

VESELI PRETEPI TROJANCI IN MODROZOBNI VOHUNI

**STROKOVNJAKI NAPROVEDUJEJO, DA BODO
GLAVNA TARČA KIBERGOLJUFOV KMALU
RAVNO MOBILNI TELEFONI.**



SPAM, OGLASI, VIRUSI – PA MEMO NE TUDI NA MOBILNIH

Na žalost res. Z novimi generacijami vsemogočnih telefonov so ti namreč postali že pravi računalniki, na katerih lahko uporabljamo mnoge storitve: od spletnega bančništva, plačevanja, prebiranja mailov do vzdrževanja svojega Facebook profila itd. V telefonu se tako skriva vse več podatkov, s katerimi se lahko goljuf tako ali drugače okoristi. Zato na svoj mobi ne nameščaj aplikacij neznanega izvora in ne odpiraj SMS in MMS-sporočil s neznanih števil. Oglasaševalci in podjetja pa so tudi že ugotovili, da mlade najlažje dosežejo, če jim svojo ponudbo pošljejo neposredno na mobilni telefon. Zato je tvoja telefonska številka dragocen podatek, ki ga ni pametno objavljati na spletu, vpisovati v razne obrazce ipd.

”NE VEM, KAKO MI JE RATAL ZAPRAVIT 80 EVROV ...”

Hm, to se pravzaprav kar hitro zgodi. Sploh če se ti ne da z lupo brati vsega, kar piše v drobnem tisku. Pa je kar treba! Velikokrat namreč ponudniki mobilnih vsebin v najmanjšo možno velikost črk v svetlosivem odtenku skrijejo, k čemu vse se obvežeš, če želiš naročiti kakšno njihovo vsebino (ozadje, igro, melodijo ...).

Po navadi to pomeni, da se včlaniš v njihov SMS-klub, kjer potem vsak mesec prejemaš dodatne vsebine, ki so seveda plačljive. Zavedaj se, da ne plačaš le sporočil, ki jih pošlješ ti, temveč tudi tista, ki ti jih pošljejo oni.

VESELO PRETEPANJE – HAPPY SLAPPING

Z mobilnim telefonom nosimo v žepu tudi fotoaparati in kamero, kar se izkaže za izjemno koristno, če se sam pri nakupovanju znajdeš pred dilemo, ali je jopica, ki jo pomerjaš, kul ali je že “too much”. Ni panike! Se slikaš, pošlješ prijateljici in že ti sporoči svoje mnenje. Manj kul pa je na primer, ko te kdo posname, ko se v kabini preoblačiš, in to potem da na internet. Za snemanje in fotografiranje nekoga, sploh pa za objavo posnetka na netu, je nujno imeti njegovo dovoljenje. V primeru, da gre za posnetek in objavo vrstniškega nasilja (t. i. happy slapping), pa je to že huda oblika mobilnega nadlegovanja, ki je seveda nedopustno.

MODROZOBNI VOHUNI

Se ti je že zgodilo, da je slika, ki si jo prek bluetootha poslal prijateljici, s katero si sedel na kavi, pristala v telefonu koga drugega v kavarni? Ups ... Če imaš bluetooth povezavo neprestano vklopljeno, to predstavlja nevarnosti, kot so kraja podatkov iz mobilnika, nepooblaščen klicanje ali pošiljanje sporočil in prisluškovanje pogovorom. Če “modrega zoba” ne potrebuješ, ga imej raje izklopljenega.

**Več o varni rabi mobilcev si preberi
na www.safe.si.**



ODPRTA KODA NE JE IZJEMNA



ODPRTA KODA SE NAVEZUJE NA VSA PODROČJA ČLOVEKOVEGA BIVANJA IN USTVARJANJA. TAKO NPR. OBSTAJAJO ODPRTA VLADA IN POLITIKA, ODPRTA GLASBA IN FILM PA TUDI UMETNOST NA SPLOŠNO (CC, COPYLEFT), ODPRTO IZOBRAŽEVANJE IN ŠE KAJ. KLJUB TEMU, DA JE VSE TO OBSTAJALO, ŠE PREDEN JE ČLOVEK SPLOH ZAČEL RAZMIŠLJATI O RAČUNALNIH IN PROGRAMSKI OPREMI ZANJE, PA IZRAZ ODPRTA KODA IZHAJA PRAV IZ RAČUNALNIŠTVA. PA POGLEJMO NJENO PESTRO ZGODOVINO.

