

מי נתן לך רישיון

מאת גפן אלטשולר

הקדמה

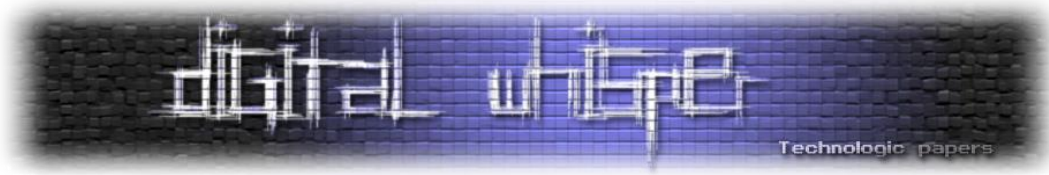
רישיונות תוכנה מלווים אותנו מאז ומעולם. אם יצא לכם אי פעם להסתכל על קוד של פרויקט קוד פתוח שמכבד את עצמו, כנראה שנתקלתם בקובץ ה-`README.txt`, ולא פעם הוא היה שונה בין פרויקט לפרויקט. אותו קובץ שאנחנו רגילים לדלג עליו בהרף עין, למעשה מהווה חלק קריטי וחיוני בפיתוח תוכנות קוד פתוח, אשר בלעדיו מיטב מהתוכנות המוכרות האהובות שאנחנו מכירים היום היו נראות אחרת לגמרי, אם היו קיימות בכלל. אך מה הוא אותו הקובץ? מה עושה אותו לחיוני כל כך? ואיך הוא משפיע על התפתחות קהילת הקוד הפתוח? על כך במאמר.

על רישיונות תוכנה

רישיון תוכנה הוא מאין "חוזה" אשר מגדיר את היחסים בין מפתח התוכנה למשתמשים שלה. הוא מגדיר מה מותר ומה אסור להם לעשות בהקשר של שימוש בתוכנה, עריכה והפצה שלה. אותו מסמך מעגן את תנאי השימוש בצורה שתקפה משפטית, ובכך מספק למפתחי התוכנה את היכולת לשמור על הקניין הרוחני שלהם, ובמקביל לאפשר הפצה שלו.

איך הוא עוזר לי בתור מפתח?

אם יצרתם את הדור החדש של Snake עם Pygame ופרסמתם את הפרויקט ב-GitHub כדי שמגייסים יוכלו להתרשם, כנראה שלצרף רישיון תוכנה קצת פחות יועיל לכם (אם כי הוא לא יזיק). לעומת זאת אם פיתחתם תוכנה יותר משמעותית, נגיד דפדפן חדש ומגניב ממש, ואתם מעוניינים להגדיל את היקף המפתחים שלכם ולהבטיח שהשימוש בו יהיה חופשי תמיד, במקביל לכך שחברות לא יוכלו להתעשר על חשבונכם - פה בחירת הרישיון נהיית עניין יותר חשוב.



התפתחות הרישיונות

רישיונות התוכנה כמו שהם מוכרים לנו היום התפתחו "יחסית" לאחרונה (בשני העשורים האחרונים), אך העיקרון של הגנת זכויות יוצרים על ידי מסמך משפטי ישן בהרבה. בואו נלך קצת אחורה בהיסטוריה, בשביל להבין ביסודיות את המקור שלהם.

The Statue of Anne

"החוק של אן" הינו חוק זכויות היוצרים הראשון המתועד בעולם דובר האנגלית. הוא הועבר על ידי הפרלמנט האנגלי בחודש אפריל של שנת 1710. עיקרון החוק ד"י פשוט - **ליוצרי תוכן ישנה הזכות בלעדית לפרסם ולמכור את עבודתם**. באותה תקופה הוחלט שהחוק יחל על אותו "קניין רוחני" למשך 14 שנה, וניתן לחדש אותו ל-14 שנה נוספות אם היוצר עדיין בחיים.

מטרת החוק הייתה לעודד יצירות חדשות (החוק חל על יצירות כתובות, כדוגמת ספרים), בכך שניתנה ליוצרים שלהם הזכות להיות "מונופול" על מכירת התוכן, וזאת תוך כדי הבטחה שלציבור תהיה גישה חופשית לתוכן הזה אחרי שזכויות היוצרים יפוגו תוקף.

