

A Krusader csapat

avagy hogyan válik az ember linuxos szoftverfejlesztővé.

© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

A Linuxos pályafutásom 2000-ben kezdődött. A munkahe-lyemen sokszor kellett *Unix* rendszereken alkalmazásokat futtatni, így lassan megbarátkozhattam az alapvetően más, kezdetben gyakran barátságatlannak tűnő világukkal. Egy év múlva már az otthoni gépemre is felkerült a *Linux*. Számomra azért volt fontos az átállás, mert zavart, hogy nem jogtisztá kereskedelmi termékeket használtam és megvásárolni sem akartam őket, mert olyan vállalatokat támogattam volna, amelyek visszaélnék gazdasági erejükkel és hatalmukkal. A régi programjaim közül legjobban a *Total Commander* (akkor még *Windows Commander*) kétpaneles fájlkezelő hiányzott. Rengeteg szoftvert megnéztem, de egyik sem tudta tökéletesen helyettesíteni. Végül az internetet böngészve eljutottam a *Krusader* nevű programhoz és letöltöttem annak az 1.10-es változatát. Ez kinézetben nagyon hasonlított a *TC*-re, de instabil volt és nagyságrendekkel kevesebbet tudott. Arra gondoltam, hogy a következő verziókban majd javítják a hibákat, de ez ne nem történt meg. Jött az 1.11, ami semmi újat sem hozott, majd az 1.20 is, melyben a fejlesztőknek még azt is sikerült elrontani, ami addig működött. Ekkor meglátogattam a honlapjukat, ahol észrevettem, hogy szoftverfejlesztőt keresnek... Írtam egy levelet, hogy bár a *Qt* programozásához nem értek, a *KDE*-t nem ismerem és angolul sem tudok tökéletesen (középszint), de azért szívesen besegítenék a hibák javításába. Meglepetésemre azonnal felvettek és írásjogot is kaptam. Magam sem gondoltam volna, hogy néhány hét alatt még a *Qt* és a *KDE* használatát is sikerül elsajátítanom.

A nyelvtudásom hiányosságai nem jelentettek problémát, mert még a két izraeli szerző (*Shie Erlich* és *Rafi Yanai*) sem anyanyelvi szinten beszélt az angolt. Egyedül a fordítóknak okozott néha fennakadást, hogy kitálják, mit szerettünk volna angolul leírni. Később csatlakozott hozzánk egy venezuelai úr (*Richard Holt*), aki azóta kizárólag a nyelvi hibák javításával foglalkozik.

