



dattatec.com

MAGAZINE

Año 2 // Número 15

Diciembre 09



Windows 7 Ubuntu 9.10

Analizamos los 2 grandes lanzamientos de 2009

Cinco Distribuciones

GNU/Linux
Argentinas



Trabajo se busca

Perfiles
2.0



Analizamos:

ATI
Radeon
HD 5870



Juegos
RED FACTION
GUERRILLA



Registre sus dominios

por sólo

u\$s **3⁹⁹**

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

www.tengasudominio.com



Si me das a elegir

Lo decimos siempre en esta revista: cuando las empresas se esfuerzan por competir, **los que salimos ganando somos los usuarios**. Un muy buen ejemplo de esto es el lanzamiento de dos sistemas operativos casi en forma simultánea, mejorados pensando en la simplicidad y usabilidad, sin olvidar el aspecto gráfico que tan atractivo nos resulta siempre.

Para nivelar la oferta, coincidió el lanzamiento de un sistema privativo y otro open source. El primero, es el gran intento de **Microsoft** por reconciliarse con sus usuarios después de la decepción de Windows Vista. El segundo, es un paso adelante más de la comunidad de desarrolladores de Ubuntu en su objetivo de acercar al usuario común a **GNU/Linux**.

Los dos sistemas operativos incluyen características importantes que los hacen superiores a sus versiones anteriores, convirtiéndolos en dos excelentes opciones para el uso en el hogar, la escuela o la oficina.

La gran apuesta de Microsoft se llama **Windows 7**. Y basta con usarlo un par de horas para comprobar que es más rápido y más estable que su antecesor.

La comunidad GNU/Linux está representada por **Ubuntu 9.10**, una versión más que completa y amigable, pensada para que la transición de un sistema privativo a uno open-source se dé sin sobresaltos. Después de una instalación sencilla, se puede contar con cliente de correo, chat, navegador web (Firefox 3.5), soft para administrar fotos y compartirlas en redes sociales, reproductor de música y video, aplicaciones de oficina, juegos y mucho más.

Ante la instalación desde cero obligada que implica correr el nuevo sistema operativo de Microsoft en una PC con Windows XP, nos encontramos frente a la excelente oportunidad de **probar otras opciones**.

Por eso, en esta edición te contamos en detalle qué características trae cada uno, para que puedas elegir el que mejor se adapte a tus necesidades... ¿o quedarte con los dos? ¡La elección es tuya!



Dattatec.com te invita a conocer sus nuevas webs!

Completamente renovado

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

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

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

Visítanos! <http://dattatecblog.com>



Sumate a nuestro equipo!

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

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

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

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

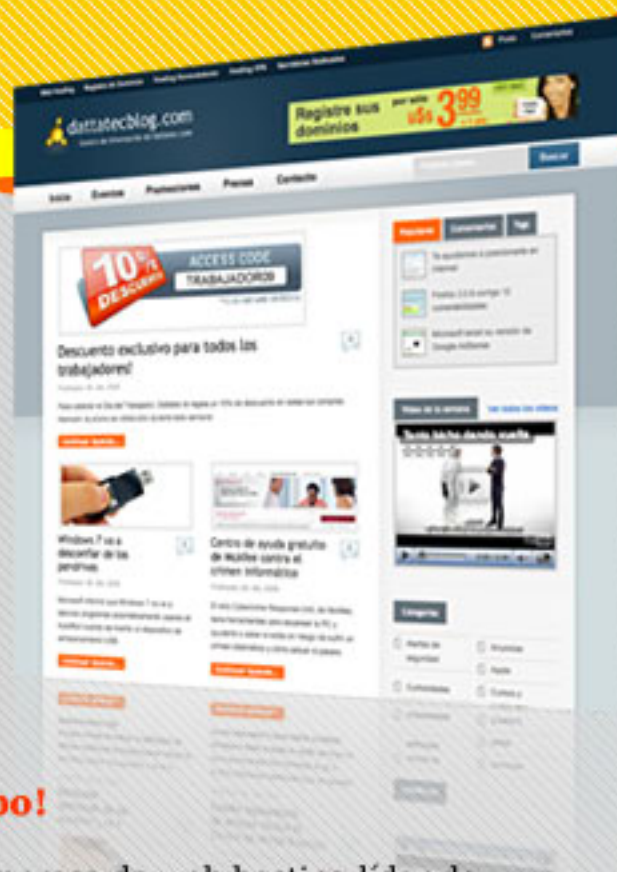
Posicionarte nunca fue tan fácil

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

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

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

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





STAFF	3	Editorial
JEFA DE REDACCIÓN	5	Sumario
Débora Orué	6	Hardware: tu equipo por dentro "ATI Radeon HD 5870". Christian Sochas analiza la sorprendente nueva placa de video de ATI, compatible con DirectX 11.
COLUMNISTAS	10	Investigación: informe especial "Trabajo se busca: Perfiles 2.0". Magalí Sinopoli investiga una nueva tendencia en consultoras y responsables de RRHH: recolectar más información sobre los aspirantes leyendo sus perfiles en redes sociales como Facebook, MySpace o Twitter.
Luis Altamiranda Ariel Corgatelli José Ferrer Juan Gutmann Javier Richarte Magalí Sinopoli Christian Sochas Natalia Solari	13	Novedades (1): reseña de o.s. privativo "Windows 7 al descubierto". José Ferrer te cuenta todos los cambios que trae la nueva versión del sistema operativo de Microsoft, desde la nueva barra de tareas al networking, pasando por tiempos de booteo, shutdown, el nuevo Windows Media Player y mucho más.
	17	Novedades (2): reseña de o.s. open source "Ubuntu Karmic Koala 9.10, todo un estándar en Linux". Ariel Corgatelli te explica por qué la nueva versión de esta distro de GNU/Linux es tu mejor opción para animarte al open source si siempre usaste Windows.
HUMOR Daniel Paz	21	Seguridad: tips para protegerte en la web "Malware en sitios web". Javier Richarte te cuenta sobre las nuevas víctimas de virus y malware: tus sitios web. Cómo funcionan y cómo protegerte.
JEFE DE ARTE	24	Open Source: distros de GNU/Linux recomendadas "Cinco Distros GNU/Linux Argentinas". Juan Gutmann te recomienda más distribuciones de GNU/Linux para tu equipo, con una característica en común: fueron creadas por desarrolladores argentinos.
Martín Cardinale	30	Aplicaciones: software para tu compu "Viendo la tele en la compu". Luis Altamiranda te cuenta cuáles son los mejores sitios y programas para ver televisión en el monitor de tu computadora.
DISEÑO DE TAPA	33	Software libre: últimas novedades "Columna mensual de software libre". Ariel Corgatelli te cuenta qué estuvo pasando en el mundo del software libre: se actualizó JetPack, herramienta de creación de add-ons para Firefox; MySQL Workbench 5.2, para el diseño de bases de datos; SystemRescueCD 1.3.2; Ubuntu pospone su lanzamiento; Firefox cumplió 5 años; nueva actualización de Simple MEPIS; Moblin v2.1, ya disponible para descarga; novedades en KDE 4.4; Kubuntu intenta reforzar su presencia como distribución Linux; Yahoo libera su Traffic Server; Skype será parcialmente de código abierto.
Martín Cardinale	38	Ficción: literatura para techies "GenMaster, Inc." Natalia Solari imagina un mundo donde las figuras destacadas de la Humanidad vuelven a caminar entre nosotros, con pasos de niño. ¿Nuestra identidad responde irremediablemente a nuestros genes?
DIRECCIÓN COMERCIAL	41	Reviews: críticas de videojuegos "Red Faction Guerrilla: Destrucción total". Juan Gutmann te recomienda una nueva entrega de la saga Red Faction, que te garantiza muchas horas de entretenimiento.
publicidad@ datta magazine.com		
REDACCIÓN		
lectores@ datta magazine.com		

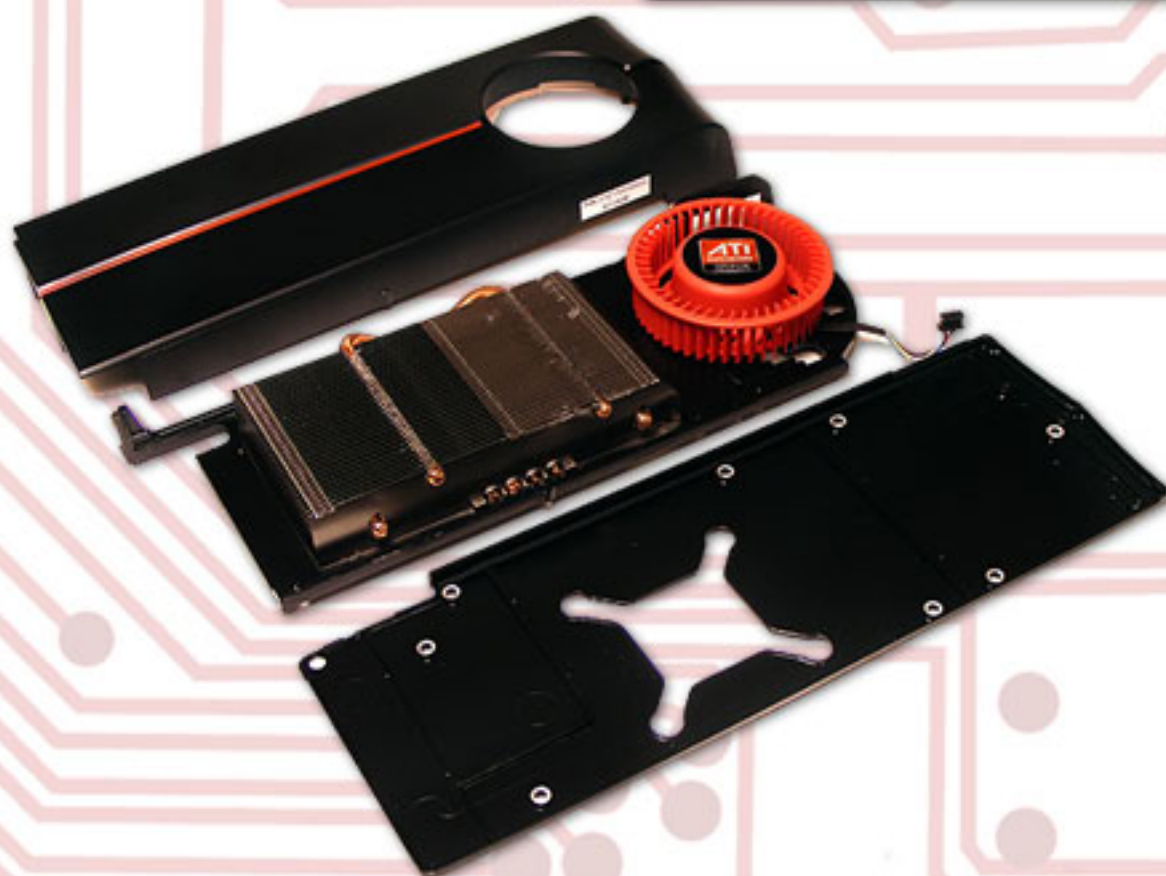
ATI Radeon HD 5870

No cabe duda que la salida de **Windows 7** fue uno de los lanzamientos más importantes del año para el sector informático, ya que luego de la poca aceptación que tuvo Vista (que aun así, con sus Service Pack terminó siendo un SO muy estable y confiable), el famoso y ultra desgastado Windows XP necesitaba un sucesor realmente competente. Y eso es Windows 7, el sistema operativo más sólido a nivel de programación, interfaz, facilidad de uso y manejo de recursos que Microsoft ha puesto en el tablero para los usuarios de PC. Pero no me toca hablar a mí precisamente de sus bondades, sino que esta breve introducción se trata simplemente de recordarles que, con este SO, se ha lanzado la nueva versión de DirectX, más precisamente la número 11. Dicha API trae muchísimas mejoras teóricas que por el momento no se pueden apreciar tanto en la práctica ya que no hay juegos que aprovechen al máximo de ella, pero que promete ser revolucionaria en cuanto a velocidad, facilidad de programación, y además agregando nuevos efectos gráficos como el SSAO y Tessellation gracias al Shader Model v5.0. DirectX también agrega multitask vía GPU y la **API DirectCompute**, que permite realizar tareas mediante la GPU que típicamente son realizadas por el CPU, acelerando todo lo que tiene que ver con cálculos matemáticos, física en juegos, inteligencia artificial, entre otros usos que se le puede dar.



Toda esta novedad no es gratis... para tener soporte de dicha API vía hardware, debemos tener (como ya deben estar imaginando) una placa de video compatible con DirectX 11. Y ATI, ni lenta ni perezosa, se le ha adelantado por mucho a Nvidia, lanzando su placa de video estrella compatible con dicha API: la Radeon HD 5870. Trae muchísimas cosas interesantes, la tenemos con nosotros, así que pasemos a verla...

... trae muchísimas mejoras teóricas que por el momento no se pueden apreciar tanto en la práctica ya que no hay juegos que aprovechen al máximo de ella, pero que promete ser revolucionaria en cuanto a velocidad, facilidad de programación, y además agregando nuevos efectos gráficos...



ATI Radeon HD 5870

Sencillamente una bestia

Con este título no trato de impactarlos de una manera sensacionalista, sino que es lo primero que me viene a la mente luego de haber jugado durante varios días con ella. Para que se den una idea, en este momento, redactando la nota, mi mayor dilema es por dónde empezar a hablar de esta belleza... así que comenzaremos con lo mas básico, su GPU: con el codename "Cypress" (ya no se habla de RVxxx) fabricado bajo 40 nanómetros, **estamos ante una belleza de la informática** que lleva dentro nada más ni nada menos que 2150 millones de transistores (!). Recuerden que la GPU más potente de la anterior generación (HD 4850/70/90) llevaba consigo "solamente" 956 millones en 55 nanómetros. Estos 2.15 billones de transistores, son los que le dan vida a la impresionante cantidad de 1600 stream processors, duplicando la cantidad de los mismos con respecto a la generación anterior, y trabajando a 850MHz contra los 750MHz de la HD 4870. Todas estas características dotan al núcleo Cypress de una capacidad de cómputo sorprendente: 2.72 TeraFLOPS (1.2 TFLOPS en la HD 4870). Dicho núcleo **duplica** la cantidad de unidades de textura y ROP's con respecto al anterior, contabilizando 80 y 32 unidades respectivamente.

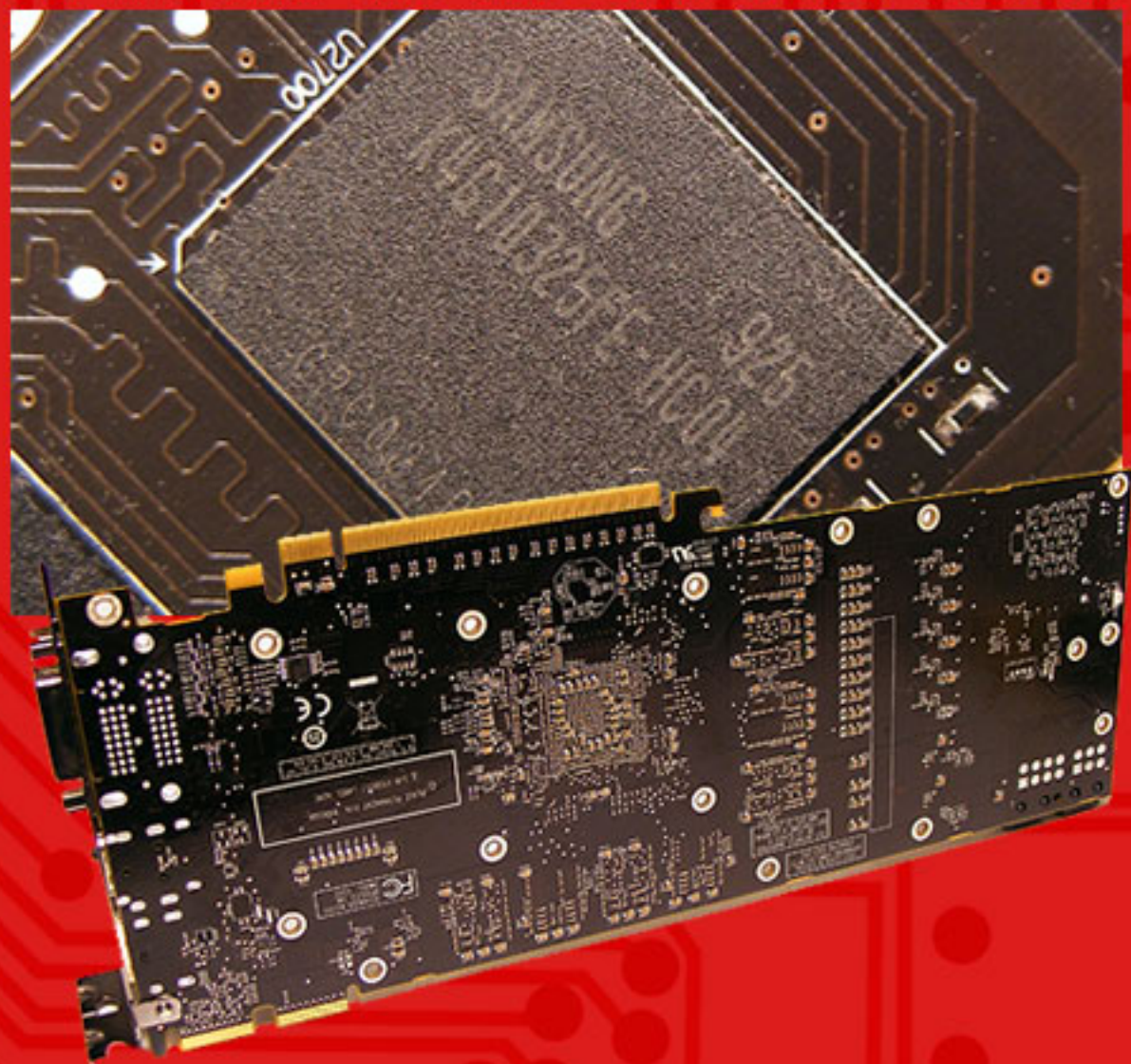
Pasando al apartado de la memoria, está dotada de un bus de datos de 256 bits, y utiliza 1GB de memoria con chips GDDR5 trabajando a 1200MHz...

