



Linux 

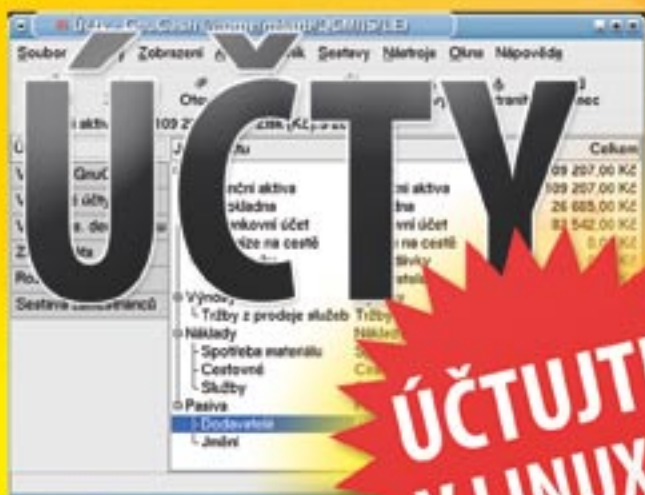
cena 99 Kč / 149 Sk

Listopad - 11/2005

# LinuxEXPRES

OPRAVDOVÝ LINUXOVÝ MAGAZÍN

 Linux



**ÚČTUJTE  
V LINUXU**

**OpenOffice.org  
Conference**

**OpenOffice.org 2.0**

**Wesnoth**

hra pro pravé bojovníky

**Prolog**

i cesta může být cíl

**Naučte se psát bugreport**



**Bugzilla vás ovládá**

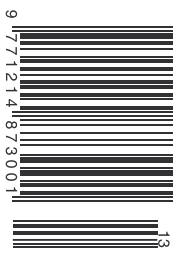


**Opera zadarmo**

Deset ukázkových stran tohoto čísla najdete na

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

Elektronické předplatné: LinuxEXPRES také jako PDF!



## K9Copy – dvě vrstvy DVD na jednu

Dlouho Linuxu chyběl jednoduchý grafický nástroj pro zálohování dvouvrstevých video DVD na jednovrstvé médium. Nyní je tady program K9copy přezdívaný „DVD Shrink pro Linux“.

Malý a jednoduchý prográmeček z rodiny KDE nedělá nic jiného, než k čemu je určen: převádí obsah z DVD9 na DVD5 médium. Základním požadavkem jsou nainstalované balíčky dvdauthor, libdvdread a growisofs. Dále pak vamps a toolame, které jsou potřeba ke kompresi video proudu. Pojďme se podívat, jak K9copy funguje.

Princip převodu je velice jednoduchý. Z obsahu DVD si vyberete jen to, co opravdu chcete. Většinou se vypouští jiné jazykové stopy a titulky než české, dále pak menu a různé bonusové a reklamní materiály. I přesto se však může stát, že velikost samotného filmu přesahuje kapacitu DVD5 média. V tu chvíli přichází na řadu komprese. Samozřejmě, k čím větší kompresi dochází,

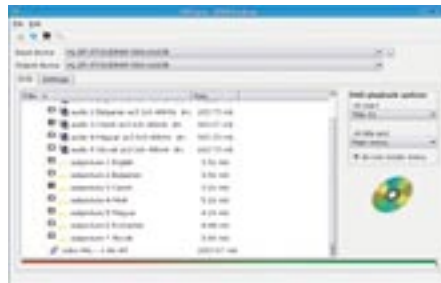


tím je kvalita obrazu nižší. Proto je vhodné vybrat pro převod

pouze ty položky, které opravdu nutně potřebujete, většinou samotný film a jednu zvukovou stopu. Z vlastní zkušenosti můžu říct, že u tříhodinového filmu je pokles kvality na běžném televizoru neznatelný.

Jak tedy na to? Po spuštění programu a vložení DVD s filmem si K9Copy načte obsah disku, který se zobrazí ve stromovém uspořádání. Nyní stačí zaškrtnout položky, které chceme na výsledném jednovrstvém médiu mít. V pravé části okna najdeme dvě výběrová pole pro určení rozsahu stop. Film je většinou stopa číslo 1. Pokud zaškrtnete volbu *Do not create menu*, nebude na DVD vytvořeno žádné menu a po vložení do přehrávače se rovnou spustí přehrávání filmu. Menu, o kterém nyní píšu, není pů-

vodní menu z originálního DVD, ale vlastní, programem vytvořené textové menu. Barva podkladu, písma, použitý font a obrázek na pozadí se dá nastavit pod záložkou *Settings*, kde lze rovněž změnit cestu k pra-



covnímu adresáři, kam se bude ukládat vytvořený obraz (ten je po vypálení na DVD automaticky odstraněn). Vytvořené menu si před spuštěním převodu můžete prohlédnout v náhledu, stejně tak si můžete nechat předvést, jak bude po kompresi vypadat výsledný obraz.

Pokud jste se všim hotovi, můžete spustit samotný proces převodu. Doba činnosti bude ovlivněna výkonem vašeho počítače a rychlostí DVD mechaniky, každopádně to bude pár desítek minut trvat. Po vytvoření obrazu budete vyzváni k vložení čistého jednovrstvého DVD, na které bude obraz vypálen. Pokud máte dvě DVD mechaniky, můžete program nastavit tak, aby jednu použil pro čtení a druhou pro zápis. Pak stačí vložit prázdné DVD do zapisovací mechaniky již před začátkem převodu a program nebude muset čekat na výměnu média.

K9copy najdete na adrese [k9copy.free.fr](http://k9copy.free.fr), odkud se dá stáhnout ve formě zdrojového kódu nebo

RPM balíčku pro SUSE. V sekci *Download* najdete i odkazy na zdroje pro Mandriva a Debian. Na závěr jen jedno malé upozornění, které naleznete i na stránkách programu: **DO NOT MAKE ILLEGAL COPIES!**

Tomáš Klos



## Novell

### SUSE LINUX 10

Novell vydal novou verzi doufáme že oblíbené linuxové distribuci. Je revoluční v modelu vývoje, který je poprvé postaven na projektu [openSUSE.org](http://openSUSE.org). Vývoj a testování SUSE LINUX 10 byly od posledních fází zcela otevřené a komunitě tak byly přístupné i beta a release candidate buildy. Standardní „plné“ vydání SUSE LINUX 10 je k mání v prodejsití Novell za doporučenou koncovou cenu 1500,- Kč bez DPH. Obsahuje anglickou krabici, české příručky, instalační podporu, přístup na portál a další bonusy.

