



JANUAR-FEBRUAR 2009
letnik 5

45



PRIMORSKI ŠTUDENTSKI UNIVERZITETNI ČASOPIS

Kažinova akcija – Vremenska napoved
za kampanje pod Soncem

Nova univerza



Intervju – Danijel Bandeij

Odperta koda: rešitve so, volje ni

Miha JESENŠEK,

strokovnjak za nove medije, spletna družbena omrežja in Kitajsko

Predvsem srednje velika in večja podjetja se še nekako držijo na tej strani črke zakona, ko gre za programsko opremo. Če ne za vse, imajo vsaj za večino računalnikov neke v predalu Windows licence. Za Office tudi. Tu in tam kdo nabavi še kaj od Adoba, potem pa se zgodba počasi zaključuje. Po domovih je še huje. Kdor kupuje, je zmerjan, da je cepec. Kdor si priskrbi pri lokalnem *dilerju* ali pa kar sam nalaga s spleta, je car. Tale je paradoksalna, a drži: Microsoft (MS) se za svoj uspeh lahko zahvali (tudi, če že ne predvsem) dostopnosti in razširjenosti nelegalno skopirane programske opreme. Kaj drugega kot Windowse bo v podjetju naložil novopečeni podjetnik, ki je kot otrok doma spoznal le en operacijski sistem? Kaj drugega kot Office bodo zahtevala tajnice, ki so se računalništva priučile na domačem, skrekkanem Wordu? Kaj bo kupil direktor svojim delavcem, če ne pozna drugega, razen Windowsov? Windowsi so prva izbira. Za večino alternative ni. Računalnik = Windows.

To, da ljudje uporabljajo ta in ta operacijski sistem (OS) ali programe, ni žalostno. Vsak ima svoje želje, zahteve in potrebe. Žalostno je, da ljudje ne izbirajo s police, polne operacijskih sistemov različnih proizvajalcev, temveč je pred njimi zgolj polica z različnimi škattami MS OS-ov. Porazno pa je, da osnovno- in srednješolski učitelji računalništva *mularije* ne podučijo o alternativah.

Pri javni upravi je podobno. Vlada je pred šestimi leti sprejela dokument, ki določa politiko pri razvijanju, uvajanju in uporabi programske opreme ter rešitev, ki temeljijo na odprti kodi. »Vlada RS bo v prihodnje, v največji možni meri načrtovala, gradila in kupovala take informacijske rešitve, ki bodo temeljile na odprtih standardih in protokolih,« so zapisali. Praksa je pokazala, da gre zgolj za leporečje. Da bi v sistemu eVem elektronsko podpisali dokument, potrebujete MS-ov Internet Explorer, ker ostali brskalniki niso podprti, eDavke so nekako še rešili, a splošen vtis je slab. Namesto da bi javna uprava kot zgled (tudi varčevanja, kar je zadnje čase moderno) prešla na odprto kodo in s tem povečala varnost, stroške pa znižala, raje podpisuje pogodbe s softverskimi giganti.

Nekateri opozarjajo, da odprta koda prinese s sabo več sitnosti kot koristi. Mnogi so to prebrali ali slišali kdo ve kje, ne da bi se potrudili in preživeli teden ali dva s svojim prenosnikom in neWindowsi. Naj sežejo po kateri izmed Linux distribucij ali pa, če imajo kakšen evro v žepu, po OS X-u. Če je celoten sistem prevelik korak, naj poskusijo vsaj kakšen program. Drži, pri uvajanju novosti sta vedno pomembna oba pola: tehnološki in uporabniški. Zadeva mora delovati, hkrati pa mora biti tudi uporabniku prijazna. Obstajajo odprtokodne rešitve, ki združujejo oboje, vzemimo na primer OpenOffice.org ali Ubuntu. A zdi se, da to ni dovolj. Rešitve so tu, volje, da bi jih uporabili, vsaj tako kaže, še ni.

