

REVISTA

espírito livre

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org> | #025 | Abril 2011

ENTREVISTA

Rubén Rodríguez Pérez,
líder do Projeto Trisquel Linux

PROMOÇÕES

AGENDA DE
EVENTOS

Distribuições
LINUX
100%
LIVRES

Webdesign com Software Livre - Pág 49

Cabeçalho e rodapé no LibO - Pág 61

Projeto de Lei sobre o formato ODF - Pág 69

APT no Ubuntu - Pág 71

Mensagens Livres com Openfire - Pág 76

Beabá da Informática - Parte 1 - Pág 79

Porta retrato no Gimp - Pág 94

Projeto Mozilla - Pág 105

EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO - 2 ANOS



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).

Obstáculos e conquistas!

Chega o mês de abril, mês em que a Revista Espírito Livre completa 2 anos de existência. E o que dizer nestes dois anos em que a revista esteve presente na vidas dos leitores e dos colaboradores envolvidos? Muita coisa! Muita coisa dizer. Confesso que não imaginei que chegaríamos tão longe. Também não imaginei que teria caminhando ao meu lado, tanta gente envolvida em causas importantes, causas que tornam o meu e o seu cotidiano, diferente. Trouxemos à tona assuntos que alguns haviam sido esquecidos, assuntos densos e complexos, assuntos bacanas e aplicáveis no dia a dia. Muita gente passou por estas páginas, sejam do Brasil, ou de fora. Sejam para divulgar materiais, sejam para sugerir e opinar, dando sua versão, sua contribuição. E como era de se esperar, conforme a empreitada vai ficando maior, os problemas que antes nem existiam, começam a aparecer, e aos montes. O que antes se fazia por puro hobby, começa a tomar proporções antes não imaginadas. E o projeto vai tomando forma e se tornando adulto, criando sub-projetos, com novas perspectivas e novos desafios. Os poucos que se juntaram na caminhada, em seu início, hoje se misturam a tantos outros, que continuam conosco mês a mês, e a tantos outros que também já não estão mais por aqui.

E as conquistas? Ah, estas foram muitas! E a mais recente delas é nosso próprio ISSN. Em breve apresentaremos mais detalhes a respeito. Em breve estaremos com site novo e ações ainda mais movimentadas dentro das mídias sociais existentes. Será que teremos uma edição internacional? E edições impressas, que antes nem faziam parte dos planos?! Tem muita coisa legal vindo por aí!

Mas nem tudo são flores... Em meio a problemas, sejam de saúde, de falta de tempo e disponibilidade, de motivação, vamos caminhando, mas não cansados ou desanimados, e sim atuantes e certos que o caminho a seguir é este, cada vez com mais envolvidos, com novos olhares, que trazem novas óticas, novos pontos de vista e novas reflexões. A meu ver, em resumo, batemos a marca de dois anos de obstáculos, dois anos de conquistas!

E nesta edição de aniversário, o tema é um tanto quanto polêmico e por muitos, não compreendido ou aceito. Sabemos que existem inúmeras distribuições GNU/Linux, cada uma com um propósito e público-alvo bem específicos. Entretanto, com o passar do tempo, as distribuições, para acompanharem certas inovações ou recursos disponíveis, acabaram incluindo, seja em seu kernel, seja em seus repositórios oficiais, conteúdos não-livres e muitas vezes sem informar a seus usuários. Esta é uma realidade em praticamente todas as distribuições conhecidas e utilizadas. E é nesta realidade que também existem as distribuições Linux 100% Livres, que não são a maioria, mas estão presentes em muitos computadores e estão lá por um propósito: prover liberdade.

Neste contexto, conversamos com vários colaboradores que estão envolvidos neste tema, nos trazendo matérias sobre este assunto. Como entrevista internacional, conversamos com Rubén Rodríguez Pérez, líder do Projeto Trisquel Linux, uma das distribuições 100% livres, e bastante popular entre aqueles que buscam um desktop linux bonito, estável e 100% livre.

Além do tema de capa, recebemos uma quantidade enorme de novos materiais, que poderão ser encontramos nas suas respectivas seções. Também voltamos, a todo vapor, com novas promoções entre os leitores da revista! Então estejam atentos, pois muita coisa bacana está a caminho.

Para finalizar, neste segundo aniversário, venho mais uma vez agradecer a todos os envolvidos com a Revista Espírito Livre. Um abraço forte a todos! 

João Fernando Costa Júnior
Editor



EXPEDIENTE

Diretor Geral

João Fernando Costa Júnior

Editor

João Fernando Costa Júnior

Revisão

Aécio Pires, Alessandro Ferreira Leite, Alexandre A. Borba, Carlos Alberto V. Loyola Júnior, Daniel Bessa, Eduardo Charquero, Felipe Buarque de Queiroz, Fernando Mercês, Flávio Oniles, Isaque Alves, João Fernando Costa Júnior, Larissa Ventorim Costa, Leandro Siqueira, Murilo Machado, Otávio Gonçalves de Santana, Rodolfo M. S. Souza e William Stauffer Telles.

Arte e Diagramação

João Fernando Costa Júnior
Hélio José Santiago Ferreira

Jornalista Responsável

Larissa Ventorim Costa
ES00867-JP

Capa

Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Contribuíram nesta edição

Alexandre Aravecchia, Alexandre Oliva, André Noel, Aprígio Simões, Cárilsson Galdino, Carlos Eduardo Mattos da Cruz, Cleiton Lima, Diego Neves, Eden Cardim, Eliane Domingos, Fátima Conti, Geraldo A. Kuster Jr., Geraldo Fontes Jr., Gilberto Sudré, Guilherme Chaves, Gustavo Freitas, Heitor Gonzaga de Moura Neto, Hélio José Santiago Ferreira, Igor Soares, João Fernando Costa Júnior, Jonathan Hepp, José James Figueira Teixeira, Luiz Guilherme Nunes Fernandes, Marcelo Araldi, Mônica Paz, Og Maciel, Otávio Gonçalves Santana, Raphaela M. Rocha, Rubén Rodríguez Pérez, Vitório Furusho, Wilkens Lenon.

Contato

revista@espiritolivres.org

Site Oficial:

<http://revista.espiritolivres.org>

ISSN Nº: 2236-031X

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

- 34** **Distribuições 100% livres**
Hélio José Santiago Ferreira
- 42** **Gato por Libre**
Alexandre Oliva
- 44** **A armadilha da Isca Livre**
Wilkens Lenon
- 47** **Somos 100% livres?**
Guilherme Chaves

COLONAS

- 17** **Warning Zone - Episódio 19**
Carlisson Galdino
- 20** **Warning Zone - Episódio 20**
Carlisson Galdino
- 23** **Dispositivos portáteis**
Gilberto Sudré
- 25** **20 anos**
Og Maciel

INTERNET

- 49** **Webdesign e Software Livre**
Geraldo Antônio Kuster Júnior
- 51** **Web 2.0**
Gustavo André de Freitas

SYSADMIN

- 54** **Log e Logs**
Luiz Guilherme Nunes Fernandes

**Entrevista com
Rubén Rodríguez
Pérez, líder do
Trisquel Linux**



PÁG. 29

PROGRAMAÇÃO

- 58** **Python - Parte 1**
Heitor Gonzaga de Moura Neto

ESCRITÓRIO LIVRE

- 61** **Cabeçalho e Rodapé no LibO**
Eliane Domingos

FORUM

- 63** **Para onde vai o Ubuntu?**
Jonathan Hepp



117 AGENDA



06 NOTÍCIAS

JURIS

- 69** Projeto de Lei sobre o ODF
Vitório Furusho

TUTORIAL

- 71** APT no Ubuntu
Aprígio Simões
- 76** Mensagens Livres
Diego Neves

LEIGOS

- 79** Beabá da Informática - Parte 1
Alexandre Aravecchia

MOBILE

- 84** Dispositivos móveis para 2011
Otávio Gonçalves de Santana

DISTRIBUIÇÃO

- 88** Fedora 15
Cleiton Lima e Igor Soares

DESIGN

- 94** Porta retrato no Gimp
Geraldo M. Fontes Jr

DOCUMENTAÇÃO

- 99** O Formato ODF
Fátima Conti

INICIATIVA

- 102** IRPF-Livre 2011
Alexandre Oliva

COMUNIDADE

- 105** Projeto Mozilla
Marcelo Araldi

EVENTOS

- 109** Relato - FLISoL Bogotá
Alexandre Oliva
- 112** Relato - FLISOL Vitória
Raphaela M. Rocha
- 114** II São Paulo Perl Workshop
Eden Cardim

QUADRINHOS

- 115** Por André Noel e José James
Figueira Teixeira

ENTRE ASPAS

- 117** Citação de Richard Stallman



10 LEITOR

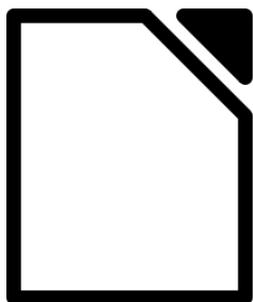


14 PROMOÇÕES

NOTÍCIAS

Por João Fernando Costa Júnior e Mônica Paz

BrOffice passa a se chamar LibreOffice



O BrOffice, suíte de escritório amplamente utilizada no Brasil por diversos órgãos do Governo, escolas e entre outros usuários, passará agora a se chamar LibreOffice, a partir das suas versões 3.4.x. A mudança de nome se deve à oficialização da participação da

comunidade brasileira da suíte para escritórios na comunidade internacional do mesmo. O BrOffice era a versão desenvolvida pela comunidade e que se baseava no OpenOffice.org, mantido anteriormente pela empresa Sun Microsystems, que foi comprada pela Oracle. Leia mais em: http://www.broffice.org/agora_o_bro_chama_libo.

Lançado GNOME 3.0



GNOME™

Foi lançada neste mês de abril, a versão 3.0 do GNOME, um dos ambientes gráfi-

cos para GNU/Linux mais utilizados do mundo. Esta versão garante ser o início de uma nova geração do GNOME Desktop, pois foi criada do zero para ser ainda mais moderna, promovendo uma experiência ainda mais fácil e agradável aos seus usuários. No Gnome 3.0, a GNOME Fundantion promete rapidez, beleza e facilidade em: uso das áreas de trabalho, alternância dos aplicativos, gerenciador de janelas, acesso via teclado, mensagens embutidas, controle nas mãos dos usuarios e menos interrupções, configurações de sistema, visualização de todas as janelas e tarefas. Conheça mais e instale o seu GNOME 3.0: http://www.gnome3.org/index.html.pt_BR.

Vem aí: CONSEGI 2011



Acontece de 11 a 13 de maio de 2011 em Brasília-DF, o CONSEGI 2011, que nesta edição tem como objetivo debater política e gestão das tecnologias em Software Livre, explorando o tema "Dados Abertos para de-

mocracia na era digital" (open data). Já são mais de 2.600 inscritos neste que é o maior evento sobre software livre do Governo Federal e que promoverá mais palestras, oficinas e outros eventos paralelos. Saiba mais sobre as atividades, palestrantes, atividades do CONSEGI 2011 e se inscreva gratuitamente no evento, através do site: <http://www.consegi.gov.br/>.

OpenOffice.org como projeto da comunidade



A Oracle anunciou em 15 de abril de 2011 a sua intenção de assumir o modelo de desen-

volvimento em comunidade para o OpenOffice.org. Com esta medida, se espera que o OO.org não seja mais desenvolvido como um produto comercial dessa empresa e que passe a ser administrado de forma mais adequada às demandas da comunidade. Recentemente, desenvolvedores da comunidade deixaram de contribuir para o OO.org, por não concordarem com o rumo tomado pela empresa em relação a este software. É válido lembrar que este software já servia de base para projetos de comunidade, como o que acontecia com o BrOffice. O anúncio pode ser lido aqui: <http://va.mu/CV2>.

Outubro é mês de Latinoware 2011



Já estão abertas as inscrições para a VIII Conferência Latino-Americana de Software Livre (Latinoware 2011), evento que acontece anualmente em Foz do Iguaçu-PR. A edição 2011 do evento acontece de 19 a 21 de outubro e já se encontra com as inscrições abertas

até 31 de julho, mantendo os mesmos valores de 2010. O evento já conta com caravanas de vários estados e terá programação baseada nos eixos temáticos: redes sociais; desenvolvimento ágil; modelos de negócios; acessibilidade e mobilidade; e computação em nuvem. Porém a chamada de trabalhos ainda não foi aberta. Leia mais em <http://www.latinoware.org>.

Firefox: Melhorias a caminho



A Mozilla irá investir em melhorias de depuração e desempenho no engine de Javascript no Firefox após o lançamento da versão 4.0 do navegador. Mas as melhorias não param por aí, para 2011 estão nas metas: acessibilidade, conexão, DOM, gráficos, layout de páginas e vídeo.

Fórum Internacional de Software Livre - fisl12



Acontece de 29 de junho a 2 de julho de 2011 a 12ª edição do Fórum Internacional de Software Livre (fisl12) em Porto Alegre-RS. O evento traz para a sua comunidade o debate acerca da "Neutralidade na Internet". O fisl12 iniciou a divulgação do seu site no dia 28 de março, investindo na mobilização da comunidade via sites de redes soci-

ais e na divulgação de palestrantes internacionais. Notícias oficiais, chamada de trabalho, inscrições, páginas amigas, palestrantes e patrocinadores já podem ser conferidos no site do evento - <http://fisl.softwarelivre.org/>.

Android 3.0 em equipamentos Toshiba



Após o lançamento do tablet da Samsung com o sistema da Google, o Android 3.0 poderá ser visto nos tablets que a Toshiba prevê colocar no mercado em junho. O equipamento terá 10 polegadas, resolução de 1280 x 800 pixels, uma câ-

mera frontal e outra traseira de 2 e 5 megapixels, respectivamente, e conectividade via USB e cartões. Mais tablets com Android no mercado: empresa brasileira Moove anunciou o lançamento do Win Tab, com preço previsto de R\$ 800,00 e que terá tela de 10,1 polegadas, memória de 1GB, modem 3G embutido, Wi-Fi e o Android Honeycomb 3.0.

Lançado Ubuntu 11.04



A Canonical tornou público o lançamento do Ubuntu 11.04, que introduz a Unity, nova interface do Ubuntu, que, segundo muitos usuários é mais simples, mais fácil de usar e mais bonita que as edições anteriores do Ubuntu.

Este é o resultado de dois anos de esforço em design e engenharia pela Canonical e a comunidade Ubuntu. O anúncio completo pode ser lido em: <http://www.canonical.com/content/ubuntu-transforms-your-pc-experience> e o download pode ser feito em <http://www.ubuntu.com/download>.

1º Encontro Trinacional de Software Livre será realizado no PTI



Como parte dos preparativos da Latinoware 2011 - que será realizada em outubro - o Parque Tecnológico Itaipu (PTI) recebe, entre os dias 25 de 27 de maio, o 1º Encontro Trinacional de Software Livre (ENTRÍ). A iniciativa conjunta entre a Itaipu Binacional e o Parque Tecnológico Itaipu (PTI) tem como objetivo colaborar com a divulgação das ferramentas Open Source (código aberto) aos acadêmicos da Tríplice Fronteira, visto que esse tipo de conhecimento ainda se mostra pouco explorado nas universidades da região. Mais detalhes em <http://www.latinoware.org/entri/>.

Nexedi libera pacotes do ERP5 atendendo pedidos da Comunidade ERP5 Br



A Nexedi [www.nexedi.com], empresa francesa criadora do ERP5, liberou os pacotes (RPM e DEB) para facilitar a instalação do ERP5, com o objetivo de atender ao pedido da comunidade ERP5 Br, no Portal do Software Público Brasileiro. Através de uma enquete feita entre os participantes da comunidade ERP5 Br [<http://bit.ly/kIN4yd>] no Portal, os membros da comunidade puderam opinar e expôr o que era mais importante para a comunidade no momento, e 31,15% das opiniões apontaram que uma instalação mais fácil era a prioridade atual.

EVENTO: Brasil@Home - Ciberciência cidadã



Brasil@home é uma iniciativa para promover Ciberciência Cidadã, isso é, a participação da sociedade em projetos científicos via Internet, no Brasil e na

América Latina. É uma introdução aos conceitos e à prática de computação voluntária, inteligência distribuída e sensoriamento remoto voluntário. Cientistas chefes dos principais projetos de Ciberciência Cidadã no mundo ministrarão palestras e contribuirão para fomentar novos projetos no Brasil. Link oficial do evento: <http://www.citizencyberscience.net/brasilathome/>.

Brasileira Moove lança tablet com Android 3.0



A empresa brasileira Moove anunciou o lançamento de seu tablet, Win Tab Moove para o final de maio. O dispositivo terá tela touchscreen de 10.1 polegadas (resolução 1024x600 pixels), memória de 1GB (expansível até 32GB), Wi-Fi, 3G, USB, bateria de 2000mAh e sistema Android 3.0 (Honeycomb). O aparelho estará disponível no fim de maio por a partir de R\$ 799 (valor válido somente até o final de junho).

Lançado Fedora 15 (Lovelock) Beta



Semana passada foi liberada a segunda versão de testes do Fedora 15 de codinome Lovelock. A versão Beta contém uma prévia mais aprimorada das tecnologias mais recentes em desenvolvimento pelo Projeto Fedora, essas tecnologias são disponibilizadas com maior estabilidade para serem novamente testadas pela comunidade a fim de identificar e reportar erros. Entre as novidades constam: Box-Grinder; Firewall dinâmico; Maven 3; Python 3.2; Sugar .92; Suporte setor de boot do disco de 4kB; Suporte ecryptfs no authconfig; Suíte de robótica. Detalhes no site: http://www.projeto-fedora.org/f15_beta.

Twitter segue migrando de Ruby para Java



No início deste mês, o Twitter anunciava melhorias em seu sistema de buscas, passando de MySQL a Lucene e de Ruby on Rails para Java com Netty. No anúncio explicam as limitações que seu serviço RoR tinha e como o uso de Netty os permiti-

tiu melhorar os resultados e estarem mais preparados para introduzir novas funcionalidades. Detalhes [aqui](#).

Liberado Slackware 13.37



Depois de quase um ano de desenvolvimento, o tradicional Slackware, tendo à frente a sua equipe de desenvolvedores, lançou o segundo ponto de atualização para a versão 13 de sua poderosa distri-

buição Linux. Esta versão apresenta kernel 2.6.27.6; kde 4.5.5; glibc 2.13; udev + hal; etc. O anúncio oficial pode ser lido em <http://www.slackware.com/announce/13.37.php>.

Animações para Games Android

A série de artigos sobre criação de Games para Android continua no site da comunidade The Code Bakers e agora, ensinando a criar efeitos de animação. O que diferencia esta série é a disponibilização de código-fonte gratuito (e distribuído via Android Market). Detalhes em <http://thecodebakers.blogspot.com>.

Colaborador da Revista Espírito Livre lança livro sobre LibreOffice



LibreOffice 3
The Document Foundation

Klaibson Ribeiro, colaborador da Revista Espírito Livre e tam-

bém de outras iniciativas relacionadas com software livre, lançou recentemente seu livro, Li-

breOffice Para Leigos. Enquanto estava escrevendo o livro, ocorreram diversas alterações como a logomarca, mudança do nome, lançamento de versões e extinção da ONG, mas depois de algumas correções e diagramação. O link a seguir pode ser usado para fazer o download da obra: <http://goo.gl/SqxRu>. O autor ainda pede que, caso seja encontrado erros, que estes sejam reportados para seu email: klaibson@gmail.com.

Promoção concederá 40% de desconto na inscrição de evento de Perl em São Paulo

O São Paulo Perl Workshop é um evento organizado pelo grupo São Paulo Perl Mongers, que é um dos grupos mais ativos de desenvolvedores e entusiastas de Perl no Brasil e no mundo. O grupo conta com profissionais de diversos perfis: empreendedores, acadêmicos, engenheiros, administradores de sistemas e desenvolvedores de software. O foco da comunidade Perl é transformar a diversidade da comunidade em inovação tecnológica e o evento tem o intuito de divulgar as tecnologias baseadas em Perl desenvolvidas recentemente, em particular, as soluções voltadas para agilidade do desenvolvimento em empreendimentos. O evento ocorre no dia 07/05, no Espaço ABM, em São Paulo/SP. A promoção vai proporcionar aos ganhadores um desconto de 40% na inscrição para o evento. Não perca tempo e participe! O formulário para participar pode ser acessado [aqui](#). Saiba mais sobre o evento em: <http://www.perlworkshop.com.br/> 

Gostaria de enviar uma notícia ou comentário? Então não perca tempo! Entre em contato conosco através do email revista@espiritolivres.org.

EMAILS, SUGESTÕES E COMENTÁRIOS



Ayhan YILDIZ - sxc.hu

Olá, caro leitor! Nesta edição de aniversário, trazemos, como nas demais edições, os comentários que recebemos nestes últimos dias, colhidos de nossas promoções, formulários de contato, emails, entre outros. Gente de todo o Brasil, enviando suas sugestões e comentários, expressando o que pensa, o que espera e o que se deseja em relação à Revista Espírito Livre. Abaixo listamos alguns comentários que recebemos neste mês de Abril:

Parabéns pela revista. Cada dia melhor. Assim que li a notícia sobre a nova versão do Windows, a partição 'livre' meu cérebro reagiu instantaneamente, em legítima defesa: "Windows em 3D? Deus me guie! Deus me salve! Deus me livre!" Votos de contínuo sucesso.

Carlos R. Moura - Campo Grande/MS

Boa noite! Venho dar o parabéns pelo site e o conteúdo que se encontra nele, e pela dedicação que todos senhores anda tendo com os usuários avançado e até mesmo os leigos que infelizmente ainda não conhece ainda mais já escutam esse LINUX com usas varias plataformas existentes. Que um dia será vista com outros olhos pelas outras pessoas. Abraço e continue sempre com esse Espírito Livre.

Marcio A. Maia Sardinha - Brasília/DF

Simplesmente sensacional o artigo do Alexandre Oliva: "Linguagens para programar". Ele conseguiu fazer um genial trocadilho, fazendo uma alusão no título da matéria com as formas de pro-

gramar um computador e as artimanhas utilizadas para programar nossa mentes ao interesses de quem a deseja. Em todas as formas de "linguagens" uma palavra resume este texto do Oliva: PERFEITO! Parabéns, meu irmão!

André Marinho - Puxinanã/PB

Uma revista muito importante não só como divulgação do software livre, mais também excelente informativo da área de TI.

Jorge R. do Nascimento Santos - Maceió/AL

Uma revista completa, que me atualiza com o mundo da informática a cada edição publicada, e forma simples e ao mesmo tempo surpreendente.

Maxwell Francisco da Silva - Sorocaba/SP

A Revista Espírito Livre é um periódico técnico excepcional, com o qual me atualizo e me mantenho motivado a continuar estudando e me aprofundando em assuntos relacionados ao software livre. Gosto da maneira como ela é escrita, com a participação de toda uma equipe, que trabalha de forma voluntária e que oferece esse excelente material de forma livre!

Douglas Iran C. Dias da Silva - Teresina/PI

Para mim que estou começando no mundo Linux, está sendo de muita importância no meu aprendizado.

Maurício Luiz da Silva - São Paulo/SP

Estou partindo rumo ao imenso espaço da área de TI. Garimpando informações e adquirindo conhecimento através de vários meios, o que mais me despertou e acentuou minha vontade de aprender foi a Revista Espírito Livre. Pois, o Software Livre me apetece e me faz sentir digitalmente livre.

André Cardoso - São Carlos/SP

A melhor fonte de informação do ramo de TI e GNU/Linux.

Denis Rodrigues Ferreira - Uberlândia/MG

Vejo a revista como um importante projeto de inclusão digital, relacionado a computação e o mundo do software livre.

Josinaldo R. Rocha Gomes - Caruaru/PE

Ótima matéria do Og Maciel. Fugindo um pouco da parte técnica e trazendo para o lado humano de uma forma muito feliz. Não é a toa que a revista se chama "Espírito Livre". Trazendo conteúdo que de fato, liberta nosso espírito, nos fazer crescer profissionalmente e evoluir enquanto seres humanos!

André Marinho - Puxinanã/PB

Excelente, necessita acompanhamento apenas de uma visão empresarial para que fique com menos cara de rebeldia ou visão acadêmica, mudando assim o real intuito deste trabalho que vem para orientar e não reclamar.

Deives Tormes - Porto Alegre/RS

A revista Espírito Livre, realmente justifica o seu nome. Trazendo informações e soluções de software livre. Parabéns.

Francisco Eleno Carvalho Silva - Camocim/CE

A melhor revista da área de Software Livre. Nenhuma outra supera a qualidade de informação mostrada. Espero em breve vê-la impressa. Parabéns a todos os responsáveis.

Tulio Baars - Florianópolis/SC

Uma Revista de muita qualidade, muito bem editada e agradável de se ler.

Vinícius Garcia de Oliveria - Caratinga/MG

Excelente opção para se atualizar e leitura. Uma revista que segue o espírito livre do Linux.

Thiago Jose Molinari dos Santos - Colider/MT

Adorei... muito interessante e com ótimo conteúdo !

Adilson Claudiomir Marques - Criciúma/SC

Os responsáveis pela área de TI, da União, Estados, Municípios e DF deveriam ler os artigos que mostram as vantagens dos software livres. Excelente revista.

Hermes Luis Machado - Porto Alegre/RS

Cada vez mais interessante , opinativa e acima de tudo, LIVRE.

Giovane da Silva Sobrinho - Petrópolis/RJ

Ingressei este ano no mundo do Software Livre, e a revista tem me ajudado muito em tirar várias dúvidas.

José Alberto R. S. Junior - São Paulo/SP

Muito bem explicada, matérias que tratam de assuntos atuais, novas tecnologias, novas ferramentas, profissionais qualificados para tratar de assuntos específicos e etc.

Ellismar Damasio de O. Júnior - Colatina/ES

Além de ótimas publicações, a leitura é atraente, pois tem uma boa forma de linguagem, tanto para conhecimento profissional ou para uma pessoa que queira estar bem a par, o tipo "curioso". Muito boa mesmo !!!

Anderson Galvão - Recife/PE

Muito interessante, pois aborda todos os aspectos e nos ensina e mantém informados sobre esse mundo tão complexo dos computadores e suas tecnologias.

Cleidivan S.das Chagas - Cajueiro da Praia/PI

Excelente publicação a respeito de software livre! Tudo o que estava faltando no Brasil encontramos aqui.

Ronaldo F. A. Silva - Ribeirão Pires/SP

Revista que aborda temas interessantes e técnicos, que em grande maioria só eram encontrados em revistas pagas. Leio a revista desde o lançamento, e muitos dos temas eu abordo em sala de aula com meus alunos.

Emerson Soares de Resende - Viçosa/MG

Cada vez melhor, falar sobre Linguagem de programação foi uma ótima idéia!! Estão de Parabéns!

Romário Kionys de Freitas Dias - Olho D'água do Borges/RN

É uma revista completa com muita informação e qualidade técnica insuperável. Parabéns pela iniciativa e obrigado, principalmente por ser gratuita com qualidade. Continuem assim, com o Espírito Livre.

Carlos Alberto Pereira - Uberlândia/MG

Uma ótima Revista super atual, sempre nos deixando atualizado sobre o que acontece no mundo Livre.

Edmar Wantuil Silva Júnior - Uberaba/MG

A Revista Espírito Livre é o melhor centro de conhecimento do mundo e lá nós aprendemos muitas novidades em diversas áreas. Amo a revista Espírito Livre! Foi depois dela que eu aprendi e conheci o Linux e Ubuntu Desktop. Sempre me atualizo com vários sites, mais o da revista Espírito Livre está em primeiro lugar.

Alax Ricard de Souza Silva - Cabo de Santo Agostinho/PE

Simplemente um periódico técnico fantástico, que nos ajuda a manter-nos atualizados e antenados com as tendências no que se refere ao universo do software livre. A revista tem uma linguagem incrivelmente simples e ao mesmo tem-

po uma abordagem profunda e relevante!

Douglas Iran Castro Dias da Silva - Teresina/PI

Com certeza é mais uma opção para a comunidade GNU/Linux. Artigos interessantes que motivam a migração para software livre.

Hermes Luis Machado - Porto Alegre/RS

Muito boa, leitura indicada para conhecimento de software livre e suas aplicações e oportunidades.

Sérgio Stein - Limeira/SP

Excelente forma de estar atualizado nas novas tecnologias do software livre.

Mateus Cerezini Gomes - Cachoeiro de Itapemirim/ES

Desde da minha primeira leitura com a Revista Espírito Livre ela sempre me chamou atenção pelo fato de ter tantas informações sobre o mundo livre dos softwares que nos rodeiam no dia-a-dia e hoje posso dizer cada vez mais esta revista nos ajuda com as informações do mundo livre.

Rodrigo da Silva do Nascimento - Manaus/AM

Muito boa! Gosto principalmente do reportagem sobre GNU/Linux.

Gustavo Henrique dos Santos Carvalho - Castanhal/PA

Acho muito interessante, me mantenho atualizado através dela, uma ótima revista, recomendo a todos que se interessam pelo assunto.

Railander Guilherme Silva - Rio Piracicaba/MG

Muito interessante. Estou fazendo um curso online pelo CECIERJ e a revista está sendo muito útil. Parabéns.

Gilberto Werneck dos Santos - Rio de Janeiro/RJ

Estou achando muito interessante, um colega da faculdade fez menção acerca da revista que até então não conhecia. Tem muita informação, aborda vários assuntos dentro da atualidade.

Gilmar Pereira da Silva - São José dos Pinhais/PR

Acho a revista um grande meio de comunicação que ensina e informa ,algo de grande valia para a comunidade

Thiago Gomes da Silva - Sumaré/SP

Show, sempre apresentando matérias de qualidade. É meu guia digital sobre SL. Parabéns pelo belo trabalho.

Carlos Adean de Souza - Rio de Janeiro/RJ

Gostaria de parabenizar a revista por está sempre abordando assuntos atuais e com uma linguagem acessível.

Aline Meira Rocha - Salvador/BA

Maravilhosa, sinto por ainda não ter tempo de lê-la por completo.

Raimundo Alves Portela Filho - Taguatinga/DF

A revista Espírito Livre é uma fonte de conteúdo muito boa para quem vive de tecnologia no mundo do software livre.

Thiago Fernando Procorio - Várzea Grande/MT

Revista muito bacana! Completa, de grande informação para a comunidade livre!

Thalison Jânio Pelegrini - Serra/ES

Ótima revista, ou melhor uma das melhores revistas que gosto de ler pelo conteúdo técnico e diversificado com uma fonte rica de informação.

Eleandro Soares da silva - Rondonópolis/MT



Comentários, sugestões e contribuições:

revista@espiritolive.org

PROMOÇÕES


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!


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!


TUTOLINUX
Canal IRC: [irc.rizon.net/#tutolinux](irc://irc.rizon.net/#tutolinux)
E-mail: contato@tutolinux.com.br

O Projeto Tutolinux, em parceria com a Revista Espírito Livre, estará sorteando kits de bottons entre os leitores. Basta se inscrever neste [link](#) e começar a torcer!


PASL.NET.BR

PASL em parceria com a Revista Espirito Livre estaremos sorteando 5 kits. contendo em cada KIT:

- * 2 Bottons
- * 1 Adesivo

PARTICIPE ----->





II São Paulo Perl Workshop

Concorra a descontos de 40% nas inscrições para o evento. Basta se inscrever neste [link](#).

7 de Maio, 2011



A equipe do site LPIC.com.br, em parceria com a Revista Espírito Livre, estará sorteando kits com apostilas e DVDs entre os leitores. Se inscreva [aqui](#).



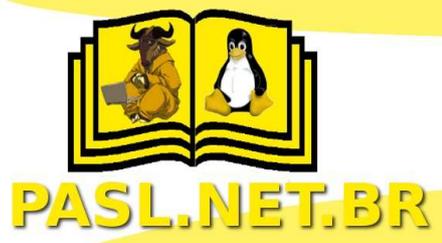
O Fórum de Software Livre, em parceria com a Revista Espírito Livre, estará sorteando inscrições entre os leitores. Participe do sorteio [aqui](#).

Relação de ganhadores de sorteios anteriores:



Ganhadores da promoção Dev In Cachu:

1. Eleandro Soares da Silva - Rondonópolis/MT
2. João Gabriel Casteluber Laass - Serra/ES
3. Dalvan Ribeiro de Almeida - Alegre/ES
4. Thalison Jânio Pelegrini - Serra/ES



Ganhadores da promoção PASL.NET.BR:

1. Sandro Carvalho - Francisco Beltrão/PR
2. Douglas Iran Castro Dias da Silva - Teresina/PI
3. André Cardoso - São Carlos/SP
4. Josinaldo Roberto Rocha Gomes - Caruaru/PE
5. Luiz Lins Monteiro Júnior - Parnaíba/PI



Ganhadores da promoção TUTOLINUX:

1. Tulio Baars - Presidente Getúlio/SC
2. Edvaldo José Morteau - São Paulo/SP
3. Vinícius Garcia de Oliveria - Caratinga/MG
4. Hermes Luis Machado - Porto Alegre/RS
5. Ellismar Damasio de Oliveira Júnior - Colatina/ES



Ganhadores da promoção TreinaLinux:

1. Maxwell Francisco da Silva - Sorocaba/SP
2. George Luiz Pedro Júnior - Itapissuma/PE



Ganhadores da promoção Clube do Hacker:

1. Denis Rodrigues Ferreira - Uberlândia/MG
2. Anderson Jose Galvão Alves - Recife/PE
3. Jonatas Alceu Dionísio - Castro/PR



Ganhadores da promoção Virtuallink:

1. Jorge Reinaldo do Nascimento Santos - Maceió/AL
2. Maurício Luiz da Silva - São Paulo/SP
3. Deives Tormes - Porto Alegre/RS
4. Thiago Jose Molinari dos Santos - Colider/MT
5. Adilson Claudiomir Marques - Criciúma/SC



Por Carlisson Galdino

Episódio 19

BR-407

No episódio anterior, Darrel e Pandora tentam uma investida sorrateira na SATAV, mas encontram a base da equipe de Oliver totalmente vazia. Enquanto o casal investigava, desistia e ia embora, o grupo de Oliver se encontra na BR-407, de tocaia...

Aldebaran: Deixa ver se entendi. A gente veio até aqui pra roubar um carro?

Tungstênio: Mais ou menos.

Aldebaran: Mas pra que peste a gente quer um carro se a gente não cabe dentro dele?

Montanha: Precisamos de um transporte.

Aldebaran: E o que a gente vai arrumar? Um caminhão cegonha?

Montanha: Claro.

Seamoney: Por que acha que viemos pra cá ao invés de uma BA, idiota?

