

Колонка главного редактора



Разговоры об «альтернативном» ПО в России приняли достаточно массовый характер. И пусть причиной тому стала не очень красивая ситуация, и пусть уровень многих мате-

риалов о существующих Open Source-заменах проприетарным продуктам, мягко говоря, оставляет желать лучшего... Несмотря на это, важно понимать, что существеннее сам факт наличия этих (да, далеко не самых удачных) дискуссий.

Исключительно непрофессиональный подход авторов волны публикаций о GNU/Linux и Open Source будет способствовать зарождению определенной доли дезинформации в головах тех, кто раньше об открытых и свободных решениях не слышал или слышал очень мало, но! Ведь теперь, опираясь на заложенную СМИ базу, в их сознании можно начинать строить свой «правильный» домик. Конечно, для некоторых этот процесс местами окажется труднее, чем в случае «с нуля» (ведь придется бороться с негативным предубеждением), однако в глобальном масштабе – вряд ли. Не просто же так придумали «черный пиар».

Тем временем, этот выпуск «Open Source» получился одновременно и самым «толстым», и самым «тяжелым» (материалам понадобились множественные иллюстрации для наглядности) среди всех своих предшественников, так что – наслаждайтесь!

Главный редактор
Дмитрий Шурупов
(osa@samag.ru)

«Open Source»
электронное приложение к журналу
«Системный администратор»
№16, 6 марта 2007 г.

РЕДАКЦИЯ

Исполнительный директор

Владимир Положевец

Главный редактор

Дмитрий Шурупов

Верстка и оформление

Владимир Лукин

Сайт электронного приложения:

<http://osa.samag.ru>

За содержание статьи ответственность несет автор. Все права на опубликованные материалы защищены.

Новости мира Open Source

Fedora Legacy Project закрылся

Проект поддержки старых версий GNU/Linux-дистрибутива Fedora (ранее – Fedora Core) объявил о своем закрытии. О прекращении существования проекта Fedora Legacy стартовавшего еще в 2004 году, стало известно в начале февраля. Причин тому – несколько: недостаток энтузиастов, готовых вносить нужные патчи и тестировать их, недостаток финансирования, падающий интерес к проекту и, наоборот, растущий интерес к увеличению «времени жизни» Fedora Core.

Соответственно, поддержки последнего стабильного релиза Fedora – Fedora Core 6 – в рамках Fedora Legacy не будет. Пользователям рекомендуется перейти на более новую версию Fedora (когда она появится) или мигрировать на продукты вроде Red Hat Enterprise Linux, CentOS, а то и вовсе – на другие дистрибутивы или операционные системы.

Open Solutions Alliance собрал интеграторов Open Source

Недавно сформированный некоммерческий консорциум – Open Solutions Alliance (OSA) – призван содействовать адаптации бизнес-решений из мира программного обеспечения с открытым кодом.

Предпосылкой к созданию Open Solutions Alliance стало собрание Open Source-разработчиков в ноябре 2006 года, где были определены основные цели будущего союза: подготовка и продвижение нормативов интероперабельности между приложениями, формирование «метасообщества» пользователей, разработчиков и системных интеграторов из среды различных продавцов, устранение барьеров к пониманию выгод открытых решений для деловых клиентов.

Для реализации поставленных задач в феврале был образован альянс, который начал свою работу с системными интеграторами, опирающимися на программное обеспечение с открытым кодом, Open Source-сообществом и бизнес-пользователями.

Среди основателей Open Solutions Alliance такие заметные представители мира Open Source, как Centric CRM, Hyperic, Jaspersoft, Openbravo и SpikeSource.

Linspire и Freespire будут основываться на Ubuntu Linux

Компания Canonical Ltd, занимающаяся поддержкой популярного GNU/Linux-дистрибутива Ubuntu, совместно с Linspire Inc., разработчиком одноименной коммерческой Linux-системы, объявили о своих планах стать технологическими партнерами. Суть партнерской сделки заключается в первую очередь в том, что в дистрибутивах Linspire и Freespire в качестве базовой системы отныне будет использоваться Ubuntu. Ранее эту роль выполняли разработки непосредственно проекта Debian GNU/Linux, что и лежат в основе Ubuntu. Представители Linspire уверены, что благодаря этому изменению ее пользователи смогут получить выигрыш в ускоренном цикле разработки и повышенном удобстве использования.

«Ubuntu – это наиболее успешный на сегодняшний день Linux-проект, поддержкой которого занимается сообщество, – прокомментировал Кевин Кармони (Kevin Carmony), исполнительный директор Linspire. – Прделан фантастический объем работы по формированию сообщества и созданию утилит для использования такой технологии. Это обеспечило появление значительных доводов в пользу сотрудничества с Canonical и базирования на Ubuntu наших Linux-предложений для настольных ПК».

Сообщество Freespire начнет подготовку Freespire 2.0 на базе Ubuntu в первом квартале 2007 года, а финальный релиз запланирован на второй квартал 2007-го (релиз Ubuntu 7.04 ожидается в апреле).

Баллмер вновь говорит о патентных нарушениях в Linux

Стив Баллмер (Steve Ballmer), возглавляющий Microsoft, повторно предупредил общественность об угрозах, которые таит в себе Linux-ядро, якобы нарушающее авторские права на интеллектуальную собственность его корпорации.

На недавней презентации для финансовых аналитиков Баллмер заявил, что сотрудничество Microsoft с Novell «отчетливо продемонстрировало значимость интеллектуальной собственности, даже в мире программного обеспечения с открытым кодом». Речь идет о той части сделки между компаниями, что под-

разумеает обеспечение заказчиком гарантий от возможных судебных исков по вопросам нарушений прав на интеллектуальную собственность, содержащуюся в программных продуктах.

Вместе с тем, Баллмер повторил свои ранние высказывания о том, что Open Source «не является бесплатным» – хотя бы потому, что Microsoft может подать в суд на Linux-поставщиков. Объяснение причины возможных исков достаточно расплывчато: высказывается лишь предположение о том, что в коде ядра Linux нарушаются права на некоторую интеллектуальную собственность Microsoft. Какие именно патенты могут быть нарушены, вновь не сообщается.

«Не буду говорить о том, что мы получаем огромный дополнительный источник доходов от нашей сделки с Novell, однако я твердо убежден в том, что она подчеркивает, что open source не является бесплатным и ему приходится уважать права на чужую интеллектуальную собственность – как и всем другим конкурентам», – заявил Баллмер.

Представители Novell, в свою очередь, вновь поставили под сомнение претензии Баллмера и с его позицией в корне не согласились.

Kingfisher перевела свои серверы на Red Hat Linux

Международная торговая компания из Великобритании, Kingfisher Group, объявила о переводе информационных систем 240 магазинов Castorama и Brico Depot под управление ОС Red Hat Enterprise Linux с СУБД Oracle.

Сообщается, что благодаря такой миграции Kingfisher удалось вдвое уменьшить число требуемых серверов, получить прибыль на инвестированный капитал всего за 8 месяцев, а также добиться десятикратного прироста в производительности.

До недавнего времени в магазинах Castorama и Brico Depot функционировали серверы двух типов: Alpha-машины с ОС Digital UNIX, СУБД Oracle 7 и приложением Forms, а также машины с Windows NT, ответственные за инфраструктуру (сеть, домены, печать, файловое хранилище). Решение о переходе на Red Hat Enterprise Linux было принято к моменту окончания поддержки серверов обоих типов.

«В общем и целом, в большинстве Open Source-дистрибутивов есть нужные нам возможности, включая и инфраструктурные сервисы, – пояснил Бернард Грулуис (Bernard Grulois), ме-

неджер по архитектуре и инфраструктуре в Kingfisher IT Services. – Однако только компания Red Hat предложила готовый для бизнеса Linux-дистрибутив с услугами, гарантиями и поддержкой должного уровня, что требуется для информационной системы (ИС), решающей критически важные задачи. Такая ИС нужна нам для успешного функционирования европейских DIY-магазинов Kingfisher».

Первоначальное 3-месячное тестирование новых машин (HP ProLiant ML 370 G4) под управлением Red Hat Enterprise Linux проводилось в Испании, а затем миграция затронула и магазины Kingfisher в таких странах, как Франция, Италия, Польша и Россия.

Проект NTFS-3G представил стабильный релиз

Проект по созданию драйвера с открытым кодом для работы с файловой системой NTFS выпустил первую стабильную версию своего ПО – NTFS-3G 1.0.

Драйвер проекта NTFS-3G обеспечивает возможность выполнения операций чтения и записи для файловых систем ОС Windows XP/2000/Server 2003/Vista. Вообще сообщается о поддержке большинства операций POSIX за исключением некоторых ограничений по владению и правам доступа.

Для использования NTFS-3G 1.0 рекомендуется наличие FUSE версии 2.6 и выше. Драйвер доступен не только для GNU/Linux, но и для некоторых других операционных систем (Mac OS X, FreeBSD, BeOS и Haiku).

С подробностями о проекте можно ознакомиться на www.ntfs-3g.org.

HP заработала \$25 млн на поддержке Debian GNU/Linux

Компания Hewlett-Packard (HP), объявившая в августе 2006 года о своей готовности оказывать услуги поддержки по Debian GNU/Linux, бесплатному и создаваемому в сообществе дистрибутиву, сообщила о впечатляющих успехах в этой области.

В 2006-м финансовому году 25 миллионов USD в отделе продаж железа подразделения HP EMEA (Европа, Средний Восток и Африка) напрямую относятся к поддержке компанией Debian GNU/Linux.

«Я был изрядно удивлен, когда узнал об этом», – поделился своими впечатлениями Джеффри Уэйд (Jeffrey Wade), менеджер HP по маркетингу Open Source и Linux во всем мире.

Уэйд заметил, что цифры продаж оказались гораздо более значимыми, чем он предполагал. Хотя HP анонсировала поддержку Debian еще в августе, продажи пакетов с соответствующими услугами начались только в декабре.

Уэйд отказался комментировать источники таких цифр, однако сообщил, что часть связанных с Debian продаж ориентирована на малый и средний бизнес (SMB), а также государственных заказчиков.

«HP – первый крупный продавец поддержки такого типа для Debian», – пояснил Уэйд, добавив, что его компании удалось доказать, что выбранная стратегия с Debian полностью доказала состоятельность этого дистрибутива как альтернативы коммерческим Linux-дистрибутивам.

Sun присоединилась к спонсорам организации FSF

Компания Sun Microsystems объявила о своем присоединении к группе защитников (так называемых «патронов») Организации свободного программного обеспечения (FSF, Free Software Foundation).

Об этом стало известно от Саймона Фиппса (Simon Phipps), ответственного за Open Source в Sun, во время встречи разработчиков свободного и открытого ПО, что проходила 24 февраля в Брюсселе (Бельгия).

Тем самым Sun, как и прочие спонсоры FSF, будет оказывать финансовую помощь Организации свободного ПО в обмен на право использования ее логотипа на своем веб-сайте и консультации по вопросам GNU GPL (General Public License). Стоит отметить, что совсем недавно было объявлено о том, что Sun выпустит Java именно под этой лицензией (GPLv3).

Среди других «патронов» FSF такие компании, как Intel, IBM, Hewlett-Packard, Google, MySQL AB, EMC и JBoss.

Подробности о «Corporate Patron Program» FSF опубликованы на <http://www.fsf.org/donate/patron>.

*Дмитрий Шурупов,
по материалам www.nixp.ru
(osa@samag.ru)*

Блог-клиенты для Linux: LogJam и Deepest Sender

Каждый имеет право на пятнадцать минут славы.

