



(NOTE: This license has been superseded by the [Mozilla Public License, Version 1.1](#))

(주의사항: 본 라이선스는 [모질라 공중 라이선스 Mozilla Public License, 버전 1.1](#)로 대체되었다.)

## Mozilla Public License Version 1.0

### 모질라 공중 라이선스 버전 1.0

#### 1. Definitions.

제 1 조. 정의.

**1.1. "Contributor"** means each entity that creates or contributes to the creation of Modifications.

제 1 조 1 항. "기여자"란 수정 코드를 작성하거나 작성에 기여한 개인이나 기관을 의미한다.

**1.2. "Contributor Version"** means the combination of the Original Code, prior Modifications used by a Contributor, and the Modifications made by that particular Contributor.

1 조 2 항. "기여자 버전"이란 원(原)코드와 기여자에 의해 사용된 선행 수정코드, 그리고 해당 기여자가 작성한 수정 코드의 결합을 의미한다.

**1.3. "Covered Code"** means the Original Code or Modifications or the combination of the Original Code and Modifications, in each case including portions thereof.

1 조 3 항. "라이선스 적용 코드"란 원본코드나 수정코드, 또는 원본코드와 수정코드의 결합물을 의미하며, 각각의 경우 그 부분까지 포함한다.

**1.4. "Electronic Distribution Mechanism"** means a mechanism generally accepted in the software development community for the electronic transfer of data.

1 조 4 항. "전자 배포 방식"이란 소프트웨어 개발 업계에서 데이터의 전자적 교환 방법으로 통상적으로 인정되는 방식을 의미한다.

**1.5. "Executable"** means Covered Code in any form other than Source Code.

1 조 5 항. "실행파일"이란 소스 코드 이외의 다른 형식으로 된 라이선스 적용 코드를 의미한다.

**1.6. "Initial Developer"** means the individual or entity identified as the Initial Developer in the Source Code notice required by **Exhibit A.** and which, at the time of its release under this License is not already Covered Code governed by this License.

**1 조 6 항.** "최초 개발자"란 Exhibit A 에서 요구하는 소스 코드 공지사항에서 최초 개발자로 표시된 개인이나 기관을 의미한다.

**1.7. "Larger Work"** means a work which combines Covered Code or portions thereof with code not governed by the terms of this License.

**1 조 7 항.** "복합저작물"이란 라이선스 적용 코드 전체나 그 일부를 본 라이선스의 적용을 받지 않는 코드와 결합한 저작물을 의미한다.

**1.8. "License"** means this document.

**1 조 8 항.** "라이선스"란 본 문서를 뜻한다.

**1.9. "Modifications"** means any addition to or deletion from the substance or structure of either the Original Code or any previous Modifications. When Covered Code is released as a series of files, a Modification is:

**1 조 9 항.** "수정 코드"란 원본코드 또는 이전 수정 코드의 내용이나 구조에 추가되거나 삭제되는 것을 의미한다. 라이선스 적용 코드가 일련의 파일로 릴리즈 될 경우, 수정코드란:

A. Any addition to or deletion from the contents of a file containing Original Code or previous Modifications.

A. 원본코드나 선행 수정코드를 포함하는 파일의 내용에 추가되거나 삭제된 코드

B. Any new file that contains any part of the Original Code or previous Modifications.

B. 원본코드나 선행 코드의 일부분을 포함하는 새로운 파일을 의미한다.

**1.10. "Original Code"** means Source Code of computer software code which is described in the Source Code notice required by **Exhibit A** as Original Code, and which, at the time of its release under this License is not already Covered Code governed by this License.

**1 조 10 항.** "원본코드"란 Exhibit A 에 따른 소스 코드 공지에 원본 코드라고 설명되어 있고, 본 라이선스에 따라 릴리즈 되는 시점에 본 라이선스의 지배를 받는 적용코드에 해당되지 않는, 컴퓨터 소프트웨어의 소스 코드를 의미한다.

**1.11. "Source Code"** means the preferred form of the Covered Code for making modifications to it, including all modules it contains, plus any associated interface definition files, scripts used to control compilation and installation of an Executable, or a list of source code differential comparisons against either the Original Code or another well known, available Covered Code of the Contributor's choice. The Source Code can be in a compressed or archival form, provided the appropriate decompression or de-archiving software is widely available for no charge.