Aldebaran: Ô, ninguém fala nada, como é que eu adivinho, pô?

Tungstênio: Chega de conversa. O plano é o seguinte: vamos nos dividir. Você e Seamoney vão ficar aqui onde estamos agora. Montanha e eu vamos andar uns trezentos metros. Vamos ficar de tocaia. Ao meu comando, Montanha derruba uma árvore da pesada no meio da pista, forçando o caminhão cegonha a parar.

Aldebaran: E a gente derruba do outro lado pra ele não fugir, tou ligado...

Tungstênio: Que bom que entende. Então, vamos por logo esse plano em ação!

Aldebaran: Mas... Chefe?

Tungstênio: O que foi agora?

Aldebaran: Pensando bem, tive uma ideia.

Tungstênio: Qual é?

Tungstênio se volta para ele, curioso. Os demais esperam a pausa de Aldebaran com atenção.

Aldebaran: É que não quero mais ser Aldebaran não.

Seamoney: Ai meu saco...

Enquanto ela se senta na beira da estrada e Montanha coça a cabeça nervoso, ele continua.

Aldebaran: Já que a gente vai andar de caminhão cegonha, acho que vou me chamar agora Hilux!

Montanha: Como!?

Hilux: Aquele carrão, ué! A gente não vai andar num caminhão cegonha? Acho até que vocês deviam escolher nome de carro também!

Seamoney: Vai se foder!

Tungstênio: Tudo bem, você é Hilux agora. Podemos prosseguir com o plano ou não?

Hilux: Simbora!

O grupo do mal SATAV se divide seguindo as instruções de Tungstênio. Montanha fica junto com o próprio Tungstênio em um dos pontos da estrada, enquanto, afastados no decorrer da mesma pista, Seamoney e Hilux esperam o melhor momento.

Hilux: É um saco só esperar, não acha?

Seamoney: i

Hilux: Você devia aproveitar esse tempo pra pensar num nome melhor pra você, sabia?

Seamoney: i

Hilux: Você podia ser Ka, que tal? Aquele carrinho pequeno...

Seamoney: Dá pra calar a boca!?

Hilux: Podia ser Celta também...

Enquanto isso, a outra dupla...

Montanha: Chefe, olha!

Tungstênio: O quê?!

Um caminhão cegonha vem pelo outro lado, já muito perto.

Tungstênio: Ei!

Tungstênio ainda salta, mas ao cair no chão o caminhão já havia passado.

Tungstênio: SEAMONKEY! ALD... HILUX!! MAIS ATENÇÃO! PERDEMOS UM DOS BONDS!

Hilux: Desculpa, chefia!

Montanha: Estava vazio, do jeito que queremos...

Tungstênio: Verdade, mas esse passou. Vamos esperar outro.

Mais de uma hora depois...

Seamonkey: Estou evaporando...

Hilux: Ô mulé pra reclamar! Pior sou eu, que tenho pelo! Ó só quanto pelo! Isso esquenta, sabia!?

Seamonkey: Bichos já têm costume de ficar ao Sol.

Hilux: Bichos!?

Tungstênio: ATENÇÃO QUE VEM OUTRO!!!

Hilux: Onde? Onde? Ah, dali!

Seamonkey: Rápido, pega a árvore, imbecil!

Hilux: Ah, é!

Hilux ergue um tronco e o joga no meio da estrada. O motorista vê o obstáculo e começa a frear. Não consegue frear o veículo completamente a tempo, batendo no tronco. Tungstênio e Montanha, que vinham correndo atrás do carro, o alcançam e tentam ajudar a frear.

Não é fácil, mas eles finalmente conseguem parar o carro. Jogam o motorista ribanceira abaixo.

Tungstênio: Lamentável...

Tungstênio olha, triste para o veículo, que trazia automóveis novos.

Montanha: É, né, chefe? Olha um Novo Uno!

Hilux: Você podia ser o Novo Uno!

Seamonkey: i

Tungstênio: Vamos ter que nos livrar deles todos. Montanha?

Montanha: É pra já, chefe!

Ele arremessa todos os carros ladeira abaixo. Então os três sobem. Seamonkey, na cabine, tenta dirigir.

Montanha: É pra hoje, cuspe?

Hilux: Ei, chefe? Sabe, tava pensando...

Montanha: Lá vem ele...

Seamonkey se concentra. Fecha os olhos, num grande esforço mental. Ao abrir os olhos, sorri. Conseguiu o que queria! Está ligeiramente mais sólida do que de costume, apesar de ainda estar meio esverdeada, ou azulada. Pelo menos é o suficiente para dirigir o veículo. Ela dá a partida.

Tungstênio: Finalmente! Vamos, Hilux, fale.

Hilux: Onde é que a gente vai estacionar um negócio desses lá na base, véi? 🇧🇷



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



Por Carlisson Galdino

Episódio 20

Nuke³ Web Solutions

Stringtown é uma cidade famosa por seu pólo de tecnologia. Localizada na Bahia, reúne empresas líderes em vários ramos. Uma dessas empresas, a SysAtom Technology, vinha pesquisando a criação de um vírus biológico que interagisse com circuitos, prevenindo falhas, o Ationvir. Após um trágico acidente, a base foi destruída e os cinco funcionários, juntamente com seu chefe, terminaram infectados pelo vírus.

Estranhamente, o vírus alterou alguma coisa nos seis, conferindo-lhes o que parecia serem super-poderes. Pandora e Darrell, ao perceberem que seu antigo chefe Oliver tem planos obscuros de dominação global, partem para longe. Posteriormente voltam, na esperança de resgatar Louis da influência de Oliver, então autodenominado Tungstênio, mas é em vão.

O grupo do mal, autointitulando-se SATAV, começa a atacar empresas de tecnologia vizinhas. O casal de mudança para Floatibá, uma cidade pequena nas proximidades de Stringtown, e conta agora com uma moto elétrica e algum equipamento policial mais leve, como coletes e sprays de pimenta.

No episódio anterior, o grupo SATAV rouba um caminhão cegonha na BA-407 para utilizar como transporte, já que os três homens viraram monstros de três metros de altura.

Hoje, a Nuke³ Web Solutions recebe a visita do grupo do mal...

Tungstênio: Ora, ora, parece que abandonaram o navio ao menor sinal de tempestade!

Montanha: É, chefe. Parece que fugiram todos...

Hilux: E agora, pô? Como é que a gente arruma uns reféns pra usarem os computadores por nós?

Tungstênio: Agora isso não vai ser mais possível. Vamos levar mais notebooks. Tudo o que encontrarmos, botem no Satavmóvel.

Hilux: Hahaha! Gostei do nome! Maneiro!

Seamonkey chega agora, depois de estacionar o caminhão cegonha, a ponto de ouvir o apelido que o veículo acaba de ganhar. Torce o nariz, mas nada fala.

Hilux: Ei, chefe! Saca só! A gente bem que podia trabalhar também no marketing da Satav! Que tal? Criar tipo um logotipo maneiro...

Tungstênio: Sabe que não é má ideia?

Montanha: É mesmo. Finalmente o Hilux teve uma ideia interessante!

Tungstênio: Podemos trabalhar nisso para quan-

do nos tornarmos os donos do mundo, teremos uma identidade visual definida. É uma pena a Pandora ter nos traído, mas podemos contratar um webdesigner...

Montanha: É isso mesmo, chefe. Desta vez, contrata um homem porque não dá pra confiar em mulher.

Seamonkey: Idiota.

Tungstênio: Ei, aonde vai, Seamonkey?

Seamonkey: Você disse que é para coletar notebooks. Estou indo cuidar disso.

Tungstênio: Claro! Claro! Vamos! Temos que adiantar!

Hilux: Ei, chefia! Podíamos ter um site e um Twitter também! E aí a gente bota um daqueles adesivos de Beta. É moral, né não?

Tungstênio: Depois a gente cuida disso. Quanto a vocês, se virem a procura de algum webdesigner, não o matem! Tragam-no vivo!

Montanha corre para perto de Seamonkey, ajudando-a a investigar as salas.

Montanha: Não tem uma alma viva nessa droga de empresa?

Seamonkey: As notícias correm. Devem nos temer e acho que não somente aqui.

Montanha: Mas assim não tem graça! Dessa vez a gente queria algumas pessoas para trabalharem conosco! Por que justo quando precisamos de alguém, não tem ninguém?

Seamonkey: Vocês não sabem o que querem.

Montanha: Às vezes parece isso mesmo. Mesmo tão determinado, o Tungstênio parece estar fora de si, não acha?

Seamonkey: Ora, quem fala isso? O puxa-saco número um dele?

Montanha: Não sou puxa-saco. Só estou ajudando a construir um novo futuro.

Seamonkey: Sei...

Montanha: Olha! Acho que ali tem dois notebooks!

Seamonkey: Vamos lá então.

E eles voltam sem nenhum refém.

Hilux: Pô, sacanagem aí! 🇧🇷



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. Mantém 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.

I PROMOÇÃO REVISTA ESPÍRITO LIVRE
WARNING ZONE



FAÇA UM DESENHO* RELACIONADO
à SÉRIE WARNING ZONE E CONCORRA
A UMA CANECA TEMÁTICA!
ENVIEM ATÉ O DIA 20/05 PARA
REVISTA@ESPIRITOLIVRE.ORG

RESULTADOS NA REL DE MAIO (26)
E ACOMPANHE A SÉRIE, TODO MÊS NA REVISTA ESPÍRITO LIVRE
[HTTP://REVISTA.ESPIRITOLIVRE.ORG/](http://revista.espiritolivre.org/)
E AGORA SENDO REPUBLICADA SEMANALMENTE EM
[HTTP://WWW.CARLISSONGALDINO.COM.BR/](http://www.carlissongaldino.com.br/)

O desenho pode ser um desenho em qualquer estilo, retratando os personagens da série, ou pode ser um logotipo para a SATAV ou para a dupla de heróis. O participante da promoção concorda em disponibilizar o desenho sob a licença Creative Commons - Atribuição - Partilha nos mesmos termos 3.0 Brasil <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/br/>



Dispositivos portáteis ameaçam a segurança corporativa

Por Gilberto Sudré

Johan Larsson - Flickr.com

Smartphones, Tablets e leitores de e-books foram presentes muito comuns neste final de ano. Inocentes gadgets que, quando mal utilizados por seus colaboradores, podem se tornar uma ameaça a segurança corporativa.

Uma pesquisa recente da consultoria ISP revela que quase três quartos dos colaboradores irão utilizar algum tipo de dispositivo móvel, que ganharão no Natal, conectados aos seus computadores dentro da empresa. O pior é que 40% deste grupo fará isto sem a autorização do departamento de TI.

Em geral, isto acontece porque em muitas empresas o limite entre o que é um recurso para o uso no trabalho e o que não é está difuso. Assim, na ausência de regras temos que contar com o bom senso de cada um. O problema é que quando o assunto é segurança isto pode não ser uma decisão prudente.

Todos estes equipamentos podem ser vetores para a introdução ou propagação de vírus e worms assim como um canal pelo qual informações sensíveis sejam roubadas.

“ Uma pesquisa recente da consultoria ISP revela que quase três quartos dos colaboradores irão utilizar algum tipo de dispositivo móvel, que ganharam no Natal, conectados aos seus computadores dentro da empresa. ”

Gilberto Sudré

A situação fica ainda mais complicada se considerarmos que 85% dos empregados tem acesso a algum tipo de informação importante sobre a empresa na qual trabalham e 60% deles afirmam que não existem regras para acesso ou cópia de dados confidenciais.

Como tratar esta questão? A resposta a esta pergunta tem quatro palavras: regras, capacitação, ferramentas e gestão.

A criação de um estatuto e um código de conduta estabe-

lece um parâmetro para todos os colaboradores e define o que pode acontecer caso atitudes "estranhas" ocorram.

Depois da regra criada, um fator importante, e que não pode ser esquecido, é a capacitação dos colaboradores quanto aos procedimentos para tratamento das informações, os riscos e vulnerabilidades existentes.

As ferramentas são úteis para ajudar no controle do acesso e uso dos recursos dentro

da corporação mas elas não podem fazer muita coisa quando utilizadas de forma isolada.

Por último, a gestão de segurança, em relação aos dispositivos móveis, deve acompanhar se os procedimentos estão adequados, se as ferramentas estão sendo utilizadas e se os colaboradores estão realmente capacitados a lidar com as situações.

Atualmente usamos cada vez mais destes "penduricalhos eletrônicos". Para o administrador de segurança, fazer de conta que eles não existem, não é mais uma opção. 🌐



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

FSLDC
Fórum de Software Livre de Duque de Caxias

4 de Junho de 2011
Hotel Mont Blanc | Duque de Caxias - RJ

<http://forumssoftwarelivre.com.br>

20 Anos

Por Og Maciel

Cynthia Yip - sxc.hu

Era um garoto

Neste mês de maio completa-se 20 anos que moro aqui nos Estados Unidos. Sem querer usar um velho clichê (já usando), definitivamente, parece que não foi há muito tempo que embarquei na maior e mais dramática aventura da minha vida: com apenas 16 anos de idade (umas duas semanas antes de fazer meus 17 anos para ser exato) disse adeus para a maioria dos meus amigos da pequena e pacata cidade de Conceição da Barra, no Espírito Santo, e embarquei em um avião com a minha irmã mais nova rumo à New York City.

Um pouco de história

Para poder entender o impacto que este evento teve na minha vida, permita-me "reboi-

nar a fita". Quero explicar o que significa para alguém que nunca viajou para fora do seu país se encontrar de um dia para o outro desembarcando no meio de um lugar como o nordeste dos Estados Unidos.

Conceição da Barra foi o lugar, no Brasil, onde passei minha adolescência e todas as novidades, sentimentos e experiências que vieram com ela. Foi onde me apaixonei e também onde tive meu coração partido pela primeira vez (e muitas e muitas vezes depois disso). Foi o lugar onde aprendi a conviver, a sair para dançar, beber, me meter em encrencas e realmente entender o que significa estar vivo e ter amigos! Foi onde aprendi a apreciar o pôr do sol e o calor de uma fogueira na praia à noite, ouvindo Led Zepelin, Dire Straits, Pink Floyd, curtindo uma boa companhia. Foi também o lugar onde eu vi a situação econômica da minha família se deteriorar e ver, ao vivo e em cores, o que a pobreza significa. Se eu tivesse que resumir o que os últimos

cinco anos que passei naquela cidade, no litoral do sudeste do Brasil, significou para mim em uma simples frase, ela seria: Foi o lugar onde eu tive uma excelente infância e aprendi a crescer!

Assumindo que a minha descrição anterior lhe deu uma ideia de como a minha vida tinha sido até então, permita-me agora trazê-lo de volta ao meu último dia no Brasil. Mesmo sabendo o dia da minha partida, nada podia me preparar para dizer adeus para aqueles que moldaram a minha vida, especialmente aquele que depois de tanto tempo e 1001 aventuras chamei de melhor amigo ou aquela que cativou meu coração. Como dizer adeus ao amigo que passou a maior parte de seus dias com você, passando pelas mesmas experiências, alegrias, dores e tudo? Como você pode dizer à garota que você é completamente apaixonado que você está de partida e não tem absolutamente nenhuma ideia quando (ou se) você vai voltar? A resposta é, você simplesmente não pode se preparar e tenta fazer o melhor possível.

Então, passei meu último dia no Brasil à procura dos amigos e familiares para dizer-lhes que eu estava me mudando para os Estados Unidos, onde os meus pais já estavam me esperando. Como eu ainda não tinha contado a ninguém sobre esse plano, imagine o olhar em seus rostos quando eu finalmente contei a notícia! Alguns choraram e me abraçaram bem forte ... alguns não acreditaram em mim e pensaram que era brincadeira ... outros, que ouviram a notícia de outras pessoas antes que eu pudesse chegar até eles (em uma cidade pequena como Conceição da Barra, notícias viajam muito, muito rápido), optaram por não me ver, porque não podiam encarar o fato que nunca mais me veriam novamente. Das pessoas que se encaixam nessa última categoria, os que eu realmente gostaria de ter tido uma chance de dizer adeus foram o Alexandre, meu amigo e irmão de guerra, e a Andréia, minha paixão platônica. Há vinte anos que eu não os vejo e até hoje eu ainda não tive uma oportunidade de dizer o quanto ma-

“ Conceição da Barra foi o lugar, no Brasil, onde passei minha adolescência e todas as novidades, sentimentos e experiências que vieram com ela. Foi onde me apaixonei e também onde tive meu coração partido pela primeira vez... ”

Og Maciel

chucou não ter falado com eles naquele último dia.

De mala e cúia

Eventualmente, depois de uma parada bem rápida no Galeão, cheguei aos Estados Unidos, desembarcando no aeroporto JFK em uma manhã ensolarada de maio junto com minha irmã mais nova. Nossos pais nos buscaram no aeroporto e, depois dos sentimentos iniciais de alívio e felicidade por vê-los (havia 1 mês que eles tinham chegado me deixando tomando conta da minha irmã mais nova). As semanas seguintes foram como que um caleidoscópio de novas imagens, sons, lugares e pessoas. Como nenhum de nós sabia sequer uma palavra de Inglês ("the book is on the table" não vale!), a experiência que tive foi o equivalente a de raptar alguém da menor, mais rural e desconectada cidade do mundo e, em seguida, jogá-lo de paraquedas no meio de Moscou! Tudo, e realmente eu quero dizer tudo era diferente do que eu estava acostumado. Chicletes, shampoo, carros, ruas, comida, árvores, pássaros, esportes, tudo. Além disso, para todos os lugares que eu virava havia esta nova linguagem a ser falada, transmitida pelo rádio, televisão ou impressos em revistas e jornais!

Ahhh e quanto eu sentia falta dos meus amigos... Não houve um dia que eu não pensasse neles, ou no que eles estariam fazendo naquele exato momento. Para falar a verdade, por um bom tempo vivi minha vida dividida entre o meu passado no Brasil e meu presente em meu recém adotado país, quase nunca aqui, mas sempre lá, imaginando e pensando o quanto eu gostaria de compartilhar minhas experiências neste novo mundo "alienígena" com eles ... dizer-lhes como o jogo de baseball é realmente bem legal, especialmente quando você aprende todas as regras e pode acompanhar os jogos dos Yankees no canal MSG todos os dias... como é bonito o edifício Empire Estates visto da Avenida Palisades em Cliffs Park, New Jer-

sey... como as pessoas aqui colocam coisas que estão funcionando perfeitamente bem no lixo, porque tinham adquirido um modelo mais novo ... e quanto minha vida era deprimente, sem poder falar com alguém ou fazer novos amigos devido ao problema do idioma.

Bola pra frente!

Em setembro do meu primeiro ano aqui, meus pais me matricularam no "high school" (escola secundária) local como um "junior". Aqui, o ensino médio tem a duração de 4 anos e para cada ano você é considerado, em sequência cronológica: freshman, sophomore, junior e senior. A experiência do meu primeiro dia foi um acontecimento que deixou marcas muito profundas que levaram um tempo para cicatrizar completamente. Eu não fazia ideia nenhuma sobre como

“ Como nenhum de nós sabia sequer uma palavra de inglês, a experiência que tive foi o equivalente a de raptar alguém da menor, mais rural e desconectada cidade do mundo e, em seguida, jogá-lo de paraquedas no meio de Moscou. ”

Og Maciel

as classes eram divididas, que eu deveria mudar de classe entre os períodos, ou que as pessoas pudessem ser tão mesquinhas quando descobriam que você não falava ou entendia Inglês. Pior de tudo foi ser condenado ao ostracismo pelos poucos brasileiros que também frequentavam a mesma escola. Lembro-me claramente no primeiro dia, durante o meu período de almoço, cara à cara com uma cafeteria atolada de gente e o sentimento de alívio que senti quando vi as duas meninas brasileiras (um professor que me disse) entre aquele monte de gente estranha... e da frustração e decepção que senti quando me disseram que eu não podia me sentar com elas. Acontece que elas também estavam tentando se enturmar e não queriam outras pessoas ouvindo-as conversando com um garoto em uma língua diferente. Pelos quatro meses seguintes almocei sozinho em uma mesa escondida de todos, no fundo da cafeteria.

Lembro-me de um sábado, pela manhã, sendo acordado por um professor ao telefone me perguntando por que eu não estava na escola para fazer o meu SAT (um teste padronizado que você faz para entrar na faculdade)? E lá fui eu, sem saber bem o que eu tinha que fazer ou até mesmo porque fazer um teste de matemática e Inglês. Armado com os meus 2 + meses de conhecimentos de Inglês, mas com um conhecimento muito mais superior em matemática, e sem qualquer tipo de preparação, consegui tirar uns 1040 no meu SAT (640 em matemática, 400 em Inglês de um total de 1600 pontos possíveis). Nos anos seguintes também entrei no "High School Honors Society", estudantes do ensino médio do país inteiro que tinham uma média A em todas as classes... duas vezes! Manti média A em todas as minhas disciplinas durante os dois anos do ensino médio. Por causa disso, fui isento de fazer provas de fim de ano quando me tornei um "senior"! Nada mau para alguém que tinha caído de paraquedas em uma nova cultura dois anos antes, não?

Última milha

Mesmo com todas essas conquistas eu ainda era visto pelos meus colegas como um estrangeiro, alguém que não pertencia ao local. De vez em quando escutava um professor admirado com o fato de nós, estrangeiros, sermos tão bons, aprendermos tão rápido, apesar do nosso background. Naquela época e ainda hoje esses comentários ainda soam como se eles estivessem surpreendidos "como alguém tão inferior em todos os aspectos poderiam aprender truques tão rapidamente". Tenho certeza que algumas dessas observações foram responsáveis pela evasão de um bom número de alunos antes da conclusão do ensino médio ou, por outro lado como incentivo para ingressarem em uma faculdade. Minha história, entretanto, tem um final feliz. Consegui uma bolsa de estudos, fui para uma faculdade, me formei em engenharia genética e tive mais um monte de novas aventuras. Estas histórias, porém, vão ficar para outro dia.

Quando olho para trás e penso em todas essas experiências, me sinto feliz! Agora que estou mais velho, digo experiente, e sou pai de duas lindas meninas, posso apreciar totalmente a minha infância e tudo que aconteceu durante esses anos. É por causa dessas experiências que eu aprendi a apreciar as decisões e sacrifícios que meus pais fizeram e apreciar as coisas que conquistei ao longo do caminho. E que venham as próximas aventuras! 🇧🇷



OG MACIEL é membro da mesa diretora do GNOME Foundation e Community Manager da distribuição Foresight Linux. Vive há 20 anos nos Estados Unidos e quando não está iniciando novos projetos, gosta de pescar, ler, e acompanhar com imensa apreciação o crescimento de suas duas filhas. <http://www.ogmaciel.com>.



Entrevista com Rubén Rodríguez Pérez, líder do projeto Trisquel Linux

Por Alexandre Oliva

Foi recentemente lançada a versão 4.5 do Trisquel GNU/Linux, uma distribuição de Software 100% Livre, instalada nos cartões USB dos membros da FSF e uma das poucas recomendadas pelo projeto GNU. A Revista Espírito Livre tem o prazer e a honra de entrevistar o líder do projeto, Rubén Rodríguez Pérez.

Revista Espírito Livre: Por que e para quem é mantida a distribuição Trisquel GNU/Linux?

Rubén Rodríguez Pérez: Trisquel é desenvolvido para todo aquele que queira usar seu

computador em liberdade. Agora que o GNU/Linux começa a ser mais conhecido, isso soa mais simples do que é: todos sabemos que quando o software privativo começou a ser habitual, o movimento pelo Software Livre nasceu para oferecer uma alternativa ética, começou-se o projeto GNU, e em seguida, se publicou o Linux e ambos se uniram para produzir essas "distros" que os amantes da liberdade usam todos os dias. O que muitos desses usuários não sabem é que quase todas essas distribuições contêm software privativo. Nosso trabalho é fazer uma distribuição realmente livre, usando como base a mais popular atualmente: Ubuntu.

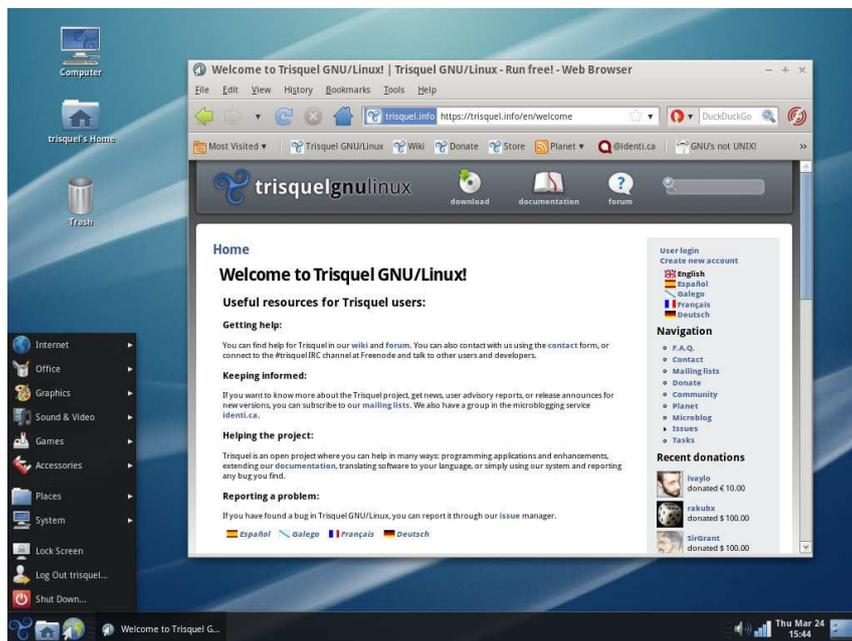


Figura 1: Desktop Trisquel Linux 4.5

REL: O visual do Trisquel é fantástico, mais bonito e agradável que o das distribuições em que se baseou! Qual a importância do aspecto visual? Dá muito trabalho?

RRP: Ora, obrigado! Tentamos usar sempre um enfoque positivo na "evangelização". Não queremos que Trisquel seja simplesmente "Ubuntu sem as peças privadas", mas sim melhorá-lo em todos os aspectos que possamos.

O primeiro passo depois de torná-lo livre é melhorar a experiência do usuário, e o aspecto gráfico é um dos pontos mais importantes para isso. Investimos muito esforço em design, porque sabemos que a primeira impressão é vital num mundo com tanta concorrência.

Aplicar o design é simples, o complicado é criar uma imagem que seja ao mesmo tempo atraente, consistente e fácil de usar. Além do mais, é um trabalho que nunca termina, pois cada versão nova tem de ter um aspecto atualizado e que chame a atenção, sem perder a usabilidade.

REL: Trisquel já foi baseado em Debian. Por que sua base foi mudada para Ubuntu?

RRP: O projeto nasceu como um derivado do Debian, há 6 anos, principalmente porque era fácil de adaptar e modificar. Em 2008, mudamos para Ubuntu porque oferecia melhorias técnicas com um bom suporte Live, com um instalador muito fácil. Até o momento, usávamos um instalador bastante medíocre, feito "sob medida", e o sistema Live não era muito estável.

Dois anos depois da mudança, creio que a decisão foi acertada, mas principalmente por motivos éticos. É importante que exista uma versão livre da distribuição mais utilizada, sobretudo vendo que ela tem cada dia menos respeito por seus usuários e desenvolvedores. gNewSense, anteriormente baseada em Ubuntu, deu o salto na direção oposta, baseando-se agora em Debian, para ter suporte a mais arquiteturas como MIPS. Assim, de certa forma, dividimos o trabalho.

REL: Quais as principais novidades da versão 4.5?

RRP: Nesta revisão, o trabalho se concentrou sobretudo nas ferramentas de desenvolvimento e manutenção que sustentam o projeto: renovaram-se os servidores e seu software, reescreveu-se grande parte do sistema de compilação e gestão interna dos repositórios e automatizaram-se muitos processos. O resultado é que, ainda que não hajam muitas diferenças de usabilidade em relação à edição anterior, o sistema está muito mais polido, porque é mais fácil de implementar mudanças nos pacotes.

Entre as principais mudanças para os usuários está o suporte experimental a aceleração 3D em Placas NVIDIA, melhoras no navegador, reprodução de vídeos sem flash, mais privacidade e velocidade, novo sistema de inicialização e instalador e muitos pequenos detalhes de acabamento.

REL: As versão 4.0 foi LTS. O que isso significa?

RRP: LTS é um termo que vem do Ubuntu e significa "Long Term Support" ou suporte de longo prazo, e implica que Trisquel 4.0 terá suporte durante três anos e atualizações de segurança durante mais dois. É o outro grande motivo que nos induziu a mudar de base, pois significa que, diferente do Debian, o Ubuntu publica suas versões com uma regularidade fixa, fazendo com o que possamos planejar melhor nosso trabalho.

As versões LTS são as indicadas para instalações em empresas e instituições, como colégios, onde o importante é a estabilidade. Seguindo o Ubuntu, Trisquel publica uma versão aproximadamente a cada seis meses, sendo as não LTS mais recomendadas para uso pessoal, caso o usuário queira ter as últimas versões de cada programa.

Uma crítica que se deve fazer ao Ubuntu é que esse prazo fixo obriga a publicar as versões quando manda o calendário, ao invés de, como faz Debian, quando estão prontas. Nós demoramos vários meses para construir o Trisquel baseado a cada novo Ubuntu, havendo mais tempo para corrigir as falhas e como resultado disso, o Trisquel é mais estável.

REL: Como fazem para transformar uma distribuição como Ubuntu, que inclui e recomenda Software não-Livre, numa distribuição 100% Livre?

RRP: O primeiro passo é eliminar do repositório todos os pacotes privativos. A lista é maior do que caberia esperar, e graças à política da Canonical a esse respeito, cresce a cada dia. Esta lista é compartilhada e mantida pelo conjunto de distribuições livres, e pode ser consultada em <http://libreplanet.org/wiki/FreedSoftware>.

O passo seguinte é modificar aqueles programas que, sendo majoritariamente livres, contêm peças privativas ou têm algum outro

problema ético como recomendar software não-livre. Este é o caso do Firefox, que nós distribuimos com o nome de "Navegador Web" e que somente recomenda os add-ons livres, contribuídos pelos usuários em <http://trisquel.info/en/browser>.

A outra grande peça a limpar é o kernel Linux, que contém um amplo conjunto de peças não-livres, na forma de arquivos de firmware binário ou "blobs". Nosso kernel é a combinação do distribuído por Ubuntu, com seus patches e melhorias, com o Linux-libre, a versão do kernel Linux, mantida pela FSF América Latina.

REL: Os usuários não sentem falta dos componentes privativos?

RRP: Às vezes, especialmente de alguns drivers. O efeito de distribuir somente drivers livres é que alguns componentes funcionam com suporte parcial, como placas de vídeo, que nem sempre têm aceleração 3D, e outros que não funcionam em absoluto, como vários cartões wireless infelizmente comuns. Porém, salvo alguma exceção, os usuários entendem que o problema está no fabricante do componente, que não respeita seus clientes, e não no Trisquel, pelo que compram substitutos compatíveis ou prescindem de usar o dispositivo.

 Trisquel é desenvolvido por todo aquele que queira usar seu computador em liberdade.

Rubén R. Pérez



Quanto aos programas quase não há queixas, o software livre alcançou um nível muito competitivo e há alternativas livres para quase tudo. Uma das poucas carências atuais é a de um suporte completo a Flash, especialmente para vídeos online. Trisquel inclui o reprodutor livre Gnash que, ainda que seja compatível com YouTube e outros sítios similares, ainda não está terminado e precisará de vários anos de desenvolvimento para ficar realmente cômodo. Espero que nesse tempo, o uso de Flash vá sendo substituído por alternativas melhores como HTML5.

Um detalhe interessante é que muitos usuários esperam que Trisquel não reproduza MP3 ou qualquer outro formato coberto por patentes de software, quando em realidade reproduz multimídia em quase qualquer formato existente. Nossa política com respeito a essas patentes é que não deveriam existir, de fato, são um problema local de alguns países como EUA, e que excluir programas livres por problemas de patentes é ajudar os donos das mesmas a limitar nossa liberdade.

Além do mais, tudo, incluindo coisas como o clique duplo e a possibilidade de desligar o computador, ainda parecem estar patenteados, então se realmente eliminássemos programas devido a isso distribuiríamos CDs vazios.

REL: O LiveCD das versões mais recentes do Trisquel não oferecem mais a opção de iniciar em português. Isso quer dizer que a tradução para português deixa a desejar?

RRP: Não, muito pelo contrário. Nesta versão quisemos continuar ampliando o suporte a idiomas, que já era extenso, mas em vez de adicionar um par de idiomas mais decidimos ter dois ISOs, um mais leve, em formato de CD com suporte completo a inglês e espanhol, e um DVD internacional, a ponto de ser publicado, com mais de 50 idiomas, que cobre um conjunto muito mais amplo de usuários. Além disso, e como sempre, o instalador do Live CD permite selecionar qualquer idioma que, se não estiver disponível, é baixado dos repositórios durante a instalação. O DVD internacional será a base para a novo cartão de sócio da FSF, entre outros projetos.

REL: Além da dessa versão internacional (i18n), há também uma versão mini. O que ela traz de diferente?

RRP: A edição mini está orientada a equipamentos pouco poderosos, como netbooks e computadores de certa idade. É pequena e leve, baseada em LXDE, e inclui o navegador Midori, que utiliza webkit, o reprodutor Mplayer e o editor de texto Abiword entre muitas outros utilitários. Tentamos incluir todas as funcionalidades habituais, de forma que se removam poucas coisas em comparação à sua irmã maior. Como ocupa uns 450MB, pode-se levá-la como sistema live em um pendrive de 512MB com espaço para arquivos persistentes.

REL: Trisquel é distribuído através de torrents, além de uma rede de mirrors http. Vocês já enfrentaram algum problema jurídico por causa dos torrents?

RRP: Nunca tivemos problemas. O torrent, como qualquer outro sistema P2P, é uma ferramenta que se pode usar para muitas finalidades, e dificilmente se poderia protestar por

“ Uma das poucas carências atuais é a de um suporte completo a Flash, especialmente para vídeos online. ”

Rubén R. Pérez



usá-lo para distribuir software livre. Além do mais, creio que é difícil encontrar outros usos que sejam reprováveis, pelo que há muito incluímos clientes de P2P na instalação padrão do Trisquel, para incentivar os usuários a compartilhar recursos e ajudar-se mutuamente.

REL: Já é possível comprar computadores com Trisquel pré-instalado? Há planos ou desejos nesse sentido?

RRP: Sim, fomos informados sobre duas empresas que vendem computadores com Trisquel pré-instalado: [Los Alamos Computers](#) e [Zareason Inc.](#) Há pouco, outro fabricante entrou em contato conosco para começar a fazer o mesmo, com a ideia de doar parte das vendas ao projeto.

