

FOSS-Lizenzen und -Anwendungen, ICT, Hardware

Linux-Kurs der Unix-AG

Benjamin Eberle

15. Februar 2016



UNIX
~~AC~~

RH Regionales
Hochschul-
Rechenzentrum PK

Hardwarekomponenten

- ▶ Mainboard
- ▶ CPU
- ▶ RAM
- ▶ Grafikkarte
- ▶ Festplatte
- ▶ Optische und Wechsel-Datenträger
- ▶ Peripherie

Mainboard

- ▶ verbindet verschiedene Komponenten mit der CPU
- ▶ besitzt Sockel/Slots/Ports für
 - ▶ CPU
 - ▶ RAM
 - ▶ PCI-/AGP-/PCIe-Karten
 - ▶ IDE (PATA), SATA
 - ▶ USB
 - ▶ Parallel-/Seriell-Port
- ▶ enthält das BIOS (Basic Input/Output System)

CPU

- ▶ Central Processing Unit
- ▶ für die Datenverarbeitung zuständig
- ▶ Desktop- und Notebook-Systeme: üblicherweise eine CPU
- ▶ Server-Systeme: meist mehrere CPUs
- ▶ verschiedene Architekturen:
 - ▶ x86 - 32-Bit-Architektur
 - ▶ x64 - 64-Bit-Architektur
 - ▶ ARM-Architektur

RAM

- ▶ Random Access Memory (beliebig zugreifbarer Speicher)
- ▶ flüchtiger Zwischenspeicher für Datenverarbeitung
- ▶ Desktop- und Notebook-Systeme: üblicherweise 4 bis 8 GB
- ▶ Server-Systeme: unterschiedlich, je nach Anforderung

Grafikkarte

- ▶ auf Mainboard bzw. in CPU integriert
- ▶ oder dedizierte Grafikkarten meist per PCIe-Slot
- ▶ übernehmen für die Rechenoperationen für Grafikausgabe
- ▶ haben meistens mehrere Monitoranschlüsse (VGA, DVI, HDMI, DisplayPort)

Festplatte

- ▶ nicht-flüchtiger Speicher für Daten und Programme
- ▶ meist SATA-Anschluss, ältere Festplatten IDE
- ▶ Magnetspeicher:
 - ▶ hohe Kapazitäten (heutzutage bis zu 6TB pro Festplatte)
 - ▶ rotierende Magnetscheibe, beweglicher Schreib-Lese Kopf
- ▶ Flashbasierte Speicher (**Solid State Disk, SSD**):
 - ▶ keine beweglichen Teile, geringer Energieverbrauch
 - ▶ kleine Kapazitäten, begrenzte Schreibzyklen

Partitionierung

- ▶ Festplatten werden in Partitionen aufgeteilt
- ▶ bis zur vier primäre Partitionen
- ▶ eine primäre Partition kann als erweiterte Partition beliebig viele logische Partitionen beinhalten
- ▶ Festplatten unter `/dev` als `hdX` (IDE) oder `sdX` (SATA)
- ▶ `X`: fortlaufender Buchstabe
- ▶ Partitionsnummer wird an den Festplattennamen angehängen (1-4: primär, ab 5: logisch)
- ▶ Beispiel: `/dev/sdd3`: dritte primäre Partition auf der vierten SATA-Festplatte

Optische und Wechsel-Datenträger

Optische Datenträger

- ▶ Compact Disk (CD), üblich 700MB
- ▶ Digital Versatile Disc (DVD), bis zu 9,4GB
- ▶ Blu-ray Disc, unterschiedliche hohe Kapazitäten

Wechsel-Datenträger

- ▶ Diskette
- ▶ Flashspeicher, USB-Sticks oder Speicherkarten,
- ▶ Externe Festplatten (mittels eSATA oder zumeist USB)

Peripherie

- ▶ Ein- oder Ausgabegeräte (I/O)
 - ▶ Maus, Tastatur
 - ▶ Drucker, Scanner
 - ▶ Monitor
- ▶ zusätzlicher Speicher (externe Festplatten)
- ▶ meist über **Universal Serial Bus (USB)** angeschlossen

