



Como establecer un servidor Web casero
Introducción a JasperReports e iReport

Toad para Oracle

Ubuntu: Linux para los seres humanos

AJAX- Asynchronus javascript and XML

Mejoras de código PHP

Conexión a Mysql con PHP

Programas internacionales con VB6

Un enemigo de los informáticos

Curso para la construcción de
ordenadores según
necesidades III

Prohibida su venta
Totalmente libre



EDITORIAL

Cuarta edición digital de **MYGNET-MAGAZINE** Febrero 2006

Una vez más queremos reconocer el excelente trabajo de todos los colaboradores que gracias a sus contribuciones se ha podido realizar esta cuarta edición digital de la revista. También damos las gracias a todos los lectores por sus comentarios y sugerencias que hemos recibido.

Editores

Martín Roberto Mondragón Sotelo.

martin@mygnet.com

Gustavo Santiago Lázaro.

gustavo@mygnet.com

Escríbenos a *info@mygnet.com*

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

CONTENIDO

Aplicaciones

Como establecer un servidor Web casero	4
Introducción a JasperReports e iReport	6
Toad para Oracle.....	9
Ubuntu: Linux para los seres humanos.....	12
Sistemas Operativos	13

Breves

Un enemigo de los informáticos.....	16
-------------------------------------	----

Programación

AJAX- Asynchronous javascript and XML.....	17
Mejoras de código PHP.....	20
Conexión a Mysql con PHP.....	21
Programas internacionales con VB6	23
Programas internacionales con VB6 2	25
Códigos fuentes	28

Hardware

Curso para la construcción de ordenadores según necesidades III	37
---	----

Noticias.....	46
---------------	----

Enlaces	55
---------------	----

Como establecer un servidor web casero

Por Jesús Barbosa Briones
joshuabb9@hotmail.com

Servidor web

Un servidor Web es un software que se ejecuta continuamente en una computadora y permite a otras computadoras descargar documentos de esta. Como este texto que ahora estas leyendo esta en un servidor Web de myGnet que tiene conexión a tu navegador.



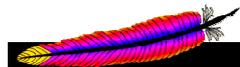
Con este servidor tu puedes descargar documentos de tu computadora desde cualquier lugar donde estés, esto quiere decir que tu puedes conectarte a tu computadora (con tu password) y descargar tus MP3'S.

Nota: Tener un servidor casero es muy riesgoso, antes de empezar, asegúrate de tener los últimos parches y actualizaciones de seguridad, y un antivirus y antispyware.

¿Que necesitaras?

1. Una PC con Windows.
2. Una conexión de Internet de banda ancha (DSL o Cable).

Paso 1. Instalar el servidor HTTP Apache.



Primero y lo más importante, deshabilita o para cualquier cortafuegos o software de servidor que estés ejecutando así como también aplicaciones de mensajera instantánea.

Esto es muy importante, ya que si no lo haces puede causar que el servidor no se instale correctamente.

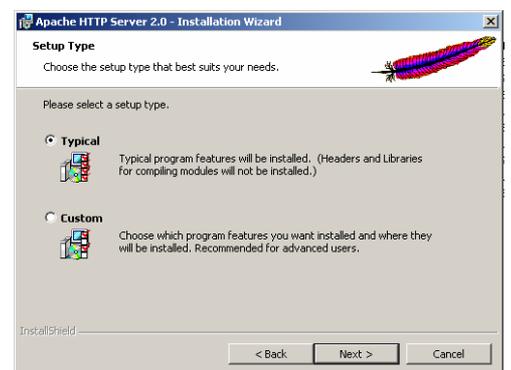
Descarga el servidor HTTP Apache de <http://httpd.apache.org/download.cgi>, usa el enlace "best available version" luego "Win32 Binary (MSI Installer)". Inicia el asistente de instalación. Acepta la licencia y la ubicación default para los archivos de Apache en C:\Archivos de Programa \ Apache Group \ Apache2.

Cuando te aparezca la pantalla de información

del servidor introduce la siguiente información.



-casero.com
-servidor.casero.com
-joshuabb9@hotmail.com
- all users...



Completa el asistente de instalación usando "Typical installation".

Cuando se complete la instalación abre tu navegador y escribe la dirección <http://localhost/>

Si tu puedes abrir la página significa que el servidor fue instalado correctamente.

Paso 2. Configurar Apache

Para mostrar documentos de la carpeta correcta si tú quieres que tu colección de música sea descargable usando tu nuevo servidor web, coloca todos tus archivos en una carpeta ej. C:\Jesus\Mi Musica. Usando un editor de texto

como el Bloc de Notas, abre el archivo: Luego crea un password escribiendo:

```
C:\Archivos de Programa\Apache
Group\Apache2\conf\httpd.conf
```

```
htpasswd -c C:\Jesus\mi_archivo_password Jesús
```

Cambiaremos algunas cosas al archivo.

En el archivo **httpd.conf** comenta la línea que comienza con **DocumentRoot** y agrega otra con tu directorio:

```
#DocumentRoot "C:/Archivos de Programa/Apache
Group/Apache2/htdocs"
DocumentRoot "C:/Jesus/Mi Musica"
```

Reemplaza la ruta con la ruta de tu nuevo archivo de password (cualquier carpeta excepto la carpeta raíz del servidor web). Reemplaza **jesus** con tu nombre de usuario. Cuando aceptes introduce el password que quieras.

Ahora solo queda aplicar el password a tu carpeta de musica. Abre un nuevo archivo en un editor de texto como el Bloc de Notas. Y copia lo siguiente:

Luego comenta la línea que comienza con **<Directory "C:/Archivos...** y agrega otra con tu directorio:

```
#<Directory "C:/Archivos de Programa/Apache
Group/Apache2/htdocs">
<Directory "C:/Jesus/Mi Musica">
```

```
AuthType Basic
```

```
AuthName "Esta es un area privada, por favor
inicia sesión"
```

Por último unas 20 líneas abajo se encuentra una línea que dice:

```
AllowOverride None
cambiala por:
AllowOverride All
```

```
AuthUserFile c:\Jesus\mi_archivo_password
AuthGroupFile /dev/null
```

```
<Limit GET POST PUT>
require valid-user
</Limit>
```

Cuando termines guarda el archivo. Luego da click en el icono de Apache en la barra de tareas y elige **"Restart"**. Si Apache se reinicia correctamente, tú editaste el archivo correctamente. Visita <http://localhost/> en tu navegador. Tu deberías de ver una lista de tus archivos de música.

Reemplaza **C:\Jesus\mi_archivo_password** con tu propio archivo de password. Guarda tu archivo como en tu WEB SERVER DOCUMENT ROOT (en este caso **C:\Jesus\Mi Música**) y nómbralo **.htaccess**. No pongas nada al principio del nombre antes de **.htaccess**. En este caso el archivo se guardaría como **C:\Jesus\Mi Musica\.htaccess**.

Paso 3. Establecer un password para los documentos de tu sitio web

Nota: Si tu usas el bloc de notas usa un par de comilla en el nombre del archivo así **".htaccess"** para que el bloc de notas no lo guarde automáticamente como archivo de texto con extensión **.txt**.

Primero abre una ventana de comandos (ve a menú Inicio, elige Ejecutar, y escribe cmd). Cámbiate al directorio **bin** de **Apache** escribiendo:

Ahora usando tu navegador ve a <http://localhost/>. Tu deberías iniciar sesión con tu nombre de usuario y password.

```
cd "C:\Archivos de Programa\Apache
Group\Apache2\bin"
```

Ahora si disfruta tu nuevo servidor Web casero!

Introducción a JasperReports e iReport

Por Cristóbal Vázquez

El siguiente artículo es para quienes estén interesados en una herramienta Java para la elaboración de reportes. Existe una gran variedad de herramientas generadoras de reportes, en este artículo se dará una introducción a JasperReports, considerada por muchos como la mejor herramienta de código libre.

Introducción a JasperReports

JasperReports es la mejor herramienta de código libre en Java para generar reportes. Puede entregar ricas presentaciones o diseños en la pantalla, para la impresora o para archivos en formato PDF, HTML, RTF, XLS, CSV y XML.

Está completamente escrita en Java y se puede utilizar en una gran variedad de aplicaciones de Java, incluyendo J2EE o aplicaciones Web, para generar contenido dinámico.

Requerimientos de JasperReports

- Se requiere tener instalado en el equipo el JDK 1.4 (SDK) o posterior. No basta con tener instalado el J2RE (Run Time Environment).
- Las siguientes librerías junto con la de JasperReports deben incluirse en el proyecto en que se desee incluir esta herramienta para generar reportes.

Jakarta Commons Digester Component (versión 1.1 o posterior)
<http://jakarta.apache.org/commons/digester/commons-digester.jar>

Jakarta Commons BeanUtils Component (versión 1.1 o posterior)

<http://jakarta.apache.org/commons/beanutils/commons-beanutils.jar>

Jakarta Commons Collections Component (versión 1.0 o posterior)
<http://jakarta.apache.org/commons/collections/commons-collections.jar>

Jakarta Commons Logging Component (versión 1.0 o posterior)
<http://jakarta.apache.org/commons/logging/commons-logging.jar>

- Driver JDBC 2.0 (Usualmente incluido en el SDK)
- PDF. Librería libre Java-PDF iText por Bruno Lowagie y Paulo Soares

(versión 1.01 o posterior)
<http://www.lowagie.com/iText/itext-1.02b.jar>

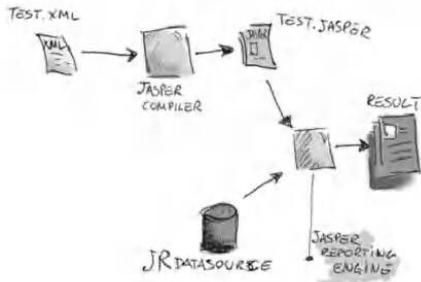
XLS

Jakarta POI (versión 2.0 o posterior)
<http://jakarta.apache.org/poi/poi-2.0-final-20040126.jar>

Funcionamiento de JasperReports

JasperReports trabaja en forma similar a un compilador y a un intérprete, ver figura 1. El usuario diseña el reporte codificándolo en XML de acuerdo a las etiquetas y atributos definidos en un archivo llamado `jasperreports.dtd` (parte de JasperReports).

Usando XML el usuario define completamente el reporte, describiendo donde colocar texto, imágenes, líneas, rectángulos, cómo adquirir los datos, como realizar ciertos cálculos para mostrar totales, etc.



Este archivo fuente XML debe ser compilado para obtener un reporte real.

La versión compilada del fuente es nombrada "archivo jasper" (este termina con .jasper). Un Archivo jasper es el compilado de un código fuente.

Cuando tenemos un archivo jasper, necesitamos otra cosa para producir un reporte: necesitamos datos. Esto no siempre es cierto. En algunos casos querríamos generar un reporte que no mostrara datos dinámicos, solo texto estático por ejemplo, pero esto puede simplificarse a un reporte que tiene solamente un registro vacío.

Para proporcionar estos registros al "jasper engine" necesitamos presentarlos usando una interfaz especial específica llamada JRDataSource. Una fuente de datos + un Archivo jasper = un "archivo print".

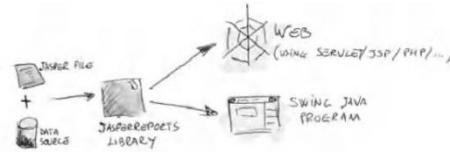
Un "archivo print" puede exportarse en muchos formatos como PDF, HTML, RTF, XML, XLS, CVS, etc. La exportación se puede realizar utilizando clases especiales para implementar exportadores específicos.

Compilación, exportación de reportes de JasperReports

Para un novato, diseñar y crear el archivo jasper es la tarea mas dura. Cuando se haya diseñado y compilado el archivo jasper, se puede utilizar la librería JasperReports para llenar dinámicamente el reporte en varios entornos como una aplicación web (Usando un servlet de Java por ejemplo, pero también funciona para generar reportes PDF desde un script PHP).

Jasper tiene disponible un visualizador especial para desplegar la vista previa

de un reporte; diseñado para aplicaciones tradicionales de Java basadas en Swing.



iReport

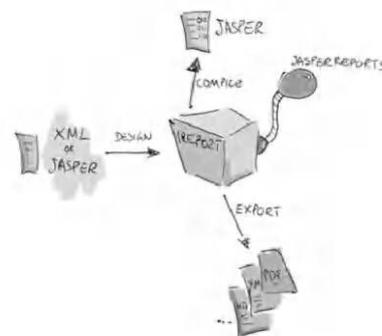
iReport es un diseñador visual de código libre para JasperReports escrito en Java. Es un programa que ayuda a los usuarios y desarrolladores que usan la librería JasperReports para diseñar reportes visualmente.

A través de una interfaz rica y simple de usar, iReport provee las funciones más importantes para crear reportes amenos en poco tiempo.

iReport puede ayudar a la gente que no conoce la sintaxis XML para generar reportes de JasperReports.

Funcionamiento de iReport

iReport provee a los usuarios de JasperReports una interfaz visual para construir reportes, generar archivos "jasper" y "print" de prueba. iReport nació como una herramienta de desarrollo, pero puede utilizarse como una herramienta de oficina para adquirir datos almacenados en una base de datos, sin pasar a través de alguna otra aplicación.



iReport puede leer y modificar ambos tipos de archivo, XML y jasper.

A través de JasperReports, es capaz de compilar XML a archivos jasper y "ejecutar reportes" para llenarlos usando varios tipos de fuentes de datos (JRDataSource) y exportar el resultado a PDF, HTML, XLS, CSV,...

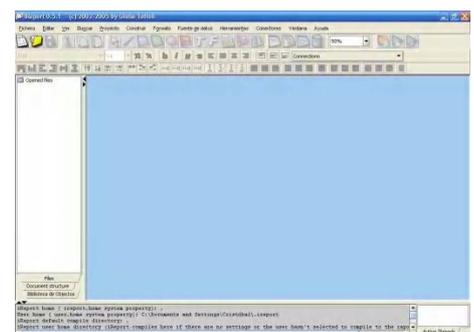
Requerimientos de instalación (Windows 2000, NT, XP)

- Sun JDK 1.4 (SDK) o superior.
- Acrobat 5.0 no es requerido, pero es fuertemente recomendado.
- Si se desea conectar con una base de datos, se debe proporcionar el Driver JDBC correspondiente.

Instalación y configuración ((Windows 2000, NT, XP))

Si tiene instalado en su equipo un jdk (sdk) y no simplemente un j2re, está listo para iniciar la instalación.

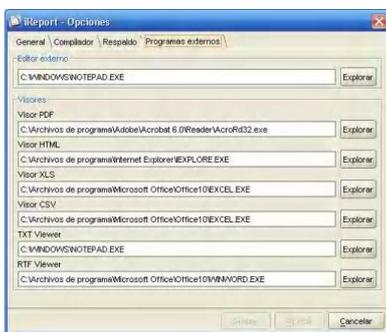
1. Descomprima iReport-x.x.x.zip y copie el directorio extraído al lugar que desee (C:\iReport-x.x.x) por ejemplo)
2. Busque un archivo llamado tools.jar en su jdk y cópielo en el directorio lib de iReport. (C:\iReport-x.x.x\lib)
3. Ejecute iReport.bat o iReport.sh.



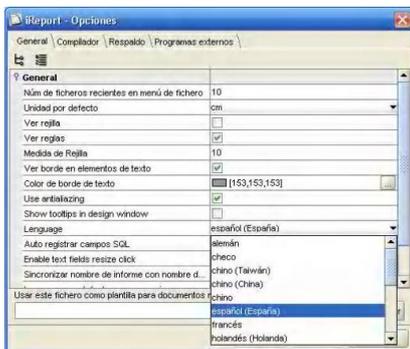
Después de ejecutarse por primera vez, iReport creará un directorio (.ireport) en su directorio principal (home). Aquí se almacenarán todos los archivos de configuración en formato XML.

Proceda a configurar iReport con los siguientes pasos:

1. Vaya a menu->tools->options.
2. Vaya a la pestaña de Programas externos (external programs).
3. Configure los programas visualizadores externos.



