



dattatec.com

WEBMAGAZINE

Año 1 // Número 1

Seguridad en redes inalámbricas

Wi Fi

TIPS

- ✓ Ventajas y desventajas
- ✓ Autenticación
- ✓ Publicidad



Mensajeros libres

Alternativas al MSN Messenger para estar conectado en cualquier momento y desde cualquier lugar.

El futuro de Intel Nehalem por dentro

Expocomm 2008 Dattatec tuvo el stand más visitado

Además Google Chrome - Windows Mobile 6 - Daemon Tools



Editorial



Siempre vamos por más

Desde que Internet forma parte de nuestra vida cotidiana le hemos encontrado muchos usos. Algunos lo usan para distraerse, otros para informarse, otros para hacer negocios, para otros es una fuente de trabajo... pero más allá de la utilidad principal que le demos, todos podemos coincidir en que se trata, por sobre todas las cosas, de un poderoso canal de comunicación.

Y ese es el aspecto que queremos aprovechar al crear esta revista digital.

En Dattatec.com estamos convencidos de que el crecimiento no llega solo. Convertirnos en el hoster más grande de Hispanoamérica nos llevó mucho esfuerzo (y mantenernos en nuestra posición actual, todavía más).

Nuestra filosofía de trabajo se basa en la mejora continua. Sabemos que si llegamos hasta donde llegamos, es porque debemos estar haciendo algo bien. Pero con el mismo grado de convencimiento sabemos que nos queda mucho por mejorar. Por eso, siempre tenemos metas nuevas por alcanzar. Por eso siempre vamos por más.

Y en esas ganas de lograr algo nuevo, nuestro cliente está siempre en el centro de todas las ideas.

En esta oportunidad, optamos por ponerte al día de las últimas novedades en informática y tecnología, de la mano de una revista mensual que vas a poder leer en forma totalmente gratuita, desde nuestro site.

Aquí, mes a mes, vas a encontrar lo último en tu sistema operativo predilecto (Mac, Windows, Linux), críticas sobre hardware, reviews de video juegos, softs recomendados para sacarle jugo a tu PC, informes especiales y mucho más.

Al igual que todo lo que emprendemos, irá mejorando. Cada edición superará a la anterior, y para eso vamos a necesitar de tu ayuda. Como siempre, estaremos atentos a tus sugerencias, tus críticas, tus pedidos. Porque todos sabemos que una comunicación implica dos partes: un emisor y un receptor. Tu contacto se va a ver reflejado en el contenido que encuentres en números posteriores de esta revista.

Pero basta de preludios. Es hora de que empieces a navegar por tu nueva revista favorita de informática. Bienvenido, estimado lector, a la primera edición de **Dattatec.com Webmagazine**.

Débora Orué

Jefa de Redacción

Dattatec.com Webmagazine



Sumario



STAFF

JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

Juan Gutmann
Javier Richarte
Christian Sochas

PARTICIPARON DE ESTA EDICIÓN

Andrés Pagella
Leonardo Natale

COLABORAN CON ESTE PROYECTO

Alkon.com.ar
MUG (Grupo de Usuarios
Microsoft de Argentina)

JEFE DE ARTE

Martín Cardinale

DISEÑO DE TAPA

Martín Cardinale

DIRECCIÓN COMERCIAL

publicidad@
dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@
dattamagazine.com

2

Editorial

3

Sumario

5

Hardware: tu equipo por dentro

"Nehalem: el futuro de Intel". Christian Sochas te cuenta en qué se va a diferenciar el nuevo procesador de Intel de los actuales Core 2 Duo y Quad.

7

Open Source: programas de código libre para tu PC y MAC

11

"Mensajeros libres". Juan Gutmann te abre las puertas a mensajeros instantáneos gratuitos. Una alternativa al Messenger, para estar en contacto con tus amistades y colegas de trabajo en cualquier momento y desde cualquier lugar.

14

Now: lo último en internet

"La simpleza tiene forma de navegador". Google tiene navegador propio: Chrome. Te contamos en qué se diferencia de otros browsers y por qué vale a la pena probarlo.

17

How To: hágalo Ud. mismo

"Seguridad en redes WiFi". En la primera de dos entregas, Javier Richarte te cuenta las ventajas y desventajas de usar una red inalámbrica, y cómo protegerla.

21

On The Road: de gira

"Dattatec.com dejó su marca en ExpoComm Argentina 2008". Fuimos el stand más visitado de la exposición más importante de informática y tecnología de la región. Te contamos por qué conseguimos atraer a 25.000 personas en apenas 4 días.

24

Microsoft: lo nuevo de Bill

"Novedades en Windows Mobile 6". En esta primera entrega, Leonardo Natale, de MUG, te cuenta las nuevas funcionalidades de Windows Mobile 6 y las herramientas nuevas que Microsoft liberó para los desarrolladores.

26

Install: programas recomendados

"Agregá a tu PC una unidad virtual de DVD con DAEMON TOOLS". Juan Gutmann te presenta un soft gratuito para realizar backups de tus CDs y DVDs originales y prolongar así la vida útil de las unidades ópticas.

32

Reviews: críticas de video juegos

"Crítica: Spore". Andrés Pagella, de Alkon.com.ar, te invita a recorrer el mundo de Spore, el nuevo juego de Will Wright, creador de los Sims.

34

Mac: el rincón de Apple

"El NDA es historia: Apple levantó el secreto comercial para los desarrolladores iPhone". De MacWorld llega la noticia que muchos desarrolladores estaban esperando impacientemente: la programación del iPhone pasa a ser abierta.

Nehalem: El futuro de Intel

La gigante empresa creadora de procesadores, ya tiene preparada la próxima arquitectura a utilizar en sus CPU, la cual trae consigo muchos cambios con respecto a los Core 2 Duo y Quad actuales. La nueva arquitectura se conoce bajo el nombre de Nehalem, pero esta vez no será solamente una pequeña "lavada de cara" (como lo fue el traspaso de Conroe a Penryn), sino que incorpora una gran cantidad de novedades que definitivamente volverán a hacerle las cosas aun mas difíciles a AMD, su eterno rival.

Adiós FSB... hola QPI!!

Una de las pocas similitudes que conservará Nehalem con respecto a Penryn será su proceso de fabricación, que al principio seguirá siendo de 45nm y más tarde se pasará a 32nm, pero todo lo demás, tendrá al menos una mínima reforma. La más significativa, es que los futuros procesadores de Intel no necesitarán de un MCH (Memory Controller Hub) incorporado en el northbridge del motherboard, sino que al mejor estilo HyperTransport de los famosos Athlon 64 y sus derivados, el controlador de memoria estará dentro del propio procesador, soportando de uno a seis canales de memoria DDR3. Este reemplazo del FSB, se llamará **QPI (Intel QuickPath Interconnect)**, y además de integrar dicho controlador, esta tecnología permite generar interconexiones punto a punto con otros CPU en las plataformas multiprocesador. Utilizando un triple canal de memoria, Nehalem puede llegar a duplicar las tasas de transferencia hacia la RAM, comparado con el esquema actual de los Penryn, los cuales utilizan el conocido FSB.



Más es mucho mejor

Siguiendo la tendencia, Intel incorporará varios núcleos dentro de un mismo procesador. La novedad, es que esta nueva arquitectura podrá soportar hasta 8 cores monolíticos dentro de un mismo die, es decir, se podrán manejar de forma totalmente nativa

La novedad, es que esta nueva arquitectura podrá soportar hasta 8 cores monolíticos dentro de un mismo die, es decir, se podrán manejar de forma totalmente nativa.-

(caché, TLB, BP, etc.) será directa, desechando totalmente el modelo actual de Quad Core utilizado por Intel, el cual se basa en dos "dual core" mediados por un árbitro ajeno a los núcleos, que decide y media la comunicación entre ellos y hacia el subsistema de memoria.





De esta manera, se eliminan muchos mediadores entre las partes, creando conexiones directas entre varios procesadores, mejorando sustancialmente los tiempos de acceso y reduciendo aún más los tiempos de espera.

Para mejorar aún más esta tendencia, Intel volverá a incluir la tecnología utilizada hace tiempo en los Pentium 4: HyperThreading. Esto le permitirá a Nehalem ejecutar hasta dos threads por núcleo disponible, y debido al incremento de ancho de banda acompañado de grandes cantidades de caché, cada core será capaz de aplicar HT de una manera mucho más útil y eficiente que lo visto en los antiguos Prescott.

Más y más cambios

Nehalem es la arquitectura que incorpora los cambios más significativos desde el legendario Pentium Pro, creado en el año 1995. Comenzando con la caché L1, cada núcleo integrante incluirá 32KB para instrucciones y 32KB para datos, mientras que su L2 será de 256KB. Se agregará un tercer nivel (L3) que podrá llegar hasta los 3MB por núcleo, pero compartida entre todos los cores. En cuanto al predictor de ramificaciones, no solo será más potente, sino que se añadirá otro predictor adicional de segundo nivel. Siguiendo la misma línea, Nehalem trae mejoras en su TLB (Translation Look-Aside Buffer) y agregará otro motor TLB de segundo nivel. En cuanto al Loop Stream Detector pasará de manejar 18 instrucciones a 28

microoperaciones, mejorando hasta un 33% las mismas con respecto a la arquitectura Core. Y entre otras mejoras a bajo nivel, no faltará la actualización de las SSE (SIMD Streaming Extensión), esta vez, con su versión 4.1 que agrega nuevos registros.

En números

Mediante pruebas preliminares, Nehalem resultó ser hasta un 25% más eficiente que la arquitectura Core en aplicaciones single-threaded. Hablando en términos de multiprocesamiento, llegó a ser hasta un 100% más eficiente, a misma velocidad de reloj. Para resumir, será aproximadamente un 30% más rápido que Penryn, y a iguales niveles de performance, el consumo es un 30% menor. Como podrán ver, Intel promete presentar al mercado un procesador revolucionario, y solo queda esperar al 2009 para poder probarlos en nuestro propio escritorio.

**.. será
aproximadamente un
30% más rápido que
Penryn, y a iguales
niveles de
performance, el
consumo es un 30%
menor.-**



Christian Sochas

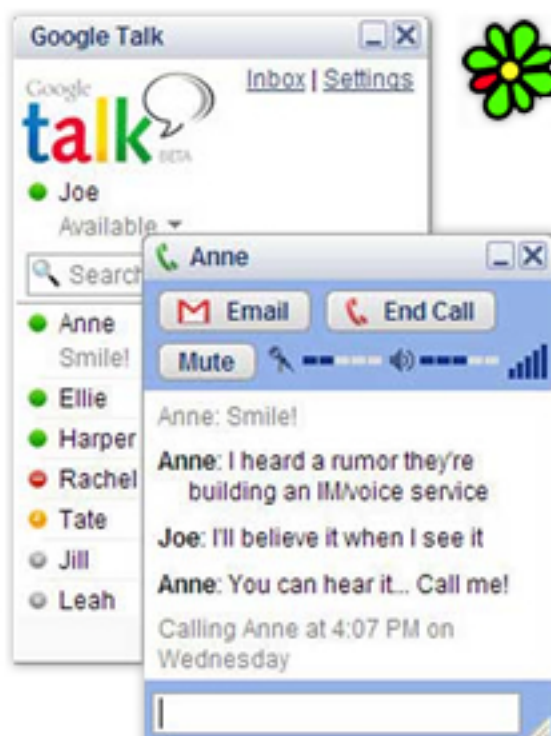
christian.sochas@dattamagazine.com



Mensajeros libres



Te presentamos otras maneras de comunicarte con tus contactos de Messenger. Distintas formas, totalmente gratuitas, de ampliar nuestras posibilidades en el uso de la red MSN, con paquetes de software libre y sitios web que aseguran la conexión en cualquier momento y desde cualquier lugar.

