

适合开发者 项目经理 CTO&CIO 编程爱好者阅读收藏

增值

程序员

2005精华本

Programmer 上

《程序员》杂志社 编

图书内容:

《程序员》全年12期精华
《msdn开发精选》全年6期精华
.NET/Java/开源/C++/数据库等技术专题
2005年度百本书评
实用工具百宝箱
2005年技术网站精华集
2005年程序员年鉴

光盘:

《程序员》全年12期PDF文件及源码下载
《msdn开发精选》全年6期PDF文件及源码下载
CSDN网站IT英语培训教程
Sun NetBeans中文版下载



Csdn.net



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

杂志频道: <http://mag.csdn.net>

程序员

2005 精华本(上)

《程序员》杂志社 编

总策划: 蒋 涛
编委会: 唐 琦 韩 磊 孟 岩 闫 辉
霍泰稳 张浩祥 贾 菡 崔 轶
方 舟 刘龙静 欧阳璟 赵建凯



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

程序员 2005 精华本 (上)

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容
版权所有, 侵权必究

图书在版编目 (CIP) 数据

程序员 2005 精华本 (上) / 《程序员》杂志社编. —北京: 电子工业出版社 2006.1
ISBN 7-5053-9592-0

I. 程… II. 程… III. 程序设计—文集 IV. TP 311.1-53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 001001 号

责任编辑: 孟迎霞

封面制作: 张浩祥

印刷: 北京牛山世兴印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经销: 各地新华书店

开本: 850 × 1168 大 1/16 印张: 23 字数: 800 千字 彩插: 4

印次: 2006 年 1 月第 1 次印刷

印数: 33000 册 定价: 45.00 元 (上、下册 + 1CD)

读者订购或发现装订错误、缺损、破损, 请与《程序员》读者服务部联系。

联系地址: 北京市朝阳区酒仙桥路 14 号兆维工业园 A2 区 1 门 4 层 (100016)

电话: 010-51661202-275 010-64351425

传真: 010-64348545



五年前，我们创办了《程序员》杂志，这是面向第一线软件开发人员的杂志，《程序员》的使命是以技术的视角来传播资讯，分享技术专家最好的开发和管理经验。

回首五年前的创刊号，我们有了长足的进步，但这五年，《程序员》走得并不容易。

我们痛苦，当有了选题规划，却没有高质量的内容；

我们高兴，当读者通过杂志了解技术和产品，并能为他所用；

我们彷徨，当程序员的商业发展停步不前；

不管怎样，一步步，我们走了过来。

我们希望《程序员》能和你一起成长。在中国出现世界级软件大师的时候，我们就会是世界级权威杂志。

电影《狮子王》里的主题歌“生生不息”，总在我们的耳旁回响。

蒋涛

CSDN 网站、《程序员》杂志社总裁

全面关注软件人与企业成长

Broadview
www.broadview.com.cn

聚业界精英，汇原创精品

为作、译者构建畅通的专业出版平台

引进国外经典，感受大师魅力



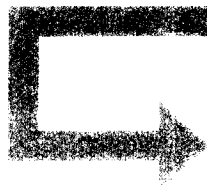
电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

Csdn.net



《程序员 2005 精华本》内容简介

五年来,《程序员》杂志得到广大软件开发爱好者、专业程序员、CIO 与 CTO 的喜爱,发行量逐步上升。五年来,《程序员》杂志形成另一个传统,每年末组织专业编辑,精心打造“程序员合订本”,并备受读者好评。

2005 年末,我们集结全年《程序员》杂志与《msdn 开发精选》杂志精华,新增技术热点与实用工具、2005 年鉴,打造一份献给读者的新年礼物。

《程序员 2005 精华本》全书分上下两册,合计 832 页,并附光盘一张。

► 合订增值版

人物 & 报道: 主要包括《程序员》杂志的名人堂、特别策划、人物专访、软件创业、软件产业、程序百味、Maglog 等精品栏目的合订内容。这些内容既包含《程序员》杂志一年来精心策划的关于 IT 业界的大事件、大报道,也包含了业界技术专家在成长过程中所体味到的酸甜苦辣。

管理与实践: 软件架构一直是业界讨论的热点内容,有了好的代码编写人员,但没有优秀的架构设计,最终也不会制作出实用的应用系统。在这一栏目里,有业界软件工程专家的精彩见解,可供前进在架构师之路上的开发人员借鉴。

程序员手册: 程序员手册与年鉴这两部分是《程序员》杂志社的技术编辑在原有内容基础上自主策划的两个增值栏目,包含了 2005 年度最畅销的 100 本技术书籍的书评,各大技术网站的精彩帖子及软件开发中常用工具的介绍及使用技巧等。非常方便读者进行手册性的翻阅查找。

年鉴: 2005 年度 IT 界主要发生了什么事情? 推出了哪些新产品? 有什么重要的开发者活动? 程序员的薪资情况如何? 这些问题都是关注 IT 发展的人比较关注的问题,“年鉴”这一栏目收录了全年《程序员》杂志对 2005 年热点技术的综述、评论等,具有很高的参考价值。

► 技术专题版

《程序员》技术专题: 每一期《程序员》杂志都会与业界知名技术专家一道为读者奉献精彩的热点技术深入剖析类文章,进而展望该技术领域的发展方向,“技术专题”也当仁不让地成为《程序员》杂志的王牌栏目。在《程序员 2005 精华本》里我们完整收录了全年 12 期的技术专题,与读者重温技术战场上的角斗。

《msdn 开发精选》文章精选: 作为一本专业面向微软技术开发人员的杂志,《msdn 开发精选》一直以来受到读者的欢迎,一方面这得益于微软技术深厚的开发者社群,另一方面要感谢国内外微软技术专家的热心赐稿。在本次精华本的编辑过程中,我们也精心挑选了一些比较有代表性的文章与读者共享。

技术专区—专题: .NET、Java、开源、C++、安全、Web、Borland、移动应用等每一技术领域都值得大书特书。一年来,《程序员》杂志也开辟专栏对这些技术进行剖析,在精华本里我们依然择其精华以饕读者。

附录: 收录《程序员》杂志全年 12 期与《msdn 开发精选》杂志全年 6 期目录,方便读者查找。

► 光盘介绍

在本书的配套光盘里,我们收集了《程序员》杂志全年 12 期 PDF 电子文件与全部源代码下载,《msdn 开发精选》全年 6 期 PDF 电子文件与全部源代码下载。另外我们还特别收录了 Sun 公司的 Java IDE 开发工具 NetBeans 中文版、涂鸦软件试用版、CSDN IT 英语培训等资料。

名家评刊



积极引领技术趋势
共创信息产业未来
祝《程序员》创刊五周年！

微软公司全球副总裁，大中华区首席执行官 陈永正

陈永正



打造程序开发杂志第一品牌，
赢得软件技术传播最高美誉

IBM大中华区软件部总经理 宋家瑜

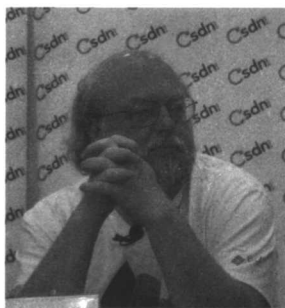
宋家瑜



与时俱进创辉煌，祝《程序员》杂志越办越好！

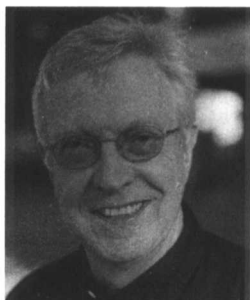
BEA系统(中国)有限公司总经理 蔡汉辉

蔡汉辉



Thank you for supporting Java in China. We really appreciate the first 5 years of CSDN