4. En la pestaña General puede configurar el idioma



Pruebe si la configuración fue correcta. Cree un nuevo reporte en blanco, haga clic en el botón ejecutar sin conexión (run without connection).



Después de unos segundos aparecerá el reporte con el programa que se haya seleccionado para visualizarse.

¿Qué necesito descargar?

Este es el resumen de las librerías que debe descargar:

- JasperReports
- jasperreports-0.6.8.jar (versión 0.6.8)
- commons-digester.jar
- commons-beanutils.jar
- commons-collections.jar
- commons-logging.jar
- itext-1.02b.jar
- poi-2.0-final-20040126.jar
- iReport
- iReport-0.5.1 (versión 0.5.1)

Recuerde que es necesario tener instalado el Jdk 1.4 o superior, no basta con tener instalado el J2RE.

NOTA:

La versión de JasperReports que viene con iReport-0.5.1 en el directorio C:\iReport-0.5.1\lib es la 1.0.1. (jasperreports-1.0.1.jar), ésta versión deberá sustituirla con la versión más actual (jasperreports-0.6.8.jar o la que hubiese descargado). En el mismo directorio de iReport se encuentran versiones de las librerías adicionales para JasperReports (commons-digester.jar, commons-beanutils.jar, ...).

Los sitios desde donde puede descargar JasperReports e iReport son los siguientes

<http://jasperreports.sourceforge.net/>
<http://ireport.sourceforge.net/index.php>

En ambos sitios tiene la opción de descargar la distribución binaria, o bien el código fuente de los proyectos.

Es recomendable obtener el fuente de JasperReports, en este se incluye toda la documentación y API's, además de código y ejemplos para realizar reportes. Debes obtener la herramienta ANT si deseas modificar y recompilar los fuentes de los proyectos.

¿Como agregar la librería de JasperReports y las librerías adicionales al proyecto?

Dependiendo del entorno de desarrollo que utilice (NetBeans, JBuilder, Eclipse...), puede agregar estas librerías a su IDE y posteriormente a su proyecto. Acerca del

directorio en que deberían colocarse, algunos prefieren colocar las librerías en el directorio %jre%\lib\ext\ de su SDK. Personalmente trabajando en Windows prefiero colocar las librerías en un directorio del disco duro como C:\JasperReports\. Lo más importante es indicar al compilador el lugar en que estas se localizan.

En JBuilder, las librerías se pueden agregar accediendo al menú tools -> Configure -> Libraries. Seleccionando las carpetas Project o User se oprime el botón New, se pone el nombre de la librería y se especifica el directorio en que se encuentran.

Para agregarlas al proyecto, se va al menú Project->Project Properties y en la pestaña Required libraries se selecciona la de JasperReports que acaba de agregar y listo.

Si la compilación se realiza manualmente, deberá utilizar -classpath en la línea de comando para especificar la ubicación de las librerías. Un ejemplo de línea de comando es el siguiente:

```
-classpath "C:\JasperReports\jasperreports-0.6.8.jar;C:\JasperReports\commons-digester.jar; ... "
```

Recuerde que debe incluir no solo la librería JasperReports; también sus librerías adicionales, de lo contrario podría obtener errores al compilar su proyecto.

La librería iReport.jar en el directorio \lib de su iReport, debería agregarse al proyecto solo si diseña el reporte con iReport y pretende compilarlo desde su aplicación Java.

En nuestro caso, se diseñará y compilará el reporte con iReport para generar un archivo .jasper, por lo que no es necesario agregar iReport.jar al proyecto.

En la segunda parte del artículo, se mostrará paso a paso la manera de diseñar un reporte con iReport. De la compilación de este reporte, se obtendrá un archivo *.jasper, el cual será llenado y mostrado dinámicamente desde una aplicación Java Swing.

TOAD para oracle

Por Claudia Alzate De La Pava



He querido compartir con ustedes el conocimiento que tengo sobre TOAD, una herramienta de Quest Software para facilitar el desarrollo y administración de BD Oracle principalmente y SQL Server, MySQL.

Les compartiré la información básica disponible para definir si les podría ser de utilidad o no en su labor diaria convencida de que quien la use podrá aumentar la productividad y calidad del código de sus aplicaciones.

Toad for Oracle

HERRAMIENTA PROBADA PARA DESARROLLO DE BASES DE DATOS QUE AUMENTA LA PRODUCTIVIDAD DEL

Toad for Oracle es una poderosa herramienta de bajo costo que facilita y acelera el desarrollo de bases de datos y aplicaciones mientras simplifica las tareas cotidianas de administración.

No importa si usted es un desarrollador de PL/SQL, un desarrollador de aplicaciones, un DBA o un analista de negocios, Toad for Oracle le ofrece funciones específicas para hacerlo más productivo que nunca.

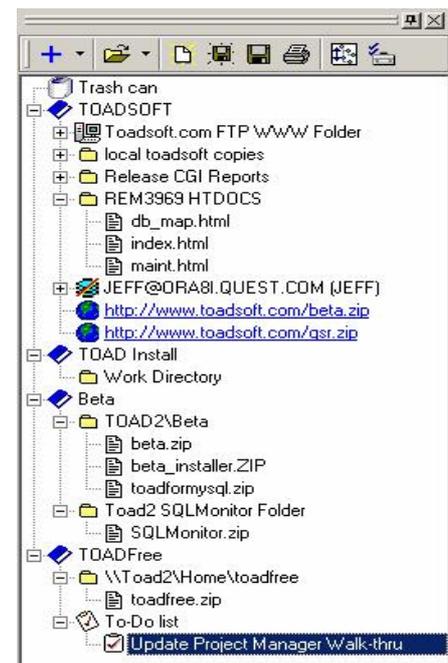
Toad mejora la productividad con toda la funcionalidad que usted necesita para generar y ejecutar consultas, crear y modificar objetos de la base de datos y desarrollar y depurar código SQL y PL/SQL. Incluso las tareas cotidianas — tales como importación/exportación de datos, comparación de esquemas y actualización de estadísticas — se realizan con mayor rapidez y facilidad con Toad. Plus, Toad ofrece integración con Knowledge Xpert™ para incorporar la experiencia en bases de datos Oracle de reconocidos expertos en bases de datos.

Toad también les ayuda a usted y a su equipo a incrementar la calidad de sus aplicaciones de bases de datos.

Las funciones de afinación SQL integrada y la revisión automática de código PL/SQL brindan a los usuarios de todos los niveles la experiencia necesaria para generar código de calidad. Además, Quest ofrece soporte de una comunidad interactiva tanto de colegas como de expertos de la industria mediante grupos de discusión en línea, la página Web y boletines Quest Pipelines y eventos diseñados para la comunidad de usuarios Toad.

Navegue y Administre la Base de Datos sin Esfuerzo.

Con Toad for Oracle, usted no necesita ser un experto para manejar objetos de bases de datos.



El Navegador de Esquemas de Toad le permite visualizar y manejar rápidamente todo el diccionario de datos mediante un sencillo navegador con múltiples pestañas. Cuando usted hace clic en un objeto individual, Toad for Oracle despliega de inmediato los detalles asociados, eliminando largas y tediosas listas.

Para facilitar su uso, todos los objetos también pueden ser manejados dentro de la ventana del navegador.

Editores Avanzados para Codificación Rápida y Precisa

Los poderosos editores de Toad for Oracle mejoran su productividad, eliminan errores y reducen drásticamente el tiempo de desarrollo.

Los editores le permiten trabajar con varios archivos de manera simultánea – incluso con diferentes tipos de archivos como SQL, PL/SQL, HTML, Java y texto. Al reemplazar la facilidad tradicional de consulta por línea de comando y ejecución de guiones por una interfase gráfica, Toad for Oracle provee un ambiente de desarrollo rápido y fácil de usar – configurable de acuerdo a sus preferencias.

SQL Editor provee teclas de acceso rápido y funciones de auto-corrección y tecleo rápido para una codificación más rápida.

Marcas convenientes permiten a los desarrolladores saltar fácilmente entre varias áreas de código.

Editor de procedimientos con múltiples pestañas y barra de tareas de funciones completas permiten realizar edición y pruebas sin esfuerzo.

Selectores deslizables para nombres de tablas, nombres de columnas y funciones/palabras clave de Oracle.

Varios objetos pueden ser compilados al mismo tiempo y los objetos dependientes también son compilados de manera inteligente.

Además, los editores de Toad están estrechamente integrados con los módulos del depurador PL/SQL, lo que le permite probar solamente áreas específicas de su procedimiento.

Ahora usted tiene la opción de ejecutar solamente el enunciado actual, ejecutando solamente enunciados que siguen el cursor o corren al cursor.

Toad también ofrece diversas funciones de modelado.

ER Diagram permite visualizar e imprimir los objetos en la base de datos.

El mapa de Código permite visualizar e imprimir los objetos en código PL/SQL. Toad también ofrece un Modelador SQL para permitir la generación fácil y sencilla de consultas.

Simplemente seleccione y arrastre las tablas al Modelador SQL y éste generará automáticamente el enunciado SQL.

El ambiente integrado fácil de usar le permite especificar los criterios de la búsqueda, probar los enunciados SQL autogenerados, ver los planes explicativos, ver los resultados de la búsqueda, almacenar los enunciados o copiarlos de regreso al editor.

Incluso si usted es un usuario inexperto, con el Modelador SQL de Toad, usted puede crear rápidamente búsquedas complejas como un experto en Oracle.

Gestión Mejorada de Control de Versión.

La coordinación del equipo de desarrollo es suministrada por las facilidades de Codificación en Equipo de Toad for Oracle.

La codificación en equipo permite a varios desarrolladores verificar el código fuente u objetos de la base de datos, asegurando el código de manera efectiva y evitando la sobre-escritura.

Además, los sistemas para control de versiones de terceros, tales como Merant PVCS, Microsoft SourceSafe, Rational ClearCase y Star Team de StarBase, así como muchos otros, también son soportados.

Para esquemas u objetos de bases de datos bajo un sistema para control de versión (VCS), Toad recupera silenciosamente el código fuente del repositorio VCS, realiza una comparación rápida para asegurar que el código VCS esté actualizado y le advierte si existe una versión más nueva en la base de datos.

Usted puede tener confianza en que Toad aplicará procedimientos adecuados para administración de cambios.



Depurador PL/SQL Debugger

El Depurador PL/SQL para Toad le permite codificar y depurar en la forma en que trabaja — renglón por renglón y enunciado por enunciado — sin tener que cambiar la ejecución normal de la aplicación ni recurrir a posibles rutas alternas. Con PL/SQL Debugger de Toad, usted puede avanzar por el código renglón por renglón mientras éste se ejecuta en el servidor. Establezca puntos de ruptura convencionales, observe y modifique variables y visualice el bloque de ejecución.

Usted también puede incorporarse a sesiones externas de la aplicación para depurar procedimientos almacenados conforme son llamados desde cualquier aplicación cliente-servidor.

Con Toad for Oracle usted puede evitar tediosas tareas de depuración PL/SQL mientras ahorra tiempo valioso y mejora la calidad de las aplicaciones en general.

Módulo Quest DBA

Aumenta la potencia y flexibilidad de Toad for Oracle y automatice la administración del día con día de la base de datos con el módulo Quest DBA module.

El módulo DBA integrado provee una poderosa visión de información sobre el desempeño basada en un navegador a través de diversas instancias o bases de datos y un ambiente bien redondeado para manejar tareas comunes.

Estas tareas incluyen comparar y sincronizar esquemas de bases de datos, administrar el espacio, controlar archivos y regenerar bitácoras, administrar la seguridad, programar trabajos en lote y modificar parámetros NLS (Soporte a Idioma Nacional) — todo dentro de la interfase intuitiva de Toad.

El módulo DBA también incluye wizards para importación y exportación desde Oracle, un wizard para creación de bases de datos y brinda una conveniente interfase con la utilería SQL*Loader de Oracle, haciendo que la carga y descarga de datos resulten sencillas y eficiente.

El módulo también provee soporte completo para creación, alteración,

eliminación, etc., de objetos manejados por DBA a través de la interfase Schema Browser fácil de usar.

Xpert Tuning

Disponible en Toad® for Oracle Xpert, el módulo Xpert Tuning completamente integrado complementa las capacidades de afinación de Oracle para desarrolladores, incrementando sus capacidades para afinar aplicaciones.

El módulo Xpert Tuning realiza observaciones sobre un enunciado SQL seleccionado y el ambiente de base de datos subyacente y después recomienda varias opciones para mejorar el desempeño.

La función AutoTune automatiza aún más el proceso de afinación al generar la reescritura de SQL que ofrece la mayor posibilidad de mejorar su enunciado SQL.

Integración con Knowledge Xperts

Toad for Oracle incluye una integración completa tanto con Knowledge Xpert™ para PL/SQL y Knowledge Xpert™ para Administración Oracle.

Los Knowledge Xperts están diseñados para anticipar completamente las responsabilidades diarias tanto de desarrolladores como de DBAs.

La nueva función de Análisis de Bases de Datos estudia su base de datos y suministra contenido técnico personalizado para su ambiente de base de datos. Más de 4,500 temas pueden accederse en forma instantánea e incluyen puntos de vista, diagramas y ejemplos escritos por un número importante de respetados autores y expertos de la industria.

Utilizando estos recursos, usted puede ahora responder instantáneamente al 70-80 por ciento de las preguntas técnicas diarias relacionadas con Oracle.

Configuraciones Toad® for Oracle

Toad está disponible en las siguientes configuraciones:

- Toad® for Oracle Professional — Incluye todas las características y funcionalidad de Toad for Oracle Standard más:
 - Depurador PL/SQL integrado
 - Función CodeXpert
- Toad® for Oracle Xpert — Incluye todas las características y funcionalidad de Toad for Oracle Professional más:
 - Funcionalidad de afinación Xpert SQL totalmente integrada
- Toad® for Oracle Suite — Incluye todas las características y funcionalidad de Toad for Oracle Xpert más:

- Knowledge Xperts para PL/SQL y Administración Oracle
- DataFactory® Developer Edition para poblar rápidamente bases de datos con datos de prueba significativos
- Benchmark Factory® para Bases de Datos para proveer prueba de carga del código contra la base de datos
- QDesigner™ PhysicalArchitect para ingeniería inversa, definición, diseño y distribución de esquemas de base de datos

Esta completa suite de desarrollo suministra todas las herramientas necesarias para diseñar, desarrollar, probar y administrar su base de datos.

Solución Completa para Desarrollo y Distribución.

Toad for Oracle es un elemento de las completas soluciones para desarrollo y distribución de bases de datos de Quest Software, que le permiten construir, desarrollar, probar y distribuir aplicaciones con mayor rapidez.

Requerimientos para el Sistema

Cliente

PC Pentium o superior
Windows 2000/NT/XP/2003
256 MB en RAM
44 MB de espacio en disco/100 MB para Xpert Edition
Oracle SQL Net, Net 8 (32-bits solamente) o Net 9
Monitor VGA con capacidades en pantalla para una resolución de cuando menos 1024 x 768

Servidor

Oracle versiones 7.3.4; 8.0.6; 8.1.7; 9i; 9r2; y 10g
Cualquier plataforma de hardware

Ubuntu: Linux para los seres humanos

Por Germán Bobr



Ubuntu

Ubuntu es una distribución de linux con una creciente comunidad de usuarios. Es una de las pocas distribuciones orientadas a la facilidad de uso completamente gratuita...

El secreto de su éxito es el hecho de que esta basada en debian, cuyo sistema de gestión de paquetes es muy eficiente y fácil de usar. Por ello instalar una aplicación en Ubuntu es tan sencillo como elegir la aplicación en un menú y esperar que se descargue e instale.

Mantenida por Mark Shuttleworth, el mayor multimillonario de Sudáfrica, Ubuntu es uno de los pocos proyectos ambiciosos y a la vez gratuitos en el mundo de las distribuciones GNU/Linux...