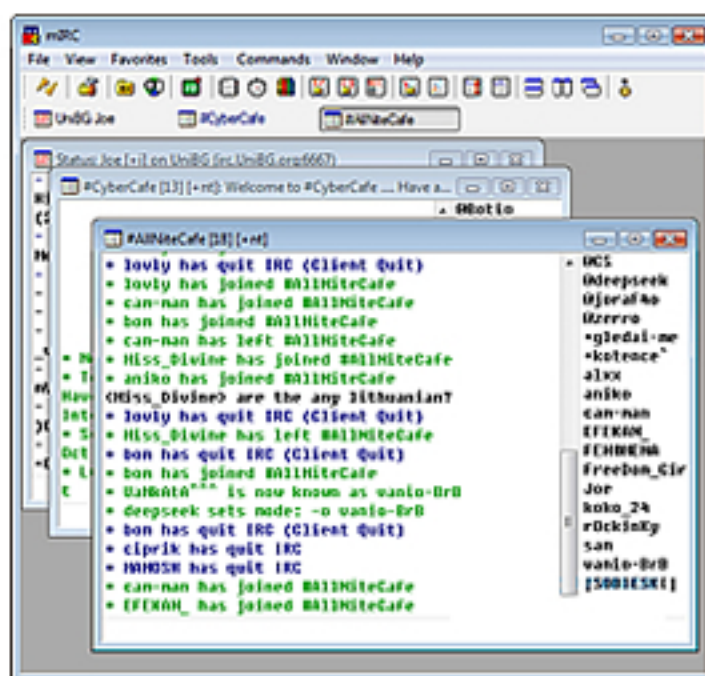


Hace ya 12 años atrás, en 1996, el programa de comunicaciones ICQ salía al mercado e incluía dos conceptos, en aquel entonces, absolutamente innovadores: el primero de ellos consistía en notificar a los usuarios de ese software cuando alguno de sus amigos, que también empleara el mismo programa, se conectaba a Internet. El segundo concepto era algo tan sencillo como obvio, pero, hasta ese momento, inexistente: el mensaje instantáneo. El e-mail ya llevaba algunas décadas de uso, y las redes de chat basadas en el protocolo IRC existen desde 1988. El mensaje instantáneo combinó la facilidad de uso del e-mail con la inmediatez del chat para instalar, definitivamente, una nueva manera de comunicarse digitalmente. Otros programas de mensajería instantánea aparecieron rápidamente, y algunos de ellos fueron adquiridos por grandes corporaciones del mercado informático, como AOL y Yahoo. La participación de Microsoft en el incipiente mercado no se hizo esperar y, con la creación de la red MSN Messenger junto a la integración de clientes de MSN en su familia de Sistemas Operativos Windows, el gigante de Redmond velozmente acaparó un porcentaje importante del mercado. Con el paso del tiempo, la ubicuidad del mensajero de la mariposa se hizo casi absoluta, hecho comprensible,



si se tiene en cuenta que la gran mayoría de las PC hogareñas corren alguna versión de Windows. Esto prácticamente forzó la desaparición del venerable ICQ y otros de sus competidores en el mundo de la mensajería instantánea. Sin embargo, hay vida en Internet fuera de Windows, y la casi extinción del uso de otros protocolos populares de mensajería instantánea no dejó incomunicados a los usuarios de otras plataformas. Quienes utilizan Sistemas Operativos como Linux o MacOS hace rato conocen de la existencia de otras formas de comunicarse con sus contactos y amigos que emplean Windows, a través de la red de MSN Messenger, pero sin recurrir al Messenger mismo. Descubramos, entonces, algunos modos de llevarlo a cabo nosotros también.

"El mensaje instantáneo combinó la facilidad de uso del e-mail con la inmediatez del chat para instalar, definitivamente, una nueva manera de comunicarse digitalmente"





POSIBILIDADES PARA TODOS LOS GUSTOS Y NECESIDADES

Entre varios productos existentes que son capaces de emplear el protocolo de MSN Messenger, seleccionamos cinco. Tres de ellos (aMSN, Bitlbee, Pidgin) son paquetes de software libre y de código abierto, lo que siempre es buena noticia desde varios puntos de vista: por lo general, los paquetes libres son portados a varias plataformas y pueden ejecutarse en distintas máquinas y Sistemas Operativos y, además, al estar disponible su código fuente, el mismo es factible de ser estudiado y mejorado por cualquier persona que desee hacerlo. Hay diversas licencias de uso bajo las cuales se libera el código fuente de los programas "open source", pero, en este caso, los tres se encuentran regulados por la licencia GNU General Public License, más conocida como GPL, que es la que más proyectos de código abierto protege bajo su paraguas legal. Para resumirlo brevemente, el fin de este tipo de licencias es garantizar el derecho al uso, distribución, estudio y modificación del software a todos sus usuarios en forma totalmente libre y gratuita. Quienes estén interesados en profundizar en las características de este licenciamiento hallarán una traducción no oficial de la GNU GPL en <http://www.spanish-translator-services.com/espanol/t/gnu/gpl-ar.html>.

Los otros dos productos que seleccionamos para este análisis (Meebo y WebMessenger) son sitios web -uno de ellos perteneciente a la propia Microsoft- que nos posibilitarán el acceso al messenger desde cualquier lugar donde contemos con un navegador web. Naturalmente, en esta última situación, la funcionalidad que nos ofrecerán estos sitios será mucho más limitada que la que nos brinda una aplicación de escritorio con todas las de la ley. Pero esta falta de

funcionalidad se ve sobradamente compensada por el hecho de poder chatear con nuestros contactos de MSN incluso desde una red corporativa, en donde, habitualmente, los puertos empleados por los programas de chat han sido bloqueados por el administrador de la red y el navegador es, en general, el único programa capaz de comunicarse con el exterior en estas condiciones. En el caso de estos sitios web, si bien su acceso y uso son absolutamente gratuitos, son propiedad de empresas privadas y, por lo tanto, su código fuente es propietario y no se encuentra publicado. Sin más preámbulo, pasemos a ver en detalle las posibilidades de cada uno de estos productos.



aMSN

Tipo: Paquete de Software

Última Versión: 0.97.2

(Agosto de 2008)

Disponible para: *BSD, MacOS, Linux, Windows

Web del proyecto:

<http://www.amsn-project.net>

Licencia: GNU General Public License

Creado inicialmente por Dave Mifsud, en 2001, bajo el nombre de Compu's Messenger.

Posteriormente, el programador español Alvaro Iradier tomó el código y lo mejoró, lanzando su propia versión (es decir, un fork), el Alvaro's Messenger o aMSN, el cual, en la actualidad, es mantenido por un equipo integrado por varios desarrolladores, incluido el propio Alvaro. De todos los programas de chat compatibles con el mensajero de Microsoft, el aMSN es el que tiene una interfaz más similar al Messenger original y, probablemente, la más intuitiva y sencilla de utilizar. No obstante, las opciones de configuración no escasean y,

además de poder hacer todas las cosas a las que el MSN nos tiene acostumbrados, este programa es capaz de varios trucos que están denegados incluso a los que emplean la versión más nueva del MSN Messenger. Algunas de estas posibilidades únicas del aMSN son la aplicación de pieles (skins) a la interfaz visual, la creación de alarmas especiales, la opción de conectarse en modalidad "invisible", en la cual podemos ver a nuestros contactos, pero sin que ellos nos vean -lógicamente, no se podrán enviar o recibir mensajes en este modo-, la recepción de mensajes "offline" (enviados cuando estamos desconectados), la conexión simultánea con múltiples perfiles de usuario, la capacidad de ver si tus contactos te han eliminado de sus listas y varias otras más. Respecto de la posibilidad de ver qué contactos nos han eliminado de sus listas, en el caso de aMSN funciona a la perfección, dado que dicho estado se halla indicado con un llamativo ícono rojo y blanco. Aprovechamos la ocasión para advertir a los lectores que deben tener especial atención con esta característica, ya que existen varios sitios web que "supuestamente" ofrecen el mismo servicio, pero, en realidad, lo que buscan es infectarnos con un virus, o peor, robar nuestras credenciales de usuario, probablemente para enviar SPAM a través de nuestra cuenta de e-mail. Para terminar de redondear un sobresaliente paquete de software, los desarrolladores de aMSN brindan a sus usuarios la opción de colaborar con la mejora del software gracias a una arquitectura de plugins, los cuales permiten agregar con facilidad "extensiones" que modifican el funcionamiento del programa o le agregan nueva funcionalidad. Justamente, en torno a este programa se ha conformado una gran comunidad de desarrolladores y usuarios que, constantemente, trabaja en pos de optimizar este



excelente cliente de mensajería instantánea, y nuevas versiones son liberadas casi todos los meses, a diferencia de lo que ocurrió apenas un par de años atrás, en los que el proyecto estuvo estancado durante un gran lapso de tiempo.

BitlBee

Tipo: Paquete de Software

Última Versión: 1.2.3 (Septiembre de 2008)

Disponible para: *BSD, MacOS, Linux, Windows

Web del proyecto: <http://bitlbee.org/>

Licencia: GNU General Public License



BitlBee es un software con un público más reducido: el de los usuarios avanzados. Para explotar en toda su capacidad este programa, se requiere de dos condiciones previas. La primera, el empleo de la línea de comandos (command prompt), es decir, estar acostumbrado a ingresar órdenes a través del teclado. La segunda condición es ser usuario asiduo de IRC (Internet Relay Chat) y estar familiarizado con el uso de clientes de esta red, como el mIRC, el BitchX o el X-Chat, por mencionar los más populares. De hecho, quienes nunca se hayan conectado a un chat de IRC no encontrarán esta herramienta de utilidad porque lo que BitlBee hace, en pocas palabras, es comportarse como un servidor IRC al cual nos conectaremos con nuestro cliente habitual. Pero no se trata de un servidor IRC tradicional, sino de uno que tiene una habilidad muy especial: la de servir de "gateway", o puerta de acceso, a otras redes de chat basadas en protocolos de mensajería instantánea, como, precisamente, el protocolo de MSN Messenger, o Jabber, el empleado por diversas redes, entre ellas por GTalk, la red de mensajería con la que trabaja Google Talk, el mensajero

instantáneo del gigante de las búsquedas. Un detalle curioso de BitlBee es que, en su versión inicial, gran parte del código fue tomado del "codebase" de Gaim, el proyecto que, hoy en día, se ha transformado en Pidgin, que ya implementaba soporte para los protocolos de IRC y MSN y, por ende, tiene en común con este software la estructura de su API (Application Programming Interface), por lo que ambas APIs son muy similares entre sí. Este programa, por sus particularidades, no resulta atractivo para quienes no estén habituados al uso de clientes de IRC. Basta decir para quienes no estén familiarizados con este tipo de redes de chat que los clientes empleados para acceder a las mismas son menos vistosos e intuitivos que los programas de mensajería instantánea. La naturaleza misma de estas redes, en donde se dan cita miles de personas que se organizan en cientos de "chat rooms", o salas de mensajería instantánea. La naturaleza misma de estas redes, en donde se dan cita miles de personas que se organizan en cientos de "chat rooms", o salas de chat, agrupadas por distintas temáticas de interés común, hacen que los clientes de IRC sean programas complejos de aprender a usar, ya que se manejan más a través de órdenes ingresadas con el teclado que con íconos y botones a los que se accede por medio del mouse. Como ya habrán adivinado, Bitlbee está pensado para quienes usan constantemente un cliente de IRC, y pueden a través del servidor Bitlbee consolidar todas sus necesidades de comunicación en un único programa: el cliente de IRC, que, debido a Bitlbee, será capaz de ingresar también a las redes de MSN Messenger y de GTalk, así como otras redes de IM, como las de AIM y Yahoo!, por ejemplo. Desde ya que, al estar los clientes de IRC basados en una interfaz de texto, no podremos hacer uso de las características gráficas de Messenger, como visualizar los

avatares de nuestros contactos, recibir emoticones, guiños y demás chiches visuales. De todas maneras, se trata de una alternativa más que interesante para los usuarios más avanzados.

Pidgin

Tipo: Paquete de Software

Última Versión: 2.5.1 (Agosto de 2008)

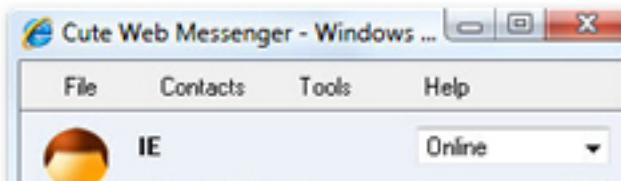
Disponible para: *BSD, MacOS, Linux, Windows

Web del proyecto: <http://www.pidgin.im/>

Licencia: GNU General Public License



Este proyecto, aparecido originalmente bajo el nombre Gaim, es, probablemente, el mensajero alternativo más veterano: nació en 1999, creado por Mark Spencer, joven alumno de la Universidad de Auburn en Alabama, E.E.U.U., como alternativa para plataformas Linux al mensajero de America Online: el AIM o AOL Instant Messenger. A diferencia de sus pares de Redmond, los ingenieros de AOL responsables del protocolo de AIM colaboraron con la comunidad del software libre con la publicación en la web de la especificación del protocolo empleado por su mensajero, lo cual facilitó, en gran medida, el desarrollo de Gaim al no tener que recurrir a técnicas de ingeniería inversa. Sin embargo, el departamento legal de AOL tuvo sus objeciones respecto del nombre y, a raíz de este tema, surgió una disputa legal que duró varios años, finalizada, recién en 2007, con el cambio definitivo del nombre del software por "Pidgin", su denominación actual. En mayo de 2007 se liberó la versión 2.0, la primera en ser lanzada bajo este nuevo título, y se acompañó la modificación con un "lavado de cara" completo a su interfaz de usuario, la cual se volvió considerablemente más atractiva.