האידיאל שעמד מאחורי החוק של אן היה פשוט - בלי תגמול הולם ליוצרי התוכן, יהיו פחות יצירות בעולם, וכתוצאה מכך כלל החברה תפגע. מטרה נוספת שעמדה מאחורי החוק הייתה להילחם בתופעת הפיראטיות שהייתה נפוצה (גם) אז, ובכך להבטיח את פרנסתם של יוצרי התוכן.

קניין רוחני

קצת נכנס להגדרות המשפטיות שקשורות בנושא. אני לא עורך דין, אך אעשה כמיטב יכולתי. בעיני החוק קיימים מספר סוגים של קניינים רוחניים:

- Patent (פטנט): מוצרים או תהליכים בלעדיים שהיוצר המציא.
 - Copyright (זכויות יוצרים): עבודה ספרותית, מוזיקה, עבודה אומנותית וכדומה.
 - Trademark (סימן מסחרי): מיתוג ולוגואים אשר מזוהים עם ישות מסוימת.
 - Trade secret law (סוד מסחרי): מידע עסקי סודי, כדוגמת נוסחאות, מתכונים (כמו זה של קוקה קולה, או זה של הסרטן הפריך) ושיטות עבודה.
- רישיון תוכנה נכנס תחת הקניין הרוחני של **זכויות יוצרים**, וזאת מכיוון שניתן להגדיר אותו במידה מסוימת כעבודה ספרותית (במיוחד אם הקוד כתוב [בחרוזים](#)).



סוגי רישיונות

לפני שניכנס לחלוקה העמוקה יותר של רישיונות קוד פתוח, עלינו להבין קודם את החלוקה הרחבה יותר בין רישיונות תוכנה.

Close Source

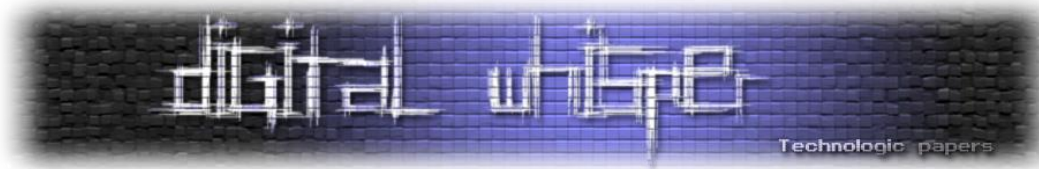
מוכר גם כ-"רישיון קנייני" (Proprietary License), ללא ספק סוג הרישיון היותר מתסכל מצד המשתמשים. ניתן למצוא אותו במגוון תוכנות מוכרות של חברות קנייניות כדוגמת Cisco, Apple, Adobe, Microsoft ובעצם רוב החברות שמטרתן היא רווח כספי. הרישיון הזה מגביל את העריכה וההפצה של התוכנה, ולרוב תוכנות כאלה מגיעות אלינו כבר בתור בינארים מקומפלים. נפוץ יותר שהרישיונות האלה **נמכרים** למשתמשים, כדוגמת רישיון ה-Windows המוכר או הרישיון להשתמש בתוכנות Adobe, וזאת לעומת רישיונות הקוד הפתוח אשר חופשיות לשימוש.

Open Source

רישיון קוד פתוח מעניק למשתמשים את הזכויות להשתמש, לערוך ולהפיץ את התוכנה, בהתאם לסוג הרישיון. חלק מהרישיונות נותנות זכויות מלאות לתוכנה (*Permissive*) וחלקן עושות זאת תחת תנאים מסוימים (*Copyleft*): כדוגמת מתן קרדיט הולם, פרסום קוד המקור, והפצה שלא למטרות רווח. המטרות העיקריות של סוג הרישיון הזה הן לעודד שיתוף פעולה, שקיפות, הפצת התוכנה בין מפתחים שיתרמו לה, ובכך לשפר משמעותית את איכותה.

רישיונות קוד פתוח מאופיינים לרוב ב**נגישות לקוד המקור** - כדוגמת פרויקט ציבורי ב-GitHub אליו משתמשים יכולים לתרום, וב**שימוש ללא תשלום** - התוכנה היא חופשית לשימוש, לעומת החברות הקנייניות אשר דורשות תשלום.

במאמר זה נתמקד בסוגי רישיונות הקוד הפתוח, מכיוון שאלה רלוונטיות לנו הרבה יותר בתור משתמשים, ומעניקות לנו הרבה יותר כוח בתור מפתחים.