É interessante destacar que desde as últimas versões, se inclui suporte para pré-instalação OEM, que permite ao fabricante enviar o equipamento ao cliente de forma que durante o primeiro boot se cria o usuário e se termina a configuração do mesmo. Também simplificamos a personalização do artwork, para simplificar para os vendedores a possibilidade de incluir seu logotipo no boot do sistema, se assim desejarem.

Também é importante lembrar que, recentemente, a [FSF publicou uma série de critérios](#) para identificar e promover empresas fabricantes de hardware que respeitam a liberdade dos usuários, e as encorajamos que leiam isso, a aderir a esses critérios. Se o fizerem, estaremos encantados em colaborar com elas, oferecendo suporte e desenvolvimentos sob medida.

REL: Como alguém pode colaborar? Há grupos de trabalho com focos específicos?

RRP: Nesses seis anos, recebemos constantes mensagens oferecendo colaboração com o projeto, o que é um grande impulso para nós mesmos e ainda nos ajuda a seguir adiante, mas em muitas ocasiões é difícil canalizar isto,

porque a maior parte das tarefas que fazemos são bastante complexas e requerem bastante experiência.

Por isso, estamos reorientando parte do projeto para tornar mais fácil que se possa aproveitar esse entusiasmo por parte dos usuários, e o resultado é um conjunto de melhorias para que nosso sítio seja um grande centro de colaboração, onde usuários com qualquer nível e experiência possam aportar recursos como documentação, suporte, reviews de programas, capturas de tela, add-ons para o navegador, artwork, traduções, etc.

Quanto à organização do trabalho, a verdade é que somos muito poucos desenvolvedores para nos distribuir em grupos, mas espero que quando publicarmos nosso novo sítio a comunidade tenha mais facilidade para colaborar e se coordenar.

Há alguns meses abrimos a possibilidade de ajudar através de lojas de merchandising e doações, e impulsionados pelo entusiasmo da comunidade, acabamos de iniciar o programa de sócios, que permite realizar uma doação fixa mensal de forma que os recursos sejam recebidos de forma previsível, garantindo a sustentabilidade do projeto. Estas iniciativas começaram com muita força, devo dizer que estou entusiasmado e agradecido pela generosidade da comunidade Trisquel. Muito obrigado a todos!

REL: Agradecemos pela disposição para responder a nossas perguntas. Alguma palavra final para nossos leitores?

RRP: Tão somente agradecer aos milhares de usuários que confiaram no projeto durante todos esses anos, e à comunidade que nos apoia a cada dia com seu trabalho e sua disposição. 

Cópia literal e distribuição da totalidade deste artigo é permitida em qualquer meio, desde que esta nota seja preservada.

Distribuições 100% livres

A liberdade em seu estado mais puro

Por Hélio José Santiago Ferreira

www.sxc.hu

Este tema deve causar urticaria em muita gente, mas o fato é que gostem ou não, as distribuições 100% livres existem e vão permanecer entre nós. Uns amam, outros odeiam, alguns não dão importância, são neutros, mas elas estão aí, cumprindo um papel importante que é o de solidificar a liberdade que só o Software Livre proporciona.

Segundo a Free Software Foundation (FSF), uma distribuição GNU/Linux 100% livre é aquela que se compromete a incluir e oferecer somente software livre. Isto quer dizer que, nesta distribuição, todas as aplicações, todos os programas, todos os drives e firmwares são livres. Um detalhe interessante, é que os desenvolvedores das distribuições 100% livres se comprometem a remover qualquer um dos itens citados acima se, por engano, estiverem presentes na distribuição. A Free Software Foundation publica uma lista - que eles mesmo classificam como incompleta - com orientações para todos que queiram construir ou transformar uma distribuição já existente em uma distribuição 100% livre. Vamos conhecer um pouco mais sobre essas orientações.

1 - Regras para a licença

Softwares, documentação, fontes tipográficas e outros dados que tenham aplicações funcionais diretas, são chamados de "Informação para uso prático" pela FSF. Neste caso, não estão incluídos os trabalhos de cunho artístico que tenham uma função estética e não funcional. Também não se incluem declarações que expressem opinião ou julgamento.

Todas as informações para uso prático deverão estar disponíveis no formato fonte. Entende-se como fonte, o formato como essas informações são apresentadas, de maneira a tornar fácil qualquer modificação que se pretenda fazer. Toda a informação de uso prático e seus fontes deverão estar sob uma licença livre apropriada.

Uma distribuição considerada 100% livre, não deve oferecer facilidades para que o usuário obtenha informações de uso prático que não sejam livres, e nem deve incentivá-los para que busquem essas informações. Assim, essas distribuições não devem oferecer repositórios ou pacotes de softwares não livres. Uma distribuição 100% livre só usa plugins livres, e não facilita a instalação daqueles que não podem ser considerados como tal. O cuidado também se estende a documentação. Além disso, para que uma distribuição seja considerada 100% livre, ela não pode ter programas que só possam ser compilados com ferramentas não livres.

Hoje em dia a quantidade de código das distribuições de sistema livre é verdadeiramente muito grande, seria inviável e pouco prático uma revisão de todo ele.

A FSF entende que no passado algum código não livre foi incluído acidentalmente, assim, ao invés de não considerar essas distribuições como 100% livres, eles solicitam que as mesmas, num ato de boa fé, se esforcem para que não haja mais inclusão de softwares não livres e que também se comprometam a retirá-los quando descobertos.



FREE SOFTWARE
F O U N D A T I O N

2 - Firmwares não livres

Algumas aplicações e drives precisam de firmwares para funcionar, e as vezes esses firmwares só são distribuídos na forma de um binário que estão sob uma licença não livre. Estes programas são chamados de blobs pela FSF. Na maioria das distribuições GNU/Linux, é comum encontramos esses blobs junto com drives no kernel Linux.

Os blobs podem tomar várias formas, as vezes estão incorporados ao código do drive, outras vezes estão em arquivos separados. Mas de uma forma ou de outra, todo firmware que não esteja sob uma licença livre deve ser removido do sistema livre.

Brian Brazil, Jeff Moe e Alexandre Oliva, desenvolveram uma série de scripts que removem firmware não livre do kernel Linux [1]. Esses scripts podem ser muito úteis para todo aquele que pensa em criar a sua distribuição 100% livre, muito embora o ideal seja somar esforços no desenvolvimento das distribuições livres já existentes.

3 - Dados não funcionais

Uma distribuição não é constituída só de códigos funcionais, existe sempre alguns dados que por ter função estética não são funcionais. Este tipo de dado pode ser incluído na distribuição 100% livre, desde que sua licença permita cópia e distribuição, seja para fins comerciais ou não. Tome-se como exemplo um jogo que possua um motor que esteja sob a licença GNU, este jogo possui mapas e gráficos que não estão sob a licença GNU, mas possuem licenças que permitam cópia, este tipo de dados podem fazer parte da distribuição de sistema livre.

4 - Marcas registradas

Via de regra as marcas estão associadas com algum software. É muito comum o nome de um software ser marca registrada de alguma empresa, ou a sua interface mostrar um logotipo que é uma marca registrada. A princípio, a FSF solicita aos desenvolvedores que retirem as referências a marcas registradas que se encontrem no código modificado.

Em casos extremos, essas restrições poderão contribuir para que um programa seja classificado como não livre pela FSF. Também poderão haver casos em que as referências a marca registrada está tão espalhada pelo código fonte original que seria desumano pedir sua remoção, tal o trabalho que isso acarretaria. Assim, sob condições razoáveis, as distribuições de sistema livre poderão incluir esses programas, com ou sem as marcas registradas.

Se uma determinada distribuição possui marca registrada, a princípio não é um problema, o problema ocorre quando a marca registrada impede a cópia ou redistribuição total ou parcial do código.

5 - Documentação

Esperasse que toda a documentação de uma distribuição 100% livre esteja sob uma licença igualmente livre. Essa documentação não pode exigir um software não livre para a sua leitura. Não se deve incentivar as pessoas a instalar softwares não livres para a leitura desta documentação.

Uma documentação que traga instruções de como fazer uma instalação em dual boot de um sistema livre em uma máquina que já possua um sistema operacional proprietário, é uma coisa boa.

Mas, algo que não se pode aceitar é uma documentação que traga instruções para a instalação de programas não livres no sistema, ou que mencione as possíveis vantagens para o usuário ao fazê-lo.



6 - Patentes

Patentes existem muitas, por isso fica muito difícil para o desenvolvedor de software livre saber se está infringindo alguma. Por essa razão, a FSF não solicita que as distribuições livres excluam algum programa com o temor de que esta aplicação possa estar infringindo alguma patente. Também a FSF não tem nada contra quando algum distribuidor resolve retirar determinado programa da distribuição exatamente por temer processos judiciais por infringir alguma patente.

7 - Compromisso para a correção de erros

A FSF entende que muitas distribuições livres não possuem recursos suficientes para assegurar que todos os critérios sejam cumpridos a todo momento, equívocos podem surgir. A FSF espera que tão logo sejam descobertos os erros, esses possam ser corrigidos.

8 - Manutenção

Para que uma distribuição seja adicionada a lista da FSF como distribuição 100% livre, ela deve se manter ativa. A FSF também solicita que a distribuição informe sobre os procedimentos para a retirada de algum software não livre que por ventura for encontrado na distribuição.

Distribuições 100% livres segundo a FSF

Muitos são aqueles que ficam sem entender por que as distribuições mais conhecidas não fazem parte da lista de distribuições 100% livres da FSF.

A FSF explica que o Debian, por exemplo, não faz parte da lista por diversos motivos, tais como: A distribuição tem um repositório com softwares não livres, mesmo que Debian diga que este repositório não faça parte do sistema, a FSF entende que esta distinção não é suficientemente clara para o usuário. A FSF viu com bons olhos, o fato que o Debian a partir da versão 6.0, moveu os blobs da distribuição principal para o repositório não livre (non free).

Sobre a distribuição GNU/Linux mais utilizada, o Ubuntu, a FSF apresenta como razões para não classificá-la como 100% livre o seguinte:

A distribuição mantém repositórios com softwares não livres; a Canonical promove e recomenda softwares não livres em vários canais de distribuição do Ubuntu.

A despeito do Ubuntu oferecer ao usuário a opção de instalar somente softwares livres, também existe a opção de instalar pacotes que não estão sob uma licença livre. Outro fator que conta para a não indicação da distribuição como 100% livre é a presença de firmwares blobs (sempre eles).

Outro ponto que a FSF considera negativo na distribuição Ubuntu, é o fato de que as políticas da marca registrada proíbem a redistribuição comercial de cópias exatas da distribuição preferida pela maioria dos usuários amantes do sistema GNU/Linux. Ubuntu é marca registrada da empresa Canonical.

A Free Software Foundation criou uma lista das distribuições GNU/Linux que seguem suas recomendações e por isso são consideradas 100% livres.

1 - BLAG

A **Blag Linux e GNU** é uma distribuição baseada no Fedora, mas contém alguns softwares - educacionais, jogos - que não estão presentes nesta distribuição. A distribuição usa um kernel Linux que não inclui nenhum tipo de firmware não livre. A **Blag** também optou por usar o navegador Icecat no lugar no Firefox.

A **Blag** não se considera uma mera distribuição GNU/Linux. Querem ir um pouco mais além e se consideram uma comunidade política, filosófica e técnica. No entender dos membros desta comunidade as corporações exercem controle sobre a tecnologia e a informação e eles através de ações comunitárias trabalham para por um fim nesta situação além, é claro, de divulgar o Software Livre.

www.blagblagblag.org



blag

2 - DRAGORA

Criada pelo argentino Matias A. Fonzo a Dragora é uma distribuição GNU/Linux, construída a partir do zero, ou à unha, conforme muitos preferem. É baseada em conceitos de simplicidade. Possui um sistema de pacotes que permite com facilidade: instalar, remover, atualizar e criar pacotes. Pode ser o ideal para todos aqueles que querem aprender o funcionamento de uma distribuição conhecendo o seu interior.

São metas do projeto: Respeito a liberdade de todos, evidenciando uma virtude do Software Livre;

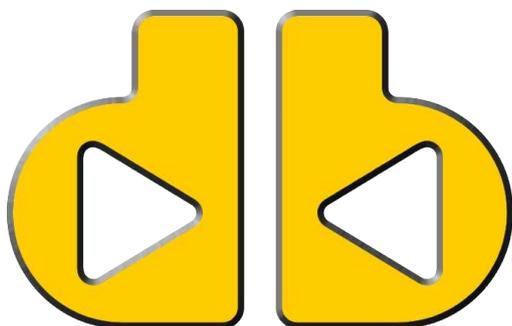


- Suporte a várias arquiteturas;
- Suporte a grande quantidade de hardware;
- Uso como plataforma "multi purpose";
- Ser uma distribuição amigável, estável e poderosa;
- Atenção aos detalhes e problemas para serem solucionados;
- A priorizar a qualidade.

Segundo o site do projeto a última versão estável, a 2.1 "dio", foi lançada no dia 31 Dezembro de 2010.

www.dragora.org

3 - DYNEBOLIC



A **Dynebolic** é uma distribuição live GNU/Linux criada com foco na edição de áudio e vídeo. Sendo Live, não há a necessidade de se instalar nada, mas se ainda assim o usuário quiser rodá-la no disco rígido basta copiar um diretório do CD para o HD, simples e fácil.

Buscando otimizar o uso de hardware, o **Dynebolic** foi projetado para rodar em máquinas bem antigas, por exemplo um Pentium 1 MMX com pelo menos 64MB de memória RAM. Não é necessário nem mesmo um disco rígido já que ele roda direto do CD.

A versão mais recente é a 2.5.2 Dhoruba.

www.dynebolic.org

4 [GNEWSense

A **gNewSense** é uma distribuição GNU/Linux baseada nas distribuições Debian e Ubuntu, e conta com o patrocínio da FSF. Segundo seus idealizadores foram retirados destas distribuições todos os softwares que não estão sob uma licença livre, fazendo com que esta distribuição se torne 100% livre.

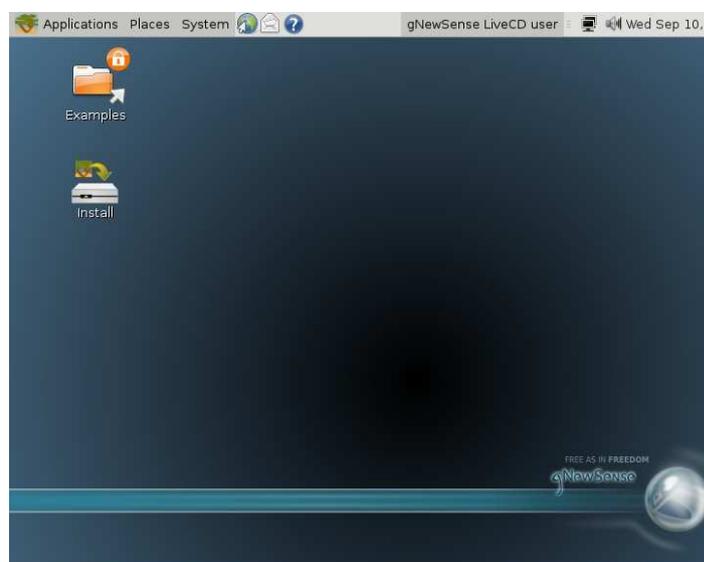


Os repositórios de softwares não livres estão desabilitados por padrão. Utilitários GNU estão incluídos na distribuição por padrão.

A **gNewSense** é um Live CD. Depois de baixar e gravar a imagem iso em um CD/DVD, o usuário usa a mídia para dar o boot, se desejar pode instalar no disco rígido.

A distribuição usa o Gnome como interface gráfica padrão. A suíte de escritório escolhida como padrão é o LibreOffice, e o navegador é o IceCat.

www.gnewsense.org



5 - MUSIX

A **Musix GNU+Linux** é uma distribuição livre baseada no Knoppix. Como o nome sugere, a distribuição é destinada a músicos, técnicos de som, DJs, cineastas, artistas gráficos, bem como usuários em geral.



Disponível na forma de um Live CD, é funcional sem a necessidade de instalação no disco rígido. Se preferir o usuário poderá fazer a instalação definitiva no HD, após o processo de boot.

O usuário poderá usar o **Musix** para realizar, dentre outras, as seguintes tarefas:

- Masterizar áudio;
- Editar e imprimir partituras;
- Criar instrumentos no formato MIDI;
- Gravar e reproduzir áudio e MIDI;
- Remoção de ruídos em gravações para recuperar arquivos sonoros;
- Utilizar efeitos sonoros em tempo real com qualquer dispositivo;
- Conectar um teclado ou outro dispositivo MIDI e utilizar os sintetizadores por software que estão disponíveis na distribuição.



Além disso o Musix pode ser usado para desenho gráfico, programação, acesso a internet, multimídia, etc.

www.musix.org.ar

6 - TRISQUEL

A **Trisquel** é uma distribuição livre GNU/Linux, baseada no Ubuntu, é voltada para usuários domésticos, pequenas empresas e escolas. A **Trisquel** tem várias versões que foram projetadas para diferentes usuários.



A **Trisquel**, a mais importante delas, procura atender as necessidades de usuários domésticos e inclui vários aplicativos, tais como: suíte de escritório, aplicativos multimídia, games, gráficos, etc.

A versão **Trisquel Edu** é destinada a centros educacionais, e permite - por exemplo - ao educador preparar uma aula digital em questão de minutos. Eclética, a **Trisquel Edu** pode ser usada tanto para crianças no nível primário quanto para universitários.

A **Trisquel Pro** é uma edição criada para atender as necessidades de empresas. Pode ser usada nas áreas de: contabilidade, faturamento, pontos de venda (PDV), automação de escritório e design gráfico. Esta versão vem com aplicativos para planejamento e gestão empresarial como o ERP Abanq e o Planner. Para pontos de venda existe o aplicativo OpenBravo POS. Nesta versão também encontramos o Firestarter (firewall) e o aplicativo para backups Simple Backup.

A edição **Trisquel Mini** é destinada a netbooks ou para aquelas máquinas mais antigas que muitos tem encostada em algum canto da casa. O ambiente gráfico é o bom LXDE. Para navegar

na internet o aplicativo é o Midori, como cliente de e-mail o Sylpheed. O AbiWord é o editor de texto padrão.

www.trisquel.info

7 - UTUTO



Baseado no Gentoo, a distribuição 100% livre **Ututo**, foi a primeira a ser reconhecida como tal pelo projeto GNU.

Segundo o site do projeto, o **Ututo** é um "projeto de pesquisa e desenvolvimento de tecnologia informática de aplicação social, com o objetivo de incentivar e promover a geração e a apropriação do conhecimento em países em desenvolvimento e assim promover a redução do chamado fosso digital que separa as nações pobres (importadoras de tecnologia) das nações ricas (produtoras de tecnologia)".

O **Ututo** é uma distribuição argentina criada em 2000 por Diego Saravia. Foi uma das primeiras distribuições em Live CD do mundo e certamente a primeira da Argentina. Nota-se claramente que projeto **UTUTO** tomou uma dimensão muito grande e hoje não se limita em ser somente uma distribuição GNU/Linux, mas um projeto que tem função social com vários projetos que são desenvolvidos em paralelo com a distribuição.

A versão XS 2011 lançada no mês de Março veio com muitas novidades, tais como:

- Um novo kernel com várias melhorias e módulos especialmente desenvolvidos para a distribuição;
- Boot mais rápido;
- Possibilidade de instalação via USB além do tradicional DVD;
- Sistema autoexecutável (Vivo!);
- Suporte para mais modelos de hardware;
- Otimização para redes;
- Conexão com ethernet, 3G, Bluetooth e rede

sem fio;

- Virtualização com aceleração de vídeo integrada;
- O mesmo sistema funciona em desktops, laptop, netbook e tablet (x86);
- Sistema operacional de 64 bits e alta performance tipo XFS;
- Suporte a mais de 20 tipos diferentes de sistemas de arquivos.

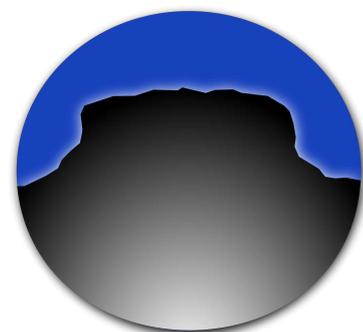


Sem dúvida é uma lista bem extensa, o que demonstra que os desenvolvedores estão trabalhando duro para oferecer um produto de qualidade.

www.ututo.org

8 - VENENUX

A **Venenux GNU/Linux** é uma distribuição originária da Venezuela e derivada do Debian. Embora nascida na Venezuela não é "venezuelana", pois a intenção dos seus criadores é que ela não fique restrita ao país de origem, antes, que ela possa alcançar a todos os países de língua



espanhola das Américas. Esta é a razão que levam seus criadores a declarar que, nos dias de hoje, o nome da distribuição não faz menção a nenhum país em particular. **Venenux** não quer ser reconhecida como um projeto apenas regional, mas sim como algo mais amplo, mais abrangente. Isso significa transpor barreiras culturais, significa aproximação com o restante da comunidade que fala espanhol no continente americano.

A intenção da distribuição é ser uma ferramenta completa em todos os sentidos. Outro ponto que os desenvolvedores julgam que merece ser destacado, é que a distribuição é feita com o cuidado necessário para que ela seja o mais leve possível, otimizando o uso do hardware.

Os desenvolvedores da distribuição antes de tudo se consideram usuários, e fazem uma distribuição para atender aos usuários mais exigentes, que sempre buscam tirar o máximo proveito de seu equipamento nas áreas em que atuam.



A **Venenux** usa o KDE como ambiente gráfico além de contar com uma gama enorme de aplicações no DVD de instalação. Por seguir as recomendações da FSF ela foi considerada como uma distribuição 100% livre.

www.venenux.org

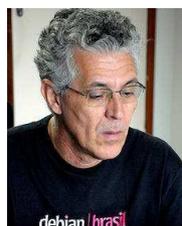
Conclusão

As distribuições 100% livres nos mostram a riqueza do software livre, são muitas as opções, são muitas as variações. De fato, há opções para todos os gostos, não importa o que o usuário deseja, ele vai encontrar. São as diversas opções, que fazem do Software Livre essa coisa que escapa ao nosso entendimento. Deixa às vezes de ser só algo técnico, e assim palpável, para ser algo um tanto o quanto filosófico, não técnico, não palpável, teórico, mas importante, pois através dele vidas podem ser transformadas, situações podem ser mudadas, e desta forma cumpre o Software Livre seu papel social. Essa mistura de tecnologia com filosofia, quando bem equilibrada, é que faz do Software Livre algo realmente grande e poderoso, capaz de influenciar diversos segmentos da sociedade.

Pode parecer um discurso ideológico demais, mas o fato é que, programas de computador sob licença livre tem aproximado seres humanos, tem promovido a integração de pessoas que dificilmente se encontrariam. Pessoas tem tido a oportunidade de crescer, de se aperfeiçoar com o uso do Software Livre. As distribuições 100% livres tem contribuído para tal, pois elas realçam a liberdade de escolha e reafirmam o espírito que reina em todas as comunidades de Software Livre que se espalham por este mundo afora - o espírito da liberdade. 🇧🇷

Referências:

- [1] - www.fsla.org/svn/fsfla/software/linux-libre/scripts/
- [2] - www.gnu.org/distros/free-distros.html



HÉLIO JOSÉ SANTIAGO FERREIRA é Engenheiro Mecânico, educador, designer gráfico e consultor em tecnologias livres. Usa Software Livre desde 1999.



Gato por Libre

Por Alexandre Oliva

ankeyv - sxc.hu

Sabe aquele tipo que marca jantar de vegetarianos na churrascaria rodízio? Absurdo, né? Tem um amigo meu, vegano, que diz que não, que é nelas que estão os melhores buffets de saladas. Mas não vem ao caso, até porque não é desse tipo que quero falar, mas sim do cozinheiro que acredita que não é saudável viver sem carne, e por isso resolve trabalhar num restaurante vegetariano, para colocar um pouco de proteína animal na dieta dos clientes, sem que eles percebam e assim não sintam qualquer desconforto. Tem cabimento?

Cabe uma contextualização. Tem gente que adota o vegetarianismo porque é mais saudável, isto é, porque é melhor para si mesmo. Já o veganismo envolve uma questão ética: o respeito à vida e à liberdade dos animais. Dá pra entender que o cozinheiro que põe carne escondida na comida tanto do vegetariano quanto do

vegano está não só agindo de forma enganosa, mas também desrespeitando e prejudicando a ambos em suas escolhas, né?

Lamentável é como tem gente que se crê do Software Livre, mas que faz igualzinho ao tal cozinheiro: sai por aí promovendo o uso de software privativo escondido em distros, apresentando-as como Livres. E é aí que mora o perigo: a droga que alguém escolhe consumir e faz mal só pra si mesmo é problema só seu, mas na hora que começa a incentivar que outros usem a mesma droga, está preservando e alimentando o problema social que o movimento Software Livre foi criado para tentar resolver.

É por isso que fico aborrecido quando vejo gente promovendo, em eventos de Software Livre, distros como Ubuntu, Fedora, Debian, Arch, Slackware, Slax, OpenSUSE, entre outras, para usuários que pedem e esperam Software Livre. Tipo assim, para cada uma dessas distros há uma similar Livre que não induz usuários a cederem sua liberdade: Trisquel, BLAG, gNewSense, Parábola, Kongoni, RMS e Tlamaki, respectivamente. Não cabem desculpas como "é mais difícil" ou "não sei como instala": essas distros usam a mesma base de software que as correspondentes (parcialmente) privativas, então os processos são essencialmente os mesmos.

Além dessas, há várias outras distros que têm compromisso com, digamos, não induzir vegetarianos ou veganos a comer carne. UTUTO foi a primeira a adotar essa posição coerente como o posicionamento ético do movimento, mas há diversas outras distros, como Drágora, Dyon:bolic, Musix e Venenux, já consolidadas em

<http://www.gnu.org/distros>, e Amagi, ConnochaetOS, DelphOS, GNU+Linux from Source Code e VegnuX NeonatoX, ainda em desenvolvimento ou avaliação, mas já com o compromisso público de respeitar a liberdade do usuário e não induzi-lo ao erro.

E aí, galera, vamos vestir a camisa da liberdade de software pra valer? Mostrar pra todo mundo o destino certo, mesmo quando, pela razão que seja, a gente escolha para si mesmo uma distro que exija uma verificação cuidadosa de quais componentes escravizam e exploram animais? Tá esperando o quê? Passar o espeto de língua enroladinho de gnu moído com pedaços de ovos de pinguim? Gato por libre, não, né?

Copyright 2011 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/gato-por-libre> 



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.



A armadilha da Isca Livre a partir de uma perspectiva GNU

Por Wilkens Lenon



Danny de Bruyne - sxc.hu

O termo Isca Livre é um dos significados que se pode aplicar à outro termo denominado "núcleo aberto" ou Open Core que se refere à prática de se manter códigos livres e proprietários dentro do kernel Linux. Em outras palavras, é uma isca para "fisgar" o usuário de computador ao modelo proprietário sob a falsa ideia de que o sistema operacional ou software em uso é livre quando na verdade está recheado de blods - códigos fechados. Segundo o Alexandre Oliva, da Fundação do Software Latino América - FSFLA aquilo que no passado era a exceção, hoje está se proliferando deliberadamente dentro do kernel Linux comprovando a suspeita de que existe algo de errado na postura Open Source de Linus Torvalds e daqueles que defendem a prática do Open Core.

A questão que se levanta nesta análise tem a ver com a origem fundante do Software Li-

vre, a filosofia GNU, ou seja, o problema da liberdade do usuário articulada a partir do compartilhamento do conhecimento e da colaboratividade em rede. A impressão que eu tenho é de que a prática da Isca Livre é um forma eficaz de anular as regras de ouro que tornaram o software livre uma alternativa pujante, em termos de tecnologia da informação, como solução viável e competitiva em qualquer situação em que se pode empregar tecnologias digitais. Com efeito, o sucesso das tecnologias de código aberto pode ser hoje perfeitamente comprovado pelos governos que investem em software livre como solução para suas demandas, pelos centros de pesquisas que podem abrir o código e usá-los em experimentos científicos, pelo mercado que pode adaptar essas ferramentas às suas demandas econômicas, pelos desenvolvedores e usuários que podem usufruir da inteligência co-

letiva agregada às ferramentas tecnológicas para torná-las poderosas ferramentas de trabalho e produtividade... então porque jogar fora todas as nossas conquistas com a prática do Open Core? Essa prática atinge o coração dos sistemas operacionais baseados em código aberto porque anula uma ou mais das quatro liberdades que definem o software livre.

O primeiro golpe é desferido contra o direito de executar o código para qualquer finalidade como diz a primeira liberdade da filosofia GNU. O usuário não poderá mais fazer isso livremente porque dependerá de uma licença proprietária cheia de restrições ao uso dos softwares. Todos nós sabemos como funcionam essas licenças. A maioria delas, senão todas, prestam-se para aprisionar o usuário e torná-lo simples consumidor de produtos industriais. São estabelecidas em estreito alinhamento com os sistemas das travas tecnológicas também conhecidas como DRMs - Digital Rights Management, que servem garantir os direitos de lucro e de manipulação da informação por parte da indústria de software em detrimento das liberdades dos usuários de computador. Precisamos repensar se vale mes-

mo apenas sacrificar a nossa liberdade em função dos caprichos e necessidades do mercado. Vejam que são as necessidades do mercado que são defendidas pelo Open Core e não a dos usuários, necessariamente.

O segundo ataque desferido pelo modelo Open Core é contra a liberdade de estudar o código e adaptá-lo às necessidades dos usuários, a segunda regra de ouro. Isso agora não está mais definido como direito inviolável do usuário porque, pelas regras do Open Core, o usuário dependerá do fabricante do produto e não mais da sua capacidade técnica ou da solidariedade da comunidade que se organiza em torno do projeto para estudar e realizar mudanças necessárias no código. Não é mais o usuário quem escolhe o software para a finalidade que desejar e poder adaptá-lo às suas necessidades, mas terá que se adaptar àquilo que estiver disponível no mercado. Se não tiver software livre para rodar um dispositivo específico, então estará entregue nas mãos da indústria de hardware, conivente com a indústria de software proprietário. Já vimos este filme lá atrás, quando Richard Stallman precisou adaptar o código de uma impressora da Xerox às suas necessidades e não conseguiu porque o driver da dita impressora era proprietário. Ali, naquele momento, era apenas um, mas hoje são milhões os prejudicados. O caso de Stallman ainda é um poderoso exemplo de rebeldia revolucionária contra aqueles que desejam manipular a informação em detrimento da grande maioria das pessoas que fazem parte da chamada sociedade da informação, ou seja, todos nós.

Redistribuir cópias do meu Linux com código proprietário embutido na minha distribuição é possível? Depende daquilo que diz a licença do código proprietário. O fato é que tais licenças jamais levarão em conta as necessidades do usuário, mas as necessidades de lucro das empresas donas de tais códigos. Não duvido que daqui a pouco softwares conhecidos como livres estarão no portfólio das grandes empresas com seu código modificado tendo o legado GNU ex-

“ A impressão que tenho é que a prática da Isca Livre é uma forma eficaz de anular as regras de ouro que tornaram o software livre uma alternativa... ”

Wilkins Lenon

purgado para se adaptar as necessidades das grandes empresas que dominam os mercados de programas de computador. E daí? E nós com isso? Assistiremos passivos a tentativa da indústria de software em destruir os avanços proporcionados pelo Software Livre? Fico pasmo como existe uma grande parte da academia no Brasil, que se rende passivamente aos grandes monopólios de software pela necessidade de angariar recursos para suas "pesquisas", só para citar um caso de descaso com a necessidade de se manter a liberdade de acesso ao conhecimento. Lamentável. Sem esse acesso, a ciência já era. A cultura já era. A Internet já era... enfim voltaríamos a estaca zero, software proprietário, usuário dependente reduzido a simples consumidor da grande indústria monopolista e nada mais.

Outro ataque surpreendente decorre da completa restrição de acesso ao código em detrimento da liberdade de poder aperfeiçoar o programa e depois poder redistribuir essas cópias com as devidas correções de bugs e aperfeiçoamentos possibilitados pelo trabalho de muitas cabeças. Isso também não será mais possível, pelo menos naquelas partes do código que está sob a norma do Open Core. Interessante que, quando interessa a indústria de software, as comunidades de usuários são chamadas para contribuir até que o código atinja um determinado ganho tecnológico, mas de forma totalmente antiética quando se pensa no usuário, sob a perspectiva da indústria proprietária, este não passa de massa de consumo. Isso é justo? É razoável? É sustentável? Penso que não, por isso precisamos refletir sobre a armadilha do Open Core, ou Isca Livre, como bem a apelidou o pessoal da Fundação Software Livre Latino América - FSFLA.

A armadilha da Isca Livre possui efeito contaminador rápido e danoso ao espírito do Software Livre porque quando o usuário percebe que em sua distro tudo está funcionando perfeitamente, não sabendo que seu sistema está cheio de código proprietário, irá divulgar e redistribuir a dita distribuição para todos os seus amigos e, em

contra partida as distribuições que se submetem a tais práticas intensificarão tais práticas em busca do market share, proporcionado pela divulgação em massa das distribuições pelas redes de usuários que se aglutinam em torno de tais projetos.

As perguntas que não querem calar são as seguintes: Será que usuários conscientes ao saberem que aquela distro preferida está cheia de blobs e talvez até com sistemas de DRMs embutidos, continuariam usando a distribuição? Onde está a ética daqueles que se utilizam do poder das redes de usuários de software livre para divulgar seus produtos, que não são tão livres assim e, propositadamente, se esquecem de dizer a esses usuários que seus programas possuem códigos fechados em seu núcleo ou bibliotecas? Porque sacrificar um pouco da liberdade em função da duvidosa recompensa de software melhor e mais eficiente?

Pensei que o ciclo evolutivo de um programa de computador fosse determinado justamente pela quantidade de inteligência coletiva empregada num projeto e não necessariamente pela capacidade de um limitado time de desenvolvedores pagos para criar códigos fechados. Pensemos nisso e não andemos para trás, mas para frente. Viva o Software Livre! Viva a Liberdade! 

Fontes de consulta:

<http://fsfla.org/svnwiki/blogs/lxo/pub/preto-no-branco>

<http://www.opensource.org/blog/OpenCore> (comment)

<http://imasters.com.br/artigo/16758/livre/a-canonical-nao-acredita-no-software-livre/>

<http://va.mu/CCO>



WILKENS LENON SILVA DE ANDRADE é funcionário do Ministério Público na área de TI. Licenciado em computação pela Universidade Estadual da Paraíba. Usuário e ativista do Software Livre tendo atuado como Conferencista e Oficineiro no ENSOL, FLISOL, Freedom Day, etc. É líder da iniciação de Inclusão Sócio-Digital Projeto Edux. www.projetoedux.net



Somos 100% livres?

