

REVISTA *espírito livre*

LIBERDADE E
INFORMAÇÃO

<http://revista.espiritolivre.org> | #032 | Novembro 2011

ENTREVISTA

Linus Torvalds,
criador do Linux

Dia do profissional de informática - Página 37

Interfaces com YAD - Página 50

Java 7- Página 56

O profissional forense - Página 58

Kit Robótica Livre - Página 64

Teamspeak - Página 68

anos



Atribuição-Uso Não-Comercial-Vedada a Criação de Obras Derivadas 3.0 Unported

Você pode:



copiar, distribuir, exibir e executar a obra

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante.



Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Vedada a Criação de Obras Derivadas. Você não pode alterar, transformar ou criar outra obra com base nesta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

Termo de exoneração de responsabilidade

Qualquer direito de uso legítimo (ou "fair use") concedido por lei, ou qualquer outro direito protegido pela legislação local, não são em hipótese alguma afetados pelo disposto acima.
Este é um sumário para leigos da Licença Jurídica (na íntegra).

20 anos... Parabéns!

Maturidade. Esta palavra nos diz muito, ainda mais quando associada a algo que faz parte do dia a dia de muitos de nós: o software livre e considerando o tema de capa desta edição, o kernel Linux. Neste ano, o Linux completa 20 anos de existência e muitos ainda acreditam que ele não está maduro ou pronto para fazer frente aos outros sistemas operacionais que encontramos no mercado atualmente. A liberdade do software livre nos permitiu chegar até onde o kernel Linux chegou e é justamente esta liberdade que fazem muitos sonharem com muito mais. Que caminhos que este já adulto, sistema operacional, irá trilhar, ainda é desconhecido, e talvez seja até melhor assim.

O que vejo e que muitos dos usuários do sistema do pinguim se depa-ram a cada novo release, são melhorias, correções de bugs, novas implementações, suporte a novas tecnologias, entre outros. Tais detalhes normalmente passam despercebidos para muitos leigos, que "só querem ver o sistema funcionando". Engana-se porém, aqueles que acham que isto é tarefa fácil. Aliás, se fosse fácil muito provavelmente teríamos muitos outros excelentes exemplares por aí, criados do zero. E para compartilhar conosco suas experiências, conversamos com o pai da criança": Linus Torvalds, que recentemente esteve na LinuxCon 2011 Brazil, em São Paulo. Torvalds, que no ano passado já havia sido entrevista por nós, com um ar bastante descontrado, respondeu a perguntas que normalmente não lhe são feitas, sobre seus hobbies, cotidiano e muito mais. Vale a pena conferir, já que grande parte das conversas com ele se resumem a questões técnicas e ligadas a código. Fomos em uma direção diferente.

Bill Bordallo aborda o Wordpress, uma solução completa para produção de sites e blogs, inclusive utilizada por nós, no site da Revista Espírito Livre. Caio Ribeiro Pereira, com bastante didática, apresenta aos leitores, dicas para estagiários, estes importantes profissionais que estão por toda a parte, nas empresas. Gilberto Sudré, questiona em seu texto, até que ponto o sistema operacional é importante, considerando tudo que temos hoje e principalmente seu uso por nós, usuários. Vários outros colaboradores também enviaram suas contribuições, e a todos estes, o nosso muito obrigado.

Vale ressaltar ainda que no último dia 29 de novembro, tivemos em Vitória/ES, a primeira edição do Fórum da Revista Espírito Livre. Digo a primeira edição pois está em nossos planos levar o evento para outras cidades e já estão sendo estudadas alternativas para 2012. Então, se tem interesse em levar o evento para sua cidade, entre em contato! Um dos objetivos do evento é justamente este: aproximar leitores dos redatores e colaboradores da Revista Espírito Livre.

E continuamos por aqui, com a proposta de criar algo de qualidade para você, leitor.

Um forte abraço e nos vemos por aí. 

João Fernando Costa Júnior
Editor



EXPEDIENTE

Diretor Geral

João Fernando Costa Júnior

Editor

João Fernando Costa Júnior

Revisão

Aécio Pires, Alessandro Ferreira Leite, Jéssica Lais, João Fernando Costa Júnior, José Virgílio, Otávio Gonçalves de Santana, Rodolfo M. S. Souza e Vera Cavalcante.

Tradução

Márcio Pessoa

Arte e Diagramação

Hélio S. Ferreira, Eliane Domingos e João Fernando Costa Júnior

Jornalista Responsável

Larissa Ventrorm Costa
ES00867-JP

Capa

Carlos Eduardo Mattos da Cruz

Contribuíram nesta edição

Albino Biasutti Neto, Alexandre Oliva, André Noel, Bill Bordallo, Caio Ribeiro Pereira, Cárliison Galdino, Eliane Domingos, Gilberto Sudré, Gustavo André de Freitas, Gustavo Coimbra, João Fernando Costa Júnior, João Felipe Soares Silva Neto, José James Teixeira, Júlio C. Neves, Julio Cesar Stefanutto, Kemel Zaidan, Linus Torvalds, Márcio Pessoa, Nagila Magalhães, Og Maciel, Otávio Gonçalves de Santana, Ricardo da Silva Ogliari, Roberto Salomon, Ryan Cartwright e Tatiane Silveira da Cruz Alves.

Contato

revista@espiritolivre.org

Site Oficial

<http://revista.espiritolivre.org>

ISSN N° 2236-031X

O conteúdo assinado e as imagens que o integram, são de inteira responsabilidade de seus respectivos autores, não representando necessariamente a opinião da Revista Espírito Livre e de seus responsáveis. Todos os direitos sobre as imagens são reservados a seus respectivos proprietários.

SUMÁRIO

CAPA

- 25** **20 anos...**
João Fernando Costa Júnior
- 27** **Gato magro, gato gordo**
Roberto Salomon
- 29** **20 anos de Linux**
Albino Biasutti Neto
- 31** **Cruzando as linhas do código**
Kemel Zaidan



**Entrevista com Linus
Torvalds, criador do
kernel Linux**

PÁG. 22

COLUNAS

- 14** **Celebrando Linux**
Alexandre Oliva
- 16** **Até onde o SO é importante?**
Gilberto Sudré
- 18** **A primeira vez...**
Og Maciel
- 19** **Warning Zone - Episódio 32**
Cárlisson Galdino

OPINIÃO

- 34** **Dicas para um estagiário**
Caio Ribeiro Pereira
- 37** **Dia do profissional de informática**
João Fernando Costa Júnior



79 AGENDA



06 NOTÍCIAS

INTERNET

40 7 dicas para o Twitter
Gustavo Freitas

41 Wordpress
Bill Bordallo

MOBILE

43 O coração do Android
Ricardo Silva Ogliari

DESENVOLVIMENTO

50 Interfaces com YAD
Julio Cesar Neves

56 Java 7 - Parte 1
Otávio Gonçalves de Santana

FORENSE

58 Profissionais forenses
Nágila Magalhães Cardoso

LIBREOFFICE

61 Propriedades do arquivo
Eliane Domingos

62 Alterar caixa
Eliane Domingos

ROBÓTICA

64 Kit Didático de Robótica
Gustavo Coimbra

66 Robótica Pedagógica Livre
Tatiana da Cruz Alves

GAMES

68 Teamspeak
Julio Cesar Stefanutto

RELATOS DE EVENTOS

72 Fórum de Internet no Brasil
Albino Biasutti Neto

QUADRINHOS

74 Por André Noel, Ryan Cartwright,
João F. S. Silva Neto e José James Teixeira

ENTRE ASPAS

79 Citação de Linus Torvalds



09 LEITOR



13 PROMOÇÕES

NOTÍCIAS

Por João Fernando Costa Júnior

Bancos brasileiros terão novo domínio a partir de janeiro



Todos aqueles clientes de bancos que utilizam a Internet para realizar transações financeiras, serão orientados, a partir de janeiro, a usar um novo endereço eletrônico para acessar a

página dos seus bancos em todo o país. Ao invés dos convencionais endereços www.nomedo-banco.com.br, agora será www.nomedobanco.b.br. Essa alteração nos endereços dos sites dos bancos, tem a finalidade de criar o que os técnicos em informática chamam de "nova camada de segurança" para proteger os sistemas de transações financeiras online, e combater os esquemas de phishing (furto de dados pessoais via Web). Fonte: <http://under-linux.org>.

Ubuntu acompanhará atualizações da Mozilla

Os desenvolvedores do Ubuntu, agora estão seguindo o ciclo de liberação rápida da Mozilla, liberando a versão atualizada do Mozilla Firefox 8.0 e cliente Thunderbird. Anteriormente, as distribuições Ubuntu que teriam ficado presas com a versão principal foram liberadas, e apenas atualizadas para as versões secundárias, chegando aos ramos 3.0.1, 3.0.2 e assim por diante. Mas, a mudança da Mozilla para um calendário de lançamento rápido para Firefox e Thunderbird, que visa uma nova versão a cada seis semanas, colocou os fabricantes de distribuição da Canonical e outras a tomar uma decisão: ficar com a sua velha política e apoiar uma versão de um browser que deixará de ser suportado dentro de muitos meses, ou seguir o ciclo de liberação rápida, mesmo que isso signifique atua-

lizar versões principais. Detalhes no <https://launchpad.net/~mozillateam>.

Android 4.0 para CPUs Atom

A Intel concluiu a sua versão do Android 4.0 para o SoC Atom (System on a Chip), de codinome "Medfield". Com esse chip, fabricado com tecnologia de 32nm, a Intel pretende, finalmente, tomar o seu lugar no mundo dos smartphones e tablets. As tentativas anteriores fracassaram, porque SoCs baseados em x86 requerem muito poder, e oferecem pouco desempenho para competir com SoCs ARM. Dessa forma, Intel está encontrando seu caminho no mercado móvel, principalmente através dos sistemas operacionais que ele suporta. Saiba mais no <http://under-linux.org> e <http://www.arm.com/community/soc/>.

RHEL, CentOS e Scientific Linux 4 chegam ao fim da vida

A Red Hat recentemente divulgou uma nota, de que a série 4 das versões do Red Hat Enterprise Linux (RHEL) chegará ao fim da vida no final de fevereiro de 2012. Assinantes regulares para esta distribuição Linux, não receberão mais nenhuma atualização após essa data. O distribuidor tem, portanto, aconselhado aos usuários a mudar para as versões 5 ou 6, e a última será mantida pela Red Hat até o final de novembro de 2017. RHEL 4 continuará a ser apoiados por mais três anos dentro do esquema da Red Hat's Extended Life Cycle's Support (ELS). Os projetos de desenvolvimento do CentOS e Scientific Linux (SL), também anunciaram recentemente que a série baseada no RHEL4 de suas distribuições Linux, também vai atingir o seu fim de vida dentro de três meses. Para mais informações, visite <http://under-linux.org> e no anúncio: <http://rhn.redhat.com/errata/RHSA-2011-1240.html>.

Lançada versão 1.0 do QEMU

Após liberar quatro candidatos a lançamento, o projeto QEMU anunciou a chegada da versão 1.0 do seu emulador open source. QEMU pode ser utilizado como um produto de virtualização de desktop stand-alone ou para emular o hardware de guests, tais como uma placa ARM baseado em um PC com sistema padrão x86. O KVM e plataformas de virtualização Xen usam o QEMU como base para suas máquinas virtuais, e se beneficiam de recursos, tais como migração em tempo real melhorada com QCOW2 na memória compartilhada. QEMU não é mais adequado para uso como uma solução de virtualização independente, devido ao desenvolvimento dos módulos de aceleração terem sido suspensos. Mais informações sobre o lançamento, podem ser encontradas no log de alterações. Saiba mais no <http://under-linux.org> e no site oficial: <http://qemu.org>.

NetBeans 7.1 chegará em meados de dezembro



O Oracle NetBeans e seus desenvolvedores, divulgaram o primeiro release candidate da versão 7.1 de seu IDE. NetBeans 7.1 deve liberar a sua versão final no dia 14 de dezembro, e apresenta suporte para JavaFX 2.0,

o kit de ferramentas UI que a Oracle está planejando lançar como open source e incorporar em uma versão posterior do Java. O suporte ao JavaFX, exige atualmente o JavaFX 2.0 SDK (downloads para Windows e Mac OS X apenas), mas irá abranger um total compile/debug/profile cycle para Applet, Desktop, e implantação JNLP. Houve melhorias para o Swing GUI Builder, suporte ao CSS3, e ferramentas para depuração de Swing e interfaces de usuário JavaFX também foram adicionados. O suporte CSS3 é necessário para JavaFX, uma vez que é o caminho para personalizar os controles de inter-

face do usuário, mas sua adição também beneficia o NetBeans 7.1 (suporte Web), relacionado a conclusão de código e documentação. Detalhes completos destas e de todas as outras melhorias que podem ser encontradas no Release Candidate para o NetBeans 7.1, estão disponíveis no wiki do NetBeans. As instruções de instalação estão disponíveis para Windows, Solaris, Linux, Mac OS X e outras plataformas, e notas oficiais de lançamento também estão disponíveis. Saiba mais: <http://wiki.netbeans.org/NewAndNoteworthyNB71>.

Anonymous lançam nova operação visando grandes instituições bancárias



ANONYMOUS

O grupo de crackers Teamp0ison, (criado em 2009), juntamente com os crackers do Anonymous, anunciaram que unirão suas forças mais uma vez e vão iniciar outra operação contra os bancos. Eles chamam isso de OpRobinHood, e, aparentemente, a operação será composta por roubo de informações de cartão de crédito de grandes bancos, a fim de usá-los para fazer doações para instituições de caridade. "No que diz respeito as recentes manifestações e protestos em todo o mundo, nós vamos virar o jogo contra os bancos", afirmam os crackers. "A operação Robin Hood, vai devolver o dinheiro para aqueles que foram enganados por nosso sistema; e o mais importante, para aqueles que foram prejudicados profundamente por esses bancos, acrescenta um dos crackers. Esta operação, é destinada a prejudicar a posição financeira dos bancos, bem como sua reputação, e, como tal, deve continuar o trabalho iniciado pela Operation Cash Back, através da qual os usuários do banco foram persuadidos a fechar suas contas e transferir o dinheiro para contas abertas com cooperativas de crédito. Detalhes em: <http://www.net-security.org/secworld.php?id=12024>.

Free Pascal Compiler agora pode gerar código para uma Máquina Virtual Java

O Gerador de Código já funciona e suporta a maioria das construções da linguagem Pascal. O backend FPC para o Java Virtual Machine (JVM) gera bytecode em conformidade com as especificações do JDK 1.5 (e posteriores). Embora nem todos os recursos de linguagem do FPC funcionem quando visando a JVM, a maior parte funciona. Mais informações sobre o backend JVM podem ser encontradas no wiki: wiki.free-pascal.org.

Governo da Suíça conclui que download de música não é ilegal



O governo da Suíça conduziu um estudo sobre o impacto do download de músicas e filmes no país e decidiu que baixar material para uso pessoal não é um ato fora da lei, segundo o blog TorrentFreak. É o preço que vamos pagar

pelo progresso. Os vencedores serão aqueles que conseguem usar a nova tecnologia para ter vantagens e os perdedores são os que estão perdendo a oportunidade e continuam a seguir modelos antigos de negócio, diz o relatório. O governo suíço também afirma que, na situação atual, a indústria do entretenimento não está necessariamente perdendo dinheiro, informa o blog. A conclusão foi obtida a partir de um estudo conduzido na Holanda, que foi adaptado para a Suíça. Fonte: <http://g1.globo.com>.

Provedores dos EUA estudam cobrar mensalidade proporcional ao consumo



A rigor, a matemática é simples: quanto mais você usar a Internet, mais terá de pagar. O movimento é um reflexo da ascensão de empresas como Netflix e

Hulu, que utilizam a banda larga contratada para distribuir seus vídeos. As operadoras avaliam que, além de terem seus serviços usados por outras companhias, estas acabam roubando parte da renda que obtém com a oferta de conteúdo [a própria TV por assinatura, por vezes. As empresas de banda larga por cabo têm enfrentado queda de lucro nos Estados Unidos. Estima-se que o Netflix responda por um terço dos downloads no país, embora o consumo venha diminuindo, o de concorrentes, como Hulu e Amazon Prime, deve aumentar. Se antes as corporações discutiam se deviam cobrar um valor proporcional ao uso, agora a questão é quando começar. É uma má notícia para os consumidores e uma ameaça capaz de reduzir o ritmo de inovação que fortalece o mercado da Internet, afirmou Davyl Hymen, do conselho geral da Netflix, em editorial publicado no Wall Street Journal. Fonte: <http://idgnow.uol.com.br>.

GNOME Shell lança site de extensões



O Projeto GNOME anunciou o lançamento do extensions.gnome.org, um novo site para encontrar e instalar extensões GNOME Shell. Normalmente escrito por desenvolvedores de terceiros e não suportados pela

comunidade GNOME, as extensões do GNOME Shell são pequenos pedaços de código que são usados para alterar a forma como funciona o GNOME, permitindo uma maior personalização. Mais informações sobre extensões GNOME Shell, podem ser encontradas na página About do site. Necessariamente, o plug-in GNOME Shell Integration atualmente, suporta apenas o Firefox, pois há problemas conhecidos com o WebKit baseado em navegadores como o Epiphany e o Chrome. Os usuários são solicitados a relatar quaisquer problemas com o site na página do projeto Bugzilla. Fonte: <http://under-linux.org>. 

EMAILS, SUGESTÕES E COMENTÁRIOS



Ayhan YILDIZ - sxc.hu

Prezado Leitor

Recebemos comentários legais este mês de outubro, e que não poderiam deixar de ser mencionados. São leitores tirando dúvidas, aprendendo, participando de eventos e mantendo contato com a revista Espírito Livre de alguma maneira. Sugestões de melhorias na revista, agradecimentos e o que mais você quiser comunicar, basta entrar em contato. Precisamos desse retorno! A seguir listamos algumas dessas mensagens que recebemos durante o mês de novembro:

Uma revista muito interessante, capaz de levar às pessoas o que é ser livre.

Igor Carvalho Manrique - Goiânia/GO

Obrigadíssimo pela publicação do meu artigo na Revista Espírito Livre, que baixei e já estou lendo e divulgando na minha lista. É uma honra dividir o espaço de uma publicação com tantos outros artigos e matérias de qualidade altíssima. Como sempre, a revista está impecável na edição e arte. Gostei muito, também, do tema central, inclusive a alusão ao saudoso escritor e matemático Isaac Asimov - que admiro muito; tenho vários livros dele, inclusive o "Eu, o robô" (original e nova edição) e o filme inspirado nesse livro. Pensarei um outro artigo, mas exclusivo para vocês.

José Carlos Moutinho - Rio de Janeiro/RJ

Uma ótima revista, que nos trás informações

que normalmente não achamos em qualquer lugar. Softwares livres são uma ótima opção para o mundo de hoje, e a revista Espírito Livre é a melhor opção para nos informar sobre eles.

Victor Hugo Nolêto Camargo - Goiânia/GO

Salve amigos, há tempos acompanho as edições da Espírito Livre e, por isso mesmo, gostaria de sugerir pautas mais atreladas à seara dos usuários finais, aqueles que não têm tempo nem conhecimento técnico avançado para dominar com mais profundidade o funcionamento das distribuições Linux. Sei bem que a revista é o resultado do labor coletivo e abnegado de sua equipe e que, muitas vezes, é mais fácil e conveniente falar para os nossos pares do que para leigos na temática, mas uma pautazinha menos técnica calharia bem, de quando em vez. Eu quero vos felicitar pelos intento e coragem da publicação e dizer que sempre que posso descarrego a revista e a leio com muita atenção. Com os melhores cumprimentos.

Sócrates Bastos - Salvador/BA

Maravilhosa, instrutiva e atualizando nossos conhecimentos.

Dorizelha Maria da Conceição Rocha - Goiânia/GO

Interessante. Admiro as organizações que incentivam o uso de softwares livres.

Elias Macul Neto - Paulínia/SP

Boa tarde! Sempre gostei muito da revista e gostaria muito de contribuir. Posso escrever sobre o mundo linux, libreoffice e outras categorias em forma de análises, tutoriais e opiniões. Trabalho na Ultradownloads como redator para o lançamento do novo site e posso contribuir bastante ao escrever as revistas.

Pedro Henrique Cipoli - Santo André/SP

Gosto da opinião explícita em se falar em Software Público, conteúdo muito bom!

Paulo Henrique de Abreu Neiva - Goiânia/GO

Muito bom dia, uma boa sugestão seria: "O software livre e as linguagens de programação" ou "As diferenças absurdas entre o Linux e Windows da microsoft". Obrigado!

Sungu Afonso - Luanda-Angola

Uma mídia importante, não só por abordar temas livres, mas também pelo conceito.

Fabricio Elias Costa - Quirinópolis/GO

A revista Espírito Livre permite que tenhamos acesso, de forma direta e clara, a informações sobre softwares livres. Além de trabalhar com uma política de livre acesso, permitindo que suas edições sejam baixadas na Internet.

Valéria Barros da Silva - Inhumas/GO

Bom, como entrei recentemente nesse mundo de Software livre, tenho um enorme interesse em conhecer e aprofundar meus conhecimentos.

Willian Vinicius R. dos Santos - Goiânia/GO

Ótima, uma excelente publicação. Está contribuindo cada vez para educadores digitais realizarem as suas atividades didáticas, permitindo a inclusão digital de muitos brasileiros.

Vanderlei Azevedo Gomes - Goiânia/GO

Ótima referência em soluções open source! Parabéns a equipe!

Paulo R. L. Seixas - Aparecida de Goiânia/GO

A Revista Espírito Livre é ótima em demonstrar o poder, necessidade, oportunidade e demais benefícios que o Software Livre pode nos proporcionar.

Clécio Oliveira Pinto - Goiânia/GO

Uma Revista muito impressionante... ótimas reportagens e "posts"...

Rodrigo Correio Oliveira - Carmo do Rio Verde/GO

Li apenas algumas reportagens, mas percebi que a qualidade da revista é de primeira, com conteúdos claros e objetivos.

Derci dos Santos Lima - Rio Verde/GO

Uma revista atual, que liga a informação tecnológica ao mundo profissional e até mesmo aos leigos do assunto.

Jean Horácio dos Reis - Catalão/GO

Eu acho que a Revista Espírito Livre, é uma revista ótima que leva as notícias do mundo da Informática para alunos e estudantes que se integram nessa área da informática....Parabéns Revista Espírito livre por trazer para nós estudantes TI as notícias do mundo da informática.

Samuel Lemos da Silva - Ceres/GO

Perfeita para quem busca informações de alto nível, com foco na ideia de Software Livre!

Juliano Alexandre Galvão - Inhumas/GO

A Revista Espírito Livre tem sido uma publicação muito rica em conteúdo diversificado e muito informativa. Ela proporciona o conhecimento aberto à maioria e divulga alternativas existentes para soluções em TI, muitas vezes só conhecidas pelos grupos que as promovem, podendo assim promover o acesso a elas para um público maior e diversificado.

Adilson Rigues G. Júnior - Goiânia/GO

Gostaria que na próxima edição vocês possam mostrar tópicos sobre Pentest na prática, incluindo as ferramentas do Backtrack.

Julio Cesar Vieira Rocha - Fortaleza/CE

A Revista Espírito Livre é um das mídias mais interessantes para os profissionais de TI e apaixonados por tecnologia do país.

Eduardo Henrique de Souza - Goiânia/GO

Recentemente venho acompanhando a revista e notei um alto teor de informação de qualidade que é transmitido para os leitores. Dicas sobre a área de TI e ainda artigos sobre as novidades da tecnologia são bem discutidas no âmbito de promover o conhecimento ao profissional da área ou até mesmo pessoas interessadas!

