

## Expediente editorial

### Diretor Editorial

Rafael Peregrino da Silva  
peregrino@linuxmagazine.com.br

### Coordenador Editorial e Diretor de Arte

Luciano Hagge Dias  
lhagge@linuxmagazine.com.br

### Editores

Tadeu Carmona  
tcarmona@linuxmagazine.com.br  
Pablo Hess  
phess@linuxmagazine.com.br

### Tradução e Revisão

Livêa Marchiori  
lmarchiori@linuxnewmedia.com.br

### Design da Capa

Luciano Hagge Dias  
lhagge@linuxmagazine.com.br

### Centros de Competência

*Centro de Competência em Software:*  
Oliver Frommel  
ofrommel@linux-magazine.com

*Centro de Competência em Hardware:*  
Mirko Dölle  
mdoelle@linux-magazine.com

*Centro de Competência em Redes e Segurança:*  
Achim Leitner  
aleitner@linux-magazine.com

### Correspondentes & Colaboradores

Augusto Campos, Bruno Gola, Cezar Taurion, Charly Kühnast, Jens-Christoph Brendel, Jürgen Backers, José Maria Ruiz, Klaus Knopper, Kurt Garloff, Marcelo Honório, Mark Vogelsberg, Markus Klimke, Pedro Orantes, Torsten Kockler, Wilhelm Meier e Zack Brown.

### Diretor Comercial

Claudio Bazzoli  
cbazzoli@linuxmagazine.com.br

### Anúncios:

Claudio Bazzoli (Brasil)  
anuncios@linuxmagazine.com.br  
Tel.: +55 (0)11 2161 5400  
Fax: +55 (0)11 2161 5410

Osmund Schmidt (Alemanha, Áustria e Suíça)  
anzeigen@linux-magazine.com

Brian Osborn (Outros países)  
ads@linux-magazine.com

### Assinaturas:

www.linuxnewmedia.com.br  
assinaturas@linuxmagazine.com.br

### Na Internet:

www.linuxmagazine.com.br – Brasil  
www.linux-magazin.de – Alemanha  
www.linux-magazine.com – Portal Mundial  
www.linuxmagazine.com.au – Austrália  
www.linux-magazine.ca – Canadá  
www.linux-magazine.es – Espanha  
www.linux-magazine.pl – Polônia  
www.linux-magazine.co.uk – Reino Unido  
www.linux-magazin.ro – Romênia

Apesar de todos os cuidados possíveis terem sido tomados durante a produção desta revista, a editora não é responsável por eventuais imprecisões nela contidas ou por consequências que advenham de seu uso. A utilização de qualquer material da revista ocorre por conta e risco do leitor.

Nenhum material pode ser reproduzido em qualquer meio, em parte ou no todo, sem permissão expressa da editora. Assume-se que qualquer correspondência recebida, tal como cartas, emails, faxes, fotografias, artigos e desenhos, são fornecidos para publicação ou licenciamento a terceiros de forma mundial não exclusiva pela Linux New Media do Brasil, a menos que explicitamente indicado.

Linux é uma marca registrada de Linus Torvalds.

Linux Magazine é publicada mensalmente por:

Linux New Media do Brasil Editora Ltda.  
Rua Arizona, 1349  
Conj. 5B – Cidade Moções  
04567-003 – São Paulo – SP – Brasil  
Tel.: +55 (0)11 2161 5400  
Fax: +55 (0)11 2161 5410

Direitos Autorais e Marcas Registradas © 2004 - 2006:  
Linux New Media do Brasil Editora Ltda.

Distribuição: Distmag

Impressão e Acabamento: Parma

ISSN 1806-9428

Impresso no Brasil



# Plataforma de desenvolvimento

**Prezado leitor, prezada leitora da Linux Magazine,** uma batalha silenciosa está sendo travada entre sistemas operacionais de código aberto e, basicamente, a Microsoft, em uma área que, à primeira vista, pode não parecer tão importante para que o Linux se estabeleça como opção no PC de mesa do usuário comum: a plataforma de desenvolvimento!

Especialmente no Brasil, onde sistemas de automação comercial são cada vez mais necessários (por conta de uma legislação tributária extremamente complexa), a existência desse tipo de aplicação está inevitavelmente atrelada à disponibilidade de uma plataforma de desenvolvimento robusta e de baixo custo. Para que essa plataforma seja bem sucedida, além do sistema operacional, há também a necessidade de um conjunto de ferramentas de desenvolvimento que considere as preferências e a disponibilidade dos programadores de cada região. Aqui no Brasil, isso (ainda) se restringe ao trinômio *Delphi*, *Visual Basic* (VB) e *Java* – e no que tange à linguagem web, a *PHP* e a *ASP*. Linguagens como *Python*, cujo uso se encontra em franca expansão, ainda são minoria nesse mercado.

Mas, afinal, o que isso tem a ver com o sucesso do Linux no desktop? Muito: uma vez definido o ambiente operacional para desenvolvimento, define-se por tabela o ambiente em que as aplicações vão rodar. Se a programação dos sistemas é feita no Linux, fica muito mais fácil colocar um desktop livre na mesa do operador. Com isso, dissemina-se o uso de sistemas de código aberto em geral do lado do usuário, que estará, deste modo, em posição de perceber que o sistema é estável e praticamente imune a vírus e outras moléstias digitais que assolam o mundo Windows®. Do lado da empresa que adquire esses sistemas, há um ganho expressivo de produtividade e uma vantagem de proporções “astronômicas” em termos de TCO, uma vez que não há necessidade de adquirir licenças para essas máquinas e os usuários ficam limitados apenas a operar os aplicativos nelas instalados.

Dois projetos proprietários multiplataforma, o KBasic (que declara compatibilidade total com o Visual Basic 6) e o REALBasic, e o projeto livre Gambas, resolvem a vida de qualquer programador VB no mundo Linux. O projeto livre multiplataforma Lazarus faz o contraponto para o Delphi, e para Java há diversas opções em Linux, como o NetBeans e o Eclipse. E até quem quiser programar em .NET no Linux encontra no framework Mono e no projeto MonoDevelop um ambiente de desenvolvimento completo para a atual plataforma de desenvolvimento da Microsoft.

Assim, não é por acaso que o Linux já é o ambiente de desenvolvimento preferido na Ásia. Também não é à toa que o IDC publicou recentemente, em um estudo realizado em escala mundial com mais de 5.000 desenvolvedores em 116 países, que 71% dos programadores e 54% das empresas estão usando Software Livre em ambientes de produção – e metade desses desenvolvedores afirmaram que esse uso está crescendo. Ainda segundo o IDC, o Software Livre “representa a tendência de longo prazo e abrangência mais significativas que a indústria do software presenciou desde o início da década de 80”. Precisa dizer mais?



Rafael Peregrino da Silva  
Diretor Editorial

