



# Ataques Dos

Te contamos de qué se trata el tipo de ataque que sufrió Twitter - entre otros sitios - y cómo funciona.



## Analizamos:

THE SECRET OF  
**MONKEY ISLAND**  
SPECIAL EDITION



## El Futuro del Libro



## Western Digital Black 1000GB HDD



## Grabando discos ópticos



# Registre sus dominios

por sólo

u\$s **3<sup>99</sup>**

- **com**
- **net**

[www.tengasudominio.com](http://www.tengasudominio.com)



## Cuando la **tecnología** se usa para **silenciar**

Mientras todavía sigue el debate sobre si **Twitter** es un negocio rentable o no para sus desarrolladores, la red de micro-blogging muestra con cada vez más ejemplos un costado tal vez impensado: **el de la política.**

No hablo de los políticos que intentan acercarse al electorado mostrándose "**amigos**" de la tecnología, sino de los ciudadanos que encontraron en Twitter un espacio de expresión para poder contar los problemas de su región.

En muchos países donde la **censura** llega fuerte a todos los medios de comunicación, incluido internet, y no es tarea sencilla tener un sitio o un blog propio – ni mucho menos acceder a webs que desafíen el modelo de pensamiento del gobierno-, Twitter es una de las pocas redes en pie. Por eso, de a poco se fue convirtiendo en un espacio para, primero, expresar frustraciones, luego para entrar en contacto con otras personas en situación similar y por último, para dar a conocer al mundo todo aquello que las cadenas de TV y diarios locales no muestran.

Algunos de esos casos terminaron tomando repercusión mundial. Pasó en Moldavia primero y en Irán hace algunos meses. Twitter se terminó convirtiendo en una ventana al mundo de las manifestaciones en contra de gobiernos opresores (como el caso del conservador iraní Mahmud Ahmadineyad), en una herramienta para esquivar la censura estatal, en un medio de encuentro entre protestantes.

Pero la misma web, la gran red de redes, que nos permite escuchar a las voces oprimidas, también se puede usar para callarlas. Y es lo que experimentó en persona **Georgy Jakhaia** (alias Cyxymu), un profesor de economía de Georgia, que desde sus perfiles en Twitter, Facebook, LiveJournal y YouTube relata los encontronazos entre su país y Rusia. Y junto con él, lo experimentamos todos.

El 6 de agosto, Twitter estuvo caído más de seis horas por culpa de un ataque de denegación de servicio, afectando a millones de usuarios de la red social. Todo, por dejar fuera de línea el perfil de Jakhaia.

En esta edición de **DattaMagazine**, te vamos a contar en qué consiste un ataque de denegación de servicio, para que entiendas por qué estuviste tanto tiempo sin poder twittear. Porque está claro que quienes quieren expresar sus ideas, las manifiestan, buscando a alguien que se acerque a leerlas. Los que quieren callarlos, en cambio, no se preocupan en absoluto si afectan a otras personas al hacerlo. **¿Quién dijo que el mundo virtual es tan distinto al real?**



# Dattatec.com te invita a conocer sus nuevas webs!

## Completamente renovado

Para que estés al día de todo lo que pasa en el mundo de la informática y la tecnología, te invitamos a conocer nuestro renovado Blog de Noticias.

Ahí vas a encontrar actualizaciones diarias con todo lo último en noticias de seguridad, software, hardware, posicionamiento en internet, descargas y agregados indispensables, lanzamientos y curiosidades en general.

También vas a poder enterarte sobre cursos, eventos y jornadas tecnológicas, aparte de conocer nuestras últimas promociones.

Visítanos! <http://dattatecblog.com>



## Sumate a nuestro equipo!

¿Te gustaría trabajar en la empresa de web hosting líder de LATAM? Ahora, gracias a la web [trabajaendattatec.com](http://trabajaendattatec.com) es muy fácil enterarte cuando estamos buscando nuevo personal!

Desde el área de Programación al sector de Seguridad, pasando por Ventas, Soporte Técnico y Marketing, entre otros, todos los Departamentos que componen Dattatec.com están representados.

Desde la web vas a poder cargar tu CV online y suscribirte al Feed RSS para enterarte al instante de nuevas oportunidades laborales.

Te estamos esperando! <http://trabajaendattatec.com>



## Posicionarte nunca fue tan fácil

Para responder en forma concreta a todas las dudas que despierta un tema tan complejo de dominar como el posicionamiento web, te ofrecemos un nuevo site.

**1engoogle.com** fue creado como una herramienta para todos aquellos interesados en subir la ubicación de su sitio en los resultados de búsqueda de Google.

Consiste en una serie de consejos redactados por nuestro Departamento de Posicionamiento, donde se te explica desde cómo optimizar un sitio, pasando por herramientas para encontrar rápidamente en qué posición está tu web, hasta cómo conocer qué sitios te tienen linkado.

Aprende cómo estar Primero en Google! <http://1engoogle.com>





**STAFF** **3**

**JEFA DE REDACCIÓN** **5**

Débora Orué **6**

**COLUMNISTAS**

Luis Altamiranda

Ariel Corgatelli

José Ferrer **8**

Juan Gutmann

Javier Richarte

Christian Sochas

Natalia Solari

**PARTICIPAN DE ESTA EDICIÓN** **12**

Mauro Montauti **14**

**COLABORAN CON ESTE PROYECTO**

Alkon.com.ar **16**

**JEFE DE ARTE**

Martín Cardinale **20**

**DISEÑO DE TAPA**

Martín Cardinale **24**

**DIRECCIÓN COMERCIAL**

publicidad@dattamagazine.com **28**

**REDACCIÓN** **31**

lectores@dattamagazine.com

## Editorial

### Sumario

#### Hardware (1): tu equipo por dentro

“Western Digital Black HDD”. Christian Sochas analiza uno de los mejores discos rígidos de Western Digital, en relación precio-rendimiento.

#### Programas para grabar CD/DVD x 3: softs para tu PC

“Grabando discos ópticos”. Luis Altamiranda te recomienda cuatro aplicaciones para grabar CDs y DVDs, para que elijas la que mejor se adapte a tus necesidades.

#### Review: smartphones

“Blackberry 9500 Storm”. Mauro Montauti, de Alkon, probó el primer modelo touch-screen de Research in Motion.

#### Software libre: últimas novedades

“Columna de software libre”. Ariel Corgatelli te cuenta novedades del Linux Driver Project, una distro de GNU/Linux argentina, Shuttleworth, Libertya y GIMP 2.7.0.

#### Tema de tapa: informe especial

“Ataques DoS”. Javier Richarte te cuenta en qué consiste el tipo de ataque que sufrió Twitter el mes pasado, y cómo funciona.

#### Nuevas tecnologías: e-books

“El libro del futuro”. Juan Gutmann te cuenta cómo nacieron los libros digitales y cuáles son los últimos dispositivos para leerlos y almacenarlos.

#### Programación: ASP.Net

“Crea tu página web en pocos pasos con ASP.NET”. José Ferrer te cuenta paso a paso cómo crear tu primer sitio hecho en ASP.Net.

#### Ficción: literatura para techies

“Ser Cyborg”. Natalia Solari te regala una fábula cibernética, basada en el transhumanismo.

#### Reviews: críticas de videojuegos

“The secret of Monkey Island: Special Edition”. Juan Gutmann se da el gusto de volver a ponerse detrás de los controles de Guybrush Threepwood, el joven aspirante a pirata que desea embarcarse como corsario en busca de aventuras.

# Western Digital Black 1000GB HDD



**Western  
Digital**

Si buscamos el mejor rendimiento en una PC, las miradas siempre se dirigen hacia el conjunto microprocesador, motherboard y memoria RAM. Si nos dedicamos a hacer tareas en 3D (edición 3D, jugar, entre otras) prestamos gran atención a la placa de video, mientras que los más conscientes y cuidadosos le dan una importancia fundamental a la fuente de alimentación (muy bien hecho) y al gabinete que alberga toda nuestra inversión y se encarga de mantenerla refrigerada correctamente. Pero hay un aspecto fundamental en la PC si de rendimiento se trata: hablamos del disco rígido, el componente más "obsoleto" en mecanismo y que menos avances ha tenido a lo largo de la vida de la informática. Desde siempre, el disco rígido fue y es el mayor cuello de botella al que se enfrenta la PC, y todos los fabricantes han puesto su mayor esfuerzo en todos estos años para hacerlos cada vez mas rápidos, pero siguen siendo extremadamente lentos en tasa de transferencia comparados con las memorias RAM, memorias caché, y la velocidad de procesamiento de datos que hoy en día pueden ofrecer los CPU y GPU.

En este caso, analizaremos un disco rígido de la prestigiosa firma Western Digital, más precisamente el Black Series, que promete ofrecer un rendimiento mayor al de la media, sin ser astronómicamente caro como el Velociraptor de la misma firma (el cual trabaja a 10000RPM pero su relación precio capacidad es bastante ridícula comparada al resto de los rígidos).

## "Black Edition"

El WD Black es el disco rígido mas rápido de las series comúnmente comercializadas por la firma, ya que posee tres líneas de productos claramente identificadas por color: la serie Green que apunta a un bajo consumo y bajo ruido, la serie Blue que es la que apunta al sector mainstream del consumo, y la serie Black que es la de mayor rendimiento dentro de la línea de discos "comunes" de 7200RPM. En este caso, Western Digital introdujo varias mejoras en los discos rígidos Black para que sean los de mayor performance y precio competitivo: para empezar, manteniendo una velocidad de 7200RPM en sus platos, incorporan 32MB de caché que son los principales responsables del buen rendimiento del disco,

**Western Digital introdujo varias mejoras en los discos rígidos Black para que sean los de mayor performance y precio competitivo: para empezar, manteniendo una velocidad de 7200RPM en sus platos, incorporan 32MB de caché que son los principales responsables del buen rendimiento del disco**

además de una controladora con doble procesador para duplicar la rapidez de los cálculos acerca de cómo mover, recolectar y cachear datos en el disco. Entre otras mejoras, el eje del motor que controla el cabezal lector está asegurado en dos de sus extremos para evitar vibraciones (tecnología denominada StableTrack), sumado a otro mecanismo denominado NoTouch que evita que dicho cabezal entre en contacto con la superficie del plato, evitando el desgaste del mismo y por consiguiente, alargando la vida útil del dispositivo.





**Western  
Digital**

# Black 1000GB HDD

En la práctica esto es simple: el disco deja el cabezal lector fuera del área donde se encuentran los platos (head parking) evitando descansar sobre la superficie que contiene los datos, reduciendo enormemente la probabilidad de fallas del cabezal.

**Este disco rígido (modelo WD1001FALS)** llega a la capacidad de 1000GB utilizando 3 platos de 334GB cada uno, mientras que otros rígidos llegan a esa capacidad utilizando 4 platos o más. El beneficio de tener menos platos es principalmente reducir la carga en el motor del cabezal lector, ganando en durabilidad y una menor cantidad de ruido. Además, esto aumenta en gran medida el rendimiento del disco, debido a que entran más densidad de datos en el área, y el cabezal debe moverse menos ya que los datos se encuentran más "juntos" en el área del disco, leyendo datos más rápidamente por tener menos distancia entre dato y dato.

La interfaz utilizada por el disco es lógicamente SATA 2 (3GB/s) como todos los discos rígidos actuales, y según los datos proporcionados por el fabricante, genera un ruido de 24dBA en reposo, mientras que en búsqueda (seek) genera unos 33dBA, y la disipación en watts es de 8.4W bajo carga máxima, 7.8 en reposo y 1W en stand-by. El disco es capaz de soportar hasta una temperatura máxima de trabajo de 60°, sin comprometer en exceso la vida útil del disco.



que este posee más platos girando a 7200RPM y eso genera una diferencia de calor considerable teniendo en cuenta que el Blue 500GB tiene dos platos, alcanzando 41°.

## Rendimiento

Montado en una PC formada por un Core 2 Quad Q9550 y un motherboard Gigabyte EP45-UD3R, instalamos el WD Black y a modo de comparación, lo comparamos con un disco típico de hoy en día, el WD Blue de 500GB y 16MB de buffer. Con el software H2Benchw, el tiempo de acceso del Black fue de 12.2ms, mientras que el del Blue fue de 14.3ms. La tasa de transferencia en bust para el Black fue de 180MB/s y la del Blue no superó los 166MB/s. En tasa de lectura, el Black llegó a un máximo de 106MB/s y 85MB/s de promedio, mientras que el Blue alcanzó un máximo de 79MB/s y 62MB/s de promedio. Otro de los test fue la tasa de escritura, promediando 82MB/s el Black y 59MB/s el Blue. Utilizando la suite de benchmarks PCMark 05, la performance de inicio de Windows XP medida en MB/s fue de 10MB/s para el Black y 7.9MB/s para el Blue, y el rendimiento en escritura arrojó 96MB/s para el Black y 75MB/s para el Blue.

La temperatura bajo carga máxima de ambos discos fue sensiblemente más alta en el Western Digital Black (47°C) ya

## Conclusiones

Western Digital ha hecho un gran trabajo con la serie de discos Black. Hasta el momento, se los puede conseguir en diferentes sabores: 500GB, 750GB y el aquí testado de 1000GB. Poseen un rendimiento excelente para el precio al que se ofrecen, tienen una diferencia considerable de performance con respecto a los discos estándares más utilizados, y su consumo junto a su temperatura no se ven degradados. Si además de esto, tenemos en cuenta las características que incorpora para aumentar la fiabilidad y tolerancia a fallos, resulta uno de los discos más recomendables en precio y performance de hoy en día.

*christian.sochas@dattamagazine.com*



# Grabando discos ópticos



Tener una grabadora de CD o DVD es algo tan común en la actualidad como lo fue hace unos años el tener una unidad para disquetes. Para poder aprovecharla de la mejor manera necesitaremos ciertos programas.

En esta nota veremos algunos para tener en cuenta. Para comenzar, dos programas "todo en uno", en donde el grabar datos a un disco óptico (ya sea CD, DVD e inclusive Blu-ray) es sólo una parte de todo lo que pueden hacer.

## Nero ([www.nero.com](http://www.nero.com))

Es, sin dudas, el programa más conocido (y probablemente el más utilizado) al momento de grabar tanto CDs como DVDs. De amplia trayectoria en el mercado, la versión más reciente es la 9.