Richiely Batista de Moura Paiva - Goiânia/GO

É uma revista completa pra quem trabalha na área de informática pra quem é estudante pra quem tem curiosidade sobre o assunto e uma grande referência pra quem está pensando em ingressar na área.

Mauricio Jose da Cunha Netto - Goiânia/GO

É o melhor meio de informação do mundo do software livre no formato impresso e na web. Por isso que acompanho sempre!

Pedro Henrique Moura Camargo - Goiânia/GO

Perfeita para estudantes e profissionais da area de Tecnologia da Informação.

Cleidiano Jose Maia Dias - Goiânia/GO

Apesar de ser um leitor recente, a Revista Espírito Livre já me conquistou logo de início. Além de trazer uma interatividade entre o leitor e as informações abordadas, é uma revista para quem é apaixonado por tecnologia da informação. E quando se trata de tecnologia o assunto se estende para vários campos de atuação e a necessidade de estarmos inovando é imprescindível. Daí o grande papel da revista, nos coloca lado a lado com o que há de mais

novo no mercado tecnológico.

Thiago Monteiro Borges - Bela Vista de Goiás/GO

Ótima iniciativa de divulgação do software livre e suas tecnologias, contribuindo significativamente para a disseminação, crescimento e consolidação de mais ferramentas livres.

Viviane Bessa Ferreira - Uruaçu/GO

Ao meu ponto de vista é um excelente trabalho abordando os assuntos de uma forma direta e simples sem complicações. Há um pouco mais de 2 anos atrás eu tive a oportunidade de ler uma revista Espírito Livre, e foi ela que me deu o pontapé inicial onde eu precisava de algumas ferramentas, só que não tinha condições de comprar as licenças, aí com esta revista além de me indicar o sistema operacional ainda indicou quais apps usar.

Diego Alves Dias Passos - Aparecida de Goiânia/GO

É uma revista de extrema importância para nós da área de TI, pois nos informa sobre todas as novas tecnologias que surgem e auxilia na resolução de problemas encontrados no dia a dia dos profissionais dessa área.

Hamsés Peron Ribeiro Pires - Goiânia/GO

Uma forma livre de informação para usuarios antenados.

Juliana Felix Nunes - Goiânia/GO

É uma ótima revista, aborda na íntegra o mundo linux e open source.

Andre Renato Gandolpho - Rio Claro/SP

Gosto muito do 'mix' que é feito dentro da revista entre os mais diferentes assuntos relacionados ao S.L. Gosto também da abertura que é dada aos novos colaboradores.

Italo do Monte Alves Queiroz - Goiânia/GO

Eu particularmente gosto muito, principalmente das discas de software, que eles publicam.

Jean Robert Souza Ribeiro - Goiânia/GO

Interessante temática abordada sobre os programas de software livre e de tecnologia.

Tiago Florencio de Abreu - Goiânia/GO

Muito boa, conteúdo bem rico de conhecimento necessário para nos profissionais de T.I..

Alanancy Alves de Souza - Aparecida de Goiânia/GO

Estou conhecendo agora mas os assuntos abordados são interessantes e a iniciativa é muito boa.

Alisson Barbacena do Carmo - Goiânia/GO

Bom noite, bom, eu gostaria de ver se possível na próxima edição assunto sobre Logs de Servidores, os detalhamentos dos logs, pois isso poderia ajudar muito e muita gente para saber comparar e achar os erros, nos servidores. Porque tem gente que saber achar os erros mais não saber entender.

Abraço para toda equipe da REVISTA ESPIRITO LIVRE e os COLABORADORES e os LEITORES.

Marcio Alexandre Maia Sardinha - Brasília/DF

Construtora de opiniões com conteúdo diferenciado das demais.

Roberta Souza Santos - Goiânia/GO

Sou um grande fã e entusiasta da revista, em todos os mini-cursos que ministramos na faculdade é sagrada a divulgação do trabalho dessa equipe tão capaz. Tenho orgulho de acompanhar o período de concepção da revista e acompanhá-la desde a primeira edição. Espero um dia poder ajudar ainda mais.

Romulo Sampaio Pires - Vitória/ES

Muito boa com variedades de informações.

Hebert Aragão da Silva - Recife/PE

Muito importante para quem quer mais saber sobre software livre.

Jose Pereira dos Santos Junior - Goiânia/GO

Olá pessoal da Revista Espírito Livre. Como sempre agradeço ao trabalho de todos vocês. Vocês são ótimos profissionais. Baixo e leio a revista mensalmente e gostaria de saber se é possível lançarem a revista em formato de epub, para ler em tablets. Acho que seria mais cômodo para todos. Muito obrigado.

Bruno Bellon Ricci - Itu/SP

Conteúdo de qualidade, produzida por profissionais competentes. É uma leitura que vale a pena. Conhecimento e liberdade de informação.

Fábio Antônio de Oliveira - Goiânia/GO

Tenho acompanhado a revista a poucos meses e gosto muito do que tenho visto. Vejo meu país aderindo ao espírito livre! Liberdade para todos!

Ricardo Gaudêncio dos Santos Soares - Uberlândia/MG

Ótima revista nos mantém atualizados sobre o mundo de Softwares Livres.

Wellington Nogueira - Aparecida de Goiânia/GO

A Revista Espírito Livre é referência quando se trata de novidades no mundo Open Source. Como desenvolvo pesquisas na área, não posso abrir mão desta facilidade que é encontrar as melhores notícias e novidades Livres impressas numa única revista.

Maria Clara dos Santos Bezerra - Caruaru/PE

A maior e melhor revista de informação em tecnologia na área de softwares livres e de grande importância para o crescimento profissional, sem dúvida é a mais completa, mais dinâmica e interativa. Valeu apenas conhecer, já faz parte das leituras preferidas do meu dia a dia.

Reginaldo Bernando da Silva - Gravatá/PE 

PROMOÇÕES



Soluções e Treinamentos em Linux

Sorteio de kits de CD e DVD.

Clique [aqui](#) para concorrer!



Sorteio de associações para o clube.

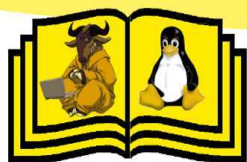
Clique [aqui](#) para concorrer!



Desenhista, envie seu trabalho sobre a coluna Warning Zone e concorra a uma caneca térmica personalizada. Informações no revista@espiritolivres.org.



10% de desconto para os leitores nos cursos da Tempo Real Eventos. Se inscreva [aqui](#).



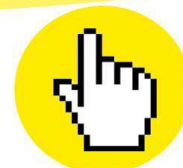
PASL.NET.BR

PASL em parceria com a Revista Espirito Livre estaremos sorteando 5 kits.

contendo em cada KIT:

- * 2 Bottons
- * 1 Adesivo

PARTICIPE ----->



Clique Aqui

Relação de ganhadores de sorteios anteriores:

Ganhadores da promoção LinuxCon 2011:

1. Flávio de Menezes - Guarujá/SP
2. Bruno de Paula Kinoshita - São Paulo/SP

Ganhadores da promoção 8º FGSL:

1. Fábio Antônio de Oliveira - Goiânia/GO

Ganhadores da promoção Clube do Hacker:

1. Tácio de Jesus Andrade - Vitória da Conquista/BA
2. Jackson Nascimento Silva - Lábrea/AM
3. Gláucio Douglas Moreira - Manhuaçu/MG

Ganhadores da promoção Eslape 2011:

1. Hebert Aragão da Silva - Recife/PE
2. Ricardo Gaudêncio dos Santos Soares - Uberlândia/MG
3. Reginaldo Bernando da Silva - Gravatá/PE
4. Elizangela da Conceição Alves Barbosa - Caruaru/PE
5. Maria Clara dos Santos Bezerra - Caruaru/PE

Ganhadores da promoção III WinLinux Day:

1. Edson Leandro de Araújo Silva - Castanhal/PA
2. Afranio Índio do Brasil Carreira Cunha - Brasília/DF
3. Isael Selvino Coelho - Tailândia/PA

Ganhadores da promoção PASL.NET.BR:

1. José Sella Bourguignon Beiriz - Teresópolis/RJ
2. Ricardo Augusto Barroso Gomes - Natal/RN
3. Ricardo Wallace Machado Ferreira - São José dos Campos/SP
4. Charles Rodrigues Bastos - Bagé/RS
5. Esli Pereira da Silva - Guarulhos/SP

Ganhadores da promoção VirtualLink:

1. Wilson Marinho - Brasília/DF
2. Heraldo Luciano dos Santos - Curitiba/PR
3. Rodrigo Alves Ramos - Rio de Janeiro/RJ
4. Zuanny Silva Jucá - Manaus/AM
5. Juliano Antônio de Oliveira - Contagem/MG



Celebrando Linux?

Por Alexandre Oliva

Cê lembra que em 1983 nasceu o projeto GNU, para construir um sistema operacional completamente Livre?

Cê lembra que em 1990 o Linus escreveu que estava fazendo um sistema operacional pra funcionar no PC dele, nada profissional como o GNU?

Cê lembra que ele queria chamar o sistema operacional de Freax?

Cê lembra que em 1991 ele desistiu da ideia de fazer um sistema inteiro do zero e publicou a primeira distribuição do núcleo do sistema dele, chamado desde então de Linux?

Cê lembra que no anúncio ele escreveu que o núcleo sozinho não servia para grande coisa, que precisava do GNU para ter um sistema funcional?

Cê lembra que as primeiras versões do Linux não eram Software Livre, pois não permitiam distribuições comerciais, e que Linux só virou Software Livre em 1992, quando Linus o relicenciou sob a GNU GPL?

Cê lembra que as primeiras distribuições comerciais, que surgiram logo após o relicenciamento, como a Yggdrasil Linux/GNU/X, não faziam de conta que núcleo Linux era o sistema operacional Freax?

Cê lembra que a FSF ofereceu de patrocinar uma distribuição de GNU com Linux logo após o relicenciamento, e assim nasceu o Debian?

Cê lembra que já em 1996 o Linux 2.0 continha código binário sob licenças privativas, deixando de ser Software Livre, apesar de continuarem dizendo que estava sob GNU GPL?

Cê lembra que, de lá pra cá, a quantidade de software privativo contida no núcleo Linux aumentou bem mais depressa que núcleo como um todo, e que vários drivers só funcionam com outros trechos de código privativo distribuídos separadamente?

Cê lembra que vinte anos de idade menos os meros 4 anos de liberdade do Linux são dezesseis anos de enganação?

Cê lembra que em 2006 tanto UTUTO XS quanto gNewSense limpavam essa sujeira, lançando distros GNU/Linux contendo versões livres do Linux?

Cê lembra que o projeto Linux-libre é resultado da limpeza do gNewSense, lançado há exatos 5 anos?

Cê lembra que isso já dá um ano a mais

de liberdade do que o Linux foi capaz de oferecer a seus usuários?

Celebrar o quê, então?

Copyright 2011 Alexandre Oliva

Esta obra está licenciada sob a Licença Creative Commons CC BY-SA (Attribution ShareAlike, ou Atribuição e Compartilhamento pela mesma licença) 3.0 Unported. Para ver uma cópia dessa licença, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> ou envie uma carta ao Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

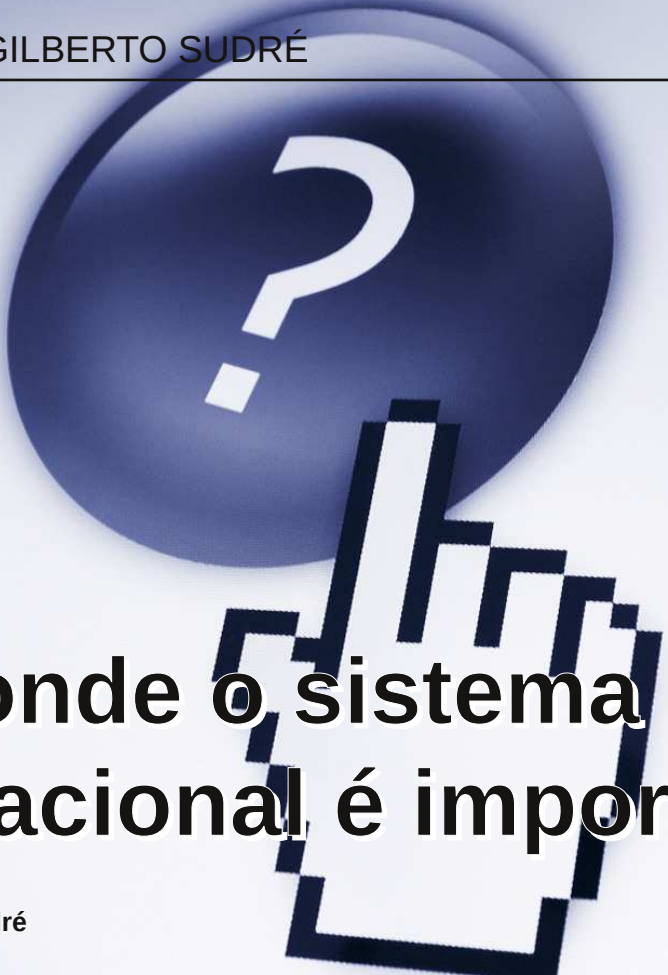
Cópia literal, distribuição e publicação da íntegra deste artigo são permitidas em qualquer meio, em todo o mundo, desde que sejam preservadas a nota de copyright, a URL oficial do documento e esta nota de permissão.

<http://www.fsfla.org/svnwiki/blogs/lxo/pub/celebrando-linux>



ALEXANDRE OLIVA é conselheiro da Fundação Software Livre América Latina, mantenedor do Linux-libre, evangelizador do Movimento Software Livre e engenheiro de compiladores na Red Hat Brasil. Graduado na Unicamp em Engenharia de Computação e Mestrado em Ciências da Computação.





Até onde o sistema operacional é importante?

Por Gilberto Sudré

Você já parou para pensar nesta questão? Pois a pergunta leva a uma análise bem interessante sobre o que significa o sistema operacional para os usuários de hoje. Será que o ambiente operacional das máquinas dita todas as questões de como ela vai ser usada?

No início, cada fabricante tinha a sua linha de computadores e, junto com ela, o sistema operacional e aplicações exclusivas. Era como se fossem um só produto, uma só engrenagem que funcionava acoplada a outra, compatíveis entre si.

Atualmente, com exceção da Apple, a discussão sobre o assunto sistema operacional gira em torno das plataformas Windows e Linux, onde o autor

do sistema não necessariamente é o fabricante do hardware. Mas o ponto central é este mesmo?

Na minha opinião, estamos evoluindo para que os serviços disponíveis em cada plataforma se tornem a parte realmente fundamental no uso dos computadores, quer sejam eles serviços de autenticação, banco de dados, servidor de arquivos, correio eletrônico ou de mensagens instantâneas. Não importa qual sistema operacional você tem, mas sim, se existe suporte a estas aplicações no ambiente escolhido.

O importante agora é que estes serviços sigam padrões estabelecidos (protocolos, for-

“Atualmente, com exceção da Apple, a discussão sobre o assunto sistema operacional gira em torno das plataformas Windows e Linux, onde o autor do sistema não necessariamente é o fabricante do hardware.”

Gilberto Sudré

matos, etc), permitindo com isto, a interoperabilidade entre ambientes e aplicações. Ainda sobre os padrões, eles não podem ser "propriedade" de um fabricante, são de domínio público, definidos por um organismo de normatização, sem necessidade de pagamento de royalties.

Hoje é fácil encontrar o mesmo aplicativo, funcionando em várias plataformas diferentes, apresentando a mesma interface e as mesmas funções.

Desta forma o usuário está livre para utilizar o ambiente que melhor atenda às suas necessidades, limitações de hardware ou custo.

É claro que existem questões importantes a serem discutidas como: disponibilidade de suporte técnico, suporte às plataformas de hardware e periféricos. No caso do suporte técnico, com o aumento do uso de outros sistemas, além da plataforma Microsoft, já encontramos boas alternativas

no mercado. Para as plataformas de hardware a situação fica mais simples, a partir da padronização cada vez maior.

Então volto à pergunta: Até onde o Sistema Operacional é importante?

Parece que no curto e médio prazo a resposta é "bastante", mas acredito que não vai demorar muito para que ele se torne mais uma simples "peça" na montagem do seu computador. Falei em computador? Bem, acho que este também está com os dias contados. Pelo menos da forma como o conhecemos. Mas isto é assunto para uma outra coluna.

Um forte abraço e até a próxima edição. 



GILBERTO SUDRÉ é professor, consultor e pesquisador da área de Segurança da Informação. Comentarista de Tecnologia da Rádio CBN. Articulista do Jornal A Gazeta e Portal iMasters. Autor dos livros Antenado na Tecnologia, Redes de Computadores e Internet: O encontro de 2 Mundos.

Escola Linux

A melhor opção em Cursos Linux

HANDS ON E ONLINE

www.escolalinux.com.br



A primeira vez você nunca esquece

Por Og Maciel

Logo no começo, tudo estava bem escuro e eu não tinha muita noção do que esperar... Com o coração batendo forte e a boca seca, meio que ofegante, eu, ainda trêmulo respirei bem fundo e disse: "agora vai ou racha!"

Com o passar de cada segundo, a sensação de medo e dúvidas que assolavam a minha juventude foram lentamente desaparecendo... Como tudo até então estava indo bem, contrário ao que escutei de uns amigos já mais experientes, fui ficando mais animado e me aventurei até mesmo a pensar no que eu iria dizer aos amigos depois. Não que eu sou de me

gabar, mas qual o garoto que iria resistir a tentação ao finalmente conseguir passar por este marco histórico?

Com o passar dos segundos, o suor começando a coletar na minha testa, eu mal conseguia controlar os movimentos dos meus dedos, tentando ao máximo não perder o meu controle e terminar de forma precoce o processo que eu tanto cobiçava... Confesso que foram muitas as vezes que eu pensei em desistir e tirar o time do campo... e se não conseguisse chegar até o fim? O que iriam dizer de mim depois? Será que eu teria coragem de mostrar meu rosto na escola?

E enquanto eu ponderava todas estas perguntas, eis que o cheguei ao clímax sem ao menos perceber... e mesmo um pouco fatigado, suado e trêmulo, abri a porta do meu quarto e berrei aos quatro cantos do mundo: finalmente, consegui instalar o danado do Linux! 🐧



OG MACIEL é ex-membro da mesa diretora do GNOME Foundation e Community Manager da distribuição Foresight Linux. Vive há 20 anos nos Estados Unidos e quando não está iniciando novos projetos, gosta de pescar, ler, e acompanhar com imensa apreciação o crescimento de suas duas filhas. <http://www.ogmaciel.com>.



Por Carlisson Galdino

Episódio 32

Uma Nova Visita

No episódio anterior, após uma conversa sobre motos e super-heróis, Pandora e Darrel decidem ir à base do Grupo Satã, o que antigamente era a SysAtom Technology.

Sem acreditar no que suspeita, Tungstênio se levanta e sai da base, seguido pelos outros três, para ver quem está chegando. As motos já estão paradas. Os dois motoqueiros descem e sacam suas bugigangas.

Tungstênio: Eu não acredito! Vocês dois!? Mas você estava morto, Cigano maldito!

Darrel: Voltei pra te levar comigo.

Enxofre: Vai deixar, Stormdancer? Ui! Uma cantada dessa!

Tungstênio: Cale-se, imbecil! Calem-se os dois! Vamos dar um jeito nisso de uma vez por todas! Vocês três: peguem o Cigano! Eu cuido da Stormdancer.

Tungstênio então se volta para Pandora, sorrindo a passos lentos.

Pandora: Fica longe de mim, coisa feia!

Tungstênio: Ora, isso é preconceito! Poderia processar você por preconceito contra mutantes. Hoje são a menor minoria do Brasil, certamente.

Ela joga um cacetete que trouxe consigo, mas o objeto nem ao menos acerta o gigante de metal.

Pandora: Eu tou falando sério!

Tungstênio: Ora, tenha calma. Só quero dar cabo de vocês dois pra poder ter paz. Depois de te matar prometo que deixo você ir.

Os olhos de Pandora começam a faiscar.

Tungstênio: Você não devia ter ficado contra mim. Eu tenho uma vaga sobrando para designer e ela seria sua, se você não tivesse se rebelado com seu namoradinho.

Ele dá dois passos largos no mesmo instante em que Pandora dispara, de suas próprias mãos, um raio contra ele. Em um fração de segundos, ele está imobilizando a heroína dos trovões, com a mão em seu pescoço.

Tungstênio: Isso faz um pouco de cócegas, é divertido. Você é divertida, sabia? Talvez possamos entrar em um acordo. Como disse, estamos precisando de um designer.

Pandora se contorce, tentando se desvencilhar do antigo patrão, mas sem qualquer sucesso.

Tungstênio: É engraçado ter super-poderes, sabia? Agora mesmo, estou me esforçando um bocado para não esmagar você. Você não imagina o quanto.

Pandora: Hmmm hmmm

Tungstênio: Ah, você quer falar?

Pandora: Hoje mesmo eu estava falando com Darrel sobre isso. A gente tem que ficar se controlando e se controlando...

Tungstênio: Pois é! Espero que eu me acostume logo com isso. Vamos ver como vão os três patetas com seu namoradinho...

Montanha e Enxofre estão tentando acertar Darrel, mas ele simplesmente some numa visão turva.

Montanha: Fique quieto!

Enxofre: Fíó da peste!

Tungstênio: Onde está Seamonkey? Está vendo? Mulheres só atrapalham em certas horas.

Pandora: Ei! Eu tou aqui, ó!

Tungstênio: Eu sei.

Pandora: ???

Montanha: Encurralamos! Agora!

Enxofre: Ué! Pra onde ele foi?

Uma pancada forte, seguida de um grito, do outro lado da rua. Darrel cai no chão. Perto dele está a quarta integrante do Grupo Satã, com um pedaço de madeira na mão, a madeira já escurecida pela umidade, afinal ela tem um corpo gelatinoso agora.

Montanha: Como você fez isso? Pensei que tivesse fugido.

Seamonkey joga o pedaço de madeira de lado e pega uma corda no chão para começar a amarrar Darrel.

Tungstênio: Parabéns, Seamonkey! Você agora pensou! Conseguimos capturar os dois.

Ela tira o capacete de Darrel, que mostra expressão de dor. Está praticamente sem ação, sendo imobilizado.

Pandora: Darrel!

Tungstênio: É bom amarrar essa daqui também. E tirar o capacete dela.

Pandora: Não! De novo não!

Enxofre coloca os dois heróis, imobilizados e sem capacete em seus ombros e os carrega para dentro da base.

Os heróis desmaiados num canto, e o Grupo Satã se reúne.

Enxofre: Véio, que sorte! Como é que foi isso que até agora não entendi!

Seamonkey: Me escondi no outro lado da rua, pois sabia que ele ia passar por ali em algum momento.

Montanha: Como sabia disso? Você é bruxa por acaso?

Seamonkey: Basta observar como ele age.

Montanha: Confesse: foi chute.

Tungstênio: Isso não importa. O importante é que os dois estão ali.

Montanha: Por que não nos livramos logo deles?

Tungstênio: Era o plano, eu sei. A Seamonkey terminou imobilizando os dois e talvez seja melhor assim. Pensávamos que o Cigano estivesse morto, mas não estava. Talvez seja melhor

pensarmos numa forma mais eficiente de, digamos, nos livrarmos dele.

Enxofre: Faz sentido... E a mulé?

Tungstênio: Ela será nossa refém. Faremos com que crie nosso logotipo e nosso site. Além do mais, ela é inofensiva.