Java之父 James Gosling



Happy birthday!
I am looking forward to working with you the coming year.
Ivar Jacobson

UML 创始人之一 Ivar Jacobson



Best wishes for your 5 years of Jeremy Dick

Telelogic 首席分析师，需求管理大师 Jeremy Dick



风雨五年，自强不息。
贺《程序员》创刊五周年！

美国 Borland 软件公司大中华区董事总经理 刘珍妮

刘珍妮



程序员心中的《程序员》。
贺《程序员》创刊五周年！

Sybase 亚太区技术服务总监 陈达荣

陈达荣



整五载，程序员刊，
风云齐动，记录IT中国成长脚印。
正当年，面向构件，
随需应变，书写中国企业进步华章！

普元软件公司董事长 刘亚东

刘亚东



《程序员杂志》已经成为了我国软件与IT产业人员的良师益友。
在此创刊五周年之际，祝贺你们。

孙伟 2005.9.16

北航软件学院院长 孙伟

名人堂

John Walker AutoDesk 创始人的多面人生	1
Charles Geschke: Adobe 公司的影子巨人	1
Justin Frankel Winamp 的反斗奇星	2
Michael Robertson 用技术给世界一些震撼	3
谁在主宰你的游戏——EA 公司创始人 Trip Hawkins	3
Karlheinz Brandenburg: MP3 之父	4
Dave Duffield: 亲历仁科的昨是今非	5
Theo de Raadt 大嘴 OpenBSD 创始人	5
狭路相逢 智者取胜 Opera 创始人 Jon S. von Tetzchner	6
Miguel de Icaza: 来自墨西哥的自由软件主义者	6
计算机图形学之父——伊凡·苏泽兰特	7
WinZIP 创始人——Philip Katz	8

特别策划

2005 向后看, 向前看	9
软件铿锵玫瑰——直击女性程序员的内心世界, 关注她们的工作与情感	23
向“食物链”上游进军的中国软件公司	27
2005 软件大版图	30
软件市场人在负重中前行	39
中国软件地理	45
Java 这十年	52
IBM 软件十年之旅	75
创刊五年, 我们这样走过	84
开源的颜色	95
春秋末岁, 战国元年——“2005 中国程序员大调查”分析	105

人物专访

与印度第一大 IT 教育培训公司 CEO 谈软件	116
独家对话 Firefox 设计师 Blake Ross	117
万人软件企业不是梦	118
中印软件外包差距在继续扩大——北航软件学院院长孙伟访谈	119
免费的杀毒利器 ClamWin SourceForge.net 本月最佳推荐项目	120
软件正迈向“空”的境界——陈榕访谈	121
关注 WWDC 2005, 成为最酷的开发——苹果电脑公司 副总裁 Ron Okamoto 专访	123
“.NET 很棒, 但微软迷失了方向”——本刊独家专访 Richard Grimes	125
ECO 引导 .NET 开发走向模型驱动时代 ——Borland 首席工程师 John Kaster 专访	126
我是一个幸运的家伙——Martin Fowler 北京访谈	127
求伯君与西山居的故事	128
怎样做实用主义程序员	129
程序其实也是一种艺术——袁红岗的程序人生	131
揭密“Indigo”——独家专访 COM 之王 Don Box	133
Geronimo 的远大前程——Jeremy Boynes 专访	135
Visual Studio 会侵蚀我们的思想吗?——反思代码编写中的心理学与美学	137

软件创业

从 XP 到 JDO	139
激情创业 失之仓促	140
UMLChina 我不经意的“创业”故事	142

基础平台之梦	143
只要我们还活着	144
校园 Blog 的创业故事	145
从 Flash 到 Kjava 技术转换中的商机	146
一个行业软件公司的成长	148
追梦有限元软件	149
对话周鸿祎：从程序员创业谈起	151
通达 OA 在互联网的肩上起飞	152

软件产业

杀毒软件的挣扎	154
谁还为中国开源埋单?	155
IPTV，开发商的新空间?	156
金融信息化对人才需求的变化	157
软件项目报价的真相	158
移动 ISV 大调查报告	161
苹果 Mac OS X，技术重构的成功典范	164

程序百味

代码的力与美	166
提高程序员的素质	166
免费的午餐	167
变兜程序员	168
变更管理的三条腿	168
如何做简历	169
程序员的十种级别	169
为了拯救一个程序员的生命	170
写程序直至成精	171
国内的 PHP 发展真快!	171
微软的“终极目标”	172
强烈建议 Spaces 的“最新更新”取消	172
做自己的客户	173

Maglog

最搞笑的惊人发现 C#前途黯淡，都是大胡子惹的祸?	174
在懒情的自由边徘徊——选择 Linux or Windows	175
Linux 的发展，是文化的发展	176
执一御万	178
技、贸、工、技——软件企业的发展路径	178
大师的朴素与真挚——忆 Stan Lippman 二三事	179
我是程序员	180
质疑：从面向构件看软件复用	180
敏捷的迷思与真实	181
中国企业走近 JCP	182
程序员的理想	183
独乐乐不如众乐乐——关于 Weblog 的 Magalog	183

管理专题

软件·质量·管理——前沿理论与最佳实践	185
走出软件项目的死亡之——软件项目的管理现状和出路	186
离地 1000 英尺的过程方法 回眸 ICONIX 软件过程方法	189

软件工程

再访 Ivar Jacobson: 继续苦读 RUP	190
迈向更高层的抽象——建立领域元模型	192
需求工程师的素质	195
系统工程三明治——将需求、建模与设计相结合	197
UML 工具发展趋势	200
鱼与熊掌——完美主义架构师的梦魇	203
谁是你的竞争对手——从需求工程得到的启示	205
需求跟踪——把握生命周期的脉络	207
别拿生产系统冒险——制定有效的配置管理流程	210
遥望 MDA——再访 James Rumbaugh	212
对象技术在业务建模中的应用	214
度量软件之美	217
把隐性知识转变为显性知识	218

测试专栏

给程序员补上单元测试这一课	222
软件测试管理的自动化	224
软件测试 V 模型之不足	227
改进 V 模型的建议	229
来自死亡项目的验尸报告	231
测试过程的监控方法	234
成为测试主管第一步——制定测试流程	238
治疗软件亚健康——全面性能测试	240

交互设计

微软是怎样做测试的 (一)	245
用户界面的可视化开发	246
善用工具, 走出软件界面开发的泥潭	248
软件是一种工具——交互设计观点	251
图形用户界面的风花雪月	254
从 Windows XP 登录界面说起——谈人机界面设计中的模式现象	260