En sus primeras versiones ganó mercado al presentar una solución simple y sencilla para usar, sin exigir demasiados recursos, cumpliendo a la perfección con su tarea. A partir de las últimas versiones (7 en adelante), se fueron agregando más opciones, no necesariamente inútiles, pero sí que para la tarea habitual de grabar nuestros CDs o DVDs no aportaban demasiado. A esto se lo denomina "bloatware", programas que tienen muchas funciones "extras", consumen muchos recursos, pero en definitiva para el usuario final no tienen mayor relevancia.

### ¿Qué permite hacer el programa? De todo.

Más allá de la "trivial" tarea de grabar nuestros CDs o DVDs con datos, crear CDs de audio, se ha convertido en un completo centro multimedia con la capacidad de reproducir innumerables formatos de video, CDs de audio, películas en DVD, etc. Permite crear DVDs de videos que tengamos en nuestra PC e incluso utilizar DVDs. plantillas de menús para hacerlos más profesionales. Trae una aplicación para crear las portadas de nuestros discos e incluso un editor de sonido para armar nuestro propio CD de audio.

La política de la empresa siempre ha sido abarcar la mayor cantidad de usuarios posible y para lograrlo, mediante convenios con los fabricantes de las unidades grabadoras, es posible que al adquirir una grabadora de CD o DVD tengamos acceso a una versión denominada

Essentials, reducida en funciones (esencialmente en lo referido a videos de alta definición), pero totalmente operable por tiempo ilimitado.

Si bien el programa no es gratuito, existe una versión que sí lo es, aunque sólo puede utilizarse para copiar y grabar datos en CDs y DVDs





# Grabando discos ópticos

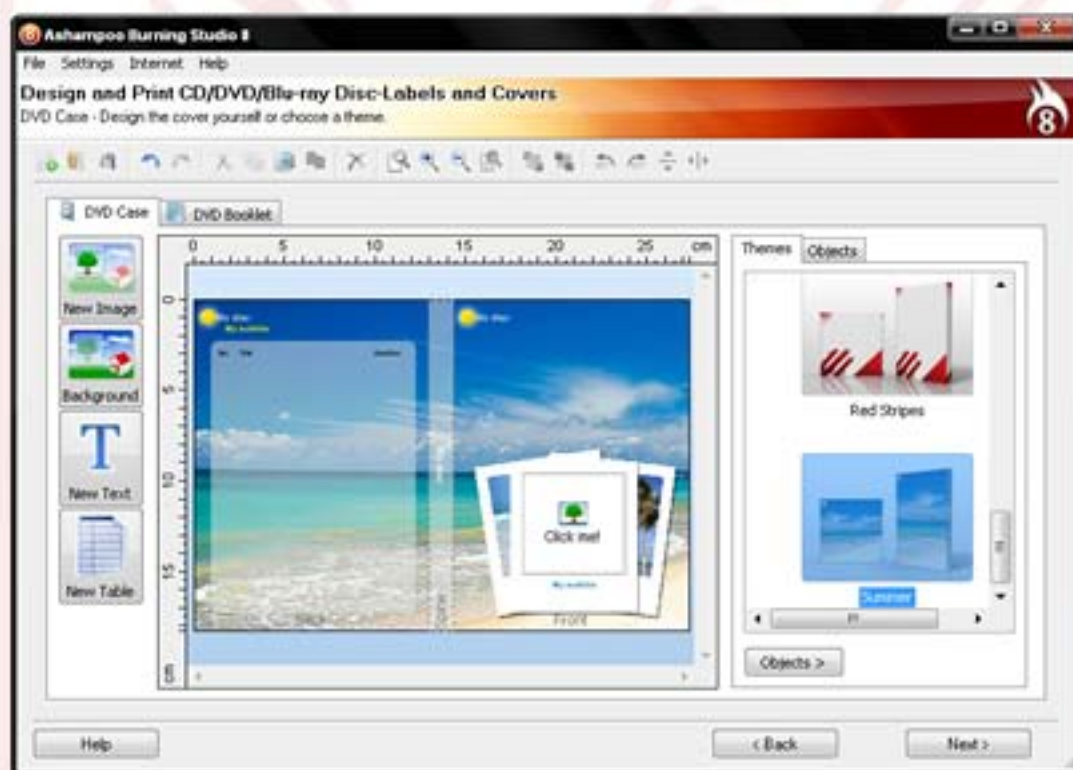
## Ashampoo Burning Studio *(www.ashampoo.com)*

Menos conocido que el Nero, me arriesgaría a afirmar que, para la gran mayoría de los usuarios, esta aplicación incluye todo lo que pueden necesitar. A diferencia del Nero, donde los creadores del mismo tienen varios programas siempre del mismo ámbito, la empresa Ashampoo ofrece programas de todo tipo.

A través de menús y asistentes nos permite hacer de manera muy sencilla todas las tareas. Desde crear un DVD de video a partir de videos que tengamos almacenados en la computadora, armar un DVD video a partir de fotos, crear portadas para nuestros discos, ripear CDs de audio para guardar las canciones, etc.

Si bien parece ser perfecto, el hecho de que se haga todo en base a asistentes, aunque hace que sea extremadamente simple y sencillo de utilizar, también le quita cierta flexibilidad a la hora de ajustar las configuraciones más avanzadas. Por ejemplo, tenemos armado en nuestra computadora los archivos para grabar un DVD de video. En el programa vamos a la opción de Grabar Películas y Fotos, Grabar un Video DVD desde una Carpeta Preparada. Nos pregunta dónde están los archivos y nos ofrece cambiar las opciones de la grabación. Allí podremos cambiar la velocidad de escritura, la cantidad de copias, etc. pero no podremos hacer algo tan básico

Al igual que el Nero, no es un programa gratuito, pero tiene una versión especial que sí lo es. La diferencia con la versión paga es que no permite crear discos de DVD video (aunque sí puede grabarlos si uno ya tiene la estructura del disco armada en la computadora), y no incluye la opción para crear las portadas.



A continuación veremos un par de programas más específicos, en donde grabar los discos es lo primordial.

## ImgBurn *(www.imgburn.com)*

El nombre del programa, en inglés, nos da una pista de cuál su especialidad: grabar imágenes de CDs o DVDs. Una imagen es un único archivo, el cual es una copia exacta de un CD o DVD. Existen varios formatos de imágenes,

algunos programas pueden grabar ciertos formatos y otros no, pero este programa los soporta a todos. Más allá de esta característica, también puede crear estos archivos de imagen (ya sea a partir de un disco, como de carpetas que tengamos en nuestra computadora).

Además, puede grabar CDs y DVDs con datos. Si bien tiene la posibilidad de crear CDs de audio utilizando los archivos de canciones que ya pro-

# Grabando discos ópticos

poseamos, no es tan directo como en otros programas, pues hay que hacer una serie de pasos intermedios para poder lograrlo.

Una de las características distintivas del programa es que da la posibilidad de automatizar la velocidad de grabación, ya sea de acuerdo a la grabadora que utiliza o del disco virgen que esté a punto de grabar. Esto es, una vez que le configuremos la velocidad que deseamos a una marca y modelo de disco grabable, cada vez que el programa vaya a grabar algo en otro similar, lo hará a esa velocidad.

Su utilización es muy simple, ofreciendo, ni bien ejecutamos el programa, las opciones básicas para elegir (crear un disco desde una imagen almacenada en la computadora



o desde archivos, crear una imagen desde un disco o desde archivos) Luego nos pide la información básica y ya está listo para realizar la operación que le indicamos. Más allá de esto, para los usuarios más avanzados posee una enorme flexibilidad en cuanto a la configuración de los detalles más técnicos.

Como extra, puede determinar la fiabilidad de los datos grabados en un disco (ya sea por la integridad propia del medio como la comparación con una imagen del disco almacenada en la computadora) y también permite obtener datos más bien técnicos del disco grabable, que nos permitirán conocer a fondo acerca de la fabricación del mismo.



## CDBurnerXP

([www.cdburnerxp.se](http://www.cdburnerxp.se))

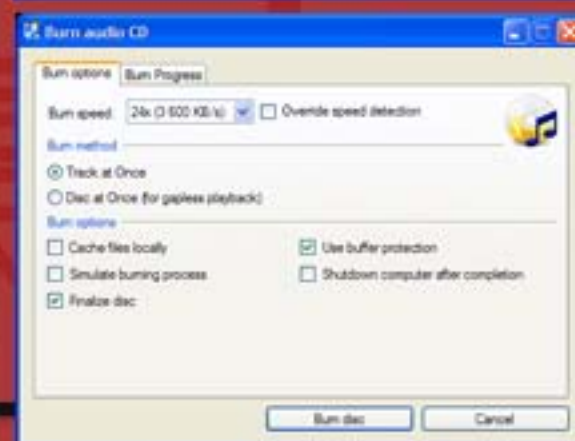
Por más que el nombre nos haga pensar que es un programa para funcionar en Windows XP, también lo hace en Vista y el nuevo Windows 7. Ni bien lo ejecutamos, nos encontramos con las opciones de uso del mismo: grabar un disco de datos (o crear una imagen), grabar un disco de audio, grabar una imagen, copiar un disco o borrar un disco regrabable.

La interfase es muy amigable, presentando dentro del mismo una ventana como del Explorador de Windows de

manera tal que allí mismo podamos buscar los archivos para grabar. Permite grabar CDs de audio a partir de las canciones guardadas en la computadora de manera muy simple.

Incluye un muy básico editor de portadas para imprimir las carátulas de los CDs y DVDs. Es muy simple, sin demasiadas opciones, pero cumple con su cometido.

La última versión del mismo es la 4.2.4.1430. Podría decirse que, sin tener la gran cantidad de extras del Nero, sería la opción gratuita del mismo en cuanto a funcionalidades.



# Grabando discos ópticos

## ¿Cuál elegir?

Antes que nada debo aclarar que todos los programas revisados en esta nota tienen su versión en castellano, así que el idioma no es un factor a tomar en cuenta en el momento de preferir uno sobre otro.

Lo primero que debemos tener en claro es qué es lo que estamos buscando. Si queremos algo simple que nos permita grabar nuestros datos en discos ópticos sin mucho más, el

CDBurnerXP, al ser gratuito, lleva sin dudas la delantera. Si trabajamos con imágenes de discos, el ImgBurn es una herramienta imprescindible. Si nuestras expectativas son más amplias, ya apuntaría al Nero o el Ashampoo Burning Studio.

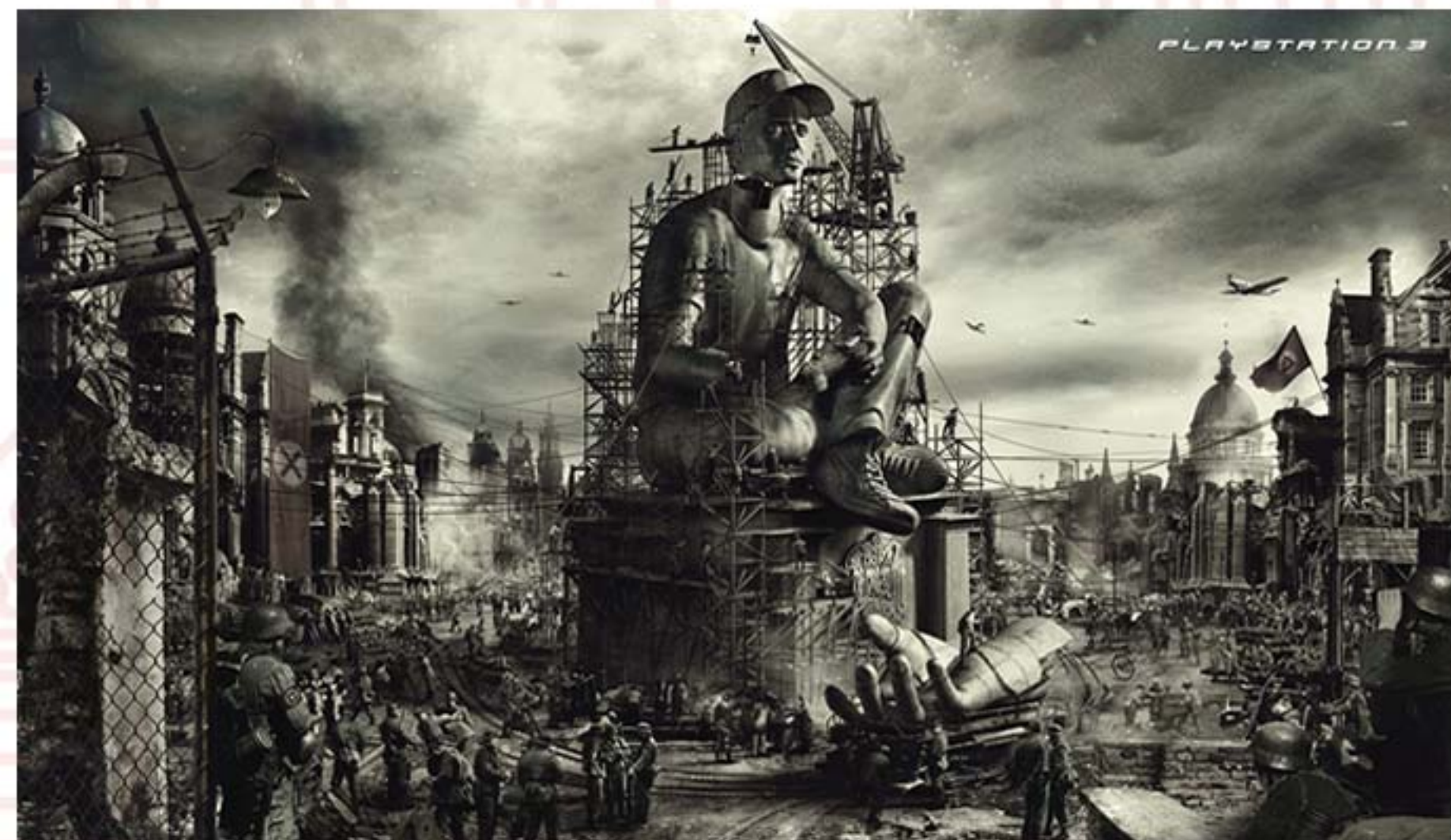
Un dato interesante es el tamaño de los instaladores de los programas. El Nero 9 ocupa 382 MB y 54 MB la versión gratuita del mismo. El Ashampoo Burning Studio 52 MB y casi 6 MB la versión

gratuita. El CDBurnerXP ocupa 3 MB y el ImgBurn 2 MB. Como verán, al comentar del Nero hablaba del concepto de "bloatware" y creo que, al analizar estos números, queda claro el por qué.