SVETLI ZAČETKI IN TEMNI SREDNI VEK

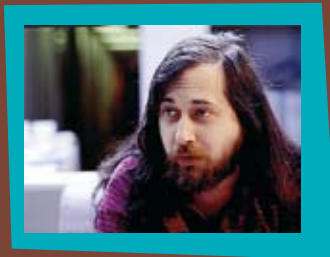
V 60-ih letih prejšnjega stoletja je z IBM-ovimi računalniki prišla programska oprema, ki je bila prosta in odprta, da jo spreminjajo, izboljšujejo in si jo delijo med sabo. Pojavile so se skupine uporabnikov, npr. **SHARE** (uporabniki IBM 701) in **DECUS** (uporabniki Digital Equipment Corporation). Uporabljali so **Unix**, katerega zgodnje verzije so bile proste.

V 70-ih pa se je situacija spremenila. Proizvajalci programske opreme so začeli vsiljevati razne omejitve preko copyright sistema in pojavila se je lastniška/licenčna programska oprema. Tudi Unix je šel to pot, kajti proizvajalec AT&T je želel z njim služiti. Tako je postala vsa programska oprema licenčna in je ni bilo dovoljeno spreminjati, kar je bilo onemogočeno tudi z nedostopnostjo kode.

OPOR IN NOV ZAČETEK

Konec 70-ih in v začetku 80-ih pa se je začelo veliko delati na osvoboditvi programske opreme. Pojavita se dve veji, povezani s prostim programjem. Na eni strani **GNU** (Gnu is Not Unix, www.gnu.org) in **FSF** (Free Software Foundation, www.fsf.org) z Richardom Stallmanom na čelu. Želeli so razviti prosti in tudi prosto dostopen operacijski sistem, podoben Unixu, z vsemi orodji, potrebnimi za delo. Unix je bil v tistih časih vsakdanjik vseh računalničarjev. Na drugi strani pa se je začelo izboljševanje Unixa na univerzi Berkeley v Kaliforniji. Rezultat tega dela je postal znan kot **BSD** (Berkeley Software Distribution, www.bsd.org). BSD je bil nekaj časa še vedno pod licenco AT&T-ja in zato nedostopen javnosti.

Hiter razvoj OS-projektov je bil takrat omogočen s pomočjo USENET-a, ki se je pojavil leta 1980. USENET je namreč zelo poenostavil komunikacijo razvijalcev med sabo. Vzporedno se je razvijal še en pomemben OS-projekt – **TeX** (izgovorjava: teh, www.tug.org, www.ctan.org), ki ga je razvijal Donald Knuth. TeX je sistem za stavljenje (typesetting system), pripravo dokumentov, oblikovanje knjig ...



Leta 1989 se pojavi prva odprtokodna licenca **GNU GPL** (General Public Licence), ki je definirala pogoje dela s prosto odprtokodno programsko opremo in širjenje le-te. Vzporedno z GNU GPL pa se pojavi tudi licenca **BSD**. Ta licenca je BSD sprostila primeža AT&T-jeve licence in ga dala na voljo vsem.

POSPEŠIMO KORAK

Največji skok je prosta programska oprema doživela leta 1991. Takrat je finski študent Linus Torvalds začel z razvojem jedra operacijskega sistema **Linux** (www.linux.org), ki je zelo hitro pritegnil kopicu prostovoljnih razvijalcev. Projektu GNU je do delujočega operacijskega sistema manjkalo ravno jedro, sam Linux kot golo jedro sistema pa je brez ustreznih orodij za delo neuporaben. Zato sta GNU in FSF Linux posvojila. Nastal je prvi popoln prosti odprtokodni operacijski sistem, imenovan **GNU/Linux**, čez leto pa se je pojavila prva popularna distribucija GNU/Linux-a – **DEBIAN** (www.debian.org), ki jo je Ian Murdock začel leta 1993. Tudi različne verzije BSD-ja so se začele razvijati naprej (kljub tožbam s strani AT&T).