Seamonkey: Devíamos usar o Cigano para experimentos.

Montanha: Experimentos?

Seamonkey: Claro! Precisamos entender como o AtionVir age dentro de nós. E se isso nos coloca em algum tipo de risco, sei lá... Vai que esteja nos causando uma doença.

Montanha: Doença!? Eu estou muito bem, obrigado! Não tem...

Tungstênio: Ela está certa.

Montanha: Mas chefe...

Tungstênio: Está certa, mas é muito perigoso manter o Cigano aqui. Já vimos como ele é furtivo e como ele escapa...

Tungstênio olha rapidamente na direção dos dois heróis: não estão mais lá.

Tungstênio: Maldito! Como ele faz isso!? Que raiva!!

Seamonkey se levanta e vai para o seu quarto balançando a cabeça, enquanto os outros três permanecem na sala sem palavras. 🐦



CÁRLISSON GALDINO é Bacharel em Ciência da Computação e pós-graduado em Produção de Software com Ênfase em Software Livre. Já manteve projetos como IaraJS, Enciclopédia Omega e Losango. Mantém projetos em seu blog, Cyaneus. Membro da Academia Arapiraquense de Letras e Artes, é autor do Cordel do Software Livre e do Cordel do BrOffice.



ENTREVISTA **Linus Torvalds**



*Ainda me divirto muito com o Linux,
foi sempre assim*



Em espírito de férias, Linus Torvalds fala sobre amigos, gadgets e do descanso em Fernando de Noronha

Por Marcio Pessoa

Um homem simples, bem humorado, divertido e também um pouco tímido. Esse é **Linus Torvalds**, que aos 41 anos comemora os 20 anos de sua mais bem sucedida criação: O Linux.

O pai do Linux e do Git veio ao Brasil para o evento *LinuxCon Brasil 2011* - a segunda edição deste evento - que foi realizada em São Paulo nos dias 17 e 18 de outubro.

Nesta entrevista procurei saber um pouco mais sobre a parte humana de Linus, não abordando os detalhes do núcleo do sistema operacional. O objetivo foi conhecer algumas características pessoais de um dos maiores (talvez o maior) pop star do mundo do software livre.

ESPÍRITO LIVRE Muitas pessoas contribuem para o desenvolvimento do Linux, imagino que você não conheça pessoalmente a maior parte dessas pessoas. Você tem amigos que ajudam no desenvolvimento do Linux?

LINUS TORVALDS Hoje me relaciono diretamente com cerca de 25 a 30 pessoas que ajudam de diversas maneiras para evolução do Linux. Por trabalhar por muito tempo com algumas pessoas obtemos confiança, por consequência certamente alguns deles se tornaram ótimos amigos, mas nem sempre consigo vê-los. Como estamos espalhados em muitas cidades diferentes geralmente os vejo somente nos grandes eventos, como a *LinuxCon*.

Tem épocas que escrevo muito código, em outros momentos me concentro em gerenciar os diversos projetos. Hoje meu trabalho está mais focado em interagir com as pessoas e integrar o trabalho delas, de forma que o trabalho final seja concentrado num esforço único. Procuro também discutir mudanças e faço a organização de metas para o Linux. O trabalho está além de escrever código, mas gerenciar tudo também, o que envolve muita conversa.

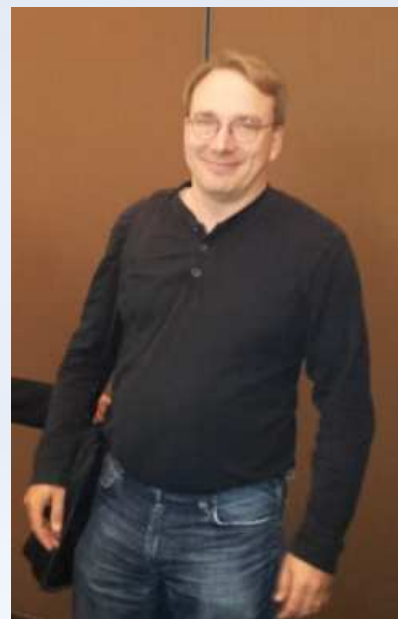


Poucos equipamentos

Linus Torvalds mostra o computador que usa em viagens

ESPÍRITO LIVRE No ano passado, na chegada ao LinuxCon Brasil, você visitou algumas belas praias brasileiras. Você tem planos para se divertir no Brasil esse ano?

LINUS TORVALDS Sim, claro! Mas, desta vez, fiz algo diferente, pois no ano passado tirei alguns dias de férias após o LinuxCon Brasil. Me hospedei por 5 dias em Fernando de Noronha, antes de vir para São Paulo. É um lugar belíssimo, as praias, a paisagem, enfim... Provavelmente, Fernando de Noronha é o lugar mais bonito do mundo. Adorei a visita!



Linus Torvalds responde questões "menos técnicas" em entrevista

ESPÍRITO LIVRE Você já participou de algumas conversas acaloradas nas listas sobre Linux e Git. Algumas vezes o nível da discussão cai um pouco. Como você se considera pessoalmente? Você se acha uma pessoa calma, agressiva ou simplesmente não tolera bobagens?

LINUS TORVALDS Bom, esse assunto é um pouco delicado... É um pouco complicado lidar com pessoas que não conhecemos, quando não podemos perceber a linguagem corporal. Em grande parte são pessoas que estão distantes, com culturas diferentes, que falam línguas diferentes e nem sempre estão abertas para respeitar a expressão dos outros. É muito difícil expressar opiniões para uma diversidade tão grande de pessoas e ao mesmo tempo ser bem interpretado por todas. Já houve vezes que perdi a paciência, mas isso tem acontecido cada vez menos e eu me considero uma pessoa cal-

Espírito Livre Acredito que você possua alguns dispositivos que funcionam com Linux, me fale sobre eles e como eles influenciam em seu dia a dia.

LINUS TORVALDS Sim, claro... Apesar de gostar muito de equipamentos eu não possuo muitos.

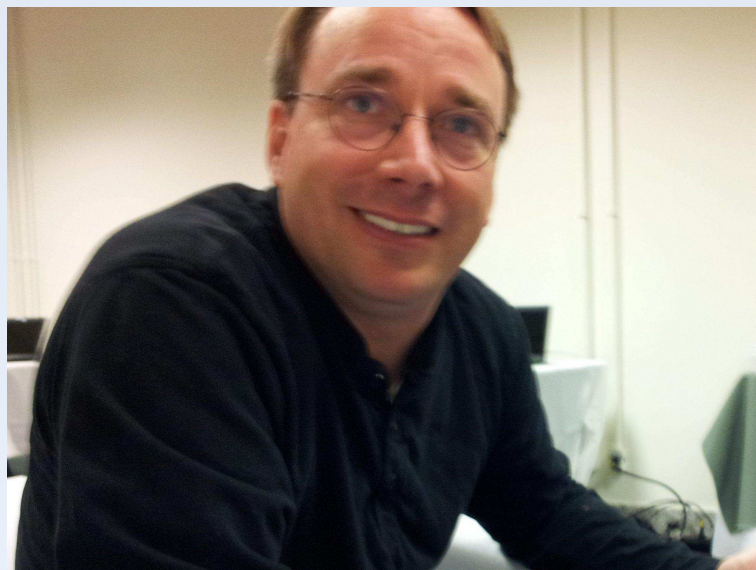
Para ser franco eu não gostava de telefones celulares. Eu adoro conversar com as pessoas pessoalmente, mas simplesmente odeio falar ao telefone. Então comecei a usar um smartphone Android há pouco tempo, gosto das aplicações dele, das ferramentas de comunicação e de alguns jogos.

Além do computador que uso para trabalhar, tenho um notebook pequeno e leve, utilizo apenas nas viagens para tarefas triviais. Estou usando o *Suse Linux* em ambos.

Eu também tenho um dispositivo que pode ser ligado na TV, ele é útil, pois permite a gravação de alguns programas para assistir.

ESPÍRITO LIVRE O Linux já está com 20 anos de idade. Hoje ele está presente em toda parte... Em computadores de empresas e residências, em dispositivos móveis como Android, em dispositivos embarcados e em toda Internet. No processo de produção de nossas roupas e alimentos certamente existem aplicações que rodam sobre Linux. Acredito que você tem perfeita consciência da penetração do Linux. Como você se sente por ter iniciado um projeto que tomou proporções tão grandes e que impacta de forma relevante na vida de muitas pessoas.

Linus Torvalds Realmente se tornou algo grandioso, mas para ser honesto eu jamais podia imaginar que o Linux fosse tão longe. Contudo,



Linus Torvalds durante entrevista para Revista Espírito Livre

o sucesso não seria possível sem as contribuições de inúmeras pessoas ao redor do globo que incansavelmente contribuíram com códigos ou simplesmente reportaram problemas.

É interessante porque houve um crescimento gradual e obtivemos ótimas surpresas, mas não ocorreram particularidades que nos resultou em desprevenção. É claro, que olhando para trás eu posso ver que as coisas obteve melhores resultados do que eu podia imaginar.

Sempre fico muito satisfeito porque o Linux me surpreende, no avião que me trouxe ao Brasil, havia um sistema de entretenimento com um display em frente a minha poltrona que rodava Linux. Estou muito feliz por ver que o Linux pode ter diversas aplicações.

O Linux sempre foi algo que pude me divertir e ele continua assim, eu me divirto muito com o que faço. 🇧🇷



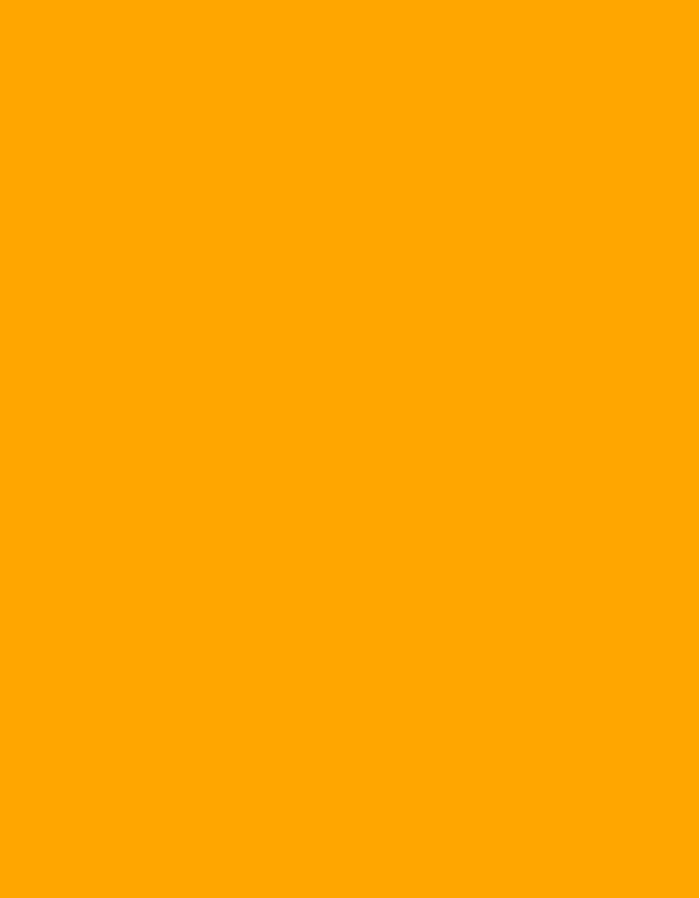
REVISTA
**espírito
livre**

LIBERDADE E INFORMAÇÃO
<http://www.revista.espiritolivre.org/>

20 anos... e qual sua responsabilidade nisso?

Por João Fernando Costa Júnior

Fonte: google



Quando nos referimos a um ser humano, com a idade de 20 anos, principalmente aqui no Brasil, temos a impressão, pelo menos em teoria, de que este ser tenha conseguido atingir e até ultrapassar sua maioridade, com um certo grau de amadurecimento, podendo responder a uma série de responsabilidades. Quando nos referimos a um software, com as peculiaridades que o só o software livre e os possibilidades de modificação/alteração do código proporciona, vamos bem além. Explico: os softwares que conhecemos, mesmo aqueles do software proprietário, passam pela mão de várias pessoas, colaboradores, codificadores, programadores, designers, testadores e uma série de outros profissionais que trabalham com o propósito de deixar o produto finalizado. O modelo proprietário apresenta ainda uma série de agravantes, como a não disponibilidade de código-fonte, impossibilidade de auditoria, cerceamento do trabalho colaborativo, a construção coletiva, enfim...

Sendo assim, existe uma certa complexidade neste contexto. Dependendo do código, são

milhares de pessoas que se debruçam regularmente sobre ele, no anseio de ter algo de qualidade ao final. E com o software livre não é diferente, aliás, esta realidade é bastante comum para os que participam de comunidades ativas e que vivem imersas no ambiente "livre", o que nos leva novamente ao título desta pequena reflexão e de uma forma geral, que gostaria de levantar aqui, é a parcela de responsabilidade que cada um de nós tem nestes 20 anos do Linux. Vale lembrar que muitos celebram com orgulho e outros nem tanto, cada um com suas premissas e dogmas diferentes.

E quem merece o crédito destes 20 anos? Somente Torvalds, ou a comunidade que atua tão bravamente em volta? Penso que todos. Todos que participam, todos que fazem deste, o seu ecossistema, e contribuem. O usuário, aquele que "apenas" usa o sistema, também tem sua parcela de responsabilidade, pois o kernel irá habitar um sistema que será usado, quiçá, por muitos. E o aumento destes usuários é uma das molas que faz o kernel evoluir.

Certo, mas 20 anos significam muito ou pouco na história de um software, podem alguns questionar. Penso que, em se tratando não de uma suite completa, ou sistema completo, mas sim de uma peça, uma parte, que é o kernel, considero uma idade madura, fato que podemos comprovar no campo dos servidores, mobile e embarcados. O kernel Linux, hoje, é usado amplamente nestas 3 áreas, e é considerado por muitos a solução para estas e outras áreas, como é o caso de inclusão digital, desktops de baixo custo e o próprio desktop atualmente.

E o se o kernel evoluir ainda mais, ficar melhor, maior ou mais enxuto são questões que a comunidade muito provavelmente ajudará a responder, usando, contribuindo, reportando bugs, patrocinando e o levando adiante. Penso que este é o espírito do software livre e muito provavelmente uma das razões que o fizeram chegar até aqui. Mas não se engane, não são só de contribuições voluntárias que o kernel é feito. Muitas

empresas investem pesado nisso e isto deve ser levado em consideração em todas discussões sobre os rumos do software livre e do código aberto. A comunidade sim, é beneficiária, entretanto não é a única. E para muitos, o software livre se tornou em modelo de negócio, o que pode nos levar a outros níveis. Pense a respeito, a responsabilidade também é sua. 



JOÃO FERNANDO COSTA JÚNIOR é professor universitário, bacharel em Administração, especialista em Informática na Educação e mestrando em Educação. Editor-chefe e responsável pela Revista Espírito Livre, membro da The Document Foundation, Comunidade LibreOffice e ALTA.

**A suíte de escritório livre
que mais cresce no mundo!**

LibreOffice



Draw

Desenhar qualquer coisa de um rápido esboço a um plano complexo. O Draw fornece as ferramentas para se comunicar com gráficos e diagramas. Manipular objetos, rodar em 2 ou 3 dimensões, utiliza processamento sofisticado para criar imagens realistas. Conectores Smart fazem rapidamente o trabalho de criação fluxogramas, organogramas, entre outros.

pt-br.libreoffice.org

Gato magro gato gordo

Por Roberto Salomon

Apesar do tema da revista ser os **20 anos do Linux**, acho que é adequado escrever hoje sobre um tema um pouco mais chato. Vinte anos atrás, o **Linux** não tinha (e nem poderia ter) a penetração de mercado que tem hoje. Com o modelo de desenvolvimento aberto que foi implementado desde o início, o **Linux** cresceu, tendo sido incorporado como o pedaço que faltava ao GNU e lançou-se em novos desafios. Hoje vemos o **Linux** como kernel em telefones celulares, televisores e computadores de todos os portes e capacidades. Este crescimento é prova incontestável do sucesso do modelo de desenvolvimento.

Não foi só o **Linux** que cresceu nestes últimos vinte anos. Uma infinidade de projetos surgiu para atender a necessidades das mais simples às mais complexas. De suítes de escritório a ferramentas de *Business Intelligence*. Há

de tudo um pouco no universo do *Software Livre* e de *Código Aberto*. Infelizmente, a maturidade tecnológica de muitos destes produtos (sim, são produtos) não chegou com a mesma força ao mercado. Aparece aqui e acolá em algumas empresas sérias que investem nos projetos com a mesma força com que disputam o mercado com outras empresas de tecnologia ditas tradicionais. E dão um trabalho danado para estas últimas.

Infelizmente são exceções. De resto, impera um verdadeiro "*extrativismo digital*" onde empresas ditas de tecnologia recolhem o resultado do trabalho desenvolvido por outros. Para piorar a situação, impera no Brasil uma sensação que já que o software é livre, não é preciso pagar pelo serviço. Há uma sensação generalizada que pagar por serviços especializados é equivalente a comprar uma licença e isso invalidaria, por princípio, a própria utilização do Software Li-



vre. O Jomar, no Blog 300, faz um excelente comentário sobre a situação no seu post "*Software Livre não é bricolagem tecnológica!*" (<http://va.mu/EW1b>).

Infelizmente a bricolagem é tão difundida que muita gente séria acaba acreditando que Software Livre é sinônimo de autossuficiência e perde a grande chance de promover mudanças significativas no mercado. Na tentativa de se tornarem autossuficientes, empresas emperram o desenvolvimento econômico e prejudicam a imagem dos produtos que resolveram usar. É triste ver que um portal que nasceu em *Software Livre* muda para um produto fechado por questões de desempenho ou de segurança. Uma análise superficial de casos deste tipo mostra que os problemas apontados para justificar as substituições resultam da forma como a equipe de suporte e produção foi montada. No bom e velho português: colocar um Web Admin para fazer serviço de DBA, só porque é tudo *Software Livre*, não pode dar em coisa boa.

No governo a situação não é nada diferente. Vejo órgãos com gente boa, dedicada e competente tendo que se "*especializar*" em produtos dos mais diversos (porque é tudo *Software Livre*) para atender a demandas cada vez mais complexas. O resultado é sempre abaixo do desejável. As iniciativas até que começam bem, com equipes razoavelmente diversas e capacitadas. Com os apertos orçamentários, essas equipes passam a "*equipes*" de super pessoas que são obrigadas a fazer de tudo para manter sistemas capengas e mal estruturados de pé. Estes times de "*datagramanalistas*" tornam-se responsáveis pela manutenção de sistemas críticos que param de evoluir, tornando-se problemas para os quais os gestores não vêm solução a não ser a substituição.

O mais triste da história é descobrir que estes gestores adotaram a solução em *Software Livre* para ganhar pontos políticos, sem se preocuparem com a qualidade dos serviços necessários para mantê-la. Com lágrimas nos olhos, justificam a substituição daquela solução que re-

presentava a independência tecnológica do órgão por uma outra, fechada, que atenda aos níveis de serviço exigidos para a sua atuação. Onde não há essa necessidade de qualidade, o *Software Livre* continua, ganhando a pecha de "bom para coisas pouco importantes".

Não pensem que sou um pessimista, muito pelo contrário, acredito que há salvação e que ainda há tempo. Precisamos aprender a cobrar e a pagar por serviços de qualidade. O único regime em que temos serviços sem precisar pagar é o da escravidão. E este, formalmente no Brasil, acabou em 1888. Pagar por serviços técnicos não é comprar uma licença de uso. Pagar por serviços técnicos é estimular a economia, é fazer com que centenas, talvez milhares de pequenas empresas possam crescer e se especializar, ocupando nichos de mercado e tornando-se capazes de fornecer serviços de qualidade para governo e iniciativa privada.

Pagar por serviços técnicos em *Software Livre*, seja através de subscrições seja por serviços diretos, é colocar os gatos gordos de dieta e fazê-los competir em qualidade com os gatos magros que hoje tentam sobreviver comendo migalhas do que sobra por aí. 🇧🇷



ROBERTO SALOMON é arquiteto de software na IBM e voluntário do projeto BrOffice.org.

20 anos do Linux

Por Albino Biasutti Neto

Corria o ano de 1991, um estudante curioso de nome *Linus Benedict Torvalds*, criava o núcleo do sistema operacional que viria a ser chamado de **Linux**, ou como preferem alguns, **GNU/Linux**. O jovem Linus era apaixonado por informática desde os 11 anos de idade, na sua simplicidade nem desconfiava que seu projeto de verão se tornaria um dos sistemas operacionais mais usados no mundo.

Na verdade, há vinte anos, quando Linus resolveu escrever o kernel, sua intenção era ter apenas um sistema operacional para seu uso, e que o auxiliasse em seus estudos no curso de Ciência da Computação, que fazia na Universidade de Helsinque, capital da Finlândia. A base do Linux foi o sistema Minix criado pelo professor Andrew S. Tanenbaum, atual chefe do Departamento de Sistemas de Computação, na Universidade Vrije, em Amsterdã na Holanda. O Minix é um sistema operacional Unix-like (semelhante ao Unix), com código aberto, e que está sob licença BSD.

Linus Torvalds após escrever o seu código fonte, e usar o sistema em seu computador, resolveu disponibilizá-lo no servidor de FTP da sua faculdade. Veja um trecho do e-mail escrito

por Torvalds a respeito da sua criação:

Texto original:

Hello everybody out there using minix -

I'm doing a (free) operating system (just a hobby, won't be big and professional like gnu) for 386(486) AT clones. This has been brewing since april, and is starting to get ready. [..]

[...]This implies that I'll get something practical within a few months, and I'd like to know what features most people would want.[...]

Tradução livre:

Olá a todos que usam o Minix -

Eu estou fazendo um sistema operacional (livre - não será grande e profissional como o GNU) para 386(486) AT clones. Está sendo feito desde Abril, e está começando a ficar pronto. [...]

[...]Isso implica que gostaria de adicionar coisas práticas em alguns meses, e gostaria de saber o que as pessoas gostariam.[...]



Atualmente o Linux é usado em diversas plataformas, desde antigos computadores com 256 MB de memória RAM, até computadores top de linha com 6 GB de memória RAM. O sistema também está presente nos maiores e melhores Data Centers do planeta com teraflops de processamento. Além de desktops e servidores, o Linux está embarcado em smartphones, tablets, geladeiras, televisores, entre outros. De fato, o Linux tem feito muito sucesso em sistemas embarcados, como por exemplo os smartphones. O Android do Google, hoje com várias versões, presente em diversos aparelhos de telefones móveis e tablets, é o mais conhecido do mercado.

Um computador para funcionar precisa de um sistema operacional, que é na verdade um conjunto de programas básicos e utilitários que rodam sobre o kernel. No mundo Linux, quando se juntam o sistema operacional, programas básicos, utilitários e o kernel, têm-se o que é chamado de Distribuição. São várias, na verdade centenas, as Distribuições Linux, sendo as mais conhecidas: Debian, Arch Linux, Ubuntu, Fedora, Slackware, OpenSuse e Linux Mint. Entre os ambientes gráficos se destacam: Gnome, KDE, LXDE, Xfce e Fluxbox. Graças a essa diversidade e não padronização, o usuário do sistema Linux, tem a possibilidade de escolher a Distribuição que mais o agrade.

As distribuições são mantidas por colaboradores individuais e empresas. Não resta dúvida que, disponibilizar o código fonte do kernel Linux logo no início, foi um fator decisivo para que o sistema Linux viesse a ocupar a posição atual.