MIT License

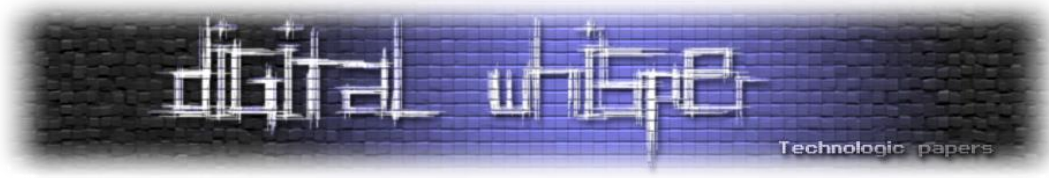
רישיון התוכנה של MIT הוא אחד מרישיונות התוכנה הנפוצים ביותר בשימוש, יחד עם GPL. הוא שוחרר לעולם בסוף שנות ה-80 על ידי האחת ולא אחרת MIT, ושימש תחילה כרישיון לתוכנה שפותחה גם היא באוניברסיטה, הנקראת "X windows system" - ממשק גרפי למערכות הפעלה דמויות UNIX:



[מקור: Wikipedia]

רישיון התוכנה של MIT ידוע בפשטות שלו לעומת רישיונות אחרים, וכמו שתראו בהמשך הוא גם קצר מאוד. כמו כן הוא ידוע גם ב-"מתירנות" (permissive) שלו: הוא מאפשר למשתמשים לערוך ולהפיץ את התוכנה מחדש, גם בתור תוכנות קנייניות. כלומר, ניתן להשתמש בתוכנה שכתובה תחת רישיון MIT, בשביל לכתוב תוכנה המבוססת עליה, ועדיין להרוויח עליה כסף.

MIT License מאפשר את כל הטוב הזה בתנאי שעותק של הרישיון יצורף גם הוא לתוכנה הערוכה. נשמע פשוט לא?



ניתן להגדיר את הרישיון גם כ-"GPL Compatible", כלומר, ניתן לשלב רכיבים אשר כתובים תחת רישיון MIT בתוך פרויקטים שכתובים תחת רישיון GPL, ולאחר מכן לפרסם את אותו הפרויקט תחת רישיון GPL. תוכנות מוכרות רבות עושות שימוש ברישיון MIT, וביניהן jQuery, Node.js, Ruby, Lua ועוד רבות.

וכך נראה הרישיון:

```
Copyright <YEAR> <COPYRIGHT HOLDER>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a
copy of this software and associated documentation files (the Software),
to deal in the Software without restriction, including without
limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute,
sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to
whom the Software is furnished to do so, subject to the following
conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included
in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED AS IS, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR
IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,
FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT IN NO EVENT SHALL
THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR
OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE,
ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR
OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.
```

BSD License

"Berkeley Software Distribution License" - מדובר במשפחת רישיונות קוד פתוח אשר מקורן באוניברסיטת ברקלי מקליפורניה. רישיונות הנכללים תחת BSD הינם רישיונות "מתירניים" בדומה לאלה של MIT, ושני סוגי הרישיונות כמעט זהים.

דוגמה להבדל ביניהן הוא כיצד הן מתייחסות לתיעוד של אותן התוכנות: MIT מתייחסת ל-Source code של התוכנה ככזה המכיל את קוד המקור בנוסף לדוקומנטציה, ו-BSD לא.

תחת משפחת ה-BSD נכלל רישיון BSD Clause 2, אשר לרוב נקרא גם "Simplified BSD License" או "FreeBSD License" (כן כן, כמו מערכת ההפעלה) והוא הרישיון המתירני יותר במשפחה, ואת רישיון ה-BSD Clause 3. ההבדל בין שני סוגי תת-הרישיונות האלה הוא פשוט מספר הסעיפים.



ברישיון ה-FreeBSD הושמט הסעיף השלישי - "non-endorsement clause", זהו הסעיף אשר מדבר על שימוש בשמות יוצרי הפרויקט, הפרויקט עצמו או התורמים לו בשביל לתמוך במוצרים הנגזרים מהפרויקט, ללא אישור מפורט. דוגמה לתוכנות מוכרות שעושות שימוש ברישיונות מסוג BSD, FreeBSD, nginx, LLVM, OpenSSH, SQLite ועוד רבות.

