



APLICACIONES

Tablas externas en Oracle 9i
 DotGNU Portable.NET
 Gambas – Compilación e instalación
 . . .

DISEÑO

Crear efecto fade (fundido) en imágenes con Fireworks M
 Ejecutar una película flash al revés
 Como convertir una fotografía en un dibujo

PROGRAMACIÓN

Aplicaciones WAP con PHP y Apache
 Crear un instalador de una aplicación Web en C#
 Como pasar datos con comilla simple desde Visual a SQL
 . . .

RECURSOS Y NOTICIAS

Noticias
 Enlaces
 Curso para la instalación de ordenadores según necesidades II

2006



Prohibida su venta
 Totalmente libre



EDITORIAL

Tercera edición digital de **MYGNET-MAGAZINE Enero 2006**

Les deseamos que este año se para todos de muchas oportunidades y que se cumplan todos nuestros sueños y propósitos.

También queremos reconocer el excelente trabajo de los colaboradores que han brindado los contenidos de este número, así pues agradecemos el enorme apoyo que hemos recibido de parte de todos los colaboradores como lectores. Es muy alentador recibir sus comentarios y opiniones para continuar este esfuerzo y generar un producto de gran valor para todos.

Les reiteramos la invitación para que participen con nosotros.

Editores

Martín Roberto Mondragón Sotelo.

martin@mygnet.com

Gustavo Santiago Lázaro.

gustavo@mygnet.com

Escríbenos a *info@mygnet.com*

Visítanos a *<http://www.mygnet.com>* o *<http://www.mygnet.org>*

CONTENIDO

Aplicaciones

Backup y recuperación en frío.....	3
DotGNU Portable.NET.....	4
Instalación de Gambas – Notas importantes	6
Gambas – Compilación e instalación	7
Tablas externas en Oracle 9i	8

Diseño

Crear efecto fade (fundido) en imágenes con Fireworks M	10
Como convertir una fotografía en un dibujo.....	11
Ejecutar una película flash al revés	12

Programación

Formulario con forma (form form) en VB.NET	14
Api de Linux desde Gambas.....	15
Activar ASP.NET	20
Aplicaciones WAP con PHP y Apache.....	21
Como hacer histogramas usando el Microsoft Chart, en Visual Basic 6.0.....	23
Como pasar datos con comilla simple desde Visual a SQL.....	25
Convertir imágenes a texto base 64	28
Crear plantillas de Excel con PHP.....	29
Generación de un numero único de ID para nuevos registros(Visual Studio.NET).....	32
Crear un instalador de una aplicación Web en C#	33
Proteger programas contra la piratería en VB 2: MAC de la placa de red	34
Un rombo.....	37
Códigos fuentes	38
Trucos	59

Hardware

Curso para la construcción de ordenadores según necesidades II	60
--	----

Noticias.....	71
---------------	----

Enlaces	81
---------------	----

Backup y Recuperación en Frío



Publicado por Javier Pousa C.

Backup en Frío

Un backup es una copia de estructuras y datos de la base de datos que tiene como finalidad el poder llegar a recuperar en el tiempo nuestra base de datos en el caso de un fallo en el sistema.

Para establecer la estrategia de backup a utilizar se debe tomar en cuenta la naturaleza de los datos, en que momento se modifica esa información y que crítica es esa información en nuestro negocio.

En Oracle, la base de datos esta compuesta por varios grupos de archivos a los cuales se les asigna funciones específicas:

Datafiles: Ficheros que contienen las tablas, índices y clusters de la base de datos, es decir, que son los encargados de almacenar la información. Estos archivos pertenecen a un único Tablespace y pueden estar distribuidos en varios discos.

Logfiles: Encargados de almacenar las transacciones que ocurren dentro de la base de datos.

Control files: Son los ficheros que almacenan la estructura física de base de datos.

Parameter Files: son los ficheros de inicialización de la instancia. (init.ora y config.ora).

El Backup en Frío lo que hace es una copia de las estructuras físicas de las bases de datos cuando esta no este disponible a los usuarios. La copia de estos ficheros tiene se hace a través de las utilidades o comandos del Sistema Operativo tales como tar, cp, cpio, backup, etc.

Los pasos que hay que seguir para realizar un backup en frío serían:

1. Conocer y listar la ubicación de los datafiles, controlfiles y logfiles. Esto se hace ejecutando:

```
select file_name from
dba_data_files;
select name from v$controlfile;
select member from v$logfile;
```

2. Tirar la base de datos mediante shutdown normal o inmediato.

3. Copiar los archivos datafiles, controlfiles y logfiles a un medio de backup preferido como cinta, disco duro, otra máquina, etc.

El paso inverso, es decir, la recuperación en frío del backup realizado anteriormente se realiza también en tres pasos:

1. Tirar la base de datos actual (shutdown), dando por sentado que queremos desechar los datos actuales y recuperar los existentes en el backup.

2. Copiar los datafiles, controlfiles y logfiles del medio en que se encuentran (backup, cinta, disco, etc.) a la misma ubicación donde residían antes de hacer backup.

3. Subir la base de datos.

Hay que sopesar a la hora de elegir este método de backup y recuperación en frío las ventajas e inconvenientes que tiene

Ventajas:

Fácil de ejecutar y automatizar.
El tiempo de recuperación es predecible. Solo hay que conocer el tiempo de transferencia de los ficheros donde reside el backup.

Desventajas:

No es posible utilizar la base de datos mientras el backup se este realizando.
La recuperación de la base de datos es siempre completa.

DotGNU Portable.NET



Publicado por
Gustavo Alberto Rodriguez
(Traducción del original en inglés en
<http://www.dotgnu.org/pnet.html>)



El propósito de DotGNU Portable.NET es contruir una suite de software libre para compilar y ejecutar aplicaciones para la Insfraestructura común de lenguajes (Common Language Infrastructure - CLI), generalmente conocido como ".NET".

La plataforma inicial de DotGNU Portale.NET fué GNU/Linux, pero también trabaja bajo Windows, NetBSD, FreeBSD, Solaris y MacOS X, además de otras. También puede puede correr sobre una variedad de CPUs, incluyendo x86, PPC, ARM. Sparc, s390, Alpha, ia-64 y PARISC.

Compatibilidad

DotGNU Portable.Net está enfocada en la compatibilidad con las especificaciones ECMA-334(<http://www.ecma-international.org/publications/standards/ECMA-334.HTM>) y ECMA-335(<http://www.ecma-international.org/publications/standards/ECMA-335.HTM>) para C# y CLI respectivamente, y con la implementación comercial del CLI de Microsoft. La principal intención es hacer fácil escribir aplicaciones portables que puedan trabajar bien en DotGNU Portable.NET y sobre la plataforma .NET de Micorosoft.

Además, se busca asegurar que muchos programas que fueron escritos para la plataforma .NET de Microsoft (sin consideración de portabilidad) trabajen bien con DotGNU sobre muchos sistemas operativos.

Instalando

Se puede instalar DotGNU Portable.Net desde un paquete binario (<http://www.dotgnu.org/pnet-packages.htm>) o desde el código fuente(<http://www.dotgnu.org/pnet-install.htm>) (esta última es la opción recomendada).

Una vez que tiene instalado DotGNU Portable.NET, puede instalar DGEE (<http://www.dotgnu.org/dgee.htm>) y chequear los programas de demostración y ejemplo: <http://www.dotgnu.org/pnet.html>

Mecánica de tiempo de ejecución

La mecánica de tiempo de ejecución de DotGNU Portable.Net, llamada "ilrun", es usada para interpretar programas en el Lenguaje intermedio comun (Common Intermediate Language -CIL) en formato bytecode, descrita en la especificación ECMA-335.

Como interpretar bytecode CIL directamente es completamente ineficiente, se tomó un camino diferente. Primero, se convierte el bytecode CIL en un set de istrucciones simples llamdo Maquina Virtual Convertida (Converted Virtual Machine - CVM).

Después, las instrucciones simples del CVM son ejecutadas usando un intérprete de alta performance. Se puede encontrar una descripción del set de instrucciones del CVM en



<http://www.southstorm.com.au/doc/cvm/index.html>

El enfoque del CVM ofrece muchos de los beneficios de un compilador Just-In-Time (JIT), que puede ajustarse para manejar sistemas diferentes (por ejemplo CPUs de 32 bit o 64 bit). Al mismo tiempo, el código

fuerza del mecanismo es altamente portable a nuevas plataformas.

Como otra optimización, sobre algunas CPUs (actualmente x86 y ARM), se ha traducido el CVM a código de máquina nativo para la ejecución directa. Esto brinda un aprovechamiento adicional de performance con sólo un poco de esfuerzo en codificación.

Eventualmente se escribirá un JIT completo para DotGNU Portable.NET, pero actualmente se está enfocado sobre lo que queda sin terminar y en la estabilidad.

Vea el archivo "pnet/engine/HACKING" en el código fuente, para obtener información sobre la estructura del mecanismo de tiempo de ejecución.

Licencia

La mecánica del tiempo de ejecución "ilrun", está hecha bajo los términos de la GNU Licencia Pública General (General Public License - GPL), la librería de clases "pnetlib" bajo los términos de la GPL con una "linking exception", que habilita a enlazar con pnetlib sin tener en cuenta la licencia elegida para el programa final. En otras palabras, la "linking exception" obliga a la GPL a llegar hasta los límites del API de C# y detenerse allí.

Compilador

El compilador GNU Portable.NET, csc, es un sistema compilador modular con buen soporte para los lenguajes de programación C# y C. Se trabaja para soportar algunos otros lenguajes (Java y VB.NET). El front-end de C#

C# implementa la especificación ECMA-334 del lenguaje C#. El front-end de lenguaje C implementa ANSI C.

VB.NET implementa la especificación ECMA-334 del lenguaje C#. El front-end de lenguaje C implementa ANSI C.

La implementación de lenguajes adicionales es beneficiada

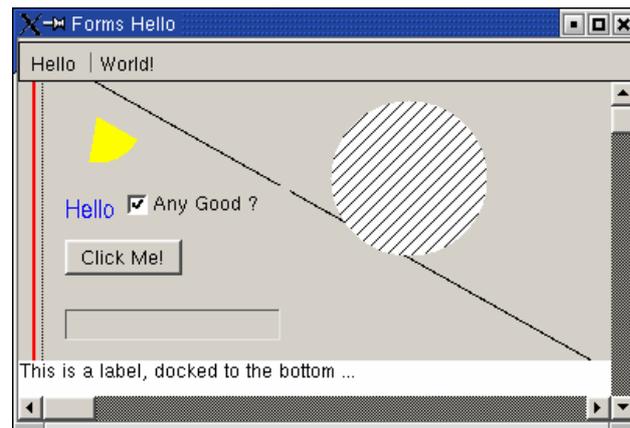


significativamente por el innovador programa "Tree Compiler Compiler" (trecc), que usa técnicas de programación orientada a aspecto para manejar la complejidad de la construcción de un compilador. Para más información acerca de esta herramienta vea http://www.dotgnu.org/pnet/trecc/trecc_c.html.

El compilador está diseñado para soportar la generación de bytecode para muchos sistemas de bytecode. El back-end del bytecode actual soporta el CLI definido en la Especificación del Lenguaje C# de la ECMA-335. Están en progreso otros back-ends para soportar la máquina virtual Java (Java Virtual Machine - JVM) y la mecánica de la Perl 6 Parrot. (Note que como la JVM no tiene suficientes instrucciones para correr código C, csc nunca podrá compilar C a la CVM).

System.Windows.Forms

Una ventaja de la implementación de System.Windows.Forms es que no se trató de encapsular controles de terceras partes como Gtk, Qt, Wine, etc, sino que se hizo una capa



de dibujo básica y se definieron controles propios. Esta metodología en la que todos los controles están en C# puro, es similar a la de Java Swing.

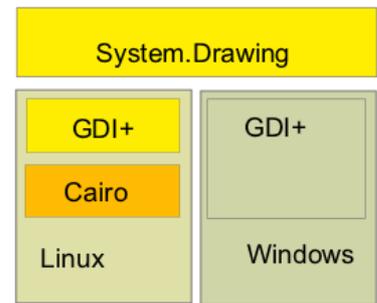
De esta manera se puede emular la apariencia y el comportamiento de Windows mas de forma más compacta y portable que otras, porque no se necesita trabajar en el moldeado de herramientas externas. La implementación de System.WindowsForms, corre sobre GNU/Linux basados en x86, PPC y ARM, tan bien como Mac OS X. Puede ver las capturas de pantallas en <http://www.dotgnu.org/screenshots.html>.

La implementación de formularios de DotGNU Portable.NET está estructurada en tres capas que se encuentran en los directorios fuentes System.Drawing, System.Drawing/Toolkit

System.Windows.Forms.

System.Drawing provee la funcionalidad básica, emulado la capa GDI de Windows tan fielmente como es posible. Cuando se dibuja un control se usan las definiciones de System.Drawing.Graphics.

System.Drawing/Toolkit define una interface para las herramientas de dibujo primitivas.



Toolkit provee si mples dibujos para line/text/etc. (IToolKitGraphics), más un simple mecanismo de ventanas (IToolkitWindow).

Hay muchas herramientas en el sistema, cada uno brinda una funcionalidad diferente. Las herramientas actuales incluyen System.Srawing.Xsharp, que encapsula la DotGNU Portable.NET Xsharp y System.Drawing.Win32, que encapsula la API Win 32 bajo Windows.

System.Windows.Forms trabaja sobre las primitivas capacidades de dibujo y ventanas de System.Drawing y System.Drawing/Toolkit para implementar los controles, formularios, diálogos, etc, que están definido en la API de formularios.

El archivo

"pnetlib/System.Window.Forms/HACKING" en el código fuente, contiene mas información sobre el desarrollo de la implementación de System.Windows.Forms.

Instalación de Gambas - Notas importantes



Publicado por
Gustavo Alberto Rodríguez

Notas Importantes para la instalación de Gambas

Por favor, antes de descargar y compilar Gambas, ¡lea CUIDADOSAMENTE las siguientes recomendaciones !.



Para compilar Gambas, debe instalar los siguientes paquetes:

- El paquete de desarrollo de X11;
- El paquete de desarrollo de Qt3;
- El paquete de desarrollo de KDE 3, si quiere compilar el componente KDE;
- Los paquetes de desarrollo de PostgreSQL, MySQL, SQLite u ODBC, si quiere compilar los drivers de bases de datos;
- El paquete de desarrollo libcurl (versión 7.10.7 o superior), si quiere compilar el componente de red curl;
- El paquete de desarrollo de SDL y SDL_mixer, si quiere compilar el componente SDL;
- El paquete de desarrollo de libxmk y libxslt, si quiere compilar el componente XML;
- El paquete de desarrollo de GTK+, para el compilar el componente GTL;
- Y así con los demás...

Ahora Qt3.2 es necesario, porque una función Qt ha desaparecido de versiones anteriores de Qt. Gambas se compilará con Qt3.1, pero la función Picture.Copy() fallará en algunos casos. Con versiones anteriores de Qt, Gambas no se compilará.

Gambas no compila con gcc3.0.x. Este es un bug de gcc. En vez de este use 3.2. (Note que este es un conflicto no resuelto de gcc 2.9x).

Usted debe tener privilegios para escribir el directorio /tmp, de otra forma Gambas no trabajará.

Si quiere correr el script ./reconf incluido en el paquete (para desarrollar un nuevo componente, o modificar uno existente), debe usar las siguientes versiones de herramientas GNU:

- automake 1.9.4;
- autoconf 2.59 ;
- libtool 1.5.12 (esta herramienta no es necesaria si es incluida en el paquete).

Gambas no compila con gcc 4.x. Por favor, reporte cualquier error de compilación.

Gambas no trabaja en modo 64 bits.

Lea los archivos README.* para notas específicas de su distribución.

Traducción de la
Revision r1.18 - 09 May 2005 - 14.42 GMT -
Benoit Minisini

La versión original en inglés esta en
<http://www.binara.com/gambas-wiki/bin/view/Gambas/WebSiteImportantNotes>

Gambas - Compilación e instalación



Publicado por Gustavo Alberto Rodríguez

¿Cómo compilar e instalar Gambas?

Antes que nada, ¡lea esto (<http://gambas.sourceforge.net/distribution.htm>) para saber si puede compilar Gambas satisfactoriamente en su sistema, y después lea las notas importantes (<http://www.mygnet.com/?art&id=207>)!

Después, abra una terminal. Por ejemplo xterm, o Konsole si está usando KDE. Recuerde que debe instalar los siguientes paquetes de desarrollo: X11, QT3, KDE3, PostgreSQL, MySQL. La forma de hacerlo depende de su distribución.

Después, debe descargar el paquete de fuentes de Gambas a su máquina. Por ejemplo, puede usar wget en la terminal:

```
[linux@home ~]$ wget
http://gambas.sourceforge.net/gambas-1.04.tar.bz2
```

Después, debe desempaquetar el archivo descargado en el lugar que usted elija, por ejemplo su directorio personal.

```
[linux@home ~]$ cd ~
[linux@home ~]$ bunzip2 gambas-1.0.4.tar.bz2
[linux@home ~]$ tar xf gambas-1.0.4.tar
[linux@home ~]$ ls
```

Gambas-1.0.4

Se ha creado un directorio gambas con el contenido del archivo. ¡Entre en él!

```
[linux@home ~]$ cd gambas-1.0.4
```

Ahora debe empezar la compilación de las fuentes con los siguientes comandos mágicos: configure y make.

El primer comando es configure. Este comando es usado para analizar su sistema para adaptar el proceso de compilación. Este es un script instalado en el directorio fuente, de manera que está obligado a agregar "." antes que el nombre del comando, para iniciarlo.

```
[linux@home gambas-1.0.4]$ ./configure
```

Nota: si quiere compilar una versión de desarrollo escriba:

```
[linux@home gambas-1.0.4]$ ./configure -C
```

Pasarán muchos mensajes antes de que vea el prompt. Si ocurre algún inconveniente, obtendrá un mensaje de error y debe ir a la página troubleshooting para identificar su problema de configuración, antes de continuar.

Si tiene problemas, puede deshabilitar la compilación del componente, pasando la siguiente opción a configure:

```
--disable-kde-component para deshabilitar la compilación del componente KDE;
--disable-db-component para deshabilitar la compilación del componente para bases de datos;
```

Y así..., escriba ./configure --help para ver la lista completa de opciones.

Por ejemplo:

```
[linux@home gambas-1.0.4]$ ./configure --disable-db-component
```

Note que si perdió un paquete de desarrollo para instalar, el componente será deshabilitado automáticamente. usted verá un mensaje de alerta en la salida del comando configure.

Cuando configure termine sin ningún error, puede empezar la compilación con make.

```
[linux@home gambas-1.0.4]$ make
```

...
Si tiene problemas durante la compilación, verá un mensaje de error. Este será un problema de configuración que el script configure haya detectado, o una incompatibilidad con su sistema o compilador. Yo sugiero que vaya a la mailing-list para exponer cuidadosamente su problema con cada detalle. Una vez que la compilación termine sin problemas, puede instalar Gambas. Para hacerlo, debe ser root, por lo que usaremos el comando su:

```
[linux@home gambas-1.0.4]$ su -c
"make install"
Password:...
```

Escriba la contraseña de root, y empezará la instalación. Por defecto se instalará en /opt/gambas. Si quiere especificar otro directorio para la instalación, debe usar la opción de configuración --prefix. Para más detalles, lea el archivo INSTALL en el directorio de fuentes.

Por ejemplo, para instalar Gambas bajo /usr, debe escribir lo siguiente:

```
[linux@home gambas-1.0.4]$ ./configure --prefix=/usr
```

Note que se crean links simbólicos en la carpeta /usr/bin. De esta manera los programas de Gambas están siempre en su path, y pueden ser fácilmente encontrados por el entorno de desarrollo.

Por supuesto, si instala Gambas directamente en /usr, no se crean estos links simbólicos.

Una vez que todo lo anterior está hecho, puede iniciar el entorno de desarrollo.

```
[linux@home gambas-1.0.4]$ gambas
```

Usted está entrando a la zona de riesgo...;-)

N.T.:El original en inglés se puede encontrar en <http://gambas.sourceforge.net/compilation.html>

Tablas Externas en Oracle 9i



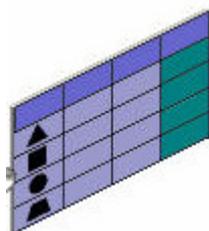
Publicado por Javier Pousa C.

Tablas Externas en Oracle 9i



Una, entre las muchas características que se han integrado en Oracle 9ies la capacidad de crear las tablas externas. Una tabla externa es unatabla donde la estructura se define dentro de la base de datos pero qesus datos residen externamente en uno o más archivos en el sistema operativo.

Estas tablas son muy similares a las tablas regulares en Oracle, a excepción que los datos no se almacenen en los datafiles de Oracle, si no en ficheros del sistema operativo, y estos no son manejados por la base de datos.



Las tablas externas en esta versión tienen algunas limitaciones importantes:

No es posible realizar operaciones DML sobre estas tablas (insert, update o delete).

No se pueden definir índices en la tabla.
No soporta archivos más grandes de 2GB.

A pesar de estas limitaciones, las ventajas que podemos obtener sobre el uso de estas tablas son muy considerables, ya que son

tablas estáticas, en las que el usuario solo puede acceder a los datos pero no modificarlos. Además Oracle tiene previsto, en versiones futuras, la posibilidad de escritura sobre estas tablas.

Vemos un ejemplo de cómo crear una tabla externa y operar sobre ella:

Lo primero que debemos hacer es indicarle a Oracle en que directorio del sistema operativo se van ubicar los ficheros de datos:

```
CREATE OR REPLACE DIRECTORY
MIDIRECTORIO AS 'C:\oracle\tabext';
```

Unavez que Oracle sabe cual es directorio donde se encuentran los ficheros de datos sobre los que vamos a crear la tabla externa, debemos dar permisos a los usuarios para que puedan acceder a ese directorio:

```
GRANT READ, WRITE ON DIRECTORY
MIDIRECTORIO TO USUARIO;
```

Supongamos que en ese directorio (c:\oracle\tabext) tenemos el fichero meses.txt creado previamente con la siguiente estructura:

```
1,Enero,31
2,Febrero,28
3,Marzo,31
4,Abril,30
5,Mayo,31
6,Junio,30
7,Julio,31
8,Agosto,31
9,Septiembre,30
10,Octubre,31
11,Noviembre,30
12,Diciembre,31
```

Creamos entonces la tabla externa con el comando CREATE TABLE:

```
CREATE TABLE EXT_MESES
(
  MES VARCHAR2(50),
  DESMES VARCHAR2(50),
  DIAS VARCHAR2(50)
)

ORGANIZATION EXTERNAL
(
  TYPE ORACLE_LOADER
  DEFAULT DIRECTORY
  MIDIRECTORIO

  ACCESS PARAMETERS
  (
    RECORDS DELIMITED BY
NEWLINE
    NOBADFILE
    NODISCARDFILE
    NOLOGFILE
    SKIP 0
    FIELDS TERMINATED BY ','
    MISSING FIELD VALUES ARE
NULL
    REJECT ROWS WITH ALL NULL
FIELDS
    (
      MES CHAR,
      DESMES CHAR,
      DIAS CHAR
    )
  )

  LOCATION ('meses.txt')
  REJECT LIMIT UNLIMITED
```

Esta declaración DDL funcionará incluso si el archivo meses.txt no existiera en el directorio del sistema operativo. Hasta que ejecutemos una sentencia contra la tabla, no sabremos si esta fue creada con éxito.

Comprobamos que la tabla fue creada con éxito mediante una sentencia SELECT:

```
select * from ext_meses;
```

Si todo esta correcto el resultado debería parecerse a lo siguiente,

MES	DESMES	DIAS
1	Enero	31
2	Febrero	28
3	Marzo	31
4	Abril	30
5	Mayo	31

6	Junio	30
7	Julio	31
8	Agosto	31
9	Septiembre	30
10	Octubre	31
11	Noviembre	30
12	Diciembre	31

Volvamos de nuevo sobre el script de creación de la tabla externa. La primera parte de la declaración de CREATE TABLE es igual a una tabla regular de Oracle con la excepción de la declaración específica ORGANIZATION EXTERNAL, que indica que esta tabla es una tabla externa. También en esa parte de la declaración especificamos un tipo de ORACLE_LOADER, el cual es solamente soportado por Oracle.

Observamos que el directorio es también parte de la declaración DEFAULT DIRECTORYMIDIRECTORIO, en que le indicamos a la tabla dónde encontrar los archivos.

A partir de aquí, especificamos los parámetros del acceso (ACCESS PARAMETERS). Los más significativos son:

- **records delimited**, especifica los caracteres que será utilizado para separar las filas.
- **badfile**, especifica el archivo que el Oracle utilizará almacenar las filas rechazadas. En nuestro caso hemos prescindido de él, así como del logfile.
- **logfile**, se utilizará para almacenar la información de cualquier error.
- **fields**, especifica el separador distinguirá una columna de otra durante la carga.
- **location**, la localización proporciona el nombre del archivo real al acceso. Si Oracle necesita tener acceso a archivos múltiples, pueden ser especificados como sigue:

```
location ('file1.dat',
'file2.dat')
```

- **reject limit**, especifica el número de las filas que pueden ser rechazadas antes de que el comando devuelva un error. Si se alcanza este umbral, se producirá un error.

Con este ejemplo hemos visto la utilidad de estas tablas. Podemos hacer modificaciones en el fichero y estas modificaciones las veremos reflejadas en la tabla externa.

Podemos ordenar los datos, agruparlos, sumarlos, contarlos, mostrar únicamente las columnas que especifiquemos, sin embargo, no dejara de ser una tabla estática, cuyos valores son siempre fijos para el usuario pero no para el administrador de la base de datos.

Seguid experimentando vosotros esta nueva funcionalidad de Oracle, y espero vuestros comentarios e ideas.

Crear efecto Fade (Fundido) en imágenes con Fireworks M



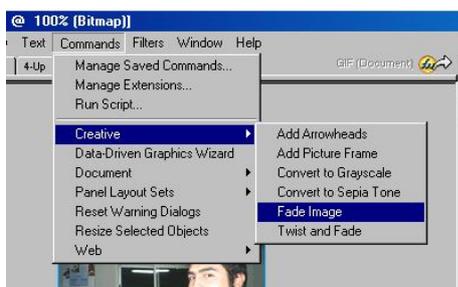
Publicado por Xylemax Arcangel

Bueno, puedes hacer este efecto con mas de una imagen, pero aquí lo demostrare un una sola.

Lo primero que tienes que hacer es seleccionar la imagen que quieras fundir.



Luego seleccionas la imagen, esto es importante, porque si no seleccionas la imagen te saldra un error. Luego vas al menu "Commands" o comandos>>"Creative" o creativo>>"Fade image" o Fundir imagen.



- En esa opción se te mostrarán algunos ejemplos, de los cuales podrás elegir uno para realizar el efecto.



Ahora es cuando te aparece una línea negra donde podrás darle la dirección y la profundidad del efecto...el cual es muy útil para combinar 2 imágenes o hacer lo que yo.



Bueno lo que hice fue colocar una maya cuadriculada y un texto...muy útil para crear banners.



Eso a sido todo muchachos espero les sirva para sus sitios web o programas...salu2

XYLEMEX

Como convertir una Fotografía en un dibujo

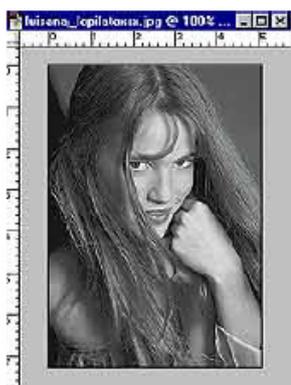


Publicado por José Rico

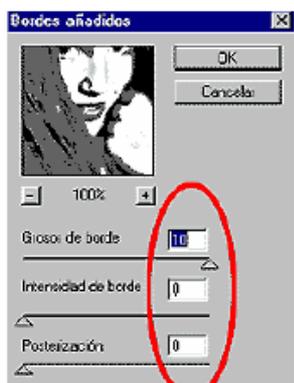
Vamos a utilizar para este ejemplo la imagen de abajo. Puedes copiarla, para abrirla después en Photoshop



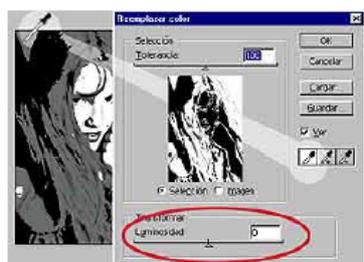
Abrimos la imagen en Photoshop



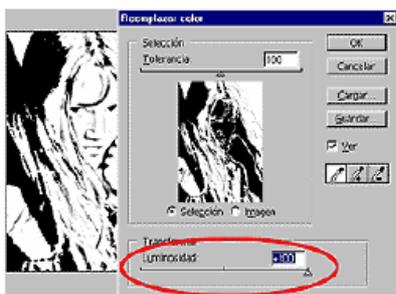
"Imagen/Modo/Escala de grises".
 "¿Eliminar información de colores?"
 "OK"
 La imagen queda en blanco y negro
 "Imagen/Ajustar/Contraste Automático"



"Filtro/Artístico/Bordes añadidos".
 Grosor del Borde: 10
 Intensidad del Borde: 0
 Posterización: 0
 Pulsamos "OK"
 Fijate en la imagen de arriba
 - "Imagen/Ajustar/Reemplazar Color"
 Con el primer cuentagotas lo desplazaremos a la zona de grises y haremos "clic" en dicha zona, tal y como muestra la imagen.



A continuación moveremos el tirador de "luminosidad" hacia la derecha hasta el valor "100".
 Pulsamos "OK".



Para finalizar; "Imagen/Ajustar/Niveles Automáticos".
 Este es el resultado final, un dibujo tipo comic.



Recogido de la web:
<http://www.angelfire.com/space/barahona/dibujo.html>

Rebollas 25 de junio de 2003.

Ejecutar una Película Flash al Revés



Gustavo Santiago Lázaro.
Mygnet.com

Objetivo: En esta práctica se pretende entender como se puede hacer que una película flash se reproduzca del fotograma 1 al final y del fotograma final 1.

1. crea una nueva película en flash
2. En el primer fotograma dibuja, por ejemplo, un cuadrado rojo, sin bordes, solo el relleno.
3. Ahora da un clic al fotograma numero 40 y presiona **F7**, para insertar un fotograma clava vacío.
4. Ahora dibuja ahí un círculo azul, sin bordes, solo el relleno.
5. Da un clic al fotograma 1 y abre tu panel mostrar instancias, dando un clic al botón  que se encuentra en el lanzador.
6. da un clic a la pestaña **Fotograma**
7. en el campo **interpolación**, selecciona **Forma**
8. cambia el nombre tu capa por el de **animación**.
9. ahora inserta una capa nueva a tu película presionando , en esta nueva capa agregaremos 2 botones los cuales nos van a servir para ejecutar la película en forma normal y al revés.
10. Cambie el nombre de tu nueva capa por el de **Botones**
11. ahora da un clic al menú **Ventana**. Selecciona la opción **bibliotecas comunes**, selecciona **botones** y da 1 clic.
12. En la ventana **biblioteca**, de la lista busca el elemento con el nombre **(circle) VCR Button Set**, y da un doble clic al botón .
13. de la lista busca el botón  **gel Fast Forward** y arrástralo a tu capa **botones**, haz lo mismo con el botón  **gel Rewind**. Colócalos en la parte inferior de tu película. El primer botón servirá para ejecutar la película en modo normal y segundo para hacerlo en orden inverso.
14. ahora agrega otra capa a tu película presionando .
15. cambia el nombre por el de: **Clip de película**
16. en la **capa clip de película** presiona tus teclas **control + F8** para crear un nuevo símbolo
17. en el campo nombre asigna el nombre de **rebobina** y en comportamiento **clip de película** y Aceptar.
18. dentro del clip de película, selecciona el fotograma 2 y presiona F7 para agregar un fotograma clave vacío, al lo mismo con el fotograma 3, ahora tu clip de película tendrá 3 fotogramas clave vacíos.
19. Da 1 clic derecho al fotograma 1, del menú selecciona **acciones** y da 1 clic.
20. en la ventana **Acciones** de la lista del lado izquierdo busca **Acciones Básicas** y da 1 clic, de las opciones que aparecen da doble clic a la opción **Stop**. Cierra la ventana Acciones.
21. ahora da 1 clic derecho al fotograma 2, del menú selecciona **acciones** y da 1 clic en la ventana **Acciones** de la lista del lado izquierdo busca **Objetos** y da 1 clic, de las opciones que aparecen busca **MovieClip** y da 1 clic, ahora busca la opción **prevframe** y da un doble clic.
22. Ahora en el campo expresión situado en la parte inferior de la ventana escribe: **_root.prevFrame()**. Cierra la Ventana Acciones.
23. teniendo seleccionado el fotograma 2 de nuestro clip de película abrimos el panel mostrar instancias desde el lanzador presionando: .
24. da un clic a la pestaña **fotograma**, en el campo etiqueta escribe el nombre **loop**, con este nombre vamos a identificar ese fotograma.

25. ahora da 1 clic derecho al fotograma 3 de el clip de película, del menú selecciona **acciones** y da 1 clic, en la ventana acciones, en la lista del lado izquierdo busca **acciones básicas** y da 1 clic, ahora busca la opción **Go To** y da un doble clic sobre ella.
 26. en el campo **Tipo** da 1 clic y selecciona **Rotulo de fotograma**.
 27. en el campo Fotograma escribe: **loop**
 28. cierra la ventana **acciones**
 29. Da un clic a Escena 1 localizada en la esquina superior izquierda para regresar a la película principal.
 30. abre tu biblioteca presionando **control + L** y arrastra el clip de película **rebobina** a tu capa **clip de película**.
 31. selecciona el círculo blanco que representa tu clip de película.
 32. abre tu panel mostrar instancias presionando 
 33. da 1 clic a la pestaña **instancia**, en el campo nombre escribe: **rebobina**
 34. ahora vamos a ponerle acciones a los botones que están en la capa botones.
35. da un clic derecho sobre el botón  , del menú selecciona acciones y da 1 clic.
 36. en la ventana **acciones**, de la lista de el lado izquierdo busca la
 37. opción **acciones básicas** y da 1 clic, ahora busca la opción **Play** y da un doble clic.
 38. de la ventana del lado derecho da un clic sobre la línea: **on (release) {** , en la parte inferior aparecerán opciones, desmarca la opción **liberar** y marca la opción de **presionar**. Cierra la ventana de acciones.
39. ahora da 1 clic derecho sobre el botón  , del menú selecciona acciones y da 1 clic.
 40. en la ventana **acciones**, de la lista de el lado izquierdo busca la opción **Objetos** y da 1 clic, ahora busca la opción **MovieClip** y da 1 clic, ahora busca la opción **Play** y da un doble clic sobre ella.
 41. En el campo **Expresión** que aparece abajo escribe lo siguiente: **rebobina.play()**
 42. Cierra la ventana acciones.
43. ahora agrega otra capa tu película  , y cambia su nombre por el de: **Acciones**. En este momento ya debes tener 4 capas.
 44. da 1 clic derecho en el primer fotograma de la **capa acciones**, del menú selecciona **Acciones** y da 1 clic.
 45. en la ventana **acciones**, de la lista de el lado izquierdo busca la opción **Objetos** y da 1 clic, ahora busca la opción **MovieClip** y da 1 clic, ahora busca la opción **gotoAndStop** y da doble clic sobre ella.
 46. En el campo **Expresión** que aparece abajo escribe lo siguiente: **rebobina.gotoAndStop(1)**
 47. ¿Por qué?
Una vez nuestra película a llegado a este fotograma, el primero de nuestra película principal, el clip que rebobina ha de pararse., por eso la acción
 48. ahora de la lista del lado izquierdo busca la opción **acciones básicas** y da 1 clic, ahora busca la opción **Stop** y da 1 doble clic sobre ella.
 49. cierra la venta Acciones.
 50. ahora da 1 clic al fotograma 40 de la **capa acciones** y presiona **F7**.
 51. da 1 clic derecho sobre el fotograma 40 de la **capa acciones**, del menú selecciona **acciones** y da 1 clic.
 52. De la lista del lado izquierdo busca la opción **acciones básicas** y da 1 clic, ahora busca la opción **Stop** y da 1 doble clic sobre ella.
 53. cierra la venta Acciones.
 54. ahora si prueba tu película y listo ¡¡¡

Conclusiones

El funcionamiento consiste en crear un clip (rebobina) que contiene una acción para que la película principal retroceda un fotograma.

Este clip entrará en un loop (ciclo) gracias a la acción que contiene su tercer fotograma, lo que hará que nuestra película se rebobine solo y siempre y cuando el clip este en marcha.

Formulario con Forma (Form Form) en VB.NET



Publicado por Juan Francisco Berrocal

Formulario con Forma (Form Form) en VB.NET

Bueno, el otro día leí un artículo sobre el espacio de nombre Drawing y me di cuenta que con este espacio de nombre podría lograr muchas cosas para la apariencia en mi aplicaciones y una de ellas es darle forma (redonda, ovalada), fin la que se nos antoje. En este caso yo probé dándole una forma redonda.

'Aquí muestro el pedazo o los pedazos de código para lograr esto

Como se puede apreciar en la imagen, hay dos eventos (Load, KeyPress) los dos para el Formulario, el Load lo hago para que cuando inicie la aplicación, el formulario adquiera la forma siguiente forma.



Y el evento KeyPress para que cuando al presionar cualquier tecla se salga de la aplicación. Bueno esa es una de las tantas formas que le podemos dar a un formulario, el truco esta en el tamaño

que le asignemos a nuestra elipse.

```

(c) Juan Fco. Berrocal -- Desarrollo .NET
Formulario con formas

Este NameSpace me llamara la propiedad GraphicsPath
que me permitira dar forma al formulario
Imports System.Drawing.Drawing2D

Public Class Form1
    Inherits System.Windows.Forms.Form

    Windows Form Designer generated code

    Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, _
        ByVal e As System.EventArgs) Handles MyBase.Load
        'Empezamos a programar
        Dim objDraw As System.Drawing.Drawing2D.GraphicsPath = _
        New System.Drawing.Drawing2D.GraphicsPath
        'Definimos la Elipse
        objDraw.AddEllipse(0, 0, Me.Width, Me.Height)
        Me.Region = New Region(objDraw)
    End Sub

    Private Sub Form1_KeyPress(ByVal sender As Object, _
        ByVal e As System.Windows.Forms.KeyPressEventArgs)
        'Hacemos este evento KeyPress para salir del formulario
        Me.Close()
    End Sub
End Class
    
```

Espero que haya sido de su agrado y le invito a seguir desarrollando en esta poderosa herramienta

Juan Fco. Berrocal

DCE 2005 - 2 Estrellas

Api de Linux desde Gambas



Publicado por
Alejandro Benavides
Llamando a la API de Linux desde

Introducción

Hablando con propiedad, no podemos aquí hablar de la API de Linux, ya que "Linux" tan sólo el núcleo de un sistema operativo. Todo lo que está por encima no es más que un conjunto de librerías creadas por muy diversos autores, algunas de las cuales forman parte del proyecto GNU. No obstante, he utilizado este término dado que los programadores de VB sobre Win32, suelen usarlo cuando quieren invocar funciones de C desde el entorno VB.

A pesar de que podemos tener sistemas basados en el kernel Linux muy heterogéneos, lo habitual es encontrarnos al menos con la librería estándar de C (glibc), la librería GTK+ si tenemos entorno gráfico, Ncurses para interfaces de texto y otras utilidades como libxml o libcurl.

Esto hace que podamos plantearnos ampliar las capacidades de Gambas realizando llamadas a esas librerías, para conseguir nuestros propósitos.

Compilación

Para probar este componente se necesita Gambas 1.9.8 o superior instalado en la máquina, pero no así para compilarlo. Al descomprimir los fuentes se crea una carpeta "gb.api":

- 1) Entrar en dicha carpeta.
- 2) Ejecutar `./reconf`
- 3) Ejecutar `./configure` (`--opciones`) . Si Gambas si instaló indicando una opción `--prefix` determinada, se debe indicar el mismo `--prefix`. Si se instaló desde un paquete rpm o deb, lo habitual es que este prefix sea `"/usr"` en la mayor parte de las distribuciones.

4) Para completar la instalación en un sistema con Gambas ya instalado, ejecutar como root "make install" y "gbi2".

Tipos de Datos

Lo primero que necesitamos es una correspondencia entre tipos de datos en C y tipos de datos en Gambas. Gb.Api aporta una serie de constantes para realizar dichas conversiones:

1) Tipos de datos básicos en C:

Se considerarán tipos de datos básicos los siguientes: char, short, int/long, long long, float y double. La clase Api de gb.api proporciona constantes para identificarlos, así como para conocer el tamaño que ocupan en memoria.

C (Linux/intel 32 bits)	Gambas
char 1 byte	Api.char Api.charSize
short 2 bytes	Api.short Api.shortSize
int/long 4 bytes	Api.int Api.intSize
long long 8 bytes	Api.long Api.longSize
float 4 bytes(*)	Api.single Api.floatSize
double 8 bytes	Api.float Api.doubleSize
puntero 4 bytes	Api.pointer Api.pointerSize

(*) La ABI de C define que tanto en los parámetros de una función como en el valor retornado, el tipo "float" se envía ocupando 8 bytes (es decir, como tipo double)

2) Resto de tipos de datos:

El resto de tipos de datos, se consideran siempre como punteros (char*, int*, long** ...), incluyendo los punteros a estructuras de C, que no son si no zonas de memoria contigua con espacio suficiente para almacenar varias variables de tipo heterogéneo. Para manejar punteros, gb.api proporciona la clase ApiPointer.

