

4

SPOŁECZNOŚĆ KODERÓW

*Jesteśmy tylko małymi pakietami
w Internecie życia...
z twórczości sieciowych filozofów*

Na koniec (tej części :)) pozwolę sobie scharakteryzować społeczność programistów amatorów w Internecie. Rozdział ten ma dużą wartość motywacyjną do kodowania, więc zalecam jego przeczytanie :)

Stopień niższy

Niezależnie od tego, czy jesteś początkujący czy zaawansowany, czy programujesz gry lub programy użytkowe – na pewno będziesz chciał zaprezentować światu swoje osiągnięcia. Najlepszym sposobem jest, jak się zapewne domyślasz, stworzenie własnej strony internetowej i publikowanie nań napisanych programów.

Nie mam tu absolutnie na myśli prowadzenie serwisu tematycznego na temat programowania, lecz jedynie o witrynę, na której zamieszczałybyś wykonane przez siebie gry, użytki, grafiki, artykuły i co tylko chcesz innego – byle zrobionego **przez siebie**.

Jeżeli natomiast znasz innych programistów, najlepiej na podobnym poziomie zaawansowania, możesz zaproponować im założenie grupy koderskiej. Wiadomo, że co dwie/trzy/cztery/etc. głowy, to nie jedna :)

Nie powinieneś jednak zbyt liczyc na dołączenie do już istniejących grupy, jeżeli jesteś początkujący. Zrzeszonym w niej, bardziej doświadczonym koderom, po prostu się to nie kalkuluje.

Nie musisz jednak za wszelką cenę działać w jakimś teamie; nic nie stoi na przeszkodzie, abyś pozostał wolnym strzelcem. Dla ceniących niezależność jest to nawet lepsze rozwiązanie. Poza tym, cała sława i uznanie spływa tylko na ciebie ;DD

Podsumowując: koderzy (samotni lub grupowi :) zamieszczają na swoich stronach WWW własnoręcznie wykonane produkcje, czym przyczyniają się do ich popularności, zyskują uznanie, powiększają dorobek programistyczny i dobrobyt ludzkości ;D Poszczególne grupy lub pojedyncze osoby są w zasadzie niezależne i samowystarczalne.

Stopień wyższy

Wydaje się więc, że jest to raczej prymitywna forma organizacji i trudno tu mówić o jakiegokolwiek ogólnej społeczności. Cóż, tak jednak nie jest :)

W przypadku programistów gier (i innych koderów pewnie też) w Polsce możemy mówić też o bardziej zaawansowanym stadium rozwoju społecznego (powiedzmy, że tak to nazwę :D). Istnieje bowiem spore i w miarę dobrze zorganizowane *community*³,

³ Angielska, często spotykana w Internecie nazwa społeczności

skupiające osoby z całego kraju (a nawet spoza jego :)), zainteresowane tematem programowania gier. Mam tu na myśli **Warsztat**, na który to składają się:

- serwis internetowy [Game Design PL](#)
- forum dyskusyjne tego serwisu ([Game Design Forum](#))
- kanał [#warsztat](#) na IRC w sieci [PolNet](#)

The screenshot shows the main page of the Game Design Forum. At the top, the word 'WARSZTAT' is displayed in a large, stylized font. Below it, there is a navigation menu with links for 'FAQ', 'Szukaj', 'Użytkownicy', 'Grupy', 'Ulubione', 'Profil', 'Nie masz nowych wiadomości', and 'Wyloguj [Xion]'. The main heading is 'Forum Game Design Forum Strona Główna'. Below the heading, there is a table with columns for 'Forum', 'Tematy', 'Posty', and 'Ostatni Post'. The table lists two categories: 'Szkółka - Języki' and 'Szkółka - Grafika'.

