



Credits i licencje

Ludzie, technologie i społeczności stojące za wkuwam.pl

Projekt z pasji do edukacji

wkuwam.pl to przestrzeń do nauki, eksperymentowania i tworzenia. Łączy pracownie edukacyjne, kursy oraz interaktywne ćwiczenia, które pomagają uczniom rozwijać wiedzę i umiejętności przez działanie.

Autorka projektu

Agnieszka Wołk - pomysł, koncepcja edukacyjna, dobór materiałów i rozwój portalu wkuwam.pl.

Podziękowania

Dziękujemy twórcom otwartego oprogramowania, autorom bibliotek i społecznościom edukacyjnym. Ich praca umożliwia tworzenie narzędzi do programowania, grafiki i nauki dostępnych w przeglądarce. Dziękujemy również osobom, które testują portal i dzielą się pomysłami na jego rozwój.

Podstawa techniczna

Własne moduły portalu wykorzystują HTML, CSS, JavaScript i PHP oraz funkcje przeglądarki: Canvas, SVG, Web Audio i Web Storage. Wybrane pracownie korzystają również z bibliotek i aplikacji zewnętrznych wymienionych w tym dokumencie.

Autorstwo i prawa

© 2026 Agnieszka Wołk. Prawa do własnych materiałów projektu są zastrzeżone w zakresie przysługującym autorce. Biblioteki, aplikacje, fonty, znaki towarowe i materiały innych twórców pozostają własnością ich uprawnionych właścicieli i podlegają odrębnym licencjom.

Zestawienie dotyczy wersji internetowej portalu. Nie obejmuje pełnego drzewa zależności usług zewnętrznych ani pakietów Windows. Stan: 30 października 2026 r.

Biblioteki i komponenty

Komponent	Zastosowanie / autorzy	Licencja
Three.js r170	Grafika 3D; autorzy Three.js	MIT
three-bvh-csg 0.0.16	Operacje na bryłach; Garrett Johnson	MIT
three-mesh-bvh 0.8.3	Geometria 3D; Garrett Johnson	MIT
Pyodide 0.26.3	Python w przeglądarce; społeczność Pyodide	MPL 2.0
CPython / Python	Środowisko języka w Pyodide	Licencje Python / PSF
ScratchJr - lokalny port	MIT i społeczność ScratchJr	BSD 3-Clause*

Zależności lokalnego projektu ScratchJr

MIT: core-util-is 1.0.2, immediate 3.0.6, intl 1.2.5, isarray 1.0.0, lie 3.3.0, process-nextick-args 2.0.1, readable-stream 2.3.8, safe-buffer 5.1.1, setimmediate 1.0.5, snapsvg-cjs 0.0.6, string_decoder 1.1.1, util-deprecate 1.0.2.

ISC: inherits 2.0.4.

Apache 2.0: eve 0.5.4, snapsvg 0.5.1.

BSD 3-Clause: intl-messageformat 2.2.0, intl-messageformat-parser 1.4.0.

MIT lub GPL-3.0-or-later: jszip 3.10.1; możliwe korzystanie na zasadach MIT.

MIT i Zlib: pako 1.0.6.

Zadeklarowano również mock-fs 5.2.0 (MIT), związany z wersją desktopową; nie potwierdzono jego obecności w paczce przeglądarkowej. Wykaz nie obejmuje całego drzewa narzędzi budowania.

* Plik LICENSE kodu ScratchJr wskazuje BSD 3-Clause, natomiast package.json portu zawiera MIT. Rozbieżność wymaga uporządkowania. Licencja kodu nie rozstrzyga praw do wszystkich grafik, fontów i znaków towarowych.

Aplikacje i kroje pisma

Scratch

Zewnętrzny edytor projektu Scratch. Podziękowania dla Scratch Foundation i społeczności współtwórców. Osadzenie edytora nie oznacza autorstwa wkuwam.pl ani oficjalnego powiązania z organizacją Scratch. Korzystanie z usługi i znaków podlega odrębnym warunkom.

Photopea

Zewnętrzna aplikacja graficzna osadzana za pomocą jej API. Prawa do aplikacji należą do jej twórcy. Korzystanie z niej, usuwanie oznaczeń i samodzielne hostowanie podlegają warunkom dostawcy.

Fonty

W projekcie występują DM Sans i Manrope z Google Fonts oraz Roboto i Droid Sans. Do lokalnych plików Roboto i Droid Sans dołączono informacje o Apache 2.0. Przy dystrybucji należy zachować właściwe licencje. Samo wskazanie systemowej czcionki w CSS nie jest jej dystrybucją.

Przed komercyjnym udostępnieniem

MIT, ISC, BSD 3-Clause, Apache 2.0, Zlib i MPL 2.0 dopuszczają zastosowania komercyjne z zachowaniem ich warunków. Należy zachować informacje o autorach i teksty licencji; MPL przewiduje również obowiązki dotyczące dostępności źródeł kodu objętego tą licencją.

Pliki Verdana w ScratchJr wymagają wyjaśnienia: lokalna nota opisuje je jako fonty testowe i wskazuje oczekiwanie na pełną umowę. Nie potwierdza ona prawa do komercyjnej redystrybucji. Konieczne jest zastąpienie fontów albo uzyskanie odpowiednich uprawnień.

Przed wprowadzeniem opłat należy sprawdzić również warunki usług Scratch, ScratchJr i Photopea, zasady używania ich znaków oraz prawa do materiałów i pozostałych fontów. Niniejsza nota nie stanowi pełnego audytu prawnego ani nie zastępuje tekstów licencji.

Źródła i dokumentacja

Three.js: <https://github.com/mrdoob/three.js/blob/r170/LICENSE>

MPL: <https://www.mozilla.org/en-US/MPL/2.0/FAQ/>

ScratchJr: <https://github.com/scratchfoundation/scratchjr>

Scratch: <https://mitscratch.freshdesk.com> (Terms of Service; Trademark Guidelines)

Photopea: <https://www.photopea.com/api/accounts>

Microsoft: <https://learn.microsoft.com/en-us/typography/fonts/font-faq>