O desenvolvimento do kernel, que forma o núcleo do sistema Linux, é um fantástico trabalho colaborativo, algo realmente grandioso. Periodicamente saem atualizações estáveis, isso significa que novos recursos foram incorporados ao kernel, também foram adicionados novos drives de dispositivos e um melhor desempenho foi conseguido.

A cada nova versão do kernel cerca de 10 mil correções são realizadas. Para o lançamento de uma nova versão estável do kernel, contabiliza-se o trabalho de mil desenvolvedores, que representam quase 200 empresas. Esse batalhão de desenvolvedores estão espalhados pelo mundo afora, na realidade sempre haverá alguém desenvolvendo o código do Linux, pois enquanto alguns dormem no Ocidente, outros estão acordados no Oriente.

Software Livre

Para que um determinado software seja considerado livre se faz necessário que ele satisfaça quatro princípios básicos, que são chamados de Liberdade:

Liberdade 0 - A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito.

Liberdade 1 - A liberdade para estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades.

Liberdade 2 - A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo.

Liberdade 3 - A liberdade de modificar o programa e liberar essas modificações de modo que toda a comunidade se beneficie.

Vida longa ao Linux! 🐧

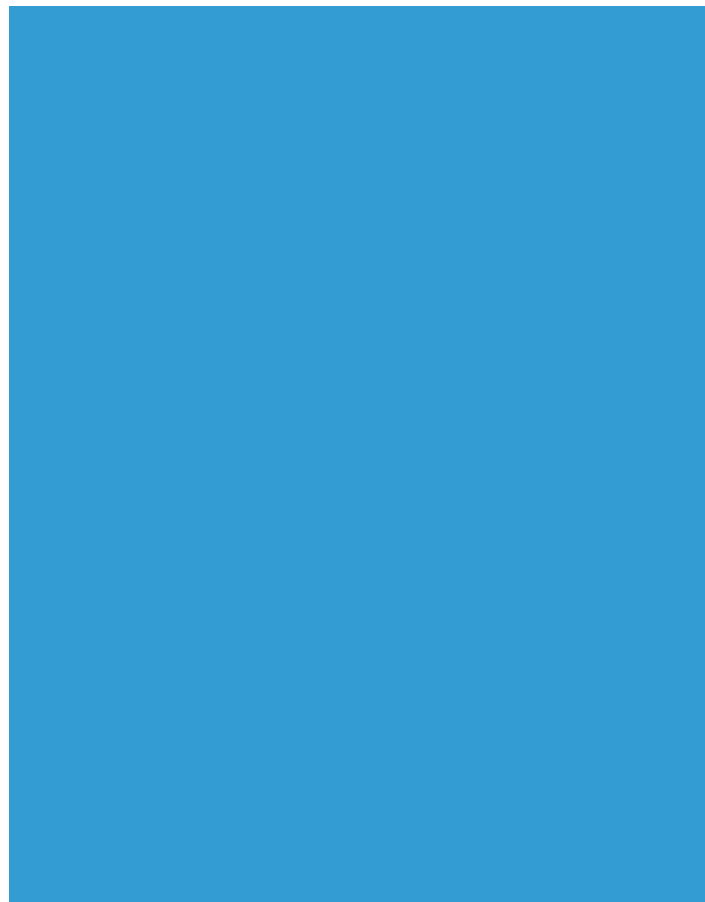


ALBINO BIASUTTI NETO é graduando em Sistemas de Informação, membro da comunidade Tux-ES. Trabalha com redes, administra servidores Linux e Windows na SM Saúde, programação C e Python. Integrante do movimento Software Livre e Linux. Site: www.binoinformatica.com.

Cruzando as linhas do código

A importância do software livre vai muito além das linhas de código, mas não é todo mundo que percebe isso

Por Kemel Zaidan



"Olá a todos que usam o Minix, por ai. Eu estou fazendo um sistema operacional livre (apenas um hobby, não será tão grande e profissional como o GNU) para clones dos 386(486) AT." Foi com essas palavras Linus Torvalds divulgou ao mundo aquilo que viria a ser o Linux, dando início a uma trajetória que faria inveja a qualquer Ulisses, tamanha a quantidade de peripécias e desafios vencidos para que o Linux chegasse a ser o que é hoje.

Na literatura de gênero épico há sempre um herói que, escolhido pelos deuses, ou por força do destino, enfrenta todo tipo de situações desmedidas até chegar a um desfecho não necessariamente feliz. Semelhanças e diferenças a parte, o sucesso de um projeto como esse é no mínimo inusitado. Pensemos que, afinal, esta é uma plataforma desenvolvida colaborativamente, por pessoas de diferentes países espalhadas geograficamente ao redor do mundo, cuja hierarquia se dá de maneira horizontal e sua distribuição acontece de forma inteiramente gratuita. Qualquer homem de negócios que ouvisse to-

das essas definições em uma mesma frase, decretaria sumariamente o fracasso de tal investida. No entanto, o Linux (e o software livre como um todo) está aí para provar o contrário: provar que é possível criar um mercado que movimentaria milhões de dólares de uma maneira ética, sem que para isso seja necessário negar aos indivíduos liberdades essenciais e compartilhando o conhecimento envolvido.

Essa ideia de compartilhar o conhecimento não é nova e não nasceu com o Linux, muito menos com Linus Torvalds, tendo, ao contrário disso, exercido grande influência sobre ele. No entanto, após o advento do software proprietário, ela se materializou no mundo da computação através da criação dos pilares filosóficos do Software Livre por parte de Richard Stallman, que permitiram que as pessoas pudessem novamente compartilhar programas de computadores e, em última análise, a lógica por trás deles. Mas não dá para negar que o Software Livre recebeu um grande empurrão quando o Linux foi criado. A última peça (mesmo que involuntária) do grande quebra cabeça que era o sistema operacional GNU havia finalmente chegado para preencher a lacuna deixada por ela e provou aquilo que parecia impossível: a semente certa, no solo certo, floresce.

Tanto floresceu que deu origem a uma série de outros movimentos que compartilham, em maior ou menor intensidade, a mesma filosofia do software livre e que são expressos em termos como cultura livre, creative commons, dados abertos, faça você mesmo (DIY), open hardware, ciberativismo, genética livre, arte digital, recursos educacionais abertos, só para citar alguns exemplos.

Na medida em que o software livre provou ser possível compartilhar conhecimento que antes estava restrito às mais altas esferas dos institutos de pesquisa e de educação superior e passou a difundi-lo de uma maneira democrática e universalizante, pessoas começaram a imaginar o que seria da nossa sociedade se outras

áreas do conhecimento e da experiência humana passassem pela mesma transformação radical pela qual passou a ciência da computação nesse meio tempo. O resultado são esses movimentos que acabei de citar acima. A generosa multiplicação dos termos "livre" e "aberto" que vemos hoje não é por acaso. A influência do software livre nesses coletivos é direta.

Perceba que no mundo de hoje, é cada vez maior a relação de nossas vidas com o universo digital: é a notícia que lemos em um site, a mensagem que mandamos a um familiar, o telefonema (com imagem - como nos filmes de ficção científica de 15 anos atrás) ao chefe que está em outro país, a transferência de dinheiro feita durante a madrugada, a certidão tirada na hora, a passagem de avião comprada em uma promoção que ficamos sabendo via twitter. Tudo, absolutamente tudo que diz respeito ao nosso cotidiano, já está ou ainda vai ser digitalizado. O que significa que essa "coisa" irá virar um bit que será transmitido na forma de um elétron e eventualmente armazenado como uma carga magnética. Não, o mundo real não vai acabar, mas a linha que separa o que é real do que é virtual tenderá a ficar cada vez mais tênue à medida em que avançarmos nesse processo.

E por trás de toda essa "mágica" será sempre preciso que existam sistemas capazes de realizar essas tarefas relativas ao mundo virtual. Por sorte temos o Linux para permitir que nossa criatividade não fique restrita a opções de mercado e a mercê de interesses privados que nem sempre visam o bem estar coletivo. Um exemplo disso, dentre tantos que eu poderia citar, foi o uso pioneiro que a Universidade de São Paulo fez do Linux no começo dos anos 90, ao reduzir o tempo de processamento de exames de mamografia, de 20 dias para 2 horas. Tal mudança significou que a paciente ainda poderia estar no hospital ao receber o resultado do exame que acabara de realizar duas horas atrás, evitando algo que era muito comum no passado: fazer a mamografia e não buscar o resultado, seja por medo ou por dificuldade financeira. Além disso,

20 dias de intervalo entre o primeiro contato com o serviço de saúde e o resultado, pode ser decisivo em caso de um diagnóstico positivo de câncer.

Imagine você se para que essa pesquisa ocorresse, fosse necessário lidar com licenças de software e o consequente pagamento por elas. Certamente o impacto não seria o mesmo. O Software Livre permite que você foque no seu programa, ou seja, naquilo que realmente é importante para você, relegando a plataforma para um "segundo plano" e talvez aí resida a beleza do Linux.



Eric Raymond declarou no famoso documentário Revolution OS que o Linux tinha tudo para dar errado pois contrariava tudo aquilo que ele tinha aprendido até então como "o certo" para o desenvolvimento de software, mas que ao invés disso ele era algo maravilhoso. A cada nova linha de código, a cada novo recurso adicionado, cada driver acrescentado, cada novo dispositivo suportado, cada nova tecnologia incorporada, cada patch enviado, cada hack resolvido ou novo desenvolvedor inscrito na lista linux-kernel significou uma batalha vencida, um desafio superado contra o improvável e em favor da evolução da humanidade e da colaboração entre pares.

Por isso, use software livre não porque ele é gratuito, ou porque é melhor. Melhor ou pior são uma característica circunstancial que pode mudar a qualquer momento. Nunca se sabe se o outro lado chegará inesperadamente com algo novo e criativo fazendo a balança pender ao seu favor. Quem usa software livre de maneira consciente acredita que vantagens como essa são facilmente revertidas pois a forma própria de desenvolver software livre permite inovar de maneira rápida e eficaz, revertendo eventuais diferenças e avançando além delas, como já foi feito diversas vezes ao longo desses vinte anos de Linux e ainda mais de software livre. Dessa forma você fomenta aquilo em que acredita e garante ainda os próximos vinte anos que virão pela frente. Afinal, se o herói Ulisses demorou vinte anos para retornar a Ítaca depois da guerra de Tróia, o que não teria feito ele se lhe dessem mais vinte? 



KEMEL ZAIDAN é escritor com formação em dramaturgia pela USP. Membro ativo da comunidade Ubuntu e de software livre brasileira, graduando em Análise de Sistemas. Já palestrou em diversos eventos pelo país, é editor da Linux New Media e colunista do Jornal Corporativo.



Dicas para um estagiário

Por Caio Ribeiro Pereira

Se você está iniciando seu primeiro estágio, observe estas dicas:

Estudar constantemente: o interessante de ser um estagiário é que a empresa investirá em você, ou seja, acredita que o contratou devido ao potencial que você apresentou nos processos seletivos. E o que ela quer de retorno? É simples, ela quer que você aprenda o máximo possível sobre sua profissão, para estar apto a exercer suas atividades de forma efetiva para a organização. Estude e absorva tudo o que oferecerem, pois isso enriquecerá seu conhecimento e irá beneficiá-lo tanto no trabalho quanto nos estudos. Assim você também assimilará mais facilmente assuntos discutidos nas suas aulas na faculdade ou curso, baseando-se no que aprendeu no estágio, o que poderá contribuir com a melhoria de suas notas nas provas.

Seja organizado: a organização é algo essencial que o manterá produtivo e menos estressado durante suas atividades. Independente de qual área estiver trabalhando, fazer suas tarefas de maneira organizada render-lhe-á muito e passará boas impressões aos seus superiores e com os demais colegas de trabalho, conquistando com facilidade credibilidade. Para quem trabalha com o computador, aprenda a usar todas as ferramentas e aplicativos em seu benefício, para torná-lo mais produtivo e efetivo em suas atividades na empresa.

Tenha postura e seriedade: durante o período de estágio, se a carga horária é menor e se possui tempo ocioso, isso não significará que você deve passar o tempo na empresa navegando na internet de forma fútil, atualizando seu status do facebook ou ficar horas jogando ou em chats conversando com seus amigos. Saiba que de forma discreta, eles estarão constantemente monitorando e avaliando seu desempenho para saber se você irá ser efetivado na empresa. Quando estiver ocioso aproveite esse tempo para se dedicar aos estudos, será a melhor forma de aproveitar a ociosidade de forma produtiva e bem vista.

Seja dedicado: ter dedicação pelo que faz será a melhor maneira de construir uma carreira prazerosa e isso só atrairá coisas positivas para você. Praticar a simpatia com os integrantes da equipe será um diferencial, além de garantir um ambiente agradável de se trabalhar. Demonstrar pró-atividade nas tarefas e respeitar a todos será fundamental para garantir um bom trabalho, conquistar credibilidade e respeito.

Não seja ansioso: é normal surgir aquela ansiedade no seu primeiro dia de trabalho. Mas

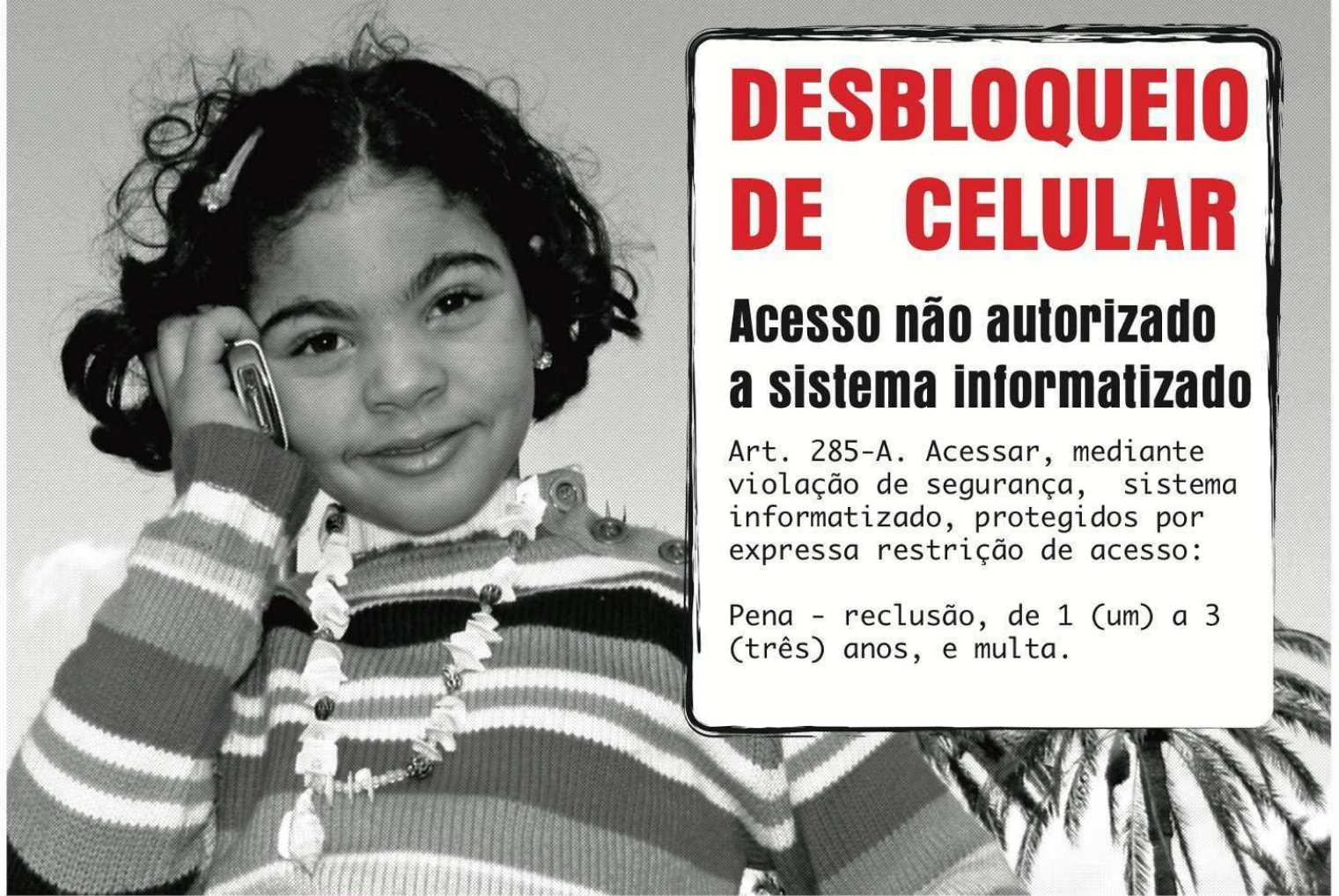
com o passar do tempo caso não tenha controle, a ansiedade se tornará um vilão em seu trabalho. Não venha a fazer múltiplas tarefas ao mesmo tempo de forma compulsiva, achando que irá concluí-las e por mais que você consiga isso, na maioria dos casos elas acabarão sendo feitas com péssimas qualidades, não atingindo a excelência mínima exigida. Tranquilidade ao exercer suas atividades, com total foco, uma de cada vez, pois a ansiedade faz com que você acabe fazendo as coisas com pressa, sem qualidade e dedicação, pois como diz o ditado popular: "A pressa é a inimiga da perfeição."

Humildade: essa dica, independente de qual área você exerce, é essencial para todo profissional, principalmente para você que esta começando no mercado de trabalho. Saiba que quando você começar a produzir para a empresa eles irão aumentar o seu ritmo e a demanda de tarefas. Se em algum momento você errar, dependendo do grau do erro, poderá na maioria dos casos ser absolvido por que é um estagiário, mas ouvirás alguns sermões, mas mantenha-se humilde diante dessas situações, pois saiba que você, em algumas vezes não terá razão e demonstrar arrogância irá prejudicá-lo completamente. Outro caso também é ser humilde diante dos mais experientes, que estarão dispostos a te ensinar algo, não pense que o seu colega mais velho da equipe, que por mais que ele não tenha a mesma velocidade de produzir como você ele não tenha algo para ensinar, seja humilde, pois ele possui muito mais experiência do que você em vários aspectos profissionais. Em algumas situações, você será pressionado para obter resultados, e também a humildade perante essas circunstâncias, poderás obter o perdão. 🙏



CAIO RIBEIRO PEREIRA é estudante de Sistemas de Informação, desenvolvedor de software (Java / Ruby / HTML5 / CSS3 / JS), Linuxista Tela-Preta (Arch Linux / Ubuntu), viciado por rock, metal, thecno, seriados, filmes e muita pizza! Evangelista da metodologia PDD - Passion-Driven Development e da comunidade open-source.

ISTO VAI SER CRIME!



DESBLOQUEIO DE CELULAR

Acesso não autorizado a sistema informatizado

Art. 285-A. Acessar, mediante violação de segurança, sistema informatizado, protegidos por expressa restrição de acesso:

Pena - reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

VOCÊ ACHA JUSTO?

NÃO AO PL 84/99

OS ARTIGOS DO PROJETO SUBSTITUTIVO DO SENADOR **EDUARDO AZEREDO** (PL 84/99, NA CÂMARA, PLC 89/03, NO SENADO) 285-A, 285-B, 163-A E 22 **IMPLANTAM UMA SITUAÇÃO DE VIGILANTISMO NÃO IMPEDEM A AÇÃO DOS CRACKERS ABREM ESPAÇO PARA VIOLAR DIREITOS CIVIS BÁSICOS REDUZEM AS POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO DIGITAL ELEVAM O CUSTO BRASIL DE COMUNICAÇÃO E TRANSFEREM PARA TODA A SOCIEDADE CUSTOS DE SEGURANÇA QUE DEVERIAM SER SÓ DOS BANCOS.**



meganao.wordpress.com

O "Cara da Informática"

Reflexões sobre o Dia do Profissional de Informática comemorado em dia 19 de Outubro

Por João Fernando Costa Júnior

No dia **19 de outubro**, é comemorado o **Dia do Profissional da Informática**. Este que por muitos é injustiçado, xingado, exaltado, esquecido. Mesmo assim, parabéns a todos os acadêmicos, egressos dos cursos de Ciência da Computação, Engenharia da Computação, Sistemas de Informação, entre outros cursos e todos os profissionais que escolheram estudar sobre computação.

Vários colegas que ainda não decidiram sobre qual profissão seguir. As opções são diversas e há cursos que não se aprofundam em temas como a manutenção de computadores. Se na grade curricular houver alguma disciplina que lembre um pouco de informática, é possível ser escolhido para instalar um novo hardware ou software. Para isso deveria haver a escolha de um profissional que apto a desenvolver esta função.

Em homenagem a esta data, publico um texto, que na verdade trata-se de uma lista de autoria anônima, que pode ser facilmente encontrada em vários sites na web, e que relata o cotidiano deste que pode ser considerado o mais amado e odiado profissional sem regulamentação. O texto em questão tem o título: "**Coisas que todos precisam saber a respeito de um cara da informática**". Acredito que muitos irão se identificar.

Coisas que todos precisam saber a respeito de um cara da informática:

1 - O CARA DA INFORMÁTICA dorme. Pode parecer mentira, mas este precisa dormir como qualquer outra pessoa. Esqueça que ele tem celular e telefone em casa, ligue só para o escritório;

2 - O CARA DA INFORMÁTICA come. Parece inacreditável, mas é verdade. Ele também precisa se alimentar e precisa de um tempo para isto;

3 - O CARA DA INFORMÁTICA pode ter família. Essa é a mais incrível de todas: mesmo sendo profissional desta área, a pessoa precisa descansar nos finais de semana para poder dar atenção à família, aos amigos e a si próprio,

sem pensar ou falar em informática, impostos, formulários, consertos e demonstrações, manutenção, vírus e etc;

4 - O CARA DA INFORMÁTICA, como qualquer cidadão, precisa de dinheiro. Por essa você não esperava. É surpreendente, mas ele também paga impostos, compra comida, precisa de combustível, roupas e sapatos e ainda consome Lixotan para conseguir relaxar. Não peça aquilo pelo que não pode pagar ao CARA DA INFORMÁTICA;

5 - Ler, estudar também é trabalho. E trabalho sério. Não é piada. Quando um **CARA DA INFORMÁTICA** está concentrado num livro ou publicação especializada ele está se aprimorando como profissional, logo trabalhando;

6 - De uma vez por todas, vale reforçar: O CARA DA INFORMÁTICA não é vidente, não joga tarô e nem tem bola de cristal, pois se achou isto demita-o e contrate um paranormal ou detetive. Ele precisa planejar, se organizar e assim ter condições de fazer um bom trabalho, seja muito ou pouco. Prazos são essenciais e não um luxo. Se quer um milagre, ore bastante, faça jejum e deixe o **CARA DA INFORMÁTICA** em paz;

7 - Em reuniões de amigos ou festas de família, o CARA DA INFORMÁTICA deixa de ser profissional e reassume seu posto de amigo ou parente, exatamente como era antes dele ingressar nesta profissão. Não peça conselhos, dicas, ele tem direito de se divertir;

8 - Não existe apenas um 'levantamentozinho', uma 'pesquisadinha', nem um 'resuminho', um 'programinha pra controlar minha loja', um 'probleminha que a máquina não liga', um 'sisteminha', uma 'passadinha rápida' (aliás conta-se de onde saímos e até chegarmos), pois OS CARAS DA INFORMÁTICA não resolvem este tipo de problema. Levantamentos, pesquisas e resumos são frutos de análises cuidadosas e requerem atenção, dedicação. Esses tópicos podem parecer inconcebíveis a uma boa parte da população, mas servem para tornar a vida do **CARA**



9 - Quanto ao uso do celular: este é ferramenta de trabalho. Por favor, ligue, apenas, quando necessário. Fora do horário de expediente, mesmo que você ainda duvide, o **CARA DA INFORMÁTICA** pode estar fazendo algumas coisas que você nem pensou que ele fazia, como dormir ou namorar, por exemplo;

10 - Pedir a mesma coisa várias vezes não faz o **CARA DA INFORMÁTICA** trabalhar mais rápido. Solicite, depois aguarde o prazo dado por ele;

11 - Quando o horário de trabalho do período da manhã vai até 12h, não significa que você pode ligar às 11h58min. Se você pretendia cometer essa gafe, vá e ligue após o horário do almoço (*relembre o item 2*). O mesmo vale para a parte da tarde, ligue no dia seguinte;

12 - Quando o **CARA DA INFORMÁTICA** estiver apresentando um projeto, por favor, não fique bombardeando com milhares de perguntas durante o atendimento. Isso tira a concentração, além de torrar a paciência.

