

Team 03

1) 팀 프로젝트에 사용된 오픈소스 라이브러리 및 프로젝트의 라이선스

aseprite

기존에는 GPLv2를 사용, Aseprite EULA로 교체

EULA)

- 소프트웨어 저작권자와 소프트웨어 사용자 간에 법적 구속력이 있는 계약
- 사용자는 소프트웨어 저작권자에게 소프트웨어 사용권한에 대해 비용을 지불하는데 동의하고, EULA 내에 정의된 모든 제한요소들을 지키기로 약속함
- 즉, 사용자에게 제한적인 비독점적 사용권을 부여하는 것
- 모든 사본에는 원본에 포함된 모든 저작권 및 기타 소유권 고지 사항이 포함되어야 함
- 오픈소스에 관해서는, EULA의 어떤 내용도 오픈 소스 구성 요소에 대한 해당 최종 사용자 사용권의 조건을 사용자에게 부여하는 권리를 제한하거나 사용자에게 부여하는 권리를 대체하지 않음
- 이 외에 재배포 할 수 있는 방법은 특수 교육 라이선스를 사용하는 방법

Python Software Foundation License

- Non-reusable 라이선스로, 라이선스 계열은 BSD에 해당
- 본 라이선스 계약서의 규정과 조건에 의해 구속되어, PSF는 라이선스를 받은 자에게 비독점적이고 사용료가 없으며 전 세계에서 이용할 수 있는 라이선스를 부여
- 이때 Python을 단독 또는 파생 버전의 형태로
복제/분석/테스트/실행 및 전시/파생 저작물 작성/배포 및 기타 방식으로 사용 가능

> 단, 이를 위해서는 PSF의 라이선스 계약서와 PSF의 저작권 표시인

“Copyright (c) 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 Python 소프트웨어 재단; 모든 권리를 보유함”

이라는 공지가, 배포시 Python에 단독 혹은 라이선스를 받은 자에 의해 만들어진 파생 버전 내에 포함되어 있어야 함

저작권 고지사항 또는 attribution 고지사항 유지에 대한 조건 / 배포 시 소스코드 제공의무와
범위 등이 명시되어 있지 않음 - 제약이 적고 자유로운 라이선스

- 프로젝트 내에서 버튼을 제작하는 용도 : **tkinter**

Python이 기본적으로 제공하는 Tk GUI Toolkit

OS에 관계없이 GUI를 사용할 수 있는 크로스 플랫폼

- 프로젝트 내에서 인자 전달 용도 : **functools (partial)**

Python 표준 라이브러리의 일부

버튼 클릭시 수행될 callback 함수에 인자를 전달 및 부분함수와 객체 생성에 사용

함수의 반환, 다른 함수를 인수로 사용하는 고차 함수의 작업을 유용하게 하는 기능

재사용성이 높아 코드 작성에 있어 간결함을 취할 수 있음

2) 라이선스 간의 호환성

Python(BSD)

BSD 라이선스는 소스코드 공개의 의무가 없다. 따라서 BSD 라이선스의 소스 코드를 이용하여 새로운 프로그램을 개발 시에도 소스코드를 공개하지 않으면서 타 라이선스를 적용하여 판매하는 것이 가능하다. 상용 소프트웨어에서도 사용이 가능하며, 소스를 공개하지 않는 프로그램에서의 사용도 가능하다.

- Aseprite와의 호환 (O)

Aseprite(EULA)

일반적인 라이선스 주요 내용 중 조합 저작물 작성 및 타 라이선스 배포 허용/ 복제, 배포, 수정의 권한 허용 등의 조항에서 제한이 있어 호환이 되지 않는다. 그러나 GPL 2.0에서 EULA로의 변화에 있어 Aseprite가 공식적으로 첨부한 사항들을 고려했을 때, 소스 코드가 아니라 소프트웨어 기준으로 작성되었다. 그러므로 이 프로젝트와 같이 소프트웨어를 이용하여 2차 창작물을 만드는 경우 호환성과 관련 없이 Aseprite로부터 생성한 그래픽을 사용할 수 있다.

- Python과의 호환 (O)

3) 팀 프로젝트 결과물에 대한 오픈소스 라이선스 - License Added to Github

Apache License 2.0

- 아파치 소프트웨어 재단에서 자체적으로 만든 라이선스
- BSD와 거의 동일한 규정, 소스코드를 공개할 필요 없음
- Apache 라이선스로 출원한 특허에 대해서는 소스코드 사용자에게 특허의 무제한적 사용을 허가
- 개인적, 상업적 목적으로 이용 가능
- 재배포시 라이선스 버전 및 표기를 반드시 포함하여 개발에 이용한 라이선스 명시
- 원본 소스코드, 수정 소스코드 포함 여부는 선택
- 라이선스의 형식

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software

distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,

WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and

limitations under the License.

저작권 [yyyy] [저작권 소유자 이름]

아파치 라이선스 버전 2.0(라이선스)에 따라 라이선스가 부여됩니다.

라이선스를 준수하지 않는 한 이 파일을 사용할 수 없습니다.

다음에서 라이선스 사본을 얻을 수 있습니다. (중략)

With Our Project

‘Veginner’ 게임은 사용자에게 비건 요리들에 대한 정보를 제공하고, 다양한 비건 요리를 게임과 그래픽으로 접하게 함으로써 비건을 너무 어렵게 생각하지 않도록 하는 것에 의의가 있는 프로젝트이다.

아파치 소프트웨어 라이선스는 이러한 팀의 의도에 가장 잘 부합하는 라이선스라고 생각하여 채택하였다. 위와 같은 형식으로 저작권 소유자의 이름을 반드시 포함하며, 플레이어들이 소스코드를 자유롭게 활용하여도 제약을 받지 않도록 하는 것이 프로젝트의 의도에 적합하다고 판단하였다. 게임의 전반적인 형식을 따르되, 사용자가 더 알아보고 싶은 비건 요리나 재료를 추가하여 활용하게 된다면 비건에 대한 인지도와 흥미가 더욱 높아질 것이다.

프로젝트를 진행하면서 팀원들도 비건의 단계, 비건 요리의 종류와 의외의 비건 재료 등에 대하여 알아가는 시간을 가질 수 있었다. 우리의 프로젝트를 통해 사람들의 식탁에 조금이나마 변화가 생기고, 우리 몸과 우리가 살고 있는 환경이 더욱 건강해질 수 있기를 바란다.