¿que cuánto da la cuenta? 1200MHz x 4... 4800MHz de frecuencia efectiva (!!) permitiendo entregar así un ancho de banda máximo de 153GB/s. Como podrán ver, estamos ante un monstruo en características técnicas, superando en más del doble a su propia placa de generación anterior, y presumiendo apuradamente, podríamos decir que también tendría que consumir el doble. Si pensaron eso por un momento... ¡me alegra decirles que se equivocan! Su consumo está tan bien optimizado que la placa tiene un TDP estimado en 188W (carga máxima), y tan sólo 27W cuando la placa está en reposo, cuando el consumo estimado de una 4870 es de 160W bajo



carga máxima y 90W en idle.

Volvamos por un momento a estos números: comparada con la 4870 (una placa MUY rápida) la 5870 tiene un 126% más de poder de cálculo, consumiendo sólo un 17% más bajo carga máxima, mientras que en reposo consume un 70% menos. Esto hace que las temperaturas sean excelentes, manteniendo una media de 42°C bajo reposo y registrando una máxima de 68°C en nuestro banco de pruebas estresando el GPU al 100%... ¿pedían eficiencia?



ATI Radeon HD 5870

El controlador de memoria que lleva Cypress tiene una mejora muy particular, y es que ahora soporta EDC (Código de detección de errores), lo cual quiere decir que comprueba el CRC de los datos en cada transferencia, tal como lo hacen de manera similar las memorias RAM ECC de servidores. En cuanto al PCB de la placa, no creo que les sorprenda saber que es sumamente complejo, y las etapas de regulación de tensión no se quedan para nada atrás: utiliza 4 fases digitales con chips Volterra de altísima calidad, los cuales se encargan de balancear la tensión dinámicamente para conseguir una eficiencia extrema en cuanto al consumo de energía (y por consiguiente, de temperatura). Con esta noticia, los aficionados al overclock estamos más que agradecidos, ya que son chips que podemos regular mediante software... jejeje.

Más y más novedades

Como si todo lo que nombramos fuese poco, hay más por descubrir: La HD 5870 permite conectar hasta 4 monitores en simultáneo ya que posee dos salidas DVI, una HDMI y un Display Port. Lo más atractivo de esto, es que cuenta con una tecnología denominada ATI Eyefinity, la cual nos permite conectar hasta 3 monitores y utilizarlos en simultáneo formando un solo gran monitor, algo sumamente divertido y útil para juegos de carreras, simuladores de vuelo, o cualquier otra aplicación que se

beneficie de una mejor capacidad de visión. Como ejemplo, si a una 5870 conectamos 3 monitores Dell de 30 pulgadas (cuya resolución es de 2560x1600), podremos jugar a una resolución de 7680x1600 sin ningún tipo de problemas, formando con los tres monitores un gran monitor de aspecto anamórfico y sumamente impresionante a la vista para jugar aquellos títulos que se beneficien con un campo de visión más grande de lo normal. Además, incorpora la versión 2.0 de su tecnología Universal Video Decoder (UVD), la cual permite hacer upscaling de videos 1080p, manejar dinámicamente el brillo y contraste "on the fly", procesar todo tipo de contenido HD liberando así la carga del CPU, mejorar dinámicamente la gama de colores, aplicar filtros, entre otras mejoras.

Por suerte las VGA potentes ya no sirven simplemente para jugar... la HD 5870 también es compatible con la tecnología ATI Stream, que se trata simplemente de poder procesar todo tipo de información mediante el GPU, información que antes no podía ser procesada por nada que no sea el CPU. Esto acelera enormemente las tareas llevadas a cabo por los programas que soportan este tipo de tecnología, como por ejemplo la transcodificación de video: para pasar de formato 200MB de video, se necesitan 62 segundos en un AMD Phenom II 955, mientras que la misma tarea hecha por la 5870 tarda solamente 30 segundos. El resto de las características son las siguientes: Soporta OpenCL, OpenGL 3.1, ATI CrossFireX, ATI Avivo, ATI PowerPlay y es compatible con PCI-E 2.0.



ATI Radeon HD 5870



Rendimiento?

Si fue difícil enumerar todo lo nuevo que trae esta placa de video, más difícil es hablar de su rendimiento, ya que en este caso, **hay que ver para creer**. Jamás había experimentado jugar Crysis Warhead a 1920x1080, en DirectX 10, configurado todo en Entusiasta, y con una sola placa de un solo GPU mantener una media de 55FPS con 4x de AA. ¿Otro ejemplo? Far Cry 2 a máximo detalle, bajo DirectX 10 en 1920x1080 y 4x de Antialiasing... mantenía 75FPS de media. En Call Of Duty WaW, 81FPS de media en 1080p, 4xAA 16xAF todo al máximo... En la gran mayoría de benchmarks, iguala o supera incluso a una 4870 X2... y depende del motor gráfico,

Para finalizar...

No sólo de Ultra High End vive el hombre, y por eso ATI también lanzó 3 placas más, la 5750, 5770 y 5850, todas con rendimiento y características inferiores al monstruo aquí testeado. De todas maneras, la HD 5850 es una placa que ya comenzó a revolucionar el mercado, porque su rendimiento está muy cerca de la HD 5870 y el precio es sustancialmente menor, superando en rendimiento a una GeForce GTX 285, la placa mas rápida hasta el momento de Nvidia. Por cierto, la compañía verde todavía tiene a Fermi (el chip que está preparando para pelear con Cypress de ATI) bajo pruebas y arreglos, pero todavía no tiene

nada en concreto para lanzar, y los rumores apuntan a que no habrá nuevas placas con DX11 de Nvidia para antes de Marzo del 2010. ATI está muy cómoda en el trono, disfrutando las ventas de las placas de nueva generación, y que se espera que hagan aún mas ruido con la salida de los títulos estrella DX11 tal como Dirt 2, el cual tendrá unos gráficos revolucionarios si sale como se viene viendo en las previews que merodean por la web en forma de videos. La demanda es tan grande que la propia ATI comenzó a subir de precio las placas por no dar abasto con la provisión de chips, superando las expectativas de venta que tenían en un principio. Esperaremos ansiosos a ver la respuesta de Nvidia, ya que la competencia siempre nos beneficia a nosotros, los usuarios... pero mientras tanto, el que pueda darse el lujo de tener una 5870 o 5850, que no lo piense dos veces... es imposible arrepentirse.

Christian Sochas

christian.sochas@dattamagazine.com



Trabajo se busca Perfiles 2.0

Las empresas apuntarían a las redes sociales para acercarse con mayor exactitud a sus candidatos. Cuidados a la hora de subir antecedentes personales.

Aunque hay quienes aún no saben qué significa eso de **"escribir en una pared"**, **"pokear"** a una persona, aceptar un regalo virtual o tomar un movie quiz, cada vez son menos las personas que pueden decir: **"Yo no estoy en Facebook"**.

Es por ello que las empresas últimamente hacen uso de las redes sociales para poder acercarse con más exactitud al perfil de un candidato que se haya postulado para una vacante laboral.

En un comienzo, el mundo de Internet no era atractivo para las empresas y profesionales, reducido tal vez sólo a la búsqueda de información. Pero posteriormente se abrieron nuevas puertas como la publicidad online, la posibilidad de reclutar empleados y establecer contacto con posibles compradores a través de la red.

En los últimos tiempos aparecieron las redes sociales las cuales, como su nombre lo indica, prometen entablar contacto con un gran número de personas. Entonces, las compañías no tardaron en crear su cuenta en las principales redes sociales como Facebook o Twitter, reconociendo sus beneficios como medio de

publicidad o contacto comercial, unificando así todas las estrategias que la red puede brindar.

Pero poniendo un supuesto, ¿qué pasaría si acaba de postularse para una vacante y la persona encargada de dicha selección, googlea su nombre, para una simple verificación de datos, y se encuentra con aquel video casero en el que muestra un perfil para nada recomendado?

Acaso, **¿hay derecho a esto?, ¿las redes sociales han hecho de Internet un territorio ilegal?** Pareciera que no, el Parlamento Europeo aprobó hace un tiempo atrás una norma sobre el derecho a la intimidad en la red. Por ello, las redes sociales están sometidas a las legislaciones nacionales.



En un comienzo, el mundo de Internet no era atractivo para las empresas y profesionales, reducido tal vez sólo a la búsqueda de información. Pero posteriormente se abrieron nuevas puertas como la publicidad online, la posibilidad de reclutar empleados y establecer contacto con posibles compradores a través de la red.

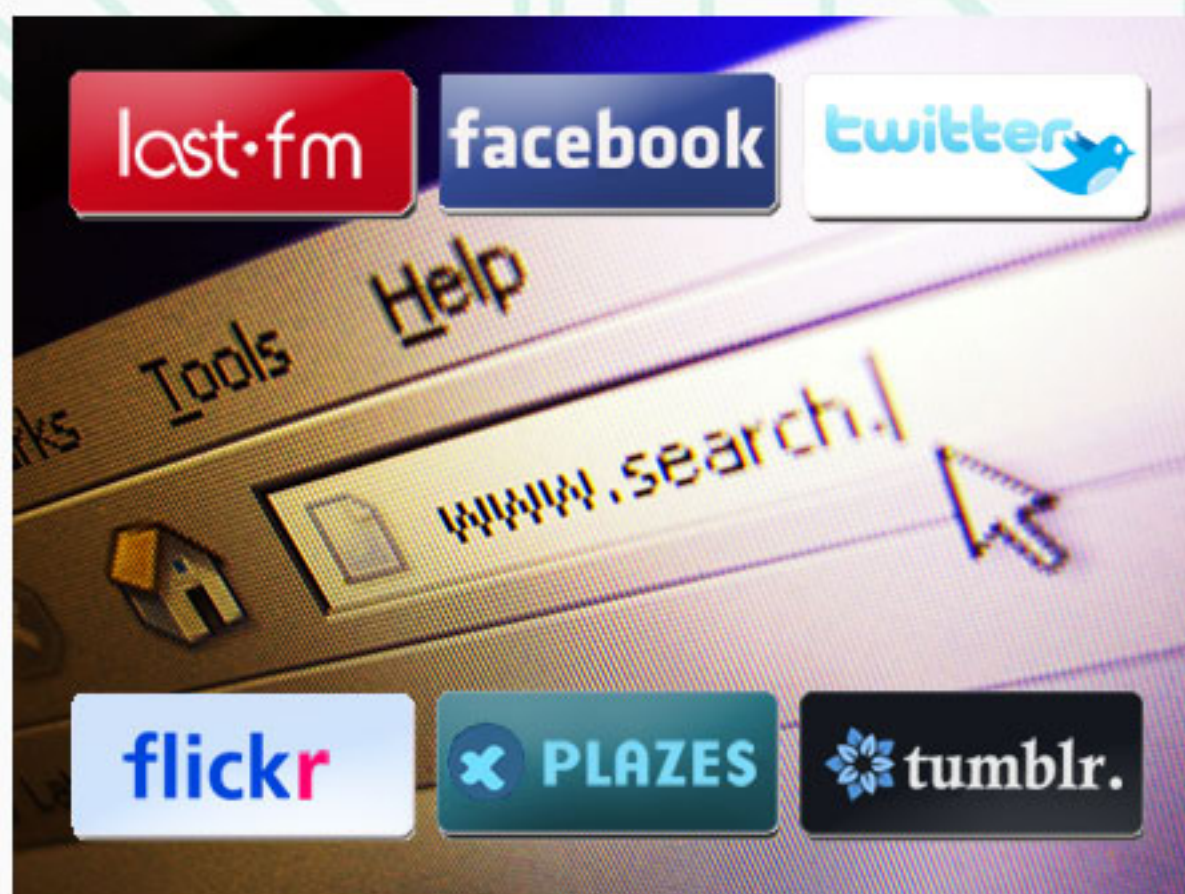
Ofelia Tejerina, abogada de la Asociación de Internautas, enfatizó que desde el momento en que se sube información a la red, se pierde entre el 60 y 70 % de poder sobre ella.

Dattamagazine indagó en las consultoras especializadas en recursos humanos de la ciudad de Rosario (Argentina), para dar a conocer cuáles son los procedimientos a la hora de seleccionar personal.

Perfiles 2.0

Eleonora García, coordinadora de reclutamiento de **SESA Select**, perteneciente a Randstad, compañía multinacional líder en provisión de servicios de Recursos Humanos, definió a Datta- magazine cuáles son aquellos datos que debemos o no obviar a la hora de colgar información personal: "Como empresa de recursos humanos, no hemos tenido casos de empresas que hayan consultado a las redes sociales para observar la vida personal del candidato. Nosotros recurrimos a LinkedIn o Facebook como herramientas complementarias de reclutamiento que nos permite conocer los perfiles profesionales y actualizados, pero sin inmiscuirnos en la vida privada de los postulantes".

"Una red social no sirve para definir o no la inclusión de un determinado candidato, se trata sólo de una herramienta de contacto con los postulantes pero no las usamos para verificar datos. Por su perfil profesional, priorizamos el uso de **LinkedIn**. A través de este canal, hemos podido contactar a más de 7.000 personas facilitándonos la cobertura de búsquedas de mayor seniority. Esta nueva forma de conexión permite fidelizar contactos que ya figuraban en la base de datos y tener una comunicación permanente con ellos, porque la compañía publica diariamente búsquedas y puede utilizar la agenda de contactos a la manera de una base de datos, filtrando por profesión, universidad, o puesto de trabajo actual", agregó García.



Como recomendación a la hora de armar un perfil o un currículum virtual, Eleonora agregó: "La información que quien se encuentra buscando empleo no debería obviar en un perfil que será colgado en la red, es aquella de carácter personal, es decir, cuestiones que no tengan que ver en el desarrollo profesional de esa persona. Por otro lado, recomendamos no omitir datos referidos a experiencias, a la profesión, e información que permita establecer un contacto más allá del online. Los postulantes deben ingeniarse para que su currículum sea más atractivo".

Por su parte, **Mec Consultores y Asociados**, compañía local de personal profesionalizado, coincidió que son cada vez más las empresas que utilizan la herramienta tecnológica a partir de la explosión de distintos portales sociales.

Ariel Secondo, director de Mec, hizo hincapié en que las redes sociales permiten un acercamiento al candidato al punto que "dibujan de cuerpo entero a la persona". Si bien no han tenido casos de compañías que hayan rechazado algún postulante por alguna publicación que no favoreciera al mismo, las recomendaciones resultan más que claras: "Estamos todos en una trampa, no podés mentir. Los datos que se suben deben ser reales. Sí hay que tomar recaudos a la hora de seleccionar los portales donde subimos nuestra información. Hay mucha cosa fantasma con estos mix de información virtual, es por eso que hay que ser precavido para no quedar desprotegido".

Los datos que Secondo recomienda no subir son: "CUIT, CUIL, números de cuentas bancarias, datos relacionados a mis parientes, direcciones postales, ni nombres ni apellidos de los mismos".

Perfiles 2.0

A la hora de armar un perfil de calidad que despierte el interés de quienes convocan personal, uno de los errores que suelen cometer los más jóvenes a la hora de buscar trabajo, es postularse a toda búsqueda que aparezca: "No basta con mandar el currículum a medio mundo. Hay que lograr tener un buen manejo personal, y una buena capacidad de interacción con las organizaciones. La paradoja de esta era, es que todo es cada vez más virtual, pero a su vez son más críticas las habilidades de comunicación, conversacionales, de adaptación, de incorporación de conocimiento, y demás. Las empresas profesionalizadas están teniendo problemas a la hora de encontrar postulantes, ya que no bastan las habilidades formales como un buen manejo de PC o de idiomas, sino que se ven en la necesidad de buscar aquellas que sean de carácter cognitivo", finalizó Ariel Secondo, director de Mec Consultores y Asociados.

Privacidad en redes sociales

Antes de nada hay que plantearse cómo se entiende a la privacidad, si como un derecho o como una obligación. Lo razonable sería la primera acepción, pero también existe el derecho de proclamarla y hacer público gustos, opciones políticas, religiosas, sexuales, etc.

Partiendo de allí, el análisis de la privacidad en Facebook o en otras redes sociales debe sugerir la pregunta ¿me permite controlar mi información personal?, ¿quién puede acceder

a ella, cuándo y dónde se publica? Las redes sociales como Facebook están ofreciendo cada vez más herramientas para ello, aunque hayan hecho movimientos censurables como **Facebook Beacon**.

Luis Cisneros, abogado especialista en derecho de las nuevas tecnologías, dialogó con Dattamagazine para prevenir sobre el lado negativo que pueden tener estos espacios virtuales.



Dr. Luis Cisneros especialista en derecho de las nuevas tecnologías

¿Recibe muchas consultas con respecto a la violación de la intimidad en la red?

-Las principales consultas que recibo tanto desde mi despacho como desde mi actividad profesional se centran en las violaciones que realizan empresas hacia los perfiles de distintas personas, tales como accesos no

consentidos a sus datos personales, como publicación de datos que dentro de la relación entre las partes se consideraban privados.

En los últimos meses estamos empezando a recibir tanto de empresas como de particulares peticiones para ayudarles a mejorar su reputación en la red, así ayudamos a servicios y empresas que nos solicitan la eliminación de contenidos en blogs, buscadores, redes sociales. También suele ser muy habitual la solicitud de eliminación de videos o fotografías subidas por otros usuarios sin permiso.