Pese al cambio de nombres, este paquete siempre fue muy popular entre los usuarios de GNU/Linux y sistemas similares, ya que venía incluido como "mensajero por defecto" en las distribuciones GNU/Linux más difundidas; sin ir más lejos, se estima que Pidgin posee más de tres millones de usuarios. Su principal punto fuerte es su capacidad de trabajar con una gran cantidad de protocolos y, por eso mismo, es capaz de conectarse con casi todas las redes más conocidas de chat y mensajería instantánea: Messenger, OSCAR (AIM/ICQ), Jabber (Google Talk), IRC, MySpaceIM, Facebook e, inclusive, a través de plugins externos, es apto para comunicarse con sistemas de mensajería corporativa como Novell Groupwise o Lotus Sametime. Pero Pidgin también tiene sus limitaciones. Entre las más relevantes, se cuentan la imposibilidad de realizar tanto llamadas "de voz" (estilo comunicación telefónica, que otros clientes compatibles con MSN, como aMSN, incorporan sin problemas) como videoconferencias, aunque se posea la webcam necesaria. Pese a estas restricciones, el gran trabajo realizado por los desarrolladores de Pidgin ha hecho que de su base de código se nutran muchos otros proyectos de software libre, entre ellos dos que nos ocupan en esta ocasión: Bitlbee y Meebo.

Desde su mismo nacimiento, la idea fue integrar en un sitio web las características de Pidgin o, en otras palabras, lograr la posibilidad de acceder con un único producto a múltiples redes de mensajería instantánea. Con este objetivo en mente, y contando con la "codebase" de Pidgin como arma principal de su arsenal, en pocos meses Meebo cumplió con esta meta, con el condimento de una magníficamente realizada interfaz gráfica que nos hace olvidar que Meebo, en realidad, es una página web que corre dentro de nuestro navegador. El meticuloso diseño gráfico nos recuerda al de los más atractivos clientes de mensajería instantánea de escritorio, mientras que su completa funcionalidad (gracias a la técnica de programación web conocida como AJAX, siglas de Asynchronous Javascript and XML) es poco habitual para cualquier aplicación "web-based". Si a todas estas virtudes agregamos la posibilidad de chatear simultáneamente con nuestros contactos de cuatro redes distintas de mensajería (AIM, GTalk, Messenger, y Yahoo!) desde cualquier computadora conectada a Internet, sin necesidad de descargar ni instalar nada, tenemos claramente entre manos un producto ganador, razón por la cual este portal suma cada día más adeptos. Si bien carece de algunas funciones importantes a las que los usuarios de MSN están acostumbrados (por ejemplo, la transferencia de archivos, un servicio que se planea agregar a la brevedad), también cuenta con algunas posibilidades que le faltan al Messenger, como la habilidad de crear salas de chat, similares a las de IRC, conocidas en la jerga Meebo como "Meebo Rooms". A los usuarios más precavidos con sus datos personales tal vez no los convenza la idea de entregar sus credenciales de conexión a múltiples servicios a una empresa privada, preocupación más que comprensible en los tiempos que corren. Sin embargo, la necesidad tiene cara de hereje y, cuando las

políticas de alguna red corporativa o similar nos impidan la operación de nuestros clientes de mensajería instantánea usuales, Meebo es una gran opción.-



WebMessenger

Tipo: Sitio Web

Disponible para:

Multiplataforma

Web del proyecto:

<http://webmessenger.msn.com/>

Licencia: Uso Gratuito (Código Propietario)

El último de los reemplazantes de Messenger que presentamos en esta oportunidad llega a nuestros equipos de la mano de la mismísima Microsoft. Naturalmente, la necesidad de poder conversar con nuestros contactos desde cualquier PC conectada a Internet, sin obligación de instalar ni configurar nada, resultó un atractivo demasiado fuerte como para que el gigante de Redmond se quedase afuera. Además, al ser los mantenedores del MSN Messenger Protocol, se encontraban con una ventaja técnica importante frente a sus competidores. En lugar de tener que realizar complejos procesos de ingeniería inversa sobre el protocolo de Messenger (un dificultoso proceso en el que deben analizarse en detalle los paquetes de red con el fin de establecer las reglas lógicas que regulan el comportamiento del protocolo para luego poder replicar su funcionamiento) como se vieron forzados a hacer sus competidores, los desarrolladores de Web Messenger ya contaron con toda la documentación interna necesaria como para llevar a buen puerto en poco tiempo su desarrollo. Web Messenger se lanzó al mercado en agosto de 2004, y en los años que lleva funcionando no ha evolucionado demasiado.

Meebo

Tipo: Sitio Web

Disponible para:

Multiplataforma

Web del proyecto:

<http://www.meebo.com/>

Licencia: Uso Gratuito (Código Propietario)

El portal Meebo fue lanzado en 2005 como producto estrella de una empresa conformada por los entrepreneurs informáticos Sandy Jen, Seth Sternberg y Elaine Wherry.





Al ejecutarse dentro de un navegador web (funciona con todos los navegadores más conocidos), no requiere de ningún tipo de descarga ni instalación y, a diferencia de Meebo, no necesita de la creación de una cuenta propia de usuario, ya que las credenciales de autenticación que emplearemos son las mismas (e-mail y contraseña) que utilizamos para conectarnos con el Messenger. Lo más habitual es que se trate de una cuenta de Hotmail; no obstante, aunque muchos ignoren esta posibilidad, en el sitio:

<http://www.passport.net>, el portal de gestión de cuentas de usuario de Microsoft, es factible la creación de un usuario con el ingreso de cualquier cuenta de

correo electrónico válida, sea o no de Hotmail, el proveedor de correo vía Web adquirido por MS en 1997. Yendo a las características de WebMessenger, podemos decir, brevemente, que se trata de la alternativa más simple, pero también la que ofrece menos funcionalidades y no podremos servirnos de varias de las opciones más comunes de nuestro cliente de mensajería instantánea. Entre otras limitaciones, no pueden mantenerse conversaciones por voz, enviar ni recibir archivos, emplear guiños, etc. Sin embargo, la capacidad de poder emplearlo para conectarse con nuestros contactos desde cualquier lugar, especialmente desde aquellos sitios en los que hayan bloqueado el

Apuerto con los que habitualmente trabaja el MSN (TCP 1863), nos hará recurrir a este sitio web una y otra vez. Es importante destacar que nuestros contactos serán advertidos de que estamos accediendo a la red de Messenger desde la Web, agregando a nuestro estado la palabra "Web" o mostrando junto a nuestro apodo (Nickname) el ícono de un globo terráqueo, tradicional representación gráfica de la World Wide Web.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

GOOGLE CHROME

La simpleza tiene forma de navegador



Muy fiel a su estilo, Google sorprendió al mundo a principios de septiembre con un navegador web propio, de aspecto sumamente sencillo, pero con características que lo apuntan como una alternativa nueva y que vale la pena probar.

Metiéndose de lleno a pelearle el reinado al Internet Explorer de Microsoft, Google sorprendió a todos con una creación que mantenía en el más absoluto secreto: su navegador web propio.

Así, un buen día amanecemos y nos encontramos con la existencia de Chrome, un browser pensado para la web 2.0.

"Nosotros pensamos en el Navegador como una ventana a la Red - una herramienta para que los usuarios interactúen con los sitios y aplicaciones que más les gusten, y es importante no estorbar en el camino de esa experiencia", dijo Sundar Pichai,

Vicepresidente de Gerencia de Productos de Google Inc. "Justo como la página de inicio clásico de Google, Google Chrome tiene una interfaz de usuario sencilla, con un sistema sofisticado que habilita el uso de la red moderna," amplió.

Google

Un nuevo concepto de Navegador

Convencidos de que en la web de hoy diariamente hacemos cosas que hace 15 años ni imaginábamos, en Google decidieron

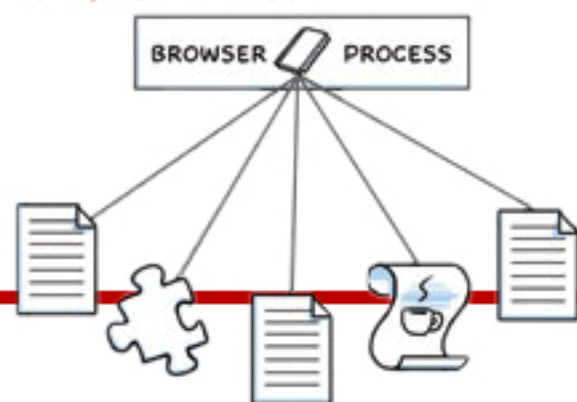
"Justo como la página de inicio clásico de Google, Google Chrome tiene una interfaz de usuario sencilla, con un sistema sofisticado que habilita el uso de la red moderna"

Sundar Pichai,
Vicepresidente de
Gerencia de Productos
de Google Inc

pensar de cero el concepto de un navegador.

"Para la mayoría de los usuarios el navegador no es lo más importante en su experiencia en la Red: sólo es una herramienta donde visualizar y ejecutar los sitios, páginas web y las aplicaciones que la conforman," explica Pichai. "Desde el punto de vista técnico hemos sentado las bases de un navegador que es capaz de ejecutar con mayor eficacia las complejas aplicaciones web de hoy en día."





Las pestañas de Google Chrome son independientes, de forma que si se produce un error en una de ellas, el resto no se ven afectadas. La rapidez y el tiempo de respuesta también se han mejorado por completo. Además, hemos creado V8, un motor JavaScript más potente que abre la puerta a una generación de aplicaciones web que se beneficiarán de este nuevo concepto de navegador.”

El objetivo es sencillo y ambicioso a la vez: que los usuarios encuentren la información que buscan y accedan al sitio con la mayor rapidez posible.

A puro software libre

Al ver Chrome en funcionamiento, es imposible no compararlo con otros navegadores open source como Mozilla Firefox o WebKit. Desde Google admiten las similitudes: “Debemos una gran parte de este proyecto a otras iniciativas de software libre y estamos decididos a seguir trabajando en esta dirección. Hemos utilizado elementos de los navegadores WebKit de Apple y Firefox de Mozilla, entre otros, y con este objetivo estamos haciendo posible que nuestro código también sea abierto”. Por ahora, Chrome solamente está disponible para PCs Windows, con la intención de darlo a conocer y testear cómo es recibido por los usuarios. La versión final para Mac y Linux está prometida para dentro de unos meses.

Google CHROME

La simpleza tiene forma de navegador

Herramientas fáciles de usar y al alcance de la mano

Algunos puntos que diferencian a Chrome de otros navegadores:

Un cuadro para todo: en la barra de direcciones también se pueden hacer búsquedas web que, por defecto, tiran los resultados de Google (aunque se lo puede configurar para usar otros buscadores – en Argentina, por ejemplo, se puede buscar usando MSN Argentina, Altavista, Terra Argentina o Yahoo! Argentina). Aparte, queda el historial de las páginas visitadas (para elegir la URL en un instante), y también aparecen sugerencias de URLs relacionadas con lo que estamos tipeando en la barra.

Tus webs más visitadas, a un click de distancia: cada vez que abrimos una nueva pestaña, aparecen destacados los últimos sitios visitados. Para volver a entrar a ellos, sólo hay que hacer un click sobre la imagen en miniatura de la web. (Como una versión más “dinámica” del dial-up de Opera). Aparte, aparece un buscador para encontrar webs en nuestro historial de navegación y los marcadores más recientes.

De incógnito: Chrome incluye un modo de navegación privada llamado Incógnito, que permite que naveguemos por sitios que no quedarán registrados en el historial de navegación. Tampoco se guardan en el historial de búsquedas ni van a quedar en el equipo las cookies descargadas de las webs visitadas. Aunque sí van a quedar en la PC los archivos que se descarguen y los marcadores que uno decida guardar durante esa sesión. Para abrir una ventana de Incógnito hay que presionar Ctrl+Mayús+N.

Sólo sitios seguros: si intentáramos abrir un sitio web que en realidad no es seguro, Chrome pone en pantalla un alerta: “Probablemente no es el sitio que buscas”. Así, podemos evitar entrar por error a sitios donde se realice piratería electrónica (phishing) o donde terminemos pescándonos algún virus.



Se acuerda de todo: Cuando instalamos Chrome, automáticamente importa marcadores y contraseñas del navegador por defecto instalado en nuestra PC. Aunque también lo podemos hacer cuando queramos con el browser ya instalado. Haciendo click sobre el ícono de una llave inglesa en la esquina superior derecha, se accede al menú de Configuración. Ahí hay que elegir "Importar marcadores y configuración..." y seleccionar del desplegable el navegador del que queremos importar los datos.