כך הרישיון נראה (עם שלושת הסעיפים שלו):

```
Copyright <YEAR> <COPYRIGHT HOLDER>
Redistribution and use in source and binary forms, with or without
modification, are permitted provided that the following conditions are
met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer in the
documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the copyright holder nor the names of its
contributors may be used to endorse or promote products derived from
this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS
IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED
TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A
PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT
HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED
TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
```

GPL

שחרר על ידי Free software Foundation בסוף שנות ה-80 בשביל פרויקט GNU (ולכן גם נקרא: "GNU General Public License"), וכיום הוא אחד מהרישיונות הנפוצים ביותר, ביחד עם זה של MIT. רישיון ה-GPL



הוא רישיון מסוג "Copyleft", וזאת בניגוד לרישיונות מסוג ה-Permissive שסקרנו עד כה. המשמעות העיקרית היא שכל תוכנה אשר מבוססת על תוכנה אחרת עם רישיון GPL, חייבת להשתחרר לציבור גם היא תחת אותו הרישיון. כלומר, אם אני מבסס את הפרויקט שלי על פרויקט אחר עם רישיון GPL - אני חייב לפרסם את ה-Source code של הפרויקט שלי, ולדאוג שהוא יהיה חופשי לשימוש. כלומר, ליצור תוכנות קנייניות שמתבססות לחלוטין על תוכנות עם רישיון GPL, זה לא מומלץ.

היתרון בכך הוא ש-GPL מבטיח שכל פרויקטי ההמשך יהיו גם הם בתצורת קוד פתוח ובכך תורם לקהילה, החיסרון הוא שהרישיון קצת פחות קורץ לגופים עסקיים או לפרויקטים שמטרתם אולי תהיה רווח בהמשך הדרך. בהמשך שוחררו עוד מספר גרסאות לרישיון GPL, כאשר הראשונה ביניהן היא LGPL.

:LGPL

"Lesser General Public License" - כמו אחיו הגדול GPL, רק יותר מקל. הבדל עיקרי בין הרישיונות הוא ש-LGPL יותר מוכוון ספריות, ולכן ניתן לנו יותר הקלות אשר הגיוני שיהיו קיימות בספריות, אך לא בהכרח בתוכנה שלמה.

ניתן דוגמה: אם ספרייה מסוימת שוחררה תחת רישיון LGPL, והתוכנה שיצרתי משתמשת בה - **אני לא מוכרח לפרסם את התוכנה שלי תחת רישיון LGPL** (וזאת בניגוד לאם אותה הספרייה הייתה משוחררת תחת רישיון GPL רגיל, שהיה מכריח את התוכנה שלי להפוך ל-Open Source). התוכנה שיצרתי יכולה להיות קניינית רק שלי, אך אני מוכרח לאפשר למשתמשים להחליף את הגרסה של אותה הספרייה בגרסה אחרת אם הם מעוניינים.

:GPLv3

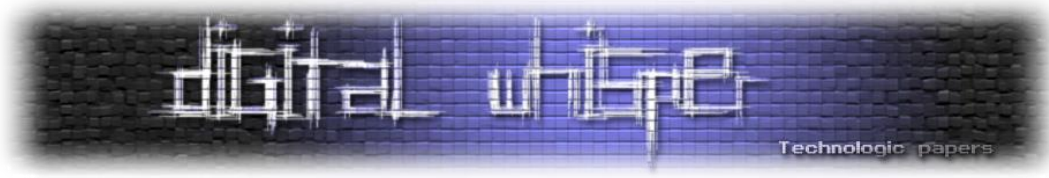
בשנת 2007 שוחררה הגרסה השלישית לרישיון, וזאת בשביל להתמודד עם מספר בעיות אשר התגלות בגרסאות מוקדמות יותר שלו. ההבדלים העיקריים בין GPL בגרסה השלישית שלו לגרסה השנייה שלו:

1. תאימות בין רישיונות אחרים - בגרסת GPLv2 היה קשה מאוד לשלב בין רכיבים אשר כתובים תחת רישיון אחר, כדוגמת Apache, לבין רכיבים שכתובים תחת רישיון GPL. בגרסה השלישית ישנה התייחסות מפורטת לכך, וכעת הדבר קל יותר.