非程序员

字斟句酌——看 UML 变迁	263
浅谈模式的正交分类	268
边缘上的社会网络	270

项目管理

Bug 管理的经验和实践	274
反馈驱动开发	282
每日构建之装配	285
项目管理的全景分析——项目准备	287
网站项目成功管理实践	290
Microsoft 为何不能按时交付产品? 2005 年 6 月 1 日——Longhorn、 SQL Server、Visual Studio 都延期了	297
我的项目经理观	298

Joel 谈软件

给计算机系学生的建议	301
开源软件经济学	303

百本书评

.NET	306
------------	-----

栏目	文章名	页码
	C/C++.....	307
	JAVA.....	309
	DELPHI.....	311
	基础理论+人文.....	312
	网络安全.....	312
	技术人文.....	313
	软件工程.....	314
	数据库.....	315
	网络技术/网络管理.....	316
	游戏开发.....	317
	操作系统.....	318
	其他类图书.....	319
	IT 图书观察	
	Amazon 排行榜岁末回顾与展望.....	320
	软件图书：技术趋势晴雨表——2005 年计算机技术图书综述.....	321
	Amazon.com 开发技术图书每月观察.....	323
	实用工具百宝箱	
	走进 Boost.....	330
	开始 Mono 之旅——Mono 安装指南.....	332
	让你的 Gentoo 快若刀锋.....	333
	在 VMWare 中使用 SoftICE 进行远程调试的 Q&A.....	338
	功能强大的可视化 XML 应用开发套件——Stylus Studio 6.....	341
	使用 WAnt 来构建你的 Delphi 项目.....	344
	提升 Hibernate 性能的魔方——IronTrack SQL.....	346
	懒人的玩具——代码生成利器.....	348
	NDoc——.NET 代码文档生成利器.....	350
	不该遗忘的 PowerDesigner.....	351
	优秀社区活动介绍	
	2005 年度中国知名技术社区精选.....	353
	2005 年网站精华集	
	CSDN 论坛 2005 年度热贴精选.....	356
	CSDN 网站 2005 年度精彩 BLOG.....	359
	2005 年度博客园 50 篇精华文章.....	363
	代码中国 2005 年度精选软件.....	366
	项目管理者联盟网站精华贴.....	369
	2005 年软件业大事记	
	2005 年软件业大事记.....	372
	2005 年程序天下事	
	微软技术.....	377
	Java 技术.....	383
	软件工程与项目管理.....	388
	嵌入式移动开发.....	393
	Open Source.....	397
	2005 年程序员薪资报告	
	2005 年，你的“薪”情如何？.....	403
	2005 年中国开发人员大调查	
	2005 年中国软件开发人员调研报告.....	406

John Walker AutoDesk 创始人的多面人生

方茜 / 文

程序员该是什么样的？出入摩登大厦的编程“蓝领”，一夜暴富的技术天才，或是引导行业风云的 IT 大鳄，还是单打独斗、既创造又破坏的黑客？

John Walker 也是一个程序员，他给大公司打工、编程、玩游戏和当黑客，同时他还是成功的商人、管理者，缔造了 Autodesk 独霸二维 CAD 市场的神话。后来，带着华尔街送来的滚滚财富他移居到瑞士，过着闲云野鹤般生活。他有着多方面的兴趣，甚至还出版了一本《黑客的健康饮食》(The Hackers' Diet)，他在网站上还提供浏览地球和月球的景色。不管怎样，John Walker 的经历恰好也暗合了 IT 发展的历史。

大型机时代

John Walker 曾经在生产 UNIVAC(世界上第一台大型商用计算机)的公司里担任系统程序设计师。那时还没有 PC 和互联网，开发和使用价格高昂的大型计算机只是少数人的专利。在工作之余，Walker 改良了当时非常受程序员欢迎的“动物”(Animal)游戏，可以让后来的玩家修正先前其他玩家输入的错误资料。这款游戏立刻引起热烈反响，许多人都来向他索取游戏磁盘，这令他不胜其烦，也促使他想出了游戏传播的最佳方式“让游戏自我复制”。1975 年元月，Walker 写了另一个程序 Pervade，它可以在游戏启动时，自动检查目录，然后自我复制到任何一个尚未有拷贝的目录中，或者覆盖已有的旧版游戏。Pervade 可以算是病毒的前身，至今还能在 Unisys 2200 系统(UNIVAC 电脑的后代)上搜寻那个已过时 30 年的文件系统。

PC 时代的到来与兴起

70 年代，随着微型计算机的出现，有一小部分人意识到这将会成为计算机的主流。怎样才能抓住这个机遇呢？1977 年，作为第一代计算机黑客的 John Walker 和朋友成立了 Marinchip 公司，尝试走微型机硬件集成制造的道路。很可惜，由于缺乏运营资金，更主要的是 1981

年 IBM 第一款具有划时代意义的 PC 机问世，让 Walker 意识到他的小公司不会有光明的未来，即使它有很好的硬件产品和最先进的配套软件。

尽管转变对喜欢平静生活、习惯已有做事方式的 Walker 来说是非常痛苦的。但面对变化的市场，不变不行。于是，Walker 和他的伙伴调整战略，转向为市面上流行的 PC 机操作系统(如：CP/M、IBM DOS 和 Unix System III)开发应用软件。但应该开发什么样的应用软件呢？在尝试并放弃 Basic 编辑器、C 编辑器、拼写检查以及数据库软件后，Walker 把目光锁定在一个名为 Interact 的绘图程序上。

这个软件是 Walker 的一位熟人用 SPL 语言所写的。当时，市场上只有适用于大中型计算机的 CAD 绘图软件，且价格不菲，而微型机上还缺乏成熟的 CAD 软件。由于中小企业买不起大型计算机，众多的工程技术人员只得靠手工绘制工程图样，劳动强度大，工作效率低。John Walker 看到了这个潜在的市场机会：尽管 Interact 的功能简单，但是用在价廉物美的 PC 上，能以 20% 的价格满足 80% 的用户需求。

1982 年 1 月，John Walker 和他的 12 个“信徒”合伙成立了 Autodesk 公司，购买了 Interact 软件，重新改写并丰富其功能。12 月，推出用于 S-100 和 Z-80 计算机的 AutoCAD 1.0 版。从此，AutoCAD 一发而不可收，不断推出适用于各种操作系统的版本，最终成为世界排名第一的通用工程绘图软件。Autodesk 公司资产也在短短的 7 年内从最初的不足 6 万美元膨胀到 6 亿美元！这一切全依赖于 John Walker 敏锐的洞察力，把握住了市场的先机。到现在，AutoCAD 也成为世界上版本延续发布最多的软件，已经有近 20 个版本，这比 Windows 的更新升级还要多得多。

迅速膨胀的财富和越来越重的管理任务让 John Walker 有些意兴阑珊。1989 年，Walker 移交出管理权，1991 年他离开美国到瑞士定居至今。不过，他还是保留着编程的习惯，与硅谷最早的黑客群体保持着联系。

