

Az Oddmuse wiki motor

A wikik mókásak és nagyon hasznosak. Próbaképpen telepítsük Alex Schroeder Oddmuse programját.

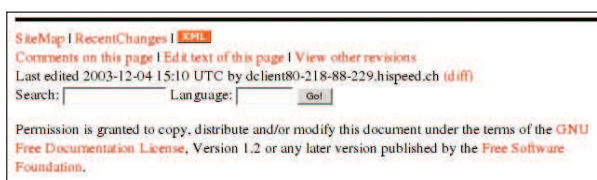
Az első wiki weboldalt, a *WikiWikiWeb*-et, 1995-ben *Ward Cunningham* hozta létre a *Portland Pattern Repository Project* számára. Az azóta eltelt idő alatt számos wiki motort fejlesztettek különböző programnyelveken. Az egyik ilyen *wiki motor* *Alex Schroeder Perl* nyelven íródott *Oddmuse* programja.

Mi a Wiki?

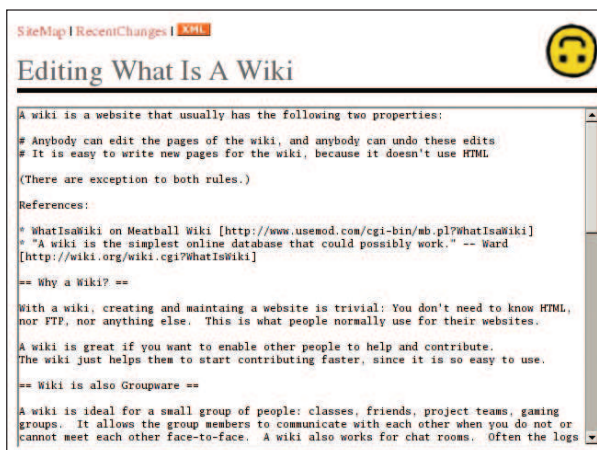
Bár wikik közel egy évtizede léteznek, úgy tűnik népszerűségük töretlenül növekszik, és sok ember még csak most találkozik a wiki-konceptióval. Ezért talán érdemes egy rövid áttekintést adnunk a wikikről. Aki már jól ismeri a wikiket, nyugodtan a következő fejezetre ugorhat.

A wiki alapelve egyszerű: olyan weboldalról van szó, amely minden felhasználó számára lehetővé teszi, hogy kizárólag a böngészőt használva bővítsé vagy szerkessze azt. Ez az egyszerű elképzelés nagyon hatásosnak bizonyult, hiszen rengeteg önkéntes fejlesztőnek teszi lehetővé, hogy közös munkával készülő weboldalakat hozzanak létre. A wiki azonban kisebb csoportok vagy magányos szerzők számára is nagy segítség, akik egyszerűen szervezhetik és hozzátják létre információikat. Ahogy egyszer *Cunningham* mondta: „[A wiki] a legegyszerűbb on-line adatbázis ami egyáltalán működhet.” Tapasztalataim szerint a wikik nagyon hasznos eszköznek bizonyulhatnak. Segítségükkel projekteket szervezhetünk, és dokumentációt készíthetünk szinte bármiről, meglepő módon sokkal fájdalommentesebben és kevésbé időrabló módon mint egyébként. Talán a legegyszerűbben úgy érthetjük meg a wiki lényegét és működését, ha megnézzük milyen minőségű dokumentumok hozhatók létre, és felkeresünk egy felnőtt, bejáratos wiki lapot. Kiváló példa erre a *Wikipedia*.