Энди Уорхол

Несомненно, каждый человек хочет быть услышанным и понятым, находить новые приятные знакомства, обсуждать мнения с единомышленниками. На этом желании выросли так называемые «социальные сети», и одним из первопроходцев, вероятно, стал ресурс LiveJournal (<http://www.livejournal.com>) (для краткости – LJ). Он позволил множеству людей размещать свои журналы (блоги), оставлять комментарии, создавать сообщества и многое другое. Постепенно блог перестал быть приятным аксессуаром и входит в джентльменский набор многих обитателей сети. Задать вопрос, высказать мнение? В блоге. Вести новости, обсуждать текущие версии программы? Там же. Блог стал удобным средством для решения многих проблем. Однако для работы с этим средством хотелось бы иметь и более удобный инструмент, чем предлагаемый по умолчанию самим блоггом (веб-интерфейс). И хотя понятие блого давно вышло за рамки одного сервиса, в данной статье я буду говорить преимущественно применительно к LJ.

На помощь приходят клиенты

При поиске клиента к какому-либо сервису первая логичная мысль – спросить у самого сервиса. Однако до недавнего времени список Linux-приложений на странице клиентов LJ (<http://www.livejournal.com/download>) порождал лишь желание ничего не трогать и оставить общение с LJ на откуп Semagis из лагеря конкурентов. Но время не стоит на месте – на страничке появились новые ссылки. Да и список платформ и форматов клиентов расширился...

Мы же ограничимся графическими клиентами (поскольку в большинстве своем консольные клиенты – лишь небольшая надстройка над текстовым редактором). С максимально полным набором функций (этим требованием отсеиваются все незрелые и полужительские разработки), чтобы по прочтении этой статьи вы могли управлять своим блоггом гибко и приятно.

И если в стане любителей одной популярной ОС наблюдается завидное единство и Semagis безраздельно правит балом и буквально набит функционалом под завязку, то приверженцы открытых систем, как всегда, стоят на распутье. Хотя направлений все же меньше, чем в сказ-

ках, то есть два: клиент LogJam на базе GTK+2 (рассматривается версия 4.5.2) и XUL-приложение Deepest Sender (последний официальный релиз – 0.7.9, но рассматривается промежуточная версия от 7.02.2007, выложенная в сообществе: <http://community.livejournal.com/deepestsender>).

Попробуем сделать запись в каждом из них, пройдясь по всем свойствам, а затем посмотрим, чем особенным нас могут порадовать эти клиенты.

LogJam

Начнем с более взрослого как в смысле номера версии, так и в плане воз-

раста – LogJam (<http://logjam.danga.com>) (сообщество: <http://community.livejournal.com/logjam>). Это клиент для LiveJournal (о чем говорит и схожесть аббревиатур) и только. Не будем говорить, плохой или хороший, а просто дадим ему шанс.

Первое, что бросается в глаза – простой, но немного не эргономичный интерфейс (см. **рис. 1**). Все мыслимые опции записи расположены в главном окне, съедая полезное вертикальное пространство. Между ними и код самой записи. Да-да, именно код. Никакого предварительного просмотра или визуального редактирования здесь нет. Вернее, есть, но собранный с GtkHtml 3.6.2 LogJam при попытке предпросмотра падал, вываливая пару страниц отладки в терминал. Да и необходимость ставить чуть ли не половину GNOME ради превью – это явно не достоинство.

Впрочем, это не так важно: где мой любимый html-редактор?..

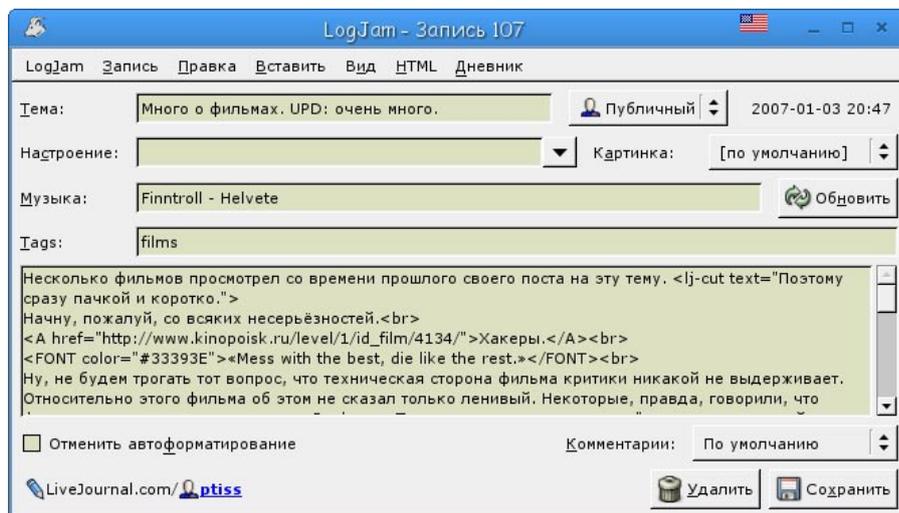


Рисунок 1. LogJam: главное окно

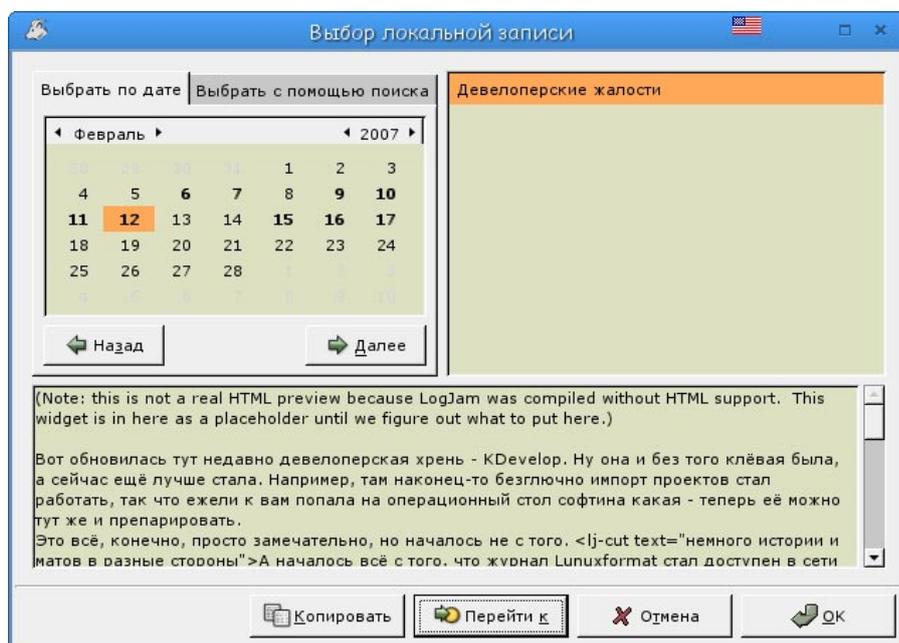


Рисунок 2. LogJam: календарь с записями



Рисунок 3. LogJam: управление друзьями



Рисунок 4. Deepest Sender: окно логина

Аналогично, не визуально, сделан и выбор самого наглядного элемента записи – картинка пользователя (userpic). Это просто выпадающий список выбора с соответствующими названиями. Так что если вы часто меняете аватары, вам придется знать их не в лицо, а по именам. О существовании поля «Теги» LogJam хоть и догадывается, но смутно: он позволит вам их вписать вручную, однако не вспомнит про уже существующие. Так что если их более пяти, пометить запись становится неудобно. Добавление же музыки, наоборот, радует простотой. Поддерживаются 4 плеера, а также вывод произвольной команды, так что тут вы ограничены лишь собственной фантазией. Немного утомляет необходимость лезть за каждым примитивом форматирования текста (коих пять) в меню.

Также из меню доступна вставка опросов (очень детально сделанная), ссылка (простых или на профиль LJ-пользователя/сообщества), ссылок на картинки и LJ-катов («cut» – способ свернуть слишком длинный пост). Кстати, принцип «друг моего друга – мой друг» тут не действует. Если вы захотите добавить ссылку на своего друга, то вам придется вписывать все самостоятельно, потому что LogJam вариантов не предложит.

Есть несколько полезных возможностей. Например, сохранение записи в файл или черновик. Механизм черновиков удобен, позволяет не заваливать диск отрывками записей тут и там, а видеть их все и в порядке написания. После редактирования можно согласиться с LogJam и удалить черновик, улучшая экологию файловой системы. К месту пришлась и возможность заменить все символы, считающиеся в HTML специальными на их HTML-эквивалент. Хотя запись, и без того усыпанная HTML-тегами, читаемости от этого не прибавит.

Диалог управления друзьями помимо своих прямых обязанностей покажет небезытересную статистику (см. рис. 3). Окно редактирования групп странно вытянуто

по вертикали, представление в виде двух списков ненаглядно (хотя бы в силу отсутствия значков), а после каждого изменения следует запрос на сервер, что несколько замедляет процесс. Список последних записей позволит загрузить неудобный пост для редактирования или удаления (порядок именно такой: загрузить и удалить).

Возможность сохранить локальную копию дневника и порадует, и огорчит параноиков – посты сохраняются без комментариев (см. рис. 2). Просматривается локальная коллекция записей с помощью симпатичного календаря. Отображается опять же чистый код, хотя уже с предупреждением, что, по идее, тут должен быть предварительный просмотр (после сборки с этой возможностью LogJam благополучно разучился как работать с уже полученной локальной копией, так и получать ее снова).

В целом клиент оставляет после себя смутное ощущение, что предназначен он для крепких духом HTML-верстальщиков со стажем.

Deepest Sender

Теперь рассмотрим более молодого конкурента Deepest Sender (<http://deepestsender.mozdev.org/index.html>) (сообщество: <http://community.livejournal.com/deepestsender>).

Написан он как XUL-приложение (XML User Interface), что приносит как свои плюсы, так и минусы (по сравнению с обычным графическим приложением) (см. рис. 4).

Первый явный минус – потребность в среде выполнения, а именно в Mozilla (в роли которой подойдут и SeaMonkey, и Firefox, и специально предназначенный для этого xulrunner, хотя на сайте клиента говорится о возможной полной неработоспособности версии DS для него). Впрочем, один из потомков Mozilla наверняка найдется в вашем дистрибутиве.

От среды выполнения наследуются и различные проблемы (например, нерабочие горячие клавиши при включенной русской раскладке) и преимущества (проверка правописания опирается не на сторонний компонент GtkSpell, как в предыдущем случае, а на встроенный в браузер, который зависит лишь от aspell).

К плюсам можно отнести и малый размер (менее 300 Кб), и простоту установки: пользователь скачивает один небольшой файл, который тут же устанавливается, предлагается перезапустить браузер,

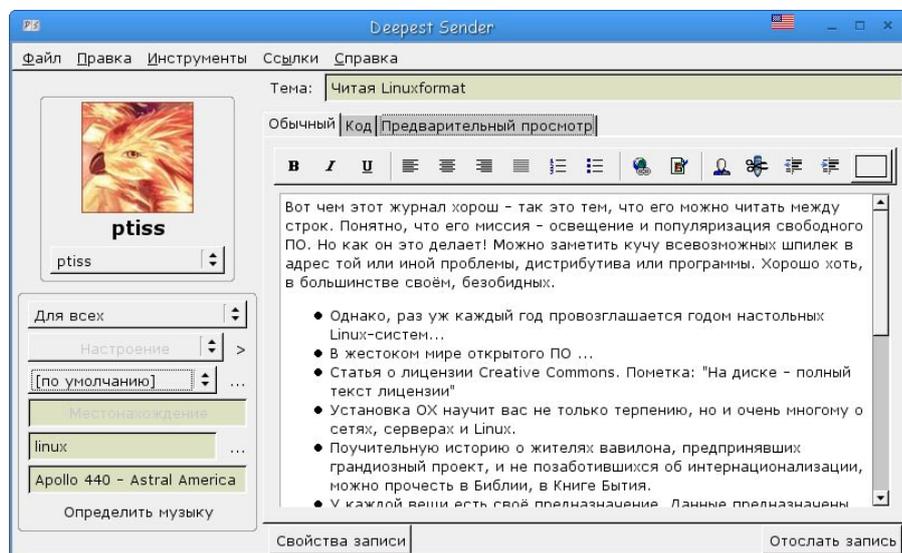


Рисунок 5. Deepest Sender: главное окно

и все – вы готовы писать. Никакой компиляции и зависимостей. Потрясает всеядность приложения: в отличие от LogJam, работающего только с LJ, в случае с DS не уйдут обиженными и пользователи таких сервисов, как Blogger, Word Press, MSN Spaces, metaWeblog.

