

Ludzie którzy wpłynęli na kształt współczesnej informatyki



źródło: [Wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kilka_kilowoltow.jpg)

Ten artykuł jest moim subiektywnym spisem osób o których mało się mówi nauczając historii informatyki, lub mało się słyszy o tych osobach w mediach. To zestawienie to zbiór interesujących osób które moim zdaniem miały większy wpływ na informatykę niż się nam wszystkim wydaje. Wybrałem tutaj osoby o których swego czasu czytałem bardzo dużo i zaciekała mnie ich historia lub dokonania w świecie informatyki. Sporo z tych osób jest wymienione tutaj ze względu na swój wpływ na społeczność hackerską, sam jestem zwolennikiem kultury i zasad hackerskich o czym można przeczytać na stronie głównej tej wiki. Zbiór nie ma konkretnej kolejności, jest podzielony na kategorie tematyczne, które opisują na jaką sferę informatyki miały wpływ osoby w nich wymienione.

Świat kultury hackerskiej i cyberbezpieczeństwa

Clifford Stall

Jest on osobą wyjątkową z punktu widzenia informatyki, gdyż nie jest informatykiem, czytelnik może teraz zadać pytanie to co w takim razie on tutaj w ogóle robi, zaraz wszystko opiszę. Zaczniemy od zainteresowań Clifforda. Jest on z wykształcenia Astronomem, aktualnie zajmuję się tematami związanymi z starymi kalkulatorami mechanicznymi i elektromechanicznymi, matematycznymi zagadnieniami topologii dla kanału [Numberphile na Youtube](#), natomiast w 1986 roku pracował w Lawrence

Berkeley National Laboratory gdzie był administratorem systemów, i tutaj zaczyna się nasza historia.

Pewnego dnia w 1986 roku przełożony poprosił Clifforda aby ten sprawdził i zdiagnozował problem który powoduje błąd w zaksięgowaniu 75 centów przez system księgowy. Clifford wyśledził błąd do miejsca w którym znalazł wpisy o logowaniu nie autoryzowanego użytkownika, który logował się na komputery laboratorium i korzystał z nich przez 9 sekund i nie zapłacił za ten czas. Clifford po dalszej analizie znalazł że tym nie autoryzowanym użytkownikiem był ktoś z uprawnieniami super usera w systemie unix (odpowiednik administratora w systemach Windows), po dogłębnej analizie udało się wywnioskować że dostęp do takich uprawnień dostał poprzez wykorzystanie podatności systemu movemail pakietu GNU Emacs.



Źródło: [Wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Clifford_A._Shaffer.jpg)

W roku 1986, nie było systemów wykrywania włamań do systemów ani nawet firewalli, system komputerowy w LBSL opierał się na wielkiej maszynie typu mainframe do której chodziło wiele linii szeregowych z modemów, do której wdzwaniali się użytkownicy chcący skorzystać z komputera. Clifford wpadł na pomysł aby zebrać z całego laboratorium wszystkie [dalekopisy](#) i podłączyć je do wszystkich wchodzących linii szeregowych do komputera. Clifford wziął wózek i w piątek wieczorem „pożyczył” od wszystkich pracowników ich dalekopisy, kolejno podłączył je do każdej z 50 linii szeregowych. Przygotował sobie śpiwór, kanapki oraz termos, a następnie położył się spać. Nagle w nocy obudził go charakterystyczny dźwięk drukarki która drukowała operacje wykonywane przez użytkownika. Jak możecie się domyślić współpracownicy w poniedziałek rano nie byli zadowoleni z zaistniałej sytuacji. Clifford następnie przeanalizował od którego z dostawców przychodzi ta linia, udało mu się znaleźć że tym dostawcą jest Tymnet z pomocą specjalistów z firmy Tymnet udało się zwęzić poszukiwania do call center w MITRE. Przez następne dziesięć miesięcy Clifford analizował wszystko co było możliwe natomiast z małym skutkiem, nie mógł znaleźć kim jest ten włamywacz. Udało się znaleźć Cliffordowi że łącze przez które łączy się nasz „bohater” ma prędkość 1200 baudów co oznacza że jest to prawdopodobnie linia telefoniczna przez którą wdzwania się intruder.

W poniedziałek rano Clifford oddał wszystkim ich dalekopisy natomiast zostawił jeden podłączony do linii przez którą łączył się hacker, tak żeby mógł obserwować wszystkie akcje przez niego podejmowane. Clifford zauważył że nieautoryzowany użytkownik próbuje się łączyć poprzez system LBSL do militarnych baz danych w Stanach Zjednoczonych, i wyszukuje w nich fraz „nuclear” albo „SDI”. Przestępca również pobierał hasła użytkowników (prawdopodobnie aby stworzyć ataki słownikowe) i zostawiał konie trojańskie aby wykraść hasła. Clifford był zadziwiony tym że tak łatwo do wszystkich systemów mógł się ten przestępca dostać, wynikało to z tego że sporo z administratorów systemów nie zmieniało standardowych haseł w oprogramowaniu. Co bardziej zadziwiające cracker mógł czasami podłączyć się jako użytkownik gość bez hasła do baz militarnych.

