organizar suas músicas por gênero, artista, ano de lançamento e outras informações bem completas. O iTunes, dizem, é excelente para gerenciar grandes quantidades de arquivos de música, além de que os dois softwares, o da Apple e o Microsoft, são atraentes aos olhos.

Querem que o Rhythmbox faça parte do sistema? Melhorem a forma como ele gerencia a biblioteca de músicas, as listas de execução, deem uma revisada no visual do programa, de forma que não pareça um aplicativo dos anos 90 e pronto. Mais ou menos algo como o Songbird ou então troquem de vez para o Banshee.

- Ícones mais bonitos

O Ubuntu 10.04 deu uma melhoria no visual das pastas, com ícones diferentes para cada pasta dentro de sua "Home", mas os ícones do sistema não são tão legais assim.

Enquanto o OS X e o Windows apostam em ícones mais "realistas", o Ubuntu com o GNOME vai na direção contrária, com ícones que parecem desenhados por artistas de quadrinhos infantis.

O menu Aplicativos está lotado deles: Internet, Gráficos, Escritório, Evolutioni todos parecem ter saído dos quadrinhos da Turma da

Mônica e isso me deixa frustrado.


Claro que existem centenas de opções no Gnome-look.org, entre elas o Faenza, ou alguns excelentes feitos pelo criativo DanRabbit (<http://danrabbit.deviantart.com>). Mas por que procurar alternativas, se o sistema já pode vir com o melhor de fábrica? Pergunte a um Mac User se ele trocava os ícones do sistema e pergunte a um usuário que instalou o Ubuntu a uma semana se ele trocava os ícones padrão do Ubuntu pelos ícones do Elementary OS...

5º Ponto: Uma integração real com o WINE

O WINE é um emulador (tá, não é porém emula) indispensável para algumas pessoas e por ser tão importante, deveria vir por padrão no Ubuntu, afinal, o Ubuntu é muitas vezes a porta de entrada no mundo Linux para muita gente que não sabe usar um programa de edição de imagens como o GIMP e não se desliga do Fireworks (como eu, por exemplo). É um pacote pequeno, útil e quem não quiser, que desinstale ou deixe-o quieto.

6º Ponto: Games, games, games

Interessante seria ver a Canonical oferecendo mão de obra para o pessoal da Valve portar o Steam para o Ubuntu. Vejam bem, eu não escrevi Linux, escrevi UBUNTU.

Para a Valve seria muito mais fácil suportar apenas um tipo de sistema Linux do que uma comunidade inteira de Fedoras, Suses, Slacks e outros quinhentos. Eles ditariam as regras, e para o bem da comunidade, a Canonical negociaria as coisas. Não precisariam vir os "Games for Windows", mas os da própria Valve seriam muito bem vindos. Jogar Left 4 Dead, Team Fortress 2 ou Half-Life 2 no Ubuntu seria gratificante. De quebra, traria milhares de novos usuários. Com novos usuários, grandes poderes, e com grandes poderes... 



CARLOS "KADU" EDUARDO DO VAL é capixaba, tem 26 anos, é blogueiro e responsável pelo antigo "O Pirata Digital" (atual OrgulhoGeek.net). Autor do livro Guia Prática de Ubuntu para Iniciantes. Entusiasta do Ubuntu e vendedor de livros nas horas vagas.

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

Experimenta! Trisca!

Por Alexandre Oliva

BUEMBA! BUEMBA! Mosquito Zumbi Urgente! O Esculhambador-Geral do Quilombo! Direto do Planeta da Piada Pronta!

Lançaram uma distro dita dez perfeito em 10/10/10. Rárará! Não sabem fazer conta! Não dá 10, dá 1/10, vão pra exame em matemática! Rárará! Precisando de 9,9! Rárará! Aposto que o 0,1 é o número de ubuntuários que conseguem se livrar do software privativo que ele instala e depois rebootar! Rárará! Tem que remover até o kernel! RÁRÁRÁ!

Ubuntu: sou o que sou por causa do que todos somos. Não é Livre porque os usuários não são Livres, são escravos, prisioneiros! Rárará! Piada pronta! Se fosse Livre, tinha que chamar Huru-buntu. RÁRÁRÁ!! Livre para voar, mas sem deixar esquecer o fedor da senzala sempre suja, do navio que chegava ao Porto de Galinhas: fedor de urubu. Rárará!

E tem um amigo meu que diz que não é fedor, é fedora. Condenados a CentOS anos de

prisão, não pelo juiz, mas pelo RHEL, aquele GNU/Linux desRHEGLado, agnóstico! RÁRÁRÁ! Não se comprometem com o GNU, e nem com mandrakaria nem com pitaco do oráculo saem todos os blobs do Linux. RÁRÁRÁ! Aliás, o oráculo tá mais pra obstáculo! RÁRÁRÁ! LibreOffice e GNU/Linux-libre neles!

E esse negócio de disputa de distros parece briga de torcida em loja de brinquedo no dia das crianças. RÁRÁRÁ! É um tal de pinguim pra lá e pra cá, camisa de time, CD, DVD, livro, Caixa Mágica, Pandorga, bastão de açúcar, fantasia de curumim, de Chapeuzinho Vermelho, Suzy... Uma Barbie-ridade! RÁRÁRÁ!

E aí, enquanto a torcida briga sobre qual time faz gol contra mais bonito, não faz bom uso da liberdade de escolha e um monte de vendedor vai abertamente engambelando os trouxas. RÁRÁRÁ!!!

Antituxanês Reloaded, a Missão. Continuo com a minha heroica e mesopotâmica campanha Morte ao Tuxanês. Faz tempo que vi um exemplo irado de tuxanês. Todo o software aplicativo instalado por default é software livre. Rarárá! Menos direto impossível. E o software privativo que não é aplicativo, como firmware, drivers, que também é instalado por default? E o software privativo que vem com o próprio Tux? Tuxanês são tertúlias flácidas para bovino conciliar o sono. O GNU e o Freedo não caem nessa rede! Viva o antituxanês. Viva o Trisquel, GNU com Linux-libre, versão 4.0 LTS lançada no dia da liberdade de software!


E atenção! Cartilha do Lelês. O Orélio do Lelé. Mais um verbete do ChapeLeléiro Maluco. Firmware: software que não roda no processador

principal, portanto não é software. RÁRÁRÁ!!! É mole? Até que é firme, mas não é duro que nem o meu hardware! RÁRÁRÁ!!! É mole, mas sobe! Ou como disse aquele outro: "É mole, mas trisca pra ver o que acontece!".

Nóis sofre, mas nós goza. Hoje só amanhã. Vai indo que eu não vou! Que vou pingar meu colívrio antiplóbeno, pra ver que tavam me engambelando também. RÁRÁRÁ! Aí vou dar uma Triscadinha e entrar de cabeça! RÁRÁRÁ! Experimente, trisque você também! Vai ver como o sistema levanta bonito quando tá Livre! RÁRÁRÁ!!!

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.

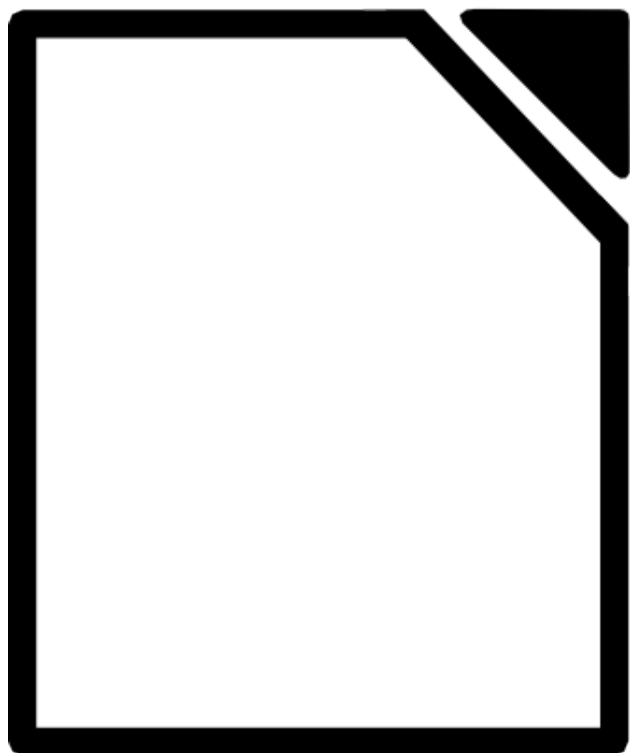
<http://www.fsfla.org/svnwiki/blogs/lxo/pub/trisca> 



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



Que venha o LibreOffice

Por Alexandre A. Borba

Passado cerca de um mês do anúncio do LibreOffice, a poeira já assentou e o futuro está um pouco mais claro. Aconteceu o que eu chamo de pedra cantada, a Oracle não entrou apoiando o projeto, apenas desejou sucesso, e vai continuar tocando o OpenOffice. O que também aconteceu, que muitos se disseram espantados mas que também já era esperado, foi o desligamento da Oracle de todos os desenvolvedores do LibreOffice que ainda tinha alguma ligação com ela.

Enfim, no final das contas, estamos com dois ótimos projetos de suítes de escritório em andamento, o OpenOffice, que já é conhecido de todos, e o LibreOffice, que apesar de novo já vem com todo um respaldo a seu favor.

Para você que deseja ver como está esta nova suíte de escritório e não quer esperar que ela seja incluída, assim como prometido pela Canonical, no repositório do Ubuntu, aqui vai um pequeno tutorial de como instalar.

Abra uma tela de terminal e siga os seguintes passos:

1º Passo

Digite: **echo 'deb http://download.tuxfamily.org/gericom/libreoffice /' | sudo tee -a /etc/apt/sources.list**

Isso irá adicionar o repositório do LibreOffice ao seu source list.

2º Passo

Digite: **sudo apt-key adv --keyserver keyserver.ubuntu.com --recv-keys 890E7A26**

Isso irá baixar a chave pública do repositório para o seu computador.

3º Passo

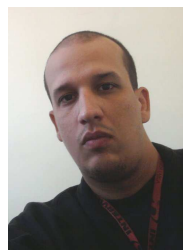
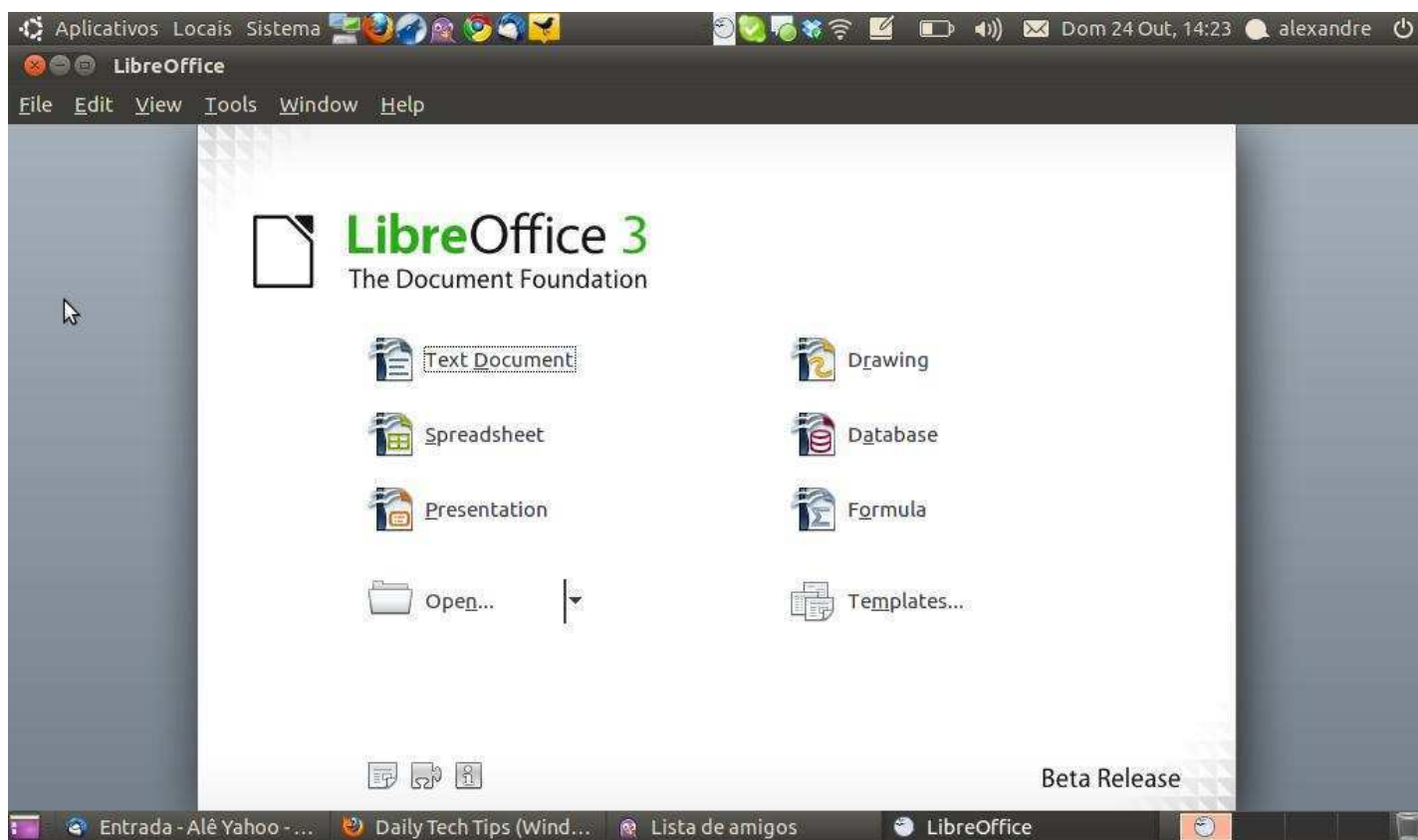
Digite: **sudo apt-get update**

Isso irá atualizar a sua lista de pacotes.

4º Passo

Digite: **sudo apt-get install libreoffice3 libobasis3.3***

Isso irá instalar o LibreOffice no seu computador. 🇧🇷



ALEXANDRE A. BORBA é desenvolvedor de Sistemas Web em PHP, estudante 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.



INSTALANDO O Money

Gestão Empresarial Integrada

Por Enéias Ramos

X-Money é um software que pretende atender a todas as necessidades comerciais e financeiras de sua empresa. No momento, possui todos os recursos básicos necessários para o controle, armazenamento e pesquisa.

Além de ser rápido, intuitivo, econômico e 100% brasileiro!

É o primeiro conjunto de ferramentas inovadoras de gestão empresarial para as plataformas Unix-like.

Site do projeto:

<http://www.gamuza.com.br/xmoney>

Este tutorial irá ajudá-lo na instalação do X-Money em seu sistema.

Introdução

A Instalação do X-Money é bem simples. Com pequenos passos você terá o X-Money instalado e funcionando.

Nível de dificuldade

Creio que o único desafio e que, possivelmente, poderá ocorrer problemas, é a configuração da base de dados MySQL. Mas fique tranquilo que não entrarei em assuntos complexos como performance ou logs binários, pois queremos somente instalar e usar. :)

Dependências

Os pacotes abaixo são essenciais para o correto funcionamento do X-Money. Eles são requisitados e instalados automaticamente, menos o

pacote php5-gtk2. Essa biblioteca não é disponibilizada em forma de pacote para as distribuições.

Segue a lista:

- php5-cli
- php5-mysql
- php5-gtk2
- mysql-server
- mysql-admin
- zenity
- evince

Instalação da biblioteca do sistema

O primeiro passo é instalar uma biblioteca que é a base do nosso sistema: a biblioteca PHP-GTK.

Ela se encontra na guia Downloads. Lembrando que você irá encontrar duas versões da biblioteca: uma i386 e uma amd64. Selecione somente uma delas de acordo com a arquitetura que seu sistema operacional está configurado.

Baixe a versão i386 ou amd64. Você a encontra no site oficial do projeto: <http://www.gamuza.com.br/xmoney>.

Instalação do X-Money

Agora precisamos baixar o X-Money propriamente dito. Novamente na guia Downloads, baixe e instale o pacote xmoney.

Se você ainda não tem uma base de dados MySQL instalada e configurada em seu sistema, na instalação do xmoney ele poderá te pedir uma senha para a base de dados SQL. Preencha com uma senha forte, pois essa será a senha do Administrador (root) da sua base de dados MySQL. Guarde-a bem!

Configuração da base de dados MySQL

Acesse o menu do seu sistema e selecione a opção Programação e depois MySQL Query Browser.

Irá surgir na tela uma janela com alguns campos para preencher.

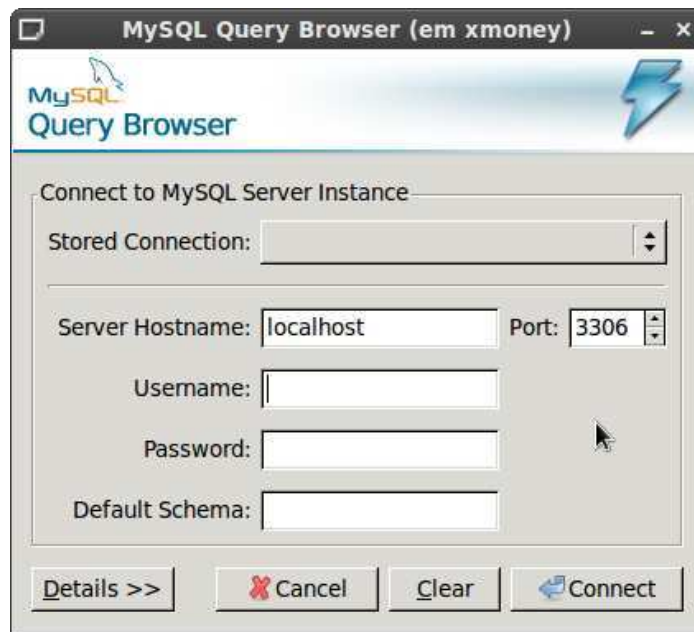


Figura 1: Configurando a base de dados

Preencha com as seguintes informações:

Server Hostname: localhost

Port: 3306

Username: root

Password: digite_aqui_sua_senha_do_mysql

Clique em Connect. Se todos os dados estiverem corretos, outra janela irá surgir.

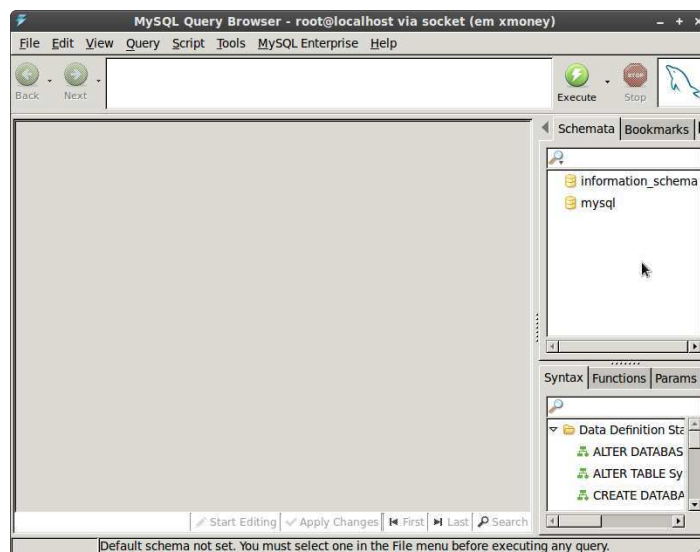


Figura 2: Continuando a configurando da base de dados

Nela podemos efetuar queries em nossa base de dados MySQL e será nela onde vamos criar o banco necessário para o X-Money.

Na janela do MySQL Query Browser selecione o menu File e a opção New Script Tab. Abriará um guia chamada New Script, com uma caixa de texto logo abaixo.

Digite esses comandos na caixa de texto:

```
CREATE DATABASE xmoney;
```

Depois clique em Execute. Se tudo ocorreu normalmente, feche a janela.

Configurando usuário e permissões para a base de dados MySQL

Agora precisamos criar o usuário que o X-Money usará para acessar a base de dados MySQL e ajustar as permissões necessárias.

Acesse o menu do seu sistema e selecione a opção Programação e depois MySQL Administrator. Irá surgir outra janela de autenticação. Preencha os campos exatamente como anteriormente e clique em Connect.

Dessa vez irá surgir uma outra janela, porém, um pouco diferente.

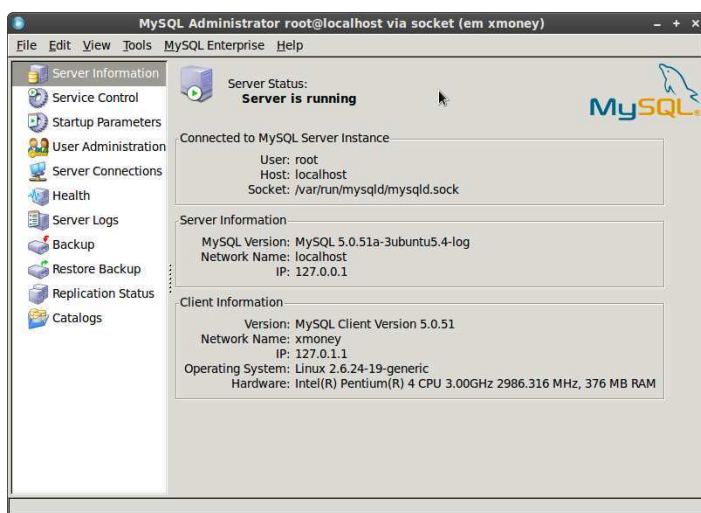


Figura 3: Configurando usuários e permissões

Essa é uma ferramenta que possui inúmeros recursos. Nela podemos gerenciar nosso ser-

vidor MySQL, incluindo usuários, configurações, conexões, logs, efetuar backups, visualizar a quantidade de memória que nosso Mysql está usando e muitas outras tarefas. E é aqui que iremos gerenciar nosso usuário MySQL. Acesse a opção User Administration, clique no botão New User e preencha os campos que surgirem:

MySQL User: xmoney

New Password: senha_para_o_usuario_xmoney

Confirma Password: novamente_a_senha_para_o_usuario_xmoney

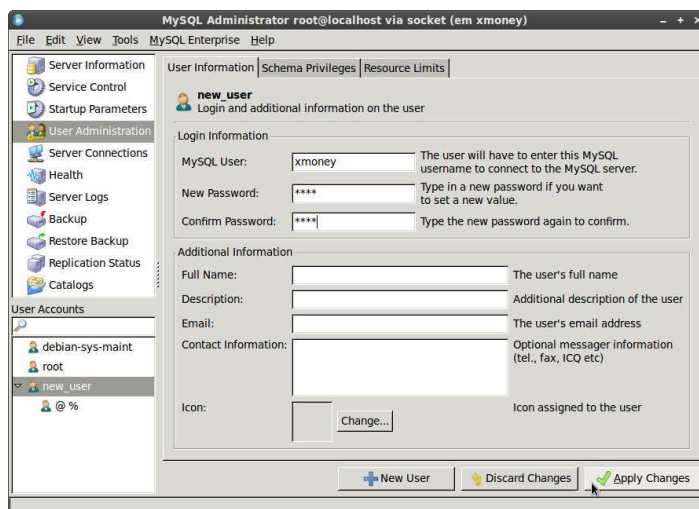


Figura 4: Adicionando novo usuário

Agora selecione a guia Schema Privileges. Na lista Schema irá aparecer os nomes dos bancos instalados na sua base de dados MySQL.