Odprtokodna programska oprema je postala vedno bolj popularna z razmahom interneta in internetnega poslovanja v poznih 90-ih. Apache je postal in še danes ostaja najpopularnejši HTTP-strežnik. Zaradi napačnega razumevanja termina Free Software in da bi lažje pritegnili tudi komercialne izdelovalce programske opreme, so leta 1998 ustanovili Open Source Initiative – **OSI** (www.opensource.org). OSI se je zavzemal za preimenovanje Free Software v **Open Source Software**. Ljudje so si namreč besedico FREE razlagali kot zastoj, ne kot prost/

svoboden (FREEdom). Definirali so pogoje, ki jih mora programska oprema izpolnjevati, da se lahko imenuje "odprta", in začeli zbirati ustrezne odprte licence.

Za navadne uporabnike so pomembni še trije mejniki odprtokodne programske opreme. Prvi je leta 1996 začet projekt Matthiasa Ettrichta KDE (www.kde.org) in kot njegova posledica **Gnome** (www.gnome.org). Oboje sta namizni okolji, začetni z namenom poenotenja izgleda namizja na računalniškem zaslonu. Drugi mejnik je odločitev Sun Microsystems-a, da izda StarOffice pod GNU LGPL (malo bolj omejena verzija GNU GPL). Iz te poteze se je razvil **OpenOffice** (www.openoffice.org), kompleten prosto dostopen in odprtokoden pisarniški paket. Tretji pomemben projekt pa je **Mozilla** (www.mozilla.org). Mozilla je nastala iz leta 1998 sproščene kode Netscape Communicator-ja. Mozillin najbolj znan produkt je spletni brskalnik **Firefox**.

V zadnjih letih je začela odprta koda dobivati zagon. Veliko k temu prispeva pojav uporabnikom prijaznih distribucij Linuxa. Ena takih je **Ubuntu** (www.ubuntu.org), ki je ena najprijaznejših. Veliko pomeni tudi sprejem odprtih standardov, o katerih je bilo govora v prejšnji številki revije, in vedno hujša borba proti piratstvu.



LEPE ŽELJE ZA PRIHODNOST

Zelo verjetno je tudi, da je večina med nami vsaj enkrat uporabila odprtokodni program in je vedno več takih, ki verjamejo v odprtokodnost programske opreme. Čeprav je ne razvijajo svetovne korporacije, ampak ljudje, kot sva jaz in ti, ki imajo seveda ustrezno znanje, se pogosto izkaže za enakovredno ali celo boljše, kot je licenčna. Zato ji zaželimo veliko uspeha na nadaljnji poti in ji pomagajmo s širjenjem vedenja in znanja o njej.

Odprta koda ne grize. Ne boj se je. Tudi v Kiberpipi (www.kiberpipa.org) ne grizejo. Imajo veliko znanja o odprtokodni programski opremi in ga z veseljem delijo s tabo. V Kiberpipi si lahko ogledaš tudi stalno razstavo Računalniškega muzeja. Zate so "odprti" vsak delovni dan od 10–22 ure.

ŠKRIPAJOČ KLIC IN ODKRIVA

SE ŠE SPOMNIŠ STRICA IZ
MLADOSTI, KI JE Z DVEMA
UKRIVLJENIMA KOVINSKIMA
PALICAMA NAŠEL DOMNEVNO
VODO POD ZEMLJO? ALI PA
ZGODBIC O KLIČANJU DUHOV S
POMOČJO NAPISANE ABECEDA
IN KOZARCA, KI SE JE "SAM
OD SEBE" PREMIKAL PO ČRKAH
IN TAKO SPOROČAL BESEDE
ONSTRANSTVA?