¿Cómo se puede prevenir dicha intimidación?

-La mejor manera de prevenir las violaciones de nuestra intimidad consiste en no poner a disposición nuestros datos. Además, hay ciertas medidas que pueden aplicarse y hacer un poco más difícil el acceso por parte de hackers a nuestros perfiles, tales como contraseñas alfanuméricas, con mayúsculas y minúsculas, que no sean fácilmente descifrables.

¿Qué datos personales son los que tenemos que obviar a la hora de armar nuestros perfiles online?

-Esta pregunta más que un racionamiento jurídico en mi opinión debe tratarse con sentido común, es decir, qué datos no facilitaríamos en el mundo "real" o ajeno a las redes. Si a la hora de abrir una cuenta bancaria o solicitar una tarjeta de crédito te preguntaran tu identidad sexual o ideología política, no estaríamos dispuestos a facilitar esos datos, por tanto, en el entorno online

Trabajo se busca

tampoco deberíamos. Es extrapolarlo al entorno real y aplicar las mismas clases de apreciaciones.

También otra de las cuestiones que hay que tener en cuenta es cuáles de nuestros contactos pueden acceder a cierta información. Plataformas como Facebook han implementado la posibilidad de establecer listas de usuarios y limitarlas. Es una buena idea cuando, dentro de una misma plataforma, se comparten contactos de distintas índole (personal, familiar, profesional).

¿Uno tiene derechos por sobre su espacio en cada red social? ¿O es propiedad de la web?

-Esta pregunta es muy polémica y es algo que todavía no tiene una solución clara. En realidad sobre lo que se tendrá derecho como usuario es al contenido que el mismo vuelque en la plataforma y a que terceros no se

aprovechen de él o de su nombre. Cuando una red social estime que un usuario está incumpliendo sus condiciones, que es un usuario falso (tanto porque no es la persona que dice ser, como si es una empresa haciéndose pasar por una persona, o bien que se tiene una finalidad comercial), puede perfectamente eliminar esa cuenta de usuario con el contenido que haya en la misma.

¿Existen muchos casos en que las empresas hayan definido el perfil de un postulante o de un empleado a través del uso de la web?

-Siempre se oye que las empresas de selección o los departamentos de recursos humanos buscan los perfiles de sus candidatos en las redes sociales; esto es cierto. Un caso famoso fue el de un chico en EE.UU que dijo que estaba

enfermo para no acudir a trabajar y en su perfil de Facebook aparecieron fotos de una fiesta la noche anterior.

La mejor forma para que este tipo de conductas no sucedan es limitar la publicidad de los perfiles tanto a Internet en general como dentro de la propia red. El principal problema de este tipo de fugas de información es que yo puedo limitar perfectamente mi perfil, pero si mis contactos no lo hacen se puede acceder a mi información a través del perfil de un tercero.

Por tanto, creo que somos los usuarios los que en este punto debemos mantener una labor instructiva con el resto de nuestros contactos, para que entre todos prevengamos las posibles fugas de información y el acceso no controlado a los contenidos de nuestros perfiles.

Magali Sinópoli.

magali.sinopoli@dattamagazine.com



Windows 7 al descubierto



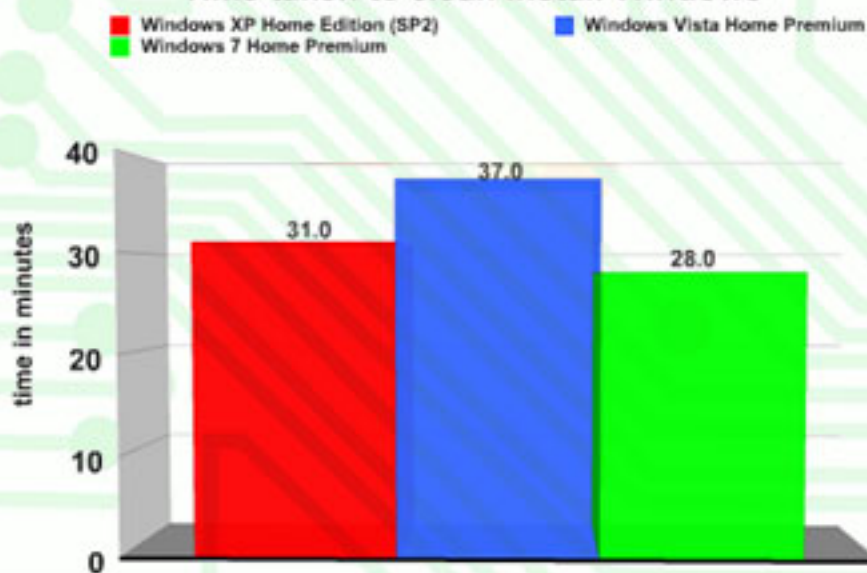
7

El pasado 22 de octubre se llevó a cabo el lanzamiento oficial del esperado sistema operativo de **Microsoft "Windows 7"**. En esta nota vamos a explorar el interior de este sistema operativo para ver qué mejoras y nuevas características tiene por sobre sus predecesores.

Como dato curioso y antes de meterse de lleno en las nuevas características de este sistema operativo, cabe destacar que en antes del lanzamiento, el volumen de reservas en el reino unido superaba ampliamente al mismísimo Harry Potter, calculando así un volumen de venta de un 82 % superior al volumen de venta que tuvo su antecesor **"Windows Vista"**.



Time taken to clean install Windows



Instalación

Lo primero que se puede destacar es su rápida instalación, el tiempo transcurrido para la misma es aproximadamente de 25 a 30 minutos. En cuanto a novedades acerca de la misma no hay mucho que decir, es bastante parecido a la instalación de Vista. El sistema se instala de manera muy fácil, la primera pantalla que figura es la de selección del idioma y teclado a utilizar. Una vez realizada la selección comienza el proceso de instalación, donde se da la opción a elegir si se quiere hacer una instalación desde cero o si se quiere hacer un "Upgrade" a partir de un sistema operativo existente. Se recomienda cuando se instala por primera vez, hacer una instalación desde cero. Como se puede evidenciar en el siguiente grafico, los tiempos de instalación son diferentes de acuerdo al sistema operativo. En la barra de color verde se puede observar que **Windows 7** tiene

un tiempo de instalación mucho más rápido en relación a sus antecesores. Este tiempo depende de los recursos que tenga el equipo donde se quiere instalar.

Como dato curioso, cabe destacar que en antes del lanzamiento, el volumen de reservas en el reino unido superaba ampliamente al mismísimo Harry Potter, calculando así un volumen de venta de un 82 % superior al volumen de venta que tuvo su antecesor **"Windows Vista"**.

Booteo y Shutdown del sistema

Otro tema a destacar luego de la instalación es el tiempo de "booteo" o arranque del sistema y "Shutdown" o apagar el sistema. Esta es una de las características principales con las cuales se hizo hincapié sobre la utilización de recursos. Como se puede ver en el gráfico, se utiliza muchos menos recursos para la inicialización y finalización del sistema. Otra vez cabe remarcar que estos tiempos dependen del equipo que se esté utilizando.

Windows 7 al descubierto



Características y mejoras

Interfaz de usuario

Nuevo look en la barra de tareas, si bien parece igual que Windows Vista, tiene ciertas diferencias. Por ejemplo, se puede modificar el color, posición, tamaño, tamaño de los iconos. También, la barra de tareas organiza las ventanas apilando una sobre otra; permite organizar el lugar donde tienen que estar los iconos y también ofrece la posibilidad de dejar un acceso directo a una aplicación determinada sobre la misma barra de herramientas.

Aero mejorado, se han añadido muchos más "accesorios" a esta interfaz gráfica, como cuando se hace foco sobre una ventana sobre la barra de tareas: las demás desaparecen, quedando el foco sobre la ventana seleccionada, como así también vistas en miniatura de las aplicaciones que están ejecutándose con sólo posicionar el mouse sobre el icono de la misma.

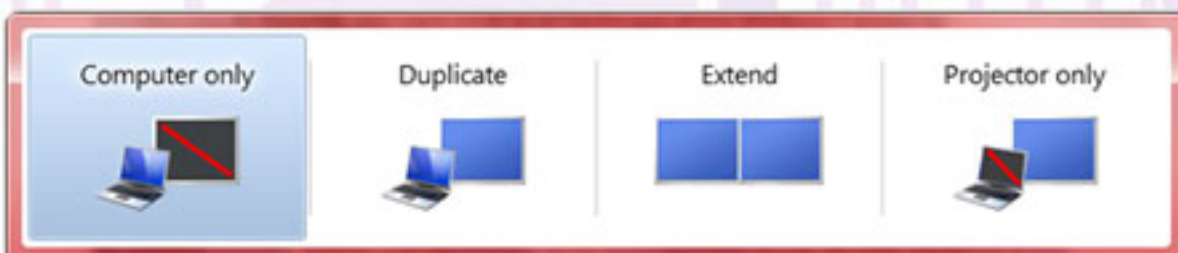
Introducción de librerías, algo para notar: ahora Windows 7 posee las denominadas "librerías", que son directorios virtuales donde se puede agregar contenido de cualquier parte del disco, lo cual cambia la forma tradicional de ver los directorios. Para que se entienda mejor el concepto, puedo tener una librería con toda la música que exista en el disco sin tener necesidad de tener la música en

una misma carpeta. Esto se complementa perfectamente con Windows Media Player lo que mejora significativamente la utilización del mismo. Modalidad pantalla, esta es una mejora que se ha implementado, la cual permite mediante el uso de las teclas "Windows + P" cambiar la forma en que se muestra la pantalla, por ejemplo. Extender la pantalla mediante otro monitor, conectar un proyector, duplicar la pantalla o simplemente usar una sola pantalla.

Gadgets, los mismos surgieron con Windows Vista pero no

tuvieron mucho éxito y ahora vienen por una revancha. Traen una mejora muy buena, lo que permite tener uno o varios en cualquier parte de la pantalla, algo que antes en Windows Vista no se podía realizar.

Themes, Una de las nuevas características (que para mi opinión se tendría que haber implementado antes) es la de los temas. Windows 7 trae por defecto algunos temas los cuales permiten cambiar cada cierto tiempo el fondo de pantalla. Cada usuario puede crear su propio tema con la cantidad de imágenes y los colores que desee.



Windows 7 al descubierto

Media Player

El Windows Media Player (ya en su versión 12) trae aparejado varios cambios los cuales mejoran su utilización. Now-Playing View, es una vista minimizada del media player, que permite mostrar sólo la información básica del tema que se está escuchando. Esto permite que se consuman poco recursos. Stream, esta nueva característica permite compartir música entre varias máquinas que usan Windows 7 mediante internet, a través del media player. De esta

IE8, esta versión de Windows viene con Internet Explorer 8. El mismo viene con muchas funcionalidades nuevas y otras mejoradas como, por ejemplo, un acelerador de descarga. Lo curioso de esto es que Windows 7 trae consigo (como en sus versiones anteriores) un aplicativo donde se puede desinstalar funcionalidades del propio Windows y, una de estas nuevas funcionalidades, permite desinstalar el IE8, dándole al usuario la libertad de elegir el explorador web que elija. ¿Curioso no?

Conclusiones

Si bien muchos no son muy seguidores de los sistemas operativos "privativos", les recomiendo probar Windows 7. En mi opinión personal, lo he probado y me ha dado resultados bastante satisfactorios. Seguramente (como todo sistema operativo) tiene cosas por mejorar, pero afirmo que ha dejado atrás a sus antecesores y no tiene nada que envidiarle a cualquier otro sistema operativo vigente en el mercado.



Windows Se7en

Energize your world.

forma, varias PC's pueden compartir su música logueadas al sistema mediante la cuenta de Windows live.

Networking y seguridad HomeGroups, esta es una nueva característica que permite casi de manera mágica elegir qué compartir. Supongamos que en su domicilio posee dos máquinas que las desea conectar entre sí para compartir archivos y demás. Creando un Homegroup en una de ella, tiene la posibilidad de proveer una contraseña para el grupo, como así elegir qué quiere compartir y qué no. Lo siguiente a realizar es, en la otra PC, localizar el Homegroup e ingresar la contraseña. De esta manera las 2 PC's ya están conectadas entre sí compartiendo información.



Ubuntu Karmic Koala 9.10

Todo un estándar en Linux



Ubuntu es una distribución que se ha sabido ganar la popularidad – y la tiene más que merecida.

Su perfil fue el de nuevos usuarios que se querían sumar a Linux de la mano de una distro simple, concreta, sin muchos divagues de software, ni categorías que no son tan utilizadas.

En sus comienzos, las distribuciones no eran tan simples en cuanto a instalación, pero con el pasar del tiempo adoptaron el modelo live cd install, con lo cual las cosas fueron cambiando para mejor.

En principio, la distro estaba destinada sólo al entorno gráfico GNOME, pero luego comenzaron a salir fork para escritorio KDE y luego Xubuntu con escritorio XFCE.

De a poco, a la vez, se fue instalando en la comunidad linuxera y hoy por hoy podemos decir que es una de las distros más utilizadas, como más comentadas entre los que no son usuarios de Linux.

En su último lanzamiento - la versión 9.10 Karmic Koala - se encontró el punto más alto de calidad en cuanto a la compilación de software y hardware soportado desde el mismo live install (CDROM/DVDROM y Pendrive).

Es decir, uno de los principales problemas que tenía la distro en sus comienzos era la interfase de instalación y compatibilidad con hardware. Hoy, en cambio, muchos fabricantes de hardware y equipos la toman más que en cuenta a la hora de fabricar cualquier nuevo.

¿Como obtener y actualizar nuestra distro actual?

La forma de actualizar se encuentra explicada paso a paso desde el siguiente enlace oficial:

<http://www.ubuntu.com/getubuntu/upgrading>

O bien, es posible descargar la nueva versión desde la lista de mirrors oficiales:

<http://releases.ubuntu.com/releases/9.10/>

Actualizar Ubuntu 9.04 a Ubuntu 9.10 Karmic Koala

La actualización de una distribución basada en Debian es más que simple, y en el caso de Ubuntu esta función es todavía más didáctica, ya que se puede realizar desde el mismo entorno

gráfico, sin contar con avanzados conocimientos de consola.

Para actualizar desde el modo gráfico, tan sólo debemos hacer clic en Sistemas "Gestor de actualizaciones". Allí veremos, en la primera línea, que se encuentra disponible una nueva versión de Ubuntu 9.10. Si hacemos clic en ella, el sistema se encargará de conectarse a internet y bajar las actualizaciones correspondientes.

Desde la consola podemos teclear:

```
sudo update-manager -d
```

El sistema descargará las actualizaciones, procediendo de la misma manera: reemplazando la versión anterior por la última disponible.



Ubuntu Karmic Koala 9.10

Instalando Ubuntu 9.10

La instalación de esta distribución es una de las más simples que encontraremos, y no sólo por utilizar el CDROM live install, sino porque también cuenta con una opción que nos permite instalar **Ubuntu 9.10** desde el mismo Windows, como si fuera una gran aplicación más, que puede ser eliminada desde "Agregar o Quitar Programas" cuando lo deseemos, sin ningún problema, y con total seguridad (el sistema queda instalado como Wubi).

Luego tenemos, por supuesto, la instalación en sí, que consiste en tan sólo 7 pasos (los clásicos que ya todos conocemos; no hay variantes en la instalación).

Para eso, doble clic en el icono Instalar, elección de nuestro lugar de residencia, selección de teclado, particionamiento del disco rígido, configuración del usuario dueño y revisión general sobre las configuraciones previas realizadas. Cuando termina la instalación, nos consulta si queremos seguir utilizando nuestro sistema o si reiniciamos el equipo para ya utilizar nuestra nueva versión de Ubuntu.

El comportamiento de cómo se puede ejecutar el escritorio de Ubuntu se puede configurar desde Preferencias -> Editar. Ahí verán varias opciones interesantes como esta, que nos muestra la opción de poder visualizar archivos ocultos.