**1 조 11 항** "소스 코드"란 수정을 가하기 적합한 형식의 라이선스 적용 코드로, 코드에 담긴 모든 모듈들을 비롯하여, 관련된 인터페이스 정의 파일, 실행파일의 컴파일과 설치를 제어하기 위한 스크립트, 또는 원본코드나 그 외 기여자가 임의대로 선택한 널리 알려지고 이용 가능한 라이선스 적용 코드에 대한 소스 코드 차이 비교표를 포함하는 것을 의미한다. 소스 코드는 압축이나 아카이브 형식이 가능하다. 단 이는 이를 적절하게 해제하는 소프트웨어가 무료로 널리 보편화되어 있다는 조건을 전제로 한다.

**1.12. "You"** means an individual or a legal entity exercising rights under, and complying with all of the terms of, this License or a future version of this License issued under Section 6.1. For legal entities, "You" includes any entity which controls, is controlled by, or is under common control with You. For purposes of this definition, "control" means (a) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (b) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares or beneficial ownership of such entity.

**제 1 조 12 항.** "당신"은 본 라이선스, 혹은 제 6 조 1 항의 조건에 따라 공표된 본 라이선스의 미래 버전의 모든 규정을 준수하며 그 권한을 행사하는 개인이나 법인을 의미한다. 법인의 경우 "당신"은 당시에 의해 관리되거나 당신과 함께 공동으로 관리를 받는 모든 주체를 포함한다. 본 정의에서 "관리"란 (a) 계약 등의 방식을 통해 그러한 주체의 감독이나 운영을 야기시킬 수 있는 직접적이거나 간접적인 권력, 혹은 (b) 해당 주체에 대한 50% 이상의 주식 소유권이나 수익 소유권을 의미한다.

## 2. Source Code License.

제 2 조. 소스 코드 라이선스.

### 2.1. The Initial Developer Grant.

제 2 조 1 항. 최초 개발자 부여 사항

The Initial Developer hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license, subject to third party intellectual property claims:

최초 개발자는 제 3 자 지식재산권에 의해 구속되어 당신에게 다음과 같은 행위를 허용하는, 전세계적으로 사용가능하며 사용료가 없는 비독점 라이선스를 부여한다:

**(a)** to use, reproduce, modify, display, perform, sublicense and distribute the Original Code (or portions thereof) with or without Modifications, or as part of a Larger Work; and

(a) 원본코드(혹은 그 일부)를 원본 그대로나 수정코드와 함께, 또는 복합저작물의 일부를 구성하는 형태로 사용, 복제, 수정, 전시, 작동, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위; 또한

**(b)** under patents now or hereafter owned or controlled by Initial Developer, to make, have made, use and sell ("Utilize") the Original Code (or portions thereof), but solely to the extent that any such patent is reasonably necessary to enable You to Utilize the Original Code (or portions thereof) and not to any greater extent that may be necessary to Utilize further Modifications or combinations.

(b) 최초 개발자가 현재 시점이나 그 이후에 소유하거나 관리하는 특허에 따라, 원본코드(혹은 그 일부)를 사용, 복제, 수정, 전시, 실행, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위. 단, 이는 해당 특허가 당신이 원본코드(혹은 그 일부)를 사용할 수 있도록 하는 데 필요한 정도로만 가능하고, 그 이상의 수정코드나 결합물을 사용하는데 필요한 정도까지는 허용되지 않는다.

## 2.2. Contributor Grant.

### 제 2 조 2 항. 기여자의 부여 사항

Each Contributor hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license, subject to third party intellectual property claims:

제 3 자의 지식 재산 청구권에 구속되어, 각 기여자는 당신에게 다음과 같은 행위를 허용하는, 전세계적으로 무료로 사용 가능한 비독점 라이선스를 부여한다:

**(a)** to use, reproduce, modify, display, perform, sublicense and distribute the Modifications created by such Contributor (or portions thereof) either on an unmodified basis, with other Modifications, as Covered Code or as part of a Larger Work; and

(a) 해당 기여자에 의해 생성된 수정 코드의 전체 혹은 일부를, 수정되지 않은 원상태나 다른 수정코드와 함께, 또는 라이선스 적용 코드로서나 복합저작물의 일부로서, 사용·복제·수정·전시·실행·서브라이선스 설정 및 배포하는 행위; 또한

**(b)** under patents now or hereafter owned or controlled by Contributor, to Utilize the Contributor Version (or portions thereof), but solely to the extent that any such patent is reasonably necessary to enable You to Utilize the Contributor Version (or portions thereof), and not to any greater extent that may be necessary to Utilize further Modifications or combinations.