4 Napovednik

6 (o)glasna deska

7 Kažinova akcija

11 Obisk ministra Golobiča

12 Podražitev študentskih bonov

14 Izvenserijsko

15 Ustanovitev pete univerze?

16 Kaj je depresija

18 Komunikacija – srce odnosov

20 Brez slabe vesti

22 Svetlana Makarovič. Zanalašč.

24 Post scriptum

25 Kontraglas

26 Prisegam, da lažem

27 Spor(t)a centrifuga

28 Fotojota

30 Boris Pahor

31 Capoeira – prebudi energijo!

32 Svet gre počasi v ... KAOS!

34 Pismo iz tujine

35 Mojedelo

36 Iz neke vmes

37 Intervju – Danijel Bandelj

41 Obalna krčma

42 Kolumna – Marko Gavrilovski

43 Kolumna – Andrej Černic

44 Kolumna – Matija Stepišnik

45 Kolumna – Nataša Kramberger

46 Potopis – Peking–Helsinki.

50 Samoumetnost

51 Običji

52 Preberi

53 Poslušaj

54 Poglej

55 Kažin meseca

DIVIDE AND CONQUER

IGRA KOT NEODVISNI ŠTUDENSKI PROJEKT

NAJDETA SE DVA ŠTUDENTA S PODOBNO MISELNOSTJO IN ZAČNETA USTVARJATI. NASTANE IGRA. POTEZNA STRATEGIJA, KI JE NISMO VAJENI. NAMESTO DOLGOTRAJNIH POTEZ – TEČNEGA GRAJENJA ZGRADB IN REKRUTIRANJA VOJAKOV, UPRAVLJANJA S SREDSTVI IN KOMPLEKSNIH TEHNOLOŠKIH DREVES TER VEČURNIH SPOPADOV – JO ODLIKUJEJO HITRE POTEZE, PREPROSTE OSNOVE IN TEKMOVALNOST V PODOBI VEČIGRALNOSTI.

Igra Conquest se začne leta 2005 kot projekt, s katerim se v prostem času ukvarja Lorenz Ruhmann. Lorenz je običajen študent 4. letnika (od petih) računalništva z večjim zanimanjem za računalniške igre na Universität Erlangen-Nürnberg v Nemčiji. Ob prvih razmislekih se odloči za preprosto potezno strategijo v dveh razsežnostih (2D). Nadeti si visoke cilje o lepi 3D grafiki ali ogromnih svetovih bi bilo blazno, saj je vendarle sam in je to šele njegova prva igra. Tako ambiciozne so lahko velike firme z ogromno denarja, kot je Blizzard. Poleg tega to ni njegov kruh.

S tem v mislih začne razvijati svoj pogon. Vzame si čas in lepo počasi dela na projektu. Nikamor se mu ne mudi, saj za projektom ni zaslužka, temveč učenje. To mu dovoli, da se velikokrat premisli in reimplementira stvari drugače, tako da so narejene čim boljše.

V prvi podobi (različica 0.1.0) se igra odvija v celotnih galaksijah, kjer so ključni elementi planeti in kjer lahko izbiramo med več različnimi rasami. Planete povezujejo linije, po katerih premikamo svojo vojsko ter koloniziramo in zasedamo planete. Cilj? Zasedati vse planete. V primerjavi s kompleksnimi poteznimi strategijami (à la Master of Orion) je že veliko ključnih razlik. Kot že omenjeno, igra izpusti vsa dolgotrajna opravila in se osredotoči na trdne osnove in preprostost. Nobenega potratnega grajenja ni in nobenega raziskovanja v tehnoloških drevesih, ki so debela kot skripte fakultetnih profesorjev. Enote preprosto premikamo, tako kot ikone na namizju našega najljubšega grafičnega vmesnika. Kliknemo na enoto, jo povlečemo na cilj in izpustimo (drag and drop). Pridobivamo pa jih odvisno od tega, koliko planetov imamo v lasti.

Vsa ta preprostost pa vodi k pohitrenemu igranju, kjer so simultane poteze ključnega pomena. Simultane?, se sprašujete. Da. Namesto, da čakamo na nasprotnika, da konča svojo potezo (kot



pri šahu), damo enotam ukaze istočasno kot nasprotnik in rečemo: »Konec.« Ko rečejo »Konec,« vsi igralci, se ukazi odvijejo in v naslednji potezi so nam prikazani rezultati. Namesto da igre trajajo po več ur, se tako normalna igra odvija v 30 minutah, kar je veliko sprejemljivejše za normalnega študenta.

Kot je pričakovati, se igra v naslednjih različicah zelo spremeni. S ciljem še bolj poudariti glavne značilnosti se igra postavi na zemljo enega planeta. Najprej v srednjeveški čas, nato pa spet v prihodnost. Conquest pride do različice 0.3.2 enkrat maja leta 2008.

V tem času je Rok Breulj (trenutno študent 1. letnika UP FAMNIT – računalništvo in informatika) marljivo spremljal razvoj igre, saj sta bila z Lorenzom že prijatelja. Maja 2008 pa se Rok aktivno vključi v projekt in pospeši razvoj igre.



S postavitvijo sveta v pravilne šestkotnike (heksagone) dobi igra večjo globino. V nadaljnjem razvoju se še naprej poudarja glavne značilnosti in kaj kmalu igra dobi elegantnejši uporabniški vmesnik, izboljšane teksture, operacije, dve novi klimi, sistem namigov, spletno stran, vežo s seznamom strežnikov, različne izboljšave v igralnosti in ogromno drugih manjših sprememb.

