

### Úvod

Slovenské združenie používateľov Linuxu (SkLUG) vyhlásil súťaž o najlepší "Open Projekt" roku 2003. Odborná porota zhodnotila všetky legitímne prihlásené projekty a postrehy a námety poroty pre jednotlivé projekty sú uvedené v nasledujúcich odstavcoch.

## Vyhodnotenie súťažných projektov

### *Platon.sk*

Projekt Platon.sk sa zameriava na vytvorenie, údržbu a rozvoj vývojárskeho portálu skupiny Platon software development group.

#### **Kladné stránky projektu:**

**Dobrá projektová dokumentácia.** Prihláška do súťaže OpenProjekt bola naozaj kvalitne vypracovaná a naplnila všetky očakávania. Oceňujeme aj vlastný publikačný rámec v systéme LaTeX, ktorým bol dokument vysádzaný (a samozrejme aj použitie Open produktu na samotné vysádzanie). Aj keď striktné dodržiavanie slovenských výrazov bolo občas veľmi obtiažne sledovať, oceňujeme "čistotu jazyka" v dokumente.

**Podpora OpenSource komunity.** Nie len že sú v projekte použité OpenSource komponenty, ale projekt je už samotným svojim cieľom určený pre rozvoj OpenSource komunity. Vývojársky portál je jedným z kľúčových prvkov pri organizácii OpenSource projektov.

**Dobrá integrácia.** Rôzne produkty sú pekne integrované do jedného celku. Oceňujeme "overovacie rozhranie", jednotný zostavovací rámec a ďalšie integračné prvky.

**Vysoké ambície.** Ciele projektu do budúcnosti sú dobre definované a z projektu priamo cítiť odhodlanie tvorcov ich naplniť. Projektový tím má najbližší vývoj projektu zrejme premyslený, zostáva len dúfať, že sa ho podarí naplniť.

#### **Záporné stránky projektu:**

**Skorá verzia vývoja projektu.** Projekt je vo veľmi ranej verzii, aj keď ako taký je plne použiteľný. Predpokladáme, že na plné využitie jeho výhod bude potrebné ešte chvíľu počkať (alebo ešte lepšie priložiť ruku k dielu).

**Obrázky, obrázky, obrázky.** Dokumentácie je síce veľmi dobrá, ale na pochopenie niektorých konceptov by sa hodil obrázok. Lepšie povedané, tých obrázkov by sa tam hodila pridať celá kopa. Dúfame, že projektový tím použije prihlášku do súťaže ako základ plnohodnotnej projektovej dokumentácie distribuovanej spolu s projektom a že v tejto dokumentácii bude obrázkov oveľa viac.

**Nejasné rozdelenie prác.** Z dokumentácie nebolo na prvý pohľad jasné, čo je prácou projektového tímu a čo je len "stiahnuté" a zaintegrované. Tento problém vyriešila až diskusia s projektovým tímom a ukázalo sa, že na portáli bolo naozaj dosť práce. Nabudúce stojí za to svoju prácu dobre popísať (veď kto by nás už pochválil, keď nie my sami?) a jasne oddeliť od cudzej práce.

#### **Námety do budúcnosti**

Projektový tím si ciele projektu a plán rozvoja definoval veľmi dobre, takže v podstate tu nezostáva čo dodať. Jediné čo by sa snáď dalo navrhnúť je lepšia orientácia na štandardy, napríklad RSS pre správy alebo SAML pre jednotné prihlásenie. Tiež by stálo za zamyslenie pouvažovať o podpore protokolu LDAP pre používateľské údaje a možno lepšie systém "portalizovať", čiže zlepšiť personalizačné a používateľské konfiguračné možnosti, atď.

### **Creox**

Cieľom projektu Creox je vytvoriť zvukový procesor pre systém LINUX. Creox je určený pre amatérskych a neamatérskych hudobníkov a de facto slúži na "čarovanie" so zvukmi v reálnom čase.