Características de Ubuntu

- Facilidad de instalación
- Facilidad de uso
- Actualización casi constante
- Sencilísimo gestor de actualizaciones
- Nuevos relases cada 6 meses
- Paquetes .deb
- ShipIT!!!! ES BUENISIMO, despues lo comento...
- Muy liviana
- Diversas variantes (Kubuntu Xubuntu), ya hablaremos más adelante
- Disponible para diversas arquitecturas

(x86, AMD64, MAC)

- Disponible versión Live-CD
- Siempre será gratuito, incluso la versión empresarial..
- Desde su lanzamiento ya lleva muchísimos premios encima, tales como, el premio a la mejor distribución y dos recientes premios a su fundador y a la distribución

Paquete de Software

Entre el soft incluido en el CD de ubuntu encontramos:

- Gnome como desktop manager
- Mozilla Firefox 1.0.7 (ya está disponible la actualización desde los repositorios de Ubuntu)
- Paquete OpenOffice.org 2.0
- Apt, Symbian/Aptitude para gestión de paquetes
- La versión Live-CD trae gparted como gestor de particiones

Luego en los repositorios podemos encontrar todo tipo de programas e instalarlos de la manera más fácil posible...

Variantes de Ubuntu

Existen (aunque no me simpatizan demasiado) algunas variantes de Ubuntu que en principal cambian el Desktop manager.

La más famosa de ellas es Kubuntu. Se trata de un Ubuntu con KDE en lugar de Gnome y Koffice en lugar de OO.o.

Edubuntu

Esta variante de Ubuntu esta desarrollada por los mismos creadores. Se trata de una distribución cuyo paquete de aplicaciones está orientado a los niños.

Incluye toda clase de juegos educativos, utilidades para la escuela y demás cosas que le permitirán "evangelizar" a los niños en el mundo linux.

Entre las aplicaciones que trae se destacan variados juegos educativos, la suite educativa de KDE, Juegos para niños del jardín de infantes, el paquete OpenOffice y

SchoolTool.

Ship It!

No se si habrán visto en otras distribuciones que existe la posibilidad de pedir que nos envíen por correo el CD con un pequeño costo de envío. En caso de ubuntu también podemos pedir los cd's pero son completamente GRATIS!!!!...

Lo mejor de todo es que en la pagina nos dicen que no pidamos 1 solo, porque les cuesta lo mismo enviar 1 cd que 100...

Por lo tanto los paquetes predeterminados de CD's comienzan desde los 5 CD's, Que en realidad son 10, porque por cada uno que pedimos también nos mandan un LiveCD. Y encima GRATIS...

Vamos que esperen, pidan ya su cd en <https://shipit.ubuntu.com>

Conclusión

En fin, Ubuntu es para muchos la mejor distribución algunas de las cosas que no me gustaron fueron la exclusión de algunos paquetes del cd de instalación como las librerías MAD para reproducir MP3, algunos codecs de video y pocas utilidades de desarrollo. Esta primera mala impresión que tuve se fue cuando conecté mi computadora a Internet y vi lo fácil que era instalar todas estas aplicaciones que faltaban.

A mi me gustó mucho... Pero en el mundo linux nada está escrito, así que, solo les queda probarlo y ver que opinan... Les dejo ahora un par de vínculos acerca de Ubuntu. Dejen sus comentarios para ver que opinan...

Vínculos

- <http://www.ubuntu.com> –Sitio oficial de Ubuntu
- <https://shipit.ubuntu.com>– Servicio ShipIT!!!
- <http://www.ubuntu-es.org>– Comunidad de Ubuntu de Habla hispana.
- <http://www.edubuntu.org>– Sitio oficial de Edubuntu
- <http://www.kubuntu.org>– Sitio oficial de Kubuntu

Sistemas operativos

Por
Alfredo de Jesús Gutiérrez Gómez

Contenido

- Introducción
- Concepto de un O.S
- Acciones y funciones de un O.S
- Panorama de un O.S
- Partes de un O.S.
- Núcleo del O.S.
- Shell:
- Funciones básica:
- Como crearlo:
- Interfaces Grafica de Usuario (GUI)
- Enfoques de un buen Diseño de un O.S
- Estructura de un O.S
- Elección del Tipos de O.S.
- Sistemas batch (off-line):
- Multiprogramación
- Tiempo compartido
- Sistemas distribuidos
- Arquitectura de entrada-salida
- Conclusión
- Bibliografía

Introducción

El diseño de un Sistema Operativo, es importante, ya que de esto depende la buena administración de los recursos de hardware.

El presente trabajo es una guía referencial en el que el objetivo principal es el de ofrecer lo que en esencia es un S.O. primero establecemos el concepto de este, se muestra las principales acciones y funciones que el O.S, se enmarca el panorama o mas bien las vistas que el sistema puede llevar, también encontrara las partes mas importante de un sistema operativo que es el KERNEL o núcleo y el SHELL o el interprete de comandos, las interfaces grafica de usuario (gui) son muy importantes, ya que esta es la parte que interactúa directamente con el usuario todas las entradas o las pulsaciones de teclas que se den aquí (el picar en algún

icono) son pasadas al SHELL, y tienen que ser lo mas amigablemente posible.

En el apartado de lo que es un buen enfoque del Diseño de un O.S, es la sección en lo particular mas importante, ya que, aquí se muestra los dos enfoques básicos para el diseño de un O.S, hay una tabla comparativa entre estas dos maneras de diseño. Mas adelante se menciona los estándares que se siguen para un o.s, es decir, la ruta que el sistema va a tomar y las características que estos tienen, cabe aclarar que no se incluye nada de lo que es gestión de memoria, algoritmos de búsqueda, concurrencia de procesos, programación de hilos y los tipos de paginación, ya que una vez que se elige el tipo de ruta a tomar (por así decirlo o el paradigma) en un estudio mas a fondo se determina el tipo de algoritmo a utilizar entre otras cosas.

Se incluye una imagen en la que se describe mas afondo la estructura interna final de un O.S, una vez que se eligió el paradigma o la ruta de esté, es lógico adivinar que la estructura es el O.S. de Linux.

Concepto de un O.S.

H. Deitel: un O.S., es un programa que actúa como interfaz entre el usuario de un ordenador y el HW del mismo, ofreciendo el entorno necesario para que el usuario pueda ejecutar programas.

Katzan: conjunto de programas y datos que ayudan a crear otros programas y a controlar su ejecución.

Madnik y Donovan: conjunto de programas que gestionan los recursos del sistema, optimizan su uso y resuelven conflictos.

Microsoft: Sistema operativo, software básico que controla una computadora. El sistema operativo tiene tres grandes funciones: coordina y manipula el hardware del ordenador o computadora, como la memoria, las impresoras, las unidades de disco, el teclado o el mouse; organiza los archivos en diversos dispositivos de almacenamiento,

como discos flexibles, discos duros, discos compactos o cintas magnéticas, y gestiona los errores de hardware y la pérdida de datos.

En lo particular: un O.S. es un conjunto de programas que por medio de abstracciones ponen el hardware del ordenador, de modo seguro, a disposición del usuario. El O.S. en una analogía con el cuerpo es como el alma del ordenador.

Acciones y funciones de un O.S

Actuar como coordinador entre los usuarios y los programas resolviendo posibles conflictos.

Hacer que los ordenadores parezcan ser más de lo que son en realidad.

Son sistemas de software grandes y complejos, por lo tanto es necesario abordarlos de una forma estructurada.

Un O.S., combina cosas relacionadas con diferentes áreas de la computacion tales como lenguajes, HW, algoritmos etc.

El O.S. es un administrador de recursos y una interfaz con los programas, los usuarios y el HW.

Compartir el hardware entre usuarios.

- Facilitar la entrada salida.
- Planificar recursos entre usuarios.
- Definir la "interfaz de usuario" (debe ser amigable).
- Permitir a los usuarios compartir los datos.
- Recuperarse de los errores (caídas blandas y duras).
- Deber administrar correctamente el tiempo del procesadores para los dispositivos de E/S, y el HW tenga un correcto funcionamiento.
- También debe administrar correctamente el almacenamiento y los datos que este procese.

paradigmas que se pueden usar para el diseño e implementación, de una forma somera:

Sistemas batch (off-line):

- Objetivo: Reducir los tiempos de espera de E/S.
- Método: Utilizar dispositivos de E/S más rápidos (cintas o discos) y dejar que las lectoras y las impresoras sean manejadas más tarde por otras CPU's (dispositivos lógicos).
- Ejemplo: IBM 1401 (ordenador "barato") se encarga de manipular la lectora de tarjetas y la impresora. IBM 7094 (ordenador caro) se encarga del cálculo. Lee y deposita los resultados en cintas.

Multiprogramación

- Objetivo: aprovechar los tiempos de espera de un trabajo en la CPU para ejecutar instrucciones de otro trabajo.
- Método: mantener los trabajos simultáneamente en memoria y elegir el trabajo a conmutar.

Utiliza:

- Gestión de memoria
- Planificación de dispositivos
- Gestión de abrazos mortales
- Control de la concurrencia
- Protección

Tiempo compartido

- Objetivo: permitir la interacción entre el usuario y el trabajo que se está ejecutando. Los sistemas batch carecen de esta interactividad.
- Método: utilizar las técnicas de multiprogramación y planificación de la CPU para proporcionar a cada usuario una pequeña proporción del tiempo de CPU.

Utiliza:

- Protección
- Gestión de disco
- Mecanismo para la ejecución concurrente

Sistemas distribuidos

Funciona como uno centralizado, pero se ejecuta en múltiples procesadores independientes.

- Es distribuido si está formado por varios elementos que cooperan para dar un servicio único.
- Un O.S.D no es un sistema simplemente replicado.
- Hay una partición, una cooperación, ningún componente sobrevive solo, hay mentalidad de grupo.
- El SW, determina si el sistema es o no distribuido.
- Si puedes decir qué máquinas estás usando, dónde corren los programas, dónde están los archivos, entonces NO es O.S.D.

Arquitectura de entrada-salida

- Objetivo: solapar el funcionamiento de la CPU y la entrada-salida una sola máquina.
- Método: Manejo de Interrupciones y Acceso directo a memoria (DMA).
- SPOOLING (Simultaneous Peripheral Operation On-line): El disco es empleado como un buffer. Por lo tanto, el O.S puede escoger del conjunto de trabajos el trabajo a realizar desde el disco.

Conclusión

Se puede determinar que un buen Sistema Operativo depende en su elección de paradigma o ruta (como se menciono anteriormente), ya que de aquí es en donde entra todo lo que es la administración de ficheros, si utilizará algún algoritmo de tipo fifo u otro o será la combinación de ambos.

Se noto que la nueva tendencia de los sistemas operativos es ahora distribuida en la cual consiste no en repartir copias del O.S en varios ordenadores, si no que en realidad en un computador se tiene el S.O y el resto accede a el como si fuera mas o menos parecido a algo asi como cliente/servidor. Por eso en el ultimo punto de este reporte y en especial en el de los sistemas operativos distribuidos (O.S.D.), "Si puedes decir qué máquinas estás usando, dónde corren los programas, dónde están los archivos, entonces NO es O.S.D.". Por que, pues simple (en lo particular para mi), pues porque,

asiendo una analogía con C/S en el O.S.D principal, se establecen las maquinas que acceden y en este caso solo con un "tracert" puedes saber donde se encuentra la aplicación. Pero en el caso de una distribución, (a como suele suceder en base de datos distribuidas).

El sistema no solo se encuentra en una solo maquina, sino que están en partes estratégicas de quines utilicen un sistema de esta índole.

También de los O.S.D., están de moda los de tiempo real que estos tiene que tener una precisión inigualable, ya que un error que estos comentan pueden ocasionar perdidas irrecuperables para la empresa, y esto ya no es redituable.

Bibliografía

http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo_en_tiempo_real

<http://atc1.aut.uah.es/~soi/traspa/Introduccion1.pdf>

<http://atc1.aut.uah.es/~soi/traspa/Introduccion2.pdf>

http://www.monografias.com/Computacion/Sistemas_Operativos/

<http://www.monografias.com/trabajos5/sisope/sisope.shtml>

<http://exa.unne.edu.ar/depar/areas/informatica/SistemasOperativos/SOF.htm>

- © 1993-2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
- Sebastián Sánchez Prieto, Sistemas Operativos, 2002. Servicio de publicaciones de la U.A.
- W. Stallings, Sistemas Operativos. Cuarta edición, Prentice Hall. 2001
- Sebastián Sánchez Prieto, Unix y Linux, guía práctica, Editorial Ra-Ma. 2002.
- B. W. Kernigan y R. Pike, El entorno de programación UNIX, Prentice Hall Hispanoamericana, S. A. 1987.

Un enemigo de los informáticos

Por Yader Antón

¿Qué es el Síndrome del Túnel Carpiano (STC)?



También se le conoce como síndrome de ratón. El "Síndrome del Túnel Carpiano" (STC) es una patología que afecta a la mano, provocada por una presión sobre el nervio mediano a nivel de la muñeca. Esto produce

síntomas como adormecimiento y hormigueos en la mano (especialmente en los dedos pulgar, índice, medio y mitad del anular).

Puede existir dolor, que se limita a la mano y muñeca, pero que en algunas ocasiones se irradia hacia el antebrazo. El STC con frecuencia despierta al paciente por la noche, y los síntomas pueden aparecer con actividades como conducir un vehículo, escribir, manejar prolongadamente un ratón u otros ejercicios que suponen una utilización significativa de la mano.

En el Síndrome del Túnel del Carpo Avanzado, puede producirse una pérdida de fuerza y una disminución de la masa muscular en la base del pulgar.

He conocido personas que han sido operadas por padecer STC, uno de ellos es un amigo de la universidad. Todo comenzó porque casi no podía usar la computadora por los dolores intensos. Tuvo que consultar a un especialista, y desde junio del año pasado empezó a tratarse la mano.

La operación que se le practicó fue para liberarle el nervio del tendón de la mano derecha para que pudiera volver a usar una computadora. ¿Se imaginan a un informático condenado a no usar jamás una computadora? Los médicos le dijeron que podía trabajar en la computadora, pero con una serie de especificaciones distintas de las comunes.

Después de la operación, tuvo que pasar unos dos meses sin usar su computadora. Luego de ese tiempo tomó medidas tales como: descansar cada 45 minutos, aunque sea un par de minutos; dar un par de pasos, levantarse de su silla y no usar la computadora durante períodos largos.

Otras de las recomendaciones que dan los especialistas, es que hay que mantener una postura

con la espalda recta, los brazos a un ángulo de 90 grados, una buena iluminación... todo lo que verdaderamente se debería ocupar en una computadora.

Después de la operación y para evitar ser afectado nuevamente en la otra mano, ahora tiene que tomar medidas como dejar de usar su antigua y adorada computadora laptop convencional (estas pueden provocar el síndrome más rápido). Se le recomendó usar otra computadora que reconozca el texto escrito con teclado ergonómico y otra serie de medidas que ustedes pueden buscar en Internet.

Es bueno tomar en cuenta esta pequeña historia, porque a veces nos dejamos llevar por la inspiración de estar sentado frente a la computadora, sea chateando, haciendo un programa, diseñando, o lo que sea y nos olvidamos que podemos estar jugando con la salud. Siga las recomendaciones antes señaladas y evítese no ser un enfermo más del STC.

Tres formas de mantener a raya este Síndrome

1ª.- Estira el brazo derecho al frente, paralelo al suelo. Utilizando la mano izquierda, sostén la punta de los dedos de tu mano derecha y apriétalos ligeramente hacia atrás en dirección a tu rostro. Mantén el estiramiento por espacio de 10 segundos. Realiza una serie de 10. Repite con la otra mano.

2ª.- Colócate de pie, y recto frente a un espejo. Une las manos a la altura del pecho, como si estuvieras rezando. Mantén planas las manos y presiona una palma contra la otra. Para un mayor estiramiento, baja las palmas pero mantén los codos en su lugar. Mantén el estiramiento durante 20 segundos. Realiza una serie de 10.

3ª.- Maniobra Phalen inversa: De pie, con los brazos paralelos al suelo. Une la parte superior de las manos, con los dedos apuntando al suelo. Eleva las muñecas tratando de mantener unidas las manos. Mantén el estiramiento por espacio de 10 segundos. Haz el ejercicio cinco veces.

Busque más información en la web, si tiene los síntomas consulte un especialista antes que el problema se acentúe.