在风起云涌的 PC 时代，John Walker 成就了自己的传奇。而如今呢，后英雄时代的中国，我们还可以做些什么？……■

Charles Geschke: Adobe 公司的影子巨人

提起 Adobe 的创始人，第一反应是 John Warnock。无论在技术界的知名度，还是在媒体的曝光率，John Warnock 都是“风光无限”。但事实上，成立于 1982 年的 Adobe 公司是由 John Warnock 与 Charles Geschke 共同创建。最令人吃惊的是，在从不缺乏共同创始人分道扬镳故事的 IT 世界里，Warnock 和 Geschke 却能长期和睦相处，携手带领 Adobe 走过二十多个年头，从最初车库式的小公司发展成为如今市值一百三十亿美元的超级数字图像及排版软件公司。如果说这都是 Warnock 个人的努力，那是不公允的。这就是为什么我们不得不介绍一下 Geschke 的原因。

Geschke 的父亲是影印排版工人，母亲做法庭文书。那时，所有打

印的文字都需要刻录在图板上才能进行印刷。“我常常去我父亲工作的地方，看见他用氰化物和和其他可怕的化学药品刻录要印的图板”，Geschke 回忆说。如此危险的工作让他脑中始终回响着父亲的话“千万不要进入印刷业”。Geschke 后来选择做排版软件跟他的童年记忆有关，他知道必须要有一种更好的方法来帮助排版。

作为家中的独子，Geschke 从小被灌输“教育很重要”。美国大萧条时期，“我母亲看见人们失去他们的工作、他们的汽车、他们的房子，但唯有教育是永远不会被夺走的。”Geschke 听从了父母的话，接受了一系列的高等教育。不过，本科时他选择了古典文艺，硕士攻读了数学。之后，他到 John Carroll 大学教了五年数学。

上个世纪六十年代,计算机科学正当兴起。Geschke 也因此碰到了转变一生的机会。有一个过去的学生登门拜访,告诉 Geschke 自己如何用—个计算机程序挣了很多钱。这触动了 Geschke 一家,要知道当时教师的生活平静而清苦。他的妻子也是一位大学教师,对他说:“也许我们应该改变一下了”。

1968 年, Geschke 回到卡耐基-梅隆大学攻读计算机科学。在那里, Geschke 不仅获得了博士学位,更有机会接触到一群计算机工业界的重要人物。他回忆说,这一人际关系网是他职业生涯的无价之宝。

怀揣着博士学位, Geschke 加入施乐公司,一工作就是 10 年。这期间,他负责设计和开发 Mesa 编程语言和机器架构,并成立图像科学试验室,致力于研究图形和电子印刷系统。是他雇佣了 John Warnock, 让其帮助设计页面描述语言 Interpress, 用于操作施乐激光打印机。他们想把这一成果商业化,但遭到施乐公司的拒绝。于是,两个人跳出了施乐,成立了自己的公司,这就是 Adobe。

后来的故事不用多说,依托在施乐公司积累的图形处理经验,

Adobe 用 PostScript 技术和 Illustrator 软件彻底改革了桌面出版市场。这也实现了 Geschke 当年的理想,用更新的技术代替传统的照排方法。

故事到这里并没有结束。一个公司能否长久与其创始人的性情和做人的理念有很大的关系。受过多年高等教育并当过大学教师的 Geschke 为人平和、低调,不像有些硅谷名人那样“咄咄逼人”。他自己也说:“我们(他和妻子)来自蓝领家庭。我们不会在心里竖起高墙。我们非常容易接近。”对 John Warnock,他不仅有知遇之恩,更是亲密的战友和坚定的支持者。在 Warnock 埋头研究技术的时候,是 Geschke 负责经营,利用过去的人际关系网找来第一笔风险投资。对 Geschke 而言,人生的意义不在于获得了多少财富,而是创造了多少价值。所以, Geschke 还是一个热心的慈善家,协助妻子创建和管理洛斯拉图斯(美国加州的一个城市)历史博物馆,并因而被评为洛斯拉图斯市 2003 年年度人物。■

Justin Frankel Winamp 的反斗奇星

方蕾 / 文

你肯定用过他的产品——Winamp,但你不一定知道他是谁。他叫 Justin Frankel, 27 岁的美国小伙子, Winamp 是他 19 岁时的杰作。他像 Bill Gates 一样年少得志,但却没有选择走 Bill Gates 那样的道路。他不断地为后来的雇主 AOL 制造麻烦,但又不断地涌出奇思妙想,创造各种软件工具。

与 Bill Gates 一样, Frankel 出生在一个中产家庭。在 Frankel 很小的时候,他的哥哥开始在 Atari 800XL (比任天堂还早的家庭电视游戏机)上编写小程序,这激起了他对 BASIC 的兴趣。从此一发不可收拾,小 Frankel 接着又学习了 Turbo Pascal、Turbo C++ 和 C。这些编程技能最终让他成为所在高中的网络管理员,那时他还为同学写邮件应用程序以及按键日志程序。这个按键日志程序可以记录人们在使用计算机时敲击过的字母、数字等。那时他就为自己的软件起名为“Nullsoft”,这是为了嘲讽 Microsoft,后来这也成为他自己公司的名字。

1996 年, Frankel 进入犹他大学学习计算机科学。但很快半年后就退学了,就像 Bill Gates 当年所做的一样,他也开始了自己的创业。1997 年,一位名叫 Tomislav Uzelac 的开发者开发了世界上第一个 MP3 播放器——AMP MP3 播放引擎并在网络上免费发布。Frankel 把这个引擎移植到 Windows 上,并添上由他朋友 Tom Pepper 制作的界面,这就是最初的 Winamp,由他新成立的公司 Nullsoft 免费向网民发布。几经修改,凭借独特的均衡器、播放列表和迷幻的视觉效果, Winamp 受到 MP3 用户的追捧,到 1998 年,便有 1 亿 5 千多万人下载了这个程序。面对如此大的成功, Frankel 在父母的建议下从 Winamp 1.40 版起开始向用户收取 10 美元的注册费用, Nullsoft 也因此每月有了 1 万美元的进账。许多公司闻风而至,要求注资 Nullsoft,为此 Frankel 的父亲放弃了自己的法律业务,开始帮助儿子处理公司的相关事务。

1999 年, Frankel 以 8 亿 6 千万美元的价格把 Nullsoft 卖给了 AOL。由于之前 Nullsoft 没有接受过大规模的融资稀释股权, Frankel 个人从这笔交易中获得 1 亿美元的进账。不过,作为这笔交易辅助条款,

Frankel 不得不继续留在 Nullsoft 中为 AOL 工作。

显然,我行我素惯了 Frankel 进入控制森严的 AOL 后感到非常不适应。他可以与因循守旧的教授闹翻而中途辍学,还可以天马行空地编写自己喜欢的程序交换 MP3 而把唱片版权置之脑后,而这里却是一个“我无法做我想要做的事情”的环境。

所以,不愿意适应“公司文化”的 Frankel 不时给他的老板制造麻烦。麻烦之一就是 Gnutella。2000 年 3 月, Frankel 未经 AOL 允许私自通过 Nullsoft 公司网络服务器发布了这个 P2P 文件共享系统。它类似 Napster,不过与 Napster 不同的是 Gnutella 允许用户共享任何类型的文件而不仅是 MP3。更重要的是, Gnutella 还避免了 Napster 的致命弱点,它没有索引中枢,不会记录用户信息和传输内容。然而,这对一直打击网络共享的时代华纳公司来说很要命。而那时, AOL 正在紧锣密鼓地收购时代华纳,当然不愿意看到因为 Gnutella 而影响收购进程。Gnutella 最终被勒令停止, AOL 向时代华纳道歉说这只是 Frankel 的个人行为。

