

NOTICIAS

MS-GPL

Tal vez la noticia de la temporada es que Microsoft ha hecho lo que muchos consideraban impensable y ha sometido código para su inclusión en el kernel de Linux bajo licencia GPLv2 [1].

El código en cuestión son unas veinte mil líneas que constituyen drivers que permiten a GNU/Linux correr mejor en la máquina virtual de Microsoft, Hyper-v. La noticia ha sido mayormente aceptada con optimismo dentro de la comunidad. “El infierno se ha congelado, las aguas se han abierto” declaraba, por ejemplo, un exultante Jim Zemlin, director ejecutivo de la Linux Foundation.

Otros tienen un punto de vista un poco más sobrio. Entre ellos, Alberto Barriónuevo, de la FFII, que opina que la aceptación del código acabará afectando negativamente al sistema: “[dominará el mercado de la virtualización] el que tenga los drivers y permita que



los fabricantes de hardware trabajen para él en vez de para los hipervisores de la competencia. Si Microsoft consigue (como intenta) que no trabajen para la competencia, acabará por destruirla [a la competencia], porque le restringe el espectro de hardware sobre el que puede funcionar”.

La manipulación de la industria del hardware por parte de Microsoft no es nueva, siendo uno de los casos más recientes el chant... er... presión que ejercieron sobre los fabricantes de netbooks, obligándoles a limitar las prestaciones artificialmente [2],

Sin embargo, Linus Torvalds desecha estas críticas alegando que todo el mundo somete drivers por motivos egoístas: “¿Se queja alguien cuando una empresa de hardware escribe drivers para su producto? No. [...] La gente que se queja de que Microsoft escriba drivers para su propio modelo de virtualización debería mirarse al

espejo y preguntarse por qué están siendo tan hipócritas”.

El problema con lo anterior, claro está, es que no estamos hablando de un empresita de tres al cuarto, sino del mayor imperio informático del mundo, que ya ha demostrado una y otra vez su predisposición al juego sucio y anticompetitivo.

A pesar de ello, el gesto de Microsoft, al menos en principio, no obedecía ni a la buena voluntad ni a un maquiavélico plan de dominio mundial, sino a una necesidad legal: Los desarrolladores de Vyatta, empresa dedicada a la fabricación y comercialización de dispositivos corporativos de red basados en hardware y software libre, necesitaban los drivers que más tarde Microsoft liberaría. Una vez los obtuvieron, un examen del código binario reveló que se había enlazado código privativo estáticamente a código GPL. Esto es algo que está prohibido explícitamente por la licencia, y se notificó a Greg Kroah-Hartman, mantenedor de la rama estable del kernel, quien a su vez se puso en contacto con Microsoft.

Por una vez, y esperando que sirva de precedente, Microsoft decidió hacer lo correcto y el resto, como suele decirse, es historia [3]. ■

RECURSOS

- [1] “Microsoft sorprende al mundo...”: <http://www.networkworld.com/news/2009/072009-microsoft-linux-source-code.html?page=1>
- [2] Microsoft manipula el mercado del hardware: http://www.linux-magazine.es/issue/39/012-012_NoticiasLM39.pdf
- [3] El trasfondo de la historia: <http://linux-network-plumber.blogspot.com/2009/07/congratulations-microsoft.html>

Flashes Libres

Con algo menos de fanfarria que el anuncio de Microsoft, nos llega la noticia de que otro gran paladín de los formatos y aplicaciones cerradas ha decidido mojar tímidamente sus dedos en el mar del open source.

Adobe, gran patentador, fiero protector de formatos como PDF, Flash y PSH, anunció el 21 de junio que liberaba (bajo licencia Mozilla) Strobe, pasando a denominarse este proyecto Open Source Media Framework (OSMF) [1].

OSMF es una infraestructura que aporta a desarrolladores web la posibilidad de crear reproductores de vídeo flash muy ricos gracias a los APIs y Plugins que proporciona el kit. Su estructura modular permite, además, ampliar el código a base de extensiones sin romper la compatibilidad con la infraestructura subyacente.

A pesar de ser una tecnología compleja, con una empinada curva de aprendizaje, el kit viene con muchos juguetes de serie, permitiendo por ejemplo crear reproductores que soporten efectos de compositing, lo que posibilita la inserción de anuncios traslúcidos en vídeos a lo YouTube. Algo que los usuarios seguro que... ejem... agradecerán.

A pesar de este pequeño paso adelante, el núcleo de la tecnología seguirá siendo privativo de momento. ■



RECURSOS

- [1] La Open Source Media Framework: <http://opensource.adobe.com/wiki/display/osmf/Open+Source+Media+Framework>