Ajax - Asynchronous Javascript and XML



Por mandm
mandm_mini@hotmail.com

Ajax + Lenguaje dinámico

¿Qué es 'ajax'?

Ajax = Asynchronous JavaScript and XML = (en español) JavaScript y XML asíncronos.

¿Para qué sirve?

Ajax, ajax da una manera más cordial de establecer comunicación entre server - usuario, un lenguaje dinámico (Php,Asp,Jsp,Pl).

En pocas palabras a ajax se accede apartir de un objeto que nos permite intercambiar datos con el servidor sin necesidad de recargar la página, es decir hacemos un poco más venidera la transmisión de datos, que a muchos (nos pesa) sobre todo con conexiones a internet lentas, abrimos el flujo en el que el usuario entra en constante 'contacto' al 'server side'.

¿Algún ejemplo?

Por ejemplo, si queremos mostrar los usuarios en línea que hay en nuestra página.

Esto podría sonar algo interactivo, pero lo es realmente sólo cuando logramos juntar a las mejores herramientas.

¿ Qué les parecería la idea de que al entrar un usuario a su web, automáticamente se actualize en otras conexiones remotas, y que sin necesidad de recargar la página por completo se sepa que alguien a entrado a visitar la web ?

Nah, no es tan complicado como se lee...

enLinea.php

```
<?
// este archivo va a mostrar SOLAMENTE a los usuarios en línea...
// proceso mysql de usuarios en línea...
// variable que contiene el número de usuarios en línea
$usuarios_en_linea = 68;
echo $usuarios_en_linea;
?>
```

Creamos el archivo que lleva a cabo la conexión...

ajax.js

```
var d = document;

function cmdata(pag,escribir,elementos) {

// Podríamos indicar que estamos cargando los datos... que espere, :p, pero no lo haremos a
// d.getElementById(escribir).innerHTML='Cargando datos...';
// Compatibilidad con firefox, opera y cualquier otro BUEN navegador
if (typeof(XMLHttpRequest)!='undefined') {
```

```

try
    {
        var pet = new XMLHttpRequest();
    } catch(e) {}
    else {
// Compatibilidad para el navegador más asqueroso del planeta [ IE ]
try
    {
        var pet = new ActiveXObject('Microsoft.XMLHTTP'); } catch(e){
        var pet = new ActiveXObject('Msxml2.XMLHTTP');
    }
}
// una vez inicializado el objeto y definido en el contexto de nuestro script
// Intentaremos abrir la conexión a la dirección indicada por la variable 'pag'

try
{
// esto bien podría cambiar a "pet.open('GET',pag,true);" si se desea pasar los
datos mediante método GET
    pet.open('POST',pag,true);

}
catch(e)
{
    return false;
}
// Esta variable envía una cabecera indicando que enviaremos los datos método
'post' en forma urlencoded
// ejemplo ("mi_variable=cosa&otra_variable=otra_cosa");
pet.setRequestHeader('Content-Type', 'application/x-www-form-
urlencoded');

// Enviamos los datos 'elementos'
pet.send(elementos);
try {
// Justo cuando el estatus de la petición cambia esperamos a que sea igual a 4 que
es igual a OK.
        pet.onreadystatechange = function (){
            if(pet.readyState == 4){
// ¡¡¡ Listo !!!, ahora ya tenemos el resultado y podemos acceder a él desde
'pet.responseText'
// El resultado lo vamos a escribir en el elemento 'escribir' ...
                d.getElementById(escribir).innerHTML = pet.responseText;
            }
        } catch(e) {
            return false;
        }
        return;
    }
// Con esta función crearemos algo como un 'bucle' de tiempo
// Esto para que se ejecute cada 'ptimer' segundos.
function setTimer(cad,ptimer){
    eval(cad);
    setTimeout("setTimer('"+cad+"','"+ptimer+"'",ptimer);
}

// <-----

```

y vamos a mostrar los resultados acá en otro archivo usando AJAX

index.php

```

<html>
    <head>
        <script type="text/javascript" src="ajax.js"></script>
        <script type="text/javascript">
            window.onload = function(){
                // indicamos cada cuánto tiempo se lleva a cabo la
consulta de
                // usuarios en línea
                setTimer('cmdata("enLinea.php","usuarios_en_linea","")',20
000);
            }
        </script>

```

```

</head>
<body>
</body>
</html>
<div id="usuarios_en_linea"></div>

```

Para cuando el archivo 'index.php' se cargue actuará la función 'setTimer' que ejecuta cada 'x' tiempo una sentencia, y nos mostrará como resultado en el elemento con id 'usuarios_en_linea' la cantidad de usuarios en línea.

En el ejemplo podremos fácilmente apreciar que no es la gran cosa ver el número de usuarios en línea, pero que se le puede dar un buen uso, además de dejar de gastar mis 16kbs ;) (Todos detestamos al dial up, pero hay personas que aún lo usan, hay q ser consientes.)

Ahora bien, el objeto [en sí] en este caso 'pet', tiene muchos otros métodos, aquí pongo algunos...

getResponseHeader("header")

Esto devuelve el valor de la cabecera ("header") especificada.

abort()

Detiene la transmisión de datos, 'cliente - servidor'

send(contenido)

Envía la petición al servidor, incluyendo los datos especificados por "contenido"

open("método", "página", asyncFlag, "usuario", "password");

Abrimos la conexión por (GET o POST), especificado por "método" a la url indicada por "pagina", El tercer parámetro, "asyncFlag" (opcional) indica si el script debe continuar con la ejecución, o esperar hasta que haya respuesta por parte de servidor necesita un valor booleano (true[continuar],false[esperar]), el cuarto y quinto parámetro indican usuario password en caso de ser necesarios.

Ahora las propiedades.....

onreadystatechange

Esto se ejecuta varias veces, cada vez que estado del objeto cambia

readyState

El estado actual del objeto (integer)

- 1 = No inicializado
- 2 = Cargando
- 3 = Cargado
- 4 = Interactivo
- 5 = Completo

responseText

Devuelve la respuesta del servidor en formato 'text/plain' (esto no significa que no envíe HTML)

responseXML

Lo mismo que la anterior solo que en formato 'txt/xml', y posteriormente ser tratada por las funciones DOM

status

El código devuelto por el servidor, (404,500,200,300) etc}...

Ahora para los que no conocían AJAX, les será de gran utilidad :) impleméntenlo HAGAN BUENAS WEBS.

Mejoras de código PHP

Por Darwin Monroy

Un error común, que muchos cometemos – o hemos cometido alguna vez – es mezclar el código html con el código php, lo que hace que sea un trabajo tedioso el poder analizar cualquiera de los códigos. Un ejemplo claro de esto sería:

```
<?
$title = 'Caperucita Roja';
$texto = 'Érase una vez en un bosque...';
$tabla = '<table width="100%"
border="0"cellspacing="0" cellpadding="0"
> <tr> <td> '.$title.' </td> </tr> <tr>
<td> '.$texto.' </td> </tr> </table>';
echo $tabla;
?>
```

Esto sería un caso simple que provocaría un disgusto al buscar un error en el código html y se puede solucionar de la siguiente manera:

```
<?
$title = 'Caperucita Roja';
$texto = 'Érase una vez en un
bosque...';
?>
<tablewidth="100%" border="1"
cellspacing="0"cellpadding="0"
align="center">
<tr>
<td><? echo$title; ?></td>
</tr>
<tr>
<td><? echo $texto; ?></td>
</tr>
</table>
```

Lo que hago en el ejemplo anterior es hacer uso de las etiquetas "<?" y "?>" dentro del código html para especificar cual es e área de php.

Es cierto que esto nos hace escribir unas cuantas líneas más de código, pero nos beneficiamos al momento de editar el archivo, pues es más fácil diferenciar cada uno de los códigos e identificar los errores más fácilmente.

Esta forma puede ser usada de igual manera con las funciones y los ciclos, un ejemplo de función sería:

```
<? function tabla($titulo,$contenido){?>
<tablewidth="100%" border="1"
cellspacing="0"cellpadding="0"
align="center">
<tr>
<td><? echo$title; ?></td>
</tr>
<tr>
<td><? echo $texto; ?></td>
</tr>
</table>
```

```
<? } ?>
```

Esta función la podríamos llamar en nuestro script de la siguiente manera:

```
<? tabla('Caperucita Roja`,`Érase una
vez...`);?>
```

Con lo que nos mostraría en la página algo como esto:

Caperucita Roja
Érase una vez...

Ahora supongamos que necesitamos hacer una tabla con "X" número de celdas que contendrán cada una de ellas uno de cada dato almacenado en un array, se haría de la siguiente manera:

```
<? $frutas =
array("Piña","Manzana","Durazno","Pera","
Mango","Melon","Sandía","Banano","Naranja
","Kiwi");?>
<tablewidth="100%" border="1"
cellspacing="0"cellpadding="0"
align="center">
<? foreach ($frutas as $fruta){ ?>
<tr>
<td><? echo $fruta; ?></td>
</tr>
<? }?>
</table>
```

Lo cual nos produciría el siguiente resultado:

Piña
Manzana
Durazno
Pera
Mango
Melón
Sandía
Banano
Naranja
Kiwi

Este ha sido un pequeño ejemplo, no se si en algún momento me he salido del tema y si es así agradecería me corrijan. Más adelante daré algunas otras explicaciones y ejemplos para mejorar la calidad y/o eficacia de nuestros scripts en php.

Saludos desde Guatemala.
 Darwin Monroy

Conexión a mysql con PHP



Por mandm
mandm_mini@hotmail.com

Siempre es un problema (para algunos) el migrar de base de datos, cambiar nombre a tablas etc; sobre todo si quien está realizando el programa se dedica más que a 'generar una perfecta conexión sql' a 'complicarse la vida con algo tan simple'.

Ahora, todo podría ser más fácil si generáramos una sola clase que lleve esto a cabo.

Error común en conexión a base de datos...

```
<html>
  <body>
<?php
  mysql_connect("localhost","root","etc");
  mysql_select_db("data_base");
  $select = mysql_query("SELECT * FROM tabla");
  while($row = mysql_fetch_array( $select )){
    // etc....
  }
?>
</body>
</html>
```

Definitivamente esto es garrafal por los siguientes puntos:

- 1.- Se abre una conexión a localhost como 'root', esto sin especificar una variable que contenga el 'link'.
- 2.- Las consultas se ejecutan satisfactoriamente y se crea nuestro bucle (ája).
- 3.- Jamás cerramos la conexión SQL (mysql_close(link)) [... por cierto mismo 'link' que no se especificó].

Al no cerrar la conexión sql dejamos un proceso inicializado en mysql, éste que queda como 'sleep', esto podría dar muchos problemas si sobre todo se está conectando a una base de datos en otro servidor, (el servidor mysql bloqueará el acceso a ésa IP , por tener bastantes procesos dormidos, [... esto se soluciona desde mysqladmin - 'host-flush']).

Como verán si tenemos 10 páginas en las que realizamos consultas MYSQL en el mismo formato que el anterior será algo tedioso estar

cambiando uno a uno los archivos si por algún motivo, razón, circunstancia o cambio climatológico, nos vemos en la necesidad de cambiar algún dato.

Esto bien podría ser un ejemplo de algo (más o menos bien hecho):

Archivo **config.php**

```
<?php
  $servidor = "localhost";
  $usuario = "root";
  $password = "etc";
  $db = "data_base";
  $prefix_table = "prefijo_";
?>
```

Archivo **algo.php**

```
<html>
  <body>
<?php
  include('config.php');

  $link=mysql_connect($servidor,$usuario,$password);
  mysql_select_db($db,$link);
  $select = mysql_query("SELECT * FROM
  ".$prefix_table."tabla",$link);
  while($row = mysql_fetch_array( $select )){
    // etc....
  }
  mysql_close( $link );
?>
</body>
</html>
```

De cualquier forma esto sigue siendo algo no tan bien estructurado, sobre todo si al realizar 'x' en el bucle, salimos de él y abandonamos la ejecución del script [...obvio dejamos nuevamente a mysql en ascuas y un proceso en sleep], y aunque no siempre, a más de alguno nos pudo/puede suceder.

También se observa como se ha señalado una variable \$prefix_table mismo que es fantástico comodín, por ejemplo si deseamos cambiar de nombre a nuestras tablas tendríamos que cambiar solo el prefijo en el archivo de configuración y no en todos y cada uno de nuestros scripts.

Después de tanto mostrar los errores (comunes) que muchos cometemos al realizar una consulta mysql, podríamos decir que viene lo bueno...

¿Cómo realizar una consulta exitosa y bien estructurada?

Para ello debemos contar con un archivo general sobre mysql a este lo he nombrado 'class.mysql.php', ¿qué original no?

Archivo class.mysql.php

```
<?
class mysql {
    var $server = "";
    var $user = "";
    var $pass = "";
    var $data_base = "";
    var $conexion;
    var $abierto = false;
    var $error_conexion = "<center>Error puede
que haya problemas con el servidor, intente más
tarde.</center>";

function connect(){
    $this->conexion = @mysql_connect($this-
>server,$this->user,$this->pass) or die($this-
>error_conexion);
    $this->abierto = true;
    return $this->conexion;
}
function close(){
    if($this->abierto == true){
        @mysql_close($this->conexion);
    }
}

function redirect($pagina){
    if($this->abierto == true){
        @mysql_close($this->conexion);
    }
    if(headers_sent()){
        echo
'<script>document.location="'.$pagina.'";</script>';
        exit(1);
    } else {
        header("Location: '.$pagina.'"); exit;
    }
}

function query($query){
    return @mysql_db_query($this-
>data_base,$query);
}

function f_array($query){
    return @mysql_fetch_array($query);
}

function f_obj($query){
    return @mysql_fetch_object($query);
}

function f_id($query){
```

```
    return @mysql_insert_id($this->conexion);
}
function select($db){
    $result = @mysql_select_db($db,$this->conexion)or
die(mysql_error());
    if($result){$this->data_base = $db; return
true;}else{return false;}
}
}
?>
```

Ahora bien esta super-secilla clase nos facilitará las cosas aún más.

Continuamos usando aquí nuestro archivo 'config.php', igual que en el ejemplo anterior.

Archivo algo.php

```
<html>
<body>
<?php
    include('config.php');
    include('class.mysql.php');
    $mysql = new mysql;
    $mysql->server = $servidor;
    $mysql->user = $usuario;
    $mysql->pass = $password;
    $mysql->connect();
    $mysql->select($db);
    $select = $mysql->query("SELECT * FROM
".$prefix_table."tabla");
    while($row = $mysql->f_array( $select )){
        // etc...
        // <---- redirección ---->
        $mysql->redirect('otro_archivo.php');
        // etc...
    }
    $mysql->close();
?>
</body>
</html>
```

Con este ejemplo solucionamos la mayor parte de los problemas y obtenemos a cambio:

- 1.- Buena administración de consultas.
- 2.- Código legible, además de funcional.
- 3.- Se evita dejar procesos dormidos.
- 4.- Basta con acostumbrarse un poco a esto y jamás volverás a hacer mysql_connect();
- 5.- Jaa, ¿migración de base de datos? ¿Problemas? nah, eso no existe.

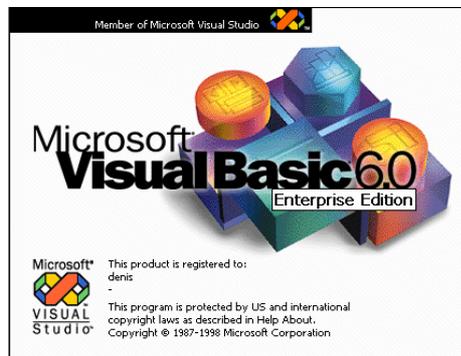
Y vaya, si sigues prefiriendo hacer una consulta con todo ese código ilegible que da (mysql_etc_etc..)

Debo admitir que es un método de programación y un estilo, donde cada quien tiene su propio estilo y no pretendo cambiar eso además que nada ganaría con hacerlo. Es sólo cuestión de ser ordenados.

Programas internacionales en VB6



Por Gustavo Alberto Rodríguez



Programas internacionales en VB6

En algunos lenguajes como C++, usar archivos de recursos es lo habitual.