Descargas discretas: Muy similar al Download Status Bar de Firefox, las descargas de Chrome se visualizan al pie del navegador, sin ocupar mayor espacio o abrir ventanas extra. Una flecha verde indica que la descarga se acaba de iniciar y desde el botón archivo se puede ver cuánto tiempo queda para que termine de bajar el archivo.



¡A ponerlo a prueba!

Para bajar Chrome y empezar a disfrutar de un navegador distinto, hay que ingresar en:

<http://www.google.com/chrome/>
y hacer click sobre el botón "Descargar Google Chrome".

Por ahora, funciona sólo en Windows Vista y XP..



Débora Orué

debora.orue@dattatec.com



Seguridad en redes

WiFi



Las redes inalámbricas, son conocidas también como Wireless, que significa "sin cables" o "inalámbrico" o como WLAN, sigla proveniente de Wireless Local Area Network (o red de área local inalámbrica). El vocablo más usado es "WiFi" que proviene de "Wireless Fidelity".

En este tipo de redes, el objetivo es comunicar uno o más equipos entre sí o accediendo a Internet, en un área no muy amplia, como dentro de la oficina o del hogar, sin necesidad de molestos cables para poder establecer la conexión.

Las redes inalámbricas, son conocidas también como Wireless, que significa "sin cables" o "inalámbrico" o como WLAN, sigla proveniente de Wireless Local Area Network (o red de área local inalámbrica). El vocablo más usado es "WiFi" que proviene de "Wireless Fidelity".

En este tipo de redes, el objetivo es comunicar uno o más equipos entre sí o accediendo a Internet, en un área no muy amplia, como dentro de la oficina o del hogar, sin necesidad de molestos cables para poder establecer la conexión.



Sus ventajas y desventajas

Al tratarse de una variante de la famosa red LAN, una red WLAN posee todas las ventajas de una red común (como por ejemplo: compartir impresoras y archivos, unidades de disco y conexión a otras redes, incluyendo Internet) pero sin usar cables. Es una enorme ventaja al usar notebooks o PDA's con conexión a la red y/o Internet desde cualquier parte de la oficina o el hogar.

Así y todo, las redes inalámbricas poseen algunas desventajas: el alcance, la seguridad, las interferencias y la velocidad. Es importante que, al instalar una nueva red Wireless, se active y configure la seguridad para evitar el acceso de intrusos a nuestra red, generalmente vecinos. Esto es posible gracias al cifrado WEP o WPA (entre otros), que ya detallaremos minuciosamente. Otra desventaja es la interferencia que pueden provocar los objetos y las paredes que se interponen entre la antena y el equipo que recibe la señal, que atenúan la velocidad y degradan la estabilidad y la calidad de conexión.

El alcance de la red es otro de los puntos flojos en comparación con las redes cableadas. Un cable UTP común y corriente es capaz de extenderse hasta 100 metros por tramo sin pérdidas. En cambio, en redes WiFi ese valor es inalcanzable sin comprometer la calidad de la conexión. Aunque es posible repetir la señal para impulsarla (usando repetidores) o emplear antenas de mayor potencia, esto requiere una inversión adicional.

La velocidad de conexión es otro de los aspectos desfavorables: la red Wireless estandarizada más veloz alcanza 54 Mbps como máximo, mientras que las redes cableadas con cable operan a 100 Mbps o 1 Gbps.




Seguridad

Si bien el estándar 802.11 original –que define las redes inalámbricas– incorpora varias características de seguridad, como los modos de autenticación de sistema abierto y de clave compartida, SSID (Service Set Identifier o identificador del juego de servicios) y WEP (Wired Equivalent Privacy o equivalente a privacidad cableada); pero no son suficientes para entornos corporativos y se recomienda utilizar otro método de seguridad llamado WPA (Wi-Fi Protected Access o acceso protegido a redes inalámbricas)

mientras se aprueba el uso del nuevo protocolo 802.11i, desarrollado por la IEEE y aprobado a mediados de 2004 que resuelve en forma definitiva las deficiencias al emplear AES (Advanced Encryption Standard o estándar avanzado de encriptación), un mecanismo que ocupa el lugar de 3D con claves de 128, 192 o 256 bits, tanto para redes (ad-hoc) como con punto de acceso (AP), pero que consume mayores recursos.

Debido a estos problemas de seguridad, aún existe prurito por parte de los usuarios a montar redes Wi-Fi, sobre todo si tenemos en cuenta la vulnerabilidad de las claves WEP que es el método más utilizado para encriptar y desencriptar los datos transmitidos. En Internet existen numerosas aplicaciones software para descifrar claves WEP, que permiten monitorear y analizar los paquetes de información y luego utilizar estos datos recolectados para decodificar la clave utilizada.



Propagación de radio frecuencia

Es de suma importancia tener en cuenta las implicaciones de la propagación de radio frecuencia por los puntos de acceso en un entorno Wi-Fi. Elegida eficientemente, la combinación adecuada de transmisor/antena puede ser una herramienta óptima que puede ayudar a limitar el acceso a una red inalámbrica exclusivamente al área de cobertura pretendida.

Seleccionar antenas de forma poco eficiente, puede extender la red más allá del espacio planeado. Las antenas se caracterizan por sus parámetros principales: potencia y

dirección. Las del tipo omnidireccional abarcan un área de cobertura de 360°, mientras que las direccionales limitan la cobertura a áreas más específicas. La potencia de una antena se mide en dBi.

Debido a que los productos actuales 802.11 utilizan la banda de uso común que no necesita licencia, están sujetas a las reglas de la FCC para uso de espectro distribuido. Estas reglas definen que toda antena comercializada –ya sea por separado o con un producto– debe ser aprobada por un laboratorio autorizado, evitando así que los usuarios las usen de forma ilegal con productos de norma 802.11.

Seguridad en redes inalámbricas

La seguridad para las redes Wireless se concentra en la privacidad y el control de los accesos: un control de acceso robusto impide a los usuarios no autorizados conectarse a los puntos de acceso, que vienen a ser los puntos finales de una red cableada que conectan a los equipos Wi-Fi con la red. Por otra parte, la privacidad asegura que únicamente los usuarios a los cuales van dirigidos los datos transmitidos los puedan interpretar. De esta forma, la privacidad de la información transferida sólo queda y otro de privacidad.

Seguridad



Autenticación

Los dispositivos 802.11 pueden operar como sistemas abiertos (o no protegidos). Así, cualquier equipo WiFi puede asociarse a un Access Point. O bien, como sistemas cerrados, que solicitan autenticación mediante el uso de una clave compartida.

Existen listas de control de acceso basadas en la dirección MAC (Media Access Control o control de acceso al medio) exclusivas de los clientes. Empleando este método, los puntos de acceso poseen una lista con las direcciones físicas autorizadas, rechazando las que no están en esa tabla.

Empleando autenticación WEP, se podrá configurar el router o punto de acceso con una contraseña, para que sólo los usuarios que tengan conocimiento de la misma puedan conectarse. Al elegir a qué punto de acceso nos conectaremos, el software que controla las conexiones WiFi o el sistema operativo, nos solicita la clave previamente establecida en el router.

Vale aclarar que la MAC Address es la dirección, única e irrepetible que tiene cada placa de red (tanto en la norma Ethernet como en 802.11) y viene grabada de fábrica. Se expresa en hexadecimal y tiene el siguiente formato: 12:E4:9C:04:8B:A1.

Privacidad

En una red WiFi los datos se envían sin emplear codificación, esto es así por defecto. En cambio, al emplear WEP, la información se codifica previo a ser enviada mediante un algoritmo llamado RC4, con claves llamadas débiles -de 64 bits- o fuertes -de 128 bits- compartidas estáticas. El encriptado se realiza utilizando la misma clave que se usa para unirse a la red mediante WEP. Lo ideal es emplear otras técnicas más robustas, como WPA o AES, que ya veremos más adelante.



WI-FI PROTECTED SETUP

Enable : ☐

Current PIN : **18202137**

[Generate New PIN](#)

[Reset PIN to Default](#)

Wi-Fi Protected Status : Disabled / Configured

[Reset to Unconfigured](#)

[Add Wireless Device with WPS](#)

WIRELESS NETWORK SETTINGS

Enable Wireless : ☒

Wireless Network Name :

Enable Auto Channel Selection : ☐

Wireless Channel :

Transmission Rate : (Mbit/s)

WMM Enable : ☐ (Wireless QoS)

Enable Hidden Wireless : ☐ (Also called the SSID Broadcast)

WIRELESS SECURITY MODE

Security Mode :

[Save Settings](#)

[Don't Save Settings](#)

en Redes

SSID

El SSID (Service Set Identifier o identificador de conjunto de servicios) es un estándar que especifica el mecanismo por el cual se identifica a una red inalámbrica y además para limitar el acceso a la misma. El SSID es el nombre de red que identifica el área cubierta por uno o más puntos de acceso y podría ser comparable al dominio o grupo de trabajo.

Así, un cliente de la red que necesite asociarse a un punto de acceso puede identificarlo mediante su SSID, transmitido periódicamente. Puede usarse además como una medida de seguridad el hecho de configurar el router para que no lo transmita. De esta manera, el equipo WiFi que necesite unirse a ese dispositivo tiene que tener configurado el SSID previamente. Si el nombre no coincide, los paquetes administrativos enviados al router desde el equipo inalámbrico serán rechazados porque pertenecen a un SSID diferente y la asociación no tendrá éxito. Un equipo con interfaz inalámbrica puede poseer muchos SSID configurados, para poder conectarse a distintas redes, en diferentes ámbitos. Debido a que los paquetes de gestión de la conexión en redes WiFi siempre se envían de forma abierta, este método no es infalible. Un hacker puede "escuchar" en el medio inalámbrico y descubrir el SSID que emite el access point,

mediante técnicas bien conocidas. Hay compañías que confían en el SSID como principal método de seguridad sin tener en cuenta sus puntos flojos.



WEP

El significado de esta sigla es Wired Equivalent Privacy (o privacidad equivalente al de un medio cableado). En el momento en que se desarrolló del estándar 802.11, se tomó conciencia de la vulnerabilidad de usar un medio de propagación como el aire, motivo por el cual definió un método para proteger la comunicación. Con el transcurrir del tiempo se demostró que es no es suficiente para ambientes corporativos, donde la seguridad es prioritaria. Es esencialmente el algoritmo de cifrado de flujo RC4, que es simétrico, ya que emplea el mismo código para cifrar y para descifrar la información que se intercambia entre el equipo WiFi y el punto de acceso. El procedimiento para decodificarlo es el inverso, y para proteger el mensaje de modificaciones no autorizadas -es decir, mientras viaja- se utiliza el algoritmo CRC-32, de comprobación de integridad, como sello de identificación, técnica que tampoco es demasiado segura.

Palabras finales

En la segunda y última parte de este artículo, a publicarse el mes próximo en Dattatec, continuaremos viendo algunos detalles adicionales sobre WEP y nos meteremos de lleno en cómo funciona el más efectivo método WPA y todos los consejos para configurar nuestro Access Point o router para obtener la máxima seguridad en nuestro hogar o empresa.

¡Hasta entonces!

Javier Richarte

javier.richarte@dattamagazine.com



DATTATEC.COM DEJÓ SU MARCA EN EXPOCOMM ARGENTINA 2008

EXPO COMM ARGENTINA 2008



Dattatec.com estuvo presente, por cuarto año consecutivo, en el evento de informática y telecomunicaciones más importante de la región. Te contamos cómo se vivieron los 4 días de la expo y te acercamos las mejores imágenes.

Siendo una empresa líder internacional, con miles de clientes a lo todo el planeta, son pocas las oportunidades que tenemos de encontrarnos con nuestros usuarios.

Por su magnitud, ExpoComm es siempre un espacio único para acercarnos a nuestros usuarios, charlar sobre sus necesidades, presentarles las últimas novedades y hacerles pasar un rato divertido.

Como pez en el agua

Este año volvimos a ExpoComm con un espacio renovado. El stand K-21 recibió a los primeros asistentes del evento, el martes 23 de septiembre, con mucho espacio para charlar, excelentes soluciones de hosting y las promotoras más lindas de la expo.

Aunque no fueron las chicas las que se llevaron todas las fotos. Entre las características más llamativas del stand estuvo una pecera repleta de peces naranja. Los que se acercaron a verla en detalle rápidamente notaron una web adentro... funcionando! Sí, mantenemos tu sitio en línea bajo cualquier condición!!