#### **Kladné stránky projektu:**

**Dobrá projektová dokumentácia.** Prihláška do súťaže nebola veľmi obsiahla, ale zato veľmi dobre spracovaná. Obsahovala všetky základné informácie, obrázky, "screenshoty" a všetky ostatné veci čo má mať dobrá dokumentácia. Dúfame, že aj z tohto dielka sa stane projektová dokumentácia, ktorá sa bude distribuovať spolu s produktom.

**Znovupoužitie hotového.** Creox sa nesnaží o znovuvynájdenie kolesa, ale využíva dostupné komponenty. Príkladom môže byť využitie projektu JACK namiesto vlastného riešenia. V prípade využitia vlastného prístupu (namiesto LADSPA) je tento krok dobre zdokumentovaný a zdôvodnený. Takýto prístup musíme v každom prípade podporiť.

**Dobrý návrh.** Oceňujeme použitie objektovo orientovaných metód na návrh systému.

**Dobre definované ciele.** Cieľ pre ďalší vývoj systému je dobre stanovený a zrejme aj reálny. Dúfame, že sa ho autorovi podarí naplniť.

#### **Záporné stránky projektu:**

**Sám vojak v poli.** Autor na projekte pracuje sám. Creox je však určite projekt, kde by sa uživilo viac pomocných rúk, či už na písanie pluginov, dokumentácie, vývojárskych príkladov a podobne. Dúfame, že sa autorovi podarí v budúcnosti "naverbovať" nejakých pomocníkov.

**Malé problémy pri nasadení.** Pri testovaní s predvážaním projektu sa vyskytli malé problémy, ktoré ale ani zďaleka nie sú kritické, skôr sú dôsledkom chýbajúcich jednoduchých návodov typu "HOWTO" pre netrpezlivých porotcov.

#### **Námety do budúcnosti**

Creox je nesporne veľmi zaujímavý projekt a svojím spôsobom veľmi jedinečný. Na projekte bol odvedený značný kus práce, najmä ak vezeme do úvahy, že sa jedná o dielo jedného autora. A toho sa týka aj naše doporučenie: nájsť do projektového tímu viac ľudí. Týmto spôsobom by bolo možné doplniť chýbajúce návody, zabezpečiť viac plug-inov a celý produkt priviesť na vyšiu kvalitatívnu úroveň.

## **Openwince**

Projekt openwince vytvára a zbiera otvorené softvérové nástroje, moduly a aplikácie pre platformu Windows CE.

#### **Kladné stránky projektu:**

**Prihláška je v angličtine.** Oceňujeme, že prihláška do súťaže je písaná v anglickom jazyku. Takto sa z prihlášky môže ľahko stať dokumentácia projektu, ktorá bude použiteľná aj mimo hraníc našej malej krajiny (aj o toto v "open" projektoch ide).

**Slovník pojmov.** K prihláške bol pripojený aj krátky slovník použitých pojmov. Pri niektorých projektoch je to nesporne neoceniteľná pomôcka, takže aj v tomto projekte to oceňujeme.

**Dobre popísaný stav a plány.** Súčasný stav a ciele do blízkej budúcnosti sú dobre určené. Vývoj projektu v blízkej budúcnosti je jasný.

#### **Záporné stránky projektu:**

**Nie tak celkom "open" projekt.** Hneď po prijatí prihlášky sa rozpútala diskusia, či tento projekt do súťaže prijať alebo nie. Dôvodom nebolo ani tak použitie "uzatvorenej" platformy Windows CE, ale skôr pochybnosti o otvorenosti a licenčných detailoch použitých nástrojov, vyprodukovaných binárnych súborov, použitie GPL s výnimkami, atď. Nakoniec porota projekt do súťaže prijala.

**Nejasné rozdelenie prác.** Nie je jasné, čo konkrétne je prácou projektového tímu a čo je len prebraté.

**Skoro žiadna web stránka.** Na existujúcej webovej stránke je minimum informácií. Takto chabá stránka nenaláka žiadnych ďalších vývojárov alebo beta testerov.