### Speciální produkt pro Blade

Novell ve spolupráci s IBM vydal speciální produkt pro nasazení v IBM BladeCenter. Zákazníci si nemusí kupovat upgrade protection zvlášť pro každou jednotku v bladu, ale jen jednu subskripci pro celý bladeserver. Zjednoduší se tak nákup subskripcí pro datová centra a další provozy, které nakupují blady po paletách. Oproti některým renoncům v minulosti je produkt už v ceníku, a tak můžete objednávat.

### Lepší desktop

Lepší desktop by měl vzniknout díky aktivitě iniciované společností Novell, která se zaměřuje na zlepšení ergonomie a uživatelského komfortu linuxových desktopů vůbec. Jeden z prvních počínů je sledování vzorku uživatelů při plnění jednoduchých úloh.

[www.betterdesktop.org](http://www.betterdesktop.org)



### Novell Identity Manager vítězí

Novell Identity Manager 2, který lze provozovat na Linuxu, Solarisu, Windows i Netware se stal vítězem testu zveřejněného InfoWorldem. Jako protivníci figurovali všichni velcí hráči, od IBM přes Microsoft po CA. Novell vyhrál o těsná prsa před SUN Microsystems.

Již brzy bude uveden Identity Manager verze 3, který obohatí funkcionalitu o komplexní workflow a další.

[http://www.infoworld.com/article/05/10/07/41FEidm\\_1.html?SECURITY](http://www.infoworld.com/article/05/10/07/41FEidm_1.html?SECURITY)

Luděk Šafář

Zdroj: [www.novell.cz](http://www.novell.cz)



Konference se konala na několika místech poblíž náměstí a byla to místa poměrně netradiční - divadelní sál, sál v kulturním centru italské komunity, pedagogická fakulta místní univerzity a hudební klub (pojmenovaný záhadnou zkratkou MKC, který jsme ovšem hned první den překřtili na *Opiové doupe*).

Středeční den byl věnován jen uzavřeným jednáním různých řídicích skupin OOo komunity, ponechali jsme tedy Pavla schůzím napospas a vyrazili jsme na výlet do Benátek. Za zmínku v tomto časopise by stál



jen velký červený tučňák, kterého jsme zahlédli na jednom benátském balkónu. A možná to, že kvůli záplavě italského silničního značení jsme nestihli večerní party v muzeu.

### A co konference?

Hlavní program začal ve čtvrtek ráno, všechny přednášky byly rozděleny do tří sekcí - *Developer* (všechno pro vývojáře), *Community* (o zapojení komunity do vývoje) a *General* (co se jinač nevešlo), v pátek pak sekci *General* nahradila *Education* s přednáš-



kami o nasazení OOo ve školách a výuce. Právě kvůli tomuto rozdělení do sekcí se často odehrávaly dvě zajímavé přednášky zároveň a výběr byl celkem těžký. Naštěstí se všechny přednášky natáčely, takže se i teď mohou všichni podívat, co se na konferenci dělo. Když už jsem zmínil natáčení přednášek, musím pochválit organizátory za perfektně zvládnutou multimediální podporu konference - každý ze tří dnů konference vyšly speciální „noviny“ a kromě záznamu a živého streamování přednášek vyzpovídal mediální tým několik významných členů projektu OOo (mimo jiné i Pavla Janíka). Všechny materiály jsou k dispozici na webu se svobodnou licencí. A díky WiFi síti přístupné na většině míst jste mohli sledovat aktuální informace i na českém portálu [OpenOffice.cz](http://OpenOffice.cz).

Po malé odbočce se můžeme vrhnout do víru prvního dne. Sekci *Community* otevřela přednáška Pavla Janíka o procesu vývoje v komunitě, kterou navštívila celá česká výprava. Poté už jsme se rozprchlí sledovat různé přednášky. Já jsem vyrazil na prezentaci nových vlastností [OpenOffice.org](http://OpenOffice.org) 2.0 a [StarOffice](http://StarOffice.com) 8 s praktickými ukázkami (včetně jedné nepovedené). Ačkoliv jsem se účastnil překladu, o některých novinách jsem ani nevěděl. Všem doporučuji podívat se na záznam přednášky.

Další zajímavá přednáška patřila do sekce *Developer* a měla název [OpenOffice.org](http://OpenOffice.org) and XUL - embedding Gecko in [OpenOffice.org](http://OpenOffice.org). Jak už název napovídá, zabývá se Stephan Schäfer experimentálním propojením enginu Mozilly s OOo, aby bylo možno vytvářet uživatelské rozhraní OOo v jazyce XUL (ve kterém je vytvořeno i uživatelské rozhraní aplikací Mozilla). Ačkoliv ukázka vypadala zajímavě, obávám se, že by to vedlo ke zpomalení. Daniel Naber představil jazykové nástroje používané v OOo (kontrolu pravopisu, dělení slov, slovník synonym) a také chystané změny - zlepšení kontroly pravopisu a přípravu kontroly gramatiky. Poté jsem si nemohl »