Por Guilherme Chaves

Bert van 't Hul - sxc.hu

Há quem pense que a liberdade está puramente ligada ao software que usa, quando na verdade esse sentido ultrapassa as limitadas barreiras desse conceito. Se há o uso ou não de software livre, se certa distribuição disponibiliza em seus repositórios drivers e firmwares proprietários, essas são opções que dão ênfase ao direito de escolha, cabe a cada um decidir nessa encruzilhada qual caminho tomar.

Nesse cenário conturbado e polêmico, vê-se um fronte e é necessário quebrar as trincheiras desse gigante mítico.

Essa aventura pode ferir o calcanhar do mais valente entre os Aquiles, mas não intimida a "luta pela liberdade do expressar".

Ao optar por usar software livre o propósito é encontrar um ambiente de paridade incondicional, alguns recebem de braços abertos e incentivam a permanecer, tentar e obter grandes conquistas. No entanto às vezes nos deparamos com cenas discrepantes e arbitrarias, onde condições impostas julgam as pessoas pura e simplesmente pelo que usam ou deixam de usar.

Antes de prosseguir verificam-se algumas palavras inerentes ao contexto e seus significados:

Liberdade

(lat libertate) **1** Estado de pessoa livre e isenta de restrição externa ou coação física ou moral. **2** Poder de exercer livremente a sua vontade. **3** Condição de não ser sujeito, como indivíduo ou comunidade, a controle ou arbitrariedades políticas estrangeiras.

Comunidade

(lat communitate) **1** Qualidade daquilo que é comum; comunhão. **2** Participação em comum; sociedade. **3** Sociologia Agremiação de indivíduos que vivem em comum ou têm os mesmos interesses e ideais políticos, religiosos etc. **4** Lugar onde residem esses indivíduos. **5** Comuna. **6** Totalidade dos cidadãos de um país, o Estado.

Fonte: Dicionário Moderno da Língua Portuguesa Michaelis (<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portuques/index.php>)

Observa-se que os dois significados convergem na aceitação e respeito corroborando para o bem comum. Essa unidade de aceitação é o ambiente ideal para proliferação de ideias e se torna o início de um grande momento colaborativo na humanidade, que une pessoas com aptidões diversas que se mobilizam à um mesmo objetivo. Um documento pode ser editado ao mesmo tempo por pessoas geograficamente separadas e ainda com sistemas operacionais diferentes. Essa nova forma de interação está emergindo onde a limitação de recursos dá lugar a vastidão de várias formas possíveis em conteúdo acessível.

As rixas advindas de grupos extremistas não terão lugar nessa nova organização social, onde a sincronia e disponibilida-

de de informações ultrapassa os limites de um único sistema operacional dando lugar a liberdade de poder colaborar. Não é mais relevante o quão livre é ou não um determinado software e sim o quão acessível ele é. A disponibilização da informação abriu o maior dos códigos, o poder de opinar e influenciar, tornando a comunicação em massa em um meio de mobilização.

Uma quebra de paradigma está em alocar esforços para o benefício da humanidade e a disponibilização da informação deve ser o maior objetivo, tornando irrelevante as diferenças ideológicas. 🇧🇷



GUILHERME CHAVES DE OLIVEIRA é graduado em Gestão da Tecnologia da Informação, Coordenador do Núcleo de Analistas de Produtos - Proad Informática LTDA, TEDxOrganizer, Membro do Spread Firefox, Membro Gnome-BR.



Web Design e Software Livre: uma combinação possível!

Por Geraldo Antônio Kuster Júnior

www.scx.hu

Já me deparei inúmeras vezes com essa pergunta sempre que pensava em migrar minha estação de trabalho para o SO Linux "É Possível Trabalhar com Design Web no Linux?"

Porque nos deparamos com essa pergunta? digo "nós" pois já vi vários relatos nos fóruns em que o usuário que trabalha com design tem dificuldades em suas migrações.

Então decidi buscar possibilidades, oportunidades e ferramentas para que eu pudesse trabalhar com o que gosto de fazer, utilizando o sistema operacional da minha preferência, então decidi separar os componentes que utilizamos para design web e compará-los com os disponíveis para a plataforma livre e então pesar as diferenças e só assim identificar se é ou não possível trabalhar com Linux e Web Design.

O Que utilizamos para trabalhar com web design:

Servidor: Apache ou IIS, no Linux só temos a opção do apache porém vemos pelo lado do mercado, qual o mais utilizado pelos servidores de hospedagem segundo o site NetCraft em

<http://news.netcraft.com/archives/category/web-server-survey/> vemos que o apache domina 59,35% dos servidores contra 22,22% dos servidores baseados em Microsoft.

Linguagem de Programação: PHP ou ASP, não teremos limitação neste aspecto, já que o Apache atualmente reconhece a linguagem ASP mesmo que não nativamente. Pessoalmente prefiro trabalhar com o PHP, por considerá-la uma linguagem mais flexível e estável.



Figura 1: Apache é líder como solução para servidores web

Banco de Dados: MySQL e SQL Server, ambos são excelentes sistemas de banco de dados, porém cada um em sua plataforma. Não que você não possa utilizar banco de dados MySQL no Windows ou SQL no Linux, apenas, se já escolhermos o servidor Apache e a Linguagem PHP, uma combinação perfeita seria utilizamos o MySQL.



Figura 2: MySQL é uma boa escolha para banco de dados

Softwares de Edição de Código Fonte: Exis-

tem diversos, para todos os gostos tanto para Linux quanto para Windows, como o Eclipse, que existe para as duas plataformas ou o PHP Editor para Windows e o Bluefish para Linux. Então fica fácil escolher.

Edição Visual/Código: No Windows, dispomos de principalmente três aplicativos: Dreamworks, Fireworks e o Frontpage; no Linux temos uma deficiência em encontrar algo tão... digamos... "Bonitinho". Mas temos alguns bons, como o KompoZer, antigo NVU, o OpenOffice e também o Bluefish.

Edição de Imagens: Temos programas de qualidade comparável em ambos os sistemas. Em ambiente Windows temos Photoshop e Fireworks. Gimp, Inkscape, Krita e o Pixel (que não é gratuito, mas tem um preço bem convidativo; nada comparado a fortuna de um CS4) são encontrados tanto em versões para Windows ou Linux.

Enfim, na minha concepção, é apenas uma questão de cultura, utilizar Linux ou Windows pois, em ambos, encontramos uma variedade substancial de softwares para nos dar apoio a programação, editoração, design de página e também sistemas web.

Bem, espero ter ajudado a todos que tinham essa dúvida de como migrar totalmente para o Linux e tornar os seus sites e sistemas mais livres. 🙋



GERALDO ANTÔNIO KUSTER JÚNIOR é aluno de Graduação em Gestão de TI, faz parte do Grupo de Usuários Ubuntu do RN. Trabalha à mais de 10 anos como consultor, Web Design e com Servidores Linux e Windows, bem como Infraestrutura de Redes.
www.geraldokuster.com - @geraldokuster

O que é e como participar da Web 2.0

Por Gustavo André de Freitas

Fonte: <http://www.flickr.com/photos/darrenhester>

Atualmente ouvimos falar muito no termo Web 2.0, mas o que é e como participar da Web 2.0? O termo surgiu em 2004 numa série de conferências sobre o tema organizadas pela empresa O'Reilly Media. Em 2005 Tim O'Reilly [1] (fundador da O'Reilly Media) publicou um artigo onde explicava o que era a Web 2.0. Ele demonstra no artigo que a Web havia evoluído, possibilitando dessa maneira o surgimento de aplicativos que pudessem ser aperfeiçoados conforme eram utilizados pelas pessoas, através da inteligência coletiva, dan-

do assim novas possibilidades para os desenvolvedores. Nem todos concordam com essa definição, pois para muitos a Web, desde que foi criada, tinha esse propósito bem definido.

Quando falamos em Web 2.0 estamos nos referindo a aplicativos (sites) que dão ao usuário comum de Internet ferramentas para participar ativamente na criação de conteúdo, como Wikipédia, Twitter, blogs e redes sociais (Facebook, Orkut). Sempre que um aplicativo necessita do usuário para criar conteúdo, ele se

classifica dentro do conceito de Web 2.0. Ele precisa utilizar a inteligência coletiva para se tornar melhor, e muitas vezes, para se tornar útil.

O Twitter é um aplicativo da web 2.0 que permite enviar mensagens com, no máximo, 140 caracteres para as pessoas que nos seguem. No começo era mais uma brincadeira e o objetivo básico era responder a pergunta "What are you doing?", ou no bom e velho português, "O que você está fazendo?". Para a grande maioria das pessoas não era um aplicativo com muita utilidade, mas ele começou a ser utilizado pelas pessoas, que começaram a adaptar o Twitter a suas necessidades. Hoje não se responde a uma pergunta, você cria seu próprio conteúdo, interage com outras pessoas, acompanha as principais notícias que estão sendo publicadas, informa as pessoas do que está acontecendo antes mesmo que os veículos de comunicação o façam. É a inteligência coletiva melhorando um aplicativo que foi criado como uma brincadeira para uma ferramenta poderosa e das mais utilizadas hoje no mundo.

Os blogs são outro exemplo de um aplicativo Web 2.0. De um simples diário de adolescente no final da década de 1990, ele evoluiu, graças aos blogueiros que constroem o conteúdo, para uma ferramenta poderosa de comunicação,



Quando falamos em Web 2.0 estamos nos referindo a aplicativos (sites) que dão ao usuário comum de Internet ferramentas para participar ativamente da criação de conteúdo, como Wikipédia, Twitter, blogs e redes sociais...

Gustavo André de Freitas



hoje utilizada por pessoas comuns, celebridades, empresas de pequeno e grande porte e Governos. Com um blog, que se pode criar rapidamente e sem nenhum conhecimento de programação em plataformas gratuitas como o Blogger [2] ou Wordpress.com [3], você pode dizer ao mundo o que pensa, você pode criticar, elogiar, promover debates e fazer sua voz ser ouvida em qualquer lugar do mundo.

A Wikipédia é a enciclopédia online mais conhecida do mundo. Ela utiliza o conceito de Wiki, onde cada um pode se registrar e escrever sobre um assunto que tenha conhecimento. Houve muita desconfian-

ça no início, mas hoje ela possui números expressivos, que mostram como o conceito de utilizar a inteligência coletiva da resultados positivos. Ela possui 3.578.000 artigos em inglês, 1.198.000 em Alemão, 732.000 em Espanhol, 675.000 em Português, além de várias outras línguas. Com um aplicativo do tipo Wiki é possível criar qualquer tipo de enciclopédia ou banco de conhecimentos com a participação de uma comunidade ativa.

As redes sociais são o fenômeno dessa geração. Orkut, Facebook, MySpace e tantas outras atraem milhões de pessoas que produzem o conteúdo (mensagens, fotos, recados) que as torna tão



Os blogs são outro exemplo de um aplicativo Web 2.0. De um simples diário de adolescente no final da década de 1990, ele evoluiu, graças aos blogueiros que constroem o conteúdo, para uma ferramenta poderosa de comunicação, hoje utilizada por pessoas comuns, celebridades, empresas...

Gustavo André de Freitas



populares entre os aplicativos de Web 2.0. O Orkut é maior rede social no Brasil, com cerca de 50 milhões de usuários. O Facebook é maior rede social no mundo, com cerca de 500 milhões de usuário, dos quais 14 milhões são brasileiros.

Se você está registrado num desses serviços citados no artigo, você já está inserido na Web 2.0, mesmo que não soubesse qual o seu significado. Se ainda não possui uma conta em nenhum desses serviços, saiba que você é uma minoria. 

Referências

[1] <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

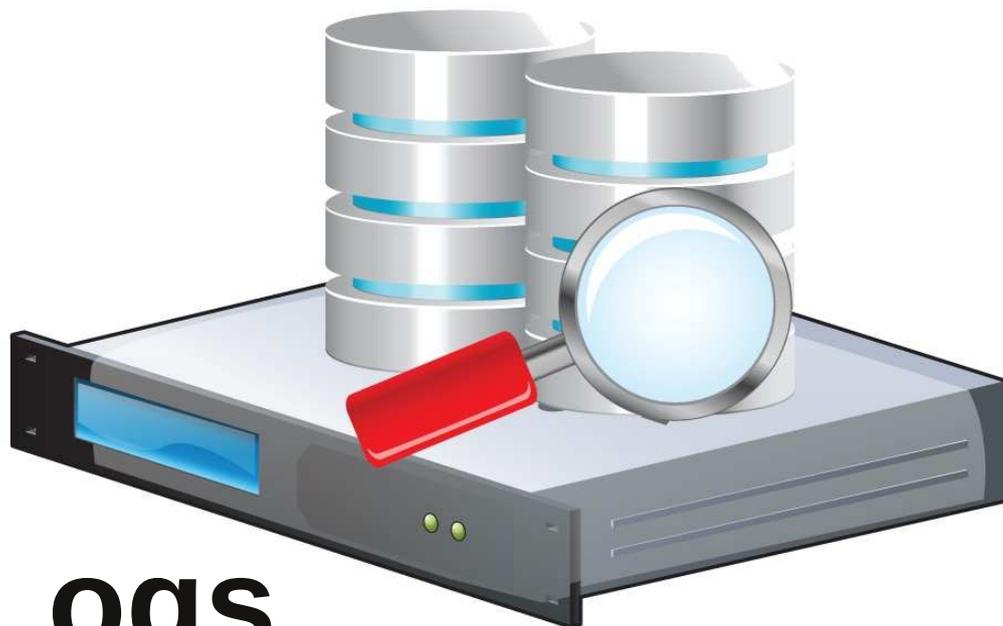
[2] <http://blogger.com>

[3] <http://wordpress.com>



GUSTAVO ANDRÉ DE FREITAS é Bacharel em Sistemas de Informação, trabalha com Desenvolvimento Web e administra vários blogs, entre eles o GF Soluções (<http://www.gf-solucoes.net>) e o Quero Criar um Blog (<http://www.querocriarumblog.com.br>), onde aprendeu muito sobre a web 2.0 e o mundo dos blogs.





Log e Logs

Por Luiz Guilherme Nunes Fernandes

O que é um log?

Alguns matemáticos e físicos diriam:

$\text{LOG}_A(b) = x$ (Logarítmo de A na base B), sendo $B > 0$ e diferente de 1 e $A > 0$

Porém o foco deste artigo não é logaritmo, mas sim, log de dados, um termo utilizado para descrever o registro de eventos que ocorrem no sistema operacional em um ou vários arquivos.

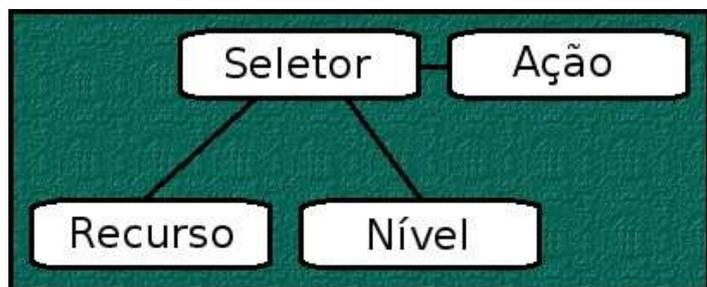
Por que analisar logs?

É interessante analisar os logs para avaliar tentativas de acesso não autorizadas, identificar problemas de funcionamento de um serviço, coletar informações de atividades no sistema e até mesmo averiguar problemas referente ao hardware.

No ambiente GNU/Linux, o registro de logs é feito utilizando um servidor responsável por receber, tratar e armazenar as mensagens (erros, alertas, informativas, etc.).

O arquivo **syslog.conf** é responsável pela configuração das regras e ações de um servidor syslog. Cada linha deste arquivo se divide em dois campos: seletor e ação.

O campo seletor é composto por duas partes. A primeira especifica a origem das mensagens, **facilities** em inglês (por exemplo: mensagens do cron ou mensagens de autenticação). A segunda especifica o nível de severidade das mensagens que serão registradas, **priorities** em inglês (por exemplo: alertas e erros). Já o campo ação define o destino das mensagens.



A origem das mensagens (facility) pode ser:

auth

Mensagens de segurança e autorização não aprovadas.

authpriv

Mensagens de segurança e autorização.

cron

Tarefas executadas por cron e at.

daemon

Outros daemons do sistema. Exemplo: sshd, inetd, pppd, ...

ftp

Mensagens relativas ao serviço de FTP.

kern

Mensagens relativas ao kernel.

lpr

Subsistema da impressora de linha.

local0 a local7

Mensagens referentes ao uso local.

mail

Subsistema de e-mail (sendmail, postfix, qmail,).

news

Mensagens de notícias da usenet.

Security

Sinônimo para a facility auth (evite usá-la)

syslog

Mensagens internas do syslog.

user

Todo o tipo de mensagens a nível de usuário.

Uucp

Mensagens do subsistema de uucp.

*

Mensagens de todas as origens.

O nível de severidade (priority) pode ser, em ordem crescente:

emerg

O sistema está inutilizável.

alert

Deverá ser providenciada algum tipo de ação logo de imediato.

crit

O sistema se encontra em condições críticas.

err

O sistema se encontra em condições de erro.

warning

O sistema se encontra em condições de alerta.

notice

O sistema se encontra em condições normais do sistema.

info

Mensagens de informação.

debug

Mensagens de depuração.

*

Mensagens de todos os níveis.

none

Mensagem de nível algum.

O Syslog permite caracteres especiais no campo seletor:

=

Somente para o nível especificado.

!
Negação do serviço especificado.

-
Usado para desativar o sync imediato do arquivo após sua gravação.

O segundo campo chamado ação define o destino das mensagens e pode ser dos seguintes tipos:

/caminho/do/arquivo

Grava a mensagem no arquivo (path completo), exemplo: `/var/log/messages`

@host

Encaminha a mensagem para um syslog em outra máquina, exemplo: `@192.168.1.2` ou `@dominio.com`

usuário1,usuário2,

Imprime as mensagens na tela do usuário se ele estiver logado.

Por motivos de padronização, os arquivos de log são encontrados no caminho de `/var/log/`. Alguns dos arquivos mais importantes são encontrados nos caminhos especificados abaixo:

/var/log/messages

Guarda todas as mensagens de nível info, menos as de autenticação e as de email.

/var/log/secure

Guarda todas mensagens de autenticação.

/var/log/maillog

Guarda todas os logs relacionados ao servidor de e-mails.

A seguir são apresentadas partes da configuração do syslog, utilizando dos próprios arquivos mencionados acima.

```
# Log anything (except mail) of level info or
# higher. Don't log private authentication
# messages!
*.info;mail.none;authpriv.none /var/log/messages

# The authpriv file has restricted access.
authpriv.* /var/log/secure

# Log all the mail messages in one place.
mail.* /var/log/maillog
```

Para um profissional em administração de redes é fundamental conhecer o logrotate, uma ferramenta voltada para o controle de arquivos de log, a qual poderá inclusive permitir a compressão, rotação, automatização, remoção e envio de emails dos arquivos.

O arquivo de configuração `logrotate.conf`, geralmente encontrado no caminho `/etc/logrotate.conf`, é responsável pelas configurações do logrotate. O referido arquivo apresenta algumas opções bastantes utilizadas como:

Rotate

Define o número de arquivos do(s) log(s).

Períodos

Define o período (diariamente, semanalmente e mensalmente).

Compressão

Define o tipo de compactação do arquivo do log, por padrão compactador utilizado é o gzip.

A seguir um exemplo de configuração:

```
/var/log/messages {
rotate 3
weekly
postrotate
/sbin/killall -HUP syslogd
endscript
nocompress
}
```

A seguir, será explicado o que significa cada campo do exemplo citado acima:

/var/log/messages

Arquivo(s) a serem rotacionados.

rotate 3

Manter 3 versões .

weekly

Uma versão do arquivo por semana.

postrotate/endscript

Especifica os comandos que serão executados após a rotação do log.

nocompress

Não realizar compactação.

Analisando um outro exemplo de configuração: após a rotação do log.

```
/var/log/httpd/*.log {  
  rotate 5  
  mail email@domain.com  
  size 700k  
  postrotate  
  /bin/kill -HUP `cat /var/run/httpd.pid  
  endscrip  
}
```

/var/log/httpd/*.log

Arquivo(s) a serem rotacionados.

rotate 5

Manter 5 versões.

mail email@domain.com

Encaminha os logs antigos por email, logo após os mesmos serem apagados.

size 700k

Para se fixar arquivos com o tamanho especificado, utiliza-se o size. Com isso, a opção de período (dia, semana e mês) será ignorada.

postrotate/endscrip

Específica os comandos que serão executados

Para informações adicionais referentes ao logrotate, é recomendado acessar os seguintes links:

http://linuxcommand.org/man_pages/logrotate8.html

<http://focalinux.cipsqa.org.br/guia/avancado/ch-log.html>

Até a próxima! 🇧🇷



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





Python: desvendando a orientação a objetos - Parte 1

Por Heitor Gonzaga de Moura Neto

Python é uma linguagem popular e também muito poderosa. Python é uma linguagem de alto nível orientada a objetos, dando suporte inclusive a herança múltipla, **tipagem dinâmica**¹, além de ser uma linguagem interpretada, interativa e possuir código aberto com licença compatível com **GPL**.

Python é uma linguagem de sintaxe simples e clara, que favorece a produtividade e legibilidade do código fonte.

A implementação oficial, assim como a documentação da linguagem Python estão disponíveis para download no endereço: <http://www.python.org/>

A documentação sobre a linguagem Python é bem extensa e de fácil entendimento, facilitando em muito o seu aprendizado.

Classes

Uma classe define os estados e os comportamentos que os objetos deverão ter através de seus atributos e de seus métodos, a classe representa um modelo a partir do qual os objetos são criados.

Animal
-nome : string -idade : string -sexo : char
+setNome(entrada nome : string) +getNome() : string +setIdade(entrada idade : int) +getIdade() : string +setSexo() +getSexo(entrada sexo : char)

A figura acima ilustra uma classe simples, que representa o objeto animal, onde os atributos são nome, idade e sexo do animal, e as ações são respectivamente informar o nome, idade e sexo do animal, assim como receber estas informações, para isto utilizamos os nossos métodos ou funções.

Então vamos ao código da nossa classe em Python:

```
# Name:      Animal.py
# Author:    Heitor Gonzaga de Moura
# Created:   10/01/2011
# Copyright: (c) Espirito Livre 2011
#-----
#!/usr/bin/env python

class Animal(object):
    #Declaração de variáveis
    _nome = "";
    _idade = 0;
    _sexo = 'M';
    # Em python existem apenas dois tipos de escopo de variáveis, sendo global e local.
    # A variável local é visível apenas ao método em que se encontra, sendo destruída
    # assim que o método terminar a sua execução.
    # As variáveis globais são visíveis a todo o aplicativo.
    # Em python não existe escopo private ou seja, visível apenas a própria
    # classe, por isso por padrão de projetos utiliza-se o nome da variável
    # antecedido de underscore, como foi feito com a variável _nome.

    #Método construtor da classe
    def __init__(self):
        print "Este é um novo animal";

    #Declaração de métodos da classe
    def setNome(self, _nome):
        self._nome = _nome;

    def getNome(self):
        return self._nome;

    def setIdade(self, _idade):
        self._idade = _idade;

    def getIdade(self):
        return self._idade;

    def setSexo(self, _sexo):
        self._sexo = _sexo;

    def getSexo(self):
        return self._sexo;

    def getSexo(self):
        return self._sexo;

animal = Animal();
animal.setNome("Spike");
animal.setIdade(3);
animal.setSexo('M');
animal.getAnimal();
```

Agora vamos aos detalhes do nosso código.

Para declararmos nossa classe fizemos uso da palavra reservada **class**, seguido do nome da classe, no nosso caso **Animal**, observe que na declaração da classe utilizamos **class Animal(object):**, isso representa que a nossa classe **Animal** está herdando da classe **object**.

Logo abaixo temos as declarações das variáveis e como Python é uma linguagem que possui tipagem dinâmica, logo não precisamos declarar um tipo para nossas variáveis, pois o interpretador o fará em tempo de execução.

Após a declaração de variáveis, temos a declaração do nosso método construtor, que é representado por **def** (palavra reservada que define uma função ou método) seguido da palavra **__init__** que define o escopo do nosso método construtor e como parâmetro passamos **self**, que representa o objeto em questão e precisa ser passado como parâmetro de forma explícita. O nome **self** na verdade é uma convenção, poderia ser qualquer outra palavra, mas passamos **self** por boas práticas de programação, logo abaixo definimos qual será a ação efetuada ao criar o nosso objeto, e por fim, fizemos uso do comando de saída **print**, que fará a saída em vídeo da frase **Este é um novo animal**.

Abaixo do nosso método construtor temos os nossos métodos getters e setters, que irão nos retornar o conteúdo das variáveis, assim como passar valores para estas variáveis, para que possamos lidar com as nossas variáveis sem acessá-las diretamente.

O método **setNome(self, _nome)** que é responsável por gravar o nome passado por parâmetro na nossa variável, recebe também o definidor do nosso objeto **self**. É essencial informarmos com qual objeto estamos trabalhando, para que o interpretador não se perca, e como utilizamos **self** no nosso método construtor é imprescindível que o utilizemos também nos nossos métodos restantes. Observe que abaixo da definição do nosso método **setNome(self, _nome)**, fazemos o uso de **self._nome**, que repre-

senta o nosso objeto seguido da variável **_nome** definida no início do script, e fazemos a atribuição **self._nome = _nome** da variável recebida por parâmetro.

Logo abaixo temos o método **getNome(self)**, que é responsável por retornar o conteúdo da variável **_nome**. Observe que mais uma vez tivemos a necessidade de passar como parâmetro o nosso **self**, que representa o objeto em questão. Abaixo fizemos uso da palavra reservada **return** que tem a função de retornar a nossa variável **return self._nome**.

No final do nosso script temos a instrução **animal = Animal()** que faz da nossa variável **animal** uma nova instância de **Animal()**, o que significa que o nosso objeto declarado passa ter acesso e controle sobre todas as variáveis e métodos declarados na nossa classe **Animal()**.

Logo utilizamos nossos métodos setters para atribuir um nome, idade e sexo ao nosso animal e utilizamos o nosso método **getAnimal()**, para efetuar saída em vídeo dos atributos do nosso animal.

Teremos como saída em vídeo a seguinte mensagem:

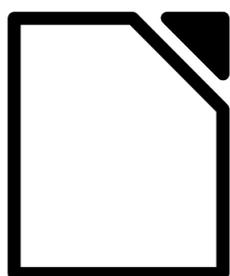
```
*** Remote Interpreter Reinitialized ***
>>>
Este é um novo animal
Spike 3 M
>>>
```

1 - Tipagem dinâmica é uma característica de algumas linguagens de programação que não exigem declarações de tipos de dados pois são capazes de escolher que tipo utilizar dinamicamente para cada variável, podendo alterá-lo durante a execução do programa. 



HEITOR GONZAGA DE MOURA NETO é Analista de Sistemas pela faculdade Católica de Brasília, atua na área de Desenvolvimento de Sistemas na plataforma Java a 5 anos.

Cabeçalho e rodapé no Word e Writer: uma questão de conceito



LibreOffice The Document Foundation

Por Eliane Domingos

Os usuários em geral reclamam que os documentos (.doc) feitos no Microsoft Word, quando abertos no LibreOffice Writer, perdem a sua formatação. Com isso, quando um usuário que é resistente a mudança do Microsoft Word para o LibreOffice Writer rotula o produto como: "não funciona, não atende, não serve, não é compatível". O fato é que as aplicações trabalham com padrões diferentes e com isso, uma pequena diferença aqui ou ali pode acontecer.

Recentemente ao fazer a migração dos modelos de documentos do Microsoft Word para o LibreOffice Writer em um cliente, ocorreu uma situação interessante. Seguindo o manual normativo da empresa, as margens deveriam ter a seguinte configuração: Superior: 2,3 cm | Inferior: 2,4 cm | Esquerda: 2,9 cm | Direita: 2,0 cm.

Após aplicar as configurações de margens, foi inserido o cabeçalho e rodapé nos modelos de documentos, até que alguns usuários notaram uma certa diferença na margem superior.

Os usuários mostraram que o modelo de

documento feito no Microsoft Word estava diferente do modelo de documento feito no LibreOffice Writer na parte superior. Nas figuras 1 e 2 é visível a diferença.

É nessa hora que entra o rótulo de que a ferramenta não funciona, mas, não se trata disso, se trata de que as aplicações trabalham com conceitos diferentes. No LibreOffice Writer, quando você define a margem superior e logo depois insere um cabeçalho, o cabeçalho inicia na mar-



Figura 1: Cabeçalho no Microsoft Word



Figura 2: Cabeçalho no LibreOffice



Figura 3: Configuração de página no LibreOffice Writer

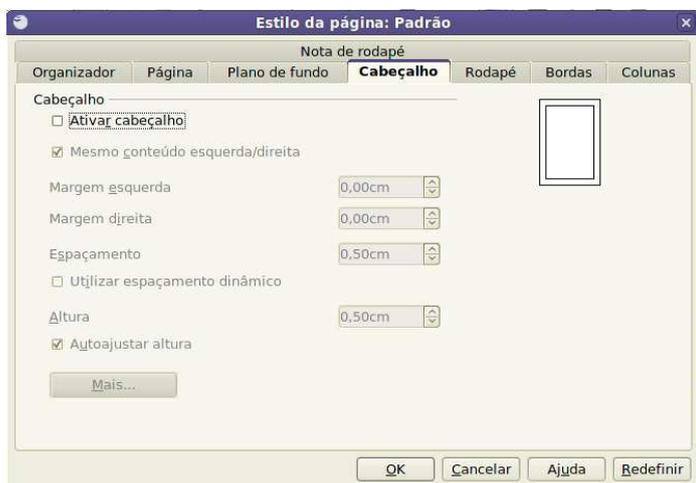


Figura 4: Configuração de cabeçalho no LibreOffice Writer

gem superior que foi definida anteriormente, que foi de 2,3 cm. No caso do Microsoft Word, o cabeçalho possui uma altura própria e ao se aplicar o cabeçalho no documento, a altura do cabeçalho é a que passa a valer.

Para explicar ao usuário de que o LibreOffice Writer estava na altura correta, foi necessário

pegar uma régua e medir, o que comprovou que a definição da margem superior estava correta, com base no manual normativo da empresa. Solução? O manual normativo da empresa sofreu alteração, passando a margem superior para 1,3 cm.

Aí vem a pergunta que o usuário costuma fazer, quem está errado o Microsoft Word ou LibreOffice Writer? No meu entendimento essas aplicações trabalham com premissas diferentes. A falta de um padrão gera diferença. E a falta de padrão vemos todos os dias, seja no software, seja no hardware, um bom exemplo disso são os carregadores de celular. Quantos carregadores temos em nossas gavetas com padrões diferentes? Eu pelo menos tenho 8 carregadores diferentes.

Para quem não conhece a interface do LibreOffice Writer, vejamos as telas de formatação de página.

Como vimos, não é tão diferente assim. Experimente você também, o LibreOffice é livre de pagamento de licença, compatível com os sistemas GNU/Linux, Windows e Mac. LibreOffice é legal. Seja legal, não use software pirata. Baixe já: <http://www.libreoffice.org>. 



ELIANE DOMINGOS é empresária, sócia administradora da EDX Treinamento e Consultoria em Informática, Diretora Administrativa e Financeira da ALTA (Associação Livre de Tecnologias Abertas). Presta serviços especializados de Consultoria, Treinamento e Suporte em LibreOffice e Ubuntu. Voluntária da Comunidade LibreOffice Projeto Internacional. Contato: contato@alta.org.br



Para onde vai o ubuntu



Por Jonathan Hepp



Em 20 de Outubro de 2004 o mundo do Software Livre viu nascer o que seria um de seus mais célebres astros nos anos seguintes. Era o lançamento da primeira versão de uma nova distribuição GNU/Linux que tinha como lema a usabilidade (mais para usuários do que para programadores). Um sistema rápido, com ambiente limpo e funcional, repleto de assistentes para instalação e configuração dos seus recursos. Além disso, um ciclo de atualização que permite aos usuários terem sempre um sistema atualizado e o suporte de uma empresa chefiada por um milionário, pareciam dar as garantias que todos precisavam de que aquele projeto tinha futuro.

Em março de 2011, 13 versões mais maduro (sem contar o Natty que até agora está para ser lançado), o Ubuntu ocupa a primeira posição do DistroWatch.com com folga. O número estimado de "ubunteiros" gira em torno de 12 milhões. Dados da StatOwl.com estimam que aproximadamente metade dos computadores GNU/Linux que acessaram sites monitorados pela instituição rodava Ubuntu. Além disso, a mar-

ca Ubuntu é amplamente difundida e grandes empresas anunciaram a adoção da distribuição em seu ambiente de trabalho. Pessoas que nunca tinham sequer imaginado utilizar um sistema Linux ficaram fascinadas com os efeitos de tela, a ausência deliberada de um antivírus, as possibilidades infinitas de personalização e a facilidade de instalar novos programas. Talvez seja esse o maior mérito do Ubuntu: trazer uma quantidade de novos habitantes ao mundo GNU/Linux que nenhuma distribuição havia conseguido até então. Aproveitando um dos slogans da distro, pode-se dizer que o Ubuntu humanizou o Linux. E isso não se percebe apenas observando os usuários. Hoje, na imprensa especializada em tecnologia e informática, você encontra seções, artigos e todo tipo de conteúdo voltado para o software livre. Existem inúmeros sites e blogs que se dedicam exclusivamente ao Pinguim. Fabricantes estão vendendo computadores com distribuições Linux pré-instaladas, e não fazem mais isso apenas para não incrementar o custo final com uma licença do Windows, fazem porque realmente acreditam que o sistema é viável e até benéfico para o usuário final. Mais importante ainda: desenvolvedores estão se dedicando para publicar sites que sejam compatíveis com navegadores e plugins livres, algo que era raro há pouco mais de 5 anos atrás. Logicamente seria injusto atribuir o crescimento do software livre nos últimos anos apenas ao Ubuntu, mas é indiscutível que ele tem uma participação de destaque ao menos no que diz respeito aos desktops.