Pointer

Gambas provee un tipo de dato llamado "Pointer", que es un alias para el tipo de dato "Integer", es decir, un entero de 32 bits. Ambos se pueden usar indistintamente para manejar punteros desde Gambas.

Gb.Api extiende el tipo de dato Pointer, añadiendo algunas funciones estáticas para manejar la memoria con más comodidad.

Gestión de memoria:

Gambas provee las funciones "Alloc", "Realloc" y "Free" para asignar y liberar memoria. Se comportan como sus equivalentes en C `alloc()`, `realloc()` y `free()`. El componente GB.Api proporciona además la función:

```
PUBLIC FUNCTION AllocString(Data As String) As Integer
```

Función para facilitar la reserva de memoria para cadenas. Reserva la longitud de la cadena+1 byte, y copia el contenido de la cadena, terminándola con un carácter 0. Si la cadena tiene longitud 0, reserva un sólo byte en el que sitúa el valor 0. Devuelve el valor del puntero asignado.

La memoria ha de ser liberada más tarde si procede llamando al método "Free".

Ejemplo:

```
Dim Pt As Pointer
...
Pt=Pointer.AllocString("Hello API!")
...
Free(Pt)
```

Escritura y lectura de valores:

1) Familia de funciones "Get":

```
BEGIN FUNCTION GetChar(Pointer As Integer,Index As Integer) As String
```

Trata el puntero como un puntero char*, y devuelve el valor del byte en la posición indicada, como una cadena con un sólo carácter. Si lo que interesa es recibirlo

como un valor entero (numérico), se puede usar la función `GetByte()`

```
Dim Pt As Pointer
Dim V1 As String
...
V1=Pointer.GetChar (Pt,1)

BEGIN FUNCTION GetByte(Pointer As Integer,Index As Integer) As String
```

Trata el puntero como un puntero char*, y devuelve el valor del byte en la posición indicada, como un entero.

```
BEGIN FUNCTION GetShort(Pointer As Integer,Index As Integer) As Integer
```

Trata el puntero como un puntero short*, y devuelve el valor del entero en la posición indicada.

```
BEGIN FUNCTION GetInt(Pointer As Integer,Index As Integer) As Integer
BEGIN FUNCTION GetPointer(Pointer As Integer,Index As Integer) As Integer
```

Tratan el puntero como un puntero int*, y devuelve el valor del entero en la posición indicada.

```
BEGIN FUNCTION GetLong(Pointer As Integer,Index As Integer) As Long
```

Trata el puntero como un puntero long long*, y devuelve el valor del entero largo en la posición indicada.

```
BEGIN FUNCTION GetFloat(Pointer As Integer,Index As Integer) As Float
```

Trata el puntero como un puntero float*, y devuelve el valor del número decimal (float) en la posición indicada.

```
BEGIN FUNCTION GetDouble(Pointer As Integer,Index As Integer) As Float
```

Trata el puntero como un puntero double*, y devuelve el valor del número decimal (double) en la posición indicada.

```
BEGIN FUNCTION GetString(Pointer As Integer,OPTIONAL Length As Integer) As String
```

Para facilitar la gestión de datos de cadena, esta función trata el puntero como tipo char*, y devuelve los "Length" primeros caracteres como una cadena. Si no se indica "Length", se estima que se trata de una cadena terminada en carácter 0, y la función calcula la longitud de la cadena, y la devuelve.

2) Familia de funciones "Put":

```
PUBLIC SUB PutChar(Pointer As Integer,Index As Integer,Value As String)
```

Trata el puntero como un puntero char*, y sitúa el valor "Value" en la posición indicada "Index". Value será una cadena con un sólo carácter. Si la cadena tiene más de un carácter, se toma sólo el primero. Si "Value" se desea indicar como un número entero, se puede emplear en su lugar la función `PutByte()`

```
PUBLIC SUB PutByte(Pointer As Integer,Index As Integer,Value As Integer)
```

Trata el puntero como un puntero char*, y sitúa el valor "Value" en la posición indicada "Index".

```
PUBLIC SUB PutShort(Pointer As Integer,Index As Integer,Value As Integer)
```

Trata el puntero como un puntero short*, y sitúa el valor "Value" en la posición indicada "Index".

```
PUBLIC SUB PutInt(Pointer As Integer,Index As Integer,Value As Integer)
PUBLIC SUB PutPointer(Pointer As Integer,Index As Integer,Value As Integer) As Integer
```

Tratan el puntero como un puntero int*, y sitúa el valor "Value" en la posición indicada "Index".

```
PUBLIC SUB PutLong(Pointer As Integer,Index As Integer,Value As Long)
```

Trata el puntero como un puntero long long*, y situa el valor "Value" en la posición indicada "Index".

```
PUBLIC SUB PutFloat(Pointer As Integer, Index As Integer, Value As Float)
```

Trata el puntero como un puntero float*, y situa el valor "Value" en la posición indicada "Index".

```
PUBLIC SUB PutDouble(Pointer As Integer, Index As Integer, Value As Float)
```

Trata el puntero como un puntero double*, y situa el valor "Value" en la posición indicada "Index".

Declaración y llamada a función

1) Para declarar una función, lo haremos a través del método "Register" de la clase "Api":

```
Api.Register(Library As String, Name As String, Parameres As Integer[], ReturnValue As Integer, Optional Alias As String)
```

Library: nombre de la librería donde se encuentra la función, por ejemplo

```
"libc.so.6"
```

Name: nombre de la función, por ejemplo

```
"strlen".
```

Parameters: tipos de datos que se pasarán como parámetros, por ejemplo

```
[Api.int, Api.pointer]
```

ReturnValue: cómo se interpretará el tipo devuelto, por ejemplo

```
Api.double
```

Alias: opcional, podemos definir un nombre alternativo con el que llamara la función.

El número máximo de parámetros que se puede pasar a una función es de 32, si bien los tipos "long long", "float" y "double" ocupan el espacio de dos parámetros internamente, por lo que una función con dos "double", por ejemplo, permitirá un máximo de 30 parámetros.

2) Una vez declarada, se llama mediante la clase "ApiCall":

```
PUBLIC FUNCTION ApiCall.nombre_de_la_llamada(Parameters As ..., ...) As Variant
```

Para los parámetros tipo "Api.pointer", se aceptan tres tipos de datos: Pointer o Integer: el tipo de dato natural de este tipo de parámetro. NULL: cuando sabemos que un puntero valdrá NULL, podemos pasar directamente este valor.

String: si el parámetro de la función C es un char*, que no será modificado por la función, ni necesitará ser mantenido en memoria tras la llamada, podemos pasar directamente una cadena.

3) Ejemplos de llamadas a funciones:

1) Función "atoi", se encuentra en glibc, convierte si es posible una cadena en un entero:

```
int atoi(const char *nptr);
```

Código Gambas:

```
Dim nPtr As Pointer
...
Api.Register("libc.so.6", "atoi", [Api.pointer], Api.int)
nPtr=Pointer.AllocString("1027")
PRINT ApiCall.atoi(nPtr)
Free(nPtr)
```

Puesto que la cadena "1027" no va a ser modificada, ni se necesita mantener en memoria tras la llamada, podemos hacer también:

```
...Api.Register("libc.so.6", "atoi", [Api.pointer], Api.int)
PRINT ApiCall.atoi("1027")
```

2) Función "strcpy", se encuentra en glibc, copia una cadena en otra:

```
char *strcpy(char *dest, const char *orig);
Código Gambas
Dim Dest As Pointer
Dim Orig As String
...
Api.Register("libc.so.6", "strcpy", [Api.pointer], Api.pointer)
...
Orig="¡Hola Api!"
Dest=Alloc(Len(Orig)+1)
ApiCall strcpy(Dest, Orig)
print Pointer.GetString(Dest)
Free(Dest)
```

Observese que el parámetro "orig" se pasa directamente como cadena (String), mientras que para el parámetro "dest", que va a ser modificado por la llamada, usamos un Pointer.

Estructuras

Las llamadas a funciones C desde Gambas no puede trabajar directamente con estructuras, pero sí con funciones en las que intervienen punteros a estructuras.

De hecho, trabajar directamente con estructuras como parámetros o valor de retorno, está totalmente desaconsejado por los creadores de gcc, y rara vez se usa este sistema en las librerías más utilizadas.

Las estructuras son zonas de memoria contiguas que almacenan de forma secuencial una serie de datos de distinto tipo. Gb.api proporciona la clase ApiStruct para gestionar dicha memoria, pudiendo obtener y escribir cada dato de estas estructuras.

Para definir una estructura, crearemos un objeto ApiStruct:

```
Dim hStruct As ApiStruct
...
hStruct=NEW ApiStruct (Names As String[], Sizes As Integer[])
```

Donde "Names" es el nombre que damos a cada campo, y "Sizes" es el tipo de dato de cada campo. Supongamos una estructura definida así en C:

```
typedef struct
{
```

```
short gen_id;
long n_count;
char *str;
} stData;
```

En Gambas podemos definir la estructura así:

```
Dim stData As ApiStruct
...
stData=NEW ApiStruct ( [ "gen_id","n_count","str" ], [
Api.short, Api.int, Api.pointer ])
```

A partir de ese momento podemos manejar punteros a dicha estructura. Para reservar espacio para una estructura de ese tipo, usaremos la propiedad "Size" de ApiStruct:

```
Dim hPointer As Pointer
...
hPointer=Alloc(stData.Size)
```

Obteniendo un puntero a una nueva estructura de ese tipo.

Para escribir un valor en un campo de dicha estructura, usaremos el método:

```
PutValue()
stData.PutValue ( hPointer,"gen_id",23)
stData.PutValue ( hPointer,"n_count",257)
stData.PutValue ( hPointer, "str", "my data")
```

Igualmente para leer valores, usaremos el método:

```
GetValue()
PRINT stData.GetValue ( hPointer,"gen_id")
```

Retrollamadas

1) Conceptos

Una de las formas usuales de comunicación entre las funciones de una librería y el programa principal, es el uso de retrollamadas o "call-backs". Consiste en pasar a la librería un puntero a una función, y esta llama cuando procede a dicha función del programa principal. Por ejemplo, las señales que emiten los "widgets" de GTK+ se implementan de este modo.

Se plantea un problema a la hora de transportar esta filosofía a Gambas: se ha de crear un "mapeo" o correspondencia entre una función en C y la de Gambas con la que nos interesa realmente trabajar. Para solucionarlo, se aprovecha una de las características habituales de las retrollamadas: se permite el uso de un parámetro libre en el que el programador puede introducir datos de su interés. Por ejemplo, en GTK+ se usa la familia de funciones `g_signal_connect_*`, para indicar una retrollamada:

El programa principal puede indicar, por ejemplo:

```
g_signal_connect ( G_OBJECT(mi_widget), "nombre-de-la-
señal",puntero_a_funcion,dato_libre)
```

para señalar que la señal "nombre-de-la-señal", procedente del objeto "mi_widget", será atendida por una función de nuestro programa, llamada "puntero_a_funcion", y que uno de sus parámetros recibirá el dato "dato_libre". En nuestro programa en C escribiríamos la función correspondiente:

```
void mi_funcion ( dato1, dato2, ..., dato n,
dato_libre)
{
...
}
```

Este dato libre, suele estar definido o bien como el último parámetro de la función, o bien como el primero, y habitualmente es de tipo void* (o gpointer en su traducción a Glib en el ejemplo) o long, lo cual permite almacenar un puntero a cualquier cosa.

A la hora pues de definir una retrollamada utilizando `gb.api`, el sistema de señales de la librería que se quiera utilizar debe cumplir al menos que:

- Permita la introducción de un dato libre, con capacidad para contener un puntero (4 bytes, para arquitectura Intel 32 bits/Linux)
- Que este dato libre se pase a la función receptora de la señal como primer o último parámetro.

En otro caso, no podríamos dar soporte a la retrollamada, y tendríamos que crear algo de código C adicional para recubrir la librería y adaptarla a este formato.

`Gb.api`, introduce en el dato libre un puntero a una estructura definida así:

```
typedef struct
{
long cb_id;
long data;
} cb_data;
```

El valor `cb_id` no es accesible directamente desde Gambas, y provee un identificador único para cada retrollamada definida, permitiendo identificarla cuando se llama a las funciones de C definidas en `gb.api` para atender las retrollamadas. El valor "data" es un dato libre accesible desde Gambas y en el que el programador de la aplicación puede introducir cualquier valor libre que necesite (entero largo, o puntero).

2) Definición de la retrollamada

Al igual que con las funciones, el primer paso para utilizar una retrollamada es definirla:

```
Dim MyCb As ApiCallback
...
MyCb = NEW ApiCallBack(Parameters As
```

```
Integer[],ReturnType As Integer, Listener As Object,
Handle As String,Optional First As Boolean)
Parameters: tipos de datos de los parámetros.
ReturnType: tipo de dato devuelto.
Listener: Objeto Gambas que recibirá la retrollamada.
Handle: Función del objeto Listener que será llamada
para atender la retrollamada.
First: si se define como TRUE, se entiende que el dato
libre es el primer parámetro, en otro caso es el
último.
```

3) Escribiendo la función de la retrollamada:

Dentro del objeto "Listener" habremos de escribir una función Gambas que atienda a los tipos de datos indicados:

```
PUBLIC SUB MiFuncion (Data1 As ....., Data2 As ...,
.....)
...
END SUB
```

4) Cuestiones generales de gestión de la retrollamada:

a) Hemos de indicar a la librería tanto el valor del puntero a función, como el del dato libre.

En el caso comentado de GTK+, definimos la función `g_signal_connect_data` de éste modo:

```
Api.Register("libgobject-
2.0.so","g_signal_connect_data",[Api.pointer,
Api.pointer,Api.callbackMethod,Api.callbackData, ...
```

Obsérvese que el parámetro donde introduciremos el puntero a la función, es un tipo especial de dato llamado "Api.callbackMethod", y que el parámetro donde introduciremos el dato libre, es otro tipo especial de dato llamado "Api.callbackData". Cuando llamemos a esta función, pasaremos en estos parámetros un objeto ApiCallback que ya hayamos definido:

```
PRIVATE cbDestroy As ApiCallback
...
PUBLIC SUB cbDestroy_CallBack (Win As ApiPointer, D1
As ApiPointer, D2 As ApiPointer)
...
END SUB
...
cbDestroy = NEW ApiCallback([Api.pointer, Api.pointer,
Api.pointer], Api.int, ME, "cbDestroy_CallBack")
...
ApiCall.g_signal_connect_data(Win,"destroy-event",
cbDestroy, cbDestroy, 0, 1)
```

Podemos hacer algo similar con la librería libcurl. La retrollamada para recibir datos leídos en un proceso de recepción HTTP, está definida como:

```
size_t function( void *ptr, size_t size, size_t nmemb,
void *stream)
```

Donde "void *stream" es nuestro dato libre cuyo contenido podemos determinar. Para indicar la activación de la retrollamada, en C, hemos de indicarlo en dos pasos:

```
curl_easy_set_opt ( curl_handle,
CURLOPT_WRITEFUNCTION, puntero_a_funcion); /*
Indicamos el puntero a la función */
curl_easy_set_opt (curl_handle,CURLOPT_WRITEDATA,
nuestro_dato); /* Indicamos el dato libre */
```

Por tanto en Gambas tendríamos:

```
PRIVATE Write_signal As ApiCallback
...
PUBLIC SUB Write_signal_callback (Ptr As
Api.pointer,size As Api.int, nmemb As Api.int,data As
ApiPointer)
...
END SUB
...
Write_Signal=NEW apiCallback
([Api.pointer,Api.int,Api.int,Api.pointer],Me,
"Write_signal_callback")
...
ApiCall.curl_easy_set_opt (myHandle,
CURLOPT_WRITEFUNCTION, Write_Signal)
ApiCall.curl_easy_set_opt(myHandle,
CURLOPT_WRITEDATA,Write_Signal)
```

b) Dato Libre para uso del programador de la aplicación
Su valor se indicará en el propio objeto ApiCallback, utilizando la propiedad data, por ejemplo:

```
Dim Cb As ApiCallback
...
Cb.Data=1134
```

O bien:

```
Dim Cb As ApiCallback
Dim P1 as ApiPointer
...
Cb.Data=P1.Address
```

Este dato llegará tal cual a la función que reciba la retrollamada, como primer o último parámetro, es decir, el código de `gb.api` reemplaza la estructura antes comentada para identificar la retrollamada, por el dato deseado por el usuario:

```
Dim Cb As ApiCallback
...
Cb=NEW ApiCallback (
[Api.int,Api.int],Api.void,Me,"cb_signal")
...
PUBLIC SUB cb_signal (Data1 As Integer,DatoLibre As
Integer)
...
PRINT DatoLibre
END SUB
--> 1134
```

c) Devolver un valor

A diferencia de las funciones normales donde devolvemos el valor llamando al método "RETURN" de Gambas, aquí lo indicaremos con el método

```
ApiCallback.setReturn(Value As Variant)
Dim Cb As ApiCallback
...
Cb=NEW ApiCallback ( [Api.int,Api.int],Api.int
,Me,"cb_signal")
...
PUBLIC SUB cb_signal (Data1 As Integer,DatoLibre As
Integer)
...
ApiCallback.setReturn (Data1 + DatoLibre)
END SUB
```

Activar ASP.NET

Publicado por
Juan Francisco Berrocal

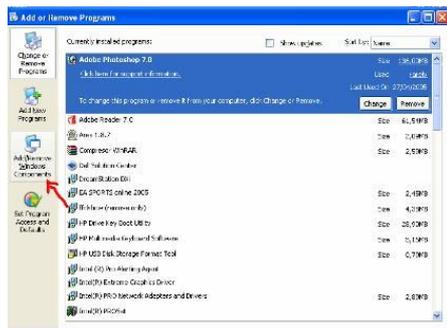
Luego de una larga instalación del Visual Studio .NET (en este caso 2003), nos encontramos que a la hora de desarrollar "WebApplication" nos hace falta activar componentes en el Framework, que nos permiten poder utilizar ASP.NET.

Lo primero que debemos hacer a la hora de activar ASP.NET es verificar que el Internet Information Services (IIS) este instalado en nuestro equipo, para ello nos dirigimos a:

Panel de Control



Vemos que esta marcado la opción de "Add or Remove Programs" damos doble clic y nos aparecerá la siguiente pantalla.



Podemos observar una flecha de color rojo apuntando a la pestaña u opción que debemos dar clic para que nos aparezca lo siguiente.

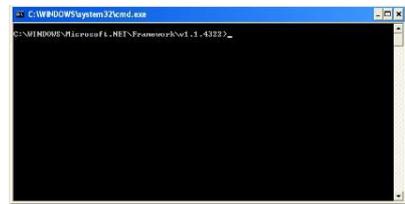


Como podemos ver en mi caso yo tengo mi IIS activado si todo va bien, y lo has hecho correctamente tendrás un espacio ocupado de 13.5MB pertenecientes al IIS, una cosa muy importante que hay que constar es que, esta es la versión 6.0, Microsoft pretende lanzar la 7.0 dentro de unos meses.

Bueno luego de hacer todo esto nos dirigimos a la parte que nos interesa (Activar nuestro ASP.NET), para ello debemos dirigimos al menú de Inicio (Start), Luego le damos a Ejecutar...(Run), y en Ejecutar tecleamos "cmd" que significa "command", esto nos dirige al símbolo del sistema (Modo MS-DOS).

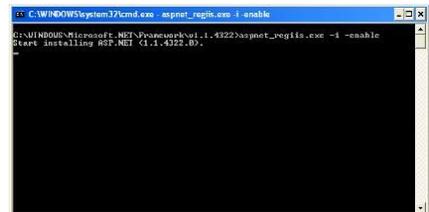


Una vez allí mediante el comando "cd\" que nos dirige al directorio raíz (en mi caso C:), tecleamos el siguiente comando: cd WINDOWS\Microsoft.NET\Framework\v1.1.4322 (esto es si tienes la versión 1.1 del Framework de lo contrario si te interesa saber que versión tienes utiliza el siguiente comando "dir/p" le das a ENTER y te va mostrando por pausa lo que hay en el directorio.). Si todo ha ido bien tendrás en tu pantalla esto.

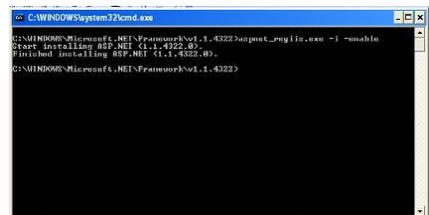


Luego que estemos situados en la versión del Framework ejecutamos el siguiente comando de instalación (activación): aspnet_regiis.exe -i -enable

Si tecleaste bien el comando de activación te aparecerá lo siguiente.



Luego de finalizar la instalación te aparecerá esto.



Ya si todo ha ido como muestro en el ejemplo, estaremos listos para empezar a desarrollar en ASP.NET, en caso que desees desinstalar. Debes teclear los siguientes comandos en el directorio de la versión del Framework

Desinstalar tu versión de ASP.NET
aspnet_regiis.exe /u

Desinstalar todas las versiones de ASP.NET que tengas
aspnet_regiis.exe /ua

Bueno espero haber sacado de dudas a unas cuantas personas que no entendían este proceso y los que ya lo sabían, pues le sirve de repaso, Ah! No olvides darme tu calificación de este artículo ya que es importante para mi (me motiva a seguir)

Aplicaciones WAP con PHP y Apache



Publicado por
Martín R. Mondragón Sotelo

Introducción

Cada día esta tomando mayor fuerza la comunicación móvil, la cual esta dando paso a nuevos proyectos de investigación así como la creación de dispositivos cada vez más poderos con mayor capacidad de procesamiento, con más memoria, acceso a Internet, etc. lo cual esta impactando en muchas empresas.

Que es el protocolo WAP

WAP surge en 1998 (Wireless Applications Protocol) el protocolo de aplicaciones inalámbricas, es un estándar abierto internacional para aplicaciones que utilizan las comunicaciones inalámbricas.

Se trata de la especificación de un conjunto de protocolos de comunicaciones para estandarizar el modo en que los dispositivos inalámbricos, se pueden utilizar para acceder a correo electrónico, grupo de noticias y otros.

Que es el WML

(Wireless Markup Language) Lenguaje de Marcado para Telefonía Inalámbrica.- Lenguaje a través del cual se puede llevar a cabo la conexión a Internet de teléfonos móviles. Es una versión reducida del HTML.

Requerimientos

Tener instalado un servidor web (Apache) y un servidor de aplicaciones (PHP).

Artículo de instalación de Apache 2:

<http://mygnet.com/?art&id=3>

Artículo de instalación de PHP5:

<http://mygnet.com/?art&id=105>

Configuración

Básicamente la configuración no cambia muchos para Linux y Windows, se puede decir que es muy similar sino que igual...

Configurar mime.types

El archivo de configuración mime.types se puede encontrar dentro de la carpeta conf/ que se localiza donde se instalo el apache

Server, este archivo contiene todo los tipos de archivo soportados por el servidor web, en otras palabras los MIME.

Hay que agregar los tipos de extensiones en el caso de que no existan:

```
application/vnd.wap.wmlc      wmlc
application/vnd.wap.wmlscriptc wmlsc
image/vnd.wap.wbmp           wbmp
text/vnd.wap.wml             wml
text/vnd.wap.wmlscript       wmls
```

Configurar el httpd.conf

El archivo de configuración httpd.conf del apache se encuentra en la misma carpeta que la del mime.types.

Dentro del archivo httpd.conf vamos a agregar la siguiente línea para el servidor de aplicaciones (PHP) interprete los WML.

```
AddType application/x-httpd-php .wml
Tambien agregamos index.wml en la
directiva DirectoryIndex:
```

```
DirectoryIndex index.wml
```

Por ultimo podemos agregar un directorio en el cual vamos a colocar nuestros archivos wml, aunque esto es opcional ya que como agregamos la extensión WML para que sea interpretada por PHP y no importa el lugar donde se encuentre es script WML.

```
<Directory "/home/site/wap">
    AllowOverride None
    Options None
    Order allow,deny
    Allow from all
</Directory>
Alias /wap/
/home/site/wap/
```

Emulador de wap

Hay muchos emuladores de wap que pueden utilizar para realizar sus pruebas: En la siguiente url pueden encontrar una diversidad de emuladores:

<http://www.wmlclub.com/programas/emuladores.htm>

Este es el emulador que vamos a utilizar.
<http://www.winwap.com/downloads.php>

Descargamos la versión freeware y lo instalamos.

Primer script wml

Creamos un archivo de nombre wap.wml e introducimos el siguiente código wml:

```
<?php
echo ("<?xml version='1.0'?");
?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-
//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1.xml">
<wml>
<card id="t1" title="TITULO">
<p align="center"><b>Hola amigos
de mygnet</b></p>
<p
align="center"><small>http://www
.mygnet.com</small></p>
<p align="center">Ejemplo 1</p>
</card>
</wml>
```

Y lo ejecutamos en el emulador de wap, el cual tendrá la siguiente salida:



Un poco sobre el lenguaje WML

Baraja: Es el equivalente a una página Web en Internet. Generalmente esta baraja es de un tamaño pequeño, cercano al Kbyte, debido a las restricciones que impone la comunicación inalámbrica.

Carta: Una carta contiene información de formatos, contenidos visibles en la pantalla.

Un conjunto de cartas forma la baraja. Cada carta de una baraja debe contener uno o más elementos.

Elementos: El código de una aplicación programada en wml está formado por una serie de elementos. Los elementos de bloques `<elemento>...</elemento>` y los que no tienen contenido como `
` que es un salto de línea.

Vamos analizar un bloque de código

wml:

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-
//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1
.xml ">
<wml>
<card>
<p align="center" mode="wrap">
Telefonía Móvil
</p>
</card>
</wml>
1. Este bloque del programa debe
incluirse siempre:
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-
//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1
.xml ">
```

Aquí se define la versión como la definición XML del lenguaje a utilizar.

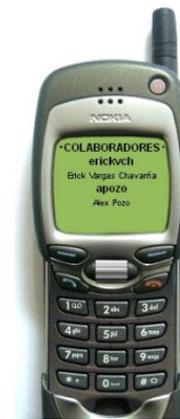
2. Y el código que esta entre `<wml>...</wml>` es a lo que se le llama la baraja, la cual se subdivide en cartas `<card>...</card>`, dentro de las cartas pueden contener elementos como párrafos `<p>...</p>` los cuales pueden definirse ciertas propiedades. Como `center =` Parrafo centrado Modo wrap = Modo de resentación envuelto, e cual garantiza que el texto de ser muy largo severa en la línea siguiente.

Por lo pronto ya tenemos algunas nociones muy básicas del lenguaje wml. Hagamos una consulta a una base de datos Algo muy sencillo, por ejemplo traernos los 10 últimos colaboradores registrados de la base de datos de la comunidad.

```
<?php
echo ("<?xml version='1.0'?");
?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-
//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1
.xml">
<wml>
<card id="c1" title="COLABORADORES">
<?php
$con=pg_pconnect('host=localhost
port=5432 dbname=dbase user=myuser
password=mypass') or die('Error:
conectar db');
$result=pg_query($con,'SELECT
id,login,name FROM user ORDER BY id
DESC LIMIT 10');

while($row=pg_fetch_array($result))
{
?>
<p align="center"><b><? echo
$row['login']; ?></b></p>
<p align="center"><small><? echo
$row['name']; ?></small></p>
?>
?>
</card>
</wml>
```

El resultado seria este:



Un truco

Si no quieren hacer la configuración dentro del `httpd.conf`, pueden forzar la salida del documento de php con un header:

```
header ("Content-type:
text/vnd.wap.wml");
```

Por ejemplo el primer código que hicimos le cambiamos el nombre a wap.php

```
<?php
header ("Content-type:
text/vnd.wap.wml");
header ("Cache-Control: no-cache,
must-revalidate");
header ("Pragma: no-cache");
echo ("<?xml version='1.0'?");
?>
<!DOCTYPE wml PUBLIC "-
//WAPFORUM//DTD WML 1.1//EN"
"http://www.wapforum.org/DTD/wml_1.1
.xml">
<wml>
<? ?>
<card id="t1" title="TITULO">
<P ALIGN="center"><B>Hola amigos de
mygnet</B></P>
<P
ALIGN="center"><SMALL>http://www.myg
net.com</SMALL></P>
<P ALIGN="center">Ejemplo 1</P>
</card>
</wml>
```

Y lo ejecutamos dentro de nuestros emuladores dando el mismo resultado que los anteriores.

Referencia
<http://es.wikipedia.org>
Enciclopedia

www.wapforum.org/
La fuente que contiene todas las especificaciones sobre WML y los anexos necesarios

Como Hacer Histogramas Usando el Microsoft Chart, en Visual Basic 6.0



Publicado por netbor
Como Hacer Histogramas Usando el
Microsoft

Chart, en Visual Basic 6.0

Introducción

Algunas veces cuando realizamos nuestros proyectos necesitamos introducir graficas de tipo estadísticas, como por ejemplo: el porcentaje de ventas entre departamentos de una organización, el desempeño entre salones de clases, etc.

Para este ejemplo se calculara el promedio de notas 5 salones de clases (de 5 alumnos por salón) y se visualice en un histograma

salón	nota	nota	nota	nota	nota
A	02	10	09	04	05
B	15	8	09	11	13
C	18	19	17	18	19
D	14	13	15	13	16
E	11	09	10	11	11

Implementación

Aquí te mostrare como hacerlo usando visual Basic 6.0 y el control Microsoft Chart.

Para eso inicia un proyecto nuevo y en Proyectos, Componentes (CTRL + T), busca Microsoft Chart Control como se ve en la grafica.

Ahora coloca el control sobre el formulario dándole el tamaño que consideres necesario (ten en cuenta que el tamaño del gráfico es mucho menor que el tamaño que le des al componente). Asignare un nombre para nuestro caso le pondré: "grafica".

Ahora al hacer clic derecho sobre el componte que has colocado sobre el formulario, ve a donde dice Propiedades: aquí encontraras muchas de las características aplicables al control, muy fácil

de entender, como son: mostrar leyenda, colores, textos, etc. En nuestro caso aplicaremos Barra/pictograma (Barras), ahora en propiedades (F4) en RowCount coloca 1 (que es el numero de filas por serie. En nuestro caso solo vamos a usar las series).

Ahora la propiedad ColumnCount retorna el numero de columnas por serie, en nuestro caso es 5, pero no siempre va ser un numero constante, así que este puede ser incluido en nuestro código para q cambie dinámicamente (por ejemplo en un FOR j... columnCount =j, next), ColumnLabel representa el nombre de la columna actual indicado por la propiedad Column. (ejemplo, si cambias Column= 1, en nombre de Columnlabel cambia a C1, de este modo puedes cambiar todos los nombres de las columnas en modo de edicion). En opciones del Gráfico coloca check solo en Mostrar leyenda. Si aplicas check Serie en Filas se invierte lo anterior es decir ahora es Columnas por serie. Parece un poco complicado, pero con la práctica se puede entender.

Bueno ahora continuemos con nuestro ejemplo, la información puede ser obtenida de cualquier fuente y luego vaciada al Mschart, en este caso para simplificar las cosas, va ser un simple arreglo con los promedios ya almacenados(en teoría como saben tendría que obtener cada nota ir almacenando la sumatoria y luego obtener el promedio):

```

'-----
Dim promedio(5) As Single
Dim salon(4) As String

Private Sub Form_Load()
llenardatos
graficando
End Sub

Sub llenardatos()
promedio(0) = 6: promedio(1) = 11.2: promedio(2) = 18.5
promedio(3) = 14.2: promedio(4) = 10.4
salon(0) = "A": salon(1) = "B": salon(2) = "C"
salon(3) = "D": salon(4) = "E"
End Sub
'-----

```

Ahora implementaremos una subrutina Graficando:

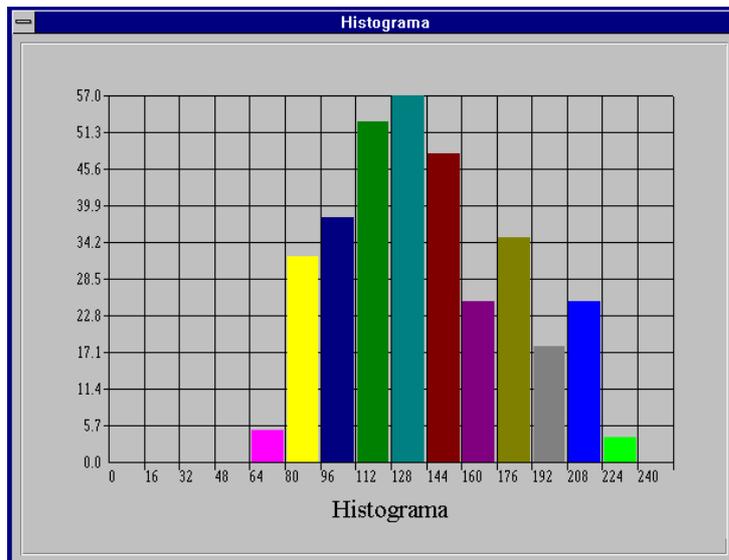
```

Sub graficando()
grafica.chartType = VtChChartType2dBar //tipo de grafico
grafica.RowCount = 1 //numero de filas por serie
For j = 0 To 4
With grafica
.ColumnCount = j + 1 ' numero dinamico de las columnas
.Column = j + 1 'columna seleccionada
.ColumnLabel = salon(j) & "> " & promedio(j) 'nombre de la columna
.Data = promedio(j) ' dato
.RowLabel = "promedio de Notas en los 5 salones" 'nombre de la serie
End With
Next
End Sub

```

Se pueden realizar graficas más complejas teniendo en cuenta las series, filas, columnas y tipo de grafico y si se debe apilar o no (es decir un dato sobre otro).

En la versión de V Basic Net 2003 no he encontrado un componente semejante al M. Chart. pero existe un muy bueno el Dundas Chart v5.0 que lo puedes descargar y probar de la siguiente direccion www.dundas.com



NET BOR : -)

Como pasar datos con comilla simple desde Visual a SQL



Publicado por
Plutarco Pérez Flores

Es terriblemente frustrante para muchos tratar de guardar información en SQL desde Visual Basic cuando lo que tienes que guardar es una cadena y esa cadena lleva la famosa comilla simple ('), esa comilla tiene varios usos, por ejemplo en Visuales significa comentario, en SQL sirve para delimitar cadenas de caracteres o strings como comúnmente les llamamos.

Para agregar o modificar datos en SQL comúnmente creamos un string que contenga la sentencia INSERT de SQL, por ejemplo, supongamos que tenemos una Tabla llamada Prueba que tiene tres campos, Campo1 varchar(8), Campo2 varchar(8) y Campo3 int(4), si queremos insertar datos lo más rápido sería como se ve a continuación:

Supongamos que me conecto a la base de datos a través de una DataEnvironment llamado DE y el objeto de conexión a SQL se llama Cnx.

```
dim strSql as string, strVar1 as string, strVar2 as string
dim intVar1 as integer

    strVar1 = "Valor 1"
    strVar2 = "Valor 2"
    intVar1 = 5

    strSql = "INSERT INTO Prueba (Campo1, Campo2, Campo3) Values ('" &
strvar1 & "', '" &
& strvar2 & "', " & intVar1 & "')"

    DE.Cnx.Execute(strSql)
```

En realidad lo que mandamos es esto:

```
INSERT INTO Prueba (Campo1, Campo2, Campo3) Values ('Valor 1','Valor 2', 5)
```

Las líneas anteriores insertarán los valores anteriores en sus respectivos campos, notese que la instrucción que estamos armando de SQL ya lleva las comillas simples ya que SQL nos indica que son indicadores de tipos de datos string, si no las pusieramos simplemente mandaría un error al tratar de ejecutar la instrucción. Hasta aquí todo bien, pero...

Qué pasa si el valor de strVar1 fuera "Hola's" ???

Al ejecutar la instrucción nos mandaría un mensaje de error diciéndonos que las comillas no se han cerrado, en realidad SQL lo interpretaría como sigue:

```
INSERT INTO Prueba (Campo1, Campo2, Campo3) Values ('Hola's','Valor 2', 5)
```

La primer comilla se cierra despues de la "a" entonces de la "s" sobra dando como resultado un error de sintaxis (claro genio ya lo se, dime cómo lo arreglo!!).

Cómo solucionamos esto (vaya)??

Lo que comúnmente hacemos es "darle la vuelta al problema", es decir, le decimos al cliente "la única restricción del sistema es que no usen las comillas simples (') ya que entran en conflicto con las políticas de seguridad de SQL por ser un carácter reservado por el lenguaje", jajaja, y el cliente se queda estupefacto y resignado además, y hasta lo ponen como política del negocio!! y tiempo después te llegan con cara de apenados y te dicen, fijate que tengo que dar de alta a un cliente que se llama "Chilli's" y no se como hacerlo en el sistema, y todavía tenemos el descaro de cobrarles por el análisis del problema y el desarrollo de la solución jaja, y al final implementamos una solución bien fregona, todas las comillas que ingresen a los campos las cambiamos por otro caracter raro, de esos que nunca se usan, nos hechamos un clavado en los mapas de caracteres durante 2 minutos y encontramos el caracter que estamos buscando por ejemplo "◀", así que creamos una rutina que cambie la "" por "◀" y bueno, le damos la solución a nuestro cliente, esperando que nunca va a ocupar la "◀".

Cuando se nos acaban las ideas geniales como la anterior entonces recurrimos a la ciencia, es decir, le preguntamos a nuestro amado lider espiritual en SQL o sea le preguntamos al DBA (porque será que siempre recurrimos a el hasta el final???) y si no existe un DBA le preguntamos a nuestro gurú de Visual Basic quienes seguro nos van a decir lo siguiente: "Es fácil tu problema, lo que tienes que hacer es crear un Store Procedure en tu base de datos y pasarle los datos como parámetros de tu Store Procedure" (Cosa más fácil caballero!!!).

Entonces siguiendo la ley del mínimo esfuerzo (porque seremos tan flojos los desarrolladores???) creamos rápidamente nuestro Store Procedure dentro de nuestra base de datos:

```
CREATE PROCEDURE SP_Prueba
    @Campo1 varchar(8),
    @Campo2 varchar(8),
    @Campo3 int
AS
BEGIN
    INSERT INTO Prueba (Campo1, Campo2, Campo3) Values (@Campo1,@Campo2,
@Campo3)
END
GO
```

Listo!!, ahora ejecutamos nuestro Store Procedure y ya la libramos!!!

```
DE.Cnx.Execute("SP_Prueba " & strVar1 & "," & strVar2 & "," & intVar1)
```

Y SORPRESA!!! Otra vez el mismo error!!! Y entonces vamos con en el tonto ese que se las da de DBA o gurú de Visual y le restregamos en su carota lo tonto que es. Al fin le caímos en una y ahora todos se van a enterar que no es tan bueno como dicen todos!!!! Jajaja

Entonces con toda la calma del mundo abre su Anaizador de Consultas de SQL y ejecuta el store procedure pasandole los valores que necesita:

```
SP_Prueba "hola's", "Valor2", 5
```

y Sorpresa!!! (1 filas afectadas)!!!
Entonces qué hicimos mal???

Ajá!! Encontramos un bug de Visual!! No hay otra explicación!!!

Nada de eso, lo que sucede es que simplemente no hicimos las cosas correctamente, siempre hay una manera correcta de hacer las cosas, lo que tenemos que hacer es crear los parámetros y ejecutar el store procedure, pero cómo se hace eso????

Es muy fácil, primero agregamos otras línea a nuestro código:

```
dim strSql as string, strVar1 as string, strVar2 as string
dim intVar1 as integer
Dim cmdComando As New ADODB.Command

    strVar1 = "Valor 1"
    strVar2 = "Valor 2"
    intVar1 = 5

    With cmdComando
        .CommandText = "SP_Prueba"           'El nombre del Store procedure que
necesitamos
        .CommandType = adCmdStoredProc      'Le indicamos a Visual que es un
Store Procedure
        .Parameters.Refresh                 'Reiniciamos los parámetros
        .ActiveConnection = DE.Cnx.ConnectionString 'String de conexión
que vamos a usar
```

'Creamos Iso parámetros, le decimos el nombre que va a llevar el parámetro
'El tipo de dato que contiene el parámetro
'Si es parámetro de entrada o de salida, según se haya declarado en el Store procedure
'La longitud del campo
'Y FINALMENTE EL VALOR QUE LE VAMOS A PASAR AL PARAMETRO

```
.Parameters.Append .CreateParameter("Campo1", adVarChar, adParamInput,
8,strVar1)
    .Parameters.Append .CreateParameter("Campo2", adVarChar,
adParamInput, 8,strVar2)

    .Parameters.Append .CreateParameter("Campo3", adInteger,
adParamInput, 8,intVar1)

    .Execute
End UIT
```

Y con esto resolvemos el problema que tanto nos ha hecho sufrir durante tanto tiempo, disculpen tantas vueltas pero quería ser claro en los ejemplos y en los resultados obtenidos, recuerden enviar sus comentarios a plutarcoperez@hotmail.com

Convertir imágenes a texto base 64

Publicado por Santos Facio

Hola buen día. El presente artículo ha sido desarrollado con base en una necesidad personal, y que me imagino que varios de ustedes han tenido que sortear alguna vez. ¿Te has preguntado cómo almacenar una imagen (.bmp, .jpg, .gif, .png) en algún archivo de texto plano, o mejor aún, en una base de datos sin necesidad de guardarla como tal? Pues bien, tal vez este artículo sea de tu interés.

Como lo mencioné antes, este código ha sido producto de una necesidad, ya que hace unos meses me encontraba desarrollando una aplicación muy sencilla que se comunicaba con una base de datos de Postgres, mas cual sería mi sorpresa al saber que debía almacenar una imagen dentro de una de mis tablas, mas, hasta donde conozco, este manejador no tiene un tipo de dato picture, image o algo parecido, así que me dediqué a buscar una alternativa, hasta dar con este código.

El proceso es muy sencillo, y lo explicaré brevemente en muy pocos pasos, con todo y el código.

Básicamente consiste en 2 métodos, uno para codificar la imagen original y otro para decodificar la cadena que ya tenemos en algun lugar.

Antes que nada, debemos incluir los siguientes namespaces, ya que en ellos se encuentran las funciones que utilizaremos:

```
namespace Archivos{
    using System;
    using System.IO;
    using System.Text;
    using System.Windows.Forms;
    using System.Drawing;
}
```

Posteriormente, implementaremos un método para convertir una imagen a cadena en base64. Este método recibe el nombre del archivo a decodificar y devuelve un string con la cadena codificada, la cual posteriormente almacenaremos en un archivo o bien, en una base de datos.

El siguiente paso consiste en realizar el proceso inverso, es decir, recibimos una cadena codificada en base64 y retornamos el nombre del archivo decodificado.