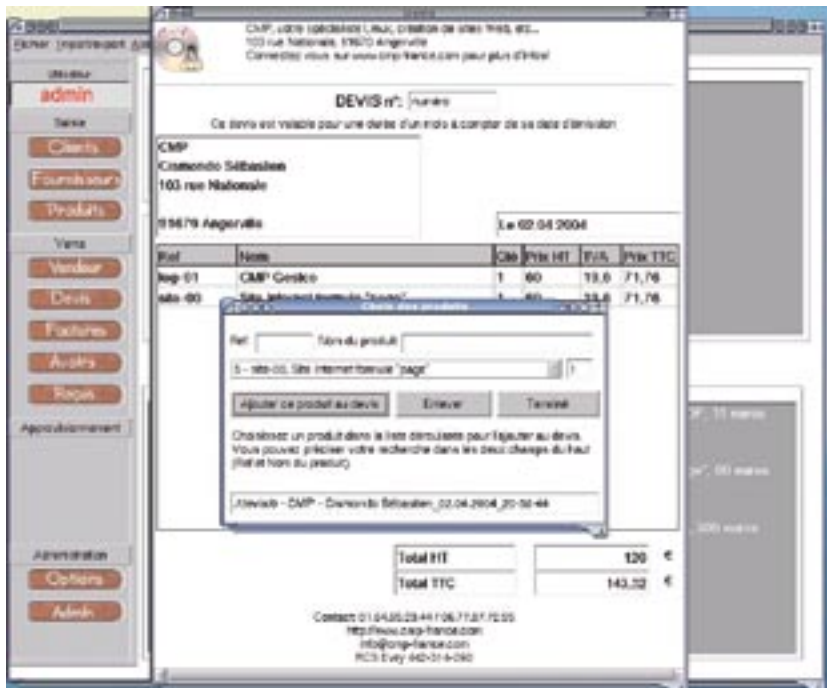


Abychom potěšili příznivce statistik: cesta z Brna do Koperu trvala necelých sedm hodin a na cestě tam i zpět jsme ujeli 1377 km. Cestu nám zpříjemňovala keltská hudba.

V době konference se odehrálo několik důležitých událostí: vyšlo [StarOffice](http://StarOffice.com) 8 a [OpenOffice.org](http://OpenOffice.org) 2.0 RC, firma Sun se zavázala, že nebude proti nikomu používat své patenty spojené s formátem [OpenDocument](http://OpenDocument.org).

# Ekonomický software v Linuxu

**Bohdan Milar je ekonom tělem  
i počítačem. Zaměřil se proto na účetní systémy.**



## Účetnictví

Účetnictví je tradiční a dobře propracovaný systém zachycování hospodářských operací v podniku. Dává přehled o stavu a vývoji (účetní hodnoty) majetku a závazků na straně jedné (aktiva) a jmění a závazků na straně druhé (pasiva). Operace vedoucí ke zvyšování jmění jsou označovány jako výnosy, ty které jmění snižují, jsou náklady. Jejich rozdíl za určité období představuje výsledek hospodaření podniku (zisk nebo ztrátu).

Pro řízení větší organizace je opravdové (dříve zvané podvojně) účetnictví potřebné. Legislativa naštěstí nebrání předepsanou formu účetnictví (tzv. finanční účetnictví) rozšířit o vnitropodnikové (též manažerské) účetnictví. To umožňuje podrobněji zkoumat strukturu nákladů a výnosů např. podle místa vzniku nebo zakázky, k níž se vztahují.

## Elektronické účetnictví

Zákon o účetnictví počítá s možností vést účetnictví

elektronicky (4 – „Účetní jednotky ... mohou použít technických prostředků, nosičů informací a programového vybavení“). 33 definuje technickou formu jako „záznam provedený elektronickým, optickým nebo jiným způsobem ..., který umožňuje jeho převedení do formy, v níž je jeho obsah pro fyzickou osobu čitelný.“

To nám otevírá různé možnosti, jak tvořit software, který bude provádět operace stanovené legislativou nebo potřebami uživatelů. Kostra celého účetního systému je tvořena účetními knihami. V § 13 se rozlišují čtyři základní:

- » **účetní deník**, v němž se účetní zápisy uspořádají z hlediska časového (chronologicky) a jímž se prokazuje zaúčtování všech účetních případů v účetním období;
- » **hlavní kniha**, v níž jsou účetní zápisy uspořádány z hlediska věcného (systematicky – tj. po jednotlivých účtech);
- » **kniha analytických účtů**, v níž se podrobně rozvádějí účetní zápisy hlavní knihy (tj. vnitropodnikové účetnictví);
- » **kniha podrozvahových účtů**, ve které se uvádějí účetní zápisy neprováděné v účetním deníku a hlavní knize (tj. účetní evidence neúčetních operací).

Z výše uvedeného vyplývá, že kniha analytických účtů je jen jinak členěná hlavní kniha, která je zase jen jinak uspořádaným účetním deníkem. Podrozvahové účty se většinou nepoužívají, nebo operace na nich lze vést jako speciální záznamy účetního deníku. Pro potřeby účetního systému tak stačí vést účetní deník, z jehož záznamů je v jakýkoli okamžik možné sestavit kteroukoli jinou účetní knihu.

## Uchovávání dat

Mohlo by se tedy zdát, že stačí celé účetnictví uchovávat např. v jednom textovém souboru, kde by každý řádek představoval jeden záznam s několika poli oddělenými speciálním znakem (např. tabulátorem). Účetní program by pak sloužil jednoduše jen jako

## O autorovi:

Bohdan Milar (\*1976) vystudoval Vysokou školu ekonomickou v Praze. Pracuje v obecně prospěšné společnosti Liberix. Unixové systémy používá od roku 1997. Má rád Bash, Free-MiNT a LaTeX.

## URL článku:

[www.linuxexpres.cz/05e11](http://www.linuxexpres.cz/05e11)



parser deníku, z něhož by dle potřeb uživatele tvořil jiné knihy, případně další sestavy (např. závěrkové výkazy).

Tvorbu takového jednoduchého účetního softwaru ovšem komplikuje ustanovení § 35, které říká, že „Opravy se musí provádět tak, aby bylo možno určit osobu odpovědnou za provedení každé opravy, okamžik jejího provedení a zjistit jak obsah opravovaného účetního záznamu před opravou, tak jeho obsah po opravě.“

To v podstatě znemožňuje ruční editaci souboru s účetním deníkem. Nejen čtení, ale i zápisy do něj tedy musejí být prováděny vlastním účetním programem, a to tak, aby byly splněny požadavky citovaného paragrafu. Nejen z tohoto důvodu proto autoři přistupují k ukládání záznamů účetního deníku formou databáze.

Když zohledníme i další požadavky na moderní účetní systém, zjistíme, že jsme se od jednoduchého parseru jednoho textového souboru dostali k poměrně komplexní síťové databázové aplikaci. Dnes už přitom bývá klasická dvouvrstvá architektura klient-server nahrazována třívrstvou - klient-aplikační server/databázový server.