A *Wikipedia* egy enciklopédia, éppen olyan mint egy többkötetes, kinyomtatott-bekötött enciklopédia. A bekötött enciklopédiáktól eltérően azonban a *Wikipedia* hatalmas „szerkesztői gárdával” rendelkezik amelynek bármely böngészővel rendelkező Internet felhasználó tagja lehet. Ezen kívül minden egyes cikk szövege a megfelelő helyeken hivatkozásokot tartalmaz más *Wikipedia* cikkekre. A lap látogatói cikkeket hozhatnak létre, átszerkeszthetik a meglévőket. Változtatásai és bővítései pedig azonnal hozzáférhetőek lesznek a többi felhasználó számára. A változásvezető rendszer segítségével ezek a módosítások könnyedén elmenthetőek, ami oldalmat nyújt a tévedésből elkövetett vagy rossz szándékú



1. ábra Jellemző Oddmuse lapabléc, a megszokott wiki funkciókkal: a lap szövegének szerkesztése és keresés



2. ábra A lapformátum jellemző szerkesztőszövege. A képernyőképen nem látszanak a Preview (előnézet) és Save (mentés) gombok.

módosításokkal szemben. Hogy fogalmat alkothassunk, mennyire könnyen vihetünk tartalmat a wikibe, képzeljük el, hogy valamilyen wiki weboldalon éppen a rágcsálókról olvasunk cikket. Feltűnik nekünk, hogy bár igazán szépen megírt cikk, elfelejtett említést tenni a világ legnagyobb ma is élő rágcsálójáról, a vízidisznóról. A figyelmetlenséget javítandó, rábökünk a lap hivatkozásai közt található Edit szövegre (miután kitöltöttük a szerkesztéshez szükséges szabványos Web-űrlapot). Ezáltal be tudjuk gépelni a vízidisznóról szóló mondatunkat, és amint kimentettük a módosításokat, a cikk új verziója máris mindenki rendelkezésére áll. Ilyen egyszerű.

Tegyük fel, hogy a cikkben elhelyeztünk egy hivatkozást *Dél-Amerikára*, hiszen ez a vízidisznó élőhelye és azt szeretnénk, ha a *Dél-Amerika* szó a *Dél-Amerikáról* szóló cikkre

mutatna. A hivatkozás létrehozásához mindössze az egyszerű wiki csatolási szabályt kell ismernünk (ha a lap *Oddmuse*-t használ, a *Dél-Amerika* szót dupla szögletes zárójelbe kell helyezni) és a lap elkészítésekor a wiki motor automatikusan létrehozza a *Dél-Amerikáról* szóló cikkre mutató hivatkozást. Amennyiben nincs még *Dél-Amerikáról* szóló cikk, a wiki motor létrehoz egy űrlapot, ahol bárki elkészítheti a hiányzó cikket. Így aztán a wiki cikkről-cikkre bővül és egyre hasznosabb lesz. Egy másik példa, amely jól mutatja milyen hasznos tud lenni a wiki kis csoportok számára is, az általam és üzleti partnereim által használt oldal. Ezt műszaki információk rögzítésére, például kiszolgáló beállítások megváltoztatására, projekt dokumentálásra, programtelepítésre, általános feladatok szokásos megoldására és egyéb feladatokra használjuk. Ezen követjük nyomon üzleti adatainkat is, például az ügyfelek adatait.

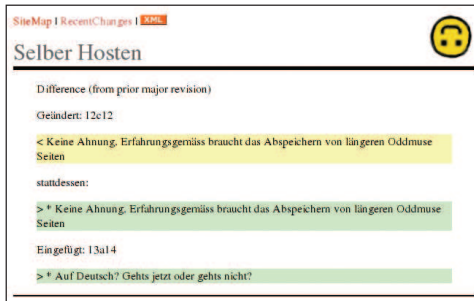
Az előnyök teljesen nyilvánvalóak számunkra. Az elmúlt idők tapasztalatai alapján meg kellett állapítanunk, hogy a rendszeradminisztráció és projektdokumentáció lényegesen nagyobb része került rögzítésre amióta wiki-t használunk. Ezen felül az adatok kereshetőek és könnyen szerkeszthetőek. Ráadásul, mivel a cikkváltozásokhoz és megjelenésekhez *RSS* tartalmat is szolgáltatunk, minden érintett könnyedén nyomon követheti az eseményeket.