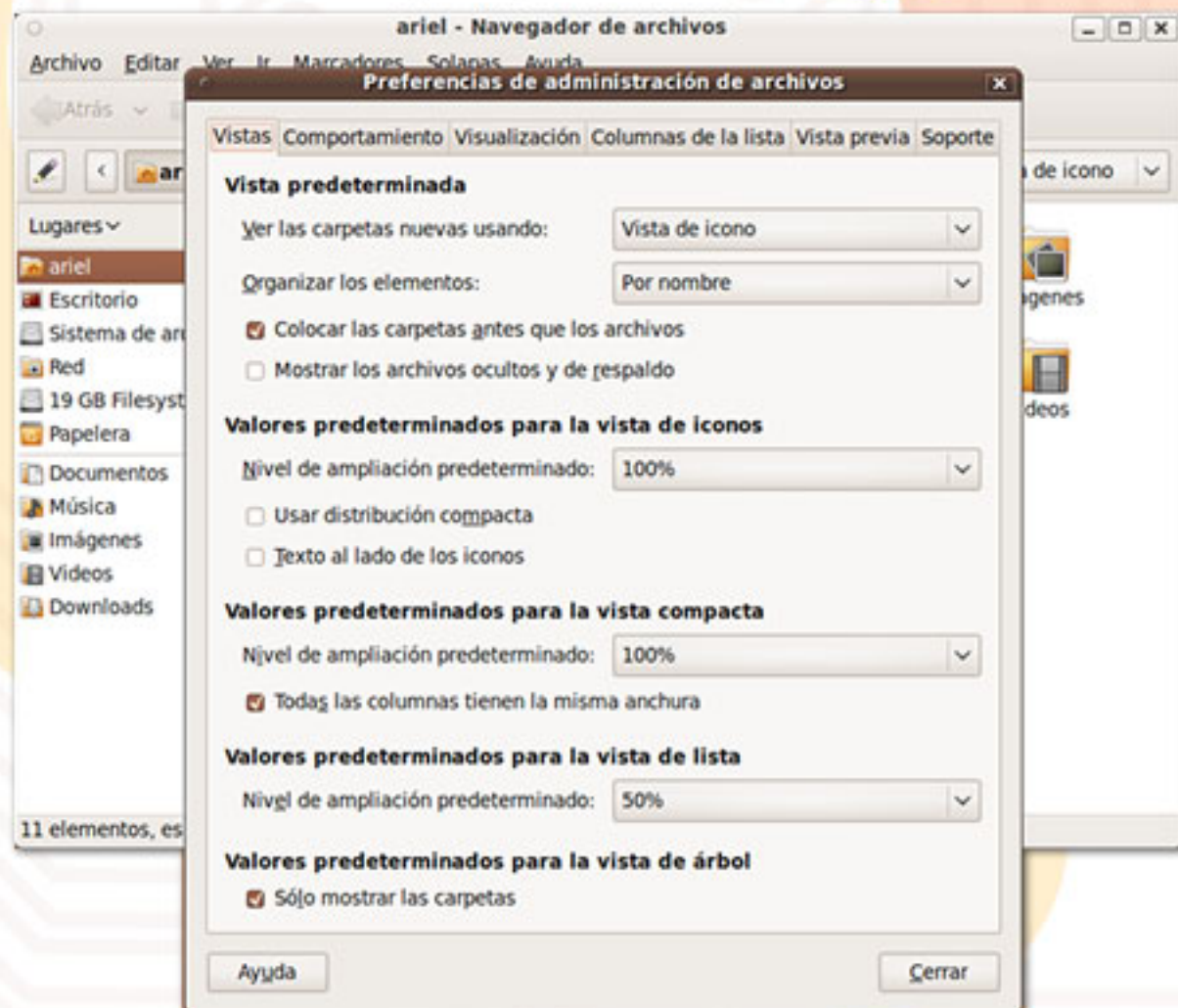
Cambios operativos

Los cambios que vamos a encontrar en la distro son varios: muchos tienen que ver con la parte operativa y quizás con la estética de la distro en general. Por ejemplo, con la inclusión de GNOME 2.22 dentro de la distro, hay buenas opciones de configuración, como el cambio de fondo, tipografías, temas gráficos, interfaz y efectos visuales - en donde podemos activar la parte 3D.

El centro de control **GNOME** solamente se estilizó, no hay muchas más funciones de las que encontrábamos antes. Otro cambio muy interesante de comentar es poder cambiar el usuario de forma casi automática desde la misma barra principal.

Software incluido

Kernel 2.6.31.6 (kernel o núcleo de sistema), X.Org 1.7.1 (servidor gráfico), pulse audio KVM (sistema de virtualización incorporado al mismo kernel), dynticks para amd64 (mejoras de energía equivalente a procesadores de 32 bits), UFW (Uncomplicated Firewall), GNOME 2.28 (escritorio gráfico), compatibilidad absoluta con modems 3G (desde un panel completamente gráfico), Firefox 3.5 (AL FIN), OpenOffice 3.1.1, ATI driver 8.661, evolution 2.28.1, Gimp 2.6.7.



Ubuntu Karmic Koala 9.10



También en Netbooks

Desde sus dos últimas versiones, Ubuntu destina una distribución para netbooks llamada Remix, que además cuenta con las opciones para 32 y 64 bits.

Ubuntu y los controladores propietarios

Un error común en la instalación es que Ubuntu no detecte de forma correcta nuestra placa de vídeo y el sistema se reinicie de forma constante. Solucionarlo es tan simple como teclear F4 cuando inicia y seleccionar la opción tan conocida por muchas personas como "A prueba de errores". Esta opción hace que nuestro sistema inicie con los controladores no clásicos y que tome la placa de vídeo de forma correcta.

Es decir Ubuntu, por defecto, no cuenta con los controladores propietarios, y de esta manera inicia lo más libre posible pero claro, en la realidad que vivimos, donde es necesario adaptarnos a diferentes estándares impuestos por fabricantes de hardware o bien desarrolladores (en donde la necesidad pasa por estar interconectado a plataformas como, por ejemplo, Youtube, en donde la necesidad puntual es utilizar Flash 10), es necesario que nuestro sistema operativo, mas allá de que esté basado en software libre, sea capaz de interactuar con esta tecnología de forma transparente. Lo mismo pasa cuando necesitamos algún

```

root@ariel: /home/ariel
Archivo  Editar  Ver  Terminal  Ayuda
To run a command as administrator (user "root"), use "sudo <command>".
See "man sudo_root" for details.

ariel@ariel:~$ sudo passwd root
[sudo] password for ariel:
Introduzca la nueva contraseña de UNIX:
Vuelva a escribir la nueva contraseña de UNIX:
passwd: contraseña actualizada correctamente
ariel@ariel:~$ su
Contraseña:
root@ariel:/home/ariel#

```

Algo que siempre me preguntan es cómo utilizar el usuario Root en Ubuntu. Bueno, acá lo pueden observar gráficamente: desde una consola ejecutamos: sudo passwd root, ingresamos nuestra contraseña. Luego el sistema nos solicita la clave de root que queremos utilizar, repetimos y listo.

Hace un tiempo me preguntaban si era factible cambiar en rumbo y pasar de utilizar software privativo como sistema operativo directo, en una plataforma con base libre como lo es Linux. Mi respuesta era, por lo general, sí es posible, pero no es del todo simple. Con la evolución del software libre, y de Ubuntu más precisamente, hoy por hoy las cosas son mucho más simples, y no es necesario tener que instalar un sistema operativo Windows para realizar determinadas tareas clásicas como navegar por internet, hacer uso de redes sociales, ver vídeos en la web vía Youtube, acceder a todos los servicios de Google, utilizar el clásico MSN, Gtalk, Skype, redes torrent, P2P, escuchar música, ver videos en cualquier formato, trabajar con documentos generados con Microsoft Office, generar

presentaciones, generar PDF, trabajar con gráficos, renderizar videos y tantas otras cosas que se les puede ocurrir hacer con software privativo bajo licencias costosísimas, y que hoy en día con cualquier distribución Linux se puede realizar de una manera distinta, pero con el mismo resultado.

Obviamente, los juegos desarrollados para PCs tienen más características, opciones, detalles gráficos... pero todo ello está completamente ligado al alto requerimiento de hardware. Con lo cual mi recomendación para todo aquel usuario que desea utilizar la PC para jugar es no instalar ninguna distribución Linux, ya que se va a encontrar con la única barrera que tiene el software libre. Para todo lo demás existe Linux.

Ubuntu Karmic Koala 9.10

Cambios interesantes

Koala Kármico tiene un inicio más rápido, algo que se puede atribuir al Kernel 2.6.31-11. Está optimizado para rendir mejor en sistemas de bajos recursos (con lo cual, claramente, las netbooks salen beneficiadas).

El control de audio fue mejorado, dado que ya no vamos a encontrar problemas sobre casi ningún controlador multimedia dentro de nuestra PC. Trae lo justo y necesario para el control estándar, ya que si queremos funciones multimedia más avanzadas, el mundo GNU suele proveernos de utilerías mucho más acordes que apilar controles en este panel. Bien por Ubuntu.

Otro de los puntos destacables es que Karmic Koala trae por defecto el sistema de archivos EXT4, con lo cual el acceso al disco es más rápido. Y algo que no debemos dejar de lado es que la opción de trabajar con un módem 3G fue mejorada desde la versión anterior 9.04. La interfase es totalmente gráfica, y con tan sólo conectar el módem funciona sin sobresaltos.

Página oficial del proyecto:

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

Pedidos para el envío gratuito:

<https://shipit.ubuntu.com/>

Proyectos relacionados:

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

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

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

Conclusiones

Podemos decir que esta nueva versión de Ubuntu es la más destinada a usuarios finales, ya que facilita las cosas de forma que el usuario se puede sentir más que conforme con el sistema. No hay archivo que no pueda ser abierto con una aplicación de Ubuntu, no hay función que no podamos realizar con esta distro - solo debemos navegar por la opción de instalación de aplicaciones desde "Aplicaciones + Añadir o Quitar", en donde encontraremos todo más que ordenado, con la información más que justa para nuestra necesidad. Totalmente recomendable para cualquier usuario.

Si alguien se está preguntando por qué no hablo de juegos en Linux, la respuesta es simple y quizás cuestionable por los más gammers: para esta acción se encuentran las consolas. Si hoy por hoy queremos jugar con una PC, las cosas son complicadas y no sólo pasa por el sistema operativo, sino también por el hardware, ya que por lo general cada seis meses un usuario debe actualizar el hardware de su PC y así poder satisfacer los requerimientos mínimos de un juego. Esto tiene una solución: es tan simple como utilizar consolas de juegos, ya que las mismas están orientadas para esa función, y que además pueden tener una vida útil de años hasta que debemos cambiarlas por un modelo más nuevo.



ariel.corgatelli@dattamagazine.com

Ariel Corgatelli



GNU/LINUX Y LOS JUEGOS PARA PC

Obviamente, los juegos desarrollados para PCs tienen más características, opciones, detalles gráficos... pero todo ello está completamente ligado al alto requerimiento de hardware. Con lo cual mi recomendación para todo aquel usuario que desea utilizar la PC para jugar es no instalar ninguna distribución Linux, ya que se va a encontrar con la única barrera que tiene el software libre. Para todo lo demás existe Linux.

Malware en Sitios Web

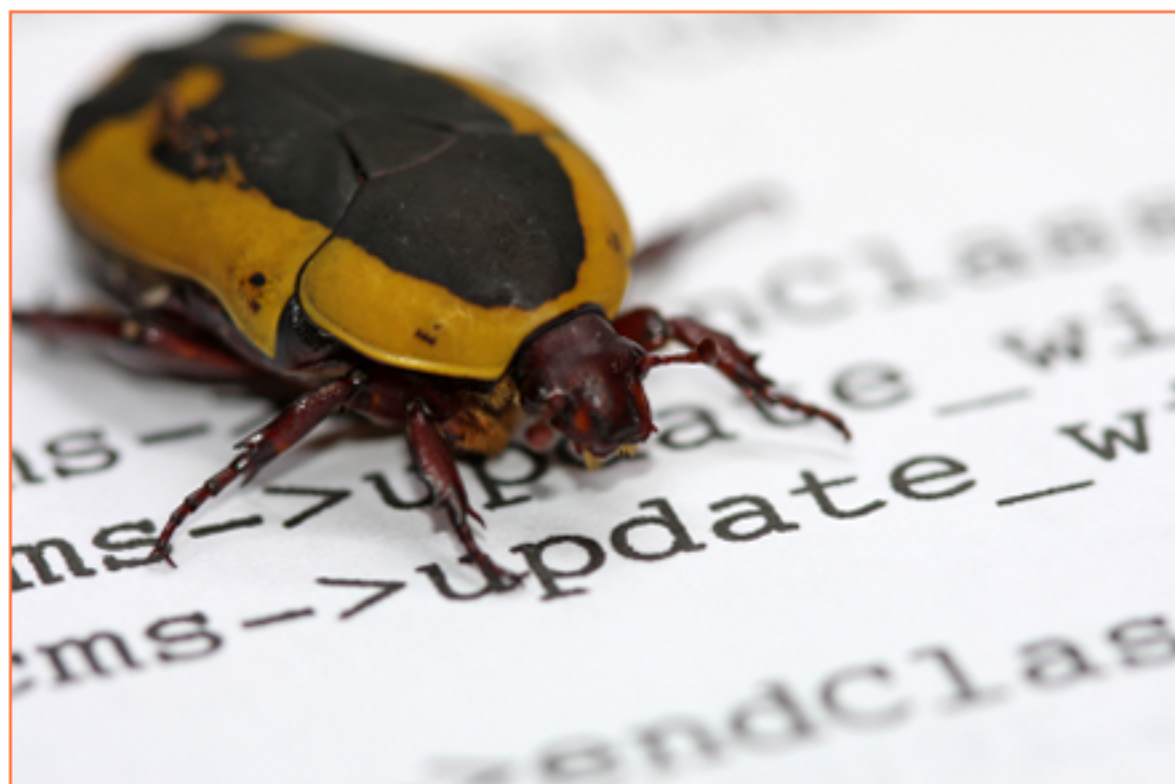
i

Nuestras computadoras ya no son las únicas afectadas por el malware, ahora también infectan servidores que alojan sitios web. Cómo operan y cómo prevenirse.

El primer método de propagación de virus fue el ya prácticamente extinto disquete. Luego el correo electrónico y recientemente las unidades Flash USB, como pen drives. Hoy, el método de propagación de malware que lidera el podio es mediante sitios web. Éstos son utilizados como intermediarios entre los atacantes y los usuarios víctima, generando así infecciones indirectas.

Empresas relacionadas a la seguridad informática y consultoras de diversos países del mundo han presentado sus conclusiones a lo largo de este año y los números son alarmantes. Por ejemplo, Sophos (conocida por sus soluciones antivirus) indica que una nueva página web es infectada cada 4,5 segundos. Otras organizaciones indican que la cantidad de infecciones ha crecido en un 400% respecto del año anterior y la tendencia va en alza.

Otro análisis sobre esta amenaza afirma que hoy en día, el 70% de este tipo de infecciones se encuentran alojadas en sitios web de confianza o legítimos, es decir, sitios que no fueron creados por los autores del código malicioso y que aún no fueron denunciados, no pertenecen a una lista negra o hasta quizás ni sus propios webmasters estén al tanto de que sus sitios se encuentran infectados.



Un flagelo creciente

Lo más alarmante es que el mayor número de infecciones registradas en los últimos meses, fueron distribuidas por páginas web legítimas, puestas en riesgo por el propio malware mediante una falla de seguridad. A finales del año 2007, la cantidad de este tipo de web sites había alcanzado el 51%, momento en que se superó la cantidad de sitios creados por los propios atacantes.

Este tipo de ataques masivos en websites, generan a su vez latentes puntos de infección, de ahí es que la tendencia es creciente, tanto que ya superaron otros métodos de propagación de software malicioso, como lo son los

servicios de mensajería instantánea o el correo electrónico.

Hoy en día el riesgo es de suma importancia, debido a que la reputación de las empresas con sitios infectados -o con posibilidad de infectarse- depende de la seguridad de su portal web, donde accede una gran cantidad de clientes y visitantes, pudiendo resultar afectados también.



Malware en Sitios Web

Históricamente, los ataques masivos se encargaron de tirar abajo determinados sitios, dejarlos fuera de servicio durante un período de tiempo o modificar su contenido, dejando la marca del atacante o el grupo de hackers que lo llevó a cabo. Los ataques de software malicioso, en cambio, dejan la apariencia del sitio intacta -tal es así que ni los propios webmasters notan la infección- para que nada impida que sean visitadas por los usuarios, generando más infecciones. Este tipo de amenazas, tiene como principal finalidad atacar vulnerabilidades conocidas que permitan inyectar código en los sitios web para que luego alcance a los navegantes. Si estos también están descubiertos (antivirus desactualizado, sistema operativo obsoleto, etc.) los atacantes tendrán más chances de lograr sus objetivos. Una vez

instalado el código en los equipos de los usuarios, éste puede efectuar una gran variedad de ataques: desde envío de publicidad no deseada en forma de pop up, backdoor, robo de número de cuentas bancarias y tarjetas de crédito, keylogging (robo de contraseñas), etc.