Žalostno in smešno dejstvo – ljudje še vedno verjamemo v nesmisel, za katerega razloga obstaja že preko 150 let. Tudi moderni šarlatani, ki se skrivajo za različnimi ezoteričnimi novodobnimi "doktorskimi nazivi", še vedno uporabljajo omenjene metode in ljudem na otročji način "dokazujejo" prisotnost škrtakov.

PARANORMALNO ALI IDEOMOTORIČNO?

Znanstveni vzrok za vse te "paranormalne" pojave se imenuje ideomotorični oz. ideokinetični odziv. In ta pojav je normalen za vsakega človeka. Ideomotorični odziv je, preprosto povedano, nehoteni mišični gib, ki ga povzroči človek sam, ne da bi se tega zavedal in opazil. Povzroči ga zaradi določenega pričakovanja, sugestije ali predsodkov. Ta pojav so odkrili že na začetku 19. stoletja, termin "ideomotorično gibanje" pa je prvi objavil psiholog William B. Carpenter leta 1852.

S tem so bili naenkrat razloženi številni "fenomeni", ki so begali ljudi. Iskanje vode z bajalico (dowsing), uporaba nihala (pendulum), premikanje mize (table-tipping), Ouija board (deska z abecedo in kozarcem ali ploščico; slovensko: naprava za klicanje duhov) in še kaj – vse je prav lepo znanstveno razložljivo.

POSLASTICA ZA SKEPTIČNI UM: MIZA, NJE DUHOV NJE MRZLE VODE



NE VERJAMEM!

Zastavimo si preprosta vprašanja ... Zakaj se tista miza na Koroškem, ki bega veliko Slovencev, ne premika sama od sebe? Zakaj je potreben človeški kontakt? Zakaj je za delovanje Ouija boarda potrebno držati kozarec? Nekateri bi seveda imeli odgovor tudi na to. Verjetno v stilu, da je za premik potrebna tudi človekova energija ali pa da duhovi in druge "pravilčne" sile delujejo preko ljudi na dotično mizo. Hmm, a res? Nekako se lahko strinjam – da, za premik mize je potrebna človekova energija, in to predvsem kinetična. Brez različnih ezoteričnih primesi.

Najlažje boš to ugotovil sam. Poišči daljšo vrvico in nanjo obesi težji predmet (ključ ali težji prstan sta idealna). Preizkusil boš misteriozno moč nihala, koristnega za vse vrste "uporabnih" stvari – od ugotavljanja spola še nerojenega otroka pa do komunikacije z angeli in pravilničnimi bitji. Nihalo ustvarjeno? Akcija! Udobno se namesti. Nihalo primi za vrvico, utež naj prosto visi, dokler se ne umiri. Prepričaj se, da se lahko tvoja celotna roka prosto giblje. Sedaj pa se osredotoči na utež nihala. V svojih mislih ji zapovej, da naj se začne premikati naprej in nazaj. Vsa tvoja pozornost naj bo usmerjena v premikanje nihala. Zavedaj se, da se nihalo ne bo premaknilo, če se že prej odločiš, da zadeva ne bo delovala. Bodi potrpežljiv

in pričakuj premik nihala. Ko ti uspe, zapovej nihalu stop. Nato poskusi še v drugo smer – levo in desno. Še v smeri urinega kazalca in tako naprej. Zabavna zadeva, ni kaj.

MODERNI ČASI

Mnogi ezoterični šarlatani izkoriščajo ideomotorični princip. Znanec mi je pred kratkim demonstriral, kaj mu je pokazal njegov "duhovni vodja" – kako se lahko roke premikajo same od sebe! In demonstracija je bila tipično ideomotorično gibanje. Mnogi ljudje pa ta princip prakticirajo, ker res verjamejo v nenaravno dogajanje – vendar se nihalo, miza ali pa Ouija board ravna po njih samih, škratkov žal ni prisotnih. Ljudje sami vedo odgovore (ali pa pričakujejo določen odgovor) na vprašanja, ki jih zastavljajo mizam in nihalom. In tako jim ta predmet odgovori tisto, kar želijo slišati.