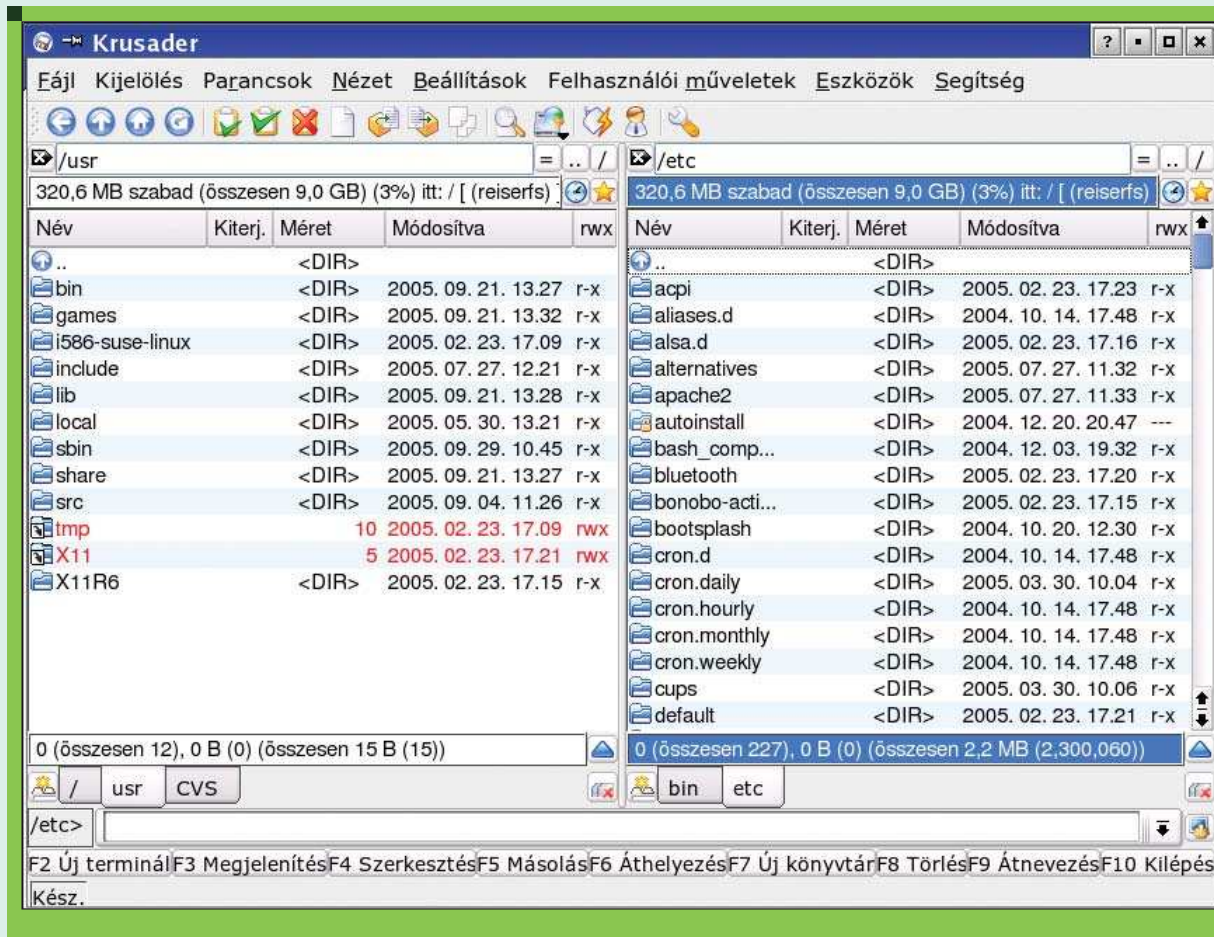
A *Krusader* írása ciklikus folyamat: a fejlesztési szakaszban bővítjük a program tudását, új funkciókat adunk hozzá (mindenki azt, amit akar), majd egy bizonyos idő eltelte után befagyasztjuk a kódot. Ekkor következik a hibajavítási fázis. Kiadunk egy, vagy több béta változatot (instabil), amit a felhasználók velünk együtt tesztelhetnek, végül, amikor már elég megbízhatónak találjuk a szoftvert, kiadjuk a végső, stabil verziót. Aztán újra kezdődik a fejlesztési szakasz. Mivel csak hobbiprogramozók vagyunk, így teszteket egyáltalán nem írunk. Nincs rá idő. A programot a felhasználók tesztelik le és jelzik, ha nem megy.

Az egyik legszebb dolog a nyílt forrású fejlesztésben, hogy mindenki azt csinál, amit akar. Kezdetben, amikor beléptem a projektbe, a két szerző inkább csak új dolgokat valósított meg, én a hibákat javítottam, egy német fiatalember (*Dirk Eschler*) a honlapot adminisztrálta, egy másik német társunk (*Heiner Eichmann*) pedig *FreeBSD*-re portolta a rendszert, vagy besegített a fejlesztésbe. Később egy belga férfi (*Frank Schoolmeesters*) csatlakozott hozzánk dokumentációt írni. A program addigi dokumentációja hiányos és gyenge volt, de az igazat megvallva egyikünk-

nek sem volt kedve javítani rajta. *Frank* fantasztikus munkát végzett. Megtanulta az *SGML*-t a dokumentálás kedvéért és ezerszer jobban megcsinálta egymaga, mintha nekünk kellett volna kinkeservvel végigszenvedni az egészet. A program ikonjai ugyanígy, külső segítséggel születtek, a fordításokról nem is beszélve.

A *Krusader* jelenleg 24 nyelven beszél. Érdekes, hogy arab nyelvekre nem fordították le. Egy iszlám felhasználó elmesélte, hogy azért, mert a *Krusader* az angol *Crusader*, azaz kereszties lovag szóból származik. A kereszties lovagok pedig nem örvendenek nagy népszerűségnek iszlám földön. A projekt névválasztása ezért nem volt a legsikeresebb. A szerzők kezdetben nem gondoltak arra, hogy ez a szó zavarhat más nemzeteket.