(b) 기여자가 현재 시점이나 그 이후에 소유하거나 관리하는 특허에 따라, 기여자 버전(혹은 그 일부)을 사용, 복제, 수정, 전시, 실행, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위. 단, 이는 해당 특허가 당신이 기여자 버전(혹은 그 일부)을 사용할 수 있도록 하는 데 필요한 정도로만 가능하고, 그 이상의 수정코드나 결합물을 사용하는데 필요한 정도까지는 허용되지 않는다.

### 3. Distribution Obligations.

#### 제 3 조. 배포의 의무

##### 3.1. Application of License.

###### 3 조 1 항. 라이선스의 적용.

The Modifications which You create or to which You contribute are governed by the terms of this License, including without limitation Section **2.2**. The Source Code version of Covered Code may be distributed only under the terms of this License or a future version of this License released under Section **6.1**, and You must include a copy of this License with every copy of the Source Code You distribute. You may not offer or impose any terms on any Source Code version that alters or restricts the applicable version of this License or the recipients' rights hereunder. However, You may include an additional document offering the additional rights described in Section **3.5**.

당신이 작성하거나 기여한 수정코드는 제 2 조 2 항의 내용을 제한 없이 포함하여 본 라이선스의 규정에 의해 구속된다. 라이선스 적용 코드의 소스 코드 버전은 본 라이선스, 혹은 제 6 조 1 항에 의거하여 릴리즈 되는 본 라이선스의 미래 버전에 의해서만 배포될 수 있으며, 당신은 소스 코드의 사본을 배포할 때마다 본 라이선스의 사본을 첨부해야 한다. 당신은 어떤 소스 코드 버전에 대해서도 본 라이선스의 적용 가능한 버전을 제한하거나 변형하는 조건, 혹은 그 라이선스에 의해 보장되는 수취인의 권한을 제한하거나 변형하는 조건을 부과할 수 없다. 그러나, 제 3 조 5 항에 상술된 추가적 권한을 제공하는 추가적 문서를 포함하는 것은 가능하다.

##### 3.2. Availability of Source Code.

###### 3 조 2 항. 소스 코드의 통용

Any Modification which You create or to which You contribute must be made available in Source Code form under the terms of this License either on the same media as an Executable version or via an accepted Electronic Distribution Mechanism to anyone to whom you made an Executable version available; and if made available via Electronic Distribution Mechanism, must remain available for at least twelve (12) months after the date it initially became available, or at least six (6) months after a subsequent version of that particular Modification has been made available to such recipients. You are responsible for ensuring that the Source Code version remains available even if the Electronic Distribution Mechanism is maintained by a third party.

당신이 작성하거나 기여한 수정코드는 본 라이선스의 규정에 따라 소스 코드의 형식으로 이용될 수 있도록, 실행 파일 버전을 이용할 수 있게 되어 있는 모든 사람에게 실행 파일의 버전과 같은 매체, 혹은 승인된 전자 배포 방식을 통해 제공되어야 한다. 만약 전자 배포 방식을 통해 제공한 경우에는, 최초로 제공한 날로부터 적어도 12 개월 이상, 또는 그 특정 수정코드의 후속 버전을 해당 수취인에게 제공한 날로부터 적어도 6 개월 이상 통용되도록 보존해야 한다. 당신은 전자 배포 방식이 제 3 자에 의해 관리되는 경우에도 사용자가 소스 코드 버전을 이용할 수 있도록 보장해야 할 의무가 있다.

### 3.3. Description of Modifications.

#### 3 조 3 항. 수정사항의 설명

You must cause all Covered Code to which you contribute to contain a file documenting the changes You made to create that Covered Code and the date of any change. You must include a prominent statement that the Modification is derived, directly or indirectly, from Original Code provided by the Initial Developer and including the name of the Initial Developer in (a) the Source Code, and (b) in any notice in an Executable version or related documentation in which You describe the origin or ownership of the Covered Code.

당신은 당신이 기여한 모든 라이선스 적용 코드에 그 라이선스 적용 코드를 작성하는 과정에서 발생한 수정 사항과 수정된 날짜를 기록한 파일을 포함시켜야 한다. 또한, 수정 코드가 직접적으로나 간접적으로 최초 개발자에 의해 제공된 원본코드로부터 파생되었다는 사실과 최초 개발자의 이름을 (a)소스 코드와, (b) 실행파일 버전의 고지사항 또는 라이선스 적용 코드의 유래나 소유권을 설명하는 관련 문서에 명시적으로 포함시켜야 한다.