Попробуем сделать запись. Не отвлекаться на оформление помогает WYSIWYG-редактор и небольшая, но вполне достаточная для большинства случаев панель инструментов. Для любителей верстать вручную доступна вкладка «Код». Перед отправкой можно полюбоваться на предварительный просмотр (LJ-теги в нем также работают). Компонировка главного окна (сравнительно небольшое вертикальное пространство занимают всевозможные свойства записи, остальное – текст записи) больше соответствует типичному оформлению журнала, в котором запись представляет собой хоть и широкую, но колонку (рис. 5).

Из свойств записи радуют юзерпики (userpics), у которых помимо имени отображается и сама картинка (см. рис. 6). Выбор тегов также приятен: это привычный список с галочками (этим DS выгодно отличается даже от Semagic, в котором теги выбирались из разветвленного меню), который, конечно, можно тут же и дополнить.

Немного поставило в тупик определение музыки, не работавшее изначально. Лишь открыв настройки, понимаешь, что ее можно получить либо из расширения FoxyTunes (<http://www.foxytunes.com>), либо почему-то из текстового файла. Оставим в недоумении альтернативу и обратимся к FoxyTunes. Это расширение весит вдвое больше самого DS и предназначено для

управления одним из почти двух десятков плееров из окна браузера, а также для прочих бесполезных в данном контексте вещей вроде загрузки обложек к альбомам с amazon.com. Вполне логичное получение музыки из командной строки почему-то отсутствует.

Все свойства записи, включая редко используемые и потому не вынесенные в главное окно, доступны в одноименном диалоге. Тут же можно сделать их свойствами по умолчанию.

Форматирование текста радует лаконичностью. Три стилевых примитива, четыре вида выравнивания, два вида списков, вставка ссылки, вставка ссылки на картинку, для которой опционально задается выравнивание, обтекание, ширина, высота, поля и альтернативный текст (после чего она появляется в редакторе и ее можно перетащить в другое место поста), вставка ссылки на LJ-пользователя (с возможностью выбора одного из списка друзей), вставка катов и отступов абзаца (хотя и не рекомендованным способом) и изменение цвета выделенного текста. Инструментов хоть и немного, но пользоваться ими удобно, а значит – форматировать текст получится быстро.

В меню доступны дополнительные возможности. Сохранить запись можно только в файл – удобная абстракция в виде черновиков отсутствует. При сохранении не забудьте указать тип файла – XML (DS это не контролирует), иначе не найдете его при

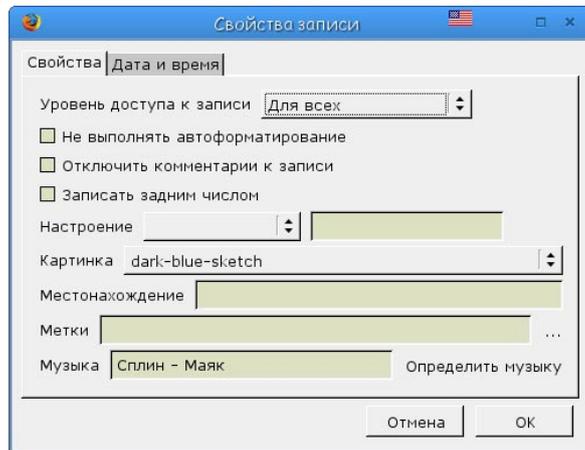


Рисунок 6. Deepest Sender: свойства записи

и группами (который и отличает нестабильную версию от официального релиза) располагается в одном окне и гораздо удобнее и нагляднее аналогичного у LogJam, хотя и не переведен пока на русский (см. рис. 7). Это все тот же список с галочками. Можно определить для каждого друга, в какие группы он входит, а можно – наоборот, включать людей в группы, выбирая их из списка друзей. Суть действия одна, а точки зрения – разные, что помогает видеть всю картину в целом. В третьей вкладке показаны исключения, то есть не взаимные друзья. Тут можно сделать друзьями своих читателей либо перестать читать тех, кто не считает вас своим другом. Вносить изменения можно, не опасаясь: они отсылаются на сервер одним запросом в самом конце редактирования друзей/групп.

Осталось упомянуть про подчас неожиданные размеры и конфигурацию окон, которые после первого же изменения будут запомнены.

В целом клиент оставляет приятные впечатления за счет скорости и простоты создания постов. Хочется верить, что отсутствие или незаконченность некоторых функций – лишь результат текущего статуса клиента, который можно назвать активно развивающимся. И ход обсуждения в сообществе укрепляет эту веру. Просто лежащая в основе технологии располагает к притоку разработчиков.

Вместо вывода

Вот так шустрый новичок (Deepest Sender), год назад не упоминавшийся самим LJ, догнал и во многом обогнал «старичка» блог-фронта (LogJam). Остается пожелать авторам удачного кодирования и новых решений, а вам, уважаемые читатели, – интересных открытий в этой области, общения о которых я как всегда буду рад видеть в своем почтовом ящике.

Леонид Пономарев
(l_px@mail.ru)

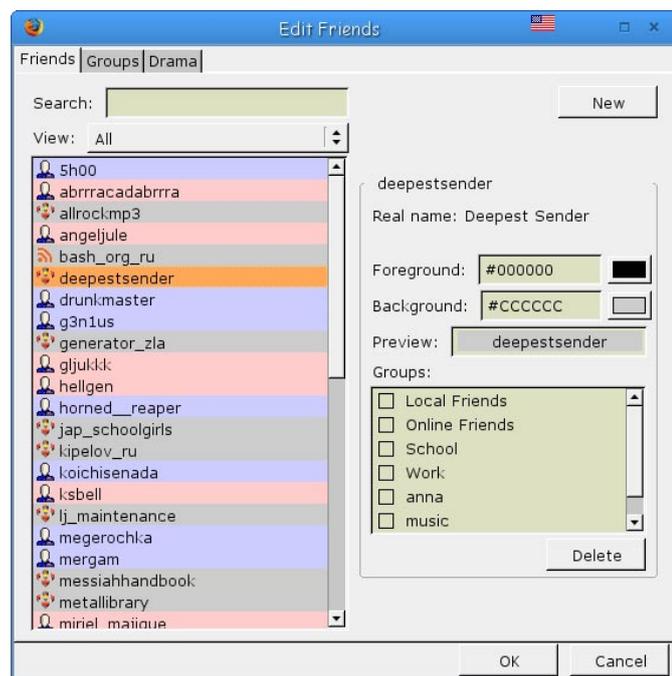


Рисунок 7. Deepest Sender: управление друзьями

открытии. Архив записей – удобный календарь, из которого запись можно открыть (угадайте, в каком браузере), загрузить для правки или удалить. Тут кроется еще один досадный промах разработчиков. При загрузке записи (из файла или с сервера) пропадают все теги и музыка. Может, это и не так важно – ведь заполнить эти поля довольно легко, но телодвижений прибавляет.

Интерфейс управления друзьями

KolibriOS: просто дайте ей шанс полетать на вашем компьютере

В середине февраля 2007 года новость о релизе KolibriOS 0.65 облетела весь Интернет. Еще бы: первая операционная система на ассемблере, поддерживающая чтение разделов NTFS. У прочитавших эту новость сразу возникли вопросы: «Как появилась эта операционная система?», «Кто ее разрабатывает?», «Как ее установить?», «Что она предлагает пользователю и программисту?», «Каково ее будущее?». В статье даются ответы на эти вопросы.

Как появилась эта операционная система?

KolibriOS – это ответвление (fork) некогда очень популярной в России 32-битной операционной системы MenuetOS. MenuetOS была искусственно разведена на две ветки: открытую для 32-битных процессоров и закрытую для 64-битных. Этого искусственного разделения нет в KolibriOS, которая работает на 32- и 64-битных процессорах. KolibriOS распространяется согласно лицензии GPL, как и Menuet32.

Даже в кратком описании истории KolibriOS нельзя не упомянуть предшествовавшие ее появлению события, тем более что они довольно интересны.

Во второй половине 1990-х годов финский студент Вилле Турьянмаа писал графическую оболочку для DOS. Ему хотелось, чтобы его программы на Паскале выполнялись в многозадачном защищенном режиме и имели оконный графический интерфейс. Оболочка называлась MultiRun Program for IBM-PC. Программа обрастала возможностями и со временем превратилась в самодостаточную операционную систему (DOS уже не требовался), которая запускалась с дискеты. Называлась эта операционная система MrOS (<http://web.archive.org/web/20010810054655/www.cc.jyu.fi/~villemr/mr.html>), а объем ее исходных текстов на Паскале составлял 25 тысяч строк. В дистрибутив входили три десятка программ типа часов, проигрывателя AudioCD, игр, синтезатора пианино, регулятора громкости... В последних версиях велась работа над загрузчиком исполняемых файлов формата ELF, но наступил миллениум, и программисты всего мира начали говорить о Java, XML, скриптовых языках и прочих технологиях. Вил-

ле понял, что его 16-битная ОС устарела и требуется что-то менять. С другой стороны, ему не нравилось медленное выполнение программ, написанных на интерпретируемых языках, наличие прослоек между программой и железом. Он решил написать самое быстрое ядро в мире, и единственным подходящим языком для этого оказался ассемблер. Такое радикальное изменение курса вызвало недоумение у его соратника по MrOS. Ян-Микаэль Брюммер начал проект Unix-подобной TabOS (<http://www.tabos.org>), хотя в дальнейшем он написал немного кода и для MenuetOS.

Через несколько месяцев был выпущен релиз MenuetOS 0.01. Название было придумано еще во времена MrOS, но Вилле приберег его для новой ОС. Оно произошло от слов Menu и Menuet, поскольку использованием ОС должно быть простым (как работа с меню программ) и веселым занятием (как танец). Во время она разрабатывалась с помощью ассемблера Nasm и ее интерфейс был похож на интерфейс оригинальной MrOS. Например, некоторые части интерфейса MrOS (иконка готической буквы M и рисунок розы на экране завершения работы) использовались в MenuetOS несколько лет. Сообщество разработчиков MenuetOS было очень маленьким до 5 сентября 2001 года, когда было опубликовано интервью на сайте OSNews (http://www.osnews.com/story.php?news_id=93). Операционная система с графическим интерфейсом, написанная на ассемблере и влезавшая на дискету, – подобного мир не видел с начала 1990-х годов (PC/GEOS, [http://en.wikipedia.org/wiki/GEOS_\(16-bit_operating_system\)](http://en.wikipedia.org/wiki/GEOS_(16-bit_operating_system))). Люди загружали эту ОС, разносили весть о ней по форумам, создавали посвященные ей сайты. Отметим, что российские сайты были сделаны буквально через неделю после интервью. События 11 сентября 2001 года отвлекли внимание от MenuetOS, но развитие продолжалось.

MenuetOS была еще сырым проектом, и в ней многого не доставало. К Вилле стали присоединяться разработчики. В начале 2002 года был портирован ассемблер FASM, и стало возможным компилировать ядро и программы прямо в MenuetOS,

что ускорило процесс разработки. Затем Майк Хиббет начал разработку сетевого стека и ряда сетевых программ, благодаря другим программистам появилась поддержка форматов bmp, jpeg, wav, доступ к шине PCI.

В 2003 году в журнале CHIP и других изданиях вышли обзорные статьи о MenuetOS, которые привлекли к ней большое внимание в СНГ. Начался Menuet-бум, и сайт русскоязычного сообщества (<http://menuet.narod.ru>) занял одно из лидирующих мест по посещаемости среди сайтов операционных систем Рунета. Администратор сайта отмечал, что за год этого бума он получил 9588 писем, и сайт посетили около 50 тысяч человек. Началась активная русификация MenuetOS, появлялись исправленные и новые программы. Появление российского дистрибутива стало неизбежным (отметим, что в 2001-2002 годах уже были российские сборки MenuetOS, которые расширяли ее возможности, но те исправления не были приняты в официальный дистрибутив).