**Luis  
Altamiranda**



[luis.altamiranda@dattamagazine.com](mailto:luis.altamiranda@dattamagazine.com)



# Review del BlackBerry 9500 Storm

RIM Argentina nos hizo llegar su más reciente lanzamiento en nuestro país, el BlackBerry Storm. Este nuevo modelo trae como gran novedad una pantalla táctil y la ausencia completa de teclado, un más que obvio intento de competencia con el tan temido iPhone.

RIM Argentina nos hizo llegar su más reciente lanzamiento en nuestro país, el BlackBerry Storm. Este nuevo modelo trae como gran novedad una pantalla táctil y la ausencia completa de teclado, un más que obvio intento de competencia con el tan temido iPhone.

El mercado de los Smartphones Este mercado, el centro de la atención de los fabricantes hoy en día, está liderado ampliamente por RIM y toda su línea de productos. Apple hizo una incursión muy fuerte en el segmento, pero todavía está lejos de inquietar el dominio de BlackBerry... Aunque parece que han tomado cartas en el asunto, y para eso han decidido tener un modelo Touchscreen para competir directamente con el iPhone.

La Pantalla Touchscreen La gran novedad del Storm es la pantalla. El sistema Sure Touch del que habla RIM es, básicamente, un click en toda la pantalla. Si bien no es muy resistente y hacer el click no



requiere mucho esfuerzo, la sensación es extraña y difícil de adaptarse al principio, especialmente a la hora de tipear. Por otro lado, es la pantalla de mayor resolución que haya usado RIM en uno de sus equipos, de 480x360, pero, al tener una menor densidad de píxeles, no tiene la misma calidad visual que la de otros BlackBerry (el Bold, especialmente). Algo a tener en cuenta es que los cuatro bordes de la pantalla tienen una pequeña separación del resto de la carcasa del teléfono, con lo cual habrá que limpiarlo de vez en cuando para evitar problemas de respuesta del click.



Puntaje Final:

70

Lo Bueno



El Sistema Operativo. El servicio. La cámara.

Lo Malo

El click de la pantalla. No tiene Wi-Fi.





# Review del BlackBerry 9500 Storm

**La respuesta de la interfaz**  
El BlackBerry OS no estuvo pensado para una pantalla táctil y esta adaptación del brillante

Sistema Operativo de RIM tiene varios problemas de respuesta al tacto. El scrolling y la respuesta del menú principal son los puntos más negativos, ya que ambos responden de forma muy lenta y en algunos casos con errores. En el caso del scroll, en varias aplicaciones nos encontramos yendo directamente al último ítem sin razón aparente, y por eso el botón de Menú se vuelve nuestro mejor amigo.

## Conectividad

El BlackBerry Storm tiene conectividad 3G y EDGE; es extraño que RIM no haya incluido conexión Wi-Fi. Especialmente para un equipo de estas características y precio. Por el otro lado, y gracias al nuevo Software, se puede compartir la conexión a internet del equipo con una notebook pareándolo por Bluetooth.



## La cámara

El Storm incluye una de 3.2 megapíxeles, con autofocus. Si bien no estamos hablando de una cámara de la calidad de los Sony Cybershot, cumple con las exigencias del segmento donde está compitiendo. En cuanto a las filmaciones, también cumple, aunque en algunos casos no tengamos un constante framerate.

## El Sistema Operativo

Sin lugar a dudas, es el punto más fuerte de cualquier BlackBerry que se precie de tal, y más todavía en las últimas versiones incluidas en el Bold y en el Storm. La gran diferencia en esta adaptación para usar con la pantalla touchscreen es el tamaño de los íconos. El resto, lo que ya conocemos y hace que BlackBerry sea el smartphone por excelencia: servicio de push, aplicaciones en segundo plano y, por sobre todas las cosas, una estabilidad asombrosa a pesar de tratarse de la primera interfaz touchscreen que RIM lanza al mercado.

## En conclusión

El BlackBerry Storm es un muy buen teléfono, ya que cuenta con toda la infraestructura brillante de RIM (Sistema Operativo y Servicio). Por el lado de la pantalla touch, no termina de ser convincente y parece estar un paso por detrás del líder del segmento en ese sentido.



**Mauro Montaini**

*(Director de Contenidos de Alkon)*

[alkon@dattamagazine.com](mailto:alkon@dattamagazine.com)



# Novedades del mundo libre



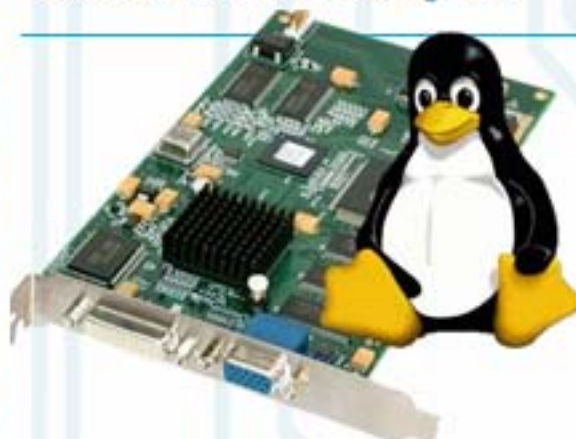
Este mes, en el mundo libre sigue la controversia en base a Google, Microsoft y Apple, ya que no se dan respiro. Y ustedes se preguntarán el por qué de este comentario en una columna de software libre. Y la respuesta es más que simple: todos sabemos que Google apuesta muy fuerte a la web 2.0, haciendo que la misma sea muy utilizada por gran cantidad de usuarios en todo el mundo. Con esta tendencia es que Google también apuesta fuertemente al software libre, ya que toda plataforma de la empresa corre en dicho software, con lo cual si lo miramos desde otro punto de vista, cada vez hay más usuarios del mundo libre usándolo, quizás sin siquiera saberlo.

De esto se desprende que si bien hay gran resistencia de los usuarios a utilizar GNU/Linux, lo que ellos no saben es que lo están utilizando, rompiendo con el mito tan utilizado desde el fanatismo "windowsero", donde se dice que Linux y el software libre no sirven.

Con esta pequeña introducción sólo quiero hacerlos reflexionar algo: ¿no es hora de que todos los usuarios de sistemas cerrados y software bajo la misma condición opten por brindarle una pequeña oportunidad al software libre, y así decidir por ustedes mismos si el software libre sirve o no para sus tareas diarias?

**Algunas de las noticias más relevantes del mundo libre fueron:**

## Linux Driver Project



Hace unos dos años se inició Linux Driver Project, una iniciativa auspiciada por Novell para mejorar el soporte de hardware en Linux. La idea de este proyecto es ayudar a aquellas compañías de hardware que quieren dar soporte a este sistema operativo, pero que no cuentan con los recursos y el conocimiento necesario.

Las empresas interesadas sólo deben entregar la documentación de cómo interactuar con su hardware y un grupo de desarrolladores se encarga de escribir el driver para incluirlo en el kernel de Linux.

Posteriormente si la empresa lo desea, puede ser capacitada para mantener el driver por sí misma.

La estrategia ha funcionado bastante bien: con unos 200 desarrolladores ya se han escrito varios drivers en esta modalidad. Algunas compañías ya mantienen por sí mismas el código para su hardware en el kernel, lo que les permite tener un control completo sobre el camino que toman sus drivers en Linux. La

¿no es hora de que todos los usuarios de sistemas cerrados y software bajo la misma condición opten por brindarle una pequeña oportunidad al software libre, y así decidir por ustedes mismos si el software libre sirve o no para sus tareas diarias?

demanda de capacitación es tan grande que se está buscando a más gente para que ayude a las compañías a adquirir este conocimiento.



# Novedades del mundo libre

## Recién salido del horno: Tuquito 3, una distribución GNU/Linux Argentina

Mauro Torres, principal desarrollador de esta distribución nativa de Tucumán (Argentina), realizó el lanzamiento de su más reciente versión de Tuquito, cuyo lema es: "Transforma tu vida!". Algunas características de Tuquito 3 son: Detección automática de los discos rígidos en la PC, dejándolos disponibles en el escritorio con tan solo un click; soporte de todas las impresoras, de modelos antiguos y nuevos, disponibles en el mercado; soporte de scanners; soporte de webcams, incluyendo los modelos de Intel, Genius; permite acceder a CD, diskettes, con tan solo un click en el escritorio; detección automática de cámaras digitales, pen drives, y demás dispositivos hotplug. Es compatible 100% con archivos de MSOFFICE; soporta los sistemas de archivos de Windows (Fat/Ntfs).

### Cómo Luce Tuquito 3

El nuevo escritorio de Tuquito está pensado para que el usuario final se sienta cómodo y a gusto en el entorno de trabajo, tratando de optimizar todo lo que a USABILIDAD se refiere.

Se incluyeron aplicaciones que permiten la integración del usuario con el entorno, como por ejemplo el sistema de notificaciones de novedades en los sitios oficiales de Tuquito, el



cual le permite al usuario estar constantemente informado de todo acontecimiento en los sitios de Tuquito, e ingresar en los eventos que le interesen gracias a una simple interfaz visual. Además se incorporaron los Google Gadgets - pequeñas aplicaciones útiles de rápido acceso con la tecla F9.

### Sitio web de Tuquito

<http://www.tuquito.org.ar>



## Shuttleworth pide a la comunidad colaboración entre Debian y Ubuntu

El fundador de Canonical, compañía responsable de Ubuntu, propone una colaboración abierta, con el fin de coordinarse para los lanzamientos de las distribuciones, en cuestiones como las versiones de cada programa a emplear. La medida principal es una "congelación en diciembre", es decir, que cada año, en diciembre, las distintas

distribuciones se pongan de acuerdo en qué versiones de programas van a emplear en los lanzamientos de sus distribuciones.

"Para conseguir algo juntos, tendremos que trabajar juntos, tendremos que llegar a compromisos o tendremos que contribuir con esfuerzos al otro lado. Si la comunidad de Debian está dispuesta a considerar la idea de "congelación en diciembre", entonces Ubuntu (y Canonical) proporcionará recursos para ayudar a Debian a conseguir el objetivo. Esto significará avanzar menos en Ubuntu, pero los beneficios de tener una planificación que pudiera atraer a muchas otras distribuciones lo compensará".

"Este es una oferta de buena fe, de ayuda y asistencia, para conseguir un objetivo difícil pero noble y realista. No será fácil la primera vez o la siguiente, pero va a servir de punto de partida para un proceso que traerá dividendos a Debian y al conjunto del amplio ecosistema. Pregúntenle a los mantenedores originales qué piensan, y si quieren colaborar, y oirán una respuesta muy positiva", concluye Shuttleworth, que pretende dejar claro que esto "no trata de forzar el cambio de Debian para adaptarse a las necesidades de Ubuntu. Desde Ubuntu estamos dispuestos a alcanzar los compromisos necesarios para trabajar con Debian y con otros", dice.



Mark Shuttleworth

# Ataques DoS



**Recientemente, la red social de micro-blogging twitter -entre otros sitios- fue víctima de un ataque dos, lo cual lo dejó fuera de servicio durante horas. te contamos de qué se trata este tipo de ataque y cómo funciona.**

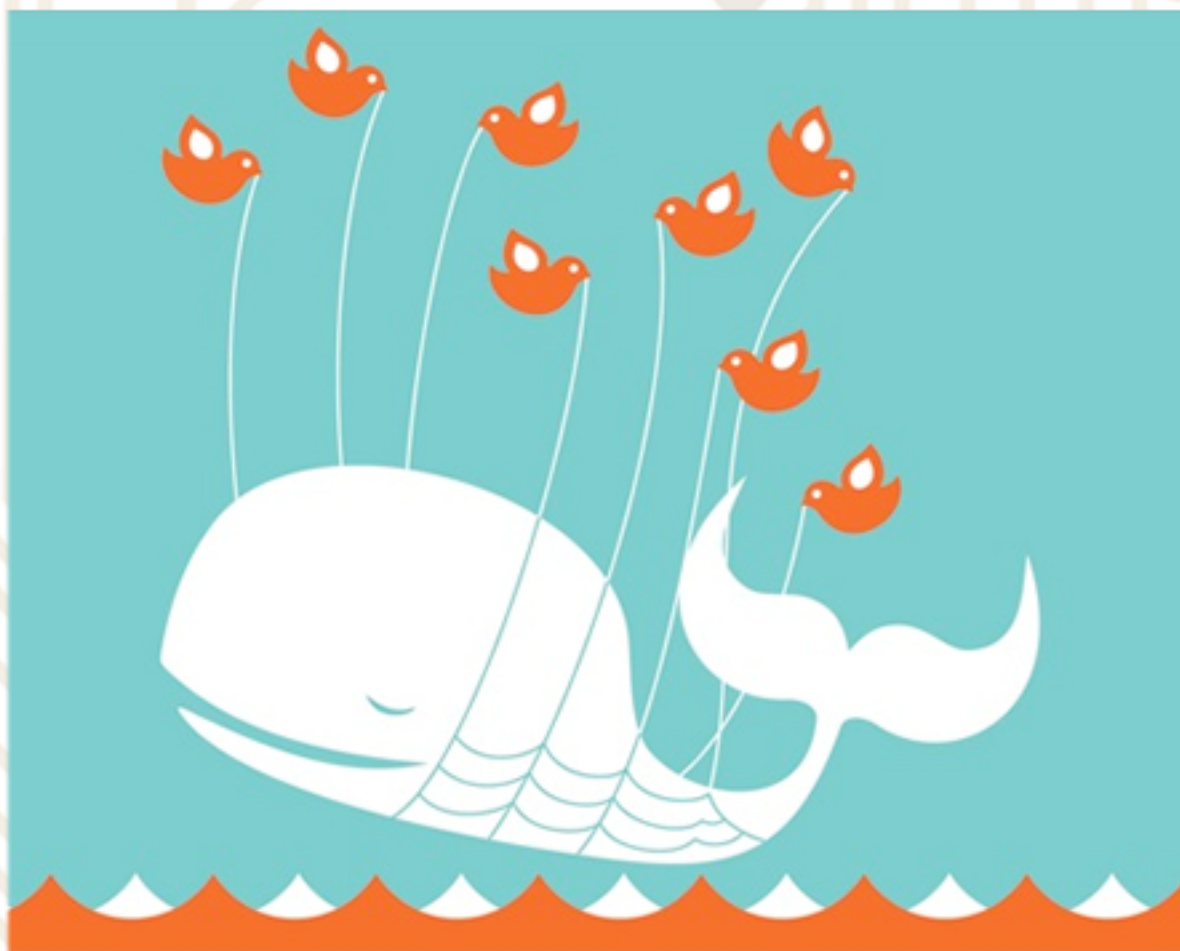
Su sigla proviene del nombre Denial of Service -o denegación de servicio-. El **DoS** (no confundir con el sistema operativo D.O.S.) es un tipo de ataque fácil de llevar a cabo, difícil de evitar y de gran eficiencia, cuyo único objetivo es dejar fuera de servicio al servidor o host atacado. Además, es uno de los ataques más conocidos debido a que no se basa en vulnerabilidades existentes y no requiere de vastos conocimientos. Tampoco se necesita saber con qué sistema operativo cuenta el host a atacar.