### 3.4. Intellectual Property Matters

#### 3 조 4 항. 지식재산권 문제

##### (a) Third Party Claims.

If You have knowledge that a party claims an intellectual property right in particular functionality or code (or its utilization under this License), you must include a text file with the source code distribution titled "LEGAL" which describes the claim and the party making the claim in sufficient detail that a recipient will know whom to contact. If you obtain such knowledge after You make Your Modification available as described in Section 3.2, You shall promptly modify the LEGAL file in all copies You make available thereafter and shall take other steps (such as notifying appropriate mailing lists or newsgroups) reasonably calculated to inform those who received the Covered Code that new knowledge has been obtained.

##### (a) 제 3 자 청구

만약 당신이 어떤 당사자가 특정 기능이나 코드(또는 본 라이선스에 따른 사용)에 대한 지식재산권을 주장한다는 사실을 알고 있다면, 당신은 소스 코드를 배포할 때 "LEGAL"이라는 제목의 텍스트 파일을 포함시켜, 수취인이 누구에게 연락을 취해야 하는지 알 수 있도록 그러한 청구의 내용 및 청구를 하는 당사자에 대한 상세한 설명을 해야 한다. 만약 수정 코드가 제 3 조 2 항에 설명된 바와 같이 제공된 이후에 이러한 사실을 알게 되었다면, 당신은 그 이후에 제공하는 모든 복제본의 LEGAL 파일을 신속하게 수정하고, 라이선스 적용 코드를 양도 받는 사람들에게 이러한 사항이 전달되도록 (예를 들면 관련된 메일링 리스트나 동호회를 통해 고지하는 등의 방법으로) 적절한 조치를 취해야 한다.

##### (b) Contributor APIs.

If Your Modification is an application programming interface and You own or control patents which are reasonably necessary to implement that API, you must also include this information in the LEGAL file.

##### (b) 기여자 API

만약 당신의 수정코드가 응용 프로그램 인터페이스이고 당신이 그 응용 프로그램 인터페이스를 실행하는데 마땅히 필요한 특허를 소유하거나 관리하고 있다면, 당신은 이러한 정보를 LEGAL 파일 내에 포함시켜야 한다.



### 3.5. Required Notices.

#### 3 조 5 항. 필수 고지사항

You must duplicate the notice in **Exhibit A** in each file of the Source Code, and this License in any documentation for the Source Code, where You describe recipients' rights relating to Covered Code. If You created one or more Modification(s), You may add your name as a Contributor to the notice described in **Exhibit A**. If it is not possible to put such notice in a particular Source Code file due to its structure, then you must include such notice in a location (such as a relevant directory file) where a user would be likely to look for such a notice. You may choose to offer, and to charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability obligations to one or more recipients of Covered Code. However, You may do so only on Your own behalf, and not on behalf of the Initial Developer or any Contributor. You must make it absolutely clear than any such warranty, support, indemnity or liability obligation is offered by You alone, and You hereby agree to indemnify the Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by the Initial Developer or such Contributor as a result of warranty, support, indemnity or liability terms You offer.

당신은 **Exhibit A** 의 고지사항을 소스 코드의 각 파일 내에 복제하고, 라이선스 적용 코드와 관련된 수취인의 권리를 설명하는 소스 코드의 모든 문서 내에 본 라이선스를 포함시켜야 한다. 한 개나 그 이상의 수정 코드를 작성했다면, **Exhibit A** 에 설명된 고지사항에 당신의 이름을 기여자로 추가시킬 수 있다. 만약 특정 소스 코드 파일의 구조 상 그런 고지사항을 삽입하는 것이 불가능하다면, 관련 디렉토리 등 사용자가 그런 고지사항을 찾아볼 가능성이 높은 곳에 삽입해야 한다. 당신은 라이선스 적용 코드를 양도 받는 한 명 이상의 사람에게 임의로 보증이나 지원, 손해배상, 또는 책임 의무를 유료로 제공할 수 있다. 그러나 이는 당신이 독자적으로 책임지는 경우에만 가능하고 최초 개발자나 다른 기여자의 책임을 대신하는 것은 불가능하다. 당신은 이러한 보증이나 지원, 손해 배상이나 책임 의무가 당신에 의해서만 제공된다는 사실을 명확하게 밝히고, 따라서 당신이 제공하는 이러한 의무 규정들의 결과로서 최초 개발자나 기여자에 의해 발생할 수 있는 모든 책임으로부터 그 최초 개발자나 기여자를 보호한다는 데 동의해야 한다.