这件事之后, AOL 对 Frankel 的监管更加严密,但 Frankel 依然我行我素,继续与 AOL 的“内部官僚主义政治”抗争。Frankel 炮制出的麻烦之二是 AIMazing,这个程序可以把 AOL Instant Messenger 中的条形广告替换成声波图。Frankel 称这是“一项可爱的发明”。《华尔街时报》称 Frankel 简直就是“AOL 管不住的大炮”。

麻烦还不仅如此。2003 年 5 月, Nullsoft 开发了 WASTE,一种私人的加密 P2P 文件共享软件。通过 AOL Instant Messenger 或 ICQ,它可以安全地传送文件和消息而不被记录和察觉。不可避免, AOL 立即取消 WASTE 项目。为此 Frankel 威胁要辞职,但他仍然在公司留了很长时间,直到 Winamp 5.0 完成。

离开 AOL 后, Justin Frankel 一点都不寂寞,成立了一家新公司 Cockos,尝试实现各种有趣的想法,比如实时的声效处理软硬件、HTTP 包的拦截、目录同步工具等。谁知道哪一天这位反斗奇星又会给我们带来怎样的新惊喜? ■

Michael Robertson 用技术给世界一些震撼

方茜 / 文

你可能不认识他，但也许正在用 SIPhone 打越洋长途，曾为 Lindows 参与对微软的大战中，或者在一切还是免费的年代里到过 MP3.com 下载过你喜欢的音乐。这些都是 Michael Robertson 的杰作，尽管他不是计算机科班出生。不过，谁说数字时代的神话只能让“根红苗正”的人创造呢？

Robertson 毕业于加州大学圣地亚哥分校，曾师从 Donald Norman 学习认知科学。加州独有的 IT 氛围坚定了他的信念——Internet 必将深深影响未来的商业。毕业后 Robertson 成立了一家顾问公司，之后又开了一家数码相机软件公司。尽管其间有赢有亏，Robertson 始终保持着企业家般的创业精神。1996 年，Robertson 创建 Filez.com，提供搜索引擎让人们在网上搜索免费的软件，这成为他第一个高访问量的网站。接着，他又开通 Websitez.com 域名搜索网站。

1998 年 3 月，MP3.com 成立。作为这家公司的创建者，Robertson 充分发掘数字技术的商业潜力，创造出互联网音乐产业模式。不同于一般网站只提供“热门金曲 MP3 下载”，Robertson 启动“DAM CD”计划，免费为世界各地的音乐家出版和发行 CD。作为交换条件之一，每个注册艺术家必须拿出至少两首 MP3 乐曲，放在自己的主页上，供网民们免费下载。这项创新的商业计划让 MP3.com 的日访问量很快突破了 20 万人次。接着，Robertson 又推出“按播放付款”计划，也就是谁的作品在 MP3.com 上被播放或下载得越多，他所得到的“版税”也就越多。在这一刺激下，MP3.com 迅速拥有数十万注册艺术家，上百万首可供下载的音乐。

然而，树大易招风。在传统音乐产业借保护知识产权之名的联合封杀下，MP3.com 不得不面临一系列的诉讼。为避免破产，Robertson 只好把卖 MP3.com 给维旺迪国际音乐集团。

离开 MP3.com 后，Robertson 没有停止他的数字商业梦想，转行扛起了 Linux 大旗，成立了一家新软件公司——Lindows。一看这名字就知道 Robertson 想要做像 Windows 那样简单易用但又便宜很多的 Linux 操作系统。在向 Lindows.com 注入近千万美元后，Robertson 做到了。

Lindows 不仅可以使用在 Linux 下编写的应用程序，还可以兼容 Windows 的应用程序。更重要的是它售价便宜，预装它的 PC 只售 199 美元，不到 Windows PC 的一半。

这一举动当然不讨微软喜欢。2001 年底，正当 Lindows 产品准备面市时，微软把 Lindows 公司告上了法庭，认为 Lindows 的名称侵犯了 Windows 的商标权，要求 Lindows 立即停止这种侵权行为。经过长期的拉锯战，Lindows 不得不与微软达成协议，更名为 Linspire，而 Robertson 选择了离开 Linspire 公司。

故事到这儿还没有结束。为了抗议微软，Robertson 悬赏二十万美金招募高手破解微软 Xbox 游戏机，使其执行 Linux 操作系统。据说，现在已经有一位匿名高手能在不改机的前提下实现这一目的。另一方面，Robertson 看上 P2P 技术的潜力，成立了 SIPhone 公司，提供免费的网络长途电话服务。2005 年 2 月，Robertson 又成立了 MP3tunes 公司，销售可供下载的音乐。跟 Lindows 如出一辙，MP3tunes 正是效仿苹果公司的 iTunes 音乐商店，但不同的是，它不会使用数字使用权管理技术去限制用户使用自己购买的歌曲。看来，好斗的 Robertson 又将在 IT 世界掀起一场风暴！

都说加州的文化是“怀疑一切”，书可能是假的、虚构的，脸可能是假的、动过手术的，半数的人也不是真实的——可能都是演员……所以，不禁让人对 Michael Robertson，Linspire、MP3.com 和 SIPhone 的制造者产生怀疑。你能相信这位金发碧眼、性格看似随和、长在洛杉矶、工作在圣地亚哥的 CEO 真实存在着吗？您愿意相信他跟微软斗、跟唱片公司争的真实动机吗？他是乐善好施、积极进取、贪心还是受资本的驱使？也许可以从 Robertson 的话中找出一丝蛛马迹。“我绝不否认我是一个企业家，”他说，“但是我是有着特殊立场的商人。我 34 岁时，把 MP3.com 卖给维旺迪，赚了 1 亿元。对我来说，我怎样才能让世界更美好呢？我不想听起来活像一个毫无私心的拉拉队长。其实，事情很简单，就是我有了好车、好房，然后呢？给世界一些震撼，那正是我正努力做的。”■

谁在主宰你的游戏 ——EA 公司创始人 Trip Hawkins

方茜 / 文

Trip Hawkins 人如其名，从来没有停止过创造游戏产业传奇的“旅程”。他自言计算机和玩是他生活中雷打不动的两件事：小时候一玩起 Strat-O-Matic 棒球游戏就会没完没了，大学在哈佛学策略与应用博弈论，斯坦福 MBA 毕业后就被 Steve Jobs 招纳为苹果的第一代雇员。他成立自己第一个公司时就是为了圆开发橄榄球游戏的梦。不过，如果你认为 Hawkins 是游戏领域的技术先锋，那你就错了。他更像是一个热心创业、长袖善舞的技术企业家。