```
public string DecodificarFoto (string sBase64) {
    // Declaramos fs para tener crear un nuevo archivo temporal en la maquina cliente.
    // y memStream para almacenar en memoria la cadena recibida.
    string sImagenTemporal = @"c:\foto-decodificada.jpg";
    FileStream fs = new FileStream(sImagenTemporal, FileMode.Create);
    BinaryWriter bw = new BinaryWriter (fs);
    byte[] bytes;
    try {
        bytes = Convert.FromBase64String (sBase64);
        bw.Write (bytes);
        return sImagenTemporal;
    }
    catch {
        MessageBox.Show("Ocurrió un error al leer la imagen.", "Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Asterisk, MessageBox.DefaultButton.Button1);
        return sImagenTemporal= @"c:\no-disponible.jpg";
    }
    finally {
        fs.Close();
        bytes = null;
        bw = null;
        sBase64 = null;
    }
}
```

Como podrás observar, el proceso es muy sencillo y las funciones ya están implementadas dentro de los namespaces del .net 1.1.

Este código ha sido desarrollado usando #Develop 1.0 y el Framework 1.1 de .Net, lo he probado con imágenes tipo .bmp, .jpg, .gif y .png con buenos resultados en todas ellas, sin embargo, si llegas a encontrar algún error o bug, te agradezco que me lo hagas saber. Hasta pronto.

Crear planillas de Excel con PHP



Publicado por
Gustavo Alberto Rodriguez

Librería xml_xls_book

Esta librería aprovecha la capacidad de Excel, a partir de la versión 10(XP), de abrir archivos XML. La librería genera las etiquetas XML necesarias para obtener un archivo XLS_XML, que Excel pueda abrir.

Está hecha siguiendo la "XML Spreadsheet Reference (XMLSS)"

(http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnexcl2k2/html/odc_xmlss.asp) de Microsoft, aunque no implementa todas las etiquetas, sino solo las más usadas. La referencia completa se puede encontrar en

http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnexcl2k2/html/odc_xmlss.asp

La documentación es algo pobre. Un simple detalle de las propiedades y los métodos de los objetos. Pero hay que tener en cuenta que la librería, es para trabajar con planillas de Excel, así que tanto los valores que pueden recibir las propiedades y los métodos, como la forma de utilizarlos son, en buena medida, los de Excel.

Quienes hayan trabajado con objetos de Excel desde código, encontrarán fácilmente las analogías.

En este artículo se supone que el lector ya conoce que es y como se estructura un documento XML, por lo que no voy a entrar en detalles al respecto, sólo explicaré cómo se crea un libro de Excel, en formato XML, usando esta librería, tratando de que se entienda en forma general su funcionamiento y la forma en que los distintos objetos se relacionan. La librería se puede descargar desde <http://www.mygnet.com/pages/down.php?cod=1172>

XML-XLS

Los documentos XML-XLS tienen algunas regiones bien definidas que hay que tener en mente a la hora de generarlos.

En primer lugar dos, que están inmediatamente por debajo de la raíz <Workbook>, que define a todo el libro. Los estilos y las hojas.

La lista de todos los estilos visuales que se usarán en el libro, y que se referenciarán por nombre en distintos lugares de documento está enmarcado por las etiquetas <Styles></Styles>. Cada estilo de esta lista se implementa con las etiquetas <Style></Style>.

Cada hoja del libro está contenida dentro de las etiquetas <Worksheet></Worksheet>.

Dentro de cada hoja, está la tabla con la información sobre columnas, filas y celdas. Cabe agregar que la región <Styles></Styles> es única para el libro, en cambio puede haber varias regiones <Worksheet></Worksheet>, que serán las distintas hojas del libro.

Esta es la estructura básica, la más importante:

```
<Workbook>
  <Styles>
    <Style></Style>
  </Styles>
  <Worksheet>
    <Column/>
    <Row>
      <Cell></Cell>
    </Row>
  </Worksheet>
</Workbook>
```

Si bien hay otras cuantas etiquetas de deberemos manipular para hacer un libro de Excel útil, esas siete son las fundamentales que debemos aprender a definir y agregar a nuestro documento.

Empecemos con un ejemplo

Con sólo tres líneas de código ya se puede crear un libro Excel que se puede mostrar.

```
require('xml_xls_Book.php');
$libro = new Workbook();
$libro->OutPut();
```

Esto mostrará una planilla vacía que no sirve de mucho, pero con la que podremos empezar a analizar la librería con más detalle.

La primer línea sólo es la inclusión de la librería en el código. La segunda, es la que crea el objeto Workbook, que es el libro en sí. La tercera línea, genera el documento XML y lo envía al explorador.

El código enviado será:

```
<?xml version="1.0"
encoding="ISO-8859-1"?>
<?mso-application
progid="Excel.Sheet"?>
<Workbook xmlns="urn:schemas-
microsoft-
com:office:spreadsheet"
xmlns:o="urn:schemas-
microsoft-com:office:office"
xmlns:x="urn:schemas-
microsoft-com:office:excel"
xmlns:ss="urn:schemas-
microsoft-
com:office:spreadsheet"

xmlns:html="http://www.w3.org/TR
/REC-html40">
<Styles>
<Style ss:ID="Default">
<Font ss:FontName="Arial"
x:Family="Swiss" ss:Size="8"
ss:Color="#666666"/>
</Style>
</Styles>
<Worksheet ss:Name="Hojal">
<Table >
</Table>
</Worksheet>
</Workbook>
```

Con éste simple documento XML, empezamos a ver como manipularlo a través del código usando la librería PHP `xml_xls_book`.

Propiedades objetos y propiedades valores.

Las distintas etiquetas están representados por objetos. Los objetos tienen propiedades, que pueden ser arrays de otros objetos, objetos individuales o valores.

Una regla simple para conocer si el contenido de una propiedad es un valor o un objeto, es tener en cuenta si representa una etiqueta XML-XLS o un atributo de una etiqueta. En el primer caso, la propiedad será un objeto, en el segundo un valor.

Además, si la propiedad representa una etiqueta que se puede repetir, tendremos un array de objetos y su nombre estará en plural.

Por ejemplo, el objeto Workbook, tiene una propiedad Styles que es un array con los distintos objetos (etiquetas) Style, que tendrá la hoja.

El objeto Worksheet tiene una propiedad Table y una propiedad Name. La propiedad Table contiene el objeto (etiqueta) del mismo nombre. En cambio la propiedad Name, contiene un valor (atributo), que es una cadena con el nombre de la hoja.

Esta distinción entre propiedades que son objetos y propiedades que son valores, es importante, ya que cuando la propiedad es un objeto, no se puede referenciar sin antes crear una instancia del objeto, salvo cuando la propiedad tiene un valor predeterminado.

Por ejemplo, podemos cambiar directamente el tamaño de la fuente del estilo Default:

```
$libro->DefaultStyle->Font->Size = 10;
```

Pero, si queremos agregarle un color de relleno, no podemos hacer:

```
$libro->DefaultStyle->Interior->Color = '#008000';
```

sino que antes debemos crear la instancia del objeto Interior y recién después podemos asignarle un color:

```
$libro->DefaultStyle->Interior = new Interior();
$libro->DefaultStyle->Interior->Color = '#008000';
```

Objetos predeterminados

En el corto documento XML que generamos podemos notar que mediante PHP, creamos un solo objeto sin embargo el documento tiene varias etiquetas. Es que hay varios objetos con propiedades predeterminados.

El objeto Workbook, tiene un objeto Styles y un objeto Worksheet.

El objeto Styles es un array que contiene un elemento Style con ID "Default" y este a su vez un elemento Font, con varias propiedades.

El objeto Worksheet tiene un objeto Table.

Además de estos que se puede ver en este ejemplo hay otros objetos predeterminados que son los siguientes:

El objeto Row contiene un objeto Cells que es un array de objetos Cell, pero este array está vacío.

El objeto Table tiene los objetos Columns y Rows que también son arrays vacíos.

El objeto Cell contiene un objeto Data con una cadena vacía como valor y tipo de dato "String".

Un ejemplo algo más complejo

Después de estos conceptos generales de como funcionan los objetos de la librería, podemos pasar a un ejemplo algo más completo, pero no mucho, ya que no está entre los objetivos de este artículo explicar cada uno de sus detalles.

1) Empezamos igual que antes, incluyendo la librería y creando un objeto Workbook:

```
require('xml_xls_Book.php');
$libro = new Workbook();
```

Vimos que un libro tiene una hoja predeterminada y esta una tabla, ahora creamos un alias a la tabla para después poder ir agregándole elementos con mayor comodidad.

```
$tabla = &$libro->WorkSheets[0]->Table;
```

2) Después se deben definir los distintos estilos que se usarán, nosotros sólo creamos uno, que llamaremos "verde", pero antes de eso creamos un objeto Font, para trabajar con la fuente del texto, establecemos su tamaño a 12pt, en negra y el color a verde:

```
$fuente = new Font();
$fuente->FontSize = 12;
$fuente->Bold = 1;
$fuente->Color = '#008000';
```

Ahora sí crearemos el estilo, asignaremos la fuente que acabamos de definir a su propiedad Font y le pondremos color de relleno.

```
$estilo = new Style('verde');
$estilo->Font = $fuente;
$estilo->Interior = new Interior();
$estilo->Interior->Color = '#FF7FFF';
```

Ahora agregaremos el estilo al array Styles del libro, podemos usar el método addStyle del objeto Workbook, u usar algunas de las técnicas de manejo de arrays, usaremos la primer forma, para mostrar el uso de la librería, aunque manejar directamente los arrays será mas eficiente.

```
$libro.addStyle($estilo);
```

3) Si queremos establecer propiedades a las columnas tales como el ancho o la alineación, debemos agregar etiquetas <Column>. Nosotros le pondremos un ancho de 100pt, a la cuarta columna, para ello creamos un objeto Column y establecemos sus propiedades Width e Index, luego lo agregamos a la tabla de la hoja.

```
$col = new Column();
$col->Width = 100;
$col->Index = 4;
$tabla->addColumn($col);
```

4) Después pasamos a la filas del libro con sus celdas.

Primero creamos un objeto Row y después una celda con un texto, al no pasar un argumento para el tipo de datos de la celda, quedará con el predeterminado que es 'String', que es justamente el que queremos:

```
$fila = new Row();
$celda = new Cell('Hola Excel desde PHP, con XML');
```

Ahora agregaremos la celda a la fila y la fila a la tabla:

```
$fila->addCell($celda);
$tabla->addRow($fila);
```

Ya tenemos nuestro libro con una fila y una celda. Ahora le agregaremos celdas y filas. A la celda que ya habíamos creado le cambiamos el valor y el tipo de datos y le asignamos el estilo "verde" que habíamos creado:

```
$celda->Data->Value = 2005;
$celda->Data->Type = 'Number';
$celda->StyleId = 'verde';
```

También la ubicamos en la cuarta columna, que es a la que le habíamos establecido el ancho:

```
$celda->Index = 4;
```

Ahora limpiamos el array Cells de la fila, le agregamos nuestra celda y agregamosla fila a la tabla, pero ahora todo trabajando directamente con los arrays:

```
$fila->Cells = array();
$celda->Cells[] = $celda;
$tabla->Rows[] = $fila;
```

Después mantenemos todo tal como está pero le cambiamos el valor a la celda y agregamos una nueva fila a la tabla con estos valores, usando otra técnica de arrays:

```
$fila->Cells[0]->Data->Value = '3095';
array_push($tabla->Rows, $fila);
```

Para trabajar más cómodos con nuestra celda la establecemos como un alias de la única celda que tiene nuestra fila y le agregamos un fórmula para sumar los valores de las dos filas anteriores, con la notación R1C1 de Excel, después agregamos la fila a la tabla. Recordemos que la celda tiene el valor 3095, pero el libro de Excel no mostrará este valor, sino el resultado de evaluar la fórmula.

```
$celda = &$fila->Cells[0];
$celda->Formula = '=SUM(R[-2]C:R[-1]C)';
```

```
array_push($tabla->Rows, $fila);
```

6) Con lo anterior damos por terminado el agregado de celdas y filas a nuestra planilla, sólo queda enviarla al explorador para que la muestre.

```
$libro->OutPut('attachment', 'Ejemplo.xml');
```

El código completo deberá ser:

```
<?php
require('xml_xls_Book.php');
$libro = new Workbook();
$tabla = &$libro->Worksheets[0]->Table;

$fuente = new Font();
$fuente->FontSize = 12;
$fuente->Bold = 1;
$fuente->Color = '#008000';
$estilo = new Style('verde');
$estilo->Font = $fuente;
$estilo->Interior = new Interior();
$estilo->Interior->Color = '#FF7FFF';

$libro.addStyle($estilo);
$col = new Column();
$col->Width = 100;
$col->Index = 4;
$tabla->addColumn($col);
$fila = new Row();
$celda = new Cell('Hola Excel desde PHP, con XML');

$fila->addCell($celda);
$tabla->addRow($fila);
$celda->Data->Value = 2005;
$celda->Data->Type = 'Number';
$celda->StyleId = 'verde';
$celda->Index = 4;
$fila->Cells = array();
$fila->Cells[] = $celda;
$tabla->Rows[] = $fila;
$fila->Cells[0]->Data->Value = '3095';

array_push($tabla->Rows, $fila);
$celda = &$fila->Cells[0];
$celda->Formula = '=SUM(R[-2]C:R[-1]C)';

array_push($tabla->Rows, $fila);
$libro->OutPut('attachment', 'Ejemplo.xml');
?>
```

Final

Este ejemplito muestra varias formas de trabajar con la librería xml_xls_book, es fácil ver que el código resultante no es muy prolijo, ni siquiera el más eficiente, pero la intención

Generación de número único de ID para nuevos registros (VisualStudio.NET)

Publicado por Carlos Fastag (IL)

En muchas ocasiones se nos presenta a los desarrolladores el problema de saber por anticipado el número de identificación que deberá llevar un nuevo registro, por ejemplo, cuando en la misma transacción van a ser cargados registros en tablas adicionales que están relacionadas por este campo, o precisamos saber la identificación del registro para poder actualizar la página con la información nueva. Microsoft Access cuenta con un `DataType` muy útil para crear el ID único de un registro, "AutoNumber", pero no tenemos acceso a este número sino hasta después insertar el registro y de realizar un `Select`, lo cual se pone complicado si no se sabe aun cual fue el ID que Access le generó.

Una solución es generar este número de ID en forma aleatoria y grabarlo en el campo de la tabla, ya que este número está almacenado en una variable podemos reutilizarlo para las demás necesidades que se presenten al crear un nuevo registro con ID único.

El único problema es que este número no se duplique con alguno ya existente en la tabla por lo que se requiere una verificación de este hasta que encuentre un número disponible.

El siguiente código de VisualBasic.NET muestra una solución a este problema.

```
Función BuscaSiguieteNumero
Retorna un Integer con un número único
no duplicado
Public Function BuscaSiguieteNumero( _
ByVal LaBaseDeDatos As OleDbConnection,
_
ByVal LaTabla As String, _
ByVal ElCampoLlave As String, _
) As Integer
```

Parametros:

`LaBaseDeDatos` de tipo `OleDbConnection`, que es la conexión a la base de datos donde se encuentra la tabla (esta conexión ya debe de estar creada de antemano pero no abierta)

`LaTabla` de tipo `String`, que es el nombre de la tabla donde se va a buscar el número disponible para agregar un nuevo registro.

`ElCampoLlave` de tipo `String`, que es el campo ID de la tabla.

```
'-----
Imports System.Data
Imports System.Data.OleDb

Public Module Module1

    Public Function
    BuscaSiguieteNumero( _
    ByVal LaBaseDeDatos As
    OleDbConnection, _
    ByVal LaTabla As String, _
    ByVal ElCampoLlave As String) As
    Integer

        LaBaseDeDatos.Open()

        Dim dbStr As String
        Dim dbCom As New
    OleDbCommand
        Dim dbRea As OleDbDataReader

        Do While True
            BuscaSiguieteNumero =
    CInt(Int((1000000 * Rnd()) + 1))
            dbStr = "SELECT * FROM "
    & LaTabla
            dbStr += " WHERE "
            dbStr += ElCampoLlave &
    "=" & BuscaSiguieteNumero
            dbCom = New
    OleDbCommand(dbStr, LaBaseDeDatos)
            dbCom.CommandTimeout = 2
            dbRea =
    dbCom.ExecuteReader()
            If Not dbRea.Read Then
                Exit Do
            End If
            dbRea.Close()

        Loop
        LaBaseDeDatos.Close()

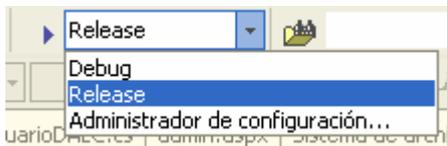
    End Function
End Module
'-----
```

Espero que les sea de utilidad
Estamos en Contacto
Carlos

Crear Un Instalador De Una Aplicación Web En C#

Autor: Ing. Bertha Mazón

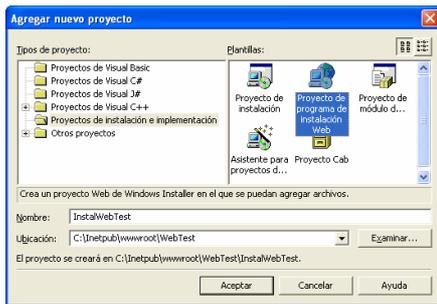
Antes de crear el instalador del proyecto, asegúrese de que a la aplicación web se le ha realizado todas las pruebas y las depuraciones respectivas. En el combobox que está junto al botón de ejecución, seleccione la opción Release



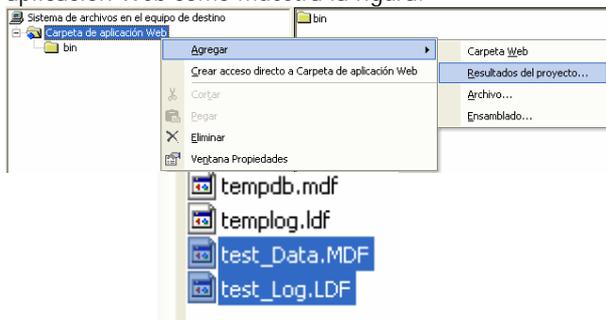
Configurar en el archivo Web. Config, localice la etiqueta

```
<compilation> y coloque debug = "false".
<compilation
  defaultLanguage="c#"
  debug="false"
/>
```

Añadir a la solución un "Proyecto de instalación e implementación"/ Proyecto de Programa de Instalación Web, con el nombre InstalWebTest.



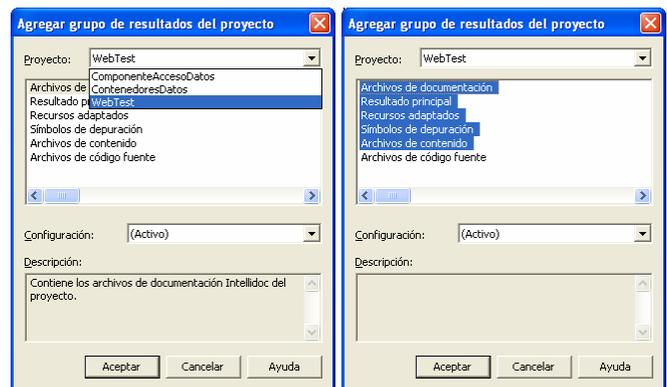
En el proyecto InstalWebTest, hacer clic derecho en la carpeta de aplicación Web como muestra la figura:



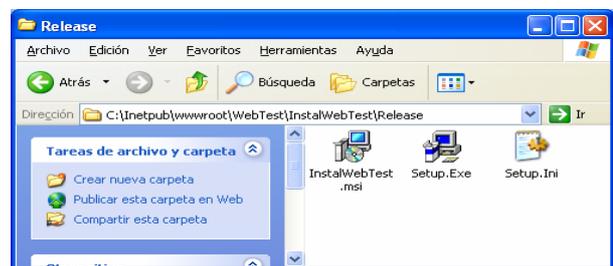
Ir a propiedades de la Carpeta de aplicación Web y colocar en la propiedad VirtualDirectory el nombre de la carpeta donde se instalará la aplicación web, por ejemplo WebTestProduccion:

Transitive	False
VirtualDirectory	WebTestProduccion

Seleccione Resultados del proyecto./ proyecto WebTest y las opciones que se indica en la segunda ventana y luego clic en el botón aceptar.



Clic derecho en el proyecto InstalWebTest y escoja "generar". Vaya al explorador de Windows y observe que se hayan creado los archivos de instalación.



No se olvide de adjuntar a los archivos de instalación, una copia de la base de datos (o puede ser un respaldo).

Proteger programas contra la piratería en VB 2: MAC de la placa de red

Publicado por Germán Bobr

Recorriendo la Web encontré algo similar a lo expuesto en el artículo anterior.

Se trata de un código para obtener la MAC de la placa de red.



La MAC es la dirección única e irrepitible que utiliza la placa de red para identificarse. Este tipo de dirección es la que se usa en la capa de direccionamiento físico, por este motivo es imprescindible que este código sea único, irrepitible e invariable. Es decir, que se graba en la nic al momento de su fabricación y luego es irremplazable.

Creí útil presentar este artículo porque puede ser una alternativa mejor al número de serie del rígido para aplicaciones que trabajen en red, como sistemas de control de ciber, sistemas avanzados de gestión comercial, etc.

Dicho código es el siguiente:

```
Option Explicit
Private Sub Form_Load()
    MsgBox GetMACAddress()
End Sub

-----
En un módulo:
-----
Option Explicit

Public Const NCBASTAT As Long = &H33
Public Const NCBNAMSZ As Long = 16
Public Const HEAP_ZERO_MEMORY As Long = &H8
Public Const HEAP_GENERATE_EXCEPTIONS As Long = &H4
Public Const NCBRESET As Long = &H32

Public Type NET_CONTROL_BLOCK 'NCB
    ncb_command As Byte
```

```

ncb_retcode      As Byte
ncb_lsn         As Byte
ncb_num         As Byte
ncb_buffer      As Long
ncb_length     As Integer
ncb_callname    As String * NCBNAMSZ
ncb_name       As String * NCBNAMSZ
ncb_rto        As Byte
ncb_sto        As Byte
ncb_post       As Long
ncb_lana_num   As Byte
ncb_cmd_cplt   As Byte
ncb_reserve(9) As Byte ' Reserved, must be 0

ncb_event      As Long
End Type

Public Type ADAPTER_STATUS
adapter_address(5) As Byte
rev_major       As Byte
reserved0      As Byte
adapter_type    As Byte
rev_minor      As Byte
duration       As Integer
frmr_recv     As Integer
frmr_xmit     As Integer
iframe_recv_err As Integer
xmit_aborts    As Integer

xmit_success    As Long
recv_success    As Long
iframe_xmit_err As Integer
recv_buff_unavail As Integer
tl_timeouts    As Integer
ti_timeouts    As Integer
Reserved1      As Long
free_ncbs      As Integer
max_cfg_ncbs   As Integer
max_ncbs       As Integer
xmit_buf_unavail As Integer
max_dgram_size As Integer
pending_sess   As Integer
max_cfg_sess   As Integer
max_sess       As Integer
max_sess_pkt_size As Integer
name_count     As Integer
End Type

Public Type NAME_BUFFER
name      As String * NCBNAMSZ
name_num  As Integer
name_flags As Integer
End Type

Public Type ASTAT
adapt      As ADAPTER_STATUS
NameBuff(30) As NAME_BUFFER
End Type

Public Declare Function Netbios Lib "netapi32.dll" _
(pncb As NET_CONTROL_BLOCK) As Byte

Public Declare Sub CopyMemory Lib "kernel32" Alias "RtlMoveMemory" _
(hpvDest As Any, ByVal _
hpvSource As Long, ByVal _
cbCopy As Long)

Public Declare Function GetProcessHeap Lib "kernel32" () As Long

Public Declare Function HeapAlloc Lib "kernel32" _
(ByVal hHeap As Long, ByVal dwFlags As Long, _
ByVal dwBytes As Long) As Long

Public Declare Function HeapFree Lib "kernel32" _
(ByVal hHeap As Long, _
ByVal dwFlags As Long, _
lpMem As Any) As Long

Public Function GetMACAddress() As String
'Devuelve la dirección MAC del dispositivo de red

'instalado, devuelve una cadena formateada

```

```

Dim Tmp As String, pASTAT As Long
Dim NCB As NET_CONTROL_BLOCK, AST As ASTAT

'The IBM NetBIOS 3.0 specifications defines four basic
'NetBIOS environments under the NCBRESET command. Win32
'follows the OS/2 Dynamic Link Routine (DLR) environment.
'This means that the first NCB issued by an application
'must be a NCBRESET, with the exception of NCBENUM.
'The Windows NT implementation differs from the IBM
'NetBIOS 3.0 specifications in the NCB_CALLNAME field.

NCB.ncb_command = NCBRESET
Call Netbios(NCB)

'To get the Media Access Control (MAC) address for an
'ethernet adapter programmatically, use the Netbios()
'NCBASTAT command and provide a "*" as the name in the
'NCB.ncb_CallName field (in a 16-chr string).

NCB.ncb_callname = "*"
NCB.ncb_command = NCBASTAT

'For machines with multiple network adapters you need to
'enumerate the LANA numbers and perform the NCBASTAT
'command on each. Even when you have a single network
'adapter, it is a good idea to enumerate valid LANA numbers
'first and perform the NCBASTAT on one of the valid LANA
'numbers. It is considered bad programming to hardcode the
'LANA number to 0 (see the comments section below).

NCB.ncb_lana_num = 0
NCB.ncb_length = Len(AST)

pASTAT = HeapAlloc(GetProcessHeap(), HEAP_GENERATE_EXCEPTIONS _
    Or HEAP_ZERO_MEMORY, NCB.ncb_length)

If pASTAT = 0 Then
    Debug.Print "memory allocation failed!"
    Exit Function
End If

NCB.ncb_buffer = pASTAT
Call Netbios(NCB)

CopyMemory AST, NCB.ncb_buffer, Len(AST)

Tmp = Format$(Hex(AST.adapt.adapter_address(0)), "00") & " " & _
    Format$(Hex(AST.adapt.adapter_address(1)), "00") & " " & _
    Format$(Hex(AST.adapt.adapter_address(2)), "00") & " " & _
    Format$(Hex(AST.adapt.adapter_address(3)), "00") & " " & _
    Format$(Hex(AST.adapt.adapter_address(4)), "00") & " " & _
    Format$(Hex(AST.adapt.adapter_address(5)), "00")

HeapFree GetProcessHeap(), 0, pASTAT

GetMACAddress = Tmp
End Function

```

Un Rombo

Publicado por GepetoBerne

Todo comenzó con un rombo.

Había que dibujar un rombo en la pantalla, en c y con los printf.

```
1 2 3 4 5
1      *
2     * *
3    * * *
4   * * *
5  * * *
```

Primero probé con todo lo que uno prueba primero, diagonales, sectores y demás. Todo funciona pero no tiene sabor, entonces pensé "tiene que haber una relación que dibuje el rombo".

Una relación cuya entrada sea un par ordenado y cuya salida indique si el par ordenado pertenece a algún punto del rombo o no.

La relación

Los pares implicados son aquellos cuya diferencia abs no es mayor que 2 y cuya suma es igual al cardinal del conjunto de entrada dividido por 2 mas 1 mas un numero n que se incrementa tantas veces como el cardinal ($n = n + 1; n \geq 1$)

Esta relación es solo para una grilla de 5*5. la generalización es fácil pero ahora no importa.

Los pares

(1,1) => es su diferencia no mayor que 2? (o menor que 3) $1-1 = 0$ => si, la diferencia abs es menor que 3, ahora, es su suma igual al cardinal (5) dividido por 2 mas uno mas un n que empieza en 1 y se incrementa.

```
1 + 1 = 2
5 / (ent) 2 = 2 + 1 = 3 ; 3 + (n=1) = 4
2 <> 4
```

y por eso el punto de coordenadas 1,1 no pertenece a la figura del rombo (1,2) => $1-2 = 1$; $1 + 2 = 3$; $1 <> 4$. no pertenece.

(1,3) => $1-3 = 2$; $1 + 3 = 4$; $4 = 4$. si pertenece. (1,4) => $1-4 = 3$. no es menor que 3, no pertenece y así...

El programa en c que dibuja el rombo basado en la relación que lo genera es este:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <math.h>
```

```
main()
{
int i,j;
for (i = 1; i <= 5; i++) {
for (j = 1; j <= 5; j++) {
if (fabs(i - j) < 3) {
if (i + j == 4 || i + j == 5
|| i + j == 6 || i + j == 7 || i + j
== 8) printf ("*");
else printf (" ");
}
else printf (" ");
}
}
printf ("\n");
}
getche();
return 0;
}
```

Lo interesante de esto no es dibujar un rombo, se me ocurren algunas cosas.

Poder demostrar que para cada dispersión de puntos en un plano existe una relación que lo genera ya sea que forme un rombo, o cualquier cosa. Hacer un programa que encuentre la/s relación/es que formar una dispersión dada.

Entre las utilidades se me ocurre. Método de compresión de información dibujos en 3d uniendo capas formadas por relaciones reconocimiento de patrones.

Si vemos un programa como una dispersión de puntos en memoria...

Memoria al antes de comenzar el programa 1 0 1 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 1 => al fin y al cabo es una dispersion de puntos 0 0 0 1 1 1 0 1 1 1 0 0 1 1 0 1 1 1 1 0 0 0 0 1 1 1 0 y una serie de instrucciones que cambian estas secuencias en memoria podríamos representar un programa como una relación que representa el estado inicial, una que representa el estado final y otra que lleva de la primera a la segunda.

Bien, eso es todo. Antes que nada aclaro que todo esto es una flashada, una de esas cosas que se le ocurren a uno cuando esta medio en pedo o en el baño.(jaja) quizás esto este súper desarrollado y yo no supe buscar con los nombres correctos, quizás sea todo una semerenda estupidez o quizás no sirva para nada, y es por eso que me pinta.

En realidad piensen en un mapeo de memoria de un par gigas que puede ser expresado por una relación de un par de kas

Códigos fuentes

Lenguaje C

Tablas de multiplicar en c

luis - buitre103@hotmail.com

Programa de ejemplo que sirve para practicar las tablas de multiplicar y de estudio de la sintaxis de lenguaje c

```
#include<stdio.h>

void main(){
    int num=0;
    int i=0;
    int errores=0;
    int contes=0;
    int resul=0;
    char c,d;

    printf("\n Que numero de la tabla de multiplicar
vamos a repasar?");
    scanf("\n %d", &num);
    c=getchar();
    for(i=0;i<=10;i++){

        printf("\n\n %d",num);
        printf(" * ");
        printf("%d",i);
        printf("= ?");
        scanf("%d",&contes);

        resul = num*i;
        d=getchar();
        if(contes == resul){
            printf("\n Respuesta
correcta");
            resul=0;
        }
        else{
            printf("\n Error la
respuesta es:");
            printf("%d",num);
            printf(" * ");
            printf("%d",i);
            printf(" = ");
            printf("%d",resul);
            errores = errores++;
            resul=0;
        }
    }
    printf("\n El numero de errores es: %d", errores);
    if (errores<=2){
        printf("\n Estas APROBADO");
    }
    else{
        printf("\n Estas PENCADO");
    }
    c=getchar();
}
```

Ejemplo sencillo del usu de punteros

Fredy Ramirez Porfirio - hosh.frp@gmail.com

Este es ejemplo algo simple y fácil de entender acerca de como se usan los punteros.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
int main(void) {
    int *ptrA, *ptrB;
    int A, B, Resp;
    char opr;
    ptrA = &A;
    ptrB = &B;
    clrscr();
    textmode(C80);

    printf(" Operacion: ");
    scanf("%d %c %d",ptrA,&opr,ptrB);
    printf(" %d %c %d", A, opr,B);
    switch(opr) {
        case '+': Resp = *ptrA + *ptrB; break;
        case '-': Resp = *ptrA - *ptrB; break;
        case '*': Resp = *ptrA * *ptrB; break;
        case '/': Resp = *ptrA / *ptrB; break;
    }
    printf("\n Resultado de la suma: %d",Resp);
    getch();
    return 0;
}
```

Ordenamiento de burbuja con punteros

Fredy Ramirez Porfirio - hosh.frp@gmail.com

En este programa se puede ver como el método de ordenamiento burbuja, pero con la diferencia que de que esta vez esta implementado con punteros y arreglos con dimensión variable...

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <conio.h>

int main(){
    int *ptr,aux;
    int dim = 0;
    int *ptr_pos, *ptr_pas, *ptr_aux;
    clrscr();
    printf("Numero de posiciones: ");
    scanf("%d",&dim);
    ptr = (int *) malloc(dim * sizeof(int));
    printf("introduzca los valores: \n");
    for(ptr_aux = ptr; ptr_aux < (ptr + dim);
ptr_aux++){
        printf("[ %X ] = ",ptr_aux);
        scanf("%d",ptr_aux);
    }
    printf("Los valores introducidos son: \n");
    for(ptr_aux = ptr; ptr_aux < (ptr + dim);
ptr_aux++){
        printf(" %d ",*ptr_aux);
        for( ptr_pas = ptr; ptr_pas < (ptr + dim) - 1;
ptr_pas++){
            for(ptr_pos = ptr; ptr_pos < (ptr +
dim) - 1; ptr_pos++){
                if(*ptr_pos > *(ptr_pos + 1)){
                    aux = *ptr_pos;
                    *ptr_pos = *(ptr_pos +
1);
                    *(ptr_pos +1) = aux;
                }
            }
        }
        printf("\nLos valores ordenados son: \n");
        for(ptr_aux = ptr; ptr_aux < (ptr + dim) - 1;
ptr_aux++){
            printf(" %d ",*ptr_aux);
            getch();
            for(int x = 0; x < dim; x++)
                free(ptr++);
        }
        return 0;
    }
```

C#

Datos en un datagrid (usando dataset) en c# .net

Juan Francisco Berrocal - berrocal239@hotmail.com

Anteriormente puse como mostrar Datos desde una BD hecha en Access a un Control DataGridView desde VB.NET, y ahora muestro como hacerlo desde C# .NET

```
//-----
//Juan Fco. Berrocal
//DCE 2005 - 2 Estrellas
//http://www.juandotnet.blogspot.com
//Ejemplo para: http://www.mygnet.com
//
//Mostrar Datos en un DataGridView (usando DataSet) en C#
//.NET
//-----

// Namespace se generan automaticamente
using System;
using System.Drawing;
using System.Collections;
using System.ComponentModel;
using System.Windows.Forms;
using System.Data;
//Este lo he tenido que agregar
using System.Data.OleDb;

//Se ha obviado el codigo generado por el diseñador de
Windows Forms

private void Form1_Load(object sender,
System.EventArgs e)
{
    //Abro el Objeto de Conexion
    this.oleDbConnection1.Open ();

    //Creo el objeto e instancio el
    objeto DataSet
    DataSet objDataSet= new
    DataSet();

    //Establezcon la seleccion de
    Datos
    OleDbDataAdapter objAdap= new
    OleDbDataAdapter ("Select * From
    Clientes",this.oleDbConnection1);

    //Cargo el Repositorio de Datos
    objAdap.Fill (objDataSet,
    "Clientes");

    //si lo hago sin el "Clientes"
    me sale Table1

    //osea que hay que definir el
    DataMember por nuestra cuenta
    //sin utilizar la propiedad que
    nos brinda el Framework

    //Muestro los datos en el
    DataGridView
    this.dataGrid1.DataSource =
    objDataSet;

    //Cierro el objeto de conexion
    this.oleDbConnection1.Close ();

}

private void btnCerrar_Click(object
sender, System.EventArgs e)
{
    //Cierro el Form
    this.Close ();
}
}
```

C++

Seno

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Saca el Seno en un plano cartesiano con graficas

```
#include<dos.h>
#include<conio.h>
#include<graphics.h>
#include<math.h>
#include<stdio.h>
#define ERROR 0
#define BIEN 1
#define PI 3.14159264
/**Funcion Inicializa grafico***/
int inicializa(void)
{ int Manejador,Modo,codigo;
  detectgraph(&Manejador,&Modo);
  if(Manejador!=VGA) return ERROR;

  initgraph(&Manejador,&Modo,"F:\\Archiv~1\\Borlandc\\BG
  I");
  codigo=graphresult();
  if(codigo!=grOk) return ERROR;
  else return BIEN; }
/**Funcion Plano Cartesiano***/
void PlanoCartesiano(void)
{
  moveto(320,0); // Estos comandos dibujan
  lineto(320,480); // la linea horizontal
  moveto(0,240); // Estos comandos dibujan
  lineto(640,240); // la linea vertical
  outtextxy(470,250,"PI");
  outtextxy(610,230,"2PI");
  moveto(320,240);
}
/*******Funcion Escala***/
float escala(int onda)
{
  return 32*(PI/(onda*2));
}
/*******Funcion Finaliza Grafico***/
void termina(void){ closegraph(); }
/*******Funcion Main***/
void main()
{
  inicializa();
  cleardevice();
  int ciclo;
  printf("Inserta la cantidad de ciclos: ");
  scanf("%d",&ciclo);
  PlanoCartesiano();
  for(int x=0;x<320;x++)
  {
    lineto(x+320,escala(ciclo)*-
    sin(x/escala(ciclo))+240);
    delay(20);
    // putpixel(10*x+320,10*-sin(x)+240,11);
  }
  getch();
  termina();
}
```

Minimos cuadrados (recta)

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Mínimos Cuadrados (Recta)

```
#include<dos.h>
#include<conio.h>
#include<stdio.h>
#include<graphics.h>
#define ERROR 0
#define BIEN 1
```

```
float
m,b,ex=320/15,ey=240/15,pun[6][30],sumatx=0,sumatxx=0,
sumatxy=0,sumaty;
int aux,cont1,cont2=0,valor=0,x;
/****Funcion Inicializa Grafico*****/
int Inicializa(void)
{
    int Manejador,Modo,codigo;
    detectgraph(&Manejador,&Modo);
    if(Manejador!=VGA) return ERROR;

    initgraph(&Manejador,&Modo,"F:\\Archiv~1\\Borlandc\\BG
I");
    codigo=graphresult();
    if(codigo!=grOk) return ERROR;
    else return BIEN;
}
/****Funcion Plano Cartesiano*****/
void PlanoCartesiano()
{
    setcolor(3);
    line(320,16,320,464);
    line(27,240,613,240);
    for(int i=1;i<30;i++){ line(ex*i+5,235,ex*i+5,245);
}
    for(i=1;i<30;i++) { line(315,ey*i,325,ey*i); }
    outtextxy(317,3,"X");
    outtextxy(627,237,"Y");
}
/****Funcion Redondear*****/
int redondeo(float x)
{
    if(x>=0) return(int)(x+.5);
    else return(int)(x-.5);
}
/****Funcion Main*****/
void main()
{
    Inicializa();
    cleardevice();
    setbkcolor(1);
    printf("Cu ntos puntos ingresaras? ");
    scanf("%d",&valor);
    cont1=valor-1;
    aux=valor+3;
/****Funcion Captura Puntos*****/
    printf("Dame las coordenadas de cada punto.");
    gotoxy(3,4);printf("Po=( X , Y )\n");
    for(x=cont1;x>=0;x--)
    {
        gotoxy(3,cont2+6); printf("P%d=(
),cont2+1);
        gotoxy(8,cont2+6);
        scanf("%f",&pun[0][x]);
        gotoxy(12,cont2+6);
        scanf("%f",&pun[1][x]);
        sumatx=pun[0][x]+sumatx;
        sumaty=pun[1][x]+sumaty;
        sumatxy=(pun[0][x]*pun[1][x])+sumatxy;
        cont2++;
    }
/****Funcion Formula*****/
    m=((sumaty*sumatx)-(valor*sumatxy))/((sumatx*sumatx)-
(sumatxx*valor));
    b=((sumatx*sumatxy)-
(sumaty*sumatxx))/((sumatx*sumatx)-(sumatxx*valor));
    printf("\nEcuacion de la recta:\ny= %fx + %f",m,b);
    for(x=0;x<aux;x++)
    {
        pun[2][x]=x;
        pun[3][x]=((m*x)+b);
        pun[4][x]=x*-1;
        pun[5][x]=((m*pun[4][x])+b);
    }
    getch();
    cleardevice();
    PlanoCartesiano();
/****Funcion Imprime Puntos*****/
    gotoxy(5,1);printf(" [ X , Y ]");
    for(cont2=0;cont2<valor;cont2++)
    {
        gotoxy(2,cont2+3);
        printf("P%d=( %.1f , %.1f
)",cont2+1,pun[0][cont2],pun[1][cont2]);
    }
}
```

```

}
/****Grafica Puntos Propuestos*****/
for(x=cont1;x>=0;x--)
{
    delay(100);
    setcolor(2);
    circle(redondeo(pun[0][x]*ex+320),redondeo(-
1*pun[1][x]*ey+240),3);
}
/****Grafica Linea*****/
for(x=0;x<aux;x++)
{
    delay(50);
    setcolor(14);
    moveto(redondeo(pun[2][x]*ex*2+320),redondeo(-
1*pun[3][x]*ey+240));
    lineto(redondeo(pun[2][x]*ex*2+320),redondeo(-
1*pun[3][x]*ey+240));
    lineto(redondeo(pun[4][x]*ex*2+320),redondeo(-
1*pun[5][x]*ey+240));
}
getch();
closegraph();
}
}
```

