

ПЯТЬ НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ЗАБЛУЖДЕНИЙ В ОТНОШЕНИИ

Linux™



ЗАБЛУЖДЕНИЕ №1: LINUX БЕЗНАДЁЖНО ОТСТАЛА ОТ WINDOWS



- Windows начала различать учетные записи рядового пользователя и администратора по умолчанию лишь в Vista, отстав от Linux на 15 лет.
- Windows применила файрволл в 2001, свыше семи лет спустя после того, как в 1994 Linux обзавелась ipchains.
- Linux стала первой операционной системой, поддерживающей архитектуру x86_64, опередив Windows XP Pro x64 на два года.
- Windows получила привлекательный графический интерфейс с 3D-ускорением в Vista, на целый год позже появления XGL для Linux.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ №2: LINUX СЛИШКОМ СЛОЖНА

Возьмем современный Linux-дистрибутив (например, Ubuntu). Ubuntu обладает удобным графическим интерфейсом, фанатам Macintosh он напоминает OS X. Но этот интерфейс не единственный, возможна установка как дубликатов Windows XP, так и интерфейсов специального назначения (например, предназначенных для слабых машин или, наоборот, приправленных сверхсовременными графическими эффектами). Кроме того, многие обычные задачи и функции, от обновления системы до полной индексации, осуществляются автоматически по умолчанию.

И все это характерно для любого уровня использования Linux. Например, Yast от Novell предоставляет простой и удобный графический интерфейс для выполнения практически любой административной операции, от инсталляции и обновления софта до управления DNS, почтой и веб-сервером. Если нет желания, то можно вообще не заглядывать в командную строку или файлы конфигурации.



ЗАБЛУЖДЕНИЕ №3: У LINUX ПРОБЛЕМЫ С СОВМЕСТИМОСТЬЮ



- Любые программы, от Maya и Oracle до Firefox, есть и на Linux. Есть на Linux и компьютерные игры, от Doom, Quake и серии Unreal Tournament до малых игр вроде Darwinia.

Наряду с «родными» приложениями, свободный (не) эмулятор WINE, а также коммерческие CrossOver и VMWare, позволяют запускать практически любую программу, от iTunes до MS Office и Photoshop; а за \$5 в месяц Cedega снабжает любителей компьютерных баталий эмуляцией нескольких сотен Windows-игр, от Battlefield 2042 до World of Warcraft.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ №4: НИКТО НЕ ПОЛЬЗУЕТСЯ LINUX

- Amazon и Google будут не согласны — ведь их технологии основаны на Linux. PSA Peugeot Citroen, второй по величине производитель автомобилей в Европе, объявил в этом году о переводе не только своих 2 500 серверов, но и 20 000 десктопов, на Linux. Известные компании ранга IBM и Novell пережили второе рождение, взяв за основу Linux, а планы по переоснащению правительственных учреждений Бразилии Индии, Китая и других стран предвещают вступление в Linux-сообщество десятков миллионов новых пользователей.

ЗАБЛУЖДЕНИЕ №5: LINUX РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ И ПОДДЕРЖИВАЕТСЯ ЛЮБИТЕЛЯМИ

Да, ядро Linux в одиночку написал студент колледжа, но с тех пор многое изменилось. Сегодня Linux — это технология глобального уровня ценой в миллиарды долларов. Подавляющее большинство кода пишут теперь профессиональные программисты. В течение прошлого года большинство модификаций кода было сделано IBM, Intel, Novell, VMware и другими крупными компаниями, всех не перечислить. Помимо активной разработки кода другие фирмы, такие как Dell, побуждают производителей к разработке высококачественного софта для Linux. И это без учета деятельности образовательных и правительственных учреждений: пример — патч безопасности, разработанный и примененный Национальным Агентством Безопасности для внутреннего пользования, но доступный любому желающему, — SELinux.

Уровень поддержки также высокопрофессионален. Само собой, бесчисленные форумы, IRC-каналы и wiki доступны по-прежнему. Кроме того, помощь можно найти в многочисленных книгах, технических описаниях или в обращении к известным компаниям, от IBM и Oracle до Novell и Red Hat. Круглосуточная помощь на любом из десятков поддерживаемых языков доступна наряду с поддержкой сообщества свободного софта

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