2. התייחסות לפטנטים - בגרסה החדשה יש התייחסות מפורשת לפטנטים. אם מפתח התוכנה מחזיק בפטנטים הקשורים לתוכנה, הוא חייב להסכים לתת רישיון שימוש בפטנט לכל משתמשי התוכנה. הסעיף הזה נועד בשביל להגן על המשתמשים, כך שלא יהיו חשופים לתביעה בגין שימוש בפטנטים על ידי מפתח התוכנה.

כמו כן בגרסה השלישית הסעיפים ממוקדים בצורה יותר בינלאומית, לעומת שהגרסה הקודמת הייתה מכוונת לחוק של ארצות הברית.

הרישיון ארוך מידי בשביל לצרף אותו במאמר (רואים שהשקיעו שם כשניסו להתייחס לכמה שיותר מקרים), אך תוכלו למצוא אותו באתר הרשמי של GNU [פה](http://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html).



Apache

נכתב על ידי Apache Software Foundation (ASF), ושחרר לראשונה בשנת 1995 בתור רישיון התוכנה לשרת ה-HTTP המצליח שלהם.

הרישיון הראשון של Apache היה למעשה רישיון מסוג BSD (רק שהם עשו ctrl+shift+r ושינו מ-BSD ל-Apache), וסעיף נוסף האוסר על תוכנות נגזרות לשאת את השם של Apache.

בשנת 2000 הוצג רישיון BSD מסוג 3 Clause אשר כולל התייחסויות לשיווק התוכנה, ו-Apache הלכה בעקבותיו והוסיפה את אותו הסעיף גם, וכך נוצר רישיון Apache 1.1.

בשנת 2004, Apache החליטו להיפרד ממודל ה-BSD והשיקו את רישיון התוכנה שלהם בגרסה 2.0, הגרסה שאנחנו מכירים היום. המטרה שעמדה מאחורי ההחלטה הזאת הייתה מגוון תיקונים קטנים, כדוגמת שיפור



תאימות עם תוכנות תואמות GPL (הכוונה בתאימות היא התייחסות ספציפית לסוג הרישיון אליו אנו רוצים להיות תואמים, ותיאור של כיצד יראה הרישיון התוכנה המשולבת). הוא כלל גם הבהרות

בנוגע לזכויות הפטנטים של התורמים לפרויקט (בדומה לגרסה השלישית של GPL), והחידוש הכי גדול - הרישיון עצמו היה קובץ טקסטואלי קטן, עם לינק לרישיון המלא. אך בעיקרם של דברים, הרישיון עדיין נשאר דומה לקודמו, ולכן הוא עדיין מסוג permissive.

הרישיון נראה כך:

```
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.
```

ואת הרישיון המלא ניתן לקרוא באתר הרשמי של Apache, בלינק של קובץ הטקסט.

מקרים מעניינים

לא מן הנמנע שחברות מסחריות עושות שימוש בתוכנות Open Source. לדוגמה, יהיה נפוץ מאוד למצוא שרתים שרצי על גבי Frontend, Linux, שכתוב ב-React/Angular/Vue.js, ביזור עומסים באמצעות Kubernetes וניהול תורים עם RabbitMQ. הבנתם את הנקודה, קשה מאוד להתחמק משימוש בתוכנות שכאלה, אם אתם רוצים להשתמש בטכנולוגיה העדכנית ביותר, שהיא למעשה הסטנדרט. אך לא תמיד חברות גדולות רק משתמשות בתוכנות קוד פתוח, לפעמים הן גם מפתחות כאלה. הן עושות זאת ממניעים של תרומת קוד (להגדיל את צוות המפתחים בלי להעסיק עוד כאלה), אהדה מהציבור ועוד.

בחלק הנוכחי והאחרון של המאמר נסקור מספר מקרים מעניינים של חברות גדולות ועיסוקן ברישיונות קוד פתוח.

React - Facebook

בשנת 2013 שוחרר React לאוויר העולם, וזאת תחת רישיון Apache 2.0. כמו שכבר למדנו, תוכנות אשר משוחררות תחת רישיון Apache יכולות להיות מופצות שוב גם תחת פרוייקטים קניינים. ערב אחד בשנת



2017, Facebook (בימינו Meta) החליטה לשנות את הרישיון של React להיות מסוג "BSD+Patents", אותו רישיון כמו BSD, רק עם סעיף אחד נוסף - לא ניתן לתבוע את Facebook על פטנטים שקשורים לאותה התוכנה.