Minimos cuadrados (parabola)

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Mínimos Cuadrados (Parábola)

```
#include<stdio.h>
#include<conio.h>
#include<graphics.h>
#include<dos.h>
#define ERROR 0
#define BIEN 1
int aux1,aux2,cont=0,x,valor=0;
float o,p,q,ecuacion,ex=320/15,ey=240/15,m,pun[30][3
0],
sumatx=0,sumatx2=0,sumatx3=0,sumatx4=0,sumatxy
=0,sumaty=0,sumatyx2=0;
/****Funcion Inicializa Grafico*****/
int Inicializa(void)
{
    int Manejador,Modo,codigo;
    detectgraph(&Manejador,&Modo);
    if(Manejador!=VGA) return ERROR;

    initgraph(&Manejador,&Modo,"F:\\Archiv~1\\Borlandc\\BG
I");
    codigo=graphresult();
    if(codigo!=grOk) return ERROR;
    else return BIEN;
}
/****Funcion Plano Cartesiano*****/
void PlanoCartesiano()
{
    setcolor(3);
    line(320,16,320,464);
    line(27,240,613,240);
    for(int cont=1;cont<30;cont++) {
        line(ex*cont+5,235,ex*cont+5,245); }
    for(cont=1;cont<30;cont++) {
        line(315,ey*cont,325,ey*cont); }
    outtextxy(317,3,"X");
    outtextxy(627,237,"Y");
}
/****Funcion Redondear*****/
int redondeo(float x)
{
    if(x>=0) return(int)(x+.5);
    else return(int)(x-.5);
}
/****Funcion Main*****/
void main()
{
    Inicializa();
    cleardevice();
}
```

```

setbkcolor(1);

printf("¿Cuántos puntos ingresarás? ");
scanf("%d",&valor);
aux2=valor-1;
aux1=valor+3;
/*****Funcion Captura Puntos*****/
printf("Dame las coordenadas de cada punto.");
gotoxy(3,4);printf("Po=( X , Y )\n");
for(x=aux2;x>=0;x--)
{
    gotoxy(3,cont+6);          printf("P%d=(  ,
)",cont+1);
    gotoxy(8,cont+6);
    scanf("%f",&pun[0][x]);
    gotoxy(12,cont+6);
    scanf("%f",&pun[1][x]);
    sumatx=pun[0][x]+sumatx;
    sumatx2=(pun[0][x]*pun[0][x])+sumatx2;
    sumatx3=(pun[0][x]*pun[0][x]*pun[0][x])+sumatx3;

sumatx4=(pun[0][x]*pun[0][x]*pun[0][x]*pun[0][x])+suma
tx4;
    sumaty=pun[1][x]+sumaty;
    sumatxy=(pun[0][x]*pun[1][x])+sumatxy;
    sumatyx2=pun[1][x]*(pun[0][x]*pun[0][x])+sumatyx2;
    cont++;
}
/*****Formula*****/
ecuacion=
    ((sumatx4*sumatx2*valor)+(sumatx3*sumatx*sumatx
2)+
        (sumatx2*sumatx3*sumatx)-
    (sumatx2*sumatx2*sumatx2)-
    (sumatx*sumatx*sumatx4)-
    (valor*sumatx3*sumatx3));
o=
    ((sumatyx2*sumatx2*valor)+(sumatxy*sumatx*sumat
x2)+
        (sumaty*sumatx3*sumatx)-
    (sumatx2*sumatx2*sumaty)-
    (sumatx*sumatx*sumatyx2)-
    (valor*sumatx3*sumatxy))/ecuacion;
p=
    ((sumatx4*sumatxy*valor)+(sumatx3*sumaty*sumatx
2)+
        (sumatx2*sumatyx2*sumatx)-
    (sumatx2*sumatxy*sumatx2)-
    (sumatx*sumaty*sumatx4)-
    (valor*sumatyx2*sumatx3))/ecuacion;
q=
    ((sumatx4*sumatx2*sumaty)+(sumatx3*sumatx*sumat
yx2)+
        (sumatx2*sumatx3*sumatxy)-
    (sumatyx2*sumatx2*sumatx2)-
    (sumatxy*sumatx*sumatx4)-
    (sumaty*sumatx3*sumatx3))/ecuacion;
printf("\nEcuacion de la parábola:\ny=%fx^2 + %fx +
%d",o,p,q);
aux1=aux1+5;
for(x=0;x<aux1;x++)
{
    pun[2][x]=x;
    pun[3][x]=((o*(x*x)))+(p*x)+q;
    pun[4][x]=x*-1;

pun[5][x]=((o*(pun[4][x]*pun[4][x]))+(p*pun[4][x])+q);
}
getch();
cleardevice();
PlanoCartesiano();
/*****Funcion Imprime Puntos*****/
gotoxy(5,1);printf(" [ X , Y ]");
for(cont=0;cont<valor;cont++)
{
    gotoxy(2,cont+3);
    printf("P%d=( %.1f , %.1f
)",cont+1,pun[0][cont],pun[1][cont]);
}
/*****Grafica Puntos Propuestos*****/
for(x=aux2;x>=0;x--)
{
    delay(100);
    setcolor(2);

```

```

    circle(redondeo(pun[0][x]*ex+320),redondeo(-
1*pun[1][x]*ey+240),3);
}
/*****Grafica Linea*****/
for(x=0;x<aux1;x++)
{
    delay(50);
    setcolor(14);
    moveto(redondeo(pun[4][x-1]*ex+320),redondeo(-
1*pun[5][x-1]*ey+240));
    lineto(redondeo(pun[4][x]*ex+320),redondeo(-
1*pun[5][x]*ey+240));
    moveto(redondeo(pun[2][x-1]*ex+320),redondeo(-
1*pun[3][x-1]*ey+240));
    lineto(redondeo(pun[2][x]*ex+320),redondeo(-
1*pun[3][x]*ey+240));
}
PlanoCartesiano();
getch();
closegraph();
}

```

Minimos cuadrados (logaritmo)

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Mínimos Cuadrados (Logaritmo)

```

#include<dos.h>
#include<math.h>
#include<conio.h>
#include<stdio.h>
#include<graphics.h>
#define ERROR 0
#define BIEN 1
int cont1=0,valor;
double
    cont2=0,b=0,m=0,sumatx=0,sumatx2=0,sumatxy=0,s
umaty=0,x[20],y[20],
    ex=320/15,ey=240/15;
/*****Funcion Inicializa Grafico*****/
int Inicializa(void)
{
    int manejador,modo,codigo;
    detectgraph(&manejador,&modo);
    if(manejador!=VGA) return ERROR;

initgraph(&manejador,&modo,"F:\\Archiv~1\\borlandc\\bGI
");
    codigo=graphresult();
    if(codigo!=grOk) return ERROR;
    else return BIEN;
}
/*****Funcion Plano Cartesiano*****/
void PlanoCartesiano()
{
    setcolor(3);
    line(320,16,320,464);
    line(27,240,613,240);
    for(cont1=1;cont1<30;cont1++) {
        line(ex*cont1+5,235,ex*cont1+5,245); }
    for(cont1=1;cont1<30;cont1++) {
        line(315,ey*cont1,325,ey*cont1); }
    outtextxy(317,3,"X");
    outtextxy(627,237,"Y");
}
/*****Funcion Redondear*****/
int redondeo(float x)
{
    if(x>=0) return(int)(x+.5);
    else return(int)(x-.5);
}
/*****Funcion main*****/
void main()
{
    Inicializa();
    cleardevice();
    setbkcolor(1);

```

```

printf("Cu ntos puntos ingresarás? ");
scanf ("%d",&valor);
/*****Funcion Captura Puntos*****/
printf("Dame las coordenadas de cada punto.");
gotoxy(3,4);printf("Po=( X , Y )\n");
for (;cont1<valor;cont1++)
{
gotoxy(3,cont1+6);          printf("P%d=(  ,
)",cont1+1);
gotoxy(8,cont1+6);
scanf ("%lf",&x[cont1]);
gotoxy(12,cont1+6);
scanf ("%lf",&y[cont1]);
}
/*****Formula*****/
for (cont1=0;cont1<valor;cont1++)
{
sumatx+=x[cont1];
sumaty+=log(y[cont1]);
sumatxy+=(x[cont1]*log(y[cont1]));
sumatx2+=pow(x[cont1],2);
}
m=((sumaty*sumatx)-
(valor*sumatxy))/((sumatx*sumatx)-(valor*sumatx2));
b=((sumatx*sumatxy)-
(sumaty*sumatx2))/((sumatx*sumatx)-(valor*sumatx2));
cleardevice();
PlanoCartesiano();
/*****Funcion Imprime Puntos*****/
gotoxy(5,1);printf(" [ X , Y ]");
for (cont1=0;cont1<valor;cont1++)
{
gotoxy(2,cont1+3);
printf("P%d=( %.1f , %.1f
)",cont1+1,x[cont1],y[cont1]);
}
/*****Grafica Puntos Propuestos*****/
for (cont1=0;cont1<valor;cont1++)
{
delay(100);
setcolor(2);
circle((x[cont1]*ex+320),((y[cont1]*-1)*ey+240),3);
}
/*****Grafica Linea*****/
moveto(-14*ex+320,((exp(b))*exp(m*-14)*-1)*ey+240);
for (cont2=-14;cont2<=14;cont2+=.1)
{
delay(25);
setcolor(14);
}
lineto(redondeo(cont2*ex+320),redondeo((exp(b))*exp(m
*cont2)*-1*ey+240));
}
getch();
closegraph();
}

```

Minimos cuadrados por valor exponencial

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Mínimos cuadrados por valor exponencial

```

#include<dos.h>
#include<math.h>
#include<conio.h>
#include<stdio.h>
#include<graphics.h>
#define ERROR 0
#define BIEN 1
int cont1=0,valor;
double
cont2=0,b=0,m=0,sumatx=0,sumatx2=0,sumatxy=0,su
maty=0,x[20],y[20],
ex=320/15,ey=240/15;
/*****Funcion Inicializa Grafico*****/
int Inicializa(void)
{
int manejador,modo,codigo;
detectgraph(&manejador,&modo);

```

```

if(manejador!=VGA) return ERROR;
initgraph(&manejador,&modo,"F:\\Archiv~1\\borlandc\\bg
I");
codigo=graphresult();
if(codigo!=grOK) return ERROR;
else return BIEN;
}
/*****Funcion Plano Cartesiano*****/
void PlanoCartesiano()
{
setcolor(3);
line(320,16,320,464);
line(27,240,613,240);
for (cont1=1;cont1<30;cont1++) {
line(ex*cont1+5,235,ex*cont1+5,245); }
for (cont1=1;cont1<30;cont1++) {
line(315,ey*cont1,325,ey*cont1); }
outtextxy(317,3,"X");
outtextxy(627,237,"Y");
}
/*****Funcion Redondear*****/
int redondeo(float x)
{
if(x>=0) return(int)(x+.5);
else return(int)(x-.5);
}
/*****Funcion main*****/
void main()
{
Inicializa();
cleardevice();
setbkcolor(1);
printf("Cu ntos puntos ingresarás? ");
scanf ("%d",&valor);
/*****Funcion Captura Puntos*****/
printf("Dame las coordenadas de cada punto.");
gotoxy(3,4);printf("Po=( X , Y )\n");
for (;cont1<valor;cont1++)
{
gotoxy(3,cont1+6);          printf("P%d=(  ,
)",cont1+1);
gotoxy(8,cont1+6);
scanf ("%lf",&x[cont1]);
gotoxy(12,cont1+6);
scanf ("%lf",&y[cont1]);
}
}
/*****Formula*****/
for (cont1=0;cont1<valor;cont1++)
{
sumatx+=x[cont1];
sumaty+=log(y[cont1]);
sumatxy+=(x[cont1]*log(y[cont1]));
sumatx2+=pow(x[cont1],2);
}
m=((sumaty*sumatx)-
(valor*sumatxy))/((sumatx*sumatx)-(valor*sumatx2));
b=((sumatx*sumatxy)-
(sumaty*sumatx2))/((sumatx*sumatx)-(valor*sumatx2));
cleardevice();
PlanoCartesiano();
/*****Funcion Imprime Puntos*****/
gotoxy(5,1);printf(" [ X , Y ]");
for (cont1=0;cont1<valor;cont1++)
{
gotoxy(2,cont1+3);
printf("P%d=( %.1f , %.1f
)",cont1+1,x[cont1],y[cont1]);
}
/*****Grafica Puntos Propuestos*****/
for (cont1=0;cont1<valor;cont1++)
{
delay(100);
setcolor(2);
circle((x[cont1]*ex+320),((y[cont1]*-1)*ey+240),3);
}
/*****Grafica Linea*****/
moveto(-14*ex+320,((exp(b))*exp(m*-14)*-1)*ey+240);
for (cont2=-14;cont2<=14;cont2+=.1)
{
delay(25);
setcolor(14);
}

```

```

lineto (redondeo (cont2*ex+320), redondeo ((exp(b)) * (pow(
exp(cont2),m)) * -1) * ey+240));
}
getch();
closegraph();
}
    
```

Interpolacion de tipo Jacobi

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Método de iteración de tipo Jacobi

```

#include<math.h>
#include<conio.h>
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<graphics.h>
/*****Funcion Main*****/
void main()
{
clrscr();
float
aux[10], aux1[10], auxx[10], resultado[10], suma, su
mat[10], tole[10],
tole1, tolefin[10], tolerancia, w, x1[10], xy[10][10
];
int grado, h=0, i=0, j=0;
/*****Captura Datos*****/
printf("Grado de la Ecuaciçn [2 ç 3]: ");
scanf("%d", &grado);
for(j=0; j<10; j++)
{
auxx[j]=0;
}
for(i=0; i<grado; i++)
{
printf("\n\nIngresa la Ecuaciçn Nø%d\n\n", i+1);
for(j=0; j<grado; j++)
{
printf("X%d%d= ", i+1, j+1);
scanf("%f", &xy[i][j]);
}
printf("Y%d= ", i+1);
scanf("%f", &resultado[i]);
}
/*****Imprime Matriz*****/
printf("\n\nLas Ecuaciones son...\n\n");
for(i=0; i<grado; i++)
{
for(j=0; j<grado; j++)
{
printf("%.0f [X%d]", xy[i][j], j+1);
if(j==0)
printf("+");
}
printf("=", i+1);
printf("%.0f", resultado[i]);
printf("\n\n");
}
printf("\n\nLa Matriz a Resolver es...\n\n");
for(i=0; i<grado; i++)
{
printf("%c ", 179);
for(j=0; j<grado; j++)
{
printf(" %.0f ", xy[i][j], j+1);
}
printf(" %c", 179);
printf(" %.0f ", resultado[i]);
printf(" %c\n", 179);
}
printf("\nIngresa la Exactitud o Tolerancia: ");
scanf("%f", &tolerancia);
for(;;)
{
/*****Calcula Sumatoria de Despeje de Polinomios*****/
h=0;
do
    
```

```

{
suma=0;
for(i=h; i<h+1; i++)
{
for(j=0; j<grado; j++)
{
if(j!=i)
{
suma+=(xy[i][j]*x1[j])/xy[i][i];
}
}
}
sumat[h]=suma;
h++;
}while(h<grado);
for(i=0, j=grado-1; i<grado; i++, j--)
{
aux[i]=auxx[j];
}
for(i=0; i<grado; i++)
{
for(j=0; j<grado; j++)
{
if(i!=j)
{
auxx[i]=((resultado[i])/xy[i][i]) - (sumat[i]);
}
}
}
for(i=0, j=grado-1; i<grado; i++, j--) { x1[i]=auxx[i]; }
for(i=0; i<grado; i++) { tole[i]=0; }
for(i=0, j=grado-1; i<grado; i++, j--) {
aux1[i]=auxx[j]; }
for(i=0; i<grado; i++) {
tole[i]=aux1[i]-aux[i]; }
/*****Obtencion de la Precision*****/
int k=0;
while(k<grado)
{
for(i=0; i<grado-1; i++)
{
if(tole[i]<tole[i+1])
{
tole1=tole[i]; tole[i]=tole[i+1]; tole[i+1]=tole1;
}
}
k++;
}
for(j=0; j<grado; j++)
{
tolefin[j]=tole[j];
}
w=tolefin[0];
printf("\n\n");
for(j=0; j<grado; j++)
{
printf("x%d= %f\n", j+1, auxx[j]);
}
if(fabs(w)<=tolerancia)
{
printf("\n\nResultados en la Iteracion
Nø%d\n\n");
for(j=0; j<grado; j++)
{
printf("X%d=% .15f\n", j+1, auxx[j]);
}
getch();
break;
}
}
}
    
```

Gauss jordan

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Método de Gauss Jordan

```

#include <stdio.h> /*para printf y scanf*/
    
```

```
#include <conio.h> /*para clrscr y gotoxy*/
#include <stdlib.h> /*para exit*/
#include <math.h> /*para fabs*/
#define N 20
#define M N

typedef float real;
typedef real VECTOR[M];
typedef real MATRIZ[M][N];
enum boolean{BIEN,ERROR};
enum{SINGULAR,METODO};
enum{JACOBI=1,SEIDEL,SOR,GAUSS,SALIR};
void _error(int);

void _error(int i)
{ char *msg[]={
        "MATRIZ SINGULAR",
        "METODO NO CONVERGE",
        ""
    };
    printf("\n %s ",msg[i]);
    printf("\n");
    getch();
}

boolean Gauss(int n,MATRIZ A,VECTOR X)
{ register int i,j,z;
  float aux,pivote;
  for (i=0;i<n;++i){
    pivote = A[i][i];
    if(pivote==0.0) return ERROR;
    for (j=i;j<n+1;++j)
      A[i][j] = A[i][j]/pivote;
    for (z=0;z<n;++z){
      if (z!=i){
        aux = A[z][i];
        for (j=i;j<n+1;++j)
          A[z][j]= A[z][j] - (aux*A[i][j]);
      }
    }
    for(i=0;i<n;++i){
      X[i]=A[i][n];
    }
    return BIEN;
  }
}

int menu(void)
{ int op;
  gotoxy(26,2);
  printf(" METODO DE GAUSS JORGAN\n\n");
  printf(" TECLEA EL NUMERO 4 PARA ACCESAR AL METODO
DE GAUSS-JORDAN\n");
  printf("4.- GAUSS-JORDAN\n");
  printf("5.- Exit\n");
  printf("> ");
  scanf("%d",&op);
  return op;
}

real LeeValor(void)
{
  real valor;
  scanf("%f",&valor);
  return valor;
}

void ImprimeMatriz(MATRIZ A,int ren,int col)
{
  register int i,j;
  printf("\n\n");
  printf(" Matriz Tecleada");
  printf("\n\n");
  for(i=0;i<ren;++i)
  {
    for(j=0;j<col;j++)
      printf(" %g ",A[i][j]);
      printf("\n");
  }
}

boolean LeeMatriz(int &ren,int &col,MATRIZ A)
{ register int i,j;
  int f,c;
  printf("\n Escriba el orden de la matriz -> ");
  scanf("%d",&ren);
  col= ren+1;

```

```

for(i=0;i< ren;i++){
  f=(i+1)+12;
  for(j=0;j< col;j++){
    c=(j+1)*7;
    gotoxy(2,12);
    printf("Teclee los valores: ");
    printf("\n\n");
    gotoxy(c,f);
    A[i][j]=LeeValor();
  }
  ImprimeMatriz(A,ren,col);
  return BIEN;
}

void ImprimeSolucion(int n,VECTOR X)
{ printf("\n");
  for(int i=0;i<n;i++)
    printf(" X[%d] = %g\n",i+1,X[i]);
  printf("\n");
}

int main(void)
{MATRIZ A;
  VECTOR X;
  int ren,col;
  real epsi,w;
  int maxiter;
  int op;
  do{
    clrscr();
    op=menu();
    switch(op){
      case GAUSS: LeeMatriz(ren,col,A);
        if(Gauss(ren,A,X)==BIEN)
          ImprimeSolucion(ren,X);
        getch();
        break;
      case SALIR: printf("\n Fin de %s\n",__FILE__);
        getch();
        exit(0);
        break;
    }
  }while(op!=SALIR);
  return 0;
}

```

Gauss de tipo seidel

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Gauss de tipo Seidel

```
/* Metodo Gauss en tipo: seidel *****/
#include<math.h>
#include<conio.h>
#include<stdio.h>
#include<graphics.h>
/*****Funcion Main*****/
void main()
{
  clrscr();
  float
    auxiliar,error,error1[10],resultado[10],suma,t
olerancia,
    auxx[10],xy[10][10];
  int grado,i=0,j=0,k=0,l=0;
  /*****Captura Datos*****/
  printf("Grado de la Ecuaciøn [2 ç 3]: ");
  scanf("%d",&grado);
  for(j=0;j<10;j++)
  {
    auxx[j]=0;
  }
  for(i=0;i<grado;i++)
  {
    printf("\n\nIngresa la Ecuaciøn Nø%d\n\n",i+1);
    for(j=0;j<grado;j++)
    {
      printf("X%d%d= ",i+1,j+1);

```

```

scanf("%f",&xy[i][j]);
}
printf("Y%d= ",i+1);
scanf("%f",&resultado[i]);
}
/*****Imprime Ecuaciones*****/
printf("\n\nLas Ecuaciones son...\n\n");
for(i=0;i<grado;i++)
{
for(j=0;j<grado;j++)
{
printf("%.0f[X%d]",xy[i][j],j+1);
if(j==0)
printf("+");
}
printf("=",i+1);
printf("%.0f",resultado[i]);
printf("\n");
}
printf("\n\nLa Matriz a Resolver es...\n\n");
for(i=0;i<grado;i++)
{
printf("%c ",179);
for(j=0;j<grado;j++)
{
printf(" %.0f ",xy[i][j],j+1);
}
printf(" %c",179);
printf(" %.0f ",resultado[i]);
printf(" %c\n",179);
}
printf("\nIngresa la Exactitud o Tolerancia: ");
scanf("%f",&tolerancia);
/*****Metodo de Gauss*****/
for(;;)
{
printf("\n");
for(i=0;i<grado;i++)
{
suma=0;
auxiliar=auxx[i];
for(j=0;j<grado;j++)
{
if(j!=i)
{
suma+=(xy[i][j]*auxx[j]);
}
}
auxx[i]=(resultado[i]-suma)/xy[i][i];
printf("X%d= %.15f \n",i+1,auxx[i]);
error1[i]=fabs(auxx[i])-fabs(auxiliar);
}
/**********/
k=0;
while(k<grado)
{
for(i=0;i<grado-1;i++)
{
if(error1[i]<error1[i+1])
{
auxiliar=error1[i];
error1[i]=error1[i+1];
error1[i+1]=auxiliar;
}
}
k++;
}
error=error1[0];
l++;
if(error<tolerancia)
break;
}
printf("\n\nResultados en la Iteracion
Nº%d\n",l);
for(i=0;i<grado;i++)
{
printf("X%d=%.15f\n",i+1,auxx[i]);
}
getch();
}

```

Lagrange

Miguel Hdez Gardea - miguel@taoss.com.mx

Serial Lagrange

```

#include<dos.h>
#include<conio.h>
#include<graphics.h>
#include<math.h>
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#define ERROR 0
#define BIEN 1
int cont1,cont2,temp1,temp2;
float ex=320/15,ey=240/15,linea,valor,*puntox,*puntoy;
/*****Funcion Inicializa Grafico*****/
int Inicializa(void)
{
int Manejador,Modo,codigo;
detectgraph(&Manejador,&Modo);
if(Manejador!=VGA)
return ERROR;

initgraph(&Manejador,&Modo,"F:\\Archiv~1\\Borlandc\\BG
I");
codigo=graphresult();
if(codigo!=grOK)
return ERROR;
else
return BIEN;
}
/*****Funcion Plano Cartesiano*****/
void PlanoCartesiano()
{
setcolor(3);
line(320,16,320,464);
line(27,240,613,240);
for(int i=1;i<30;i++){ line(ex*i+5,235,ex*i+5,245);
}
for(i=1;i<30;i++) { line(315,ey*i,325,ey*i); }
outtextxy(317,3,"X");
outtextxy(627,237,"Y");
}
/*****Funcion Redondear*****/
int redondeo(float x)
{
if(x>=0)
return (int)(x+.5);
else
return (int)(x-.5);
}
/*****Funcion Lagrange*****/
float Lagrange(float x)
{
int i,j;
float s=0,p1=1,p2=1,aux[21],aux2[21],cont=0;
for(i=0;i<=valor;i++)
{
p1=1;
p2=1;
for(j=0;j<=valor;j++)
{
if(puntox[i]!=puntox[j])
{
p1=p1*(x-(puntox[j]));
p2=p2*(puntox[i]-(puntox[j]));
}
}
cont=p1/p2;
s=s+(cont*puntoy[i]);
}
return s;
}
/*****Funcion Main*****/
void main()
{
Inicializa();
cleardevice();
setbkcolor(1);
printf("Cu ntos puntos ingresaras? ");
scanf("%f",&valor);

```

```
puntox=(float *)malloc(valor*sizeof(float));
puntoy=(float *)malloc(valor*sizeof(float));
valor=valor-1;
/*****Funcion Captura Puntos*****/
printf("Dame las coordenadas de cada punto.");
gotoxy(3,4);printf("Po=( X , Y )\n");
for(cont1=0;cont1<=valor;cont1++)
{
gotoxy(3,cont1+6);
printf("P%d=( , )",cont1+1);
gotoxy(8,cont1+6);
scanf("%f",&puntox[cont1]);
gotoxy(12,cont1+6);
scanf("%f",&puntoy[cont1]);
}
/*****Funcion Ordena Puntos*****/
for(cont1=1;cont1<=valor;cont1++)
for(cont2=0;cont2<=valor-1;cont2++)
if(puntox[cont2]>puntox[cont2+1])
{
temp1=puntox[cont2];
temp2=puntoy[cont2];
puntox[cont2]=puntox[cont2+1];
puntoy[cont2]=puntoy[cont2+1];
puntox[cont2+1]=temp1;
puntoy[cont2+1]=temp2;
}
cleardevice();
PlanoCartesiano();
/*****Funcion Imprime Puntos*****/
gotoxy(5,1);printf(" [ X , Y ]");
for(cont1=0;cont1<=valor;cont1++)
{
gotoxy(2,cont1+3);
printf("P%d=( %.1f , %.1f
)",cont1+1,puntox[cont1],puntoy[cont1]);
}
/*****Funcion Grafica Puntos*****/
for(cont1=0;cont1<=valor;cont1++)
{
delay(100);
setcolor(2);
circle(redondeo(puntox[cont1]*ex+320),
redondeo(-Lagrange(puntox[cont1])*ey+240),3);
}
/*****Funcion Grafica Interpolacion*****/
for(linea=puntox[0];linea<=puntox[valor]+0.1;linea+=0.1)
{
delay(50);
if(linea==puntox[0])setcolor(0);
else setcolor(14);
lineto(redondeo(linea*ex+320),redondeo(-Lagrange(linea)*ey+240));
}
getch();
closegraph();
}
```

Css

Texto 3d con css

Alfredo Calderon Contreras - accalfredo@gmail.com

Consigue un texto 3D mediante filtros especiales para IE.

```
<div id="sombra" style="height: 50px; color: blue;
font-size: 24px; font-weight: bold;
text-align:center;filter:shadow(color=black)">
<br / > WebTaller.com<br / >
</div>
```

Javascript

Tratamiento de numeros fraccionarios

Alejandro Benavides - abenavidescr@gmail.com

Con este código podrás sumar, multiplicar, restar y dividir numeros fraccionarios.

```
//Colocar el siguiente código entre las etiquetas//
<center><form>
<font color="#FFFFFF">
F1=<input type=text name=f1n size=2> / <input
type=text name=f1d size=2><br><br>
F2=<input type=text name=f2n size=2> / <input
type=text name=f2d size=2><br><br>
<input type=button value="Sumar"
onclick="sumarfraccionario()">
<input type=button value="Restar"
onclick="restarfraccionario()"> <br><br>
<input type=button value="Multiplicar"
onclick="multipfraccionario()"> <br><br>
<input type=button value="Dividir"
onclick="dividirfraccionario()"> <br><br>
<input type="reset"
onclick="(window.status="Fraccionarios")>
</font></form><br><br><br><br>
<marquee bgcolor="#000000" direction="left"
width="300">
<font color="#258D7D" face="Berlin Sans
FB"><b>Números Fraccionarios</b></font>
</marquee></center><br><br><br><br>
<script language = javascript>
<!--
function sumarfraccionario()
{
var f1n=
parseInt(document.forms[0].f1n.value);
var f1d=
parseInt(document.forms[0].f1d.value);
var f2n=
parseInt(document.forms[0].f2n.value);
var f2d=
parseInt(document.forms[0].f2d.value);
var f1= new Fraccionario(f1n,f1d);
var f2= new Fraccionario(f2n,f2d);
var f3= f1.Sumar(f2);
alert('f3=' + f3.Num + '/' + f3.Den);
delete f1;
delete f2;
delete f3;
document.close();
}

function restarfraccionario()
{
var f1n=
parseInt(document.forms[0].f1n.value);
var f1d=
parseInt(document.forms[0].f1d.value);
var f2n=
parseInt(document.forms[0].f2n.value);
var f2d=
parseInt(document.forms[0].f2d.value);
var f1= new Fraccionario(f1n,f1d);
var f2= new Fraccionario(f2n,f2d);
var f3= f1.Restar(f2);
alert('f3=' + f3.Num + '/' + f3.Den);
delete f1;
delete f2;
delete f3;
document.close();
}

function multipfraccionario()
{
var f1n=
parseInt(document.forms[0].f1n.value);
var f1d=
parseInt(document.forms[0].f1d.value);
```

```

    var f2n=
    parseInt(document.forms[0].f2n.value);
    var f2d=
    parseInt(document.forms[0].f2d.value);
    var f1= new Fraccionario(f1n,f1d);
    var f2= new Fraccionario(f2n,f2d);
    var f3= f1.Multiplicar(f2);
    alert('f3=' + f3.Num + '/' + f3.Den);
    delete f1;
    delete f2;
    delete f3;
    document.close();
}

function dividirfraccionario()
{
    var f1n=
    parseInt(document.forms[0].f1n.value);
    var f1d=
    parseInt(document.forms[0].f1d.value);
    var f2n=
    parseInt(document.forms[0].f2n.value);
    var f2d=
    parseInt(document.forms[0].f2d.value);
    var f1= new Fraccionario(f1n,f1d);
    var f2= new Fraccionario(f2n,f2d);
    var f3= f1.Dividir(f2);
    alert('f3=' + f3.Num + '/' + f3.Den);
    delete f1;
    delete f2;
    delete f3;
    document.close();
}

function Fraccionario(N,D)
{
    this.Num=N;
    this.Den=D;
    this.Sumar=Sumar;
    this.Restar=Restar;
    this.Multiplicar=Multiplicar;
    this.Dividir=Dividir;
    this.Simplificar=Simplificar;
}

function Sumar(F)
{
    var R= new Fraccionario(this.Num * F.Den +
    this.Den * F.Num, this.Den * F.Den);
    R.Simplificar();
    return R;
}

function Restar(F)
{
    var R= new Fraccionario(this.Num * F.Den -
    this.Den * F.Num, this.Den * F.Den);
    R.Simplificar();
    return R;
}

function Multiplicar(F)
{
    var R= new Fraccionario(this.Num * F.Num,
    this.Den * F.Den);
    R.Simplificar();
    return R;
}

function Dividir(F)
{
    var R= new Fraccionario(this.Num * F.Den,
    this.Den * F.Num);
    R.Simplificar();
    return R;
}

function Simplificar()
{
    var M = mcd(this.Num,this.Den);
    this.Num /= M;
    this.Den /= M;
}

function mcd(a,b)

```

```

{
    var r = a % b;
    if(r==0)
    {
        return b;
    }
    else
    {
        return mcd(b,r);
    }
}
-->
</script>

```

Menu desplegable en javascript

Alejandro Benavides - abenavidescr@gmail.com

Sencilla función en JavaScript de un menú con items desplegables. Para IE.

Código de un menú desplegable. Cada botón principal llama a la función Menu con sus respectivos parámetros y cambia la clase de su DIV correspondiente a NOMBREVisible o NOMBREOculto. Éstos manejan a su vez la separación con el menú superior.

Estos datos deben ser modificados en relación a la cantidad de items que tenga cada menú.

```

<html>
<style>
    button                {width: 150px}
    .botonMenuDespl      {margin-left: 5px;
width: 120px}
    .AereosVisible       {visibility: "visible";
margin-bottom: -15px}
    .AereosOculto        {visibility: "hidden";
margin-top: -190px}
    .MarinosVisible      {visibility:
"visible"; margin-bottom: -15px}
    .MarinosOculto       {visibility: "hidden";
margin-top: -160px}
    .TerrestresVisible   {visibility: "visible";
margin-bottom: -15px}
    .TerrestresOculto    {visibility: "hidden";
margin-top: -130px}
</style>

<script>
function Menu(id_Div,nombre) {
    if(id_Div.className == nombre + "Oculto") {
        id_Div.className = nombre + "Visible";
    } else {
        id_Div.className = nombre + "Oculto";
    }
}
</script>

<body>

<button onclick="Menu(DivAereos, 'Aereos')">Vehículos
aéreos</button><br>
<div id=DivAereos class=AereosOculto>
<br>
<table cellspacing=0>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: #AAAAFF">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Transportes</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: #AAAAFF">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Deportivos</button></td>

```

```

</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: #AAAAFF">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Militares</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: #AAAAFF">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Helicópteros</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: #AAAAFF">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Planeadores</button></td>
</tr>
</table>

</div>

<br><br>

<button onclick="Menu(DivMarinos,
'Marinos')">Vehículos marinos</button><br>
<div id=DivMarinos class=MarinosOculto>
<br>
<table cellspacing=0>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: blue">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Petroleros</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: blue">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Areneros</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: blue">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Militares</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: blue">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Remolcadores</button></td>
</tr>
</table>
</div>

<br><br>

<button onclick="Menu(DivTerrestres,
'Terrestres')">Vehículos terrestres</button><br>
<div id=DivTerrestres class=TerrestresOculto>
<br>
<table cellspacing=0>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: brown">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Automóviles</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: brown">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Ómnibus</button></td>
</tr>
<tr>
    <td><span style="font: 15pt comic sans ms;
color: brown">></span></td>
    <td><button
class=BotonMenuDespl>Motocicletas</button></td>
</tr>
</table>
</div>

```

```

</body>
</html>

```

Matlab

Interpolación diferencias divididas de newton

Monderto - dariiop@hotmail.com

Este código solicita al usuario datos de ingreso en parefijas ordenadas (x,y) y luego visualiza en pantalla, el polinomio de interpolación de Newton, el gráfico del polinomio, los puntos iniciales y el punto a interpolar. Los datos los ingresas directamente en el programa en la segunda línea. Se producirá un error o una respuesta equivocada si los vectores x e y no tienen igual cantidad de datos.

```

clear;clc
x=[];y=[] % entrada de datos

xa=x;ya=y;
% Formacion de las diferencias divididas
d=zeros(length(y));
d(:,1)=y\';
for k=2:length(x)
    for j=1:length(x)+1-k
        d(j,k)=(d(j+1,k-1)-d(j,k-1))/(x(j+k-1)-x(j));
    end
end
% Formacion del polinomio
for w=1:length(x)
    ds=num2str(abs(d(1,w)));
    if w>1
        if x(w-1)<0
            sg1='\'+\';
        else
            sg1='\-'\';
        end
    end
    if d(1,w)<0
        sg2='\-'\';
    else
        sg2='\'+\';
    end
    if w==1
        acum=num2str(d(1,1));
    elseif w==2
        polact=['(x\' sg1 num2str(abs(x(w-1))) \')\']
    ];
    actual=[ds \'*\' polact];
    acum=[acum sg2 actual];
    else
        polact=[polact \'.*\' \'(x\' sg1
num2str(abs(x(w-1))) \')\']];
        actual=[ds \'*\' polact];
        acum=[acum sg2 actual];
    end
end

% Presentacion de resultados
fprintf('\n\n Valores de X y Y \n\n\n');
disp(xa);
disp(ya);
fprintf('\n Polinomio interpolación Newton : %s
\n\n\n',acum);
x=input('\n X interp = ');
if x>max(xa)|x<min(xa)
    fprintf('\n\n\t Punto fuera de rango. El resultado
puede ser equivocado \n\n');
end
xinterp=x;
yinterp=eval(acum);
fprintf('\n Y(%g) = %g \n\n\n',x,yinterp);
% Grafica de los puntos

```

```
fprintf('\ Pulse cualquier tecla para ver la grafica
de los puntos \n\n\n');
pause
xg=linspace(min(xa),max(xa));
x=xg;yg=eval(acum);
plot(xg,yg,xa,ya, '.r\ ',xinterp,yinterp, '\or\ ');
grid
pause
close(gcf)
```

Ajustes de regresión por mínimos cuadrados

Monderto - dariiop@hotmail.com

Este código realiza ajustes varios de regresión por mínimos cuadrados. Los ajustes son exponencial, de potencia, logarítmico y polinomial. Al final, se visualiza en pantalla la ecuación del modelo ajustado y su gráfica correspondiente.

```
% Regresion minimos cuadrados
% Ajustes varios
% Realizado por Ing E.Porto
clc;clear;
datosregpol; %Archivo de ingreso de datos
n=length(y);
opcion=0;sg=1;ajuste=1;xn=x;yn=y; %Condiciones
iniciales

while opcion==0
    k=menu('Escoja analisis
regresion', 'A*exp(B*X)', 'A*B^X', 'A*X^B', 'A+B*Ln(X)', 'P
olinomio');
    if k==1
        opcion=1;
        m=1;
        if any(y<0)
            ajuste=0;
        else
            yn=log(y);
        end
    elseif k==2
        opcion=1;
        m=1;
        if any(y<0)
            ajuste=0;
        else
            yn=log(y);
        end
    elseif k==3
        opcion=1;
        m=1;
        if any(y<0)|any(x<0)
            ajuste=0;
        else
            yn=log(y);
            xn=log(x);
        end
    elseif k==4
        opcion=1;
        m=1;
        if any(x<0)
            ajuste=0;
        else
            xn=log(x);
        end
    elseif k==5
        opcion=1;
        m=input(' Grado del polinomio = ');
        if m>n
            ajuste=0;
        end
    end
end

if ajuste==0
    fprintf('\n No se puede realizar el ajuste \n');
else
    for i=1:m+1
        for j=1:m+1
```

```
        sx(i,j)=sum(xn.^(i+j-2));
        end
        sy(i)=sum(yn.*xn.^(i-1));
    end
    % Presentacion de resultados
    fprintf('\n Matriz de sumatorias \n');
    disp([sx sy]);
    c=sx\sy';
    xx=linspace(min(x),max(x));
    fprintf(' Curva ajustada: ');
    if k==1
        fprintf(' Y = %g * exp(%g * X)
\n',exp(c(1)),c(2));
        yy=exp(c(1))*exp(c(2)*xx);
        ya=exp(c(1))*exp(c(2)*x);
    elseif k==2
        fprintf(' Y = %g * %g ^ X
\n',exp(c(1)),exp(c(2)));
        yy=exp(c(1))*xx.^c(2);
        ya=exp(c(1))*exp(c(2)*x);
    elseif k==3
        fprintf(' Y = %g * X ^ %g \n',exp(c(1)),c(2));
        yy=exp(c(1))*xx.^c(2);
        ya=exp(c(1))*x.^c(2);
    elseif k==4
        fprintf(' Y = %g + %g * LnX \n',c(1),c(2));
        yy=c(1)+c(2)*log(xx);
        ya=c(1)+c(2)*log(x);
    elseif k==5
        for w=1:m+1
            if c(w)<0
                sg='-';
            else
                sg='+';
            end
            fprintf('%s %g X^%g ',sg,abs(c(w)),w-
1);
            end
            cn=flipud(c);
            ya=polyval(cn,x);
            yy=polyval(cn,xx);
        end
        %Calculo coeficiente correlacion
        st=sum((y-mean(y)).^2);
        sr=sum((y-ya).^2);
        r=sqrt((st-sr)/st);
        fprintf('\n Coeficiente de correlacion: r = %g
\n',r);
        fprintf('\n Presione cualquier tecla para ver la
grafica del ajuste
\n');
        pause
        plot(xx,yy,x,y, '.r');
        pause
        close all
    end
end
```

Interpolación diferencias divididas de newton

Monderto - dariiop@hotmail.com

Este código solicita al usuario datos de ingreso en parefijas ordenadas (x,y) y luego visualiza en pantalla, el polinomio de interpolación de Newton, el gráfico del polinomio, los puntos iniciales y el punto a interpolar. Los datos los ingresas directamente en el programa en la segunda línea. Se producirá un error o una respuesta equivocada si los vectores x e y no tienen igual cantidad de datos.

```
clear;clc
x=[];y=[] % entrada de datos

xa=x;ya=y;
% Formacion de las diferencias divididas
d=zeros(length(y));
d(:,1)=y\';
for k=2:length(x)
    for j=1:length(x)+1-k
```

```

        d(j,k)=(d(j+1,k-1)-d(j,k-1))/(x(j+k-1)-x(j));
    end
end
% Formacion del polinomio
for w=1:length(x)
    ds=num2str(abs(d(1,w)));
    if w>1
        if x(w-1)<0
            sg1='\'+'\';
        else
            sg1='\'-'\';
        end
    end
    if d(1,w)<0
        sg2='\'-'\';
    else
        sg2='\'+'\';
    end
    if w==1
        acum=num2str(d(1,1));
    elseif w==2
        polact=['(x' sg1 num2str(abs(x(w-1))) '\)'\
];
        actual=[ds '\*'\ polact];
        acum=[acum sg2 actual];
    else
        polact=[polact '\.*'\ '(x' sg1
num2str(abs(x(w-1))) '\)'\ '];
        actual=[ds '\*'\ polact];
        acum=[acum sg2 actual];
    end
end

% Presentacion de resultados
fprintf('\n Valores de X y Y \n\n');
disp(xa);
disp(ya);
fprintf('\ Polinomio interpolación Newton : %s
\n\n',acum);
x=input('\ X interp = ');
if x>max(xa)|x<min(xa)
    fprintf('\t Punto fuera de rango. El resultado
puede ser equivocado \n\n');
end
xinterp=x;
yinterp=eval(acum);
fprintf('\ Y(%g) = %g \n\n',x,yinterp);
% Grafica de los puntos
fprintf('\ Pulse cualquier tecla para ver la grafica
de los puntos \n\n');
pause
xg=linspace(min(xa),max(xa));
xg=xg;yg=eval(acum);
plot(xg,yg,xa,ya,'.r',xinterp,yinterp,'or');
grid
pause
close(gcf)

```

Integración regla de simpson

Monderto - dariiop@hotmail.com

Este código ejecutado en modo consola combina las reglas de Simpson 1/3 y 3/8 para encontrar la integral definida de una función en un intervalo dado.