Então, depois destas façanhas, o Ubuntu deve ser um herói do Software Livre certo? Bem... Não exatamente. É claro que a comunidade que apoia o Ubuntu é muito grande, mas a origem deste artigo e do questionamento que é feito no título tem como base um fato óbvio, mas que pode até surpreender alguns desavisados: "o Linux não é só Ubuntu". De fato, sob muitos aspectos, a parcela de importância do Ubuntu em se tratando de Software Livre ainda é muito

“ Talvez esse seja o maior mérito do Ubuntu: trazer uma quantidade de novos habitantes ao mundo GNU/Linux que nenhuma distribuição havia conseguido até então. ”

Jonathan Hepp

pequena. O próprio sistema Ubuntu em si só existe devido ao resultado do trabalho de desenvolvedores de projetos fundamentais dentro do Open Source. São programas, bibliotecas, ambientes de trabalho, ferramentas de desenvolvimento, drivers e componentes básicos de sistema que são compartilhados pelas distros e pelas fundações envolvidas nesse desenvolvimento. Toda distribuição GNU/Linux tem essa dependência de projetos paralelos e é isso que faz a magia do Software Livre funcionar. Cada sistema é a união de incontáveis projetos realizados por milhares de desenvolvedores em busca de um único objetivo: a otimização. Para que tudo funcione dessa forma é preciso, acima de tudo, haver cooperação, diálogo e bom senso (alguns dos ideais que deram origem ao nome Ubuntu). E é nesse ponto que venho questionar o papel do Ubuntu, e mais precisamente de sua gestora, a Canonical, com base em eventos recentes.

Tudo o que diz respeito à distribuição Ubuntu é administrado pela Ubuntu Foundation,

que por sua vez, foi criada pela Canonical Ltd. através de seu presidente Mark Shuttleworth. Dessa forma, o Ubuntu tem uma organização diferente de outras distribuições conhecidas. Enquanto que em alguns casos a distro é gerida inteiramente pela própria comunidade de usuários e fundações sem fins lucrativos, a Canonical paga funcionários para desenvolverem o Ubuntu em parceria com a comunidade. Há muitos pontos positivos neste formato: o ciclo de atualização do Ubuntu é curto e mesmo tendo uma comunidade grande para colaborar, os desenvolvedores pagos pela Canonical dão as garantias e o suporte necessários para que a distribuição possa ser adotada com sucesso no mundo corporativo. Essas garantias servem para evitar que o sistema caia num limbo, a exemplo do Debian. A

“ Tudo o que diz respeito à distribuição Ubuntu é administrado pela Ubuntu Foudation, que por sua vez, foi criada pela Canonical Ltd. através de seu presidente Mark Shuttleworth. Dessa forma, o Ubuntu tem uma organização diferente de outras distribuições conhecidas... ”

Jonathan Hepp

ideia de ter uma distribuição feita por colaboradores sem compromisso formal é boa até o ponto em que a roda do desenvolvimento para de girar. Mas é bom deixar claro que a Canonical é uma empresa de capital fechado, com interesses comerciais como qualquer outra empresa privada. Eis que chegamos agora aos pontos negativos dessa forma de negócio.

Canonical x Gnome

Talvez este seja o principal e mais grave caso de todos. A notícia de que o Gnome não seria mais o ambiente de trabalho padrão no Linux foi amplamente divulgada, para surpresa de muitos usuários (inclusive eu). O Gnome foi "a cara" do Ubuntu desde seu lançamento. Apesar de existirem versões do sistema em vários outros ambientes, o Gnome sempre foi o mais conhecido. De fato, é o ambiente de trabalho mais utilizado pelas distribuições GNU/Linux juntamente com o KDE. Mesmo assim, a Canonical anunciou que a nova versão do Ubuntu, Natty Narwhal, será lançada com o ambiente gráfico Unity como padrão. O Unity havia sido lançado no Ubuntu 10.10 como uma nova interface de usuário voltada para netbooks. E mesmo com tão pouco tempo de existência a Canonical anunciou que ele também será padrão na versão Ubuntu para desktops. No mesmo comunicado, a empresa deixou claro que o Ubuntu continua tendo uma versão com Gnome. Na prática, pouca coisa mudou realmente até aqui. Mas um olhar mais atento mostra que esta foi uma decisão que possui motivações que vão muito além daquelas que foram divulgadas pela Canonical.

Dentro do mundo do Software Livre, inúmeras entidades trabalham desenvolvendo ferramentas individuais que, em conjunto, formam um sistema e/ou uma distribuição GNU/Linux ou um aplicativo compatível. Para que as coisas funcionem dessa forma, é necessário haver cooperação, diálogo e bom senso. O Gnome é de-

desenvolvido pela Gnome Foundation. Ela é responsável por manter o ambiente de trabalho funcional para que possa ser utilizado pelas distros. A Canonical anunciou que o principal motivo por optar pelo Unity foi o fato de a Gnome Foundation não ter atendido aos pedidos de modificações no ambiente de trabalho em favor do Ubuntu. Pesquisando os arquivos dos pacotes no site do Gnome, é possível ver que a comunidade justifica os motivos de recusar todos os módulos e modificações propostas, inclusive o controverso "libappindicator". Motivos, justificativas, reclamações e todo o tipo de acusações podem ser encontradas nos sites da comunidade Gnome, no blog de Mark Shuttleworth, no Twitter de diretores das entidades relacionadas e em uma infinidade de outros blogs dedicados. Quero ressaltar apenas 2 pontos: 1. É absolutamente normal que em todo projeto em equipe não se consiga agradar a todos e que haverão partes insatisfeitas. O Gnome é utilizado por muitas distribuições, cada uma com seus objetivos, seus próprios projetos e necessidades. A comunidade Gnome recebeu os projetos, avaliou, recusou e justificou, de acordo com o seu papel. Importante ressaltar também que a versão do Gnome utilizada pelo Ubuntu era alterada pelos próprios desenvolvedores da Canonical antes de ser distribuída em sua versão final, ou seja, o Gnome usado no Ubuntu não é exatamente o mesmo desenvolvido pela Gnome Foundation. 2. É altamente improvável que a decisão da Canonical em mudar o ambiente de trabalho padrão do Ubuntu tenha sido tomada apenas com base nessas discordâncias com o Gnome. Outras razões que podem ter ajudado na mudança serão vistas a seguir.

O Banshee e seu plugin

Esta é a mais recente "furada" da Canonical. Mais uma vez, a história completa pode ser facilmente encontrada blogosfera afora. Resumidamente, a Canonical anunciou que o novo player padrão do Ubuntu não será mais o

Rhythmbox e sim o Banshee. Acontece que o Banshee tem um plugin Amazon MP3 Store e tudo que é arrecadado com ele é repassado para a Gnome Foundation. A Canonical propôs então que os desenvolvedores do Banshee desabilitassem o plugin e deixassem que o usuário o habilitasse manualmente depois, ou mantivesse o plugin, mas com uma divisão dos lucros da seguinte forma: 25% para o Banshee (que poderia repassar para o Gnome, se quisesse) e inacreditáveis 75% para a própria Canonical. Sem muitas alternativas, os desenvolvedores do Banshee escolheram a primeira opção. Estaria a Canonical visando apenas o benefício próprio

 Dentro do mundo do Software Livre, inúmeras entidades trabalham desenvolvendo ferramentas individuais que, em conjunto, formam um sistema e/ou uma distribuição GNU/Linux ou um aplicativo compatível. Para que as coisas funcionem dessa forma, é necessário haver cooperação, diálogo e bom senso. 

Jonathan Hepp

ou a principal motivação foi atingir o Gnome? Saiba-se que a empresa criou a Ubuntu One Music Store. Então por que não criar um segundo plugin e permitir que o usuário decida o projeto que quer apoiar?

Uma série de escolhas erradas

Não é difícil perceber que a Canonical parece estar tomando um rumo que está afastando o Ubuntu do restante da comunidade FOSS (Free and Open Source Software). Além da mudança de ambiente de trabalho, outras modificações importantes estão em vias de se realizar. Após o lançamento do Ubuntu 10.10, Mark Shuttleworth anunciou que sua equipe está trabalhando na substituição do servidor gráfico X pelo Wayland. O X é utilizado pela imensa maioria das distros atuais enquanto o Wayland ainda engatinha em seu desenvolvimento, haja vista que seu suporte ainda é limitado, sobretudo em se tratando de drivers de vídeo. Outro exemplo, um pouco mais antigo, é o caso da substituição do sistema de inicialização init utilizado pela maioria das distribuições Linux pelo Upstart, desenvolvido pela própria Canonical. A mudança foi anunciada em meados de 2006, mas o que se vê hoje é uma mescla dos dois sistemas (aparentemente o objetivo era esse mesmo) e depois desse período algumas distribuições resolveram aderir à novidade. O motivo da mudança foi diminuir a velocidade de inicialização, algo que o Ubuntu conseguiu efetivamente. O fato é que tanto o X quanto o init têm capacidade de serem moldados para atenderem às necessidades de qualquer distro, mas a decisão de substituí-los mostra uma tendência da Canonical em procurar desenvolver suas próprias ferramentas "in-house". O tempo que a Canonical levou para de-

envolver o Upstart seria suficiente para aperfeiçoar o init e teria a vantagem de ser disponibilizado e adaptado com muito mais facilidade para os demais projetos da FOSS. A mudança para o Wayland requer ainda mais trabalho.

O desenvolvimento do Upstart foi um sucesso. O Wayland também pode ser. Não é isso que está em discussão aqui. A questão é a quantidade de recursos que é empregada em favor apenas do próprio Ubuntu. Como dito anteriormente, a comunidade do Software Livre necessita de cooperação total sempre.

A Canonical já deu outras amostras de que Software Livre nem sempre é a prioridade. A maior delas é o Launchpad. Ferramenta fundamental para o desenvolvimento do Ubuntu, o Launchpad foi lançado como software proprietário, segundo a Canonical, para manter controle sobre seu desenvolvimento enquanto os padrões para trabalhos colaborativos em larga escala fossem adequadamente definidos. Basicamente, sua função é centralizar o controle sobre correções, envio e análise de pacotes e traduções numa interface web que qualquer usuário cadastrado possa acessar. Apenas em 2009 a Canonical liberou o código-fonte do Launchpad sob a licença AGPL (Affero General Public License). Portanto, durante boa parte de sua existência, o Ubuntu, uma distribuição livre, foi desenvolvido utilizando uma estrutura de software proprietário.

Onde isso nos leva?

Em primeiro lugar, a quem interessar, digo que sou usuário do Ubuntu com KDE (Kubuntu), portanto não teria motivos para defender o Gno-



me apaixonadamente. Em segundo lugar, em nenhum momento este artigo visa criticar a comunidade Ubuntu. Eu mesmo contribuo para o sistema de diversas formas e tenho grande carinho pela distribuição que me iniciou no universo do software livre. Justamente por isso, me preocupa a forma como a Canonical vem administrando as questões acima relatadas e muitas outras ao longo da curta história do Ubuntu.

A polêmica com o Gnome é uma longa história com diversos capítulos. Como já foi dito, a Canonical não foi atendida em todos os pedidos de modificações do ambiente de trabalho. A relevância das modificações e o processo de avaliação do Gnome são questionáveis para ambos os lados. O fato é que os últimos dados revelados pela Fundação Gnome mostram que do total de contribuições ao projeto, apenas 1,03% partiram da Canonical. Para se ter uma idéia, Red Hat e Novell contribuíram com 16,30% e 10,44% respectivamente. Lembrando, mais uma vez, que o Ubuntu é a distribuição com Gnome mais popular do mundo.

Tentar encontrar motivos ocultos na decisão da Canonical é uma tarefa inútil. O caso do Gnome é apenas mais um que mostra uma tendência da empresa em se afastar da FOSS e desenvolver soluções localmente. Isto é perigoso e pode ser trágico para o Software Livre como um todo. Empresas comerciais de porte relativamente grande como a Canonical podem mudar os rumos do Linux a longo prazo. O Google já está fazendo isso e o Android está envolvido em diversas polêmicas.

A palavra mais importante para a comunidade do Software Livre é "compartilhar". E o questi-

onamento que deixo para a Canonical, nas palavras de um artigo de Bruce Byfield, é: Onde foi parar o Amor? 

Referências

<http://www.linuxplanet.com/linuxplanet/opinions/7258/1/>

<http://www.linuxplanet.com/linuxplanet/opinions/7140/1/>

<http://itmanagement.earthweb.com/osrc/article.php/3925641/Ubuntu-Where-Did-the-Love-Go.htm>

<http://itmanagement.earthweb.com/osrc/article.php/3925141/Nine-Current-Flame-Wars-in-Open-Source.htm>

<http://arstechnica.com/open-source/news/2009/11/giving-up-the-gimp-is-a-sign-of-ubuntus-mainstream-maturity.ars>

<http://itmanagement.earthweb.com/osrc/article.php/3872231/Ubuntu-Buttons-and-Democracy.htm>

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

<http://itmanagement.earthweb.com/osrc/article.php/3920156/Ubuntu-Unity-Desktop-Tragically-Ironic-Product-Name.htm>

<http://www.hardware.com.br/noticias/2010-11/ubuntu-wayland.html>

<http://mail.gnome.org/archives/devel-announce-list/2010-June/msg00001.html>

<http://blogs.gnome.org/bolsh/2010/07/28/gnome-census/>

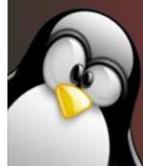
<http://cleitonlima.wordpress.com/2011/02/19/canonical-vs-gnome-ja-foi-longo-demais/>

<http://espacoliberdade.blog.br/blog/2011/03/canonical-banshee-e-o-silencio-na-blogsfera/>

<http://www.thejemreport.com/content/view/325>



JONATHAN HEPP é Professor e Técnico em Informática. Entusiasta de Linux e Software Livre. Membro da equipe de tradução do Ubuntu Linux. Programador Python. Twitter: @jonathan_hepp



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



Mais um estado cria Projeto de Lei sobre o ODF

Por Vítório Yoshinori Furusho

O Estado do Paraná foi o pioneiro no Brasil a criar a primeira Lei ODF, sancionada pelo Governador Roberto Requião, em 18 de dezembro de 2007.

O Estado do Rio de Janeiro é o segundo estado no país que em breve terá uma Lei sobre Padrão Aberto de Documentos (OpenDocument Format ODF), norma brasileira NBR ISO 26300 e norma internacional ISO 26300.

O Projeto de Lei 152/2011 foi protocolado na Assembleia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro, no dia 02 de março de 2011, pelo Deputado Robson Leite [PT

O PL do Rio foi baseado na Lei 15742/2007 do Paraná.

Segue o teor do Projeto de Lei:

PROJETO DE LEI Nº 152/2011

EMENTA:

Dispõe que os órgãos e entidades da administração pública direta, indireta, autárquica e fundacional do estado do Rio de Janeiro, bem como os órgãos autônomos e empresas sob o controle

estatal adotarão, preferencialmente, formatos abertos de arquivos para criação, armazenamento e disponibilização digital de documentos.

Autor(es): Deputado ROBSON LEITE

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

RESOLVE:

Art. 1º. Os órgãos e entidades da Administração Pública Direta, Indireta, Autárquica e Fundacional do Estado do Rio de Janeiro, bem como os órgãos autônomos e empresas sob o controle estatal adotarão, preferencialmente, formatos abertos de arquivos para criação, armazenamento e disponibilização digital de documentos.

Art. 2º. Entende-se por formatos abertos de arquivos aqueles que:

I - possibilitam a interoperabilidade entre diversos aplicativos e plataformas, internas e externas;

II - permitem aplicação sem quaisquer restrições ou pagamento de royalties;

III - podem ser implementados plena e independentemente por múltiplos fornecedores de programas de computador, em múltiplas plataformas, sem quaisquer ônus relativos à propriedade intelectual para a necessária tecnologia;

Art. 3º. Os entes, mencionados no art. 1º desta lei, deverão estar aptos ao recebimento, publicação, visualização e preservação de documentos digitais em formato aberto, de acordo com a norma ISO/IEC 26.300 (Open Document format - ODF).

Art. 4º. Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação.

Plenário Barbosa Lima Sobrinho, 02 de março de 2011

Deputado Robson Leite

JUSTIFICATIVA

O presente projeto de lei visa recomendar a adoção de um padrão na criação e na distribuição de documentos públicos do Estado brasileiro, utilizando-se do formato OpenDocument Format - ODF, pois o padrão aberto é um requisito para que o Software Livre seja realmente livre sua totalidade.

Os padrões de interoperabilidade, que precinizam a possibilidade de troca de dados e conteúdos oriundos de sistemas de informação diversificada são essências tanto no segmento privado como público.

Com esta utilização e padronização efetiva, provocará avanços significativos na utilização do software livre no país. Para demonstrarmos nossa atualização como mundo da informática, devemos observar o exemplo do governo francês, que já recomendou que todas as publicações de seus documentos públicos devem estar disponíveis em formato ODF de acordo com o relatório do Primeiro Ministro da França, e sugere ainda aos seus parceiros europeus que também o façam, quando da troca de documentos em nível europeu.

No Brasil, o Estado do Paraná foi pioneiro

em aprovar uma lei de teor similar que já começou a dar resultados econômicos e de apropriação social do conhecimento tecnológico aberto.

Diante do exposto, solicito o apoio dos meus pares, para aprovação do Projeto de Lei que dispõe sobre a padronização dos documentos públicos do Estado do Rio de Janeiro em formato OpenDocument Format - ODF.

Para mais informações sobre o autor do Projeto de Lei, Deputado Robson Leite - PT, visite <http://www.robsonleite.com.br> / Twitter: @robson_leite

Na próxima edição da Revista Espírito Livre, novo artigo sobre ODF OpenDocument Format. 

Referências

Assembléia Legislativa do Estado do Rio de Janeiro:
<http://www.alerj.rj.gov.br>

Projeto de Lei 152/2011:
<http://miud.in/ow0>



VÍTÓRIO YOSHINORI FURUSHO é professor, Analista, ODF Alliance Award, atuação em TI, Software Livre, ODF, ABNT, BrOffice, Cidades Digitais e Carreiras de TI - <http://softwarelivre.org/furusho> / Twitter: @vfurusho



Gerenciamento de pacotes com o APT no Ubuntu

Por Aprígio Simões

O APT é um dos sistemas de gerenciamento de pacotes mais maduros que existe. É possível instalar e remover pacotes no Ubuntu com um simples comando e com fácil visualização. É possível consultar pacotes por nomes e analisar cada um de forma avançada e íntegra. O APT se originou no Debian e tem, por fundamento, resolver dependências do dpkg, que é o verdadeiro gerenciador de pacotes do Debian e do Ubuntu.

Antigamente nas distribuições Linux, o administrador que fosse instalar um determinado pacote tinha que consultar sites de mantenedores dos códigos fontes e então compilar um por um, implorando ao sistema para que em nenhum momento o gerenciador de pacotes viesse a pedir mais pacotes dependentes. E cá entre nós, isso era um saco! Graças a Deus, o APT foi inventado e dele originou-se muitas ideias como o

Yum, que é muito utilizado hoje em distribuições baseadas em Red Hat, como Yellow Dog e Fedora.

As distribuições hoje incluem pacotes necessários para a instalação de outros pacotes. É necessário que o gerenciador de pacote venha reivindicar estes arquivos, facilitar a instalação e atualização dos mesmos como um bloco único de instalação (e execução). Vamos imaginar que você precisa instalar o Abiword (que é um excelente editor de texto). Para o Abiword funcionar em seu sistema é necessário que ele seja instalado com um agrupamento de pacotes dependentes que são compreendidos como um bloco único de instalação. O pacote A vai puxar o pacote B, C, D que vai puxar o E e por aí vai. Quando o administrador executa o utilitário "apt-get update", ele atualiza a lista de pacote que o seu APT pode puxar (base de dados) e permite que quando o administrador executar o comando apt-get install abiword, sejam puxados todos os pacotes que reivindicam o funcionamento do Abiword. Ele vai baixar tudo, vai armazenar no diretório de cache do apt (diretório /var/cache/apt/archives), e utilizar então de uma forma automática e bem íntegra o gerenciador de pacotes dpkg do Ubuntu para instalar cada pacote em ordem. **Figura 1.**

Nota: O APT faz o download do pacote .deb, armazena no diretório de cache e utiliza o dpkg de uma forma automática para instalar cada pacote. Mas não se esqueça de limpar o seu cache com o comando apt-get clean, porque ele vai crescer ;)

O APT possui o seu arquivo de configuração que fica em /etc/apt/sources.list, onde se encontram todos os repositórios do sistema principal. Existe também o diretório /etc/apt/sources.list.d/ que armazena arquivos de repositórios pessoais. Você armazena tudo em um único arquivo ou para cada arquivo um servidor diferente de onde o APT vai puxar pacotes. O comando add-apt-repository tem o fundamento de tratar todos os endereços de repositórios pessoais e armazenar de uma forma clara e bastante objetiva em /etc/apt/sources.list.d/, evitando então o desconforto do administrador em ter que correr atrás das chaves de assinatura de cada repositório. Vale lembrar que se um pacote vem de um arquivo sem assinatura ou com uma assinatura para a qual o APT não tem a chave, esse pacote é considerado como "não confiável" e instalá-lo irá resultar em possíveis problemas de mensagens oportunas no futuro. O uso da ferramenta add-apt-repository é muito fácil. Basta consultar

```
aprigio@ubuntu:~$ sudo apt-get update
Hit http://br.archive.ubuntu.com maverick Release.gpg
Ign http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick/main Translation-en
Ign http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick/main Translation-en_US
Get:1 http://dl.google.com stable Release.gpg [197B]
Ign http://dl.google.com/linux/chrome/deb/ stable/main Translation-en
Hit http://archive.canonical.com maverick Release.gpg
Ign http://archive.canonical.com/ubuntu/ maverick/partner Translation-en
Ign http://dl.google.com/linux/chrome/deb/ stable/main Translation-en_US
Hit http://extras.ubuntu.com maverick Release.gpg
Ign http://extras.ubuntu.com/ubuntu/ maverick/main Translation-en
Hit http://ppa.launchpad.net maverick Release.gpg
Ign http://ppa.launchpad.net/bisigi/ppa/ubuntu/ maverick/main Translation-en
Ign http://ppa.launchpad.net/bisigi/ppa/ubuntu/ maverick/main Translation-en_US
Ign http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick/multiverse Translation-en
Ign http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick/multiverse Translation-en_US
(saída continua i.)
```

Figura 1

na internet por repositórios ppa, que quer dizer "Personal Packages Archives", de preferência do usuário final, pela sua grande facilidade de administração e gerenciamento do launchpad. Procure sempre por repositórios baseados em endereços ppa e instale com o comando "add-apt-repository".

Exemplo de instalação do repositório ppa referente a aplicação wine: `sudo add-apt-repository ppa:ubuntu-wine/ppa`

Nota: Consulte por repositórios ppa em <https://launchpad.net/ubuntu/+ppas>

O arquivo de configuração do APT possui as seguintes linhas, que definem o tipo de pacote (que no caso é .deb, pacotes para Debian e Ubuntu), protocolo e servidor de onde o pacote vem (podendo ser http e ftp), nome da distribuição a qual o pacote vai ser puxado e de que repositório esse pacote vem (restrito ou público).

Na **Figura 2** temos um exemplo do arquivo `/etc/apt/sources.list`:

```
deb http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick main restricted
deb-src http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick main restricted
deb http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick-updates main restricted
deb-src http://br.archive.ubuntu.com/ubuntu/ maverick-updates main restricted
```

Figura 2

O dpkg é a base de tudo que é instalado pelo APT, Aptitude e todos os outros gerenciadores, você possui um arquivamento de logs em `/var/log/dpkg.log`.

Outra forma de instalar uma aplicação no Ubuntu é utilizar pelo ambiente gráfico o Ubuntu Software Center (USC). O USC permite gerenciar os pacotes de uma forma organizada e agradável. É possível, por exemplo, consultar todos os games e

editores de texto disponíveis com um clique na ferramenta e até ver um screenshot de cada aplicação antes mesmo de ser puxada pela internet.

O USC foi integrado ao Gnome e a todo o ambiente desktop, permitindo que, quando você estiver fazendo um download daquela aplicação na internet, ele seja automaticamente iniciado para intervir o procedimento de instalação. Caso ele dependa de algum pacote, o próprio USC vai consultar sua base e instalar o pacote necessário, evitando falhas em sua instalação.

Mas e o APT? Assim como o utilitário apt-get, existe também o apt-cache, que permite gerenciar e consultar todo cache do apt, que antes foi atualizado pelo comando `apt-get update`. Por exemplo, é possível procurar por todos os emuladores de Nintendo no Ubuntu com o comando `"apt-cache search nintendo"`. Caso você esteja procurando o pacote `desmume`, você pode consultar sua existência pelo comando `"apt-cache search -n desmume"` (coloquei o -n para exibir apenas o nome objetivo do pacote). **Figura 3.**

```
aprigio@ubuntu:~$ sudo apt-cache search nintendo
desmume - Nintendo DS emulator
fceu - FCE Ultra - a nintendo (8-bit) emulator
mupen64plus - plugin-based Nintendo 64 emulator
snes9x-gtk - GTK+ port of Sn9x - Super NES Emulator
snes9x-x - X binaries for snes9x - Super NES Emulator
(..)
```

Figura 3

Caso você ache o pacote, então consulte a integridade dele, exibindo nome do criador, e-mail, descrição e outras informações importantes com o comando `"apt-cache show desmume"`

(que também pode ser visualizado com uma forma mais resumida com a opção `showpkg`). E até mesmo consultar somente as dependências e os pacotes que conflitam, utilizando o comando `apt-cache depends desmume`. **Figura 4.**

```
aprigio@ubuntu:~$ sudo apt-cache show desmume
aprigio@ubuntu:~$ sudo apt-cache depends desmume
```

Figura 4

Você pode consultar também, todos os pacotes disponíveis para download com o APT, com o comando: `apt-cache pkgnames | less`

O APT trabalha com meta pacotes e pacotes. Os meta pacotes são conhecidos como blocos de instalação que agrupam dezenas de pacotes que dependem do funcionamento do programa instalado, e os pacotes são apenas programas que já passaram pelo procedimento de compilação e preparação para uma nova instalação. O `dpkg` cuida do envio de cada arquivo para o seu devido lugar. Para instalar o pacote `desmume`

```
aprigio@ubuntu:~$ sudo apt-get install desmume
Reading package lists... Done
Building dependency tree
Reading state information... Done
The following packages were automatically installed and are no longer required:
  melt appmenu-gtk libmlt++3 bamfdaemon gtk2-engines-equinox qstat libdbus-java
python-mlt2 libdee-1.0-0 liblog-log4perl-perl libzeitgeist-1.0-0 zeitgeist-da-
tahub zeitgeist
(...)
The following NEW packages will be installed:
  desmume libosmesa6
0 upgraded, 2 newly installed, 0 to remove and 0 not upgraded.
Need to get 2,814kB of archives.
After this operation, 14.8MB of additional disk space will be used.
Do you want to continue [Y/n]?
```

Figura 5

me por exemplo, basta digitar o comando `apt-get install desmume`. Serão exibidos todos os pacotes dependentes e a quantidade disponível para download e de armazenamento após a instalação do pacote. É possível incluir ao comando a opção `-y`, para que seja automaticamente respondido SIM na instalação do pacote. **Figura 5.**

Depois da instalação de todos os pacotes, o administrador do Ubuntu consegue visualizar todos no sistema utilizando o próprio gerenciador base `dpkg`, com o comando mostrado na **Figura 6.**

O gerenciador `dpkg` sempre poderá ser utilizado manualmente para qualquer tipo de operação, desde instalação de pacotes, remoção, consulta, descompactação e até mesmo resolução de problemas de instalações que o próprio APT pode causar com o `dpkg`. Caso uma instalação seja mal sucedida é possível forçar a execução da finalização do gerenciador `dpkg`, permitindo a liberação do que ficou pelo meio do



```

aprigio@alwayz:~$ sudo dpkg -l
(..)
ii  apache2                2.2.16-1ubuntu3.1    Apache HTTP Server metapackage
ii  apache2-mpm-prefork    2.2.16-1ubuntu3.1    Apache HTTP Server - traditional
    non-threaded model
ii  apache2-utils          2.2.16-1ubuntu3.1    utility programs for webserver
ii  apache2.2-bin          2.2.16-1ubuntu3.1    Apache HTTP Server common binary
    files
ii  apache2.2-common       2.2.16-1ubuntu3.1    Apache HTTP Server common files
(..)
    
```

Figura 6

caminho, com o comando "dpkg --configure -a" ou pelo comando "apt-get -f install".

Para remover pacotes com o APT, basta digitar o comando "apt-get remove NOME_DO_PACOTE", e o programa será removido do seu Ubuntu. Mas os arquivos de configuração poderão se manter ainda no seu disco rígido. É possível remover o pacote instalado e todos os arquivos de configuração com o comando "apt-get remove NOME_DO_PACOTE --purge" ou até mesmo remover o endereço ppa e todos os pacotes relacionados ao repositório com o comando ppa-purge, digitando apenas "ppa-purge ppa:ENDEREÇO".

O gerenciador de pacotes APT possui várias outras opções e muitas delas se destacam por sua facilidade de execução e documentação. As opções avançam de "install" até o engraçado "moo". Como já vimos, o comando "apt-get" possui a opção "install", que permite instalar pacotes, a opção "remove", que remove pacotes e o "update" que atualiza a lista de pacotes disponíveis no seu APT.

O melhor é a possibilidade de atualizar todos os pacotes já instalados ao mesmo tempo,

mantendo toda a sua distribuição totalmente atualizada de acordo com o mantenedor. As opções "upgrade" e "dist-upgrade" atualizam toda a sua distribuição, sendo que a opção "dist-upgrade" é o comando perfeito para atualizações de toda a distribuição e pacotes do kernel em geral. O Ubuntu possui também o gerenciador "update-manager" que é vinculado ao Gnome, para atualizações da distribuição. Ele é tão poderoso, que pode atualizar toda a sua distribuição para a nova versão do Ubuntu, com apenas o comando "update-manager". O Ubuntu recebeu toda essa herança do Debian, que por muitas vezes sempre tratou muito bem o sistema de gerenciamento de pacotes.

Lembre-se, este APT tem poderes de super VACA ;)

...."Have you mooed today?"... 



APRÍGIO SIMÕES é consultor e instrutor de Linux e Unix. Certificado em LPI e Ubuntu Professional Certified (UCP), atua como palestrante, instrutor em empresas e atualmente é consultor UNIX e Linux da ANP no Rio de Janeiro. Também trabalha com virtualização Xen e PowerVM.

TreinaLinux

www.treinalinux.com.br

Mensagens livres com Openfire

Por Diego Neves

Atualmente, muitas organizações necessitam da utilização dos mensageiros instantâneos que, devido ao baixo custo de aquisição e manutenção, é uma das formas mais eficientes de comunicação.

O uso descontrolado dos mensageiros instantâneos pode interferir nos três pilares da Segurança da Informação: Confiabilidade, Integridade e Disponibilidade (CID).

Um exemplo muito utilizado pelos Gestores de TI das organizações é falar que funcionários podem enviar para outras empresas informações confidenciais, como dados de um produto a ser lido a uma empresa concorrente.

Este artigo visa mostrar de forma prática como resolver este problema, com a implantação de um Gateway para os Mensageiros Instantâneos com a utilização do protocolo XMPP e o Openfire.

Criado em 1998 por Jeremie Miller, o protocolo XMPP, ou Jabber, é uma tecnologia de comunicação em tempo real que inclui inúmeras aplicações, como mensagens instantâneas, chamadas de voz e vídeo, colaboração, entre outros, e foi desenvolvida com o objetivo de promover a liberdade de comunicação, utilizando uma tecnologia que fosse aberta, descentralizada, segura e flexível.

Vários sistemas utilizam essa tecnologia,

possuindo clientes praticamente para todas as plataformas, como mostra a tabela a seguir:

Mac OS	Text-Mode	Mult-Plataforma	Unix-Like	MS Win	Mobile	Web
adium	climm	pidgin	Empathy	Jabbear	IM+	SparkWeb
iChat	Finch	Spark	Kopete	Trillian	m-im	xmppchat

É implementado por vários servidores como o Openfire, plataforma desenvolvida em Java (J2EE) licenciada sob a GNU GPL e incrivelmente fácil de configurar e administrar, oferecendo uma sólida segurança e desempenho invejável.

Sendo desenvolvido em Java, o sistema é multiplataforma, o que o torna recomendado para todos os tipos de ambientes.

Um grande diferencial deste sistema é a fácil integração com sistemas de autenticação e centralização através do protocolo LDAP (Lightweight Directory Access Protocol), como o OpenLDAP, MS AD (Microsoft Active Directory), Novel eDirectory, além de uma interface própria utilizando um SGDB (Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados).

A forma mais eficiente de implementação é também a mais econômica, utilizando apenas de Softwares Livres e, com uma configuração modesta de Hardware, é possível ter um serviço completo e seguro.

Requisitos Básicos de hardware:

Processador	Intel Pentium IV
Memória	512 MB
HD	15 GB
SWAP	256 MB

Os softwares necessários para implantação do servidor são:

Sistema Operacional	GNU/Linu x Debian 5.0 (Lenny) Kernel 2.6.26
Banco de Dados	MySQL - 5.1
HTTPD	Apache2 - Versão 2.2.9
JVM	JRE - 1.6.0_20
Openfire	Openfire 3.6.4

Os comandos necessários para instalação do Openfire são:

```
# apt-get update
# apt-get install sun-java6-jre\ apache2 mysql-
server libmysql-java
# cd /tmp
# wget http://www.igniterealtime.org/\
downloadServlet?filename=\
openfire/openfire_3.6.4_all.deb
# mv downloadServlet?filename=\
openfire/openfire_3.6.4_all.deb\
openfire_3.6.4_all.deb
# dpkg -i openfire_3.6.4_all.deb
```

Após a instalação, a configuração deve ser feita a partir de um Web-Browser, acessando o endereço: <http://ip.do.servidor.openfire:9090>.

Na tela inicial, onde será selecionado o idioma, podem ser escolhidas várias línguas, inclusive o Português do Brasil (pt_BR).

A próxima tela mostra a configuração do domínio (nome ou IP) pelo qual o servidor irá responder, e as portas de acesso: 9090(http) e 9091(https).

Na terceira página, deve-se escolher a utilização do SGBD. Já na página a seguir, faz-se a configuração de conexão do banco de dados, como endereço, usuário, senha e nome da base.

O quarto passo será selecionar a forma de autenticação, que pode ser através do banco de dados ou por uma ferramenta de autenticação centralizada (Open LDAP, MS AD, ou outra plataforma que utilize o protocolo LDAP).

Na quinta tela, será feita a configuração da conta do administrador, com e-mail e senha para acessar o painel de configuração do servidor. Depois disso, será mostrada uma tela indicando que todos os passos foram feitos com sucesso.

O usuário padrão é o "admin", que deve ser informado na tela de login juntamente com a senha cadastrada na criação da conta do administrador.