В июле 2003 года вышел немецкий дистрибутив GershI. Через некоторое время он был немного обновлен и частично переведен на русский язык Ростиславом «Sniper» Окуловым. Эта переведенная версия не понравилась Ивану Поддубному, и он выложил свой собственный дистрибутив, назвав его Menuet RE#1 (RE – Russian Edition). Развитие этого дистрибутива заложило основы взаимодействия внутри сообщества пользователей и программистов СНГ. Было выпущено еще несколько релизов, но часть изменений и ряд новых программ были отвергнуты Вилле.

Весной 2004 года Иван Поддубный заканчивал школу и поступал в университет. Из-за этого образовался перерыв со времени выпуска RE#6 и Марат «Mario79» Закианов выпустил Kolibri 1, который включал в себя исправления для драйвера FAT32. Название Kolibri было предложено Станиславом «VaStaNi» Вальйских, потому что ОС на ассемблере должна быть компактной и быстрой. Через некоторое время были выпущены RE#7 и Kolibri 2, включающие в себя драйвер FAT16, автоматическое определение размера ОЗУ, поддержку gif. Летом 2004 года Ярослав Пельчар портировал Doom, Quake и несколько других игр с помощью своих наработок (C library).

Вилле передал руководство Майку Хиббетту в июле 2004 года, мотивируя это занятостью из-за переезда в Париж. Что-то у него не заладилось с переездом, и в сентябре он начал писать ядро новой ОС – Menuet64. Русскоязычное сообщество узнало об этом только в ноябре.

Осенью 2004 года Иван Поддубный выпустил 3 беты дистрибутива RE#8, которые включили в себя новую подсистему отрисовки GUI и плеер wav-файлов для материнских плат со встроенным звуком. В это время Майк Хиббет оказался слишком занят на работе и вернул руководство Вилле в конце декабря.

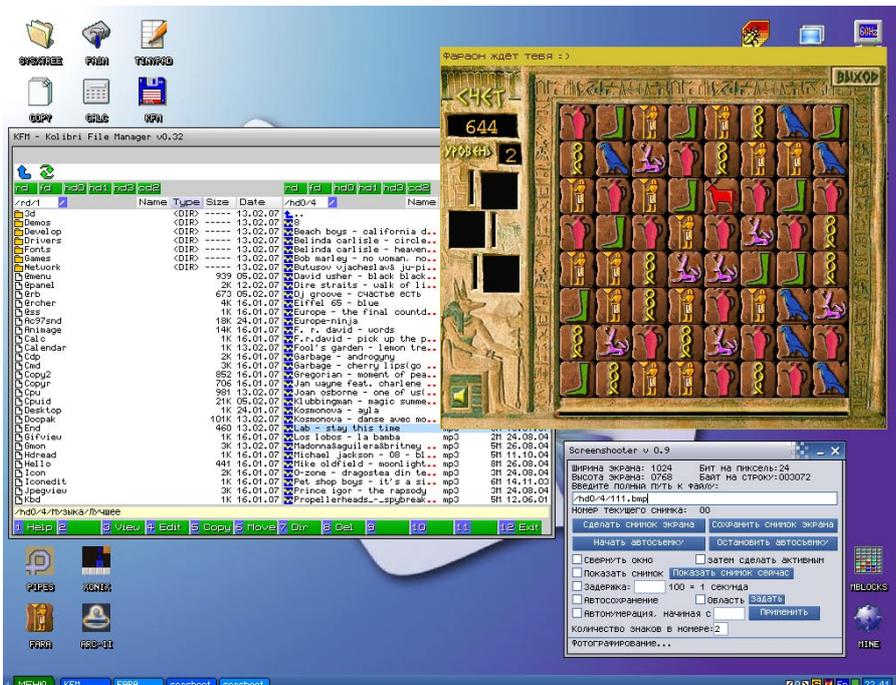
Весной 2005 года Иван Поддубный выложил ядро, размер которого был уменьшен на 20% по сравнению с официальным при большей функциональности. Это ядро легло в основу дистрибутивов Kolibri 3 и Kolibri 3 SE, представивших улучшенный интерфейс пользователя (минимизацию окон и модифицированная панель задач), расширение набора системных функций и поддержку формата rtf.

В это время встал вопрос о лидере проекта. Вилле был занят развитием Menuet64 и не мог выпускать дистрибутивы, поэтому он предложил Ярослава Пельчара на роль лидера. После споров по ряду вопросов (почему Си-программист становится лидером ОС на ассемблере, почему разработчики из русскоязычного сообщества не могут претендовать на роль лидера) он был утвержден форумом. Все возлагали на него большие надежды после выпущенного им релиза 0.79pre1 и проведенного конкурса по написанию новых игр. Но он перешел в сообщество операционной системы Syllable через несколько месяцев.

Выпущенный в июне дистрибутив Kolibri 4 принес автоматическое определение мыши и дисков/разделов ЖД, а также новый загрузочный экран, позволяющий выбирать частоту вертикальной развертки монитора.

В июне 2005 года вышла Menuet64 0.01 и Вилле дал понять, что развитие этой ОС должно быть основной целью не только для него, но и для всего сообщества (хотя в то время 64-битных компьютеров ни у кого кроме него не было). Исходные тексты Menuet64 были закрыты, поэтому ведущих программистов сообщества Menuet32 она не привлекла. Была продолжена работа над дистрибутивом Kolibri. Развитие Kolibri раздражало Вилле, и он поругался с нашей командой, что привело к разрыву отношений.

Выход очередной версии Kolibri в октябре 2005 года стал знаковым: поддержка FAT12 и менеджмент памяти, улучшенный драйвер RAM-диска и новая семантика обращения к жестким дискам. Различия между ядром Kolibri и MenuetOS достигло 50% – признак того, что родилась новая операционная система! Эта версия получила название KolibriOS 0.50 в знак сохранения преемственности от дистрибутива Kolibri.



КолibriOS в работе: игра «Гробница фараона», файловый менеджер KFM, программа для снятия скриншотов

Изменения в версиях 0.52 и 0.53 касались улучшения загрузочного экрана, вывода шрифтов на экран, обработки мыши, графического интерфейса ОС. Появилась поддержка MIDI-файлов. В версии 0.58 были серьезные изменения в работе с жесткими дисками (в том числе поддержка длинных имен файлов), появилась поддержка файловой системы CDFS и стандарта управления питанием APM. В версии 0.60 были включены улучшения работы в некоторых графических режимах, в работе с мышью и жесткими дисками, в ней также появилась поддержка вывода ASCIIZ-строк. Выход KolibriOS 0.63 был связан с внедрением поддержки внешних драйверов и динамических библиотек, поддержкой DMA для жестких дисков и формата музыкальных файлов mp3. В последний на текущий момент релиз 0.65 включена поддержка файловой системы NTFS (только чтение и запуск программ), нестандартных курсоров мыши и изменения в нескольких десятках программ.

Кто ее разрабатывает?

В настоящий момент KolibriOS развивается благодаря усилиям трех десятков человек, среди которых есть представители Белоруссии, Бельгии, Германии, Казахстана, Молдавии, России, Узбекистана, Украины, Эстонии и ряда других стран. Примерно треть из нашей команды разработчиков участвовала в разработке оригинальной MenuetOS. С версии 0.60 сборкой дистрибутива занимается Евгений «Diamond» Гречников. В июле 2006 года был открыт сайт <http://kolibri.org> (администратор сайта – Михаил «mike.dld» Семеняко). Форум

для русскоязычных пользователей находится на <http://meos.sysbin.com>.

Как ее установить?

Для установки подойдет любой компьютер класса Pentium, 16 Мб ОЗУ и видеокарта с поддержкой VESA. Для работы ОС ее образ должен быть загружен в память (в так называемый RAM-диск). Запакованный в архив образ формата img вместе с документацией можно скачать на сайте <http://kolibri.org>. Пользователям Windows может понадобиться программа WinImage для управления файлами внутри образа (например, обновления ядра и добавления новых программ) – ее можно скачать на <http://winimage.com>. Существует множество вариантов загрузки: с винчестера (FAT- или NTFS-раздел), с дискеты, с компакт-диска, с flash-накопителя. Подробности настройки загрузочных устройств изложены в документации к ОС (файл install.txt). Также можно запускать KolibriOS в виртуальных машинах типа Vochs, Qemu, VMware.

Во время загрузки появится синий экран, где указываются некоторые настройки типа разрешения экрана. Измените значения параметров (если настройки по умолчанию не устраивают) и продолжайте загрузку. После загрузки появится рабочий стол. Для быстрого доступа к настройкам интерфейса можно использовать контекстное меню, появляющееся по щелчку правой кнопкой мыши на рабочем столе. Для настройки устройств раскрывайте главное меню: «Меню → Система → Настройка → Настройка устройств». Можно просто щелкнуть курсором по букве S на панели за-

дач для вызова программы «Настройка устройств» (Setup). Настройка устройств заключается в конфигурации некоторых параметров работы, касающихся звуковой карты, раскладки клавиатуры и т.п.

Для работы в KolibriOS важно знать, как выглядят пути к файлам. Путь к файлу b.bmp на первом разделе первого по индексу жесткого диска выглядит так: /hd0/1/b.bmp, на компакт-диске – /cd1/1/b.bmp, на дискете – /fd/1/b.bmp, а на RAM-дискете – /rd/1/b.bmp.

Что она предлагает пользователю и программисту?

Для KolibriOS разработано более 250 программ. Конечно, это немного в сравнении с ОС, разработка которых началась еще в 80-90-х годах (Windows, Linux, BeOS, *BSD), но отсутствие программ как раз привлекает разработчиков, выступая в качестве хорошей возможности опробовать свои силы. Благодаря портированному DOSBox возможно запускать еще тысячи программ, написанных для DOS.

Офисных программ немного, но текстовый редактор TINYPAD является довольно продвинутым (многодокументный интерфейс, смена кодировки, подсветка синтаксиса, нумерация строк, компиляция исходных текстов прямо из редактора) в сравнении с аналогами из любых других ОС. Также есть возможность просмотра файлов формата rtf в программе RTFREAD. Естественно, есть календарь, калькулятор и англо-русский словарь. Можно просматривать архивы в форматах zip, tar.gz.

Для любителей мультимедийных развлечений есть возможность просмотра графических файлов форматов bmp, gif, jpeg, png и 3ds, прослушивания музыкальных файлов форматов mid, mp3, wav и обычных аудиодисков. Редактор графики ANIMAGE позволяет создавать и редактировать рисунки. KolibriOS оснащена отличными скринсейвером.

По непонятной причине для MenuetOS и KolibriOS больше всего разрабатывалось файловых менеджеров (не менее 7 программ). Сейчас наиболее часто обзаводятся менеджеры KFAR (аналог FAR)

и KFM (аналог Total Commander). В скором времени KFAR будет поддерживать расстановку архивов в форматах zip и 7z.

Есть несколько десятков игр («Тетрис», «Арканоид», «15», «Сапер», «Шашки», «Сокобан» и др.), в том числе портированные версии Doom и Quake. Многие игры можно запускать в портированных DOSBox и ScummVM.

Существует несколько программ для идентификации, мониторинга состояния, тестирования компьютерного железа (процессора, материнской платы и других устройств).

Хотя сетевой стек пока еще дорабатывается (ведутся работы над поддержкой обработки прерываний от сетевых карт), но сетевых программ уже написано несколько десятков.

Есть даже две научные программы – таблица Менделеева и программа для мессбауэровской спектроскопии.

Разработчик может писать библиотеки, драйверы и программы не только на ассемблере, но и на языках высокого уровня типа C++, C, C--, Modula, Паскаль, Форт. Инструкции по использованию некоторых компиляторов языков высокого уровня есть в статье <http://diamondz.land.ru/hll/hll.htm>. Есть компрессоры исполняемых файлов, hex-редакторы и средства отладки. Есть эмуляторы для запуска программ Kolibri/Menuet32 в Windows, что ускоряет процесс разработки.