### 3.6. Distribution of Executable Versions.

#### 제 3 조 6 항. 실행파일 버전의 배포

You may distribute Covered Code in Executable form only if the requirements of Section **3.1-3.5** have been met for that Covered Code, and if You include a notice stating that the Source Code version of the Covered Code is available under the terms of this License, including a description of how and where You have fulfilled the obligations of Section **3.2**. The notice must be conspicuously included in any notice in an Executable version, related documentation or collateral in which You describe recipients' rights relating to the Covered Code. You may distribute the Executable version of Covered Code under a license of Your choice, which may contain terms different from this License, provided that You are in compliance with the terms of this License and that the license for the Executable version does not attempt to limit or alter the recipient's rights in the Source Code version from the rights set forth in this License. If You distribute the Executable version under a different license You must make it absolutely clear that any terms which differ from this License are offered by You alone, not by the Initial Developer or any Contributor. You hereby agree to indemnify the Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by the Initial Developer or such Contributor as a result of any such terms You offer.

당신은 제 3 조의 1 항에서 5 할까지의 규정들을 충족시킨다는 조건에 한해서, 그리고 라이선스 적용 코드의 소스 코드 버전이 본 라이선스의 규정에 따라 제공된다는 내용의 고지사항과 당신이 제 3 조 2 항의 의무들을 어떤 방식과 위치에서 시행했는지에 대한 설명을 포함한다는 조건에 한해서 라이선스 적용 코드를 실행파일의 형태로 배포할 수 있다. 그 고지사항은 실행파일 버전의 모든 안내문구 및 라이선스 적용 코드와 관련된 수취인의 권한을 설명한 관련 문서나 부속 부분에 명시적으로 포함되어야 한다. 당신은 라이선스 적용 코드의 실행파일 버전이나 소유권을 배포함에 있어, 본 라이선스와 상이한 내용의 규정들을 포함하는 다른 라이선스를 임의로 선택할 수 있다. 단, 이는 당신이 본 라이선스의 규정을 준수하고, 실행파일 버전을 위한 라이선스가 본 라이선스에서 규정하는 소스 코드 버전에 대한 수취인의 권리를 제한하거나 변경시키려고 하지 않는다는 조건 하에서만 허용된다. 만약 실행파일 버전을 다른 라이선스에 준하여 배포할 때는, 본 라이선스와 차이가 있는 규정들은 최초 개발자나 다른 기여자가 아닌 당신에 의해서만 제공된다는 사실을 명확하게 밝혀야 한다. 또한, 당신이 제공하는 그러한 규정들의 결과로서 최초 개발자가 다른 기여자에 의해 발생할 수 있는 모든 책임으로부터 그 최초 개발자나 기여자를 보호하는데 동의해야 한다.

### **3.7. Larger Works.**

#### **3 조 7 항. 복합저작물**

You may create a Larger Work by combining Covered Code with other code not governed by the terms of this License and distribute the Larger Work as a single product. In such a

case, You must make sure the requirements of this License are fulfilled for the Covered Code.

당신은 라이선스 적용 코드를 본 라이선스의 지배를 받지 않는 다른 코드와 조합시킴으로써 복합저작물을 생성하고 그 복합저작물을 단일한 제품으로 배포할 수 있다. 이 경우, 라이선스 적용 코드에 대하여 본 라이선스의 요구조건들이 충족되도록 보장해야 한다.

#### 4. Inability to Comply Due to Statute or Regulation.

##### 제 4 조. 법령이나 규제로 인해 규정의 준수가 불가능한 경우

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Covered Code due to statute or regulation then You must: (a) comply with the terms of this License to the maximum extent possible; and (b) describe the limitations and the code they affect. Such description must be included in the LEGAL file described in Section 3.4 and must be included with all distributions of the Source Code. Except to the extent prohibited by statute or regulation, such description must be sufficiently detailed for a recipient of ordinary skill to be able to understand it.

법령이나 재판에 의한 명령, 혹은 규제로 인해 라이선스 적용 코드의 전체나 일부에 대한 본 라이선스의 규정들을 따르는 것이 불가능한 경우, 당신은 (a)가능한 최대로 본 라이선스의 규정을 따라야 하고, (b)규제사항과 그로부터 영향을 받는 코드를 설명해야 한다. 이러한 설명문은 제 3 조 4 항에 설명된 LEGAL 파일 내에 포함되어야 하고 소스 코드를 배포할 때마다 항상 포함시켜야 한다. 설명문의 내용은 법령이나 규제에 의해 금지된 정도를 제외하고, 보통의 기술을 가진 수취인이 이해하기에 충분할 정도로 상세해야 한다.

#### 5. Application of this License.

##### 제 5 조. 본 라이선스의 적용

This License applies to code to which the Initial Developer has attached the notice in **Exhibit A**, and to related Covered Code.