Oddmuse képességei

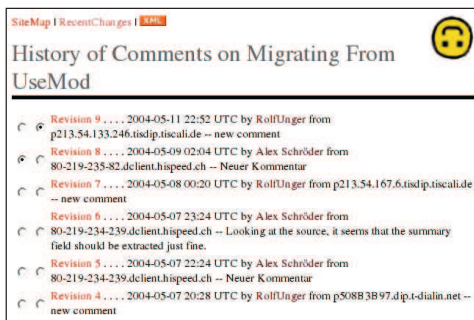
Az *Oddmuse* egyetlen *Perl* script. Ezzel a telepítés jelentősen leegyszerűsödik és egyben megfelel a *Schroeder*-projekt egyik céljának: az *Oddmuse* legyen egyszerű és könnyen használható. A rugalmasság elvesztését az *Oddmuse* bővíthetősége ellensúlyozza. Bizonyítékként, a projekt honlapján megtalálhatjuk az elérhető modulok listáját.

A szokásos, kötelező wiki elemek mellett (utolsó változtatások automatikus követése, hatékony hivatkozási jelölésrendszer, verziókezelés és az egyes változatok különbségeinek vizuális megjelenítése,) az *Oddmuse* számos további figyelemre méltó képességgel és előnyös tulajdonsággal rendelkezik. Az egyik ilyen dolog ami mély benyomást tett rám, az *Oddmuse* dokumentáció minősége. *Schroeder* nagy figyelmet fordít a különféle nyelveken megjelenő bőséges dokumentációra és ennek meg is van az eredménye. Stílusosan az éppen dokumentált eszközt használja a dokumentáció karbantartására és készítésére. Az *Oddmuse* projekt weblapjára látogatva mindjárt a motort is megtekinthetjük működés közben, és bőséges információt találunk arról, hogyan állíthatjuk be és szabhatjuk teste.

Olyan ember lévén, aki a szeretet megfelelni a *World Wide Web Consortium (W3C)* szabványainak, örömmel láttam,



3. ábra Az *Oddmuse* jól olvasható eltérés-megejelnyítője kiválóan mutatja mi változott meg az egyes verziók között



4. ábra Jellemző történet lap. A jelölőnégyzetek segítségével a felhasználó beállíthatja mely lapok közötti különbségekre kíváncsi.

vagyunk lemondani a nyílt szerkesztés előnyeiről és inkább a vandalizmust szeretnénk megfékezni, az *Oddmuse* két módszert is kínál erre. Lezárhatunk adott oldalakat vagy akár az egész honlapot, illetve jelszavakkal biztosíthatjuk bizonyos személyeknek a szerkesztési hozzáférést. Másik lehetőség, hogy egyszerűen kitiltjuk a problémás felhasználókat. Az *Oddmuse MySQL* vagy *PostgreSQL* adatbázis helyett egyszerű állományokat használ adattárolásra. Sok érvert lehet felhozni amellel, hogy miért előnyös ez, és épp ilyen sok érv szól amellel is, hogy miért hátrányos. Egy részről sima állományokat használni adatbázis helyett adminisztrációs szempontból mindenképpen egyszerűbb. Más részről az adatbázisoknak is megvannak az előnyei, főként az adattárolás és visszakeresés terén. Ha úgy érezzük wiki oldalunkat kizárólag adatbázis háttérrel tudjuk elképzelni az *Oddmuse*-t nem nekünk találták ki. De ha csak a sebesség miatt aggódunk, érdemes megemlíteni, hogy a keresés meglehetősen gyors. Jó példa erre az *Oddmuse* alapú *Emacs Wiki*, amely jelenleg 2,242 lapot tartalmaz.