Devido à fácil integração com sistemas de autenticação de diretórios (LDAP), caso haja este serviço disponível, o Openfire automaticamente buscará os usuários e grupos do domínio que utilizarão para entrar no sistema.

Porém, como o objetivo deste artigo é mostrar a ferramenta em funcionamento, utilizaremos a autenticação padrão do Openfire que armazenará os registros no MySQL.

Para que o Openfire armazene as conversas para uma possível auditoria, é necessária a instalação do plugin "Monitoring Service", que está relacionado na lista de plugins disponíveis do Openfire. Esta poderá ser acessada na lista de menus à esquerda da tela, apenas clicando no ícone de instalação.

Para se adicionar um plugin ao Openfire que não esta na lista de plugins disponíveis, basta fazer o upload do arquivo .jar no formulário do painel de administração.

As configurações do módulo dos Logs das mensagens serão feitas no submenu "Armazenamento", no menu "Servidor", onde será possível buscar por contatos, datas e filtro de palavras.

Para ativar o arquivamento, deve-se clicar no link "Ajustes de Arquivamento" na lista de links do lado esquerdo da tela, selecionando os



Figura 1

Registros do Gateway



Figura 2

itens "Archive one-to-one chats" e "Archive group chats".

Para que o Openfire atue como um gateway para os mensageiros instantâneos, é necessária a instalação de um plugin kraken que pode ser adquirido a partir do endereço (<http://uf-pr.dl.sourceforge.net/project/kraken-gateway/kraken-gateway/1.1.3%20beta%202>) e adicionado ao Openfire no painel de administração.

Após a instalação do plugin, será criado um novo submenu no menu "Servidor", como mostrado na imagem 1, chamado "Gateways", onde será possível selecionar e configurar quais os serviços que serão integrados, como MSN Messenger, Yahoo Messenger, entre outros, inclusive alguns ainda experimentais, como o Google Talk e o Facebook. Após todas as configurações, será criado o registro de cada usuário clicando no link "Registros" à esquerda da tela - ou mesmo clicando em "Adicionar um novo registro". Será inserido o nome de usuário (JID) e o Gateway, lembrando que são listados apenas os que foram ativos na configuração anterior. Nos campos "usuário" e "senha", serão adicionados os dados de autenticação do serviço de mensagens instantâneas, como mostrado na imagem 2.

Deve-se criar um registro para cada mensageiro que os usuários utilizarem, o que a princípio torna o processo de implantação um pouco demorado e desgastante.

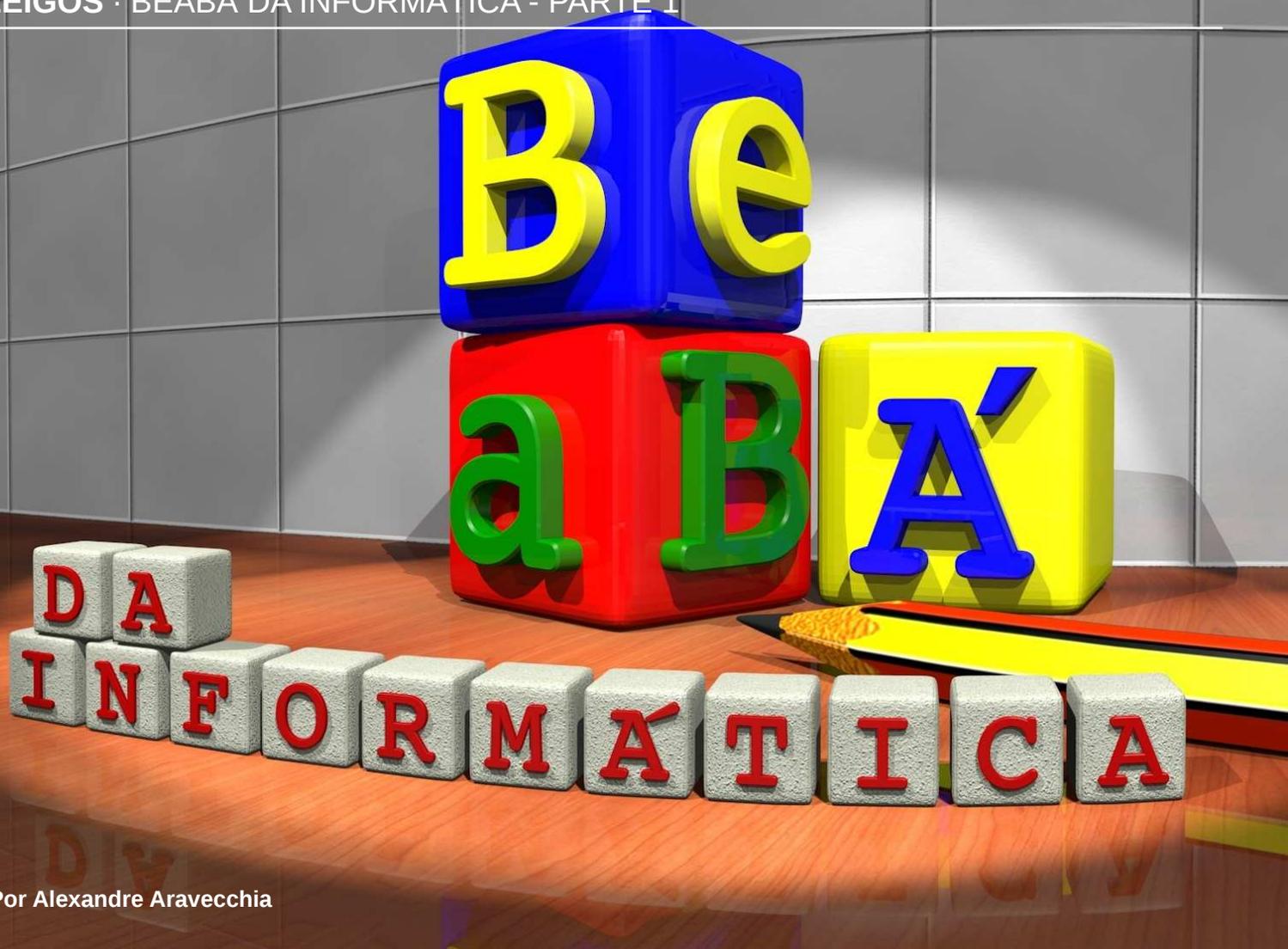
Como o Openfire implementa o protocolo XMPP, qualquer cliente que trabalhe com este protocolo pode ser utilizado.

Os clientes mais comuns são o Spark (Linux, Mac OS X, Windows) ou o SparkWeb (Via navegador web com o Plugin Flash Player ativo, e deve ser instalado em um servidor web), ou o Pidgin, um cliente de mensagens multiplataforma, que vinha por default no Ubuntu até a versão 9.04, e foi substituído pelo Empathy.

O uso do Spark e do SparkWeb é o mais indicado em ambiente empresarial, pois se limita apenas a este protocolo, o que diminui a chance de um usuário acessar outro mensageiro. 



DIEGO NEVES é Analista de Sistemas, Amante da liberdade, atua em TI nas Áreas de Infra-estrutura, Segurança e Desenvolvimento WEB. Blog: <http://blog.softecsystems.com.br/diego> - Twitter.: @diegoaceneves



Por Alexandre Aravecchia

Fica difícil explicar a um usuário comum as vantagens do GNU-Linux, se ele não faz a menor idéia do que é um Byte ou um código-fonte.

A maioria dos cursos de informática voltados para principiantes não têm o menor interesse em ensinar ao aluno a lógica da informática, pois, se assim o fizessem, estariam emancipando o aluno da necessidade de cursos de "atualização".

O aluno só aprende a "operar" o computador, mas assim que sair uma nova versão do editor de textos, ele estará em apuros. Se o computador travar ou pegar um vírus, está perdido!

Mas se descobrir que um Desktop Linux é fácil de operar e que é imune a maioria dos vírus

conhecidos, e que dispõe de toda ajuda de que precisa sem pagar nada, pela Internet, aí é que nunca mais pisa numa escola de informática mesmo!

Eu só fiz um curso até hoje, bem rápido. Mas como foi um curso mais voltado para a lógica da informática do que para as ferramentas, aprendi depois sozinho uma dúzia de sistemas CAD-3D, MS-DOS, Windows, suítes de escritório e design, até manutenção de hardware e um pouco de eletrônica.

Sem falar no Linux: a distro que uso - Slackware - é tida como uma das mais difíceis, mas estou me virando bem, porque aprendi primeiro a lógica da informática, o que me livrou de fazer cursos caros e de má qualidade.

Além disso, o usuário comum não vai ter interesse em ler a *Espírito Livre*, se a revista não oferecer a ele um atrativo.

Então, resolvemos criar uma série voltada para o principiante e para o usuário comum, não só para ajudá-los a entender o que acontece atrás da telinha colorida do computador, mas emancipá-los de cursos caros e de má qualidade, protegê-los do "teco" (aqui agente chama de marreteiro) e, de quebra, mostrar-lhes que existe vida além do Windows.

E por que esse usuário comum é tão importante?

Porque justamente ele é a maior barreira para a disseminação dos sistemas abertos. Muitos preferem utilizar um Windows pirata a aderir ao GNU-Linux, seja por hábito, seja por desinformação, ou por preguiça mesmo.

Portanto, este curso será muito diferente.

A primeira dica é: abra sua mente!

A segunda e mais importante: não basta saber onde ficam os botões, as últimas novidades, e nem utilizar as ferramentas. E não é preciso ser um gênio: o importante é entender a lógica, usar a cabeça. Se você entender a lógica, todo o resto é intuitivo.

Terceiro: Albert Einstein dizia que a solução mais simples é sempre a melhor. E que a imaginação é mais importante que o conhecimento.

Quarto: a informática não surgiu do nada, é o resultado de séculos de desenvolvimento científico. Conhecer a História ajuda a entender melhor os conceitos envolvidos.

Quinto: nossos pais podiam parar de estudar depois de uma certa altura da vida. Nós não temos esse direito.

Sexto: aprender inglês é importante.

Sétimo: matemática é importante, mas não é difícil, se você quiser realmente aprender.

O que é Informática?

Para entender o que é informática, é preciso entender o que é informação.

Informação é o processo pelo qual um emissor envia uma mensagem, através de um meio, para um receptor. Por exemplo, este texto é uma mensagem. A linguagem escrita é o meio. Quem escreve é um emissor. O leitor é o receptor. Num nível mais avançado, você percebe que meio, mensagem e informação são a mesma coisa.

A palavra Informática é derivada do vocábulo francês *informatique*, e foi criada por Philippe Dreyfus, em 1962, a partir do verbo francês *informer* (informar), por analogia com *mathématique*, *électronique*, etc.

Informática é a ciência que estuda o processamento automático da informação, por meios eletrônicos, ou seja: Informática significa informação automática.

A palavra computação deriva do latim *computare*, que significa contar, calcular, somar. Computação é a ciência que estuda os computadores em sua lógica eletrônica e matemática de funcionamento. Já a Informática ocupa-se mais do processamento automático da informação.

Tanto a Computação como a Informática têm a matemática como base fundamental. Sem entrar em muitos cálculos, vamos entender esta base daqui pra frente porque, como eu disse, é mais importante entender a lógica da Informática do que decorar o nome dos botões.

Sobre bits e Bytes

Como calcular o tamanho de uma informação? Da mesma forma que calculamos o tamanho de qualquer coisa: por meio de uma unidade de medida. Usamos o metro para distâncias, o litro para volumes e o quilograma para massas. Para a informação, usamos o **bit**. Um bit corresponde à menor unidade de informação. Bit é a abreviação de **binary digit** (dígito binário).



Figura 1: Dígitos binários

Esta informação pode ser "sim" (valor 1) ou "não" (valor zero). Imagine que um bit é como uma lâmpada: pode estar ligado ou desligado.

Esta é a única informação que nos interessa: se está ligado, um bit equivale a um "sim". E tem valor 1 (um). Se está desligado, equivale a um "não". E tem valor 0 (zero).

Sim ou não, zero ou um, ligado ou desligado. É toda a informação que um computador pode entender: isto é um bit.

Só que ele faz isso bilhões de vezes por segundo. Um computador pode ler, escrever, reproduzir sons e vídeos, mandar mensagens, fazer cálculos complexos e até entrar naquele joguinho 3D que você adora, isso tudo apenas com uma informação muito simples ("sim" ou "não"). E como ele faz isso? É o que vamos entender neste curso, antes de mais nada. E para isso, precisamos saber um pouco de História.

O Código Binário

Na antiguidade, os chineses inventaram um dispositivo de cálculo muito simples, porém eficiente, chamado ábaco. Até hoje é utilizado no ensino de matemática. Porque você acha que os orientais são tão bons de matemática?

Em 1622, o matemático inglês William Oughtred desenvolveu a primeira régua de cálculo. Só com a popularização da calculadora digital, há poucos anos, é que deixou de ser



Figura 2: A Pascaline

utilizada por matemáticos, físicos, químicos e engenheiros.

Em 1642, Blaise Pascal criou a primeira calculadora mecânica, a pascaline. Um conjunto de engrenagens realizava as operações matemáticas fundamentais: somar, subtrair, multiplicar e dividir.

0	=	0
1	=	1
2	=	10
3	=	11
4	=	100
5	=	101
6	=	110
7	=	111
8	=	1000
9	=	1001
10	=	1010
11	=	1011
12	=	1100
13	=	1101
14	=	1110
15	=	1111
16	=	10000
17	=	10001

...e assim por diante.

Figura 3: Números binários

Em 1822, os matemáticos ingleses Charles Babbage e Ada Lovelace projetam um computador mecânico, que nunca funcionou. Mesmo assim, a lógica matemática que desenvolveram foi importante para os futuros computadores. Ada é considerada a primeira programadora.

Em 1847, o matemático inglês George Boole cria o sistema algébrico binário, também chamado de álgebra booleana ou código binário.

O código binário é muito simples: ainda na pré-história, o homem aprendeu a contar seus rebanhos com a ajuda dos 10 dedos da mão. Por isso, até hoje contamos assim: 0-1-2-3-4-5-6-7-8-9. Daí recomeçamos a série: 10-11-12-13... e assim por diante. É o que chamamos de código decimal, porque utilizamos 10 algarismos (os 10 dedos da mão) para fazer cálculos até hoje.

A pergunta que George Boole fez foi: como seria se, ao invés de 10 algarismos, tivéssemos apenas dois? Pra começar, teríamos apenas os algarismos zero e um (0-1). Lembra-se dos bits? A lógica é a mesma.

Comparando o código binário com o código decimal (o que estamos acostumados), podemos fazer uma tabela de equivalência, como esta ao lado.

Ele tornou-se útil em 1870, nos Estados Unidos, quando o censo demográfico começou a se tornar um problema. Com o crescimento da população, somente em 1878 o governo america-

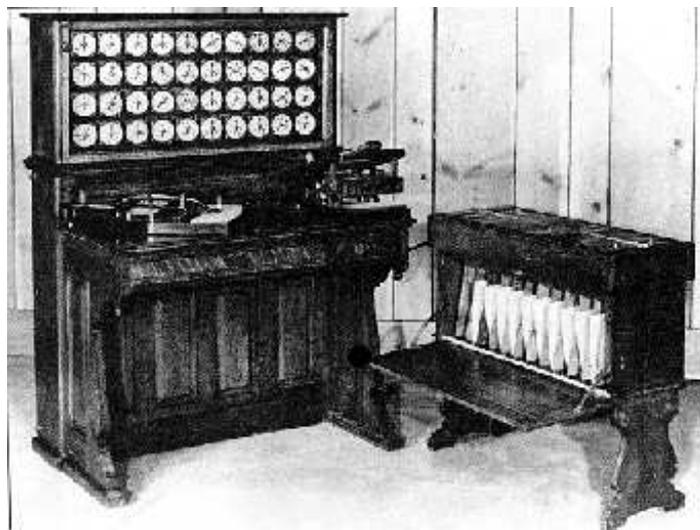


Figura 5: Hollerith: o primeiro processador eletromecânico

no terminou de contabilizar a população que tinha em 1870. Ou seja, o censo já estava desatualizado em 8 anos, quando foi concluído.

E como a população não parava de crescer, o próximo censo (1880) demoraria pelo menos o dobro do tempo para ser calculado, ou seja: quando estivesse pronto não serviria mais para nada, pois estaria desatualizado em 16 ou até 20 anos!

Assim, o governo ofereceu um prêmio a quem resolvesse o problema. Em 1880, Herman Hollerith criou um processador de dados eletromecânico. Por isso, se você é assalariado, até hoje recebe no começo do mês um papelzinho que se chama ... Hollerith!

O sistema usava cartões de papelão, perfurados para inserir dados. Cada posição marcada no cartão representava um informação. E adivinhem: se naquela posição houvesse um burquinho no cartão, esta informação era "sim" (1). Onde o cartão não havia sido furado, a informação era "não" (zero). Era um código binário, portanto.

E cada posição marcada com um "zero" ou "um" no cartão correspondia a uma informação diferente sobre cada pessoa: sexo, cor, idade, estado civil... Se era um homem, um furo era feito num lugar específico. O cartão passava então

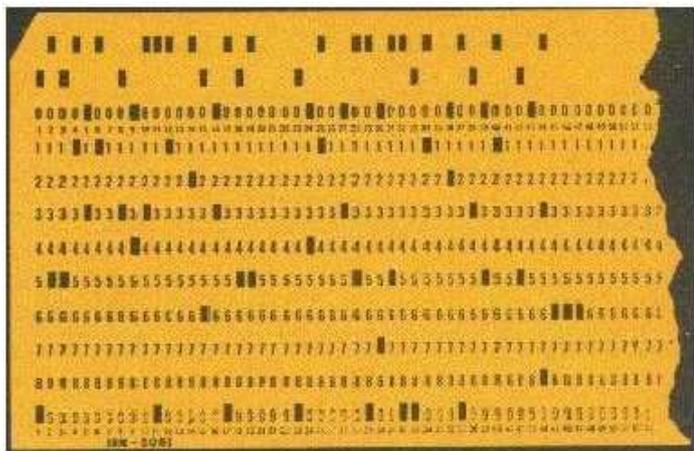


Figura 4: Um cartão perfurado

pelo processador de Hollerith, onde agulhas eletrificadas iam de encontro ao cartão.

Como o papel do cartão é isolante, a agulha não transmitia eletricidade, a não ser que houvesse um furo no cartão. Onde havia o furo, a agulha transmitia um pulso elétrico para um dispositivo (chamado de relê), que acionava o ponteiro de um mostrador, parecido com um relógio. Este ponteiro avançava uma unidade e estava contabilizado um homem, por exemplo.

Se não havia o furo, a corrente elétrica não passava (porque o papel é isolante), mas outro relê (chamado de gate not) acionava outro relógio que contabilizava uma mulher.

E o número de mulheres era contabilizado pelo número de "zeros" que haviam passado pela máquina.

Um bit, então, era somente uma posição, perfurada ou não, marcada no cartão.

Com esta lógica simples, o censo norte-americano de 1880 foi calculado em "apenas" 2 anos!

Hoje, o cartão perfurado foi substituído por discos magnéticos e componentes eletrônicos mi-

croscópicos, chamados de transístores, muito menores que uma bactéria. Mas a lógica ainda é a mesma: o computador mais avançado da NASA ainda trabalha com bits escritos em código binário, exatamente como a máquina Hollerith de 1880.

Então é isso: um bit é a menor unidade de informação, um código binário que representa um valor 1 (sim) ou zero (não).

No próximo número aprenderemos o que é um Byte e código ASCII. 🇧🇷



ALEXANDRE ARAVÉCCHIA é designer em computação gráfica e técnico em informática. É usuário do Linux há 10 anos e fundamentalista Slackware.





Dispositivos móveis e telefonia para 2011

Por Otávio Gonçalves de Santana

Atualmente, é cada vez mais frequente o uso de dispositivos móveis no dia a dia de todos; muitas pessoas desfrutam deste recurso muitas vezes sem perceber. Com essa tecnologia tornando-se moda, algumas perguntas pairam no ar: "O que é dispositivo móvel? Tais dispositivos são o futuro? Como entrar nesse mercado?" O objetivo desse artigo é responder essas questões e esclarecer algumas dúvidas em relação a este assunto que certamente será muito falado neste ano.

Os dispositivos computacionais móveis são aqueles que podem ser facilmente movidos fisicamente ou que se mantenham funcional mesmo em movimento; isso quer dizer que os dispositivos móveis não se englobam apenas para os celulares e smartphones, como a maioria das pessoas acham. Com isso podemos afirmar que,

por exemplo, em seu carro, você poderá possuir alguns dispositivos móveis, tais como: computador de bordo, GPS, etc.

A divisão básica da relação homem/dispositivos móveis pode ser realizada em três fases:

- Um dispositivo para várias pessoas;
- Um dispositivo por pessoa;
- Vários dispositivos por pessoa.

Um dispositivo para várias pessoas. Em 1983, foi criado o primeiro dispositivo móvel; o celular possuía 30 cm de altura e pesava, aproximadamente, 1 kg. Além do preço exorbitante (aproximadamente US\$ 10.000,00), o seu único recurso era a possibilidade de efetuar ligações e registrar em memória apenas 30 números. Poucas pessoas puderam ter acesso ao dispositivo.



Figura 1: O primeiro celular
Fonte: [1]

Um dispositivo por pessoa. Entre os anos de 1995 e 2002, se inicia a popularização destes dispositivos que, a partir de então, não são mais conhecidos apenas por efetuar ligações. Como exemplo da evolução dos mesmos, podemos citar a criação das agendas telefônicas e os dispositivos direcionados ao entretenimento, como os mini games e o tamagotchi - este último criado em 1996, tornando-se uma grande febre.

Comentando brevemente sobre os celulares, neste período, já estavam bem acessíveis à população. Além disso, possuía um número bem maior de recursos. Em 2002 surgiu o primeiro smartphone: o famoso **BlackBerry**. Este período ainda é marcado pelos displays coloridos dos celulares, envio de SMS, toques polifônicos - além da câmera que podia ser embutida no próprio dispositivo.



Figura 2: O primeiro smartphone
Fonte: [2]

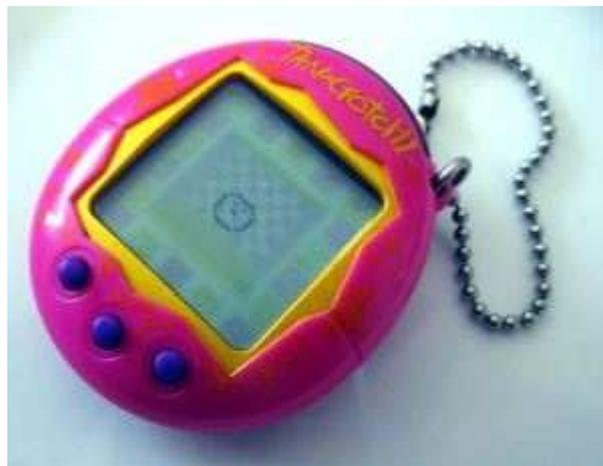


Figura 3: O primeiro tamagotchi
Fonte: [3]

Vários dispositivos por pessoa. Atualmente, o uso de tais dispositivos móveis é praticamente incontável. Como ilustrado na Figura 5, estima-se que o número de aparelhos móveis ultrapassou o da população mundial.

Entre os inúmeros recursos recentemente integrados a tais dispositivos, o acesso a Internet tem se mostrado como o mais sedutor de todos - permitindo a comunicação com outros sistemas e/ou para um servidor central.

Hoje podemos encontrar dispositivos móveis em lugares como automóveis (no computador de bordo), cartões de passagem em ônibus, etc.

No mundo da telefonia, estudos mostram que há mais número de contas de celular é maior do que o de linhas fixas. Admitimos que, em um curto espaço de tempo, os considerados "aparelhos básicos" serão os smartphones, com acesso à grande rede mundial, câmera fotográfica, filmadora, e com dezenas de aplicativos.

Seguindo essa tendência, tudo leva a crer que os mesmos ficarão cada vez menores - com mais recursos e com uma relação custo/benefício mais atraente.

Logo, conclui-se que os dispositivos móveis não são mais considerados como "o futuro" - e sim, uma realidade do atual mercado. Tal

crescimento se dá, de forma mais expressiva, na área de telefonia móvel, com os celulares cada vez mais inteligentes. Através disso, surge a necessidade de um número maior de softwares, já que novos recursos são periodicamente implantados.

Com o intuito de inflar o número de desenvolvedores e softwares, muitas empresas criaram sites com objetivo de comercializar programas, como o caso dos Applications Stores, muito popular no universo dos iPhones e Android.

Estes sites vendem aplicativos específicos para suas plataformas. No entanto, não estão restritos somente as empresas que fabricam tais smartphones. Algumas operadoras de telefonia móvel já vendem os aplicativos - dando, em média, 60% do valor do programa. O desenvolvedor define o valor do mesmo e ganha uma porcentagem mediante ao tráfego de dados, como o SMS.

Os dispositivos estão cada vez mais acessíveis. Enquanto o telefone de Graham Bell levou cerca de sessenta anos para chegar ao número de cem mil habitantes, o iPhone levou menos de um dia.



Figura 4: Evolução dos celulares
Fonte: [4]

Celulares em Nov/10

	Nov/09	Dez/09	Out/10	Nov/10
Celulares	169.753.909	173.959.368	194.439.250	197.533.986
Pré-pago	82,34%	82,55%	82,19%	82,21%
Densidade	88,43	90,55	100,44	101,96
Crescimento Mês	1.716.879	4.205.459	2.967.108	3.094.736
	1,0%	2,5%	1,5%	1,6%
Crescimento Ano	19.112.506	23.317.965	20.479.882	23.574.618
	12,69%	15,48%	11,77%	13,55%
Crescimento em 1 ano	22.701.512	23.317.965	26.402.220	27.780.077
	15,44%	15,48%	15,71%	16,36%

Nota: celulares ativos na operadora. Densidade calculada com a projeção de população do IBGE para o mês respectivo.

Quadro 1: Dados mostram o crescimento de celulares maior que o de habitantes

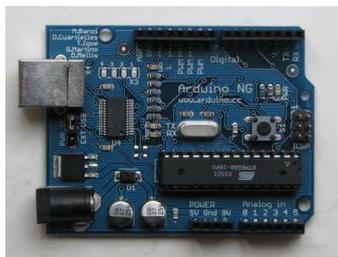
Existem plataformas que merecem um pouco mais de destaque nesse próximo ano. Descrevemos a seguir:



Android: É o sistema operacional para dispositivos móveis que mais cresce em todo o mundo. Além disso, atualmente é o que mais vem crescendo em número de softwares e de adeptos pela tecnologia. O sistema não se resume simplesmente aos celulares - já que existem tablets rodando o Android - e a tendência é que cada dia surjam mais aparelhos. Seu grande trunfo é de ser bastante semelhante ao Java, ganhando com quantidades de materiais e disponibilidade em diversos idiomas.



J2ME: Apesar de não ser atualizado e os recursos estarem bem limitados, ele ainda é o mais usado no desenvolvimento para celular. A grande vantagem do JME para o Android e o iOS é que ele roda na grande maioria dos dispositivos móveis de telefonia - e não somente em um único sistema operacional móvel. No entanto, apesar de existir muitos API's de terceiros para diversas fins, o JME não é atualizado há bastante tempo; mas há promessas de mudança na plataforma da Oracle anunciadas no JavaOne de 2010.



Arduino: Com a chegada do Arduino, se deu início a uma nova tendência: o open hardware - significando o hardware com suas especificações abertas.

Popularizando-se no mundo inteiro (inclusive no Brasil), com o ele é possível que se faça seu próprio dispositivo para diversos objetivos. No Brasil, o Severino é uma modificação do hardware do Arduino.

Além dos citados acima, existem diversos outros dispositivos promissores, no entanto, para iniciar o desenvolvimento de quaisquer dispositivos, é necessário ter em mente que os dispositivos tem um poder computacional bem inferior se comparado aos computadores tradicionais; isto quer dizer que, algumas vezes, é preciso pensar em economizar recursos, já que tais dispositivos não possuem muitos. Uma boa solução seria o pensamento de sempre pensar na concorrência e/ou paralelismos dos recursos para tais dispositivos.

Atualmente, existem diversos tutoriais, livros e comunidades com o intuito de estudar e desenvolver tais equipamentos - embora o número seja pequeno. O mercado atual, sedento por boas idéias, deseja que estes dispositivos possam servir para automatizar determinado processo que, a princípio, pareça inútil - e, ainda, realizar algo extremamente inovador.

Conclusão

Neste artigo, comentamos e analisamos um pouco da história e do conceito de alguns dispositivos que, atualmente, possuem grandes potenciais para tornarem-se ainda mais fortes no mercado.

Comentamos ainda sobre os materiais de apoio - ainda muito escassos - sobretudo por se tratar de uma tecnologia nova, continuamente em desenvolvimento.

2011 promete grandes novidades no merca-

do. Ao que parece, os dispositivos móveis estarão entre suas principais novidades, aumentando ainda mais a sua popularidade. O destaque vai para os pioneiros em algumas destas tecnologias, pois terão mais vantagens em relação aos demais - que só cairão na realidade quando a tecnologia chegar ao seu ápice. 

Referências

Multmídias móveis: <http://www.slideshare.net/phpmobile/apresentacao-multimidia-mveis?type=presentation>

Estatística de celulares no Brasil: <http://www.teleco.com.br/ncel.asp>

Evolução do celular: <http://minilua.com/evolucao-celular/>

Revista Espírito Livre nº 21: <http://www.revista.espiritolive.org/?p=878>

Arduino: <http://www.arduino.com.br/>

Arduino Severino: <http://arduinotutorial.blogspot.com/>

[1] http://tutorialparatudo.blogspot.com/2010_02_01_archive.html#axzz19WznEm4y

[2] http://pdadb.net/index.php?m=specc&id=1464&c=rिम_blackberry_6720

[3] <http://viverpararecordar.wordpress.com/2009/03/26/tamagotchi-bichinho-virtual/>

[4] <http://www.joaobem.biz/blog/a-evolucao-dos-telemoveis/>

[5] <http://ccsl.ime.usp.br/>

[6] <http://www.arduino.cc/en/Main/Howto>



OTÁVIO GONÇALVES SANTANA é graduando em Engenharia de Computação. Desenvolvedor em soluções Open Sources. Líder da célula de Desenvolvimento da Faculdade AREA1, membro ativo da comunidade JavaBahia e do grupo Linguágil. twitter otaviojava. Blog <http://otaviosantana.blogspot.com/>

Fedora 15: Inovação levada a sério

Por Cleiton Lima e Igor Soares



Maio. Esse será o mês mais importante para uma parcela significativa dos usuários de software livre e especialmente para os usuários Fedora. Nesse mês está marcado para ser liberado a versão mais ousada do sistema até o momento.

Marcado para ser liberado oficialmente no dia 24 de Maio, o Fedora 15, que terá o codinome Lovelock, é, sem dúvidas, o release mais inovador que a equipe de desenvolvimento preparou nos últimos anos. Enquanto as versões 13 e 14 do sistema foram mais, digamos, comportadas - especialmente a versão 14, a versão 15 chegará trazendo novidades impactantes, como o GNOME 3, o Systemd e a nova nomenclatura para os dispositivos de rede.

Como todos imaginam, inovação e ousadia tem um preço. Ao escolher trazer para o usuário final softwares recém lançados, como é o caso do Gnome 3, a equipe aceitou o risco de desagradar uma parcela dos usuários. Todas as três novidades citadas acima serão rompimentos for-

tes com funcionalidades com as quais o usuário já está acostumado, principalmente o GNOME 3, que atingirá uma boa parcela dos usuários, já que esse é o ambiente padrão da distro.

Mas como o Fedora 15 será capaz de trazer tantas novidades e, ainda assim, manter o excelente nível de qualidade alcançado nas versões anteriores? Em primeiro lugar, inovação é um dos princípios da distro, é um dos pilares que fazem o Fedora ser... o Fedora. A distribuição ficou conhecida por trabalhar próximo ao upstream, próximo aos projetos principais, como o GNOME, por exemplo, e dentro da equipe de desenvolvimento essa mudança é tratada como normal, acompanhando o andamento dos projetos principais.

Além disso, durante esse lançamento a equipe de controle de qualidade está trabalhando forte para garantir a maior estabilidade possível e a melhor experiência para o usuário. Já foram realizados dois dias de testes para o GNOME 3, um para o XFCE, uma semana de testes para placas de vídeo, - um dia para as placas Intel, outro para as placas Nvidia e outro para as ATI - além dos dias de testes para o suporte de internacionalização. Isso citando apenas os principais testes. Esses testes serviram principalmente para verificar bugs, receber sugestões de melhoria e contato com o usuário em si. O mais importante é que absolutamente tudo que foi recebido nesses testes foi repassado para os desenvolvedores dos projetos em si, fazendo com que as melhorias não alcancem somente o Fedora, mas também todas as outras distribuições.

GNOME 3

Já que falamos em GNOME 3, vamos a ele. Odiado ou adorado, o fato é que a nova versão do ambiente de trabalho é um dos lançamentos mais esperados desse ano, não só pelo Fedora, mas por todas as distribuições. A nova versão estava nos planos da equipe de desenvolvimento desde a versão 14, mas a adoção acabou sendo adiada, junto com o adiamento do

lançamento oficial do próprio GNOME. Com a nova versão do ambiente gráfico programada para o início de Abril e a liberação do Fedora 15 marcada para Maio, dessa vez o GNOME 3 e o seu componente primordial, o GNOME Shell, virão como padrão na distribuição.

A nova versão desse que é um dos ambientes gráficos mais utilizados pelos usuários Linux, não é só uma modernização do GTK+ ou uma cor nova para a sua área de trabalho. O GNOME 3 vem trazer uma proposta completamente diferente, uma mudança na forma como você trabalha com seu computador. A interface foi completamente redesenhada e a utilização dos menus, o conceito de área de trabalho, a forma como você gerencia as janelas que estão abertas, tudo, absolutamente tudo, é muito diferente do que você estava acostumado na versão anterior.

E esse ponto é exatamente uma faca de dois gumes: a nova forma de se trabalhar é uma evolução necessária e que foi muito bem vinda. Para muitos usuários irá significar uma saída praticamente sem volta da zona de conforto na qual o mesmo estava recluso: será necessário se acostumar novamente a fazer aquilo que você faz todo dia, e isso não é algo bem aceito, pelo menos a primeira vista, por muitos usuários.