Pero en Visual Basic no lo es. Si además, uno piensa que sus programas difícilmente van a ser usados fuera de nuestra región, entonces nunca los usaremos.

Escribir las cadenas directamente es más fácil y ahorra tiempo, salvo que tengamos que traducirlos. Entonces empezaremos a pensar muy en serio en la internacionalización.

Esto me pasó a mí. En el apuro por poner los programas a funcionar no me detuve a crear archivos de recursos, aunque tuve la precaución de poner las cadenas en constantes. Un buen día surgió la necesidad de instalar un sistema en Brasil, y lamenté no haberlos hecho.

Como otra de las razones por lo que había omitido los archivos de recursos fué no tener claro como hacerlo, acá va una guía. Porque siempre es mejor estar preparado.

Empezando

Para no complicar mucho con demasiadas explicaciones vamos a un ejemplo.

- 1). En VB6, creamos un nuevo proyecto ejecutable;
- 2). En el menú de complementos, abrimos el Administrador de complementos y buscamos el Editor de recursos;

3). Verificamos que la casilla Cargado/descargado esté tildada. Si queremos que el editor de recursos se cargue siempre que abrimos el IDE de VB6 verificamos que también esté tildada la casilla Cargar al iniciar.

4). Abrimos el editor de recursos con la opción del menú de herramientas, con el botón y agregamos una tabla de cadenas, haciendo clic en el ícono.

5). Ponemos el idioma correspondiente a la tabla de cadenas que acabamos de crear y creamos las entradas que necesitaremos. Para desplazarnos por la tabla podemos usar tanto el mouse como las teclas de tabulación y las flechas.

Para este proyecto son las siguientes:

1000	Ejemplo de internacionalización
1101	&Archivo
1102	&Salir
1201	Programa internacional

6). Cerramos el editor de tablas y guardamos el archivo de recursos. En este paso nos pedirá un nombre para el archivo, que tendrá la extensión .RES.

Después de guardar podremos ver que en el explorador de proyectos hay una nueva carpeta llamada Related Documents y dentro de ella está el archivo que acabamos de guardar.

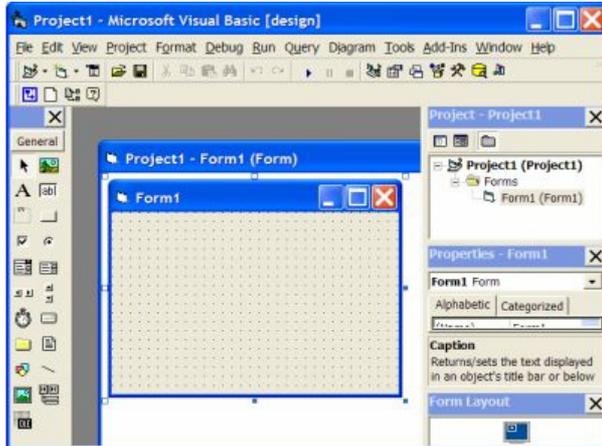
7). Ahora veamos el programa en sí. Creamos un nuevo módulo en el que escribimos el siguiente código:

```
Public Enum enumRes
    resForm1Titulo = 1000 'Ejemplo de
internacionalización
    resMnuArchivo = 1101 '&Archivo
    resMnuArchivoSalir '&Salir
    resLblMsg = 1201 'Programa
internacional
End Enum
```

8). En el formulario de nuestro ejemplo creamos una etiqueta y un botón.

Yo los llamé: lblMsg y cmdSalir respectivamente. También agregamos un menú llamado MnuArchivo con un ítem llamado MnuArchivoSalir

9). Como código del formulario agregamos lo siguiente:



Option Explicit

```
Private Sub cmdSalir_Click()
    End
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()
    setStringGUI
End Sub
```

```
Private Sub MnuArchivoSalir_Click()
    End
End Sub
```

```
Private Sub setStringGUI()
    With Me
```

```
        'Titulo
        .Caption = LoadResString(enumRes.resForm1Titulo)
```

```
        'Menu
        .MnuArchivo.Caption =
LoadResString(enumRes.resMnuArchivo)
        .MnuArchivoSalir.Caption =
LoadResString(enumRes.resMnuArchivoSalir)
```

```
        'Controles
        .lblMsg = LoadResString(enumRes.resLblMsg)
        .Command1.Caption = .MnuArchivoSalir.Caption
```

```
    End With
End Sub
```

10). Guardamos y ejecutamos. Debemos ver nuestro programa internacional.

El código del programa se puede descargar de <http://www.mygnet.com/pages/down.php?cod=1360>

Para que esté disponible para otros idiomas solo hay que agregar nuevas tablas de cadenas.

Si debemos modificar el programa luego de que está hecho para hacer una versión en otro idioma, solo deberemos modificar el archivo de recursos, sin tener que modificar nada del código.

Explicando

Para cargar las cadenas del archivo de recursos hay que usar la función LoadResString, que toma como parámetro el entero puesto como valor de id en la tabla de cadenas.

Si bien podemos pasar estos valores directamente, es una buena práctica poner los valores en constantes más fáciles de recordar. Aunque en programitas tan pequeños como este, puede parecer un esfuerzo inútil, en cuanto el proyecto se agrande un poco agradecemos haber usado esta técnica, en determinadas situaciones.

Las constantes están en un módulo y no en el mismo formulario. De esta manera están visibles para todo el proyecto, aunque para este caso particular, que tiene un solo formulario es lo mismo. Al lado de cada constante, pusimos como comentario el texto que referencia.

De esta manera para proyectos con una larga lista de cadenas, podemos imprimir la lista de constantes y tener a la vista el nombre de la constante y el contenido que referenciará, o una parte que nos recuerde claramente su contenido.

También, vemos que en lugar de usar constantes comunes, usamos una enumeración. Esto también ayuda a recordar aprovechando el IntelliSense y evitar errores.

Conclusión

Si bien crear aplicaciones que desde un principio estén pensadas como internacionales, es un poco más trabajoso, sobre todo para los controles de la interfaz de usuario, tampoco es para tanto.

Poner todas las cadenas en una función que se llame cuando la interfaz se muestra, sigue siendo muchísimo más sencillo que crear toda la interfaz en tiempo de ejecución, como se debe hacer con otros lenguajes de programación.

Recorrer todo un proyecto buscando todas las cadenas para reemplazarlas, si que es un verdadero fastidio. Así que si alguna vez debemos portar un programa a otro idioma, agradeceremos haberlo dejado previsto cuando lo diseñamos.

Programas internacionales en VB6 II



Por Gustavo Alberto Rodriguez

En el primer artículo sobre programas internacionales con Visual Basic hablaba sobre la conveniencia de prever la internacionalización de los programas desde su diseño, y explicaba como crearlos usando archivos de recursos. En este artículo voy a explicar otra técnica.

Simplemente tener un archivo externo con todas las cadenas y cargarlas en tiempo de ejecución.

Empezando

También acá vamos a ver directamente un ejemplo, en el que vamos a usar el módulo para buscar un archivo usando las apis que está en <http://www.mygnet.com/codigos/vb/45/887/ver/>

Así que para hacer el ejemplo conviene empezar por descargarlo.

El código completo de este artículo se puede descargar de: <http://www.mygnet.com/pages/down.php?cod=1361>

Después creamos un proyecto ejecutable y le agregamos el módulo que descargamos y otro módulo en blanco, que yo llamé moCadenas.bas. En este módulo en blanco estará todo el código relacionado con las cadenas de texto.

En el módulo escribimos el siguiente código:

```
Option Explicit

Const PRIMERA_CADENA = "MainFormTitulo"
Const STR_COMILLA_SIMPLE = ""
Const STR_ASIGNACION = ":@"
Const STR_CANTIDAD = 8

Public Const EXTENSION_IDIOMA = "Ing"
Public Const CONFIG_SECCION = "CONFIG"
Public Const CONFIG_CLAVE = "IDIOMA"

Public Enum enumCadenas

    cadMainFormTitulo 'Programa internacional 2

    'Menu
    cadMnuArchivo '&Archivo
    cadMnuSalir '&Salir
    cadMnuConfig '&Configuración
    cadMnuCambiar '&Cambiar &idioma
```

```
'Controles
cadLblMsg 'Programa internacional

'Mensajes
cadDlgCambiar
cadFiltro 'Archivos de idioma (*.Ing)*.Ing

End Enum

Private bCadenasCargadas As Boolean

Private sCadenas(STR_CANTIDAD) As String

Public Sub cargarCadenas(Optional Force As Boolean = False)
    If (Not bCadenasCargadas) Or Force Then
        bCadenasCargadas = leerCadenas
    End If
End Sub

Public Function getCadena(index As enumCadenas) As String
    If Not bCadenasCargadas Then Exit Function
    getCadena = sCadenas(index)
End Function

Private Function leerCadenas() As Boolean
    Dim iArch As Long, iPosicion As Long, iIndice As Long
    Dim sLectura As String, sLeft As String, sRight As String, sFile As String

    iArch = FreeFile
    sFile = archIdioma

    On Error Resume Next
    Open sFile For Input As #iArch
    If Err.Number <> 0 Then
        leerCadenas = False
        Exit Function
    End If
    Do
        Input #iArch, sLectura
        iPosicion = InStr(sLectura, STR_ASIGNACION)
        If iPosicion Then
            sLeft = UCase(Trim$(Left$(sLectura, iPosicion - 1)))
            sRight = Trim$(Right$(sLectura, _
                (Len(sLectura) - iPosicion - 1)))
            If (iIndice = 0) Then
                If sLeft = UCase(PRIMERA_CADENA) Then
                    sCadenas(iIndice) = sRight

                    iIndice = iIndice + 1
                End If
            End If
        End If
    Loop
```

```

        Else
            sCadenas(iIndice) = sRight
            iIndice = iIndice + 1
        End If
    End If
    Loop While Not (EOF(iArch) Or iIndice = STR_CANTIDAD)
    Close #iArch
    leerCadenas = True
End Function

Public Function archIdioma(Optional ByRef Path As String = "", _
    Optional ByRef File As String = "") As String
    Dim sNomArch As String
    Dim iPos As Long

    iPos = InStrRev(App.Path, "\",
compare:=vbTextCompare)
    Path = Left$(App.Path, iPos) & "recursos\"
    sNomArch = GetSetting(App.EXENAME,
CONFIG_SECCION, CONFIG_CLAVE, "default")
    File = sNomArch & "." & EXTENSION_IDIOMA

    archIdioma = Path & File
End Function

```

Podemos ver que en este código hay cuatro constantes que será usadas en ese mismo módulo y otras tres que son públicas y serán usadas también en otra parte.

También hay una enumeración con los índices con los que encontraremos las cadenas.

Hay dos variables privadas, el array que contiene las cadenas y una variable booleana que indica si ya se cargaron las cadenas desde el archivo que las contiene.

Los métodos públicos son tres: archIdioma, que devuelve el camino y el nombre del archivo que almacena las cadenas que usaremos; cargarCadenas, que sirve justamente para cargar las cadenas desde el archivo al array que las contiene, si no fueron cargadas ya o queremos forzar a que lo haga; y por último, getCadena, que recibe como argumento el índice que contiene una cadena en el array y devuelve el valor de la cadena. Esta es la función que más usaremos.

La función privada leerCadenas es la que en realidad realiza el trabajo de cargar los textos desde el archivo y ponerlos en el array.

Agreguemos sobre este módulo que el nombre del archivo predeterminado está guardado en el registro

de Windows y lo recuperamos con la función GetSetting.

También que la función leerCadenas leerá el archivo línea por línea y recuperará en cada posición del array todo lo que encuentre a la derecha del signo ":", a partir de una línea que nosotros le indicamos.

archIdioma puede ser usado como un procedimiento, recuperando el camino y el nombre del archivo por separado en las variables que le pasemos por argumento, pero también puede ser usado como una función asignándola a una variable en la que recuperaremos el nombre completo del archivo, incluyendo el camino, y sin pasarle argumentos.

Formulario principal

El formulario principal tiene:

1) Una barra de menú con dos menús con un ítem cada uno, a los que yo le puse los siguientes nombres:

```

-MnuArchivo
-->MnuSalir
-MnuConfig
-->MnuCambiar

```

La etiqueta de los menús no tiene importancia porque la cargaremos en tiempo de ejecución.

Observen la correspondencia entre los nombres de los menús y las constantes de la enumeración de las cadenas.

2) Una etiqueta que yo llamé LblMsg, que simplemente muestra un texto.

Terminado el diseño pasamos al código, que es el siguiente:

```

Option Explicit

Private Sub Form_Load()

    cargarCadenas
    setGUIStrings

End Sub

Private Sub MnuCambiar_Click()
    Dim sPath As String, sFile As String

    archIdioma sPath, sFile
    OpenFileDialog Me.hWnd, _
        getCadena(cadFiltro), _
        sFile, _
        sPath, _
        getCadena(cadDlgCambiar)

```

```

If Not sFile = "" Then
    sFile = Left$(sFile, InStrRev(sFile, ".") - 1)
    sFile = Right$(sFile, Len(sFile) - InStrRev(sFile, "\"))
    SaveSetting App.EXENAME, _
        CONFIG_SECCION, _
        CONFIG_CLAVE, _
        sFile
    cargarCadenas true
    setGUIStrings
End If

End Sub

Private Sub MnuSalir_Click()
    End
End Sub

Private Sub setGUIStrings()
    With Me
        .Caption = getCadena(cadMainFormTitulo)
        .MnuArchivo.Caption = getCadena(cadMnuArchivo)
        .MnuSalir.Caption = getCadena(cadMnuSalir)
        .MnuConfig.Caption = getCadena(cadMnuConfig)
        .MnuCambiar.Caption = getCadena(cadMnuCambiar)
        .LblMsg.Caption = getCadena(cadLblMsg)
    End With
End Sub

```

Explicando

Al abrirse el formulario llama a la función cargarCadenas para llenar el array si no ha sido llenado antes y después a la función setGUIStrings, que pone las etiquetas a toda la interfaz de usuario. Acá podemos ver el uso intensivo de la función getCadena.

Al hacer clic en el ítem para cambiar el idioma del menú de configuración, primero obtenemos el camino a la carpeta donde deben estar los archivos con las cadenas para cada idioma y el nombre del archivo de idioma predeterminado, llamando a la función archIdioma como procedimiento.

Después abrimos el diálogo para obtener el nombre del archivo que queremos abrir. Si el usuario no canceló la operación, guardamos en el registro el nombre del archivo, previamente depurado, y forzamos a recargar el array de cadenas. Por últimos actualizamos la interfaz de usuario.

El archivo de texto

Por último queda crear el archivo de texto que contiene las cadenas. El programa debe tener al menos un archivo que sea el predeterminado. La primera vez que se ejecuta debe ser default.Ing, después si cambiamos el idioma, puede ser el que elegimos y sólo ese será el necesario.

El texto del archivo es el siguiente:

```

Cadenas de texto para el programa "Internacional2"
=====
Idioma: Español de argentina
Nombre: default.Ing

```

Para crear un archivo de internacionalización traduzca las palabras a la derecha del signo ":=". No modifique las palabras a la izquierda del signo ":=", ni elimine ninguna línea, porque tal vez el programa no funcione normalmente.

Formulario principal

```

=====
Título
-----
MainFormTitulo := Programa internacional 2

Menu
----
MnuArchivo := &Archivo
MnuSalir := &Salir
MnuConfig := &Configuración
MnuCambiar := Cambiar &idioma

```

Controles

```

-----
LblMsg := Programa internacional

```

Mensajes

```

-----
DlgCambiar := Cambiar archivo de idioma
Filtro := Archivos de idioma (*.Ing)*.Ing

```

Queda por aclarar la estructura de carpetas. Según el código del programa, este archivo será buscado en la carpeta recursos, ubicada en la carpeta padre de la que contiene el ejecutable. La estructura propuesta es la siguiente:

```

padre\
  bin\Internacional2.exe
  recursos\default.Ing

```

Final

Esta técnica de internacionalización, en relación con la de usar archivos de recursos, brinda mayor flexibilidad ya que para agregar nuevos idiomas no hace falta recompilar. Incluso el usuario puede personalizar la interfaz a gusto. Además, la mayor parte del trabajo es completamente reutilizable ya que se encuentra en los dos módulos que podemos incorporar sin modificaciones en cada proyecto, y sólo queda en cada formulario encargarse de cargar los textos en tiempo de ejecución.