Selecione o Schema xmoney. A lista Available Privileges será preenchida com uma série de opções. Selecione as seguintes:

```
SELECT
INSERT
UPDATE
DELETE
CREATE
DROP
ALTER
CREATE_VIEW
SHOW_VIEW
CREATE_ROUTINE
ALTER_ROUTINE
EXECUTE
```

Segure a tecla Ctrl para fazer uma múltipla escolha.

Clique na seta que aponta para a esquerda. As opções selecionados serão movidas para a lista Assigned Privileges e ficará assim:

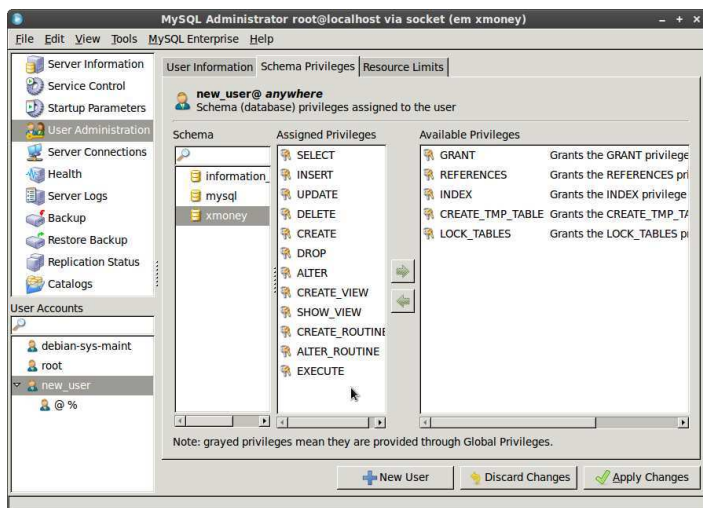


Figura 5: Configurando permissões do usuário

Clique em Apply Changes para salvar o nosso usuário xmoney e suas permissões.

Pronto! Nossa base de dados está atualizada. Feche a janela e inicie o X-Money.

Iniciando o X-Money

Na primeira vez que o X-Money iniciar, ele irá questionar sobre o usuário que irá acessar a base de dados MySQL.

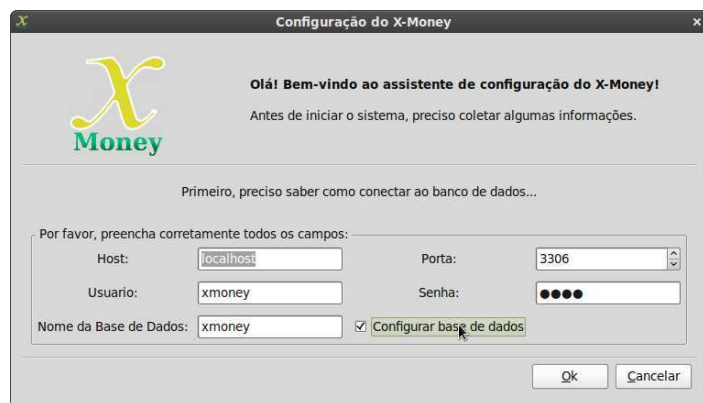


Figura 6: Iniciando o X-Money pela primeira vez

Preencha com as informações que usamos para criar o nosso usuário no MySQL Administrator e clique em Ok.

Quando ele conseguir efetuar login no servidor MySQL, mostrará uma mensagem que irá configurar a base de dados do X-Money. Clique em Ok para continuar o processo.

Enfim... uma janela de login. :)

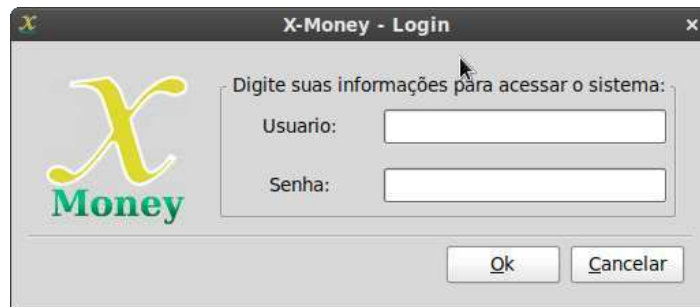


Figura 7: Tela de login

Como é a primeira vez que iniciamos o X-Money, digite admin tanto para usuário quanto para a senha. Você mudar isso posteriormente acessando o menu CONFIG -> USUARIOS. 🇧🇷

Para mais informações:

Site Oficial X-Money

<http://www.gamuza.com.br/xmoney>



ENÉIAS RAMOS DE MELO é administrador de servidores Unix-like e desenvolvedor de tecnologias em ambiente Desktop. Responsável pelo X-Money.

CLONANDO HD COM SOFTWARE LIVRE

Por Antônio Augusto Mazzi

Uma das tarefas mais árduas na manutenção de laboratórios de informática é, sem dúvida, a instalação de softwares. Se a instalação de softwares em um único computador é demorada, imagine repetir esse processo inúmeras vezes em diversos laboratórios.

Para facilitar a vida dos profissionais de informática, existem vários softwares capazes de agilizar o processo de instalação. Esses softwares são mais conhecidos como softwares de clonagem de HD (Hard Disk ou disco rígido). A clonagem de um HD nada mais é que realizar uma imagem (cópia) idêntica do disco rígido. O conteúdo de uma imagem de um HD conterá todos os softwares e configurações, no instante em que a imagem foi gerada. Com isso, se houver a necessidade de realizar a reinstalação des-

ses softwares, basta utilizar essa imagem.

É importante destacar que ao clonar um HD, todos os softwares e suas configurações serão copiados. Isso vale também para o sistema operacional e para os drivers que foram instalados para aquela determinada máquina. Por isso, a clonagem de um HD só é válida se o mesmo for utilizado pelo mesmo computador ou para computadores idênticos. Entende-se por computador idêntico computadores com a mesma configuração de hardware.

A utilização da clonagem de HD é válida quando temos laboratórios de informática com computadores idênticos. Imagine o seguinte cenário: um laboratório com 20 computadores idênticos e a necessidade de realizar a instalação dos softwares aplicativos, sistema operacional e drivers dos componentes de hardware. Ao invés de realizar o procedimento manual de instalação de cada software em cada computador, é possível preparar um único computador com todos esses softwares e clonar o HD para ser utilizado nos demais computadores desse laboratório. Com isso teremos a instalação de todos os softwares em todos os computadores, e de forma rápida.

O procedimento de utilização da imagem (clone) do HD varia de software para software. Neste artigo será apresentado o software UDPCAST, utilizado para realizar a clonagem de HD através de transferência de arquivos em uma rede local.

O UDPCAST é liberado sob a licença GPL 2.0 e pode ser obtido no site oficial do mesmo: <http://udpcast.linux.lu/>.

O procedimento para gerar o CD com UDP-

CAST é bem simples. Acesse o site <http://udpcast.linux.lu/> e no menu localizado a esquerda clique no link Web-enabled udpcast configurator: Build your own custom image online!



Figura 1: Tela principal do site

Após carregar a página, iremos configurar o UDPCAST com as configurações de hardware necessárias para iniciar o processo de clonagem. Podemos escolher manualmente o módulo de rede e o tipo de disco para um determinado computador, ou adicionar todos os módulos suportados pelo UDPCAST.

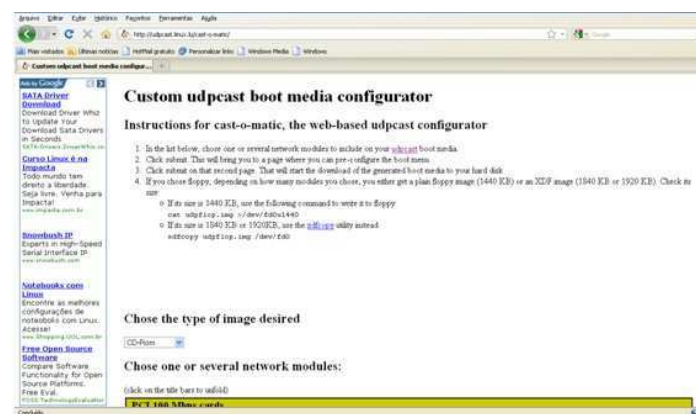


Figura 2: Configurando o UDPCAST

25 A 28 DE NOVEMBRO



5 ANOS

CONFERENCE BRASIL 2010

PHP CONFERENCE BRASIL:
O PRINCIPAL EVENTO DE PHP DA AMÉRICA LATINA

Clique no link Check All localizado no final da página para adicionar todos os módulos e em seguida clique no botão Enviar Dados.

Na próxima página, clique no botão Download image para iniciar o download do UDPCAST.

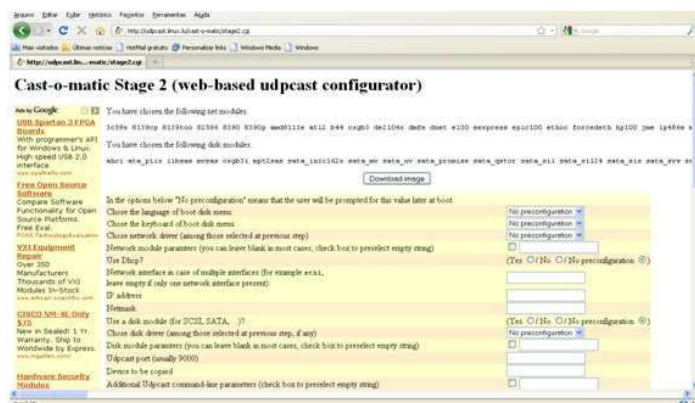


Figura 3: Customizando e finalizando o processo

O último passo é criar o CD ou DVD através da imagem do UDPCAST: o arquivo updcpd.iso. Para isso você pode utilizar um software apropriado de sua escolha.

Com o CD do UDPCAST devidamente configurado, basta iniciar o processo de clonagem, que também é bastante simples. No total são 18 telas antes de iniciar a transmissão dos dados pela rede.

Para saber mais sobre o processo de configuração do UDPCAST, recomendo os Manuais: **Clonando Discos - Clonagem de Discos [Clonagem de HDs via rede utilizando o UDPCAST**, produzido por: Regiane S. de Carvalho,

disponível em <http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/manuais/udpcast.pdf> e **Clonando Discos com o UDPCAST**, produzido por: Sergio Graças e Giany Abreu Desenvolvedores do Projeto GNU/Linux Vlivre, disponível em: http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/manuais/arq_oficinas_clonando_discos_updcas.pdf.

Para mais informações:

Site Oficial UDPCAST

<http://udpcast.linux.lu/>

Clonando Discos - Clonagem de Discos [Clonagem de HDs via rede utilizando o UDPCAST

<http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/manuais/udpcast.pdf>

Clonando Discos com o UDPCAST

http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/manuais/arq_oficinas_clonando_discos_updcas.pdf



ANTÔNIO AUGUSTO MAZZI

(gutomazzi@gmail.com) é graduado em Tecnólogo em Informática, pós-graduado em Administração em Sistemas de Informação pela UFLA. Atualmente é professor de nível técnico do Centro Paula Souza do curso de informática e membro da equipe responsável pelos laboratórios e professor Universitário.

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

Sincronizando Legendas com o MPlayer

Por Geraldo M. Fontes Jr



Finalmente você conseguiu baixar aquele filme que tanto esperava em XVID (ou DivX). Deu um pouco mais de trabalho para encontrar as legendas, mas agora já está tudo pronto. Vamos ver o filme?

Mas, decepção! As falas não estão sincronizadas com as legendas. Todas aquelas horas de download para isso? E o filme parece ser tão bom! E nem adianta fazer de conta que o problema não ocorre. Quanto mais o filme avança, mais tempo decorre entre as falas e as legendas correspondentes. Parece que o jeito é desistir ou então procurar outro arquivo de legendas.

O problema tem solução? Há alguma luz no fim do túnel? Bem, se você é usuário do MPlayer, um dos grandes, senão o melhor programa para ver filmes do mundo open source, então seus problemas estão próximos de chegarem a um final feliz.

E nem é preciso nenhuma ferramenta extra. É só digitar algumas opções a mais. Mas antes disso, vamos ver um pouco de teoria, para facilitar a compreensão do que precisamos fazer.

Taxas de Quadro

Conforme você deve saber, um filme é uma sequência de fotografias com intervalos curtíssimos entre cada uma. Ao ver essa sequência, a visão humana "transforma" as mesmas em movimento, através do fenômeno conhecido como "persistência de visão", e é aí então que temos o princípio do cinema e da televisão.

Mas para que tudo isso funcione, é necessário que haja um mínimo de fotos por intervalo de tempo. Sem isso, a sensação de movimento não se dá. Uma taxa de 12 fotos a cada segundo é considerado o mínimo. Mas com esse valor, um filme não fica realmente bom, havendo cintilação da imagem. Assim, o mais comum é uma taxa a partir de 24 fotos por segundo.

Em tempo, o mais correto seria dizer "uma taxa de 24 quadros por segundo", ou 24 fps (do inglês "frames per second").

Existem alguns padrões de taxa de quadro:

24 fps - é usado no cinema tradicional;
25 fps - padrão utilizado em televisão na Europa;
30 fps - padrão de televisão utilizado nos EUA e no Brasil

Esses valores, embora "redondinhos" na teoria, podem sofrer variações na prática, devido as necessidades técnicas, que não vamos detalhar aqui. Assim, por exemplo, a taxa de quadros real utilizada na TV nos EUA é de 29.97 fps e no Brasil é também é um valor próximo, mas que não é exatamente igual, nem a 30, nem ao valor utilizado nos EUA. (Claro que, em se tratando de aparelhos de televisão, essas diferenças não trazem nenhum problema porque os circuitos desses aparelhos conseguem sincronizar-se adequadamente com o que é transmitido. Mas isso é outra história).

Mas o que tudo isso tem a ver com o meu filme?

É simples. Ele necessariamente tem uma taxa de quadros definida pela pessoa que o gerou. Não me refiro ao estúdio que produziu o filme, mas a quem digitalizou e converteu o filme para Xvid ou DivX. Durante esse processo de geração do filme digital é possível escolher a taxa de quadros (ou frame rate, em inglês).

O estúdio que produziu o filme escolheu uma taxa de quadros segundo um padrão. Se o filme se destina ao cinema convencional, essa taxa é de 24 fps. Se se tratar de um DVD comum, a taxa será, por exemplo, 30 fps (na verdade, 29,97 para o sistema NTSC/M). Se for um DVD destinado à Europa, 25 fps.

No momento de gerar o arquivo Xvid ou DivX, poder-se-á escolher outra taxa de quadros, dependendo do que se deseja.

E porque alguém iria alterar a taxa de quadros? Por que não deixar simplesmente o valor original que o estúdio definiu?

Existem algumas razões para isso. Por exemplo, uma taxa menor implica em um arquivo menor, que pode ou não caber em um único CD. Outra razão é o equipamento que vai ser utilizado para ver o filme. O seu computador provavelmente consegue exibir o filme corretamente com qualquer taxa, mas o seu DVD player também pode?

Taxa de Quadro x Legendas

Agora que já sabemos um pouco sobre taxas de quadro, vamos ver como isso implica diretamente no sincronismo das legendas.

Se você conseguiu me acompanhar até aqui, deve ter entendido que, o que determina a temporização de um filme é sua taxa de quadro. Assim, para sincronizar as legendas do filme, é necessário levar em conta essa taxa. Se isso não for obedecido, poderemos ter falta de sincronismo entre filme e legenda.

Em outras palavras, as legendas têm que estar na mesma taxa de quadros do filme. Caso contrário...

E se existem, pelo menos, três padrões distintos de taxa de quadro para filmes, levando-se em conta que a legenda não foi feita necessariamente para o arquivo que você baixou, há uma grande chance de você ter baixado a legenda que não é a mais adequada para seu filme.

Existe remédio para isso? Claro que sim! Senão não teríamos gasto nosso tempo e o seu com esse artigo!

O Mplayer e as Taxas de Quadro

Rodar o MPlayer a partir da linha de comando é muito útil. As informações que ele nos dá nesse modo são muito mais completas do que aquelas obtidas a partir de sua GUI. Assim, vamos utilizar a linha de comando para tudo o que temos que fazer aqui.

Vamos partir para a prática? Escolha o seu filme e mãos à obra. Para os exemplos a seguir, utilizei um episódio da série "Perdidos no Espaço", dos anos 1960. Na infância, diverti-me muito com essa série de ficção científica e, recentemente, resolvi rever tudo a partir de arquivos Xvid que consegui. Obviamente, tive problemas com as legendas no início. Mas vamos ao que interessa.

Em primeiro lugar, abra um terminal e rode o MPlayer, passando o nome do arquivo Xvid (ou DivX) como parâmetro. No meu caso, em que o arquivo era o "No Place to Hide.avi", o comando ficou assim:

```
# mplayer "No Place to Hide.avi"
```

Com esse comando, o MPlayer não só inicia a exibição do filme, como também mostra uma série de informações na tela do terminal. O que nos interessa está bem no início, o que re-

produzimos a seguir:

```
Playing No Place To Hide.avi.  
AVI file format detected.  
VIDEO: [XVID] 512x384 12bpp 25.000 fps  
863.4 kbps (105.4 kbyte/s)
```

A linha que começa com a palavra VIDEO nos mostra algumas interessantes e úteis informações. Trata-se, no caso, de um filme em formato XVID, com resolução 512x384 e, o que realmente estamos procurando, uma taxa de quadros de 25.000 fps.

Agora já sabemos a taxa de quadros de nosso filme. Se as legendas que temos não têm esse valor, é importante que façamos alguma alteração. O problema é que dificilmente o autor das legendas informa qual a taxa de quadros que ele utilizou. Assim, resta-nos experimentar.

Como são apenas três possibilidades, só o que temos a fazer é experimentar cada uma delas. O MPlayer permite escolher a taxa de quadros da legenda e é o que vamos fazer agora:

```
# mplayer "No Place to Hide.avi" -subfps 25.000
```

No comando acima, especificamos uma taxa de 25 fps, através da opção subfps. Observe que podemos colocar valores quebrados e, dessa forma, fazer o ajuste fino.

Deixe o filme rolar. No início do filme é mais difícil notar falta de sincronismo. Assim, avance para o meio ou mesmo para o final do filme. Para isso, use a tecla Page Up tantas vezes quantas necessárias. Pode ser proveitoso teclar "O" para ativar o mostrador de tempo do filme. No meu caso, achei mais fácil verificar o sincronismo bem próximo do final do filme, o que correspondeu a cerca de 40 minutos (de um total de cerca de 50, que é a duração do episódio de "Perdidos no Espaço").

Como ficaram as legendas? Estão corretas agora? Se estiverem, você pode partir para o próximo item deste artigo, que trata da geração de arquivo de legendas já sincronizadas.

Se as legendas estão atrasadas, devemos diminuir o valor da opção `subfps`. Por exemplo, poderíamos especificar 24 ao invés de 25.

No caso de as legendas estarem adiantadas em relação ao filme, deveremos aumentar o valor a ser passado pela opção `subfps`. Em nosso exemplo, o próximo valor seria então 29.97.

Na maioria dos casos, já teremos conseguido chegar a quase 100% de sincronismo. Se for necessário um ajuste mais fino, podemos alterar apenas ligeiramente o valor da opção `subfps`. No meu caso, por exemplo, verifiquei que a melhor situação ficava com um valor de 23.99 fps. Não é um valor padrão, mas como se trata de ajuste fino, isso não tem muita importância. Experimente variar pouco de cada vez, sempre observando o início, o meio e o final do filme, até chegar ao melhor resultado.

Fazendo o Ajuste de Forma Permanente

Pronto. Agora que já temos o valor ideal, podemos assistir nosso filme. Mas ainda há algo

que se pode fazer. Podemos gerar um novo arquivo de legendas, que já incorpore as alterações efetuadas até aqui. Assim, não precisaremos da opção `subfps` da próxima vez que formos ver o filme.

A opção `dumpsrsub` gera um arquivo alternativo de legendas que já traz as alterações de temporização de legendas incorporadas. Especificando-se essa opção, o MPlayer criará um arquivo denominado `dumpsub.srt` no diretório atual:

```
# mplayer "No Place to Hide.avi" -subfps 23.99 -  
dumpsrsub
```

Em seguida, vamos renomear o arquivo gerado, dando-lhe o mesmo nome do arquivo correspondente ao filme. Não podemos nos esquecer, porém, que o arquivo de legendas original encontra-se no mesmo diretório. Devemos então renomeá-lo também ou eliminá-lo de vez. Optamos pela primeira opção. Os comandos para isso seriam:

```
# mv "No Place to Hide.srt" "No Place to Hide.  
srt.original"  
# mv dumpsub.srt "No Place to Hide.srt"
```



O DivX é um codec de vídeo criado pela DivX, Inc. criado para ser usado na compactação de vídeo digital, deixando-os com qualidade, apesar da alta compactação, utilizada para ocupar menos espaço no disco rígido. É compatível com Windows, Linux, Solaris e Mac OS X.