Bootloader

- ▶ befindet sich im **Master Boot Record (MBR)** der Festplatte
- ▶ wird als erstes nach dem BIOS geladen
- ▶ lädt dann nächste Stufe des Bootloader von der Festplatte um weitere Funktionalitäten für den Bootvorgang bereitzustellen
- ▶ z.B. mit GRUB: Betriebssystemwahl möglich (verschiedene Kernel-Versionen, Windows)
- ▶ lädt nach Auswahl das eigentliche Betriebssystem
- ▶ bei neueren Rechnen kommt UEFI statt BIOS zum Einsatz, daher anderer Bootvorgang

Gerätedateien - /dev/

- ▶ Schnittstelle zur Hardware
- ▶ bekannte Beispiele
 - ▶ Festplatten - `/dev/sd*`, früher `/dev/hd*` für IDE-Festplatten
 - ▶ CD-ROM - `/dev/sr0`
 - ▶ Textkonsolen - `/dev/tty*`
- ▶ USB-Sticks werden wie SATA-Festplatten behandelt
`(/dev/sd*)`

Kernel-Module

- ▶ Treiber für Geräte
- ▶ werden meistens von Linux-Entwicklern programmiert
- ▶ für fast jedes Gerät existieren Treiber
- ▶ werden in der Regel automatisch geladen

Hardware und Kernel-Module erkennen

- ▶ `lspci` und `lsusb` listet PCI- bzw. USB-Geräte auf
 - ▶ `-t` zeigt eine Baumstruktur an
 - ▶ `-v[vv]` gibt zusätzliche Informationen aus, funktioniert bei `lsusb` nicht mit `-t`
- ▶ `lsmod` zeigt geladene Kernel-Module an
- ▶ `modprobe` lädt neue Kernel-Module
- ▶ `modprobe -r` entfernt geladene Kernel-Module

Hardware und Kernel-Module erkennen

- ▶ `lshw` sucht nach sämtlicher angeschlossener Hardware
- ▶ `lshw` liefert standardmäßig eine sehr lange Liste, mit Optionen kann diese gekürzt werden
 - ▶ `-short` : stark verkürzte Ausgabe
 - ▶ `-bus info` : verkürzte Ausgabe, sortiert nach Bus

Spickzettel

Alle Befehle

Befehl	Optionen
lsusb	-t , -v
lspci	-v
lsmod	
modprobe	-r
lshw	-short , -businfo

Kommerzialisierung des Softwaremarkts in den 80ern

- ▶ bis in die 70er/80er Jahre: Software wird (meist mit Quellcode) formlos verteilt
- ▶ Weitergeben und/oder Verändern von Software ist normal
- ▶ 80er Jahre: Firmen kommen auf die Idee, Software zu verkaufen
- ▶ Software wird nun ohne Quelltext ausgeliefert („Closed Source“)
- ▶ Weitergeben und Verändern nicht erlaubt

Nachteile von Closed-Source-Software

- ▶ Weiterbildung durch Studieren des Quelltextes nicht möglich
- ▶ Anpassen des Programms an eigene Bedürfnisse kaum möglich
- ▶ Verbesserungen können nur vom Hersteller vorgenommen werden
- ▶ Der Hersteller kann (gezwungen oder aus eigenem Interesse) versteckte Hintertüren in das Programm einbauen
- ▶ Die kryptographische Sicherheit des Programms kann nicht überprüft werden

Gründung von GNU und der FSF

- ▶ vor allem Forscher stören sich an den Einschränkungen von Closed-Source-Software
- ▶ 1983: Gründung von GNU - Ziel: ein freies UNIX-Betriebssystem
- ▶ 1985: Gründung der Free Software Foundation (FSF)
- ▶ Ziele der FSF:
 - ▶ Unterstützung des GNU-Projekts
 - ▶ „Lobbyarbeit“ für freie Software

Definition freier Software nach FSF

Freie Software muss vier Freiheiten einräumen:

- 0.** das Programm für jeden Zweck verwenden
- 1.** die Funktionsweise des Programms untersuchen (z. B. Quellcode lesen) und es anpassen
- 2.** das Programm weitergeben
- 3.** das Programm verbessern und die Verbesserungen veröffentlichen

Freie Software vs. Open Source

- ▶ „Freie Software“ ist nicht eindeutig
- ▶ „frei“ wird häufig mit „kostenlos“ gleichgesetzt (Beispiel: „Freeware“)
- ▶ Frei wie Freibier vs. Frei wie Freie Rede
- ▶ manche Leute verwenden daher den Begriff „Open Source“
- ▶ „Open Source“ bedeutet strenggenommen nur, dass der Quellcode offenliegt
- ▶ daher auch kein treffendes Schlagwort