1975 年，Hawkins 通过一个自编的统计软件预测自己七年后会开始创业生涯。1976 他被 Steve Jobs 慧眼相识，到苹果市场部任策划经理。果然，1982 年 5 月，Hawkins 凭借个人关系筹到了 20 万美元启动资金，离开苹果创办了一家名为“惊奇”的软件公司。不过，他嫌这个名字太平庸，Hawkins 组织员工进行了一场头脑风暴会议，为公司重新命名。会议规定，新的公司名称必须全票通过方能生效，没有形成最后决议前不得睡觉。最后，与会者在一片睡意朦胧中全票赞成新公

司名为 Electronic Artist (电子艺界)。当时, Hawkins 还在招商计划书中豪迈地写道:要开发最有价值的家用电脑游戏软件,要在六年内将公司发展至 10 亿美元的规模。在接下来的一番招兵买马、再次筹得 200 万美元风险投资后, EA 正式启动。

什么样的游戏是 EA 应该做的呢?要好玩好看,还能顺利进入消费者的手中。Hawkins 独具慧眼,从《谈软件》等商业杂志上找到了几款好玩的游戏,其中包括被人们视为游戏史上奠基之作的《执政官》、《骰子》、《弹珠球》和《百战天虫》。为了让这些游戏能够吸引玩家的眼球, Hawkins 在各大杂志上大打广告,同时破天荒地把旗下的游戏开发者包装成明星推到公众面前。同时,他还在游戏包装上做了文章,并用以前简陋的塑料袋外壳,改为当时流行的唱片封套,并配上精美的彩色游戏手册。最后,在游戏的销售上, Hawkins 打出亲和牌,亲自将游戏送到前来提货的零售商手中,从而砍掉了销售的中间环节,实现对零售商的直接物流。自然, 1985 年 EA 的游戏软件一上市就获得了成功。

为了保证能有源源不断的游戏推出, Hawkins 借鉴唱片工业的做法,与愿意加盟的游戏工作室签订长期合约,由 EA 提供开发资金并统一发行这些工作室制作的游戏。后来, EA 也因此从游戏软件的开发商转换为发行商。

1991 年, EA 成功上市,现已成为世界上最大的视频游戏发行商,

其年销售额超过 20 亿美元。Hawkins 终于实现了当初的豪言壮语,留在 EA 不再有意义,于是他选择了离开。同年,他成立 3DO 公司,致力于游戏主机的开发。

然而, 3DO 成了 Hawkins 的滑铁卢。尽管 3DO 推出了当时最强的 32 位游戏机,但是由于价格极其昂贵,700 美元的售价比同类产品高出整整 100 美元,并且推出的软件也良莠不齐。很快, 3DO 就受到了索尼 Play Station 强有力的挑战,最终被挤出市场。从 1995 年 12 月到 1997 年 6 月, 3DO 公司卖掉了几乎全部的硬件部门,开始转向游戏软件的开发和销售。通过先后收购 Cyclone Studio、New World Computing 等工作室, 3DO 推出了一系列极受欢迎的游戏,如“魔法门”系列、“魔法门之英雄无敌”系列以及“劲爆棒球”系列等。可惜,这些卖座游戏并没有改善公司的运营情况。2003 年 5 月 3DO 公司宣告破产。

一个人到五十岁时,就可能不再想去创业。可 Trip Hawkins 的游戏梦并没有因为 3DO 的失利而终止,他选择再一次从零开始。2003 年末, Hawkins 成立了一家新的视频游戏开发公司“数字巧克力”,目标投向了在线手机游戏。他对这种新的游戏平台充满了希望。

无论是早期的硬件平台还是现在的手机媒介, Trip Hawkins 一直为视频游戏产业的革新和发展而努力着。也因此,今年年初,美国互动艺术科学学会(AIAS)授予他 AIAS 荣誉成就奖。■

Karlheinz Brandenburg: MP3 之父

方蕾 / 文

你知道第一支 MP3 格式的歌曲是什么吗?对, Susanne Vega 演唱的“汤姆叔叔的小餐馆”,所以大家称 Susanne 为 MP3 之母。可是,正如夏娃是抽亚当的肋骨做成的, Susanne 的封号是 Karlheinz Brandenburg 辛苦的见证——他才是这种全新数字音乐格式的真正缔造者。可是,他并没有借 MP3 而一夜成名,也没有靠它赚得大把钞票。这里有一个鲜为人知的故事。

1977 年,一位名叫 Dieter Seitzer 的德国教授想要通过一根标准电话线传输音乐,但是这种想法在前计算机时代实在太超前了。最初没人愿意给他提供研究经费,后来,这位教授还是多方设法招集一批对这个课题感兴趣的技术人员和科学家。Karlheinz Brandenburg 就是其中之一,那时还是硕士研究生的他,非常喜欢数学、声学、电子学,也经常有各种稀奇古怪的想法。为了攻克这个课题, Brandenburg 在爱尔兰根大学读了数学、机电工程两个硕士学位,并于 1989 年获得博士学位,博士论文的主要内容就是数字音频的编码、压缩以及感知测试技术。

在计算机出现之前,基本的压缩技术和理论已经成型多年,但很少有人将此应用到声音等媒介的压缩上。Brandenburg 也很奇怪为什么当初音频压缩如此受冷落,尽管后来事实证明这蕴藏着巨大的商机。不过,他自己也没有想到这种纯粹为兴趣而研究的技术竟会掀起唱片工业革命、影响无数的人,“这简直就像在做梦”。在博士论文中, Brandenburg 搭建起了音频动态压缩第三层(MPEG Audio Layer-3)、MPEG-2 高级音频编码(AAC)以及当代其他音频压缩方案。

1990 年,在美国贝尔实验室短暂停留一年后, Brandenburg 返回德国爱尔兰根大学任教并继续研究音频编码。这期间,他进入 Fraunhofer 集成电路研究所(Fraunhofer IIS-A)并组建 MP3 研发小组。Fraunhofer 研究所是德国顶尖的研究机构,聚集着 250 名德国最优秀的研究人员,尽管所支付的薪水远远低于企业提供的报酬。在那里, Brandenburg 和

他的小组实现了 MP3 从理论到实际标准的转化。他们创建的标准不仅能够大幅削减音频文件的长度,更找到了保证声音不会因压缩而变形的最佳压缩模式,为此付出的代价就是长时间坐在电脑前,戴着专业耳机,把某些音乐的段落反复听上一千遍!

1995 年, Brandenburg 对外公布 MP3 标准。很快这项新标准便在互联网世界中掀起一股狂潮,很多人到 Fraunhofer 研究所网站注册,利用这项新技术开发他们自己的 MP3 文件和软件。不过, Fraunhofer 研究所毕竟是一所非营利性研究机构,没有直接的软件合作商和专项预算做 MP3 的市场推广,它也不打算将此项技术卖给硅谷那些眼睛都红了软件厂商。

Brandenburg 也没从这项技术发明中获得任何私人利益,但他并不抱怨。在接受德国新闻杂志 Der Spiegel 的采访时,他说道:“我不在乎我银行账户上的数字,但是我满意我的工作、跟我一起工作的人和所发生的一切。”现在, Brandenburg 每天最喜欢做的一件事就是上网看看有没有新的 MP3 网站和使用这项技术的人,“这给我很棒的感觉!”