Regla de simpson

```

% Integrales definidas
% Realizado por Ing E. Porto
clear;clc
%Ingreso de datos
disp('\Regla de simpson\')
disp('\Integrales definidas\')
fx=input('\digite la funcion f(x) = \','s');
a=input('\limite inferior = ');
b=input('\limite superior = ');
tol=input('\tolerancia = ');
%Condiciones iniciales

```

```

err(1)=100;ns=2;exito=0;
%Calculo de la integral
while exito==0
    h=(b-a)/ns;
    x=a:h:b;
    y=eval(fx);
    if (rem(ns,3)==0) %simpson 3/8
        Iaprox(ns-
1)=3*h/8*(y(1)+y(ns+1)+3*sum(y(2:3:ns-
1))+3*sum(y(3:3:ns))+2*sum(y(4:3:ns-2)));
        elseif (rem(ns,2)==0) %simpson 1/3
            Iaprox(ns-
1)=h/3*(y(1)+y(ns+1)+4*sum(y(2:2:ns))+2*sum(y(3:2:ns-
1)));
        else % combinacion 3/8 + 1/3
            Iaprox(ns-1)=h/3*(y(1)+y(ns-2)+4*sum(y(2:2:ns-
3))+2*sum(y(3:2:ns-4))+3*h/8*(y(ns-2)+3*y(ns-
1)+3*y(ns)+y(ns+1)));
        end
        if ns>2 % calculo del error
            err(ns-1)=abs((Iaprox(ns-1)-Iaprox(ns-
2))/Iaprox(ns-1))*100;
            if err(ns-1)<tol
                exito=1;
                break;
            end
        end
    end
    ns=ns+1;
end
%Presentacion de resultados
n=2:ns;
fprintf('\n\n');
disp([' segm\ ' integ\ '
error\'])
disp([n\ Iaprox\ err\ ]);
fprintf('\n se alcanzo la solucion con % g segmentos
\n\n',ns);
fprintf('\n la integral aproximada es %g
\n\n',Iaprox(ns-1));

```

Oracle

Ejecutar sentencias ddl con pl/sql

Javier Pousa C - javier.pousa@gmail.com

Hay veces que desde un formulario necesitamos ejecutar una sentencia DDL tal como eliminar un usuario, crearlo, etc. Con esta función es posible ejecutar este tipo de sentencias desde PL/SQL.

```

'
*****
' * ARCHIVO      : EDDL.sql
*
' * DESCRIPCION :
*
' * NOTAS       : Ejecutar sentencias DDL
*
' * REQUISITOS  :
*
' * AUTOR       : Javier Pousa
*
' * VERSION    :
*
' * FECHA      :
*
*****
FUNCTION EJECUTAR_DDL(SQL_Cmd VARCHAR2, Log IN OUT
VARCHAR2) RETURN BOOLEAN IS
    Orden VARCHAR2(10000);
    Resultado BOOLEAN;
    EJECUTADO BOOLEAN:= TRUE;
    FALLIDO    BOOLEAN:= FALSE;

```

```

BEGIN
  Orden:= Upper (Ltrim(Rtrim(SQL_Cmd)));
  Orden:= Rtrim(Orden, '/');
  Orden:= Rtrim(Orden, ');

  Forms_DDL(Orden);

  if FORM_SUCCESS then
    LOG := 'SQL> Orden de SQL PLUS finalizada con
éxito;';
    Return EJECUTADO;
  else
    LOG := 'SQL> ERROR: Ejecutando la orden
anterior.';
    Return FALLIDO;
  end if;

END;
    
```

Kill a un usuario por pl/sql

Javier Pousa C - javier.pousa@gmail.com

Procedimiento que mata todas las sesiones abiertas de un usuario.

```

'
*****
' * ARCHIVO      : MATAR_USUARIO.sql
' *
' * DESCRIPCION :
' *
' * NOTAS       : Kill de todas las sesiones del
usuario
' * REQUISITOS :
' *
' * AUTOR       : Javier Pousa
' *
' * VERSION     :
' *
' * FECHA      :
' *
*****

PROCEDURE MATAR_USUARIO (USUARIO IN VARCHAR2) IS
BEGIN
  FOR CRS IN (SELECT SID,SERIAL# FROM V$SESSION WHERE
USERNAME = USUARIO) LOOP
    EXECUTE IMMEDIATE 'ALTER SYSTEM KILL SESSION
'''||CRS.SID||','||CRS.SERIAL#||''';
  END LOOP;
END;
    
```

Información de la sesión

Javier Pousa C. - javier.pousa@gmail.com

Función que devuelve el número de sesiones logadas por un usuario.

```

'*****
' * ARCHIVO      : SESIONES.sql
' *
' * DESCRIPCION :
' *
' * NOTAS       : Devuelve el nº de sesiones que un
usuario tiene abiertas
' * REQUISITOS :
' *
' * AUTOR       : Javier Pousa
' *
    
```

```

' * VERSION      :
' *
' * FECHA        :
' *
'
*****

FUNCTION SESIONES (USUARIO VARCHAR2) RETURN NUMBER IS
  SESIONES NUMBER;
BEGIN
  IF LTRIM(RTRIM(USUARIO)) IS NULL THEN
    RETURN 0;
  ELSE
    SELECT COUNT(DISTINCT USERNAME) INTO SESIONES
FROM V$SESSION
  WHERE USERNAME=UPPER(USUARIO);
  RETURN NVL(SESIONES, 0);
  END IF;
END;
    
```

Php

Serie de fibonacci recursiva

Martin R. Mondragón Sotelo - martin@mygnet.com

Consiste en una serie de números que se construye una serie desde el numero 1, después el numero 2. y luego se obtiene el siguiente numero por la suma del anterior y su precedente:
 1, 2, 2+1=3, 3+2=5, 5+3=8, 8+4=12, 12+5=17, 17+6=23, 23+7=30, 30+8=38, etc...

```

<?php
function fun_fibonacci($max,$next=0,$sum=0)
{
  echo
($sum?$sum.'+\'.$next.'=\'.($sum+$next):\ '1,
2\').\ ' , \ ' ;
  echo ($max>$next &&
!fun_fibonacci($max,$next+1,$sum?$sum+$next:2))?\ ' : \
'etc...\ ' ;
}
//Mandar llamar...
fun_fibonacci(8);

?>
    
```

Savepages

mandm - mandm_mini@hotmail.com

Guarda en su totalidad una página generada con php.

```

<?php
#; Savepages class, by !--mandm@
#; mandm_mini(Arroba)hotmail(punto)com

class savepages {
#; formato de archivo. ejemplo (
my_archivo_con_fecha%h_i_s%.php )
#; debe ser válido para la funcion date
var $file = "coust-%d-m-y_h_i_s%.php";

#; Nombre del directorio en donde se deben guardar los
archivos
#; Si el directorio no existe php tratará de crearlo.
var $dirs = "mydir/_dir/_x_x/_o_inexistente/";
var $ofile;
function begin(){
  ob_start();
}
    
```

```
function finishpage() {
    $buffer = ob_get_contents();
    if(!is_dir($this->dirs)){
        if(strlen(trim($this->dirs))==0){
            $this->dirs="tmp/";
        }
        if(!eregi("/$", $this->dirs)){
            $this->dirs.= "/";
        }
        $dirs_ = explode("/", $this->dirs);
        for($i=0, $create=$dirs_[0]; $i<count($dirs_);
        $i++, $create.= "/" . $dirs_[$i]){
            $if_dir=@mkdir($create, 0777);
        }
    }
    if(strlen(trim($this->dirs))==0){
        $this->dirs= "tmp/";
    }
    if(!eregi("/$", $this->dirs)){
        $this->dirs.= "/";
    }
    $extencion_ = explode(".", $this->file);
    if(count($extencion_)!=0){
        $use_ = count($extencion_);
        $use_ = $extencion_[$use_-1];
        for($i=0, $fpro=''; $i<count($extencion_)-
        1; $i++){
            $fpro.=$extencion_[$i]. ".";
        }
        $extencion_file = $use_;
        if($use_ == "php"){
            $use_ = "<\".\"?\".\"php\".\" exit(); \".\"?\".\">\r\n";
        } else {
            $use_ = "\r\n";
        }
        if(eregi("%(.+)%", $fpro)){
            $the_file =
            preg_replace("/(.*?) (\%) (.*?) (\%) (\.) /e", "'\1'
            .date('\3').'\"', $fpro);
        } else {
            $the_file = $fpro;
        }
        $_chk = ''; $base_file = $the_file;
        while(file_exists($this->dirs . $the_file . "." .
        $extencion_file)){
            if(gettype($_chk)=='integer'){
                $_chk++;
                $the_file = $base_file . '[' . $_chk . ']';
            } else {
                $_chk = (int) 1; $_chk++;
                $the_file = $base_file . '[' . $_chk . ']';
            }
        }
        die("El archivo que se pretende usar, no tiene
        extensión. !!");
    }
    $cpfile = $this->dirs . $the_file . "." .
    $extencion_file;
    $fopen = @fopen($cpfile, 'a' ) or die( " Error al
    crear el archivo $cpfile " );
    $fopen = @fopen($cpfile, 'w+' );
    $fwrite=fwrite($fopen, $use_ . $buffer );
    fclose($fopen);
    $this->ofile = $cpfile;
    return (!fwrite) ? false : true;
}

#; Ejemplo de uso.....
#; .....

$save_page = new savepages;
#; Cualquier salida al navegador empezará a guardarse
desde aquí.
$save_page->begin();
?>

<html>
<head>
<title>SavePages&reg; script by !--mandm--</title>
</head>
<body style="font-family:Arial,Sans-serif;font-
size:14px;text-align:center;">
```

```
<?php echo "PHP guardará este texto en un archivo. !!
\r\n <br>"; ?>
Savepages&reg; script by
<script>
document.writeln("<a href=\"mailto: " +
"&#109;&#97;&#110;&#100;&#109;&#95;&#109;&#105;&#110;&
#105;");
document.writeln("&#64; " +
"&#104;&#111;&#116;&#116;&#109;&#97;&#105;&#108;&#46;&#99;&#
111;&#109;\>");
document.writeln("mandm</a>");
</script>, dudas aclaraciones ahí. <br><br>
</body>
</html>
<?php
#; Toda salida al navegador será guardada ahora.
$_con_exito = $save_page->finishpage();
#; Cualquier otro texto posterior a esta línea no se
guarda.
if($_con_exito == true):
print('<br>El archivo fue guardado exitosamente en
<br>'. $save_page->ofile.'</b><br><br>');
endif;
echo "<b>Este otro texto ya no se guarda. \r\n
'</b>";
?>
```

Python

Cliente de correo pycorr.py
Mikel - mikelp2@euskalnet.net

Cliente muy básico de Correo Electrónico que escribí para iniciarme en python. También vale como ejemplo del uso de sockets

```
import socket;

servidor=raw_input("Indica cual es el servidor SMTP
que deseas usar: ")

# creacion del socket.
cliente=socket.socket(socket.AF_INET, socket.SOCK_STREAM)
try:
    # nos conectamos al servidor SMTP
    cliente.connect((servidor, 25))
except:
    print "No se ha podido establecer la conexión
con el servidor " + servidor

cliente.send("helo " + servidor)
#print cliente.recv(1024)
emisor=raw_input("Mail del remitente: ")
cliente.send("mail from: " + emisor)
#print cliente.recv(1024)
receptor=raw_input("Mail del receptor: ")
cliente.send("rcpt to: " + receptor)
#print cliente.recv(1024)
cliente.send("data")
mensaje=raw_input("Introduce el mensaje, termina con
intro: ")
cliente.send("mensaje")
# el punto es como le decimos al servidor SMTP que
hemos terminado de introducir el texto.
cliente.send(".")
print cliente.recv(1024)
cliente.close()
```

Sql

Cómo guardar una dirección ip en mysql

Alejandro Diep Montiel - sistema13@gmail.com

Nunca guarden direcciones IPV4 en un campo CHAR(15) o VARCHAR(15) !!!

Utiliza mejor el tipo de datos INTEGER (4 bytes). Para convertir tu ip de texto a un número de 4 bytes, utiliza la función inet_aton (la función inet_ntoa invierte la operación de número a tu ip). Esto te resolverá varios problemas.

Ahorras hasta 70% de espacio en disco con esta columna, no puedes insertar una ip incorrecta (195.10.320.590), todas tus consultas corren más fácil y rápido, por ejemplo el siguiente código para obtener todas las ip's de una tabla en el rango 192.10.*.*:

Esto te da un resultado en un campo de selección mejor que utilizar "LIKE" con cadenas.

```
SELECT ip FROM ip_table WHERE ip BETWEEN
inet_aton("\192.10.0.0") AND
inet_aton("\192.10.255.255\")
```

Visual Basic

Imprimir base de datos access con un datareport

Carlos Alberto Gómez Fawcett - pro_carlosgomez@hotmail.com

Código fuente en Visual Basic que muestra la forma sencilla de imprimir datos de una tabla y elzarla a un DataReport para su posterior Impresión.

```
Dim Db As New ADODB.Connection, Rs As New
ADODB.Recordset

Private Sub Command2_Click()
    With DataReport1
        Rs.Open "Select * from datos"
        Set .DataSource = Rs
        .Title = "Ejemplo de la Web del Viejo
Charles"
        .PrintReport False, rptRangeAllPages
        Rs.Close
    End With
End Sub

Private Sub Command1_Click()
    With DataReport1
        Rs.Open "Select * from datos"
        Set .DataSource = Rs
        .Title = "Ejemplo de la Web del Viejo
Charles"
        .Show vbModal
        Rs.Close
    End With
End Sub

Private Sub Form_Load()
    MSHFlexGrid1.FixedCols = 0

    Db.CursorLocation = adUseClient
```

```
Db.Open "provider=microsoft.jet.oledb.4.0;data
source=" & App.Path & "\base-datos.mdb"
Set Rs = New Recordset
Rs.ActiveConnection = Db

Rs.Open "Select * from datos"
Set MSHFlexGrid1.DataSource = Rs
Rs.Close
End Sub

Private Sub Form_QueryUnload(Cancel As Integer,
UnloadMode As Integer)
    End
End Sub
```

Código en vb para la red

Adriana - melyn_5@yahoo.com

Código en Visual Basic para comunicar dos computadoras

```
Option Explicit
Public libre As Boolean
Public Sub SERVIDOR()
    With frmEscenario
        .winred.LocalPort = 1001
        .winred.Listen
    End With
End Sub

Public Sub CLIENTE()
    With frmEscenario
        .winred.RemoteHost = "papa-1t\"
        .winred.RemotePort = 1002
        .winred.Connect
    End With
End Sub
```

Citizen gsx190s

Gustavo Alberto Rodriguez - gustavo@sasoft.com.ar

Este es un módulo con varias funciones para manejar la impresora Citizen GSX190s, cuando se envía la impresión directamente al puerto paralelo. Las funciones devuelven las cadenas necesarias para cambiar el interlineado, la fuente etc.

```
Option Explicit
Private ESC As String

Public Enum Cz_Pasos
    CzPICA = 80
    CzELITE = 77
    Cz15 = 103
End Enum

Public Enum Cz_Fuentes
    CzDRAFT = 1
    CzROMAN
    CzSANS_SERIF
    CzCOURIER
    CzPRESTIGE
    CzSCRIPT
    CzORATOR
End Enum

Public Enum Cz_Alignment
    CzIZQUIERDA = 1
    CzDERECHA
    CzCENTRO
    CzJUSTIFICADO
End Enum
```

```

Public Function Alineación(Optional lngAlign As
Cz_Alignment = CzIZQUIERDA) As String
    Alineación = ESC & "a"
    Select Case lngAlign
        Case CzIZQUIERDA
            Alineación = Alineación & "0"
        Case CzDERECHA
            Alineación = Alineación & "2"
        Case CzCENTRO
            Alineación = Alineación & "1"
        Case CzJUSTIFICADO
            Alineación = Alineación & "3"
    End Select
End Function

Public Function Condensado(Optional Activado As
Boolean = True) As String
    Select Case Activado
        Case True
            Condensado = Chr(15)
        Case False
            Condensado = Chr(18)
    End Select
End Function

Public Function CRLF() As String
    CRLF = Chr(13) & Chr(10)
End Function

Public Function DobleAncho(Optional Activado As
Boolean = True) As String
    Select Case Activado
        Case True
            DobleAncho = ESC & "W1"
        Case False
            DobleAncho = ESC & "W0"
    End Select
End Function

Public Function Exponente(Optional Activado As Boolean
= True) As String
    If Activado Then
        Exponente = ESC & "S0"
    Else
        Exponente = ESC & "T"
    End If
End Function

Public Function Fuente(Optional lngFuente As
Cz_Fuentes = CzDRAFT) As String
    Select Case lngFuente
        Case CzDRAFT
            Fuente = ESC & "x0"
        Case CzROMAN
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k0"
        Case CzSANS_SERIF
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k1"
        Case CzCOURIER
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k2"
        Case CzPRESTIGE
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k3"
        Case CzSCRIPT
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k4"
        Case CzORATOR
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k7"

    End Select
End Function

Public Function MargenDerecho(Optional Espacios As
Long = 80) As String
    MargenDerecho = ESC & "Q" & Espacios
End Function

Public Function MargenIzquierdo(Optional Espacios As
Long = 0) As String
    MargenIzquierdo = ESC & "l" & Espacios
End Function

Public Function Negrita(Optional Activado As Boolean =
True) As String
    If Activado Then
        Negrita = ESC & "E"

```

```

    Else
        Negrita = ESC & "F"
    End If
End Function

Public Function Subíndice(Optional Activado As Boolean
= True) As String
    If Activado Then
        Subíndice = ESC & "S1"
    Else
        Subíndice = ESC & "T"
    End If
End Function

Public Function Paso(Optional lngPaso As Cz_Pasos =
CzPICA) As String
    Paso = ESC & Chr(lngPaso)
End Function

Public Function SaltoPágina() As String
    SaltoPágina = Chr(12)
End Function

Public Function Subrayado(Optional ByVal Activado As
Boolean = True) As String
    If Activado Then
        Subrayado = ESC & "-1"
    Else
        Subrayado = ESC & "-0"
    End If
End Function

Public Function Tabulación() As String
    Tabulación = Chr(9)
End Function

Private Sub Class_Initialize()
    ESC = Chr(27)
End Sub

```

Epson lx300

Gustavo Alberto Rodríguez - gustavo@sasoft.com.ar

Este es un módulo con varias funciones para manejar la impresora Epson LX300, cuando se envía la impresión directamente al puerto paralelo. Las funciones devuelven las cadenas necesarias para cambiar el interlineado, la fuente etc.

```

Option Explicit
Private ESC As String

Public Enum Ep_Pasos
    EpPICA = 80
    EpELITE = 77
End Enum

Public Enum Ep_Fuentes
    EpDRAFT = 1
    EpROMAN
    EpSANS_SERIF
End Enum

Public Enum Ep_Alignment
    EpIZQUIERDA = 1
    EpDERECHA
    EpCENTRO
    EpJUSTIFICADO
End Enum

Public Enum Ep_InterEsp
    EpOcho
    epSeis
End Enum

Public Function Alineación(Optional lngAlign As
Ep_Alignment = EpIZQUIERDA) As String
    Alineación = ESC & "a"
    Select Case lngAlign

```

```

    Case EpIZQUIERDA
        Alineación = Alineación & "0"
    Case EpDERECHA
        Alineación = Alineación & "2"
    Case EpCENTRO
        Alineación = Alineación & "1"
    Case EpJUSTIFICADO
        Alineación = Alineación & "3"
    End Select
End Function

Public Function Condensado(Optional Activado As Boolean = True) As String
    Select Case Activado
        Case True
            Condensado = ESC & "SI"
        Case False
            Condensado = "DC2"
    End Select
End Function

Public Function CRLF() As String
    CRLF = Chr(13) & Chr(10)
End Function

Public Function DobleAncho(Optional Activado As Boolean = True) As String
    Select Case Activado
        Case True
            DobleAncho = ESC & "W1"
        Case False
            DobleAncho = ESC & "W0"
    End Select
End Function

Public Function Exponente(Optional Activado As Boolean = True) As String
    If Activado Then
        Exponente = ESC & "S0"
    Else
        Exponente = ESC & "T"
    End If
End Function

Public Function Fuente(Optional lngFuente As Ep_Fuentes = EpDRAFT) As String
    Select Case lngFuente
        Case EpDRAFT
            Fuente = ESC & "x0"
        Case EpROMAN
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k0"
        Case EpSANS_SERIF
            Fuente = ESC & "x1 " & ESC & "k1"
    End Select
End Function

Public Function Interespaciado(Optional Lineas As Ep_InterEsp = epSeis) As String
    If Lineas = epSeis Then Interespaciado = ESC & "2"
    If Lineas = EpOcho Then Interespaciado = ESC & "0"
End Function

Public Function MargenDerecho(Optional Espacios As Long = 80) As String
    MargenDerecho = ESC & "Q" & Espacios
End Function

Public Function MargenIzquierdo(Optional Espacios As Long = 0) As String
    MargenIzquierdo = ESC & "l" & Espacios
End Function

Public Function Negrita(Optional Activado As Boolean = True) As String
    If Activado Then
        Negrita = ESC & "E"
    Else
        Negrita = ESC & "F"
    End If
End Function

Public Function SubÍndice(Optional Activado As Boolean = True) As String

```

```

    If Activado Then
        SubÍndice = ESC & "S1"
    Else
        SubÍndice = ESC & "T"
    End If
End Function

Public Function Paso(Optional lngPaso As Ep_Pasos = EpPICA) As String
    Paso = ESC & Chr(lngPaso)
End Function

Public Function SaltoPágina() As String
    SaltoPágina = Chr(12)
End Function

Public Function Subrayado(Optional ByVal Activado As Boolean = True) As String
    If Activado Then
        Subrayado = ESC & "-1"
    Else
        Subrayado = ESC & "-0"
    End If
End Function

Public Function Tabulación() As String
    Tabulación = Chr(9)
End Function

Private Sub Class_Initialize()
    ESC = Chr(27)
End Sub

```

Convertir un número a letras

Gustavo Alberto Rodríguez - gustavo@sasoft.com.ar

Contiene una función pública que recibe como argumento un número y devuelve una cadena de moneda en pesos y centavos.

```

Public Function Letras(Número)
    numCentavos = Round(Número - Int(Número), 2) * 100
    If numCentavos = 100 Then
        ltrCentavos = "\" pesos.\"
    Else
        ltrCentavos = "\" pesos con \" & numCentavos & \"/100.\"
    End If
    Número = Int(Número)
    If numCentavos = 100 Then Número = Número + 1
    Select Case Número
        Case Is > 999999999
            msg = MsgBox(\"El número es demasiado grande para usar esta función\", 48, \";; Error !!!\")
        Case Is <= 0
            msg = MsgBox(\"El número debe ser positivo\", 48, \";; Error !!!\")
        Case Is < 1000
            Letras = Centena(Número) & ltrCentavos
        Case Is < 1000000
            Letras = CienMil(Número) & ltrCentavos
        Case Else
            Letras = Millón(Número) & ltrCentavos
    End Select
End Function

Private Function Millón(Número)
    numMillón = Int(Número / 1000000)
    numMiles = Int(Número - numMillón * 1000000)
    If numMiles > 0 Then
        ltrMiles = CienMil(numMiles)
    End If
    If numMillón = 1 Then
        ltrMillón = \"un millón\"
    Else
        ltrMillón = Centena(numMillón) & \" millones\"
    End If
    Millón = ltrMillón & ltrMiles
End Function

```

```

Private Function CienMil(Número)
    numCienMil = Int(Número / 1000)
    numCentena = Int(Número - numCienMil * 1000)
    ltrCentena = Centena(numCentena)
    If numCienMil = 1 Then
        ltrMiles = \"un\"
    Else
        ltrMiles = Centena(numCienMil)
    End If
    CienMil = ltrMiles & \" mil\" & ltrCentena
End Function

```

```

Private Function Centena(Número)
If Número = 100 Then
    Centena = \" cien\"
Else
    cientos = Int(Número / 100)
    numDecena = Int(Número - cientos * 100)
    ltrDecena = Decena(numDecena)
    Select Case cientos
    Case 9
        ltrCentena = \" novecientos\"
    Case 8
        ltrCentena = \" ochocientos\"
    Case 7
        ltrCentena = \" setecientos\"
    Case 6
        ltrCentena = \" seiscientos\"
    Case 5
        ltrCentena = \" quinientos\"
    Case 4
        ltrCentena = \" cuatrocientos\"
    Case 3
        ltrCentena = \" trecientos\"
    Case 2
        ltrCentena = \" docientos\"
    Case 1
        ltrCentena = \" ciento\"
    End Select
    Centena = ltrCentena & \" \" & ltrDecena
End If
End Function

```

```

Private Function Decena(Número)
    Select Case Número
    Case Is > 15
        ltrDecena = DecenaNo15(Número)
    Case Is < 10
        ltrDecena = Unidades(Número)
    Case Is = 10
        ltrDecena = \" diez\"
    Case Is = 11
        ltrDecena = \" once\"
    Case Is = 12
        ltrDecena = \" doce\"
    Case Is = 13
        ltrDecena = \" trece\"
    Case Is = 14
        ltrDecena = \" catorce\"
    Case Is = 15
        ltrDecena = \" quince\"
    End Select
    Decena = ltrDecena
End Function

```

```

Private Function Unidades(Número)
    Select Case Número
    Case Is = 1
        Unidades = \"un\"
    Case Is = 2
        Unidades = \"dos\"
    Case Is = 3
        Unidades = \"tres\"
    Case Is = 4
        Unidades = \"cuatro\"
    Case Is = 5
        Unidades = \"cinco\"
    Case Is = 6
        Unidades = \"seis\"
    Case Is = 7
        Unidades = \"siete\"
    Case Is = 8
        Unidades = \"ocho\"

```

```

    Case Is = 9
        Unidades = \"nueve\"
    End Select
End Function

```

```

Private Function DecenaNo15(Número)
If Número = 20 Then
    DecenaNo15 = \"veinte \"
Else
    decDecena = Int(Número / 10)
    unidecena = Número - decDecena * 10
    Select Case decDecena
    Case Is = 1
        ltrDecena = \"diec\"
    Case Is = 2
        ltrDecena = \"veint\"
    Case Is = 3
        ltrDecena = \"treinta\"
    Case Is = 4
        ltrDecena = \"cuarenta\"
    Case Is = 5
        ltrDecena = \"cincuenta\"
    Case Is = 6
        ltrDecena = \"sesenta\"
    Case Is = 7
        ltrDecena = \"setenta\"
    Case Is = 8
        ltrDecena = \"ochenta\"
    Case Is = 9
        ltrDecena = \"noventa\"
    End Select
    If unidecena = 0 Then
        DecenaNo15 = ltrDecena
    Else
        If unidecena > 30 Then
            DecenaNo15 = ltrDecena &
ltrUniDecena(unidecena)
        Else
            DecenaNo15 = ltrDecena &
ltrUniDecenai(unidecena)
        End If
    End If
End If
End Function

```

```

Private Function ltrUniDecena(Número)
    ltrUniDecena = \" y \" & Unidades(Número)
End Function

```

```

Private Function ltrUniDecenai(Número)
    ltrUniDecenai = \"i\" & Unidades(Número)
End Function

```

Abrir archivos

Pedro Ernesto - pedro_jx@yahoo.es

Código para abrir cualquier tipo de archivo

```

Private Sub Command1_Click(Index As Integer)
Dim ret As Long
ret = Shell(\"start \" &
\"C:\Pedro\capitulos\historia.doc\")
End Sub

```

Vb.net

Apagar computadora desde una aplicacion en vb.net

Juan Francisco Berrocal - berrocal239@hotmail.com

En este codigo muestro el Namespaces System.Diagnostics y el comando para apagar el equipo \"shutdown.exe\"

```

'-----
'Juan Fco. Berrocal
'DCE 2005 - 2 Estrellas
'http://www.juandotnet.blogspot.com
'Ejemplo para http://www.mygnet.com
'Apagar Computador
'-----
REM NOTA: En este codigo mostrare como apagar
REM el computadora mediante Process
'Declaramos el NamesPaces que nos permitira hacer esto
Imports System.Diagnostics
Public Class Form1
    Inherits System.Windows.Forms.Form

Private Sub btnApagar_Click(ByVal sender As
System.Object, _
    ByVal e As System.EventArgs) Handles
btnApagar.Click
    'Declaramos la variable que usaremos como
valor del proceso
    Dim ApagarComp As Process = New Process
    'Ejecutamos el proceso de apagado
    ApagarComp.Start("shutdown.exe", " -s -t 0 -
f")
End Sub
End Class

```

Enviar datos a una bd (mantenimiento) desde vb.net

Juan Francisco Berrocal - berrocal239@hotmail.com

En este codigo (el cual esta muy explicativo) muestro como enviar datos desde nuestra aplicacion a un BD (la cual esta en Access), espero que este codigo ayude a mucha gente que se este iniciando en el Acceso a Datos en OLEDB

```

'-----
'Juan Fco. Berrocal
'http://www.juandotnet.blogspot.com
'Ejemplo para http://www.mygnet.com
'Guardar datos a una BD de Access
'-----
REM NOTA: En caso de que la conexion no te funcione
REM cambiale el path a la BD desde el objeto de
conexion

REM Importamos los NameSpaces Necesarios
Imports System.Data
Imports System.Data.OleDb

Public Class Form1
    Inherits System.Windows.Forms.Form

Private Sub btnGuardar_Click(ByVal sender As
System.Object, _
    ByVal e As System.EventArgs) Handles
btnGuardar.Click

    REM Declaramos el objeto de conexion
    Dim objConexion As OleDbConnection

    REM Establecemos la conexion con la BD
    objConexion = New OleDbConnection _
("Provider=Microsoft.Jet.OleDb.4.0;Data
Source=E:\Proyecto\BDPRUEBA1.mdb")

    REM Abrimos la conexion
    objConexion.Open()

    REM Guardamos los Datos a la BD, Aqui mismo
REM declaramos el OleDbCommand que nos
permitira
    REM manejar los datos
    Dim GuardarDatos As String = "Insert into
Clientes (Nombre,Direccion,Telefono) values (' &
Me.txtNombre.Text.Trim & "','" &
Me.txtDireccion.Text.Trim & "','" &
Me.txtTelefono.Text.Trim & "')"

```

```

    Dim OleDbCommand As New
OleDb.OleDbCommand(GuardarDatos, objConexion)
    OleDbCommand.CommandType = CommandType.Text
    REM Mensaje al usuario para que sepa que los
datos
    REM se guardaron con exito
    MessageBox.Show("Los Datos han sido guardados
con exito", "Datos Guardados")

    Try
        OleDbCommand.ExecuteNonQuery()
        REM Cierro la conexion
        objConexion.Close()
    Catch ex As Exception
        MessageBox.Show(ex.Message)
    End Try

End Sub

Private Sub btnCerrar_Click(ByVal sender As
System.Object, _
    ByVal e As System.EventArgs) Handles
btnCerrar.Click

    REM Salimos de la aplicacion
    Application.Exit()

End Sub
End Class

```

Realizar una consulta en vb.net

Juan Francisco Berrocal - berrocal239@hotmail.com

Aqui muestro como consultar datos a una BD desde nuestra aplicacion .NET

```

'-----
'(c) Juan Fco. Berrocal
'http://juandotnet.blogspot.com
'Ejemplo para: http://www.mygnet.com
'Realizar una consulta
'-----
'En este ejemplo muestro como realiza una consulta
'desde nuestra aplicacion, y mostrando el resultado
'en el objeto DataGridView
'-----
REM NOTA: La Base de Datos la debes poner en C:\
REM ya que el Path que utilizo para ejemplo es este

'Importo los NameSpace Necesarios
Imports System.Data
Imports System.Data.OleDb

Public Class Form1
    Inherits System.Windows.Forms.Form

Private Sub btnBuscar_Click(ByVal sender As
System.Object, _
    ByVal e As System.EventArgs) Handles
btnBuscar.Click

    'Abro el objeto de conexion
    Me.OleDbConnection1.Open()
    'Creo e instancion el DataSet
    Dim objDataSet As New Data.DataSet
    'Hago la Seleccion de la consulta

Me.OleDbDataAdapter1.SelectCommand.Parameters.Item(0).
Value = "%" & Me.txtBuscar.Text.Trim & "%"
    'Lleno el Repositorio de Datos
    Me.OleDbDataAdapter1.Fill(objDataSet)
    'Vuelco los Datos consultados al DataGridView
    Me.DataGridView1.DataSource = objDataSet
    'Cierro el objeto de conexion
    Me.OleDbConnection1.Close()

End Sub
End Class

```

Uso del objeto dataset en vb.net

Juan Francisco Berrocal - berrocal239@hotmail.com

En este ejemplo muestro como hacer uso del Objeto DataSet del .NET Framework 1.1, en Visual Basic .NET

```
'-----
'(c)Juan Fco. Berrocal
'
'http:juandotnet.blogspot.com
'
'Ejemplo para: hhttp://www.mygnet.com
'Uso del DataSet
'
'
'En este ejemplo lo que
pretendo mostrar
'es como enlazar dos tablas de una misma BD
'a un DataGrid, todo esto gracias al objeto
'DataSet
'-----

REM NOTA: La Base de datos la debes poner en el
REM directorio C:\, ya que con este Path fue hecho el
ejemplo

'Importo los NameSpaces necesarios
Imports System.Data
Imports System.Data.OleDb
Public Class Form1
    Inherits System.Windows.Forms.Form

    Private Sub Form1_Load(ByVal sender As
System.Object, _
ByVal e As System.EventArgs) Handles MyBase.Load

        'Declaro las variables de control
        Dim objConexion As OleDbConnection
        Dim objAdap1 As OleDbDataAdapter
        Dim objAdap2 As OleDbDataAdapter
        Dim objDataSet As DataSet

        'Establezco la conexion con la BD
        objConexion = New OleDbConnection _
("Provider=Microsoft.Jet.OleDb.4.0;Data
Source=C:\BD\BDCOMUN.mdb")

        'Abro la conexion
        objConexion.Open()

        'Establezco la seleccion con la tabla Clientes
        objAdap1 = New OleDbDataAdapter("Select * From
Clientes", objConexion)

        'Establezco la seleccion con la tabla
Empleados
        objAdap2 = New OleDbDataAdapter("Select * From
Empleados", objConexion)

        'Instancion el DataSet
        objDataSet = New Data.DataSet

        'Lleno los repositorios de Datos
        objAdap1.Fill(objDataSet, "Clientes")
        objAdap2.Fill(objDataSet, "Empleados")

        'Vuelco los Datos al Datagrid
        Me.DataGrid1.DataSource = objDataSet

        'Cierro la conexion
        objConexion.Close()

    End Sub
End Class
```

```
Private Sub btnCerrrar_Click(ByVal sender As
System.Object, _
ByVal e As System.EventArgs) Handles
btnCerrrar.Click

    'Cierro el Formulario
    Me.Close()

End Sub
End Class
```

Vbscript

Creación de usuarios masivos

Pedro Ernesto - pedro_jx@yahoo.es

Script propio del sistema operativo windows server 2003 para crear usuarios masivos en Active Directory a partir de un archivo .txt

La sintaxis es como sigue:

FOR /F %variable IN (set) DO command [command-parameters]

Ejemplo:

```
for /F %I in (C:\path\users.txt) do dsadd user %I -pwd
password -mustchpwd yes -canchpwd yes
```

Donde users estaria definido en le archivo txt:

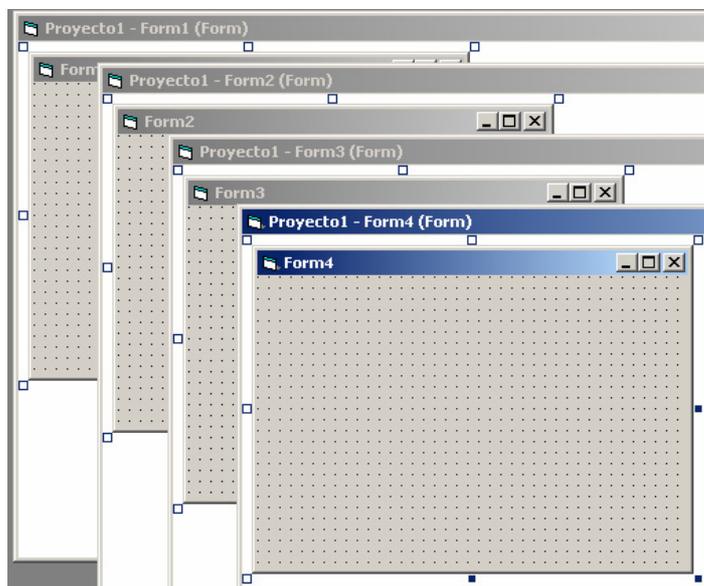
```
CN=3DUser1,CN=3DUser,DC=3Ddominio1,DC=3Dorg
CN=3DUser2,CN=3DUser,DC=3Ddominio1,DC=3Dorg
CN=3DUser3,CN=3DUser,DC=3Ddominio1,DC=3Dorg
CN=3DUser4,CN=3DUser,DC=3Ddominio1,DC=3Dorg
CN=3DUser5,CN=3DUser,DC=3Ddominio1,DC=3Dorg
```

Trucos

Descargar varias formas en un solo proceso

Publicado por Alejandro Benavides

Muchas veces tenemos aplicaciones en que se deben abrir varias formas según en lo que se ha diseñado y para que se ha diseñado, pero creo yo que no hay nada más tedioso que comenzar a cerrar forma por forma. Debido a esto puse este simple código que puede ayudar a cerrar todas las formas en un solo proceso sin estar mencionándolas una a una.



Existe en Visual Basic un objeto llamado **Forms**, este hace referencias a todas las formas cargadas en una aplicación, haciendo un ciclo se puede hacer referencia a cada forma cargada por medio de la propiedad **Index** de las formas e ir cerrando una a una.

Ejemplo:

```
Dim lcForm As Form
Dim N As Integer

N = Forms.Count - 1

'Descarga de ventanas
Do Until N = 0
    Set lcForm = Forms(N)
    Unload lcForm
    N = N - 1
Loop
```

Además, con este mismo procedimiento se puede obtener la información de propiedades de cada forma cargada, es solo comenzar a hacer pruebas y listo.

No es un código complicado, pero a veces cuando se necesita código es cuando menos se encuentra.

Reducir el LOG de SQL Server 2000

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Una vez un cliente me llamo diciendo que se había quedado sin espacio en el disco donde tenia la base de datos SQL Server. Tuve que hacerle un script y programárselo como una tarea que se ejecutaba después de hacerse las copias de seguridad. Aquí tenéis el texto del script que debéis ejecutar como usuario administrador de la base de datos en cuestión:

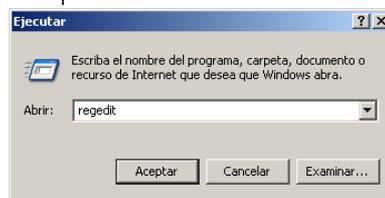
```
use nombremibasededatos
checkpoint
checkpoint
checkpoint
backup log nombremibasededatos with truncate_only
dbcc shrinkfile (nombremibasededatos_log,1)
```

Posteriormente le recomiendo que reajustar sus backups e hiciera más a menudo copias de seguridad del LOG o registro de transacciones porque las copias de seguridad completa NO lo hacen.