본 라이선스는 최초 개발자가 Exhibit A 의 고지사항을 첨부한 코드 및 관련된 라이선스 적용 코드에 적용된다.

#### 6. Versions of the License.

##### 제 6 조. 라이선스의 버전

### 6.1. New Versions.

#### 제 6 조 1 항. 신규 버전의 공표

Netscape Communications Corporation ("Netscape") may publish revised and/or new versions of the License from time to time. Each version will be given a distinguishing version number.

넷스케이프 커뮤니케이션즈社("넷스케이프")는 때때로 라이선스의 개정된 버전이나 신규 버전을 공표할 수 있다. 신규 버전들은 버전 넘버를 통해 구별된다.

### 6.2. Effect of New Versions.

#### 제 6 조 2 항. 신규 버전의 효력

Once Covered Code has been published under a particular version of the License, You may always continue to use it under the terms of that version. You may also choose to use such Covered Code under the terms of any subsequent version of the License published by Netscape. No one other than Netscape has the right to modify the terms applicable to Covered Code created under this License.

어떤 라이선스 적용 코드가 본 라이선스의 특정 버전에 의해 공표되었다면, 당신은 항상 해당 버전의 규정에 따라 사용을 지속할 수 있다. 또한 넷스케이프가 공표한 후속 버전의 라이선스 규정에 따라서도 해당 라이선스 적용 코드를 사용할 수 있다. 넷스케이프를 제외한 어느 누구도 적용코드에 사용되는 본 라이선스의 규정들을 수정할 수 없다.

### 6.3. Derivative Works.

#### 제 6 조 3 항. 파생 저작물

If you create or use a modified version of this License (which you may only do in order to apply it to code which is not already Covered Code governed by this License), you must (a) rename Your license so that the phrases "Mozilla", "MOZILLAPL", "MOZPL", "Netscape", "NPL" or any confusingly similar phrase do not appear anywhere in your license and (b) otherwise make it clear that your version of the license contains terms which differ from the Mozilla Public License and Netscape Public License. (Filling in the name of the Initial Developer, Original Code or Contributor in the notice described in **Exhibit A** shall not of themselves be deemed to be modifications of this License.)

본 라이선스의 수정 버전을 작성하거나 사용하는 경우(이는 라이선스 적용 코드가 아닌 코드에 적용시키기 위한 용도로만 허용됨), 당신은 (a) 자신이 작성한 라이선스에 새로운 이름을 붙이되, (해당 라이선스가 본 라이선스와 다르다는 사실을 설명하기 위한 경우를 제외하고는) "Mozilla", "MOZILLAPL", "MOZPL", "Netscape", "NPL" 등 본 라이선스의 이름과 유사하거나 혼동될만한

구문을 사용해서는 안되며, 또한 (b) 수정된 버전이 모질라 공중 라이선스와 넷스케이프 공중 라이선스와 다른 규정들을 포함한다는 사실을 명시해야 한다. (최초 개발자 및 원본코드, 기여자의 이름을 **Exhibit A**에 설명된 고지사항에 삽입하는 것만으로 본 라이선스의 수정본이라고 간주되어서는 안 된다.)

## 7. DISCLAIMER OF WARRANTY.

### 제 7 조. 보증의 부인

COVERED CODE IS PROVIDED UNDER THIS LICENSE ON AN "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES THAT THE COVERED CODE IS FREE OF DEFECTS, MERCHANTABILITY, FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE COVERED CODE IS WITH YOU. SHOULD ANY COVERED CODE PROVE DEFECTIVE IN ANY RESPECT, YOU (NOT THE INITIAL DEVELOPER OR ANY OTHER CONTRIBUTOR) ASSUME THE COST OF ANY NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. THIS DISCLAIMER OF WARRANTY CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF ANY COVERED CODE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT UNDER THIS DISCLAIMER.

라이선스 적용 코드는 본 라이선스에 의거하여 “있는 그대로”의 상태로 제공되며, 라이선스 적용 코드의 결함 없음이나 상품성 여부, 특정 목적에 대한 적합성이나 비침해에 대한 보증을 포함한 어떠한 종류의 보증도 명시적이거나 묵시적으로 제공되지 않는다. 라이선스 적용 코드의 품질이나 실행과 관련된 모든 위험은 당신에게 부과된다. 어떤 라이선스 적용 코드가 특정한 부분에서 결함이 있는 것으로 판명되는 경우, 이를 수리하거나 교정하는데 필요한 비용은 (최초 개발자나 다른 기여자가 아닌) 당신이 부담한다. 보증의 부인은 본 라이선스의 핵심적인 부분을 구성한다. 어떠한 적용코드라도 이 보증 부인에 따르지 않은 상태로는 사용이 허용되지 않는다.