Códigos fuentes

Asp

Realizar Un .txt En Asp

Walter Orias Cabrera
B_alt3r@yahoo.es

Este código sirve para crear un archivo en .txt y también agrego un código para realizar archivos en excel desde asp, es muy bueno para mostrar objetos y sirve en los formularios y otros tipos de aplicaciones espero que les sirba

si le pones esto al comenzar la página

```
<% response.contentType = "application/vnd.ms-excel" %>
te crea el archivo en excel y para word es:
<% response.contentType = "application/msword" %>
```

Asp.net

Procedimientos Almacenado Con Asp.net ADO.NET

Victor Arnaldo Yuca Antittupa
Victor_msnet@hotmail.com

Código fuente para creación de parámetros

```
en sql server
use northwind
go
create procedure usp_consulta
as
select categoryid,categoryname from categories order by categoryname
go
execute usp_consulta

go
create procedure usp_consultaxcat
@nomb nvarchar(15)
as
select categoryid,categoryname from categories where categoryname like
@nomb + '%'
go
execute usp_consultaxcat 'c'

create table usuarios(login varchar(25) unique not null,
nombres varchar(45) not null,
correo varchar(255) null,
psw varchar(25))

select *from usuarios

go
```

```
create procedure usp_insertausu
@login varchar(25),
@nombres varchar(45),
@correo nvarchar(255),
@psw varchar(25),
@msg varchar(255) output
as
if exists(select login from usuarios where login=@login)
begin
set @msg='el login ' + @login + ' ya le pertenece ha otra persona'
return
end
else
begin
insert usuario values(@login,@nombres,@correo,@psw)
set @msg='el usuario se registro correctamente'
end
go
declare @men varchar(255)
execute usp_insertausu
'victor','victor_msnet','victor_msnet@hotmail.com','xxx',@men output
print @men
```

Procedimiento almacenado para consultar todas las categorías:

```
dim ocn as new sqlconnection("data
source=(local);database=northwind;integrated security=true;")
dim ocmd as new sqlcommand("usp_consulta",ocn)

ocmd.commandtype=commandtype.storeprocedure
ocn.open()

datagrid1.datasource=ocmd.executereader()
datagrid1.databind()
```

Procedimiento almacenado para consultar todas las categorías por nombre:

```
dim ocn as new sqlconnection("data
source=(local);database=northwind;integrated security=true;")
dim ocmd as new sqlcommand("usp_consultaxcat",ocn)

ocmd.commandtype=commandtype.storeprocedure
ocn.open()
dim opara as new sqlparameter("@nomb",sqlDbType.nvarchar)
opara.size=15
opara.value=textBox1.text
ocmd.parameters.add(opara)
datagrid1.datasource=ocmd.executereader()
datagrid1.databind()
```

Lenguaje C

Servidor echo

Fredy Ramirez Porfirio

Hosh.frp@gmail.com

```

/***** SERVIDOR ECHO *****/
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<sys/types.h>
#include<sys/socket.h>
#include<netinet/in.h>
#include<string.h>
#define BACK_LOG 5 /*cola de lcientes*/
void connectSC(int portNum){
    int serverSocket = 0;//, port = 0;
    int status = 0, clientSocket = 0, longitud = 0;
    char buffer[256] = "", buffer1[256] = "";
    char dircliente[50];
    struct sockaddr_in serverName, clientName;
    char cadena[50] = "SERVIDOR SISTEMAS DISTRIBUIDOS I";
    buffer[0]='\0';
//port= portNum;
// se establece el numero del puerto
serverSocket = socket(AF_INET,SOCK_STREAM,0);
if(serverSocket == -1) {
    printf("Error al crear el socket");
    exit(1);
}
serverName.sin_family = AF_INET;
serverName.sin_port = htons(portNum); /*asigna el puerto */
serverName.sin_addr.s_addr = htonl(INADDR_ANY); /*escucha por el
puerto asignado*/
status = bind(serverSocket,(struct sockaddr*) &serverName,
sizeof(serverName)); /*checa el puerto si esta disponible u ocupado*/

if(status==-1) {
    printf("Error en bind()\n");
    exit(1);
}
int x = 0;
while( x < BACK_LOG) {

    printf("Esperando conexion de l cliente %d",x+1);

    status = listen(serverSocket,BACK_LOG); /*Escucha peticion del
cliente*/
    clientSocket = accept(serverSocket,(struct sockaddr*) 0,
(int*)NULL); //acepta a los clientes

    if (clientSocket==-1) {
        printf("Error en funcion Accept()\n");
        exit(1);
    }

    //system("clear");

    printf("\n \t\tSE CONECTO UN CLIENTE\n");
    printf("\n cliente conectado por el puerto: %i\n", portNum );
    read(clientSocket, &dircliente, sizeof(dircliente));
    printf("\n La direccion del cliente es: %s\n", dircliente);
    write(clientSocket,&cadena,sizeof(cadena));
    x++;
}

```

```

}
}
int main(int argc, char *argv[]) {
    if(argc < 2) {
        printf("Use: ./server [puerto] [nombre del servidor]\n");
        exit(0);
    }

    printf("Iniciando servidor...\n\n");
    connectSC(atoi(argv[1]));
    printf("Termino el servidor...\n");
}

```

Cliente echo

Fredy Ramirez Porfirio

Hosh.frp@gmail.com

```

/***** CLIENTE ECHO *****/
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<sys/types.h>
#include<sys/socket.h>
#include<unistd.h>
#include<netinet/in.h>
#include<arpa/inet.h>
#include<netdb.h>

int main() {
    int clientSocket, remotePort, status = 0;
    struct sockaddr_in ServerName={0};
    char buffer[256]="";
    char dirserver[16]= "192.168.40.1"; //DIRECCION DEL SERVIDOR
    char cadena[50];
    char *remoteHost=NULL;

    int num1,num2,res,op;
    char name[50] = "Ciente Fredy...";
    int i;
    struct hostent *host;

    /* if (argc!=1)
    {
        printf("Simplemente el nombre\n");
        exit(1);
    }*/

    remotePort= 5000; //puerto preestablecido tanto para el cliente como
para el server
    clientSocket = socket(PF_INET,SOCK_STREAM,IPPROTO_TCP);

    if(clientSocket ==-1) {
        printf("No es posible crear un socket\n");
        exit(1);
    }

    ServerName.sin_family = AF_INET;
    ServerName.sin_port = htons(remotePort);
    ServerName.sin_addr.s_addr = inet_addr(dirserver); //remoteHost);
    system("clear");
    printf("\n\t\tBIENVENIDO A LA RED, TU CONEXION FUE
SATISFACTORIA\n");

    // read(clientSocket,&cadena,sizeof(cadena));

    // printf("\n\tTE CONECTASTE CON: %s\n",cadena);
}

```

```

printf("\n\n\n La direccion IP a conectarme es: %s\n",dirserver);
printf("El puerto a conectarme es: %i\n",remotePort);

status = connect(clientSocket,(struct sockaddr *)&
ServerName,sizeof(ServerName));
if(status!=-1) {
    printf("Error al realizarse la conexion\n");
    exit(-1);
}
gethostname(name,sizeof(name));
printf("\n\nNombre del host: %s\n\n",name);
write(clientSocket,&name,sizeof(name));
read(clientSocket,&cadena,sizeof(cadena));
printf("\n\nTE CONECTASTE CON: %s\n",cadena);
}

```

```

check += digit * ((i % 2 == 0) ? 1 : 3);
result += (char)(97 + digit);
}

digit = (10 - check % 10) % 10;
result += (char)(97 + digit);
result += "+";
return result;
}

else return "";
}

```

Lenguaje C#

Código para tipografía en 13 de grandzebu

Gerardo Antonio Garza Casso
Gagarzac@hotmail.com

Este código recibe como entrada una cadena de 12 digitos y devuelve la cadena a utilizarse con la tipografía code ean 13 de grandzebu

```

public string ean13(string value)
{

if (Regex.IsMatch(value, @"\d{12}$"))
{
int[,] tableab = new int[,] {{0,0,0,0,0,0},
{0,0,1,0,1,1},
{0,0,1,1,0,1},
{0,0,1,1,1,0},
{0,1,0,0,1,1},
{0,1,1,0,0,1},
{0,1,1,1,0,0},
{0,1,0,1,0,1},
{0,1,0,1,1,0},
{0,1,1,0,1,0}};

string result = value.Substring(0, 1);
int first = Convert.ToInt32(result);
int check = first;
int digit = 0;

for (int i = 1; i <= 6; i++)
{
digit = Convert.ToInt32(value.Substring(i, 1));
check += digit * ((i % 2 == 0) ? 1 : 3);
result += (char)(65 + digit + tableab[first, i - 1] * 10);
}
result += "***";

for (int i = 7; i < 12; i++)
{
digit = Convert.ToInt32(value.Substring(i, 1));

```

Lenguaje C++

Dos Punteros En La Pantalla.

Fredy Ramirez Porfirio
Hosh.frp@gmail.com

Este programa muestra un sencillo ejemplo de herencia de clases, muestra en pantalla dos caracteres, los cuales usa como puntero para moverlos en sentido contrario uno del otro por la pantalla, se utilizan las teclas de flechas para moverse y el esc para salir. espero que les sirva.

```

#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
class posicion
{
public:
posicion(int x,int y) : pos_x(x), pos_y(y) {}
int pos_x();
int pos_y();
void cambpos(int , int);
private:
int pos_x;
int pos_y;
};
class puntero :public posicion
{
public:
puntero(int ,int , char );
void verpunto();
private:
char punto;
};
int posicion::pos_x()
{
return pos_x;
}
int posicion::pos_y()
{
return pos_y;
}
void posicion::cambpos(int x, int y)
{
pos_x=x;
pos_y=y;
}

```

```

puntero::puntero(int x, int y, char c): posicion(x,y)
{
    punto = c;
}
void puntero::verpunto()
{
    gotoxy(pos_x(),pos_y()); cprintf("%c",punto);
}
int main()
{
    char opc;
    int x0=41;
    int y0=13;
    int x1=40;
    int y1=13;
    textmode(c80);
    textbackground(7);
    textcolor(red);
    puntero obj0(x0,y0,"");
    puntero obj1(x1,y1,"");
    do
    {
        clrscr();
        textcolor(blue);
        obj1.verpunto();
        gotoxy(2,25); cprintf("%d,%d",x1,y1);
        textcolor(red);
        obj0.verpunto();
        gotoxy(72,25); cprintf("%d,%d",x0,y0);
        opc = getch();
        switch(opc)
        {
            case 80: if(y0==23){y0=2; y1=23;} else {y0++;y1--;} break; //abajo
            case 72: if(y0==2) {y0=24; y1=2;} else {y0--;y1++;} break; //arriba
            case 75: if(x0==2) {x0=79; x1=2;} else {x0--;x1++;} break; //izquierda
            case 77: if(x0==79){x0=2; x1=79;} else {x0++;x1--;} break; //derecha
            case 27: exit(0);
        }
    }while(1);
}
obj0.cambpos(x0,y0);
obj1.cambpos(x1,y1);
}
    
```

Puntero En La Pantalla.

Fredy Ramirez Porfirio
Hosh.frp@gmail.com

Este programa muestra un sencillo ejemplo de herencia de clases, muestra en pantalla un caracter, el cual usa como puntero para moverlo por la pantalla, se utilizan las taclas de flechas para moverse y el esc para salir. espero que les sirva.

```

#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <stdlib.h>
class posicion
{
public:
    posicion(int x,int y) : pos_x(x), pos_y(y) {}
    int pos_x();
    int pos_y();
    
```

```

void cambpos(int , int);
private:
    int pos_x;
    int pos_y;
};
class puntero :public posicion
{
public:
    puntero(int ,int , char );
    void verpunto();
private:
    char punto;
};
int posicion::pos_x()
{
    return pos_x;
}
int posicion::pos_y()
{
    return pos_y;
}
void posicion::cambpos(int x, int y)
{
    pos_x=x;
    pos_y=y;
}
puntero::puntero(int x, int y, char c): posicion(x,y)
{
    punto = c;
}
void puntero::verpunto()
{
    gotoxy(pos_x(),pos_y()); cout <<punto;
}
int main()
{
    char opc;
    int x=40;
    int y=13;
    textmode(c80);
    textbackground(7);
    textcolor(red);
    puntero obj(x,y,"");
    do
    {
        clrscr();
        obj.verpunto();
        gotoxy(72,25); cout <<x<<" "<<y;
        opc = getch();
        switch(opc)
        {
            case 80: if(y==23) y=1; else y++; break; //abajo
            case 72: if(y==1) y=23; else y--; break; //arriba
            case 75: if(x==1) x=79; else x--; break; //izquierda
            case 77: if(x==79) x=1; else x++; break; //derecha
            case 27: exit(0);
        }
    }while(1);
}
obj.cambpos(x,y);
}
    
```

Estadísticas

Jesus Barbosa Briones
Joshuabb9@hotmail.com

Muestra la información que se mostraría en un juego de disparos del espacio, como la puntuación, el número de enemigos que el jugador ha destruido, y si el jugador tiene escudos o no. el programa usa un conjunto de variables para esto.

```
// estadisticas.cpp
// demuestra como declarar e inicializar variables.

#include <iostream>

using std::cout;
using std::cin;
using std::endl;

int main()
{
    int puntuacion;
    double distancia;
    char jugarotavez;
    bool escudos;
    short vidas, aliensmatados;

    puntuacion = 0;
    distancia = 1200.76;
    jugarotavez = 'y';
    escudos = true;
    vidas = 3;
    aliensmatados = 10;

    double motortemp = 6572.89;

    cout << "
puntuacion: " << puntuacion << endl;
    cout << "distancia: " << distancia << endl;
    cout << "jugar otra vez: " << jugarotavez << endl;
    // saltamos escudos, los valores booleanos generalmente no se imprimen
    cout << "vidas: " << vidas << endl;
    cout << "aliens matados: " << aliensmatados << endl;
    cout << "motor temporal: " << motortemp << endl;

    int gasolina;

    cout << "
cuanta gasolina? ";
    cin >> gasolina;
    cout << "gasolina: " << gasolina << endl;

    typedef unsigned short int ushort;

    ushort bonus = 10;
    cout << "
bonus: " << bonus << endl;

    return 0;
}
```

Operadores Aritmeticos

Jesus Barbosa Briones
Joshuabb9@hotmail.com

Demuestra el uso de operadores aritmeticos en c++

```
// operadores.cpp
// demuestra el uso de operadores aritmeticos.

#include <iostream>

using std::cout;
using std::cin;
using std::endl;

int main()
{
    cout << "7 + 3 = " << 7 + 3 << endl;
    cout << "7 - 3 = " << 7 - 3 << endl;
    cout << "7 * 3 = " << 7 * 3 << endl;

    cout << "7 / 3 = " << 7 / 3 << endl;
    cout << "7.0 / 3.0 = " << 7.0 / 3.0 << endl;

    cout << "7 % 3 = " << 7 % 3 << endl;
    cout << "7 + 3 * 5 = " << 7 + 3 * 5 << endl;

    cout << "(7 + 3) * 5 = " << (7 + 3) * 5 << endl;

    std::cout << "press the enter key to exit";
    std::cin.ignore(std::cin.rdbuf()->in_avail() + 1);
    return 0;
}
```

Css

Maquetando Cajas Con Css

Jorge Alberto Rojas Solórzano
Rojasjorgealberto@gmail.com

Un pequeño ejemplo de como maquetar texto usando dos gráficos y css

```
div#caja {
    position: relative;
    width: 210px;
    margin: 0px;
    padding: 0px;
}

div#arriba {
    width: 210px;
    height: 24px;
    margin: 0px;
    padding: 0px 0px 0px 0px;
    background-image: url(arriba.gif);
    background-position: top left;
```

```
background-repeat: no-repeat;
color: #000000;
text-align: center;
}

div#abajo {
width: 210px;
height: 24px;
margin: 0px;
padding: 2px;
background-image: url(abajo.gif);
background-position: top left;
background-repeat: no-repeat;
color: #999999;
text-align: center;
}

div#bordes {
margin: 0px 4px 0px 4px;
padding: 3px;
border-right: 1px solid #807c71;
border-left: 1px solid #807c71;
border-top-style: none;
border-bottom-style: none;
color: #020202;
text-align: center;
background-color: #ffffff;
}
```

Flash communicator

Coneccion Con Flash Comm.