Hosting a la naranja

Nuestro Plan Promopack 2, el servicio más completo del mercado que incluye hosting + dominio + creador de sitios web por sólo u\$s49 al año, fue el marco que elegimos para decorar el stand. El interés de los presentes se notó enseguida! Nuestros asesores de ventas, que viajaron especialmente desde Rosario para participar de la expo, respondieron gustosos las consultas de todos los interesados, que se acercaron a consultar también sobre otros planes de hosting,

Su Hosting hecho Simple...!



registro de dominios, servicio de correo electrónico, streaming de audio y video, y servidores dedicados.

Todos los que pasaron por el stand se retiraron con folletos con los detalles del Promopack 2 y sobre la importancia de contar con un dominio .com, guardados en prácticas bolsas naranja que le pusieron un color distintivo a la Av. Sarmiento.

Como pez en el agua

Porque no todo es negocios en esta vida, aprovechamos para presentar el Web Concept 3.0 con un juego interactivo. Desde una pantalla touch-screen, todos aquellos que se acercaron al stand pudieron jugar a la ruleta.

largo y ancho de
tramos cara a cara

carros a nuestros
últimas noveda-

**Nuestro Plan
Promopack 2, el
servicio más completo
del mercado que
incluye hosting +
dominio + creador de
sitios web por sólo
u\$s 49 al año, fue el
marco que elegimos
para decorar el stand..**

Los premios: llaveros estilo navaja suiza con la inscripción .com y un plan de hosting gratis por un año!

Las colas para jugar llegaron a copar los pasillos. Como es nuestra costumbre, fuimos el stand más visitado de la expo.

DATTATEC.COM DEJÓ SU MARCA EN EXPOCOMM ARGENTINA 2008

u\$s 1000 para la mejor

Uno de los grandes momentos de ExpoComm 2008 se vivió el mismo día martes 23, a pocas horas de la apertura, cuando el CEO y Fundador de Dattatec.com, Guillermo Tornatore, le entregó su premio a la ganadora del Concurso de Diseño Web 2007.

Claudia Lareu se llevó su cheque por u\$s 1.000, por el site www.interactiba.com.ar, que nuestro jurado consideró el mejor de todos los postulados.

Atención diseñadores y webmasters... en poco tiempo más se viene el Concurso de Diseño Web Dattatec.com 2008-2009!

Hosting a la naranja

Dattatec.com, la única empresa de Hispanoamérica en convertirse en registrante acreditado por ICANN, el principal organismo a nivel mundial para la asignación de entidades registrante de dominio, está trabajando junto a VeriSign en una enorme campaña para el registro de dominios .com y .net en Argentina y México.

Ese fue el tema de conversación con muchos de los visitantes de la expo, a los que les explicamos la importancia de contar con un .com



Claudia Lareu junto a Guillermo Tornatore en la entrega del premio "Concurso Diseño Web 2007"

propio (por más que ya tuvieran registrado y en uso un .com.ar). Para más info: <http://www.dattatec.com/dominios>

Con ganas de verte crecer

Aprovechando el marco de ExpoComm, invitamos a todos los presentes a participar de una charla que Dattatec.com brindó junto a su partner VeriSign.

Titulada "Cómo tener una presencia efectiva en la web", la charla apuntó a mostrarle a los asistentes los beneficios de estar presente en la web, así como todos los componentes y requerimientos más importantes a tener en cuenta a la hora de

planificar una presencia efectiva en internet..

Guillermo Tornatore, CEO y Fundador de Dattatec.com, junto a Erica Saito, Gerente Regional de Estrategia de Negocios de Nombres de Dominio para América Latina de Verisign, dictaron la charla frente a una sala repleta de espectadores, que escucharon atentamente cuáles son las ventajas de contar con un espacio propio en internet, todo lo que hay que tener en cuenta para optimizar la utilidad de cada página y cuáles son las herramientas necesarias para lograrlo.

Dattatec.com, la única empresa de Hispanoamérica en convertirse en registrante acreditado por ICANN, el principal organismo a nivel mundial para la asignación de entidades registrante de dominio .

DATTATEC.COM DEJÓ SU MARCA EN EXPOCOMM ARGENTINA 2008

Para todos los que lo pidieron, aquí ofrecemos para descarga el Power Point que acompañó la charla (8 Mb aprox.).

DESCARGAR

Como siempre, aprovechamos al máximo cada oportunidad que se presenta para acercarnos a nuestros usuarios y verlos crecer.

Otra retirada victoriosa

"Es un inmenso placer para todo el equipo de Dattatec.com haber participado, por cuarto año consecutivo, del evento más importante de nuestro rubro," destacó Diego Vitali, Marketing Manager de Dattatec.com. "El resultado fue altamente positivo, es un hecho que las 25.000 personas que visitaron ExpoComm este año no pasaron por alto a Dattatec."

Ya acostumbrados a retirarnos con clientes nuevos, ideas nuevas, el respaldo de nuestros usuarios y nuevos acuerdos comerciales que nos permitirán brindarles un servicio cada día mejor, nos aseguramos el regreso: Dattatec.com tendrá su espacio propio en ExpoComm Argentina 2009.

Claro que nos vamos a estar viendo cara a cara mucho antes. ¡Estén atentos a nuestro calendario de eventos!

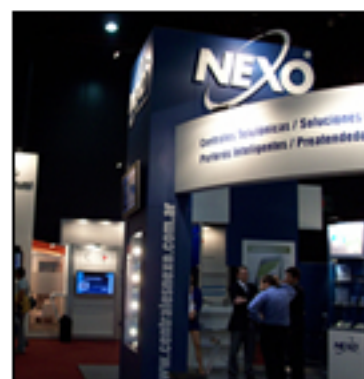
Expocomm 2008 en imágenes

Aparte de Dattatec.com, otras 100 empresas líderes del sector de informática y telecomunicaciones estuvieron presentes en ExpoComm 2008. Los más de 25.000 asistentes recorrieron los stands de cada una de ellas del 23 al 26 de septiembre pasado, en el Predio Ferial La Rural, en la ciudad de Buenos Aires. Les mostramos los stands más llamativos y atractivos de la expo:



Débora Orué

debora.orue@dattatec.com



Novedades en Windows Mobile 6 Parte 1



En estos artículos iremos repasando las nuevas funcionalidades que nos trae Windows Mobile 6 y las nuevas herramientas que Microsoft ha liberado para los desarrolladores, y créanme, es realmente increíble. No solo hablaremos de su integración con Visual Studio 2005 y .Net Compact Framework 2.0, sino que a medida que avancemos, empezaremos a trabajar con la sucesión de los anteriores, Visual Studio 2008 y .Net Compact Framework 3.5, aun más increíbles....

Bien... Acá vamos...

Actualmente es común encontrar dispositivos móviles como teléfonos...Pocket Pcs....o ... una mezcla de ambos ??? Sí señores, hoy en día se torna complicado diferenciar si lo que tenemos es un teléfono con funcionalidad de Pocket Pc... o es una Pocket Pc con funcionalidad de teléfono... o es la evolución de ambas tecnologías mezcladas en un mismo aparato...

Como les decía, el mundo móvil esta avanzando a pasos agigantados, y los usuarios, cada vez le piden más y más cosas a estos pequeños dispositivos, y por suerte, entre los fabricantes y los desarrolladores, podemos satisfacer esas necesidades de mercado, que muchas veces nos obligan a tener que bucear en la web en busca de algún artículo o publicación, que nos oriente un poquitito...

Microsoft en conjunto con los fabricantes, ha puesto en el mercado, miles y miles de aparatos montados con Windows Mobile 6, en sus diferentes versiones.

Windows Mobile 6, es la nueva plataforma de desarrollo de Microsoft, que tiene entre otros objetivos, simplificar el desarrollo e instalación de aplicaciones, proveer una interfaz rica para el



usuario y que dicha solución, pueda correr en la mayoría de los dispositivos de la familia de la gente de Redmon. Uno de los pilares fundamentales es que casi la totalidad de las aplicaciones diseñadas para su antecesor, Windows Mobile 5, funcionarán sin problemas, aunque si hemos utilizado APIs no documentadas o no soportadas, deberíamos chequearlas primero.

Mi nombre es...

Hasta ahora los que veníamos desarrollando en Windows Mobile 5, estábamos acostumbrados a trabajar con 3 versiones: Windows Mobile 5 Pocket PC, Windows Mobile 5 Pocket Pc Phone Edition y Windows Mobile 5 SmartPhone. Un poco por lo que antes comentábamos, esa confusión de tener un aparato y no saber con qué nombre llamarlo y qué grupo encasillarlo, Microsoft introdujo una nueva nomenclatura de nombres:

- Windows Mobile 6 Classic
- Windows Mobile 6 Standard
- Windows Mobile 6 Professional

Windows Mobile 5.0	Windows Mobile 6
Windows Mobile 5.0 Pocket Pc	Windows Mobile 6 Classic
Windows Mobile 5.0 Smartphone	Windows Mobile 6 Standard
Windows Mobile 5.0 Phone Edition	Windows Mobile 6 Professional

Tabla de equivalencias entre los nombres de Windows Mobile 5 y Windows Mobile 6.

Si alguno ya intentó bajarse los correspondientes SDKs, se habrá dado cuenta, que también cambiaron, no solo de nombres, sino que, a priori, falta uno. Bien, por suerte no se olvidaron de subirlo al sitio de downloads, sino



Novedades en Windows Mobile 6 Parte 1

hoy en día en este tipo de dispositivos: si tienen o no, pantalla táctil. En la figura 2 vemos esta nueva agrupación.

Plataforma	SDK
Windows Mobile 6 Classic	Windows Mobile 6 Professional
Windows Mobile 6 Standard	Windows Mobile 6 Standard
Windows Mobile 6 Professional	Windows Mobile 6 Professional

Nuevos nombres de los SDKs

Para refrescar un poco la memoria:

- **Windows Mobile 5.0 Pocket PC** --> Pantalla táctil: *Si*
- **Windows Mobile 5.0 Pocket PC Phone Edition** --> Pantalla táctil: *Si*
- **Windows Mobile 5.0 SmartPhone** --> Pantalla táctil: *No*

Y que más hay de Nuevo....

Una de las características más importantes, es que todos los dispositivos con Windows Mobile 6, tienen en su ROM pre- instalados .Net Compact Framework 2.0 SP1 y SQL Server 2005 Compact Edition 3.1.

Esto implica varias cosas:

- El startup es aproximadamente un 25% más rápido
- Las aplicaciones que serán distribuidas, pesan menos al no

tener que contener los assemblies necesarios para instalar dichos componentes (ya que se encuentran en ROM)

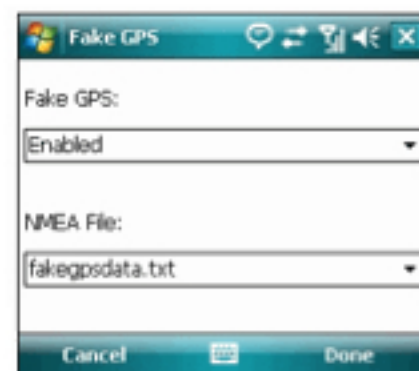
- No nos tenemos que preocupar por chequear si se encuentran correctamente instalados antes de realizar el deploy de nuestra solución.

- Interfaz de usuario más amigable

Al instalar los SDKs actualiza el Emulador 1.0 que viene con Visual Studio 2005, por su nueva versión, el Emulador 2.0, un 40% más rápido que su versión anterior (entre otras cosas). Dicho programa emula un verdadero ARM, permitiéndonos utilizar los mismos ejecutables que luego distribuiremos a los equipos reales, reduciendo cualquier error antes de su deploy en producción. En la figura 3 tenemos la imagen de un equipo con Windows Mobile 6 Professional.



Otra de las novedades, es el set de herramientas para poder desarrollar y testear nuestras aplicaciones, como por ejemplo FakeGPS, una utilidad que permite emular el ingreso de sentencias NMEA sin tener un dispositivo de posicionamiento global conectado. En la figura siguiente se muestra como es su interfaz visual.



Podríamos estar charlando largas y tendidas horas sobre las novedades que esta plataforma tiene para nosotros. Los dejo en un pequeño descanso, y espero que se bajen e instalen los SDKs. En los próximos artículos hablaremos más en profundidad sobre emuladores, herramientas, la nueva versión de Visual Studio 2008 para el desarrollo de aplicaciones móviles, .Net Compact Framework 3.5 y todo lo que se viene en el mundo móvil.

Leonardo Natale
mug@dattamagazine.com



Agregá a tu PC una unidad virtual de DVD con DAEMON TOOLS



Les presentamos un software gratuito que siempre debe estar instalado en equipos con Windows ya que, además de ser un programa imprescindible para quienes acostumbren realizar backups de sus CD y DVD originales, es muy conveniente para prolongar la vida útil de las unidades ópticas, sobre todo en el caso de las notebooks, cuyos periféricos llegan a cuadruplicar en costo a sus pares de escritorio.