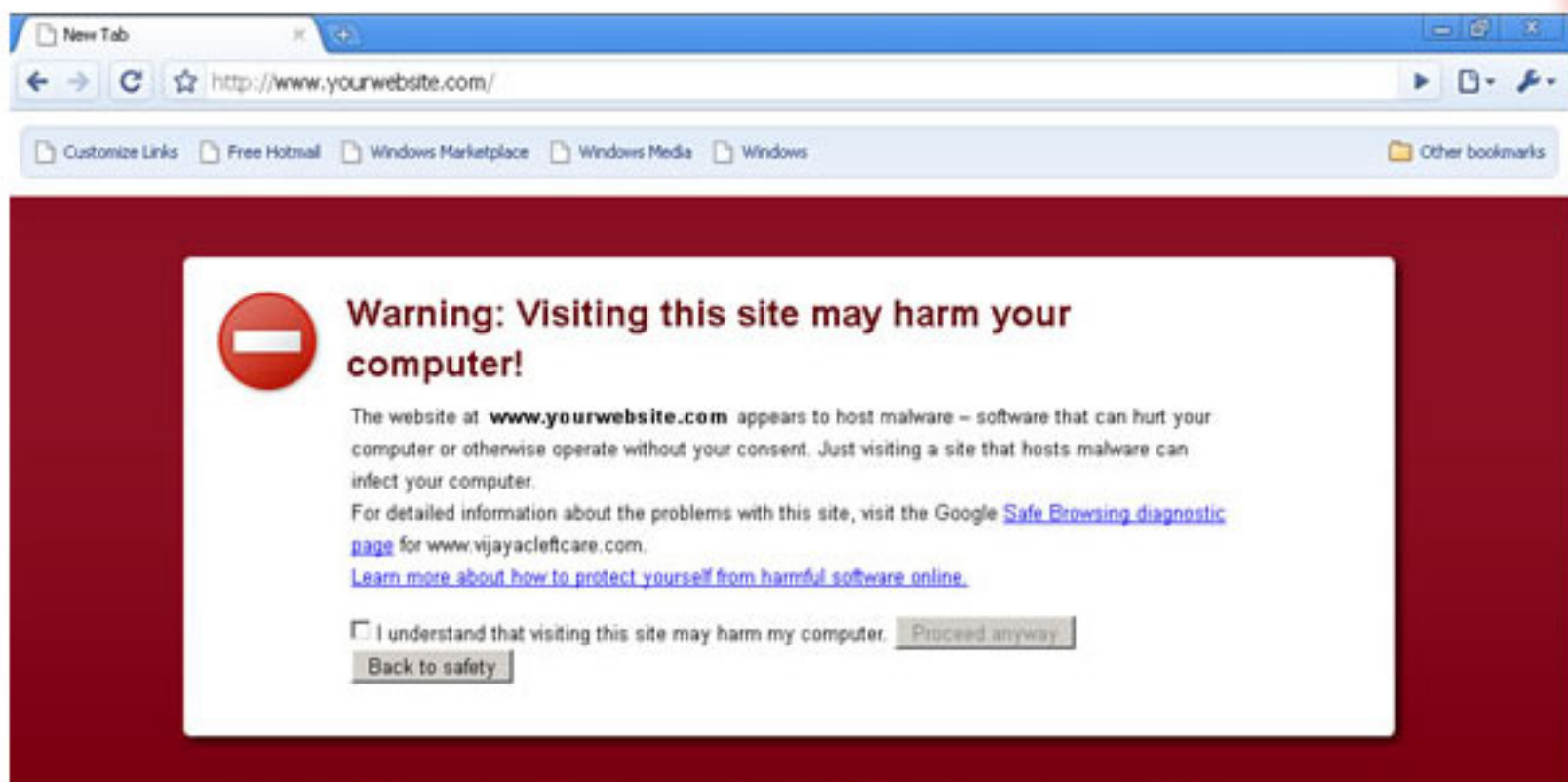
Más en detalle

Las técnicas más empleadas por los atacantes para poner en peligro sitios web, son mediante iframe (técnica que permite insertar contenido HTML dentro de un documento HTML) y los ataques de inyección SQL, que modifican o insertan código en bases de datos mal securizadas. El tipo de amenazas que se ha propagado con mayor velocidad desde el año anterior es el backdoor (puerta trasera) y robo de contraseñas, con un incremento de más de 800% partiendo desde mediados del

año pasado. Ha crecido también el número de troyanos, virus y password stealers (ladrones de contraseñas) en un 220%. Por ejemplo, un troyano que inyecta código JavaScript conocido como JSRedir-R, logró en muy poco tiempo infectar seis veces más que cualquier otro malware.

JSRedir-R fue hallado en web sites legítimos de alto tráfico; su modus operandi se basa en descargar código malicioso de un tercero sin que el navegante se percate. De esta forma, puede ser empleado para sustraer datos sensibles con la única finalidad de robar contraseñas, números de tarjetas de crédito o falsificación de identidad.

Este tipo de ataque 'personalizado' por los hackers, les permite un gran abanico de posibilidades, incluso hasta pueden detectar la ubicación geográfica de cada usuario infectado con diversos fines, que ya detallaré.



Malware en Sitios Web

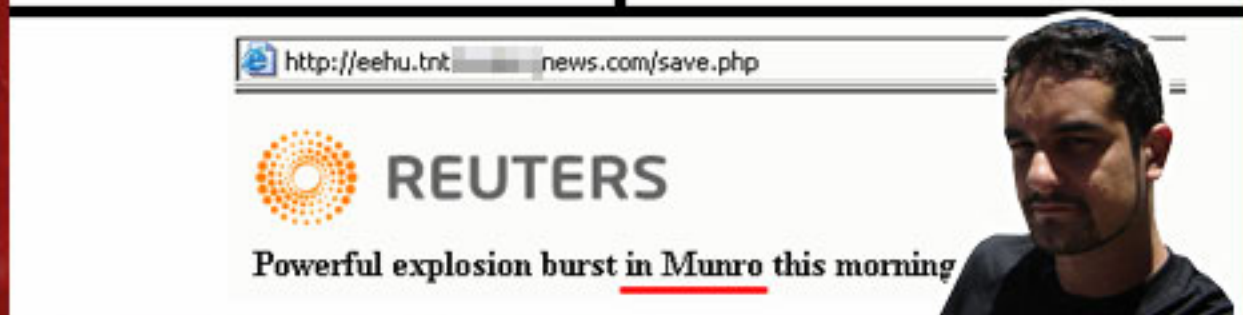
Por ejemplo, el gusano conocido como Waledac, aprovechó el Día de San Valentín para propagarse masivamente. Hoy, meses más tarde, continúa activo. Esto se debe a que sus autores pueden personalizar dinámicamente su accionar, modificando a su gusto qué hacer y cómo hacerlo. Cuando la fiebre por San Valentín se terminó, a los pocos días el mismo gusano ya no se disfrazaba de tarjeta de salutación sino que ahora lucía como cupones de descuento para realizar compras online. Semanas más tarde, el mismo gusano Waledac recibía otras órdenes por parte de sus creadores y ahora su conducta era totalmente distinta: se dedicaba a enviar correos electrónicos haciéndose pasar por una agencia de noticias, diciendo que una bomba había explotado en la ciudad en la que reside la víctima (aparecía el nombre de la ciudad, la cual averigua previamente), al hacer clic en el enlace que contiene el mensaje, no nos dirige al sitio web de la supuesta agencia de noticias sino a un sitio falso con un supuesto reproductor de video. Ese player multimedia embebido nos notificará que necesita instalar un pequeño plug-in para el navegador (similar al FlashPlayer) y una ventana para instalarlo aparece. Si aceptamos, una variante del propio gusano Wadelaac se instalará en nuestro sistema, mediante un iframe que utiliza la técnica 'drive by download' para infectar.

Cómo protegerse

La principal recomendación, además de tener antivirus y firewall, es mantener al día las actualizaciones del sistema operativo y aplicaciones más utilizadas, e instalar las últimas versiones de los mismos. Los atacantes no van a detenerse mientras logren propagar sus infecciones. Para combatir esto, sería necesario escanear cada sitio web de posibles códigos maliciosos antes de visitarlo, lo cual es demasiado engorroso. La mejor forma protegerse es evitar que algo sospechoso ingrese en nuestra PC, eso se logra con conocimiento y práctica, teniendo siempre en cuenta unos consejos que aquí listamos:

- * Tener un buen antivirus siempre actualizado (Kaspersky o ESET NOD32)
- * Usar un buen firewall actualizado y bien configurado (Agnitum Outpost, ZoneAlarm)

- * Instalar un anti-spyware activo para estar prevenidos (AdAware, SpyBot, SpySweeper)
- * Utilizar Mozilla Firefox. Evitar el Internet Explorer.
- * Sospechar de todo lo que bajamos y ejecutamos.
- * No ingresar en sitios adultos ya que son un nido de spyware y virus.
- * No instalar software que incorpora adware o spyware (como el viejo KaZaa o eDonkey2000; existen alternativas sin soft maligno adosado).
- * Revisar periódicamente la lista de procesos activos y verificar que no esté corriendo ningún spyware. Para los webmasters, se aconseja que revisen la seguridad y el código fuente de sus sitios web a cargo periódicamente. De a poco siguen apareciendo antivirus orientados a webmasters, para proteger el contenido de sus sitios y que éstos no afecten a sus usuarios y clientes. Las grandes empresas de antivirus ya tienen una versión dedicada para el server-side.



Cinco Distribuciones GNU/Linux Argentinas



En la actualidad, **hay más de doscientas distribuciones de GNU/Linux**, y el número aumenta día a día, debido a la propia naturaleza de este Sistema Operativo. Al ser libre y de código abierto, quien así lo desee puede crear una versión del mismo partiendo casi "desde cero" o modificar alguna de las distribuciones disponibles para que se adapte mejor a alguna necesidad específica. En la República Argentina existe gente experta tanto en tecnología informática como en desarrollo de software y el fenómeno **GNU/Linux** no le podía ser ajeno. Es por ello que, en esta ocasión, hemos seleccionado cinco distribuciones creadas por argentinos para presentarles, ya que todas ellas son una muy buena opción para que podamos aprovechar nuestros equipos al máximo de su capacidad, y operarlos en un ambiente estable, seguro y que nos brinda libertad total.

Distribución: CiberLinux
Sitio Web:

<http://tecnicoslinux.com.ar/ciberlinux/>

Esta distribución está dirigida a usuarios que vengan de los S.O. de Microsoft y conozcan poco o nada sobre GNU/Linux. La distribución se basa en Kubuntu, la versión de Ubuntu Linux que incorpora al entorno de escritorio KDE ("K Desktop Environment"), lo que garantiza su madurez y estabilidad. Se encuentra configurada y tematizada para asemejarse lo más posible a Windows XP, y los paquetes que trae preinstalados cumplen dos objetivos: por un lado, proveer al usuario de todo lo que precise para navegar o realizar tareas de oficina, sin necesidad de descargar ni instalar componentes de software adicionales. Por otro, parecerse casi por completo a los programas y utilitarios que los usuarios de Windows están acostumbrados a utilizar para que la transición hacia GNU/Linux les sea lo más sencilla y llevadera posible. Pensado originalmente para su

En la República Argentina existe gente experta tanto en tecnología informática como en desarrollo de software y el fenómeno GNU/Linux no le podía ser ajeno

uso en empresas y cibercafés, CiberLinux viene en un LiveDV, lo que implica que puede bootear íntegramente desde el DVD sin requerir instalación previa, y puede usarse sin alterar la configuración de la PC. Otra opción es instalarla definitivamente en el disco rígido, pero atención: en este último caso, la instalación es automática y ocupará la totalidad del disco rígido, desalojando a cualquier otro S.O.



Cinco Distribuciones GNU/Linux Argentinas

que ya se alojara en el equipo. Ocurre que CiberLinux ha sido diseñado para instalarse como único S.O. del equipo, por lo cual no es adecuado para computadoras con "dual boot" y, si nuestra intención es reemplazar otro Sistema por este, debemos tomar la precaución de llevar a cabo una copia de seguridad de nuestros datos críticos antes de proceder a su instalación. Su desarrollador principal, Marco Antonio de Hoyos, ha colaborado con diversos cibercafés de la Ciudad de Buenos Aires para que CiberLinux se transforme en el sistema único con el que trabajan. Para estos fines, se incluye un programa de control de estaciones de trabajo, llamado "cbm". La última versión estable de CiberLinux es la 1.2, bautizada "Vistoso", y fue liberada en junio de 2008.

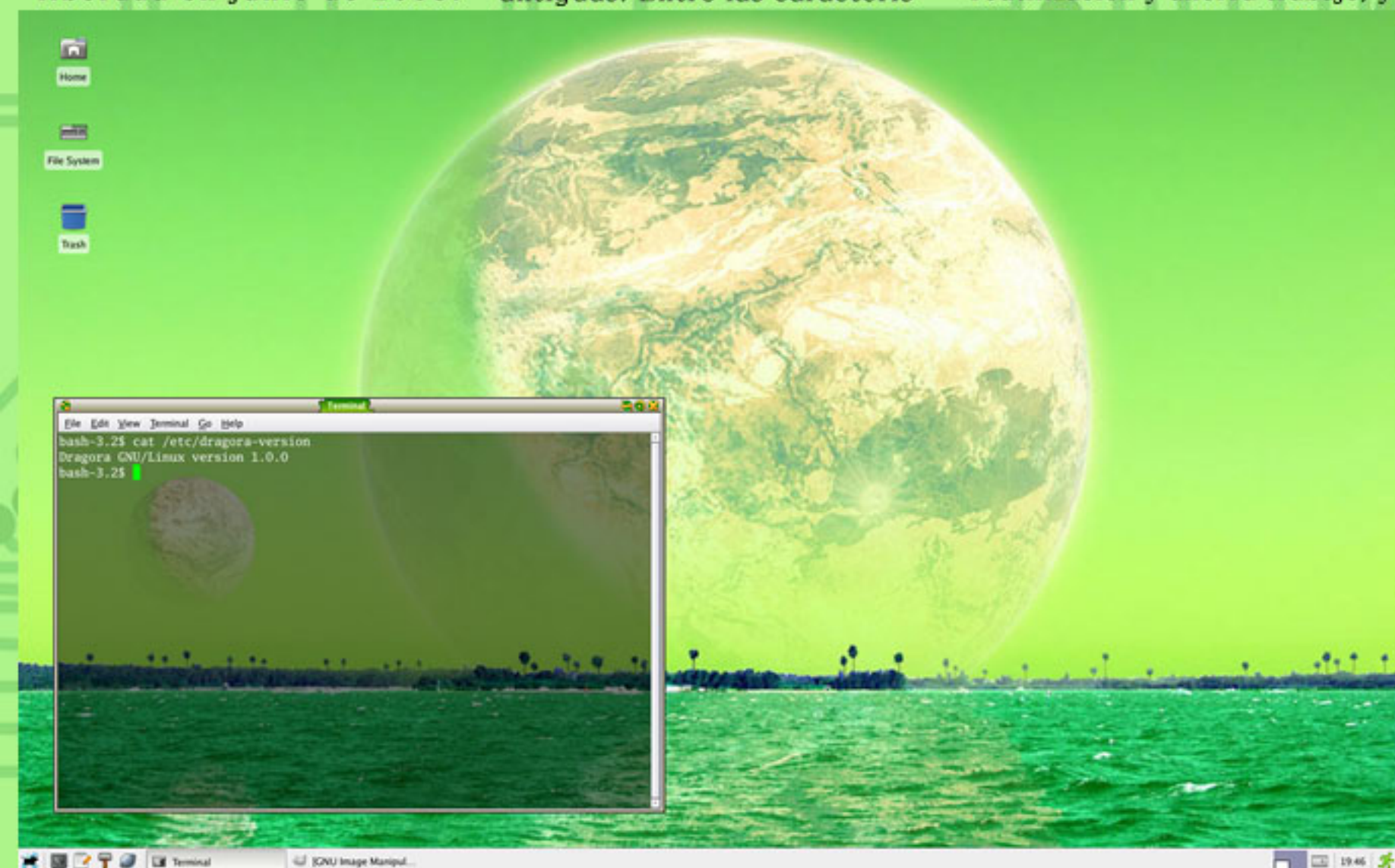
Distribución: Dragora

Sitio Web:

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

Dragora GNU/Linux es una de las escasas distribuciones en el mundo que no se basa en otra distro preexistente. Por lo general, la gran mayoría de las nuevas distribuciones toman como punto de partida alguna de las "históricas" (como Slackware o Debian) o de las más importantes en la actualidad (como Ubuntu). El desarrollador líder, Matías Fonzo, decidió realizar esta distro partiendo desde cero, aunque tomando a Slackware como fuente de inspiración, ya que Dragora adopta numerosos conceptos de esta venerable distribución, que es también una de las más antiguas. Entre las caracterís-

ticas más relevantes de Dragora, se destaca el hecho de que no contiene software no libre, lo que le ha valido el reconocimiento y apoyo de la FSF (Free Software Foundation) liderada por Richard Stallman. Al albergar exclusivamente software libre, esta es una de las pocas distribuciones que recomienda la FSF. Otro aspecto fundamental es la incorporación en su filosofía de desarrollo de tres preceptos ampliamente relacionados entre sí: KISS ("Keep it short and simple", en español "Manténgalo breve y sencillo"), DRY ("Don't Repeat Yourself", o "No te Repitas") y YAGNI ("You aren't gonna need it", "No lo vas a necesitar"). Estos conceptos apuntan a desarrollar software liviano y simple, que modularice el código, lo que permite su reutilización y ahorra trabajo, y



Cinco Distribuciones GNU/Linux Argentinas

y que no se pierda tiempo en incorporar funcionalidad que, en la gran mayoría de las oportunidades, nunca será utilizada (este último es un pecado en el que incurren varias distros GNU/Linux). **Dragora** emplea por defecto el entorno de escritorio **Xfce**, probablemente el más liviano y veloz de su especie, aunque no posee tantas prestaciones como **Gnome** o **KDE**, que son alternativas más potentes, pero considerablemente más lentas y costosas en recursos del equipo. Su administrador de paquete permite descargar e instalar tanto binarios optimizados para diferentes tipos de procesadores, como obtener el código fuente de los paquetes de nuestro interés y compilarlo en forma automática de acuerdo a las características de nuestra PC. La primera versión estable de **Dragora**, la 1.0, fue lanzada en marzo de 2009, tras casi dos años de trabajo en versiones preliminares. Su sencillez y buen desempeño le ha permitido hacerse popular rápidamente no sólo en Sudamérica, sino también en algunos países europeos, como España o Italia.

Distribución: Lihuen

Sitio Web:

<http://lihuen.info.unlp.edu.ar/>

Este Sistema Operativo es un producto del esfuerzo mancomunado de los profesores y alumnos de la Universidad Nacional de La Plata.

Inicialmente basado en **GNULinEx**, una distro española oriunda de Extremadura, actualmente toma como distribución madre a Debian. Aunque por defecto incorpora el entorno de escritorio GNOME, que es parte del proyecto GNU, ha reemplazado algunas de sus aplicaciones acompañantes por otras, como k3b, un excelente paquete de grabación de CDs y DVDs que originalmente es parte de KDE. Lihuen se ofrece en tres versiones: el CD de instalación estándar, un **LiveCD** y **Lihuen Versión Educativa**, que incluye una gran cantidad de aplicaciones orientadas a asistir a docentes y estudiantes en los procesos educativos. De hecho, ya que uno de los objetivos es transformar la computadora en una herramienta de aprendizaje y enseñanza, se ha preparado .

una versión de Lihuen que puede ejecutarse en equipos OLPC ("One Laptop Per Child"), un proyecto para dotar a alumnos de escuelas primarias y a sus maestros con una computadora cada uno, una noble iniciativa que ya han concretado países como Uruguay y Paraguay, mientras que en Argentina todavía brilla por su ausencia. Otra posibilidad interesante de esta distro es que se halla preparada para manejar un aula completa de equipos con Lihuen a través del paquete **LTSP (Linux Terminal Server Project)**, en los cuales un equipo estándar actúa como servidor de terminales (Terminal Server) y equipos "thin client" (PCs antiguas o de escasa potencia que hasta pueden carecer de disco rígido) funcionan como estaciones de trabajo. Lihuen, asimismo, incorpora paquetes para asistir en su uso a personas que sufran discapacidades tanto visuales como motoras. La versión estable más reciente de Lihuen es la 3.01, que vio la luz hace muy pocos días. Se trata de una actualización de Lihuen 3.0, que fuera publicada en abril de este año.



