

OPENOFFICE 2.0 – 1 DE ABRIL!

Paulo Trezentos*

Escrever uma crónica no dia 1 de Abril, dia das mentiras, é sempre uma tentativa.

A minha primeira ideia era avançar com uma das "clássicas": o Linus Torvalds foi contratado pela Microsoft, vai ser lançado o MS Office para Linux, o projecto KDE juntou-se ao Gnome, só para citar algumas.

Por fim, lembrei-me do OpenOffice e a melhor mentira que consegui planejar foi anunciar o lançamento oficial do 2.0. Estando planeado apenas para Maio/Junho de 2005 o seu lançamento pareceu-me ser suficientemente verosímil.

Fui ao "site" do OpenOffice e fui (a)traído pelo anúncio da disponibilização da versão OpenOffice 2.0 Beta. Instalei e fiquei muito bem impressionado.

As suites de Office são consideradas "target applications". Ou seja, só o Office justifica muitas vezes a aquisição de um computador e sistema operativo. Por isso, sempre foi crucial no Software Livre / Aberto (SL/A) ter uma suite de qualidade.

Apesar de alguns esforços meritórios, só com a aquisição da StarDivision pela Sun Microsystems, em 1999, e o lançamento do OpenOffice, em 2000, isso veio a concretizar-se.



O OpenOffice tem ainda uma particularidade interessante: pode ser instalado em Windows, Linux ou Mac.

A versão 1 do OpenOffice e respectivas subversões até à 1.1.5, popularizou definitivamente este software recorrendo a bons argumentos: um processador de texto, folha de cálculo e aplicação de apresentações com funcionalidades suficientes para uma utilização pessoal e empresarial intensiva, sendo interoperável com a do MS Office.

Ao escrever estas linhas no OpenOffice 2.0 Beta sinto que o projecto conseguiu ir mais além.

A versão OO 2.0 tem novas funcionalidades das quais destaco: utilização do formato OASIS (.odt) por omissão na gravação de ficheiros, melhor integração no ambiente gráfico - em Linux tem um aspecto Gnome ou KDE e em Windows tem um aspecto XP, mais formas 3D para incluir em esquemas, mais tipos de transição de slides, exportação de PDFs mais sofisticada, possibilidade de criação de bases de dados simplificada, entre muitas outras.

Contudo, omiti a grande diferença: o aspecto está muito mais parecido com o do MS Office. Essa novidade é pouco interessante para quem já trabalha com o OpenOffice mas é crucial para quem migra do Windows. Essas pessoas terão agora a vida ainda mais facilitada.

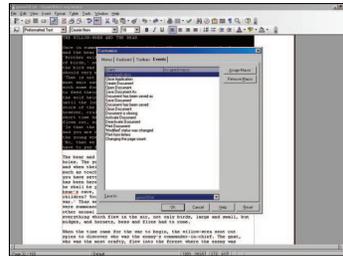
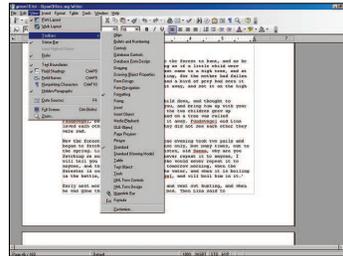
Para terminar, o balanço é muito positivo

e quando sair a versão final da 2.0 será um marco importante na história deste projecto de SL/A.

Evento Linux 2005

A organização do Linux 2005 - III Encontro Nacional sobre Tecnologia Aberta, que vai ter lugar a 14 de Abril em Lisboa, está a correr muito bem.

A Caixa Mágica, em conjunto com a Sy-



base e a ADETTI, organizará pela terceira vez este encontro que junta centenas de pessoas durante uma manhã para discutir os temas do Linux e o que cada uma das organizações encontra-se a fazer.

Para além do lançamento oficial da Caixa Mágica Desktop 10, conseguimos trazer a Portugal um representante do Linex - o Linux da Estremadura espanhola - e o Sérgio Amadeu do Governo Brasileiro.

Sérgio Amadeu é o responsável pelo ITI, um órgão do governo brasileiro que tem como função aconselhar o presidente Lula nas temáticas da Sociedade de Informação.

Numa entrevista saída na imprensa brasileira em Abril de 2004, Sérgio Amadeu lançou fortes críticas à Microsoft. Como resultado, a Microsoft entrou com uma acção penal contra as declarações proferidas.

A acção teve repercussão mundial, senda capa da Wired e aparecendo no NY Times.

Pela comunidade em geral, foi sentido como uma forma de intimidação da Microsoft às iniciativas que o governo começara a promover. A Microsoft optou então por retirar a queixa, tendo havido algumas mudanças na direcção da Microsoft brasileira como consequência indirecta.

Mas para falar disto e de outros assuntos da realidade brasileira, espanhola e portuguesa estão abertas inscrições - gratuitas mas com necessidade de registo - no site da Caixa Mágica (<http://www.caixamagica.pt>).