O GNOME 3 tem o intuito de manter os usuários focados em uma tarefa específica, evitando distrações e interrupções desnecessárias. O ambiente foi todo projetado com esse conceito em mente. Para tanto, o GNOME 3 conta com uma nova área de notificações, agora localizada na parte inferior da tela, além de notificações especiais para mensagens instantâneas. Na nova versão, quando você receber uma mensagem no Empathy, por MSN, Google Talk ou outra rede qualquer, uma notificação aparecerá permitindo que você possa escrever a resposta dentro da própria notificação. O resultado prático é que não é necessário alternar entre janelas para responder dezenas de mensagens instantâneas.

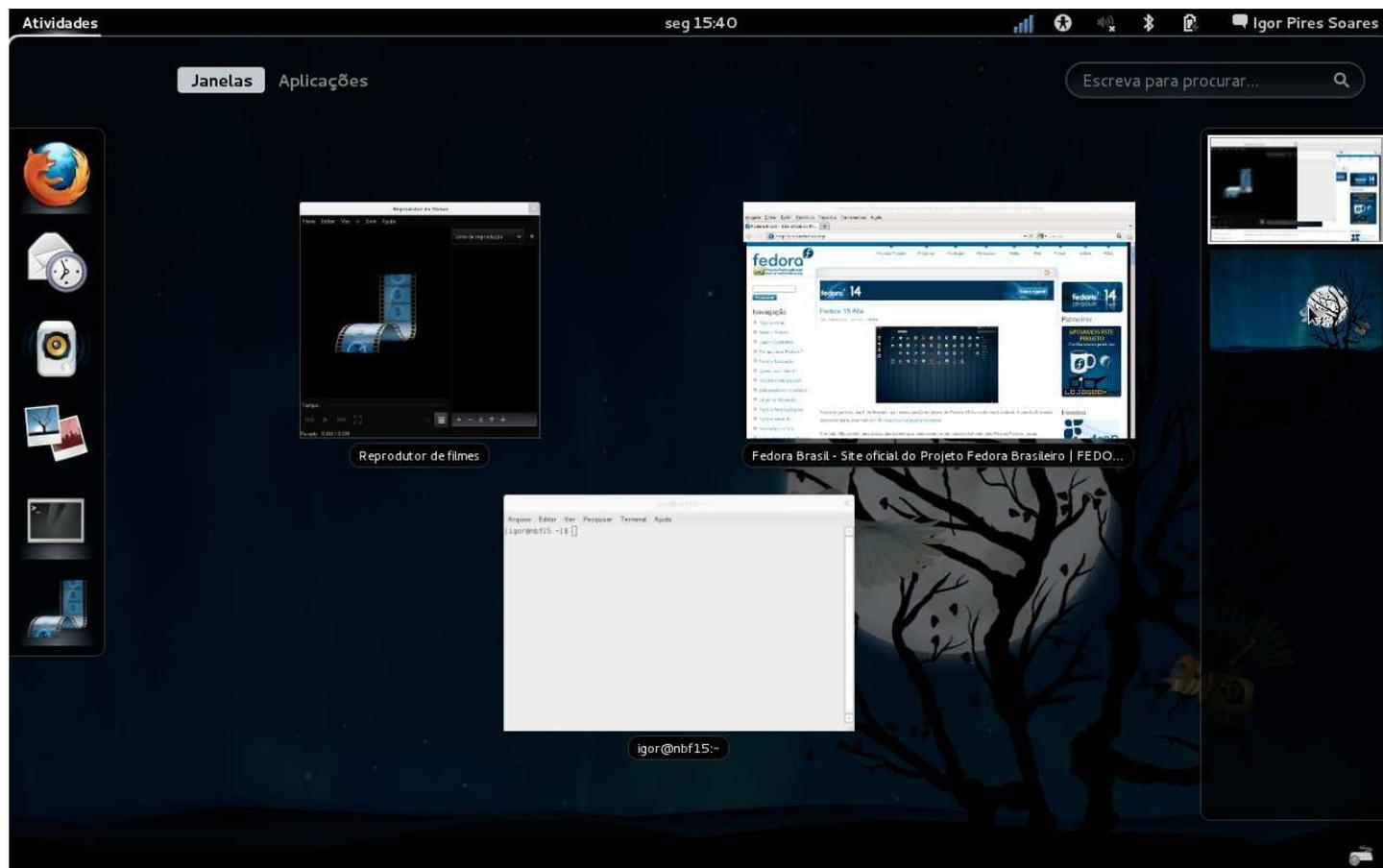


Figura 1 - Gnome 3 apresenta uma nova experiência no desktop

O GNOME 3 explora novas formas de acessar aplicativos, com o uso de barras de pesquisa, favoritos e uma nova forma de alternar entre as áreas de trabalho. No melhor espírito GNOME, o destaque fica para a beleza e simplicidade do ambiente.

LibreOffice

Na versão 15, o Fedora adotará o Libre Office como a suíte padrão de aplicativos para escritório, em detrimento do OpenOffice.org. Esse é um caminho natural, já que a Document Foundation, organização que fomenta o desenvolvimento do LibreOffice conta com o apoio de várias empresas como a Red Hat, Canonical, Novell e Google.

A nova suíte de aplicativos de escritório é mais conhecida por alguns como um "fork" do

OpenOffice.org. Entretanto, mais do que isso, o LibreOffice é uma oportunidade de desenvolver um software extremamente complexo de uma maneira mais ágil e colaborativa. Os resultados práticos da iniciativa da Document Foundation já podem ser vistos diretamente no Fedora. Vários patches que eram inclusos na versão do Open Office.org da distribuição agora fazem parte do "upstream" do LibreOffice. Você pode estar se perguntando qual a vantagem, já que esses patches já estavam em versões anteriores da distribuição. A primeira vantagem é que os patches indo ao upstream beneficiam todas as distribuições. A segunda é que isso cria uma padronização do produto, já que patches de outras distribuições também estão sendo aplicados. A terceira e menos trivial é que isso possibilita que as funcionalidades oferecidas pelos patches sejam traduzidas facilmente. Em versões anterior-



Figura 2 - Fedora conta com o LibreOffice

res do Fedora, alguns itens do menu do Open Office.org permaneciam eternamente em Inglês. Agora, todas elas estão disponíveis não somente em Português do Brasil mas em toda a diversidade de idiomas e métodos de entrada que o LibreOffice suporta.

Se você é um usuário já acostumado a baixar o Fedora, pode ser que se lembre do Spin Fedora BrOffice.org, uma versão personalizada do Fedora criada pelo Projeto Fedora Brasil, a fim de fornecer a marca do BrOffice.org por padrão na distribuição. Felizmente, agora com o LibreOffice, ter uma versão separada para o Brasil não será mais uma necessidade. Portanto, o Spin tornou-se obsoleto e os usuários agora podem buscar as mídias tradicionais usadas por todo o mundo. Quem optar pela instalação usando o DVD já receberá o LibreOffice por padrão. Os que optarem pelo LiveCD poderão instala-

lar o grupo de aplicativos "Office" pelo "Adicionar/Remover Programas" e o gerenciador de pacotes se encarregará de baixar a versão mais atualizada do aplicativo.

Systemd

Embora recentemente as distribuições Linux tenham embelezado o processo de inicialização do sistema, você já deve ter visto as várias mensagens que aparecem durante o boot a fim de notificar a inicialização de serviços do sistema. Essas mensagens significam que vários pequenos programas precisam ser carregados na memória para o funcionamento apropriado do sistema. O problema é eles são vários e iniciar todos é uma tarefa extremamente complexa e pesada, tanto para o sistema operacional, como para o processador e o disco rígido.

```

Starting LSB: processor frequency scaling support...
Starting LSB: Enhanced system logging and kernel message trapping daemons...
Starting LSB: Starts and stops login and scanning of iSCSI devices....
Starting SYSU: The rpcbind utility is a server that converts RPC program numbers
into universal addresses. It must be running on the host to be able to make RPC
calls on a server on that machine....
Starting LSB: Start and stop the MD software RAID monitor...
Starting LSB: start and stop sendmail...
Starting ACPI Event Daemon...
Starting Network Manager...
Starting Command Scheduler...
Starting LSB: Start up the NFS file locking sevice...
Starting LSB: start and stop kdump crash recovery service...
Starting LSB: Mount and unmount network filesystems....
Starting LSB: Link Layer Discovery Protocol Agent Daemon...
Starting ABRT Automated Bug Reporting Tool...
Starting LSB: Starts the RPCSEC GSS client daemon...
Starting Job spooling tools...
Starting LSB: start and stop xinetd...
Starting LSB: The CUPS scheduler...
Starting LSB: Starts the NFSv4 id mapping daemon...
Starting LSB: Start up the OpenSSH server daemon...
Starting /etc/rc.local Compatibility...
Starting Wait for Plymouth Boot Screen to Quit...

```

Figura 3 - Serviços sendo inicializados

Em épocas remotas, o Fedora usava o SysV para iniciar e gerenciar esses serviços. Com o tempo ele tornou-se obsoleto e a distribuição optou por adotar o Upstart, uma iniciativa da Canonical. Depois de algumas versões do Fedora, percebeu-se que o Upstart ainda não era uma solução realmente moderna para o problema. Foi aí que surgiu o Systemd.

Imaginem todos os serviços de um sistema operacional instalados em um computador com um processador de dois núcleos (para sermos modestos). Até então, os sistemas de gerenciamento de serviços eram praticamente sequenciais, não tiravam muito proveito dos vários núcleos do processador ou de vários processadores. No nosso computador de dois núcleos, apenas um deles seria utilizado por vez para iniciar os serviços, mas, por que não usar os dois de uma vez, ao mesmo tempo? Essa é a proposta do systemd: uma paralelização agressiva da inicialização dos serviços. O resultado prático é uma inicialização mais rápida do

sistema e um desligamento praticamente instantâneo.

Essa será uma grande inovação do Projeto Fedora pois muda completamente a forma como o processo de inicialização é feito e como os serviços são configurados. A inicialização de serviços em paralelo é um problema extremamente complexo, pois muitos serviços dependem um do outro e precisa haver uma hierarquia e organização nessa inicialização. Ainda assim, o systemd é suficientemente engenhoso para usar com eficiência múltiplos processadores. Num panorama em que o número de núcleos tende a crescer na engenharia dos processadores, esse definitivamente é um bom caminho a ser seguido.

Outras novidades

O Fedora 15 ainda contará com o Firefox 4 como navegador padrão, juntamente com o suporte nativo a vídeos WebM em HTML 5; supor-

te à configuração dinâmica do Firewall para facilitar a configuração de aplicativos específicos; compactação LZMA para imagens Live, o que permitirá arquivos menores e a inclusão de mais programas nas versões finais. Por fim, o Fedora 15 alterará a forma como os dispositivos de rede são nomeados. Atualmente eles recebem nomes de uma maneira não determinística, o que atrapalha os administradores de sistema, já que a nomenclatura atual não leva nenhuma característica que ajude a identificá-los. Os dispositivos passarão então a receber nomes baseados na sua localização física, a fim de manter uma nomenclatura consistente.

Faça parte da inovação

O Fedora não é apenas um sistema operacional. O Fedora, acima de tudo, é uma comunidade. Você pode participar e ajudar de várias formas. Há espaço para desenvolvedores, empacotadores, designers, administradores de sistema, tradutores e escritores. Enfim, você pode colaborar da forma que achar melhor. Para conhecer melhor as áreas e perfis de atuação visite a wiki page do Fedora [1].

No Projeto Fedora, você tem a oportunidade de compartilhar o seu trabalho com o mundo inteiro, de forma que todo o ecossistema de código aberto possa colher os benefícios da produção colaborativa.

Visite o site do Projeto Fedora Brasil para saber mais [2]. 

Referências

[1] <https://fedoraproject.org/wiki/Join/pt-br>

[2] <http://www.projeto-fedora.org/>



CLEITON LIMA é membro fundador do Blog Espaço Liberdade e Embaixador do Fedora no Rio de Janeiro.



IGOR SOARES é graduando em Sistemas de Informação pela UFMG e membro do Comitê Diretor de Embaixadores do Fedora.

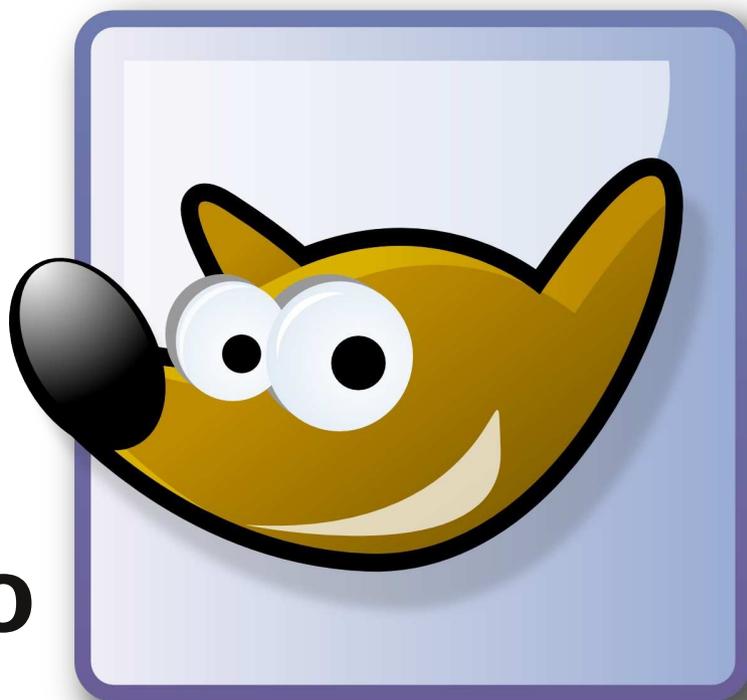
Escola Linux

A melhor opção em Treinamentos Hands-On

Eficiência e Praticidade em cursos de curta duração

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





O porta retrato digital e o GIMP

Por Geraldo Martins Fontes Júnior



Recentemente surgiu uma "febre" de porta-retratos digitais aqui em casa. Minha esposa e eu resolvemos adquirir alguns, não só para nosso uso, como também para presentear algumas pessoas. Foi então que me deparei com a necessidade de deixar as fotos num formato mais adequado para colocá-las no porta retrato.

Para mim, que sou "macaco velho" nessas coisas, isso não foi problema nenhuma. Redimensionar a foto, recortar e dar alguns retoques não foi problema nenhum. Mas não é todo mundo que conhece o bom e velho Gimp. Foi aí que surgiu a ideia de escrever um breve tutorial a respeito. Vamos lá, então.

A Foto Digital - Considerações Iniciais

A maioria dos fotógrafos, mesmo que amadores, como eu, sabe que uma foto digital é formada de uma série de pequenos pontos coloridos, comumente chamados pixels. Quanto maior a quantidade de pixels que compõe a foto, melhor será a resolução desta. Uma foto com maior resolução tem mais qualidade e os detalhes são mais visíveis.

Para acomodar uma foto digital na máquina fotográfica, no computador ou onde for, é necessária uma certa quantidade de memória e quanto maior for a resolução da foto, maior será a quantidade necessária. Contudo, com a queda constante no preço, memória não é mais problema, certo? Bem... então vamos continuar nosso artigo.

As máquinas digitais atuais têm resolução muito alta quando comparada com aquelas primeiras que surgiram no mercado, algumas décadas atrás. Os cartões de memória que essas máquinas usam também vêm aumentando de capacidade a cada dia. Máquinas fotográficas de 14 Megapixels e cartões de 16 GB (gigabytes) são hoje considerados normais e não são equipamentos tão caros assim.

O resultado de tudo isso é que, a cada dia, as fotos que batemos com nossas singelas (ou não tão singelas assim) máquinas digitais ficam cada vez maiores, em resolução e, conseqüentemente, no tamanho do arquivo gerado.

Mas, para que nos preocuparmos com o tamanho dos arquivos de fotos, se isso não nos custa nada?

Bem, a princípio, pode até não custar nada, mas, quando queremos colocar essas fotos num porta-retrato digital, que tem limitados recursos de visualização, nossa preocupação não é apenas com o custo dos equipamentos, teremos que levar em conta também, o processamento que esse pequeno aparelho terá que fazer para mostrar as fotos. Fotos maiores significam mais trabalho para o equipamento e um maior tempo gasto para mostrar a foto.

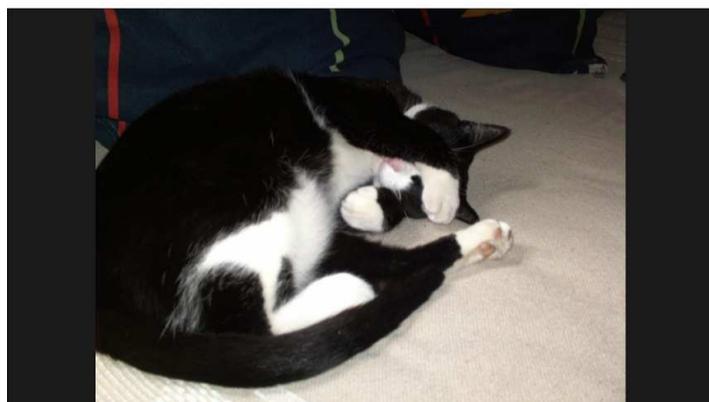
Além disso, a tela LCD do porta retrato tem uma resolução muito baixa quando comparada com a das fotos que batemos. Assim, não adianta uma foto de 14 Megapixels se vamos visualizá-la em uma tela que comporta pouco mais de 0,4 Megapixels. Tudo que exceder essa resolução é qualidade jogada fora. E como esse mesmo porta retrato tem a quantidade de memória interna bem reduzida, usar fotos de grande resolução significaria desperdiçar recursos.

Não bastasse todo esse blablablá de memória e resolução, ainda resta o fato de que, uma foto que não tenha as medidas certas, vai aparecer distorcida no porta retrato (figura 1a) ou, pelo menos, com aquelas feias bordas pretas (figura 1b).

Se conseguirmos então trabalhar nossas fotos, para que as mesmas fiquem com as dimensões corretas, resolveremos o problema das distorções e bordas pretas, bem como o do desperdício de memória do porta retrato.



(A) Distorção: a foto aparece mais larga do que deveria



(B) Bordas pretas nas laterais

Figura 1 - Dimensionamento inadequado para o porta retrato

O Gimp

O Gimp - Gnu Image Manipulation Program - é um software veterano. Desde que, pela primeira vez, instalei uma distribuição GNU/Linux no meu micro, venho admirando e utilizando esse programa.

Hoje em dia, existem versões do Wilbur (o mascote do Gimp) para diversos sistemas Operacionais: GNU/Linux, Macintosh, Windows, além de outros sistemas menos conhecidos. Assim, se você não o conhece ainda, invente outra desculpa que não a tradicional "eu não uso GNU/Linux". Eu mesmo, estou utilizando o Gimp num Mac e estou muitíssimo satisfeito!

Mas para que serve esse programa? Serve para tudo que for necessário no que tange à edição de fotografias. Se você tem uma foto que não ficou muito boa, os olhos ficaram vermelhos, etc, o Gimp é a solução.

Para o presente trabalho, contudo, vamos nos concentrar apenas em redimensionar e recortar. Para tratar de todos os recursos do Gimp seria necessário, pelo menos, um livro inteiro. Vamos lá então.

Colocando a mão na massa

O primeiro passo para deixar nossas fotos otimizadas para o porta retrato, é conhecer esse equipamento. Uma rápida consulta do manual do mesmo deverá fornecer o que precisamos, ou seja, as dimensões, em pixels, da tela. Tomarei como exemplo aquele que citei linhas acima, cuja resolução de tela é de 854 x 480. O seu porta retrato pode ter outras dimensões e, portanto, deverá adequar o que for dito aqui ao seu caso particular.

De posse da resolução de tela do aparelho, vamos selecionar uma ou mais fotos.

Agora é o momento de abrir a primeira de nossas fotos no Gimp. Normalmente um duplo clique no arquivo da foto basta para isso. Mas, dependendo do sistema utilizado e das configurações do mesmo, pode ser necessário clicar no arquivo com botão direito e então, sele-

cionar a opção Abrir Com e, em seguida, escolher o Gimp. Arrastar o ícone da foto para cima do ícone do Gimp é outra forma de realizar o que queremos. E há ainda outras possibilidades, mas acreditamos que o leitor saiba como fazê-lo.

Aberto o programa e a foto escolhida, devemos verificar suas dimensões em pixels. Abra o menu Imagem e selecione Redimensionar Imagem (figura 2).

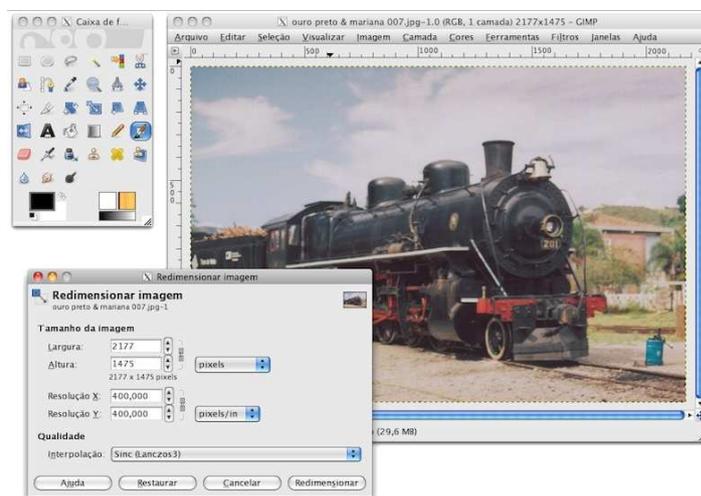


Figura 2 - Dimensões da foto

Em nosso exemplo, a foto tem dimensões muito superiores ao requerido pelo porta retrato: 2177 x 1475 pixels. Devemos então reduzir para um valor mais próximo do que queremos. Contudo, não basta alterar a largura e altura diretamente nos campos correspondentes do diálogo Redimensionar imagem (figura 2). Se alterarmos tanto a largura quanto a altura, obteremos uma foto distorcida, já que as medidas atuais não têm a mesma proporção que a tela do porta retrato. Porém, ao modificarmos somente a largura, por exemplo, o Gimp faz o ajuste proporcional na altura. O resultado será uma imagem com 854 x 579 pixels.

A foto ainda está muito alta para o porta retrato e se for copiada para ele, teremos distorção ou faixas pretas. O Gimp vem em nosso auxílio com outro recurso muito simples, mas eficaz:

A Ferramenta de Corte (figura 3), ela permite que recortemos a imagem nas dimensões

que desejamos. Como a largura já está correta, basta acertar a altura. Clique no ícone da ferramenta citada e arraste um retângulo com as dimensões requeridas. Não se preocupe se o posicionamento inicial do recorte não for o melhor. Observe, na parte inferior da janela da imagem as dimensões do retângulo se alterarem à medida que você movimentar o mouse. Quando obtiver exatamente 854x480, é o momento de soltar o botão do mouse.

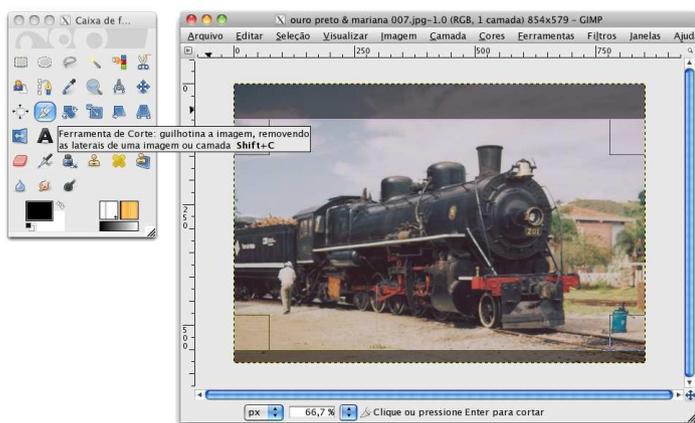


Figura 3 - Usando a ferramenta de corte

Caso necessário, posicione o mouse no centro do retângulo marcado e arraste para cima ou para baixo, de forma a obter o melhor recorte, esteticamente falando. Finalmente, tecele ENTER.

Agora é só salvar o arquivo. Sugerimos salvar com outro nome e manter o original intocado. Afinal, você pode querer imprimir a mesma foto posteriormente e, nesse caso, o arquivo de maior resolução proporcionará melhor qualidade quando impresso.

Para salvar, selecione a opção Salvar Como do menu Arquivo, abrindo a tradicional caixa de diálogo de salvar arquivo, na qual deveremos escolher um local (pasta) e um nome para o arquivo. Enfim, você já sabe como funciona isso, não é?

E as Fotos Verticais?

Até aqui, temos falado e mostrado fotos cuja orientação é a mesma do porta retrato. Se pre-

tendemos manter o porta retrato na horizontal, nossas fotos foram também horizontais. Se o porta retrato for mantido na vertical e as fotos ficarem nessa orientação, também não há problema algum. Tudo que dissemos continua válido.

Contudo, se as orientações de foto e porta retrato forem diferentes, pode não ser muito cômodo usar o procedimento aqui descrito. Experimente e verá o que estou dizendo (figura 1A).

Nesses casos, o melhor mesmo é fazer de outra forma. A figura 4 dá uma ideia do que pretendemos fazer. Isso mesmo: uma montagem com mais de uma foto para ocupar todo o espaço, sem deixar as margens pretas.

Fazer essa montagem é simples. Tomando como exemplo as fotos que deram origem à nossa figura 4. Iremos abrir primeiro a foto da locomotiva e redimensioná-la de forma que a altura fique em 480 pixels. Obviamente a largura da mesma é insuficiente para preencher toda a tela do nosso porta retrato. Feita a alteração, não é necessário salvar o arquivo; ainda não é o momento para isso.



Figura 4 - Montagem de fotos

Devemos agora criar uma imagem vazia, já com o tamanho que desejamos. No menu Arquivo, selecione Nova. Abre-se uma caixa de diálogo, na qual deveremos digitar os valores de largura - 854 - e altura - 480.

Voltemos à imagem da locomotiva e selecionemo-la toda; um CTRL+A deve resolver. Em seguida, copiar para a área de transferência

usando CTRL+C. O próximo passo é colar essa imagem na janela vazia que criamos anteriormente. Reposicione a imagem colada no lado esquerdo, arrastando-a, quando estiver na posição desejada, pressione CTRL+H para ancorar, ou seja, firmar a imagem definitivamente ali. A foto original da locomotiva pode ser então fechada, pois não vamos mais precisar dela.

Ficamos então com a imagem da locomotiva, com uma extensa área branca à direita da mesma. Precisamos saber a largura dessa área branca, de forma a recortar convenientemente as demais fotos que irão compor a montagem. Para isso usaremos a ferramenta de medidas do Gimp. Essa ferramenta poderá ser escolhida diretamente da caixa de ferramentas do programa ou selecionada a partir do menu que se abre quando clicamos com o botão direito sobre a figura em edição. Basta selecionar Ferramentas e, em seguida, Medidas. Posicione então o cursor exatamente na divisa entre a imagem da locomotiva e a área branca e arraste o mouse até o fim dessa área, tomando o cuidado de não deixar o mouse se mover na vertical. A medida que queremos, a largura da área branca, pode ser vista na parte inferior da janela. Veja a figura 5 para se orientar. Em nossa figura, a medida obtida foi de 515,0 pixels.

Agora devemos abrir a segunda foto. Em nosso caso, escolhemos a paisagem de montanha para a parte superior. Você já sabe como redimensioná-la, não é mesmo? Mas ao fazê-lo, você poderá usar o artifício de deixar a largura um pouco maior que os 515 pixels que medimos acima, para compensar possíveis erros na medida.

O próximo passo é selecionar essa foto, copiar e colar na área branca da nossa montagem. Não se preocupe se parte da imagem ficar para fora da área branca. O Gimp despreza esse excesso. O que não pode ser feito é deixar o excesso por cima da imagem anterior (a locomotiva).

Para finalizar, devemos repetir o processo para a última imagem. Mas agora já sabemos a



Figura 5 - A ferramenta Medidas em ação

largura desejada. Com relação à altura, você pode fazer a medida da área restante do modo descrito, ou simplesmente colar a nova foto deixando a sobra para a parte de baixo.

Salve seu arquivo e o mesmo estará pronto para ser transferido para o porta retrato.

Conclusão

Para otimizar as fotos destinadas ao porta retrato não foi necessário o uso de nenhum recurso avançado do Gimp. Seguindo o que foi aqui descrito, é possível, não apenas economizar a escassa memória do aparelho, como também melhorar o visual das fotos mostradas. Podemos então, a partir de agora, dar adeus às distorções e às bordas pretas nas fotos.

O Gimp tem muito mais recursos esperando por nós. Basta tomar coragem e começar a utilizá-lo, experimentando novos recursos, pesquisando e conversando com outros usuários para aprender mais e mais ferramentas na utilização desse maravilhoso programa. Com o uso, iremos adquirir experiência e estaremos então aptos a "fazer miséria" com nossas fotos. Boa aventura. 🇧🇷



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



O FORMATO ODF

Por Fátima Conti

Formatos da documentação

Nas últimas décadas foi criada uma grande quantidade de formatos de arquivos incompatíveis entre si.

Assim, uma pessoa que utilize uma versão antiga do Word (por exemplo, anterior ao Office 95) não consegue ler documentos do próprio Word, mas escritos em uma versão mais atual, como a do Office 2007.

Portanto, documentos escritos e armazenados com a mesma terminação doc porém usando diversas versões do Word, ou do WordPerfect, podem ser ilegíveis, não operáveis, se após algum tempo for necessário ler ou migrar estes dados.

É importante notar que interoperabilidade não é apenas uma questão técnica, é a base para o compartilhamento de informações e conhecimento, e é também o fundamento para a reorganização de processos administrativos.

Assim, os formatos de arquivos proprietários e fechados são causa de problemas.

Um exemplo trágico aconteceu após o tsunami de dezembro de 2004 que destruiu regiões costeiras e vitimou centenas de milhares de pessoas e animais na Ásia.

As várias equipes internacionais de resgate que foram auxiliar as vítimas tiveram sua ação prejudicada, pois muitos dos documentos que tinham que ser lidos e trocados eram incompatíveis. Diversos programas editores de texto e de planilhas eram usados. Especialmente editores proprietários e fechados.

Ficou muito difícil trocar arquivos tanto entre versões antigas e atuais do mesmo programa (Exemplo: entre Word 2002 e Word 6) e entre programas diferentes (Exemplo: entre Word e WordPerfect) .

Muito tempo foi perdido para resolver esse problema tecnológico. E, quanto mais o tempo passava, muitas vidas, humanas e não humanas, eram ceifadas.

Um outro exemplo importante ocorreu quando a Microsoft introduziu com o Office 2007 novos formatos, não padronizados, como o docx para o Word, o pptx para o Powerpoint e o xlsx para o Excel, que geram arquivos menores e mais flexíveis.

Entretanto, há uma grande desvantagem: estes arquivos não podiam ser abertos em versões anteriores do próprio MS Office, ou seja, a penúltima versão do Word não lê os documentos escritos na nova versão. Outros editores como o BrOffice.org originalmente também não liam os novos formatos.

Assim, tornou-se claro que ter arquivos em padrões fechados em instituições governamentais, que devem manter informações públicas, inclusive por longos períodos, até dezenas de anos, é um grande problema.

Situações como essas evidenciam a necessidade de manter e usar um padrão aberto de formato de documentos, que

- não imponha restrições de licenciamento,
- não esteja definido em formato binário, para não aprisionar o usuário a um determinado programa ou a um sistema operacional,
- suporte funcionalidades atuais e futuras da tecnologia dos processadores de texto, planilhas e apresentações,
- seja gravado de modo compactado para minimizar o espaço de armazenamento e
- tenha ampla aceitação pela indústria e pelo mercado.



Sobre esse assunto há mais informação em Taurion lança ebook: Adotando o ODF como Padrão Aberto de Documentos (inclui links para efetuar o download do ebook)

Formato Open Document

O openDocument 1.0 foi publicado pelo grupo OASIS ("Organization for the Advancement of Structured Information Standards"), como um padrão aberto e padronizado.

ODF significa Open Document Format (Formato de documento aberto) e é um conjunto de regras para a criação de diversos tipos de arquivos.

O ODF surgiu quando a Sun Microsystems comprou a Star Division, que fabricava a suíte Star Office, e iniciou o projeto do OpenOffice. Na época, foi criado um subcomitê na OASIS, que incluiu profissionais de software livre e de empresas privadas, para trabalhar com armazenamento de documentos, baseado na linguagem aberta XML (eXtensible Markup Language) e tem suporte em pacotes como OpenOffice / BrOffice.org, StarOffice, KOffice e IBM WorkPlace.

Assim, qualquer empresa pode desenvolver produtos com base nesse padrão e atualmente há mais de 40 aplicativos que podem manipular o ODF.

Como o ODF é um conjunto de especifica-

ções, para cada situação é utilizada uma parte delas. Assim, se aplica a documentos de texto, gerando o formato odt, de cálculo (extensão ods) e de apresentações (terminação odp).

É norma ISO 26300 e ABNT NBR-26300.



Vídeo - Jomar Silva, ODF: Passado, Presente e Futuro, no CONSEGI 2009

http://assiste.serpro.gov.br/consegi2009/videos/auditorio27ago_17h52as18h49.ogv

Extensões ODF

Um documento ODF pode ter as seguintes extensões:

- odt: documentos de texto (text)
- ott: documentos de texto modelo (template text)
- ods: planilhas eletrônicas (spreadsheets)
- ots: planilhas eletrônicas - modelo (template spreadsheets)
- odp: apresentações (presentations)
- otp: apresentações - modelo (template presentations)
- odg: desenhos vetoriais (draw)
- otg: desenhos vetoriais - modelo (template draw)
- odf: equações (formulae)
- odb: banco de dados (database)
- odm: documentos mestre (document master)

Vantagens do ODF

A adoção do padrão ODF é uma garantia de preservação de documentos eletrônicos sem restrição no tempo, um item muito precioso na administração pública e privada de longo prazo. É só imaginar o que pode acontecer se documentos não puderem ser lidos após algum tempo, simplesmente porque a empresa proprietária do tipo de arquivo resolveu mudar algo na criação ou na leitura de seus formatos.

Assim, daqui a 100 anos ou mais, certamente será possível abrir documentos armazenados em ODF, o que pode não ocorrer com arquivos

binários e proprietários, que podem se transformar em verdadeiros hieróglifos, cujo código pode não ser acessível em alguns anos.

Paralelamente, o padrão ODF possibilita a concorrência, pois permite adquirir software de mais de um fornecedor, já que o formato não é propriedade de uma empresa.

Também possibilita que as pessoas tenham comunicabilidade e interoperabilidade na troca de documentos. Obviamente, quando se usa um padrão aberto a sociedade é o maior beneficiário já que o texto digitado poderá ser lido por vários programas.

Vários governos estão aprovando a preferência pelo uso de formatos abertos para trocar informações e textos. O ODF é o formato escolhido para documentos pela Comunidade Europeia.