Telepítés

Az *Oddmuse* weblap telepítéséről szóló részében a telepítéssel és beállításokkal kapcsolatos legfrissebb parancsfájlokra és útmutatókra találunk hivatkozásokat. Az alapbeállítás rendkívül egyszerű. Miután letöltöttük a parancsfájlt, egyszerűen helyezük el a *CGI* könyvtárunkba és tegyük végrehajthatóvá. Azon nyomban működni kell. Ha nem így történik nézzünk utána a dolognak az *Oddmuse* hibaelhárító oldalain. Még ha nem is tervezzük a wiki átalakítását, egy dolgot mindenképp érdemes elvégezni mielőtt bármi máshoz kezdenénk. Nevezetesen a parancsfájlból módosítanunk kell

Updates in the last 28 days	
1 days	3 days
7 days	14 days
21 days	28 days
List all changes Include minor changes	
List later changes	
2004-05-11	
● 22:52 UTC (diff) (history)	Comments on Migrating From UseMod ... RolfUnger from p213.54.133.246.tsidp.tiscali.de -- new comment [en, de]
● 19:45 UTC (diff) (history)	Selber Hosten ... pD9EAA0D0.dip.t-dialin.net [de]
● 10:15 UTC (diff) (history)	Migrate Da UseMod ... host162-31.pool8172.interbusiness.it -- Migrating UseMod ITA
2004-05-10	
● 22:12 UTC (diff) (history)	Portraits Support Extension ... Alex Schröder from 80-219-227-150.dclient.hispeed.ch -- simplified the code a bit, and so now span.new is needed anymore. [en]
● 20:53 UTC (diff) (history)	Comments on URL Abbreviations ... Alex Schröder from 80-219-227-150.dclient.hispeed.ch -- Neuer Kommentar [en]
● 14:06 UTC (diff) (history)	Script Multipl ... host162-31.pool8172.interbusiness.it --

4. ábra A friss változásokat követő lap jellemző kinézete

a `$DataDir` változót, hogy annak a könyvtárnak az abszolút útvonalát tartalmazza ahol az *Oddmuse* majd az adatait tárolni fogja. Ha ezt a változót nem írjuk át, az *Oddmuse* a `/tmp/oddmuse` könyvtárat fogja adatkönyvtárként használni, így könnyen elveszthetjük adatainkat.

A másik dolog amit érdemes megtenni, függetlenül attól, hogy milyen egyszerű vagy bonyolult wiki beállítást szeretnénk összehozni, az adminisztrátor és a szerkesztő jelszavának beállítása. A megváltoztatandó változók a `$AdminPass` és `$EditPass` lesznek. Mivel a jelszavak egyszerű szöveges állapotban tárolódnak, a wiki lapunk biztonsága éppen annyira erős, mint a kiszolgáló általában. Ettől függetlenül érdemes erős jelszavakat választani.

Bár az alaptelepítés teljesen jól működő *Oddmuse* wiki lapot készít, melyen valószínűleg mindent megtalálunk amire szükségünk van, esetleg érdemes fontolóra venni egy komolyabb telepítést is. Magam részéről a komolyabb telepítést választottam a mostanában feltett *Oddmuse* wiki lapjaimhoz, és úgy vélem, a kapott rugalmasság bőségesen megéri a beállításokkal járó plusz fáradságot.

Először is a weblapon egyértelműen leírt csomagoló-parancsfájl módszert használtam. Ezzel a módszerrel nem szükséges minden parancsfájl-frissítés után újra megadni az adatkönyvtár nevét. Másodszor külső beállításfájlt használtam, azon belül pedig külső CSS állományt adtam meg.

Beállítások

Az *Oddmuse* wiki lapunk most már működőképes, úgy-hogy tetszés szerint állíthatjuk. Néhány beállítást magában a wikiben is elvégezhetünk, például zárolhatjuk a lapokat vagy, ha nem szeretnénk nyílt wikit üzemeltetni, akár az egész honlapot.