¿Qué son exactamente las Daemon Tools?

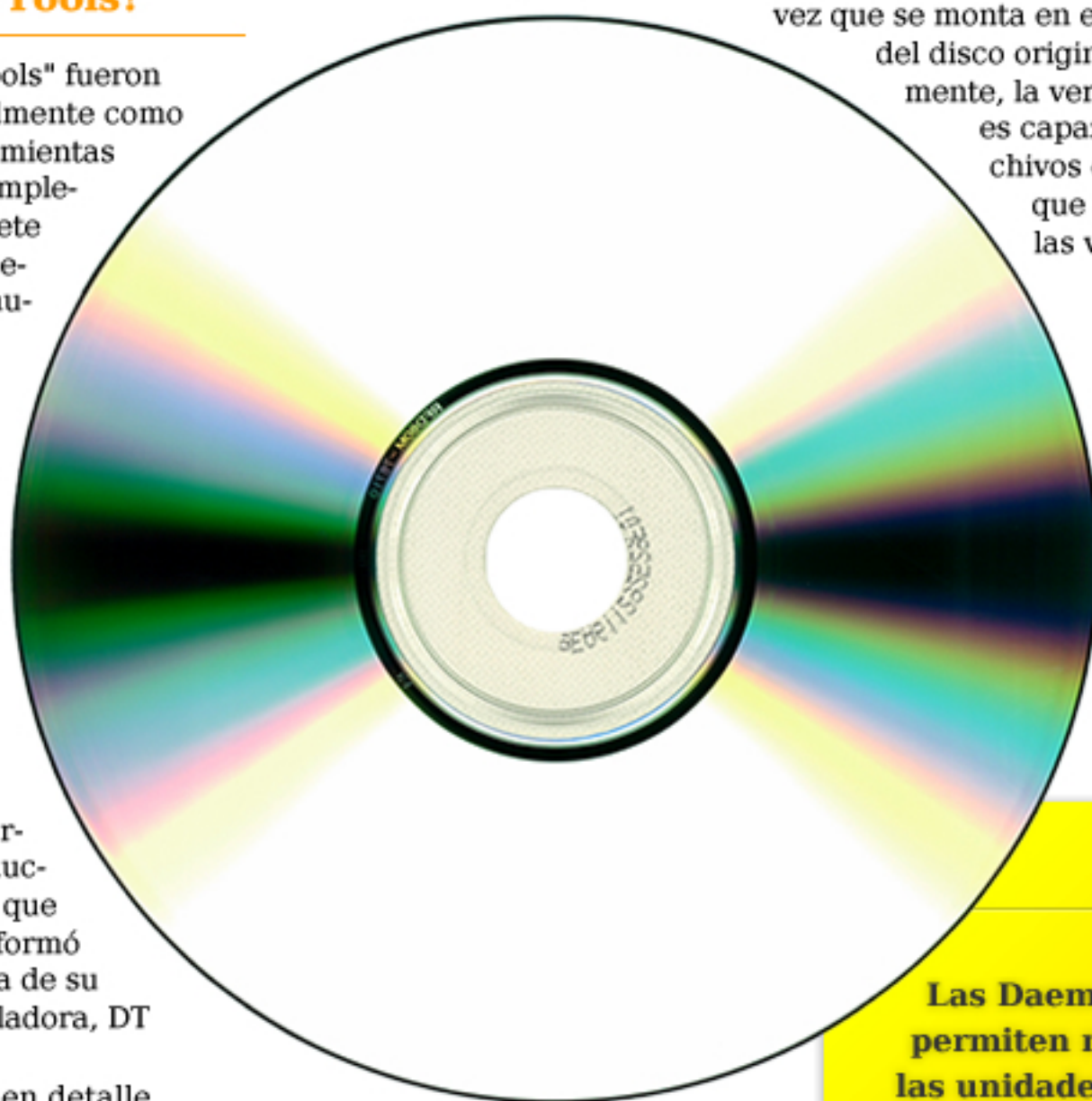
Las "DAEMON Tools" fueron concebidas inicialmente como un juego de herramientas encargadas de complementar otro paquete de software: el "Generic Safedisc Emulator", un programa de backup de discos ópticos (es decir, CD y DVD) que permitía vulnerar el método de protección anticopia conocido como "Safedisc". Sin embargo, sus múltiples posibilidades pronto las transformaron en un producto independiente, que inclusive se transformó en la nave insignia de su empresa desarrolladora, DT Soft.

Antes de repasar en detalle las prestaciones de este soft, es importante aclarar que existen diversas versiones, las cuales tienen diferentes tipos de licenciamiento. La versión más básica es la "**DAEMON Tools Lite**", que es completamente gratuita, aunque es la más limitada en funcionalidad.

Por otro lado, se ofrecen tres variantes de la versión "Pro", que brindan mayores prestaciones que la "Lite", si bien son pagas. Básicamente, las Daemon Tools posibilitan crear una o más unidades ópticas virtuales (hasta 4 en la Lite y 32 en la Pro), las cuales simulan por software el comportamiento usual de una lectora/grabadora tanto

de CD como de DVD, activándose una vez que se monta en ellas una imagen del disco original. Lamentablemente, la versión gratuita no es capaz de crear los archivos de imagen, cosa que sí pueden hacer las versiones pagas, pero, de todas maneras es factible crear imágenes de formato ISO de nuestros discos ópticos con casi cualquier software de grabación de CD o DVD.

Las Daemon Tools permiten montar en las unidades virtuales cualquier tipo de archivo de imagen de CD o DVD, más allá del formato en el que haya sido creado.



Agregá a tu PC una unidad virtual de DVD con DAEMON TOOLS



CARACTERÍSTICAS

Las Daemon Tools permiten montar en las unidades virtuales cualquier tipo de archivo de imagen de CD o DVD, más allá del formato en el que haya sido creado. Soporta imágenes de tipo BlindRead, BlindWrite, CloneCD, DiscJuggler, Cue Sheet, MDS (Media Descriptor File), NRG (Nero), PDI y, por supuesto, los formatos ISO, tanto el estándar como el comprimido. Una vez montada una imagen en la unidad virtual, sucederá exactamente lo mismo que si hubiéramos insertado en una lectora "real" el disco físico original a partir del cual fue creada la imagen. Si el disco original del cual obtuvimos la imagen tiene alguno de los tipos de protección anticopia más comunes (caso más que habitual en el software para Windows, principalmente en los juegos), bastará con habilitar en Daemon Tools la emulación del sistema anticopia correspondiente o, en caso de duda, directamente activar la emulación de todos los sistemas anticopia soportados por las Tools. Estos sistemas anticopia (Safedisc y SecuROM son los más frecuentes) tornan inútiles las copias de seguridad realizadas por los usuarios legítimos de software original. Otros dos sistemas similares también soportados por Daemon Tools son Laserlock y RMPS, aunque, por lo general, son mucho menos utilizados por las empresas desarrolladoras de software.

DESCARGA, INSTALACIÓN Y USO

La dirección del sitio web oficial de Daemon Tools es [\[http://www.daemon-tools.cc/\]](http://www.daemon-tools.cc/),

pero para encontrar el link de descarga de la versión Lite hay que hurgar un poco más profundo en el sitio, por lo que aquí lo proveemos:

[<http://www.daemon-tools.cc/dtcc/download.php?mode=ViewCategory&catid=5>]. El instalador pesa algo menos de 5 Mb, por lo que se descarga en un instante.

Una vez montada una imagen en la unidad virtual, sucederá exactamente lo mismo que si hubiéramos insertado en una lectora "real" el disco físico original.

Al proceder a la instalación de las Tools, además del programa en sí mismo, se instalará el driver encargado de administrar las unidades virtuales, que en todas las versiones (salvo en la "Pro Advanced", el tope de línea) pueden ser únicamente de tipo SCSI, pero esto no es más que un detalle técnico que no será de ninguna importancia para la inmensa mayoría de los usuarios. El administrador de Daemon Tools se ejecuta en la bandeja del sistema (System Tray), representado por el icono de un CD atravesado por un rayo, el cual adopta distintos colores en relación a la existencia o no de imágenes montadas y a los modos de emulación activados. Se puede optar por configurar al administrador para que arranque automáticamente cuando se

inicia Windows, si bien cabe destacar que la unidad virtual funcionará independientemente de si se arrancó el programa o no; el mismo es necesario solamente para montar y desmontar las imágenes, o para cambiar las opciones de configuración. Por cierto, para llevar a cabo ambas tareas, se hace clic con el botón derecho del mouse sobre el icono mencionado y, de este modo, se accede a un menú desplegable en donde encontraremos las opciones correspondientes.

EN CONCLUSIÓN

Hace un tiempo, herramientas como estas eran productos oscuros y de difícil uso, propiedad exclusiva de los gamers más extremos, obsesionados con poder jugar sin problemas a sus juegos favoritos con copias de respaldo para prevenir que el disco original se deteriore con el uso. Pero, actualmente, la madurez a la que han llegado productos como Daemon Tools, que recomendamos ampliamente, hacen que le puedan ser útiles a una gran cantidad de usuarios. Sólo nos queda desear que aparezcan también en este terreno alternativas libres y de código abierto de similar calidad, para así evitar las restricciones impuestas por los desarrolladores propietarios a las versiones gratuitas con el fin de incentivar la venta de las que son pagas.

Device 0: [I:] No media	▶ Virtual CD/DVD-ROM ▶
Device 1: [H:] No media	▶ Emulation ▶
Device 2: [J:] No media	▶ Options ▶
Device 3: [E:] No media	▶ Help ▶
Unmount all drives	▶ Exit
Set number of devices...	

Otros programas similares



Daemon Tools no es el único programa capaz de crear unidades ópticas virtuales y de originar y montar imágenes de diversos formatos. Aquí mencionamos otros programas que pueden interesar a quienes necesiten este tipo de funcionalidad.

Alcohol 120%



Sitio Web:

<http://www.alcohol-soft.com/>

Un soft de Windows de muy buena calidad, con prestaciones bastante similares a las Daemon Tools, aunque carece de emulación de Safedisc y SecuROM. Si bien es pago, también cuenta con una versión gratuita, conocida como Alcohol 52%, la cual, naturalmente, está limitada en prestaciones, además de incluir un irritante "banner" publicitario (versión "free") o de expirar a los pocos días de uso (versión "trial"). Las versiones pagas son, incluso, capaces de quemar las imágenes en una grabadora "real".

CDemu

Sitio Web:

<http://cdemu.sourceforge.net/>

Se trata de un emulador de unidades ópticas para los Sistemas Operativos GNU/Linux. A pesar de no ser tan sencillo de utilizar como los otros, se integra perfectamente con el Sistema Operativo y cuenta con una fortaleza única respecto de sus contendientes: al ser un paquete de soft libre y de código abierto, podemos inspeccionar y realizar modificaciones a su código fuente para adaptarlo a nuestras necesidades.

Nero



Sitio Web:

<http://www.nero.com/>

La excelente suite de grabación de discos ópticos de la empresa Nero AG (ex Ahead Software), una de las preferidas de los usuarios de Windows (aunque, además, existen versiones para GNU/Linux), también posee una herramienta para montar imágenes de discos ópticos llamada "ImageDrive", si bien, habitualmente, no se la incluye en las versiones gratuitas de este programa.



WinImage

Sitio Web:

<http://www.winimage.com/>

Un soft shareware muy sencillo para Windows que permite crear, modificar y montar imágenes de tipo ISO solamente, aunque contiene una peculiaridad única y extremadamente práctica: es capaz de acceder a las imágenes de los "discos rígidos virtuales" producidas por software de virtualización

LARGA VIDA A LA GRABADORA DE DVD

El hecho de poder montar las imágenes de nuestros discos ópticos, en lugar de emplear el medio físico, tiene múltiples ventajas. Además de permitir operar con copias de originales protegidos con sistemas anticopia, prolongará notablemente la vida útil de nuestras unidades ópticas, lo cual es fácilmente demostrable haciendo el siguiente cálculo: crear una imagen de un DVD con una película de 2 horas puede llevar entre cinco y diez minutos, aproximadamente, dependiendo de las características de la máquina. Luego, es posible reproducir las dos horas de película prescindiendo por completo del disco, lo cual ha ahorrado, por lo menos, una hora y cincuenta minutos de vida útil a nuestra unidad óptica, lo que siempre es positivo, principalmente para los poseedores de computadoras portátiles habituados a pagar pequeñas fortunas para reemplazar una grabadora de DVD caída en cumplimiento del deber.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Review de Spore:

Probamos el último juego de Will Wright de EA Maxis

Para los que recién salen de un pozo, Spore es un juego desarrollado por Will Wright que solía trabajar para Maxis que fué comprada por Electronic Arts ya hace un tiempo. Para los que no saben quien es Will Wright o que era Maxis, básicamente son los desarrolladores de la saga SimCity y los Sims (entre otros), ambos tremendos títulos innovadores que se llevaron todos los premios.