Gründung der OSI

- ▶ 1998: Gründung der Open Source Initiative (OSI)
- ▶ gleiche Ziele wie die FSF, aber weniger radikal
- ▶ Open Source statt Freie Software als zentraler Begriff

FOSS und FLOSS

- ▶ sowohl „Freie Software“ als auch „Open Source“ haben als Schlagwörter ihre Nachteile
- ▶ Kombination aus beiden: FOSS bzw. FLOSS
- ▶ FOSS: **Free and Open Source Software**
- ▶ FLOSS: **Free, Libre and Open Source Software**

Wofür Lizenzen?

- ▶ Software ist grundsätzlich durch das Urheberrecht geschützt
- ▶ oder durch entsprechende Gesetze in anderen Ländern (Copyright, etc.)
- ▶ Verwendung der Software setzt Erlaubnis des Rechteinhabers voraus (Lizenz)

Proprietäre und freie Lizenzen

Proprietäre Lizenzen

- ▶ schränken die Rechte des Nutzers i. d. R. ein (kein Weiterverkauf, Nutzung nur für bestimmte Zwecke)
- ▶ Nutzer muss vorher zustimmen (Vertrag, EULA)

Freie Lizenzen

- ▶ gestehen dem Nutzer zusätzliche Rechte zu (Veränderung, Weitergabe)
- ▶ kein Nachteil für den Nutzer; daher auch keine Zustimmung nötig

General Public License (GPL)

- ▶ am weitesten verbreitete FOSS-Lizenz
- ▶ bei der Weitergabe von GPL-Software müssen dem Empfänger auch die ihm nach der GPL zustehenden Rechte eingeräumt werden (Copyleft)
- ▶ dafür muss der Quellcode mit weitergegeben werden (oder im Nachhinein angefordert werden können)
- ▶ GPL macht keine Vorschriften über den Preis
- ▶ GPL-Software kann also verkauft werden, der Käufer darf sie aber beliebig oft weiterverkaufen oder -schenken
- ▶ Lizenztext: <https://gnu.org/licenses/gpl.html>

BSD-Lizenz

- ▶ ursprünglich für BSD-Unix verwendet
- ▶ erlaubt die Weitergabe solange der Lizenz-Text erhalten bleibt
- ▶ bei der Weitergabe muss der Quelltext nicht mit weitergegeben werden (kein Copyleft)
- ▶ die ursprüngliche Version forderte eine Anerkennung des Original-Autors in Werbetexten
- ▶ Lizenztext:
<http://opensource.org/licenses/bsd-license.php>

Creative Commons

- ▶ viele Lizenzen (wie GPL und BSD) sind für Software ausgelegt
- ▶ für Texte, Bilder, Musik, etc. nicht geeignet
- ▶ Creative-Commons-Lizenzen können auch für solche Werke verwendet werden
- ▶ Autor kann auswählen, ob das Werk für kommerzielle Zwecke benutzt werden darf und ob es in veränderter oder unveränderter Form weitergegeben werden darf
- ▶ das Werk kann auch gemeinfrei (Public Domain) gemacht werden (Verzicht auf alle Urheberrechte, soweit möglich)
- ▶ Lizenztexte: <https://creativecommons.org/>

Geld verdienen mit FOSS

- ▶ Geld verdienen durch den Verkauf von Einzellizenzen funktioniert bei FOSS nicht
 - ▶ Kunden dürfen Software einfach weitergeben
 - ▶ Konkurrenten dürfen das Produkt kopieren und selbst verkaufen
- ▶ Open-Source-Geschäftsmodelle:
 - ▶ Support
 - ▶ Schulungen
 - ▶ individuelle Weiterentwicklungen
 - ▶ kostenpflichtige (eventuell unfreie) Zusatzfunktionen
- ▶ Viel freie Software entsteht jedoch in freiwilliger Arbeit in der Freizeit oder mit Spendenunterstützung.

FOSS-Anwendungen

Anwendungsgebiete

- ▶ Desktop
 - ▶ Büro
 - ▶ Multimedia
- ▶ Server
 - ▶ Web
 - ▶ Infrastruktur
- ▶ Programmierung/Entwicklung
 - ▶ Programmiersprachen
 - ▶ Entwicklungsumgebungen (IDE)
- ▶ Mobil
 - ▶ Apps

Büro-Anwendungen

Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, etc.