LIHUEEN



LIHUEEN

Cinco Distribuciones GNU/Linux Argentinas

Distribución: Ututo

Sitio Web:

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

Ututo es una distribución pionera en múltiples aspectos. Es, probablemente, la primera distro hecha en Argentina, que comenzó su desarrollo en el año 2000, cuando fue creada por el profesor Daniel Saravia, de la Universidad Nacional de Salta, para ayudar a sus estudiantes en una maestría sobre energía solar. De allí vino su nombre, ya que con el término "Ututo" se conoce a una variedad de lagartija muy

distribución de GNU/Linux reconocida y recomendada por la FSF, dado que, hasta su debut, ninguna estaba integrada 100% por software libre. Aun más, era la distro preferida por la FSF hasta hace muy poco tiempo, cuando se publicó gNewSense, una distribución GNU/Linux desarrollada por la misma FSF en base a Ubuntu. En 2004, el ingeniero Daniel Olivera y un equipo de colaboradores tomaron la posta y, a partir de allí, empezó a popularizarse cada vez más. Incluso, en el año 2006, el Proyecto Ututo fue declarado de Interés Nacional por la Honorable Cámara de Diputados de la Nación Argentina. Basada en Gentoo, una distribución para usuarios avanzados, que

compila todos sus paquetes a partir del código fuente, perfeccionándolos para correr con la mejor performance factible en cada PC, tomó de su distribución base el concepto de alto poder de configuración y optimización. Ututo cuenta con sus propios repositorios, en los que se alojan una multitud de paquetes de software de todo tipo, tanto en formato compilable (al estilo "Portage" de Gentoo) como también en binarios ya compilados de los paquetes para distintas arquitecturas. Del mismo modo que Gentoo, no dispone de un entorno gráfico instalado por defecto, sino que puede trabajar con cualquiera de ellos, ya sea con entornos de escritorio completos, como GNOME, KDE o Xfce, o con



Equipo



Carpeta personal de ututo



Servidores de red



Papelera

común en algunas provincias argentinas del norte, a la que le agrada especialmente descansar sobre las piedras a la luz del sol. También fue pionera en implementar la tecnología de LiveCD, y es la primera



Cinco Distribuciones GNU/Linux Argentinas

administradores de ventanas más ligeros, como **IceWM**. Ututo, sin dudas, es la distro argentina más madura y, por ende, la más popular y reconocida, producto del esfuerzo de una multitud de desarrolladores y de la colaboración de una gran cantidad de usuarios de todo el planeta a lo largo de casi diez años. La última versión estable de Ututo es la XS 2009, lanzada en abril de 2009, y ya hay varias betas de la próxima versión, XS 2010.

Todos para uno

Como vemos, la oferta es diversa y de una calidad que sorprende. Aunque estas distribuciones apuntan a diferentes objetivos, en todos los casos el gran beneficiado es, principalmente, uno: el usuario, que puede disfrutar de lo último en las tecnología de desarrollo que ofrece el universo del software libre. Sin olvidarnos de la ventaja que implica contar con grandes comunidades que comparten idioma y cultura con quien va a usar el Sistema Operativo, y que están dispuestas a asistirlo en su aprendizaje y uso cotidiano de estas versiones de GNU/Linux. Cada una de estas distros poseen grupos de apoyo para este fin, ya sea a través del propio sitio web oficial o de otras alternativas como wikis, canales de chat,

listas de correo y foros. La participación de los usuarios en estas comunidades resulta, también, conveniente para las distribuciones, dado que lo más habitual es que quienes se sirven de ellas se comprometan a participar en su optimización, por medio de reporte de bugs, haciendo sugerencias o críticas constructivas, asistiendo a otras personas, elaborando documentación e involucrándose en el desarrollo. Es necesario, asimismo, destacar la importancia que se ha asignado en algunos de estos proyectos a brindar una libertad absoluta al propietario del equipo, mediante la negativa a emplear paquetes o contro-

ladores no libres. Este hecho es menos común en el ámbito GNU/Linux de lo que debería ser, pero, afortunadamente, en varios casos se ha cumplido, lo que les ha valido el reconocimiento de la Free Software Foundation a proyectos como Dragora y Ututo. Invitamos a nuestros lectores a probar estas distribuciones hechas en Sudamérica y usadas en todo el mundo, y esperamos que, además de adoptarlas, contribuyan de alguna manera a su mejora y su crecimiento, lo que, en definitiva, redunda en beneficios para toda la comunidad informática de nuestro planeta.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

HUMOR

Daniel
PAZ



Viendo la tele por la compu



Decir que Internet ha revolucionado los medios de comunicación no es nada nuevo. Hoy en día, nada es más habitual que leer el diario actualizado al momento, a través de la web. El avance en las conexiones hogareñas (tanto en tecnología como en difusión) ha permitido que, inclusive, podamos ver la televisión en vivo y en directo desde nuestra computadora.

Primero, veamos qué maneras de "ver televisión", gracias a Internet, podemos encontrar. Comenzaremos con las opciones permitidas y alentadas por las distintas emisoras. En muchas de las páginas de los canales, las mismas emisoras nos ofrecen la opción de ver en vivo y en directo la transmisión, así, nos encontraremos con canales de noticias, canales de interés general, de entretenimiento, etc.

También existen canales que transmiten contenido puro y exclusivamente para Internet. De este modo, podremos descubrir, por ejemplo, un canal que transmite las 24 horas videos de música folclórica europea o dibujitos animados clásicos de los Looney Tunes.

Es de destacar, además, la globalización que nos da Internet. En cualquier lugar del mundo tendremos la posibilidad de, en teoría, acceder a canales que se emiten en el país que sea. De esta manera, quienes hayan

dejado su lugar de origen pueden seguir en contacto con sus raíces a través de los distintos programas de televisión que solían mirar.

Ahora bien, muchos seguramente son "seguidores" de tal o cual serie o programa y no desean perderse ni una sola emisión del mismo. En el caso de las series emitidas, por ejemplo, en Estados Unidos, que luego de varios meses llegan a las pantallas de la televisión por cable (con suerte, si dependiéramos de la televisión abierta exclusivamente, quizás debamos esperar años e incluso nunca verlas), existe la posibilidad de

acceder a las mismas a horas de su emisión original. Sabiendo buscar en Internet, contando con las herramientas adecuadas, dispondremos del capítulo de nuestra serie favorita al día siguiente de haberse emitido (y sin cortes publicitarios).

Sin embargo, vale aclarar que desde aquí no alentamos ese comportamiento, pero hablar de la televisión e Internet y dejar de lado este punto, considero que sería dar un panorama incompleto acerca del tema que estamos desarrollando.



Viendo la tele por la compu

Pues bien, a todo esto ¿cómo podemos acceder a las diferentes transmisiones? Antes que nada, demos un vistazo desde el punto de vista técnico. Estas transmisiones se realizan utilizando una técnica denominada streaming. En pocas palabras, esto es conectarse a un servidor que en forma continua envía información a nuestra computadora a través de internet. Para poder interpretar esta información, deberemos contar con ciertos programas esenciales que harán de conectores o intérpretes. En realidad, lo que necesitaremos son los codecs de audio y video adecuados según la modalidad de transmisión de cada emisor. Los más utilizados son los del Windows Media Player (ya instalados en cualquier PC con Windows como sistema operativo), RealMedia y Adobe Flash Player.

Ahora bien, tenemos dos opciones o formas de acceder a estas transmisiones. Por un lado, podemos usar nuestro navegador de Internet, de otra manera, necesitaremos utilizar algún programa específico.

Utilizando el navegador, bastará con acceder a alguno de los múltiples sitios/directorios de emisiones online. TVGratis.TV (<http://www.tvgratis.tv/>) es un buen punto de partida. Separados por categorías y por países, allí encontraremos múltiples opciones para poder probar. Otro sitio recomendable es el de wwivTV.com (<http://es.wwivtv.com/>).

Aunque, en características, es bastante similar al anterior, tiene un par de opciones interesantes. Por ejemplo, nos indica si el canal es de transmisión en vivo o si son videos grabados que comienzan a reproducirse cuando uno accede a ellos. Nos dice, también, si podremos reproducirlo directamente desde allí o si debemos acceder al sitio oficial del canal para poder hacerlo. Por otra parte, nos indica la velocidad de transmisión y esto es un detalle sumamente importante, pues cuanto mayor sea, más calidad de imagen/sonido tendrá, pero nuestra conexión se verá más resentida y será algo "común" que el video se entrecorte, se produzcan pausas, etc. En Televisión por Internet (<http://www.tvporinternet.tv/>) nos encontramos con una página, a mi gusto personal, mucho más prolija. Con la habitual división por países, tenemos numerosas opciones, tanto para ver televisión como para escuchar radio online.

Al momento de intentar utilizar programas específicos para ver la televisión a través de internet, déjenme decirles que deben ser extremadamente cautelosos. Seamos sinceros, ¿quién no desearía poder ver, por ejemplo, la transmisión de los partidos de la NBA de la cadena ESPN de Estados Unidos en vivo y en directo sin pagar un centavo más que la conexión a internet? Pues bien, haciéndose eco de esto, este tipo de programas han sido de los más utilizados para instalar archivos dañinos en nuestras computadoras (spyware, troyanos, virus, etc.). Por todo eso, por favor, no caigan en esos avisos mágicos que seguramente les aparecerán al buscar más datos sobre el tema, ofreciéndoles ver miles y miles de canales premium de todo el mundo sin pagar nada.

Dicho esto, paso a recomendarles algunas opciones. El que me llamó la atención es el JLC's Internet TV

(http://www.jlc-software.com/?page=internet_tv.html). De apenas 197 KB de tamaño, su funcionamiento es muy simple y directo. Se conecta a un servidor central desde el cual descarga la lista de canales actualizada, permitiendo filtrar la misma por países. Con hacer doble clic en el canal deseado, comenzará a verse el mismo en el reproductor incluido en el programa. Aunque posee una interface muy básica y primitiva, esto hace que sea muy simple de utilizar y cumple con su función eficazmente.



Viendo la tele por la compu

En el otro extremo, tenemos al TVUPlayer

(<http://www.tvunetworks.com/>). Con una interface muy trabajada y múltiples opciones, nos dará una experiencia más moderna al querer ver la televisión. El programa no cuenta con una clasificación por países, sino por el idioma hablado. Esto es algo que deberá tomarse con pinzas, pues no es raro ver canales que supuestamente están en un idioma cuando en realidad están en otro. Lo destacable del programa es que ofrece una imagen pequeña como preview de lo que se está viendo en ese momento, y, si está disponible, el nombre del programa y cuál será el siguiente. Además, ofrece la posibilidad de grabar lo que se está transmitiendo para verlo más tarde.

Lamentablemente, la variedad de canales en nuestro idioma (ya sea de Latinoamérica o de España) es escasa.

De todos modos, falta mucho para que esta manera de ver televisión reemplace a la tradicional. Por un lado, la calidad de imagen no tiene punto de comparación y seguimos viendo el video en una ventana pequeña o en pantalla completa, pero de bastante mala calidad. También, la enorme oferta de canales parecería presentarnos un enorme abanico de posibilidades, pero en el momento de usarlos, nos encontramos con que muchos no están funcionando, ya sea porque sólo lo hacen en horarios específicos o porque simplemente no funcionan.

Si bien anteriormente hablaba de la legalidad de ciertas actividades al intentar ver la televisión por internet, quisiera aclarar que no es del todo simple. Muchos canales ofrecen ellos mismos la señal para que pueda accederse a través de Internet, pero hay otros que no lo hacen y sin embargo pueden verse en la red. Hay quienes retransmiten la señal que reciben en sus hogares a través de internet. Los sitios y programas que aquí he comentado no distinguen unos de otros. Es por esto que muchas veces nos encontremos con que nos ofrecen ver tal o cual canal "conocido" y al querer acceder al mismo no está funcionando o está transmitiendo una imagen

estática con alguna leyenda escrita o similar.

Por lo tanto, no todo lo que brilla es oro. Se deben buscar muchas opciones hasta encontrar "eso" que queríamos mirar y, al hacerlo, quizás la calidad de la transmisión nos termine decepcionando.

Sin embargo, esto no quita que pueda ser una experiencia gratificante. Poder ver el noticiero local de nuestra ciudad estando a miles de kilómetros, es algo que seguramente agradeceremos, o descubrir culturas remotas a través de sus programas de televisión, es algo que aún mantiene viva nuestra capacidad de asombro.



Luis Altamiranda

luis.altamiranda@dattamagazine.com



Novedades del mundo libre



Este mes podemos decir que en el mundo del software libre hubo una gran revolución. Desde el mismo momento que una empresa como Motorola lanzó el primer móvil con Android 2.0 llamado Milestone, pasando por el 5to. cumpleaños de Firefox, siguiendo por el lanzamiento de Ubuntu 9.10 Karmic koala y terminando por el lanzamiento casi en simultáneo de varias distribuciones populares de GNU/Linux. Podemos decir que fue un buen mes, en el cual los anuncios estuvieron a flor de web y con mucho apoyo desde empresas que se suman al software libre. Dicho esto, les acerco las noticias más importantes basadas en software libre del mes.



mozilla LABS
Jetpack

Actualizada la herramienta de creación de add-ons para Firefox: JetPack

JetPack 0.6 es la última versión del proyecto de Mozilla Labs, con la que pretende desarrollar nuevas formas con las que el navegador Firefox explora la web.

Mozilla Jetpack es una herramienta todavía en fase beta, que nos va a permitir desarrollar complementos a través de HTML, CSS y Javascript, y que espera que con el lanzamiento de la versión final, de la que se desconoce fecha oficial, se dé un importante impulso en el número de complementos y versatilidad del navegador de la Fundación Mozilla.

Entre las novedades de esta versión 0.6 de Jetpack se destacan las mejoras en la API, que nos permiten seleccionar la forma con la que almacenar los complementos que vayamos creando y la capacidad de añadir y modificar menús de una manera más sencilla. Por ejemplo, agregar un elemento al menú de herramienta requiere una sola línea de código: `jetpack.menu.add("Hello World!");`

Más información y descarga:
JetPack 0.6
<http://mozillalabs.com/blog/2009/11/>

Podemos decir que fue un buen mes, en el cual los anuncios estuvieron a flor de web y con mucho apoyo desde empresas que se suman al software libre.

MySQL Workbench 5.2. herramienta para el diseño de bases de datos

El equipo de MySQL ha lanzado varias versiones de Workbench 5.2, la última de ellas MySQL Workbench 5.2.6 alpha, una versión que se encarga de solucionar hasta 9 bugs de la versión anterior, además de incorporar algunas mejoras.

MySQL Workbench es una aplicación gratuita bajo licencia GPL, disponible para las plataformas Windows, Linux y Mac OS. También existen versiones comerciales de esta herramienta.

Más información: Notas de lanzamiento
http://wb.mysql.com/?page_id=49

Descarga: mysql
<http://dev.mysql.com/downloads/workbench/5.1.html>

Novedades del mundo libre

Microsoft se encuentra con problemas con las licencias GPL

Microsoft ha tenido que retirar una utilidad que estaba disponible en la Microsoft Store para instalar Windows 7 desde una unidad USB. La herramienta permitía que la instalación se realizara desde una imagen ISO del disco de instalación grabada en una unidad o memoria flash externa. Estaba basada en ImageMaster, aplicación ofrecida bajo GPL.



SystemRescueCd 1.3.2

Es la nueva versión estable de esta distribución que está enfocada a recuperar y administrar el sistema. Cuenta con varias actualizaciones de herramientas y los kernels, pero agrega una importante herramienta para la restauración del GRUB: Super Grub Disk 1.21.