Simbol igre – podoba vojakov, ki stojijo nad mestom z zastavo v roki – je ustvaril Soheil Khaghani, tako kot ostale CGI (Computer Generated Images) slike. Teksture terenov so zgenerirane s programom L3DT, enote in operacije pa na veliko narisane, pomanjšane, ročno osenčene in nato spremenjene v vektorsko obliko (ter v določeni velikosti spremenjene nazaj v bitmap obliko za uporabo v igri). Sama igra je napisana v programskem jeziku C++ in uporablja OpenGL in OpenAL prek SDL, SFML in Boost knjižnic, kar omogoča, da je prenosljiva na vrste različnih operacijskih sistemov.

Trenutno ima igra tri enote. Med njimi deluje močan RPS (Rock/Paper/Scissors) oziroma kamen/papir/škarje sistem. Vsaki enoti enega tipa se zelo poveša moč, ko se bojuje proti enoti drugega tipa. Poleg tega so moči in cene produkcije med enotami v razmerju 1 : 2 : 3 za vojak : tank : bombnik. Vsaka enota se v eni potezi premakne za en teritorij, razen bombnika, ki se lahko premakne za dva, vendar ga izgubimo, če začne potezo več kot dva teritorija stran od našega mesta.

Teritoriji so razdeljeni na tri različne tipe. Prvi tip – ravnina – je najobičajnejši in nima kakšnih posebnosti, s katerimi bi vplival na karkoli. Nasprotno gore dodajo še eno dimenzijo globine, saj v njih ne moremo videti, če nimamo že sami enote v tem teritoriju. To dejstvo omogoča veliko zanimivih taktik.



Poleg tega veljajo v gorah posebne razmere, saj imajo vojaki za 50 % povečano moč, tanki pa za 25 % zmanjšano. Zadnji tip so mesta, razdeljena na dva podtipa: mesta in velemesta. Za oba velja, da moramo imeti vsaj eno enoto v tem teritoriju, da prejemamo nove enote, velemesta pa nam prinašajo dvakrat več enot kot navadna mesta.

Svetovi so v Conquestu ustvarjeni naključno, ob začetku vsake nove igre. Tako ne bo nobena igra enaka prejšnji. To pa ne pomeni, da bo imel en igralec veliko prednost pred drugim, saj je za Conquest eno izmed pomembnejših področij tudi tekmovalnost in ima zato vrsto algoritmov, ki ustvarijo kar se da pravičen svet. Ob ustvaritvi oziroma postavitvi strežnika lahko izberemo tudi med vrsto različnih opcij, kakšen naj bo svet. Določamo lahko, na primer, kako velik naj bo svet in kako naseljen naj bo. Ker je strežnik ločen od klienta, to omogoča 99 % zaščito pred goljufanjem, ker ima igralec samo tiste podatke, ki jih mora imeti, in ne tistih o celem svetu, kakor v večini ostalih iger, kar je tudi dobro za tekmovalnost.

Najpomembnejši vidik v igralnosti so operacije. Z operacijami se izkažejo dobri igralci. Na voljo imamo tri operacije. Satelit dobimo vsaki dve potezi in nam odkrije en teritorij. Izstrelke dobimo vsake štiri poteze in uniči vse enote v danem teritoriju, pomožni modul, ki prinese štiri vojake in dva tanka na poljuben teritorij, pa dobimo vsakih šest potez. Pri uporabi izstrelkov je zelo pomembno, da vemo, da učinkujejo pred premiki enot. Uporaba pomožnih modulov pa je ena izmed najodločilnejših.

Conquest je delo dveh študentov, ki ju navdušujejo igre. Decembra 2008 je prešla v javno beto in je zdaj na voljo zastoj vsem uporabnikom operacijskega sistema Windows in Linux ter kmalu tudi Mac. Zaradi majhnosti projekta je ne pozna veliko ljudi, zato je bolj primerena za priložnostno igranje s prijatelji. Čeprav je potezna strategija, je simultana in ena partija ne traja več ur, kot je značilno za veliko drugih iger, kjer za karkoli narediti izgubite več dni. Kljub temu je lahko zelo zabavna in zasvajajoča, še posebej, če so vam všeč dvoboji in tekmovalnost. Odlikujeta jo tudi preprostost in zelo dobra preglednost. Če znamo premikati ikone po namizju svojega računalnika, bi morali že znati igrati Conquest. Dobra preglednost pa skrbi, da ne porabimo nepotrebnega časa za dodatne klike, saj vidimo vse potrebne informacije o igri že s pogledom na zaslon. Lorenz in Rok v prihodnosti nameravata v igro vključiti še opazovalce, timsko igranje, posnetke, lestvico in igro še naprej razvijati v smeri popolnosti. Za več informacij in podrobnosti o igri obiščite www.conquest-game.com.