Os arquivos DivX estão amplamente presentes nas redes P2P, devido ao seu reduzido tamanho e à boa qualidade de imagem. Sua licença é Freeware.



XviD é um software livre e codec de vídeo MPEG-4 código aberto. Foi criado por um grupo de programadores voluntários depois que o OpenDivx foi fechado em julho de 2001.

XviD é o maior competidor do DivX (XviD de trás para frente). Enquanto DivX tem seu código fechado e criado para rodar apenas no Microsoft Windows, Mac OS X, e Linux, XviD tem seu código aberto e pode rodar em qualquer plataforma.

Uma possibilidade interessante a nosso dispor é usar outro formato de legendas. O MPlayer possui seu próprio formato de legendas. Para gerar um arquivo de legendas nesse formato, bastaria especificar a opção `dumpmpsub` ao invés de `dumpsrtsub`. O arquivo criado seria o `dump.mpsub`, que deverá ser renomeado da mesma forma. Apenas atente para a extensão do mesmo, que deverá ser necessariamente `mpsub`. Esse formato de arquivo de legendas tem, como desvantagem, o fato de outros programas e mesmo DVD-player's podem não aceitá-lo.



Figura 1: Filme com as legendas sincronizadas

Conclusão

Vimos que o mesmo programa que nos permite ver nossos filmes Xvid e DivX preferidos, pode também ser usado para sincronizar legendas de forma bem simples. O único requisito para se utilizar desse recurso é saber digitar comandos na linha de comando do Linux ou de qualquer que seja o sistema.

O MPlayer é gratuito e open source, e está disponível para vários sistemas: Linux, Mac OS X e Windows. Ele pode ser baixado diretamente de seu site - www.mplayerhq.hu ou de espelhos e repositórios espalhados por todo o cyber espaço.

Finalmente, lembramos ao leitor que os arquivos de legenda são arquivos texto comuns. Se necessário, poderão ser abertos em um editor de texto qualquer [Gedit, Kwrite, vi etc - e, então, modificados para se conseguir um ajuste mais detalhado das legendas. Basta abrir o arquivo e analisá-lo. Facilmente conseguiremos entender o formato interno do mesmo e, então, corrigir ou alterar o que se fizer necessário. Mas isso já é assunto para outro artigo. 🇧🇷

Para mais informações:

Site Oficial MPlayer

<http://www.mplayerhq.hu>

Site Oficial Xvid

<http://www.xvid.org>

Site Oficial DivX

<http://www.divx.com>



GERALDO M. FONTES JR é Técnico em eletrônica, formado pelo antigo CEFEF-MG. Apaixonado por computadores que, de vez em quando, se mete a escrever artigos que ninguém lê.



maemo.ORG

Por Joel Teixeira

O que exatamente é o Maemo?

Trata-se de um sistema operacional baseado na distribuição Linux Debian e desenvolvido pela empresa finlandesa Nokia para dispositivos portáteis. Encontra-se atualmente em sua quinta versão, também conhecida por Fremantle.

A evolução do sistema

Apesar da estrondosa notoriedade que o sistema conquistou desde o lançamento do Nokia N900, é um equívoco pensar que é algo novo, experimental ou imaturo. O Maemo já estava dando seus primeiros passos em 2005, e como quem já nasce com mania de grandeza, foi em uma das maiores cidades do mundo que seu "nascimento" foi divulgado. Durante o "LinuxWorld Summit", na cidade de Nova Iorque, em 25 de maio de 2005, o Internet Tablet Nokia N770 trazendo a primeira versão do sistema foi anunciado, chegando ao público em novembro daquele mesmo ano.

Como sucessor do N770, tivemos no início

de 2007 o N800, com a versão 3 do sistema. Foram adicionados neste modelo o suporte ao Skype, chamadas VoIP sobre conexões WLAN e trazia ainda consigo a primeira câmera integrada nos dispositivos Maemo. Diferentemente do N770, este modelo teve uma vida muito curta, pois ainda em 2007, em meados de outubro, foi anunciado o N810 com a versão 4 do sistema Maemo. Essa nova atualização integrou, adicionalmente as funções citadas acima, o Google Talk e GPS integrado.



Figura 1: N800

A versão 5 do sistema operacional Maemo é a mais recente e é mesma utilizada no Nokia N900. Esta versão representa também o passo mais importante desde o lançamento desta plata-



Figura 2: N900



Figura 3: Nokia 770

forma, pois ampliou massivamente o seu público-alvo ao adicionar funções de telefone em um sistema que até então, restringia-se às funções de um Internet Tablet. A interface gráfica foi completamente redesenhada e o núcleo do sistema responsável pela sensibilidade e resposta da tela foi aprimorado, fazendo da caneta incorporada ao aparelho, antes essencial, um acessório muitas vezes esquecido.

Com um processador ARM Cortex-A8, 1 GB de memória virtual (256 MB RAM + 768 MB Swap), 32 GB de disco (expansíveis a 64 GB) e aceleração gráfica com OpenGL ES 2.0, a Nokia conseguiu unir em perfeita harmonia um hardware potente e um sistema maduro. A interface de usuário inclui um ambiente panorâmico contendo quatro desktops totalmente personalizáveis. Entre as customizações possíveis estão os atalhos para páginas na web, contatos, aplicações e uma infinidade de widgets fornecidos através das aplicações disponíveis, provenientes dos repositórios da comunidade ou da loja OVI.

O Gerenciador de Tarefas do Nokia N900 impressiona a todos. Uma simples busca por "multitasking n900" em sites de vídeo como YouTube retornarão uma imensa lista de screencasts demonstrando todo o poder deste

aparelho, alguns apresentando a execução simultânea de mais de trinta aplicações.

Um diferencial de seu Gerenciador de Tarefas é a visualização em tempo real de todas as aplicações ativas. Você não obtém apenas uma listagem do que está em execução, mas sim o estado real do vídeo, jogo, flash, browser e o que mais vier à sua mente. Tudo junto e em tempo real.

O que posso acrescentar, como uma experiência pessoal, é que você não tem uma real ideia de toda versatilidade oferecida por este maravilhoso sistema até o momento em que o utiliza. Assisti a vários vídeos e li vários reviews sobre o aparelho, mas posso afirmar que nada que tenha visto até hoje faça jus ao seu potencial. Em suma, possuir um Nokia N900 é ter um computador consigo, a qualquer momento, em todos os locais.

Versatilidade

Em virtude da origem baseada no Linux e sua estrutura em código aberto, o Nokia N900 é um prato cheio para hackers (no sentido clássico da palavra) e adeptos do DIY (Do It Yourself). Este último, que pode ser traduzido como "Faça Você Mesmo" trata-se de um termo relativamente comum em guias e tutoriais encontrados na web e significa criar, modificar ou melhorar algo por conta própria. Como o sistema é completamente aberto, você pode adaptá-lo completamente como desejar. Tudo é possível dentro das limitações de hardware, onde o único limite para tal é seu conhecimento para fazê-lo.

Para se ter uma noção do que acontece quando você une um hardware potente, um sistema aberto e uma comunidade engajada, temos hoje diversos projetos que possibilitam recursos que jamais imaginei serem viáveis no momento em que comprei meu aparelho. Apenas para citar um exemplo, e contemplando aqueles que gostam de jogos, é possível conectar um controle de PlayStation 3 utilizando a por-

ta bluetooth do aparelho e jogar diretamente em sua TV utilizando o cabo de saída AV que acompanha o produto.

Mas você pode perguntar: - Vou jogar o que?

E a resposta será: O que você quiser. O Nokia N900 possui em seus repositórios emuladores de Playstation, Nintendo 64, Super Nintendo, Mega Drive (Genesis) entre vários outros. E você pode baixar a ROM de qualquer jogo legalmente na Internet, contanto que possua o jogo original.

Diferentemente de outras plataformas, onde tudo tem de ser criado do zero, as características do sistema Maemo em conjunto com sua origem, permitem que aplicações sejam portadas e não necessariamente escritas do zero. Isso garante um crescimento exponencial de suas aplicações, já que contamos com uma miríade de aplicações Linux esperando apenas por um desenvolvedor disposto a compilar seu código fonte para Maemo 5.

E como se a quantidade de aplicativos disponíveis já não fosse o suficiente, os desenvolvedores já possibilitam hoje a execução de alguns aplicativos do Microsoft Windows através de uma versão do "wine" compilada para o Nokia N900 [projeto ainda em estágio inicial, mas em rápido desenvolvimento - E não pára por aí.

Fonte: http://static.maemo.org/static/6/6c6264769d0111debf63b6823b8271d271d_rover_03b_small.jpg



Figura 4: Maemo em ação

Podemos ainda, com ajuda do "Easy Debian", instalar toda uma distribuição voltada a Desktop no N900.

Quer testar uma outra plataforma? O Nokia N900 permite isso também. É possível instalar um gerenciador de boot e instalar múltiplos sistemas operacionais nesse pequeno notável. Algumas opções são, por exemplo, Android, Ubuntu, Mer, MeeGo, Fedora entre outros.



Figura 5: N900 e Overclock

O processador ARM Cortex-A8 de 600Mhz executa com tranquilidade não uma, mas várias aplicações em paralelo. Mas dentro da filosofia do quanto mais melhor, muitos usuários, inclusive eu, fazem um overclocking no processador do aparelho. Os mais ousados tem a opção de levar o processador até 1.150 Mhz, mas pessoalmente, não recomendo passar de 1 Ghz. Note que apesar de possível, este não é um procedimento recomendável, e se executado, deve ser feito sob sua própria conta e risco.

Aplicativos

Esse é um ponto muito importante, pois não importa o quão excelente seja a suíte de aplicativos pré-instalada no aparelho. Muitos usuários possuem necessidades específicas e estas devem ser supridas para garantir uma experiência completa com o dispositivo. Neste quesito, mais uma vez o Nokia N900 se destaca, seja você um desenvolvedor querendo um ambiente por-



Figura 6: N900

tátil para trabalhar com suas aplicações, um executivo buscando integração com ferramentas corporativas, um administrador de um ambiente de TI que necessite acessar remotamente seus servidores através de VPN e Terminal Services por exemplo. Talvez você seja um "gamer" querendo se divertir, estar conectado nas mais diversas redes sociais simultaneamente e fazer vídeo chamadas. Não importa, este aparelho surpreende os mais variados perfis de usuário.

O gerenciamento de aplicativos, como em qualquer distribuição baseada em Debian, é feito através de repositórios, e com um simples comando você atualiza, de uma vez só, todos os aplicativos instalados para suas últimas versões. A administração dos aplicativos pode ser feita tanto através de um gerenciador gráfico, como via terminal, caso sinta-se confortável com as linhas de comando. Neste último caso, é necessário instalar um aplicativo chamado "rootsh", que serve basicamente para permitir acesso a conta root do sistema.



Figura 7: App Manager

Os repositórios da comunidade não são habilitados por padrão, mas não leva mais do que um minuto para fazê-lo. Você pode encontrar facilmente as informações necessárias em uma rápida pesquisa no Google ou através do portal colaborativo "MaemoBrasil.org".

Os repositórios da comunidade são:

Extras: Maduros e devidamente testados

Extras-Testing: Necessitam de mais testes antes

de serem promovidos

Extras-Devel: Estado inicial de desenvolvimento, voltado a desenvolvedores

Existem ainda repositórios de terceiros como Mozilla, JoikuSpot, KOffice, Emuladores, entre outros. Esquecendo um pouco os repositórios que são manualmente adicionados ao Gerenciador de Aplicativos, os usuários contam ainda com a OVI Store (loja de aplicativos da Nokia), que apesar do número ainda limitado de aplicações e da vastidão de inutilitários disponibiliza alguns títulos extremamente populares, como o "AngryBirds", "Bounce Evolution", "Documents To Go" e o navegador "FireFox".

O Futuro

No que diz respeito a continuidade do projeto Maemo, existem especulações exacerbadas, profecias apocalípticas e o mais gritante sensacionalismo. A situação é simples e bem fácil de entender se você buscar informações nas fontes oficiais e não em sites que esmolam pageviews.



Figura 8: MeeGo em um N900

Para que entenda-se melhor: temos de um lado a Nokia com o seu sistema Maemo, do outro a Intel com o Moblin e um interesse em comum: a expansão de suas plataformas. A decisão de unir as duas plataformas foi estratégica e acertada. Hoje, poucos meses após o anúncio, já temos outras grandes empresas

investindo no projeto. Entre elas a BMW e a Novell, que manifestou intenção de não apenas apoiar, mas participar ativamente no desenvolvimento do projeto.

O sistema operacional Maemo tem sua continuidade garantida e conforme informação divulgada por "Qgil", um dos administradores do "maemo.org" e funcionário da Nokia matriz em Helsinki (Finlândia). Os proprietários de um Nokia N900 terão ainda a oportunidade de escolher entre Maemo e MeeGo, ou quem sabe até ambos, em dual boot.

Leiam mais em: <http://talk.maemo.org/show-post.php?p=529073&postcount=14>.

Para mais informações:

Site Oficial Maemo

<http://www.maemo.org>

Site da comunidade Maemo Brasil

<http://www.maemobrasil.org>



JOEL TEIXEIRA é tem atuado na área de Tecnologia da Informação e Telecomunicações ao longo dos oito anos de sua carreira. Acaba de retornar da Europa onde realizou, durante um ano, uma especialização em TI através da conceituada "Dublin Business School" e atualmente trabalha como Analista de Operações na empresa TODO BPO e Soluções em Tecnologia.

Figura 9: Linha do tempo



II Evento de Integração

1011101110110100101010100100101010110110010101011010101001

Win Linux

1010101010111010101010110101101011010101011010101011010101011

Day



CACIC: Instalação do Servidor

Por Luiz Guilherme Nunes Fernandes

Caros leitores, melhor dizendo, caros índios. Calma! Somos da mesma tribo, estou aqui para falar do Cacic. E o que tem haver o índio com a sua vida? Esta dúvida será esclarecida no decorrer do texto.

Cacic (Configurador Automático e Coletor de Informações Computacionais), um Software Livre que foi desenvolvido pela DATAPREV, é o primeiro software a ser inserido no site do Portal do Software Público Brasileiro: <http://www.softwarepublico.gov.br>, um sistema robusto, capaz de realizar coletas automatizadas de informações referente a Hardware e Software etc.

O Cacic possui 3 módulos: Módulo Gerente, servidor responsável pelas configurações do ambiente computacional, como cadastros, seleção dos campos de coletas, etc; Módulo Agente, cliente instalado nas máquinas para envio de coleta para os Gerentes e o Módulo super-gerente, responsável por integrar as informações consolidadas entre Gerentes. Ele seria uma ampliação do parque computacional como um todo, tecnologia conhecida como Webservice.

Na figura 1, uma representação simples do sistema com 7 máquinas clientes instaladas com o Agente do Cacic e um Servidor Gerente.

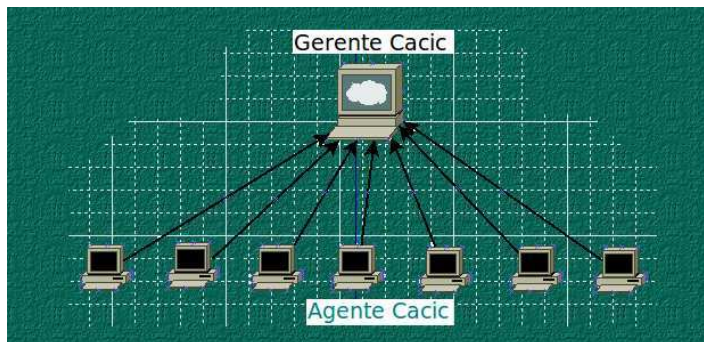


Figura 1: Agentes e Servidor

Com o Cacic é possível realizar coletas de informações sobre os componentes de Hardware e disponibilizá-las em um único servidor. Possui alerta para alterações realizadas em algum componente do computador, além de realizar coletas de informações: programas instalados, compartilhamento, rede e outras informações. Citando como exemplo as informações de coleta de rede: Mac Address, IP, Gateway.

Sua usabilidade facilita e centraliza todas as informações do parque computacional e as disponibiliza em um único servidor.

Seus requisitos são: Servidor Web Apache, Banco de Dados Mysql, Processador de Hipertexto PHP e um Servidor FTP, (ProFTPD ou vsFTPD).

Hum! Estou vendo o que índio virou seu amigo. Que tal saborear uma instalação do Cacic Gerente(Servidor) no Debian? Segue abaixo um tutorial rápido de bolso.

Instalação dos pacotes necessários:

```
cacic:~# apt-get -y install apache2 libapache2-mod-php5 php5-mcrypt php5-gd php5-dev php5-mysql mysql-server-5.0 php5 proftpd
```

No servidor FTP, no arquivo /etc/proftpd/proftpd.conf, insira ou descomente as linhas:

```
DefaultRoot ~
RequireValidShell off
```

Crie o usuário ftpcacic com o /home personalizado e permissões do mesmo para a pasta ftpcacic:

```
cacic:~# adduser --shell /bin/false --home /var/www/ftpcacic ftpcacic ; mkdir /var/www/ftpcacic/agentes ; chown ftpcacic.ftpcacic /var/www/ftpcacic/agentes
```

Em /etc/php5/apache2/php.ini deixe as linhas conforme abaixo:

```
register_globals = On
register_long_arrays = On
error_reporting = E_COMPILE_ERROR|E_RECOVERABLE_ERROR|E_ERROR|E_CORE_ERROR
```

Reinicialize os Serviços, Proftpd e Apache:

```
cacic:~# /etc/init.d/proftpd restart;
/etc/init.d/apache2 restart
```

Sete a permissão recursiva ao usuário do apache (www-data) para a pasta cacic2 dentro de Document Root:

```
cacic:~# chown -R www-data /var/www/cacic2
```

E por último descompacte o Cacic que se encontra no link abaixo, dentro do diretório /var/www/cacic2:

Obs: Para baixar é necessário possuir cadastro no site do Software Público Brasileiro:

<http://www.softwarepublico.gov.br/dotlrn/clubs/cacic/file-storage/download/CACIC-2%2e4-%28Curumin%29-gerente-2%2e4%2e4%2e7z?file%5fid=10749845>

Posteriormente abra o navegador e continue a instalação:

<http://localhost/cacic2>

Na figura 2, uma representação da página principal do Sistema Web Cacic, informações coletadas pelo Cacic Gerente.

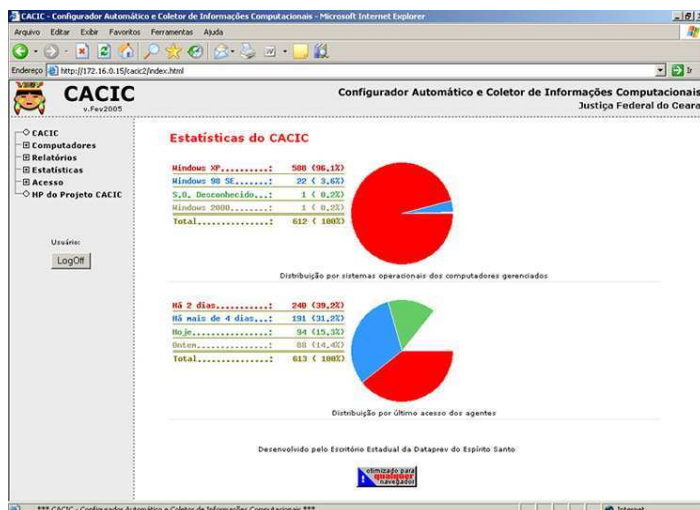


Figura 3: E-Cidade - Software disponível no Portal do Software Público

Na figura 3, uma representação do Cacic Agente, o módulo responsável por enviar as informações para o servidor, também tem suporte em sistemas GNU/Linux.

Com a implementação do Cacic é possível a redução de custos, melhorias no software de forma que atenda suas necessidades, devido seu código fonte estar liberado e não te prender a ferramentas terceirizadas, facilitando a vida do administrador.

Data	Módulo	Atividade
11:08:28 28/05/2010	Gerente de Coletas	Coletas ativas: (Coletor de So
11:08:34 28/05/2010	Coletor de Software	Coleta iniciada
11:08:36 28/05/2010	Coletor de Variáveis de Ambiente	Coleta iniciada
11:08:36 28/05/2010	Coletor de Hardware	Coleta iniciada
11:08:36 28/05/2010	Coletor de Rede	Coleta iniciada
11:08:37 28/05/2010	Coletor de Unidades de Disco	Coleta iniciada
11:08:38 28/05/2010	Coletor de Software	Enviando dados coletados
11:08:38 28/05/2010	Coletor de Software	Dados da Coleta Enviado Cor
11:08:38 28/05/2010	Coletor de Variáveis de Ambiente	Enviando dados coletados
11:08:38 28/05/2010	Coletor de Variáveis de Ambiente	Dados da Coleta Enviado Cor
11:08:38 28/05/2010	Coletor de Unidades de Disco	Enviando dados coletados
11:08:39 28/05/2010	Coletor de Unidades de Disco	Dados da Coleta Enviado Cor
11:08:39 28/05/2010	Gerente de Coletas	Coletas Concluídas

Figura 3: E-Cidade - Software disponível no Portal do Software Público

Como sou da mesmo tribo, tenho procurado facilitar a vida dos usuários, administradores e índios com um script 100% automatizado que pode ser baixado no link:

http://www.softwarepublico.gov.br/dotlrn/clubs/cacic/file-storage/download/script_cacic_v1%2e2%2etar%2eqz?file%5fid=18223567

Maiores dúvidas e informações, entre na comunidade do Cacic, no link abaixo ou procure o índio mais próximo.

http://www.softwarepublico.gov.br/dotlrn/clubs/cacic/one-community?page_num=0



LUIZ GUILHERME NUNES FERNANDES é formado pela Unip em Gerenciamentos de Redes, cursando Análise e desenvolvimento de Sistemas na Fajesu. Nos momentos livres estuda e se dedica a música. Contato: narutospinal@gmail.com.