## Svobodný účetní software

Asi největším problémem pro vytvoření účetního programu na svobodné bázi je nutnost neustálé kompatibility se stále se měnícím právním řádem. To si vyžaduje zajištění trvalé bdělosti programátorů nad vývojem tohoto netechnického faktoru. Složitější je to dále v tom, že legislativa každého státu se mění jindy a jinak.

Z výše popsaného lze odvodit stav nabídky účetních systémů na trhu v ČR. Existují malé svobodné projekty, které zajišťují základní funkcionalitu finančního účetnictví (vedení deníků, sestavovaná hlavní knihy a základních výkazů, příp. tisk dokladů). Vedle nich jsou k dispozici velká řešení, u kterých je nutné platit servis, tj. instalaci, zaškolení, updaty.

Konkrétní stav a jednotlivé produkty si ukážeme dále. Pro zájemce o podrobnější technický popis

tvorby účetního systému pod Linuxem doporučuji seriál „Jak na účetnictví na Linuxu“, který zveřejnil Petr Bravenec v průběhu října a listopadu 2002 na <http://www.root.cz>.

## Informační systémy

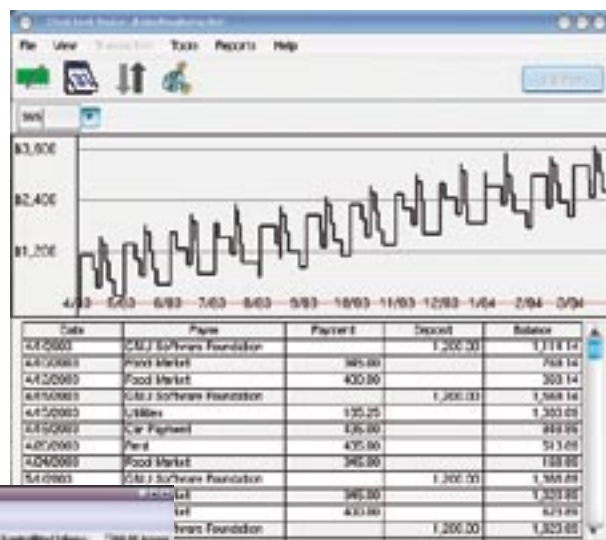
Informační systémy jsou na rozdíl od účetnictví poměrně novým nástrojem pro řízení podniků. Zatímco účetnictví lze vést ručně a počítače využívat jen ke zjednodušení této agendy, informační systémy přicházejí s funkcemi, které prostě ručně (v rozumném čase) dělat nelze.

Struktura, funkcionalita ani obsah informačních systémů není (z větší části, naštěstí, zatím) regulován státem. Proto odpovídá potřebám manažerů a vyvinul se modulárním způsobem v dále popisované strukturu.

Pro klasifikaci použijí skripta - Doc. Ing. Jan Pour, CSc.: Informační systémy a elektronické podnikání. VŠE Praha, 2001. V rámci IS rozlišujeme tyto aplikace: ERP (řízení podnikových transakcí), BI (analýzy, plánování, rozhodování), e\_Business, SCM (řízení dodavatelských řetězců) a CRM (řízení vztahů k zákazníkům).

## ERP

Zkratka anglického *Enterprise Resource Planning* se překládá jako řízení podnikových transakcí. Umožňuje řízení a koordina-



ci všech disponibilních zdrojů a aktivit v podniku. Zahrnuje např. prodej,

nákup, sklady, marketing, majetek, lidské zdroje a přípravu, plánování i řízení výroby.

Do ERP se většinou řadí i finanční účetnictví a mzdová a personální agenda, které jsme si podrobně představili v předchozí části textu. ERP aplikace jsou primárně určeny pracovníkům střední a nižší úrovně řízení. Mezi technické charakteristiky ERP patří:

- » grafické uživatelské rozhraní;
- » relační systém řízení databáze; »

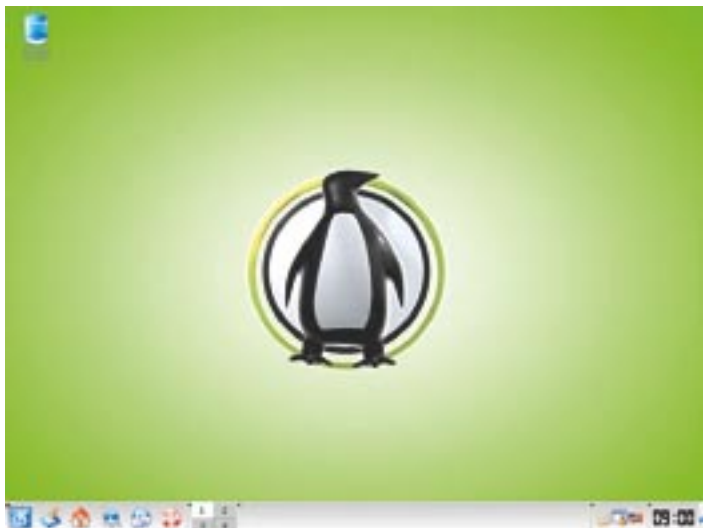
V ČR jsou podle zákona 563/1991 Sb. v platném znění povinni vést účetnictví vedle právnických osob a organizačních složek státu také podnikatelé zapsaní do obchodního rejstříku a podnikatelé, jejichž roční obrat přesáhne 6 milionů Kč.

Vedle zákona o účetnictví se musejí řídit také příslušnými účetními standardy, které formou vyhlášek stanovuje Ministerstva financí. Standardy mimo jiné předepisují závaznou účtovou osnovu, jejíž struktura je více než pro vnitřní potřeby podniků uzpůsobena potřebám výpočtu a účtování daní.

# Vidalinux 1.2

## – nedodělek místo slibů?

### Jiří Pech testoval „jiné“ Gentoo.



#### Problém s updatem Pythonu

S největším problémem jsem se však setkal až během psaní článku. Provedl jsem aktualizaci systému (provádím ji jednou týdně) a mezi jinými se aktualizoval Python z verze 2.3 na verzi 2.4. Bohužel po této aktualizaci přestal fungovat jak Yukiyu tak Porthole. Pročetl jsem si fórum na gentoo.org a zjistil jsem, že musím spustit program python-updater pro update pythonovských modulů. Pravděpodobně jsem na to byl upozorněn při instalaci, ale vzhledem k tomu, že se Python neupgradoval jako poslední, tak jsem to v instalačních výpisech přehlédl.