Problemas con Office 2003

Publicado por Carlos Alvarez

En mas de alguna oportunidad tuve este problema TENÍA INSTALADO EL OFFICE 2003 (OFFICE11) y empezamos con el problemilla del SKU011.cab osea cada vez que intentaba abrir cualquier herramienta de office me pedía la ubicación del archivo



Sku011.cab lo encontré pero me pedía otro archivo por lo cual desoues de buscar y probar encontré la siguiente solución: corrí el REGEDIT y me fui a:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/MICROSOFT/OFFICE/11/Delive
ry
```

en el registro "CDCache" cambié el valor de "2" a "0" (cero)...y ahí resultó...

Ojo cuidado con los cambios en el regedit cambios mal aplicados pueden ser dañinos para la Salud mental del usuario

Salu2
Calvarle

Curso para la construcción de ordenadores según necesidades II



Por Pablo Gutiérrez

CAPÍTULO 2 Introducción. El procesador. La placa base.

La CPU. (Unidad Central de Proceso)

La memoria RAM.

La memoria de masa.

La memoria portátil y otras.

Introducción

Continuamos aquí con este Capítulo 2 de nuestro curso, que como podéis ver en el Índice, trata de las partes más importantes de cualquier equipo Informático La Placa Base y la CPU el auténtico corazón del Ordenador, explicaremos exhaustivamente todas sus particularidades, centrándonos especialmente en todo lo que pueda afectar al perfecto funcionamiento del equipo, tanto en la instalación como en su cableado, dejando para otro capítulo, la puesta en marcha. Así mismo y en Anexo aparte se explicaremos varias curiosidades de la historia de las CPUs.



Inicialmente habíamos previsto plantear el cableado en este capítulo, pero por razones de

lógica secuencia, lo pasaremos, así que os ruego disculpas y seguimos con esto.

Para crear parte de este Capítulo, nos hemos apoyado en algunas imágenes e informaciones de la Web Oficial de Intel.

El procesador

Cuando decimos que tenemos un ordenador ó computador, en realidad tenemos un conjunto de elementos que lo componen, una caja ó chasis cargada con múltiples equipos y otra serie de accesorios que se denominan periféricos ó elementos de entrada y salida.

En este capítulo, nos centraremos en el contenido de la Caja al que llamaremos Procesador, aunque los más ortodoxos llaman Procesador al conjunto de la Placa Base, la CPU y la Memoria RAM, y no les falta parte de razón, porque en realidad son esos elementos los que procesan todo el conjunto, pero no es menos cierto que hoy en día se precisa de otros elementos también en la caja, tan necesarios para que todo pueda operar, así qué, para no crear confusión alguna, a la Caja y todo su contenido, le llamaremos Procesador ó El procesador. En el Capítulo anterior ya vimos el tema de la Caja ó Chasis y lo relativo a la fuente de alimentación, la Refrigeración y algo sobre el cableado, sobre el que profundizaremos en este, como elementos básicos del Procesador.

El uso prioritario que se le dará al equipo que montaremos será el de Juegos, por las características especiales que precisa de Velocidad, Altas prestaciones gráficas y Altas prestaciones también en sonido. Se podría haber elegido cualquier otro cometido principal como Multimedia, Hogar, Técnico, Profesional, Negocio, Oficina, etc, pero hemos creído que este sería uno de los más complicados a la hora de elección de sus componentes y funcionamiento, dado de las altas exigencias que ejercen hoy en día muchos de los juegos del mercado. Esto no significa que en este equipo no se pueda desarrollar otros usos, valdrá absolutamente para casi todo, pero su máximo rendimiento lo dará cuando sean Juegos lo que corre en él.



Como Chasis se ha elegido una Caja Semi Torre, a la que se le ha añadido una fuente de alimentación de 450 W, reales, que además cuenta con dos ventiladores, uno que extrae aire ambiente del exterior y el segundo expulsa el aire caliente de la fuente hacia la parte alta de la caja, que por sobrepresión sale al exterior sale fuera de la Caja por la parte delantera. Esta cuenta también con tres ventiladores de 80 mm. gobernados inteligentemente por la Placa Base, según los criterios programados en la BIOS, dos se han fijado en la parte trasera y un tercero en la parte de delantera, ello logrará un flujo de aire semejante al del diagrama de la imagen siguiente, además hay que tener en cuenta que tanto la CPU (Con su propio ventilador), Tarjeta gráfica (Con su propio ventilador), Tarjeta de Sonido, Chipset y ambos Discos duros, son elementos que generan calor, eso produce que a la Temperatura Ambiente hay que sumarle de 5 a 7° centígrados como temperatura media dentro de la caja y además sumarle de 15 a 25° centígrados, temperatura que sale de la Caja eso significa que si la Temperatura Ambiente sobrepasa los 32° habría que estudiar otro sistema de refrigeración, posiblemente un sistema por agua o gas. Además el Chasis cuenta con las siguientes Características:

La Ficha Técnica.

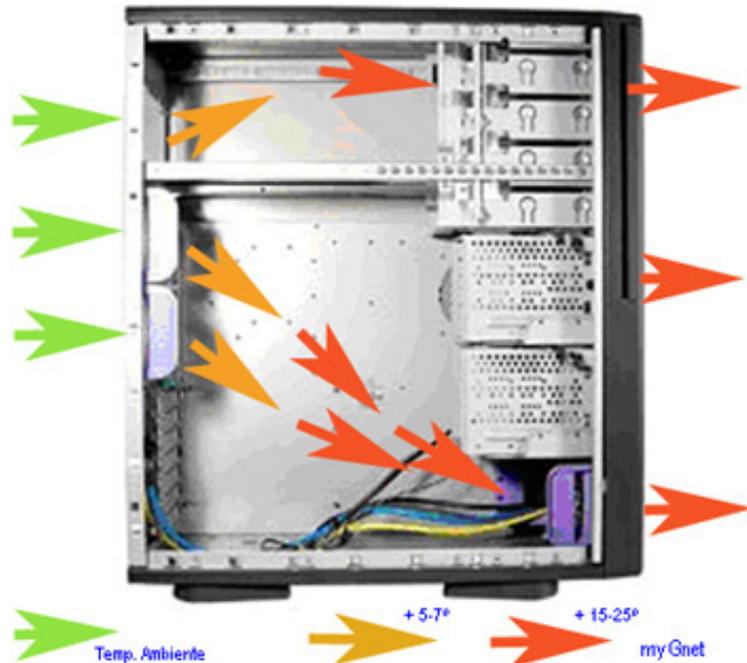
Capacidad para 6 ventiladores de 80 mm.
(Tres instalados, indicados anteriormente).
Puerta delantera con llave.
Dimensiones: 205 x 522 x 473 mm.
7 Slots de expansión.
4 Bahías externas de 5,25"
2 Bahías externas de 3,5"
4 Bahías internas de 3,5"
Incluye Frontal con Puertos USB, FireWire y Audio.
Color azul.

Ya explicamos en el primer Capítulo de la importancia de la temperatura y formas de combatirla, hay muchos detractores de los sistemas por agua (Peligro de rupturas), estos son bastante improbables ya que esos circuitos están muy sobre dimensionados lo que les confiere un gran margen de seguridad, y como ya dijimos en el anterior Capítulo, no obstante si el circuito se llena con agua de Osmosis, ante la improbable ruptura del mismo no pasaría absolutamente nada, ya que ese agua al no tener minerales, no es conductiva y por lo tanto, aún estando sumergidos los circuitos, no

pasaría nada. Por otra parte la eficacia en la refrigeración es muy alta.

Los Equipos con CPUs Pentium y Otras de 3.00 Ghz. ó superior, tienen un gran problema con la temperatura si no se mantiene por debajo de los 35° centígrados, a esas velocidades, las temperaturas se elevan de forma exponencial y por eso se hace totalmente imprescindible bajar la temperatura en la CPU, de hecho y sin exagerar en lo más mínimo, existen más de 500

CORRIENTES DE AIRE



sistemas de refrigeración para los Pentium 4, similares y superiores, fabricados con variedades que van desde la porcelana al oro.

Los detalles más destacados de este equipo son, además de la velocidad, la gestión y cálculo de imágenes y de sonido, ya que los fabricantes de Software de estas características expresan al máximo las prestaciones y recursos técnicos de los fabricantes de los procesadores, por ello y una vez vistas las posibilidades actuales tanto de Intel como AMD, nos hemos decantado por la primera. Intel dispone en la actualidad del Pentium 4 Extreme Edition con Hyper-Threading Technology, que aporta las más altas prestaciones tecnológicas de la actualidad, además de estar perfectamente documentado, cosa que nos ha sido bastante laborioso encontrar la documentación adecuada en AMD y alguna simplemente no la hemos encontrado, aunque estamos seguros que su tecnología es buena y pueden ofrecer muy altas prestaciones, eso sí el mejor rendimiento en juegos lo ha dado Intel. Consecuentemente hemos buscado la mejor Placa Base para ese mismo Chip.



La placa base

Usando la herramienta que el propio fabricante tiene para ese cometido, siendo la seleccionada la D925XECV2 de Intel también, con zócalo LGA 775 y el Chipset Intel



925XE HT Express Chipset, quedando muy gratamente complacidos, ya que parece que la misma ha sido fabricada expresamente para ese cometido, aparte de darnos un sin fin de ventajas, tales como una bahía IDE Express x 16, donde pincharemos la Tarjeta Gráfica (Se seleccionó la ATI Radeon X800 XT de máximas prestaciones para juegos), la cuál funcionará 3,5 veces más rápido que una pinchada en una bahía de AGP x 8 (Que ya es muy rápida), lo que representa en juegos, auténticos movimientos en tiempo real.



La ficha técnica.

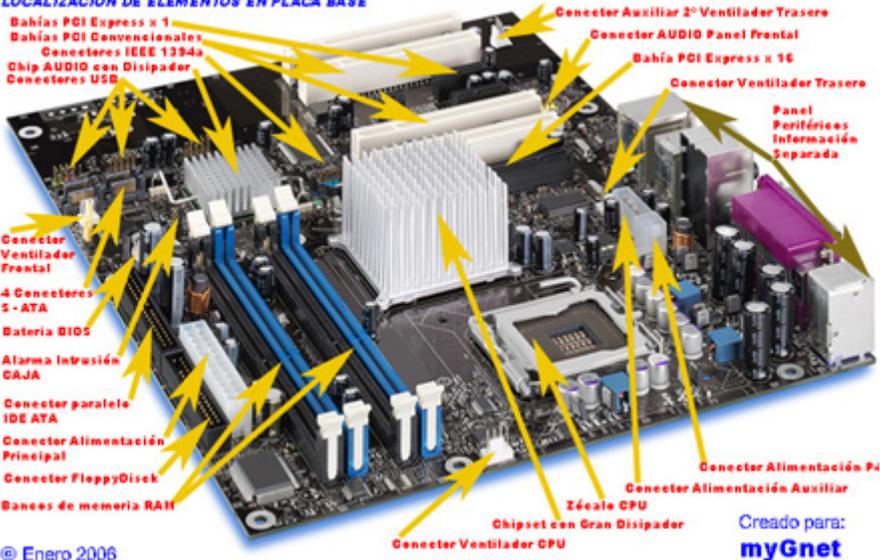
Además tiene las siguientes características:

Frecuencias soportadas:	1066/800/533 MHz
Zócalo:	LGA 775
Chipset:	Intel 925XE
Memoria:	Doble Canal DDR2 533/400 MHz.
I/O:	SATA 150 y ATA-100
Controlador LAN:	10/100/1000 LAN
Conectores USB 2.0:	8 (4 en Frontal y 4 Panel Periféricos).
Bahías PCI:	4
Bahías PCI Express x 16:	1
Bahías PCI Express x 1:	2
SATA:	4
PATA:	1 Puerto y 2 Dispositivos.
Puertos IEEE 1394 ^a :	3 (2 en Frontal y 1 Panel Periféricos).
Intel Matriz Storage Tecnología (RAID):	Sí
Soporta Hyper- Threading Technology:	Sí
Intel Tecnología de Precisión en Refrigeración:	Sí
PC Dispuesto de inmediato:	Sí
Intel Boot BIOS Instantánea:	Sí
Garantía Limitada 3 años:	Sí

Dispone también de un Chip de sonido, que no será usado en este caso, pues nos faltaría el conector y utilidades del dispositivo de dirección y disparo de juegos (Joysticks), que es totalmente indispensable en algunos, principalmente en los de simulación. Para ese cometido se ha seleccionado la Tarjeta de Creative SoundBlaster Audigy 2ZS Platinum Pro, cuyas buenas prestaciones y rendimiento están más que demostradas.

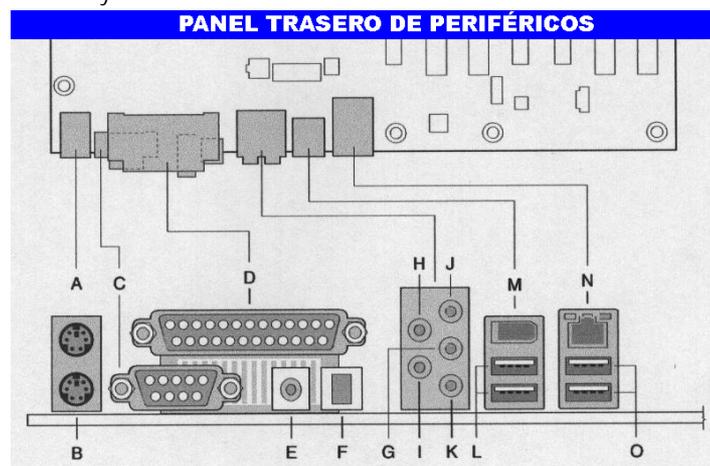
La imagen nos muestra la localización de los distintos elementos en la Placa Base, es importante conocer todos y cada uno de ellos,

LOCALIZACIÓN DE ELEMENTOS EN PLACA BASE



tanto para su reconocimiento en la instalación como en sucesivas variaciones ó reparaciones. Una de las principales características que tiene esta Placa es su alto grado de integración, a la hora de hacer las distintas conexiones, es muy importante que los componentes se coloquen suavemente, ninguno debe ser forzado ya que cada uno tiene una forma única de ser colocado y por lo tanto así poder garantizar su perfecto ensamblaje, en lo que se refiere a los cables, el criterio es idéntico debiéndose respetar las polaridades, aunque no hay posibilidad de error si no se fuerza ningún conector.

La siguiente imagen nos muestra el Panel de Periféricos ó elementos de Entrada/Salida de datos, es algo diferente a lo usual, sin embargo es más completo, dando así la posibilidad de usar cualquier tipo de equipo o periférico ya que va equipado con 2 Puertos PS/2 (Ratón y Teclado), 1 Puerto Paralelo Centronic (Impresora), 1 Puerto serie RS232 (Modem, Router, etc.), Salida Coaxial para AUDIO Digita, Salida Óptica para AUDIO Digita, (Los conectores: G, H, I, J y K, quedarán deshabilitados en la BIOS, ya que los que si quedarán habilitados serán los de la Tarjeta de Sonido), seguimos con dos Puertos USB 2.0 (Miles de Productos y Fabricantes, usan este tipo de conexión como Brother, Cannon, HP, y largo etc.), Conector para IEEE 1394^a (Lo dicho para el conector USB, es valido para el conector IEEE 1394^a ya que así mismo son miles los Productos y los Fabricantes, que utilizan ese tipo de conexión), Conector RJ 45 para conexión de Red a 10/100/1000 y otros dos puertos USB 2.0, le siguen las conexiones de la Tarjeta Gráfica y la de Sonido.



Descripción elementos panel periféricos

- A: PS/2 Ratón (Verde)
- B: Teclado (Púrpura)
- C: Puerto serie RS232 (Cereza)
- D: Impresora (Coñac)
- E: Salida coaxial AUDIO (Naranja)
- F: Salida óptica AUDIO
- G: Salidas Izq/Dcha frontales AUDIO (Verde limón)
- H: Salidas Izq/Dcha dorsales AUDIO (Negro)
- I: Salida central AUDIO (Naranja)
- J: Entrada línea auxiliar AUDIO (Azul)
- K: Entrada micrófono AUDIO (Rosa)
- L: Puertos USB (Dos)
- M: Conector IEEE 1394^a
- N: Conector Red (Lan)
- O: Puertos USB (Dos)

Junto a la Placa Base, suelen venir una serie de Accesorios como tortillería, separadores metálicos con rosca macho/hembra ó plásticos, pletinas troqueladas, con distintas formas, semejantes a las imágenes, en estas hay que fijarse muy bien y abrir sólo las que coincidan con el Panel de Periféricos que queramos usar, en nuestro caso no abriremos las de, sonido, pues usaremos las de la propia Tarjeta de Sonido. Para abrir los huecos hay que usar un destornillador plano, insertarlo y hacer un leve giro de muñeca de 45°, tal y como se ve en la imagen de la derecha, después bien con un alicate o con los dedos, se termina de romper sin ningún esfuerzo, estas pequeñas pletinas suelen venir fijadas en uno o dos puntos como máximo. Al no abrir los innecesarios evitaremos entradas de polvo molestas e indeseadas, hay personas que las suelen sellar con silicona, personalmente lo considero totalmente innecesario e incluso en momentos es molesto sobre todo cuando se está mecanizando. Cuando se está trabajando con las Cajas en sus partes metálicas hay que tener un especial cuidado, ya que no todas vienen perfectamente rematadas, suelen traer rebabas y virutas de metal que cortan o se clavan, siendo después bastante molestas esas pequeñas heridas. Sí por descuido o accidente se produjesen, simplemente hay que desinfectarla con agua oxigenada ó Betadine y una pequeña gasa (No usar algodón), una vez limpia la herida, taparla con una tirita (Siempre que no sea más profunda de 5 mm, que se debería acudir a un centro de asistencia). Aún no se debe fijar en el Chasis, hasta que no estén acabados una serie de procesos. Cuando se esté trabajando con la Placa Base, cualquier Tarjeta, CPU, Memorias ó circuitos electrónicos, jamás tocar con las manos los contactos ó soldaduras, sin estar debidamente aislado y descargado de corrientes estáticas, explicaremos como más adelante.



podemos ver desde arriba y desde abajo, la pieza de color negro es para proteger los contactos y que no se toquen ni por accidente, ya que podría dañarse el Chip sin la más mínima posibilidad de reparación.

Para poder manipular la CPU es imprescindible que nos pongamos unos guantes bien de látex bien de baja porosidad, se retirará la protección plástica y en ningún caso se tocarán los contactos del Chip, sin la mencionada protección, es prácticamente seguro que



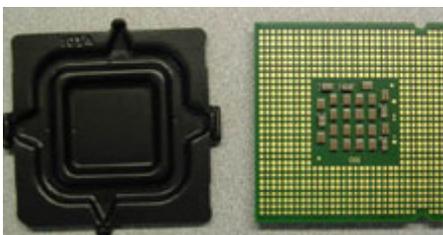
se dañará y el cambio por tal motivo, no está amparado por la Garantía. Prestad la máxima atención sobre esta parte de nuestro curso, digamos que estamos en la parte más delicada del mismo, en todo momento indicaremos que hay que hacer para no correr ningún riesgo. La CPU la compraremos en Caja (Caso más probable), dentro de la misma vienen todos los elementos necesarios para el montaje de la misma, así como unos buenos manuales de montaje, si os parece que puede haber un exceso de información, simplemente con usar este Curso es suficiente. Pero si alguno tiene la oportunidad de comprarlo por piezas, deberá tener en cuenta todo lo necesario para poder montarlo, en cualquiera de las formas aquí encontrará la forma de poder hacer el mejor de los montajes.

La mayoría suele instalar la CPU en la Placa Base, una vez esta, está, en el Chasis, nosotros lo desaconsejamos totalmente y por varios motivos, el principal de ellos es lo despejado de la situación, sí se está trabajando dentro de la Caja, y al no poder ver totalmente el pinado del Chip, se corre el gran riesgo de que alguno se deteriore o se doble, no hay que olvidar en ningún momento a la velocidad que trabaja esta CPU, por lo que la limpieza en las conexiones debe ser la máxima, en las siguientes imágenes podéis ver claramente algunas diferencias:



La CPU.- (Unidad Central de Proceso)

La CPU elegida es la **Pentium 4 Extreme Edition con Hyper-Threading Technology**, por varios motivos pero principalmente por ser la que mejor complementaba nuestro proyecto, a partir de ahí y por añadidura el Chipset y la Placa Base, eran la mejor consecuencia de la anterior elección, En las siguientes imágenes lo

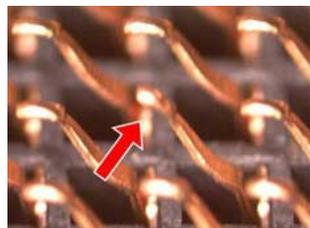
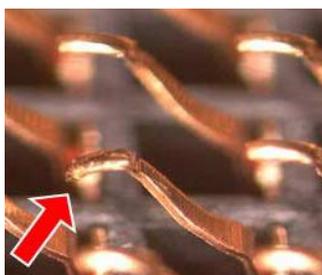


La imagen de la izquierda nos muestra un contacto del zócalo de la CPU doblado, revisarlo concienzudamente antes de insertar el Chip.

En la siguiente imagen nos muestra con una flecha un contacto que ha sido reparado con una herramienta y lo ha dañado, es muy

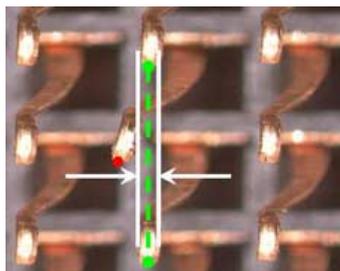
probable que de problemas, si se tiene la mínima oportunidad, hay que pedir que se cambie la Placa Base.

Esta tercera, tiene una situación similar a la anterior, se ve claramente que el contacto no guarda la misma forma física de



Una causa más de problemas, la foto de la derecha nos muestra la falta de alineación en la pata del contacto central, lo que causaría también fallos de conexión, y problemas en el funcionamiento.

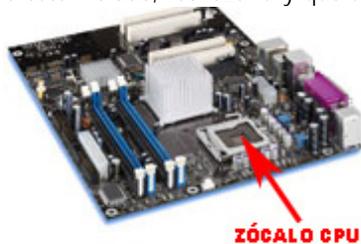
los demás contactos. La mejor situación sería al igual de la anterior, pedir el cambio de la Placa Base.



Todo esto debe comprobar una vez desembalada la Placa Base de su Caja, suelen venir perfectamente embaladas de fabrica, por eso se debe tener un especial cuidado en que todos los precintos estén intactos, nuestro consejo es que en el momento que haya algún precinto que esté violado, rechazarla y que se

os entregue una en perfecto estado, el riesgo es mucho y el precio del producto, bien permite esa precaución.

En cualquier caso, no ser vosotros los que toqueis con guantes o sin guantes los contactos de ningún zócalo de CPU, ya que, su velocidad



[Ampliar imagen](#)

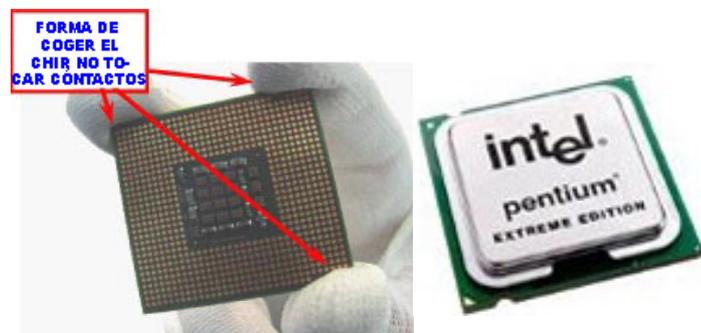
bastante frecuente cuando se está montando un ordenador "Los curiosos", amigos o familiares que de forma totalmente inocente, se asombran de lo que estamos haciendo y a la velocidad del rayo cogen sin ninguna reserva los distintos componentes, haciendo todo lo contrario de lo que aquí estamos aconsejando, así que, bien quitándolos del medio ó cualquier otra forma de protección, quitando la tentación, eliminaremos el riesgo.

Una vez que sabemos trabajar con los componentes electrónicos, vamos a montar la CPU en la Placa Base. Primero reconocemos la situación del Zócalo de la CPU en la Placa según se ve en la imagen.

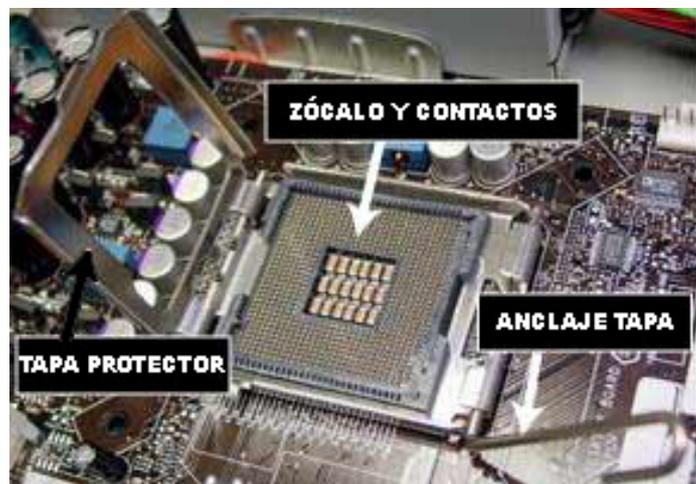
Después debemos abrir la tapa de protección de los contactos del zócalo, para ello la desbloquearemos presionando un poco el anclaje en la parte bastonada del



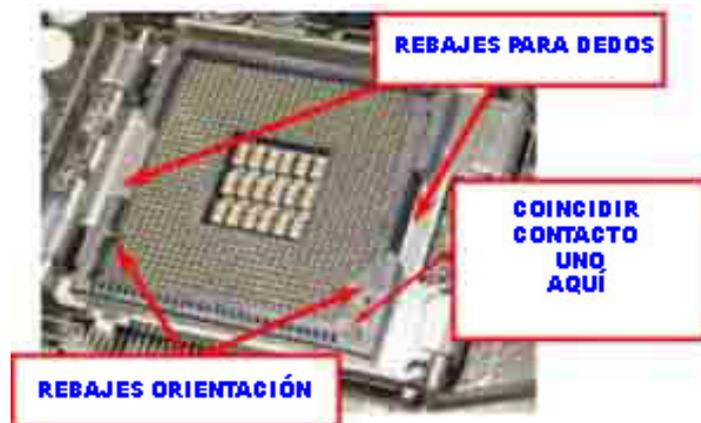
mismo y quedará liberada entonces, la podremos abrir y cerrar libremente, esta operación y todas las relativas a la CPU, se deben realizar sin ningún tipo de brusquedad, ya que todo está ensamblado como un reloj y no es necesario forzar nada, como dijimos al principio estamos en la parte más delicada de todo el montaje. Fijándose en las distintas imágenes se podrá ver todo lo que vamos a realizar, de ahí la absoluta confianza de que el montaje será todo un éxito y por eso nadie debe tener la más mínima reserva para realizarlo.



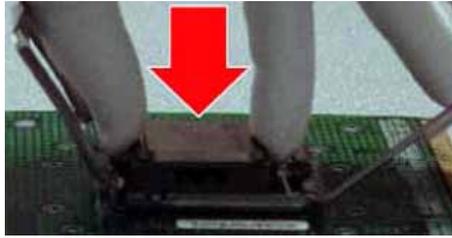
Cuando la hayamos abierto, deberemos coger el Chip y reconocerlo, para ver donde está el Contacto 1 marcado de forma ostensible y diferenciada de las otras tres esquinas, antes de nada debemos



de trabajo es su punto débil y por lo tanto la perfección en las conexiones debe ser máxima. Y una salvedad más que suele ser



ponernos unos guantes de Látex ó Tejido poco poroso y aislante, lo siguiente es retirar el protector de plástico negro que está en la parte de los contactos, según se ha visto en la imagen al principio de este apartado, este protector no se debe tirar, hay que guardarlo por si en alguna ocasión se vuelve a desmontar la CPU, una vez retirado y cogiendo el Chip como se puede observar en la siguiente foto, localizaremos el contacto 1 (Uno), también debemos localizarlo en el zócalo de la Placa.



Como se ha podido ver en la última imagen de la página anterior, además de ver marcado el contacto uno con un triángulo blanco, también se puede observar un rebaje en el circuito del Chip (Hay otro en el lado opuesto), para orientar perfectamente el Chip a la hora de pincharlo en el Zócalo, lo cuál representa que sólo hay una posible posición a la hora de colocarlo. Esa foto está tomada con la CPU pinchada en el zócalo. La foto de arriba a la derecha nos muestra una CPU, se ven claramente las marcas y los dos rebajes, por lo que nos será muy fácil insertarlo en el Zócalo cuya imagen, las flechas nos indican la posición del contacto 1, los dos rebajes para hacerlos coincidir con el Chip y otros dos rebajes alargados, para poder meter los dedos, si queremos volver a retirar la CPU, en ningún caso se deben usar herramientas. Púes bien, una vez reconocida la orientación, insertemos el Chip, como se muestra en la siguiente visión.

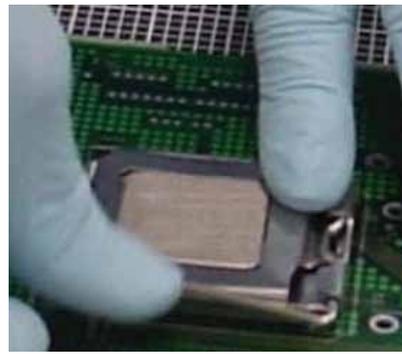
Una vez, insertado el Chip en la posición correcta, suavemente sin ejercer ningún tipo de presión y sin forzar en lo más mínimo ninguno de los contactos, se podría decir que simplemente se trata de posar la CPU sobre el Zócalo. Para terminar la colocación debemos presionar al menos en dos esquinas opuestas hasta el fondo.

Con la CPU ya insertada, hay que bajar la Tapa y el Anclaje, insertándolo en su gancho, cuando se haya realizado, se debe



**FORMA DE ABRIR Y CERRAR LA TAPA.
PROCURAR NO TOCAR CONTACTOS NI FORZAR.**

presionar otra vez el conjunto con al menos dos dedos en esquinas opuestas, tal y como se ve en la imagen, teniendo en cuenta la suavidad con la que se debe realizar sin quitar los guantes en ningún momento de la operación, tampoco, hacer uso herramienta alguna, ya que se puede hacer un gran daño a los contactos, la Placa Base ó a cualquier componente, innecesariamente al no ser necesario su uso.



La siguiente operación será la de instalar el conjunto Radiador – Ventilador en la CPU, aquí como en momentos anteriores la suavidad es primordial, quiero pedir disculpas por insistir tanto en ello, pero por mucho que lo haga, algunas veces se ha cometido ese error, sobre todo por correr y

precisamente este tipo montaje es una labor que se debe hacer sin prisa alguna.

Obsérvese bien el conjunto formado por el Radiador-Ventilador de la CPU y haga un simulacro de colocación encima de la Placa, sin insertar los presores en sus orificios correspondientes, la posición viene dada por los cables del Ventilador, estos deben tener el recorrido más corto al conector de la Placa, para que una vez colocado, no entorpezca ni haga recorridos innecesarios sobre otros componentes (En ningún caso se deben cortar, aunque haya cable de sobra, se puede hacer un pequeño rollo ó lazo que lo adecue a la distancia apropiada).

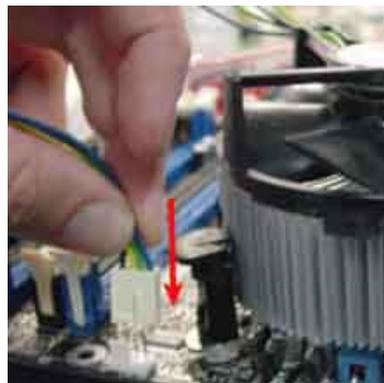


La instalación es un proceso sencillo una vez se haya reconocido el Conjunto y la posición correcta de los elementos, puede conseguir una buena ayuda revisando estas imágenes que te guiarán si hubiese alguna duda y seguir el proceso sin ninguna dificultad.

Antes de colocar el conjunto de Radiador – Ventilador definitivamente en su posición, se debe aplicar una suficiente pero excesiva capa del Gel Adherente (TIM), en el cuadro de contacto con el Chip, para conseguir la mejor transferencia térmica del conjunto. En caso de que por cualquier motivo se deba desmontarlo, se debe limpiar totalmente este Gel, tanto del Chip como del conjunto Radiador – Ventilador, para posteriormente

cuando se vuelva a reinstalar, se volverá a aplicar al igual que la primera vez.

A la hora de colocar el conjunto en sus 4 huecos en la Placa Base, es necesario que se tenga un especial cuidado de que se inserten centrados y sin forzar, para no dar lugar a situaciones como la de la imagen del texto rojo, que se partan o doblen partes de las piezas de fijación, se deben vigilar los 4 puntos, antes de anclar alguno de ellos. Una vez estemos seguros de que el conjunto está perfectamente acoplado, se debe proceder al anclaje de cada punto de forma individual, una vez hecho se comprobará que ha quedado firmemente acoplado.



umentará o disminuirá sus revoluciones en función de la temperatura del Chip, para que funcione siempre en las condiciones más favorables, esta Placa Base, está dotada de un cuádruplo control de temperatura para otros cuatro ventiladores, mediante unos puntos de consigna que se programan en la BIOS, se puede

controlar individualmente la temperatura de la CPU, la del ventilador de la parte frontal, el principal de la parte trasera y el secundario también de la parte de atrás.

Se puede dar la circunstancia de que sea necesario desmontar el conjunto, para lo que se debe proceder igual que en el paso de montar pero con la secuencia al contrario, primero desconectando el cable, seguido

del desanclaje de los 4 presores, operando en sentido inverso que para montar, una vez desanclado se debe con un lápiz u objeto no demasiado duro, por la parte de debajo de la Placa empujar los anclajes hacia fuera, de forma suave y sin forzar en ningún caso, nunca usando herramientas (Por ejemplo, está especialmente desaconsejado el usar ningún elemento para hacer palanca por la parte de componentes.

MUCHO CUIDADO DE QUE LOS PRESORES ENTREN SUAVEMENTE EN LOS CORRESPONDIENTES ALJAMIENTOS. NO FORZAR PARA QUE NO SE DANEN Y ASEGURARSE DE QUE LOS 4 ESTÁN EN SU POSICIÓN.



Como podemos comprobar en la imagen de más abajo, donde se aprecia que el acoplamiento es perfecto, esto hará que se genere el mínimo ruido cuando el Chip esté al máximo rendimiento, que será el momento de generar la máxima temperatura y por ende el ventilador alcanzará las máximas revoluciones por lo tanto el de máximo ruido.



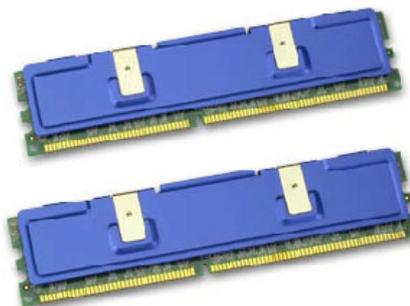
1. GIRAR ¼ A LA DERECHA Y PRESIONAR A TOPE



Seguiremos con la conexión del cable a la Placa, para lo que sólo debemos observar el perfecto acoplamiento del conector. Si sobrase mucho cable deberíamos hacer de alguna manera un acortamiento del mismo pero sin cortar, un pequeño rollo, un lazo ó cualquier otra forma de recogimiento, sujetándola con una brida, así evitaremos que cuando el ventilador esté en funcionamiento, pueda producir una avería innecesaria.

Los ventiladores de 3 ó 4 hilos de conexión en el cable, suelen ser de bolas y producen muy poco ruido, pero su característica principal es la de que pueden ser controlados por la Placa Base que

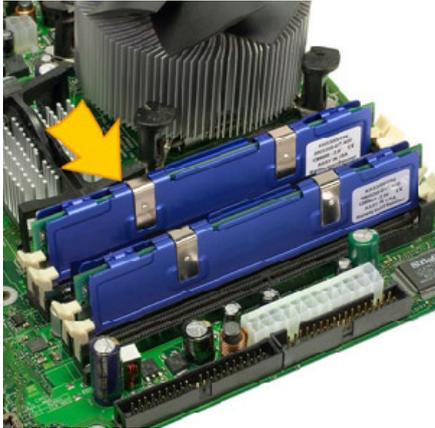
La Memoria RAM



Dentro de un Ordenador hay diversos tipos de Memoria, estas son tan variadas lo mismo que sus cometidos, de ahí que unas se centran en la velocidad, otras en la capacidad y digamos que unas terceras en la portabilidad, cada caso lo

atenderemos en su momento, ahora nos toca la Memoria RAM. Esta es una memoria intermedia, de capacidad media y velocidad alta, es una Memoria de Acceso Aleatorio (En Inglés RAM, Random Access Memory) y la utilizan tanto los Programas, como la CPU, el Chipset y la BIOS, se suele hablar de la parte Alta y parte Baja, la parte Alta, suele estar usada por el Sistema Operativo aloja en forma residente pequeños programas que están "Vivos", mientras el Ordenador está encendido y sí al menos un Sistema Operativo arrancado. Esta sirve a veces, de apoyo a distintas memorias Caché, más rápidas pero de capacidad mucho menor, se les llama también memorias intermedias. Hoy en día es muy frecuente que las CPUs tengan memoria Caché de tamaño relativamente importante, por ej. La CPU que hemos elegido para este montaje posee una Caché

de 2º nivel de 512 Kb, y 2 Mb. para el 3er nivel, capacidades más que importantes a la hora del cálculo de polígonos, tan frecuentes durante un juego 3D en tiempo real, de ahí que sea también tan importante la cantidad de memoria que tengan las tarjetas Gráfica, Sonido, etc, todas ellas liberan de carga a la memoria RAM, por eso cuando se hace el cálculo de la memoria RAM necesaria a montar en un equipo, para que no se produzca un cuello de botella por culpa de esta, es tener también en cuenta las sumas de las distintas memorias instaladas en el conjunto, aunque sobre esto hay quien piensa que las memorias que llevan tarjetas y otros elementos, no se deben contar y así en el total sería como un más a más. Nosotros hemos seguido el criterio de "Más serio", el dar un valor al tipo de instalación y aplicar el correspondiente coeficiente, no es la solución más barata, pero tampoco es la que pueda dar al traste con el proyecto, el gasto en memoria no supera el 10% del conjunto y por este método se encarece en un 20% en la memoria, pero nos garantizamos que jamás tendremos un cuello de botella en esta parte.



La memoria elegida para este proyecto, se trata de dos módulos DDR2 533/400 MHz. Con una capacidad cada uno de 512 Mbs con disipadores de aluminio Azul por ambas caras, lo que hace un total de 1 Giga. La capacidad total de la Placa es de 4 Gbs, en dos canales dobles, que permitirían la instalación de 4 Módulos de 1 Gb cada uno, para hacer la instalación de memoria en la Placa, es imprescindible ocupar ambos canales, de ahí que en vez de adquirir un Módulo de 1 Gb, pensando en posibles ampliaciones futuras, se tiene que optar por dos de la mitad de capacidad, el diseño de la Placa prevé que los conectores para la memoria RAM son de dos colores, en este caso Azul y Negro, donde el banco 0 son los de color Azul y el Negro para el banco 1, así que en un principio hay que llenar el banco 0 y el 1 puede quedar vacío, en este caso no son necesarias ni tarjetas terminales, ni resistencias de carga. Más adelante si se quisiera ampliar a 2 Gbs, lo habría que hacer con 4 módulos de 512 Mbs. aprovechando los dos que ya tenemos, o bien comprar dos módulos de 1Gbs, pensando ya en la ampliación definitiva a 4 Gbs., ya que es imprescindible que todos los módulos que se instalen en la Placa sean iguales. La marca elegida a sido la Kingston, por su gran calidad y porque la Garantía que ofrece es "LIFE TIME", y esto lo hacen muy pocos.

La instalación es un proceso bastante sencillo, se debe hacer igual que en el proceso anterior, presentar el módulo en el banco 0 (Conector de color Azul), El Módulo por la parte del peine, llamado así la parte de los contactos, que por supuesto no se deben tocar en ningún momento con las manos sin aislar, como decía por esa parte, hay un rebaje que garantiza una única posición de colocación, sin peligro de equivocarse, para fijar el módulo (Primero el más próximo al ventilador), hay que abrir hacia el exterior los anclajes blancos, una vez hecho, se pincha el módulo sin forzar pero presionando lo suficiente hasta que los anclajes se

cierren sobre el Módulo, quedando solidamente fijado a la Placa, después hay que repetir el mismo proceso con el segundo módulo.

La Memoria de masa

Se le llama "De Masa", a la memoria que guarda los datos de Programas, Aplicaciones, Archivos y Documentos de forma indefinida y es independiente a que el PC este encendido ó apagado, para mantener latentes dichos datos. Generalmente en un PC, esta se aloja en los Discos Duros (HD), aunque no es raro que se usen también DVDs y CDs. y en sistemas más grandes, en Cintas y Discos de Gran Diámetro.

Lo normal en un Ordenador de Sobremesa, es que esta memoria sean los Discos Duros, aunque cuando escasea la capacidad de disco, una forma de conservar Archivos y Documentos es pasar los datos del Disco Duro a DVDs ó CDs. ya que, por ej. Un DVD de doble capa puede almacenar hasta 8,5 Gbs. que es una capacidad más que aceptable y a un coste bajo, aunque, personalmente esto no lo recomiendo, porque estos discos regrabables de DVD, son aún bastante delicados y sí se estropea uno cuando tiene 8,5 Gbs. cargados, el disgusto puede ser muy serio, pero como solución la de los DVDs funciona ya que están también los de 4,5 Gbs, que es así mismo una capacidad aceptable, existen soluciones mucho más seguras para ese cometido, que comentaremos más adelante, cuando hablemos de memorias portátiles y otras.



Pero centrémonos ahora en nuestro montaje, no hemos considerado necesario montarlos con disipadores y ventiladores como en la imagen, ya que según tenemos planteado el recorrido de aire dentro de la Caja, atraviesan el emplazamiento de los Discos y creemos que será suficiente, no obstante si algún montaje por sus condiciones ambientales diese en la zona de los Discos Duros, una temperatura superior a los 38º centígrados, entonces si abriría que montar la refrigeración en el que está montado en la parte más baja, de tal forma que así, se dispararía la temperatura de ambos.

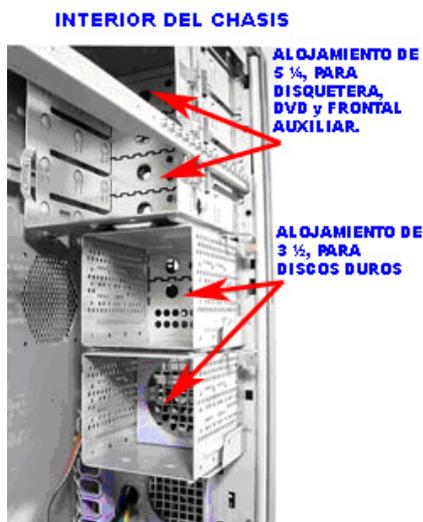
Como capacidad total aconsejamos un total de 240 Gbs., pero al tratarse de una capacidad considerable, en vez de montar un solo disco, creemos que lo más aconsejable es montar dos de 3 ½ pulgadas, ya explicaremos en su momento su formateado y así se comprenderá mejor el porque de esa capacidad.

La foto de la izquierda nos muestra el disipador con dos ventiladores de 50 mm. para discos duros de 3½ pulgadas, perdón por usar dos unidades de medida diferentes, pero resulta que en esto de la informática las cosas son así, todo lo que se refiere al hardware, las medidas están generalmente en pulgadas, mientras que, todo lo que son



accesorios, cajas y elementos auxiliares las medidas se suelen dar en el sistema métrico decimal, pero si alguien quiere unificar, es sencillo (Una pulgada es igual a 2,54 cms).

Como decíamos se ha optado por dos discos idénticos de 120 Gbs. Y 8 Mbs. De Caché. De la marca Seagate modelo Barracuda 7200-9, con Interfase SATA ó Serial Data además del clásico Paralelo ATA, se trata de un disco muy rápido de una buena marca y una relación precio calidad muy aconsejable, posee además 5 años de garantía, su velocidad de giro es de 7200 RPM y con el Interfase SATA da una transferencia de datos de 3 Gbs/s. que como bien imagináis es muy rápido. En la puesta en marcha explicaremos la forma de formatearlos, la conexión con la Placa Base se hace mediante el cable Serie ATA y el cable normal de alimentación de 12v. como todos los elementos que se conectan a la Fuente de Alimentación común de la Caja, esto también ayudará a la ventilación del Chasis, que como ya dijimos depende de muchos factores y uno y muy importante es el de los cables de conexión, en este montaje, sólo



emplearemos los Serie ATA como se ve en las imágenes y para la Disquetera y el DVD/CD emplearemos cables IDE redondos, esto sirve para que no haya "Paredes" como sería con los típicos cables planos de conexión, fijarse también en la foto que muestra las



conexiones de cableado ya terminadas. El montaje en el Chasis no se debe hacer hasta que esté montada la Placa Base y todavía nos falta un poco, así que paciencia, seguimos...

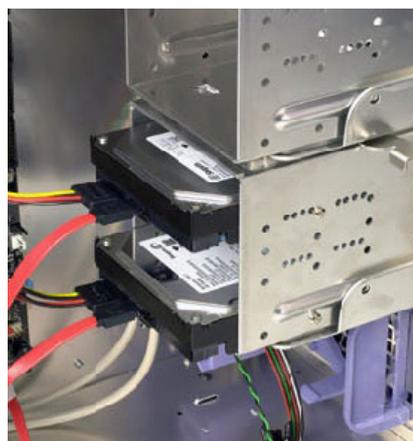


Aunque las imágenes muestran los dos discos en la misma jaula, aconsejamos que se monten uno en cada una, al menos mientras no haya ningún elemento de ampliación que lo impida, pues no es necesario que uno transmita calor al otro si no es necesario. Ya que la Caja nos da muchas

posibles ampliaciones, se debe en todo momento aprovechar al máximo las facilidades que nos permite en cada momento.

Sería aconsejable visitar las páginas Web Oficial tanto de los Discos como de Serial ATA para lo que os facilito los accesos directos a ellos, ya que no estaría demás el conocer las máximas características tanto de los Discos como del Interfase ATA Serie.

Enlace directo a las características del Disco Duro:



http://www.seagate.com/docs/pdf/marketing/ds_1585_001_barracuda_7200_9.pdf

Enlace directo a las características del Interfase Serial ATA con el Disco Duro y la Placa Base: <http://www.seagate-asia.com/anz/sata>

La Memoria portátil

Vimos la Memoria RAM y la Memoria de Masa, ahora veremos las Memorias portátiles y otros tipos, que de una forma u otra pueden intervenir en este proyecto. Se montará un Frontal que contendrá los conectores necesarios para poder hacer lo más accesible posible distintas prestaciones que nos puede dar la Placa Base, a la vez que también se facilitará el acceso de elementos que normalmente sólo se obtienen por la parte trasera de la Caja PC, no muy accesibles normalmente. En ese Frontal habrá lectores de tarjetas de memoria portátiles y de equipos de grabación y reproducción de películas y fotografías, hemos tratado que haya acceso a las más usuales del mercado tales como:



Card reader 14 en 1 (Compact Flash 1/11, RS MMC, SD, mini SD, Smart Media, Memory stick (Pro, Duo & Pro Duo), Magic Gate MS, High Speed Memory Stick, IBM Microdrive).

Además a través de un puerto USB 2.0 (2 Instalados en el Frontal y 4 en el Panel de la parte trasera de la Caja), se pueden conectar memorias Flash, también llamadas memorias de Lápiz ó Llavero. Las memorias flash son de tipo estable o no volátil, esto es, los datos que contiene no se borran en cuanto se desconecta del ordenador, y por lo tanto nos permite transportar esos datos a otro ordenador que también posea un conector USB. Dependiendo del Sistema Operativo que tenga ese segundo ordenador, reconocerá esa memoria como si fuera un Disco Duro más, de hecho le asignará la letra inmediata disponible. La capacidad de almacenamiento de estas memorias empezaron en 8 Mbs., pero



actualmente se pueden encontrar en el mercado capacidades de hasta 8 Gbs. Que no está nada mal para una memoria de este tipo. La velocidad de transferencia

de estas memorias está ahora en 20 Mb/s. Comparativamente con los Discos Duros, estas salen mucho más caras, pero este dato no es relevante ya que su finalidad y cometido es muy distinto, podríamos decir muchas más cosas sobre esta y las otras memorias, pero no es el objeto de este Curso, si alguien tiene especial interés, mandarme un e-mail y os daré más información, tanto de datos actuales o futuros, según veamos en el próximo Cebit.

A través de los conectores incorporados en el Frontal USB ó FireVire IEEE 1394^a, podremos conectar de igual forma que la explicada para las memorias Flash, discos portátiles de 2 ½ ó 3 ¼ de pulgada, ambos tipos se diferencian en que en el primer caso no necesita alimentación exterior y el más grande si la necesita, el tema es el siguiente, hay en el mercado unas cajas pequeñas con medidas aproximadas a 134x72,5x12,5 mm. y un peso de unos 73 a 75 gramos, incluso vienen con un estuche de piel o material similar, además de un cable de conexión USB, en las que se puede alojar un disco de 2 ½ pulgadas, como los que llevan los portátiles, aunque se venden conjuntos ya cerrados de Caja y Disco, os aconsejo que se compre por separado, de esa forma las prestaciones del disco las podréis decidir a vuestra voluntad e incluso os saldrá más barato, el meter el Disco en la Caja no tiene ningún secreto, ni necesita nada especial. Como os podréis imaginar las utilidades son múltiples desde copias de respaldo hasta la extracción de datos personales de un disco o que puedas tener tus aplicaciones y datos en cualquier PC ó simplemente copiar datos de un ordenador a otro, en grandes capacidades, en la actualidad hay discos de 160 Gbs. en este tamaño de disco. Hasta hace no mucho, se llenaban varios CDs. para hacer estos mismos cometidos, estos discos no necesitan alimentación externa, sólo se conectan al puerto según las características del disco. El otro caso son los discos de 3 ¼ de pulgadas, este sí precisa alimentación