另一方面, MP3 技术的广泛传播撼动了整个唱片业,遭到各大娱乐巨头的围追堵截。对此, Brandenburg 略带讥讽地说:“(唱片)工业界需要知道的应该是如何利用这种新的数字媒体和机遇。他们应该探寻积极的方面,而不是消极的一面。”不过,他对那些音乐创作者也充满同情,“他们的创作应当获得报酬,但这不是这项技术要解决的。”

Karlheinz Brandenburg 就像一个出世的高人,心态平和地看待 MP3 带来的纷纷扰扰。可是,当提到他最新发明的“3D”音频技术 Ionosono 时,他眼睛中闪烁着火花。“实现这种‘超真实’的音效是业内多年以来的梦想。如今,随着 PC 机配置的日益提高,已经完全有能力处理这种超真实音效。再加上‘Ionosono’技术的配合,必将给人们的视听感受带来一场革命。而这些在十年前是根本不可能实现的。”也许,对一个研究者最大的褒奖莫过于此。■

Dave Duffield: 亲历仁科的昨是今非

方茜 / 文

在仁科 (PeopleSoft), Dave Duffield 的电子账号是 DAD@peoplesoft.com, 1987 年他亲手创建了这家企业应用软件公司。在员工的心目中, 他是仁科之父, 一位和蔼可亲的长者, 公司的支柱。在 Dave Duffield 的手中, 仁科从无到有, 发展成为企业应用软件第四的大型公司; 也是经他多番努力后, 仁科不敌恶意收购最终被甲骨文鲸吞。

在仁科之前, Duffield 并不是企业应用软件领域的新手, 他还成立过两家大型机应用软件公司。其中之一是 Integral 系统公司, 研发和提供适用于大型电脑等的全套人力资源与薪金管理软件产品及相关服务。Duffield 担任该公司的董事长兼首席产品架构师。另一个是 Information Associates, 致力于开发教育领域所需的应用软件。

1987 年, 随着全球企业业务不断变化和拓展, 对企业财务等应用软件的需求激增。另一方面, 应用软件开发也从大型机渐渐转向 C/S 模式。Duffield 察觉到潮流的转变, 于是脱离 Integral 系统公司, 独立门户成立仁科, 旨在向企业提供一套新颖而完整的软件解决方案, 涉及财务、材料管理、物流、供应链规划、制造与人力资源等企业运作的方方面面。

尽管仁科的起步不算晚, 但当时甲骨文、SAP、Baan 等公司已经占据了 ERP 市场的大半壁江山。仁科怎样才能夹缝中求生存? Duffield 有种信念: 做公司犹如做人, 只要真心为客户着想, 客户才会信任你、选择你。“福特公司不会由于我们的软件特性和功能而选择我们。福特公司选择我们是因为: 第一, 他们喜欢我们; 第二, 他们信任我们。他们感到这是一种联姻。”这听起来有点温情脉脉, 在崇尚强悍、冷酷的商业环境似乎不太合适宜, 但在这个素来以软件安装复杂、昂贵无比而闻名的行业里, 仁科就是凭他们的服务得到了客户的赞扬。

Duffield 为人随和、精明而富有职业道德, 他把这种个人魅力带到了仁科公司, 使公司对客户产生了很大吸引力。他常常把直拨电话号码告诉许多听他发言的客户, 接连不断的电话几乎使得办公室无法工

作! 前普华永道咨询经理 Vinnie Mirchandani 回忆道: Duffield 认为“我们在安装和使用仁科产品上花了用户很长时间和大量金钱, 但我不得不去为自己的公司辩护”, 在内心里我为他如此为用户利益着想感到喜悦。即便后来 Duffield 退出 CEO 职位时, 他也总是很乐意在价格策略、公司前景等方面给以往的客户们提建议。

的确, 高质量的产品和富有人情味的作风为仁科带来了不断攀升的业绩。1994 年至 1997 年, 仁科年年被《财富》杂志评为全美增长最快的公司之一。据马萨诸塞州弗雷明汉的国际数据公司 (IDC) 统计, 截至 1997 年, 仁科在 ERP 软件领域从无名小卒跃居第二位, 超过甲骨文 (Oracle) 和巴恩 (Baan) 等公司。Duffield 也觉得该是自己功成身退的时候了。1997 年, 他卸下 CEO 一职, 只留任董事长。

仁科的迅速壮大让同一战场的甲骨文倍感压力。甲骨文极力想抢下仁科的应用业务, 但成效并不理想。2003 年, 仁科宣布买下 J.D. Edwards 一家颇具实力的 ERP 软件公司, 分析师认为这将带给甲骨文和 SAP 更大的压力。甲骨文当即突然宣布要以 51 亿美元收购仁科。面对对手悉意的收购, 仁科董事会对当时的 CEO Craig Conway 失去了信心而免去他的职位。随后, 63 岁的 Duffield 不得不重出江湖, 试图力挽狂澜。经过 18 个月的拉锯战, 为避免两败俱伤, 仁科绝大多数的股东同意甲骨文现金收购。极力反对甲骨文收购的 Duffield 非常失望, 但在董事会通过甲骨文的报价后, 他还是保留着一贯的绅士风度, 在一封电子邮件中向员工们对没能改变仁科被收购的结局表示了歉意。

稍后, 这位仁慈的老先生更是自筹资金建立了一支特殊的基金“安全网”, 专门用于救济仁科被甲骨文收购后被解雇的员工。Dave Duffield 在基金会网站上说: 去年年底, 我们都经历了各种事件的冲击, 一部分员工已经习惯了新的工作, 但是还有许多人没有找到工作, 我们基金会就是为这部分员工设立的, 为了感谢员工对仁科软件公司的热爱精神和贡献, 我们建立基金。■

Theo de Raadt 大嘴 OpenBSD 创始人

方茜 / 文

IT 界从来不缺个性张扬的开发高手。Theo De Raadt, 这位名字古怪的主儿不仅负气出走 NetBSD 而重新打造出 OpenBSD, 更因为“嘴臭”而闻名: 因为痛斥美国对伊战争, 引来美国国防部高级研究计划总署 (DARPA) 撤销了对 OpenBSD 项目的支持补助金; 同时还因为抨击 Linux, 在开源社区掀起旷日持久的口水大战。

出生在南非的 De Raadt 九岁时随他的父母移民到加拿大卡尔加里市, 并在那里完成了计算机本科学历。1993 年, De Raadt 与三位朋友合作开发了 NetBSD 操作系统。年轻气盛的他总挂在嘴边的一句话就是: “闭嘴, 好好地‘黑’它一把!” 开源社区里的 De Raadt 也经常这样出言不逊。最有名的事件是, 有位程序员跟他发生口角, “他 (De Raadt) 完全是一个输不起的人。我告诉他别说了, 做事吧。”稍后这

位程序员发 Email 向他道歉, 可是 De Raadt 毫不领情, 回了一封尖酸刻薄的信, 更恶心的是把这封信转发给数以百计的程序员以供消遣。结果, 人神共愤的 De Raadt 被踢出了由他创建还不到一年的 NetBSD 开源组织。