Credenciamento de entidades para o colégio eleitoral do Comitê Gestor de Internet vai até 03/11

Por Leandro Chemalle

O CGI foi criado para coordenar e integrar todas as iniciativas de serviços Internet no país, promovendo a qualidade técnica, a inovação e a disseminação dos serviços ofertados.

Chegamos a mais um processo eleitoral do Comitê Gestor da Internet no Brasil. O processo de gestão da Internet até aqui praticado, tem sido uma experiência positiva quando observamos a escolha dos conselheiros através do voto por entidades previamente cadastradas. Em sua proposta inicial, o CGI.br é inovador e devemos lutar para manter esse princípio.

É fato que essa experiência poderia e deveria ter avançado ainda mais. O CGI.br é frágil por não ser ainda regulamentado por lei, apenas por decreto.

Dentre os problemas encontrados nas últimas gestões temos que as pautas do CGI.br são fechadas, e a sociedade brasileira não sabe como é o funcionamento da instituição, e na maioria das vezes os próprios conselheiros não informam o que acontece. Falta uma interface mais direta entre os representantes do terceiro setor e a sociedade civil organizada. Outro ponto é que "casa de ferro...", o mínimo que se espera é que as reuniões do CGI.br fossem transmitidas ao vivo pela Internet, fato que não


acontece. Nesse sentido é importantíssimo trabalhar para avançar nesses pontos.

As grandes batalhas da Internet ainda estão por vir. Vencemos parcialmente e derrotamos o AI5 digital, mas nossa vitória ainda não está consolidada. Temos que aprovar o marco civil da Internet. O ICANN, órgão responsável pela distribuição dos ccTLDs (Top Level Domains) está iniciando um processo de criação de novos TLDs, de modo que poderemos ter em um futuro próximo endereços de Internet em um formato como: <http://mundo.digital> ou <http://cidade.brasil>. A maneira como o CGI.br vai administrar esse processo ainda está em aberto e é uma discussão para o próximo mandato.

Devemos estar atentos para garantir que a Internet seja pública, e não controlada por corporações que ameaçam quebrar o princípio da neutralidade da rede.

Neste sentido é necessário mobilizar todas as entidades comprometidas com a liberdade na rede para defender a Internet, para garanti-la de modo verdadeiramente livre. Para isso, as organizações (sindicatos, federações, entidades estudantis, associações, ONGs, etc)

interessadas em participar das eleições do Comitê Gestor da Internet do Brasil (CGiBr) compoendo o colégio eleitoral para representantes do Terceiro Setor deverão, até 03 de novembro de 2010, preencher formulário no site (<https://registro.br/eleicoes-cg/cadastro>) e enviar documentação para eleicao2010@cgi.br.

Para estarem aptas para o processo, as entidades precisam ter CNPJ e mais de 2 anos de existência. Todas as informações adicionais e a documentação completa podem ser vistos no site do CGI.br: www.cgi.br/eleicao2010. 

Para mais informações:

Site CGI.br

<http://cgi.br>

Site da Eleição do CGI.br

<http://cgi.br/eleicao2010>



LEANDRO CHEMALLE é diretor de Comunicação da Associação Brasileira dos Estudantes de EAD, militante do Partido Pirata do Brasil e Coordenador de Web da Universidade Federal do ABC. Twitter: @chemalle - Blog: www.chemalle.net - Email: leandro@chemalle.net



A close-up portrait of Marc Laporte, a man with short brown hair, looking slightly to the right. He is wearing a dark jacket over a blue collared shirt. The background is blurred, showing other people in a dimly lit room.

Entrevista com Marc Laporte, criador do Tiki Wiki

Por João Fernando Costa Júnior

Revista Espírito Livre: Apresente-se aos nosso leitores. Onde você mora e em qual área você trabalha atualmente?

Marc Laporte: Meu nome é Marc Laporte e moro em Montreal, no Canadá. Desde 2003, me dedico integralmente ao Tiki.

REL: Apresente o Tiki Wiki. O que Tiki Wiki significa?

ML: A palavra Tiki pode significar muitas coisas. Normalmente, refere-se à cultura Tiki ou à embarcação Kon-Tiki. O nome oficial do projeto é "Tiki Wiki CMS Groupware". O backronym é Tightly Integrated Knowledge Infrastructure ("Infra-estrutura de Conhecimento Altamente Integrada").

O Tiki é: aplicação web cheia de recursos, multi-idioma (mais de 35), totalmente integrado, tudo em um (all-in-one) e software livre Wiki+CMS+Groupware. Tiki pode ser utilizado para criar todos os tipos de aplicações web, sites, portais, base de conhecimento, intranets e extranets. As tecnologias subjacentes são PHP/MySQL/Zend Framework/Smarty/jQuery.

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

ML: O Tiki foi iniciado em 2002. Embora não se baseie em outro CMS, fazemos um bom uso de componentes disponíveis, como Smarty. Os fundadores queriam um CMS totalmente gratuito, sem restrições de licença e com uma lista enorme

de recursos [tudo em um pacote.

Uma entrevista concedida quando Tiki foi o "Projeto do Mês" no SourceForge.net, em Julho de 2003, oferece uma perspectiva histórica interessante: <http://sourceforge.net/potm/potm-2003-07.php>.

REL: Quais são as diferenças entre o Tiki Wiki e outros CMSs? Qual é o público-alvo do Tiki Wiki?

ML: Tiki é a aplicação web de código aberto com o maior número de recursos integrados.

Como? Em poucas palavras, "software criado da maneira wiki". A Wikipédia faz uso da maneira wiki para construir conhecimento livre. Estamos fazendo algo similar, mas para construir uma aplicação web.

O modelo Tiki é composto por:

- Comunidade wiki (do-ocracy);
- Cultura wiki aplicada ao modelo de desenvolvimento (mais de 400 pessoas com acesso de escrita ao repositório central);
- Lançamentos de novas versões agendados (2 releases principais por ano);
- Todo o código integrado num único local (1 000 000 linhas de código, com tudo incluído. Cada recurso é opcional). Com isso, os releases têm que ser sincronizados (todos os novos recursos e melhorias precisam estar prontos ao mesmo tempo);
- Muitos recursos, mas nenhuma duplicação (num wiki, conteúdo similar ou relacionado é fundido. O mesmo se aplica aos recursos do Tiki);
- Dogfood (Tiki é uma comunidade que desenvolve recursivamente um sistema para gerenciamento de comunidades);
- Comunidade extremamente aberta. Tudo é discutido. Até mesmo essa entrevista foi construída com ajuda da comunidade.

Pensamos que ter todos os recursos

integrados num único local é melhor que o modelo de desenvolvimento baseado em extensões. E, tendo tudo junto num mesmo local, é possível fazer alterações de maneira mais rápida e atingir graus maiores de interação entre os recursos. É claro que nosso modelo tem seus desafios (tamanho do código é grande, maior curva de aprendizagem, número grande de opções no painel de administração, grande esforço para lançar novas versões, etc.), mas nós preferimos lidar com essas questões do que com problemas de dependência, diferentes extensões que fazem a mesma coisa, ciclos de release maiores para facilitar a atualização das extensões etc.

Por exemplo, nós:

- adicionamos um sistema de busca para as mais de 1000 (!) preferências e configurações nas várias páginas do painel de administração;
- Aperfeiçoamos nosso processo de lançamento de novas versões;
- Desenvolvemos um sistema de perfis para que os administradores possam escolher diferentes seleções de preferências pré-configuradas e não precisem navegar por todas as páginas do painel de administração.

A maioria dos perfis é administrada por meio de páginas wiki e quatro perfis são oficialmente suportados pela comunidade:

1. Blog pessoal e perfil: blog ou site pessoal;
2. Site para pequena organização: Sistema de publicação com área para conteúdos gerados pelos usuários, mas com clara diferença entre o que é oficial e o que foi gerado pela comunidade;
3. Comunidade colaborativa: perfil de usuários, colaboração, usuários registrados;
4. Intranet de uma empresa: colaboração entre a equipe com acesso registrado; usuários não podem se registrar.

Em um software baseado no modelo de um núcleo e extensões, o núcleo precisa esperar um tempo para que as extensões



Figura 1: Site do TikiWiki

possam ser atualizadas. O Tiki tem um ciclo de releases mais rápido (se comparado com aplicações semelhantes) exatamente porque não precisamos nos preocupar em quebrar, com uma nova versão, as extensões.

A maioria dos CMSs não tem um poderoso wiki (a maior evidência é que eles não usam dogfood). E a maioria dos Wikis não possui alguns importantes recursos de um CMS (ex: sistema de templates). O Tiki é uma das poucas soluções que oferece os dois desde o começo. Não existe um limite para o que o Tiki pode fazer. Por exemplo, na versão 5.0 do Tiki, foi adicionado o recurso shopping cart e existe uma discussão para adicionar uma interface para contabilidade. Isso significa que praticamente qualquer pessoa com um projeto web deve checar o Tiki.

REL: Qual a licença utilizada pelo Tiki Wiki? Existe uma versão corporativa? Quais são os preços? Quais são as diferenças entre as versões comunitária e corporativa?

ML: Tiki usa LGPL 2.1.

Não há nenhuma versão "corporativa". Embora a licença é permissiva em termos de integração com aplicações comerciais, a cultura da comunidade é compartilhar todo o código

disponível no repositório central. Se você quiser investir no Tiki, a melhor maneira é contratar membros da comunidade para suporte, treinamento, etc. e financiar o desenvolvimento de novos recursos (diretamente no código do software). Você também pode fazer uma doação para o Tiki Software Community Association. Detalhes em <http://tiki.org/License>.

REL: Existe uma empresa que oferece serviços de apoio oficial para o produto? Qual é e por que os usuários devem escolhê-la?

ML: Nós temos uma "abordagem de código aberto comunitário". Assim, temos um número grande de consultores disponíveis para serem contratados. A escolha das pessoas depende do tipo de projeto ou afinidades diversas (localização, idioma, etc.). Mais informações em <http://info.tiki.org/Consultants>.

REL: Como é sua relação com a comunidade open source?

ML: Nós usamos diversos projetos de código aberto: PHP, MySQL, Zend Framework, jQuery, Smarty e muitos outros. Quando necessário, contribuimos com correções para esses projetos. Veja em <http://tiki.org/TikiPartner>.

REL: No passado, muitos CMSs ficaram conhecidos por problemas de segurança. Como o Tiki Wiki lida com essa questão?

ML: Segurança é um campo amplo e os riscos dependem do uso. No caso de uma comunidade aberta, é importante proteger os usuários um dos outros (ex.: diferentes níveis de privilégio). Por outro lado, no caso de um site brochureware, existe apenas um pequeno grupo de editores. Uma instalação padrão do Tiki vem com a maioria dos recursos desligados e com as opções mais seguras marcadas. Os administradores têm um painel dedicado

exclusivamente à segurança, no qual podem selecionar algumas opções a depender do uso de seu site.

É muito importante que os administradores possam atualizar rapidamente o software ou desligar o recurso que apresenta alguma vulnerabilidade. O modelo de ter todos os recursos num único pacote faz com que seja mais fácil atualizar. Administradores de sites são notificados quando uma nova versão está disponível no painel de administração (esse recurso pode ser desligado). Como parte dos procedimentos antes de uma nova versão, nós verificamos se cada arquivo executável verifica recursos e permissões - sempre permitindo ao administrador desabilitar o recurso vulnerável antes de atualizar ou sem ter que tirar o site do ar.

Por padrão, tags HTML perigosas e JavaScript são filtrados, o que é mais seguro porém não desejável no caso de um blog, em que apenas usuários confiáveis possuem permissão para publicar conteúdo. Por meio de diferentes permissões, o administrador pode escolher quem pode utilizar recursos potencialmente perigosos.

Nós temos um time de segurança que responde a alertas e age de maneira pró-ativa melhorando recursos de acordo com as prioridades definidas pelo grupo.

REL: Na sua opinião, o que é necessário para construir um CMS de qualidade, elegante, seguro e estável? É possível combinar estes quatro elementos em apenas uma solução?

ML: Com tempo suficiente e inteligência, é possível combinar todos os quatro. E é por isso que uma das maiores prioridades é conseguir mais pessoas para o projeto.

Todos podem participar de quaisquer aspectos do código ou da comunidade: <http://tiki.org/SWOT>.



Figura 2: TikiWiki - mais de 1000 configurações e opções em seu painel de controle

REL: A quem você não encoraja a usar o Tiki Wiki?

ML: O Tiki é forte em dois pontos:

1. Se você tem um projeto complexo e quer ter todas as partes bem integradas.
2. Se você tem vários projetos diversificados e pretende dinamizar todos em uma solução comum.

Tiki oferece mais de 1.000 configurações e opções no painel de controle. É totalmente personalizável com CSS e Smarty Template Engine. Assim, com um tema personalizado e habilitando determinadas opções, você deve ser capaz de realizar a grande maioria dos projetos. A cultura do projeto é enfrentar um desafio específico fazendo um recurso genérico, que é adicionado à base do código principal. A data da próxima versão estável nunca está longe demais, e isso mantém as atualizações fáceis.

Portanto, não use Tiki se você pretende modificá-lo fortemente sem compartilhar o código de volta. Há 600-700 commits por mês. Dentro de um ano, o seu tiki pode, por exemplo, estar fora de sincronia com o resto do projeto.

REL: Tente explicar ou resumir Tiki Wiki em 3 palavras.

ML: Wiki way webware

REL: Você acha que um CMS faz desenvolvedores web mais preguiçosos e menos preocupados com a programação em si?

ML: O objetivo de um CMS é reduzir a barreira técnica para criadores de conteúdo. Com mais ferramentas disponíveis, o desenvolvedor torna-se mais um buscador de soluções do que um resolvidor de problemas.

Isso realmente depende do uso.

REL: Quais são os planos para o futuro? O que vem a seguir?

ML: O crescimento contínuo dos ecossistemas locais em torno do Tiki (grupos de usuários, consultores, eventos, traduções, etc.) será muito interessante, juntamente com a nova marca.

Continuaremos nosso ritmo rápido de lançamentos. Tiki6 (Outubro de 2010) será a próxima versão com Long Term Support (LTS) e, assim, estaremos em condições de fazer algumas melhorias estruturais para o Tiki7 (Abril de 2011) [por exemplo, passar a usar o Smarty 3 e o Zend Framework 2 (se estiver pronto até lá).

Integrar com sistemas de controle de versão (SVN primeira) fará do Tiki uma boa solução para gerenciamento de desenvolvimento de softwares (nós já temos um sistema de tickets).

Ao longo dos anos, nós fizemos praticamente todos os recursos disponíveis com a tecnologia existente e integramos com outros projetos de código aberto que usam Flash. BigBlueButton para colaboração em tempo real (Áudio/Vídeo/Compartilhamento de tela/Chat) e Kaltura para edição de vídeo pelo browser. O próximo grande passo será adotar HTML5 e fazer coisas como manipulação de imagens. Nós tentamos com Java mas nunca conseguimos algo estável o bastante.

REL: Para aqueles que querem saber mais sobre o Tiki Wiki, o que devem fazer? Onde eles devem procurar? Por onde devem começar?

ML: Vocês podem fazer o download ou usar uma demonstração em: <http://info.tiki.org/Get+Tiki>.

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

ML: Dê um peixe para alguém e você vai alimentá-lo por um dia. Ensine alguém a pescar e você o alimentará por toda a vida. Adicione esse conhecimento a um wiki e inúmeras pessoas serão capazes de aprender por conta própria. E compartilhar seus conhecimentos. E muitos mais irão alimentar suas famílias.

Faça parte: <http://br.tiki.org> 





Oracle

JEE 6

Por Otávio Gonçalves de Santana

Java™

O Java EE ou Java Enterprise Edition é uma plataforma de desenvolvimento voltada para servidores da linguagem java que contém um conjunto de tecnologias coordenadas, que reduz significativamente o custo e a complexidade do desenvolvimento, implantação e gerenciamento de aplicativos de várias camadas centrados no servidor. Ficou muito conhecido para o desenvolvimento de aplicações para corporações. Dentre seus diferenciais, podemos destacar aplicações distribuídas, seguras, escaláveis, de alta disponibilidade e com baixo custo de manutenção.

Trazendo grande expectativa, no dia 10 de dezembro de 2009 foi lançada a nova versão Enterprise do Java, o JSR 316 (JEE 6). Dentre as novas tecnologias que atendem as novas necessidades, ele veio quebrando a ideia que o JEE servia apenas para aplicações grandes e robustas se adaptando a aplicações de diferentes tamanhos.

Uma das grandes características dessa nova versão é o uso constante das anotações, com o intuito de eliminar os arquivos xml, para que se tenha maior produtividade e também forneça facilidades ao desenvolvedor.

A evolução do Java EE é notável e veio com 10 especificações atualizadas e cinco novas, no total de 28.

```

16
17 <ui:insert name="menuprincipal">
18
19 </ui:insert>
20
21 <ul class="menu">
22   <li class="top"><a href="#" class="top_link"><span>Cadastro</span></a></li>
23   <li class="sub">
24     <h:form id="principal">
25       <li><h:commandLink action="evento" value="Eventos"/></li>
26       <li><h:commandLink action="pessoa" value="Pessoas"/></li>
27     </h:form>
28   </li>

```

Figura 2: Criando um template

Atualização do Java Enterprise Edition

Atualizações:	Novidades:
EJB 3.1	DI 1.0
JPA 2.0	CDI 1.0
Servlet 3.0	Bean Validation 1.0
Interceptors 1.1	Managed Beans 1.0
Connector 1.1	JAX-RS 1.1
JAX-WS 2.2	
Enterprise Web Services	
JSP 2.2 / EL 2.2	
Antiactions 1.1	

Figura 1: Atualização do Java EE

Apesar de existirem 28 especificações, existe o recurso profile, que você pode configurar os recursos que serão utilizados em sua aplicação, deixando a mesma mais leve.

Nosso artigo aqui visa demonstrar apenas algumas das facilidades encontradas no JEE .

```

1 <?xml version='1.0' encoding='UTF-8' ?>
2 <!DOCTYPE composition PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "ht
3 <ui:composition xmlns:ui="http://java.sun.com/jsf/facelets"
4   template="/principal.xhtml">
5
6   <ui:define name="menuprincipal">
7     <ui:insert name="menuprincipal">
8
9
10
11   </ui:define>
12 </ui:composition>

```

Figura 3: Chamando o template

Esse recurso economiza (e muito) durante a manutenção e implantação de, por exemplo, o menu que ficará em todas as páginas.

Outra coisa muito interessante é a não existência (caráter opcional) do faces-config.xml, que antes servia para adicionar os javaBeans, além de também você fazer a navegação entre as páginas.

Agora simplesmente colocamos as anotações para declarar seus manager beans.

```

17 @ManagedBean
18 @SessionScoped
19 public class PessoaController {
20

```

Figura 4: Usando a anotação @ManagedBean

```

70 <h:inputText value="#{pessoaController.pessoa.nome}" lang="45" label="
71   required="true" requiredMessage="O Nome é Obrigatório"/>

```

Figura 5: Chamando o Bean no projeto

JSF

O Java Server Faces, que é a principal ferramenta para desenvolvimento na web, ficou conhecida por ser muito trabalhosa e também não ter suporte a AJAX, características que foram quebradas com a versão 2.0 do JSF.

Um dos grandes impactos que temos é o Facelts nativo, substituindo o JSP. Dentre suas vantagens, podemos destacar:

- Requer menos poder computacional, e por consequência, leva menos tempo para compilar;
- Aproveitamento de código com o uso de templates, além de você poder criar novos componentes.

```

</li><h:commandLink action="evento" value="Eventos"/>

```

Figura 6: CommandLink

Acredito que a novidade mais esperada no JSF 2.0 foi o suporte ao AJAX. Nas versões anteriores, esse recurso só era possível com outros frameworks ou bibliotecas como o IceFace, RichFaces, dentre outras.

Servlet 3.0

Nas versões anteriores, era necessário para se criar uma servlet, uma classe que se estende de HttpServlet, além de configurá-lo corretamente no web.xml. Agora, com o uso de anotações, você centraliza operações em apenas um objeto, e dependendo da requisição feita, pode-se tratar de maneira mais adequada.

```
@WebServlet(name="Exemplo", urlPatterns={"/Exemplo"})
public class Exemplo extends HttpServlet {
```

Figura 7: WebServlet

Outra funcionalidade interessante é que agora não é mais necessário configurar nada para se utilizar frameworks, plugins e servlets de terceiros. Basta inserir o .jar no seu classpath.

O destaque do servlet 3.0 foi o tão esperado suporte nativo às chamadas assíncronas, muito utilizado nas aplicações web atuais. Vale lembrar o significado da sigla AJAX - Asynchronous Javascript And XML.

JPA 2.0

O Java Persistence Api trouxe uma grande evolução à plataforma Java em relação a persistência de dados. Com ele você não precisa ficar preso a somente um framework de persistência. Agora muito mais maduro na sua versão 2.0, incorporando muitos recursos antes existentes apenas em outros frameworks.

A grande novidade do JPA é o uso do Criteria, já existente no Hibernate. Com essa API, podemos criar queries dinâmicas, padronizadas e fazer validação.

A seguir, fazemos uma lista de todos os objetos do tipo Pessoa que tenham 20 anos.

```
int idade=20;
QueryBuilder qb = em.getQueryBuilder();
CriteriaQuery<Pessoa> c = qb.createQuery(Pessoa.class);
Root<Pessoa> p = c.from(Pessoa.class);
Predicate condicao = qb.gt(p.get("idade"), idade);
c.where(condicao);
TypedQuery<Pessoa> q = em.createQuery(c);
List<Pessoa> result = q.getResultList();
```

Figura 8: Lista de objetos

EJB 3.1

O uso do Enterprise Java Beans simplificou bastante o desenvolvimento. O uso de anotações (xml - opcional) e POJOs/POJIs são as características marcantes na versão 3.0. Na nova versão podemos criar interfaces opcionais, ou seja, você só cria se realmente precisar dela. A figura abaixo mostra um session local sem a necessidade da interface e da anotação @Local.

```
@Stateless
public class PessoaDAO {

    public void cadastra(Pessoa pessoa) {
        //código para salvar uma pessoa
    }
}
```

Figura 9: Session local

Na versão anterior, EJB só poderia existir em deployments no formato EAR. Agora você pode empacotar seus EJBs com sua aplicação WAR. O suporte de serviços assíncronos é outra novidade. Para isso, basta apenas colocar a anotação @Asynchronous.