De esta forma, se logra molestar aunque sin borrar, modificar (defacing), ni robar información alojada en el sitio remoto. En la época en que reinaba Windows 95, era muy fácil llevar a cabo un ataque DoS: el protocolo TCP/IP de ese sistema operativo no era capaz de interpretar paquetes de información mayores a 64.400 bytes, por lo tanto, con un comando que envíe tramas mayores a ese valor a una dirección IP determinada, dejaba fuera de servicio al host en cuestión (el comando sería `ping -l 65500 -t 24.232.54.36`, por ejemplo)

Frecuentemente, se publican noticias sobre ataques coordinados que atentan contra determinados sitios web. Este tipo de ataque, es más complejo que un simple ataque DoS, y se lo conoce como DDoS o Distributed Denial of Service (denegación de servicio distribuida).

Aparte del reciente ataque a los servicios Twitter, Facebook, MySpace, Google y YouTube; otras víctimas del DDoS fueron, hace años: CNN, eBay y Yahoo!, entre otros.

... es un tipo de ataque fácil de llevar a cabo, difícil de evitar y de gran eficiencia, cuyo único objetivo es dejar fuera de servicio al servidor o host atacado.





# Ataques DoS



## Tipos de ataque DoS

Estos ataques pueden dividirse en dos clases: de inundación o específicos. Los de inundación (o flood) son los más comúnmente usados: envían reiteradamente paquetes normales de información con el objetivo de agotar los recursos del equipo víctima. Puede realizarse con un envío ICMP (ping), en grandes cantidades, por un lapso prolongado de tiempo. Los ataques DoS específicos están basados en exploits (fallos o agujeros de seguridad) conocidos en las aplicaciones o sistemas operativos. Buenos ejemplos de este tipo de ataque son el WinNuke o el famoso Ping of Death.

También existen ataques DoS logrados físicamente, aunque son poco comunes por el factor riesgo y constan de, por ejemplo, cortar un cable.

## Cómo funcionan

Como ya se adelantó, los ataques por DoS buscan saturar los recursos del equipo atacado para provocar el rechazo de peticiones legítimas, es decir de usuarios habituales u ocasionales. La efectividad del ataque es proporcional al poder de proceso del hardware del host atacado, además de una variable importante implicada: la configuración de los servicios, ya que los tiempos de espera entre instancia de conexión y conexión exitosa configurados por default no suelen ser lo ideal.

Si se tiene en cuenta el ancho de banda disponible más el hardware con el que cuenta el servidor, el administrador tendrá que encargarse de ver hasta dónde es posible reducir los intervalos para evitar negar conexiones legítimas por tiempos de espera escaso.

Todas las conexiones TCP se efectúan mediante un mecanismo de ida y vuelta de paquetes SYN, llamada three way-handshake. Los puertos TCP que estén en modo escucha -es decir, "listening"- mantienen una lista de espera que aloja las tramas SYN hasta que la conexión tiene éxito, o bien, los descarta si ocurre un time-out. El host cliente que inicia la conexión envía el primer paquete SYN, cuya cabecera incluye, entre otra información, la IP de origen y destino más el puerto de origen y destino. El servidor, que recibe ese paquete SYN, envía un mensaje SYN\_ACK a la dirección IP de origen (incluida en el paquete recibido) y espera la confirmación. El paquete SYN\_ACK llega a destino (el cliente) y envía un nuevo paquete ACK como acuse de recibo del último (al servidor). El nuevo paquete ACK llega al server y la conexión se establece, fase a la

```
Administrador: C:\Windows\system32\cmd.exe - ping 209.85.195.99 -v -l15000 -t
```

```
C:\Users\Javier>ping 209.85.195.99 -v -l15000 -t
```

```
Haciendo ping a 209.85.195.99 con 32 bytes de datos:
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=26ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=21ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=73ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=13ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=13ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=37ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=14ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=16ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=25ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=27ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=11ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=12ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=13ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=21ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=27ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=30ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=15ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=20ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=27ms TTL=245
Respuesta desde 209.85.195.99: bytes=32 tiempo=55ms TTL=245
```



# Ataques DoS



cual se conoce como **ESTABLISHED**.

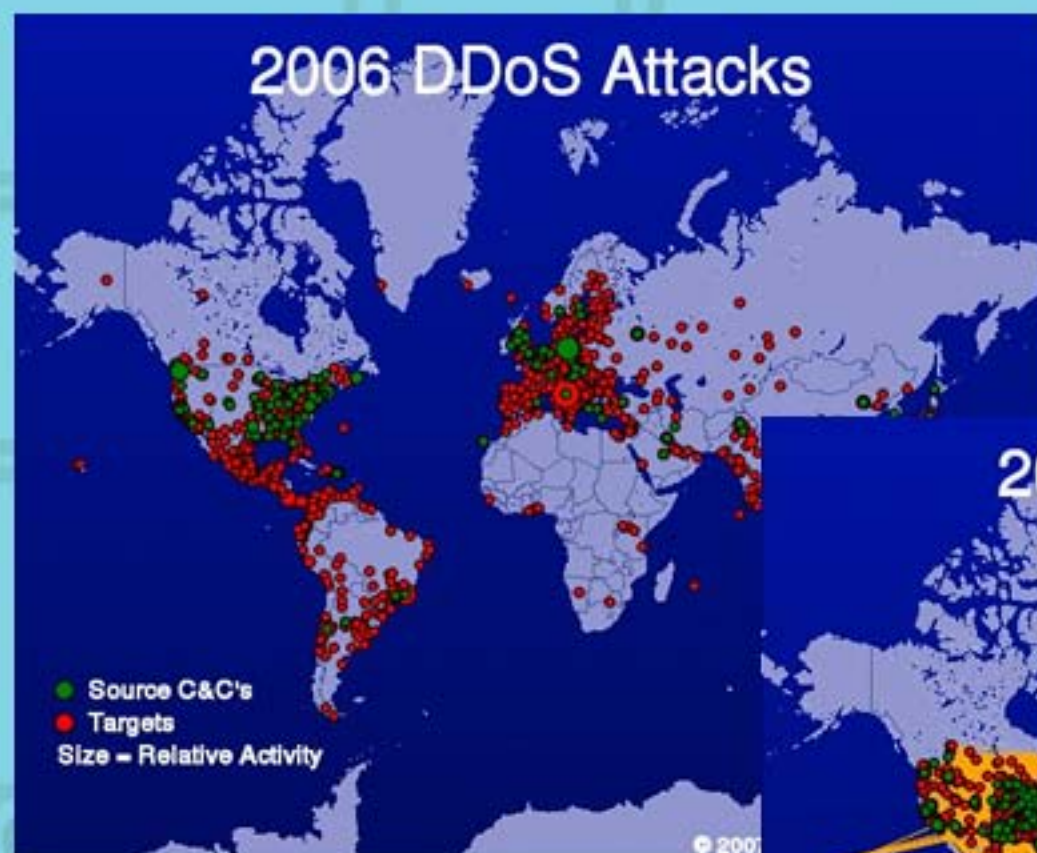
Un sistema operativo que no cuenta con los parches de seguridad instalados para evitar ataques DoS, corre mayores riesgos de permitir exitosamente un ataque DoS, debido a que si se completa la cola de espera, al llegar un nuevo mensaje SYN, uno anterior -ya está en estado SYN\_ACK- es eliminado sin esperar a cumplir el tiempo de espera, con lo cual deja su espacio para el recién arribado.

## DDoS (Distributed Denial of Service)

El ataque DDoS es una variante del DoS convencional que se lleva a cabo mediante un ataque coordinado por gran cantidad de hosts origen. Posee la misma simplicidad que un ataque DoS pero es exponencialmente más efectivo: en vez de emplear un único equipo atacante, se utilizan muchas máquinas para coordinar el ataque.

Los ataques DDoS pueden

realizarse mediante la coordinación de varios usuarios conjuntamente (poco efectivo), o bien mediante técnicas automáticas (altamente agresivo). El target de ataque de un DDoS suelen ser routers, IDS, firewalls, servidores y hasta equipos comunes. Un hacker se apodera del control de una gran cantidad de hosts en Internet, empleando un pequeño software conocido como **autorooter** para instalar un bot que le permitirá hacer funcionar ese host como slave y controlarlo desde su propio equipo (**master**). Una vez lograda una cierta cantidad de equipos 'robot' -suelen ser varios miles-, el atacante puede disparar la orden para que todos los equipos slave efectúen el ataque contra determinado host remoto.



# Ataques DoS



Si un solo equipo puede provocar tráfico del orden de los megabytes, varios miles de ellos pueden alcanzar gigabytes. Sumado a eso, si las peticiones son exactamente al mismo tiempo, las consecuencias son satisfactorias para el atacante.

## Cómo se generan los ataques

El método tiene sus variantes, sin embargo empleando varios equipos participantes, el atacante logrará su cometido: solicitudes HTTP, tramas fragmentadas, tráfico al azar, comandos ping (ICMP) pueden ser enviados mediante direcciones broadcast (es decir, a toda una subred). El host atacado puede tornarse tan solicitado, que su calidad de servicio puede disminuir hasta que sea imposible acceder o quede directamente fuera de línea.

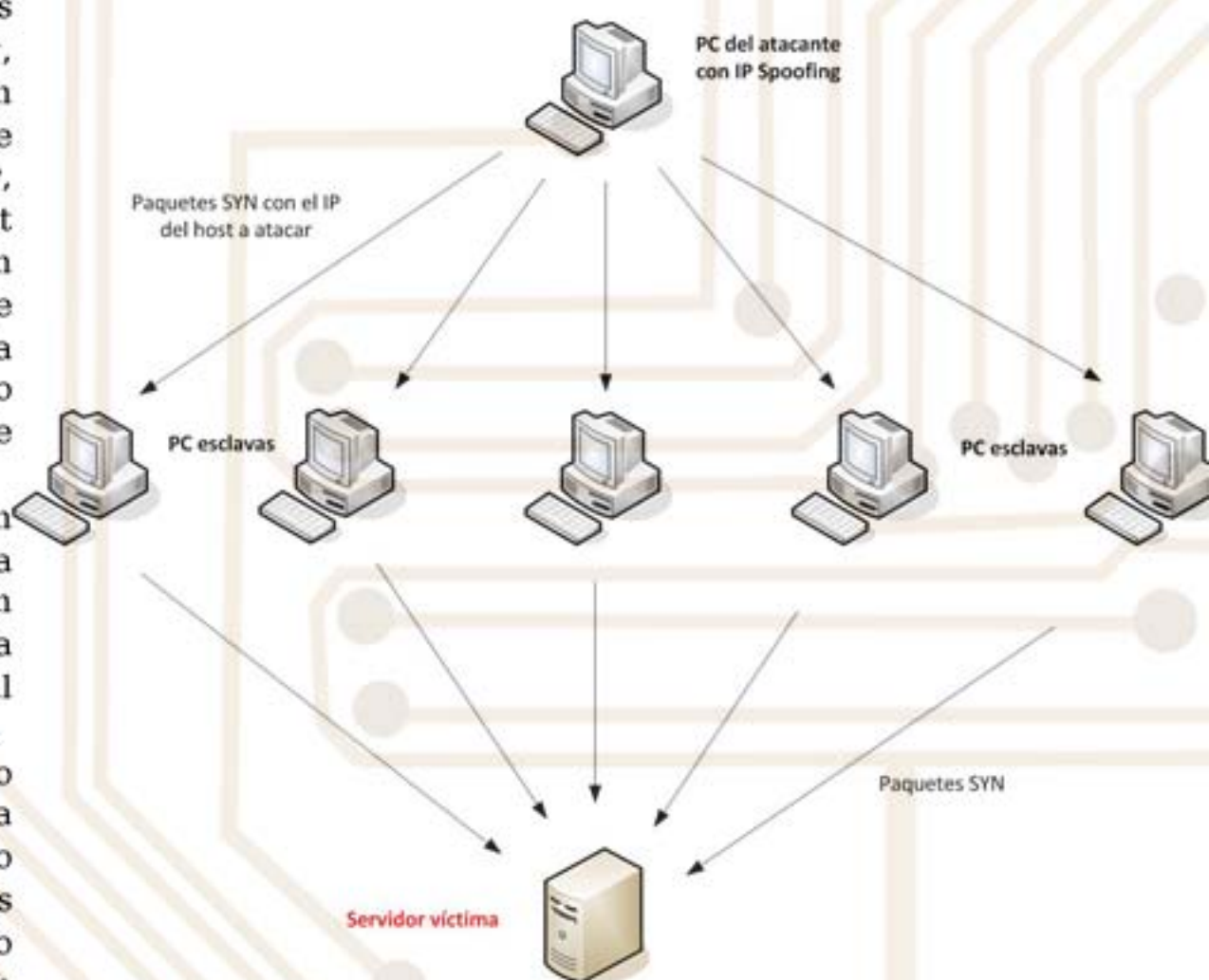
Son inevitables porque son impredecibles. A eso se le suma que las direcciones IP de origen utilizan una técnica llamada spoofing, que esconde la IP real reemplazándola por otra falsa. Los autorooters son programas o códigos maliciosos de alta eficiencia que realizan su trabajo automáticamente. Su labor es escanear y atacar hosts objetivo con gran velocidad. Luego ceden al hacker el dominio completo del host a atacar, en forma realmente rápida y sin mayores esfuerzos, obtienen acceso root o de administrador, instalan backdoors, escanean redes en

busca de equipos vulnerables, etc. Así, los equipos 'zombie' quedan a la espera de instrucciones del atacante, generalmente mediante el protocolo IRC.