#### URL článku:

[www.linuxexpres.cz/05f11](http://www.linuxexpres.cz/05f11)

#### Co je Vidalinux

Vidalinux Operating System (VLOS) je distribuce Linuxu založená na distribuci Gentoo. Předpokládám, že většina z vás o Gentoo již slyšela, pro ty ostatní ji nyní krátce popíši. Jedná se o tzv. překládanou distribuci, tzn. nainstaluje se základní systém a překladač a pak se z internetu stahují další programy, které se překládají.

Vždy, když vyjde nová verze nějakého programu, lze ji stáhnout z internetu, přeložit a nahradit tak původní verzi. Systém lze takto udržovat stále aktuální s nejnovějšími balíky a bezpečnostními záplatami. Navíc není nutné každý půlrok kupovat nové CD či DVD nebo stahovat jeho obraz. Nevýhodou tohoto systému je ovšem nutnost přístupu k rychlému internetu (minimálně ADSL).

Jinou často zmiňovanou nevýhodou Gentoo je jeho ne zcela triviální instalace, asi by se do ní neměl pouštět úplný začátečník. Systému navíc chybí konfigurátory typu Yast nebo Xdrake, takže začátečník po přechodu z Windows se v systému může cítit poněkud ztracený. Naopak uživatel s alespoň částečnou znalostí Linuxu ocení neuvěřitelně přehledný adresář /etc a bude se cítit za chvíli jako doma. Tyto vlastnosti jistě přispívají k tomu, že Gentoo se stává čím dál tím populárnější distribucí.

Ve snaze odstranit obtížnou instalaci vznikla distribuce Vidalinux. Tato distribuce se od Gentoo liší poměrně snadnou instalací pomocí nástroje Anaconda a dále existencí komerční i nekomerční verze.

Instalaci nekomerční verze 1.1 zvládl i začátečník a pak mohl se systémem nakládat, jako by to bylo běžné Gentoo.

#### Co nového ve verzi 1.2

Nová verze 1.2 měla původně vyjít v květnu, pak 6. června, a nakonec vyšla 1. srpna. Původní sliby hovořily o přítomnosti GNOME 2.10, KDE 3.4 a OpenOffice.org 2.0. Jaká je tedy skutečnost?

Všechny tyto programy (a mnoho dalších) obsahuje pouze komerční verze na DVD, kterou si je možné objednat z www stránek projektu za 40 dolarů. ISO obraz nekomerční verze pak není dostupný přes http nebo ftp, ale pouze přes systém bittorrent, který jeho stahování několikanásobně zpomalí i při rychlém připojení do internetu.

Nekomerční verze pak obsahuje pouze GNOME a několik dalších programů. KDE a OpenOffice.org je nutné stáhnout z internetu. Naopak obsahuje nového správce balíků Yukiyu, který považuji za velice vydařený a lepší než původní Porthole.

#### Program pro správu balíků Yukiyu

Instalace pomocí instalačního programu je poměrně přívětivá a neměl by se jí obávat ani úplný linuxový nováček. Stačí naboootovat počítač s vloženým CD a vyčkat spuštění programu Anaconda. V prvním kroku dostanete na výběr jazyk. Lokalizace je povedená a lze bez obav zvolit češtinu. V dalším kroku vybíráte klávesnici. Moje doporučení je pro instalaci zvolit **International/US**. Během instalace budete spíše než české znaky potřebovat různá lomítka a podobně.

Následuje rozdělení disku. Použijte nejlépe program cfdisk s pěkným a intuitivním grafickým rozhraním. Disk rozdělte dle vlastního uvážení. Já osobně používám následující:

- » 200 MB oddíl ve formátu ext2 pro jádro a soubory zavaděče, připojený na /boot;
- » „2x velikost paměti“ pro swap oddíl; plánujete-li používání programů s velkou spotřebou paměti (grafika, databáze), můžete zadat i více, jinak je to zbytečné;
- » zbytek volného místa ve formátu ext3 připojený jako /.

# Jak ovládnout příšeru

## Anna Bernáthová se nebojí draků, dinosaurů, ještěřů ani vší. Nebojí se ani Bugzilly!

Podle známého programátorského zákona je v každém programu schována alespoň jedna chyba. Některé z nich se projeví okamžitě, další vyjdou na povrch až úplně náhodou při ne zcela typickém použití programu. Pokud objevíme chybu v programu a máme v úmyslu ohlásit ji vývojářům (a to bychom rozhodně měli udělat), musíme mít na paměti, že její popis by měl směřovat k tomu, aby ji vývojáři byli schopni zreprodukovat. Pokud se jim to nepodaří, nebudou ani schopni chybu opravit.

### Je to skutečně chyba?

Máloco dovede vývojáře k takovému zoufalství jako zjištění, že problém, který se dlouhé hodiny snažil zreprodukovat, ve skutečnosti existuje jen „mezi židli a klávesnici“. Proto bychom se měli nejprve ujistit, že chyba, kterou chceme ohlásit, nespočívá jen v tom, že jsme si pořádně nepřečetli dokumentaci. Příkaz `man` by měl být prvním příkazem, který se linuxový nováček naučí.

U některých problémů samozřejmě není o čem diskutovat. Pokud program spadne hned po spuštění, je určité nejvyšší čas začít se shánět po bugzille. Naopak, hlášení typu „v xxx není yyy“ si dvakrát rozmyslete a než na nich začnete pracovat, rozhlédněte se po internetu, jestli to náhodou není záměr. Tento příklad, stejně jako všechny další, pochází z bugzilly projektu openSUSE, kde ho najdete pod číslem #117825:

`There is no rpm package with acroread (Adobe Reader) on Suse Linux 10.0 RC1, at least not in the version available in our university.`

`V Suse Linuxu 10.0 RC1 není rpm balíček acroread (Adobe Reader), aspoň ne ve verzi dostupné na naší univerzitě.`

Pro vývojáře je ztrátou času odpovídat na toto a spousty podobných hlášení, když se na projektové stránce může každý návštěvník dočíst, že tato distribuce neobsahuje komerční balíčky. Podobná hlášení bývají označena jako **INVALID** - tento konkrétní bugreport je poměrně neškodný, ale mnoho dalších **INVALID** bugů za sebou skrývá hodiny a hodiny zbytečné práce, která mohla být věnována vývoji nějaké nové zajímavé vlastnosti.