Outra novidade é a ideia de criar session beans que só existem uma única vez na sua aplicação. Assim, é possível criar objetos como o ServletContext na aplicação web, colocando apenas a anotação @Singleton.

CDI

A injeção de dependência e contextos (CDI), antes conhecido como web beans, é parte integrante do Java EE 6 e fornece uma arquitetura que permite aos componentes do Java EE, como servlets, enterprise beans

e JavaBeans, existirem durante o ciclo de vida de um aplicativo com escopos bem definidos. Além disso, o serviço CDI permite que os componentes do Java EE, como beans de sessão EJB e beans gerenciados do JavaServer Faces (JSF), sejam injetados e interajam de maneira acoplada e flexível, disparando e observando eventos. O CDI define um conjunto de serviços que deixa o desenvolvimento de aplicações muito mais fácil

Servidores de aplicação JEE 6

Como dito inicialmente, a plataforma necessita de um servidor para executar as aplicações. Atualmente, os servidores de aplicações que rodam o Java EE 6 são: o Glassfish 3, o Tomcat 7 e o JBoss 6. Acredito que muitos outros servidores de aplicação Java serão atualizados para essa recente versão.



O Glassfish, da Oracle, foi a primeira implementação do Java EE 6. Apesar do grande temor do projeto acabar, a Oracle confirma que continuará apoiando o projeto. O Glassfish hoje é a preferência número um entre os desenvolvedores java.



O JBoss, da empresa Red Hat, nasceu como o EJBoss, que era apenas um Container EJB. Depois evoluiu para um servidor de aplicações Java EE completo.

Diferente do que aconteceu com as versões anteriores, o JBoss 6 agrega os recursos do Java EE 6 além de correções de bugs e melhorias de performance.



O Tomcat, da Apache Foundation, na sua sétima versão, traz dentre suas maiores novidades o suporte total à especificação do Servlet 3.0 e JavaServer Pages 2.2 , EL 2.2. Além disso, todo o código desatualizado foi removido.

Conclusão

Com muito novos recursos, o JSR 316 traz novidades para aplicações web de todos os tamanhos. Agora já é possível implementar uma aplicação atualizada com o mercado, muito comum em grandes empresas, de maneira mais simples. Dentre esses novos recursos, alguns eram exclusivos a alguns frameworks, e agora torna-se nativo ao Java EE, que a cada versão traz dezenas de novidades para aumentar a produtividade do desenvolvedor. 🇧🇷



OTÁVIO GONÇALVES DE SANTANA é Graduando em Engenharia de Computação e Líder da célula de Desenvolvimento da Faculdade Area1, Desenvolvedor em Solução Open Source, membro da equipe Ekaaty Linux. Profile no OSUM: <http://osum.sun.com/profile/OtavioGoncalvesdeSantana>

VII EVIDOSOL e IV CILTEC online

VII Encontro Virtual de Documentação em Software Livre
e IV Congresso de Linguagem e Tecnologia

de 16 a 18 de novembro de 2010

Trabalhando com banco de dados no



Por Bruno Rocha



Na edição de Agosto, mostramos os princípios básicos de um projeto web com o framework web2py. Agora veremos como efetuamos a conexão, definimos o modelo de dados e faremos operações de consulta, alteração, exclusão e inclusão no banco de dados.

O web2py possui uma camada de abstração de banco de dados, a DAL. Ela é uma API que mapeia objetos Python em objetos de banco de dados como queries, tabelas e registros. A DAL gera códigos SQL dinamicamente, em tempo real, utilizando sempre o dialeto SQL referente ao banco de dados em uso. Dessa forma, você não precisa escrever código SQL ou aprender comandos SQL de um banco de dados específico, e sua aplicação será portátil para diferentes bancos de dados. Atualmente, os bancos de dados suportados são: SQLite (que já vem com Python e com web2py), PostgreSQL, MySQL, Oracle, MSSQL, FireBird, DB2, Informix e Ingres. O web2py também é capaz de se conectar ao Google BigTable no Google App Engine (GAE).

O web2py já vem com o driver necessário para acesso ao SQLite, mas para que seja possível a conexão com cada tipo de banco de dados, é necessário que seu

sistema operacional possua o driver instalado. Para o MySQL, por exemplo, basta instalar o MySQLdb, e para o PostgreSQL o psycopg2.

O framework define as seguintes classes para construir a DAL:

- DAL: representa a conexão com o banco de dados.

```
db = DAL('sqlite://storage.sqlite')
```

O código acima define uma referência `db` para uma instância da classe DAL, mapeada para um banco de dados do tipo SQLite com o nome `storage.db` por padrão armazenado na pasta `databases`.

A string de conexão poderia ser trocada de acordo com o banco de dados, por exemplo:

```
MySQL (mysql://username:password@localhost/test),  
PostgreSQL (postgres://username:password@localhost/test) e  
segundo o mesmo modelo para MSSQL, FireBird, Oracle,  
DB2, Ingres e Informix e (gae) para o Google App Engine.
```

- Table: representa uma tabela no banco de dados e é instanciada através da função `DAL.define_table`

```
minhaTabela = db.define_table('minhatabela',  
                               Field('meucampo'))
```

O código acima define uma tabela `minhatabela` contendo apenas um campo `meucampo`. O `web2py` se encarrega de criar e executar o código SQL responsável pela criação desta tabela. O objeto `db` agora possui uma propriedade chamada `minhatabela` e o acesso é feito com `db.minhatabela` ou usando a referência `minhaTabela` ou `minhaTabela.meucampo` para acessar um campo específico.

- `Field`: representa um campo da tabela. Ele pode ser instanciado ou passado como argumento para o método `db.define_table`

```
db.define_table('minhatabela',  
               Field('meucampo', 'string',  
                    notnull=True, required=True,  
                    requires=IS_NOT_EMPTY(), default='Olá Mundo'),  
               )
```

No exemplo anterior, `Field` recebe vários argumentos que definem as propriedades deste campo na tabela. Este código pode ser traduzido para o comando SQL `CREATE TABLE minhatabela(meucampo varchar(255) not null default 'Olá Mundo')`

O `web2py` possui uma série de validadores. Alguns agem no nível do banco de dados alterando assim a cláusula SQL, como é o caso no validador `notnull=True` que se transforma em `not null` no SQL. Outros validadores, como o `required=True`, atuam no nível da `DAL` definindo, por exemplo, que é requerida a passagem de um valor para ser inserido neste campo. Já outros, como o `IS_NOT_EMPTY` funcionam no nível do formulário. Desta forma, quando criamos um formulário, este formulário será validado garantindo que este campo não seja vazio.

A definição de validadores pode ser feita separadamente da definição da tabela, e esta é uma prática recomendada:

```
db.define_table('minhatabela',  
               Field('meucampo', 'string'),  
               )  
  
db.minhatabela.notnull=True  
db.minhatabela.required=True  
db.minhatabela.requires=IS_NOT_EMPTY()  
db.minhatabela.default='Olá Mundo'
```

DAL Rows: é o objeto retornado por uma consulta SQL, considere-o como uma lista de registros.

```
registros = db(db.minhatabela.meucampo!=None).select()
```

O método `select` executa a cláusula `SELECT` do SQL, utilizando as condições informadas em `db()`. Este mesmo código em ANSI SQL ficaria: `SELECT * FROM minhatabela where meucampo is not null`

Row: contém campos com valores iteráveis.

```
for registro in registros:  
    print registro.meucampo
```

As queries na DAL representam a cláusula SQL `where`.

```
db(db.minhatabela.meucampo == 'Teste').select()
```

Este código poderia ser traduzido para o código SQL da seguinte forma:

```
SELECT * FROM minhatabela WHERE meu campo = 'Teste'
```

A DAL também faz migrações automáticas, ou seja, você pode alterar o modelo de dados, incluir ou alterar campos e tabelas a qualquer momento e a DAL executará os códigos SQL referentes a essas alterações. Em ambiente de produção, é aconselhável desativar a migração utilizando o parâmetro `migrate=False` no final da declaração de cada tabela.

Para ficar ainda mais fácil o entendimento, vamos partir para um exemplo prático. Imagine que faremos um sistema de cadastro de livros para uma editora utilizando o SQLite como banco de dados. Cada livro em nosso sistema precisa ter os campos título, data de lançamento, autor, categoria, descrição, estado (novo ou usado) e um campo para armazenar o caminho para a imagem de capa do livro. Inicie o `web2py` e crie uma aplicação chamada livros. Em Models edite o arquivo `db.py`; como a aplicação padrão do `web2py` já vem com as declarações necessárias para a conexão com o SQLite, basta incluir a modelagem de dados ao final do arquivo.


```
categoria = db.define_table('categoria',
                            Field('nome')
                            )

livro = db.define_table('livro',
                        Field('titulo', notnull=True),
                        Field('data', 'datetime', default=request.now),
                        Field('autor'),
                        Field('id_categoria', Categoria),
                        Field('descricao', 'text'),
                        Field('estado'),
                        Field('capa', 'upload')
                        )
```

Definimos duas tabelas para as quais mapeamos dois objetos, `Categoria` e `Livro`. Quando não informamos o tipo de dado para a DAL, ela assume o tipo string. Podemos também definir os tipos específicos como fizemos com o campo `data`. Definindo o tipo `datetime`, o web2py criará automaticamente um calendário, quando criarmos um formulário baseado nesta tabela. Da mesma maneira, o campo com tipo `text` criará um `textarea` e o campo com tipo `upload` criará um controle para upload de arquivos.

Outro ponto importante é o fato de que não precisamos declarar um campo `id` pois a DAL criará automaticamente um campo chamado `id` para cada tabela. Utilizamos também alguns validadores, como `notnull=True` para garantir que este campo não aceite valores nulos, e também o `default=request.now` para que caso a data não seja preenchida o campo receba por padrão a data atual. No campo `categoria`, criamos uma referência com a tabela de categorias para garantir que o valor ali inserido seja realmente uma categoria da tabela de categorias. Você também pode utilizar o modelador gráfico disponível no link [<http://gaesql.appspot.com/>] que é capaz de exportar o resultado da modelagem em um código compatível com web2py.



Agora que já criamos as tabelas, vamos definir os validadores e os relacionamentos entre as tabelas:

```
#Para garantir que o valor não seja vazio ou repetido
Categoria.nome.requires=[IS_NOT_EMPTY(), IS_NOT_IN_DB(db, Categoria.nome)]

#para garantir que o valor esteja cadastrado na tabela Categoria
Livro.id_categoria.requires=IS_IN_DB(db, Categoria.id, 'Categoria.nome')

#Para garantir que o campo aceite apenas um dos valores
Livro.estado.requires=IS_IN_SET(['Novo', 'Usado'])
```

Este bloco de código deve vir logo após a declaração das tabelas no arquivo `db.py`. Ele define quais validadores de formulário, e quais relacionamentos de banco de dados, nós teremos para estas duas tabelas.

Agora acessando o item [Database administration], na interface administrativa do web2py, será possível inserir registros nas tabelas criadas acima.

banco de dados db tabela livro Novo Registro

Acessando os dados através da aplicação

Para acessar os dados através dos controllers da aplicação, usaremos os comandos para operações CRUD da DAL. Tais comandos são: `.select`, `.insert`, `.delete` e `.update`.

Se quisermos, por exemplo, consultar todos os registros da tabela `livros` através de um controller, podemos usar o

comando `.select()`. Altere a função `index` no controller `default.py` como no código abaixo:

```
def index():
    """O código abaixo executa o comando
    SQL equivalente a SELECT * FROM livro"""

    consulta = db().select(Livro.ALL)
    return dict(livros=consulta)
```

Desta mesma forma, podemos efetuar outras operações no banco de dados, como inserir um novo livro, alterar um livro existente ou excluir um livro.

```
#Insere um registro
Livro.insert(titulo='Harry Potter',id_categoria=1)
#Altera um registro
db(Livro.id==2).update(titulo='Harry Potter 2')
#Apaga um registro
db(Livro.titulo=='Harry Potter 2').delete()
```

A DAL possui muito mais opções em sua API e a lista completa pode ser acessada na documentação oficial em inglês (<http://web2py.com/book>) ou em português no <http://web2pybrasil.com.br>.

Para finalizar nossa aplicação, vamos criar a view responsável por exibir os dados da consulta que acabamos de fazer.

Altere a view `default/index.html` de acordo com o código abaixo:

```
{{extend 'layout.html'}}
<div id='livros'>
  {{for livro in livros:}}
  <div id='livro'>
    <img style='float:left' height=100
      src={{=URL('download',args=livro.capa)}}>
    <ul style='float:left'>
      {{=LI(livro.titulo, ' - ',livro.autor) }}
      {{=LI(livro.id_categoria.nome)}}
      {{=LI(livro.data.strftime('%d/%m/%Y'))}}
      {{=LI(livro.estado)}}
    </ul>
    <p style='clear:both;padding:10px;background:#ccc;'>
      {{if len(str(livro.descricao)) > 200:}}
      {{=str(livro.descricao)[0:200]}}
      ...
      {{else:}}
      {{=livro.descricao}}
      {{pass}}
    </p>
  </div>
  {{pass}}
</div>
```

Para ver a aplicação em funcionamento acesse <http://127.0.0.1:8000/livros>. Agora, basta customizar o layout e temos um catálogo de livros pronto!



Se você deseja saber mais sobre o web2py, consulte a documentação oficial (em inglês) disponível no link <http://web2py.com>. Para dicas, tutoriais e informações sobre treinamentos (em português) visite <http://web2py-brasil.com.br>. 🇧🇷



BRUNO CEZAR ROCHA é programador e consultor. Ministra treinamentos e desenvolve soluções web com Python utilizando os frameworks Pylons e web2py. Colaborador do time de testes e documentação do web2py, e responsável pelo site <http://web2pybrasil.com.br>. E-mail: rochacbruno@gmail.com / Blog: <http://rochacbruno.com.br> / Twitter: @rochacbruno

Jubarte

Telecommunications Suite 

Por Benjamin Góis

Há alguns anos bastava ter um computador desktop, um drive de disquetes e um Kit multimídia para ter acesso ao que existia de mais moderno na área da computação. Neste tempo rádio tocava só no rádio, TV de boa qualidade se via apenas através de antenas parabólicas e receptores analógicos, linhas telefônicas demoravam até 2 meses para serem instaladas e telefonia móvel era apenas um sonho para poucos. O advento da Internet concentrou todos os meios de comunicação em um dispositivo computadorizado, a massificação da informação, voz sobre tecnologia IP, vídeo sobre demanda, etc. Virtualização e computação em nuvem tornaram praticamente indistinguível onde começa a computação e onde termina as telecomunicações.

No entanto, todos os anos, vários profissionais se formam nas universidades em cursos com características muito específicas, os engenheiros elétricos e derivados (eletrônica e telecomunicações) vão trabalhar no meio de transmissão, enquanto os engenheiros de software e cientistas da computação vão trabalhar nos aplicativos, algorit-

mos e protocolos de comunicação.

Durante minha graduação em Engenharia de Telecomunicações sempre procurei por soluções de código aberto para os complexos problemas da engenharia. No entanto, aplicações de nicho muito específico como CAD (Computer-aided Design), cálculo estrutural e simulação de circuitos analógicos e digitais ainda são muito raros ou inexistem no universo de código aberto. Pensando nisso, no final de minha graduação dei início a um projeto que chamei de *Jubarted* cujo objetivo seria desenvolver uma suíte completa de aplicações para cálculo e dimensionamento de enlaces de telecomunicações e sistemas auxiliares, e distribuí-la sobre licença GPL. Após 1 ano de desenvolvimento o software chegou a versão 1.0 contendo binários para Linux, Windows e OSX.



Figura 1: Jubarte [Telecommunications Suite

Até o presente momento foram desenvolvidos aplicativos para várias finalidades no âmbito das telecomunicações, dentre elas:

Dimensionamento de enlaces de rádio ponto a ponto em visada direta

Cálculo das perdas de potência nos lances de subida, descida, atenuação de espaço livre; potência a ser recebida pelo receptor; análise gráfica de perda de potência; análise de intercepção de elipsóides de fresnel.

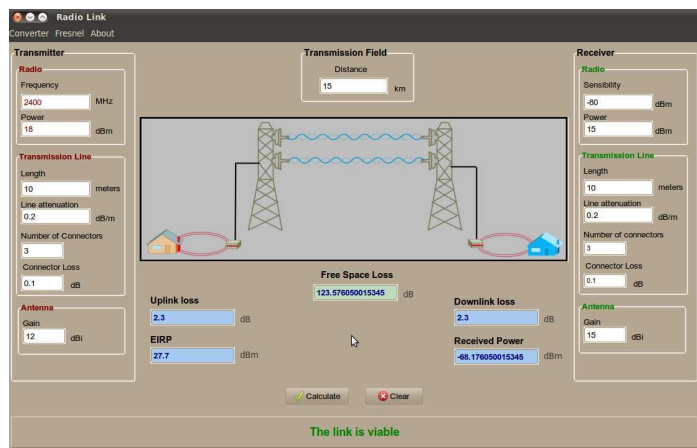


Figura 2a: Dimensionamento de enlaces de rádio ponto a ponto em visada direta



Figura 2b: Dimensionamento de enlaces de rádio ponto a ponto em visada direta

Dimensionamento de enlaces ópticos

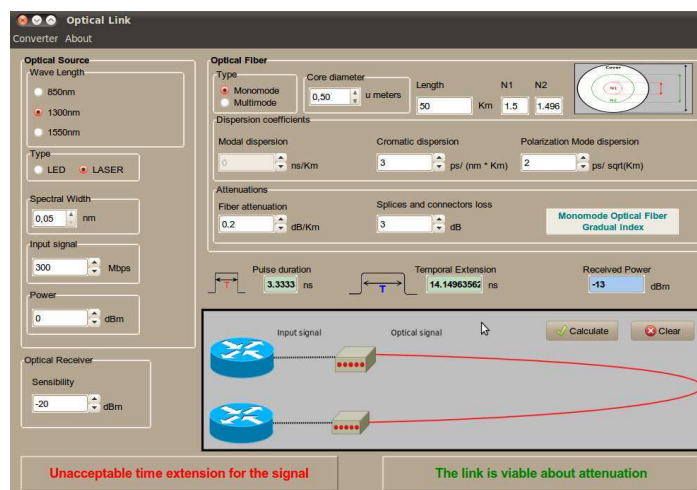


Figura 3a: Dimensionamento de enlaces ópticos



Figura 3b: Dimensionamento de enlaces ópticos

Cálculo de potência recebida pelo receptor óptico; alargamento temporal sofrido pelo sinal e definição do perfil da fibra; análise gráfica de perda de potência.

Dimensionamento de enlaces de Satélites

Cálculo das distâncias, das estações transmissoras e receptoras a satélites geoestacionários; cálculo de ângulos de elevação, azimute e polarização das antenas transmissoras; frequências de subida e descida do enlace; frequência intermediária dos moduladores e conversores bem como a definição de transponders a serem usados.

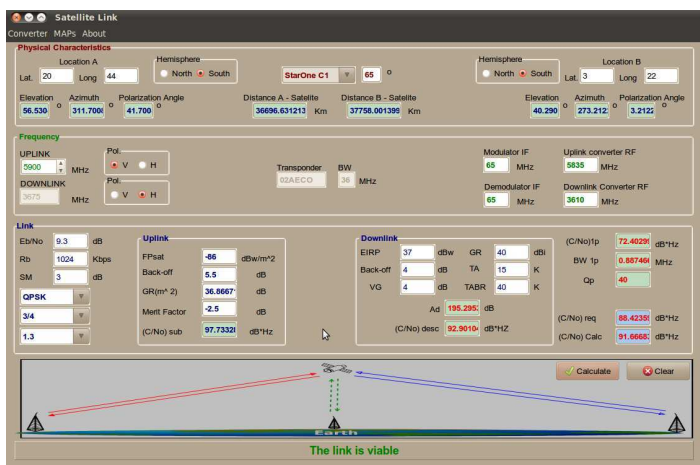


Figura 4: Dimensionamento de enlaces de Satélites

Estimativa de tráfego telefônico e gerador de políticas de QoS

Dimensionamento de tráfego telefônico através de técnicas de Erlang-B; cálculo de largura de banda necessária para o tráfego de mídia e sinalização através de vários tipos de tecnologia de layer 2 e layer 3; Benchmark de CPUs de mercado no processamento de chamadas; gerador de políticas de QoS para camadas de acesso e core.

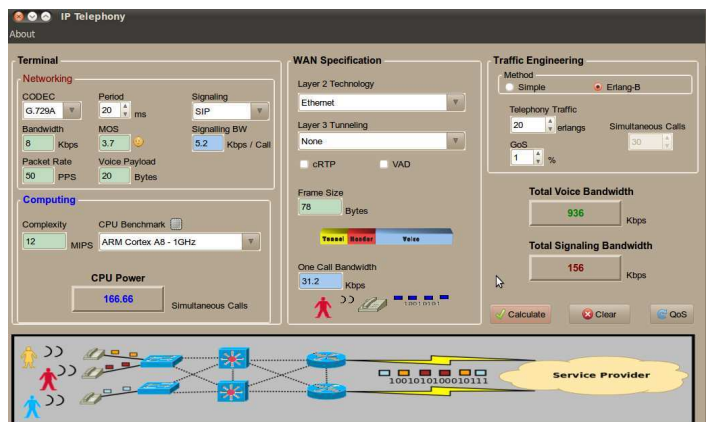


Figura 5a: Estimativa de tráfego telefônico e gerador de políticas de QoS

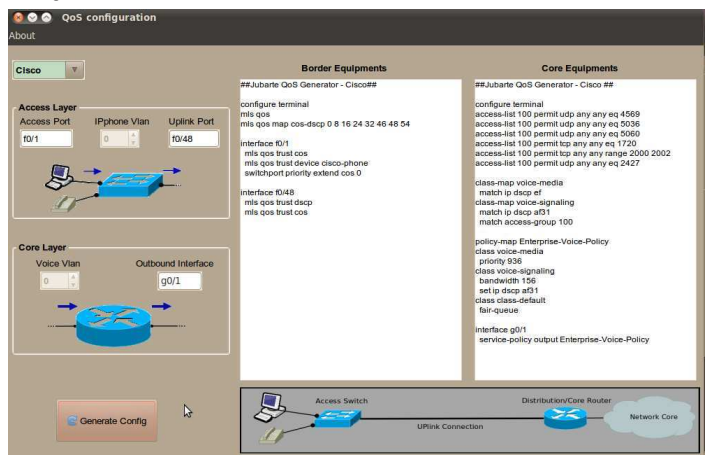


Figura 5b: Estimativa de tráfego telefônico e gerador de políticas de QoS

Sistemas de fornecimento de energia ininterrupta

Dimensionamento de bancos de baterias e nobreaks.