Каково ее будущее?

Летом (2007 года) планируется переписать ядро и программы для ускорения работы на 64-разрядных процессорах. Это изменение приведет к невозможности запускать программы Menuet32 в KolibriOS, но мы мало что теряем, поскольку Menuet32 практически не развивается.

Уже положено начало единой библиотеке элементов графического интерфейса, что ускорит разработку новых программ и их функциональность. В планах разработчиков: поддержка шрифтов TrueType; улучшение мультимедийных, офисных и сетевых программ; портирование компилятора языка Си (уже есть наработки по Tiny C Compiler и Open Watcom); расширение

функциональности в работе с файловыми системами; создание системного буфера обмена; поддержка USB и SMP.

Заключение

Несомненными преимуществами KolibriOS перед многими другими операционными системами на дискете являются: большое количество программ, возможности обращения к внешним дисковым накопителям и сохранения результатов работы, высокое быстродействие, настраиваемый и приятный интерфейс, открытость исходных текстов.

Ее можно рекомендовать программистам, желающим попробовать свои силы в создании ОС или изучении ассемблера. Наличие эмулятора DOS и набор интересных игр могут привлечь внимание детей, обучающихся использованию компьютера. Вместе с тем она достаточно функциональна и может использоваться для замены Windows в ряде задач. Одна из американских компаний уже несколько лет использует MenuetOS и KolibriOS на своих компьютерах.

Поскольку KolibriOS разрабатывается в основном разработчиками из СНГ и распространяется бесплатно, то проблем с ознакомлением с ОС и установлением контактов с сообществом у заинтересовавшихся не будет.

1. Официальный сайт – <http://kolibrios.org>.
2. Форум русскоязычных разработчиков – <http://meos.sysbin.com>.
3. Форум зарубежных разработчиков – <http://meos32.7.forumer.com>.
4. Статья об установке на flash-накопитель – http://www.kolibri.hut1.ru/load_usb.htm.
5. Обзор С. Кузьмина (2004 год) – <http://comprice.ru/pop/2004-50.phtml>.
6. Обзор М. Закиянова (2005 год) – <http://kolibri.hut1.ru/info.htm>.
7. История MenuetOS от С. Кузьмина и А. Хавянина (2005 год) – <http://coolthemes.narod.ru/history2.html>.
8. Официальный сайт Menuet32 и Menuet64 – <http://menuetos.net>.

Сергей Кузьмин
(kuzmin_serg@list.ru)

IRC-клиент KVIrc: общаться легко!

В настоящее время интернет входит во многие сферы деятельности. Некоторые образуются вокруг него

либо неразрывно с ним связаны. Но одна функция была ему присуща практически с момента зарождения. Это общение. Каж-

дый из нас так или иначе общается с другими людьми посредством Глобальной сети. И способы могут быть самыми разными: начиная электронной почтой и заканчивая службами мгновенных сообщений. Среди всего этого многообразия одним из старейших и популярнейших является Internet Relay Chat, или просто IRC. Со времени создания протокола в 1988 году бы-

ло написано множество клиентов на самых разных языках программирования. Об одном из них я и попытаюсь рассказать.

Сразу оговорюсь, что данная статья никоим образом не предназначена быть еще одним сломанным копьем в так называемых священных войнах редакторов. Это взгляд со стороны пользователя и со стороны разработчика.

Взгляд пользователя

Представляю вашему вниманию IRC-клиент KVIrc, распространяемый под лицензией GPL и проживающий по адресу <http://www.kvirc.ru>. Это графическое приложение, написанное с использованием библиотеки Qt, однако оно может быть собрано и с библиотеками KDE, что обеспечивает интеграцию с системным треем. Также опциональной зависимостью является OpenSSL, с помощью которого осуществляется шифрование.

Описание всех преимуществ рассматриваемого клиента KVIrc заняло бы не одну журнальную полосу, да это и не является целью данной статьи. Они подробно описаны на русскоязычном сайте программы. Достаточно лишь упомянуть, что в нем присутствуют все возможности, ставшие неперенным атрибутом хорошего IRC-клиента, не уступая, а зачастую и превосходя их реализации в других популярных клиентах (см. таблицу сравнения с двумя другими популярными клиентами: http://www.kvirc.ru/wiki/Info:Сравнение_KVirc_с_mIRC_и_X-Chat) их реализации в других популярных клиентах. Среди таких возможностей, например:

- ☑ ведение и просмотр файлов журналов;
- ☑ поддержка современных технологий вроде SSL;
- ☑ встроенный язык скриптинга;
- ☑ способность использования внешних скриптов;
- ☑ плагины;
- ☑ полная поддержка Unicode;
- ☑ перевод на множество языков;
- ☑ кроссплатформенность.

Отдельного внимания заслуживают уникальные особенности клиента (дабы сохранить объективность, стоит заметить, что «уникальность» многих из них можно поставить под сомнение. — Прим. ред.). Чтобы ничего не упустить, я рассмотрю те из них, которые отсутствуют у конкурентов в упомянутой таблице сравнения.

- ☑ **Поддержка тем интерфейса.** Настраиваемый до последней детали интерфейс уже сам по себе весьма выгодно отличает KVIrc от других клиентов. Дерево его конфигурации вынесено в отдельный диалог, чтобы не пере-

гружать и без того обширное дерево основных настроек программы. Но что делать, если вы используете клиент дома и на работе? Настраивать два раза не придется – достаточно сохранить текущие настройки в файл темы и загрузить его потом на другом рабочем месте. Клиент сразу примет привычный вид.

- ☑ **Интерфейс использует MDI-окна (Multiple document interface).** Достоинство хоть и спорное, но при ненадобности оно не мешает: достаточно развернуть окно во всю рабочую область.
- ☑ **Панели инструментов настраиваются, добавляются и удаляются при необходимости.** Возможно создание своих кнопок к различным скриптам и функциям.
- ☑ **Всплывающее окно, извещающее о новых частных сообщениях, и т.д.** Также может быть настроено для отображения выделенных (подсвеченных) сообщений. Это хорошо знакомое нам по различным IM-клиентам всплывающее окно с текстом сообщения. Также можно ответить собеседнику прямо в нем, не переключаясь на основное окно клиента.
- ☑ **Встроенные графические инструменты для редактирования всего динамического наполнения клиента** (скрипты, алиасы, обработчики событий, всплывающие меню и пр.).
- ☑ **Браузер файлов с логами поможет вспомнить разговор или найти в нем нужную фразу.**
- ☑ **Поддержка аватаров пользователей.** Хотя другие клиенты и не поддер-

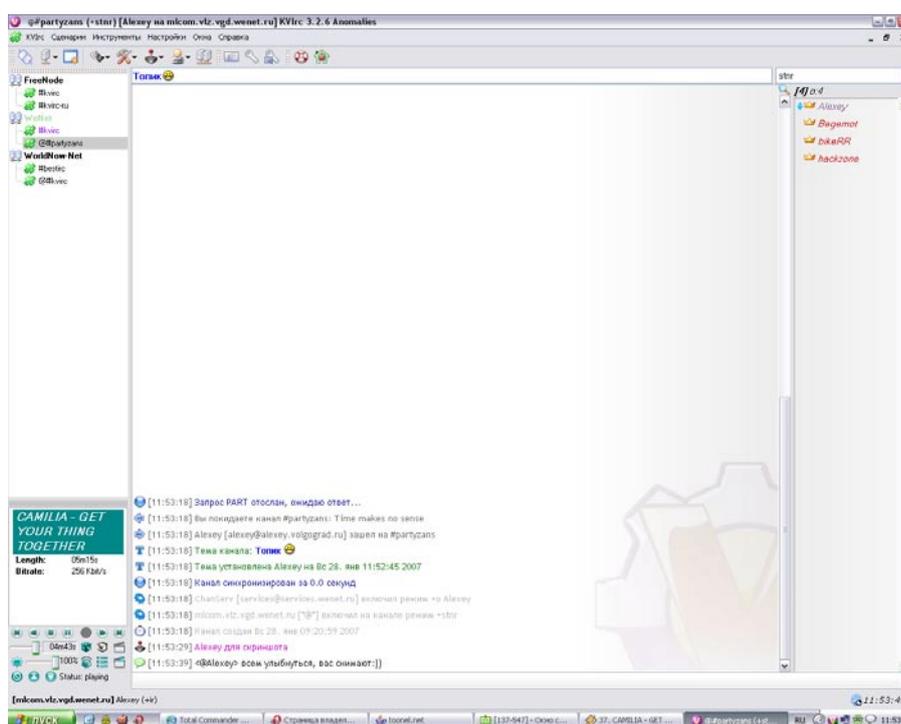
живают эту функцию, ее можно активировать с тем, чтобы видеть аватары других KVIrc-собеседников.

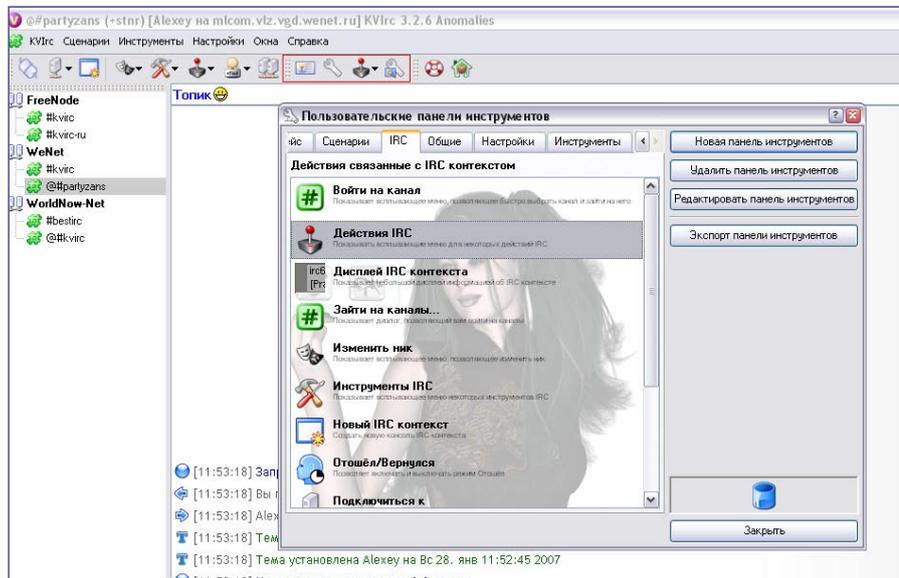
- ☑ **Поддержка SSL и шифрования сообщений несколькими алгоритмами.** Без комментариев.
- ☑ **База данных зарегистрированных пользователей (адресная книга).** Там вы можете указать пользователей, чье появление вы ожидаете (и тогда клиент известит вас о нем), или, наоборот, занести в список игнорирования неприятных собеседников.
- ☑ **Интеграция мультимедийных проигрывателей не используется непосредственно.** Однако это позволяет писать скрипты для управления вашим любимым плеером без отрыва от общения (автор статьи использует один из них для управления Amarok).
- ☑ **Умные цвета ников.** Для написания каждого ника на канале подбирается своя пара (цвет шрифта, цвет фона), что позволяет легко отделять реплики разных людей визуально. Особенно актуально на оживленных каналах.

Все эти и многие другие удобства, а также тонкие настройки позволяют сделать общение действительно приятным, а интерфейс – удобным и понятным.

Взгляд разработчика

Я не случайно указал русскоязычный сайт программы (наряду с которым имеется другой официальный англоязычный сайт www.kvirc.net, а также несколько других). Дело в том, что одним из наиболее активных разработчиков является Алексей Ужва из Волгограда, и основное об-





суждение происходит именно в русскоязычной части форума – во многом благодаря участию Алексея и его оперативной реакции на отчеты об ошибках и вопросы, связанные со скриптингом и прочими особенностями программы. Мне удалось встретиться в сети с Алексеем и задать ему несколько вопросов. Также он предоставил мне текст интервью с основателем проекта Жимоном Стефанеком (Szymon Stefanek), в котором освещается история создания программы. Оригинал и перевод в скором времени планируется разместить на сайте проекта.