- ▶ OpenOffice.org
 - ▶ wurde von Sun entwickelt
 - ▶ Sun wurde 2010 von Oracle aufgekauft
 - ▶ Übergabe an die Apache Software Foundation
 - ▶ wird weiterentwickelt, Zukunft derzeit jedoch unklar
- ▶ LibreOffice
 - ▶ entstand 2010 aus dem OpenOffice.org Projekt
 - ▶ „Nachfolger“ von OpenOffice.org
- ▶ Closed-Source Anwendungen
 - ▶ „Microsoft Office“
 - ▶ „Apple iWork“

Büro-Anwendungen

Browser

- ▶ Firefox
 - ▶ wird von der Mozilla Foundation entwickelt
 - ▶ beliebter Browser
- ▶ Chromium
 - ▶ Chromium verwendet Teile von „Google Chrome“
 - ▶ unter Linux-Distributionen wird meist Chromium verwendet
- ▶ Links, Lynx, w3m
 - ▶ text-basierte Browser für die Kommandozeile
- ▶ Closed-Source Anwendungen
 - ▶ „Microsoft Internet Explorer“
 - ▶ „Apple Safari“

E-Mail Client

- ▶ Thunderbird
 - ▶ wird von der Mozilla Foundation entwickelt
 - ▶ beliebter E-Mail Client
 - ▶ zahlreiche Addons, z.B. Kalenderfunktion, LDAP-Adressbücher, etc
- ▶ Closed-Source Anwendungen
 - ▶ „Microsoft Outlook (Express)“
 - ▶ „Apple Mail“

Multimedia-Anwendungen

Audio

- ▶ Audacity
 - ▶ Audio-Schnittprogramm
- ▶ Amarok, Audacious, Banshee, Clementine, Rhythmbox, XMMS
 - ▶ Audio-Abspielprogramme

Video-Bearbeitung

- ▶ Blender
 - ▶ 3D-Render-Software
- ▶ Cinelerra

Bild-Bearbeitung

- ▶ The GIMP
 - ▶ vielfältige Bild-Bearbeitungs-Software
 - ▶ Pendant zu „Adobe Photoshop“
- ▶ Inkscape
 - ▶ Bild-Bearbeitungs-Software zur Erstellung von Vektorgrafiken
 - ▶ Pendant zu „Adobe Illustrator“
- ▶ ImageMagick
 - ▶ konvertiert Bild-Dateien zwischen verschiedenen Formaten
 - ▶ skriptgesteuerte Bild-Manipulation möglich

Server-Dienste

HTTP-Server

- ▶ Apache
 - ▶ beliebter HTTP-Server
 - ▶ vielseitig erweiterbar durch zahlreiche Module
 - ▶ LAMP: Linux **Apache MySQL PHP** (oder Perl/Python)

Mail-Server

- ▶ Postfix
 - ▶ beliebter und leistungsfähiger Mail-Server

Server-Dienste

Datenbank-Server

- ▶ MySQL
 - ▶ relationaler Datenbank-Server
 - ▶ für Websites gut geeignet und oft verwendet
- ▶ PostgreSQL
 - ▶ sehr leistungsfähiger Datenbank-Server
 - ▶ für verschiedene Anwendungen geeignet

Samba-Server

- ▶ Datei- und Druck-Server in gemischten Umgebungen, insbesondere Windows

Server-Dienste

NFS-Server

- ▶ Datei-Server für Unix-/Linux-Systeme
- ▶ Netzwerkdateisystem

OpenLDAP-Server

- ▶ Verzeichnisdienst
- ▶ Verwendung zur Authentifizierung, Adressbuch, etc.