Był to jeden z pierwszych – jeżeli nie pierwszy – przypadek nieautoryzowanego włamania do systemów komputerowych w historii. W dużym skrócie historia kończy się w ten sposób że Clifford zastawia pierwszy w historii honeypot (pułapkę) na crackera. Pułapka składa się z wpisów mówiących o tym że w LBSL założono nowy dział, który został założony z powodu kontraktu SDI (wszystko o czywście fikcyjne). Pozwoliło to dowiedzieć się kim hacker jest oraz skąd się łączy okazało się że ma fikcyjne konto w systemach Niemieckiej poczty skąd się łączył, i że mieszka w Hanowerze.

Jego imię i nazwisko to [Markus Hess](#), i późniejsze śledztwo wykazało że od kilku lat jest zaangażowany w sprzedaż wyników swojego crackowania do ZSRR. Clifford poleciał do zachodnich Niemiec i złożył zeznania w procesie Markusa Hessa

Źródła:

- [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cuckoo%27s_Egg_\(book\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cuckoo%27s_Egg_(book))
- https://en.wikipedia.org/wiki/Clifford_Stoll
- <https://www.youtube.com/watch?v=1h7rLHNXio8>

John Carmack

Jest on osobą wyjątkową z punktu widzenia informatyki, bo choć nie stworzył  Źródło: [Wikimedia.org](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Carmack) żadnego systemu operacyjnego czy protokołu sieciowego, to bez jego pracy dzisiejszy świat gier komputerowych wyglądałby zupełnie inaczej. Czytelnik może teraz zapytać: to co takiego zrobił? Już tłumaczę. Zainteresowania Carmacka od najmłodszych lat krążyły wokół elektroniki, komputerów i... włamań. Tak, jako nastolatek próbował dostać się do szkolnych systemów komputerowych i przez to trafił nawet do poprawczaka. Jednak to nie był koniec jego historii – był to dopiero początek.

W dorosłym życiu Carmack wykorzystał swoje zdolności programistyczne do rzeczy absolutnie przełomowych – był współzałożycielem legendarnego studia [id Software](https://en.wikipedia.org/wiki/id_Software), w którym razem z Johnem Romero stworzyli takie tytuły jak Wolfenstein 3D, DOOM, Quake i wiele innych. To właśnie Carmack odpowiadał za silniki graficzne tych gier – czyli to, co sprawia, że gra „działa”, wyświetla świat 3D, światła, cienie i pozwala graczowi się w nim poruszać.

W czasach, gdy komputery osobiste miały moc zbliżoną do dzisiejszych kalkulatorów, Carmack dokonywał cudów. Dla przykładu: Wolfenstein 3D powstał, zanim jeszcze popularne były karty graficzne 3D – cały silnik gry to sprytna symulacja trójwymiarowości za pomocą dwuwymiarowej matematyki. W DOOM poszedł jeszcze dalej, dodając tekstury, efekty świetlne i złożone mapy, które dały początek nowemu gatunkowi – tzw. FPS (First Person Shooter).

To właśnie DOOM był pierwszą grą, która była tak „modowalna”, że gracze mogli tworzyć własne poziomy i modyfikacje, co stworzyło ogromną społeczność twórców niezależnych. Mało kto wie, że Carmack udostępnił później kod źródłowy silnika DOOMa na wolnej licencji, co było nie lada wydarzeniem – był to gest, który zainspirował rzesze młodych programistów.

W 1996 roku Carmack stworzył Quake – pierwszą w pełni trójwymiarową grę akcji, z której silnika później korzystały takie produkcje jak Half-Life czy Call of Duty. Wiele firm kupowało licencje na silniki Carmacka, dzięki czemu powstał cały ekosystem gier zbudowanych na jego fundamentach.

Co ciekawe, John Carmack nie ograniczał się tylko do gier. Od 2000 roku interesował się tematyką lotów kosmicznych i założył firmę [Armadillo Aerospace](https://en.wikipedia.org/wiki/Armadillo_Aerospace), która konstruowała rakiety i brała udział w konkursach NASA. Z biegiem lat Carmack zaczął także interesować się rzeczywistością wirtualną – został CTO (Chief Technology Officer) w firmie Oculus VR, gdzie odpowiadał za rozwój gogli Oculus Rift. Można więc powiedzieć, że Carmack nie tylko stworzył nowoczesne gry komputerowe, ale także brał udział w tworzeniu nowoczesnej rzeczywistości wirtualnej.

W 2019 roku Carmack ogłosił, że odchodzi z pracy na pełny etat w Oculusie, by zająć się rozwojem ogólnej sztucznej inteligencji. Dziś prowadzi własną firmę Keen Technologies i pracuje nad budową AGI – sztucznej inteligencji o ogólnych zdolnościach poznawczych. Co przyniesie przyszłość? Nie wiadomo, ale znając Carmacka, prawdopodobnie znów przesunie granice tego, co możliwe.

Źródła:

- https://en.wikipedia.org/wiki/John_D._Carmack

- https://en.wikipedia.org/wiki/Id_Software
- <https://www.youtube.com/watch?v=rzIFnLGXREc>
- <https://www.armadilloaerospace.com/>
- <https://www.keen.tech/>

John Draper

Kevin Mitnick

Steve Wozniak

Świat Systemów Operacyjnych i komputerów osobistych

Ken Thompson i Denis Ritchie

Susan Kare

Steve Wozniak

From:

<https://wiki.ostrowski.net.pl/> - Kacper's Wiki

Permanent link:

https://wiki.ostrowski.net.pl/doku.php?id=aktualnosci:important_people_in_cs&rev=1746962873

Last update: **2025/05/11 13:27**