A beállítások megváltoztatásához és egyéb wiki adminisztrációs feladatok elvégzéséhez adminisztrátorként kell azonosítani magunkat. Ehhez viszont meg kell látogatnunk a jelszólapot. A jelszólapra nincs külön hivatkozás, ezért nekünk kell begépelni a következő `URL`-t:

```
http://www.example.com/wiki/
current.cgi?action=password
```

Természetesen saját gépünk nevét és saját elérési utunkat kell használni. A fenti `URL` példában az *Oddmuse CGI* programot azért nevezik `current.cgi`-nek mert a csomagoló parancsfájl telepítési útmutatót követtük. Miután azonosítottuk

magunkat, tetszés szerinti beállításokat végezhetünk a lapok láblécében megjelenő különleges menüpontokat használva. További változtatások közvetlenül a parancsfájl módosításával végezhetőek el. Számos programváltozót igazíthatunk az igényeinkhez. Ha külső beállítás-állományt szeretnénk használni, a programváltozókat természetesen ott tudjuk átállítani. A weblapon részletes leírást találunk minden programváltozóhoz. Ezekkel a változókkal vezérelhetjük például a wiki nevét, a használt stíluslapot, a lapok láblécében megjelenő jelvényünk `URL`-jét és egyéb értékeket.

Nagyon örülök, hogy *Schroeder* beépítette a CSS támogatást az *Oddmuse*-ba, hiszen ezáltal sokkal könnyebben tudjuk megváltoztatni a wiki kiosztását és kinézetét mint egyébként. Miután a wiki elkészült és futásképes, néhány percet szántam a stíluslap alakítására, míg végül el nem értem a nekem tetsző wiki kinézetet.

Ezen kívül a modulok és kiterjesztések beépítésével további jelentős változtatásokat vezethetünk be a wikinkbe, sőt akár saját változatot is készíthetünk. Az *Oddmuse Weblapon* megtaláljuk a modulok és kiterjesztések teljes listáját. Ha úgy tetszik az *Oddmuse*-t akár blogrendszerre is formálhatjuk.

A Wiki életrekelése

Amikor elégedettek vagyunk a wiki telepítésével és beállításával, elkezdhetjük a lapokat szerkeszteni. Mielőtt nekifognánk azonban, mindenképpen javasolom, hogy olvassuk el a az *Oddmuse* weblap *szövegformázási szabályok (Text Formatting Rules)* fejezetét. Miután megismertük a szabályokat, a lapok létrehozása és szerkesztése nem nehéz feladat, de felbecsülhetetlenül hasznos ha tudjuk mire képesek ezek a szabályok.

Egy új wiki alapítóiként, többre lesz szükségünk egyszerű műszaki részletek ismereténél. A wiki sikere az alkotók jelentkezésétől függ, így a közösségi szempontokat legalább annyira figyelembe kell venni mint a műszaki szempontokat. Ez jelentősen megbonyolítja a dolgokat. Végül is a közösségeket nem tölthetünk le tarlabdaként make-fájllal! Nekünk kell jelentkezésre ösztönöznünk és lelkesítenünk az embereket majd nevelgetnünk a wiki körül növekvő közösségünket. Ez időrabló foglalatosság és aligha adható rá pontos recept. Szerencsére a wikik alapítói vették maguknak a fáradságot és megírták tapasztalataikat. Kiváló forrás a *MeatballWiki* honlap *WikiLifeCycle* oldala (melyet a források között megtalálunk). Ebből megtudhatjuk milyen módszerekkel gyűjthetünk szerzőket, hogyan válasszunk nevet, jelöljük ki a határokat, miképpen válasszuk meg a wiki célját vagy küldetését, hogyan alakítsuk ki a viselkedési elvárásokat, előzzük meg a pangást és így tovább. Most, hogy felvérteztük magunkat egy jól beállított wiki oldallal és megértettük a közösségi kérdések alapjait, már semmi sem állíthat meg bennünket egy virágzó wiki oldal felé vezető úton.

Linux Journal 2005. március, 131. szám



Brian Tanaka 1994 óta foglalkozik UNIX rendszer-adminisztrációval és olyan cégeknél dolgozott mint a The Well, SGI, Intuit és a RealNetworks. A `btanaka@well.com` címen érhető el.