externa, que se suele suministrar con la caja, también se puede comprar por separado Disco y Caja y aquí las capacidades llegan hasta los 500 Gbs. Y 16 Mbs de Caché, así que a la hora de elegir las prestaciones hay que ser muy cuidadoso, la conexión con el ordenador puede ser mediante, FireVire IEEE 1394^a ó USB 2.0.

En próximo Capítulo terminaremos de montar el Hardware completo.

Queremos pedir perdón por el retraso que hemos producido en la aparición de la revista de este mes, no se repetirá.

Anexo - cronología de las cpus

Nos centramos sólo en las compatibles con PC, ya que el otro gran grupo (Mac) y otras, no son relevantes para hacer una comparación, no estoy con ello menospreciándolas, todo lo contrario, ya que en la mayoría de los casos son superiores a las Compatibles, por distintas circunstancias casi en todos los casos se corresponden con aplicaciones verticales, MAC orientada a las artes gráficas donde ocupa el lugar preponderante desde su nacimiento, así como en las Compatibles el principal fabricante es Intel, en Mac es Motorota, productos que trabajaban con Sistemas Operativos como el Unix, antes de que naciesen los PCs, con lo que ello significa en tecnología y prestaciones, no nacieron con ánimo popular como en el caso de los Compatibles y son prácticamente imbatibles en sectores verticales, por ejemplo, falta mucho para que un PC llegue a la calidad de Silicon Graphic, en lo que a 3D se refiere, aunque los avances son cada vez más notables. Pero tampoco fueron los Mac los pioneros, ese merito lo tiene Nacional Semiconductor, quien desarrolló la primera CPU, que era de un solo bit y para poder programarla, requeria tediosos programas en código maquina, se fabricaba para maquinas herramientas, aunque también se usó en productos de consumo como programadores de riego y otros similares.

Así qué, una vez aclarado el porque de nuestra selección, desarrollamos la cronología de las CPUs más usadas del mercado, no hemos puesto todas las fabricadas en cada periodo, sólo las básicas de cada serie, ya que prácticamente todas tuvieron, ó bien mejoras ó ampliación de prestaciones.

La primera CPU de Intel operativa, aunque no comercial, fue la:

Procesador	año	No. Transistores
 I4004	1970	16.000

1ª Generación

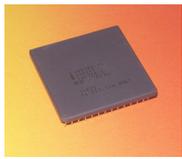
 I8086	1978	20.000
 I8088	1981	29.000

2ª Generación

Existió el **I80126**, pero tuvo una vida extremadamente corta, hasta el extremo de ser descatalogado de inmediato.

 I80286	1984	134.000
---	------	---------

3ª Generación



I80386DX,
SX é i80486SLC 1987- 88 275.000



Pentium II 1997 7.500.000

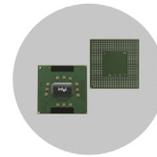


AMD K6 – 2 1998 9.300.000

4ª Generación



I486DX, SX, DX2 y
DX4 1990-92 1.200.000



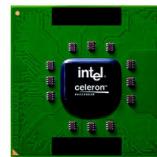
Mobile Pentium II 1999 27.400.000

5ª Generación

Nace la competencia de Intel, como fueron AMD, Cyrix, IDT WinChip y otros de menor importancia.



Pentium 1993-95 3.100.000



Mobile Celeron 1999 18.900.000



AMD K5 1996 3.100.000



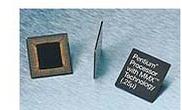
Pentium II XEON 1999 7.500.000



IDT WinChip C6 1997 3.500.000



Pentium III 1999 9.300.000



Pentium MMX 1997 4.500.000



AMD K6 – 3 1999 ?



Cyrix 6x86 MX 1997 6.000.000



Pentium III CuMine 1999 28.000.000

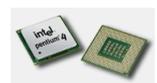


IDT WinChip2 3D 1997 6.000.000
Imagen de uno de los Chip de muestra, para ser homologado por Microsoft.

7ª Generación



AMD Athlon 1999 22.000.000



Pentium 4 2001 42.000.000

6ª Generación



Pentium Pro 1995 5.500.000

8ª Generación



AMD Thunderbird 2000 37.000.000



AMD K6 1997 8.800.000



Intel Itanium 2001 54.800.000

Noticias

Skype ya dispone de un servicio gratuito de videoconferencia por Internet

Enviado por Juan Francisco Berrocal



La empresa creadora de Skype ha puesto a la disposición de los usuarios una nueva versión de su software que permite a los usuarios establecer gratuitamente videoconferencias por Internet. Los responsables de Skype en España explicaron que la nueva versión de este software, ofrecería una calidad de imagen de 15 fotogramas por minuto durante su fase beta.

Para la nueva versión de Skype con soporte para videoconferencia, la empresa promotora ha firmado un acuerdo con los fabricantes de webcams Logitech y Creative con los que realizará campañas conjuntas y ventas de paquetes de productos.

Aunque Skype todavía no ha logrado beneficios, cuenta con 54 millones de usuarios en sólo dos años y espera alcanzar unos ingresos de 60 millones de dólares en este ejercicio y de 200 millones de dólares en el 2006. Cabe destacar que Skype ha logrado acelerar durante los últimos meses el ritmo de captación de usuarios en España, con 110000 y 135000 nuevas incorporaciones en septiembre y octubre respectivamente. Para más información accede a <http://www.skype.com/>

Las primeras Macs basadas en chips Intel aparecerán en este mes.

Enviado por Juan Francisco Berrocal



móviles.

Las primeras computadoras comerciales Apple Macintosh basadas en procesadores Intel podrían lanzarse al mercado un poco antes de lo esperado. Apple tendrá productos y contenidos para anunciar en la Macworld Expo, que se realizará en enero de 2006, la misma fecha en que Intel estará develando su procesador de doble núcleo "Yonah" para equipos

Analistas de la firma UBS Investment Research opinaron que las primeras semanas del año próximo representan un plazo probable para el debut de la primera computadora Apple basada en chips Intel. Los investigadores de UBS creen que los primeros modelos de Macintosh en usar chips Intel serán las Mac Mini, y que

emplearán la versión de próxima generación del procesador Pentium M, de nombre código Yonah. La razón de esta suposición es que la estrategia de Apple sería comenzar a equipar sus computadoras con procesadores Intel partiendo de los modelos más económicos.

"Continuamos creyendo que tanto las PowerMac como las PowerBook serán lanzadas en una fecha posterior, probablemente a fines de 2006 o principios de 2007, con el posible uso del procesador Merom en las PowerBook y del Conroe en las PowerMac", aseguró Ben Reitzes, analista de UBS.

Actualmente los modelos de computadoras Apple Mac Mini, iBook y PowerBook utilizan procesadores IBM G4 con velocidades de hasta 1,67 GHz. Apple podría reemplazar esos chips con procesadores Intel Yonah, brindando a los usuarios móviles y de nivel básico un chip con dos motores de procesamiento. Sin embargo, Apple recientemente actualizó sus líneas iMac con procesadores IBM G5 (PowerPC 970FX) y PowerMac con chips G5 de doble núcleo (IBM PowerPC 970MP), por lo cual la compañía podría decidir no otorgar a su línea de nivel básico Mac Mini un gran poder de procesamiento, y en cambio iniciar la transición desde otros productos.

El anuncio oficial de Apple presentaba planes para ofrecer modelos basados en Intel de sus computadoras Macintosh a mediados de 2006, previendo completar la transición a estos chips hacia fines de 2007

Maxell anuncia CD's holográficos de 300 Gb para 2006

Enviado por Juan Francisco Berrocal



Esa es la noticia. La capacidad de los CD's anunciados por Maxell superará los 300 Gb (más que la mayoría de los discos duros actuales en equipos de sobremesa), y superando por amplio margen las prestaciones de los actuales Blu-ray Disc y HD DVD. El soporte para transmisión de datos desarrollará velocidades de hasta 20 MB por segundo.

El dispositivo estará disponible para Septiembre/2006 según Maxell.

Adelantos de Windows Vista Beta 2

Enviado por Juan Francisco Berrocal



verá la luz a comienzos de 2006.

Se encuentra planificado para noviembre el lanzamiento de Windows Vista Beta 2 a beta testers y suscriptores de TechNet y MSDN. Los antecedentes indican que son necesarias tres versiones beta y dos Release Candidate antes de la esperada versión estable, que

Falta camino por recorrer aún pero la beta 2 es un paso importante y representativo del software que llegará a millones de computadoras.

Antecedentes

Windows Vista –anteriormente llamado Longhorn– se encuentra diseñado sobre tres pilares:

1. Confiable
2. Claro
3. Conectado

1. Confiable porque Windows Vista libera al usuario de las preocupaciones y lo pone al control. La arquitectura del sistema operativo se encuentra preparada para enfrentar las amenazas de última generación. Incluye un grupo de herramientas de diagnóstico para detectar, analizar y solucionar problemas como fallas de disco rígido o inconvenientes de conectividad. Asimismo incorpora una nueva tecnología de privilegios y permisos para que las aplicaciones se ejecuten sobre un entorno seguro, donde no puedan realizar cambios que afecten al sistema.

2. Claro porque la experiencia visual de Windows Vista ayuda a ubicar, organizar y utilizar la información. Los íconos en Windows Vista ahora muestran una pequeña imagen con los contenidos reales del documento que representan. Además es posible organizar contenidos en la forma más conveniente para las tareas diarias y realizar potentes búsquedas sin necesidad de listar innumerables archivos para localizar cierta información.

3. Conectado porque implementa un conjunto de herramientas que facilitan la comunicación con otras computadoras, dispositivos o personas. Asimismo permite utilizar la computadora como centro de entretenimiento para compartir TV en alta definición, ver películas, fotos y escuchar música.

En cada lanzamiento se percibe una serie de mejoras apoyadas sobre estos pilares. Quienes que tuvieron ocasión de probar la beta 1 habrán quedado impresionados con la practicidad y conveniencia del Sidebar para ejecutar aplicaciones, con el Superfetch que examina el sistema, determina las aplicaciones más utilizadas y precarga fragmentos de código para disminuir el tiempo de respuesta, con las mejoras sobre el firewall que ahora protege el flujo en ambas direcciones (entrada y salida) y con el gran cuidado sobre la interfase para lograr una experiencia amigable y funcional.

Beta 2

La beta 2 posee una serie de cambios externos o fáciles de percibir con el uso del sistema operativo y otros internos, más difíciles de

detectar y de identificar, salvo para aquellos usuarios con conocimientos técnicos avanzados.

Vamos a realizar una recorrida por las características relevantes tanto externas como internas:

Gráfica: La denominación "Windows Vista" trae claras referencias a la visión así que no es de extrañar que la beta 2 posea una gran inversión en la presentación y en las interfases visuales de tres dimensiones. Esto no sólo es agradable a la vista sino que resulta funcional y práctico. Por ejemplo, en la beta 2 es posible cambiar la visualización dentro de la administración de tareas activas, por medio de una característica llamada Flip 3D.

Flip 3D se inicia pulsando la tecla de Windows simultáneamente con la barra espaciadora. Aparecerá entonces una agrupación de ventanas en tres dimensiones con sus contenidos representativos. De este modo es posible identificar rápidamente una aplicación, por más que tengamos decenas de aplicaciones activas.

Parches: Aquellos que probaron la beta 1 seguramente experimentaron problemas sobre las funciones de Arrastrar y Soltar, con lo cual era necesario usar reiteradamente Menú/Editar/Copiar o Cortar/Pegar. La beta 2 contiene un parche para solucionar este inconveniente.

Backup: Lejos quedaron los tiempos en que era necesario comprimir y almacenar viejos archivos fuera de la computadora para ahorrar espacio. La baja de costos en los medios de almacenamiento hizo posible tener todos los archivos, tanto actuales como históricos, disponibles en el disco rígido. Desde E-mails enviados años atrás, miles de fotografías, videos, software, bases de datos, todo, absolutamente todo, está ahora disponible en el equipo. Pero este beneficio trae consigo la responsabilidad de realizar copias de resguardo para evitar pérdidas valiosas ante el caso de una falla en el hardware u otras contingencias.

La beta 2 mejora notablemente las capacidades de backup incluidas en SafeDocs del lanzamiento anterior. Ahora es posible realizar planificaciones para los resguardos, especificar distintos destinos como CD, DVD, disco rígido, carpetas compartidas o unidades de red. Asimismo permite recuperar versiones antiguas de archivos. Ante el caso de una modificación no intencional de un documento, es posible recuperar el original creado o modificado en una fecha determinada.

Entretenimiento: Windows Vista trae juegos Premium como Ajedrez, Purple Place y Shanghai. Se destaca gratamente el juego de Ajedrez debido a sus múltiples niveles, diferentes tableros en 2D y 3D, divertidos diseños de piezas y la posibilidad de jugar contra la computadora o bien contra un oponente humano. Aquellos usuarios que se aburren con el Solitario y se abrumen con los sonidos del Pinball pueden redescubrir el entretenimiento en Windows Vista por medio de los nuevos juegos Premium.

Parental Control: Es una función que permite a los padres limitar el contenido y los juegos que van a utilizar sus hijos. Esta función también almacena un registro de las actividades realizadas para analizar posteriormente el uso que le dan los hijos a la PC. Con un poco de imaginación, este conjunto de herramientas es aplicable a otros casos de uso, por ejemplo dentro de una empresa, para

monitorear las actividades de los empleados y detectar tareas improproductivas en horarios de trabajo. De este modo, los administradores de redes cuentan con una herramienta adicional no sólo de seguridad sino de control de uso de las aplicaciones y del ancho de banda dedicado a cada usuario.

UAP: A fin de evitar el impacto que podría causar una aplicación maliciosa, la beta 2 activa la función UAP o User Account Protection. La idea es simple. Si un usuario se encuentra utilizando la computadora con una cuenta que no tiene privilegios de administrador, ningún software podrá ser instalado de manera inadvertida. De alguna forma esto también sucede con Windows XP y 2003 pero en la práctica los usuarios suelen estar autenticados siempre como Administradores debido a que no es práctico el cambio de privilegios durante la sesión. Con Windows Vista, en lugar de cerrar sesión y reiniciarla, el sistema operativo presentará automáticamente una solicitud de credenciales para permitir o denegar la instalación de software.

Windows Media Player 11: Esta nueva versión de WMP elimina las complejidades en el manejo de la aplicación por medio de una interfase más amigable y agrega el manejo visual de las colecciones de música. La aplicación responde perfectamente, tanto para una pequeña colección de 10 discos como para una enorme base de música. Por último, WPM permite ordenar y agrupar álbumes por distintos criterios como años, rating y género. WPM 11 no tiene nada que envidiar a otras aplicaciones existentes en el mercado y tiene una gran ventaja: su disponibilidad, familiaridad y conveniencia.

Conclusiones

Tras el lanzamiento de la beta 1, ciertas encuestas publicadas en medios online demostraron que un gran porcentaje de usuarios, si bien se encontraron impresionados, no tenían pensado realizar el cambio de sistema operativo al corto plazo. La beta 2 parece estar destinada a modificar esta tendencia. Después de todo la cuenta cierra por dónde se lo mire: más características, más seguridad, mejor rendimiento, más conectividad y mejor entretenimiento sin sacrificar la familiaridad de un entorno conocido.

La hora de AJAX

Enviado por Jesus Nava Estrada



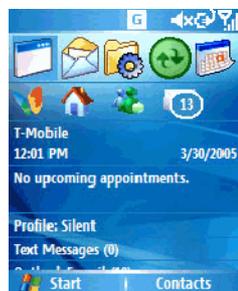
La llegada de este conjunto de tecnologías promete revolucionar el panorama de las aplicaciones web. El conjunto de tecnologías llamado AJAX parece destinado a cambiar para siempre el panorama de las aplicaciones web, al desdibujar las fronteras entre las aplicaciones de escritorio y el software basado en Internet. El uso de AJAX -cuyo nombre hace alusión a "Asynchronous JavaScript + XML"- permite desarrollar aplicaciones que combinan la interfase gráfica del software de escritorio, con las ventajas de las aplicaciones que corren sobre navegadores. Algunas de estas ventajas son que este tipo de

programas pueden estar alojados fuera de las redes corporativas de las empresas, y además pueden ser multiplataforma, por lo que no están atados a ningún sistema operativo en particular. Según el sitio news.com, muchas de las iniciativas basadas en AJAX provienen de compañías independientes. Una de ellas, la empresa Zimbra, se especializó en ofrecer soluciones de colaboración y mensajería corporativa, y ya consiguió 16 millones de dólares en fondos de inversión. Otras de estas compañías son Basecamp -que comercializa un programa de administración online de proyectos-, CalendarHub -un calendario online-, y Meebo -un servicio de mensajería instantánea. Las tecnologías basadas en AJAX permiten crear una interfase prácticamente igual de compleja que en los programas de escritorio, con la consiguiente mejora en la experiencia del usuario. Tareas como arrastrar, soltar, crear carpetas, mover items, reorganizar elementos, y actualizar datos sin recargar las páginas son funcionalidades habituales en este tipo de desarrollos. Como no podría ser de otra manera, no sólo las compañías independientes están desarrollando aplicaciones AJAX.

La nueva versión de Hotmail, que posee el nombre en clave de "Kahuna", está realizada casi íntegramente en las propias herramientas AJAX de Microsoft. Por sus parte, el nuevo cliente de mail de Yahoo -que se encuentra en período de pruebas- también posee un fuerte componente de estas tecnologías. De hecho, este año los usuarios pudieron experimentar una de las primeras iniciativas basada en AJAX: Google Maps. El software online permite que las personas puedan utilizar el mouse para mover las imágenes de los mapas a través de la pantalla. Por otro lado, el uso del XML permite que las aplicaciones que utilizan AJAX puedan combinar varias aplicaciones entre sí. Por ejemplo, es posible sincronizar una cita en el calendario online de Google, con una dirección de Google Maps. Tal como la afirma Seth Sternberg, uno de los fundadores de la empresa Meebo- "la llegada de AJAX brinda la posibilidad de crear un cambio estructural que los usuarios no pudieron advertir hasta ahora. La web nunca fue tan funcional o útil como el software de escritorio, y AJAX logrará llevar esto al máximo."

Windows Mobile recibe el respaldo de la industria móvil

Enviado por Juan Francisco Berrocal



Acer, Airis, Dell, HP, i-mate, Motorola y Telefónica Móviles España amplían estas Navidades su catálogo de productos móviles. Un año más, y coincidiendo con la llegada de las Navidades, los principales fabricantes del mercado y las operadoras de telefonía móvil refuerzan su oferta de dispositivos móviles Pocket PC, Pocket PC Phone Edition y Smartphone con sistema operativo Windows Mobile, la completa plataforma de software de Microsoft que ofrece las últimas funcionalidades en tecnología móvil.

Windows Mobile satisface las necesidades de los usuarios más exigentes, aportando la potencia, funcionalidad y facilidad de uso

de un ordenador de sobremesa, pero con la ventaja de disponer de la información en cualquier momento y lugar.

"Hoy en día, los usuarios profesionales y particulares pueden encontrar una amplia y variada gama de dispositivos Windows Mobile", ha declarado David Fernández, Director de la Unidad de Negocio de Movilidad y Sistemas Embebidos de Microsoft Ibérica, quien añade que "nuestra plataforma de software móvil cuenta con el apoyo de la industria, ello nos permite avanzar día tras día para ofrecer las últimas novedades en tecnología móvil, como la posibilidad de acceder en tiempo real a nuestro correo electrónico, hacer uso de la nueva función de vídeo llamada y vídeo conferencia, disfrutar de nuestra música y vídeos favoritos gracias a Windows Media Player, mantener una conversación en tiempo real con MSN Messenger, así como disponer de las más innovadoras opciones de fotografía y vídeo de calidad avanzada." Empresas líderes del mercado como Acer, Airis, Dell, HP, i-mate, Motorola, Samsung y Telefónica Móviles España ya han apostado por la seguridad, conectividad y flexibilidad que aporta Windows Mobile a sus equipos. <http://www.microsoft.com/spain/>

Presidente de Brasil difundirá bondades de Linux fuera de su país

Enviado por Alejandro Benavides



Brasil alentó a otros países en desarrollo a seguir su ejemplo reemplazando los programas informáticos de la empresa Microsoft por alternativas libres, como Linux.

Transmedia.cl - El estatal Banco do Brasil planea financiar la creación de un grupo que promueva la iniciativa del presidente Luiz Inácio "Lula" da Silva a favor del "software" de código abierto también fuera de su país, según publica Infobae.

El Banco do Brasil, el servicio postal, la empresa petrolera estatal y la agencia nacional de estadísticas se pasaron a Linux por recomendación del Gobierno federal.

En Brasil, Microsoft enfrenta a escala nacional el tipo de desafío proveniente de los gobiernos locales de las ciudades europeas de Viena y Munich, que buscaban reducir costos. China, Japón y Corea del Sur trabajan con asociaciones del sector informático para hacer un cambio similar.

Cuestión de precios

"Microsoft tendrá que bajar los precios por la competencia del software libre", dijo José Luiz de Cerqueira César, jefe de tecnología en el banco, en una entrevista con la agencia Bloomberg en Brasilia, tras una conferencia de prensa en que se anunció la propuesta. "O se adapta, y es una compañía que demostró gran capacidad de adaptación, o queda fuera", desafió.

Banco do Brasil anunció la creación de la Organización Mundial de Software de Código Abierto, que tendrá su sede principal en Brasilia.

El anuncio tuvo lugar durante una reunión cumbre de países

árabes y sudamericanos que Lula convocó para ampliar los vínculos económicos entre ambas regiones y desafiar a los Estados Unidos y a la Unión Europea en las conversaciones globales sobre comercio. El banco con sede Brasilia tiene previsto dar mayores detalles en junio.

La propuesta "se centra en las naciones en desarrollo porque éstas no tienen el surtido de patentes y el capital para invertir con que cuentan las naciones desarrolladas", dijo Cerqueira César en la entrevista. "Los programas informáticos gratuitos ayudan a reducir la brecha entre países desarrollados y emergentes".

El Banco do Brasil, el mayor banco latinoamericano, espera que la totalidad de sus 200 mil computadoras de escritorio corran con software de código abierto en cinco años.

Réplica de Microsoft

Microsoft sostiene que sus programas son más fáciles de usar, más confiables y más resistentes a los virus informáticos. La compañía también afirma que sus programas cuestan menos que Linux si los clientes toman en cuenta la capacitación de los empleados para el cambio, la administración de los sistemas y la compra de programas informáticos adicionales que no están incluidos en Linux y son parte de Windows.

La campaña para promover el uso de software de código abierto en Brasil forma parte del intento de Lula de recortar gastos gubernamentales y, separadamente, contribuir a crear una industria local de programas informáticos.

Linux por decreto

José Dirceu, el jefe de gabinete de Lula, estudia un decreto que exigiría el uso del software de código abierto, dijo Renato Martini, un funcionario federal que participa en la promoción de Linux.

"El objetivo de este decreto es cambiar la forma en que funcionan las cosas, de modo que ahora el código abierto será lo corriente y el software patentado podría usarse en circunstancias excepcionales", dijo Martini, jefe de departamento en el Instituto de Tecnología de la Información, conocido como ITI.

El ente oficial estima que del total de los gastos del Gobierno federal brasileño en tecnología de la información, más de 1.000 millones de dólares anuales, casi un 10% van para pagar las licencias de programas informáticos.

El Gobierno ahorró 28,5 millones de reales desde que Dirceu recomendara el uso del sistema operativo Linux y la suite ofimática OpenOffice.org, dijo el instituto.

Brasil espera que el uso de Linux y el software libre en general contribuyan a impulsar al sector local de software.

Otros programas

Linux no es el único software no patentado al que recurren los organismos gubernamentales. El sistema postal brasileño eligió en enero el OpenOffice.org de Sun para 14 mil ordenadores de

escritorio y tiene previsto reemplazar el conjunto de programas Office de Microsoft en alrededor de 32 mil pcs de todo el país, dijo Eduardo Medeiros, director de tecnología de la información en la empresa.

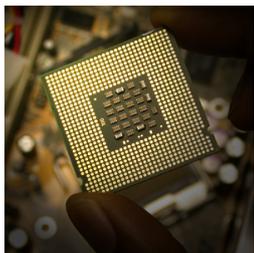
El servicio postal espera ahorrar 8,1 millones de reales este año y 21,4 millones de reales en los años venideros en tarifas de licencias para Word, Excel y otros programas de Microsoft, afirmó. El Instituto Brasileño de Geografía y Estadística no actualiza sus programas de Microsoft desde 2000 por el alto costo de las tarifas, dijo Luiz Fernando Pinto Mariano, director de tecnología de la información del organismo.

IBGE, como se lo conoce, tiene un tercio de sus 4.500 ordenadores de escritorio y 150 servidores con Linux y otro software de código abierto, dijo Mariano.

"Nuestra decisión se basó en los costos, queríamos ahorrar dinero", dijo Mariano en una entrevista desde la ciudad de Río de Janeiro. "Software de código abierto no significa gratuito. Por supuesto, hay un costo por usar eso, pero ni se acerca al del uso de software patentado".

Intel fabricará chips de 32 nm a partir de 2009

Enviado por Juan Francisco Berrocal



El gigante de los microchips está muy segura de cumplir el plazo para comenzar la producción en altos volúmenes utilizando la nueva tecnología de litografía ultravioleta extrema (EUV), necesaria para reducir el proceso de fabricación de chips a 32 nm. Sin embargo, algunos obstáculos amenazan el cumplimiento de ese plazo.

El principal es el costo de propiedad de la tecnología, el cual tiende a dispararse con los incrementos de energía que se necesitan para utilizar la litografía EUV.

Intel afirmó que la miniaturización de los chips seguirá avanzando, y que la compañía está preparándose para fabricar procesadores de 32 nanómetros (nm) a partir del año 2009.

No es la primera vez que Intel reafirma a sus clientes e inversores que está en condiciones de iniciar la producción de chips de 32 nm en 2009. Debido a las estructuras extremadamente delgadas de transistores que hacen falta para la tecnología de proceso de 32 nm, se requieren herramientas especiales -básicamente, la litografía ultravioleta extrema (EUV, extreme ultraviolet)- para poner en marcha la producción.

El fundamento de la litografía ultravioleta extrema es su capacidad para "dibujar" circuitos sobre el silicio sustancialmente más finos de lo que pueden hacerse hoy en día. El desarrollo de tales herramientas de fabricación implica un proceso muy complejo que podría demorar la adopción del nuevo proceso de 32 nm.

A principios de 2004, Intel aportó a la empresa Cymer -uno de los principales proveedores de fuentes de luz ultravioleta profunda para la fabricación de semiconductores- un fondo de 20 millones de dólares para acelerar el desarrollo de los elementos necesarios para implementar la fabricación con litografía EUV.

Si bien la litografía EUV está prevista para su lanzamiento en 2009, varias cuestiones deben ser resueltas para mantener ese plazo. Una de las principales cuestiones a resolver es el incremento de la energía requerida para utilizar el proceso con altos volúmenes de fabricación y el mantenimiento de los costos de propiedad de las herramientas de litografía EUV. Otra de las cuestiones es la necesidad de utilizar espejos de muy alta precisión.

El mensaje que Intel ha estado difundiendo hacia el mercado es que la aceleración de la tecnología EUV para permitir su implementación exitosa en la fabricación de chips de 32 nm en altos volúmenes es una misión crítica, cuyo plazo para puesta en marcha es el año 2009.

Microsoft ofrecerá llamadas de voz desde Internet a través de su nueva versión de Windows Live Messenger

Enviado por Alfredo Calderon Contreras



Microsoft lanzará próximamente para sus usuarios en España un servicio de voz sobre IP --que conecta los ordenadores personales con cualquier teléfono--, servicio que ya prueba en su versión beta para clientes estadounidenses a través de suscripción restringida.

En las próximas semanas se incorporarán a esta red global más países europeos, como Francia, Alemania y Reino Unido. El nuevo servicio de llamadas se realizará a través de suscripción, mediante el que los usuarios podrán realizar llamadas desde sus PC a cualquier teléfono en más de 220 países, si bien la compañía no ha determinado las tarifas por el momento, hasta que se lance el producto en 2006.

El Windows Live Messenger es el nuevo servicio de mensajería instantánea de la compañía que sucederá a MSN Messenger, combinando las características del 'software' de Windows Live en el área de voz sobre IP, junto a las capacidades de la red global de MCI --compañía de comunicaciones con quien han sellado un acuerdo-- que proporciona a los usuarios una conexión de bajo coste y sencilla.

Además, el servicio ofrecerá la posibilidad de conectar en tiempo real con otros usuarios, y enviarles mensajes instantáneos de texto.

La enciclopedia Wikipedia en Internet cambia sus reglas

Enviado por Juan Francisco Berrocal



Wikipedia, la enciclopedia en Internet a la que cualquiera puede contribuir, hará más estrictas las reglas para la edición de artículos. La decisión se debe a que un prominente periodista se quejó de que en uno de ellos se le implicaba

falsamente en los asesinatos de los Kennedy. Wikipedia ahora requerirá a los contribuyentes que se registren antes de presentar artículos, dijo el pasado lunes Jimmy Wales, fundador de ese espacio en la red con sede en St. Petersburg, Florida. Quienes modifiquen los artículos existentes podrán seguir haciéndolo sin registrarse.

El cambio se produce menos de una semana después que John Seigenthaler, que fue asistente administrativo de Robert Kennedy, se quejó en una carta publicada en USA Today que una biografía sobre él en Wikipedia lo acusaba de haber sido sospechoso en los asesinatos del ex secretario de Justicia y de su hermano, el presidente John Kennedy.

Wikipedia, que se suele citar como ejemplo del tipo de producto colectivo que permite Internet, contiene unos 850.000 artículos en inglés y contribuciones en otros muchos idiomas incluido castellano, gallego y catalán, por ejemplo. Desde su lanzamiento en el 2001, ha ido creciendo hasta ofrecer una vasta gama de temas que van desde el arte medieval hasta la nanotecnología. Ese volumen de información es posible porque Wikipedia depende de voluntarios, incluyendo muchos expertos en sus campos, que presentan artículos y editan artículos presentados anteriormente.

Aunque la nueva regla no impedirá que haya quienes incluyan informaciones falsas, Wales cree que facilitará a los 600 voluntarios activos revisar los datos y remover errores, declaraciones difamatorias y otro material que contraviene la política de Wikipedia. Los visitantes de Wikipedia podrán seguir editando los artículos ya incluidos. Sólo bastan de 15 a 20 segundos para crear una cuenta en ese espacio, y no se requiere un correo electrónico.

"Lo que esperamos ver es que reduciendo el ritmo a 1.500 diarios en vez de varios miles, la gente que revisa esto tenga mayor facilidad para mejorar la calidad", dijo Wales el lunes. "En muchos casos el tipo de cosas que vemos es vandalismo por impulso".

Microsoft se dispone a pagar a los usuarios que buscan en MSN

Enviado por Paul Delgado Soto



Bill Gates desea repartir los ingresos percibidos por Microsoft entre quienes usan MSN para realizar búsquedas en Internet.

DIARIO TI: Durante una visita de cuatro días de duración a la India, el presidente de la junta directiva y arquitecto jefe de Microsoft, Bill Gates, se refirió a algunas

ideas de la compañía orientadas a atraer a usuarios de Google hacia MSN.

Wall Street Journal consiguió una transcripción de los dichos de Gates en la India. En los documentos se confirma que Microsoft desea compartir con los usuarios los ingresos generados por el servicio de búsqueda de MSN.

"Los usuarios recibirán pagos, ya sea en forma de dinero, contenido gratuito o software; cosas que de otra forma no hubieran recibido sin usar el servicio de búsqueda", comentó Gates.

Un portavoz de Microsoft precisó que la oferta de Bill Gates es una de varias iniciativas similares, y que por ahora no se ha decidido la forma de implantarlas.

Según un sondeo realizado por Nielsen/NetRatings en septiembre pasado, Microsoft tiene el 12% del mercado estadounidense de las búsquedas en Internet, contra un 45% de Google.

El periódico agrega que algunos servicios estadounidenses menores ya disponen de sistemas para compartir con los usuarios los ingresos de las búsquedas. GoodSearch, por ejemplo, permite al usuario seleccionar escuelas y organizaciones de caridad como beneficiarios de los fondos, en tanto que Iwon tiene una lotería en que las posibilidades de ganar son proporcionales a la frecuencia con que el usuario use el servicio de búsqueda.

Fuente : <http://www.diarioti.com>

Servicio de sabotaje de redes P2P anuncia retirada

Enviado por Paul Delgado Soto



Overpeer, una de las compañías contratadas por RIAA para sabotear a los servicios de intercambio P2P, ha cerrado sus puertas. La responsabilidad se atribuye a BitTorrent.

DIARIO TI: Para muchos es un secreto público que RIAA y MPAA por largo tiempo han contratado a compañías externas con el fin de sabotear a los servicios de intercambio P2P, como parte de sus campañas contra el intercambio ilegal.

Estas compañías, con nombres como Overpeer, MediaDefender y Media Sentry, no han escatimado estrategias en sus intentos por importunar y sabotear a los piratas.

Virus, adware y ataques DoS

Entre los métodos usados por estas compañías figuran los ataques de negación de servicio (DoS) contra servicios de intercambio como Kazaa. Overpeer también ha sido responsable de instalar en las redes P2P adware camuflado como populares títulos musicales. La propagación de estos archivos es la causa principal de que el servicio FastTrack de Kazaa se haya convertido en una alternativa prácticamente inservible durante el último año.

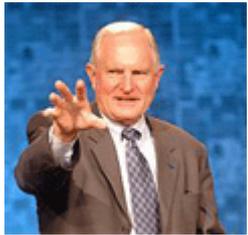
Con todo, la tecnología BitTorrent ha dificultado las cosas para los saboteadores de servicios P2P. Paralelamente, las industrias cinematográfica y discográfica han cambiado sus tácticas, desistiendo en parte del sabotaje y privilegiando la persecución jurídica de individuos sospechosos de intercambiar archivos ilegales.

Constatando entonces que sus servicios no tienen la demanda esperada, Loudeye, propietaria de Overpeer, ha decidido cerrar sus puertas. MediaSentry y MediaDefender, que también dependen del capital fresco para mantenerse vigentes, podrían verse próximamente sin clientes, escribe BetaNews.

Fuente: <http://www.diarioti.com>

Intel critica los PC portátiles de 100 dólares

Enviado por Paul Delgado Soto



El presidente de Intel, Craig Barrett, considera que el PC de 100 dólares de la iniciativa "Un laptop por cada niño" es un juguete sin valor práctico.

DIARIO TI: Según se ha venido informando, el "guru" informático Nicholas Negroponte ha desarrollado un portátil de 100 dólares, que será vendido en países en desarrollo. Aunque pareciera difícil estar en desacuerdo con una causa noble como ésta el presidente de Intel, Craig Barrett, cuestiona el concepto.

A juicio de Barrett, el aparato no puede ser considerado "un PC portátil de 100 dólares", sino más bien un "artilugio de 100 dólares". "Y ese tipo de inventos difícilmente llega a ser un éxito". Barrett duda que los usuarios vayan a interesarse por el limitado surtido de programas que pueden ser ejecutados en el PC.

A entender de Barrett, los usuarios prefieren tener una máquina con plena funcionalidad, igual a la que ya conocen en los PCs, sin depender de la conexión a un servidor.

Barrett se apresuró a agregar que Intel también hará lo suyo por distribuir PCs de bajo precio, y total funcionalidad, en países pobres, "pero no artilugios ni PDAs como Simputer de la India".

La negativa posición de Barrett puede deberse a que Nicholas Negroponte no eligió chips de Intel, prefiriendo un procesador Geode de AMD, para su laptop de 100 dólares.

Paralelamente, varios fabricantes de computadoras portátiles han comentado que el planeado lanzamiento en 2006 del laptop de Negroponte no es realista.

Google quiere facilitar la búsqueda de música online

Enviado por Guillermo Peralta



El mayor tráfico en el sitio de rastreo de datos en internet se da entre los seguidores de grupos y cantantes de todos los estilos.

La música es uno de los elementos que unifica a los usuarios de internet en todo el mundo. El gigante de las búsquedas online, Google, está trabajando una

función de búsqueda de música que da información sobre los artistas más solicitados por los usuarios.

"Al analizar nuestro tráfico, encontramos que un gran número de usuarios realizan búsquedas sobre música", señaló Google en un comunicado. La función de búsqueda de música se ubica predominantemente por encima de los principales resultados de búsqueda dentro de lo que Google denomina como su área de botón único, donde también puede destacarse información sobre pronósticos del tiempo, películas o libros.

Cuando los usuarios ingresan en la búsqueda sobre música en el botón único de Google, el sitio entrega información sobre el artista, unos pocos álbumes y una foto, cuando está disponible, más allá de los resultados estándar de la búsqueda, informó "terra.com".

Un link a resultados musicales adicionales conduce a revisiones de los usuarios, títulos de canciones y una elección de los minoristas online donde puede comprarse el producto musical. Entre las fuentes online de música destacan Apple Computer, RealNetworks y eMusic, y minoristas que venden discos compactos como Amazon y Wal-Mart Stores. Por ahora, Google no cobrará este servicio.

Linux en las empresas grandes de Argentina

Enviado por Alejandro Benavides