El desarrollo del Spore comenzó con la idea de que Will Wright quería hacer un "Sim Todo" (SimEverything) que incluía el diseño y la construcción de edificios, estructuras y ciudades y a su vez incorporaba todo el desarrollo social, psicológico y personal que se veía en otros títulos como el Sims.

A su vez, también quería incluir el desarrollo de posturas políticas, económicas y sociales para esas "sociedades". Tomando como premisa la idea principal del "SimTodo", Will Wright y un equipo de desarrolladores de Maxis se pusieron en campaña para desarrollar el juego en el año 2003-2004, y lo mostró por primera vez en público en la E3 del año 2005.

Entre los diversos desarrolladores que se contrataron se encontraba Soren Johnson, el desarrollador principal de Civilization IV.

La premisa principal del juego es desarrollar una criatura desde su estado celular, ir creciendo hasta poder evolucionar lo suficiente como para poder añadir piernas y salir a la superficie.

Luego tendremos que ir creciendo y matando (o amigándose) con otras especies como para poder evolucionar de nuevo y llegar a un estado evolucionario en donde podamos

conformar tribus y empezar a trabajar en sociedad, para luego volver a evolucionar y pasar a ser una sociedad "hecha y derecha" con nuestras propias posturas políticas, económicas, religiosas y sociales que nos obligarán (si es que queremos sobrevivir) a conquistar las otras sociedades o aliarse con ellas. Citando al dicho de una gran película, "En el mundo de Spore, todo es matar o morir". Al término de esta etapa llegaremos a la última evolución, la de la era espacial y es aquí donde el juego verdaderamente comienza. Antes de hablar de la jugabilidad en sí, vamos a remarcar un par de datos que si bien no son menores, no deberían de influenciar la adquisición de este excelente título que bien vale los USD 50 que cuesta.



Puntaje Final:

100

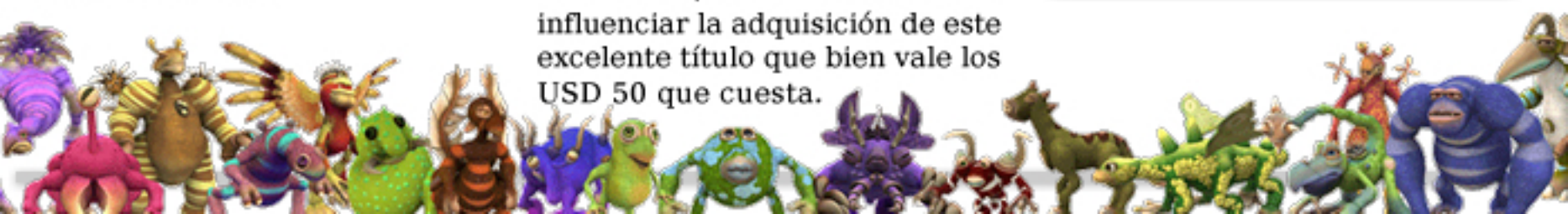
Lo Bueno

El gameplay, la música, los gráficos, los distintos tipos de modalidades de juego



Lo Malo

Primeras etapas evolucionarias son demasiado cortas, las voces son demasiado chillonas y terminan molestando



Probamos el último juego de Will Wright de EA Maxis

Gráficamente el juego es muy bueno; las texturas, superficies, modelos, sombras y luces son realmente excelentes en equipos high-end, y sorpresivamente, el juego se adapta sin ningún problema a equipos low-end. Considerando la magnitud de los mapas y la cantidad de objetos y personajes que hay en cada uno de los mundos, el solo hecho de que el juego pueda correr fluidamente hasta en notebooks con chips Intel Core 2 Duo y solo 1 Gb de RAM con placa de video Intel es un hecho verdaderamente remarcable. La música fué compuesta por Brian Eno, un artista de música new age que ha trabajado con David Byrne y Robert Fripp entre otros reconocidos artistas. Esta no molesta, no aburre, no es repetitiva y hasta se podría decir que "acompaña" el desarrollo del personaje en las distintas etapas de evolución.

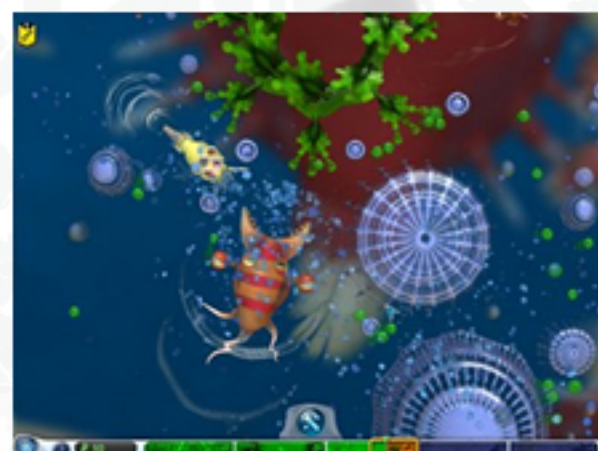
Un hecho que personalmente sí nos molestó es que, al igual que la saga Sims, los diseños y los colores sean demasiado "infantiles" por decirlo de alguna manera. La paleta de colores (colores pastel) de los planetas y los modelos de personajes la verdad es que dificultan mucho desarrollar razas con aspecto realmente agresivo. Pero también somos conscientes de que este es un estilo de diseño que viene mucho antes del Spore y es propio de Will Wright, y al final de cuentas, no molesta para nada en el juego.

Debido a la complejidad y a la variedad de jugabilidad entre etapas evolucionarias, nos vemos prácticamente obligados a dividir la crítica en etapas ya que cada una tiene su propio "feeling".

Debido a la complejidad y a la variedad de jugabilidad entre etapas evolucionarias, nos vemos prácticamente obligados a dividir la crítica en etapas ya que cada una tiene su propio "feeling".

Introducción

Spore nos recibe mostrándonos varios tipos de planetas en un sistema solar que son los distintos "lugares" en donde podemos desarrollar nuestra raza. Internamente, sin embargo, cada uno de estos planetas sería un lugar para "guardar" el juego, o bien, la típica pantalla de "Selección de Perfil" que podemos ver tan comúnmente en otros juegos pero plasmada de una manera totalmente nueva y muy bien recibida. Cuando hagamos click en un planeta nos preguntará que nombre le queremos poner al mismo al igual que nos dará a elegir si queremos ser "carnívoros" o "herbívoros" y entraremos en la primera etapa:



Etapas Celular

No importa que planeta elijamos, todas las células tendrán el mismo aspecto y lo único que cambiará serán los ojos y la boca, que para los carnívoros serán pinzas y para los herbívoros una especie de tentáculo. Esta célula, bacteria, "bichito" o como le quieran llamar estará ubicado en el agua y lo tendremos que controlar con las flechas del teclado o haciendo click con el puntero del mouse. La cámara estará posicionada arriba del mismo siempre centrada en el personaje y no la podremos mover, de manera que la jugabilidad será en 3ra persona en 2D (aunque el juego sea en 3D). Digamos que sería algo similar a un "shooter" 2D de navecitas.



Probamos el último juego de Will Wright de EA Maxis

De elegir ser carnívoro tendremos que comer unas bolitas "rojas" y de ser herbívoro tendremos que consumir las verdes.

El objetivo es llenar una barra "evolucionaria" que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Cuando la hayamos llenado, se nos presentará la opción de evolucionar a la próxima etapa.

A medida que vayamos comiendo "bolitas" el progreso de esa barra se irá incrementando al igual que iremos ganando "Cadenas de DNA", que servirá como "dinero" para poder "comprar" nuevas partes para agregar a nuestro personaje. También veremos que al ir consumiendo esta comida nuestro personaje se irá haciendo mas y mas grande, y los bichos que nos parecen "gigantes" a lo primero terminarán siendo diminutos al ir progresando.

También es increíble ver como el fondo, a medida que vayamos creciendo de tamaño, que a lo primero parece difuso se irá esclareciendo poco a poco. A medida que vayamos avanzando en la barra inferior, iremos alcanzando ciertos puntos pre-definidos que nos permitirán o ganar mas dinero o bien, desbloquear partes. Lo primero que desbloqueamos es la posibilidad de poder aparearse con otro personaje de nuestra misma especie. Es aquí en donde entraremos al editor de criaturas que pudimos ver (y descargar) hace unos meses.

En este editor tendremos la posibilidad de agregar nuevas partes a nuestro personaje como ojos, bocas, armas o aletas para poder nadar mas rápido.

Un "combo" interesante que podemos realizar es agregar dos tipos de bocas, herbívora y carnívora para poder consumir ambos tipos de comidas. Las bocas herbívoras nos permitirán consumir las plantas verdes, mientras que las bocas carnívoras nos permitirán consumir otras especies. Las "armas" que podemos agregar en el caso de que seamos herbívoros nos servirán para auventar aquellos personajes carnívoros que nos quieran comer, mientras que si somos carnívoros nos permitirán matarlos mas rápido para poder consumirlos. Una vez que hayamos llenado la barra inferior (que de jugarlo bien nos debería tomar menos de 20 minutos en completarla), se nos habilitará la opción de pasar a la próxima etapa evolucionaria:

Etapa Criatura

Aquí es cuando nuestra "célula" sale del agua y pasa a la tierra, por ende tendremos la posibilidad de agregarle piernas (o hacer que se arrastre como una vibora).

Nos encontraremos con que nuestra especie ha conformado una especie de "nido" en donde habrán 3 o 4 personajes más de nuestra misma especie y donde podremos volver en cualquier momento a aparearnos, que es lo que nos dará acceso al editor de criaturas.

Esta etapa tiene un par de adiciones nuevas.

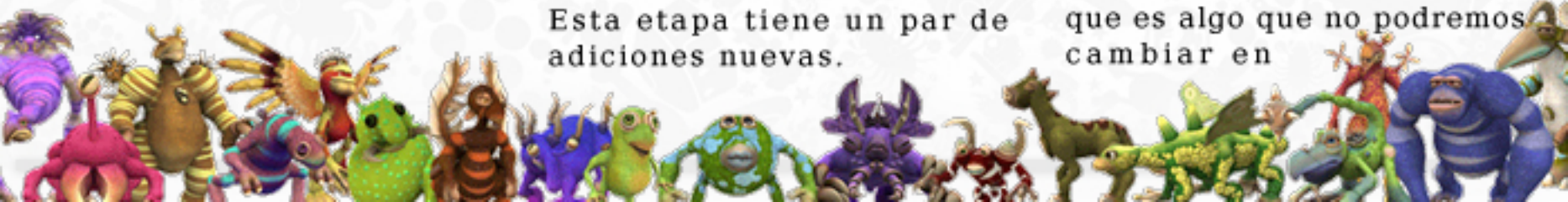


El juego deja de estar en 2D para pasar a estar en 3D en 3ra persona (básicamente se vé como el Tomb Raider, GTA, etc.) y ahora la cámara si se podrá mover libremente, pero todavía estará centrada en el personaje. Debido a que tendremos que asumir el rol del personaje y comprar items, esta etapa sería como una especie de RPG como el World of Warcraft.



Un simpático "Alkoncito" omnívoro

nuestro alrededor veremos algunos huesos tirados que son los que nos permitirán "descubrir" nuevas partes para agregar a nuestro cuerpo. De haber elegido ser carnívoro, solo nos aparecerán bocas carnívoras que solo servirán para comer carne (entiendase: otros animales), y de haber elegido ser herbívoro solo nos aparecerán bocas herbívoras que solo nos permitirán comer frutas. De ahí el consejo que dimos antes de poder agregar ambas bocas en la etapa celular para poder tener acceso a las bocas omnívoras, ya que es algo que no podremos cambiar en



Probamos el último juego de Will Wright de EA Maxis

Etapa Tribal

En esta etapa hemos evolucionado intelectualmente lo suficiente como para poder conformar una tribu y hacer una choza, y quien solía ser nuestro personaje principal ahora se ha convertido en un "cacique".

Nuestro objetivo en esta etapa sigue siendo el mismo que en las anteriores, eliminar o aliarse con las otras especies que también irán evolucionando hasta conformar sus propias tribus. Aquí el gameplay vuelve a cambiar nuevamente, ahora la cámara no estará más centrada en el personaje y se podrá mover libremente, aunque tenemos que admitir que se mueve de una manera bastante rebuscada usando una combinación de el scroll (zoom in y zoom out), las flechas del teclado (panning derecho, izquierdo, superior e inferior) y los dos botones izquierdo y derecho del mouse (rotación), siendo la vista default isométrica superior a 45 grados (como el Age of Empires, Rise of Nations, Warcraft, etc.). Debido al tipo de jugabilidad, convierten a esta etapa en un RTS (Estrategia).