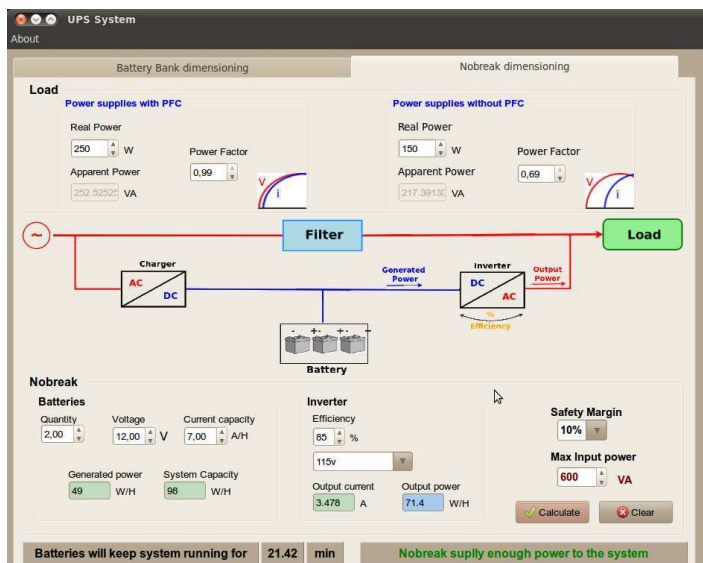


Figura 6: Sistemas de fornecimento de energia ininterrupta

Dimensionamento de sistemas de refrigeração

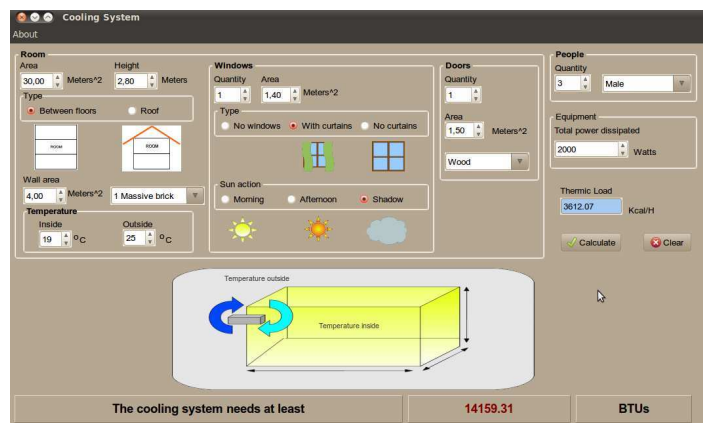


Figura 7: Dimensionamento de sistemas de refrigeração

Embora muito trabalho já tenha sido feito, ainda existe muito a se fazer em muitas outras áreas da Engenharia de Telecomunicações para tornar o Jubarte um software com acabamento profissional. O Jubarte é desenvolvido em lingua-

gem Object-Pascal utilizando a IDE do Lazarus, o que torna o código facilmente portátil para várias plataformas. Gostaria de ver iniciativas similares em outras áreas igualmente complexas da engenharia, como a civil e a mecânica. Porém, como se tratam de aplicativos de nicho muito específico, acabam sendo poucos os voluntários com disposição para trabalhar neste tipo de projeto. O Jubarte pode ser baixado no endereço <http://sites.google.com/site/jubartecal/>. E você, gostaria de contribuir? 🇧🇷

Para mais informações:

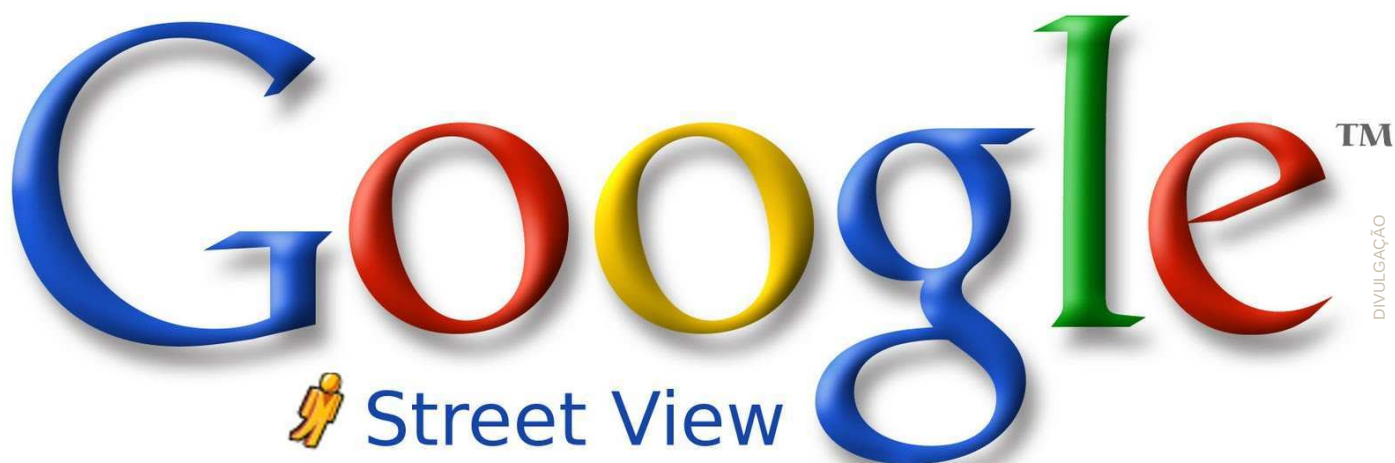
Site Oficial Jubarte

<http://sites.google.com/site/jubartecal/>



BENJAMIN GÓIS é Engenheiro de Telecomunicações com certificações Cisco CCNP e CCDA, atua como consultor em projetos de telecomunicações desde 2009. É desenvolvedor dos projetos Ubuntu Control Center e Jubarte - Telecommunications Suite.





e o controle das omissões do Poder Público

Por Walter Aranha Capanema

Introdução

As novas tecnologias trouxeram uma diminuição na privacidade das pessoas, com a facilidade de obtenção de informações pessoais e profissionais, o que invocava a ideia do Big Brother de George Orwell.

Esse controle preconizado no livro "1984" era realizado pelo Estado em relação aos cidadãos-súditos, e nunca no sentido inverso, enquanto que as atuações governamentais estavam a salvo da fiscalização da sociedade.

Todavia, os avanços relacionados à Internet permitem justamente verificar e controlar a atividade do Poder Público na sociedade, em grande parte na utilização do Google Street View, que registra não só o mapeamento urbano, mas também as omissões praticadas pela Administração Pública.

O Google Street View e o seu funcionamento

O Google Street View¹ é um serviço acessório ao Google Maps, no qual em determinadas vias públicas há a possibilidade da visão do ponto de vista de um automóvel, com a reunião de milhares de fotografias.

Os veículos empregados para essa tarefa estão equipados por nove câmeras direcionais, para capturar imagens em ângulos de 360°, e uma unidade GPS para traçar os trajetos e verificar o posicionamento².

Esse serviço, lançado em 2007, já disponibilizado na Europa, na América do Norte, na Austrália, e em alguns países da Ásia, estreou na América do Sul em setembro de 2010, capturando não só imagens belíssimas, mas flagrantes do cotidiano, especialmente envolvendo omissões do Poder Público.

Para evitar violações à privacidade dos indivíduos, o Google Street View possui uma tecnologia que distorce rostos e placas de automóvel, possibilitando que se faça a remoção da imagem por solicitação daquele que teve a intimidade violada³.

Dessa forma, há o mapeamento de grande parte das vias e do mobiliário urbano, bem como o registro de acontecimentos do cotidiano das cidades.

O Google Street View e o registro das omissões administrativas

A omissão administrativa consiste na inatividade estatal que deixa de cumprir determinado mandamento legal ou constitucional, o que poderá ocasionar em um acontecimento que cause danos a um particular ou a coletividade.

Costuma-se justificar, em grande parte, a omissão praticada pelo Estado, sob a alegação de que não há como a Administração Pública ter ciência de todos os fatos ocorridos e nem a viabilidade de impedi-los ou repará-los.

Por esse raciocínio, o Google Street View, mesmo não se tratando de uma ferramenta de captura em tempo real, registrou acontecimentos em que houve a omissão da atuação do Poder Público e, principalmente, permite à sociedade fiscalizá-los, ao contrário do que foi preconizado em "1984".

Alguns exemplos de omissões administrativas

São muitos os exemplos colhidos de omissões nas atuações estatais colhidos pelo Google Street View, tais quais:

- A "Cracolândia" de São Paulo;

“ Para evitar violações à privacidade dos indivíduos, o Google Street View possui uma tecnologia que distorce rostos e placas de automóvel, possibilitando que se faça a remoção da imagem por solicitação daquele que teve a intimidade violada.

Walter Capanema



“ A omissão administrativa consiste na inatividade estatal que deixa de cumprir determinado mandamento legal ou constitucional, o que pode ocasionar em um acontecimento que cause danos a um particular ou a coletividade. ”

Walter Capanema

- Ônibus de Condomínios da Barra da Tijuca estacionados em fila dupla na Rua Visconde de Inhaúma, no Centro do Rio de Janeiro⁴;

- Os pontos de van ilegais na Avenida Presidente Vargas, no Centro do Rio de Janeiro;

- Ônibus fechando os cruzamentos na Avenida Presidente Antônio Carlos, no Centro do Rio de Janeiro⁵.

Nesses registros, houve a violação do poder de polícia estatal em cuidar do trânsito urbano, bem como em proporcionar a segurança pública em áreas de reconhecido perigo.

Conclusão

Portanto, mesmo que o Google Street View não seja uma ferramenta de captura de imagens em tempo real, a sua tecnologia permitiu registrar fatos em que houve descaso do Poder Público na consecução de suas finalidades e que, pior, se repetem diariamente em nossas cidades.

É tarefa dos usuários-cidadãos descobrir esses flagrantes e, por conseguinte, denunciar esses fatos às autoridades públicas. 🇧🇷

Referências:

1. Google Maps with Street View. Disponível em <http://www.google.com/intl/en_us/help/maps/streetview/>. Acesso em: 11.out.2010.
2. Behind the Scenes. Disponível em <http://www.google.com/intl/en_us/help/maps/streetview/bhind-the-scenes.html>. Acesso em:11.out.2010.
3. Privacy. Disponível em <http://www.google.com/intl/en_us/help/maps/streetview/privacy.html>. Acesso em:11.out.2010.
4. Disponível em <<http://miud.in/gpZ>>. Acesso em 11.out.2010.
5. Disponível em <<http://miud.in/gq1>>. Acesso em 11.out.2010.



WALTER CAPANEMA é professor da Escola da Magistratura do Estado do Rio de Janeiro [EMERJ (Brasil). Formado pela Universidade Santa Úrsula - USU. Advogado no Estado do Rio de Janeiro. Email: waltercapanema@globo.com e site: www.waltercapanema.com.br



A questão do anonimato na Internet à luz da Lei

Por Roney Médice

Yello-Dog - sxc.hu

Com o advento da criação da Internet, a partir da década de 90, muitas pessoas puderam trabalhar em conjunto, compartilhando dados, informações e documentos nessa grande rede de computadores. Ocorreu uma expansão explosiva da Internet nessa época, motivada por falta de uma administração central assim como à natureza aberta dos protocolos da Internet. O acesso a um grande número de informações disponíveis às pessoas, com ideias e culturas diferentes, pode acarretar tanto em uma melhora dos conceitos da sociedade como um declínio, dependendo das informações existentes na Internet e por quem as disponibilizam.

Em tempo de Internet onde existe uma grande mobilidade tecnológica, percebemos que a cada passo dado em nossa "vida digital", deixamos rastros de informações e dados confidenciais pela grande rede de computadores. Novidade? Até que não, pois somos "anteados"

na tecnologia e queremos ter status, procuramos nos divulgar da melhor maneira possível fazendo o que conhecemos como Marketing Digital.

Entretanto, em alguns momentos durante a nossa navegação na grande rede de computadores, temos a oportunidade de comentar alguns artigos publicados, com o qual podemos concordar ou discordar do caminho traçado pelo autor. Em muitos casos e acredito que seja a maioria, quem gosta de opinar sobre um determinado conteúdo publicado no site ou blog, deixa registrado o nome e sobrenome assim como o e-mail para um possível contato no futuro.

Esse procedimento deveria ser seguido por todos, no qual você se identifica e opina sobre um determinado assunto, gerando uma expectativa ao autor do artigo que ficará muito feliz em saber que pessoas se interessaram pelo seu conteúdo e estão dispostas a trocar ideias. Nada mais frustrante é alguém ler o seu material publicado e no final, não se identificar para fazer o comentário, escrevendo vários absurdos atacando o próprio autor, ocorrendo em crimes de Calúnia, Difamação e Injúria, estes tipificados em nosso Código Penal Brasileiro nos Artigos 138, 139 e 140, respectivamente.

Todavia, temos que ter a consciência que em nossa Carta Magna, a Constituição Federal Brasileira de 1988, entre os seus dispositivos mais importantes, destaco um que trata dos direitos e deveres individuais e coletivos, descrito no artigo 5º inciso IV que preceitua dV [é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato. Ou seja, todo cidadão tem o direito de expressar o seu pensamento, manifestar o seu ideal publicamente porém, não pode ser de forma anônima pois é vedado (proibido) pela nossa Constituição Federal.

Analisando o texto desse inciso, podemos realmente notar qual era a preocupação do legislador da época em que a Carta Magna foi promulgada. Imagine se os meios de comunicação, que na época se resumiam aos jornais impres-

sos, televisão e rádio, começassem a divulgar informações inverídicas sobre determinadas pessoas, empresas, políticos e etc, de tal forma a criar constrangimentos, prejuízos à imagem das empresas e outras consequências em que a vítima não possa identificar o autor desses fatos. Seria um desastre nas relações pessoais e para a própria economia, pois sem a identificação do autor do manifesto, não haveria a possibilidade da vítima se defender ao ponto de cessar as provocações e além disso, como poderia alguém ser responsabilizado pelos danos causados?

Nos dias atuais, se existem processos no judiciário com lides sobre os crimes de calúnia, difamação e injúria, é porque existe um autor identificado para responder pelos os seus atos. Mesmo que o autor seja o provável, sem a devi-

“ Todo cidadão tem o direito de expressar o seu pensamento, manifestar o seu ideal publicamente porém, não pode ser de forma anônima pois é vedado (proibido) pela nossa Constituição Federal. ”

Roney Médice

“ Todavia,
sabemos que não é tão
simples assim evitar o
anonimato pois mesmo
que seja necessário
informar o nome e o e-
mail para comentar um
texto, o internauta pode
simplesmente inventar
um nome e digitar um e-
mail inválido...”

Roney Médice

da comprovação, pois isso será discutido no mérito da lide. Mas teremos sempre um "suspeito", com base na vedação do anonimato.

Diversos sites de conteúdo já se preocupam com essa máxima do anonimato e nos seus controles de comentários aos artigos publicados, possuem configuração que determina que para ser adicionado um comentário, a pessoa tem que informar o nome e o e-mail de contato, evitando assim que o anonimato aconteça.

Todavia, sabemos que não é tão simples assim evitar o anonimato pois mesmo que seja necessário informar o nome e o e-mail para comentar um texto, o internauta pode simplesmente inventar um nome e digitar um e-mail invá-

lido, pois não há checagem por parte do site a validação dos dados informados. Estará esse comentário em situação "ilegal" perante a Lei?

É uma questão que rende muita discussão em torno do assunto pois no momento que se informa qualquer nome adverso da identidade pessoal do comentarista, está atendido o preceito legal, pois não incorre no anonimato, porém, incorre em outra situação que, nesse caso, caracteriza um crime tipificado no Código Penal Brasileiro, o de Falsidade Ideológica conforme o Artigo 299.

Um exemplo de um caso que envolveu a questão do anonimato na Internet e muito difundido na mídia, foi o caso do Google que teve que indenizar um cidadão que foi alvo de ofensas realizadas na ferramenta de blogs da empresa (Blogger [1]). O juiz do processo determinou que o Google retirasse oito páginas do blog com conteúdos ofensivos ao autor da ação sob pena de uma determinada multa diária.

A sentença, ao final do processo, foi proferida e o Google foi obrigado a pagar uma quantia a título de indenização moral. A empresa recorreu alegando que ela não poderia ser responsabilizada pelo conteúdo criado por seus usuários, mas a desembargadora do caso confirmou a sentença esclarecendo em seu despacho que "à medida que a provedora de conteúdo disponibiliza na Internet um serviço sem dispositivos de segurança e controles mínimos e, ainda, permite a publicação de material de conteúdo livre, sem sequer identificar o usuário, deve responsabilizar-se pelo risco oriundo de seu empreendimento".

A proibição ao anonimato é ampla, abrangendo todos os meios de comunicação, mesmo as mensagens de Internet. Não pode haver mensagens injuriosas, difamatórias ou caluniosas. A Constituição Federal veda o anonimato para evitar manifestações de opiniões fúteis, infundadas, inverídicas que tem como propósito: intuito de desrespeito à vida privada, à intimidade, à honra de outrem conforme o caso acima citado.

Recentemente, o Marco Civil da Internet recebeu diversas sugestões para melhoria nas regras e normas de utilização da Internet. Dentre elas, uma questão levantada é sobre o anonimato na Internet, uma situação essa bem peculiar e caracterizado pela "vida moderna" que temos. No meio digital, não é difícil utilizar ferramentas e artifícios para navegar "anonimamente" como o sistema Thor e outras soluções que aumentam ainda mais a capacidade de navegação sem ser descoberto a sua própria identidade.

Claro que vestígios de acesso vão ocorrer como a identificação do IP que será registrado no momento de comentar um artigo, o log do provedor de Internet para identificar o autor do acesso vinculado ao IP rastreado e outras ações que

“ No meio digital, não é difícil utilizar ferramentas e artifícios para navegar "anonimamente" como o sistema Thor e outras soluções que aumentam ainda mais a capacidade de navegação sem ser descoberto a sua própria identidade. ”

Roney Médice

poderão levar ao verdadeiro responsável pela manifestação do pensamento, registrado no blog.

Entretanto, conforme já comentado em outros artigos, essa identificação pode ser totalmente sem sentido quando nos deparamos com várias redes sem fio (wireless) desprovidos de nenhum tipo de criptografia de conexão, fazendo assim, com que qualquer pessoa possa utilizar essa rede para registrar um comentário ofensivo sem ter realmente a sua identidade revelada.

Contudo, o anonimato na Internet é legalmente vedado porém esse assunto é palco para muita conversa e discussão que precisamos nos unir para chegar em um determinado nível de aceitação pela sociedade. Mesmo que a Lei vede o anonimato, hoje é o que mais vemos acontecer nas mídias sociais com a criação de perfil fake (falso), apelidos como se fossem nomes verdadeiros e outras situações que só trazem problemas para as vítimas desses baderneiros digitais. 🇧🇷

Referências:

[1] <http://www.blogger.com>



RONEY MÉDICE é coordenador de segurança da informação do Terminal Retroportuário Hiper Export S/A, no Porto de Vitória, com mais de 10 anos de experiência na área. Consultor de Segurança da Informação do Grupo Otto Andrade. Perito Digital com certificação CDFI. Membro fundador do CSA - Cloud Security Alliance - Chapter Brazil, membro do Comitê ABNT/CB-21 na área de Segurança da Informação.



Será que o ANDROID está preparado para o mercado corporativo?

Por Gilberto Sudré

A conquista do mercado de celulares, com suas taxas de crescimento de dois dígitos, é o objetivo de muitas empresas como Apple (iOS), Google (Android), RIM (Blackberry), Nokia (Symbian) e Microsoft (Windows Phone 7). Cada uma a sua maneira, tenta convencer usuários e empresas a aderirem a sua plataforma. Apesar dos vários concorrentes, ao que tudo indica, dois deles tem reais chances de brigar pela liderança: a Apple e o Google.

O iPhone já conquistou sua legião de adeptos com sua interface fácil, design diferencia-

do e uma grande disponibilidade de aplicativos na loja da Apple.

Do outro lado o Android, com menos de dois anos de mercado, vem literalmente ocorrendo por fora e ganhando mais adeptos no mercado doméstico a cada dia. Nos Estados Unidos ele já é a terceira plataforma mais popular, com 17% do mercado, segundo pesquisa da consultoria comScore.

A dúvida é: será que o Android terá a capacidade de repetir este sucesso no mercado corporativo? Mesmo com as

críticas ao sistema por causa das várias versões utilizadas pelas operadoras eu acredito que sim devido as seguintes questões.

Um ponto importante na aceitação do Android é a sua flexibilidade na utilização do sistema em diversos celulares de diferentes fabricantes. Isto permite uma oferta diferenciada de aparelhos que podem atender a necessidades específicas das empresas. Isto também significa concorrência entre os fabricantes, o que é bom para o cliente.

O sistema também inclui nativamente o recurso de ser multitarefa permitindo a execução de vários aplicativos ao

mesmo tempo. Com certeza uma característica necessária para os usuários corporativos.