Podobný osud, tedy **Resolution: INVALID**, potkává i mnohá hlášení, která se týkají vzhledu jednotlivých programů nebo jejich částí. Často se stane, že uživatelé příliš neteší náhlá změna vzhledu programu. Pokud je ale tato změna



zamýšlená (což poznáte např. podle toho, že je zmíněna v changelogu), těžko přesvědčíte vývojáře ke změně. A dopadnete podobně jako autor hlášení #104560:

Pro vývojáře je ztrátou času odpovídat na toto a spousty podobných hlášení, když se na projektové stránce může každý návštěvník dočíst, že tato distribuce neobsahuje komerční balíčky. Podobná hlášení bývají označena jako **INVALID** - tento konkrétní bugreport je poměrně neškodný, ale mnoho dalších **INVALID** bugů za sebou skrývá hodiny a hodiny zbytečné práce, která mohla být věnována vývoji nějaké nové zajímavé vlastnosti.

Podobný osud, tedy **Resolution: INVALID**, potkává i mnohá hlášení, která se týkají vzhledu jednotlivých programů nebo jejich částí. Často se stane, že uživatelé příliš neteší náhlá změna vzhledu programu. Pokud je ale tato změna zamýšlená (což poznáte např. podle toho, že je zmíněna v changelogu), těžko přesvědčíte vývojáře ke změně. A dopadnete podobně jako autor hlášení #104560:

`fontconfig-2.2.99 from SUSE 9.3 vs fontconfig-2.3.2 from SUSE 10.0 Beta 1. The font remained >>`



### Slovníček

**changelog** – soubor se seznamem změn, které ve vývoji probíhají. Bývá zdrojem užitečných informací.

**debug log** – soubor s podrobnými informacemi, generovanými programem, které ocení asi jen vývojář.

**blocker bug** – bug, který blokuje vydání nové verze softwaru.

**critical** – bug, který je kritický a může způsobit nefunkčnost programu.

# Bitva o Wesnoth

Průvodcem v této strategické hře je udatný bojovník **Bohdan Milar**.



V Nastavení můžeme vybrat rychlost, měnit klávesové zkratky a režim okno/celá obrazovka, nastavit grafické rozlišení či hlasitost zvuků a hudby. Nastavení jsou dostupná i během hry. Před začátkem kampaně se musíte rozhodnout pro obtížnost. V nabídce jsou vždy tři, ale mají pokaždé jiná jména (třeba Bojovník, Hrdina, Šampion nebo Bručoun, Rváč, Válečník). Horní je vždy nejjednodušší a spodní nejobtížnější. Autoři si kladli za cíl vytvořit dobře hratelnou, ale přitom

## O autorovi:

Bohdan Milar (\*1976) pracuje v obecně prospěšné společnosti Liberix. Unixové systémy používá od roku 1997. Má rád Fedora Core, Bash a FreeMINT.

## URL článku:

[www.linuxexpres.cz/05k11](http://www.linuxexpres.cz/05k11)

Kritikové prohlašují, že her pro Linux je málo. To je relativní. Je jich sice méně (možná jen zlomek) než těch pro momentálně nejrozšířenější operační systém, ale stále jich je mnohonásobně více, než běžně zaměstnaný člověk stihne vůbec vyzkoušet, natož seriózně hrát. Faktem, ve kterém dám kritikům za pravdu, ovšem je, že pro Linux je mnohem obtížnější sehnat nelegální kopie komerčních her.

*Bitva o Wesnoth* (Battle for Wesnoth) rozšiřuje nabídku dobrých svobodných multiplatformních her. Jde o tahovou bojovou strategii, která se odehrává v prostředí fantasy. Ve hře najdeme mágy, elfy, trpaslíky, skřety, duchy, draky a další. Je zřejmé, že autoři byli inspirováni Tolkienovým světem.

Dalším populárním mýtem o Linuxu a free softwaru je *nepočestnost*. Zsvěcení dobře vědí, že jde o mýty z minulého tisíciletí a dnes je Linux (resp. prostředí GNU) počestněj než jakýkoli jiný systém. I *Bitva o Wesnoth* přichází od verze 0.8 s českými nabídkami a dialogy. Verze 0.9.7 je pak lokalizována kompletně.

## Instalace

Balík s aktuální verzí hry získáme na stránkách projektu (viz odkazy) v sekci *Downloads*. Pod odká-

zem *More Binaries* a dále *WesnothBinariesLinux* najdeme připravené balíčky pro Arch Linux, Debian, Fedora Core, Gentoo, Mandriva Linux, Slackware a SUSE.

Kdo by si ani z této nabídky nevybral, má k dispozici starší verze ve formě statických binárních souborů, které by měly fungovat na všech distribucích. Protože je *Bitva o Wesnoth* šířena s GNU GPL, jsou k dispozici také zdrojové kódy, a to v archivu tar.gz.

Velikost binárních i zdrojových balíčků se blíží 40 MB. Instalace binárních probíhá v režii instalátoru té které distribuce. Kompilace ze zdrojových kódů je standardní, je popsána v souboru *INSTALL* a má značné paměťové nároky. Z knihoven požaduje kompletní SDL. Výsledek úspěšné kompilace bude nainstalován do */usr/local/*.

## Spuštění

Bez ohledu na způsob instalace by ke spuštění hry mělo stačit zadat příkaz `wesnoth`, a to buď do příkazové řádky v okně terminálu, nebo přes funkci *Spuštění* v hlavní nabídce (dostupná v KDE také přes levý [Alt+F2]). Balíčky pro konkrétní distribuce přidávají také odkaz do příslušné sekce hlavní nabídky.