#### **Námety do budúcnosti**

Tento projekt sa zjavne pohybuje na samej hranici "open" riešení, preto doporučenie do budúcnosti sa zdá byť jasné: posun smerom k silám dobra a všeobecnému blahu a svetovému mieru. Naozaj môžeme projektu doporučiť jedine pouvažovať nad orientáciou na otvorené platformy v oblasti handheld systémov. Platformová nezávislosť je dnes už takmer nutnosťou a orientácia aj na iné platformy ako Windows CE by projektu výrazne prospela.

## **Games for Linux**

Projekt Games for Linux sa zameriava na podporu komunity pri vývoji a distribúcii počítačových hier, najmä pre platformu Linux.

### **Kladné stránky proektu:**

**Podpora komunity.** Projekt je priamo svojim zameraním určený na podporu komunity. O úspechu jasne hovorí pomerne vysoká návštevnosť stránky. Taktiež oceňujeme, že projektový tím nenecháva celú prácu na komunite, ale že zodpovedne kontrolujú a testujú obsah portálu.

**Dobre definovaná vlastná práca.** V prihláške projektu do súťaže bolo dobre oddelené, čo je práca projektového tímu a čo je len prebraté. Projekt ako tento sa zjavne nemusí chváliť cudzím perím.

**Spolupráca.** Projektový tím spolupracuje s časopismi a prezentuje svoju prácu na prednáškach. Len tak ďalej.

**Dobré plány do budúcnosti.** Plány do budúcnosti sú pekne a jasne definované. Tím si zjavne uvedomuje svoje slabiny a majú jasný plán ako túto situáciu riešiť.

### **Záporné stránky projektu:**

**Málo ambície.** Projektový tím skromne plánuje "zachovať minimálne úroveň súčasného trendu". Projekt ako tento by sa však rozhodne zaslúžil aspoň o trošku vyššie ciele.

### **Námety do budúcnosti**

Projektový tím má plány do budúcnosti jasné a s navrhnutým plánom sa rozhodne dá jedine súhlasiť. Prínosom by však určite bola lepšia propagácia projektu. Možným riešením by bolo rozšírenie spolupráce s časopismi a inými portálmi. V tomto prípade by možno stálo za úvahu naviazať spoluprácu s "klasickými" hernými časopismi. Pre tieto médiá sa mohlo stať krátke predstavovanie Linuxových hier vítaným exotickým doplnkom. A časom by snáď mohla exotika prejsť do bežnej praxe ...

## **Slovenská lokalizácia distribúcie Mandrake Linux**

Projekt sa zaoberá slovenskou lokalizáciou programov a nástrojov špecifických pre distribúciu Mandrake Linux.

### **Kladné stránky projektu:**

**Dobrá ale stružná dokumentácia.** Dobre spracovaná prihláška do súťaže obsahuje takmer všetky potrebné informácie a je pekne spracovaná. Pár milých slov nad požadované minimum by však rozhodne nezaškodilo.

**Podpora pre verejnosť.** Cieľom projektu je zjavne rozšírenie Linuxu aj pre menej odborne zdatných používateľov (preto asi zvolili Mandrake) a rozšírenie Linuxu aj v našich Slovenských krajoch. Túto záslužnú činnosť oceňujeme.

**Držia krok.** Lokalizácia Mandrake nezaostáva za vývojom samotnej distribúcie, projektový tím dobre drží krok s jednotlivými verziami systému.

### **Záporné stránky projektu:**

**Málo ambície.** Projekt sa obmedzuje len na jednu distribúciu a len na balíky špecifické pre túto distribúciu. Každá lokalizačná iniciatíva si zaslúži uznanie, viac ambície a vyššie ciele by však tomuto projektu určite prospeli.

### **Námety do budúcnosti**

Mandrake Linux je jedna z najrozšírenejších distribúcií Linuxu, nie je však rozhodne jediná. Určite by stálo za úvahu zahrnúť do projektu aj ďalšiu distribúciu Linuxu, poprípade sa neobmedzovať len na nástroje špecifické pre Mandrake. Takýto "pluralitný" prístup by určite Linuxovej komunite priniesol podstatne lepší výsledok.