ATENÇÃO: Evite perguntas que não tenham relação com o projeto;

13 - O **CARA DA INFORMÁTICA** não inventa problemas, não muda versão de Windows, não tem relação com vírus, não é culpado pelo mal

uso de equipamentos, Internet e afins. Não reclame! Com certeza fez o possível para você pagar menos. Se quer emendar, emende, mas antes demita o **CARA DA INFORMÁTICA** e contrate um quebra galho;

14 - OS **CARAS DA INFORMÁTICA** não são os criadores dos ditados '*o barato sai caro*' e '*quem paga mal paga em dobro*'. Mas eles concordam;

15 - E, finalmente, o **CARA DA INFORMÁTICA** também é filho de Deus e não filho do que você pensou;

16 - Agora, depois de aprender sobre O **CARA DA INFORMÁTICA**, repasse aos seus amigos, afinal, essas verdades precisam chegar a todos. O **CARA** agradece.

17- Se você é Profissional da Informática também, parabéns... nós merecemos... 🙏



JOÃO FERNANDO COSTA JÚNIOR é professor universitário, bacharel em Administração, especialista em Informática na Educação e mestrando em Educação. Editor-chefe e responsável pela Revista Espírito Livre, membro da The Document Foundation, Comunidade LibreOffice e ALTA.



7 dicas para aumentar o número de seguidores no Twitter

Por Gustavo Freitas

Você pode utilizar o twitter para se projetar profissionalmente, mostrando para as pessoas que o seguem, o conhecimento que você possui em determinado assunto.

O seu perfil no twitter pode ser uma extensão de seu blog, site ou até mesmo do site de sua empresa.

Mas para isso, você precisa ter seguidores que estejam em busca do conhecimento que você pode lhes proporcionar.

Nesse artigo você vai conhecer 7 dicas simples para aumentar o número de seguidores no seu perfil do Twitter.

1 Divulgue seu perfil em outras redes sociais - O seu perfil do Twitter deve ser divulgado nas redes sociais: Facebook, Orkut, Google+ e onde mais tenha perfil. Aproveite para entrar em contato e convidar seus amigos para segui-lo também no twitter.

2 Utilize sua assinatura de e-mail - Se você utiliza uma assinatura em seu e-mail coloque também a url para seu perfil do Twitter.

3 Comente em sites e blogs utilizando seu usuário do Twitter - Tenha por hábito fazer comentários em sites e blogs que tratem dos assuntos dos qual você se interessa e tem conhecimento para acrescentar. No campo destinado à url, você pode colocar a url de seu perfil do Twitter.

4 Utilize o Twitter - Não adianta angariar centenas de seguidores e não utilizar a rede social, ou utilizá-la de maneira automatizada. As pessoas não querem seguir robôs, querem seguir outras pessoas, que enviam notícias, mas que também respondem se questionadas. Pense nisso!

5 Envie links, mas evite o spam - Não utilize o Twitter apenas para expressar sua opinião, envie também links interessantes sobre o assunto no qual tem conhecimento. Mas cuidado com o spam, então seja cuidadoso com o envio dos links.

6 Preencha os dados de sua Bio - Muitos usuários do Twitter, principalmente os mais experientes, sempre verificam a biografia do usuário antes de começar a segui-lo. Preencha seus dados, principalmente destacando sua área de conhecimento e colocando uma foto real.

7 Siga os perfis que tratam do mesmo assunto que você - Procure identificar perfis que tratam dos mesmos assuntos que você e os siga. Dessa maneira você também se dará a conhecer e quem sabe, eles poderão seguir seu perfil.

Conclusão

O Twitter é uma ferramenta de networking poderosa se souber utilizá-la. Mas tome cuidado, pois por outro lado, se não souber utilizá-la ela pode destruir sua reputação rapidamente. Tome muito cuidado com o que tuita e com seus RT's e comece a construir sua reputação online.

Aproveite e me siga @gustavofreitas. 



GUSTAVO ANDRÉ DE FREITAS é Bacharel em Sistemas de Informação, Problogger, Consultor em criação, desenvolvimento e monetização de sites e blogs, Professor universitário e idealizador da Revista Blogosfera (www.revistablogosfera.com.br). Você pode conhecer mais sobre ele no <http://gustavofreitas.net>.

Wordpress: prático, funcional e livre!

Por Bill Bordallo

Segundo **Matt Mullenweg**, criador e principal entusiasta do software livre usado por cerca de 12% dos sites no mundo, o **Wordpress** é uma plataforma semântica de publicação feita no "*estado da arte*". O sucesso é resultado de muitos anos de trabalho em conjunto com a comunidade de desenvolvedores, apreciadores e usuários. Atualmente a plataforma é utilizada não apenas por blogueiros, como também por grandes empresas, como Ford, Ebay, Sony e até mesmo o Ministério da Cultura (<http://www.cultura.gov.br>). Aliás, nós brasileiros descobrimos as vantagens do Wordpress. Há algum tempo: em junho de 2009, o próprio Matt afirmou em uma palestra realizada no CMS Brasil 2009, que o país já era responsável por 10% das 200 milhões de visitas em blogs e sites que utilizam o Wordpress em todo o mundo.

Basicamente, existem duas maneiras de utilizar o Wordpress: usando a ferramenta sob o domínio wordpress.com ou instalando o gerenciador de conteúdo em seu próprio domínio.

A primeira opção (wordpress.com) utiliza como padrão um subdomínio personalizado (por exemplo: meudominio.wordpress.com) e é destinada aos usuários que não desejam ou não querem ter acesso ao código-fonte do programa. Nesta modalidade é possível realizar algumas customizações de aparência ou funcionalidades através da ferramenta de administração do sistema, mas nem todas são gratuitas. É preciso pagar, por exemplo, para personalizar o tema (aparência) usado ou para instalar um domínio próprio em seu blog/site.

A segunda opção (disponível para download gratuito em wordpress.org) é a preferida dos desenvolvedores, pois dá acesso completo ao código-fonte do programa e permite customizações profundas na estrutura e funcionalidades do sistema. Nesta opção, o próprio desenvolvedor será o responsável pela manutenção do sistema. A grande vantagem desta modalidade é poder contar com a ajuda e suporte da comunidade de desenvolvedores que contribui com o Wordpress, criando temas e plugins (gratuitos ou pagos) que são disponibilizados para quem estiver interessado. É possível encontrar plugins para praticamente qualquer funcionalidade que o desenvolvedor necessite.

É neste espírito de comunidade que são criadas as atualizações e traduções do Wordpress. Antes de ser disponibilizada para download oficial, uma versão beta é oferecida a quem estiver disposto a testar e colaborar com o desenvolvimento da versão definitiva. Após uma grande quantidade de testes, a atualização é disponibilizada para todos, e as comunidades de cada país trabalham em conjunto para realizar a tradução da versão mais recente do CMS.

A versão lançada em julho de 2011 (3.2.1) foi batizada de Gershwin em homenagem ao pianista e compositor George Gershwin. Nos últi-

mos anos, as versões de atualização do Wordpress tem homenageado grandes nomes do Jazz, como Baker (Chet Baker), Thelonius (Thelonius Monk) e Duke (Duke Ellington), entre outros artistas.

O Wordpress é escrito em PHP e as configurações mínimas para rodar a versão completa são: PHP instalado no servidor (5.2.4 ou superior), MySQL (5.0 ou superior), além de um servidor de hospedagem, é claro. Instalar e configurar o Wordpress é bem simples, mesmo para desenvolvedores inexperientes ou sem conhecimentos de programação. A instalação é tão fácil que ficou conhecida como "*A famosa instalação de 5 minutos*". Na verdade o programa realiza todas as configurações para o usuário, inclusive a criação das tabelas no banco de dados. O único "trabalho" para o usuário é fazer o upload dos arquivos para o servidor de hospedagem e inserir as informações de conexão com o banco de dados no arquivo apropriado. Após estes passos, basta acessar a URL de instalação e o Wordpress realizará o restante das tarefas sozinho.

A comunidade brasileira do Wordpress fornece mais informações: br.wordpress.org. No site, além de fazer o download da versão mais recente do CMS, também é possível encontrar os relatos de sucessos e ter acesso aos fóruns de suporte e tutoriais em português.

E viva o software livre! 



BILL BORDALLO escreve pela HostGator Brasil nesta edição, é desenvolvedor web, empreendedor e designer em formação. Sócio da Tree Digital, acredita que os modelos de desenvolvimento colaborativos vão acelerar o crescimento da internet e da tecnologia em geral.



Conheça o coração do Android

Aprenda sobre o arquivo mais importante de qualquer projeto Android

Por Ricardo da Silva Ogliari

Introdução

A IDE mais utilizada para criação de aplicativo Android é o Eclipse. No momento que um novo projeto é criado, a ferramenta cria uma estrutura de pasta e arquivos que são essenciais, poupando um bom trabalho do desenvolvedor. Dentre as pastas res, src e outros arquivos, um deles é de extrema importância, ao ponto de ser chamado de coração de um aplicativo Android. É o arquivo de manifesto.

Este arquivo deve ser nomeado exatamente da seguinte maneira: AndroidManifest.xml. E deve estar no diretório raiz do projeto. Veja na figura abaixo este arquivo na estrutura de pastas citada anteriormente:



Mas por que este arquivo tem tanta importância? Porque ele contém informações vitais para o projeto, que o sistema Android consulta antes de lançar o aplicativo para o usuário. Algumas das principais funções são:

- Nomear o pacote Java para a aplicação;
- Descreve os componentes da aplicação (activities, services, broadcast services e content providers);
- Determina as permissões que o aplicativo necessita para funcionar corretamente;
- Determina o nível mínimo da API Android necessária;
- Lista as bibliotecas do projeto.

Sua estrutura básica é listada abaixo:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest>
  <uses-permission />
  <permission />
  <permission-tree />
  <permission-group />
  <instrumentation />
  <uses-sdk />
  <uses-configuration />
  <uses-feature />
  <supports-screens />
  <compatible-screens />
  <supports-gl-texture />
  <application>
    <activity>
      <intent-filter>
        <action />
        <category />
        <data />
      </intent-filter>
      <meta-data />
    </activity>
    <activity-alias>
      <intent-filter> . . . </intent-filter>
      <meta-data />
    </activity-alias>
```

```
<service>
  <intent-filter> . . . </intent-filter>
  <meta-data />
</service>
<receiver>
  <intent-filter> . . . </intent-filter>
  <meta-data />
</receiver>
<provider>
  <grant-uri-permission />
  <meta-data />
</provider>
<uses-library />
</application>
</manifest>
```

Nos próximos parágrafos vamos ver cada uma destas tags e seus significados.

<manifest>

Elemento raiz do manifesto. Deve conter obrigatoriamente uma tag application. Pode conter até sete atributos:

- *xmlns:android*: Define o namespace Android. O valor sempre deverá ser <http://schemas.android.com/apk/res/android>;
- *package*: Um nome de pacote para a aplicação. O Android saberá que as classes referenciadas ao longo do manifesto partem deste pacote.
- *android:sharedUserId*: Id do usuário que será compartilhado com as outras aplicações;
- *android:sharedUserLabel*: Um nome legível para o id de usuário.
- *android:versionCode*: Um inteiro que representa a versão do aplicativo.
- *android:versionName*: Nome da versão do aplicativo.
- *android:installLocation*: Definição do local de instalação do aplicativo. O desenvolvedor usará uma destas três opções: *internalOnly*, *auto*, *preferExternal*.

Permissões

O Android trabalha com um modelo de segurança baseado em permissões, devido ao fato de cada processo rodar em um sandbox dentro do sistema operacional. Para explicar em detalhes todo o funcionamento iríamos facilmente transpor os limites deste artigo. Sendo assim, vamos detalhar, mas, acesse o site de desenvolvedores Android (developer.android.com) e saiba mais sobre o assunto.

As três tags abaixo servem para que o desenvolvedor restrinja o acesso a determinadas partes do seu aplicativo.

```
<permission />
<permission-tree />
<permission-group />
```

Por exemplo, imagine que o aplicativo tenha uma tela de discagem. O desenvolvedor quer que o usuário saiba do risco que está correndo e adiciona uma permissão para acessar a tela de ligação:

```
<permission android:name="com.me.app.\
myapp.permission.CALL"
    android:label="@string/labelLigacao"
    android:description="@string/descLigacao"
    android:permissionGroup="android.\
permission-group.COST_MONEY"
    android:protectionLevel="dangerous" />
```

Já a tag `<uses-permission>` identifica que o aplicativo quer fazer fora dos seus limites da sandbox. No momento da instalação, o usuário é informado sobre o que aquele aplicativo irá fazer, e pode aceitar ou não. Caso o usuário negue a permissão, no momento que o aplicativo tenta efetuar aquela feature é lançado

uma exception.

Digamos que o aplicativo queria enviar SMS's e efetuar chamadas, bastaria acrescentar no manifesto estas duas linhas:

```
<uses-permission
    android:name="android.permission.CALL_\
PHONE"/>
<uses-permission
    android:name="android.permission.SEND_\
SMS"/>
<instrumentation>
```

Declara o uso de uma classe *Instrumentation*, usada para monitorar as interações do aplicativo com o sistema. Esta classe será instanciada antes de qualquer outro componente da sua aplicação.

<uses-sdk>

É nesta tag que o programador pode definir o nível de portabilidade do seu aplicativo. Isto porque, é possível definir o nível de API mínimo e máximo do Android. Até o momento são 12 níveis de API:

Plataforma	API Level
Android 3.1	12
Android 3.0	11
Android 2.3.3 e Android 2.3.4	10
Android 2.3	09
Android 2.2	08
Android 2.1	07
Android 2.0.1	06
Android 2.0	05
Android 1.6	04
Android 1.5	03
Android 1.1	02
Android 1.0	01

Por exemplo. Nossa aplicação tem como alvo preferencial Android 1.6, porém, ele é capaz de rodar desde Android 1.5 até Android 2.3. Logo, nosso manifesto conteria a seguinte definição de `uses-sdk`:

```
<uses-sdk android:minSdkVersion="3"
    android:targetSdkVersion="4"
    android:maxSdkVersion="9" />
```

<uses-configuration>

Especifica exigências de hardware e software pra que sua aplicação funcione corretamente, evitando que um device instale seu aplicativo e imprevistos ocorram. Veja um exemplo desta configuração:

```
<uses-configuration
  android:reqFiveWayNav="true"

    android:reqHardKeyboard="false"
    android:reqKeyboardType="qwerty"
    android:reqTouchScreen="finger" />
```

<uses-feature>

Indica o uso de um hardware ou software pelo seu projeto. Apesar de ter um caráter mais informativo, pode ditar que tal feature impede, ou não, a instalação do aplicativo no smartphone. Veja um exemplo abaixo. Neste caso, estamos definindo que a falta de Bluetooth impedirá a instalação.

```
<uses-feature android:name="android.hardware
.bluetooth" android:required="true">
```

<supports-screens>

Define as dimensões de tela que o aplicativo irá suportar. Veja a sintaxe abaixo:

```
<supports-screens android:resizeable=["true" |
"false"]
  android:smallScreens=["true" | "false"]
  android:normalScreens=["true" | "false"]
  android:largeScreens=["true" | "false"]
  android:xlargeScreens=["true" | "false"]
  android:anyDensity=["true" | "false"] />
```

Os aplicativos destinados a versão 4 da API Android, ou superior, suportam todos os tamanhos de tela. Porém, é interessante saber da existência desta tag.

<compatible-screens>

Parecido com o anterior, porém, aqui define-se as configurações de tela que são suportadas pelo aplicativo, sempre definindo o tamanho

e a densidade. Veja a sintaxe nas linhas abaixo:

```
<compatible-screens>
<screen android:screenSize=["small" | "normal" |
"large" | "xlarge"]
  android:screenDensity=["ldpi" | "mdpi" | "hdpi" |
"xhdpi"] />
...
</compatible-screens>
```

<supports-gl-texture>

Simplesmente declara uma textura GL que é suportada pela aplicação. A sintaxe é bem simples. Define-se apenas o nome:

```
<supports-gl-texture android:name="string" />
```

<application>

A tag application define todos os componentes da aplicação: activity, service, receiver e provider. Além disso, fornece uma lista com dezenove propriedades, que vão desde a logo e ícone, até definição de temas e permissões:

```
<application
  android:allowTaskReparenting=["true" | "false"]
  android:backupAgent="string"
  android:debuggable=["true" | "false"]
  android:description="string resource"
  android:enabled=["true" | "false"]
  android:hasCode=["true" | "false"]
  android:hardwareAccelerated=["true" | "false"]
  android:icon="drawable resource"
  android:killAfterRestore=["true" | "false"]
  android:label="string resource"
  android:logo="drawable resource"
  android:manageSpaceActivity="string"
  android:name="string"
  android:permission="string"
  android:persistent=["true" | "false"]
  android:process="string"
  android:restoreAnyVersion=["true" | "false"]
  android:taskAffinity="string"
  android:theme="resource or theme" >
  ...
</application>
```

Uma aplicação pode declarar quatro tipos de elementos. activity, service, receiver e provider. Para entender o coração do Android é necessário conhecer cada um destes quatro.

Uma Activity (declarada com a tag activity) pode ser entendida basicamente como uma tela da aplicação. Por exemplo, se tivermos que implementar um software com uma tela de login, uma tela de home que lista os últimos tweets e uma tela de sobre, teremos três Activity's.

Uma Activity deve ser declarada no AndroidManifest.xml. Neste ponto temos uma consideração importante. Quando uma tela será a mesma onde o aplicativo será iniciado, a Activity deverá ser marcada com uma action android.intent.action.MAIN. Geralmente, esta mesma tela será chamada pelo ícone que estará visível para o usuário na listagem de aplicativos instalados, sendo assim, também devemos informar a category LAUNCHER. Veja o exemplo abaixo:

```
<activity android:name="dMapaGPSd
android:label=d@string/app_named
<intent-filter>
<action android:name=dandroid.intent.action.MAINd/>
<category
android:name=dandroid.intent.category.LAUNCHERd/>
</intent-filter>
</activity>
```



android

Existem várias classes que são filhas de Activity na API do Android. Como por exemplo a MapActivity que é especialista na tarefa de mostrar instâncias de MapView. Temos ainda a ListView, um componente gráfico já preparado para uma extensa lista de itens, contendo um scroll e todos os métodos necessários para recuperação dos elementos inseridos na lista.

Um BroadcastReceiver (declarado no AndroidManifest como receiver) atua como um interceptador de mensagens enviadas pelo sistema operacional na forma de broadcast. Nada como um bom exemplo para elucidar uma frase um pouco complicada: Seu aplicativo deverá iniciar assim que qualquer ligação seja finalizada, ou ainda, quando um SMS chegar oriundo de um número específico. As duas situações se tornam possíveis com o uso do BroadcastReceiver.

```
public class SMSReceiver extends BroadcastReceiver {
    public void onReceive(final Context context, Intent intent) {
        Bundle bundle = intent.getExtras();
        SmsMessage[] msgs = null;
        String str = "";
        if (bundle != null)
        {
            Object[] pdus = (Object[]) bundle.get("pdus");
            msgs = new SmsMessage[pdus.length];
            for (int i=0; i<msgs.length; i++){
                msgs[i] = SmsMessage.createFromPdu(
                    ((byte[])pdus[i]);
                    if (msgs[i].getOriginatingAddress().
                        toString().equals("999999999")){
                        //SMS de um número específico chegou, faça algo.
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```


A classe `Service` (declarada no manifesto como `service`) nos permite criar um serviço que rodará em `background`. Por exemplo, ao criar um aplicativo de player de música, ou streaming de rádio, o usuário quer iniciar a mídia e sair do aplicativo, fazendo outras tarefas no `smartphone` enquanto acompanha sua música/rádio favorita. Neste caso, não podemos prendê-lo a uma `Activity`, mas sim, fazer com que o serviço esteja sendo executado mas sem tomar a atenção visual do usuário.

E por fim, mas não menos importante, temos o `ContentProvider` (declarado no manifesto como `provider`). O fornecedor de conteúdo (tradução literal) serve para compartilhar dados da nossa aplicação para o universo do sistema operacional `Android`. Para recuperar os dados de contatos, por exemplo, acessamos o `ContentProvider` que a agenda do `smartphone` possui.

<uses-library>

Indica uma biblioteca compartilhada que deverá fazer parte do aplicativo, na forma de link. O sistema saberá que deve incluir o código da biblioteca no `class loader` do pacote. Veja a sintaxe abaixo:

```
<uses-library android:name="string"
              android:required=["true" | "false"] />
```

Conclusão

O uso de um arquivo `XML` como ponto central de configuração de uma aplicação não é novo no mundo da tecnologia. Quem trabalhou com `Java EE` já ouviu falar no `web.xml`. Várias plataformas `mobile` atuais estão adotando `HTML`, `CSS` e `JavaScript` na construção de aplicativos `web` instaláveis. Por exemplo, na `RIM` temos o `WebWork`, que utiliza um arquivo `XML` para configurar um novo aplicativo.

No `Android` não é diferente. Entendendo perfeitamente o funcionamento do `AndroidManifest.xml` o desenvolvedor conheceu o coração da

plataforma. O próximo passo é conhecer mais a fundo as APIs fornecidas pelo `Android` para ser um grande desenvolvedor e trabalhar com todo o corpo do nosso robzinho. 🐙



RICARDO OGLIARI atua no desenvolvimento de aplicações móveis com plataformas `mobile` a 8 anos. Bacharel em Ciência da Computação. Ministra cursos e oficinas, possuindo vários artigos técnicos sobre computação móvel. Ministrou palestras em eventos, como o `JustJava`, `FISL`, `JavaDay`, dentre outros.

A suíte de escritório livre que mais cresce no mundo!

LibreOffice



Calc

O Calc é o programa de planilha eletrônica que você sempre quis. Os novatos acham intuitiva e fácil de aprender, os profissionais da mineração de dados e especialistas em números apreciam a extensa variedade de funções avançadas, um inteligente botão de somatória, estilos e formatação..

pt-br.libreoffice.org

ISTO VAI SER CRIME!

DIGITALIZAR MÚSICAS

Obtenção, transferência ou fornecimento não autorizado de dado ou informação

Art. 285-B. Obter ou transferir, sem autorização ou em desconformidade com autorização do legítimo titular do sistema informatizado, protegidos legalmente e com expressa restrição de acesso, dado ou informação neles disponível:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

Foto:Neringa kononova

VOCÊ ACHA JUSTO?