## Typy hry

Výcvik je interaktivní rychlokurs pro nové hráče. Není sice součástí žádného vojenského tažení, obsahově jej lze ovšem považovat za předkolo k tažení *Dědic trůnu* (viz *Nová hra*). Ve výcviku nám mág Delfador dává úkoly a radí, jak postupovat při jejich plnění. Ačkoli se budu snažit základní zásady hry popsat dále v tomto článku, doporučuji každému nováčkovi si výcvik alespoň jednou zahrát.

*Nová hra* zahájí hru pro jednoho hráče. Jako první dostaneme na výběr z několika válečných tažení. Engine hry je psán natolik univerzálně, že je k němu možné vytvářet celé série kol, tvořících samostatné příběhy. Ty jsou ve válečné strategii nazývány taženími (*campaigns*). Univerzalita není pravda nekonečná, takže půjde asi vždy více či méně o soubor postav podobných těm z Pána prstenů, nikoli o soubor vesmírných lodí ve stylu Star Wars (i když ani tomu bych se do budoucna nedivil).



Ústředním příběhem, na kterém hra původně vznikla, je Dědic trůnu. V něm hrajete roli mladého Konrada, kterého jako dítě před smrtí zachránil starý mág Delfador. Než začala opět válka, vycvičil z něj bojovníka a společně se vypravili bránit svou zemi proti zlu. Další detaily se dočtete v hezky graficky zpracovaném popisu celého příběhu na začátku hry. Další tažení je možné stáhnout z internetu.

Bitva o Wesnoth má také režim více hráčů. Hrát je možné dokonce hned několika způsoby. Síťové možnosti jdou od připojení se na oficiální server přes výběr jakéhokoli jiného serveru, až po možnost sám se serverem stát. Více hráčů může ale hrát i na jediném počítači, a to jak střídáním se u klávesnice, tak formou boje člověka proti umělé inteligenci.

## Ovládání

Každá hra sestává z několika (i desítek) scénářů (možná by bylo přesnější říkat jim úkoly, levely či bitvy). Každý scénář probíhá na jiné mapě (chcete-li obrazovce nebo hracím plánu). Mapa je obdélníková plocha tvořená pravidelnými šestiúhelníky (pole). Ty znázorňují různé druhy terénu (les, louka, hora, voda, hrad, vesnice, ...) pomocí jednoduché grafiky, která se ovšem verzi od verze znatelně zlepšuje (viz historie screenshotů na domovské stránce hry).



Pokud hrací plán přesahuje velikost jedné obrazovky, tak dle pohybu kurzoru roluje potřebným směrem. O aktuální pozici v rámci celého plánu informuje mapka v pravém horním rohu. V některých scénářích jsou místa, kam ještě naši bojovníci nedošli, zahalena, takže cestu k cíli musíme během boje hledat. Uhrát jeden scénář trvá v průměru něco mezi půl až jednou hodinou. Doporučuji využít klávesových zkratk.

Ve hře se vyskytují různé (většinou humanoidní) rasy. Jsou to lidé (včetně mágů), elfové, skřeti, du-

chové (nemrtví) a trpaslíci. Proti nim bojují gryfoni, draci, bazilišci a další. Každý velitel si může najímat bojovníky podle své rasy, příp. ze spřátelených ras. Jeden hráč ovládá vždy jednoho velitele, který sídlí zpravidla v hradu. Na začátku každého scénáře bývá velitel sám nebo jen s několika málo přáteli. Podle počtu volných polí v hradu a samozřejmě podle stavu hotovosti může verbovat bojovníky. Dosáhneme toho stisknutím pravého tlačítka myši a výběrem *Naverbuj* z rozbalovací nabídky.

V této nabídce je také velmi důležitá funkce *Přivolej*, která slouží k najmutí postav, které pro nás bojovaly v dřívějších scénářích. To má své velké výhody, např. všechny přivolané postavy stojí stejně (20 zlatých), což je méně než cena naverbování některých nových. Mnohem zásadnější je však to, že přivolané postavy mají schopnosti a zkušenosti, které získaly během boje. Přehled základních charakteristik postav najdeme v pravém panelu pod mapkou.

## Postavy

Každá postava má určité předem dané vlastnosti, mezi které patří životní síla. Ta se udává zlomkem, kde v čitateli je aktuální stav a ve jmenovateli maximum. Graficky životní sílu znázorňuje stupnice vedle každé postavy na hracím plánu. Klesne-li život na nulu, bojovník zemře. Další zlomek udává zkušenosti postavy v boji. Ta se s každou účastí v boji zvýší alespoň o jednotku. Pokud postava soupeře zabije, získá zkušenosti mnohem více.

Grafické znázornění zkušenosti můžeme vidět vedle stupnice životní síly. Až postava dosáhne možného maxima (jmenovatel), své zkušenosti povýší. Stane se z ní nová, silnější postava »

rychle naučitelnou strategií. Na kolik se jim to povedlo, musíte zhodnotit především vy. Já mám nevýhodu v tom, že je to vlastně první tahová bojová strategie, které se intenzivněji věnuji, takže nemám moc s čím srovnávat.

Hra disponuje propracovanou nápovědou s obrázky, tabulkami a hypertextovými odkazy. Vyvoláte ji klávesou [F1] nebo z Menu.

Dobrá finta v boji je obklíčení protivníka, tzn. že u něj stojí alespoň dvě naše (nebo spřátelené) postavy na vzájemně protilehlých polích. Tím omezí jeho pohyb na nejvýše jedno pole.

Postavy, které mají schopnost útočit na dálku, mohou ve skutečnosti vypálit ze svých zbraní (či kouzlit) jen v případě, že stojí těsně u nepřítele.

Důležité je chránit slabší postavy (např. mága nebo bojovníky s nižší úrovní). Ty je pak možné pouštět do boje jen k „dorážení“ nepřítele, aby si tak rychle zvyšovali zkušenosti.