Fredy Ramirez Porfirio
Hosh.frp@gmail.com

Este es un sencillo ejemplo de coneccion entre flash y flash comm. el "*.fla" esta en flash 8.

codigo para el servidor:

```
application.onconnect = function(__newclient, name) {
__newclient.name=name;
application.acceptconnection(__newclient);
var msg = "hola " + __newclient.name;
trace("se enviara este mensaje: " + msg);
__newclient.call("msgserver", false, msg);
}
```

codigo para el cliente:

```
stop();
var _nc:netconnection = new netconnection();
var flags:boolean = false;
connect_btn.onrelease = function () {
if(!flags) {
_nc.connect("rtmp://test/" , nombre);
flags = true;
connect_btn.label = "disconnect";
} else if(flags){
```

```
_nc.close();
flags = false;
connect_btn.label = "connect";
}
};
_nc.msgserver = function( msg ){
var msg;
mensaje = msg;
}
```

Php

Conectar A Una Db En Php

Alfredo De Jesus Gutierrez Gomez
Neojag@hotmail.com

Este codigo da algunas variables en las que puedes sutituir para realizar una conexion segura, y llamar a tu base de datos en mysql.

```
$bd_servidor = "localhost";
$bd_usuario = "";
$bd_contrasena = "";
$bd_bdname = "sitio";
$bd_tabla = "alumnos"; // tabla donde se harán las búsquedas
// conexión y selección de la base de datos
$link = mysql_connect($bd_servidor,$bd_usuario,$bd_contrasena);
mysql_select_db($bd_bdname,$link);
// los espacios en "" quieren indicar vacio tu las puedes cambiar si tienes alguna cuenta
```

Código Para Envío De Información Desde Un Sitio

Francisco Vazquez
F-vazquez@hotmail.com

Aquí les presento un código para enviar datos desde un sitio a un mail que ustedes gusten

//codigo para enviar mail con php

```
<?
//fecha
$fecha = date("d-m-y h:i");
//nuestro mail
$mymail = "mi_mail@dominio.com.mx";
//mail a quien(es) queremos enviarlo
$tomail = "mail_destino@dominio.com";
//mail a quien(es) queremos enviarle copia. ojo separa los mails unicamente con comas ","
$ccmail =
"mail_copia_01@dominio.com,mail_copia_02@dominio.com,mail_copia_03@dominio.com";
//mail a quien(es) queremos enviarle copia oculta
$bccmail = "mail_copia_oculta@dominio.com";
```

```
//la variable $name extrae los datos de la caja de texto nombre del
contacto form
$contenido = " escribio :".$name."\n";
//la variable $fecha extrae los datos de la funcion date("d-m-y h:i");
ubicada al principio
$contenido .= "el mensaje se escribio el ".$fecha."\n\n";
//la variable $msg extrae los datos de la caja de texto message del
contacto form
$contenido .= $msg."\n\n";

//la variable $mymail contiene el mail que asignamos en la parte de
arriba
$header = "from: ".$mymail."\n";
//la variable $tomail contiene el mail que asignamos en la parte de arriba
$header .= "reply-to: ".$tomail."\n";
//la variable $ccmail contiene el mail que asignamos en la parte de arriba
$header .= "cc: ".$ccmail."\n";
//la variable $bccmail contiene el mail que asignamos en la parte de
arriba
$header .= "bcc: ".$bccmail."\n";

//para el envío en formato html
//$headers = "mime-version: 1.0\r\n";
//$headers .= "content-type: text/html; charset=iso-8859-1\r\n"; //---
texto html

//para el envío en formato plano
$header .= "x-mailer:php/" . phpversion() . "\n"; //indica la version de php
$header .= "mime-version: 1.0\n";
$header .= "content-type: text/plain"; //--- formato para enviar el texto

//y esta es la funcion php para enviar los datos
mail($tomail, $subject, utf8_decode($contenido), $header);

//utf = universal transformation format o bien, formato universal de la
transformación
//esto es estandar para codificar el texto o los datos, tambien existe el
ansi
?>
```

Vb

Circular

Juan Carlos Camacho
Cachiro2@hotmail.com

Le da una forma circular al formulario

```
'mod:
public declare function createellipticrpn lib "gdi32" _
(byval x1 as long, byval y1 as long, byval x2 as long, _
byval y2 as long) as long

public declare function setwindowrgn lib "user32" _
(byval hwnd as long, byval hrng as long, _
byval bredraw as boolean) as long

'form:
```

```
private sub form_load()
show 'the form!
setwindowrgn hwnd, createellipticrpn(0, 0, 300, 200), true
end sub
```

Manejo Del Puerto Paralelo (lpt) En Vb 6

Marcelo Mariano Parisi
Mparisi@digilan.com.ar

Programa para escribir y leer el puerto paralelo (lpt), escribe los 8 bits de salida (&h378) (pines 2 al 9) y lee 5 de entrada (&h379) (pines 10,11,12,13 y 15)

'esto va en el módulo bas

```
public declare sub portout lib "io.dll" (byval port as integer, byval data as
byte)
public declare sub portwordout lib "io.dll" (byval port as integer, byval
data as integer)
public declare sub portdwordout lib "io.dll" (byval port as integer, byval
data as long)
public declare function portin lib "io.dll" (byval port as integer) as byte
public declare function portwordin lib "io.dll" (byval port as integer) as
integer
public declare function portdwordin lib "io.dll" (byval port as integer) as
long
public declare sub setportbit lib "io.dll" (byval port as integer, byval bit as
byte)
public declare sub clrportbit lib "io.dll" (byval port as integer, byval bit as
byte)
public declare sub notportbit lib "io.dll" (byval port as integer, byval bit as
byte)
public declare function getportbit lib "io.dll" (byval port as integer, byval
bit as byte) as boolean
public declare function rightportshift lib "io.dll" (byval port as integer,
byval val as boolean) as boolean
public declare function leftportshift lib "io.dll" (byval port as integer,
byval val as boolean) as boolean
public declare function isdriverinstalled lib "io.dll" () as boolean
public lpt1 as string
```

'esto va en el form

```
private sub command1_click()
'-----conversiones-----
'-----binario a decimal-----
'convertir lpt1
total1 = 0
lpt1 = text1.text
if mid(lpt1, 1, 1) = "1" then total1 = (1 * 2) ^ 7
if mid(lpt1, 2, 1) = "1" then total1 = total1 + ((1 * 2) ^ 6)
if mid(lpt1, 3, 1) = "1" then total1 = total1 + ((1 * 2) ^ 5)
if mid(lpt1, 4, 1) = "1" then total1 = total1 + ((1 * 2) ^ 4)
if mid(lpt1, 5, 1) = "1" then total1 = total1 + ((1 * 2) ^ 3)
if mid(lpt1, 6, 1) = "1" then total1 = total1 + ((1 * 2) ^ 2)
if mid(lpt1, 7, 1) = "1" then total1 = total1 + ((1 * 2) ^ 1)
if mid(lpt1, 8, 1) = "1" then total1 = total1 + ((1 * 2) ^ 0)
portout &h378, total1
label5.caption = total1
end sub
```

```
private sub command2_click()
portout &h378, 0
end
end sub

private sub form_load()
text1.text = ""
text2.text = ""
text3.text = ""
label5.caption = "esperando una entrada"
end sub

private sub timer1_timer()
'-----decimal a binario-----
dim i as long, j as long, k as long, a as long, h as long
dim cadena
on error resume next
a = portin(&h379)
for j = 7 to 0 step -1
if a and 2 ^ j then
h = 1
else
h = 0
end if
cadena = cadena & h
label49.caption = cadena
next
text2.text = cadena
text3.text = portin(&h379)
end sub
```

Icono De Tu Aplicacion En Barra Tareas

Eduardo Meza

Edmebart@hotmail.com

Este codigo permite hacer que el icono de tu aplicacion al minimizar aparesca en la barra de tareas junto al reloj de windows

```
option explicit

' el picturebox picgancho sirve como gancho de los
' mensajes callback del api shell_notifyicon. tiene
' que ser un control con un hwnd. todo lo interesante
' esta en el picgancho_mousemove . como pueden ver, un
' control msghook o msgblaster aqui sobra...
'-----
private type tiponotificaricono
cbsize as long
hwnd as long
uid as long
uflags as long
ucallbackmessage as long
hicon as long
sztip as string * 64
end type
'-----
private const nim_add = &h0
private const nim_modify = &h1
private const nim_delete = &h2
private const wm_mousemove = &h200
private const nif_message = &h1
private const nif_icon = &h2
```

```
private const nif_tip = &h4
private const wm_lbuttondblclk = &h203
private const wm_lbuttondown = &h201
private const wm_lbuttonup = &h202
private const wm_rbuttondblclk = &h206
private const wm_rbuttondown = &h204
private const wm_rbuttonup = &h205
'-----
private declare function shell_notifyicon lib "shell32" _
alias "shell_notifyicon" (byval dwmessage as long, _
pnid as tiponotificaricono) as boolean
'-----
private declare function winexec& lib "kernel32" _
(byval lpcmdline as string, byval ncmdshow as long)
'-----
dim t as tiponotificaricono

private sub form_keypress(keyascii as integer)
if keyascii = 27 then ' como tener "cancel"
me.hide
end if

end sub

private sub command2_click()

if app.previnstance then
unload me
end
end if
'-----
t.cbsize = len(t)
t.hwnd = picgancho.hwnd
t.uid = 1&
t.uflags = nif_icon or nif_tip or nif_message
t.ucallbackmessage = wm_mousemove
t.hicon = me.icon
'-----
t.sztip = "carga automatica de checajes" & chr$(0) ' es un string de "c" (
\0 )
shell_notifyicon nim_add, t
me.hide
app.taskvisible = false
end sub

private sub mnuabrir_click()
me.show
end sub

private sub mnuasir_click()
unload me
end sub
private sub picgancho_mousemove(button as integer, shift as integer, x
as single, y as single)
static rec as boolean, msg as long, valdev as long
msg = x / screen.twipsperpixel

if rec = false then
rec = true
select case msg
case wm_lbuttondblclk:
'valdev = winexec("control.exe desk.cpl", 1)
me.show
case wm_lbuttondown:
case wm_lbuttonup:
```

```
case wm_rbuttondblclk:
case wm_rbuttondown:
case wm_rbuttonup:
me.popupmenu mnubar, 2
end select
rec = false
end if
end sub
```

Esperar A Que Un Programa Termine (api)

Alejandro Benavides

Abenavidescr@gmail.com

Esperar a que un programa termine (incluso si es de ms-dos) (32 bits) (31/oct) una forma muchísimo más simplificada de la rutina que usaba hasta ahora, por supuesto, gracias al api. esta forma de hacerlo sólo es para 32 bits, para 16 bits lo puedes ver en: especial shell la ventana se mostrará minimizada y sin foco. no recuerdo si esta rutina la saqué de la knowledge base, lo que si es seguro es que fue del cd del msdn-library. nota: si se va a enviar un comando del dos, se debe usar con: command /c sino, no se cerrará la ventana y el proceso no terminará, al menos algunas veces.

'las declaraciones

```
private declare function openprocess lib "kernel32" _
(byval dwdesiredaccess as long, byval binherithandle as long, _
byval dwprocessid as long) as long
```

```
private declare function getexitcodeprocess lib "kernel32" _
(byval hprocess as long, lpexitcode as long) as long
```

```
private declare sub sleep lib "kernel32" (byval dwmilliseconds as long)
```

```
const still_active = &h103
const process_query_information = &h400
```

'un procedimiento para ejecutar y esperar a que termine

```
private sub execcmdnofocus(byval cmdline as string)
```

```
'esperar a que un proceso termine,
```

```
'la ventana se mostrará minimizada sin foco
```

```
dim hprocess as long
```

```
dim retval as long
```

```
'the next line launches cmdline as icon,
```

```
'captures process id
```

```
hprocess = openprocess(process_query_information, false, _
```

```
shell(cmdline, vbminimizednofocus))
```

```
do
```

```
'get the status of the process
```

```
getexitcodeprocess hprocess, retval
```

```
'sleep command recommended as well
```

```
'as doevents
```

```
doevents
```

```
sleep 100
```

```
'loop while the process is active
```

```
loop while retval = still_active
```

```
end sub
```

Vb.net

Vb Net Con Sql "procedimientos Almacenados"

Victor Arnaldo Yucra Antittupa

Victor_msnet@hotmail.com

Un poco de visual basic net con storeprocedure "procedimientos almacenados" lo que les voy a compartir es un procedimiento creado en la base de datos northwind que posteriormente lo llevare al visual basic.net y lo ejecutaremos desde ahí enviándole los parámetros requeridos.

en sql server 2000 ingresa y usa la bd northwind

```
-----
use northwind
go
drop procedure usp_consultaxcat
go
create procedure usp_consultaxcat
@nomb nvarchar(15)
as
select categoryid,categoryname from categories where categoryname like
@nomb + '%'
go
-----
```

en vb net digite lo siguiente

'activando la conexión a base de datos

```
dim ocn as new sqlconnection("data
source=(local);database=northwind;integrated security=true;")
```

```
dim ocmd as new sqlcommand("usp_consultaxcat",ocn)
```

```
ocmd.commandtype=commandtype.storeprocedure
```

```
ocn.open()
```

```
dim opara as new sqlparameter("@nomb",sqlDbType.nvarchar)'si
```

```
recuerdas el parámetro generado en sql @nomb
```

```
opara.size=15'tamaño de caracteres ha recibir el parámetro
```

```
opara.values=textbox1.text
```

```
ocmd.parameters.add(opara)
```

```
dim oda as new sqldataadapter
```

```
oda.selectcommand=ocmd
```

```
oda.selectcommand.connection=ocn
```

```
dim ods as new dataset
```

```
oda.fill(ods,"usuario")
```

```
datagrid1.datasource=ods.tables("usuario")
-----
```

El código para el button1 bueno creo que si lo estudias bien este código estarás en las condiciones de ejecutar procedimientos almacenados desde visual basic.net bueno cualquier consulta o duda o ayuda no duden en enviármelo a mi mail:

victor_msnet@hotmail.com

recuerden que estamos para ayudar y compartir información hay que mantener eso ok buenos saludos a todos los participantes de esta comunidad si quieren más información no duden en pedirla bay y mucha suerte pues...

Curso para la construcción de ordenadores según necesidades



Por: Pablo Gutiérrez.

CAPÍTULO 3

Los puertos IO (Entrada/Salida).-

- Los Puertos de teclado.
- Los Puertos para apuntadores
- La tarjeta gráfica.

El Puerto Gráfico.
El monitor.

El Sistema de Sonido.

- El puerto paralelo.
- Los puertos serie.

RS-232
USB 2.0

Los puertos pp (Punto a punto).

Otros.

Introducción.

Seguimos aquí con nuestro curso, en este Capítulo terminaremos con el montaje de los elementos Hardware y cableados, para en el siguiente, instalar los drivers y la correspondientes puesta en marcha. Así que sin perder más tiempo, pasemos a la acción e instalemos los elementos de entrada/salida.

Los Puertos de Entrada/Salida.