| Forum | Tematy | Posty | Ostatni Post |
|---|--------|-------|--|
| Szkółka | | | |
| Szkółka - Języki Strefa związana z ogólnymi zagadnieniami programowania - bez względu na język, środowisko i system Moderator MOD Team | 36 | 371 | 03 Paź 2003 17:27 Regedit → |
| Szkółka - Grafika Strefa związana z ogólnymi zagadnieniami grafiki - bez względu na technikę i API Moderator MOD Team | 13 | 141 | 30 Wrz 2003 12:47 Shyha → |

Screen 5. Forum dyskusyjne Game Design PL

Oprócz tego wokół Warsztatu skupionych jest kilka mniejszych i większych projektów związanych z tematyką koderską. Są to na przykład:

- konkurs dla programistów [Compo](#)
- słownik informatyczny [SDS](#)

Ponieważ jest to szeroka społeczność, niektórzy tworzący ją ludzie mogą być z nią związani luźniej, inni ściślej. Komunikację pomiędzy nimi zapewniają odpowiednie środki techniczne, jak chociażby fora dyskusyjne czy IRC.

Z tego względu nie jest to żadną alternatywą czy zagrożeniem dla poszczególnych grup koderów. To po prostu wyższa (i szersza) jednostka organizacyjna programistów, miejsce spotkań i wymiany doświadczeń – coś jak agora w starożytnej Grecji :)

Początki Warsztatu sięgają roku 1997, kiedy to kilku początkujących koderów, z niejakim Sulkiem na czele, założyło klub programistów – C0ders. Skupiał się on wokół strony [Sulek's Coding Page](#) (istnieje do tej pory, ale nie jest aktualizowana) oraz listy mailingowej.

Jakiś czas później rozpoczęto tam realizację projektu gry strategicznej United Earth. Niestety, nie został on doprowadzony do końca, a na dodatek pogłębił spory i kłótnie w klubie. Niedługo potem dokonał się jego ostateczny rozpad.

Po zakończeniu działalności klubu jego członkowie w zasadzie nie trzymywali kontaktów. Niektórzy stworzyli własne strony domowe i serwisy dla programistów, spośród których największy sukces odniósł [Game Design PL](#), prowadzony przez Goliatusa i g[R]eKa. Wokół tego serwisu skupiła się część osób ze starego klubu oraz wiele innych, zainteresowanych tematem programowania gier.

Wkrótce powstało też forum dyskusyjne oraz kanał IRC w sieci IRCnet. Zaczęły się też odbywać regularne, trzygodzinne konkursy zwane [Compo](#), których uczestnicy mieli za zadanie zaprogramować efekt graficzny. Jak widać więc, wszystko układało się całkiem dobrze :)

Oczywiście były też i mniej przyjemne wydarzenia, związane głównie z kanałem IRC. Najpierw był to takeover, który spowodował przeniesienie tegoż do sieci IRC4ever. Sieć

ta jednak nie przetrwała zbyt długo, dlatego niedługo potem kanał wyłądował w [PolNecie](#), gdzie egzystuje do dziś :)

Tak pokrótce przedstawia się historia Warsztatu⁴. Obecnie ma się on całkiem dobrze, a grono osób zainteresowanych programowaniem gier stale się powiększa.

Czynniki techniczne

Podstawą istnienia społeczności internetowych są odpowiednie technologie, takie jak IRC czy skrypty forów dyskusyjnych. Zapewniają one komunikację między poszczególnymi osobami, a więc także wymianę poglądów i doświadczeń.

Specyfika kontaktów sieciowych polega oczywiście na ograniczonych środkach przekazu. Są one ograniczone głównie do tekstu, a więc komunikacja polega na wymianie pisanych wypowiedzi. Być może trudniej wyrazić w ten sposób wszystko, co chcemy powiedzieć, ale dla chcącego nic trudnego – wystarczy wspomnieć o uśmieszkach jako środkach do wyrażania emocji i uczuć (które mają podobną funkcję jak ton głosu w zwykłej rozmowie).