A forma de acesso aos aplicativos disponíveis também deixa claro a diferença entre as duas plataformas. Ao contrário da Apple Store que oferece apenas os aplicativos aceitos pela fabricante, no caso do Android Market a oferta de apps é mais democrática e permite que os desenvolvedores ofereçam aplicações de acordo com os interesses e exigências de seus clientes. A flexibilidade na oferta de aplicativos nos leva a outra questão. Como é a segurança do sistema Android?

Nenhum sistema operacional, móvel ou para desktop po-

de oferecer uma segurança completa mas em relação a esta questão parece não haver dúvida de que o Android é o vencedor devido a sua origem baseada no Linux. No Android os aplicativos são executados com permissões específicas que controlam o que o app pode ou não fazer. Outra vantagem está na própria filosofia da diversidade, como acontece com o Linux, a plataforma aberta significa que a comunidade mundial de desenvolvedores e usuários pode acompanhar e melhorar a segurança.

Outras questões como a flexibilidade de personalização, suporte ao Flash da Adobe e custo, fazem com que o Android esteja pronto tanto para o mercado doméstico como o mercado corporativo. 🇧🇷

“ Ao contrário da Apple Store que oferece apenas os aplicativos aceitos pela fabricante, no caso do Android Market a oferta de apps é mais democrática... ”

Gilberto Sudré



GILBERTO SUDRÉ é professor, consultor e pesquisador da área de Segurança da Informação. Comentarista de Tecnologia da Rádio CBN. Articulista do Jornal A Gazeta e Portal iMasters. Autor dos livros Antenado na Tecnologia, Redes de Computadores e Internet: O encontro de 2 Mundos.

REVISTA **espírito livre** LIBERDADE E INFORMAÇÃO
<http://www.revista.espiritolivre.org/>



Software proprietário: Perigo para as empresas

Por Daigo Asuka

Sim, é isso mesmo que você leu: empresas correm diversos riscos ao usarem uma solução proprietária. Reflita: investir no licenciamento, implantação e treinamento de um determinado programa e algum tempo depois descobrir que a empresa não existe mais.

Exagero? Recentemente tivemos uma nova crise mundial e centenas de empresas fecharam as portas.

Conhece o caso da Be Incorporated? Tratava-se de uma empresa que foi criada para desenvolver um sistema operacional, o BeOS, específico para trabalhar com Multimídia. E para torná-lo ainda mais robusto, foi criado um computador com hardware específico para ele, que ficou conhecido

como BeBox.

Era realmente bom? O BeOS tinha um sistema de arquivos de 64 bits, suporte a journaling (isso em 98); como era voltado a um único tipo de máquina, foi mais fácil melhorar a performance para trabalhar com áudio e vídeo digital, além de animações e gráficos. Eu mesmo nunca mexi, ou mesmo vi um desses pessoalmente, mesmo que conseguisse uma cópia do sistema, o VirtualBox não tem/tinha opção para rodá-lo.

O mundo estava preparado para ele? A pergunta correta seria: o bolso das pessoas estava preparado para comprar tanto o sistema operacional quanto o computador exclusivo? Não! Tanto que,

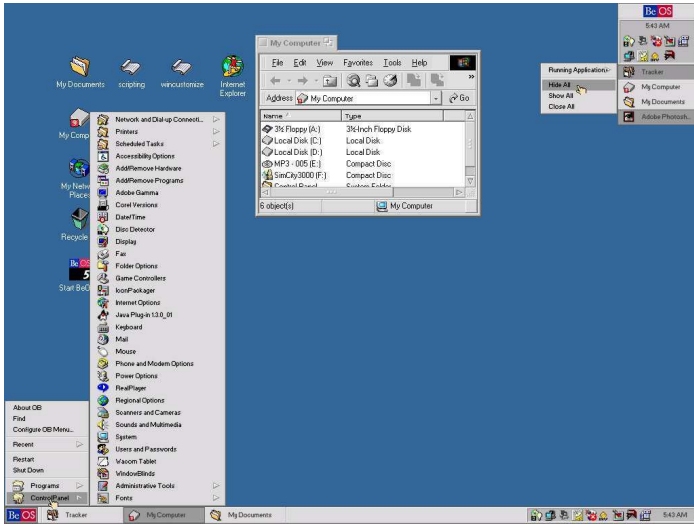


Figura 1: BeOS

pouco tempo depois, o BeOs foi portado para funcionar em outras plataformas, começando pelo Mac, depois PowerPC e Intel, ao passo que a plataforma BeBox era descontinuada.

Em 2001, a Palm comprou a propriedade intelectual do sistema e encerrou seu desenvolvimento, deixando órfãos dezenas (centenas?) de usuários que decidiram investir no BeOs. E agora? Quem vai criar e disponibilizar correções para falhas de segurança? Comprou uma licença para plataforma Intel? Como conseguir suporte para periféricos mais recentes? E a tecnologias mais recentes, como os compressores de vídeo Matroska e 3GP? Nesse caso em específico, poucos dias depois de a PALM anunciar o fim do sistema, um grupo de voluntários começou a criar o Open BeOs, uma continuação/atualização do sistema original. Não vou prolongar ainda mais o exemplo do BeOs, há diversas matérias e até mes-

mo funcionários, alimentando o banco de dados, entre outros, em uma bela manhã, abre um site de notícias, ou mesmo a página da software-house e descobre que por algum motivo, o sistema está sendo descontinuado e a empresa faliu ou foi comprada.

Mas um software livre, independentemente de ter sido criado por uma empresa ou por 1 ou mais programadores independentes também pode ser abandonado ou não receber atualizações oficiais. Sim, pode mesmo! Então há prejuízo igual? O código-fonte está disponível para quem quiser alterar, seja contribuindo oficialmente ou mesmo

criando uma nova versão. Se o sistema é bom, a chance dele ser continuado, mesmo que não oficialmente, é grande. Um bom exemplo disso é o editor web NVU, criado pela Linspire, que foi o primeiro editor WYSIWYG em software livre. A última versão é de 2005. Então, web designers que quiserem trabalhar apenas no Linux são obrigados a usar essa ferramenta defasada? Existe uma continuação não oficial chamada Kompozer, que apesar de também não ser das mais completas, supera a versão original, cuja empresa criadora foi vendida e boa parte de seus produtos foram descontinuados.

Tenho acompanhado as críticas da ASSESPRO (Associação das Empresas de Tecnologia da Informação) nacional e estaduais com relação ao fato do governo tanto federal, quanto dos estados do Paraná, Rio Grande do Sul e outros, pela sua opção pelo

criando uma nova versão. Se o sistema é bom, a chance dele ser continuado, mesmo que não oficialmente, é grande. Um bom exemplo disso é o editor web NVU, criado pela Linspire, que foi o primeiro editor WYSIWYG em software livre. A última versão é de 2005. Então, web designers que quiserem trabalhar apenas no Linux são obrigados a usar essa ferramenta defasada? Existe uma continuação não oficial chamada Kompozer, que apesar de também não ser das mais completas, supera a versão original, cuja empresa criadora foi vendida e boa parte de seus produtos foram descontinuados.



Figura 2: BeBox



Figura 3: E-Cidade - Software disponível no Portal do Software Público

software livre, com exceção de quando não há alternativas, afirmando que o governo deveria deixar a parte de automação para as empresas de soluções proprietárias. Reclamam do fato de o SERPRO (Serviço Federal de Processamento de Dados) ter exclusividade para desenvolvimento de projetos para o governo.

Relembrando o que aconteceu com o BeOS, pergunto: qual a garantia de que essas empresas estarão sempre "vivas"? Você, que paga seus impostos (ignorando os "detalhes"), iria gostar de saber que o governo, depois de muito tempo investindo numa solução proprietária para informatizar todos os órgãos, vai ter que gastar "outro tanto" para trocar tudo o que tinha feito, porque quem criava o sistema, até então usado, fechou as portas? Não existe lei no Brasil (acho que no mundo) que obrigue uma empresa a liberar o código-fonte de seus programas porque está falindo, sendo vendida (e o comprador vai descontinuar alguns ou todos


produtos), ou mesmo decidiu que não é interessante continuar desenvolvendo-o.

Assim como os diretores da ASSESPRO, discordo que apenas o SERPRO e demais órgãos do governo devam ter exclusividade para desenvolver os softwares por ele utilizados, pois como aconteceu recentemente, o TST (Tribunal Superior do Trabalho) rompeu contrato com o SERPRO, que por 3 anos não conseguiu desenvolver e implantar um sistema de administração de processos (SUAP/JT - <http://www.baguete.com.br/noticias/software/14/04/2010/tst-rompe-contrato-com-serpro>). Mas optar pelo código-fonte fechado pode gerar prejuízos iguais ou maiores, além do gasto desnecessário com licenças, que bem sabemos, não é de meros 6% do gasto total com implantação.

Em dezembro de 2009, foi disponibilizada a solução de automação e-cidade, no Portal do Software Público Brasileiro. Uma excelente e segura opção para prefeituras tanto informatizar-se (que bem sabemos, muitas prefeitura ainda trabalham usando papel e caneta, tendo alguns computadores antigos abandonados em algum depósito por serem considerados lentos, por não conseguir rodar versões mais recentes de sistemas operacionais proprietários), quanto migrar para software livre e economizar com licenças. Mas é claro que

a ASSESPRO partiu para o ataque (parcial em relação a credibilidade e argumentos), exigindo que o Ministério Público deve investigar "o caso" (mais detalhes em: <http://www.magmidia.com/projects/tecinfo/30/mag.html> - página 38).

Existem diversas empresas nacionais que desenvolvem soluções para automação de prefeituras, que obviamente sentiram-se prejudicadas com o lançamento do e-cidade. Pergunto mais uma vez: qual a garantia de que elas (as empresas) nunca terão problemas e seus produtos terão continuidade, mesmo que por outra pessoa e/ou empresa? Aliás, as soluções dessas empresas são multiplataforma, ou o governo também será obrigado a comprar licença de banco de dados e de sistema operacional?

Gostaria de saber a opinião dos leitores da Revista Espírito Livre na comunidade do Orkut. 



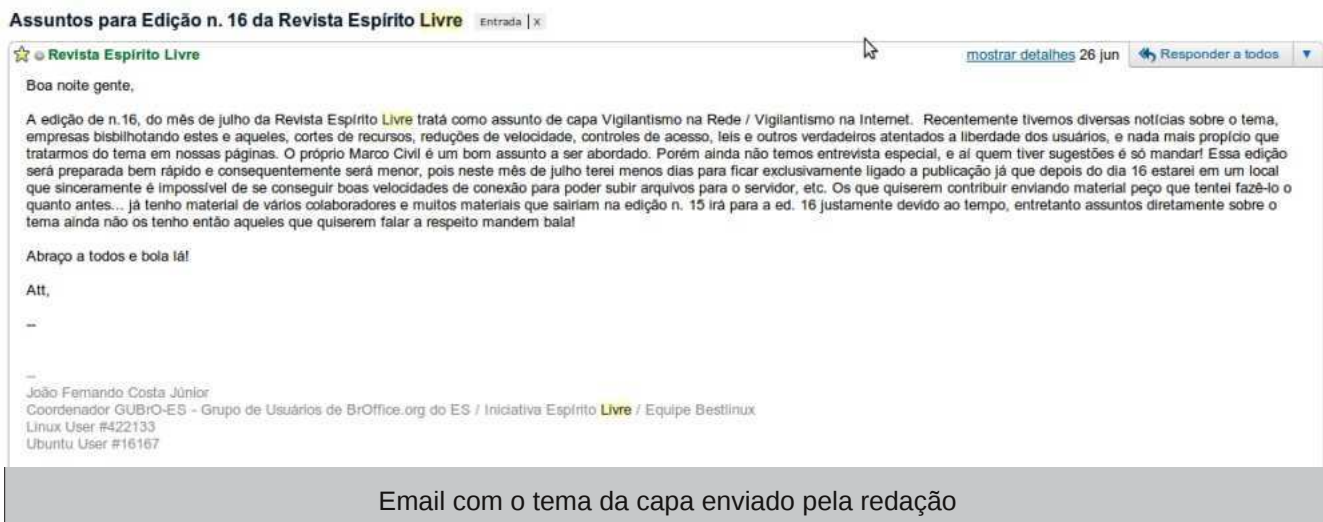
DAIGO ASUKA é técnico em informática desde 1997. Usuário de Linux desde 2006, atualmente trabalha em um projeto de Linux voltado a empresas, além de estar fazendo um curso de segurança hacker e curso completo de Linux.

História e Design em 12 Capas

Por Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Olá pessoal, neste mês eu completo um ano de Revista, e a pedido do João estou escrevendo sobre o processo que passamos na produção de uma capa.

Antes de tudo recebemos um email com o tema da edição, ele contém todos os detalhes para os redatores e ilustradores começarem a produzir seu material.



Email com o tema da capa enviado pela redação



Definido o tema, começa o processo de Brainstorm (tempestade cerebral), que na informalidade nós chamamos de "toró de parpite", este processo consiste na pesquisa e desenvolvimento dos primeiros rascunhos (rafs) do que vai ser a futura capa. Me lembro muito bem que na primeira capa que fiz, o João me passou um tema extremamente genérico: "Comunidades e Movimentos livres". Era meu primeiro trabalho pra ele, e que eu tinha nas mãos era subjetividade pura!!! Existem casos que o tema se desenvolve por si, como no caso das capas: "Projeto GNU" e "Linux".



Para o processo de rascunho nós utilizamos apenas dois instrumentos, uma caneta e um papel, aí o leitor me pergunta: "mas por que apenas os dois?" Porque neste momento o ilustrador está numa linha de pensamento, e ela pode ser interrompida se ele se preocupar em manipular ferramentas, já riscando no papel o processo se torna mais fluido. Uma dica, nunca passe para a redação a primeira idéia, ela é boa mas incompleta, para se ter algo no mínimo apresentável faça uns 5 ou 6 rascunhos. A vantagem de se trabalhar com ferramentas livres é que elas são muito práticas, então ao produzir os rascunhos, do terceiro em diante você larga a caneta e o papel e passa a produzir direto no software.



A diversão nesta fase está em definir a linha visual da capa, um bom exemplo foi para a edição nº 15 "CMS", eu havia rascunhado uma pilha de logotipos de projetos CMS dentro de um pote de biscoito, um prato de sopa com os mesmos logotipos, eles pendurados num mural de cortiça e nada estava funcional, já era de madrugada e na SKY estava tendo um torneio de pocker daí veio o "estalo", por que não uma mesa de pocker onde se escolhe a carta certa para cada rodada?

Com o rascunho já criado, vem a parte da lapidação, ou seja transformar a idéia em algo concreto, não existe uma regra fixa pra isto, no primeiro momento o ilustrador não pensou em software ou em técnica nenhuma, ele apenas pensou no visual, pensou em sintetizar o tema em uma única imagem, como diz o velho jargão da propaganda "uma imagem vale mais do que mil palavras". Agora a realidade é outra, a ideia está apresentada e definimos a melhor técnica. Voltando ao tema da capa "Comunidades e Movimentos livres", sua subjetividade pedia uma coisa remontada como naqueles livros sobre um futuro alternativo tal como "Grande Irmão" dos anos 80 (George Orwell, 1984), ou "Admirável Mundo Novo", escrito década de 30 (Aldous Huxley, 1932). Para isto foi utilizado o Blender (Software de edição e criação 3D - <http://www.blender.org/>), o Make Human (Software de criação de personagens 3D - <http://www.makehuman.org/>) e com ajuda do meu amigo Vitor Balbio (entrevistado na 11ª edição da Revista Espírito Livre) que fez os bones (como ossos, para estruturar em 3D um objeto) do personagem para montarmos os pesos.

Mas nem tudo é Blender. Tem casos em que usamos somente o Inkscape (Software para criação e edição de gráficos vetoriais - <http://inkscape.org/>), como na capa "Diversão Livre", ou o Gimp (Software de manipulação de imagens - <http://www.gimp.org/>) na capa "Liberdade na Internet", na maioria dos casos misturamos os softwares, um bom exemplo disto foi a capa "CMS" as fichas foram editadas no Gimp, as cartas e a mesa no Inkscape. Como falei não existe regra, todas as armas são válidas!



Finalmente ouvimos o primeiro choro do nosso filho! Uma singela lágrima de emoção quase escorre dos olhos, mas nem tudo são rosas brancas e vermelhas no jardim da dama de copas, tem casos que ela aparece gritando "CORTEM-LHE A CABEÇA" ! Sim caro leitor, posso dizer que em 90% dos casos sua obra prima terá de ser adaptada para as necessidades da redação, quando enviamos a capa ela sempre volta para alguns ajustes, chegando a casos de

mudanças radicais. Nesta hora respiramos fundo e começamos analisar caso a caso, vale ressaltar que embora a decisão final é da redação, o papel do ilustrador é analisar se o ajuste realmente é válido ou não, é papel dele manter a funcionalidade da capa, por isto que um Designer não cria uma peça do nada, tem de haver um discurso lógico e funcional por trás, mesmo que o público não perceba. Vejam o exemplo da capa CMS, na primeira ilustração tínhamos um leque de cartas com o logo do Wordpress no início seguido por Xoops, Drupal e Joomla, após análise da redação, outros CMS foram colocados como gIFusion, Jahia e Enano e uma quinta carta apareceu no horizonte.



Como a alteração não comprometia a peça não havia problema nenhum. Uma pequena dica para esta fase, ao montar o projeto o faça modular, pense sempre que ele tem grandes chances de ser alterado, e este tipo de decisão sempre chega perto da data de publicação da revista, então otimizando seu projeto, o ilustrador não perde noites de sono.

E ele faz o gol e corre pra galera! Depois dos ajustes, a redação dá o tão esperado "OK". Agora a tarefa fica a cargo do diagramador, colocar o logotipo da revista e as chamadas principais.

O que nos resta é aguardar ansiosamente a publicação para sabermos como ela ficará finalizada.



Neste um ano de revista, fico muito grato ao João Fernando e a todos da redação por me proporcionar uma oportunidade tão prazerosa de participar de um projeto deste, tive oportunidades de criar capas tão lindas que não foram publicadas por mudanças de tema de última hora, tal como a edição sobre "ODF" e tantas outras.

Espero que vocês tenham gostado tanto de ler esta matéria quanto eu tive o prazer de escrevê-la, foi um momento flashback muito legal mesmo, um forte abraço a todos e até a próxima edição!



CARLOS EDUARDO MATTOS DA CRUZ - CADUNICO - atua a 18 anos como designer e a dois anos utilizo somente software livre em suas criações. É membro dos grupos LINUERJ, Debian RJ e SLRJ. Idealizador do GNUGRAF [<http://gnugraf.org>].





LIÇÕES DO KERNEL LINUX

Por Islene Calciolari Garcia

Alix Sanchez - sxc.hu

Será que vale a pena utilizar um kernel complexo e heterogêneo, com milhões de linhas de código, nem sempre bem documentadas, em um curso de sistemas operacionais? Não seria melhor utilizar os já tradicionais "sistemas de brinquedo" ou simuladores? Surpreendentemente, as lições que podem ser aprendidas com o Linux vão muito além.

Os "sistemas de brinquedo" servem para representar, de maneira simplificada, um sistema complexo. Por serem enxutos, uniformes e bem organizados, é fácil estudar ou modificar um de seus módulos. Os simuladores permitem alterar parâmetros do escalonador de processos, por exemplo, e depois observar o impacto destas alterações no desempenho do sistema. Em ambos os casos, professor e alunos pode-

rão ter uma confortável sensação de domínio sobre o objeto trabalhado em sala de aula.

Trabalhar com o Linux, por outro lado, é lidar com o que não se pode controlar. É quase impossível não se sentir pequeno e limitado frente a complexidade do código desenvolvido por milhares de programadores. Sensações de medo e insegurança são comuns, levando à grande primeira lição: humildade.

As primeiras interações com o kernel são feitas por meio de "receitas de bolo" que podemos encontrar na Internet. Começamos fazendo uma cópia de uma versão do código fonte a partir do site <http://www.kernel.org>. Em seguida, basta compilar o código. Você conseguiu cumprir esta etapa na primeira tentativa? Parabéns! Agora, é preciso escolher os parâmetros de configuração e depois rodar o sistema, provavelmente em um ambiente virtualizado. Enquanto as receitas funcionam, você segue feliz na sua aventura. Mas, quando elas falham, um newbie, seja aluno, seja professor, pode simplesmente gastar horas e horas frustrantes sem nenhum progresso. A segunda grande lição é reconhecer que você precisa e pode pedir ajuda a alguém.

O que fazer se não existem muitos gurus de plantão na sua comunidade ou você teme ser ofendido em uma lista de e-mail? Pode-se montar uma rede de colaboração entre os alunos, como uma wiki com espaço reservado para a postagem de dicas. Provavelmente o grupo irá conseguir fazer uma boa instalação e partir para as muitas lições técnicas. A exploração do código pode ser feita dividindo-se a turma em grupos. Cada grupo estuda e modifica uma parte distinta do código e depois apresenta um seminário para a turma.

E que tipo de projeto podemos pedir aos alunos? Inicialmente, não é provável que eles façam alterações substanciais no código, nem que submetam patches com a correção de bugs. No entanto, a inclusão de alguns comandos `printk`, que evidenciam o funcionamento de alguma parte do código, já pode ser muito válida

“ Trabalhar com Linux, por outro lado, é lidar com o que não se pode controlar. É quase impossível não se sentir pequeno e limitado frente a complexidade do código desenvolvido por milhares de programadores. ”

Islene Calciolari Garcia

em termos de aprendizado. Além disso, os alunos de um ano serão os monitores do ano seguinte. O acúmulo de experiência e o amadurecimento da rede de colaboração permitirá o estudo mais aprofundado do código.

De maneira independente do tamanho e do tipo da alteração no código, no final, fica uma sensação de vitória. Uma vez, recebi um pedido explícito de um aluno que solicitava uma carta de recomendação e que tinha realmente feito um projeto excelente: "Professora, se possível, cite que eu fiz aquele projeto desafiador com o Kernel Linux". Na verdade, eu sempre escrevo isso. Afinal, ter enfrentado o monstro de milhões de linhas de código é motivo de orgulho. Para mim e para eles. 🙌



ISLENE CALCIOGLARI GARCIA é professora no Instituto de Computação da Unicamp e faz experimentos com Linux (e também com o GNU) em disciplinas de graduação desde 2003 e em disciplinas de pós-graduação desde 2006.