## Cómo protegerse

Usuarios hogareños y administradores de red deben aplicar los últimos parches de seguridad disponibles en sus sistemas operativos y aplicaciones, bloqueando servicios y puertos

que no sean necesarios, además de realizar al menos un filtrado básico empleando un firewall. Si bien es imposible predecir o evitar un ataque bien pensado, estos consejos servirán para evadir los ataques básicos. Llevar a cabo un ataque de este tipo es ilegal, pero conocer cómo se efectúan -al menos, a grandes rasgos- ayudará a mantenernos prevenidos y nos concientiza acerca de la peligrosidad que implican los ataques DoS y DDoS.



**Javier Richarte**

[javier.richarte@dattamagazine.com](mailto:javier.richarte@dattamagazine.com)



# El Futuro del Libro



Junto con la universalización de la informática se popularizó enormemente el libro digital ("ebook", o libro electrónico). Cientos de miles de textos fueron convertidos a bits y, con la amplia difusión en los últimos años de Internet, la red de redes, este proceso se aceleró notoriamente. Sin embargo, son muchos los lectores empedernidos que no se sienten cómodos leyendo libros en el monitor de una computadora. Parte del placer de leer, sostienen, reside en el libro como objeto en sí mismo: sostenerlo en las manos y pasar sus páginas conforma el ritual. Además, el libro no requiere de energía eléctrica y puede llevarse a todos lugares. Pero la miniaturización y el abaratamiento de los componentes electrónicos ha

El objetivo inicial del Proyecto Gutenberg no era poco ambicioso: digitalizar y distribuir los diez mil títulos más consultados en bibliotecas públicas, antes de que finalizara el siglo veinte.



desandado de modo decisivo la distancia entre computadora y libro en los últimos tiempos. Sin ir más lejos, las netbooks, la más flamante innovación en tecnología informática, no son más grandes que algunos libros y su consumo energético es apenas una fracción de sus equivalentes de escritorio. De estos y otros desarrollos recientes de la industria informática, como el papel electrónico ("e-paper"), han nacido los Ebook Readers, los primeros dispositivos con chances concretas de desplazar definitivamente al libro impreso en papel. Aquí te los presentamos.

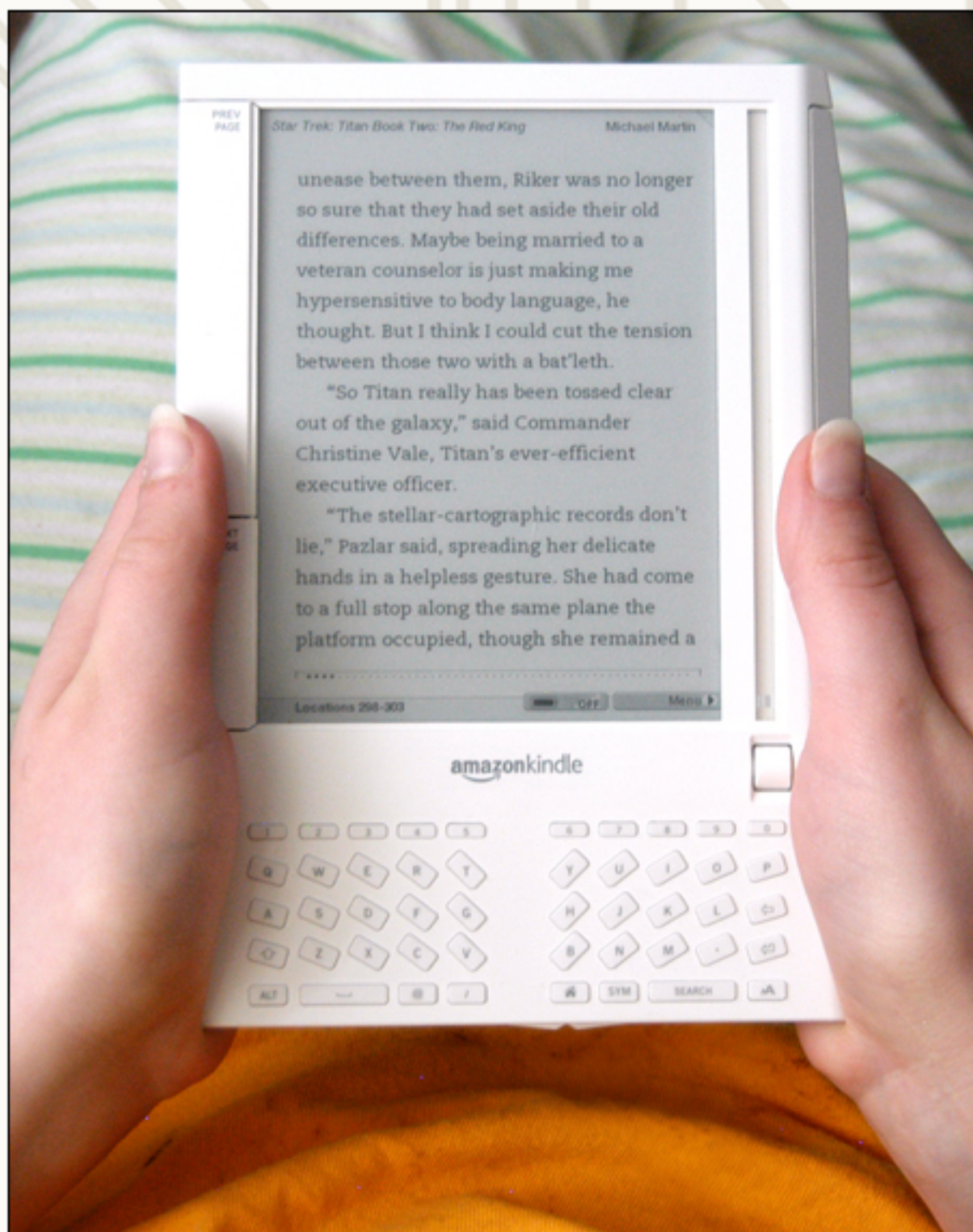


## Breve historia del e-book

En gran medida, la historia del e-book comienza con el nacimiento del emprendimiento conocido como "Proyecto Gutenberg". El 4 de julio de 1971, el joven Michael Stern Hart, de 24 años de edad, salió a admirar los tradicionales fuegos artificiales con los que los estadounidenses festejan la independencia de su país. En una tienda de alimentos, le fue entregada una copia de la Declaración de Independencia de dicho país, que los dueños del comercio regalaban ese día a sus clientes. Hart es hijo de dos profesores universitarios de la Universidad de Illinois. Su padre es un reconocido experto en los textos de William Shakespeare y su madre, una matemática y criptoanalista que contribuyó con la ruptura de los códigos secretos usados por los países del eje para comunicarse durante la Segunda Guerra Mundial. Michael, también estudiante



de la Universidad de Illinois, disponía, como tal, de una cuenta en el mainframe de la universidad, que se empleaba exclusivamente para procesamiento de datos. Tras tipear a mano en un viejo teletipo el texto de la Declaración, quiso compartirlo con otros usuarios académicos, a sabiendas de que el enorme computador estaba conectado en red con equipos de otras instituciones académicas, pero desistió de hacerlo por e-mail (que ya existía desde mediados de la década del 60) por temor a saturar el sistema, en aquel entonces precario e inestable. En ese momento, Hart decidió fundar el Proyecto Gutenberg, el cual concentraría las versiones digitales de textos de dominio público, para que quienes estuvieran interesados pudieran descargarlos para leerlos y difundirlos. Quince años más tarde, el proyecto había crecido vastamente gracias al trabajo de Hart (quien, en ese lapso, tipeó a mano más de 300 libros para digitalizarlos) y otros voluntarios, mancomunados bajo nobles ideales, que todavía son los lemas del proyecto: "Alentar la creación y distribución de libros electrónicos", "Ayudar a romper las barreras del analfabetismo y la ignorancia" y "Hacer llegar tantos libros electrónicos como sea posible, a la mayor cantidad de personas posible". El objetivo inicial del Proyecto no era poco ambicioso: digitalizar y distribuir los diez mil títulos más consultados en bibliotecas públicas, antes de que finalizara el siglo veinte.



## El crecimiento del Proyecto Gutenberg

Hasta la década del noventa, el proyecto crecía en forma sostenida, pero lenta, ya que, como mencionamos, para digitalizar un libro se debía tipear a mano, letra por letra, todo su contenido. En 1996 se superó la barrera de los 1000 volúmenes informatizados. Pero en esos años se abarataron y se eso de digitalización de textos y

masificaron los dispositivos conocidos como "Scanners", capaces de digitalizar una imagen en papel, y a la par de su popularización, se pusieron al alcance del público en general sofisticados programas informáticos aptos para interpretar las letras impresas en las imágenes digitales y convertirlas a texto. Estamos hablando de la tecnología denominada OCR, "Optical Character Recognition".

# El Futuro del Libro



La rápida adopción de estas tecnologías por parte del proyecto aceleraron vertiginosamente el proceso de digitalización de textos y los voluntarios se multiplicaron por miles. Manejar una empresa tan grande y compleja ya superaba los esfuerzos que el propio Hart podía realizar por su cuenta, por lo cual aceptó la colaboración de la Universidad Carnegie Mellon para que se responsabilice de su manejo financiero. La década del noventa también trajo consigo la explosión de una nueva tecnología de Internet: la World Wide Web. Un italiano, Pietro Di Miceli, diseñó e implementó el sitio web del Proyecto Gutenberg, y fue su administrador durante más de una década, lapso en el cual el sitio obtuvo numerosos galardones y se transformó en uno de los más visitados por los navegantes. Con el arribo del siglo XXI, el tamaño y la complejidad del proyecto requirieron la creación de una ONG hecha y derecha para su administración, la cual fue bautizada "Project Gutenberg Literary Archive Foundation", de la que fue nombrado Gregory Newby, uno de los iniciales y más destacados voluntarios, su primer presidente. Otro colaborador de vital importancia, Charles Franks, ideó el sitio "Distributed Proofreaders", con el fin de facilitar la coordinación de los miles de voluntarios encargados de digitalizar nuevos textos. El esfuerzo desinteresado de todas estas personas catapultó definitivamente al éxito del proyecto, que, actualmente, posee más de 30.000 títulos en su biblioteca virtual.

## Los primeros lectores de libros electrónicos

Hacia fines de los noventa, algunas empresas vislumbraron la veta comercial en los e-books y empezaron a venderlos por Internet. En 2000, el popular escritor de cuentos y novelas de horror Stephen King publicó su libro "Riding The Bullet" únicamente en versión digital. En 2002, varias editoriales prestigiosas, como Random House y Harper Collins, comenzaron a ofrecer ediciones electrónicas de algunos de sus títulos. Los fabricantes de dispositivos electrónicos no podían permanecer ajenos a la novedosa variante en negocios digitales, y Sony, el gigante japonés famoso por innovar a través del lanzamiento de

productos para mercados recién nacidos (recordemos que Sony creó el primer dispositivo de música electrónica portátil, el Walkman, en 1979), se convirtió en la punta de lanza al sacar a la venta, en 2005, el Sony Librié. Este dispositivo, uno de los pioneros en adoptar la tecnología conocida como "electronic paper" (o, también, "electronic ink"), no tuvo una gran repercusión, pero sentó las bases en las que otras empresas se apoyaron para dar un impulso definitivo al mercado comercial de los libros electrónicos. Apenas un año después, la empresa iRex Technologies puso a la venta el lector iLiad (título en inglés de "La Ilíada", el poema épico escrito por el historiador griego Homero que narra la guerra de Troya).



# El Futuro del Libro



En 2007, Amazon.com, el popular sitio web de venta de libros y DVDs por medio de la web, se sumó también al negocio al ofrecer, mediante su tienda virtual, la versión original del Kindle, un lector de e-books que podía almacenar hasta 200 títulos adquiridos entre la selección digital de Amazon, a un valor considerablemente menor que los volúmenes en papel. El debut del Kindle no pudo ser más triunfal: Amazon vendió hasta la última unidad fabricada en apenas cinco horas y media, a un valor de 399 dólares cada una. Si bien sus características de hardware coincidían notoriamente con el lector Libríe de Sony (el uso de e-paper, el color blanco, el pequeño teclado QWERTY incorporado para realizar anotaciones y la rueda de scroll para pasar las páginas), lo que impulsó su éxito en forma definitiva fue su capacidad de recibir de manera inalámbrica los textos comprados en el sitio de Amazon.com a través de una red creada para tal fin, llamada Amazon Whispernet, cuya cobertura en todo Estados Unidos es posible gracias a un acuerdo con la empresa norteamericana de telefonía celular Sprint, montando Whispernet sobre su red EVDO (más conocida, en estos días, por el marketinero nombre de "3G").



## El suceso del Kindle

Aunque Sony e iRex dieron pelea, lanzando al mercado nuevos modelos de lectores, como el Sony PRS-700BC y el iRex Digital Reader 1000, el éxito del Kindle, apoyado en la tienda virtual Amazon y su red inalámbrica, le entregó a Jeff Bezos, creador de Amazon.com, la gran mayoría del incipiente mercado. En febrero de este año, vio la luz una renovada versión de su lector, bautizado Kindle 2, con varias optimizaciones en sus prestaciones. El flamante equipo, que se vendía a un precio menor que el anterior (359 dólares), era capaz de mostrar 16 niveles de grises contra solo 4 del anterior, elevó la memoria interna de 250 Mb a 2 Gb, aumentó la autonomía de su batería interna e

incorporó un lector de voz sintetizada, aunque desapareció el lector de tarjetas SD, una de las prestaciones favoritas de los usuarios del Kindle 1. Las dimensiones de la pantalla (6 pulgadas) y la resolución de la misma (600x800 píxeles, con una densidad de 167 PPP) se mantuvieron incólumes, aunque mejoró un 20% la velocidad de refresco de la pantalla. En junio, al darse a conocer una versión optimizada del dispositivo, denominado Kindle DX, Amazon redujo el precio de venta del Kindle 2 a 299 dólares. El DX, entre otras novedades, incorporó un acelerómetro (una tecnología muy de moda en los teléfonos celulares, que permite al equipo adaptar la pantalla a su uso tanto horizontal como vertical), aumentó la memoria interna a





4 Gb (lo que le permite albergar la increíble cantidad de 3500 títulos) y elevó la resolución de la pantalla a 824x1200. Además, se le agregaron parlantes estéreo y compatibilidad con otra norma de 3G llamada 1xRTT, lo que expandió el área de cobertura de su red inalámbrica. Su precio de venta es de 489 dólares. Lamentablemente, debido tanto a limitaciones técnicas (cobertura de la red Amazon Whispernet) como a restricciones de importación de los EE.UU., por el momento solamente se lo comercializa dentro del territorio estadounidense.