## 8. TERMINATION.

### 제 8 조. 종료

This License and the rights granted hereunder will terminate automatically if You fail to comply with terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses to the Covered Code which are properly granted shall survive any termination of this License. Provisions which, by their nature, must remain in effect beyond the termination of this License shall survive.

본 라이선스 및 본 라이선스가 부여하는 권한들은 당신이 그 규정들을 준수하지 않거나, 규정 위반 사실을 인식한 지 30일 이내에 위반 내용을 해결하지 않는 경우에 자동적으로 종료된다. 본 라이선스가 종료되더라도 라이선스 적용 코드에 대해 합당하게 부여된 서브라이선스들은 지속될 것이다. 본 라이선스의 종료와 관계없이 본질적으로 효력이 지속되어야 하는 조항들은 효력이 지속될 것이다.

## 9. LIMITATION OF LIABILITY.

### 제 9 조. 책임의 제한

UNDER NO CIRCUMSTANCES AND UNDER NO LEGAL THEORY, WHETHER TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), CONTRACT, OR OTHERWISE, SHALL THE INITIAL DEVELOPER, ANY OTHER CONTRIBUTOR, OR ANY DISTRIBUTOR OF COVERED CODE, OR ANY SUPPLIER OF ANY OF SUCH PARTIES, BE LIABLE TO YOU OR ANY OTHER PERSON FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF GOODWILL, WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, EVEN IF SUCH PARTY SHALL HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. THIS LIMITATION OF LIABILITY SHALL NOT APPLY TO LIABILITY FOR DEATH OR PERSONAL INJURY RESULTING FROM SUCH PARTY'S NEGLIGENCE TO THE EXTENT APPLICABLE LAW PROHIBITS SUCH LIMITATION. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THAT EXCLUSION AND LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

손해 가능성을 사전에 알고 있었다 하더라도, 당신과 라이선스 적용 코드의 최초 개발자, 다른 기여자, 배포자, 혹은 이러한 당사자에 대한 공급자는 (과실을 포함한) 불법 행위나 계약, 혹은 법 이론과 관계없이, 영업권 상실, 업무 정지, 컴퓨터 고장이나 비작동, 기타 다른 상업적 손해나 손해를 포함하는 어떠한 형태의 간접적이거나 특수한 손해, 우발적이거나 결과적 손해에 대해서도 책임을 지지 않는다. 관련 법규의 제한을 받는 한도 내에서, 이 면책 조항은 해당 주체의 과실에 의해 발생한 사망이나 개인적 상해에는 적용되지 않는다. 일부 사법권에서는 우발적이거나 결과적 손해에 대한 제외나 면책을 허용하지 않으므로, 이러한 손해에 대한 제외나 면책은 당신에게 적용되지 않을 수 있다.

## 10. U.S. GOVERNMENT END USERS.

### 제 10 조. 미국 정부 최종 사용자.

The Covered Code is a "commercial item," as that term is defined in 48 C.F.R. 2.101 (Oct. 1995), consisting of "commercial computer software" and "commercial computer software documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. 12.212 (Sept. 1995). Consistent with 48 C.F.R. 12.212 and 48 C.F.R. 227.7202-1 through 227.7202-4 (June 1995), all U.S. Government End Users acquire Covered Code with only those rights set forth herein.

라이선스 적용 코드는 48 C.F.R. 2.101(1995년 10월)에 정의된 바에 따라 "상업적 품목"으로 정의되며, 48 C.F.R. 12.212 (1995년 9월)에 정의된 "상업적 컴퓨터 소프트웨어"와 "상업적 컴퓨터 소프트웨어 문서"로 구성된다. 48 C.F.R. 12.212 및 48 C.F.R. 227.7202-1에서 227.7202-4(1995년 6월)까지의 조항들과 일관되게, 모든 미국 정부 최종 사용자는 라이선스 적용 코드를 획득함에 있어 여기에 제시된 권리만을 부여 받는다

## 11. MISCELLANEOUS.

### 제 11 조. 기타 사항

This License represents the complete agreement concerning subject matter hereof. If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. This License shall be governed by California law provisions (except to the extent applicable law, if any, provides otherwise), excluding its conflict-of-law provisions. With respect to disputes in which at least one party is a citizen of, or an entity chartered or registered to do business in, the United States of America: (a) unless otherwise agreed in writing, all disputes relating to this License (excepting any dispute relating to intellectual property rights) shall be subject to final and binding arbitration, with the losing party paying all costs of arbitration; (b) any arbitration relating to this Agreement shall be held in Santa Clara County, California, under the auspices of JAMS/EndDispute; and (c) any litigation relating to this Agreement shall be subject to the jurisdiction of the Federal Courts of the Northern District of California, with venue lying in Santa Clara County, California, with the losing party responsible for costs, including without limitation, court costs and reasonable attorneys fees and expenses. The application of the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods is expressly excluded. Any law or regulation which provides that the language of a contract shall be construed against the drafter shall not apply to this License