A legfrissebb fejlesztő tagja a csapatnak szintén német származású, *Jonas Bähr*. Amikor megismertük, egy elképesztő ötlettel állt elő. A *Krusadert* tetőtől talpig konfigurálhatóvá szeretne volna tenni, hogy tetszés szerint testre szabható legyen és képes legyen felhasználói műveletek definiálására. Az elképzelése senki tetszését sem nyerte meg a csapatból. Ezt azzal indokoltuk, hogy hatalmas munka lenne és feleslegesen túrná fel a stabil, jól működő kódot. A *Total Commander* fejlesztőjének is megírta ezt az ötletet, ahol hasonló fogadtatásra lett. Egy hónap derekas, kitartó küzdelem után legvégül sikerült rávennie *Shie*-t, a projekt vezetőjét, hogy véghezvigye az elképzeléseit. Nagyon jól jártunk vele, hogy megcsinálta. Még újságcikk is született a megoldásáról. Az ő nevéhez fűződik egyébként a *Mac OS* portolás is. Több fejlesztő nem csatlakozott hozzánk, mert egy ekkora projektre már



© Kiskapu Kft. Minden jog fenntartva

elegen vagyunk. Meg kell még említenem a szlovén származású *Matej Urban*-ot, aki szintén nemrég jött és a program marketingjével foglalkozik. Újságcikkeket ír, disztribútorokkal tárgyal, egyszerre reklámoz minket. Nagyon fontos feladatot lát el. A legjobb ötleteket általában kívülről kaptuk. A *Total Commander*ből, *Midnight Commander*ből sokat merítettünk, a fórumon felhasználók hozzászólásai szintén pótolhatatlanok voltak és máshonnan is érkeztek igazán jó elképzelések. Egyik ilyen ötlet a *Firefox* böngészőben jelent meg először, mely lehetővé tette több lap egyidejű böngészését (*Tabbed Browsing*). *Shie* elhatározta, hogy ugyanezt megvalósítjuk a *Krusader*ben is. Az ötlet olyan jól bevált, hogy még *Christian Ghisler*, a *Total Commander* szerzője is átvette, persze jelentős módosításokkal. A *Ghisler* megoldás természetesen jobb lett, így nekünk is akadt mit visszavenni belőle. A példából megérthető, hogy miért káros a szoftverötletek szabadalmazta-

tása. Kit illetne meg igazából ebben az esetben a szabadalmi jog? A *Firefox*ot? Lehet, hogy ő is máshonnan vette... A *Krusader* ötleteinek legalább a 90%-át mások találták ki és nem mi. Pont ezért voltunk képesek az elmúlt három év alatt olyan hihetetlen nagy fejlődésre, hogy sok tekintetben utolértük a *TC*-t, ami véleményem szerint egy igazán jó zárt forrású program. A nyílt forrású fejlesztés sebessége azért rendkívüli, mert felhasználjuk egymás kódját és nem kell állandóan újra feltalálni a kereket. Mondok egy példát: egyik felhasználónk jelezte, hogy jó lenne, ha a *Krusader* képes lenne beolvasni *ISO* fájlokba. Rákerestem a neten, hogy írt-e már valaki hasonlót és meg is találtam egy magyar programozó nevét. Levelet küldtem neki, hogy ha nem bánja felhasználnánk a kódját. Azt válaszolta, hogy tegyünk, de említsük meg a nevét a szerzők között. Így jutottunk néhány óra alatt! egy működőképes, letesztelt, új komponenshez. A legnagyobb elismerés számunkra az volt, amikor *Christian Ghisler*

(a *TC* szerzője), a fórumra a *Krusader* ajánlotta *Linux* alá. Másnap halálból felraktuk a honlapunkra, hogy mi *Windows* alatt a *Total Commander* használatát javasoljuk :-). A három év programozás alatt egy dolgot alaposan megtanultam: egyedül nem lehet igazán jó szoftvert írni. Rendkívül nagy szükség van társakra: felhasználókra, programozókra, akik észrevételeikkel, ötleteikkel, munkájukkal segítik a projekt fejlődését. Bátorítok mindenkit, hogy merjen csatlakozni linuxos projektekhez, ossza meg a tudását másokkal, így közösségre talál és felejthetetlen élményekben lesz része.



Karai Csaba
(cskarai@freemail.hu)

Informatikus vagyok egy telefontársaságnál, szabadidőmet legszívesebben a jövődöbelimmal töltöm, emellett szeretek táncolni, focizni, görkorizni...