NÃO AO PL 84/99

OS ARTIGOS DO PROJETO SUBSTITUTIVO DO SENADOR **EDUARDO AZEREDO** (PL 84/99, NA CÂMARA, PLC 89/03, NO SENADO) 285-A, 285-B, 163-A E 22 **IMPLANTAM UMA SITUAÇÃO DE VIGILANTISMO NÃO IMPEDEM A AÇÃO DOS CRACKERS ABREM ESPAÇO PARA VIOLAR DIREITOS CIVIS BÁSICOS REDUZEM AS POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO DIGITAL ELEVAM O CUSTO BRASIL DE COMUNICAÇÃO E TRANSFEREM PARA TODA A SOCIEDADE CUSTOS DE SEGURANÇA QUE DEVERIAM SER SÓ DOS BANCOS.**



meganao.wordpress.com

Puro Veneno!

Com o YAD é possível criar fantásticas interfaces GUI em Shell

Por Julio Cezar Neves

Quem me conhece, sabe que sou fã de carteirinha do *Shell* e quem usa muito esta linguagem, frequentemente precisa melhorar a interface de um *script* com o usuário. Para isso, invariavelmente usava o *Zenity* que é extremamente fácil e melhora muito a apresentação.

Minha satisfação como o *Zenity* só não era total porque todos que conhecem um pouquinho de GTK 2, sabem que se pode tirar muito mais dessa interface do que o *Zenity* tira. Torci para que o time de desenvolvimento *Gnome* lançasse uma versão arrasadora, mas o que descobri afinal de contas foi o **YAD**.

YAD significa *Yet Another Dialog*, mas sua tradução do russo é "veneno" (e essa é a inspiração de seu ícone) e se define como um *fork* do *Zenity*. Porém o **YAD**, distancia-se um pouco de-

le por não utilizar bibliotecas descontinuadas como *libglade* ou *gnome-canvas*. Utiliza somente o GTK 2, o que lhe dá uma maior portabilidade dentro do ambiente *n?x.

Poderia definí-lo como um *Zenity* com muitos aperfeiçoamentos, como botões customizados, diálogos adicionais, menu *pop-up* no ícone do notification (sim é o mesmo notification do *Zenity*, porém mais incrementado), diálogo para montar formulários complexos e muito mais.

Este artigo não é para mostrar como se instala, isso eu sei que vocês sabem se virar e o espaço de uma revista é pequeno. O que quero é mostrar algumas (dentre inúmeras) novidades que o **YAD** traz para trabalharmos com interface

Este é um dos poucos exemplos que achei pela internet e está no *wiki* do **YAD** (<http://code.google.com/p/yad/wiki/Examples>). Lá ele coloca o código completo para dar *shutdown*, *reboot*, i Mas aqui executaremos somente a parte do **YAD** direto na linha de comandos.

```
$ yad --width 300 --entry --title "System Logout" \
--image=gnome-shutdown \
--button="Switch User:2" \
--button="gtk-ok:0" \
--button="gtk-close:1" \
--text "Choose action:" --entry-text \
"Power Off" "Reboot" "Suspend" "Logout"
```



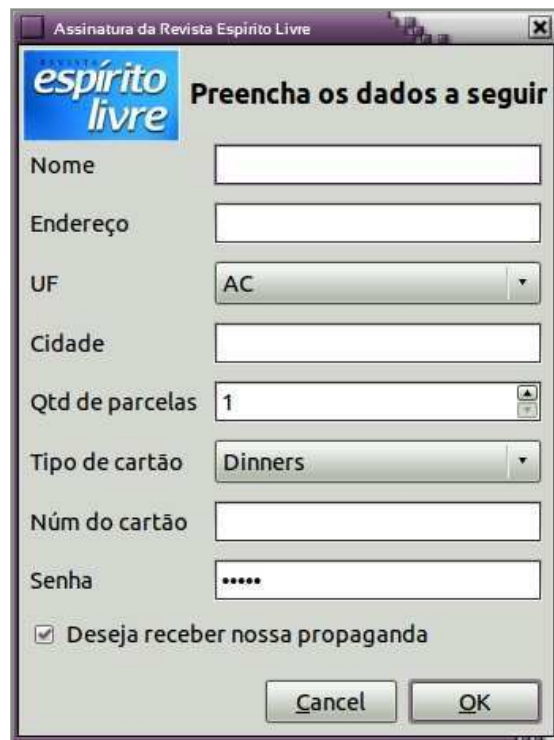
Aqui você pode ver uma *ComboBox*, diversos botões (um deles customizado) e um código extremamente simples. Repare que após a declaração do nome de cada botão, tem um `:N`, onde **N** é o valor que retorna em `$?` quando este botão for clicado. Simples, não?

Um outro exemplo usando o diálogo `--form`:

```
$ yad --form --image EspLivre.jpeg --image-on-top \
--title "Revista Espírito Livre" \
--text "\t<big><b>Preencha os dados a seguir</b></big>\n \
para recebê-la comodamente" \
--field Nome "" --field "E-mail" "" \
--field "Distro preferida:CB" \
'Debian!Fedora!LinuxMint!Open Suse!Ubuntu!Outra' \
--field "Há quantos anos usa <b>Linux</b>:NUM" '7!0..15!1' \
--field "Desejo receber por e-mail:CHK" TRUE \
--field "Desejo receber por SMS":CHK FALSE
```

Com certeza você sabe que as contrabarras foram colocadas somente para tornar o texto mais legível e fácil de comentar, mas, no duro, ele poderia ter sido escrito em somente uma linha.

O diálogo `--form` permite que eu use uma opção `--field` que aceita um monte de modificadores. Aqui usei: `:CB` para *ComboBox*, `:NUM` para *SpinBox* e `:CHK` para *CheckBox*. Este exemplo é meramente didático, mas dá para notar que os campos das *ComboBoxes* são separados por ponto de exclamação (!) e a sintaxe da *SpinBox* é 'ValorInicial!ValorMinimo..ValorMaximo!Passo'. Veja na página seguinte o que gerou:



Ainda quero fazer uns comentários:

hRepare no título (- - text) que usei tags de formatação;

hVeja a facilidade de colocar qualquer imagem no diálogo usando a opção - -image;

hOs campos que não tiveram nenhum valor especificado assumem que são simples entradas de dados;

hNa saída ou campos virão separados por uma barra vertical (|), mas isso pode ser alterado pela opção - -separator.

Além dos que já vimos neste exemplo, o diálogo - -form também aceita os seguintes descritores de tipos de campo:

Tipo	Representa
H	Hidden - Não ecoa na tela
CBE	ComboBox editável
RO	Read Only - Campo somente para leitura
FL	Um selecionador de arquivos
MFL	Selecionador de múltiplos arquivos
DT	Recebe data
BTN	Um botão associado a um comando
LBL	Coloca um texto no formulário
DIR	Um selecionador de diretório
FN	Um selecionador de fontes
CLR	Um selecionador de cores

Um outro exemplo:

```
$ cat duvida.yad
if yad --title=Dúvida                                \
  --text="Você pensa que cachaça é água? <b>Decida em 15 segundos</b>" \
  --image=dialog-question                             \
  --button _Sim:0 --button _Não:1                     \
  --timeout 15 --timeout-indicator bottom
then
  Titulo=Errado
  Texto='\n\tCachaça não é água não!\n\t'
else
  Titulo=Certo
  Texto='\n\tCachaça vem do alambique\t
        e água vem do ribeirão\n'
fi
yad --title $Título --text "$Texto"                  \
  --button gtk-ok
```

Neste caso, usei o comando `if` para testar a saída do **YAD**. Para entendermos, note que foi definido um botão como `_Sim:0` e outro como `_Não:1`. No caso do `_Sim:0`, o sublinha (`_`) serve para que o `S` seja sublinhado formando `Sim`, para que possa ser acionado pela combinação de `<ALT>+S` (além de um simples `<ENTER>` ou uma clicada). O `:0`, será o código de retorno (`$?`) produzido caso este botão seja escolhido. O mesmo raciocínio vale para o botão `_Não:1`.

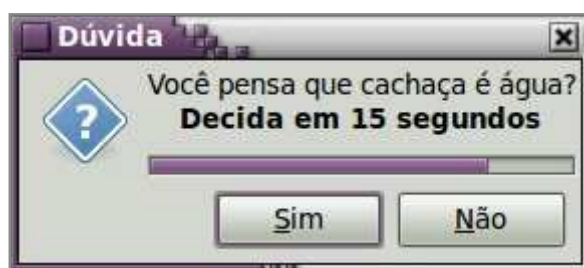
Como a função do `if` do Shell é testar o código de retorno das instruções, caso ele seja 0 (`Sim` foi escolhido), o bloco de comandos do `then` será executado, caso contrário será o do `else`.

Vale ressaltar o trecho:

```
--timeout 15 --timeout-indicator bottom
```

Nele, além de especificar um tempo de 15 segundos para o usuário fazer uma escolha (`--timeout 15`), ordenei também a construção de uma barra de progresso invertida (direita para esquerda) na parte inferior do texto (`bottom`), para mostrar o tempo restante.

A caixa de diálogo ficaria assim:



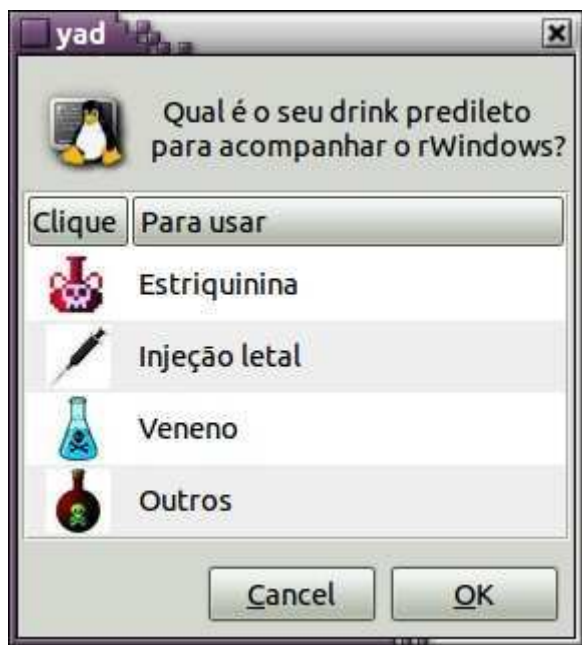
O diálogo `--list` também aceita descritores de tipos de campo para cada coluna da lista. Eles são os seguintes:

- : TEXT Especifica uma coluna de texto. É o tipo padrão (*default*);
- : NUM Especifica uma coluna numérica (números inteiros);
- : FLT Especifica uma coluna numérica (números reais com 6 decimais);
- : CHK Usar no caso de um campo ter mais de uma opção para escolha;
- : IMG Serve para amarrar uma opção com sua representação gráfica;
- : TIP Sua finalidade principal é dar dicas (*Tips*) sobre os campos principais do diálogo.

O diálogo `--list` define uma caixa com tantas colunas quantos campos `--column` forem utilizados e é na definição desta opção que se especifica o tipo de dado que aquela coluna receberá.

No exemplo a seguir, usaremos uma coluna de imagens para tornar a opção mais visual:

```
$ yad --list --height 290 \
  --image gnome-term-linux --image-on-top \
  --text " Qual é o seu drink predileto \
para acompanhar o rWindows?" \
  --column Clique:IMG \
  --column "Para usar" --print-column 2 \
  Estriquinina.png Estriquinina \
  InjecaoLetal.png "Injeção letal" \
  Veneno.png Veneno Outros.png Outros
```



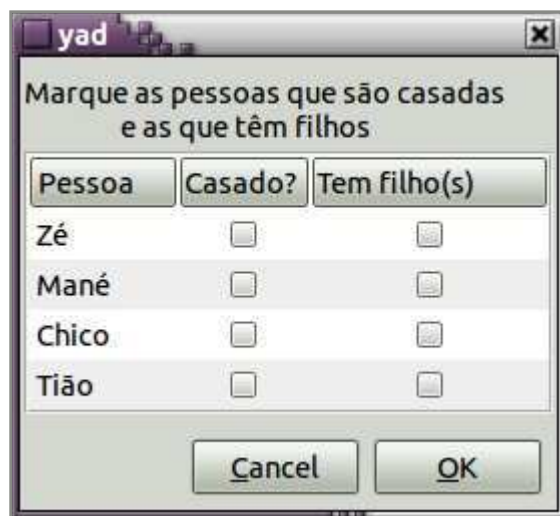
Um outro tipo de listas usando campos do tipo `:CHK`:

```
$ yad --list \
  --text "Marque as pessoas que são casadas \
e as que têm filhos" --column Pessoa \
  --column "Casado?:CHK" \
  --column "Tem filho(s):CHK" \
  $(echo -e "Zé\nMané\nChico\nTião" | \
  xargs -i echo {} FALSE FALSE)
```

Aqui temos um pequeno desafio de *Shell* que é o uso do `xargs` no final desta linha de comando. O melhor a fazer é executar os comandos que estão entre os parênteses direto no terminal. Se mesmo assim você não entender, recomendo se matricular rapidamente em um curso de *Shell*, pois em nenhuma outra linguagem você conseguirá fazer isso sem montar um *loop*.

A caixa de diálogo que será gerada pode ser vista na próxima página:

Fora esses pequenos exemplos ainda existem muitos outros diálogos que não foram implementados no *Zenity* como diálogos *drag'ndrop*, diálogos com ícones para escolha de aplicativos, diálogo para escolha de fonte, diálogo para escolha de cores, i E, mesmo muitos dos diálogos existentes no *Zenity*, no **YAD** passam a ter mais opções.



Para finalizar, experimente fazer:

```
$ ls -l | yad --text-info --fontname "mono 10" --width 600 --height 300
$ ls -l | zenity --text-info --width 600 --height 300
```

e veja a falta que a opção `--fontname` faz no *Zenity*.

Só para clarear o que falei, no **YAD** existe um diálogo `--font` para escolha de fontes e uma opção `--fontname` para especificar qual fonte um determinado diálogo usará. Agora, para finalizar *mesmo* vou mostrar o exemplo anterior, porém com escolha da fonte:

```
#!/bin/bash
# Exemplo de uso dos diálogos --font
#+ e --text-info

Fonte=$(yad --font --title "Escolha de fontes" \
  --text "Escolha uma fonte
Dê preferência a fontes monoespacejadas" \
  --height=300 --width 600) || exit 1

ls -l | eval yad --text-info \
  --width=600 --height 300 \
  --title "\"Listagem do diretório $PWD\"" \
  --fontname \"'$Fonte'\"
```

Espero que você instale o **YAD** e teste os exemplos que dei. Tenho certeza que você se amarrará no software. É veneno puro! ;) 🐧



JULIO CEZAR NEVES trabalha junto à Diretoria do SERPRO e é professor universitário. Engenheiro de produção da UFRJ, pós-graduado em informática pelo IBAM, Analista de Suporte de Sistemas desde 1969. Trabalha com Unix desde 1980. Autor dos livros «Programação Shell - Linuxd e do recém lançado «Bombando o Shelld



Movendo o Java para a frente com o Java 7

Parte 1

Por Otávio Gonçalves de Santana

Depois de aproximadamente 5 anos de espera finalmente chega a nova versão do Java Development Kit, o JDK 7. A versão estava prevista para ser lançada oficialmente em 7 de julho, mas somente estaria pronta em agosto. O motivo para esse lançamento foi unicamente uma estratégia de marketing com o número da nova versão do Java (Lançamento 7/7).

A princípio o projeto do JDK 7 era dividido em dois subprojetos:

- O *projeto coin*, que é o responsável por pequenas melhorias na linguagem como *switch com strings*, *mutill try* etc.
- O *projeto lambda* com novidades mais complexas da linguagem como o *clouser* que entre algumas vantagens deixaria o Java mais dinâmico.

Com o intuito de lançar essa nova versão

do JDK, foi entregue basicamente o projeto *coin* e o projeto *lambda* terá sua entrega prevista em 2012 com o lançamento do Java 8 fazendo com que se tenha atualizações constantes. Essas novidades não serão apenas bem vindas as aplicações comerciais, mas também nas futuras plataformas, por exemplo, no Java EE 7 que está sendo desenvolvido em cima desse novo JDK. Nessa nova versão está previsto também o projeto *Da Vinci Machine* que tem como objetivo maior implementar mais linguagens que rodem em cima da JVM. A ideia é fazer, *invokeDynamic*, criar instruções na JVM para ativar *bytecodes* externos. Outra informação legal é que nessa nova versão o *OpenJDK*, o projeto da máquina Java *open source*, passa agora a ser a implementação de referência isso já havia sido prometido na época da Sun e agora estará sendo cumprido.

Novidades do Java 7

Nessa versão observa-se, de maneira especial, que não há nenhum recurso especial para a linguagem, mas sim facilidades para os já existentes. Por exemplo, já era possível criar *Collections* nas versões antigas, mas agora para facilitar e tornar o código mais legível existe dentro do projeto coin o *diamond*, que será explicado melhor com o andamento do artigo.

As principais novidades nessa versão são:

- JSR 292: o projeto *Da Vinci Machine* que visa implementar um número maior de linguagens
- JSR 334: Pequenas melhorias na linguagem com o projeto coin, será melhor explorado no final do artigo
- Modificações na *API class-Loader* para evitar impasse na hora de carregar classes, método que libera recursos, como arquivos abertos realizado pelo *URLClassLoader*.
- JSR 166y: Atualizações em APIs de concorrência e também nas coleções
- Melhorias na internalização como a atualização para a versão unicode 6.0, da classe *java.util.Locale* para apoiar IETF BCP 47 (Tags Idiomas Identificação) e UTR 35 (dados local Markup Language)
- JSR 203: Uma nova API para I/O para a plataforma: com essa API haverá suporte a IPv6, SCTP (Stream Control Transmission Protocol) e SDP (Sockets Direct Protocol)
- Implementação para Criptografia de curvas elípticas que é uma variante da criptografia assimétrica ou de chave pública, baseada na matemática das curvas elípticas.
- Atualização para o JDBC 4.1 que nessa nova versão, tem como novidade, o fechamento automático da conexão e o RowSet 1.1 que agora suporta todos os tipos de dados suportado pelo JDBC Driver.
- Novidades em alguns componentes gráficos

como o um novo Java2D pipeline de gráficos com base na extensão XRender X11, que dá acesso a muitas das funcionalidades das modernas GPUs, janelas gráficas melhor trabalhadas com recursos translucido e moldada e um novo look and feel Nimbus, um tema para os componentes Swing (essa parte do projeto já havia sido iniciado no java 6.10), novo componente o JLayer é um decorador universal para componentes Swing que lhe permite aplicar vários efeitos de pintura avançadas, bem como receber notificações de todos os AWTEvents gerada dentro de suas fronteiras.

- Atualizações de alguns componentes que já estão no Java é o caso do JAXP 1.4, JAXB 2.2a, e JAX-WS 2.2.
- Melhorias no MBeans com *sun.management* existentes para relatar informações da CPU em relação aos processos da JVM.

Conclusão:

Neste artigo falou-se do lançamento do Java 7, que na verdade, não trouxe nenhuma novidade para linguagem. O que aconteceu de uma maneira geral foram mudanças estéticas para deixar a linguagem mais clara e simples, além de maior facilidade de implementação. 🇧🇷

Referências:

- __ Informações e baixar o JDK 7: <http://jdk7.java.net/>
- __ OpenJDK: <http://openjdk.java.net/>
- __ Netbeans: <http://netbeans.org/>
- __ Doederlein Osvaldo, Java 7: Linguagem. Revista Java Magazine 82, Pinheiro Wellington, Java 7: Modificações na Linguagem, em Detalhes e Exemplos, <http://va.mu/PS2U>
- __ Código fonte exemplo: <http://va.mu/PS39>



OTÁVIO GONÇALVES SANTANA é graduando em Engenharia de Computação. Desenvolvedor em soluções Open Sources. Líder da célula de Desenvolvimento da Faculdade AREA1, membro ativo da comunidade JavaBahia e do grupo Linguágil. twitter otaviojava. Blog <http://otaviosantana.blogspot.com/>



A importância dos profissionais em computação forense no combate aos crimes tecnológicos

Por Nágila Magalhães Cardoso

Estamos na era digital onde o computador, a Internet e outros recursos tecnológicos fazem cada vez mais parte do nosso dia a dia. Assim, como em qualquer outro campo de estudo, a inovação tecnológica traz uma série de benefícios para as pessoas e a comunidade em geral. Todavia com as vantagens, traz também a possibilidade de realização de novas práticas ilegais e criminosas [1].

Esses recursos tecnológicos facilitam muito a vida das pessoas, mas inevitavelmente também são a via ideal de apoio ou meio de realizações de irregularidades. O fato deve-se justamente pela facilidade de permitir o anonimato quando se está na frente de um

computador, além de outras técnicas utilizadas para esconder qualquer tipo de evidência que comprove o crime e paralelamente o autor. Em uma investigação sabe-se o IP, mas não quem é o criminoso digital.

Hoje com o avanço da tecnologia estamos cada vez mais conectados a partir da presença da computação, seja através da utilização de computador, telefone celular, tablet, smartphone e etc. Com esses equipamentos é possível realizar quase tudo em apenas alguns minutos como, por exemplo, fazer amizades sem sair de casa, fazer compras, serviços bancários e uma infinidade de outras coisas não é mesmo? Mas vale ressaltar que essas infinidades de

utilidades promovidas pelo avanço da tecnologia estão sendo direcionadas para atos criminosos.

Atualmente, parece que se tornou moda o chamado cibercrime que já se aproxima ao tráfico global de drogas [2]. Para se ter uma ideia, este ano sites como o do Senado, FBI, Receita Federal, Presidência da República, IBGE dentre outros, sofreram ataques de crackers além de outras espécies de crimes como lavagem de dinheiro, roubo de dados, vírus, falsificação de documentos, pedofilia e outros casos que ocorrem frequentemente por meio ou com a ajuda de equipamentos computacionais.

Umas das possíveis causas para o índice cada vez mais elevado de crimes nesse ambiente é a eliminação de fronteiras oferecida pela própria Internet que acaba gerando serias dificuldades para instituições de combates ao crime, uma vez que facilita em muito a ocorrência de crimes eletrônicos onde a vítima e o criminoso encontram-se em países distintos como, por exemplo, um criminoso pode muito bem realizar um crime no Brasil, mas estando no Japão.

Com esses diversos danos surge a necessidade de profissionais especializados com amplo conhecimento em computação forense aliada a segurança da informação, direito e outras áreas afins e, com capacidade suficiente para investigar como ocorreu, qual a origem e quem praticou o crime. Em um crime convencional a busca de um vestígio pode significar um fio de cabelo ou um instrumento



deixado no local do crime. Na computação os vestígios são digitais por se tratar de dados lógicos: zeros e uns. Uma evidência lógica poderá ser, dependendo do caso, um relatório das últimas conversas, sites acessados, imagens suspeitas, uso de certos programas e demais informações relevantes.

Computação Forense

O estudo e a procura por formação profissional na computação forense ainda é novidade para muitos e está desenvolvendo-se principalmente pela necessidade das instituições legais atuarem no combate aos crimes eletrônicos. Segundo o dicionário Michaelis da língua portuguesa (2010), o termo "forense" significa "que se refere ao foro judicial", logo a computação forense vem ser a ciência responsável por coletar provas em meios eletrônicos que sejam aceitas em juízo. Portanto tem como principal objetivo a aquisição, identificação, preservação, recuperação, extração e análise de dados que estão em formato eletrônico e armazenados em algum tipo de mídia computacional. [3]

O bom profissional nesse assunto é chamado nos mais diversos lugares que precisam de algum serviço minucioso que envolva equipamentos informáticos.

No campo da informática, os principais exames forenses realizados estão entre exames periciais em dispositivos de armazenamento computacional como HDs, CDs, DVDs, pendrives e outros dispositivos de armazenamento, exames em telefone celular, exames em sites da Internet, exames em e-mails, entre outros.