본 라이선스는 그 내용에 대한 완전한 동의를 나타낸다. 본 라이선스의 어떤 조항의 시행이 불가능한 경우에는 그 조건을 시행 가능하게 만들기 위해 필요한 최소한의 정도로 조항을 변형해야 한다. 본 라이선스는 법률 저촉 조항을 제외하고 (관련 법률이 규정하는 바가 다르지 않는 한) 캘리포니아 주의 법 조항에 의해 지배를 받는다. 적어도 어느 한 쪽이 미국의 시민이거나 미국에서 사업인가를 받은 사람이 관련된 분쟁과 관련하여, (a) 다른 식으로 서면 합의가 이루어지지 않은 한, 본 라이선스와 관련된 모든 분쟁들은 (지식재산권과 관련된 분쟁을 제외하고) 최종적으로 구속력 있는 중재 재판에 의해 구속되며, 피소 당사자는 중재의 모든 비용을 부담해야 하고; (b) 본 라이선스와 관련된 중재는 JAMS/EndDispute의 지원 하에 캘리포니아 산타 클라라 카운티에서 이루어져야 한다; 또한 (c) 본 계약서와 관련된 모든 법정

소송은 캘리포니아 북부 지구 연방지방법원의 재판 관할권에 귀속된다. 재판지는 캘리포니아 산타 클라라 카운티에 위치해 있으며, 피고 당사자는 법정 비용 및 합당한 변호사 수임료 등을 제한 없이 포함하는 비용을 부담한다. 국제물품매매에 대한 UN 협약의 적용은 명시적으로 배제된다. 계약서의 언어가 작성자에게 불리하게 해석되어야 한다고 규정하는 모든 법이나 규제는 본 라이선스에 적용되지 않는다.

## 12. RESPONSIBILITY FOR CLAIMS.

### 제 12 조. 배상요구에 대한 책임

Except in cases where another Contributor has failed to comply with Section **3.4**, You are responsible for damages arising, directly or indirectly, out of Your utilization of rights under this License, based on the number of copies of Covered Code you made available, the revenues you received from utilizing such rights, and other relevant factors. You agree to work with affected parties to distribute responsibility on an equitable basis.

다른 기여자가 제 3 조 4 항을 준수하지 못한 경우를 제외하고, 당신은 본 라이선스의 권리를 사용함으로써 직접적으로나 간접적으로 발생하는 배상요구나 손해에 대하여, 당신이 통용시킨 라이선스 적용 코드의 복제본의 수량과 해당 권리를 사용함으로써 받은 수입 및 기타 관련된 요소에 근거하는 책임이 있으며, 당신은 해당 당사자와 합의하여 그러한 책임을 정당한 조건으로 배포하도록 하는데 동의한다.

## EXHIBIT A – 모질라 공중 라이선스

"The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version 1.0 (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.mozilla.org/MPL/>

"이 파일의 내용은 모질라 공중 라이선스 버전 1.0(이하 "라이선스")의 구속을 받는다. 이 파일을 사용하기 위해서는 반드시 본 라이선스의 내용을 준수해야 한다. 본 라이선스의 사본은 <http://www.mozilla.org/MPL/> 에서 다운받을 수 있다.

Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing rights and limitations under the License.



본 라이선스에 의거하여 배포된 소프트웨어는 “있는 그대로”의 상태로 배포되며, 어떠한 형태의 보증도 명시적으로나 묵시적으로 제공하지 않는다. 본 라이선스에 따른 권리와 제한 사항을 결정하는 특정 언어에 대해서는 본 라이선스를 참고하라.

The Original Code is \_\_\_\_\_.

The Initial Developer of the Original Code is \_\_\_\_\_. Portions created by \_\_\_\_\_ are Copyright (C) \_\_\_\_\_ . All Rights Reserved.

Contributor(s): \_\_\_\_\_."

원본코드: \_\_\_\_\_.

원본코드의 최초 개발자: \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_에 의해 작성된 부분: 저작권 (C)

\_\_\_\_\_

모든 권리를 보유함.

기여자: \_\_\_\_\_.