Notaremos que podemos no solo tenemos disponible al cacique sino que también tendremos la posibilidad de "poner" huevos para crear nuevos obreros que sean de nuestra misma especie. Uno de nuestros objetivos será el de juntar comida para la tribu, que podrá ser ir a cazar animales salvajes (si elegimos ser carnívoros) o

juntar frutas (si elegimos ser herbívoros) o ambos (si elegimos ser omnívoros).

Ya habiendo terminado con los objetivos de esta etapa, se nos ofrece pasar a la próxima:



Etapa de "Sociedad"

Como dijimos antes, desde la primera etapa iremos conformando este perfil "agresivo" o "social", que realmente se vá haciendo mas complejo a medida que avancemos y que comienza a tener mas impacto en esta etapa de "sociedad" mas que en ninguna otra en todo el juego. Si decidimos matar a todos y no realizamos ninguna alianza seremos "Militares", si intentamos pasar de nivel conformando alianzas sin matar a nadie seremos "religiosos" y si intentamos ser sociables y fallamos y luego fuimos agresivos y los terminamos eliminando seremos "industriales".

Al igual que en la segunda etapa en donde segun el perfil que habíamos conformado en la primera etapa nos aparecían las bocas carnívoras, herbívoras u omnívoras, en esta etapa pasa algo similar, pero con el tipo de armas que serán del tipo "sociables" (convierten pero no matan) o "agresivas"

En esta etapa, habremos evolucionado lo suficiente como para hacer una ciudad en la cual podremos hacer casas (generar mas población para poder construir mas unidades), fábricas (para ganar dinero pero bajar la felicidad de la gente) o centros de entretenimiento (para subir la felicidad de la gente).

Lo interesante es que tanto nuestro "Centro Cívico" como el resto de las construcciones y unidades las tendremos que diseñar nosotros con el editor de criaturas, o bien, podemos usar diseños pre-fabricados del Sporepedia, una suerte de "enciclopedia" que nuclea los diseños de todos los personajes, construcciones y unidades de cualquier personaje que haya jugado el Spore por Internet.

Mientras progresems en la barra inferior, iremos desbloqueando primero barcos que nos permitirán conquistar el agua para terminar desbloqueando los aviones que nos permitirán conquistar el aire. Una vez que hayamos terminado con esta etapa se nos permitira acceder al último tipo de evolución:

Etapa Espacial

Aquí nuestra especie logra realizar una nave espacial para poder conquistar el espacio, la cual obviamente tendrá que ser diseñada por nosotros, o bien, tomada de uno de los modelos ya disponibles en la Sporepedia. Si bien las etapas anteriores se "llevan" aproximadamente entre 2 y 3 horas de gameplay, consideramos que es aquí donde comienza verdaderamente el juego.

Spore

ya que comparado a todas las cosas que hay para hacer ahora, las otras etapas parecen mas un "preludio" a esta, que es la que mas posibilidades le dá al jugador.

Nuevamente el juego pasa a ser un RPG en 3ra persona, pero esta vez nos encontramos con una infinidad de posibilidades para realizar por toda la galaxia. En esta etapa tendremos que cumplir del rol del capitan de una nave espacial estableciendo colonias por toda la galaxia. Para darse una idea de la magnitud, cada planeta es inmenso, y si hacemos zoom out y salimos a ver el sistema solar podremos ver de 1 a 3 u 6 planetas en un sistema solar, y si volvemos a hacer zoom out veremos un clúster de estrellas (cada una con su propio sistema solar), hasta llegar al ultimo zoom out que es donde podemos ver la galaxia entera en donde podremos observar nebulas, supernovas y hasta agujeros negros que nos tragarán si pasamos muy cerca del centro.

También en esta etapa veremos que el juego ahora pasa a tener distintos tipos de "quests", algo similar a lo que podemos experimentar en el Eve Online, pero aquí se trata de, por ejemplo, ir a un planeta, crear volcanes para que formen una atmósfera, hacer que caiga una lluvia de meteoros de hielo y que formen el agua para que se cree vida.

No solo eso sino que tambien podemos hacer cientos de cosas mas que afectarán notablemente a ese planeta, desde destruirlo con un super arma para "impresionar" a otra raza alienígena, hasta crear montañas

o en los niveles mas avanzados, tomar un planeta inhabitable y con un rayo especial (que el efecto especial es realmente impresionante) hacerlo habitable.

Mientras vamos conquistando planetas y estableciendo colonias para minar los distintos tipos de gases (que después se venden para poder ganar dinero), se irá gestando una historia que no vamos a contar, pero es extremadamente interesante y digna de jugar horas y horas para poder ver que final vá a tener.



Conclusión

Sin duda alguna, el Spore está en camino a convertirse en un clásico de clásicos, al lado del Mario Bros., GTA, SimCity, Sims u otros clásicos de clásicos por su innovador gameplay y la posibilidad que le dá al jugador de hacer realmente lo que "se le dé la gana".

Es impresionante el hecho de que el juego lo podemos comenzar y terminar infinidad de veces y siempre tendremos la posibilidad de que sea radicalmente distinto, y todavía mas agradable es el hecho de que no termina nunca y lo mas importante, es tan pero tan variado que no aburre. Si bien concordamos con las críticas que hicieron los medios mas importantes que recibieron el juego primero que nosotros en que las etapas anteriores son "demasiado cortas", creemos que son los suficientemente cortas como para no aburrir o exhaustarse, y lo suficientemente largas como para realmente poder divertirse.

El sistema de como están hechos los personajes es similar a como está diseñado el ADN humano, que tomando solo una "partecita" podemos formar una criatura sumamente compleja, lo cual lo hace extremadamente innovador en ese sentido también.

No importa que género les guste, o si los gráficos no les terminan de "cerrar" del todo, este es un juego que -definitivamente- tienen que jugar, o por lo menos probar. Combina todas las cosas buenas de todos los demás juegos y las nuclea en un solo, y eso, es algo que nunca se ha visto antes y por eso decidimos darle este puntaje.

Andrés pagella

andres.pagella@dattamagazine.com



El NDA es historia

Apple levanto el secreto comercial para los desarrolladores iPhone



Buenas noticias para los desarrolladores: Apple levantó el secreto comercial (NDA) que había impuesto al iPhone.

Apple anunció a principios de octubre que decidió levantar el acuerdo de secreto comercial (NDA) que impedía que los desarrolladores discutieran la programación del iPhone.

El comunicado publicado en el sitio de Apple y dirigido "A Nuestros Desarrolladores", dice que la empresa en su momento aplicó el NDA (Non-disclosure Agreement) para proteger los desarrollos de Apple y sus innovaciones y evitar que fueran robadas por terceros. Pero la compañía admite que el resultado terminó provocando muchas frustraciones en los desarrolladores y "otras personas interesadas en ayudarnos a aumentar el éxito del iPhone". Apple aprovechó para agradecer a aquellos que acercaron críticas constructivas sobre el tema.

Muchos desarrolladores del iPhone fueron más que críticos al NDA, argumentando que Apple les estaba atando las manos a la espalda al negarles acceso a un recurso fundamental: otros programadores. Así que no fue una sorpresa que la decisión de Apple de eliminar las restricciones haya sido recibida con mucho entusiasmo por la comunidad de desarrolladores del iPhone.

Bart Decrem, CEO de Tapulous, creador del popular juego Tap Tap Revenge, dijo que los desarrolladores de su empresa



estaban muy felices con la novedad. "Ahora va a ser mucho más fácil para nuestros desarrolladores conversar con otros colegas de la comunidad de programadores iPhone, lo que va a terminar generando mejor software y ciclos de desarrollo más rápidos."

Decrem también considera la abolición del NDA como un paso positivo para la plataforma en sí. "Esto también va a impactar en el ecosistema a largo plazo: software de mejor calidad, más documentación y más competencia, porque más desarrolladores se van a sumar a la plataforma a medida que empiece a surgir más documentación para desarrolladores."

Otros desarrolladores también tomaron la noticia como algo positivo: "¡Ya era hora!", opinó Brian Greenstone, Presidente de Pangea Software. El Productor Bruce Morrison de Freeverse Software remarcó: "Ahora espero que la comunidad iPhone se una para ayudarse entre sí libremente".

Brent Simmons de NewsGator, desarrollador de NetNewsWire, comparó el NDA a volar con los ojos cerrados. "Ahora es como si de pronto pudiéramos ver el cielo, las nubes, el suelo... podemos hablar con otros pilotos".



Apple levanta el secreto comercial para los desarrolladores iPhone



"Sacar el NDA es una noticia fantástica para los desarrolladores del iPhone," agregó Simmons. "Como desarrollador Mac, estoy tan acostumbrado a buscar en la Web y consultar con otros desarrolladores cuando me pregunto cuál es la mejor manera de hacer algo." Simmons dijo que esperaba ver que ahora aparecieran en internet numerosos tutoriales y tips dedicados a ayudar a otros desarrolladores. "Va a ser un muy buen ejemplo de cómo se mueve la comunidad de desarrolladores Mac."

Craig Hockenberry, de Iconfactory, compartió la sensación de Simmons: "Básicamente, le hace la vida más fácil a un desarrollador. Todos podemos apoyarnos en experiencias compartidas: no tengo que descubrir algo que otro desarrollador ya haya descubierto."

Hockenberry, desarrollador de la popular aplicación de Twitter Twitterrific, fue uno de los opositores más abiertos del NDA, y naturalmente uno de los más entusiasmados por la abolición del NDA. Poco después que se levantara el NDA, ya había postado un detalle en su blog para solucionar un tema complejo de programación.

"Los que más se van a beneficiar con esta medida son los desarrolladores que recién se acercan a la plataforma," dijo Hockenberry. "Hay mucha gente que viene de Java, Windows Mobile y Palm que tienen mucho hambre de información. Poder comprar un libro y hablar con otros desarrolladores los va a ayudar inmensamente".

Otro desarrollador que expresó su descontento en su momento, Fraser Speirs de Connected Flow, que hace el browser Exposure de Flickr, dijo que la abolición del NDA "demuestra que Apple escucha y se interesa por nosotros." El mes pasado, Speirs había dicho que iba a frenar el desarrollo del iPhone en su empresa, porque Apple no mostraba transparencia en su proceso de aprobación del App Store.

Aunque Speirs dijo que la novedad de la abolición del NDA lo puso "mucho más feliz de ser parte del futuro del desarrollo del iPhone," igual tiene sus reservas. "No soluciona el tema de los rechazos de la App Store. Esa es mi mayor preocupación y Apple todavía no hizo nada al respecto."

Craig Hockenberry está de acuerdo con Speirs. "[El proceso de revisión] parece tomar cada vez más, a medida que pasa el tiempo. Parece que Apple está abrumado por el éxito de su plataforma y necesita adaptar sus procesos para que respondan a la avalancha de pedidos."

Tanto Speirs como Hockenberry piensan que Apple todavía necesita trabajar en el proceso de aprobación previa de aplicaciones, para que los desarrolladores no terminen perdiendo horas de trabajo en programas que van a terminar siendo rechazados. Pero los dos también concuerdan en que Apple va a tomar medidas sobre el tema.

"Lo más positivo sobre este anuncio es que demuestra que Apple nos está escuchando," dijo Hockenberry. "Nos da plena confianza de que los temas que nos preocupan se van a tratar más adelante."

Apple dijo que va a lanzar un nuevo acuerdo para los desarrolladores sobre el software que van a lanzar y no van a incluir las cláusulas del NDA. Software y herramientas que Apple todavía no lanzó, como las versiones futuras del iPhone Software Development Kit, van a seguir siendo confidenciales hasta que se lancen.



"No creo que sea importante el tema del software 'por lanzar'," dijo Craig Hockenberry, destacando que restricciones similares ya aparecen en el acceso a Mac OS X. "La verdad que me parece algo bueno, porque las APIs 'no lanzadas' tienden a cambiar."

Sin embargo, va a haber que esperar a los detalles completos cuando el nuevo acuerdo llegue a los desarrolladores. Por ahora, el humor de la comunidad de desarrolladores iPhone es festivo.

"Ya marqué el 1ro. de octubre en mi almanaque como el Día de la Abolición del NDA... lo voy a celebrar anualmente," dijo Simmons. "Es así de importante".

El anuncio completo de Apple a sus desarrolladores se puede leer en:

<http://developer.apple.com/iphone/program/>

Para acceder al iPhone Developer Program:

<http://developer.apple.com/iphone/program/overview.html>