OS: Для начала немного о себе. Кто вы, чем занимаетесь?

Алексей: Не самый лучший студент Волгоградского технического университета. Хотя когда-то учился в школе с золотой медалью, очень хорошо писал ЕГЭ, за что был приглашен без экзаменов. Потом понял, что там скучновато, стал работать, заниматься подобными проектами.

OS: То есть это не единственный ваш проект?

Алексей: Большой – единственный. А так... да разное было, только померли уже за давностью лет все. Хотя еще и для x-chat'a где-то 2.0.x патчи писал – делал в x-chat меню любимых каналов, многострочный скрипт при подключении и всякое другое, чего мне не хватало.

OS: Когда и почему вы присоединились к проекту KVIrc?

Алексей: Первый патч, который был сделан, появился незадолго до выхода 3.2.0, то есть чуть больше двух лет назад. Он исправлял ошибку с никами, начинающимися с символа '~', и был включен в 3.2.0. Потом я этот клиент оставил – слишком много проблем было с русским. Затем

опять вспомнил и где-то в начале осени 2005-го сделал кумулятивный патч, исправлявший десяток-полтора важных багов, и отослал его Pragma (ник основателя проекта. – **Прим. авт.**). Слать было, мягко говоря, нелегко – я только 2 недели выяснял, где их найти или какой e-mail они читают. Потом получил приглашение на #kvirc.net@azzurra.org, где меня приветствовали: «Welcome to the KVIrc Development Team!».

OS: То есть вас сразу «зачислили» в команду разработчиков?

Алексей: Да, сразу.

OS: Сколько людей сейчас принимают участие в проекте?

Алексей: Трудно сказать... Из активных – еще pragma, helvis69, noldor, losko, ahinu. Темы оформления иногда пишет etherea, иногда появляется grifisix, остальные почти не бывают. Многие люди когда-то были активны, а ныне ушли в другую жизнь.

OS: Какую роль, на ваш взгляд, вы сейчас играете в проекте? Я использую развиваемый вами клиент около года и успел заметить, что основная активность проявляется в русской части форума, а большинство изменений в svn-репозиторий вносятся именно вами.

Алексей: Я просто люблю этот проект. Роль... не знаю. Пока нет Pragma – поддерживаю, ухаживаю, продвигаю в рунете. Когда он есть – зачастую смотрю и учусь. У него очень многому можно поучиться, его код намного чище моего, но у меня больше времени.

OS: Какие изменения планируются в клиенте? Что будет доработано и что нового добавлено? Над чем вы ведете работу сейчас?

Алексей: Есть очень много того, что необходимо сделать и исправить, и есть очень много новых, порой не имеющих аналогов идей. Исправить – список каналов должен сохранять и восстанавливать список из текстового файла, логи должны быть экспортируемы в html, KVIrc должен научиться прописываться обработчиком irc:// в Firefox и Opera, должны быть исправлены игноры. И, конечно, надо портировать программу на Qt 4, т.к. только тогда клиент сможет в полной мере работать на Vista и Mac OS X x86.

Из идей – измененный диалог режимов канала. Я его начал делать, но не хватило времени. Он должен быть графическим, удобным для абсолютного новичка. Попытка интегрироваться в сервисы на принципиально новом уровне (универсальном для всех сетей). В общем, основные направления – сделать проще и удобней, но главное – проще. Чтобы никто не говорил, что IRC – это сложно.

И очень важное направление – продвижение в качестве локального чата. Сейчас это очень востребовано. Очень многие сети не заводят у себя IRC, именно считая, что это сложно, неудобно и старо. Значит, надо сделать новое и удобное, и в этом поможет Qt 4. В частности, планируется поэкспериментировать с опциональным OpenGL-выводом сообщений, который может стать в десятки раз быстрее существующего. Но будет ли, получится ли – пока никто не знает. Пожалуй, это все, что сейчас приходит на ум.

OS: По Qt 4 – это все преимущества, которые может дать планируемый переход?

Алексей: Нет. Там есть SVG, там есть современные Dock-панели и панели инструментов. Вообще в целом там интерфейс чище, больше соответствует тому, что сейчас пишут, а эти мелочи очень заметны. Наверное, все. Ах да, там еще есть QSystemTray...

OS: Это, насколько я понимаю, устранит зависимость приложения от библиотек KDE?

Алексей: Да, но интеграция в KDE все равно будет, когда появится KDE 4. Опциональная, конечно.

OS: Есть ли проблемы, не связанные непосредственно с кодированием программы? Документирование или что-либо еще?

Алексей: Документирование – вообще одна большая проблема. Документация... во-первых, надо переделать сам стиль. Сейчас она не очень удобна в использовании. Во-вторых, требуется перевод на русский. Я сам перевел часть статей, но мо-

их сил не хватает на все. Очень большая проблема – пиар.

OS: Что, на ваш взгляд, может помешать популярности клиента?

Алексей: Популярности – малое количество разработчиков кода, мало информации в сети, очень большое время, которое мне нужно для того, чтобы создать какое-то мнение о клиенте в одиночку. Как ни странно, может помешать бурное развитие.

OS: Каким образом?

Алексей: Люди, скачивая клиент, через полгода думают, что обновлять не надо, что он остался прежним, и если он им не понравился с первого раза, вероятность на вторую попытку очень мала. Они не верят, что что-то на самом деле ста-

ло лучше. С этим очень трудно бороться. Но помогает информационная поддержка некоторых сайтов про IRC.

OS: Вас как-то поддерживают пользователи? Отчеты о возможных ошибках, может быть, какое-то другое участие?

Алексей: Перед новым годом ХТС (ник человека на форуме. – **Прим. авт.**) сделал подарок. Он единственный, кто поддержал материально. Немного, но очень приятно. Много сообщений на форуме об ошибках: есть толковые, есть не очень. Помог с форума Zerg – советом, картинками в программу, патчами. Не могу не вспомнить про Atom, который сейчас в больнице – он с проектом очень давно. И хоть сам не программист, но поддержка – очень важный фактор. Есть и другие люди, которые поразному помогают. Их не так много (деся-

ток-полтора), но без них, наверное, давно забросил бы все это.

OS: Благодарю вас за ответы. Желаю дальнейших успехов в вашем деле и признания вашего клиента!

Резюме

Как видите, KVIrc уже сейчас готов составить мощную конкуренцию существующим популярным клиентам. Но авторы и не думали останавливаться на достигнутом! Остается только поблагодарить их за действительно отличный продукт и пожелать удачи в его развитии.

Скриншоты KVIrc взяты с <http://www.kvirc.ru/wiki/Info:Скриншоты>.

Леонид Пономарев
(l_px@mail.ru)

Использование Eclipse RCP для создания прикладного ПО

Eclipse RCP (Rich Client Platform) – это богатый инструментарий, который позволяет использовать компоненты платформы Eclipse (www.eclipse.org) для создания своих собственных приложений.

Благодаря открытому лицензированию вы можете свободно использовать эту платформу в своих разработках.

Впервые Eclipse RCP была реализована в Eclipse 3.0. По сути она представляла собой библиотеку основных элементов ин-

терфейса Eclipse IDE, которую можно было использовать для разработки не IDE-приложений.

Hello, world

Любое RCP-приложение разрабатывается как дополнение (plug-in) к Eclipse. Дополнения Eclipse обычно представляют собой набор Java-классов, подгружаемых и выполняющихся самим Eclipse согласно правилам, описанным в специальных файлах – plugin.xml.



Рисунок 1

В состав Eclipse SDK входит специальный инструментарий для разработки дополнений – PDE (Plug-in Development Environment) (<http://www.eclipse.org/pde>). PDE облегчает жизнь разработчику, автоматически генерируя код, составляющий основу будущего дополнения.

Создадим новое дополнение, которое можно будет использовать как основу для будущего приложения:

