

## IRC - omówienie

IRC jest akronimem słów Internet Relay Chat. Dalej, zagłębiając się w nazwę widzimy, że chodzi o komunikację tekstową w czasie rzeczywistym pomiędzy dwoma lub więcej osobami przy użyciu sieci komputerowej. Stąd protokół IRCa wyewoluował, i szybko zaczął wspierać rozbięcie na kanały (często o określonej tematyce - zwane też 'pokojami'), rozmowy prywatne z pominięciem serwera, wymianę plików, łączenie serwerów IRC w sieci, kompresję i szyfrowanie połączeń i tym podobne.

Najpopularniejszymi sieciami IRC są teraz EFNet ([irc.efnet.pl](http://irc.efnet.pl)), IRCnet ([irc.irc.pl](http://irc.irc.pl)), Undernet ([irc.undernet.org](http://irc.undernet.org)), QuakeNet ([irc.quakenet.org](http://irc.quakenet.org)), Freenode ([irc.freenode.net](http://irc.freenode.net)), Scoutlink ([irc.scoutlink.net](http://irc.scoutlink.net)), PolNet ([irc.ircnet.pl](http://irc.ircnet.pl)), ale jest też niezliczona ilość sieci (czasem nawet opartych o pojedynczy serwer z podstawową funkcjonalnością) ukierunkowanych na wybraną społeczność - np. nasz wydziałowy IRC spod adresu [irc.wmi.amu.edu.pl](http://irc.wmi.amu.edu.pl) utrzymuje kanał #users, na którym można spotkać ludzi mniej lub bardziej związanych z miejscem gdzie właśnie jesteśmy.

Oczywiście nic nam po protokole, jeśli nie ma aplikacji które z niego korzystają. Z jednej strony są to serwery, z drugiej klienty. W obu grupach jest dość urozmaicony wybór, z najpopularniejszych klientów wręcz można wydzielić podgrupy - bramki [www2irc](http://www2irc) (te z kolei można dzielić na działające po stronie serwera i klienta), klienty w java, aplikacje desktopowe z GUI (z najczęściej spotykanych to mIRC, HydraIRC, XChat...), desktopowe z CLI (irssi, BitchX, WeeChat..), zintegrowane w grach, wtyczki do programów (Erc do Emacsa, Miranda IM, Chatzilla, Opera...), dla urządzeń mobilnych...

Od strony użytkowej jest jeszcze dużo aplikacji nie będących wprost klientem - mam tutaj na myśli boty, crawlery i bouncery.

Od strony serwerów z najpopularniejszych mamy ircd, unrealircd, inspirircd, irc-seven które różnią się pomiędzy sobą dodatkową funkcjonalnością. Warto także zainteresować się serwisami (anope, atheme, srvx, epona..).

Każdy użytkownik jest identyfikowany przez unikalny w skali danej sieci irc nick, i już niekoniecznie unikalny ident (usługa po stronie klienta pozwalająca zidentyfikować użytkownika w jego systemie - najczęściej zwraca lokalny login konta), oraz host. Całość składa się w maskę `nick!ident@host` - która jest powszechnie używana do konfiguracji sieci/serwerów/kanałów etc.

Na kanałach ircowych panuje hierarchia władzy, która od góry prezentuje się mniej-więcej tak:

Symbol	Tryb	Opis
~	q	Właściciel
&	a	Administrator
@	o	Operator

%	h	Pół-operator
+	v	Użytkownik z prawem głosu (gdy kanał jest moderowany)

Mniej-więcej dlatego, że różne serwery różnie to implementują. Można np. spotkać się z większą ilością trybów, a także z sieciami gdzie nie istnieje pojęcie pół-operatora.

Wyżej wspomniane tryby (z angielskiego 'mode') są ważną częścią IRC, choć można obejść się bez ich znajomości używając uproszczonych klientów z GUI.

Idąc dalej z trybami kanałów można zobaczyć sporo możliwości organizacyjnych i informacyjnych:

Tryb	Opis
n	Blokada wiadomości spoza kanału
t	Temat kanału mogą ustawiać pół-operatorzy i wyżej
r	Kanał jest zarejestrowany w serwisach sieci
b	Ban, tryb obsługuje wymyślne maski nick!ident@host, CIDR, związane z serwisami etc
i	Kanał wymagający zaproszenia aby się na niego dostać
k	Do wejścia na kanał wymagane jest hasło
l	Limit ilości użytkowników na kanale
m	Kanał moderowany, tylko +v i wyżej może się odezwać
f	Rozbudowany filtr przeciw zasypywaniu różnego rodzaju wiadomościami

Przydatne polecenia dla klienta irssi:

```
/help
```

```
/set nick s380909
```

```
/set timestamp_format %H:%M:%S
```

```
/save
```

```
/connect -ssl s380909.asl24.pl 6697
```

```
/list
```

```
/join #asl24
```

```
/kick zly_czlowiek
```

```
/ban zly_czlowiek!*@*.neoplus.adsl.tpnet.pl
```

/op dobry\_czlowiek  
/mode #asl24 +l 20  
/mode +sho ktos ktos2  
/query ktos  
/wc  
/topic  
/n  
/part  
/win 1 (lub lewy alt+cyfry)  
/disconnect  
/quit

RFC IRC <https://tools.ietf.org/html/rfc1459>

Całość dokumentacji unreal ircd jest dostępna pod adresem <http://www.unrealircd.com/files/docs/unreal32docs.html>

Dokumentacja serwisów anope jest pod adresem <http://wiki.anope.org/>