Paradoksalnie, takie ubogie instrumentarium jest bardzo korzystne. Pominięcie takich cech jak wygląd, zachowanie i całej reszty nieistotnej powierzchowności sprawia, że można łatwiej oceniać człowieka po jego wiedzy, pracy, osiągnięciach, inteligencji, sposobie wypowiadania się – czyli tym, co jest naprawdę ważne. Sprzyja to także równości, gdyż niemożliwa jest w zasadzie dyskryminacja ze względu na kolor skóry, rasę, przekonania, religię, wiek czy płeć.

Z pewnością kłóci się to z demonizowanym w mediach obrazem rozmów internetowych, na przykład na czatach, gdzie aż roi się od złośliwców, wulgaryzmów, aluzji do seksu i nie wiadomo jakich jeszcze strasznych niebezpieczeństw, czyhających na niczego nieświadomych młodych ludzi.

Społeczności internetowych (na przykład Warsztatu) nie tworzą przypadkowe osoby. Nie szukamy w sieci przygód ani nowych znajomości, lecz przebywamy stale z tymi samymi ludźmi, zatem naturalne jest, iż znamy się doskonale – trudno tu o anonimowość.

Pamiętajmy też, że Internet to po prostu kolejne medium umożliwiające komunikację i podobnie jak telefon czy poczta nie jest sam w sobie żadnym zagrożeniem.

Różni ludzie, różni koderzy

W Sieci można spotkać bardzo różnych koderów. Każdy z nich może mieć inne cele, inne umiejętności, pracować nad zupełnie odmiennymi rodzajami projektów. Swego czasu wpadłem na pomysł klasyfikacji programistów według kilku kryteriów. Przedstawię ją tu skrótowo, gdyż jak sądzę może być przydatna początkującym w rozeznaniu się w środowisku :)

Pełnowymiarowa klasyfikacja jest częścią mojego artykułu [Gatunki programistów i sposoby ich oznaczania](#) :D

Najważniejsze „gatunki”, jakie wyróżniłem, to:

- **beginner** to początkujący; zajmuje się głównie nauką programowania, ponieważ nie umie jeszcze zbyt wiele. Dlatego też nie pisze zbyt wielu programów, lecz

⁴ Podziękowania dla Regedita i g[R]eKa za pomoc przy jej opracowaniu

koncentruje się na zdobywaniu wiedzy. Taka postawa wróży mu duże sukcesy w przyszłości, więc dobrze będzie, jeżeli i ty ją przyjmiesz :)

- **przedsiębiorca** to masowy wytwórca oprogramowania. Pisze przydatne programy dla szerokiej publiczności i stara się, by były jak najszerszej znane i używane.
- **odkrywca** jest nastawiony na poznawanie nowych zagadnień. Mimo że umie już dużo, woli zdobywać nowe umiejętności niż zająć się większymi czy mniejszymi projektami.
- **klepacz** przede wszystkim programuje, najczęściej bardzo wielkie projekty jak engine'y do gier. Są one na tyle duże, że ich pisanie przybiera w zasadzie stan permanentny, a końca często nie widać – co jednak go wcale nie zniechęca :D

Nazwy mogą się wydawać komiczne, ale chyba dobrze oznaczają poszczególne typy koderów. Kiedy już skończysz ten kurs programowania, wróć tu i spróbuj określić, do której grupy ty się zaliczasz :))

(Tutaj przydałoby się jeszcze coś napisać (na przykład refleksję ogólnie filozoficzną o niewielkiej liczbie koderów), ale chwilowo mi się nie chce ;P)

Podsumowanie

Rozdział ten był krótką charakterystyką społeczności programistów-hobbystów w Internecie. Zwróciliśmy też szczególną uwagę na największe w Polsce *community* koderów gier, czyli [Warsztat](#).

Dalej obaliłem również kilka mitów związanych z kontaktami internetowymi oraz opisałem wybrane „gatunki” programistów :)

To już ostatni rozdział z tych wstępnych. Kończymy już to trochę przydługie wprowadzenie i przechodzimy do właściwej części tutoriala, czyli do nauki programowania. Przygotuj się więc na krew, pot i łzy ;-))