一气之下, De Raadt 另起炉灶, 这就是 OpenBSD。1995 年, OpenBSD 第一版发布。作为一款类 Unix 的开源操作系统, OpenBSD 强调的是它的正确性、标准化与可移植性, 更把安全作为关注的焦点, 由此催生出了诸如 OpenSSH 这样的工具箱。现在, OpenSSH 已成为很多 Unix 和 Linux 发行版安全在线通信的事实标准。另外, 这一努力的其它副产品还包括可靠的 BGP 实现、IPSec 协议栈和数据包过滤器。十年过去了, De Raadt 得意地说: 关心 OpenBSD 远远多于 NetBSD。

别以为 De Raadt 吸取了在 NetBSD 社区的教训。2001 年,美国国防部先进研究计划总署 (DARPA) 资助 OpenBSD 二百三十万美元,用于增强该软件的防暴安全性。可是,大嘴依然的 De Raadt 在接受某加拿大报纸采访时,强烈谴责美国政府的对伊战争,说这是为了石油的贪婪把戏。很快, DARPA 就中止对该项目的资助,声称这是因为世界性事件与越来越多民族国家构成的威胁增多的缘故。De Raadt 并不感到沮丧,他说即使没有 DARPA 的支持, OpenBSD 团队还是可以继续运作。他表示,从他发出邮件说明补助金遭撤销的情况后,已经陆续收到许多捐款。他认为可以由捐款支持运作,或尝试取得其它补助。

此番风波后, De Raadt 还是不改大嘴本性。在接受《财富》杂志采访时,他又把火烧到 Linux 身上。“仔细瞧瞧 Linux,它简直是奔着下一个微软去的。”“它是一个低质量的软件。他们的东西一点也不好。”

“(Linux) 系统中有许多部分只是一些寒碜的小玩意儿。它碰巧能运行起来。”但对自己的软件, De Raadt 可一点不吝惜赞扬:“我认为我们的代码质量更高,因为这是我们关注的重点。”“人们使用它 (OpenBSD) 但不宣扬它。它真是悄无声息。”尽管,迄今为止 OpenBSD 已被下载数百万次。对此, Linux 的创始人 Linus Torvalds 并没有发表什么过激的言论,他只淡淡地说了句 de Raadt 这人有点“难相处”。

而当被问到 OpenBSD 使用起来非常难、非常痛苦时, De Raadt 毫无歉意地把这个问题扔给别人:“我们更多的时间是花在让我们的东西更好,而不是让它符合大众的口味。”

尽管 De Raadt 个性狂放、树敌颇多,但开源组织 FSF (自由软件基金) 还是在 2004 年颁发给他自由软件贡献大奖,足见 OpenBSD 在开源运动中的重要地位。■

狭路相逢 智者取胜

Opera 创始人 Jon S. von Tetzchner

方茜 / 文

在硝烟弥漫的浏览器大战中, Opera 在移动领域的作为让人刮目相看,这绕不开 Jon S. von Tetzchner 的功劳,他是 Opera 的灵魂人物。

冰岛出生的 Tetzchner 在挪威完成大学学业,获得计算机科学硕士学位。此后,进入挪威国家电信巨头 Telenor 公司工作。在那里 Tetzchner 与日后的创业伙伴 Geir Ivarsoey 在同一个研究组工作开发 ODA,一种基于标准的文件存储修复系统。尽管这个系统没有被广泛应用,但是它的高效率与灵活性带给 Tetzchner 他们不少启发,于是他俩决定自行开发一个能实现多结构的网络浏览器。1995 年, Opera Software ASA 公司成立,并对外发布新的浏览器 MultiTorg Opera。很快,这款浏览器就因为强大的多页面浏览性、Hotlist、工具栏等设定而备受关注。

如果只凭技术优势就想要在微软垄断的浏览器市场存活是非常不容易的。初成立的 Opera 势单力薄,根本没进入微软的法眼。据调查,整个美国 87% 的浏览器市场被微软占据, 13% 是 Netscape 的拥护者,强大的用户习惯使得大多数人不会去尝试别的软件,尽管从 1995 年起下载和使用 Opera 的人数逐年飞涨。如果不强化市场运作、不开辟新的战场, Opera 就只能永远活在微软的阴影下。

Tetzchner 的策略是“用两条腿走路”:桌面浏览器与应用扩展。为了推广 Opera 桌面浏览器, Tetzchner 采取了灵活多样的市场营销模式。他允许用户免费下载和升级 Opera 浏览器,但免费的午餐是以添加广告为代价的。如果想获得干净的浏览空间,用户只要付费就行了,而且价格便宜而灵活:个人用户 39 美元,学生或老人 20 美元,批量购买 15 美元,等等。同时,跟 google 等搜索引擎开展业务合作,获取现

金回报。但是,无论付费或不付费, Opera 浏览器始终坚持带给终端用户最简易的操作、最强劲的功能和最快的速度。

Tetzchner 更有远见的做法是开辟手机以及其他互联网接入设备市场。介入这块市场 Tetzchner 有充分的理由:嵌入式互联网设备受内存的限制,因此在这些设备上运行的软件相应地也应当缩小比例; Opera 小而快,完全按 W3C 标准设计,适用于各种操作平台,所以受到各种嵌入式设备生产厂商的欢迎。如今手机市场蓬勃发展,曾经在 PC 领域呼风唤雨的微软是否能压倒 Opera,还真的说不清。Tetzchner 自信地说:“现在我们在桌面市场有大作为,但是我们可以成为互联网外设市场的领导者。”当然,“去微软化”的标志也是很好的宣传手段。“我们告诉这个产业中的人们,‘到计算机制造商那里,问问它们同微软打交道时愉快吗?’。”利用外设制造商们对微软的犹豫与不信任,只要 Opera 提供和微软一样好的解决方案,人们就会选择 Opera。

互联网外设市场的热烈反应证实了 Tetzchner 的决策正确。2003 年, Opera 公司有 70% 的收入 (约八百多万美元) 来自于发给手机、互动电视及其他非电脑设备执照商的软件授权许可。Opera 的客户包括一些响当当的公司,如 IBM、Nokia、Motorola 以及 Canal+ Technologies (一家专门将小型浏览器编入手持设备、机顶盒及其他产品的法国公司)。“如今这些公司不再依赖微软了,而且未来他们也不愿如此”, Tetzchner 说道。

事业蒸蒸日上的 Tetzchner 如今很难抽出空踢足球或是收集古董电脑。他怀揣着更大的梦想,他憧憬着有一天所有的浏览器,当然包括 Opera 在内,将会出现在从汽车到其他所有的应用设备上。■

Miguel de Icaza: 来自墨西哥的自由软件主义者

贾茜 / 文

有太多 hacker 不擅与人交往,但凡是成为自由软件巨子则都散发出吸引大众的人格特质。当这些杰出而理想化的 IT 技术人物渐次在这块土地上崭露头角,世界并不应感到惊奇——Miguel de Icaza 就是其中

一位。这位来自墨西哥的 26 岁的小伙子是一位坚定的自由软件支持者和狂热追随者,他打造了 Linux 上一个流行的桌面系统 GNOME,并且与 KDE 分庭抗礼。