### El futuro próximo

No caben dudas de que el mercado de los e-books se encuentra en franco crecimiento y los dispositivos para su lectura son cada vez más cómodos y eficientes. No sorprende que se busque su parecido con los libros en papel (para el lanzamiento de su primer lector, Sony lo diseñó para que sus medidas y peso fueran equivalentes a los del libro promedio en el mercado japonés), ya que los lectores más asiduos nunca terminaron de adaptarse a leer textos en sus monitores, argumentando su gusto por poder leer en cualquier momento y lugar, como se acostumbra desde hace cientos de años, sin necesidad de la proximidad de un tomacorriente o de la luz eléctrica. Sin embargo, aún queda mucho camino por recorrer. La universalidad de estos dispositivos es todavía su

gran deuda y, aunque la propia Amazon asegura en su sitio que está trabajando para poder ofrecer el Kindle a sus clientes de todo el planeta, falta bastante para que la utopía soñada por Michael Hart, creador del Proyecto Gutenberg, se haga realidad. Sin embargo, hasta ahora son pocas las editoriales que ponen a la venta sus textos en formato digital e incluso Amazon se ha visto expuesta al oprobio masivo luego de hallarse obligada a borrar de modo unilateral de todos los Kindles de sus clientes varios textos, entre ellos las novelas de George Orwell "1984" y "Rebelión en la Granja", después de que la editorial dueña de sus derechos se arrepintiera de publicarlos en forma electrónica. Este hecho demuestra que, al igual que ocurre con la industria discográfica, los consumidores se encuentran mucho más maduros y preparados para las nuevas tecnologías que las empresas dedicadas a distribuir contenidos. Desde estas páginas virtuales, expresamos nuestro anhelo de que las cosas cambien para bien en este sentido y que los dispositivos lectores de libros electrónicos sean moneda corriente en los hogares y las escuelas. Vaticinamos que, en escasos años, no solamente los libros serán accesibles gracias a estos equipos, sino también otras publicaciones, como diarios y revistas de todo el mundo, entre ellas, la edición que, en este momento, tienen frente a sus ojos. Y es nuestro más sincero deseo que, muy pronto, puedan sostenerla en sus manos o llevarla en sus bolsillos.

## El sitio web del Proyecto Gutenberg

La web del Proyecto Gutenberg, actualmente implementada sobre un software de Wiki, se encuentra en la URL

<http://www.gutenberg.org/>.

Allí pueden descargarse o leer en línea los treinta mil volúmenes que ofrece el proyecto, en diversos formatos (texto plano, HTML y PDF, entre otros) e, inclusive, algunos títulos disponen de versiones en "audiolibros", lo que permite acceder a estos invaluable contenidos a personas con discapacidades visuales. Todo el material allí alojado puede ser leído, descargado y distribuido de manera completamente libre y gratuita. En el sitio del proyecto, también es posible ingresar a una página de estadísticas, en donde es factible consultar los autores y los textos más descargados en distintos lapsos de tiempos (último día, última semana y último mes). Hoy en día, el sitio entrega alrededor de dos millones de descargas en forma mensual y entre los autores más requeridos se hallan próceres de la literatura como Víctor Hugo, William Shakespeare, Charles Dickens, Arthur Conan Doyle, Mark Twain, Lewis Carroll, Edgar Allan Poe, Oscar Wilde y León Tolstoi. Lamentablemente para nosotros, los hispanoparlantes, casi todos estos valiosísimos textos se ofrecen exclusivamente en idioma inglés. El único otro idioma en el que se encuentra disponible el proyecto, exceptuando el inglés, es el portugués, y la cantidad de títulos en este idioma apenas si equivale al 1% del universo de volúmenes en lengua inglesa.



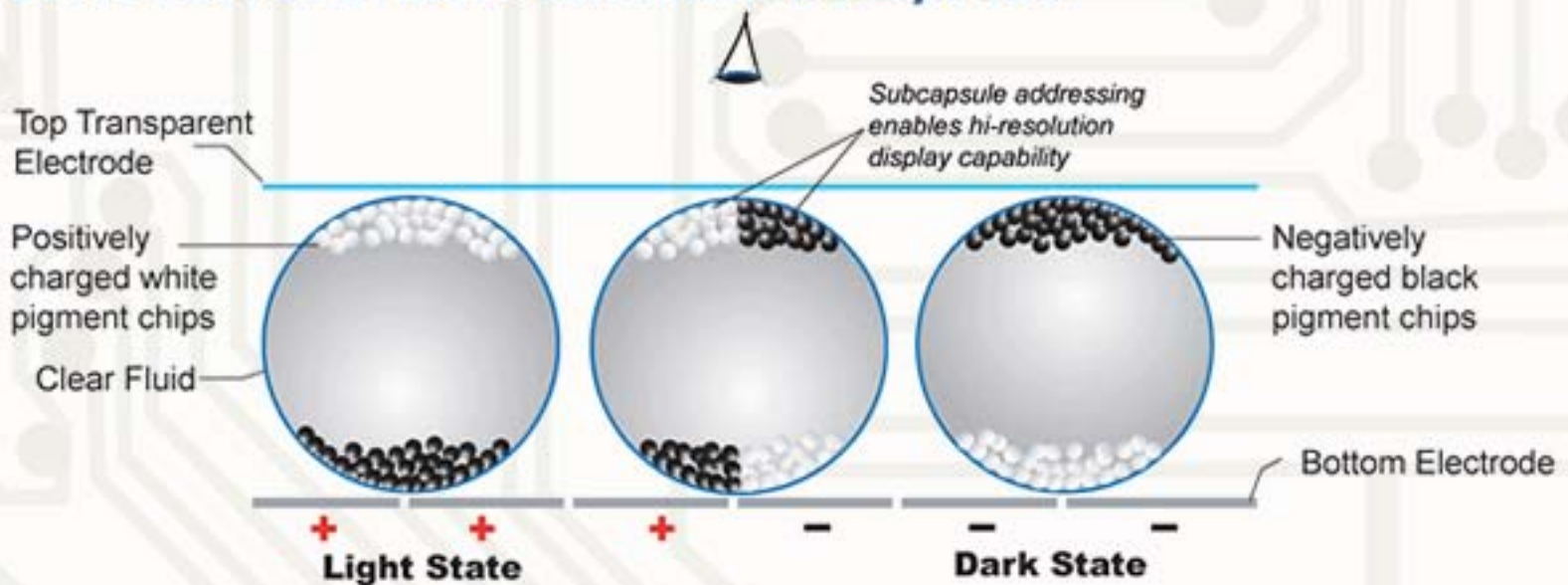
# El papel electrónico

La tecnología que ayudó a llevar a cabo la masificación de los dispositivos electrónicos para leer e-books es un invento desarrollado en XEROX PARC, el laboratorio de investigación de Xerox, una auténtica fábrica de maravillas a la que debemos hallazgos cruciales, como las interfaces gráficas para operar computadoras (que copiaron desvergonzadamente Apple, primero, y Microsoft, después) y las redes Ethernet. El papel electrónico fue creado, durante la década del 70, por el investigador del PARC Nick Sheridan, y fue bautizado como Gyricon. Se componía de diminutas esferas de polietileno, de entre 75 y 100 micrómetros

de diámetro, encerradas entre delgadas hojas de silicón transparente. Si bien diversos fabricantes han implementado distintos modos de conseguir papel electrónico, sus propiedades son básicamente las mismas. Este consiste en un display en blanco y negro (aunque soporta varios niveles de escala de grises) que puede verse claramente tanto a la fuerte luz del día, como ante la tenue luz de una vela, ya que las pantallas basadas en e-paper, en lugar de iluminarse mediante lámparas (como el caso del LCD), reflejan la luz que reciben, al igual que el papel común. La tinta electrónica que representa los textos sobre el papel no

requiere de consumo eléctrico alguno para mantener la imagen fija en pantalla y precisa de una cantidad mínima de energía para reorganizarse y darle formato a una nueva página. Tantas virtudes la transforman en la tecnología ideal para emplear en lectores de e-books, pero sus beneficios no podían existir sin alguna contra y, en este caso, su talón de Aquiles es la baja velocidad de refresco. La lentitud para actualizar las imágenes impide la utilización de este tipo de pantallas en notebooks y otros dispositivos que incorporan interfaces complejas, con objetos que se mueven rápidamente por la pantalla, como el puntero de un mouse.

## Cross-Section of Electronic-Ink Microcapsules



NOTE: Copyright E Ink Corporation, 2002. Image not drawn to scale - for illustration purposes only.

E · I · N · K

Juan Gutmann

@dattamagazine.com

# Crea tu página web en pocos pasos con ASP.NET

ASP.net

Este artículo está orientado a personas que se están iniciando en la profesión de desarrollador Web. Puede parecer un poco ostentoso pero, en realidad, quiere demostrar cómo de manera muy simple se puede crear una página Web. Antes de comenzar es necesario mencionar tres elementos importantes que vamos a necesitar:

- Visual Studio 2008 o 2005 Express (Clic Aquí para descargar)
- SQL 2008 o 2005 Express (La pueden descargar desde Aquí)
- Base de datos de ejemplo AdventureWorks 2005 o 2008 (La pueden descargar de Aquí)

Cabe destacar que todo lo que necesitamos para crear nuestro sitio Web se puede descargar de manera gratuita. Entonces, ¿Ya tenemos todo instalado y preparado? Comencemos.

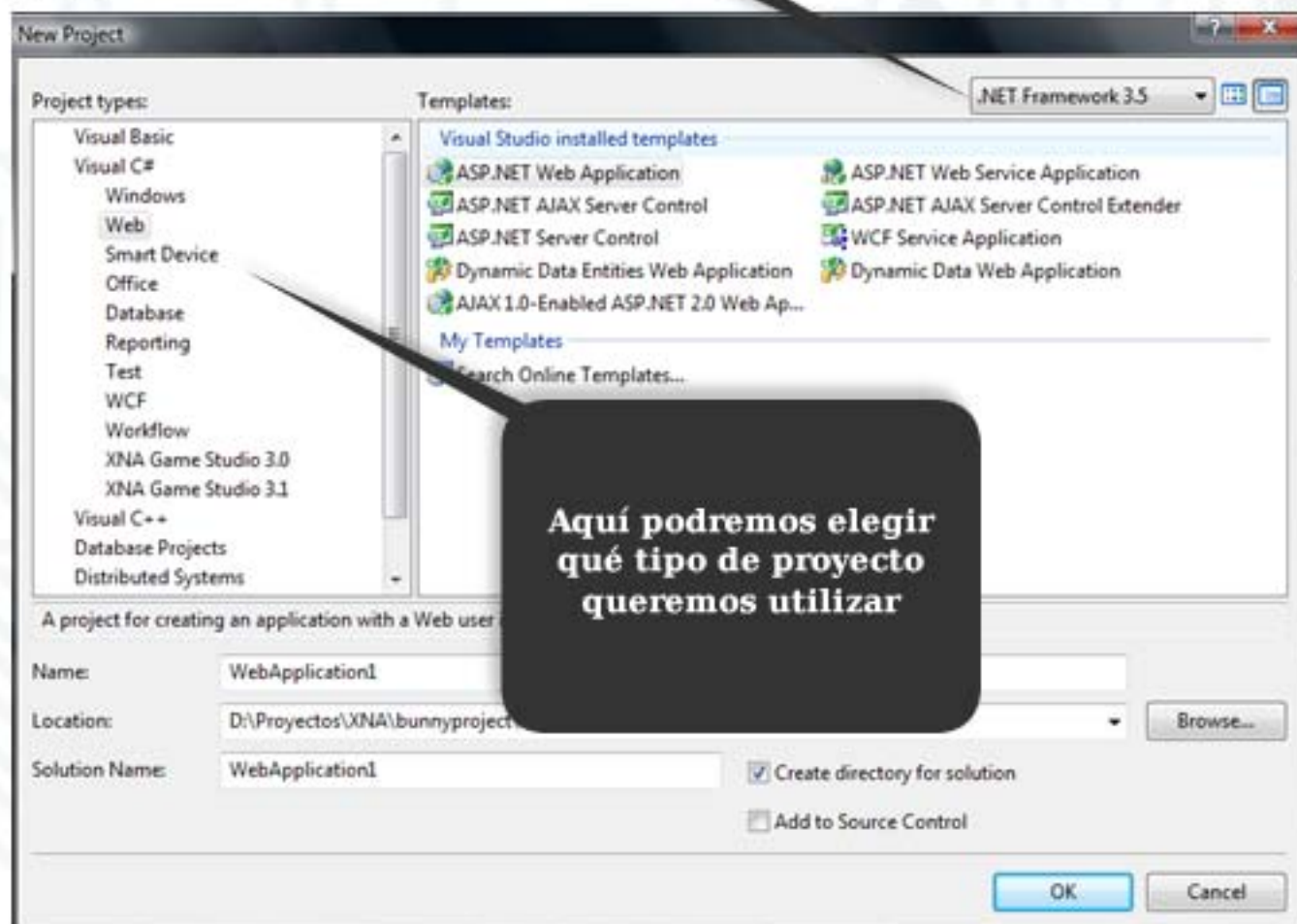
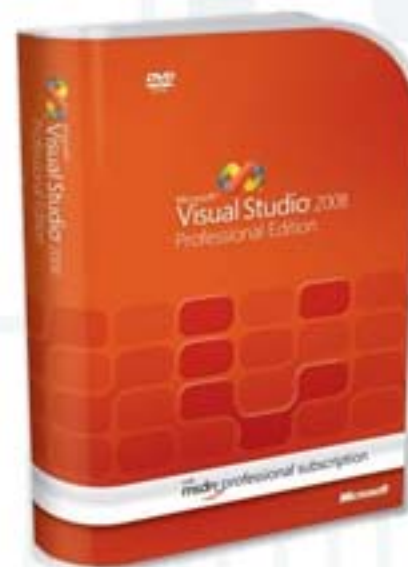
## Primer paso

Abrir Visual Studio 2008 Express. En la parte superior izquierda seleccionamos del menú File la opción New - Project. Se desplegará una ventana donde nos mostrará las opciones para crear nuestro proyecto, en este caso, vamos a seleccionar el proyecto "ASP.NET Web Application".