CONHEÇA A COMUNIDADE LINUX TOTAL

Por Filipe Gaio

Surgimento

Os meses de agosto e setembro foram tumultuados para os usuários Linux que utilizam o Orkut para obter suporte e interação com outros usuários, devido à vários erros presentes na nova interface. Em agosto a comunidade Linux Brasil foi roubada do usuário Caveira, que conseguiu reavê-la e trancou a comunidade por alguns dias. Devido a este incidente, foi criada a comunidade Linux Total com um propósito simples, porém ousado: oferecer aos usuários uma comunidade independente das redes sociais (como orkut e facebook) dispondo de melhores recursos para facilitar a interação entre seus membros. A Linux Total foi aberta ao público dia 31 de agosto de 2010. Alguns usuários das redes sociais imediatamente

aderiram ao projeto e começaram a contribuir para a melhoria do mesmo.

No mês de setembro a Linux Total começou a ser divulgada nos mais variados meios de comunicação, chegando a aparecer várias vezes no BR-Linux, com notícias sobre novidades presentes na comunidade. Vários recursos foram adicionados, o que garantiu o sucesso da Linux Total entre os usuários.

Estrutura Interna

A Linux Total é dividida internamente por equipes, ou seja, quem quer contribuir com o crescimento da comunidade pode pedir sua entrada em uma das equipes existentes, como por exemplo: Suporte, Redes, Multimídia, Deskmod, entre outras. Acima das equipes estão os moderadores, que auxiliam na organização do fórum.

Área para projetos

No fórum existe uma área destinada a projetos relacionados com Linux e Software Livre. Uma vez aprovado, será criada uma área específica para o projeto, controlada exclusivamente pelos membros do grupo pertencente ao projeto (adicionados pelo líder do projeto). Os moderadores não tem controle sobre a área, toda a moderação e regras são feitas pelos membros participantes do projeto.

Recursos disponíveis

O fórum dispõe de um bom editor de textos wysiwyg, o que evita o contato dos usuários com boa parte dos BBcodes. Existem BBcodes personalizados, para facilitar a visualização de desktops, postagem de vídeos, links apt, ocultar conteúdo, etc.

A comunidade dispõe também de um disco virtual e a possibilidade de anexar pequenos arquivos às mensagens do fórum, além de um

chat integrado ao índice para facilitar o suporte imediato a quem está com problemas urgentes e um sistema de agradecimentos, que valoriza o trabalho dos usuários do fórum. O portal da comunidade exibe as últimas postagens, além de estatísticas avançadas e um prático menu do usuário.

O avatar pode ser enviado para o próprio fórum, dispensando o trabalho de fazer upload de imagens em links externos. As mulheres do fórum podem optar por utilizar o tema Absolution - Women, uma modificação do tema Absolution feita pela Linux Total nas cores roxo e rosa.

Estatísticas sobre a Linux Total


A Linux Total está num período de intenso crescimento. Num ritmo de 61 novas mensagens e 6 novos usuários por dia.

Alguns projetos da Linux Total

Atualmente a Linux Total está apoiando o projeto de reconstrução do TuxRO, projeto de Avatares e Assinaturas feitas exclusivamente para os usuários do fórum e aulas online de pascal.

As aulas online de pascal começaram dia 10 de outubro de 2010. Sempre é postada uma nova aula todo domingo.

Futuramente serão disponibilizadas outras aulas online, como por exemplo C e manutenção de computadores.

Conheça e participe da Linux Total:
<http://www.linuxtotal.org> 



FILIPÉ GAIO é Graduando em Engenharia Mecânica na Universidade Federal de São João del-Rei e fundador do projeto Linux Total e colaborador da Ubuntu Games.

Chegou o tempo
 finalmente
Não podes mais dar
 uma de inocente
A revolução está feita
 irremediavelmente

Não mais são sinistros
Os relâmpagos e trovões
Vindos de tempestuosas nuvens
Agora somente assustam
Quem vive da alheia escuridão

Está feita a grande mágica
De se fazer presente no planeta todo
De falar sem censura em qualquer língua
De trazer do nada poderosas ferramentas
Que te farão completamente humano
Milhares agora podem escutar teu grito de indignação
Tua denúncia de injusta exploração
Ver tua mais íntima artística expressão
...demorou, mas está feito o começo de se fazer

Está construído o mágico espelho
Que te mostra tua beleza
Que traz imagens de outra parte do mundo
E onde podes projetar as mais loucas e belas
 imag-in-ações

Mas, o quê !!?

Embaças o espelho com o mórbido bafo da
mesmice ?

Com a fumaça entorpecente de quem te quer
escravo !!?

Ah, meu irmão!!

O que mais há de ser feito

Na depilada face desse rico planeta

Até que saibamos

Que mesmo quando dormimos
 sonhamos

E que o ideal supremo da preguiça

É a morte !!?



WANEY VASCONCELOS tem 37 anos, é assentado da reforma agrária e também luta por ela (mais um direito do povo), faz arte (escultura, pintura artesanato) para sobreviver, e, desde que se entende por gente é educador popular, trabalhando com oficinas de arte, teatro, informática, inglês e espanhol como voluntário. Atualmente coordena o telecentro (via GESAC) do assentamento Oziel, que fica na divisa de Goiás com Mato Grosso.





III Encontro Comunicação Digital

9 e 10 de Novembro

João Pessoa - PB



Por Janaína Militao

O Encontro Comunicação Digital - ECD, que ocorre nos dias 9 e 10 de novembro, em João Pessoa/PB, é um evento organizado por alunos do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba [IFPB que compõem o Núcleo Comunicação Digital [NCD, criado em 2007 e que desde então vem desenvolvendo ações de difusão e projetos de pesquisa tendo o Software Livre e o compartilhamento do conhecimento como dois princípios fundamentais.

O ECD é um evento sem fins lucrativos de cunho científico e cultural, cujo o objetivo principal é proporcionar aos participantes um canal para a livre divulgação e discussão sobre os temas emergentes na área da Tecnologia da Informação, bem como difundir o uso do Software Livre e a inclusão digital.

O I e II ECD foram realizados, respectivamente, em 2007 e 2008, contribuindo com a qualificação acadêmica e profissional de mais de 600 participantes. Neste ano, o evento ocorrerá nos dias 09 e 10 de novembro, no auditório do IFPB em João Pessoa-PB. A expectativa é de que um público de 350 pessoas, formado por estudantes, professores, pesquisadores, profissionais e empresas da área de TI, participem das palestras e minicursos previstos.

Ao todo serão ministrados três minicursos: Desenvolvimento de aplicações para TV Digital com Java, Ruby on Rails e Python.

Entre os temas a serem apresentados nas palestras estão: Zabbix, inteligência Artificial, Desenvolvimento embarcado com eLua, Jampa Digital, Realidade Virtual, Metodologias Ágeis de Desenvolvimento de Software, Arquitetura de Sistemas de Comunicação, Programação Mobile e outros temas que podem ser vistos no site do evento com maiores detalhes.

O palestrante destaque é Dado Sutter, que apresenta palestras no mundo todo sobre a sua criação: o projeto eLua (<http://www.eluaproject.net>), que visa oferecer a plena implementação da linguagem de programação Lua para os dispositivos embarcados. Ele estará em João Pessoa pela primeira vez para falar sobre o desenvolvimento de software para dispositivos embarcados usando o eLua.

Para completar o grande time, o ECD contará com a presença dos palestrantes convidados: Adrivagner Dantas, Aécio Pires, Claurton Siebra, Daniel Faustino, Diego Pessoa, Erisvaldo Júnior, Flávio Ribeiro, Heremita Lira, Luan Rocha, Maurício Linhares, Rafaelle Feliciano, Ricardo Roberto e Rodrigo Rebouças. Com este time em campo, a equipe organizadora do evento espera que os participantes possam aprender e interagir entre si e com os palestrantes para compartilhar experiências e usá-las no dia a dia.


A intenção da equipe organizadora é proporcionar aos participantes um evento de qualidade e gratuito. Para que isso seja possível, o ECD já conta com o apoio cultural e/ou financeiro do SEBRAE-PB (<http://www.sebrae.com.br/uf/parai->

[ba](http://www.linuxfi.com.br)), LinuxFI (<http://www.linuxfi.com.br>), Softcom (<http://www.softcomtecnologia.com.br/>), Amicro (<http://www.amicroinformatica.com.br>), IFPB (<http://www.ifpb.edu.br>), I2P (<http://www.i2p.com.br>) e da Revista Espírito Livre (<http://revista.espiritolivre.org>).

Cumprindo com o seu papel de responsabilidade social, o III ECD incentiva aos participantes a doação de gêneros alimentícios destinados à Casa da Criança com Câncer, instituição filantrópica que dá apoio aos pacientes e familiares vindos do interior em busca de tratamento no Hospital do Câncer Napoleão Laureano, em João Pessoa-PB.

As inscrições são gratuitas e podem ser feitas no site <http://ecd2010.rg3.net>. No credenciamento, os participantes precisam levar um quilo de alimento não-perecível, exceto sal, para ser doado a Casa da Criança com Câncer.

Fazem parte da equipe organizadora do evento: Janaína Militão (coordenadora do NCD), D'angellys Cavalcanti (vice-coordenador do NCD), Alessandra Mendes, Ayrton Douglas, Bruno Braga, Everton Freitas, Lenin Fernandes, Natan Brasileiro, Nielson Rolin, Otacílio Vicente e Ricardo Anastácio.

Fique atento(a) as novidades a cerca da organização do evento seguindo [@ncd_ifpb](https://twitter.com/ncd_ifpb) no Twitter. 



JANAÍNA MILITAO é Coordenadora do Núcleo Comunicação Digital, Graduada em Sistemas para Internet e Pós-graduada em Desenvolvimento para Dispositivos Móveis.

11 de Novembro de 2010, acontecerá mais uma edição do Liberdade Interativa. Às **18:45 horas** na FAESA Campus I - Av. Vitória, no Mini-auditório.



maiores informações:
www.tux-es.org

II Evento de Integração



Soluções entre Sistemas

Por Panmella Araújo

Depois do sucesso em 2009, o WinLinux Day volta em uma nova edição em 2010, agora com o II Evento de Integração que tem como tema a "Solução entre Sistemas".

O evento, realizado pela VirtualLink, discutirá a integração dos sistemas operacionais Windows e Linux, revelando as funcionalidades possíveis quando existe a integração, acabando com o paradigma de que não existe compatibilidade entre eles e demonstrando que ficará cada vez mais comum esta relação.

O WinLinux Day, que é voltado para profissionais e acadêmicos da área de tecnologia, acontecerá no dia 30 de novembro, com vagas limitadas.

SERVIÇO:

Evento: WinLinux Day

Início das inscrições: 15/10/2010


Data: 30/11/2010

Horário: 8 às 17hrs

Local: Belém/PA

Informações: www.winlinuxday.com.br /

www.virtuallink.com.br

Contato e patrocínio: +55 91 3241 - 4474 

PANMELLA ARAÚJO faz parte do Departamento de Comunicação e Marketing da VirtualLink Consultoria - Soluções e Treinamentos em Linux.






Por Lúcia Helena de Magalhães

O curso superior de Tecnologia em Sistemas para Internet, das Faculdades Integradas Vianna Júnior, realiza, no dia 20 de novembro, o V Linux Day. O evento reunirá empresas, profissionais, professores e estudantes de Juiz de Fora e região para debaterem sobre o Software Livre.

O evento conta com palestrantes renomados e reconhecidos nacionalmente, além de dois palestrantes da IBM. As atividades paralelas ao evento terão início no dia 18 de novembro, com o mini-curso "Não tenha medo de Linux", com Jean Pimentel, da Aprimorar Desenvolvimento. Na sexta, dia 19, será realizada vídeo-conferência com o tema "Modelo de Negócios, Conceitos e Oportunidades de Emprego em Software Livre", com o palestrante Marcelo Marques, empreendedor em Software Livre e Sócio da 4Linux.

O V Linux Day é um espaço para que a comunidade de desenvolvedores possa debater temas atuais em termos de softwares livres. O evento também estabelece um canal para troca de experiências entre acadêmicos e profissionais da área.

A grade completa do evento e as inscrições estão disponíveis em www.viannajr.edu.br/linuxday. 

Para mais informações:

Site do evento

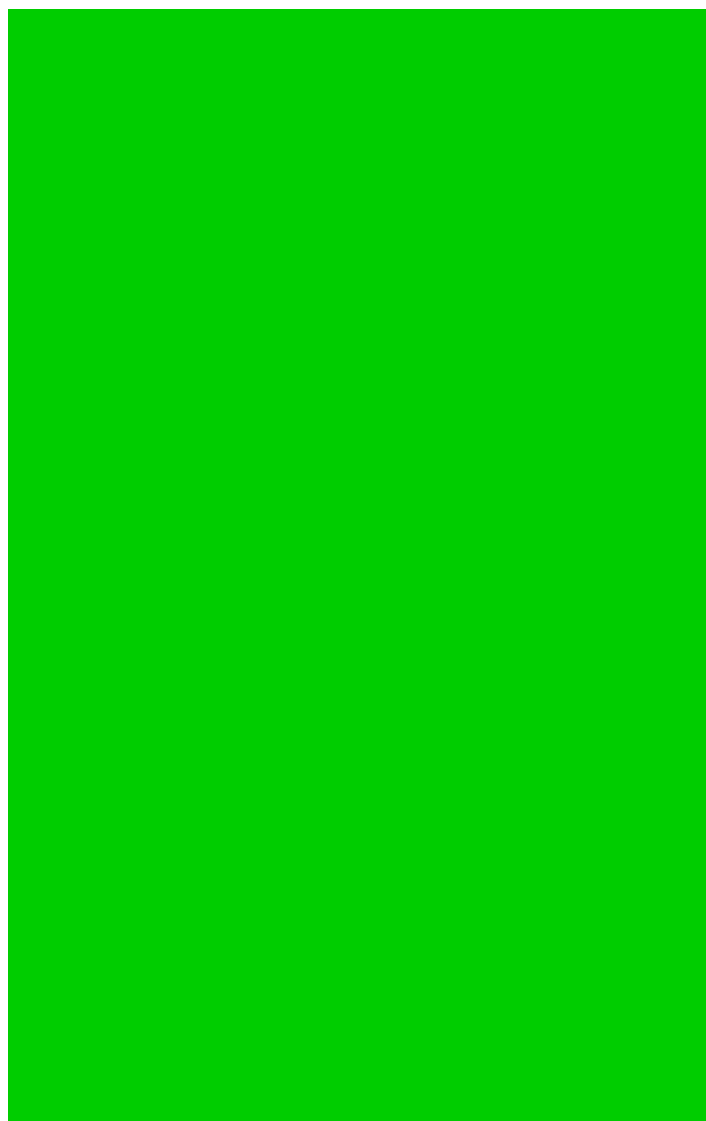
<http://www.viannajr.edu.br/linuxday>



LÚCIA HELENA DE MAGALHÃES é mestre em sistemas computacionais pela UFRJ. Professora no Curso de Administração, Economia e Sistemas para Internet das Faculdades Integradas Vianna Júnior. Coordenadora do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet - FIVJ.



Por Thalison Pelegrini e Marcelo Campinhos



O software livre é definido como qualquer programa de computador que pode ser usado, copiado, estudado e redistribuído sem restrições. Várias cidades ao redor do globo realizaram na semana passada o evento Software Freedom Day (SFD) ou em português Dia do Software Livre, e aqui no Espírito Santo não foi diferente.

O objetivo do evento foi mostrar ao público em todo o mundo os benefícios de usar Software Livre/Código Aberto de alta qualidade na educação, no governo, em casa, e nos negócios, ou seja, em todos os lugares!

Relato do Ponto nº 1: Escola Gomes Cardim

No estado do Espírito Santo houveram dois pontos que trabalharam em dias separados, na realização do evento, nos dias 16 e 17 de setembro. Um deles ocorreu na Escola Gomes Cardim, que, sob a supervisão do professor Thalison Jânio Pelegrini, e que contando com o apoio na organização do curso Técnico em Eventos, coordenado pelo professor Roger de Souza, juntamente com os alunos, deram um show na organização e participação. A Iniciativa Espírito Livre, coordenada por João Fernando Costa Júnior, em parceria com o curso técnico de



Figura 1: Palestra sobre a Revista Espírito Livre fez parte das atividades

informática, em questão, tornaram possível a realização do SFD.

O SFD na Escola Gomes Cardim, realizou-se na quinta-feira, dia 16 de setembro, tendo início às 19h com a primeira palestra ministrada pelo Alexandre Borba com o tema: "Linux para seres humanos".

A palestra de Alexandre Borba, trouxe para o público, a face amigável do Linux ao usuário comum, mostrando aos presentes que é possível utilizar um sistema operacional livre em seu computador do dia a dia, sem que isso se torne um bicho de sete cabeças.

Às 20h teve início a palestra de Leonardo Felix, professor do Gomes Cardim, abordando o "Software Livre na Educação". Felix mostrou como é possível utilizar programas livres dentro do ambiente educacional, utilizando como exemplo o sistema operacional Linux Educacional (desenvolvido em parceria entre o MEC e o C3SL e utilizado pela rede estadual de educação) e alguns programas nativos da distribuição.

Em seguida, o evento prosseguiu com a palestra "Construindo uma publicação utilizando software livre: O case da Revista Espírito Livre". João Fernando mostrou uma alternativa para edição e criação de material para uma revista digital.



Figura 2: Os participantes da Escola Gomes Cardim se reuniram para conhecer mais sobre o que é Software Livre

Para encerrar a programação houve um Coffee Break, para confraternização dos presentes no evento.

Relato do Ponto nº 2: Senai Vitória

Numa tarde de Setembro, mais precisamente dia 17/09, alunos, professores e entusiastas de software livre estiveram reunidos no auditório do Senai Beira Mar para as comemorações do Software Freedom Day (SFD), evento que teve festividades no mundo todo.

O SFD, em português Dia da liberdade do Software representa a celebração mundial do software livre e de código aberto (SL/CA). Mais



Figura 3: Alunos do SENAI Vitória atentos ao assunto discutido




Figura 4: O SENAI Vitória recebeu os participantes e abriu as portas para novos eventos

do que tudo, o evento caracteriza-se por demonstrar ao público os benefícios do uso e aplicação nas mais diversas áreas como educação, setor público, em suas casas e também nos negócios.

"Começamos o ano de 2010 visando trabalhar com projetos e idéias que contemplassem o uso de tecnologias livres. Isto pode ser visto

mais visivelmente acerca das aplicações formuladas pelos alunos e agora demonstradas na 7ª Semana de Ciência e Tecnologia na qual levamos os projetos CTREDES-AP e CTREDES-VolP", resume o professor Marcelo Campinhos, um dos professores do curso técnico em Redes de Computador do Senai.

O evento contou com a participação de diversos colaboradores do "mundo livre" podendo destacar a importante participação do Professor João Fernando Costa Junior que teve grande empenho para que o evento ocorresse.

"Ficamos gratificados com o resultado e o impacto do evento sobre os discentes. Esperamos que em 2011 possamos não apenas comemorar este como novas", declara o Professor Wildmark. 

THALISON PELEGRINI atua como professor e coordenador do curso técnico de informática da Escola Gomes Cardim.

MARCELO CAMPINHOS atua como professor e coordenador do curso técnico de redes do SENAI - Vitória.



XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação

23 a 26 de Novembro de 2010
João Pessoa, Paraíba

<http://www.sbie.org.br>

Clique no banner para ir ao site do evento principal ou digite o endereço a seguir para ir ao site específico do ESLE – Encontro de Software Livre na Educação:
<http://esle.recife.pe.gov.br/> que é um evento paralelo do SBIE 2010

QUADRINHOS

Por João Felipe Soares Silva Neto



AGENDA

NOVEMBRO

Evento: V SegInfo

Data: 03, 04, 08 a 13/11/2010
Local: Rio de Janeiro/RJ

Evento: IV ENSL / IV EPSL

Data: 05 e 06/11/2010
Local: Natal/RN

Evento: ECD 2010

Data: 09 e 10/11/2010
Local: João Pessoa/PB

Evento: Latinoware 2010

Data: 10 a 12/11/2010
Local: Foz do Iguaçu/PR

Evento: II Liberdade Interativa

Data: 11/11/2010
Local: Vitória/ES

Evento: VII EVIDOSOL

Data: 16 a 18/11/2010
Local: Online

Evento: COMSOLiD 2010

Data: 17 a 20/11/2010
Local: Maracanaú/CE

Evento: OpenBeach 2010

Data: 19 a 21/11/2010
Local: Florianópolis/SC

Evento: V Linux Day

Data: 20/11/2010
Local: Juiz de Fora/MG

Evento: XXI SBIE

Data: 23 a 26/11/2010
Local: João Pessoa/PB

Evento: PHP Conference Brasil 2010

Data: 25 a 28/11/2010
Local: Osasco/SP

Evento: II Fórum de Software Livre de Duque de Caxias

Data: 26/11/2010
Local: Duque de Caxias/RJ

Evento: II WinLinux Day

Data: 30/11/2010
Local: Belém/PA

ENTRE ASPAS · CITAÇÕES E OUTRAS FRASES CÉLEBRES

“

Quase sempre minorias criativas e dedicadas tornam o mundo melhor.

Martin Luther King - Pastor da Igreja Batista e ativista político norte-americano

Fonte: Wikiquote

”



FSLDC

Fórum de Software Livre de Duque de Caxias
Tecnologia e Cultura Livre

26

Hotel Mont Blanc
Duque de Caxias-RJ

Novembro



Temas abordados

- Desenvolvimento de Software
- Robótica
- Administração de Sistemas
- Segurança da Informação
- Multimídia
- Educação
- Negócios e casos de sucesso
- Ecossistema do Software Livre
- E muito mais



www.forumsoftwarelivre.com.br