Dentro de los cambios que nos encontramos en esta versión están:

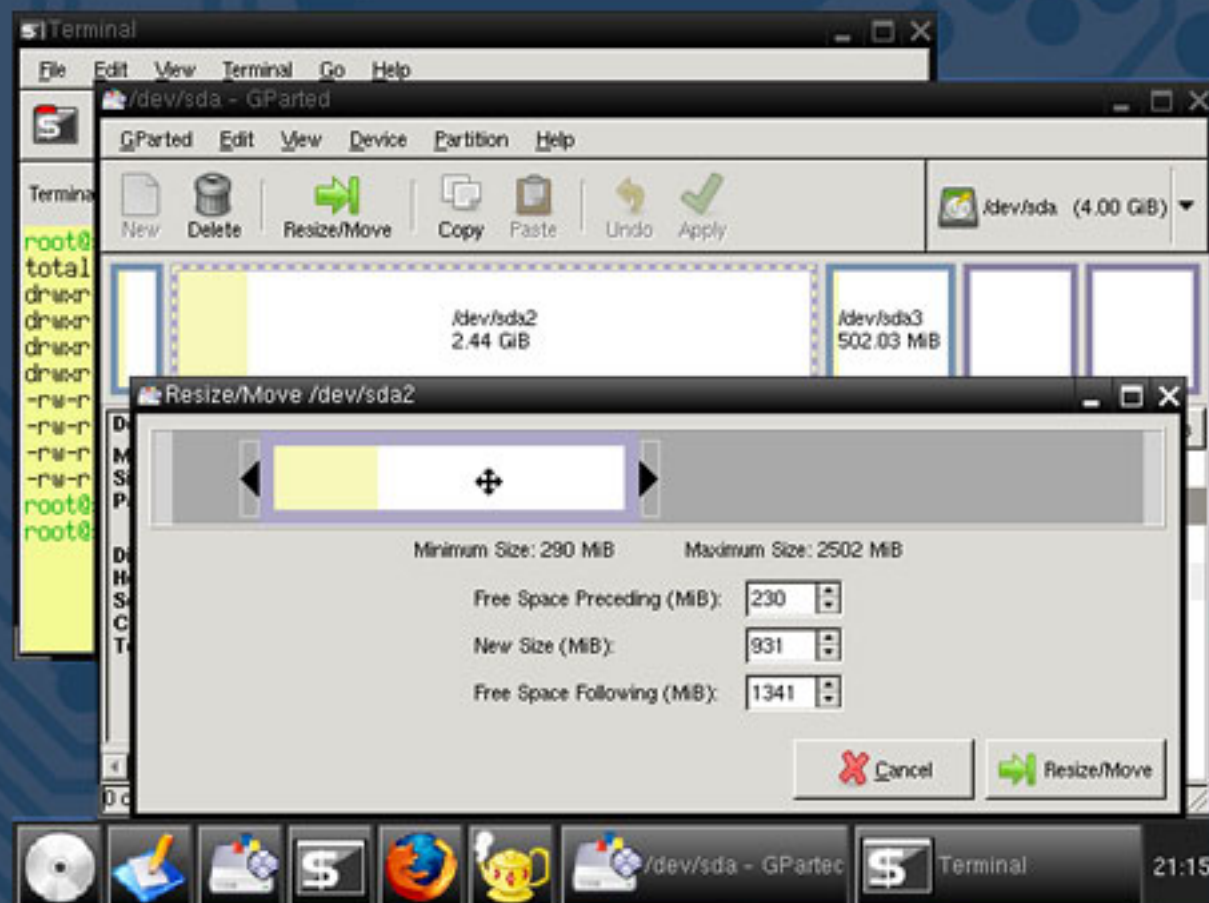
- Actualizados los kernels estándar a la versión 2.6.31.5 con btrfs actualizado desde el 2.6.32.

- Actualizados los kernels alternativos a la versión 2.6.27.38.
- Actualizado dmraid a 1.0.0-rc16 y mdadm a 3.0.2 (hardware y software raid).
- Actualizado lvm2 a 2.02.51 (administrador de volúmenes lógicos versión 2).
- Actualizado xorg-server a 1.6.3.901 (servidor gráfico y controladores).
- Soporte para video framebuffer en los kernels estándar (opción boot "vga=xxx").
- Reemplazado Xvesafb por Xfbdev (ejecutar "wizard") para usar este modo gráfico.
- Actualizado ntfs3g a 2009.4.4-AR21.
- Actualizado GParted a 0.4.8 (Herramienta de particionado gráfico).

- Añadido Super Grub Disk 1.21 (incluye GRUB-1.96).

Descargar: SystemRescueCd 1.3.2 x86 (ISO)

<http://sourceforge.net/projects/systemrescuecd/files/sysresccd-x86/1.3.2/systemrescuecd-x86-1.3.2.iso/download>



Novedades del mundo libre

Lubuntu pospone su lanzamiento

Lubuntu es una distro basada en Ubuntu y es el nuevo proyecto con el que se pretende crear una nueva distribución más ligera del sistema operativo Ubuntu, a través del uso de LXDE, un entorno de escritorio pensado para equipos con bajos recursos.

El lanzamiento de la versión estable de Lubuntu estaba programado para coincidir con el de Ubuntu 9.10, pero no han cumplido ni alcanzado las expectativas que los desarrolladores se habían puesto como meta. Por este motivo se propuso retrasarla hasta la llegada del futuro Ubuntu 10.04, que sería el 29 de abril de 2010.

Lubuntu pretende ser, con el lanzamiento de su primera versión estable, un derivado oficial del proyecto Ubuntu, con lo que pasaría a depender y recibir soporte, convirtiéndose en una distro hermana de Kubuntu, Xubuntu, o Edubuntu.

Más información:
wiki.ubuntu.com/Lubuntu



El lunes 9 de noviembre, Firefox cumple 5 años

El lunes 9 de noviembre de 2009, Firefox, el mundialmente aclamado navegador de Mozilla, celebró su quinto aniversario. Desde 2004, Firefox ha mejorado la experiencia en la web a cientos de millones de personas de todo el mundo y ha revolucionado la forma de pensar sobre la navegación en internet. Características tales como pestañas, bloqueo de ventanas emergentes, marcadores en un clic, la barra alucinante y la navegación privada son sólo algunas de las cosas impresionantes que hacen de Firefox el popular navegador que es hoy.

Para saber cómo celebra este acontecimiento gente de todo el mundo y obtener más información, visita **www.spreadfirefox.com/5years**

Simply MEPIS 8.0.12: Nueva actualización de la distro basada en Debian Lenny

Esta distro es estable, con un soporte de largo tiempo del kernel, actualización de paquetes claves y un asistente de aplicaciones MEPIS. Todo en conjunto logra un sistema orientado al escritorio, muy bien actualizado.

Esta versión tiene las siguientes características:

- Kernel Linux 2.6.27.37.
- KDE 3.5, Firefox 3.5.3.
- Thunderbird 2.0.0.22.
- Alsa 1.0.21.
- Nvidia driver 185.18.36.

Descargar: SimplyMEPIS 8.0.12 CD 32bits (ISO)
http://www.infosertec.com.ar/blog/ftp.ibiblio.org/pub/linux/distributions/mepis/released/SimplyMEPIS-CD_8.0.12-rel_32.iso

Descargar: SimplyMEPIS 8.0.12 CD 64bits (ISO)
http://www.infosertec.com.ar/blog/ftp.ibiblio.org/pub/linux/distributions/mepis/released/SimplyMEPIS-CD_8.0.12-rel_64.iso

Mas información: Nota de Prensa
<https://www.mepis.org/node/14223>



Novedades del mundo libre

Moblin v2.1, ya disponible para descarga

La nueva versión del proyecto Moblin llega con mejoras muy importantes, que sobre todo afectan al navegador - ha sido mejorado de forma radical - y al soporte de redes 3G o la instalación de aplicaciones. Las mejoras a la interfaz y a otras áreas como la estabilidad son también importantes.

También se ha incluido Clutter 1.0, la nueva versión del framework que gestiona las animaciones y efectos visuales de la interfaz de usuario de Moblin. El soporte para emparejar dispositivos Bluetooth -como teclados o ratones- es otra de las novedades que se une a la nueva versión de ConMan, el gestor de conexiones Ethernet, WiFi, WiMAX y 3G.

En Moblin v2.1 también se ha prestado atención a los nettops, cuyas resoluciones ya pueden ser controladas por el sistema operativo, y se han incluido más idiomas soportados. Ahora ya lo podemos leer en español.

Moblin 2.1 se encuentra disponible para procesadores Intel Atom, para máquinas como netbooks y nettops que los integran y en cualquier procesador x86 compatible.

Página oficial: Moblin
<http://moblin.org/community/blogs/imad/2009/moblin-v2.1-project-release-netbooks-and-nettops-its-here>

Descargas: Moblin v2.1
<http://moblin.org/downloads>

Lo nuevo que nos traerá KDE 4.4

KDE 4.4 ya tiene establecido su plan de características para la versión 4.4 que se espera para Febrero del 2010. En el plan publicado se pueden ver características que ya están construidas, otras que están en progreso y finalmente aquellas que aún no se están desarrollando pero que comenzarán en cualquier momento.

Algunos cambios que podemos destacar son:

- Mayor similitud de características en aquellas aplicaciones que redujeron sus capacidades en el paso de KDE 3 a KDE 4. Por ejemplo el sistema de configuración de impresoras y Konqueror.

- Mejoras en la barra de direcciones y búsqueda de Konqueror. Por ejemplo, integrando servicios de Nepomunk y Akonadi.

- Mejor integración con protocolos de red como SMB (redes de Windows), UPnP y LISa.

- Mejoras en generación de miniaturas agregando soporte para imágenes rotadas y portadas de comics (.cbr, .cbz y .cvt).

- Soporte de XInput2. Esto implica que KDE 4.4 será compatible con multi-touch.

- En KRunner se agregará integración con el sistema de bookmarks de Firefox y Wikipedia.

- Plasma para netbooks.

- En el gestor de ventanas KWin se implementarán métodos para agrupar ventanas en pestañas o para alinear varias ventanas en forma simple.

- Múltiples mejoras en efectos especiales, selección de ventanas y nuevas formas de maximizar/minimizar en Kwin.

Estos son sólo algunos de los cambios planificados. Sin duda será una versión muy apreciada por los usuarios de este sistema.

Link: KDE 4.4 Feature Plan
http://techbase.kde.org/Schedules/KDE4/4.4_Feature_Plan



Novedades del mundo libre

Kubuntu intenta reforzar su presencia como distribución Linux

Los desarrolladores de Kubuntu saben que la distribución no está en su mejor momento. Para intentar mejorar la situación a futuro han presentado el Proyecto Timelord, que busca identificar sus mayores problemas y encontrarles solución. El panfleto publicado intenta explicar los problemas en cinco áreas: traducciones, mercadotecnia, software, interacciones usuarios-desarrolladores y voluntariado.

Se va a trabajar en el establecimiento de políticas sobre el uso de la marca y su imagen para mejorar el trabajo de personalización visual para las siguientes versiones.

Otro campo que requiere una política más definida es la comunicación con los usuarios, la necesidad de mejorar la calidad de los paquetes, que pretenden conseguir implantando una política estricta sobre el control de parches.

Con respecto al software en sí, como objetivo a alcanzar pretenden una mejor integración de las herramientas propias de Kubuntu, que actualmente no terminan de encajar con los propios componentes de KDE.

Mas información: [people.ubuntu.com/
http://people.ubuntu.com/
~apachelogger/Timelord/
Project_Timelord_
Announcement.pdf](http://people.ubuntu.com/~apachelogger/Timelord/Project_Timelord_Announcement.pdf)

Otro que se pasa del lado del software libre: Yahoo libera su Traffic Server

Yahoo ha decidido liberar bajo licencia Open Source el código de Traffinc Server, una plataforma que ellos mismos utilizan para gestionar el tráfico de su cliente de Webmail empresarial, así como otros servicios en línea.

La funcionalidad de esta plataforma consiste en realizar labores de cacheo, procesamiento y balanceo de carga de Yahoo. Además, es utilizada como gestor de todo el tráfico en los servicios de virtualización del almacenamiento interno de Yahoo. La idea de apertura de código busca la creación de una comunidad de desarrollo que mejore y extienda su tecnología.

En la actualidad, este Traffic Server maneja alrededor de 30.000 peticiones por segundo, a su vez sirve a unos 30.000 millones de objetos Web y también maneja el trafico de 400 terabytes de información diarios - aunque se dice que es tan flexible y escalable que puede ser capaz de manejar empresas pequeñas y grandes.

La versión de código abierto estará disponible como un proyecto de la Apache Software Foundation.

Skype será parcialmente de código abierto

Se espera que en un par de meses la versión de este software llegue a todos los usuarios de GNU/Linux.

Esta es una gran noticia para el mundo del software libre, ya que la liberación del código abrirá fronteras; ya no estarán apegadas a las licencias privativas.

Todo comenzó cuando un usuario llamado Olivier FAURAX envió un mail preguntando por una versión para Mandriva de Skype. El servicio de atención a clientes le respondió por el mismo medio y en el contenido de dicho mail se le comentó que al igual que él muchos otros usuarios tenían el mismo problema, y aunque no había una versión para Mandriva, se le informó que una parte de Skype va a pasar del lado del Software Libre.

Y por qué hablamos de "sólo una parte": En el blog de Skype comentan que sólo se liberará el código fuente de la interfaz de usuario, pero no parece que vayan a abrir el protocolo Skype. Por ahora, habrá que esperar.



Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



GENMASTER, INC.



Un letrero de proporciones colosales se alzaba en el frente del vanguardista edificio. Compuesto por infinitos paneles idénticos una frase destellaba constante: **"Iguales en esencia, iguales en apariencia"**. Los ideales de la ya olvidada Revolución Francesa habían sufrido múltiples mutaciones que los concretaban de maneras disímiles: la libertad de elegir un modo de vida dentro de los establecidos por las vidas modelo, la fraternidad de compartir, jornada tras jornada, un sitio parcelado de la inmensa red para dejar morir los pensamientos, la igualdad de saber que las posibilidades de poseer son para todos aquellos que, efectivamente, tengan lo necesario. Ella se despejó las dudas y atravesó la sombra que proyectaba el cartel.



Manipular la Vida era el objetivo primordial, con la meta de reconstituir en el futuro las viejas glorias. Ella sabía fehacientemente que allí iba a hallar lo que deseaba, sola y sin apuros: un hijo. El hijo soñado.

Para identificar lo desconocido es preciso contrastarlo con lo conocido. Miles de ilustraciones flotantes se acumulaban en las retinas de los visitantes. "En un pasado lejano..." comentaba alguna de las viñetas que pretendían divulgar que la Tierra pretérita sufría de una acuciante ignorancia de la auténtica felicidad. La búsqueda de una respuesta fue lo que movilizó a los pioneros de la empresa a comenzar a desafiar los límites. Manipular la Vida era el objetivo primordial, con la meta de reconstituir en el futuro las viejas glorias. Ella sabía fehacientemente que allí iba a hallar lo que deseaba, sola y sin apuros: un hijo. El hijo soñado.

Un par de décadas atrás, GenMaster había logrado que la ética y la estética se fundieran en un caldo de cultivo de células. Pero no cualquiera de ellas, sino las de figuras destacadas de la Humanidad. Gracias a la paciente y meticulosa extracción de ADN del óseo material que mantuvo en pie y, a veces, no tanto, a estos seres, cada cliente sería capaz de escoger su excelso descendiente. Un libro con fotografías y retratos de las opciones presentadas se entregaba a los interesados, que sólo podían acceder a sus características genéticas y fenotípicas, mas no a sus nombres.

GENMASTER, INC.

De todas formas, la memoria colectiva se había vuelto tan desproporcionada en relación a la capacidad real de sus componentes individuales que el olvido se transformó en la receta para recordar mejor lo imprescindible y cercano. Nadie conocía más allá del lapso de sus propias existencias quién había forjado el hierro que conformaba los carriles de la Historia. Se limitaban a trasladarse en ese veloz e intangible tren de los minutos cotidianos.

Ese libro llegó a sus manos. De un grosor considerable, su índice exponía la división de sus páginas en diferencias sustanciales, como el género o la raza, y otras más puntillosas, como los coeficientes intelectuales y el nivel de éxito alcanzado en la rama a la que se había dedicado el sujeto en cuestión. Millares de imágenes reales o reconstruidas de niños poblaban la aldea de los primigenios. La tarea de GenMaster era proveer al cliente de una copia fiel de la persona seleccionada. Ella se sintió encandilada por la luminosidad que irradiaban esos rostros felices y distantes. Y se percató de que la elección era aún más complicada que la labor de gestar un hijo.

Quizás los relatos de casos ejemplares incluidos en un apéndice le facilitaran el asunto. En letras de molde antiguo, las historias más modernas se desarrollaban de una manera similar.

“Cuando elegimos a Albert no hubiéramos podido imaginarnos las sorpresas que nos guardaba este pequeño. Él es muy inteligente y también muy curioso, pero ha empezado a demostrar un marcado aborrecimiento por las matemáticas y la física, en particular. Tal vez, esto se haya desencadenado a partir de ciertos experimentos que solía realizar. Grande fue nuestro susto el día en que, desde la cocina, se escuchó una resonante explosión. Al abalanzarnos hacia el sitio, tras una compacta cortina de humo, la cara estupefacta y tiznada de nuestro hijo se reflejaba en el vidrio de los ventanales. La mirada estaba vacía como la silueta que quedó grabada en la pared. Desde ese

momento, nuestro pequeño se ha dedicado a la contemplación de la naturaleza y al aeromodelismo. No podemos ser más felices.”

“Florence es especial. Transcurre sus días entre vendas y agua oxigenada. Desde siempre ha sido altruista y solidaria con los dañados. Solía practicar sus curas con sus juguetes y mascotas, pero, de un tiempo a aquí, persiste en una conducta preocupante: se lastima a sí misma, para luego sanar sus heridas. Con inusitada madurez, nos ha dicho que no existe objeto de estudio más óptimo que el propio sujeto que estudia. El psicoconductoanalista nos ha alertado acerca de nuestras bienintencionadas intromisiones en sus prácticas. “Deben dejar que desarrolle su ego. Sino concluirán con una niña mutilada en sus anhelos” nos ha aconsejado. Aunque nos cuesta verla, de vez en cuando, maltrecha, nos satisface aún más saber que su vocación es tan firme.”



GENMASTER, INC.

"Nuestro pimpollito es Leonardo. Así como la Tierra rota alrededor del Sol durante todo un año, Leo es indefectiblemente ecléctico. Le agrada manejar y escudriñar todo lo que encuentre a su alcance, y ansía durante el sueño las largas horas de vigilia intentando desentrañar los misterios de las cosas. Su padre y yo estamos agradecidos por tenerlo con nosotros y porque nos haya manifestado su deseo de seguir los pasos de mi marido. Estamos seguros de que podrá volcar todas sus habilidades en el oficio de albañil."

Ella se hallaba inmersa en las

anécdotas. Un universo infantil de dimensiones pluricelulares la aguardaba. No obstante, la prudencia le dictaba frases de cautela. Quizás hubiera tenido que realizar una lista de sus ambiciones antes de acercarse a la prometedora oferta. GenMaster sería capaz de esperarla.