Server-Dienste

DNS-Server

- ▶ wichtiger Dienst in jedem Netzwerk
- ▶ führt Namensauflösung durch

DHCP-Server

- ▶ wichtiger Dienst in Netzwerken
- ▶ Vergabe von Netzwerk-Adressen

Programmierung

Programmiersprachen

- ▶ C, C++
- ▶ Java

Skriptsprachen

- ▶ Perl
- ▶ PHP
- ▶ Python
- ▶ Shell

Entwicklungsumgebungen

Editoren

- ▶ vi, vim (Konsolen-basiert)
- ▶ gedit, kate (grafisch)

IDEs

- ▶ Eclipse
- ▶ Netbeans

Virtualisierung

- ▶ Virtualisierungslösungen erlauben es, mehrere virtuelle Maschinen (VMs) auf einem physikalischen Rechner laufen zu lassen
- ▶ Einsatzzwecke:
 - ▶ Verwendung mehrerer Betriebssysteme parallel
 - ▶ Betrieb von Serverdiensten in verschiedenen virtuellen Maschinen: erhöhte Sicherheit durch Trennung der Dienste, trotzdem weniger Hardwareaufwand, da mehrere VMs auf einem physikalischen System laufen
 - ▶ Ausfallsicherheit: VMs können sehr schnell auf ein anderes physikalisches System umgezogen werden
- ▶ moderne Prozessoren unterstützen hardwarebasierte Virtualisierung, dadurch nur minimale Performanzverluste

Virtualisierungslösungen (Auswahl)

- ▶ KVM (frei)
- ▶ Xen (frei)
- ▶ OpenVZ (frei)
- ▶ Microsoft Hyper-V (unfrei)
- ▶ VMware Workstation (unfrei)
- ▶ VMware ESXi/vSphere (unfrei)
- ▶ Oracle VM VirtualBox (freie und unfreie Version erhältlich)
- ▶ diverse Verwaltungslösungen: libvirt, Ganeti, Proxmox, ...

Benutzung von Webbrowsern und Privatsphäre

- ▶ Webbrowser speichern standardmäßig alle aufgerufenen Seiten im Verlauf (History)
- ▶ Verlauf kann möglicherweise von anderen Benutzern des Rechners betrachtet werden
- ▶ Webseiten können Informationen in Form von Cookies dauerhaft auf dem Rechner speichern und diese bei späteren Besuchen wieder auslesen, z. B. um festzustellen, ob sich ein Benutzer angemeldet hat
- ▶ Cookies werden häufig von Werbediensten verwendet um Profile über den Benutzer anzulegen (Tracking)
- ▶ Werbedienste verwenden auch andere Informationen

(Browsersversion, IP-Adresse) → zum Tracking

Cloud-Computing I

- ▶ Cloud-Computing stellt Dienste (Daten, Anwendungen, Rechenleistung, ...) über das Netzwerk bereit, sodass von überall mit verschiedenen Endgeräten darauf zugegriffen werden kann
- ▶ die dafür nötige Infrastruktur ist für den Benutzer nicht sichtbar, sie wird nur als „Wolke“ wahrgenommen
- ▶ Daten können auf beliebigen Servern an beliebigen Orten gespeichert sein
- ▶ finanzielle Vorteile durch einfacherere IT-Infrastruktur auf Nutzerseite

Cloud-Computing II

- ▶ bei kostenlosen Cloud-Diensten finanziert der Anbieter sich üblicherweise durch Auswertung der Nutzerdaten und -aktivitäten um diese für angepasste Werbung zu verwenden oder zu verkaufen
- ▶ auch bei kostenpflichtigen Angeboten kann der Zugriff auf Nutzerdaten durch Dritte nicht ausgeschlossen werden (z. B. aufgrund von Sicherheitslücken, finanzieller Interessen des Anbieters oder rechtlicher Vorgaben [vgl. PRISM])
- ▶ *Es gibt nicht wirklich eine Cloud, nur Computer anderer Leute.*

Passwörter I

- ▶ Passwörter dienen zur Legitimation des Benutzer gegenüber einem Dienst
- ▶ werden dazu auf Seite des Dienstes in einer Datenbank gespeichert
- ▶ gespeicherte Passwörter werden i. d. R. gehasht gespeichert (aus dem Hash lässt sich nicht das ursprüngliche Passwort berechnen)
- ▶ Angriffe erfolgen üblicherweise mittels Bruteforce (sehr viele mögliche Passwörter werden ausprobiert)

Passwörter II

- ▶ kurze und einfache Passwörter können mittels Bruteforce sehr schnell ermittelt werden

Passwörter III

- ▶ sinnvoll: mindestens acht zufällige Zeichen, Kleinbuchstaben, Großbuchstaben, Zahlen, Sonderzeichen
- ▶ für verschiedene Dienste verschiedene Passwörter verwenden
- ▶ besser: Passwort-Safe verwenden und für jeden Dienst ein neues Passwort generieren lassen (das man sich dann nicht mehr merken muss)