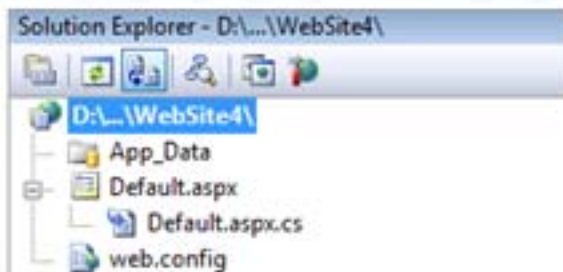
Una vez creado el proyecto, vamos a ver en la parte derecha una pestaña con el nombre de "Solution Explorer" con toda la estructura del mismo. Lo más importante a saber es que creó 2 archivos, uno se llama default.aspx y contiene todo el código de la página que muestra al cliente y el otro archivo, que está en-

lazado al anterior, con el nombre de default.aspx.cs que en su interior posee el código que se ejecuta del lado del servidor.

Nos permite elegir que framework podemos utilizar en el proyecto



# Crea tu página web en pocos pasos con ASP.net



## Segundo paso

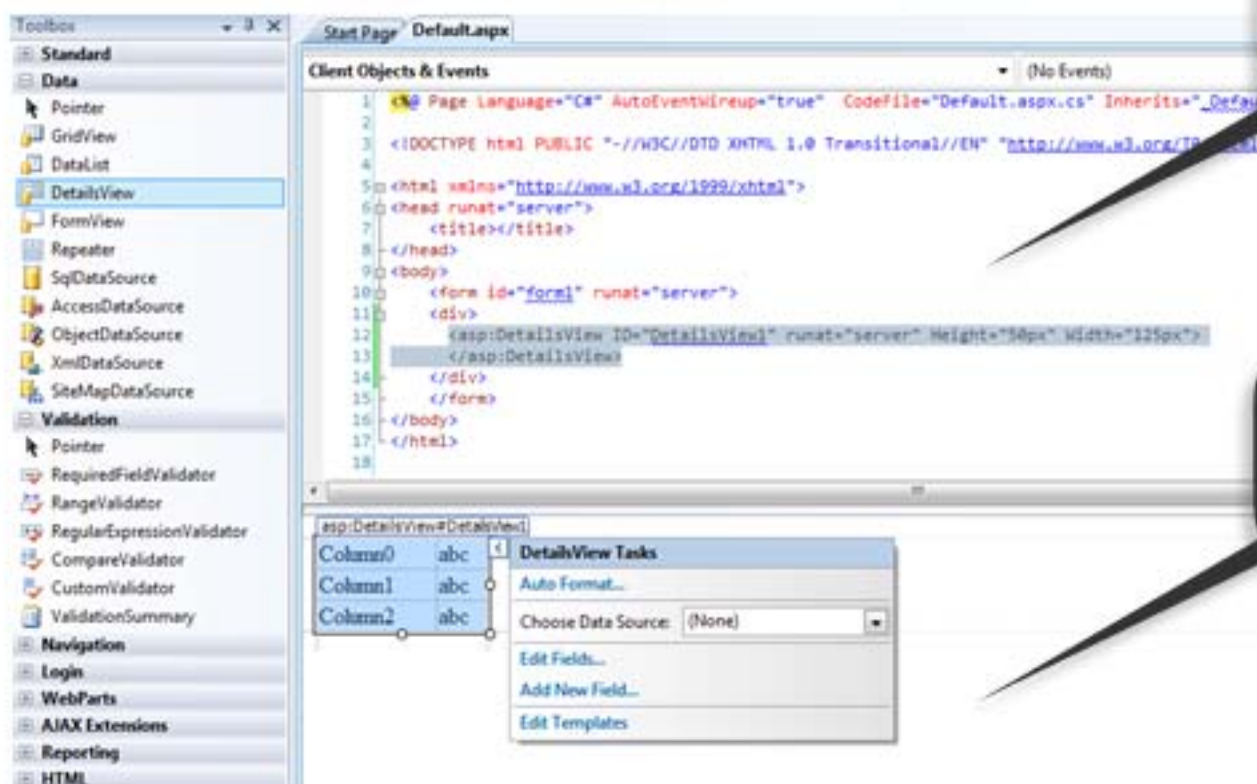
Agregar los controles necesarios a nuestra página Web. En la parte izquierda de la pantalla veremos una pestaña que tiene el nombre de "ToolBox". Esta pestaña contiene todos los controles de ASP.Net separados

por tipo funcionalidad. Nos vamos a centrar en los controles de datos, los cuales nos van a permitir mostrar la información desde la base de datos. Estos controles ofrecen la posibilidad de mostrar grandes cantidades de datos, separarlos en páginas, dar un formato predeterminado al control y filtrar qué tipo de dato mostrar y cuál no.

Entonces, hacemos clic sobre el control con el nombre de "DetailsView" y lo arrastramos hasta nuestra página.



Esto es la vista de código del archivo default.aspx que vamos a visualizar en nuestro explorador.



Vista de diseño del archivo default.aspx

## Tercer paso

Este es el más importante, ya que es donde vamos a decirle al control "DetailsView" qué tiene que hacer con la información que obtenga de la base de datos. Para esto seleccionamos el control y hacemos clic en la flecha ubicada en la parte superior derecha del mismo. La primera opción que figura es la de "AutoFormat", esta opción la

veremos posteriormente. Por el momento hacemos clic en la lista desplegable que dice "Choose Data Source" y dentro de la misma seleccionamos "New Data Source". A continuación se abrirá una ventana donde paso a paso tenemos que configurar la conexión con la base de datos. En este paso tenemos que indicar qué tipo de origen de

datos va a interpretar el control. Por ejemplo, si es un archivo de Access, una base de datos, un archivo XML y varios tipos más. Seleccionamos la opción "DataBase" y hacemos clic en Ok. En el siguiente paso tenemos que ingresar una cadena de conexión existente o crear una nueva conexión.

# Crea tu página web en pocos pasos con ASP.net

Hacemos clic en "New Connection", y a continuación nos va a abrir una ventana donde tenemos que ingresar los datos necesarios para efectuar la conexión con la base de datos.

## Los datos son:

- **Nombre Servidor:** por lo general se usa localhost, salvo que se quiera conectar a algún servidor remoto, en este caso se ingresa la dirección del mismo.
- **Tipo de conexión:** si es conexión autenticada, usa las credenciales del usuario logueado en sistema o autenticación de SQL.
- **Nombre base de datos:** en este caso el nombre es "AdventureWorks"

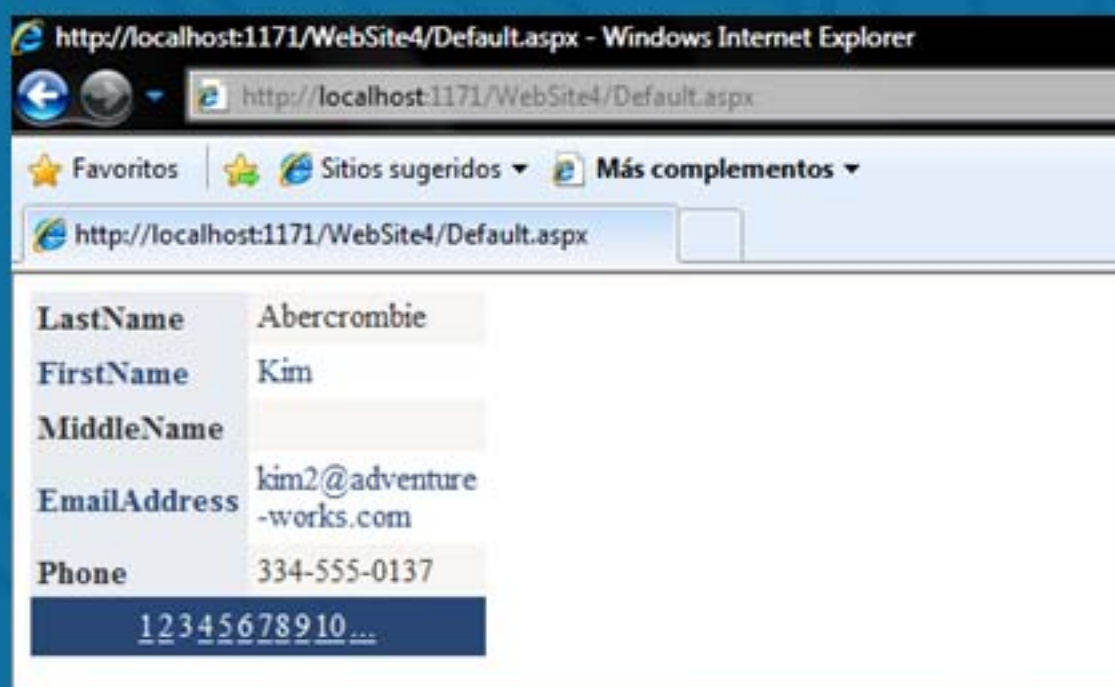
Por último hacemos clic en "Test Connection". Se nos va a informar si la conexión fue exitosa o no. Una vez que la conexión fue exitosa, hacemos clic en "Ok" y retornamos al paso donde teníamos que seleccionar la cadena de conexión. Con la diferencia que ya figura la cadena de conexión a nuestra base de datos. Hacemos clic en "Next", luego nuevamente hacemos clic en "Next", ya que la opción que nos muestra es si queremos cambiar el nombre de la conexión y guardarlo en el archivo de configuración, el cual para este caso no es importante, pero sí tiene que figurar en el mismo.

## Cuarto paso

Creamos la consulta. En esta opción elegiremos cómo queremos obtener los datos, si mediante la selección de una tabla directamente o creando una consulta. Seleccionamos la opción "Specify columns from a table or view", escogemos las columnas a mostrar y hacemos clic en "Next". El último paso es para probar la consulta creada, si no necesitamos probarla hacemos clic en "Finish". La consulta tiene que quedar de la siguiente forma:

```
SELECT
Person.Contact.LastName,      Person.Contact.EmailAddress,
Person.Contact.FirstName,     Person.Contact.Phone
Person.Contact.MiddleName,    FROM Person.Contact
```

# Crea tu página web en pocos pasos con ASP.net



## Quinto paso

Por último, después del arduo trabajo nos queda mostrar de una forma más profesional la información. Esto se puede hacer de una manera muy fácil, accediendo a la opción "AutoFormat" que se muestra en la imagen del paso 3. Hacemos clic y veremos que nos figuran diseños predeterminados para el control. Seleccionamos el que mejor quede estéticamente y ya estaría terminada nuestra página Web.

Pulsamos F5 para ejecutar y el resultado debería ser el siguiente:

El código completo del proyecto lo pueden **descargar de Aquí**.

Siempre es recomendable, si quieren adentrarse más en el mundo del desarrollo web, leer libros como "Programming

ASP.NET (O'Reilly)", "ASP.NET 3.5 Unleashed" y tener siempre a mano el sitio de ASP.NET

(<http://www.asp.net/>) donde hay muchos ejemplos, ya que hay mucha más teoría detrás de este artículo.



*José Ferrer*

*Jose.ferrer@dattamagazine.com*



# Transhumanismo: Ser CYBORG



El rastro de lo perceptible es, a menudo, equívoco. Las diferencias se resumen, sencillamente, a lo que no es similar al resto. Desde que el transhumanismo logró trascender a lo lisa y llanamente humano, son escasos aquellos que se preguntan por la posibilidad del azar. Aldous Marvin cree que los límites de la ciencia son una fábula construida por los eternos opositores al progreso. La tecnología proporciona el material imprescindible para constituirse en una entidad alejada de la precariedad que atrapaba a la especie en siglos pasados... más específicamente, lo indispensable para ser cyborg. Aldous Marvin es una refinada combinación de características

deseadas y deseables, una exacta mezcla de carne y circuitos apta para la supervivencia, aunque no se discuta ya este concepto en términos de evolución. Hace tiempo que los cambios físicos son absolutamente manejados a gusto por cada uno. Y hoy se le antoja a Aldous Marvin un cerebro proclive al pensamiento. Por las mañanas, no deja de producir una sensación de inquietud en sus terminales nerviosas, realizadas en la más sofisticada fibra óptica, la fanática solicitud de Ida Lucy. Ida Lucy es su compañera, confeccionada a medida de las necesidades del siempre concentrado Aldous Marvin. Ni esposa, ni mucama, Ida Lucy es el producto de la desbalanceada economía imperante. La única

opción para los que no pueden acceder por sus propios medios a la optimización de sus cuerpos es someterse a los diseños de algún señor aquí en la Tierra. Es así que Ida Lucy fue rescatada de la inútil pobreza y la asoladora enfermedad para convertirse en, más que en complemento, suplemento de todo lo que a Aldous Marvin le falta.



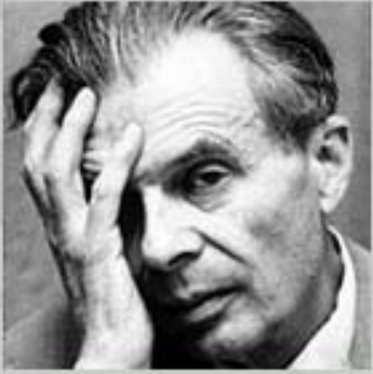
## Transhumanismo:

El transhumanismo es un movimiento intelectual internacional basado en el concepto filosófico que define como objetivo el empleo de la ciencia y la tecnología para mejorar las capacidades tanto físicas como mentales de los humanos, a la búsqueda de evitar, por medio de la manipulación genética inclusive, defectos, enfermedades y condiciones no deseadas como, por ejemplo, la vejez. Uno de sus planteos es controlar la evolución, la que sería reem-

plazada por el cambio deliberado.

Cuenta tanto con seguidores como con detractores y distintas personalidades del ambiente científico se vuelcan a favor o en contra de esta postura. Para aquellos que deseen investigar más en profundidad sobre esta corriente y conocer sus lineamientos, podrán hacerlo en <http://www.transhumanismo.org> (en su versión española) o <http://www.humanityplus.org> (en inglés).

# Los nombres en esta historia



**Aldous Huxley:** Escritor anarquista de nacionalidad inglesa, fue autor de la célebre distopía "Un Mundo Feliz". Fue un acérrimo crítico de la sociedad en cuanto formadora de roles sociales predeterminados, como así también de las normas establecidas y de las pautas consumistas y esclavizantes. Es un destacado referente del pensamiento moderno.



**Marvin Minsky:** Científico de origen estadounidense, es considerado el padre de las ciencias de la computación y fue cofundador del laboratorio de inteligencia artificial del Instituto Tecnológico de Massachussets. Es, asimismo, el creador del primer simulador de redes neuronales. Adhiere al movimiento transhumanista.



