

### Funkcionalita software

Na trh mobilních aplikací vstoupila nová aplikace běžící v operačním systému IOS s názvem Mint. Pomocí této aplikace se uživatelé mohou lépe orientovat v osobních financích.

Vaším zájmem je sepsat podobnou aplikaci pro uživatele v ČR a v Evropě běžící na systému Android. Chcete vytvořit aplikaci, která bude v češtině, němčině a angličtině a bude mít v zásadě stejné funkce. Nejste si ještě zcela jistí, jak danou aplikaci vytvoříte, ale máte hodně času a elánu.

- A. Popište, kde jsou právní limity v kopírování jednotlivých funkcí, tj. co si ještě můžete dovolit okopírovat, aby Vás někdo úspěšně nežaloval.
- B. Popište, zda máte právo případnou aplikaci dekompilovat, abyste se podívali na zoubek použitému programovacímu jazyku v aplikaci Mint.

Rozsah - cca 2000-4000 znaků.

---

### Add A

Ze zadání vyplývá, že na vývoj aplikace máme dost času, což umožňuje vytvořit adekvátní tým vývojářů. Dostatek času mimo jiné umožní i podrobné zkoumání předlohy, kterou je naším případem aplikace Mint. Rozdělíme tedy náš tým na tři skupiny. První skupina se bude zabývat samotným vývojem nové aplikace, která poběží na operačním systému Android. Druhá skupina se bude zabývat testováním původní aplikace a následně bude testovat nově vyvíjenou aplikaci. Třetí skupina bude mít na starosti analýzu původní aplikace metodou dekompilace, která bude hodnotit její technické řešení. Abychom zůstali v mezích legálnosti bylo by vhodné, aby druhá a třetí skupina byla nezávislá na našich programátorech. Tedy aby programátoři dostávali podněty a hodnocení k jednotlivým funkcím původní aplikace, anebo zpětnou vazbu, jestli naše aplikace je uživatelsky lepší nebo horší než. Třetí skupina by se měla omezit pouze na předávání informací jakou metodikou byla zkoumaná aplikace naprogramována. Tato problematika je blíže popsána v oddílu B.

Hlavním aspektem v rozhodování, co je potřeba chránit, je úvaha, **co lze považovat za myšlenku** a co za konkrétní **vyjádření**, které autorské ochraně již podléhá. Například vývojář prvního textového editoru vůbec, který navrhl GUI v tom smyslu, že všechny ikony a ovladače budou umístěny vpravo nahoře v liště, nemůže po svých následovnicích vymáhat jakoukoliv náhradu. Jelikož GUI, tedy rozvržení jednotlivých ovládacích prvků nebo jednotlivé funkce nejsou předmětem autorské práva. Avšak specifický design tlačítek, či jejich grafické vyjádření, které je specifické pro tvůrce objednavatele, lze již považovat za vyjádření. Nemůžeme tedy vytvořit stejně vypadající aplikaci. Původní aplikace může mít grafický styl nebo použité písmo registrované jako užitný vzor. Použití takového stylu a písma by mohlo z právního hlediska znamenat problém s podezřením na prakticky nekalé soutěže, kdy se snažíme parazitovat na úspěchu někoho jiného či se snažíme poškodit dobré jméno autora původní aplikace..

Dle mého názoru v případě aplikace Mint (<http://bit.do/eEa34>), můžeme s klidem převzít rozvržení jednotlivých panelů a rozmístění tlačítek. Je možné použít i barevný koncept, tudíž bílé pozadí a černou barvu textu. Je pravděpodobné, že aplikace používá písmo, které si vývojář aplikace Mint nechal speciálně pro svoji aplikaci vyvinout a vlastní k ní autorská práva. Dále není možné kopírovat animace či návodné obrázky, které aplikace obsahuje. Ty lze považovat za konkrétní vyjádření a tudíž jsou pod autorskoprávní ochranou. Naše nová aplikace může mít stejné funkce jako aplikace MINT, nicméně tyto funkce musejí pracovat na základě vlastního (neokopírovaného) kódu, který je z právního pohledu chráněn jako literární dílo.

### Add B

Ano, dekompilaci je možné za určitých podmínek provést legálně. Ovšem takto získaný kód můžeme použít pouze pro studijní účely, jako je například získání přehledu o schopnostech konkurenčních vývojářů, zjištění v jakém jazyce byla aplikace naprogramována nebo jaká byla použita metodika programování. Problém nastává tehdy, je-li použit kód nebo i část kódu ze zkoumané aplikace. V tomto případě se již jedná o porušení autorských práv.

Za zmínku stojí i fakt, že dekompilací aplikace **nezískáme shodný kód jaký vytvořil autor**. Během dekompilace softwaru je binární kód předkládán zpátky do člověkem čitelné podoby pro další zkoumání algoritmů programu. Během kompilace zdrojového kódu se totiž v rámci úspory systémových prostředků provádí nevratné změny, jako je odstranění všech komentářů kódu, zrušení formátování, překlad některých částí kódu do samotných souborů a jiné. Výsledkem dekompilace bývá většinou nepřehledný kód, který prozradí jen určité instrukce a zevrubnou metodiku programování. Avšak zkušený programátor je může i takový kód zhodnotit a vyčíst z něj relevantní informace. Jak již bylo řečeno v oddílu A, metodika programování, jazyk nejsou chráněné autorským právem a nepodléhají ani žádné patentové ochraně. Pokud by tomu tak bylo, znamenalo by to monopolizaci myšlenek na úkor technického pokroku a rozvoje.

Je tedy možné se za pomoci stejného programovacího jazyka a stejné metodiky programování **vytvořit vlastní cestou podobnou aplikaci**, aniž by byly dotčeny práva autora původní aplikace. Důležitým faktorem z právního hlediska je jasné vymezení, kdo je programátor a kdo je analytik. Jestli původní aplikaci zkoumal někdo, kdo dobře rozumí programování a na základě svých poznatků a analýz napsal podrobnou zprávu, ale neúčastnil se samotného vývoje aplikace. Na druhou stranu naši vývojáři, kteří mají za úkol vytvořit obdobnou aplikaci, se s analyzovaným kódem nesetkají. Pouze jsou seznámeni s výsledky analýz. Nevzniká tak podezření na jakoukoliv i skrytou snahu o kopírování kódu, který by umožnilo neoprávněně vytvořený produkt dostat na trh s předstihem nebo zlevnit jeho vývoj.