Alguns cuidados importantes devem ser levados em consideração para não haver perda de dados digitais, durante a verificação no local do crime e no mandado de busca e apreensão, tais como:

- Evitar o impacto, a umidade, a imersão em água, o calor excessivo, o atrito;
- É tarefa do perito orientar a equipe sobre como

devem agir durante na busca dos equipamentos computacionais;

- Impedir que pessoas não autorizadas utilizem ou manuseiem os equipamentos existentes sem autorização do perito;

- Não ligar equipamentos computacionais que estejam desligados ou desligar se estiverem ligados sem a permissão do profissional qualificado.

Em alguns casos é necessário fazer procedimentos forenses ainda no local, afim de não perder possíveis provas. Em um caso de um flagrante é possível encontrar, por exemplo, um computador ligado e será necessário fazer a cópia dos dados contidos na memória RAM pelo fato dela ser volátil e com isso perder os dados quando o computador é desligado. Existem ainda muitos outros procedimentos a serem adotados dependendo da situação do dispositivo encontrado no local.

A importância do papel do especialista em computação forense ganha grande relevância e destaque a cada dia, devido o crescimento cada vez mais comum de crimes cometidos com equipamentos computacionais e a partir dessa situação surge a necessidade de profissionais competentes para elaborar laudos a fim de possibilitar a punição da causa em questão. Hoje a computação forense já é parte da rotina policial, em um mandado de busca apreensão seja qual for a espécie. Não é novidade encontrar algum tipo de equipamento que necessite de um profissional apto para investigar o objeto em questão, tornando-se, dependo da informação encontrada, a peça chave da comprovação de um crime.

Formação

Para estudar essa área, há instituições com cursos em níveis de pós graduação em lato sensu, stricto sensu e nível técnico.

Conclusão

Sem dúvida, estamos dependentes da tecnologia e é natural que o mundo do crime usufrua as mesmas vantagens tecnológicas. Abolir completamente a realização de crimes é uma opção impossível, mas é possível minimizar as ocorrências através da utilização da computação forense, não permitindo que crimes cibernéticos fiquem impunes e que, novas técnicas sejam descobertas no combate ao crime digital. 🦋

Referências

- [1] ELEUTÉRIO, Pedro. M.S; MACHADO, Márcio. P. Desvendando a computação forense. São Paulo: Novatec, 2010.
- [2] <http://va.mu/OxFP>
- [3] NOBLETT, Michael G.; POLLITT, Mark M.; PRESLEY, Lawrence A.; Recovering and Examining Computer Forensic Evidence; Forensic Science Communications, outubro 2000, Vol. 2 N. 4; Federal Bureau of Investigation.



NÁGILA MAGALHÃES CARDOSO é graduada em Tecnologia em Redes de Computadores. Atua e pesquisa sobre a área de segurança digital e computação forense. <http://www.twitter.com/netnagila>



HostGator

Hospedagem de Sites

O melhor Suporte do Mercado

Acesse agora www.hostgator.com.br

Propriedades do arquivo

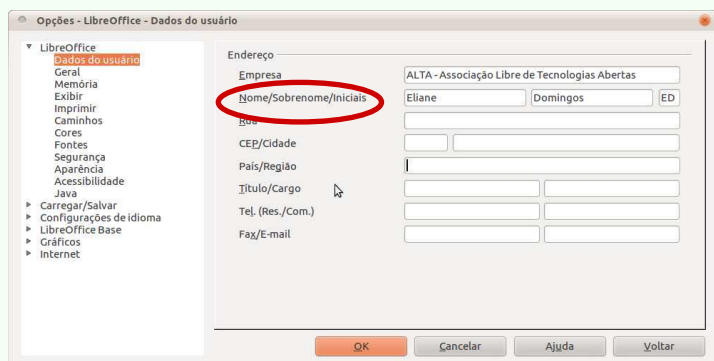
Por Eliane Domingos



As propriedades de um arquivo é algo de grande ajuda quando se necessita saber algumas informações, como por exemplo: criador do arquivo, quem foi o último a modificar o arquivo, quem foi o último a imprimir o arquivo, dentre outras. Agora para que essas informações fiquem registradas nas propriedades do arquivo, é necessário fazer o cadastramento dos dados do usuário na aplicação. Vejamos passo a passo.

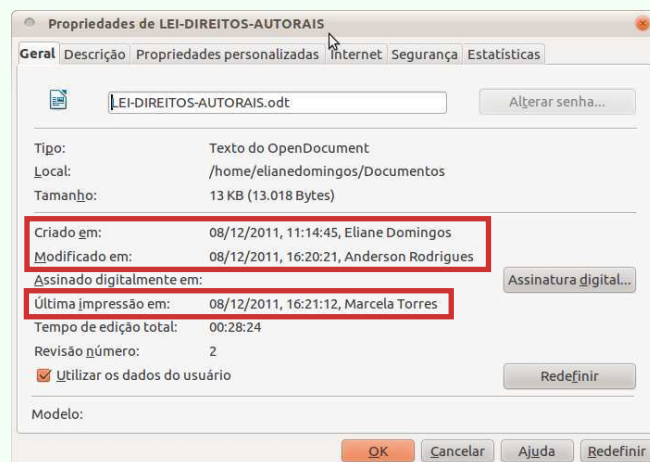
Cadastramento de dados do usuário

Abra o LibreOffice, vá no menu FERRAMENTAS-OPÇÕES. No item dados do usuário, preencha o seu nome e demais campos que achar necessário.

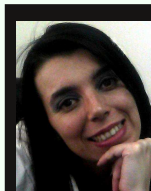


Após o preenchimento dos dados, clique no OK para gravar as informações.

Bem, agora abra um arquivo existente, pode ser um documento texto (LibreOffice Writer), planilha (LibreOffice Calc) ou apresentação (LibreOffice Impress). Em seguida, clique no menu ARQUIVO-PROPRIEDADES, é nessa opção que você pode verificar quem criou o arquivo, quem foi o último que modificou e quem foi o último que imprimiu o documento. Veja o exemplo:



Pronto!!! Agora você não precisa mais acionar o suporte de TI para obter esse tipo de informação. 



ELIANE DOMINGOS - Membro da Associação Libre de Tecnologias Abertas, Membro The Document Foundation, Membro da Comunidade LibreOffice Brasil e Comunidade SL-RJ. Contato: elianedomingos@alta.org.br

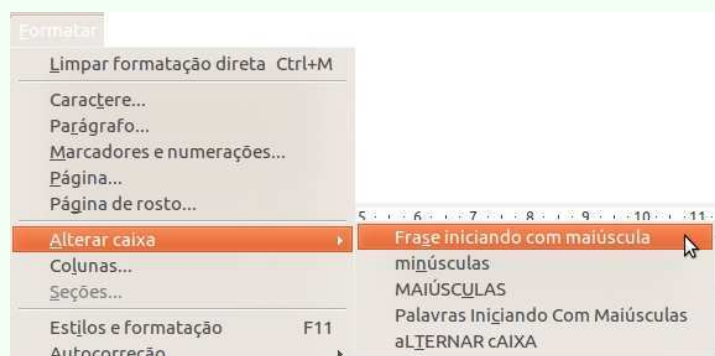
Alterar caixa

caps lock

Por Eliane Domingos

Para quem é do tempo da datilografia!!!! Pois bem, já vi muito usuário de LibreOffice dizer que o editor de textos LibreOffice Writer não possui a opção de colocar o texto em maiúsculas ou minúsculos, tal qual no software proprietário. Confesso que essa parte é a que mais gosto, quando digo que tem a funcionalidade igual o outro tem. O que na realidade acontece é que esse nome que tem no software proprietário: "Maiúsculas e minúsculas", não é o mesmo utilizado no LibreOffice. Vejamos o nome utilizado:

Acesse o sistema LibreOffice. Clique no menu FERRAMENTA-ALTERAR CAIXA. Nessa opção é possível fazer a alteração de caixa de 5 maneiras.



Agora, o que se pode perceber é que o usuário está extremamente acostumado com outras ferramentas e não procura saber se uma determinada funcionalidade existe no LibreOffice. Infelizmente, essa é uma realidade, é mais fácil dizer que não tem do que perguntar se existe tal funcionalidade.

Pronto! Agora não tem mais desculpa, essa funcionalidade é igualzinha ao do outro software. 🐦



ELIANE DOMINGOS - Membro da Associação Libre de Tecnologias Abertas, Membro The Document Foundation, Membro da Comunidade LibreOffice Brasil e Comunidade SL-RJ. Contato: elianedomingos@alta.org.br



AGORA É LEI!

RIO DE JANEIRO
LEI 5978/2011

NOVO. RÁPIDO. LIVRE.
LIBRE.



The Document Foundation
apresenta:

LibreOffice



Writer



Calc



Impress



Draw



Base

A suíte de escritório em software livre mais avançada.

pt-br.libreoffice.org

Kit didático de robótica

Por Gustavo Coimbra

Para as crianças que estão iniciando na escola agora, o conceito de alfabetização se tornou bem mais amplo. Conforme Withrow (2004) *"Estar analfabeto não é apenas não saber ler, escrever e contar, é principalmente estar por fora do mundo digital, em especial das oportunidades de saber pensar mediadas por plataformas informacionais"*. Já se passaram mais de dez anos desde que os computadores começavam a perder o status de acessórios e a se juntar às ferramentas fundamentais de sobrevivência urbana. Não foi uma transição fácil!



Nesses dias eu reinava como o guru absoluto do (único) computador da minha casa, onde pouco acontecia sem minha interferência. Hoje vejo meus pais, cada um trabalhando no seu notebook, e penso como as coisas mudaram. Mas existe um porém: ainda que essas mudanças tragam uma série de vantagens, em paralelo surge a necessidade de encontrar soluções para problemas que, até pouco tempo atrás, nem imaginávamos que existiam.

Hoje temos em nossas casas equipamentos cada vez mais sofisticados, porém as tecnologias ficam obsoletas em pouco tempo. Não vou nem comentar sobre os disquetes, mas o que fazer com todos os computadores e notebooks, televisores de LCD ou plasma da era pré HD e os celulares sem WIFI nem 3G que caíram em desuso? Surgiu uma nova preocupação ambiental: o que fazer com a sucata digital?

Além disso, a mesma "técnica" que usamos para trabalhar com nosso programa de e-mails se aplicam também para acessar o caixa automático do banco, mandar mensagens pelo celular e navegar nos menus da televisão. Quem

ficou pra trás na largada da nova era tecnológica se viu subitamente como um analfabeto funcional.

O objetivo deste artigo é expor a proposta da utilização de um kit de robótica que auxilie e complemente a educação de crianças, em especial alunos de escolas da rede pública. A pesquisa busca elaborar e construir o hardware da placa de controle e criar um programa de computador que faça a interface com o sistema. Desta forma, além de melhorar o aprendizado, através do contato com a informática também estamos preparando-os para o nosso admirável mundo moderno.

O kit será desenvolvido e otimizado nos preceitos de hardware e software livres, ou seja, o conteúdo desenvolvido para seu funcionamento será disponibilizado e distribuído livremente para utilização e implementação. Será construído com componentes de domínio público, de fácil acesso e baixo custo. Outra vantagem de trabalhar com esse tipo de componente é que eles também são abundantes em equipamentos eletrônicos e isso abre possibilidades de trabalhar com a questão da sucata eletrônica.

Uma vez concluído, o sistema permitirá aos professores, através de uma interface simples e acessível, envolver seus alunos na criação e desenvolvimento de atividades didáticas que podem auxiliar no desenvolvimento da criatividade e melhor compreensão de sistemas computacionais, matemática ou física, entre outros. Esta pesquisa busca conciliar as questões do analfabetismo tecnológico e da sucata eletrônica com a melhoria na qualidade do ensino fundamental, educando e conscientizando desde cedo. 



www.sxc.hu



Gustavo Coimbra é graduando do curso de Engenharia Mecatrônica da UNIFACS (9º semestre), Analista de Benchmarking da Ford Motor Company. E-mail: guscoimbra@yahoo.com.br

Robótica Pedagógica Livre: Construindo saberes na Nova Santa Marta

Por Tatiane da Cruz Alves

O **Centro Marista de Inclusão Digital**, situado na Nova Santa Marta, hoje considerada a maior ocupação da América Latina, foi fundado no ano de 2007. O motivo que impulsionou a criação do mesmo, foi o comprometimento latente de educadores que almejavam um futuro mais digno e promissor para os jovens daquela comunidade, até então esquecida.

Para o resgate de tal comunidade, a Rede Marista de educação apostou na promoção da inclusão social mediada pela inclusão digital, sendo este seu maior objetivo. A partir disto, o pequeno grupo composto basicamente por técnicos, iniciou inúmeros estudos e discussões a fim de construir uma proposta tecnológica educativa que contemplasse tanto a concepção cristã marista, que almeja a evangelização de crianças, jovens e adultos e ainda atendesse as necessidades da comunidade, que na época consistia sobretudo na preparação para o mercado de trabalho e inclusão social bem como o resgate da autoestima e a valorização tanto dos jovens como da própria comunidade.

No CMID, o processo pedagógico parte da ideia do reaproveitamento do lixo eletrônico, para isso o mesmo conta com parcerias do Ministério Público por meio de doação de caça-níqueis apreendidos na região e doações de empresas e sociedade civil, estimulando inevitavelmente o despertar da consciência ecológica dos envolvidos.



Figura 1: Participação do grupo no Campus Party 2011 com o artefato CMID_CAR



Figura 2: Projeto robótico Residencial Livre e seus desenvolvedores

Desta forma é oferecido no Centro oficinas de Informática básica, Montagem e manutenção de computadores, Meta arte e Robótica Pedagógica Livre-RPL, que conta como primeiro elemento o hábito e o gosto pela pesquisa e as tecnologias. Nesta, os educandos são constantemente motivados a buscar soluções e alternativas tanto por meio de estudos individuais como coletivos.

Os educandos das turmas de RPL nível inicial e avançada, tem em seu currículo a mescla entre aulas teóricas e práticas, tendo sempre como ponto de partida a pesquisa e o uso do Software Livre.

A partir disto, inicia-se o exercício de elaboração e criação de projetos, este representa um importante passo na aprendizagem dos educandos, uma vez que externalizando na prática aqueles conceitos estudados em sala de aula, ratifica-se um importante processo na consolidação do conhecimento.

Dentre os tópicos abordados nas aulas de RPL destaca-se:

- Conhecimentos básicos sobre componentes e circuitos elétricos;
- Formas de reaproveitamento de dispositivos considerados sucata eletrônica, fonte de matéria prima na robótica livre;
- Soldagem e confecção de circuito, tópico essencial para o desenvolvimento de dispositivos dotados de circuitos elétricos. Inicialmente a montagem do circuito é feita em materiais alternativos, como papelão, e posteriormente em placas fenólicas;
- Programas que auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico como o Scratch e Kturtle;
- Programação básica em Shell;
- Utilização da porta paralela, uma porta de comunicação de uso geral normalmente encontrada em PCs;
- Programação em Linguagem C, uma ferrame-

nta poderosa para a utilização e compreensão de sistemas dotados de processamento;

- Arduino, uma plataforma de hardware e software livre, que proporciona um maior dinamismo no desenvolvimento dos projetos, facilitando o gerenciamento dos dispositivos desenvolvidos e flexibiliza o seu comportamento e interface.

O trabalho desenvolvido no CMID tornou-se referência em Metareciclagem, destacando-se principalmente com o projeto de Robótica Pedagógica Livre. Com a participação em vários eventos, nacionais e internacionais, tais como Campus Party, FISL, Latinoware, Desafios de Robôs entre outros, o mesmo vem disseminando a filosofia da Cultura Livre, despertando reações de surpresa e admiração no público geral.

Contribuindo assim, com a desmistificação do uso da robótica como algo inimplementável, exclusivo e descrito como um pacote de blocos montáveis com arquitetura pré-definida e inalterável, mas transcendendo conceitos e limites em prol de uma educação mais significativa, consciente, autônoma e feliz. 🇧🇷

Membros envolvidos no projeto:

Algir Facco da Silva - Coordenador do CMID

Formado em Filosofia pela UNIFRA, pós-graduado em Ensino Religioso escolar- UPF e pós-graduado em Gestão Escolar pela PUCRS.

Eloir José Rockenbach- Coordenador técnico do CRC CESMAR Metareciclerio e graduando em Gestão da TI - UNISUL.

Jonas Tadeu Reichert - Monitor de Robótica Pedagógica Livre Técnico em Eletrônica Básica e graduando em Engenharia Eletrônica- UFSM.

Leandro Luiz Schneider - Monitor de Robótica Pedagógica Livre Técnico em Informática e graduando em Gestão da TI - UNISUL.

Tatiane da Cruz Alves - Pedagoga Curso Normal - Magistério e graduanda em Pedagogia- UNIFRA.

TATIANE DA CRUZ ALVES: Pedagoga Curso Normal - Magistério e graduanda em Pedagogia- UNIFRA.



TEAMSPEAK

Games e chat, tudo junto, e sem sair do "FULL SCREEN", uma alternativa, para você que precisava de um chat para seus games, sem perder o foco da missão!

Por Julio Cesar Stefanutto

No mundo de hoje quando pensamos em redes de computadores, ou quando pensamos em comunicação e interação com outras pessoas, o que vem à nossa cabeça? Fóruns, microblogs, jogos online, mensageiros instantâneos, ou até redes sociais, o mundo de hoje necessita cada vez mais de comunicação. Isso virou um foco vindo desde as já quase extintas Lans Houses (lembra? Eu sei que você já entrou em uma!) até os mais novos smartphones que também têm foco na comunicação, de diversas formas.

Com esta deixa, mostro-lhes minha primeira matéria para a revista: Um software que eu particularmente conheci quando ainda era um usuário de um sistema operacional proprietário. Foi apresentado a mim por um amigo e, daquele tempo até hoje - quase 4 anos, eu fui me familiarizando com ele. Foi um dos "impulsos"

para o Software Livre. Enfim, vou apresentá-los ao meu mais antigo "Software de Cabeceira".

O download encontra-se no site oficial: <http://www.teamspeak.com>. Baixe a versão "client". A versão que escolhi foi a rc2. Salve-o em uma pasta temporária e descompacte-o:

```
$ tar -xjf ts2_client_rc2_2032.tar.bz2
```

Dentro da pasta, leia o arquivo *readme*. Logo após chame pelo terminal o executável *setup.sh*. Irá aparecer um tipo de "Setup Wizard" em modo gráfico. Avance, leia os termos, e escolha a pasta de instalação, se desejar criar os atalhos e o *script* de desinstalação. Pronto, ele está instalado e o ícone irá aparecer no menu na área de jogos. Se você preferir chamá-lo pelo terminal, copie o seu executável para a pasta */usr/bin/*.

Você precisa de um servidor para se conectar. Nesta matéria, o foco é apenas utilizá-lo e configurá-lo para atender as suas necessidades como client. Na próxima matéria ensinarei como criar um servidor.

Na tela inicial, na primeira opção do menu Connection, podemos escolher entre Connect e Quick Connect. Em Connect, na primeira "Aba": Local AddressBook, podemos criar uma lista de servidores que iremos nos conectar, clicando com o botão direito em Servers e em Add Server: Em Label, definimos um nome para o servidor que iremos conectar, para podermos diferenciar na hora da escolha, Server Address, inserimos o endereço do servidor. Em Nickname definimos um nome para o usuário, marcamos por padrão a opção Anonymous, ou se tivermos um registro no servidor, definimos em Registered e informamos o Login Name e User Password, respectivamente. A opção AutoReconnect é para quem tem conexão lenta e cai muito - como um modem 3g ou wifi do vizinho, e o sinal está sempre daquele jeito (eu o entendo perfeitamente), mas enfim, vai da sua necessidade. Podemos definir o Channel(sala) que iremos conectar automaticamente. Na aba Web Server List, ele lista o Status do servidor que você definiu anteriormente. Esta primeira Opção é mais usada se você se conectar em diversos servidores e precisa guardar as informações para não ficar digitando toda hora, ou se você quer sempre se conectar em uma sala específica sem precisar procurá-la em um servidor consideravelmente "cheio".

Também temos a opção Quick Connect que é basicamente a opção simplificada da vista anteriormente. Depois de informar corretamente as opções, você irá se conectar na sala principal. Sinceramente nunca tive problemas para me conectar em um servidor cheio, ou uma sala pequena, com poucas salas, e poucas pessoas conectadas.

Pensando em facilitar a vida dos usuários,

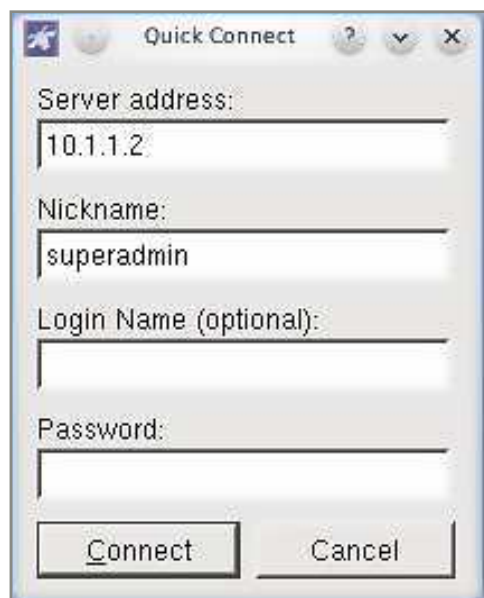


Figura 1
Quick Connect

emos a opção "Key Settings" com a qual você pode criar uma sequência de teclas para fazer alguma ação específica no software, seja mudar de sala, ou simplesmente alterar o volume.

Já conectado, a caixa abaixo, indica as mensagens do servidor e mensagens de texto pessoais. A caixa à direita indica as informações tanto do usuário quanto do servidor e nas salas, à esquerda, temos listados os usuários, os channels e os subchannels. Aqui, já conectado, podemos visualizar as informações do uso de banda da conexão, em Connections, as opções de channels em sua aba respectiva, entre outros.

Nesta altura você já deve ter dado uma "fuchada à brasileira" e testado algumas de suas opções, como gravação de voz, entre outras. Não vou explicar todas as opções, pois seriam necessárias muitas páginas e ficaria um tanto quanto tedioso para ambos os lados.

Uma opção que é de interesse de todos é a contida em Settings, Sound Input/Output Setting, onde podemos configurar o modo como você se comunica, seja apertando uma tecla respectiva "Push to talk" ou ativação por nível de decibéis da voz.