## **phpMyEdit**

phpMyEdit je nástroj, ktorý generuje PHP kód pre zobrazovanie MySQL tabuliek pomocou HTML.

### **Kladné stránky projektu:**

**Dobre spracovaná dokumentácia.** Prihláška do súťaže je dobre spracovaná a prehľadná.

**Detailný vývojový plán.** Plán do budúcnosti je dobre a detailne spracovaný.

**Záporné stránky projektu:**

**Nie celkom náš.** Projekt nie je tak celkom slovenský originálny projekt. Momentálne sa zdá, že väčšinu práce odvedol pôvodný autor. Aj keď zjavne slovenská časť tímu prebrala veľkú časť iniciatívy, ešte nejaký čas potrvá, kým tento projekt budeme môcť úplne považovať za “náš”.

**Námety do budúcnosti**

Ciele projektu a aj projektový plán sú výborne definované, takže takmer nie je čo dodať. Jediná časť, kde by sme autorov zvlášť podporili je databázová abstrakcia. Je totiž škoda, keď je takýto projekt viazaný len na jednu databázu.

## Vyhodnotenie nesúťažných projektov

**LDAP-obsession.sk**

Ako samotný názov hovorí, LDAP-obsession je portál obsahujúci informácie o technológiách spojených s protokolom LDAP a združujúci ľudí posadnutých týmto protokolom.

Tento projekt bol prihlásený podľa pravidiel a tiež tak vyhodnotený. Autor však svoju prihlášku stiahol.

**Kladné stránky projektu:**

**Pekná ale stružná dokumentácia.** Prihláška do súťaže je pekne spracovaná, aj keď pár riadkov navyše by určite nazaškodilo. Oceňujeme krátky slovníček pojmov a profesionálne vyzerajúci dizajn. Aj keď pri čítaní sa človek nemôže zbaviť dojmu, že ten dizajn už niekde videl ...

**Návrh využitia príspevkov.** V prihláške je uvedené, čo hodlá projektový tím robiť s prostriedkami, ktoré by nebodaj dostali na rozvoj projektu. Sme radi, že aspoň niekoho napadlo takto uvažovať a tento “verejný záväzok” projektového tímu veľmi oceňujeme.

**Záporné stránky projektu:**

**Ticho ako v márnici.** Aj keď samotný portál je veľmi pekne urobený, návštevník sa tam cíti dosť osamelo. Najnovší pridaný článok už rozhodne nepratrí medzi najhorúcejšie novinky. Aj keď portál obsahuje množstvo vynikajúcich informácií, určite by prospelo ak by ich bolo ešte väčšie množstvo. Chýba tu život a je to cítiť.

**Málo ambície.** Portál sa na začiatku dosť obmedzil na úzku skupinu technológií (LDAP). Od vzniku portálu sa však ukázalo, že samotný LDAP je len začiatok. Aj keď koniec je zatiaľ vo hviezdach, určite by bolo na mieste trochu viac ambície a autori by sa mohli venovať aj iným, príbuzným technológiám ako napríklad DSML, Unified User Management, atď.

**Námety do budúcnosti**

Jednoznačne projekt potrebuje viac života. Možno by pomohlo portál tématicky rozšíriť. Bolo by dobrá sa viac venovať technológiám digitálnej identity, SAML, DSML, SPML, Unified User Management, Metadirectory, User provisioning, ... výber je bohatý. Možno by sa projektový tím mohol trochu viac venovať “verbovaniu” a motivovaniu autorov článkov. Tiež by možno stálo za úvahu nadviazať spoluprácu s nejakým “papierovým” časopisom a články navzájom preberať.

**DotPHP**

Cieľom projektu DotPHP je vytvoriť aplikačnú kostru (framework) v jazyku PHP.