Portanto, várias outras empresas e instituições estão adotando ou estudando adotar o formato ODF para escrever documentos. Ou, pelo menos, suportar em seus programas, evitando o favorecimento de qualquer fornecedor.

É importante lembrar que os formatos de empresas como a Microsoft (.doc, .xls, ppt) são fechados, proprietários, e seguem unicamente os desejos e prioridades daquela empresa. E que, evidentemente, o monopólio mundial de software é contrário ao padrão aberto. Assim, essas empresas tentam impedir que os governos, instituições e quaisquer pessoas ou empresas adotem o padrão ODF. 



FÁTIMA CONTI coordena o labInfo-ICB da UFPA e dedica-se às áreas de ensino e extensão, sobre fundamentos de Estatística e Informática, utilizando software Livre. Criadora e mantenedora do "Muitas Dicas" (<http://www.cultura.ufpa.br/dicas/>)



IRPF-LIVRE 2011

Por Alexandre Oliva

jivemm - sxc.hu

IRPF-Livre 2011: Morte e Impostos

Brasil, 25 de abril de 2011 - Na semana passada, bilhões de pessoas ao redor do mundo celebraram a fé num libertador nazareno e sua milagrosa vitória sobre a morte. Dia 21, o Brasil também relembrou a morte de Tiradentes, mártir pela independência do país, que sobreviveu apenas na memória e nos livros de história. Nosso presente ora anunciado não traz ovos de Páscoa, que simbolizam o renascimento, a ressurreição ou a criatividade de programadores de computador, mas tem a ver com uma das duas certezas da vida. Embora não evite a morte, permite escapar de um imposto injusto cobrado na forma de liberdade pelo governo brasileiro. Oferecemos o IRPF-Livre versão 2011, uma alternativa Livre ao software ilegalmente privativo imposto aos contribuintes brasileiros para preparação da declaração anual de Imposto de Renda de Pessoa Física [1].

O IRPF-Livre, que vimos mantendo desde 2007 como parte da campanha contra a privação de liberdade representada pelos Softwares Impostos por governos, foi atualizado para acompanhar as alterações na legislação e nos formatos de arquivos não documentados exigidos pela Receita Federal do Brasil (RFB).

Embora a RFB tenha corrigido algumas violações de direitos autorais sobre bibliotecas de Software Livre que apontamos em versões anteriores em seu IRPF2011 privativo, a imposição desse software é não só um desrespeito ao cidadão, mas também a normas recentes.

Especificamente, a Instrução Normativa (IN) 04/2008/SLTI, em vigor desde janeiro de 2009, exige da administração pública, em seu artigo 21, que "softwares resultantes de serviços de desenvolvimento deverão ser [...] disponibilizados no Portal do Software Público Brasileiro [2]."

A IN 01/2011/SLTI, em vigor desde janeiro de 2011, regulamenta a disponibilização de software nesse portal, exigindo em seu artigo 4º o fornecimento de código fonte e no artigo 7º o licenciamento sob licenças livres, por enquanto somente a GNU GPL, e vedando, no artigo 5º, a utilização de componentes privativos [3].

A RFB não disponibilizou o software IRPF2011 no portal, não ofereceu código fonte, ofereceu licença privativa ao invés da GNU GPL e utilizou componentes privativos, alguns deles desenvolvidos pela própria empresa contratada para prestação do serviço, outros disponibilizados por terceiros como Software Livre, mas potencialmente tornados privativos pela não disponibilização do código fonte correspondente, possivelmente modificado.

Para preservar a liberdade dos contribuintes brasileiros e defendê-los da ilegalidade do software imposto pela RFB, recomendamos a utilização do IRPF-Livre 2011. Por outro lado, solicitamos à RFB, ao Ministério Público e ao Tribunal de Contas da União que providenciem a correção das irregularidades que vêm privan-

do cidadãos de liberdades essenciais e direitos garantidos pelas INs supracitadas. Essas normas determinam liberdade ou morte para os softwares impostos.

Sobre o IRPF-Livre

É um projeto de desenvolvimento de software para preparação de declarações de Imposto de Renda de Pessoa Física nos padrões exigidos pela Receita Federal do Brasil, porém sem a insegurança técnica e jurídica imposta por ela.

IRPF-Livre é Software Livre, isto é, software que respeita as liberdades dos usuários de executá-lo para qualquer propósito, de estudar seu código fonte e adaptá-lo às suas necessidades, e de distribuir cópias dele, modificadas ou não.

O programa pode ser obtido, tanto na forma de código fonte quanto executável Java a partir do seguinte endereço: <http://www.fsfla.org/~lxoliva/fsfla/irpf-livre/2011/>.

Sobre a Campanha da FSFLA contra os Softwares Impostos

Entendemos que a lei brasileira, particularmente a Constituição Federal, dêem preferência ao Software Livre no poder público, tanto internamente, para cumprimento de princípios constitucionais, quanto nas interações com os cidadãos, para respeito aos seus direitos constitucionais fundamentais e para o cumprimento dos mesmos e de outros princípios constitucionais.

Esta campanha, iniciada em outubro de 2006, busca educar os gestores públicos a respeito dessas obrigações benéficas tanto aos cidadãos quanto ao próprio poder público, a fim de que se atentem não só ao cumprimento da lei, mas ao respeito ao cidadão e à liberdade digital.

Sobre a Iniciativa "Sê Livre!" da FSFLA

É um projeto de resgate dos objetivos originais do Movimento Software Livre: não apenas promover o Software Livre em si, mas sim a Liberdade de Software, alcançada por um usuário somente quando todo o software que utiliza é Software Livre [4].

Para tornar esse objetivo possível, além de campanhas e palestras de conscientização e das atividades contra os Softwares Impostos, a FSFLA vem mantendo o Linux-libre, um projeto para tornar e manter Livre o núcleo não-Livre Linux, o mais utilizado juntamente ao sistema operacional Livre GNU. Para detalhes, visite os endereços <http://linux-libre.fsfla.org/> e <http://www.gnu.org/distros/>, ambos em inglês.

Sobre a FSFLA

A Fundação Software Livre América Latina se uniu em 2005 à rede internacional de FSFs, anteriormente formada pelas Free Software Foundations dos Estados Unidos, da Europa e da Índia. Essas organizações irmãs atuam em suas respectivas áreas geográficas no sentido de promover os mesmos ideais de Software Livre e defender as mesmas Liberdades para usuários e desenvolvedores de software, trabalhando localmente mas cooperando globalmente [5].

Copyright 2011 Alexandre Oliva

Permite-se distribuição, publicação e cópia literal da íntegra deste documento, em qualquer meio, em todo o

mundo, sem pagamento de royalties, desde que sejam preservadas a nota de copyright, a URL oficial do documento e esta nota de permissão.

Permite-se também distribuição, publicação e cópia literal de seções individuais deste documento, em qualquer meio, em todo o mundo, sem pagamento de royalties, desde que sejam preservadas a nota de copyright e a nota de permissão acima, e que a URL oficial do documento seja preservada ou substituída pela URL oficial da seção individual.

<http://www.fsfla.org/anuncio/2011-04-IRPF-Livre-2011> 

Referências

- [1] <http://www.fsfla.org/~lxoliva/snapshots/irpf-livre/2011/>
- [2] http://www.comprasnet.gov.br/legislacao/in/in04_08.htm
- [3] http://www.softwarepublico.gov.br/spb/download/file/in_spb_01.pdf
- [4] <http://www.fsfla.org/selivre/>
- [5] <http://www.fsfla.org/>

Outros anúncios e circulares

- <http://www.fsfla.org/anuncio/2010-03-IRPF-Livre-2010>
- <http://www.fsfla.org/blogs/lxo/pub/misterios-de-eleusis>
- <http://www.fsfla.org/anuncio/2009-04-softimp-irpf-livre-2009>
- <http://www.fsfla.org/anuncio/2008-04-softimp-irpf-livre-2008>
- <http://www.fsfla.org/anuncio/2008-02-softimp-irpf2008>
- <http://www.fsfla.org/circular/2007-09#1>
- <http://www.fsfla.org/circular/2007-04#3>
- <http://www.fsfla.org/anuncio/2007-03-irpf2007>
- <http://www.fsfla.org/circular/2007-03#1>
- <http://www.fsfla.org/circular/2006-11#Editorial>
- <http://www.fsfla.org/anuncio/2006-10-softimp>



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.

VIII EVIDOSOL e V CILTEC-online

VIII Encontro Virtual de Documentação em Software Livre
e V Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia online
de 07 a 09 de junho de 2011

PROJETO MOZILLA

Por Marcelo Araldi



Fonte: http://www.mousemover.com/images/MozillaRB_1280x1024wp.png

Todos nós sabemos quem é a Mozilla. Muitos de nós usa ou já usou o Mozilla Firefox. Nos últimos dias, com toda essa agitação e preparativos para o lançamento do Firefox 4 eu venho pensando em como seria o mundo sem a Mozilla. Qual seria o futuro da internet se ninguém quebrasse os paradigmas e inovasse? Se o Netscape [1] não tivesse aberto seu código, permitindo a desenvolvedores do mundo inteiro oferecer concorrência ao então líder de mercado Internet Explorer?

Pois no ano de 2002, após anos de desenvolvimento, o projeto Mozilla lança a esperada versão 1.0 do seu navegador [2]. Vale lembrar que nesta época o IE era utilizado por cerca de 90% dos usuários no mundo. É fácil compreender esse número: O Windows era o sistema operacional mais utilizado, e a ação foi simplesmente de incluir o Internet Explorer, até então um produto separado, como sendo um recurso do sistema operacional.

Quem iria imaginar que

existiam outros browsers por aí se não houvesse necessidade de procurar por um, correto? Errado. Em 2003, o projeto Mozilla passou a ter vida própria ao se formalizar como uma fundação sem fins lucrativos, a Fundação Mozilla. O projeto passou a existir graças as contribuições e doações de pessoas e empresas que acreditam em sua missão: promover a sinceridade, a inovação e dar aos usuários a oportunidade de escolher como vai acontecer sua experiência na web. Como resultado, logo em 2004, quando o Firefox 1.0 foi lançado, foram registrados mais de 100 milhões de downloads. Desde então, várias versões foram lançadas, sempre aprimorando e inovando a experiência que os usuários têm na web.

Hoje, existem vários nave-

gadores de qualidade no mercado, os chamados browsers modernos. Este cenário é resultado da colheita que a comunidade Mozilla vem cultivando. Com atitudes de respeito aos usuários, o projeto quer garantir que a Internet permaneça sendo um recurso público, onde as pessoas tenham liberdade para fazerem suas próprias escolhas, mantendo sua privacidade e segurança intactas. Isso só é possível quando a ferramenta que você usa para acessar a web é totalmente aberta, sincera e transparente com você.

Recentemente, no dia 22 de março, chegamos ao Firefox 4 [3], a primeiro das quatro versões planejadas para 2011, que já foi extremamente bem recebida, com um total de 15,85 milhões de downloads nos

dois primeiros dias de lançamento. Vale lembrar que esses downloads foram contabilizados apenas de usuários que acessaram o site e baixaram o aplicativo. Atualizações automáticas não entraram nesse números. Essa recepção é justa: o Firefox 4 veio recheado de novidades, mudanças e melhoras em seu desempenho [4].

A interface gráfica está ainda mais limpa e leve, oferecendo mais espaço para as páginas web. Já no Windows, versão 7 ou Vista, existe uma integração total com o tema padrão Aero Glass, e conta ainda com o botão Firefox, que agrupa opções que espalhavam-se pela barra de menus.

A posição das abas também está diferente em todas as plataformas, agora temos por padrão as abas no topo, sendo que o usuário pode escolher deixá-las no local de sempre. A barra de endereços servirá também para pesquisas, permitindo a remoção da barra dedicada para este fim. Além disso, o Firefox traz o Panorama, um recurso bacana que facilita a organização dos vários sites que estão abertos: o usuário pode organizar suas abas através de objetos que são miniaturas das páginas. Pode-se agrupar páginas e ainda permite acesso rápido as abas ou grupos.

Outra novidade é o "App Tabs", que permite ao usuário

“ Hoje, existem vários navegadores de qualidade no mercado, os chamados browsers modernos. Este cenário é resultado da colheita que a comunidade Mozilla vem cultivando. ”

Marcelo Araldi

transformar sites como Gmail, Twitter, etc, em abas do tipo aplicação, que são menores e ficam posicionadas ao lado esquerdo, o que permite um acesso rápido, além de oferecer uma notificação visual em caso de novos conteúdos nas aplicações. Tudo isso com o objetivo principal de aumentar o espaço de visualização das páginas.

Outro recurso do Firefox é o Sync, um complemento de sincronização que permite que você possa salvar e recuperar seus dados do navegador em qualquer lugar, ou seja, você terá seus favoritos, senhas, histórico e configurações em qualquer dispositivo no qual você utilize o navegador, inclusive na versão Firefox disponível para celulares. Este recurso é protegido com criptografia dos dados antes do envio pela rede, o que garante maior segurança aos seus dados.

Debaixo do capô é claro que também existem melhorias! O resultado do teste Sun Spider do Firefox 4 em relação ao Firefox 3 foi três vezes melhor. O navegador continua inovando com o suporte à HTML 5 [5] e também traz recursos que permitem gráficos 3D, através do padrão WebGL [6], além de melhorias quanto a criação e validação de formulários e reprodução de vídeo e áudio. Os desenvolvedores também têm agrados, como gerenciamento de fontes mais



Com atitudes de respeito aos usuários, o projeto quer garantir que a Internet permaneça sendo um recurso público, onde as pessoas tenham liberdade para fazerem suas próprias escolhas.

Marcelo Araldi



aberto, suporte a multi-touch (somente para Windows), e aceleração de hardware nativa para Windows e Mac. E ainda a Mozilla preparou o Addons SDK [7], que é um kit voltado para desenvolvedores com interesse na criação de complementos para o Firefox. Com o Addon SDK pode-se criar complementos que não precisam de reiniciar o navegador depois da instalação - chamados *restartless addons*.

Os usuários perceberão também que o Firefox 4 tem uma inicialização muito mais rápida: cerca de um terço do tempo do Firefox 3. A atualização dos complementos agora é feita em background, ou seja, evita a tela que faz a checagem das atualizações justamente no momento da inicialização.

Além disso, o Firefox 4 recebeu vários detalhes que tornam a navegação mais simples. Por exemplo, agora são menos janelas de diálogos com o usuário e ainda a possibilidade de fechá-las clicando em qualquer lugar fora delas. Quando uma janela-diálogo é fechada sem querer, pode-se abri-la novamente. Estas são tratadas aba por aba, o que evita que uma janela trave a navegação em outras abas.

O ano de 2011 é promissor pois conta com o lançamento de mais três versões do Firefox além de projetos esperados, como o Open Web Apps, que é uma iniciativa Mozilla, que apresenta uma versão aberta do conceito de App Store. Existem ainda vários outros projetos, como Drumbeat



O ano de 2011 é promissor pois conta com o lançamento de mais três versões do Firefox, além de projetos esperados, como o Open Web Apps, uma iniciativa Mozilla, que apresenta uma versão aberta do conceito de App Store.



Marcelo Araldi

[8] Drumbeat
<https://www.drumbeat.org/en-US/>

[9] Mozilla Labs
<https://mozillalabs.com/>

Saiba mais

Video Missão Firefox
http://universalsubtitles.org/en/videos/NNxEqfuQSaPN/info/Mozilla_Firefox_Manifesto/

Sun Spider Test
<http://www.webkit.org/perf/sunspider/sunspider.html>

[8] e Mozilla Labs [9], que formam o ecossistema Mozilla que sempre traz um modelo participativo que envolve a comunidade.

E é por ser feito por uma comunidade de contribuidores, que o Mozilla continua fazendo aquilo a que se propôs desde a criação do projeto: inovar e melhorar a experiência dos usuários mantendo a web livre.

Nota: Este artigo foi escrito com ajuda de Marcio Galli e Andrea Balle. 

Referências

[1] Referência AOL Netscape Settlement
<http://www.internetnews.com/business/article.php/2214361/Microsoft-Settles-Netscape-Suit-with-AOL.htm>

[2] Referência History Mozilla
<http://www.mozilla.org/about/history.html>

[3] Referência do Firefox Guide
http://static.mozilla.com/moco/en-US/pdf/firefox_4_beta_guide_8_US.pdf

[4] Referência página Recursos do Firefox 4
<http://www.mozilla.com/pt-BR/firefox/features/>

[5] Referência HTML 5
<http://html5demos.com/>

[6] WebGL
<http://pt.wikipedia.org/wiki/WebGL>

[7] Referência Jetpack SDK
<https://jetpack.mozillalabs.com/>



MARCELO ARALDI estuda Sistemas de Informação, em Passo Fundo/RS. Trabalha como Analista de Qualidade na empresa Alfasig e participa da comunidade brasileira do projeto Mozilla MozBR. É um dos fundadores do site Penso TI (www.pensoti.com.br). Contato: www.meadiciona.com.br/marceloaraldi



REVISTA
**espírito
 livre**

LIBERDADE E INFORMAÇÃO

<http://www.revista.espiritolivre.org/>

Relato FLISOL Bogotá: Na Terra do FLISOL Nascente

Por Alexandre Oliva

Foto: Juan Carlos Borrero

Quando me convidaram para palestrar no FLISOL Bogotá, logo pensei: "Caracas!" Mas logo achei melhor não confundir as capitais dos países do norte da América do Sul. Baita evento! Pra quem não sabe, o Festival Latino-americano de Instalação de Software Livre, maior evento simultâneo de Software Livre do mundo, nasceu justamente lá, nas alturas da capital da Colômbia.

Ocorreu em 16 de abril, uma semana depois da data em que se o comemorou na maior parte das quase 300 sedes, o que propiciou

presenças ilustres da Venezuela e do Equador, que de outra forma talvez não pudessem ir por compromissos com os FLISoLes de suas próprias cidades. Eu mesmo bobeei: quando fiquei sabendo que a data era diferente, já era tarde demais para rever a possibilidade de presença noutras sedes. (Aproveito pra agrade-

cer ao Kretcheu, ao Bardo e ao Maxx pela compreensão.)

Por questões ainda não muito bem esclarecidas, o local anunciado para o evento foi "desoferecido" poucos dias antes, mas os organizadores, da Fundación Casa del Bosque, não se deixaram abater: conseguiram providenciar um espaço próximo ao anunciado, mantiveram uma rede de informantes para reencaminhar quem se guiasse pelo anúncio inicial, e conseguiram atrair um público que superou, de longe, a capacidade do centro de eventos contratado. Era uma sensação bem acrídoce ver as salas lotadas, enquanto uma quantidade ainda maior de gente esperava para entrar, até sob a garoa gélida que me parece típica de lá.



Figura 1: Participantes na chegada do evento

A sessão de abertura contou com a presença da cabeça do GNU, o melhor amigo de toda a gente, do pessoal estrangeiro da FSFLA, e dos organizadores locais. Em seguida, Octavio Rossell, da FSFLA e do grupo GNU Venezuela, deu uma bela introdução dos conceitos básicos da filosofia do Software Livre. Era pra ter havido uma palestra sobre LibreOffice em seguida, mas o palestrante, que vinha de outra cidade, foi impedido por um desmoronamento que bloqueou a estrada. Com isso, Octavio esticou sua fala e eu estreei um pouquinho mais cedo a ver-

são para espanhol da controversa palestra "Sexo, Drogas e Software". Até que deu bem certo, apesar de o termo que encontrei para traduzir "sacanagem" ser mais chulo que eu gostaria.



Figura 2: Alexandre Oliva durante palestra

Infelizmente, com o adiantamento, acabei perdendo a palestra, noutra sala, de Paola Miño, equatoriana colaboradora da FSFLA, organizadora de outros FLISoLes e comunicadora de alguns ministérios de seu país. Uma pena. Também perdi um painel super importante, que correu por toda a manhã, sobre uma versão Colombiana no nosso AI-5.0, conhecida como Ley Lleras. A comunidade de lá tem protestado e se organizado para um MegaNão, pois o projeto de lei é péssimo. Por isso mesmo sugeri que se o chamasse "Lee y Lloras" (algo como leia para chorar).

Ainda antes de palestrar, fui convocado para, mais tarde, descer para a rua pra bater um papo Livre com o pessoal que ainda estivesse do lado de fora do centro de eventos. A fila se estendia por mais de uma quadra! Foi muito especial dar uma aliviada na chatice da espera apresentando os conceitos básicos de Software Livre para quem estava interessado em saber mais. O duro foi competir no gogó com o barulho dos carros, que se espremiavam entre buzinações e as passagens estreitas criadas no que deve ser o maior canteiro de obras do mundo: a



Figura 3: O evento contou com o tradicional Install Fest

sensação, pouco distante da realidade, é de que decidiram reformar todas as avenidas da cidade ao mesmo tempo.

Nas horas finais do evento, enquanto rolavam palestras e debates nos salão principal e na sala de cultura livre, workshops no salão respectivo e instalações em ainda outro salão imenso e cheio, dei uma passeada rápida pelo salão de exposições, onde patrocinadores e comunidades do Software Livre dividiam o espaço expondo seus produtos e ideias, e participei de um painel e mesa de trabalho sobre estratégias e políticas públicas para adoção de Software Livre, junto aos outros companheiros da FSFLA e a algumas autoridades distritais e nacionais que nos honraram com sua presença. O ponto focal me parece que foi aproximação entre o poder público e as comunidades locais de Software Livre, e os toques nos valeram um convite para uma reunião muito produtiva na prefeitura.

Não tenho os números finais de participação no evento, mas me parece que passaram por lá umas 1500 pessoas. Houve inscrição para quase 200 instalações. São números que, para mim, acostumado ao ainda pequeno FLISOL de Campinas, soam impressionantes! Um fato que me desapontou foi o número de instalações de distros não-Livres.

Não fosse pelo recente passo em direção à liberdade do Debian, que em sua última versão finalmente (re)moveu os componentes não-Livres que ficavam infiltrados no main, e, infelizmente em menor grau, pelas 100% Livres Trisquel e Parábola, todas as instalações teriam incluído software privativo, sem que os usuários sequer fossem informados.

A dúvida que não sai da minha cabeça é por que diabos tanta gente que diz promover o Software Livre e seus valores faz questão de sair empurrando software privativo sobre usuários novatos, sem sequer dar uma chance para as distros 100% Livres, que expressam claramente esses valores, e que poderiam muito bem funcionar perfeitamente nos computadores que chegam para instalação.

Será preguiça de tentar, falta de conhecimento, ou um comprometimento inexplicável com comunidades que não compartilham realmente dos valores do Software Livre? Algo para se pensar para os próximos FLISoLes. Ainda tenho esperança de que, um dia, essa contradição pare de subtrair da alegria desse fantástico festival latino-americano, para que nasça, quiçá no mesmo berço bogotano, um FLISOL coerente e verdadeiramente Livre.

Copyright 2011 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/flisol-nascente> 



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.



Relato FLISOL Vitória

Por Raphaela M. Rocha

O FLISOL foi realizado no dia 09 de Abril de 2011 em diversas cidades da América Latina. Em Vitória/ES, o evento culminou com o Lançamento do Gnome 3 e com o DFD - Document Freedom Day. O evento contou com mais de 50 visitantes que participaram de várias atividades na FAESA Campus I.

O evento teve início com um café da manhã, que foi oferecido aos participantes do evento. João Fernando Costa Júnior, editor da Revista Espírito Livre e professor universitário, fez a abertura do evento onde falou sobre a comunidade Tux-ES, que estava organizando o evento, e da Iniciativa Espírito Livre, que produz a Revista Espírito Livre. Após a abertura, João Fernando apresentou uma super palestra sobre a utilização de Formatos Abertos para Edição.

A continuidade do evento se deu com a realização da palestra do Gilberto Sudré sobre IPV6, assunto que tem sido de grande destaque atualmente, visto que os IPs V4 estão com os di-

as contados. A sala lotou e Sudré foi bombardeado com muitas dúvidas e fotos ao término de sua palestra. Em seguida, teve início a palestra do José Carlos Valandro, empresário, fundador e administrador da KW Vix Automação, que apresentou o case da empresa KW Vix. Em sua palestra, Valandro mostrou que é possível lucrar trabalhando com o que gosta e deu uma esperança aos Linux Maniacs.



Figura 1: Palestra de Gilberto Sudré



Figura 2: Palestra de André Luiz

Após o intervalo do almoço retomamos as atividades com o Lançamento do Gnome 3 que foi ministrado pelo Vinicius Depzzol, Designer de Interfaces do Projeto Gnome. Vinicius fez sorteio de uma camisa e distribuiu brindes da Gnome para os participantes e apresentou o recém-lançado Gnome 3, que promete ser mais rápido que os seus antecessores.

O evento prosseguiu com a apresentação de André Luíz Fraga Moreira, Administrador de Sistemas GNU/Linux da empresa Spirit Linux, que mandou ver em sua palestra sobre o Xen. Os participantes puderam ter uma noção do que o Xen é capaz e qual o nível de dificuldade da implementação do mesmo.

Encerrando o evento com grande estilo Cláudio Roberto França Pereira, Formando de Engenharia da Computação da UFES e entusiasta Android, falou sobre Desenvolvimento para Android. Cláudio esclareceu muitas dúvidas sobre esse tema, que promete ter um grande destaque nos próximos anos.

Paralelamente à essas atividades tivemos ainda:

- Um Dojo coordenado pela Flávia Missi, Desenvolvedora do time da Giran, que reuniu alguns code-lovers para um desafio em Ruby;



Figura 3: Participantes do Dojo

- Um free play de Armagetron com Raphaela Rocha, Analista de Sistema da Rede Gazeta, e João Victor, autodidata e formando de Engenharia da Computação da UFES;

- Por último, mas não menos importante, a instalação de um Ubuntu em dual boot.

O networking rolou solto e muitas parcerias prometem surgir desse evento, que foi um grande sucesso. Isso nos leva a crer que o FLISOL 2012 será um dos melhores eventos que acontecerão em Vitória/ES, no ano que vem. Nos vemos lá!

Mais informações e fotos podem ser encontradas em <http://flisol.espiritolivres.org> e <http://www.tux-es.org>. 🇧🇷



RAPHAELA M. ROCHA é Adepta do Software Livre, Analista de Sistemas da Rede Gazeta, usuária de Gentoo, vegetariana e defensora dos animais.



II São Paulo Perl Workshop

7 de Maio, 2011



Por Eden Cardim

Nesta edição do São Paulo Perl Workshop contamos com as presenças ilustre de Brad Fitzpatrick e Larry Wall. Brad, criador do LiveJournal, memcached, mogilefs, german e dentre outras importantes contribuições para o mundo da Internet, virá ao Brasil pela primeira vez para divulgar em primeira mão o novo projeto de storage voltado para a web chamado Camlistore.

Larry Wall, criador do Perl; rm; patch; da primeira versão da licença artística e definitivamente uma das pessoas que mais contribuem com a Internet que conhecemos hoje, estará presente no evento compartilhando suas experiências com a comunidade brasileiras.

O evento foi pensando pela comunidade para a comunidade, e a organização está interessada em trazer a aplicação de tecnologias de maneira ágil ao mundo real. Por este motivo a programação está diversificada, abordando vários aspectos do desenvolvimento. Além dos palestrantes internacionais, teremos uma excelente palestra sobre empreendedorismo do André Garcia sobre como ele transformou uma limita-

ção durante os estudos num projeto de sucesso. Rodrigo Campos, renomado e valorizado sysadmin compartilhará seus conhecimentos no planejamento de ambientes escalonável. Meta-programação, persistência em banco de dados MongoDB, formatos de dados em padrão abertos, segurança e ambiente de desenvolvimento serão outros temas abordados de maneira prática.

Este evento é realizado pela comunidade da São Paulo Perl Mongers e as vagas são limitadas! Aproveite e faça já sua inscrição no site <http://www.perlworkshop.com.br/> 



EDEN CARDIM é Bacharel em Ciência da Computação, entusiasta e evangelista de software/cultura livre em geral. Atua sobretudo com aplicação de tecnologia web baseada em Perl, desde 1998. Nas horas vagas, brinca com lisp e haskell, contribui código para projetos de software livre Catalyst, DBIx::Class e OpenData-BR.



REVISTA
**espírito
livre**

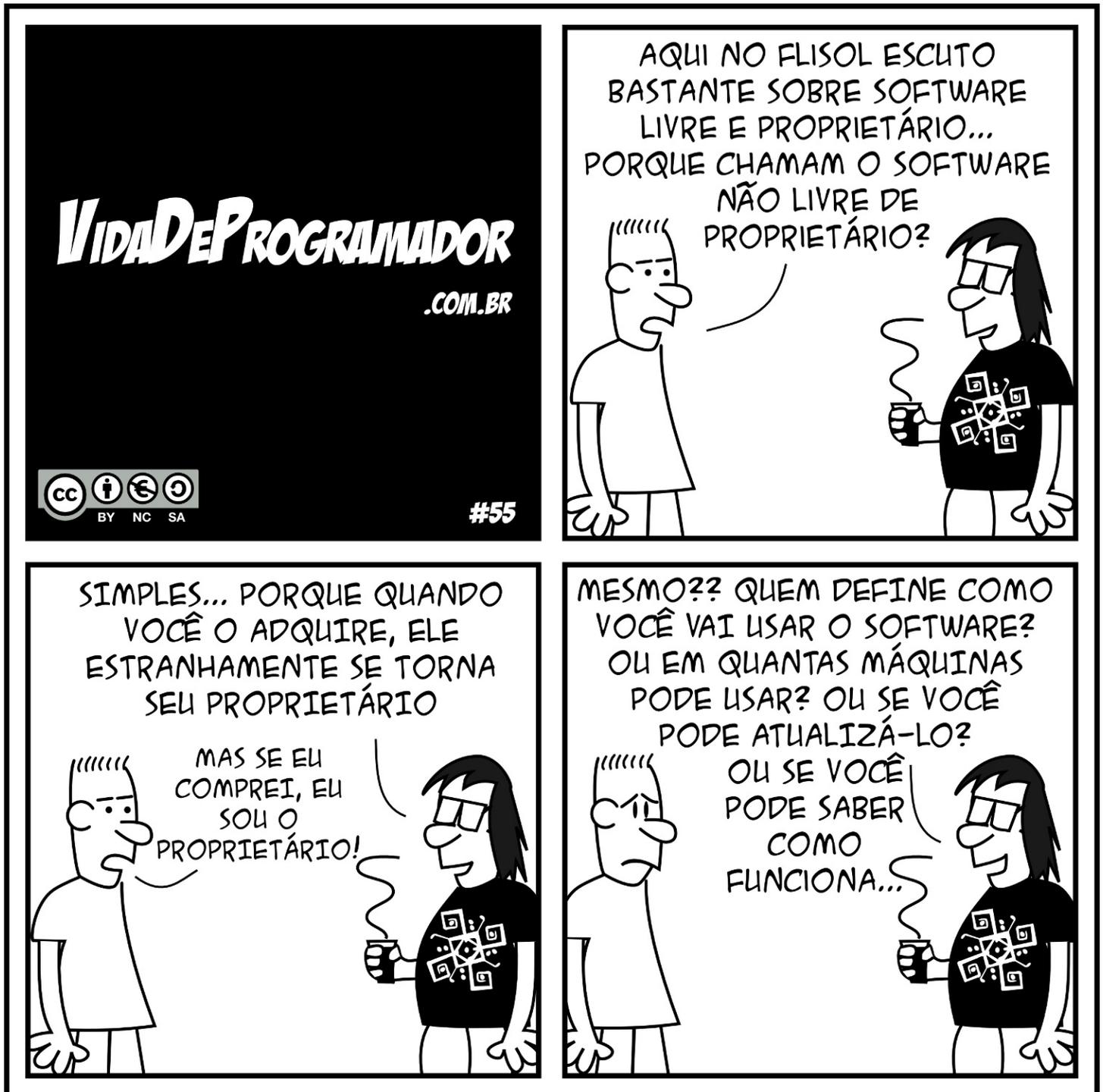
LIBERDADE E INFORMAÇÃO

<http://www.revista.espiritolive.org/>

QUADRINHOS

Por André Noel e José James Figueira Teixeira

VIDA DE PROGRAMADOR



DEPARTAMENTO TÉCNICO - TROTE



WWW.TIRINHASDOZE.COM



AGENDA

MAIO/2011

Evento: BITS 2011

Data: 10 a 12/05/2011
Local: Porto Alegre/RS

Evento: I COALTI - Congresso de Tecnologia da Informação

Data: 10 a 12/05/2011
Local: Salvador/BA

Evento: CONSEGI 2011

Data: 11 a 13/05/2011
Local: Brasília/DF

Evento: OlhóSEO 2011

Data: 13/05 e 14/05/2011
Local: Florianópolis/RS

Evento: 13º Encontro Locaweb de Profissionais de Internet

Data: 19/05/2011
Local: Rio de Janeiro/RJ

Evento: ESC Brazil 2011

Data: 24 e 25/05/2011
Local: São Paulo/SP

Evento: ECM ROADSHOW Brasília 2011

Data: 24 e 25/05/2011
Local: Brasília/DF

Evento: I ESCLA

Data: 27 e 28/05/2011
Local: Arapiraca/AL

JUNHO/2011

Evento: 13º Encontro Locaweb de Profissionais de Internet

Data: 02/06/2011
Local: São Paulo/SP

Evento: III FSLDC

Data: 04/06/2011
Local: Duque de Caxias/RJ

Evento: VIII EVIDOSOL e V CILTEC

Data: 07/06 a 09/06/2011
Local: Online

Evento: II Encontro Nacional de Blogueiros Progressistas

Data: 17/06 a 19/06/2011
Local: Brasília/DF

Evento: FISL 12

Data: 29/06 a 02/07/2011
Local: Porto Alegre/RS

JULHO/2011

Evento: Expon 2011

Data: 21/07 e 22/07/2011
Local: São Paulo/SP

ENTRE ASPAS · CITAÇÕES E OUTRAS FRASES CÉLEBRES



Recomendamos apenas distribuições que têm uma política firme de não se encaminhar para o software não livre, e explicamos a razão ética para isso.

Richard Stallman, fundador do Projeto GNU e da FSF

Fonte: Revista Espírito Livre - Ed. 13



consegi.gov.br



Dados Abertos para a
Democracia na Era Digital

CONSEGI 2011

IV Congresso Internacional
Software Livre e Governo Eletrônico



Brasília, de 11 a 13 de maio de 2011
ESAF- Escola de Administração Fazendária



INSCREVA-SE

REALIZAÇÃO



Ministério
da Fazenda

APOIO



Jardim Botânico
de Brasília



ABC
Agência Brasileira
de Cooperação



Ministério
da Educação

Ministério das
Relações Exteriores

PATROCÍNIO