**Ida:** Fósil descubierto por el paleontólogo Jorn Hurum (que lo llamó así por su hija), se dice de él que es el "eslabón perdido", el enlace entre los prosimios (primates primitivos) y los primates actuales y simios antropoides. Tiene 47 millones de años de antigüedad. Es el esqueleto más completo de este tipo hallado hasta la actualidad.



**Lucy:** Esqueleto de un homínido de hace más de 3 millones de años, fue bautizado de esa forma por la canción de los Beatles "Lucy in the sky with diamonds", que sus descubridores escucharon en el momento posterior al hallazgo del fósil. Considerado el más completo hasta la aparición de Ida.



**Isaac Asimov:** Escritor y bioquímico bielorruso, nacionalizado estadounidense, fue autor de varios libros de ciencia ficción, historia y divulgación científica. Los robots se convirtieron en protagonistas relevantes de su obra, lo cual lo impulsó a redactar las Tres Leyes de la Robótica. Humanista confeso, un asteroide lleva su apellido y el robot humanoide de la empresa Honda, Asimo, parece rendirle homenaje con su nombre, aunque Honda ha desmentido que exista alguna relación con el escritor.

# Ser CYBORG

Podría decirse que no es demasiado, pero si las oportunidades están dadas para satisfacer los egos y cobijarse en la placentera perfección por qué no completar la obra de aquellos que se asumen arquitectos de sus vidas. La vida, sin dudas, transcurre mejor con Ida Lucy en algún lado de su hogar, más rara vez a su lado.

Aldous Marvin observa una holografía y se reconoce, en cierta manera, en los rostros serenos e imponentes que lo escrutan desde otra época. Aldous Marvin es uno de los pocos seres que habitan actualmente el planeta que ha tenido padres. Recuerda que la curiosidad es un bien inextinguible y no negociable, tal como le había remarcado su madre, y que la sabiduría es más que ninguna otra cosa una acumulación de incertidumbres, tal como le había expuesto su padre. Y es, entonces, que se lamenta por los ausentes en este permanente presente.

A Aldous Marvin le agrada reposar sus biotecnológicos ojos en la contemplación de la inmensidad. Se trate de sangre o espacio sideral, todo absorbe su mente y la ubica en un ámbito de indagación tenaz y constante. Y se pregunta si los átomos se agrupan y reagrupan por acción, reacción o compulsión. Desde que la humanidad dejó de denominarse a sí misma de ese modo, todo avanzó pero nada se modificó lo suficiente. Aldous Marvin ha alimentado durante un lapso prolongado de tiempo la sensación de que su cuerpo viaja



veloz pero su esencia se queda muy quieta. Casi tan inmóvil como en la antiquísima era del hombre primitivo. Casi tan terca. Casi tan obstinada en evolucionar sin mirar sobre quién y sin tomar en cuenta para qué.

Mientras Aldous Marvin se hace a cada instante más pequeño sobre su levitante escritorio, no repara en que Isaac se ha acercado para recolectar los datos de su última aventura en el terreno de lo, ya levemente, desconocido. Isaac se mantiene solícito pero distante, ajeno a la complejidad pero ignorante, sin embargo, de lo simple.

Ida Lucy también ha albergado una sensación que no la abandona y que, recientemente, ha comenzado a abrumarla. Sus ojos aún compuestos por células, retina y humor vítreo son cada vez menos capaces de distinguir entre Aldous Marvin e Isaac. Hombre cyborg, transhumano al fin, y robot se funden y confunden de tal forma ante la mirada azorada de Ida Lucy que ésta no sabe si las lágrimas no le permiten captar la diferencia o sólo le confirman la similitud entre ellos. Pero ya la noche cae sobre el mundo e Ida Lucy, agotada por la extensa jornada, nunca ha podido resistirse a la tentación de continuar soñando.

**Natalia Solari**

[natalia.solari@dattamagazine.com](mailto:natalia.solari@dattamagazine.com)





# Veinte años no es nada:

la versión mejorada de un clásico de hace dos décadas



Allá por el año 1990, LucasFilm Games, la subsidiaria de videojuegos de LucasFilm, la empresa del genio cinematográfico George Lucas, creador de la saga Star Wars, lanzó la aventura gráfica "The Secret of Monkey Island". Este juego era el quinto de LucasArts ideado por Ron Gilbert, hoy considerado un verdadero prócer de la industria de los videojuegos, y su éxito fue todavía mayor que el de sus antecesores, a punto tal que se transformó en un juego de culto, cuyos seguidores han continuado jugándolo hasta nuestros días. A escasos meses de cumplirse el vigésimo aniversario de su lanzamiento al mercado, LucasArts (sucesora de LucasFilm Games) nos entrega esta espectacular remake en versiones para PC, Iphone y Xbox 360.

## El argumento

Para los contadísimos gamers que no conozcan la historia, se trata de las aventuras de Guybrush Threepwood, joven e inexperto aspirante a pirata, que llega al Caribe, concretamente a la isla de Melee, para embarcarse como corsario en busca de aventuras. A poco de su llegada, se entera de que la isla y sus alrededores se encuentran dominados por el fantasma del temible pirata LeChuck, quien siembra pánico entre los demás corsarios y los mantiene alejados del mar. Para convertirse en pirata, Guybrush primero debe superar las Tres Pruebas, en las que demostrará que es digno de transformarse en un auténtico lobo de mar. Esta introducción apenas si es la punta de un largo ovillo que el jugador debe ir desenredando a medida que

## Puntaje Final:

# 99

## Lo Bueno



Los hermosos gráficos dibujados a mano, que se mantienen fieles al espíritu de la primera versión. La nueva versión de la banda musical. El trabajo de los actores de voces. Poder pasar de la versión nueva a la original con la simple presión de una tecla.

## Lo Malo

Haber esperado tantos años para disfrutar de esta excelente remake.





THE SECRET OF  
**MONKEY ISLAND**  
 SPECIAL EDITION

interna en la historia de Guybrush y dar más detalles arruinaría parte de la experiencia para quienes todavía no hayan jugado al Monkey Island, o lo hayan hecho hace tantos años que rejugarlo equivale casi a disfrutar de una nueva aventura. Basta decir para los veteranos de los videojuegos que en esta Edición Especial se ha respetado a rajatabla el desarrollo argumental del juego original, con todos sus personajes, lugares, bromas y diálogos. Para los neófitos, jugarlo constituirá un acontecimiento inolvidable, que les deparará a cada paso una sorpresa o una carcajada, producto del buen humor y la fina ironía que este juego desprende por sus cuatro costados. Sus fanáticos hallarán de vuelta en sus mentes, con cada paso, una catarata de gratos recuerdos, aunque la complejidad de algunos de sus puzzles y el largo tiempo transcurrido les asegurará que completarlo sea tan desafiante como en el pasado.

### Características del original

Dentro de las limitaciones gráficas de aquel entonces, todas las aventuras gráficas de LucasArts fueron absolutamente innovadoras. Los gráficos 2D eran muy elaborados para su época, llenos de pequeños detalles por todos lados, por lo que se lograba una gran ambientación. La banda musical acompañaba al jugador, lo que contribuía a conseguir el clima adecuado para las diversas etapas del juego, y la interfaz sorprendía gratamente por lo

sencilla e intuitiva. Conocida como SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion), en realidad consistía en una especie de lenguaje de programación creado por los programadores de LucasArts como herramienta de desarrollo para su primera aventura gráfica, el recordadísimo "Maniac Mansion".



El suceso de dicho juego trajo consigo toda una serie de títulos lanzados por la empresa de Lucas, cada uno más exitoso que el anterior. Entre ellos podemos recordar a "Zak McKracken and the Alien Mindbenders", "Indiana Jones and the Last Crusade" y "Loom". No olvidemos que los juegos de aventuras de aquel momento requerían que el jugador



escribiera órdenes verbales para realizar las diferentes acciones (un buen ejemplo de este tipo de interfaz es la versión de "The Hobbit", la novela de J.R.R. Tolkien), y la complejidad inherente a este sistema y la dificultad para interpretar las oraciones formuladas por muchos jugadores frustraban rápidamente a buena parte de ellos. El sistema SCUMM, en cambio, presentaba en la parte inferior de la pantalla una corta lista de verbos que se podían seleccionar con el joystick o mouse y, a continuación, se elegía en el segmento superior



THE SECRET OF  
**MONKEY ISLAND**  
 SPECIAL EDITION

de la pantalla, en el que transcurrían los eventos del juego, el personaje u objeto al cual aplicar dicha acción. Este sistema, mucho más intuitivo y entretenido, fue asimilado velozmente por todos los jugadores, lo que permitió alcanzar el éxito del género de las aventuras gráficas a nivel masivo, cuando en un principio era un nicho apenas disfrutado por los gamers más extremos.

### Las mejoras técnicas de la special edition

La interfaz SCUMM, que, en su momento, fuera aclamada por su simplicidad, ha sido reemplazada por una nueva, todavía más sencilla e intuitiva, si es que esto es factible. El juego ahora se maneja casi exclusivamente con el mouse y la flamante interfaz hace un buen trabajo en predecir cual será el verbo que desearemos aplicar a determinado objeto, aunque contamos con teclas para mostrar en pantalla la lista de verbos y el contenido del inventario. También se ha renovado por completo el aspecto gráfico. Tanto los fondos como los personajes han sido hechos totalmente a mano, con el mismo gusto exquisito y detallista que caracterizaba al original, pero en resoluciones mucho más altas (el juego soporta hasta 1080i, es decir, 1920x1080), lo que contribuye a que algunos puzzles que, en aquella época, no eran fáciles de completar por la baja resolución en la que se habían retratado algunos objetos ahora sean mucho más accesibles. La animación de los personajes,

como era de esperar, también se ha optimizado notoriamente. Otro aspecto que se ha visto beneficiado sensiblemente es la banda musical. Aunque se han respetado las composiciones musicales originales, se las ha vuelto a grabar con nuevas instrumentaciones y arreglos, de acuerdo a las posibilidades técnicas de las PC actuales, lo que redundará en una importante mejora. Un punto a destacar de esta nueva edición son los diálogos. Mientras que en el original todos los diálogos se presentaban únicamente como texto (imposible almacenar las voces digitalizadas de los personajes en los limitados 256K de la Commodore Amiga 1000, para la cual se había desarrollado este juego en un principio), en la versión remozada los diálogos están muy bien actuados por experimentados actores de voces, como Dominic Armato (en el rol de Guybrush), quien ya prestara su voz a varios juegos de LucasArts, como "Star Wars: X-Wing Alliance" y "Star Wars: Jedi Knight II", Earl Boen (LeChuck), quien, entre otros papeles, representara al Dr. Silberman en el film "Terminator 3", y Alexandra Boyd (Gobernadora Marley), quien, además de trabajar en diversas series de TV, interpretó un papel secundario en la película "Titanic". Los tres vuelven a representar a los personajes más relevantes del juego, luego de su participación en la secuela de 1997 "Curse of The Monkey Island".



### f10, la tecla para nostálgicos

Una característica muy especial de esta versión remozada es la posibilidad de alternar en toda ocasión entre la edición original del juego y la edición especial. Además de despertar la nostalgia por aquellos momentos gratos de la infancia transcurridos frente a la pantalla del televisor, nos permite apreciar en toda su dimensión el gran trabajo que han hecho los realizadores de esta edición especial adaptando el juego a los



# THE SECRET OF MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION

tiempos modernos sin corromper en lo más mínimo su espíritu. De hecho, no podemos sino maravillarnos ante la habilidad de los artistas gráficos de aquel entonces, que lograban representar tan fielmente el mundo de los piratas en resoluciones de 640x256 y con una paleta de tan solo 4096 colores. Al oprimir la tecla F10, el juego entra en modo "original", reemplazando los gráficos y el sonido por los antiguos, y sustituyendo la nueva interfaz por el modo SCUMM. Oprimiendo F10 otra vez, retornamos a la edición especial. Parte del goce de esta flamante versión es la posibilidad, casi compulsiva, de ir y volver constantemente entre ambos modos, comparando en cada locación y ante la aparición de cada personaje el original con la remake.

## En conclusión

Los fanáticos de las viejas aventuras gráficas de LucasArts siempre creyeron que aquellos clásicos immaculados eran juegos prácticamente perfectos, magníficos en todo sentido. Podríamos coincidir con ellos, si no fuera porque los actuales programadores de la empresa del buen George han demostrado que estaban equivocados, ya que han cumplido con la difícil tarea de optimizar lo inmejorable. La clave consistió en respetar a rajatabla el excelente argumento y los logradísimos diálogos del juego, mejorando solamente aquellos aspectos pasibles de ser actualizados a los tiempos que corren (como los gráficos, la música y los efectos

sonoros), pero sin corromper ni un ápice el espíritu de la versión inicial. La inclusión del original dentro de esta Edición Especial es la frutilla de la torta, un regalo completamente inesperado pero absolutamente bienvenido, que nos lleva a otorgar a este título la puntuación más alta que ha obtenido hasta ahora un juego en las páginas de esta revista. Si en su momento disfrutaron de este juego, no tenemos dudas de que se deleitarán con esta notable remake. Si nunca lo jugaron, probablemente sea porque tienen menos de 15 años o estaban en algún lugar fuera del planeta Tierra. En cualquier caso... ¿qué esperan para salir corriendo a conseguirlo?

**Juan Gutmann**

[juan.gutmann@dattamagazine.com](mailto:juan.gutmann@dattamagazine.com)



## Requerimientos de Hardware en PC

Las aventuras gráficas de LucasArts nunca fueron muy demandantes en lo que a requerimientos se refiere, ya que su foco nunca estuvo en el hiperrealismo gráfico y sonoro, sino en el entretenido y elaborado argumento, el sentido del humor y los puzzles inteligentes. La edición especial continúa esta tradición, y los requerimientos para PC están al alcance de cualquier máquina relativamente moderna. Para ejecutarse debemos disponer de Sistema Operativo Windows XP o superior, procesador Intel Pentium 4 o AMD Athlon 64, 256 Mb de RAM (512 para Vista) y tarjeta gráfica con 128 Mb de RAM con soporte para Shaders 2.0 o superior. El juego instalado ocupa 2.5 Gb de espacio en el disco rígido.



# Tenga su sitio en internet ahora mismo..!



[www.dattatec.com](http://www.dattatec.com)



CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN





[www.tengasudominio.com](http://www.tengasudominio.com)



Primera entidad  
acreditada por ICANN  
en Hispanoamérica