Tento projekt nespĺňa súťažné podmienky. Projektový tím nemá prevahu Slovákov a prihláška bola síce odovzdaná v termíne, ale vo veľmi zlom stave (pre názorné vysvetlenie doporučujeme si ju pozrieť). Porota tento projekt nemohla do súťaže prijať. Ale keďže sa jedná o zaujímavý projekt, aj napriek týmto okolnostiam dostal autor šancu prihlášku doplniť a projekt bol vyhodnotený – aj keď mimo súťaže.

**Kladné stránky proektu:**

**Perspektívny projekt.** Projekt je v rannom štádiu vývoja, zjavne sa však ukazuje, že má potenciál. Projektový tím si vybral zaujímavú tému a vybrali sa správnu cestou.

**Komponentový prístup.** Projekt sa snaží priniesť prvky komponentového programovania do inak dosť obmedzeného

prostredia PHP. Tento prístup musíme vyzdvihnúť a vychváliť do nebies. Tento projekt možno prispeje k posunu jazyka PHP z digitálneho stredoveku smerom k renesancii.

**Uvedené príklady.** V prihláške sú uvedené príklady použitia produktu. Naozaj výborný nápad, používateľ si hneď dokáže vytvoriť predstavu, čo ho asi čaká.

### **Záporné stránky projektu:**

**Strašná forma prihlášky do súťaže.** Prihláška tohto projektu do súťaže je skutočne unikátna. Obsahovo je (až na malé detaily) takmer v poriadku, dokonca v niektorých aspektoch dokonca lepšia ako ostatné prihlášky (uvedenie príkladu kódu, dobre popísané funkcie členov tímu – aj keď tu chýbajú skutočné mená, atď). Ale forma prihlášky je niečo, na čom je do budúcnosti rozhodne potrebné zapracovať. Textová forma (plaintext) je síce prijateľná, ale rozhodne nie ideálna.

### **Námety do budúcnosti**

Ako autor sám podotýka, aplikačných kostier (“frameworkov”) pre jazyk PHP je niekoľko. Možno by stálo za úvahu iniciovať snahu o zjednotenie rozhraní pre jazyk PHP a jednotlivé moduly riešiť ako rôzne implementácie rovnakého rozhrania (podobne ako to má napríklad platforma Java pri Enterprise Java Beans). Táto iniciatíva si vyžiada koordináciu rôznych projektových tímov rôznych projektov v PHP, ale podľa nášho názoru stojí za to. Získa sa tým portabilita aplikácií medzi rôznymi “frameworkami”, čo je obrovská výhoda pre vývojárov aplikácií.

### ***d\_angelo, worktable, twister, photon – neprijaté projekty***

Tieto projekty neboli prijaté do súťaže, pretože ich prihláška nespĺňala ani základné požiadavky súťaže. Autor ani po upozornení nedal prihlášku do poriadku, preto projekty nemohli byť do súťaže prijaté.

### ***Komerčné využitie GNU GPL – neprijatý projekt***

Táto veľmi sporná “prihláška” vyvolala dlhú diskusiu. Nakoniec sa porota zhodla, že nejde o projekt, ale o dokument. Projekt je myslený ako istá aktivita so svojou históriou, aktívnym projektovým tímom a hlavne s víziou do budúcnosti, čo pri tomto projekte nebolo zjavné. Taktiež technicky vzaté bol odovzdaný produkt (dokument) bez samotnej prihlášky, takže porota sa musela držať pravidiel a projekt do súťaže neprijatý.

### ***Tučniak – neprijatý projekt***

Projekt Tučniak je v skorej fáze vývoja a jeho výsledky v čase vyhodnocovania projektu neboli dostupné pod žiadnou otvorenou licenciou. Aj keď výsledky dostupné pod GPL boli sľúbené v neskorších fázach projektu, v čase prihlásenia a vyhodnocovania projektu však nespĺňal požiadavky pre prijatie do súťaže. Odporúčame prihlásenie projektu do ďalších ročníkov súťaže, keď už budú k dispozícii výsledky pod licenciou GPL.

### ***Linux.sk – neprijatý projekt***

Známy projekt linuxového portálu bol prihlásený do súťaže po termíne, takže ani pri najlepšej vôli nemohol byť do súťaže prijatý.