רוב הזמן הסעיף הזה באמת לא היה משנה, אבל במקרים בהם דווקא כן פיתחתם מוצרים מוגני פטנט הדבר יכל להוות שיקול מרכזי אם להשתמש ב-React או לא. אחרי לחץ מסיבי מקהילת הקוד הפתוח שהתחילה לפזול לכיוון אלטרנטיבות ל-React, אחרי ש-WordsPress הצהירה שלא תשתמש ב-React יותר לפרויקטים עתידיים ואחרי ש-Apache Software Foundation השעתה את רישיון BSD+Patents מלהיות תואם לתוכנות עם הרישיון שלה - Facebook שינתה את הרישיון שלה להיות מסוג MIT (רגיל), וכתוצאה מכך המאבק הופסק.

FreeBSD-Apple

בוודאי חלקכם תהיתם מדוע מערכת ההפעלה של Apple מזכירה את Linux (לפחות ב-Shell), כלומר- תואמת UNIX. הסיבה לכך נעוצה בזה שהיא מבוססת בחלקה על מערכת כזאת, עליה כבר דיברנו - FreeBSD. מה שמייחד FreeBSD, מערכת ההפעלה האהובה (או שלא) על כולנו, היא שהיא, כמובן Free. מה שעושה אותה כזאת הוא רישיון BSD מסוג Clause 2, שמרשה לכל גוף להשתמש באותו הפרויקט בערך כרצונו החופשי. לכן, אפשר להגיד זאת כך: מרוב ש-FreeBSD היא Free - אפל יכולים לגבות עליה כסף.





כמוכן שמדובר בהקצנה של המצב, ו-macOS היא לא Fork ישיר של FreeBSD אלא רק חולקת איתה קוד משותף, והרבה מאוד מ-macOS נכתב על ידי עובדי Apple בעלות לא מבוטלת, אך עדיין פעם נוספת - בזכות תוכנה open source-ית, חברה קניינית מצליחה להרוויח מיליארדים.

אך אין פה את מי להאשים - מהרגע שהתוכנה פורסמה תחת רישיון מסוג Permissive, מדובר בהתנהלות תקינה.

Open Source-ו Spotify

ובכן, פה לא מדובר במקרה ספציפי, אלא יותר בהתנהלות. Spotify, כמו כל חברה גדולה, משתמשת בהרבה רכיבי Open-Source. חלקם מסוג Permissive כדוגמת MIT ונוחים לשימוש, וחלקם מסוג Copyleft ומחייבים את פרסום קוד המקור. כתוצאה מכך, Spotify דואגת לשקיפות בנוגע לאותם רכיבים, ודואגת להחזיר בחזרה לקהילת הקוד הפתוח. ניתן להסתכל בעמוד הרשמי של Spotify [כאן](#), למעקב אחרי הרכיבי צד שלישי שלהם ורישיונות הקוד הפתוח שלהם.



סיכום

רישיונות התוכנה יכולים להראות משעממים ממבט ראשון, אך בתוך אותו קובץ txt סתמי - מסתתר עולם שלם, אשר קובע את עתידה של אותה התוכנה.

בתור חברות גדולות או סטארטאפים קטנים עלינו לשים לב לרישיונות של הרכיבים איתם אנחנו עובדים, כי הדבר יכול לבוא בעוכרינו. שימוש נכון וזהיר עם הרישיונות, גם בעת פרסום תוכנה, יכול למנוע תקריות מביכות לחברה (כמו זה של Meta) ויכול גם לתרום להצלחה משמעותית (כמו זה של Apple). אך בתוך מפתחי פרויקטים קטנים, מה לנו לחשוש מזה? נשאר לנו רק לשתף קוד וליהנות ☺

לשאלות וכל דבר אחר ניתן לפנות ב-gefen102@gmail.com



ביבליוגרפיה

- Facebook just changed the license on React:
<https://www.freecodecamp.org/news/facebook-just-changed-the-license-on-react-heres-a-2-minute-explanation-why-5878478913b2/>
- MIT/BSD/GPL/Apache License explanation:
<https://opensource.org/license/mit/>
- A brief history of software licensing:
<https://licenseware.io/a-brief-history-of-software-licensing/>