Paulo.Trezentos@caixamagica.pt

A COMUNIDADE QUE MUITOS NÃO CONHECEM

Ricardo Oliveira *

Antes do tempo dos serviços de mensagens instantâneas (ICQ, MSN, Yahoo!, Jabber, etc), das comunidades na Web (Orkut, LinkedIn, Hi5, etc), dos blogs, fóruns já existiam comunidades.

Estas comunidades começaram com a criação do IRC, que existe praticamente na mesma forma desde a sua criação - baseia-se em texto, com divisões chamadas "canais" onde os nicks com interesses comuns se encontram para conversar. As inovações ficaram-se pela possibilidade de deixar mensagens numa caixa de correio e definir, através de flags, algumas propriedades básicas sobre cada nick ou cada canal.

Todos nos lembramos dos primeiros jogos de aventura, onde todas as descrições da acção, do jogador e do ambiente eram feitos apenas através de texto:

You are in a cave and you hear a noise behind you.

Look behind me

You look behind you and a dragon snarls before ripping your head off.

After your head hits the ground and while you watch the dragon rip

your body to pieces you realize sometimes

it's better to run, and then look.

A transposição destas aventuras para a Internet foi feita através dos chamados MUD (Multi-User Dungeons/Domains/Dimension), sendo extremamente populares durante vários anos (ainda hoje há muita gente que prefira estas aventuras aos jogos de PC ou consola mais recentes).



Foi precisamente com base no código de um destes MUD que foi criado um conceito diferente, deixando de parte a jogabilidade e focando a sua área de acção na criação de comunidades. Em 1990 apareceu a primeira versão alpha de um servidor chamado MOO (MUD Object Oriented) em Berkeley, cujo objectivo era criar um mundo virtual, o mais semelhante possível ao mundo real, sendo parte desta criação efectuada por qualquer participante.

Passado alguns meses, e já em 1991, surgiu o que veio a ser o pai de todos os MOO - o LambdaMOO - que o autor (Pavel Curtis) manteve durante muitos anos activo, adaptando-o ao comportamento e necessidades que via surgirem com a sua utilização. O melhor exemplo desta adaptação foi a criação de uma função (a que gostamos de chamar verbo) que elimina um utilizador de todos os seus direitos (@toad), banindo-o do mundo virtual, criada em resposta à utiliza-

ção menos própria deste mundo por duas personagens. A diferença entre o MOO e as outras comunidades (IRC, instant messaging, etc) é evidente - existe o conceito de personagem, que tem características, que pode ser dona de objectos e que pode mudar o seu comportamento dependendo de variadíssimas situações. Os objectos são sempre partes do mundo virtual, que pode ser estendido tanto quanto quisermos.

- Info on scorpio(#7125)
- Last Login: Sunday 11:25 a.m. 27/03/05
- Last Logout: Saturday 11:58 p.m. 26/03/05
- Moo-age: 9 years and 4 months
- Gender: Male
- Home: Dreamland(#2629)
- Location: Scrabblorium(#197)
- HomeTown: Guimaraes, Portugal

Em 1994 surgiu, na Universidade do Minho, o MOOsaico - um MOO em Português, para Portugueses (na realidade, para um grupo de amigos da Universidade), mas no qual rapidamente apareceram personagens de de todo o país e de outras nacionalidades, tendo sido feito um esforço para que este mundo fosse multilíngue (através da criação de mecanismos que o permitissem). Esta comunidade cresceu rapidamente, e era normal ver centenas de personagens ligadas

dos mais variados pontos do mundo.

Uma das situações que ilustra o sucesso deste mundo virtual foi a entrevista efectuada no MOOsaico a uma das realizadoras (que estava em Perth, na Austrália) de curtas metragens projectadas em Braga, e que podem consultar em <http://no.mooaico.merg.ulh.as/community/colectiva.html>. Para além das personagens e objectos que podemos criar, existem ainda vários canais aos quais decidimos estar ou não ligados, os chamados folders onde é possível ler ou escrever informações de vários tipos (*Sex, *Quotes-Out-Of-Context, *MOO-Society, *Linux, *Scrabblemania, *All-Of-Sports, *Jokes, etc), vários jogos (Scrabble, Batalha Naval, jogos de cartas, etc), várias salas onde podemos estar e uma panóplia de outras coisas que existem nos mundos virtuais. Para aceder a estes mundos virtuais, basta um cliente de telnet (todos os sistemas operativos os trazem, mais ou menos evoluídos) ou qualquer um dos vários clientes referidos no sítio do MOOsaico:<http://no.mooaico.merg.ulh.as/>.

Verifica-se uma tendência de deixar cair no esquecimento estas comunidades virtuais, em detrimento das novas (mais gráficas) - espero que esta parte da Internet consiga manter-se viva, para que a História não desapareça.

* www.eurotux.com