GPL协议

即通用性公开许可证(General Public License，简称GPL)。

GPL同其它的自由软件许可证一样，许可社会公众享有：运行、复制软件的自由，发行传播软件的自由，获得软件源码的自由，改进软件并将自己作出的改进版本向社会发行传播的自由。

GPL还规定：只要这种修改文本在整体上或者其某个部分来源于遵 循GPL的程序，该修改文本的 整体就必须按照GPL流通，不仅该修改文本的源码必须向社会公开，而且对于这种修改文本的流通不准许附加修改者自己作出的限制。因此，一项遵循GPL流通 的程序不能同非自由的软件合并。GPL所表达的这种流通规则称为copyleft，表示与copyright(版权)的概念“相左”。  
  
GPL协议最主要的几个原则：  
  
1、确保软件自始至终都以开放源代码形式发布，保护开发成果不被窃取用作商业发售。任何一套软 件，只要其中使用了受 GPL 协议保护的第三方软件的源程序，并向非开发人员发布时，软件本身也就自动成为受 GPL 保护并且约束的实体。也就是说，此时它必须开放源代码。  
  
2、 GPL 大致就是一个左侧版权（Copyleft，或译为“反版权”、“版权属左”、“版权所无”、“版责”等）的体现。你可以去掉所有原作的版权 信息，只要你保持开源，并且随源代码、二进制版附上 GPL 的许可证就行，让后人可以很明确地得知此软件的授权信息。GPL 精髓就是，只要使软件在完整开源 的情况下，尽可能使使用者得到自由发挥的空间，使软件得到更快更好的发展。  
  
3、无论软件以何种形式发布，都必须同时附上源代码。例如在 Web 上提供下载，就必须在二进制版本（如果有的话）下载的同一个页面，清楚地提供源代码下载的链接。如果以光盘形式发布，就必须同时附上源文件的光盘。  
  
4、开发或维护遵循 GPL 协议开发的软件的公司或个人，可以对使用者收取一定的服务费用。但还是一句老话——必须无偿提供软件的完整源代码，不得将源代码与服务做捆绑或任何变相捆绑销售。

[GPL详细信息](http://zh.wikipedia.org/wiki/GNU%E9%80%9A%E7%94%A8%E5%85%AC%E5%85%B1%E8%AE%B8%E5%8F%AF%E8%AF%81)

## AGPL 协议：

原有的GPL协议，由于现在网络服务公司兴起（如：google）产生了一定的漏洞，比如使用GPL的自由软件，但是并不发布与网络之中，则可以自由的使 用GPL协议确不开源自己私有的解决方案。AGPL则增加了对此做法的约束。

# GPL的约束生效的前提是“发布”软件，即使用了GPL成分的软件通过互联网或光盘release软件，就必需明示地附上源代码，并且源代码和产品也受GPL保护。

# 这样如果不“发布”就可以不受约束了。比如使用GPL组件编写一个Web系统，不发布这个系统，但是用这个系统在线提供服务，同时不开源系统代码。

[AGPL详细信息](http://zh.wikipedia.org/wiki/Affero%E9%80%9A%E7%94%A8%E5%85%AC%E5%85%B1%E8%AE%B8%E5%8F%AF%E8%AF%81)

# 

## LGPL 协议：

宽松公共许可证（Lesser General Public License）或库通用公共许可证（Library General Public License）

基于 LGPL 的软件也允许商业化销售，但不允许封闭源代码。  
如果您对遵循 LGPL 的软件进行任何改动和/或再次开发并予以发布，则您的产品必须继承 LGPL 协议，不允许封闭源代码。但是如果您的程序对遵循 LGPL 的软件进行任何连接、调用而不是包含，则允许封闭源代码。

[LGPL详细信息](http://www.oschina.net/question/12_2827)

## ****Apache 协议：****

Apache Licence是著名的非盈利开源组织Apache采用的协议。该协议和BSD类似，同样鼓励代码共享和尊重原作者的著作权，同样允许代码修改，再发布（作为开源或商业软件）。需要满足的条件也和BSD类似：

需要给代码的用户一份Apache Licence

如果你修改了代码，需要在被修改的文件中说明。

在延伸的代码中（修改和有源代码衍生的代码中）需要带有原来代码中的协议，商标，专利声明和其他原来作者规定需要包含的说明。

如果再发布的产品中包含一个Notice文件，则在Notice文件中需要带有Apache Licence。你可以在Notice中增加自己的许可，但不可以表现为对Apache Licence构成更改。

Apache Licence也是对商业应用友好的许可。使用者也可以在需要的时候修改代码来满足需要并作为开源或商业产品发布/销售。

<http://en.wikipedia.org/wiki/Apache_License>

## Zlib/Libpng协议：

The license only has the following points to be accounted for:  
Software is used on 'as-is' basis. Authors are not liable for any damages arising from its use.

The distribution of a modified version of the software is subject to the following restrictions:  
   1.The authorship of the original software must not be misrepresented,  
   2.Altered source versions must not be misrepresented as being the original software, and  
   3.The license notice must not be removed from source distributions.  
The license does not require source code to be made available if distributing binary code.

中文参考如下（个人理解）

该协议要求遵守以下几点：

基于该软件的原样使用，作者不负责使用该软件照成的任何损失。

该软件修改后的版本将受到以下限制：

不能歪曲原软件的著作权

修改后的软件不能歪曲为原版软件

不能删除源码中的协议许可内容

如果发布二进制代码可以不用附上源代码。

<http://en.wikipedia.org/wiki/Zlib_License>

## BSD 协议：

BSD开源协议是一个给于使用者很大自由的协议。可以自由的使用，修改源代码，也可以将修改后的代码作为开源或者专有软件再发布。当你发布使用了BSD协议的代码，或者以BSD协议代码为基础做二次开发自己的产品时，需要满足三个条件：

如果再发布的产品中包含源代码，则在源代码中必须带有原来代码中的BSD协议。

如果再发布的只是二进制类库/软件，则需要在类库/软件的文档和版权声明中包含原来代码中的BSD协议。

不可以用开源代码的作者/机构名字和原来产品的名字做市场推广。

BSD代码鼓励代码共享，但需要尊重代码作者的著作权。BSD由于允许使用者修改和重新发布代码，也允许使用或在BSD代码上开发商业软件发布和销 售，因此是对商业集成很友好的协议。很多的公司企业在选用开源产品的时候都首选BSD协议，因为可以完全控制这些第三方的代码，在必要的时候可以修改或者 二次开发。

<http://zh.wikipedia.org/wiki/BSD%E8%AE%B8%E5%8F%AF%E8%AF%81>

## MIT 协议：

MIT 许可证之名源自麻省理工学院（Massachusetts Institute of Technology, MIT），又称「X条款」（X License）或「X11条款」（X11 License），MIT内容与三条款BSD许可证（3-clause BSD license）内容颇为近似，但是赋予软体被授权人更大的权利与更少的限制。

被授权人有权利使用、复制、修改、合并、出版发行、散布、再授权及贩售软体及软体的副本

被授权人可根据程式的需要修改授权条款为适当的内容。

在软件和软件的所有副本中都必须包含版权声明和许可声明。

此授权条款并非属copyleft的自由软体授权条款，允许在自由/开放源码软体或非自由软体（proprietary software）所使用。此亦为MIT与BSD（The BSD license, 3-clause BSD license）本质上不同处。MIT条款可与其他授权条款并存。另外，MIT条款也是自由软体基金会（FSF）所认可的自由软体授权条款，与GPL相 容。

<http://en.wikipedia.org/wiki/MIT_License>