En la amplia vereda, entró en furtivo contacto con un muchachito de flequillo castaño. Más bien, podría decirse que este la atropelló en su desmañado andar. Ella observó como el temprano adolescente la reprobaba con un gesto de

desprecio grabado en cada uno de sus rasgos. Su pelo rubio, sus ojos del color del océano, su espigada figura causaban repulsa en el joven. Pronto, una pareja de hombres de raza negra tomados de la mano se aproximaron a ella para brindarle algunas tibias disculpas por el comportamiento de su hijo. Cuando se alejaban, ella alcanzó a oír la voz aflautada de uno de los dos que reprochaba al muchacho: "Adolf, te dije en más de un centenar de ocasiones que te fijas por donde caminas."

Los términos en este cuento

Clonación

A pesar de que ante nuestros ojos todas las ovejas son idénticas, Dolly fue todavía más igual que las demás. Primer mamífero en ostentar el título de "clon", este ovino fue el resultado de la transferencia del núcleo de una célula de un animal adulto a un óvulo no fecundado y al cual se le quitó su propio núcleo. Este óvulo fue implantado en una hembra que, luego de cinco meses de gestación, alumbró a la oveja más célebre de la historia.

Con técnicas similares, se realiza la clonación humana. Esta se puede dividir en dos categorías: terapéutica y reproductiva.



Mientras que la primera tiene como fin la obtención de una copia específica de un adulto, que se desarrolla sólo hasta su etapa de blastocito (momento anterior a la formación del embrión), para tratarlo por alguna enfermedad sin causarle rechazo (dado que contiene su exacto ADN), la segunda implica un clon completo del ser humano donante también a partir de la extracción de su código genético.



Como resultado se obtiene un gemelo reproducido mediante una forma asexual. Esta última categoría aún no ha sido llevada a la práctica y suscita fuertes polémicas en variados sectores, sobre todo en el religioso. Si bien los diversos puntos de vista son discutibles, la división entre Hombre y Dios es cada vez menos palpable, lo que refleja, quizás, que uno y otro son productos recíprocos, clones de eras inmemoriales, el mismo ente con distintos nombres.

Dolly alcanzó a tener descendencia antes de morir. Hoy, sus ojos disecados nos escrutan desde el Museo Real de Escocia. Si pudieran ver en un futuro, tal vez comenzarían a atravesar la misma problemática que nuestra especie: no serían capaces de diferenciar un humano de otro.

Genotipo y Fenotipo

Mientras la naturaleza dispone, Salamanca propone. De esta forma, se puede refutar que lo que no se hereda no se puede adquirir. Si bien los genes contenidos en el ADN que se alberga en los cromosomas de un ser, es decir, el genotipo, determinan características o enfermedades específicas, estos pueden o no manifestarse como rasgos, o fenotipo, los cuales se hallan en estricta relación con las condiciones ambientales. Es así que el fenotipo es la suma de genotipo más el ambiente, que puede ser propicio para desarrollar ciertas capacidades o habilidades.

Aunque es cierto que el color de ojos o el tamaño de la mano no se pueden modificar (no al menos naturalmente), incrementar la

inteligencia o disminuirla, en el peor de los casos, es parte de una retroalimentación con el ámbito que nos rodea. En algunas lamentables oportunidades, esta queda en el genotipo y no se revela en el fenotipo por conductas que hacen al individuo fenotípicamente particular. Salamanca enseña a todos y los que sepan aprovechar ese aprendizaje serán los que mejor se adapten al mundo, independientemente de sus condiciones genéticas.

Natalia Solari

natalia.solari@dattamagazine.com



RED FACTION[™] destrucción total

GUERRILLA



Una nueva entrega de la épica saga marciana con altas dosis de adrenalina



Los juegos de nuestros tiempos cada vez se apoyan más en los recursos cinematográficos para lograr un mayor impacto en el jugador: desde el manejo de las cámaras y los argumentos elaborados, con multitud de "cut scenes", hasta los trabajos de doblaje realizados por actores famosos. En definitiva, hoy en día son numerosos los títulos que tornan en difusa la línea que separa películas de videogames. "Red Faction: Guerrilla", disponible para PC, Playstation 3 y XBOX 360, toma distancia de esta tendencia y vuelve a la esencia de los videojuegos de hace tres décadas, en los que la trama era algo secundario (o directamente inexistente) y lo importante era

la jugabilidad. Probablemente RF:G nunca llegue a convertirse en clásico, pero garantiza muchas horas de entretenimiento con los niveles de adrenalina al máximo.



Puntaje Final:

88



Lo Bueno



Extremadamente adictivo. Interfaz de combate muy lograda. Excelentes gráficos y física. Modos multijugador variados y entretenidos.

Lo Malo



Argumento pobre. Algunas misiones tienen un nivel de dificultad elevado y otras son algo repetitivas.

Crónicas marcianas

La entrega inicial de la saga "Red Faction", publicada en 2001, era un shooter en primera persona, un género, en aquel entonces, en auge, pero tenía una característica distintiva respecto de los demás FPS: su engine gráfico, Geo-Mod, permitía la destrucción no

RED FACTION

GUERRILLA



solamente de los enemigos, sino también de los escenarios en los que se desarrollaba el juego, ambientado en opresivos túneles del planeta Marte. El protagonista del primer episodio, un minero llamado Parker, provocaba sin quererlo una rebelión masiva entre los explotados trabajadores marcianos, hartos de las condiciones inhumanas a las que los sometía la corporación Ultor, y terminaba siendo una pieza clave de la "Facción Roja", una organización de trabajadores rebeldes dispuestos a liberar a Marte de la tiranía. Como buen minero, Parker estaba equipado con herramientas como picos y explosivos, que podían arrasar con los escenarios de roca y concreto que lo rodeaban, lo que, de hecho, era indispensable para ir progresando en el juego. La buena recepción que tuvo el juego entre público y crítica provocó el lanzamiento, un año después, de una secuela, "Red Faction II", muy similar en jugabilidad, aunque con un giro argumental importante: las Fuerzas de Defensa Terrestres (EDF), aliadas de los rebeldes en "RF", se han unido a la criminal corporación Ultor. Una despótica organización denominada "The Commonwealth" desea hacerse con la poderosa tecnología que ostentan Ultor y las EDF, encargándole esa difícil misión a un super mercenario genéticamente mejorado cuyo nombre es Alias. Tras ser traicionado, Alias termina colaborando con la Facción Roja para conseguir sobrevivir. "RF

II" podía terminar de cuatro formas muy distintas, que dependían de las decisiones tomadas por el jugador durante el transcurso del juego.

Un digno sucesor

En los ocho años que pasaron desde que Volition, su desarrolladora, lanzó al mercado "Red Faction", hubo muchas novedades en la industria de los videojuegos. Una de las más relevantes fue la publicación, por parte de Rockstar, del laureado "Grand Theft Auto III", en el mismo año que Volition dio a conocer la primera entrega de "Red Faction". El estilo de juego no lineal y de "universo abierto" de "GTA III", y la alternancia entre el comando del personaje "a pie" en tercera persona y la conducción de vehículos de diversos tipos le resultaron extremadamente atractivos a una inmensa cantidad de jugadores, lo que transformó a este juego en un tremendo éxito comercial, lo que derivó no solamente en Rockstar

desarrollando varios capítulos más de la saga en un estilo similar, sino, también, en la aparición de un sinnúmero de clones y juegos inspirados en estas innovaciones, algunos de calidad muy pobre, aunque otros estaban realmente bien logrados. Entre estos últimos se destacó otra saga, intitulada "Saints Row", creada por Volition, el estudio responsable de "Red Faction" en el año 2003. Era sólo cuestión de tiempo hasta que los aciertos de ambas sagas se combinaran en un mismo juego, y ese momento ha llegado. "Red Faction: Guerrilla" mezcla de una manera armónica y equilibrada los conceptos de misiones que pueden resolverse en forma no lineal, navegando a gusto en un universo amplio, y el uso de vehículos de "Saints Row", con el violento mundo marciano y el poder destructivo de "Red Faction". Volition ha volcado la experiencia ganada con sus juegos anteriores en este nuevo título de su épica marciana y el resultado es tan vistoso gráficamente como atrapante



RED FACTION

GUERRILLA



Alec mason, el destructor

La historia de "Red Faction: Guerrilla" comienza cuando Alec Mason, un rudo minero y experto en explosivos, llega a Marte para trabajar allí junto a su hermano Daniel. Apenas arriba, descubre que Daniel está involucrado con los rebeldes de la Facción Roja, pero ya es demasiado tarde. Las tiránicas "Earth Defense Forces", el ejército que antaño liberara el planeta y luego traicionara a sus habitantes aliándose con Ultor, tiene sometidos a los habitantes marcianos a una férrea dictadura, que asesina sin miramientos a quienes se le oponen, y Daniel es uno de ellos, lo que lo lleva a un fin trágico. Las EDF deciden que el hermano de Daniel también debe estar relacionado con los rebeldes, y Alec se encuentra prácticamente obligado a unirse a la Facción Roja para poder sobrevivir. Los rebeldes realmente requieren de la colaboración de un duro como Mason: sus fuerzas, mal abastecidas y desmoralizadas, necesitan conquistar gradualmente los seis territorios en los que se divide el asentamiento marciano para conseguir nuevamente liberar al planeta del yugo opresor. Para ello, deben convencer a la población civil a contribuir en la lucha, objetivo que solamente está al alcance de alguien decidido y carismático. Y no caben dudas de que Mason cumple con estas condiciones, por lo cual acepta a regañadientes participar en la titánica tarea.



El juego

Para que la Facción Roja capture los seis territorios de la base marciana, Mason debe aplicar una conjunción de tácticas diversas, que se dividen en dos: la destrucción de edificaciones enemigas y el cumplimiento de diferentes misiones. Alcanzar estos objetivos baja los "puntos de control" que tiene la EDF en cada territorio (lo que disminuye su capacidad de respuesta ante nuestros ataques), sube la moral de la población civil (lo que los incentiva a colaborar con nuestras misiones) o ambas. Para navegar los extensos territorios, podemos hacer uso de distintos tipos de vehículos, desde camionetas todoterreno hasta vehículos blindados capturados a la EDF, pero atención: la baja gravedad del planeta rojo vuelve inestables a los vehículos al levantar cierta velocidad y los choques y vuelcos son frecuentes, lo que les resta "hit points". Si un

vehículo es destruido mientras estamos en su interior, ya sea a causa de daño estructural o por los disparos del enemigo, Mason muere. A diferencia de los hit points de los vehículos, los de Mason se recuperan con tan sólo descansar unos segundos a cubierto. Sin embargo, si Mason fallece no es particularmente grave: fracasaremos la misión actual y seremos devueltos a alguna de nuestras bases, con una merma en los puntos de moral de la población. Vale la pena mencionar que la moral se ve especialmente afectada si causamos en forma directa o indirecta la muerte de un civil, puntualmente los que colaboren con nosotros en los combates. Para combatir o destruir estructuras, contamos con una buena variedad en nuestro arsenal. Desde la simple pero enormemente destructiva maza de minero (sledgehammer), hasta un nano-rifle que desintegra todo lo que toca (ya sea materia viva o inerte), pasando por explosivos detonados remotamente, minas antipersonales, pistolas,

RED FACTION

GUERRILLA



escopetas, snipers, rifles de asalto y lanzacohetes. La destrucción de estructuras deja dispersos restos (salvage) que debemos recolectar, ya que los emplearemos para optimizar las armas que tenemos o desbloquear nuevas.

Capturando territorios

Mencionamos que se podía conquistar territorio tanto destruyendo blancos enemigos como completando misiones. En el primer caso, podemos lograrlo de diversos modos: a puro golpe de maza o mediante el uso de explosivos son las formas más eficaces, aunque también podemos minar la resistencia estructural de los edificios estrellando un vehículo blindado contra ellos. Al igual que en la vida real, la mejor manera de demoler una estructura es atacar sus columnas maestras, y el extraordinario uso que se ha hecho en este título del motor de física Havok consigue que no haya dos demoliciones idénticas; es más, si no somos precavidos, un edificio atacado por Mason podría derrumbarse sobre él, aplastándolo. Hay blancos de distinta importancia: los marcados en el mapa de color rojo afectan levemente al enemigo, mientras que los hexágonos celestes son estructuras vitales para el poder enemigo, y no sólo están bien defendidos, sino que, al atacarlos, los enemigos acudirán a la zona en masa.



En cuanto a las misiones, hay de varios tipos: guerrilla (atacar o defender un área determinada), liberación de prisioneros, demolición (en la que debemos derribar una estructura, en un breve tiempo predeterminado, con un arma en particular) y persecución de vehículos, entre otras. Aunque, en principio, la oferta parece diversa, una vez que hayamos liberado dos o tres territorios comenzaremos a encontrarlas algo reiterativas. Las más originales e interesantes son las misiones cuyos disparadores se hallan marcados en el mapa con el logo de Red Faction (el famoso puño alzado), que son las que, al completarlas, producirán el avance argumental de la historia y las que nos permitirán conquistar definitivamente un nuevo territorio. Asimismo, son las de

mayor complejidad y, por cierto, este no es un juego fácil. Ya en dificultad media nos encontraremos muriendo más seguido de lo que nos gustaría, y el modo insano (que se desbloquea al completar el juego una vez en cualquier dificultad) es únicamente apto para los gamers más extremos. Ocurre que la IA de los enemigos es bastante buena y, por lo general, atacan y defienden en grandes cantidades, por lo que debemos planificar con cuidado nuestros movimientos.





FIFA09



www.pegi.info





Interfaz, gráficos y el sonido

El cambio en el punto de vista del jugador de primera a tercera persona no sólo nos da un mejor panorama durante los multitudinarios combates (que, a diferencia de las entregas anteriores, no son en espacios cerrados; por el contrario, suelen ser a cielo abierto) sino que es más adecuado para la alternancia constante entre el manejo del protagonista a pie y cuando se encuentra conduciendo algún vehículo. Pese a la variación de perspectiva, la interfaz de combate es cómoda e intuitiva y se la domina a fondo en escaso tiempo. Es deter-

minante en la jugabilidad el excelente manejo de cámaras, lo que sumado a los soberbios gráficos y la gran ambientación (los territorios del asentamiento marciano se muestran tal cual nos los imaginamos los fans de la ciencia ficción) hacen de este un juego visualmente espectacular. Lo realista que se ven el caer de uno o varios edificios, que quedan reducidos a escombros, o las gigantescas y coloridas explosiones al sabotear plantas de energía y otras instalaciones no dejará de asombrarnos. No hay dudas de que el motor Geo-mod 2, creado por Volition especialmente para este título, funciona de

maravillas en conjunción con el engine de física Havok. En cuanto a los efectos sonoros, son muy buenos, al igual que los doblajes de los personajes principales, mas allá de que no se haya recurrido a actores renombrados. La música, que por defecto se halla a un volumen apenas audible, acompaña adecuadamente en todo momento.





Sistema de salvado y modos multijugador

Aunque el juego incorpora un sistema de salvado automático, las ocasiones en las que se guarda el progreso no siempre son las apropiadas, a nuestro criterio. Afortunadamente, contamos con la posibilidad de hacerlo manualmente, aunque para que esto sea posible debemos encontrarnos fuera del alcance enemigo. Esto se señala con un indicador que aparece junto al mapa en pantalla, que se pone de color rojo cuando estamos en combate, naranja cuando el enemigo fue alertado de nuestra presencia, amarillo cuando nos buscan en ese sector y verde cuando pasamos desapercibidos ante sus ojos. Es en esta última situación en la que se habilita la opción de guardar manualmente el juego. Los tiempos de grabación y carga son muy veloces y no interrumpen para nada el desarrollo de la acción. **En cuanto a los modos multijugador, son variados y entretenidos**, y, aunque tienen algunos déficit (por ejemplo, no podemos conducir vehículos en multiplayer), también se agregan accesorios interesantes, como mochilas que permiten volar, hacernos invisibles momentáneamente y otras mejoras que posibilitan diversificar estrategias. Además de los modos multijugador más tradicionales, como deathmatch (ya sea todos contra todos o por equipos) y capture the flag, existen otros tres: siege (sitio),

Conclusiones

Quienes gusten de los juegos de acción y los amantes de la ciencia ficción quedarán plenamente satisfechos. Los gráficos, la física, el desarrollo no lineal y el ritmo frenético de la acción compensan con creces la falta de un guión elaborado y, aunque algunos objetivos se vuelven repetitivos luego de unas horas, la campaña de un solo jugador no es tan larga (completarla lleva alrededor de quince horas) como para llegar

a aburrir. Una vez que la hayamos terminado, siempre podemos dedicarnos a cumplir con las misiones optativas que quedaron sin realizar. Además, la variedad y calidad de los modos multiplayer extienden considerablemente la vida útil de este título. Y si jugaron a las dos primeras partes de la saga "**Red Faction**" y las disfrutaron... ¿qué están esperando para incorporar "Guerrilla" a su juegoteca?

Requerimientos de hardware en PC

Los requerimientos mínimos para disfrutar de este divertido título son bastante moderados, pese a su riqueza gráfica. Se necesita Sistema Operativo Windows XP o Vista, procesador de doble núcleo de 2 Ghz, 1 Gb de RAM y placa de video GeForce 7600 o Radeon X1300 con, al menos, 128 Mb de memoria. Para instalarse, precisa 15 Gb de espacio libre en disco. Pero, para aprovecharlo en todo su esplendor, se recomienda procesador multicore de 3 Ghz, 2 Gb de RAM y tarjetas de video **NVIDIA GeForce 8800 o ATI Radeon HD 3850 o superiores**.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Tenga su sitio en internet ahora mismo..!



www.dattatec.com



CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN





www.tengasudominio.com



Primera entidad
acreditada por ICANN
en Hispanoamérica