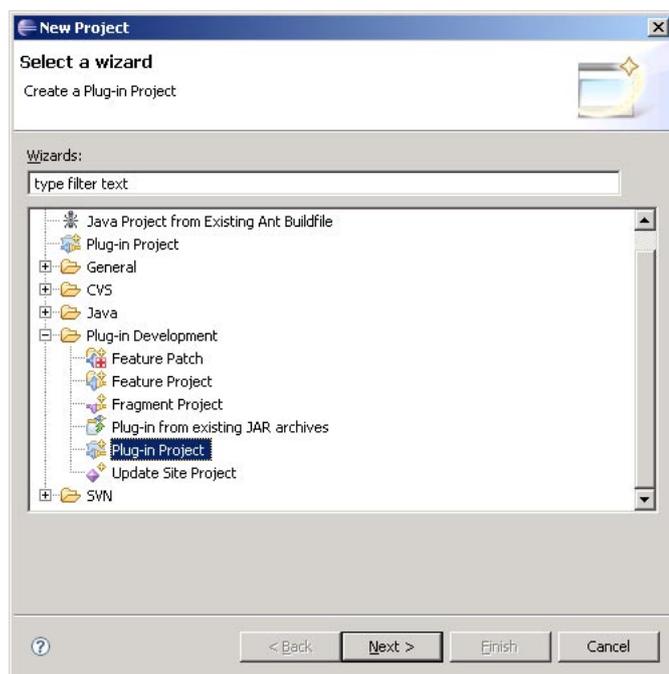


Рисунок 2

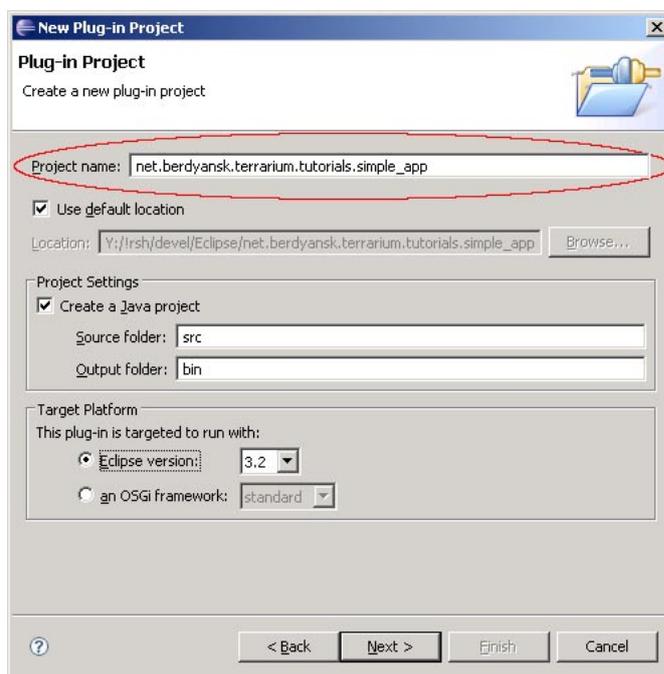


Рисунок 3

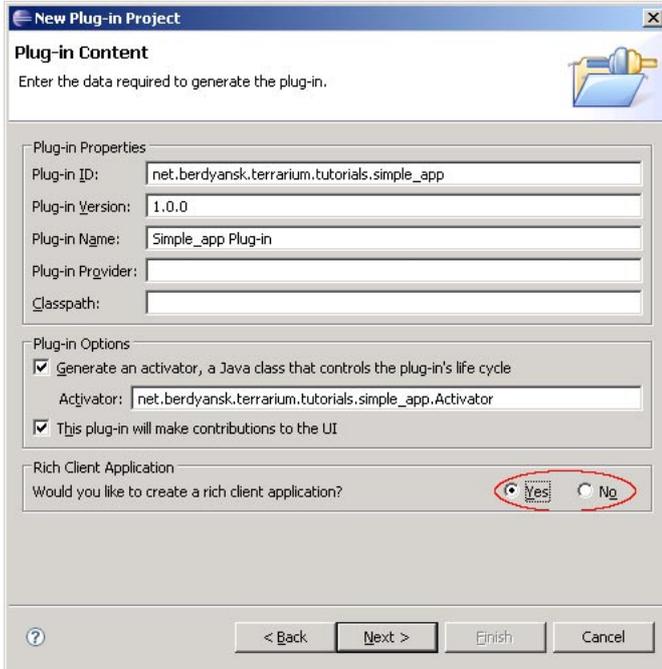


Рисунок 4

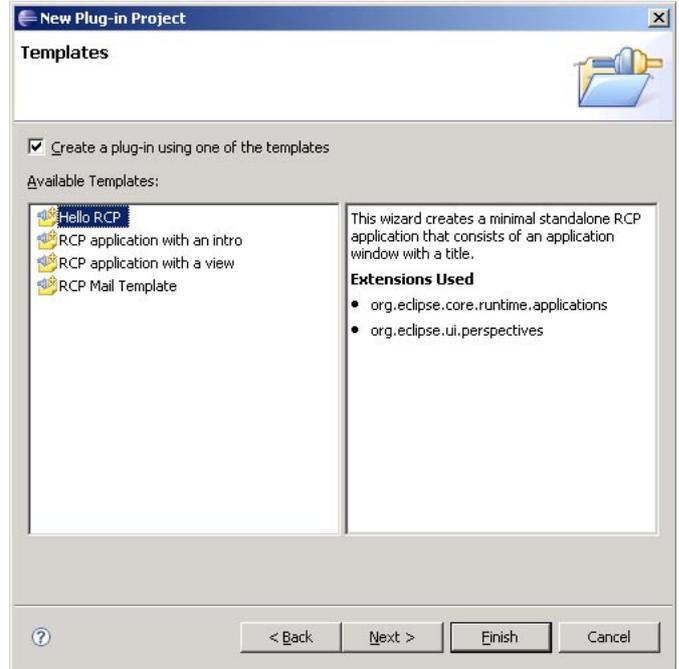


Рисунок 5



Рисунок 6

1. Выбираем пункт меню «File → New → Project (рис. 1).
2. В открывшемся диалоге находим «Plug-in Development → Plug-in Project» (рис. 2).
3. В открывшемся диалоге указываем имя нашего приложения net.berdyansk.terrarium.tutorials.simple_app. Остальные параметры оставляем по умолчанию (рис. 3).
4. Следующая страница мастера позволяет нам установить такие свойства дополнения, как ID, текущая версия, название и т.д. Кроме всего прочего, нас интересует пункт «Would you like to create a rich client application?» (нужно выбрать «Да», чтобы будущее приложение могло функционировать независимо от Eclipse IDE) (рис. 4).
5. Платформа Eclipse содержит несколько шаблонов, с помощью которых можно создавать свои собственные RCP-приложения. Выберем шаблон «Hello RCP», который позволит нам создать RCP-приложение с минимальной функциональностью (рис. 5).
6. После нажатия на «Finish» на экране появится следующее сообщение (рис. 6).

Eclipse предлагает переключиться в проекцию с названием «Plug-in development». Проекция определяет, какие инструменты будут доступны из основных меню IDE и какие элементы интерфейса будут отображены на экране по умолчанию. Проекция позволяет выбрать наиболее

удобный вид интерфейса IDE для разработки проектов того или иного типа. Ответим «Yes».

После этого мы получим скелет нашего приложения. Если все было сделано верно, можно даже запустить созданное приложение, чтобы увидеть, какой функ-

циональностью мы сейчас располагаем. Для этого на панели «Package Explorer» найдем файл META-INF/MANIFEST.MF (он описывает параметры сборки и запуска приложения) и откроем его двойным щелчком – запустится редактор свойств дополнения (рис. 7).

На закладке «Overview» найдем гиперссылку «Launch an Eclipse application» (рис. 8)

После небольшой заминки на экране должно появиться окно следующего вида (рис. 9).

Мы получили простейшее приложение, которое может быть запущено только из Eclipse IDE. Теперь наша задача – сделать так, чтобы это приложение могло запускаться без Eclipse IDE. В терминологию