Na začátku každého tažení má hráč 100 zlatých. V každém tahu dostane dva zlaté + jeden zlatý za každou obsazenou vesnici. Naopak zaplatit musí rozdíl mezi počtem naverbovaných nebo přivolaných vojáků a po-



# LimeWire – agent stahovač

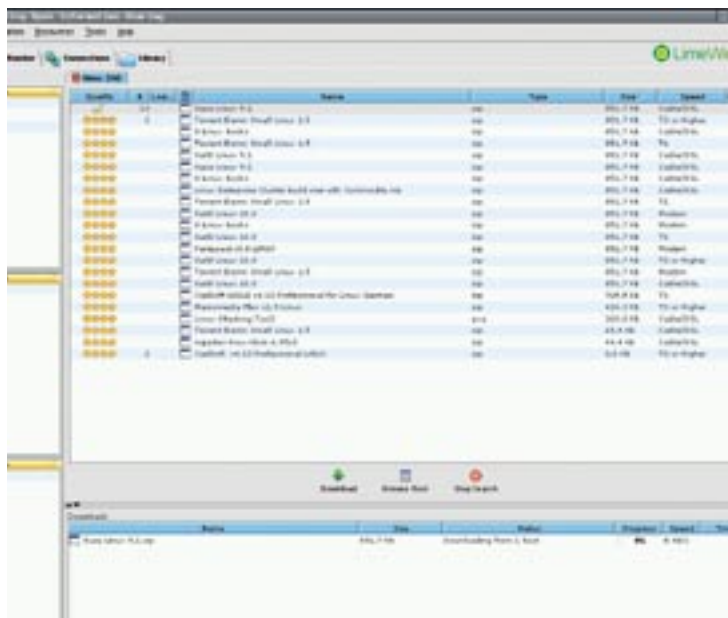
## Vlastimil Ott použil nástroj P2P sítí - LimeWire.

Zadarmo je spousta věcí lepší než za peníze. Proto nemusíme princip výměnných sítí příliš vysvětlovat – je jasné, že si Gnutella a jí podobné sítě našly cestu, kam se dalo. Mnohé aplikace jsou na své platformě známé všem, mnohé aplikace jsou zcela neznámé. Některé se snaží bojovat na všech frontách a být multiplatformní. Takovým případem je i program LimeWire, o kterém vznikl tento text.

Aby mohl být použitelný na mnoha platformách, používá Javu. Je nezbytným předpokladem a také hlavním faktorem ovlivňujícím vzhled programu. Ten je pro tento typ programu celkem typický. V levé části je vyhledávací panel, který ovšem při aktivním vyhledávání obsahuje tři pole, do nichž se ukládají informace o typu souboru, umělci a albu. Ano, vše je primárně zaměřeno na stahování hudby. Stejně jako stahování drtivé většiny jiných materiálů je to činnost kriminalizovaná, ale po pravdě řečeno také často opravdu nezákonná (což zde řešit nebudeme).

Kromě panelu jsou v horní části čtyři karty – na první z nich se nacházíme. Druhá slouží k monitorování sítě, třetí pro sledování konkrétních spojení a IP adres a konečně čtvrtá zobrazuje obsah naší „datové základny“. Tedy souborů, které nabízíme ostatním my. Tento počet je také zobrazen na dolní liště, kde kromě toho vidíme také propustnost sítě a symbol firewallu, pokud se za ním nalézáme. Posledními ukazateli jsou informace o aktuálním stavu stahovaných (download) a poskytovaných (upload) souborů. Chceme-li vyhledat soubor, zadáme alespoň kousek jeho názvu do vyhledávacího políčka. Po odklepnutí se otevře karta s hledáním, kde se nalezené výsledky zobrazují a do zmiňovaného levého sloupce se vše řadí dle alba, autora, typu souboru. Dole je tlačítko *Back to search*, které umožňuje nové hledání – otevře se další karta, vše zůstává přehledné. Nalezené soubory lze v kartách řadit podle klíčů velikost, název, typ, dostupnost a dalších.

Když si vybereme soubor ke stažení, klikneme na ikonu *Download* a soubor se přesune do dolního seznamu stahovaných souborů. Ty se nacházejí v několika stavech: buď jsou stahovány, nebo jsou ve frontě, nebo nemají zdroj (*Need more sources*), nebo na zdroj čekají. Jedná se o velmi pochopitelně



vyjádřený princip sítě – buď soubor někdo má, nebo ne. Když ho má – buď je „busy“ a nemůže ho nabídnout, nebo není připojen, případně je přetížen. Vám nezbyvá než čekat.

Se stahovanými soubory lze provádět určité činnosti. Program sám další zdroje nehledá, k tomu slouží tlačítko *Find sources*. Pokud dlouho nemůžeme najít zdroj, můžeme soubor vyjmout ze stahovací fronty – *Cancel*. Program v tomhle ohledu není moc ukecaný a neptá se. Proto pozor. Dále je možné navázat na soubor, který má zdroje, ale stahování neběží. Bohužel to často končí stavem *Need more sources*. Stahování lze samozřejmě také pozastavit. LimeWire má také integrovaný přehrávač hudby, ale ten se mi neosvědčil – společně se spuštěnou Javou můj systém zbytečně příliš zatěžuje.

Program není lokalizovaný do češtiny, do mnoha jiných jazyků ale ano. Program je open-source a nabízí také komerční variantu, na jejíž koupi při spuštění upozorňuje. To je však téměř jediné omezení – tím dalším (a snad posledním) je, že komerční verze LimeWire Pro je *turborychlá* a má více zdrojů. Neznamená to ale, že by byla klasická verze pomalá a nefunkční.

Program má slušné možnosti nastavení, ale nejedná se o nic složitého. Kdo takový program už někdy použil, bude si vědět rady. Za zmínku možná ještě stojí *skin*y neboli témata vzhledu. Aktuální verze je 4.9, na obrázku z Windows je verze starší. ■

LimeWire je dostupný pro Windows, Linux, Mac OS X, Solaris a další systémy, kde běží Java. Podmínkou je kromě 64 MB RAM také internetové připojení.

### O autorovi

Vlastimil Ott (\*1979) je povoláním učitel češtiny a němčiny na střední škole. Linux zná od roku 1999 a dnes je jeho stále spokojenějším uživatelem. Nerad se hádá v internetových diskuzích, má rád německé detektivky a víno. Stará se o LinuxEXPRES jako jeho redaktor.

### URL článku:

[www.linuxexpres.cz/05m11](http://www.linuxexpres.cz/05m11)

### Odkazy

<http://www.limewire.com>  
Domovská stránka LimeWire