

Aleksandra Kuźniak
FUW

Rozwój programów i usług sieciowych

Ostatnie 30 lat przyniosły erę komputera szybko wypieraną erą internetu. Coraz rozleglejsze obszary ludzkiego życia przenoszą się do sieci. Już teraz bardzo wiele spraw można załatwić nie oddalając się od ekranu swojego monitora. Internet stał się miejscem pracy, edukacji, handlu, bankowości, a także zawierania znajomości i spędzania wolnego czasu. Wiele wskazuje na to, że proces ten będzie się pogłębiał, a zakres usług sieciowych będzie zataczał coraz większe kręgi. Także lub przede wszystkim w sferze informatycznej powszechność dostępu do internetu może wnieść sporo zmian. Sądzę, że w niedługiej przyszłości użytkownicy komputerów odejdą od tradycyjnych metod korzystania z oprogramowania i archiwizowania danych, czyli na swoich urządzeniach, na rzecz programów obsługiwanych przez przeglądarki i składowania danych na serwerach.

Historia internetu zaczęła się niewinnie. Pierwsze sieci stanowiły eksperymentalne projekty na uniwersytetach i jednostkach naukowych. Potem poszło już szybko. Zanim jednak w internecie pojawiły się poważne usługi biznesowe nastąpił rozkwit gier sieciowych. Zdaniem Wikipedii taka gra powstała już w latach 70-tych.

Trend zastępowania tradycyjnego oprogramowania usługami sieciowymi rozpoczęła firma Google oferując serwis Dokumenty Google umożliwiający tworzenie, edycję i przechowywanie plików w najpopularniejszych formatach. Jej śladem poszedł kolejny gigant przemysłu informatycznego firma Microsoft, która w 2006 roku wypuściła pakiet Microsoft Office Live oferujący podobne usługi drobnym przedsiębiorstwom. Microsoft zapowiada, że kolejne edycje pakietu biurowego mają być tworzone w wersji przeglądarkowej.

Biorąc pod uwagę, że z marketingowego punktu widzenia zastąpienie tradycyjnych programów ich sieciowymi odpowiednikami jest bardzo atrakcyjne dla firm produkujących komercyjne oprogramowanie, można się spodziewać rozkwitu tego typu usług. Przechowywanie dokumentów na serwerach konkretnych firm jest skuteczną metodą przywiązywania klientów i utrudniania im, a przez to zniechęcania, do zmiany wykorzystywanego oprogramowania.

Popularność programów sieciowych przeniesie wiele operacji dotychczas wykonywanych na komputerach użytkowników na potężne serwery, którymi musiałyby dysponować dostawcy oprogramowania. Zmieni to oczekiwania jakim będzie musiał sprostać komputer codziennego użytku. Szybkość i liczba procesorów, rozmiar dysku, wielkość RAM-u ustąpią miejsca szybkim połączeniom sieciowym. Kwestia ograniczeń hardware'u zostanie przeniesiony na stronę serwerów, które staną przed trudnym zadaniem obsługi wielu użytkowników.

Problemem, który może się pojawić to marginalizacja programów typu open source, które niejednokrotnie są tworzone przez grupę zapaleńców niedysponujących znacznymi środkami finansowymi. Rozpowszechnienie oprogramowania sieciowego może doprowadzić do jeszcze większej monopolizacji rynku softwerowego, co nigdy nie jest korzystne dla użytkowników.