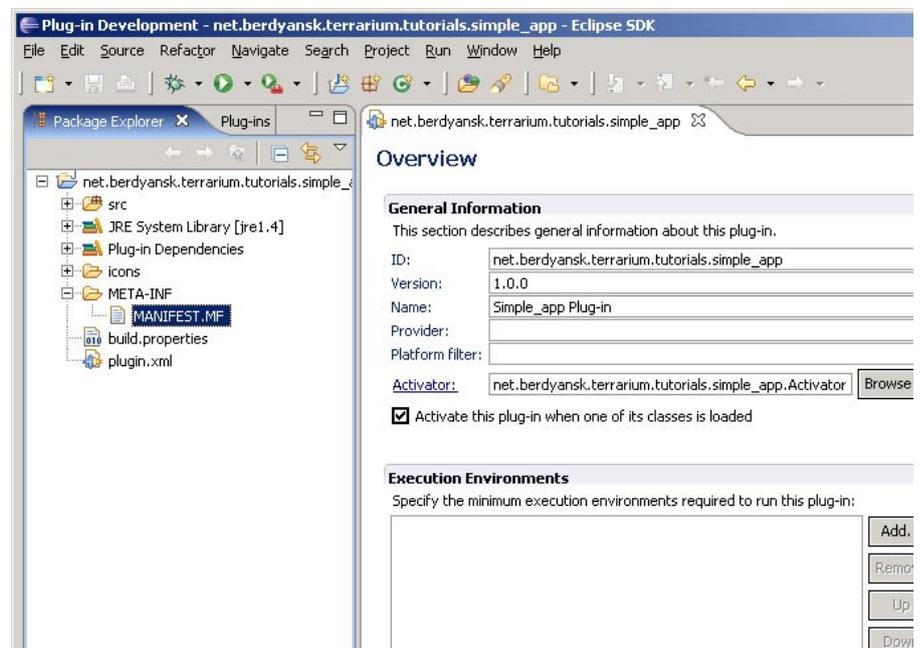


Рисунок 7

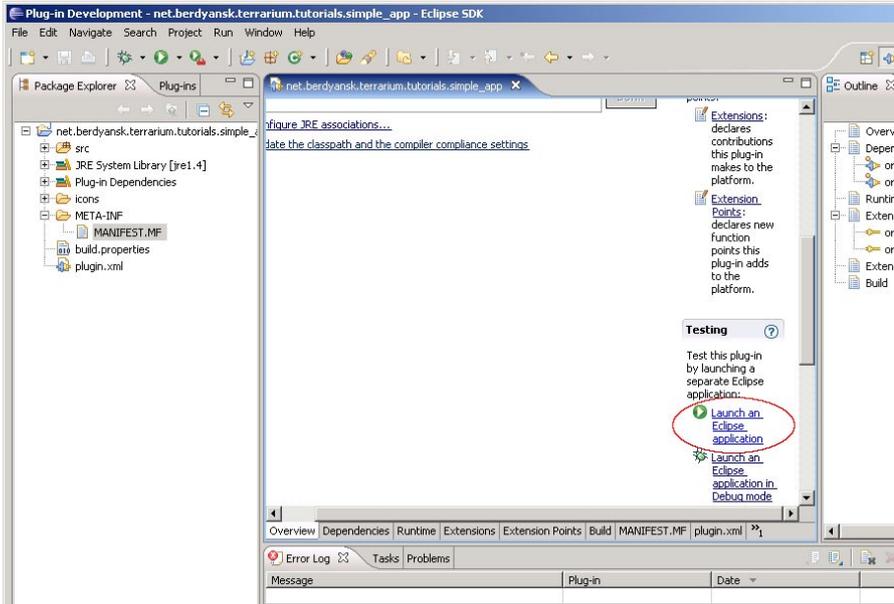


Рисунок 8



Рисунок 9

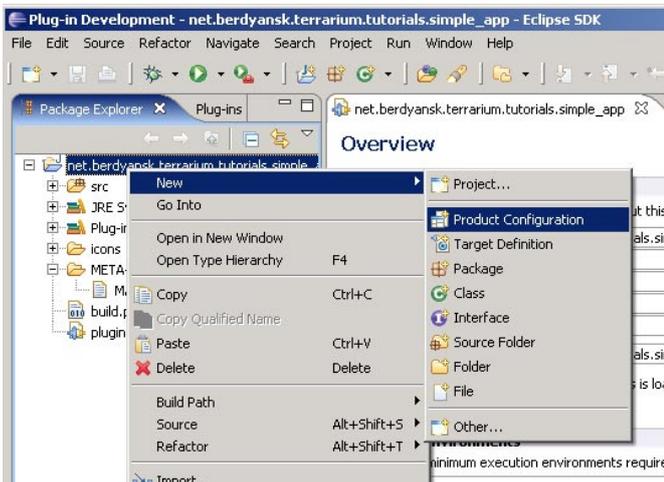


Рисунок 10

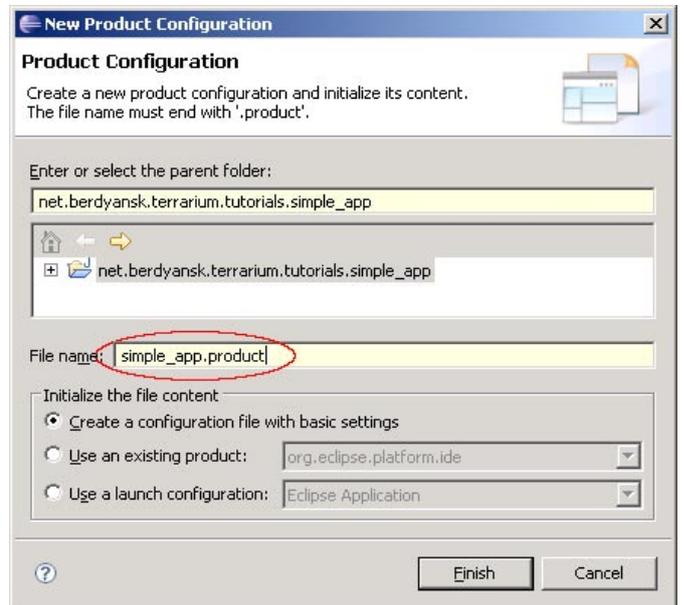


Рисунок 11

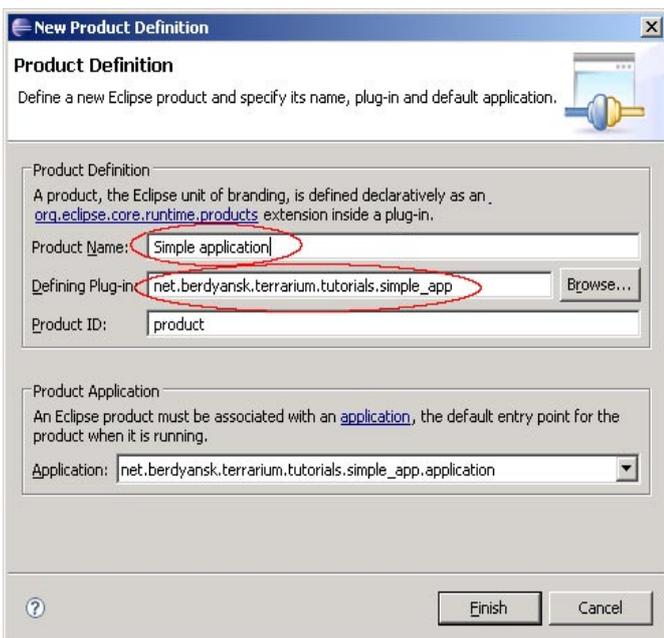


Рисунок 12

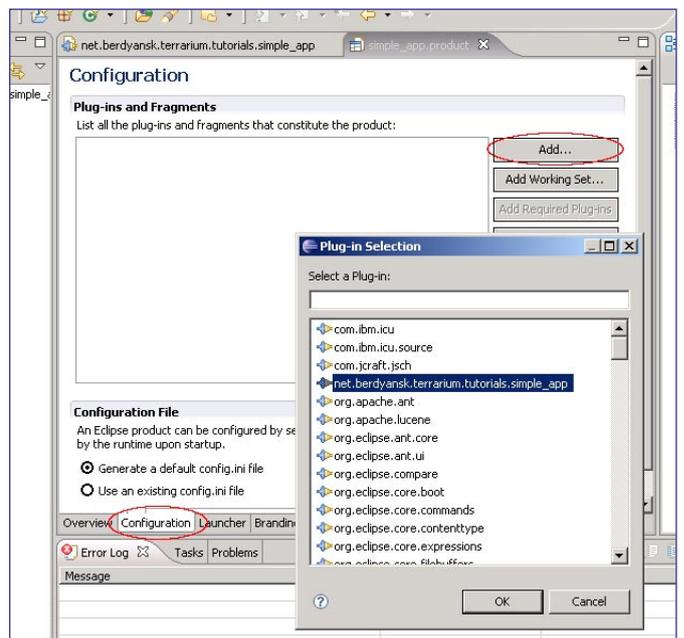


Рисунок 13

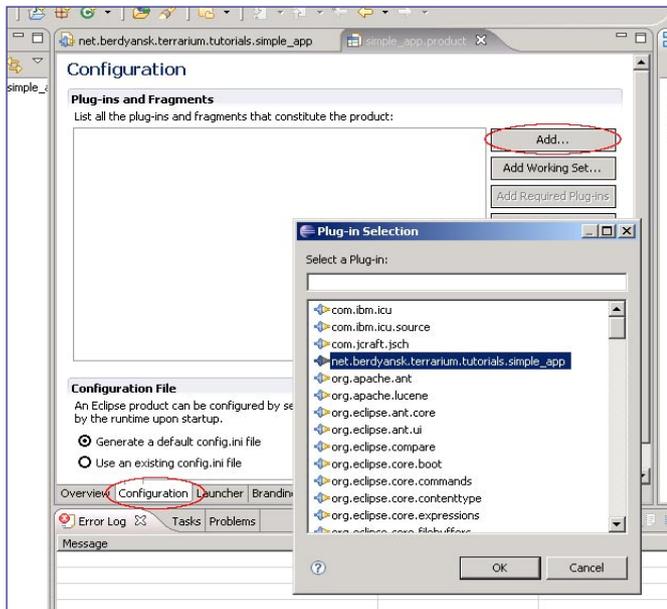


Рисунок 14

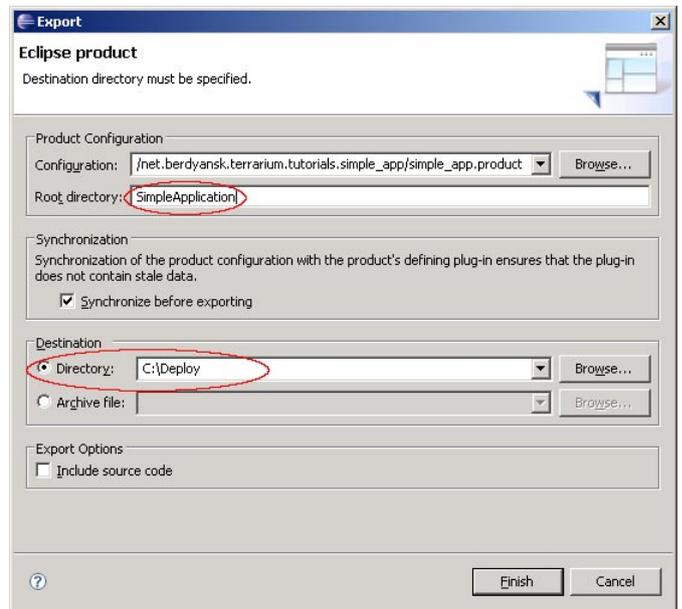


Рисунок 15

гии Eclipse готовое приложение, способное работать вне IDE, т.е. включающее в себя все необходимое для этого, называется «Продукт». Для получения работающего приложения нужно добавить файл конфигурации продукта в наш проект. Для этого выполним следующие действия:

1. Щелкнем правой кнопкой мыши по проекту и в появившемся контекстном меню выберем: «New → Product Configuration» (рис. 10).
2. В открывшемся диалоговом окне укажем имя нового файла конфигурации продукта: simple_app.product (рис. 11).
3. После нажатия на «Finish» откроется редактор свойств продукта. С его помощью можно управлять всеми элементами, что войдут в продукт. Нажимаем на «New» и в открывшемся диалоговом окне указываем имя будущего приложения. Также необходимо убедиться, что приложение ассоциировано с дополнением, которое мы только что создали (рис. 12).
4. После этого в редакторе конфигурации продукта переключаемся на закладку «Configuration», нажимаем кнопку «Add...» и в открывшемся списке находим наше дополнение (рис. 14).

5. После этого нажимаем кнопку Add Required Plug-ins для того, чтобы подключить все дополнения, которые необходимы для работы нашего приложения (рис. 13).
6. Сохраняем файл simple_app.product, переключаемся на закладку «Overview», кликаем по гиперссылке «Synchronize», а затем с помощью гиперссылки «Use the Eclipse Product export» делаем экспорт всех необходимых дополнений как единого приложения.

В открывшемся мастере мы должны указать путь к каталогу, куда будет произведен экспорт, и имя корневого каталога нашего приложения (рис. 15).

В результате мы должны получить следующую структуру файлов и директорий (рис. 16). Для запуска приложения необходимо выполнить команду eclipse.exe.

Павел Таранов
(rsh@ariu.berdyansk.net)

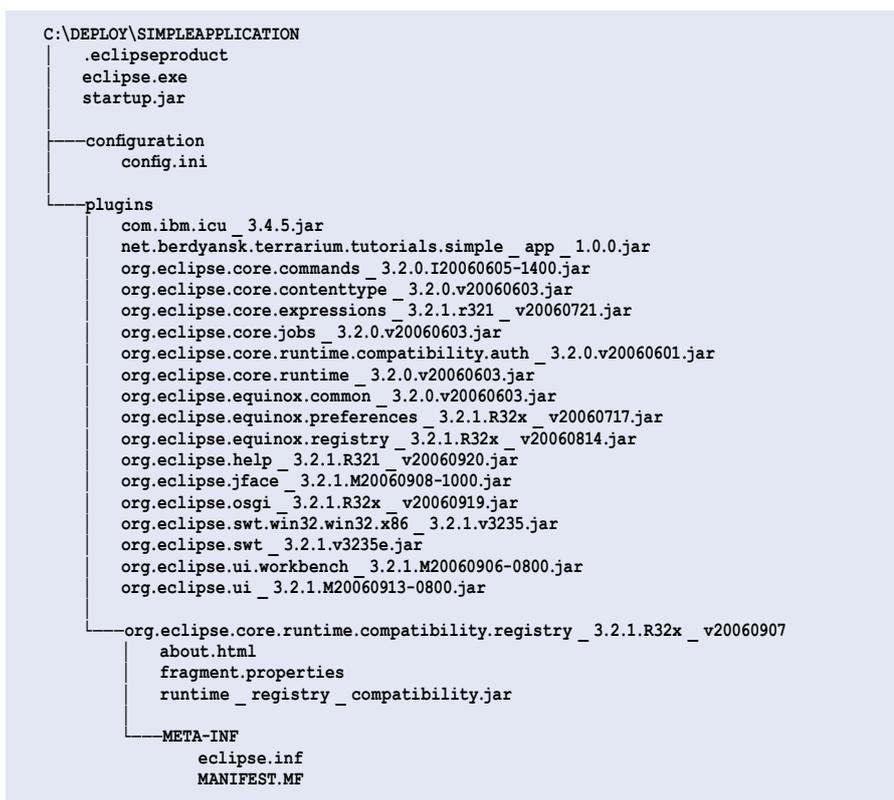


Рисунок 16

Подписные
индексы:

20780*
81655**

по каталогу
агентства
«Роспечать»

87836

по каталогу
агентства
«Пресса
России»

* годовой
** полугодовой

Стоимость
подписки через
редакцию:

900* руб.
за 6 номеров

1800* руб.
за 12 номеров

* включая НДС
и почтовую доставку

Подписка на журнал «Системный администратор»

Российская Федерация

- ✓ Подписной индекс: годовой – **20780**,
полугодовой – **81655**

Каталог агентства «Роспечать»

- ✓ Подписной индекс: **87836**
Объединенный каталог «Пресса Рос-
сии»

Адресный каталог «Подписка за рабо-
чим столом»

Адресный каталог «Библиотечный ка-
талог»

- ✓ Альтернативные подписные агентства:
агентство «Интер-Почта»

(495) 500-00-60, курьерская доставка
по Москве

агентство «Вся Пресса»

(495) 787-34-47

агентство «Курьер-Пресссервис»

агентство «ООО Урал-Пресс»

(343) 375-62-74

- ✓ Подписка On-line

<http://www.arzi.ru>

<http://www.gazety.ru>

<http://www.presscafe.ru>

СНГ

В странах СНГ подписка принимается
в почтовых отделениях по националь-
ным каталогам или по списку номенкла-
туры «АРЗИ»:

- ✓ **Азербайджан** – по объединенному
каталогу российских изданий через
предприятие по распространению пе-
чати «Гасид» (370102, г. Баку, ул. Джа-
вадхана, 21)

- ✓ **Казахстан** – по каталогу «Россий-
ская пресса» через ОАО «Казпочта»
и ЗАО «Евразия пресс»

- ✓ **Беларусь** – по каталогу изданий стран
СНГ через РГО «Белпочта» (220050,
г. Минск, пр-т Ф. Скорины, 10)

- ✓ **Узбекистан** – по каталогу «Davriy
nashrlar», российские издания через
агентство по распространению печат-
и «Davriy nashrlar» (7000029, г. Таш-
кент, пл. Мустакиллик, 5/3, офис 33)

- ✓ **Армения** – по списку номенклатуры
«АРЗИ» через ГЗАО «Армпечать»
(375005, г. Ереван, пл. Сасунци Да-
вида, д. 2) и ЗАО «Контакт-Мамул»
(375002, г. Ереван, ул. Сарьяна, 22)

- ✓ **Грузия** – по списку номенклату-
ры «АРЗИ» через АО «Сакпресса»
(380019, г. Тбилиси, ул. Хошарауль-
ская, 29) и АО «Мацне» (380060, г. Тби-
лиси, пр-т Гамсахурдия, 42)

- ✓ **Молдавия** – по каталогу через
ГП «Пошта Молдовой» (МД-2012,
г. Кишинев, бул. Штефан чел Маре,
134)

- по списку через ГУП «Почта При-
днестровья» (MD-3300, г. Тирасполь,
ул. Ленина, 17)

- по прайс-листу через ООО агентство
«Ediil Periodice» (МД-2012, г. Киши-
нев, бул. Штефан чел Маре, 134)

- ✓ Подписка для **Украины**:

Киевский главпочтамт

Подписное агентство «KSS»

Телефон/факс (044)464-0220

Редакционная подписка

Открыта подписка через редакцию.
Вы можете оформить подписку на любое
количество номеров 2007 года. Редакция
не высылает журналы за пределы Россий-
ской Федерации.

Для юридических лиц

- ✓ Отправьте заявку на подписку по фак-
су (495) 628-82-53 или по e-mail:
info@samag.ru.

- ✓ Укажите наименование и банковские
реквизиты своей организации, почто-
вый индекс и адрес доставки журна-
ла, телефон и e-mail контактного лица,

период подписки и количество номе-
ров. Редакция выставит вам счет, после
оплаты которого вы начнете полу-
чать журналы по почте. Необходимые
бухгалтерские документы высылают-
ся почтой.

Для физических лиц

- ✓ Заполните квитанцию на сайте по ад-
ресу <http://www.samag.ru/cgi-bin/kvit.pl>,
оплатите в любом банке и пришлите
в редакцию копию с отметками банка.

- ✓ После поступления платежа редакция
начнет отправлять вам номера.