El 31,5% de las grandes empresas argentinas usa Linux. El 31,5% de las grandes empresas de la Argentina posee aplicaciones Linux, según surge de un Estudio de Software y servicios IT realizado por Prince & Cooke. Este trabajo evalúa no solo a los proveedores de ERP, Base de Datos y CRM, sino también indaga sobre más de otros 20 servicios de IT.

El grado de adopción de Linux es creciente: en las compañías que tienen entre 200 y 500 empleados es del 20%; en las de 500 y 1000 es del 25,9% y en las que superan los 1.000, se incrementa al 46,4%.

Otro dato de relevancia, es la enorme atomización de los prestadores de servicios. Si bien se destacan Accenture, IBM, Oracle, SAP o HP, solo por nombrar algunas, se observa que cualquiera sea el servicio de IT analizado, hay aproximadamente un 50% que debe agruparse en la categoría "Otros" por la diversidad y variedad de prestadores identificados.

Nuevo producto basado en Firefox desafiará a atunes

Enviado por Paul Delgado Soto



Un nuevo proyecto basado en la tecnología Firefox aspira a competir con todas las alternativas de distribución comercial de música en Internet. El proyecto Songbird parte descalificando a iTunes de Apple.

DIARIO TI: La nueva compañía del veterano de la música Rob Lord, integrante de Pioneers of the Inevitable, está desarrollando un nuevo programa de distribución de música digital. El programa, denominado Songbird, está basado en gran parte de la misma tecnología de código abierto empleada en el desarrollo del navegador Firefox.

Lanzamiento previsto para 2006 La primera versión beta de Songbird comenzará a ser distribuida a comienzos de 2006, y apostará por la compatibilidad entre los diversos sitios de distribución de música en línea, en lugar del almacenamiento de la música en el disco duro. A juicio de Lord, tal estrategia de ventas, representada principalmente por Apple, no es viable a largo plazo.

"iTunes es como Internet Explorer, suponiendo que IE sólo pudiera

navegar en Microsoft.com. Amamos a Apple, le agradecemos el estándar que ha establecido en términos de experiencia para el usuario. Sin embargo, es inevitable que la estructura del mercado se vaya modificando en la medida que madura", declaró Lord.

Con todo, los expertos no están de acuerdo en la necesidad de que surja una nueva alternativa de distribución de música, en circunstancias de que ya existen alternativas ofrecidas por Apple, Microsoft, RealNetworks, Sony, Yahoo y otros actores.

Por su parte, los círculos de desarrollo del software de código abierto apoyan una nueva iniciativa y confían en que nuevo programa alcanzará el mismo éxito que Firefox ha tenido durante el último año. Según BetaNews, los programadores de Mozilla observan con gran interés la iniciativa de Lord.

"Nos complace constatar que existe un ecosistema completo integrado por compañías que crean tecnologías basadas en Mozilla. Esto es una señal de buena salud para Mozilla en particular, y para la comunidad de código abierto en general", declaró Scott McGregor, director técnico del proyecto Mozilla.

Fuente: <http://www.diarioti.com/>

Internet llegó al usuario número mil millones en 2005

Enviado por Paul Delgado Soto



En algún lugar del mundo, durante 2005 se conectó a Internet el usuario número mil millones de la red de redes. Alcanzar este hito tomó 36 años.

DIARIO TI: Internet tuvo sus orígenes hace 36 años, y los primeros mil millones de usuarios ya están en línea, escribe el diario Chicago Tribune.

No existe un registro central de usuarios de Internet, por lo que no es posible individualizar al usuario número 1.000.000.000. También se desconoce el día en que ello ocurrió; sólo se sabe que el hito fue alcanzado durante 2005.

El banco de inversiones Morgan Stanley pronostica que la cantidad de usuarios de Internet aumentará al doble en el transcurso de los próximos 10 años, pero que el usuario número 3 mil millones ingresará a Internet para 2040.

Según el banco, Asia concentra el 36% de los usuarios de Internet, en tanto que el 24% está en Europa y otro 23% en Norteamérica. Durante los próximos años, el mayor crecimiento entre los usuarios de Internet se producirá en Asia, a un ritmo que Morgan Stanley califica de exponencial.

Imagen: El mapa de Internet, según el Proyecto Opte.

Fuente : <http://www.diarioti.com/>

Apple se distanciará aún más de Macintosh en 2006

Enviado por Paul Delgado Soto

Según analistas, 2006 será un año en que Apple se alejará aún más de sus productos centrales, proyectándose hacia nuevos

mercados.

DIARIO TI: Hubo un tiempo en que Apple era más conocida como la compañía que fabricaba las computadoras Macintosh. Ahora,



Apple es más bien identificada con las iPod. Según analistas, la tendencia continuará en 2006 con nuevos pasos hacia nuevos productos electrónicos para consumidores.

Durante los últimos años, Apple se ha alejado de manera sostenida desde su área tradicional de actividad, con un nuevo sistema basado en Unix, iPods e iTunes Music Store. Según la consultora Goldman Sachs, la tendencia continuará en 2006.

A juicio de Goldman Sachs, 2006 será un año en que, sin duda alguna, Apple presentará un gran número de novedades y alcanzará nuevos hitos en sus exitosas ventas. Parte de tal éxito es atribuido por la consultora al hecho que Apple recalcará en grado aún mayor su apuesta por productos situados fuera del área Macintosh.

Según versiones extraoficiales recogidas por Cnet, Apple se dispone a lanzar durante 2006 productos como media centers, asistentes digitales personales y teléfonos móviles. De igual modo, la compañía podría sorprender con interesantes lanzamientos en áreas inesperadas.

Fuente: <http://www.diarioti.com/>

Dispositivo USB de 128 MB responde a la huella dactilar

Enviado por Paul Delgado Soto



SecuDrive es el primer dispositivo USB que almacena las contraseñas de Internet mediante la identificación de la huella dactilar del propietario del aparato.

DIARIO TI: Seguridad0 ha lanzado SecuDrive, una clásica memoria USB o también llamada disco flash o pendrive, que tiene una característica de seguridad

avanzada: incorpora un sensor de huella dactilar para controlar el acceso a los datos de la memoria. Así, sólo se accede a los datos de la memoria posicionando el dedo del usuario propietario en el sensor de la memoria USB.

Esta primera versión del producto se lanza con una capacidad de 128 MB y está previsto lanzar versiones de más capacidad en un futuro. Se trata de un dispositivo ideal para proteger datos sensibles permitiendo además su movilidad sin perder la seguridad de los mismos.

SecuDrive se acompaña de un software llamado Bio- Move que, además de la captación de huellas dactilares y gestión segura de las mismas, permite la sincronización de ficheros, previa identificación dactilar.

Fuente: http://www.diarioti.com

Google lanza Gmail para teléfonos móviles

Enviado por [Paul Delgado Soto](#)



El servicio de correo electrónico vía web de Google, Gmail, ahora puede ser usado desde teléfonos móviles con navegador web.

DIARIO TI: El nuevo servicio de Gmail para teléfonos móviles funciona de manera idéntica a Gmail para PCs, con la salvedad

de que automáticamente adapta el interfaz a las pequeñas pantallas y al reducido ancho de banda que tienen los teléfonos. La información es proporcionada por el sitio [mobilemag.com](#). Aparte de las conocidas funciones de Gmail, la versión para teléfonos móviles incluye la posibilidad de mostrar archivos anexos como HTML, directamente en la pantalla, para así evitar descargar y abrir los archivos en el propio aparato. Esto ahorra ancho de banda y el volumen de datos descargado, lo que le convierte en una alternativa viable para teléfonos móviles.

Fuente: <http://www.diarioti.com/>

Lo que el año 2006 promete en tecnología

Enviado por [Guillermo Peralta](#)



¿Qué promete el mundo de la tecnología para 2006? Dicho en una palabra: muchísimo. Para los fanáticos de la tecnología, el próximo año será el más sensacional de que se tenga memoria. Hay novedades en los sistemas operativos de Microsoft, las normas de transmisión inalámbrica, las pantallas planas y las cámaras digitales, así como una pléthora de

poderosas tecnologías de Internet y un mercado laboral informático estable que darán mucho que hablar.

Washington (Jay Dougherty/ dpa). Y estos son sólo los titulares. Veamos el detalle.

WINDOWS VISTA

Microsoft desvelará en el transcurso de 2006 Windows Vista, el tan anunciado sucesor de su sistema operativo Windows XP. Microsoft afirma ya que Vista funcionará bien en la mayoría de las computadoras de rango medio actualmente en uso. Dice asimismo estar trabajando duramente para garantizar compatibilidad con la enorme base ya instalada de programas compatibles con Windows.

Pero Vista será una revisión radical de Windows XP, con refuerzos en su interfaz que consumirán hasta el último bit en potencia de computación. Los requerimientos de hardware han sido reducidos dramáticamente desde que los primeros prototipos de Vista comenzaron a circular, pero son aún elevados y probablemente subestimados.

Incluso se ha afirmado que ni siquiera computadoras con chips con gráficas integradas, como los hallados en los laptops de bajo precio y las computadoras de escritorio, serán capaces de sacar el máximo de partido de la nueva interfaz Aero Glass 3D del sistema Vista. Peor aún, Vista provocará sin duda alguna muchas incompatibilidades, tanto grandes como pequeñas, con los programas ya existentes. Lamentablemente, si las migraciones a los anteriores sistemas operativos pueden dar una idea, Vista puede llegar a costarnos mucho más que el precio de una simple actualización.

NORMA 802.11n RATIFICADA

Actualmente tenemos en el mercado una infinidad de componentes inalámbricos "pre-n". Estos ofrecen conexión inalámbrica a Internet a velocidades cuatro veces mayores que productos anteriores. Pero hay un problema: todas estas implementaciones pre-n son artículos de marca, no diseñadas para una norma de transmisión inalámbrica universalmente aceptada. El resultado es que los productos inalámbricos de un fabricante "pre-n" no son compatibles con los productos de otros.

Esto está a punto de cambiar. Es muy probable que, en el curso de 2006, el Comité de Revisión de Normas del Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos de Estados Unidos (IEEE) ratifique por fin la norma 802.11n. Lamentablemente, debido a la demora de este comité en anunciar su ratificación, muchas personas con equipos "pre-n" tendrán problemas de compatibilidad con el nuevo standard.

NUEVAS CÁMARAS REFLEX

Actualmente hay que pagar de 400 a 600 dólares por una cámara digital compacta para tener en las manos un aparato que hace una foto hasta dos segundos después de haber pulsado el botón del obturador. Esto es inaceptable.

Las únicas cámaras digitales que responden de manera aceptable a los deseos del usuario son aquellas con lentes intercambiables, más conocidas como cámaras reflex digitales. Pero a precios irracionales. Una reflex de nivel profesional, por ejemplo, ha tenido hasta ahora un precio de cuatro a seis veces mayor que una cámara de película comparable.

Esto comenzó a cambiar ya a fines de 2005 y se espera que la tendencia tome vuelo en 2006. Las cámaras reflex de nivel elemental de Canon o Nikon son actualmente sólo levemente más caras que una digital de bolsillo de rango medio, pero ofrecen al usuario una calidad de verdadera cámara de película. Los fabricantes de cámaras reflex digitales tienen todas las razones para acelerar la baja de los precios. Tal como ocurrió un día a los fabricantes de hojas de afeitar, los fabricantes de cámaras, antes que nada, tienen que atraer al comprador hacia el sistema, vendiéndole primero el cuerpo mismo de la cámara. Más tarde le venderán las lentes, los flashes y los accesorios.

TV DE ALTA DEFINICIÓN

La amplia aceptación de la televisión de pantalla plana ha sido frenada hasta ahora por dos factores: el costo de las pantallas y el que una señal de alta definición no esté aún al alcance de todos los usuarios. Los precios de los televisores de pantalla plana bajarán sin duda alguna a niveles accesibles en 2006. Son ya casi accesibles ahora, y se espera que el incremento de la competencia y de la oferta empujen los precios más aún hacia abajo.

Agréguese a esto el hecho de que los discos DVD de alta definición están ya en el mercado y que las señales de televisión de alta definición están siendo desplegadas a precios razonables en muchas comunidades, y se verá el comienzo de una inundación de televisores con esa marca HD que señala la alta definición.

INTERNET

Internet está siendo transformada lentamente desde un deporte de espectadores a algo en lo cual a usted le gustaría estar involucrado. Gracias al número creciente de herramientas disponibles que facilitan la creación de una presencia en la web, muchas personas sin ninguna experiencia en crear páginas web abrirán nuevos sitios en 2006.

Colectivamente, este movimiento es llamado Web 2.0. Sitios como Flickr (www.flickr.com) proporcionan plantillas prefabricadas que permiten a cualquier persona abrir un sitio de intercambio de fotos o de blogs. Digg (<http://digg.com>) hace de usted un reportero de noticias y Netvibes (www.netvibes.com) le da a quien quiera la posibilidad de abrir una bella página web en cuestión de minutos.

MERCADO LABORAL

Los especialistas en informática han estado conteniendo el aliento durante años, viendo cómo las empresas echan mano de la reducción de personal o de la deslocalización, es decir, trasladar la producción a zonas o países con mano de obra más barata. La deslocalización no se acabará, pero la estabilización de la economía mundial y la reversión del ciclo de adquisiciones de empresas tecnológicas solidificará el mercado laboral de informática en los países industrializados, e incluso creará en algunas zonas escasez de mano de obra.

El grupo norteamericano Gartner de investigaciones del mercado informático dice, sin embargo, que el especialista en técnicas de la información tendrá menos demanda que aquella persona capaz de desempeñar muchos papeles dentro de una organización de tecnologías informáticas. La escasez de mano de obra en este sector forzarán asimismo a las empresas a elevar los salarios y a desarrollar estrategias de retención del personal, medidas que habían sido abandonadas en los últimos años, según la empresa norteamericana Foote Partners de investigaciones del mercado. En suma, 2006 mostrará que el mundo de la tecnología está más vibrante que nunca. Considerado hasta ahora por algunos como maduro, el campo de la informática, a juzgar por el ritmo de cambio que esperamos para 2006, parece que aún está creciendo como un adolescente.

PHP sigue en carrera

Enviado por Jesus Nava Estrada



territorio en 2006 gracias al próximo lanzamiento de su versión 6.

El lenguaje de código abierto busca renovarse y competir de igual a igual con Java y .NET. El lenguaje PHP cumplió 10 años en 2005 y promete seguir expandiendo su

De acuerdo con datos de la empresa Netcraft, PHP es utilizado en casi 22 millones de sitios de Internet en todo el mundo. Además, según un estudio del sitio SecuritySpace.com, PHP es el módulo para servidores Apache más popular de la web, ya que es usado en el 44% de los servidores encuestados. En contraste, Perl -el otro lenguaje de código abierto más popular- sólo obtuvo el 11%.

En cuanto al lanzamiento de la versión 6 -que se producirá en algún momento de 2006- los expertos afirman que una de sus principales ventajas será la utilización de UNICODE. Este sistema provee un manejo universal de los caracteres, sin depender de ninguna plataforma en particular.

Por otra parte, en enero de 2006 se publicarán las primeras bases del "PHP Collaboration framework", una iniciativa para crear un nuevo entorno de implementación y desarrollo para PHP. Se espera que esta iniciativa pueda acercar a PHP al ámbito corporativo para competir de igual a igual con otras plataformas como .NET y Java.

De esta manera, a partir de 2006 coexistirán en el mercado tres versiones distintas de PHP: la 4, la 5, y la 6.

Al contrario de lo que sucede en otras plataformas, como las de Microsoft, los desarrolladores no se sienten obligados a migrar de versión cada vez que se produce una actualización del lenguaje. Al poseer el código fuente, los individuos y las empresas que adoptan el lenguaje pueden proseguir modificando el código según su conveniencia.

De todos modos, se prevé que tarde o temprano la comunidad de desarrolladores de PHP eventualmente retire el soporte para las versiones más antiguas. Por el momento, la mayoría de ISPs y administradores de servidores brindan apoyo total a las versiones existentes.

Según el sitio Internet News, el lenguaje PHP nació con muy bajo perfil en 1995, cuando el programador Rasmus Lerdorf lo dio a conocer como "Herramientas personales para Home Pages" o "Personal Home Page Tools". En 1997, dos desarrolladores israelíes Zeev Suraski y Andi Gutmans añadieron sus conocimientos al lenguaje y ayudaron a crear PHP 2. Desde ese momento, Suraski y Gutmans fundaron Zend Technologies, una de las principales empresas impulsoras del lenguaje. Ambos programadores también ayudaron a crear PHP4 en 2000 y PHP 5 en 2004.

"Creo que la principal razón de nuestro éxito es que PHP siempre estuvo enfocado en el desarrollo web, y que siempre ha estado relacionado con desarrolladores web. A diferencia de otros lenguajes, PHP no es una adaptación para la web de otra plataforma, sino que fue creado exclusivamente para la web". Según Gutmans, la extensa comunidad de desarrolladores y colaboradores que posee PHP es otra de sus fortalezas.

Por otro lado, Gutmans considera que el principal desafío del lenguaje es incorporar nuevos "players" a su comunidad de desarrolladores para enfrentar a la que considera su principal amenaza: la plataforma .NET de Microsoft.

Enlaces publicados del mes

Asp

Hosting asp gratuito

Publicado por Xylemax Arcangel

Sitio que ofrece hosting para sitios ASP en forma gratuita. Además se pueden subir sitios con bases de datos Access... muy practico no?

<http://www.7host.com/login.asp>

Asp.net

Tutorial de webmatrix de alex homer

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Un fabuloso tutorial de la programación en ASP.NET usando WebMatrix de la mano de un experto, esta formato .doc, así que esperas para descargarlo y estudiarlo, a por el...

http://www.asp.net/webmatrix/web%20matrix_doc.pdf

C

Curso de windows api 32

Publicado por Gustavo Alberto Rodriguez

"El curso pretende ser una explicación de la forma en que se realizan los programas en Windows usando el API."

En formato PDF, consta de 1576 páginas en 37 capítulos. El documento PDF tiene varios índices para facilitar la búsqueda.

<http://personales.ya.com/salvamarga/mensajes/winapi4.zip>

CSS

Código semántico

Publicado por Jorge Alberto Rojas Solórzano

Un código fácil de comprender, (Muy bueno para principiantes)

http://www.disenorama.com/tutoriales/css/disena_una_pagina_coden_codigo.htm

Diseño web

Areaderec

Publicado por Adriel Ricardo Torres

Un proyecto de sitio web creado para personas interesadas en el aprendizaje del diseño y desarrollo web orientado al cumplimiento de estándares.

<http://areaderec.adrielmedia.com>

Videos tutoriales

Publicado por Paul Delgado Soto

Página que brinda excelentes manuales en videos y otros de varios temas

<http://www.illasaron.com/html/>

Flash

Manual flash principiante

Publicado por Josue

Es un pequeño Manual de Flash. Algo como para principiantes

http://rapidshare.de/files/8415749/manual-flash_archivos.zip.html

Fox pro

Presento 2 sistemas hechos en fox pro

Publicado por Julio Cesar Oscanoa

El presente sistema es parte de un esfuerzo y arduo análisis para implementar estos 2 sistemas los cuales me interesaría mucho recibir sus opiniones o en todo caso sus dudas

Atte. CENTRO DE PROGRAMACION Y SISTEMAS "ALOPTERICO"

<http://es.geocities.com/foxproperu>

Manual fox pro

Publicado por Josue

Pequeño manual de fox pro... para principiantes

http://rapidshare.de/files/8415770/Manual_Te_rico_Pr_ctico_de_Visual_FoxPro_6.doc.html

Gambas

Forogambas

Publicado por Gustavo Alberto Rodriguez

El foro oficial de Gambas

<http://forogambas.org/>

Documentación de gambas

Publicado por Alejandro Benavides

Un excelente sitio para todos los aventureros que quieren saber si el mundo es redondo o siguen siendo de Microsoft

<http://64.128.110.55/help?es>

J2ee

Intellij idea

Publicado por Guillermo Peralta

IDE Para Java, J2EE

<http://www.jetbrains.com/idea/>

Java

Apis y tutoriales de sun en formato ayuda de windows

Publicado por shakba

Documentación de Sun en formatos HTMLHelp y WinHelp, para trabajar diariamente con ella

<http://www.allimant.org/javadoc/>

Buscador de ejemplos java

Publicado por shakba

Del libro "The Java Developers Almanac 1.4"

www.javaalmanac.com

Eclipse

Publicado por Guillermo Peralta

El IDE mas utilizado, más complejos y completo, con una rivalidad con el JCreator, el Eclipse es el más destacado

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

Systemj peru

Publicado por Guillermo Peralta

Para los que quieren un Ide de Java, liviano, en español, para los aprendices

<http://www.geocities.com/systemjperu/>

Jcreator

Publicado por Guillermo Peralta

JCreator es un IDE de Java, es uno de los más utilizados y famosos

<http://www.jcreator.com>

Precise java

Publicado por shakba

Buenas prácticas para aumentar el rendimiento de las aplicaciones

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

Java practices

Publicado por shakba

Buenas prácticas, con artículos actualizados

<http://www.javapractices.com/index.cjp>

Linux

Open office

Publicado por Alejandro Benavides

Una alternativa de Microsoft Office, se puede utilizar tanto en Windows como en LINUX

<http://es.openoffice.org/programa/index.html>

Principiantes en red hat linux 9

Publicado por Mario Harley Pabón Lizcano

Excelente página, de los creadores de Red Hat para principiantes. En ella se encuentra una introducción a R-H Linux desde el nivel enteramente básico, hasta descripciones de como configurar el sistema. Además con cada tema se ofrece los comandos básicos en el ambiente terminal o de consola. Bastante recomendable para los que no saben nada de su sistema Red Hat Linux.

<http://www.europe.redhat.com/documentation/rhl9/rhl-gsg-es-9/>

Fedora core

Publicado por Alejandro Benavides

Página Oficial de Linux Fedora Core

<http://www.redhat.es/fedora/>

Sistema operativo de linux

Publicado por Alejandro Benavides

Si no sabes nada de Linux, aquí hay un enlace en español que contiene información excelente sobre este sistema operativo

<http://es.wikipedia.org/wiki/Linux>

Linux Uruguay - comunidad de usuarios linux de uruguay

Publicado por Esteban B.

Sitio dedicado a la enseñanza y difusión de Linux y el Software Libre en Uruguay.

Cuenta con Foros, Tutoriales, Descargas, etc.

www.linuxuruguay.org

Mysql

Phpmyadmin 2.6.4 patch level 2

Publicado por Alejandro Benavides

phpMyAdmin es una aplicación destinada a la administración de bases de datos MySQL desde cualquier navegador web.

La interfaz en modo texto del cliente estándar MySQL puede hacernos perder la perspectiva de todas las tablas, columnas, filas, tipos y relaciones con las que hemos de trabajar.

Con phpMyAdmin podemos realizar prácticamente todas las tareas de administración necesarias (crear y eliminar bases de datos, gestionar tablas, añadir, eliminar o editar campos, ejecutar comandos SQL...), desde una intuitiva interfaz web que destaca por la agilidad de uso que aporta al usuario.

<http://www.softonic.com/ie/28871/phpMyAdmin>

Información muy completa sobre mysql

Publicado por Alejandro Benavides

Curso, manuales de funciones y sentencias ordenadas, muy completo (Español)

<http://mysql.conclase.net/curso>

Varios temas

Opera: el mejor navegador del mundo !!

Publicado por netbor

Es más que un simple navegador y es gratis. Que mas se puede pedir??

<http://www.opera.com/download/>

Drivers

Publicado por Yader Antón

En esta web encontraras todo tipo de controladores de video, hay un enlace para controladores de sonido, módems, impresoras, de todo. Tienes que registrarte, pero puedes usar mi login y mi password. driver2 y all

<http://www.video-drivers.com/>

Analizador de inventario de software microsoft corporation

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Una herramienta que analiza el software que tenemos instalados y nos indica si es seguro, además es gratuita, que esperas para descargarla.

<http://www.microsoft.com/latam/softlegal/msia/>

¿Crees que saber sobre piratería?, demuéstalo aquí

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Microsoft pone a prueba nuestros conocimientos sobre piratería y nos ayuda a reforzarlo con excelentes tutoriales y una herramienta que sirve, para analizar que tu sistema tenga software ilegal.

<http://www.microsoft.com/latam/softlegal/quiz/default.asp>

Página ibm en español

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Esta es la página de International Business Machine (IBM) Español

<http://www.ibm.com/es/>

Centro de comparación de software

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Conocimiento Imparcial para una mejor toma de decisiones de TI

www.hrsoftwarecomparison.com/es

Trucos con access*Publicado por Yader Antón*

Todos los trucos en Access

<http://accessbuho.mvps.org/index.htm>**Lista de correo sobre microcontroladores motorola***Publicado por Lucas Loizaga*

Lista de correo de desarrolladores de sistemas embebidos basados en microcontroladores Motorola

http://ar.groups.yahoo.com/group/mcu_motorola/**Ingeniería inversa***Publicado por Lucas Loizaga*

Recursos para desarrolladores de sistemas embebidos, microcontroladores, cursos de capacitación.

<http://www.ingenieria-inversa.com.ar>**Net protector***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Esta es una nueva iniciativa de Microsoft, Chequeenla

<http://www.microsoft.com/spanish/msdn/latam/netpro/default.asp>**Curso de seguridad en 4 etapas***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Cursos de Seguridad impartidos en línea por Microsoft

<http://www.mslatam.com/latam/technet/learning/Html-ES/FrontEnd/Cartelera/default.asp>**Top ten: trucos para optimizar nuestro sistema operativo (winxp)***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Esta pagina nos muestra un "Top Ten" de trucos para optimizar nuestro Sistema Operativo (WinXP)

<http://www.informationweek.com/story/IWK20011204S0009>**Fix my windows xp***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

En esta página podremos encontrar toda la información actualizada sobre Windows XP y herramientas que lo optimizan

<http://www.fixmyxp.com>**Microsoft presenta un conjunto de nuevos productos y soluciones para mejorar la computación técnica y empresarial***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Se anuncian mayores inversiones en 64 bits, Virtual Server 2005 R2, productos para administración de sistemas, la versión beta de Windows Compute Cluster Server 2003 e inversiones en diez institutos académicos

<http://www.microsoft.com/latam/prensa/2005/noviembre/cte.asp>**Estimación del esfuerzo basada en casos de uso***Publicado por Huanchix*

Otro genial enlace para todos aquellos que quieran desarrollar aplicaciones y usar ingeniería para entregar un trabajo de calidad

<http://www.itba.edu.ar/capis/rtis/rtis-6-1/estimaci%F3n-del-esfuerzo-basada-en-casos-de-usos.pdf>**Cocoma II***Publicado por Huanchix*

Este es otro sitio interesantísimo

COCOMO II nos permite estimar costo, esfuerzo y tiempo pero ahora en aplicaciones donde usamos herramientas CASE o sea herramientas donde se utilizan muchos wizard para crear funciones o nuevos objetos, lo que significa que no solo nos podemos enfocar en las líneas de código fuente.

<http://sunset.usc.edu/research/COCOMOII/index.html>**El modelo cocoma***Publicado por Huanchix*

Existe la posibilidad que un día cualquiera nos den la oportunidad de desarrollar un software para una empresa lo que significa que tendremos que encontrar la manera de fijar un precio por nuestro trabajo...en fin COCOMO nos permite estimar costo,esfuerzo y tiempo cuando iniciamos una nueva actividad de desarrollo de software.

<http://www.sc.ehu.es/jiwdocoj/mmis/cocoma.htm>**Inteligencia de negocios***Publicado por Huanchix*

Otro enlace más dedicado a este tema.

http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/publicaciones/indata/ol6_n1/pdf/base.pdf**Almacenes de datos***Publicado por Huanchix*

En estos momentos las empresas están dándole valor agregado a los datos que estan almacenado en sus grandes bases de datos y para estos acuden al desarrollo de estructuras multidimensionales que les permiten analizar sus datos transformándolos en información estratégica.

<http://materias.frcu.utn.edu.ar/isi/gdatos/gestiondedatos/practicos/2003/monografias/DataWarehouse.pdf>**Lista de sgbd gratuitos***Publicado por shakba*

Lista de SGBD gratuitos

<http://www.faqs.org/faqs/databases/free-databases/>**Steve ballmer keynote speech***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Steve Ballmer nos introduce a las próximas aplicaciones de la plataforma .NET en su versión 2.0

<http://www.microsoft.com/windowsserversystem/applicationplatform/launch2005/keynote.mspx>**Msdn tv home page!***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Así es Microsoft Developer Network (MSDN) tiene esta pagina donde los expertos nos introducen mediante videos a los secretos y funcionalidades de las nuevas herramientas de desarrollo (los videos son en ingles)

<http://msdn.microsoft.com/msdntv/>**Chequea los dominios que hay disponibles***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

En esta pagina podras verificar los dominios disponibles

<http://www.ajaxwhois.com/>**Comunidad .net en rep. dom.***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Esta es la pagina oficial de la comunidad .NET en Republica Dominicana

<http://www.netaweb.com.do>

Probar ruby

Publicado por Diego

La gente de hobix creó esta excelente consola en el navegador, integrando FANTASTICAMENTE un tutorial sobre ruby.

Según leo esta consola es una consola de ruby, nada de emulación de ningún tipo.

Se los recomiendo para ver un poquito sobre Ruby

<http://tryruby.hobix.com/>

Proyecto de seguridad a nivel casero, unam

Publicado por Sandra Lopez

Hoy se liberó la página de seguridad enfocada al usuario final, con motivo del FDia Internacional de Seguridad en Cómputo; los invito a que la visiten y la difundan.

<http://www.seguridad.unam.mx/usuario-casero/>

101 samples for visual studio 2005

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Aquí encontramos ejemplos de desarrollo en el nuevo y maravilloso Visual Studio 2005

<http://lab.msdn.microsoft.com/vs2005/downloads/101samples/default.aspx>

Connection strings

Publicado por Santos Facio

En esta página podrás encontrar cadenas de conexión para muchos servidores así como drivers de conexión.

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

Open source

Desarrolla software libre y gana dinero

Publicado por Alejandro Diep Montiel

Bounty county, una página web que muestra ofertas de algunos proyectos de software libre para que participes en ellos desarrollando y ganes dinero por hacer algo que te guste.

<http://bountycounty.org/>

Oracle

Herramientas para bbdd oracle

Publicado por Javier Pousa C.

Web donde nos podremos descargar la mejor herramienta para trabajar con BBDD Oracle

<http://www.quest.com/oracle%5Fes/>

Orape

Publicado por Javier Pousa C.

Buena página con manuales, recursos, código fuente y demás, todo ello relacionado con la Base de Datos de Oracle.

<http://www.orape.net/>

Postgresql

Guia del programador de postgresql

Publicado por Santos Facio

Guia del Programador de PostgreSQL.

[http://es.tldp.org/Postgresql-](http://es.tldp.org/Postgresql-es/web/navegable/programmer/programmer.html)

[es/web/navegable/programmer/programmer.html](http://es.tldp.org/Postgresql-es/web/navegable/programmer/programmer.html)

Manual oficial de postgresql 8.0

Publicado por Santos Facio

Manual oficial de PostgreSQL 8.0.

<http://www.postgresql.org/docs/8.1/interactive/index.html>

Redes

Real vnc: tu pc a control remoto

Publicado por Xylemax Arcangel

Real VNC "Trabaje con su computador desde casa" se titulan muchos correos que enviamos derecho a la papelera de reciclaje todos los días. Pero si en algo tiene razón el spam, es en que hoy contamos con herramientas que nos permiten acceder a archivos desde el hogar y trabajar tal como si estuviéramos sentados en nuestro escritorio. Ahora, de que al jefe le guste la idea, eso es otra cosa...

<http://www.mouse.cl/2005/taller/09/05/index.asp>

Software

Taller de codecs: ¡y corre video!

Publicado por Xylemax Arcangel

Tres de la mañana. Se te agota la paciencia y los recursos. Instalaste el último reproductor, bajaste la última actualización, pusiste el último paquete de codecs e hiciste un nguillatún alrededor de la pantalla pero no hay caso: ese video que bajaste durante semanas se niega a funcionar. ¿Suicidio? No hasta que Hayas leído nuestro taller de codecs.

<http://www.mouse.cl/2005/taller/11/11/index.asp>

Apple lanza herramienta profesional para edición de fotos

Publicado por Xylemax Arcangel

El software Aperture fue diseñado para retocar imágenes en RAW, un formato que registra más detalles que el tradicional JPG, pero que según la firma de la manzana era difícil de manejar con los productos disponibles hasta ahora.

<http://mouse.cl/detail.asp?story=2005/10/20/17/04/50>

Software guru

Publicado por Manuel Eliud Sosa Limon

Artículos y publicaciones de software, noticias y mas...

www.softwareguru.com.mx

Sql server

Resolver problemas típicos en sql server 2000

Publicado por Juan Francisco Berrocal

Este es un los mejores FAQ's sobre SQL Server que he encontrado, espero que lo aprovechen

<http://www.helpdna.net/bosqlfaq.htm>

Visual Basic

Conexion bd

Publicado por Oholger Wiston

Ejemplo de DLL que genera una conexión a una base de datos Access.

<http://www.lawebdelprogramador.com/codigo/enlace.php?idp=1235&id=93&texto=Visual+Basic>

Vb.net**Recursos vb net***Publicado por netbor*

Mucha informacion sobre vb Net, asp Net y mucho mas

<http://www.portalvb.com/>**Clikear manuales en asp.net, vb net etc***Publicado por netbor*

Aquí encontraras mucha información sobre NET

<http://www.clikear.com/>**Vbaccelerator- controles para vb6 y net***Publicado por netbor*

Aquí encontraras controles OCX y librerías con código fuente, muy buenos, y Free

<http://vbaccelerator.com/home/VB/Code/index.asp>**Otro link para la pagina del guille***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Aquí esta otro link sobre esta maravillosa pagina

<http://www.mundoprogramacion.com>**An overview to visual basic 2005 for developers the vb6***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Un magnifico articulo dirigido a los programadores de VB6 que no han dado el gran paso a .NET

http://msdn.microsoft.com/vbasic/default.aspx?pull=/library/en-us/dnvs05/html/vb2005_overview.asp**Netveloper***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Esta pagina es muy buena para los que nos dedicamos a programar y estudiar el mundillo del .NET, ademas es una de las paginas con las que colaboro

<http://www.netveloper.com>**Webcast "desarrollo de aplicaciones con .net y servicios web"***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Nos introducen en la Tecnologia .NET

<http://www.desarrollaconmsdn.com/msdn/ServiciosWeb/Eventos/Webcast1.aspx>**Pagina para programadores .net***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Esta es una pagina con muy buen contenido e interesante (para los que programamos en .NET) que vale la pena visitar

<http://www.dotnetcr.com>**Como evaluar expresiones matematicas en vb.net***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Generalmente denominamos funciones, a las expresiones matematicas o no, posibles de ser evaluadas. Sin embargo, para simplificar este artículo, las llamaremos sencillamente "expresiones", para no confundirlas con el concepto de función en los lenguajes de programación.

http://www.microsoft.com/spanish/msdn/comunidad/mtj.net/voices/MTJ_3473.asp**Libro de vb.net 2005 gratis!!!***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

No dejes pasar esta oportunidad, adquiere este maravilloso material en formato electronico.

<http://msdn.microsoft.com/asp.net/books/WebASPADO.pdf>**Gotdotnet***Publicado por Fernando*

Sitio web de Microsoft dedicado a la plataforma .NET (Ingles)

<http://www.gotdotnet.com/>**Virus y antivirus****Todo sobre los rootkits***Publicado por Santos Facio*

Todo sobre los rootkits

<http://www.baquia.com/noticias.php?id=10363>**Windows****Procesos del so***Publicado por netbor*

En esta pagina ud podrá saber si el proceso q corre en su pc es un virus o espia.

<http://www.processlibrary.com/>**Bajate estos utilitarios***Publicado por Oholger Wiston*

Web personal, que puedes encontrar algo de tu interés

<http://www.benites.pe.nu>**Windows live ideas (pruebelo en linea)***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

Conozcamos algo sobre lo que es Windows Live, y el nivel de riesgo que este pueda tener, regístrate y pruebalo en linea

<http://www.ideas.live.com/whatis.aspx>**Aprenda como migrar de unix a windows***Publicado por Juan Francisco Berrocal*

La plataforma Microsoft Windows puede ayudarlo a mejorar sus inversiones en UNIX de distintas maneras. Microsoft Windows Server 2003 puede encajar en su infraestructura como plataforma para nuevas aplicaciones, a la par de instalaciones UNIX ya existentes, y como destino para la migración de plataformas.

<http://www.microsoft.com/latam/windowsserver/system/hechos/solutions/migrateunix.msp>**Openssh para windows***Publicado por Martin R. Mondragón Sotelo*

OpenSSH es una implementación abierta y gratuita de SSH. SSH es un protocolo que permite establecer conexiones seguras a través de redes que no lo son, además es capaz de servir de tunel seguro para otros protocolos que no lo son. Podemos entonces realizar tareas de mantenimientos de sistemas y conexiones remotas al estilo UNIX de forma segura. SSH2, la segunda versión de SSH, resuelve algunas de las deficiencias de su antecesor SSH1, ofreciendo de esta manera un alto nivel de cifrado de datos y un método de autenticación bastante fiable. Es además una alternativa fiable a no seguro telnet ó rlogin, rsh, rcp, rdist.

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