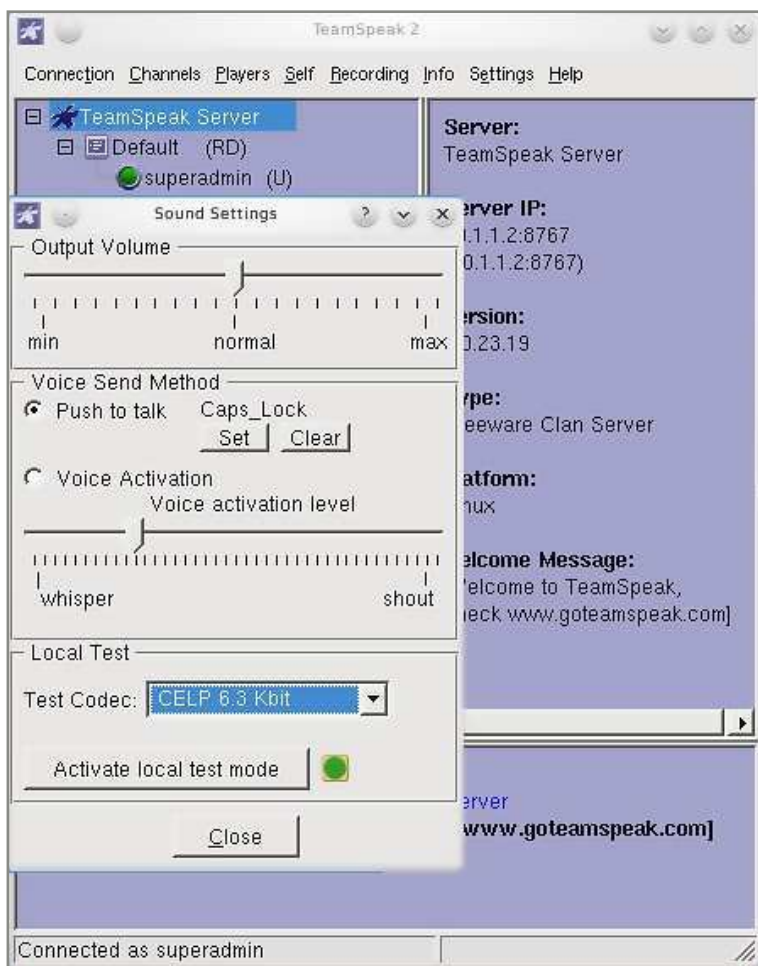


Figura 2
Ajuste do volume

Considerações Finais

Teamspeak é um sistema multiplataforma que pode suportar milhares de usuários simultaneamente. Pode ser usado como servidor em um Pentium III, AMD Athlon XP, ou em qualquer CPU com no mínimo 800 MHz, 128 de ram e 5 MB para a instalação. Um software com recursos de sobra para você criar, administrar e utilizar um servidor voip completo.



Figura 3
Key Settings

Esta com certeza é a solução para você, *gamer*.

O manual completo (em inglês) fica em "[pasta_de_instalação/manual/ts03-index.htm](#)". Não deixe de dar uma verificada.

Na próxima oportunidade, mostrarei as principais opções para criar e administrar seu próprio servidor Voip privado ou público. 🐦



JULIO CESAR STEFANUTTO é Técnico em Manutenção de Computadores há quase 2 anos em São Paulo. Futuro Administrador de Redes, entusiasta do Software Livre procura aplicá-lo no seu trabalho. julioskill@hotmail.com



ISTO VAI SER CRIME!

USAR BOTS EM GAMES

Inserção ou difusão de código malicioso

Art. 163-A. Inserir ou difundir código malicioso sistema informatizado:

Pena – reclusão, de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa.

Foto: Aron Kremer

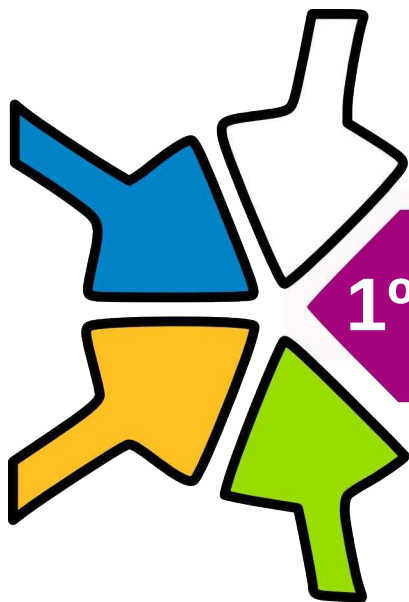
VOCÊ ACHA JUSTO?

NÃO AO PL 84/99

OS ARTIGOS DO PROJETO SUBSTITUTIVO DO SENADOR **EDUARDO AZEREDO** (PL 84/99, NA CÂMARA, PLC 89/03, NO SENADO) 285-A, 285-B, 163-A E 22 **IMPLANTAM UMA SITUAÇÃO DE VIGILANTISMO NÃO IMPEDEM A AÇÃO DOS CRACKERS ABREM ESPAÇO PARA VIOLAR DIREITOS CIVIS BÁSICOS REDUZEM AS POSSIBILIDADES DE INCLUSÃO DIGITAL ELEVAM O CUSTO BRASIL DE COMUNICAÇÃO E TRANSFEREM PARA TODA A SOCIEDADE CUSTOS DE SEGURANÇA QUE DEVERIAM SER SÓ DOS BANCOS.**



meganao.wordpress.com



1º Fórum da Internet no Brasil

Sociedade discutiu os desafios atuais e futuros da Internet

Por Albino Biasutti Neto

Nos dias 13 e 14 de Outubro de 2011, aconteceu na capital paulista, o **1º Fórum da Internet no Brasil**. Promovido pelo Comitê Gestor da Internet (CGI.br), reuniu representantes da comunidade acadêmica, do terceiro setor, de empresas públicas e privadas e do governo, para discutir os desafios atuais e futuros da Internet no Brasil.

Mesmo com o pouquíssimo tempo para a organização, o evento foi realizado com sucesso. Cerca de 1500 pessoas fizeram inscrição para participar do fórum. O interessante é que, a primeira vista, este fórum poderia parecer que seria algo bem técnico, mas não foi isso o que se viu. A presença de professores e estudantes universitários, produtores culturais, ativistas que lutam pela liberdade da grande rede, mostrou que a sociedade quer um debate político e não somente técnico sobre a Internet.

O local escolhido - o Centro de Convenções do Expo Center Norte - não poderia ter sido melhor, a comissão organizadora merece os parabéns pela escolha. Após um delicioso café da manhã deu-se a abertura dos trabalhos às 10:30 horas.

Na abertura dos trabalhos deste 1º Fórum estiveram presentes vários parlamentares, representantes de ministérios e da agência reguladora de telecomunicações a Anatel. A primeira palestra tratou dos primórdios da Internet no Brasil. Foi uma palestra bem interessante por ter apresentado um resumo da história da Internet e de como surgiu o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br).

Um debate oportuno foi aquele que tratou das dificuldades para a implementação de conexões com a internet em banda larga com a qualidade que o consumidor merece. O tema evoluiu, naturalmente, para inclusão digital, leis sobre acesso, liberdade de utilização, novos projetos e a neutralidade da rede.

O fórum foi organizado por trilhas. Foram montadas seis trilhas: "Universalidade e inclusão digital", "Liberdade, privacidade e direitos humanos", "Governança democrática e colaborativa", "Diversidade e conteúdo", "Padronização, interoperabilidade, neutralidade e inovação" e "Ambiente legal, regulatório, segurança e inimizabilidade da rede". Todas as trilhas tiveram dois relatores e um coordenador, eles fica-

ram com a responsabilidade de resumir e apresentar o que foi discutido em um relatório na plenária final. Todos os relatórios dos pontos mais importantes discutidos nas trilhas estão disponíveis no site oficial do evento [1]. Nestas trilhas a sociedade civil, o terceiro setor, instituições governamentais, empresas e afins puderam debater de maneira livre e aberta. Os participantes cobraram posição do governo a respeito dos impostos que oneram as conexões.

Uma trilha bem interessante foi a que tratava de "Universalidade e inclusão digital". Nesta trilha foram discutidos temas relativos a treinamentos, cursos em escolas públicas que muitas vezes não dispõe de recursos tecnológicos suficientes, e como essa realidade está mudando com a adoção do Linux e uma gama enorme de softwares educacionais livres.

Na trilha "Padronização, interoperabilidade, neutralidade e inovação" foram discutidos os vários paradigmas da usabilidade da banda larga no país. Pessoas anônimas, outras ligadas ao terceiro setor, empresários de diversos municípios do Brasil, debateram com representantes do governo e da Anatel como melhorar o acesso à Internet. Existem localidades que, ainda hoje, só possuem conexão de 56 Kbps, e outras em que não há nenhum tipo de conexão com a Internet. Abordaram também a liberdade e neutralidade da rede e vigilância da banda larga.

O CGI.br defende a neutralidade da rede, mas no fórum, o SindiTeleBrasil apresentou uma proposta contrária a essa neutralidade. De acordo com o sindicato que representa as empresas de telecomunicações, quem paga mais deve ter prioridade no tráfego pela rede. Para defender seu ponto de vista o SindiTeleBrasil usou como exemplo os Correios, onde uma encomenda do tipo Sedex com hora marcada para ser entregue, tem prioridade sobre uma carta simples.

No interior do Brasil existem pequenos Provedores de Serviços de Internet (ISP), que atuam num nicho de mercado que não é interessante para os grandes provedores. Esses

pequenos provedores possuem equipamentos próprios - antenas, transmissores e servidores - que foram adquiridos com recursos próprios. A Anatel, enquanto agência reguladora, deveria exigir que os grandes provedores dispensassem mais atenção e recursos para os pequenos centros urbanos, facilitando dessa forma, a inclusão digital.

Iniciativas como este primeiro Fórum da Internet no Brasil deveria ser regionalizado, mantendo o nacional. A organização do primeiro fórum merece os parabéns pela organização. Muitos foram os políticos presentes no Fórum, esperasse deles bons resultados. O mesmo se pode falar da Anatel.

Segundo o sociólogo Sérgio Amadeu, que tem se destacado por suas atividades em prol de uma banda larga melhor e universal, *"O 1º Fórum da Internet no Brasil atingiu os objetivos propostos, pois debateu questões fundamentais que envolvem desde legislação e regulamentação até aspectos técnicos vitais para a cidadania da rede. O grande consenso alcançado no Fórum foi que nenhum regulamento ou nenhuma lei deve alterar a liberdade de expressão e criação tecnológica que caracteriza a Internet desde a sua concepção"*.

Resta só dizer que o Movimento Mega Não pela liberdade na rede, a luta pela democracia e a disseminação do conhecimento merece o apoio de toda a sociedade. 

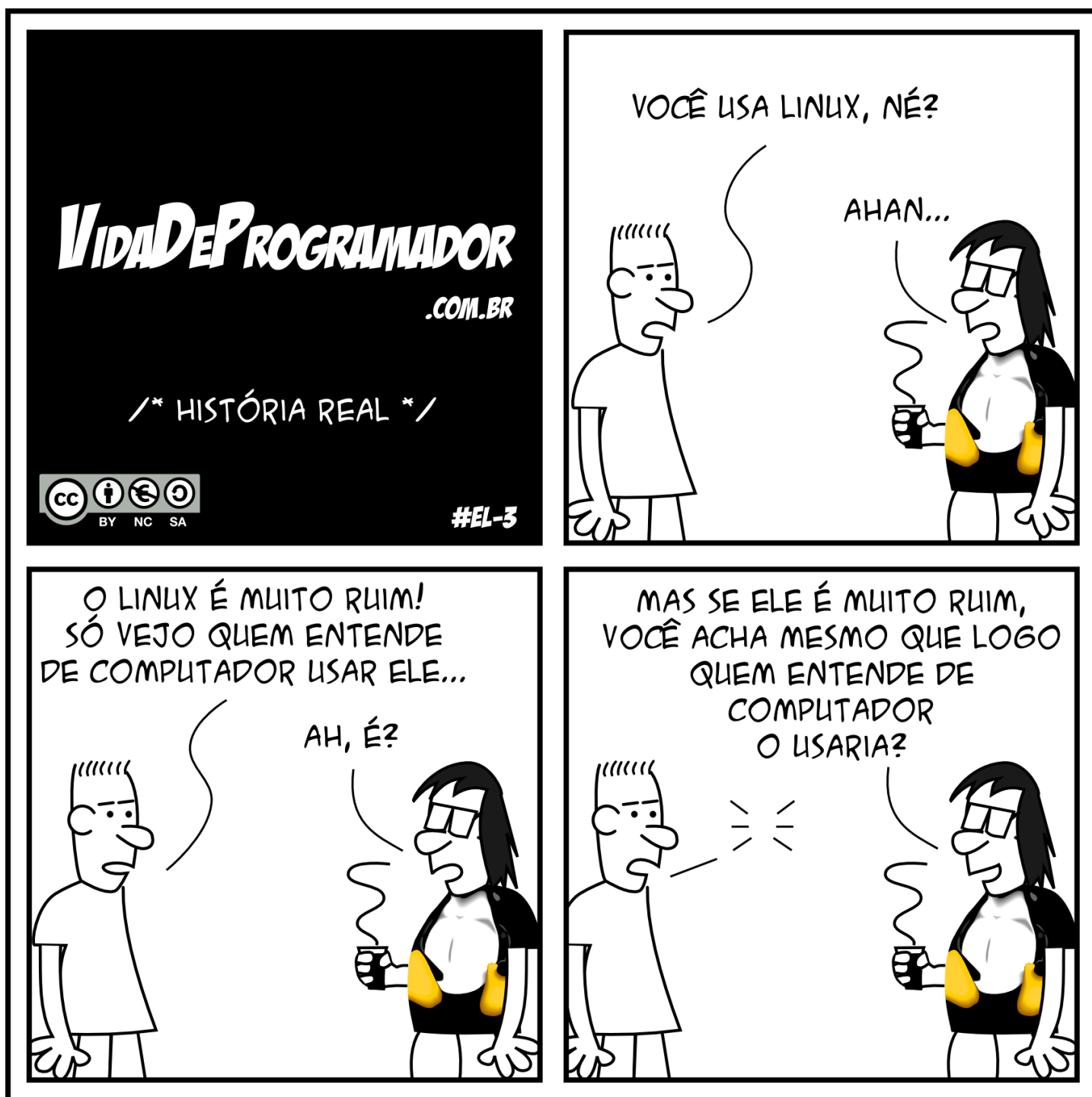
[1] http://forumdainternet.cgi.br/?page_id=986



ALBINO BIASUTTI NETO é graduando em Sistemas de Informação, membro da comunidade Tux-ES. Trabalha com redes, administra servidores Linux e Windows na SM Saúde, programação C e Python. Integrante do movimento Software Livre e Linux. Site: www.binoinformatica.com.

QUADRINHOS

Por André Noel, Ryan Cartwright, João Felipe Soares Silva Neto e José James Teixeira





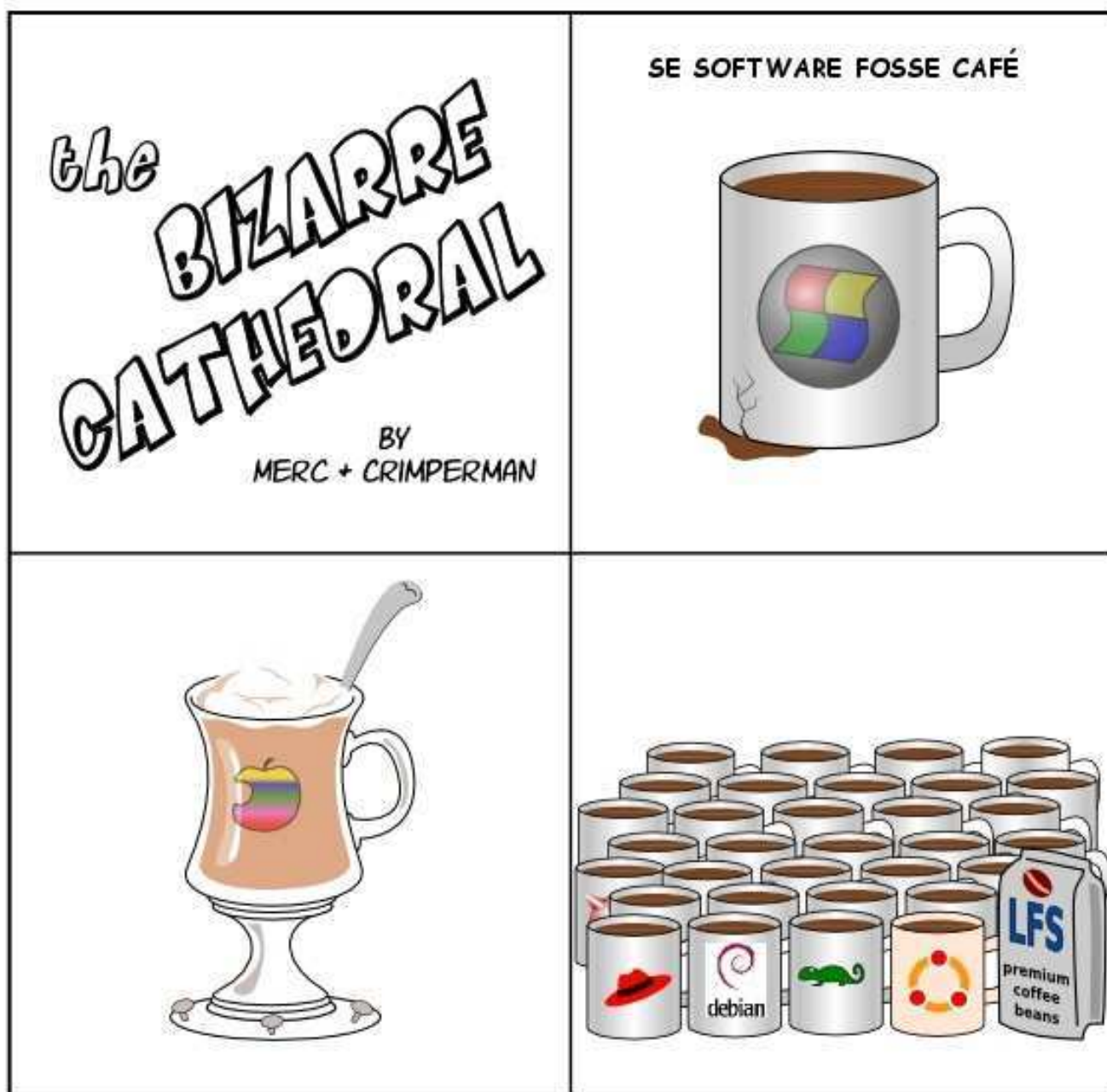
<http://www.freesoftwaremagazine.com>

(c) Copyright 2008 Ryan Cartwright CC: By-NC-SA



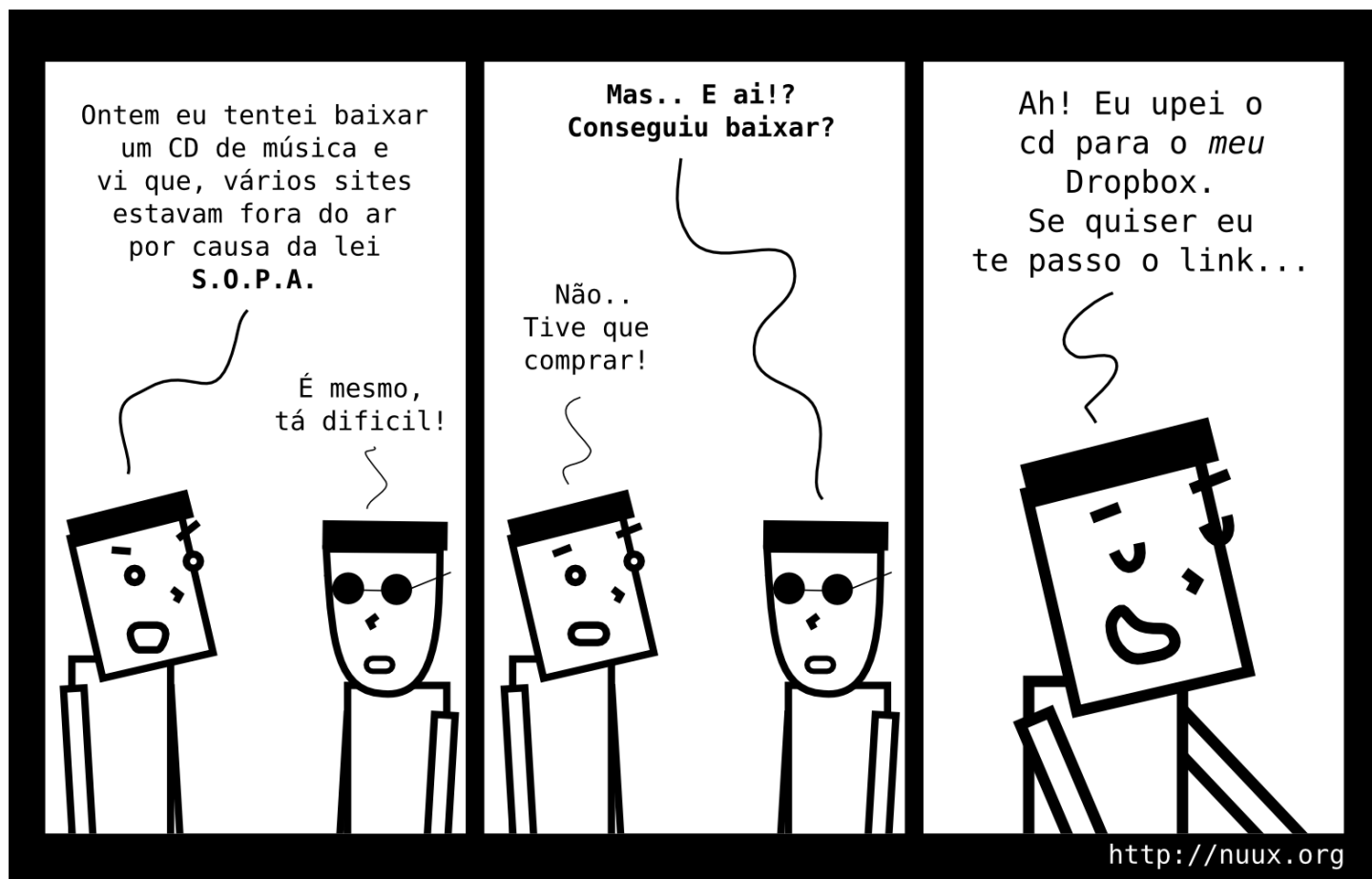
<http://www.freesoftwaremagazine.com>

(c) Copyright 2008 Ryan Cartwright CC: By-NC-SA



<http://www.freesoftwaremagazine.com>

(c) Copyright 2008 Ryan Cartwright CC: By-NC-SA



AGENDA

DEZEMBRO 2011

Evento: O IV Encontro
Comunicação Digital [ECD

Data: 09 e 10/12/2011

Local: João Pessoa/PB

Evento: VII Fórum Paraense de
Software Livre

Data: 12 e 13/12/2011

Local: Belém/PA

JANEIRO 2012

Evento: CES 2012

Data: 10 a 13/01/2012

Local: Las Vegas, NV - EUA

Evento: CSA Innovation
Conference

Data: 26/01/2012

Local: Santa Clara, CA - EUA

Evento: Hacking Day - Coruja de
TI

Data: 28/01/2012

Local: São Paulo/SP

FEVEREIRO 2012

Evento: Campus Party Brasil
2012

Data: 06 a 12/02/2012

Local: São Paulo/SP

Evento: Semana IPv6

Data: 06 a 12/02/2012

Local: São Paulo/SP

Evento: Mobile World Congress

Data: 27/02 a 01/03/2012

Local: Barcelona - Espanha

Evento: RSA Conference 2012

Data: 27/02 a 02/03/2012

Local: San Francisco, CA - EUA

MARÇO 2012

Evento: IBM Pulse 2012

Data: 04 a 07/03/2012

Local: Las Vegas, NV - EUA

Evento: CeBIT

Data: 06 a 10/03/2012

Local: Hannover - Alemanha

Evento: Cloud Connect

Data: 13 a 16/03/2012

Local: Santa Clara, CA - EUA

Evento: Document Freedom Day

Data: 28/03/2012

Local: Diversos locais

ENTRE ASPAS · CITAÇÕES E OUTRAS FRASES CÉLEBRES

“

Ainda me divirto muito com o Linux, foi sempre
assim...

Linus Torvalds, criador do kernel Linux

Fonte: Revista Espírito Livre - Edição n. 32

”