Esto se refiere a todo lo que extrae información del Ordenador o la inserta en el mismo, unos de forma directa y otros mediante Interfase. Unos y otros y sean de entrada o se

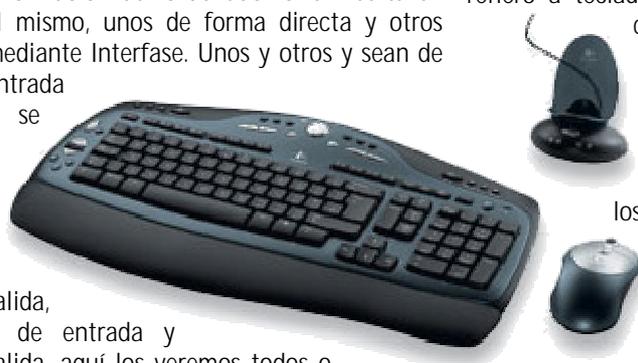
salida, ó de entrada y salida, aquí los veremos todos o al menos veremos todos los tipos. La primera división que debemos hacer es el modo de funcionamiento del puerto, estos pueden ser de dos modos "A la demanda" ó mediante "Polling", en el primero "A la

demanda", se refiere a los tipos de puerto en los que el ordenador o bien el interfase, controlan el puerto, y hasta que no hay una variación de estado, no pasa nada, pero sin embargo no se puede hacer función alguna, mientras tanto, casi siempre funcionan mediante el interfase, los más comunes son los Teclados, el otro modo, es mediante "Polling" como dije antes. El Ordenador está constantemente cada n tiempo consultando el estado del puerto, cuando hay variación ejecuta la diferencia con el estado anterior, esto permite que el ordenador pueda hacer otras cosas entre consultas, esta forma de funcionamiento es la que tienen los dispositivos apuntadores como el Mouse, por ejemplo.

Ambos tienen algunas ventajas e inconvenientes, son los interfases los que se encargan de la rutina, dejando libre al procesador de tareas rutinarias y frecuentes, cargando buffers de memoria, para que los distintos programas puedan coger esas cadenas que ejecutarán según cada caso.

Hay infinidad de teclados y dispositivos apuntadores, no me refiero a teclados de distintos colores o formas, ni tan siquiera a los distintos lenguajes de configuración, me refiero a teclados para distintos cometidos, como maquinas registradoras, TPVs, teclados programables, táctiles sobre pantalla o tabletas digitalizadoras, teclados para funciones electromecánicas, etc. Para los dispositivos apuntadores, pasa exactamente lo mismo, hoy en día, por

ejemplo los grandes aviones, incluido el Airbus A380 (El avión más grande del Mundo, la foto corresponde al cockpit de ese magnifico avión), se maneja con 6 ordenadores triplicados, o sea 18 sólo para pilotarlo, el resto de funciones las hacen otros distintos,





esos 6 ordenadores llevan sus correspondientes teclados y sistemas apuntadores, muy similares funcionalmente a los que usamos en nuestros ordenadores personales, incluidos los Joysticks idénticos a los de juego del Flight Simulator. Y dicho lo anterior para que se comprenda lo que tenemos entre manos, en ese mismo sentido

los propios teclados que manejamos en nuestros ordenadores están cambiando sustancialmente, antes lo estándar era "Teclado QWERTY de 102 teclas", ahora es muy frecuente que los teclados además de inalámbricos sean también "Teclados Multifunción, Multimedia de 128 teclas y 2 ruedas, una de ellas se puede

monte lo que más se ajuste a sus deseos y necesidades.

La Tarjeta Gráfica.

Así mismo aquí también dependemos del todo, de lo mucho de las aplicaciones y funciones que queramos hacer con nuestro equipo, desde instalar un sólo monitor a instalarnos un simulador de vuelo profesional que se hace con 3, que para todo hay gustos y necesidades. Configurar el sistema con un solo monitor en forma clásica, instalaríamos esta tarjeta que posibilita instalar tanto un monitor Súper VGA, como uno TFT, ó mediante una conexión Súper Video que también soporta, cualquier otro sistema. Pero si creemos, que bien ahora ó en un futuro más ó menos próximo, vamos a



desplazar a cualquier punto de sus 360º, aún de este sustancial aumento de funciones y teclas, el puerto de teclado en el ordenador, sigue siendo exactamente el mismo y con las mismas conexiones, el cambio está en el interfase del propio teclado y su correspondiente driver. En la tabla adjunta se puede ver la compatibilidad de conexiones, aunque la conexión DIN 41524 apenas se usa en la actualidad. Para los elementos apuntadores y Joystick, tenemos dos puertos distintos, uno en la Placa Base, el normalizado como de ratón ó Mouse y un segundo dependiente de la tarjeta de sonido que hemos instalado a tal efecto, pues de no ser así esa tarjeta no hubiese sido necesario montarla, ya que la propia Placa Base lleva incorporada la función de sonido y de muy buena calidad y prestaciones, aunque esto no es muy definitivo del todo, cuando lleguemos al apartado de esa tarjeta veremos todas las posibilidades que tenemos y que cada uno



instalarnos un sistema más complejo con más posibilidades y que inicialmente no supondría un coste relevante, instalaríamos esta otra, que nos permitirá instalar dos monitores TFT y hasta un tercero a través de la conexión de Súper Video. El funcionamiento de las dos tarjetas es idéntico, salvo en la parte final en cuanto a las salidas se refiere, si se quiere conocer el funcionamiento de este tipo de tarjetas, publicamos también un Anexo Sobre la Tarjeta Gráfica, lo hemos puesto por separado ya que entendemos que no todos tendréis tanto interés técnico, como para incluirlo aquí, así nadie se aburre. Dos

cosas más, estas tarjetas como se habrá observado, llevan incorporado su propio sistema de refrigeración, que actúa sobre todos los Chips de la tarjeta, de ahí el diseño de la carcasa que acompaña al ventilador, ello obliga para no forzar las pistas de la placa base a insertar una alimentación de las de la fuente general, así mismo hay que conectar también un cable de sonido, que va desde esta tarjeta a la de sonido. Estamos hablando de una de las tarjetas más rápidas, sino la más rápida del mercado, en el manejo de imágenes 3D, por lo tanto óptima para juegos y tareas que precisen mucho cálculo de vectores, los programas especialmente diseñados en el manejo de polígonos y figuras 3D, que tanto están proliferando y especialmente el cálculo de vectores, para programas de imágenes en tiempo real de Paisajes, GPSs, Simuladores. La diferencia que se aprecia en un mismo juego, que esté corriendo en un equipo como el que estamos montando a otro preparado para otros cometidos, que lo que más prime sea el sonido y la capacidad de memoria, es como hablar del blanco y el negro ó de la luz y la sombra, por eso y junto con la Placa Base y la CPU. Para acabar el apartado insertamos esta foto de la tarjeta pinchada en la Placa Base, aunque todavía no le toca.

Las Bahías Gráficas.

Nos toca ahora hablar de las bahías específicas para montar las tarjetas gráficas sobre la Placa Base.

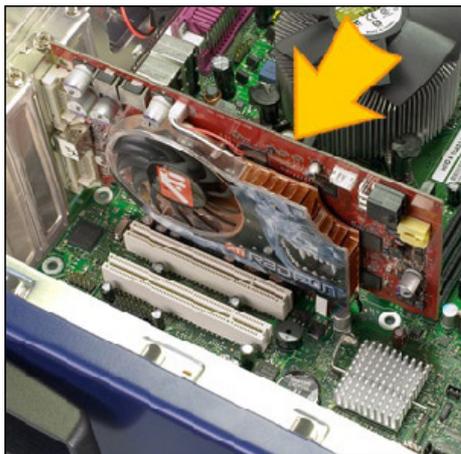
La interfase del Puerto Gráfico Acelerado (AGP) es un puerto específicamente diseñado para permitir que las tarjetas gráficas basadas en AGP tengan muchas mejores prestaciones que las tarjetas gráficas basadas en PCI.

La bahía AGP permite una completa gama de nuevas características que son soportadas por las tarjetas gráficas diseñadas con esa tecnología. Una de esas nuevas prestaciones, es la de tener acceso directo a la memoria principal del equipo, para poder almacenar de forma específica información gráfica. Esto permite un mayor ancho de banda, ya que, a la memoria añadida que suelen poseer las tarjetas gráficas, habría que añadir la correspondiente a estos accesos, si tenemos en cuenta que normalmente las tarjetas gráficas almacenan ocasionalmente información de z-buffering, y alpha blending,

	DIN 41524 Hembra	Mini-DIN PS/2 Macho
Función	Pin	Pin
Clock	1	5
Data	2	1
Ground	4	3
+5 VDC	5	4

puerto de teclado en el ordenador, sigue siendo exactamente el mismo y con las mismas conexiones, el cambio está en el interfase del propio teclado y su correspondiente driver. En la tabla adjunta se puede ver la compatibilidad de conexiones, aunque la conexión DIN 41524 apenas se usa en la actualidad. Para los elementos apuntadores y Joystick, tenemos dos puertos distintos, uno en la Placa Base, el normalizado como de ratón ó Mouse y un segundo dependiente de la tarjeta de sonido que hemos instalado a tal efecto, pues de no ser así esa tarjeta no hubiese sido necesario montarla, ya que la propia Placa Base lleva incorporada la función de sonido y de muy buena calidad y prestaciones, aunque esto no es muy definitivo del todo, cuando lleguemos al apartado de esa tarjeta veremos todas las posibilidades que tenemos y que cada uno

pensamos que el aumento del ancho de



banda lo consiguen mediante la cantidad de memoria que quede libre en ese instante en la principal del ordenador y la de la propia tarjeta gráfica. Consiguiendo así, las mejores prestaciones, de acuerdo a la propia tarjeta gráfica, la configuración del ordenador y el tipo de interfase usado, ya que se puede escoger entre (La imagen corresponde a una bahía AGP):

- Interfase PCI normalizado = a 133 Mbs de transferencia de datos.
- Interfase AGP x 1 = a 266 Mbs de transferencia de datos.
- Interfase AGP x 2 = a 533 Mbs de transferencia de datos.
- Interfase AGP x 4 = a 1.07 Gbs de transferencia de datos.
- Interfase AGP x 8 = a 2.14 Gbs de transferencia de datos.

Así mismo el ancho banda aumenta según



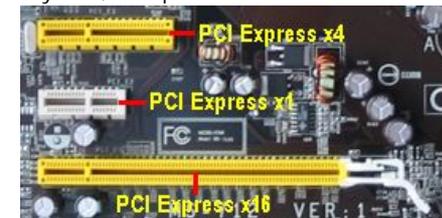
el coeficiente del interfase, ó sea:

- Interfase AGP x 1 = a Ancho Banda x 1.
- Interfase AGP x 2 = a Ancho Banda x 2.
- Interfase AGP x 4 = a Ancho Banda x 4.
- Interfase AGP x 8 = a Ancho Banda x 8.

Hay que considerar qué, esto se cumple si las Placas Base tienen una frecuencia de reloj de al menos 100 Mhz ó superior, AGP también funciona con 66 Mhz. pero las prestaciones bajan considerablemente, aunque, que sepamos sólo slot AGP en placas base con reloj interno a 66 Mhz, sólo existe en interfase de AGP x 1. y la

mejor prestación gráfica depende mayormente de la capacidad de la Tarjeta Gráfica.

Hay que tener en cuenta que el Interfase AGP, ya no seguirá creciendo, le queda poco tiempo de vida y cada vez son menos los fabricantes que lo implementan en sus Placas Base, este está siendo sustituido por el Interfase PCI Express, que también va acompañado de un coeficiente: x1, x2, x4, x8 y x16, aunque a diferencia del Interfase



AGP, el Interfase PCI Express, permite cualquier tipo de tarjeta y no sólo las gráficas como el caso de AGP, de ahí que en una misma Placa Base coexistan varias bahías PCI Express, por ejemplo en el caso de nuestra Placa Base hay 2 Bahías de PCI Express x 1 y 1 Bahía PCI Express x 16, que es precisamente donde pincharemos nuestra Tarjeta Gráfica, ello nos garantiza que tendremos una transferencia de datos en gráficos de 4.28 Gbs. ¿No está nada mal verdad?, podéis ver más arriba la imagen de la tarjeta pinchada en su Slot definitivo, también podéis observar las bahías de PCI Express x 1 y PCI Express x 4 y así ir reconociéndolos, aunque en nuestro caso no vayamos a usar la bahía de x4.

Nuestro próximo apartado será consecuentemente El Monitor, una de las elecciones "delicadas de todo el montaje, por lo que hemos concretado mucho la información y así tener más fácil la elección.

El Monitor.

Finalmente hemos elegido la tarjeta capaz de soportar 2 monitores TFT, esto no significa nada más que una posibilidad, ya que hay que pensar en la posibilidad de cada uno, tanto económica como circunstancial, queremos decir, desde habrá quien quiere usar su actual Monitor SVGA, hasta quien quiera adquirir lo + de lo +, así que cada uno elija definitivamente la Tarjeta que se adapte a sus deseos, tanto actuales como futuras, ya que lo hecho hasta ahora nos lo permite, entonces lo que haremos es incluir la posibilidad de elegir

un monitor nuevo, continuando así consecuentemente con lo hecho hasta aquí, hemos elegido 4 monitores de la marca SONY, que nos ofrece todas las garantías y hemos puesto desde un modelo pensado en la economía hasta otro que sólo piensa en la sofisticación y la opulencia, de esa forma veremos las máximas posibilidades de nuestro montaje.

Iremos de menor a mayor, el tamaño elegido salvo un caso son las 19", que es el tamaño más usual hoy en día para juegos, y la diferencia de precio con las 17" no es tan relevante, las diferencias más determinantes son las técnicas, que exponemos junto a cada imagen.

SDM-S95F.

Este modelo es el más utilizado para usos generales, tanto en empresas como en instalaciones domésticas, la relación calidad-precio es la más óptima. Para usuarios de empresa prefieren los monitores de pantalla plana de Sony. Su control ergonómico,



calidad de imagen superior y alta resolución de pantalla reducen la fatiga y aumentan la productividad. Esas mismas cualidades sirven para usuarios de juegos que emplean muchas horas ante el ordenador

¿Estás cómodamente sentado? El modelo SDM-S95F se puede ajustar fácilmente en el ángulo de visión idóneo. Su capacidad de giro permite compartir la información en pantalla con los compañeros de forma sencilla, y el amplio ángulo de visión posibilita que la pantalla pueda verse con claridad y comodidad desde el lateral, la parte superior o la parte inferior (170° horizontal, 170° vertical).

Las características técnicas agradarán también al usuario más exigente, que podrás ver en el cuadro comparativo. El usar o no, la opción de audio del Monitor es cuestión de varios considerándolos, que cada uno debe decidir según los casos, como principio diríamos qué, si se pretende ver un video a través de la unidad de DVD, lo lógico sería usar los altavoces ó auricular del Monitor, pero si se quiere, bien grabar sonido de ese DVD, se oiga a través del Sistema Envolvente ó darle mucha relevancia al sonido, entonces lo lógico es usar el sistema del Ordenador, dicho todo esto, serían muy pocos los casos en los que se usaran los altavoces ó auricular del Monitor y entonces hacer una solo conexión a través de la tarjeta de sonido ó Placa Base, de lo contrario hay que montar un conmutador a modo de selector. A parte del sonido te ofrece además 16 milésimas de segundo como tiempo de respuesta para la reproducción de alta calidad de vídeos de rápido movimiento, y un brillo extraordinario, alto contraste y rápida actualización de pantalla para una calidad de imagen superior que no fatiga la vista. Conseguirás también más información con menos desplazamiento: gran resolución SXGA (1280 x 1024) para mostrar más información en pantalla, otro de los motivos de elegir 19".

Todo esto se completa con una sencilla instalación. ya que el sistema "Plug and Play" y la función de ajuste automático de imagen de Sony permiten realizar una configuración sin problemas. Sólo nos falta decir que es el modelo más económico.

HX95.

Pantalla de muy alto rendimiento para todo tipo de usos domésticos, empresariales, industriales, etc. Incorpora la tecnología LCD X-Black, que muestra fotografías y vídeos con una intensidad de gran calidad. Sumérgete de lleno en la acción de los videojuegos más audaces, complejos y vistosos, al poder apreciar con mayor claridad las animaciones y efectos.

El HX95 usa frecuencias más elevadas de trabajo, mejor precisión del color, así como altavoces integrados, la convierte en la pantalla perfecta para la

mayoría de actividades, como navegar por Internet, ver imágenes digitales, reproducir vídeos o jugar. Además, 12 milésimas de segundo como tiempo de respuesta para los juegos y la edición y reproducción de vídeo de alta calidad aportan un mayor valor a este excelente TFT, con respecto a los altavoces, tenemos que decir exactamente lo mismo que el caso anterior, por lo tanto si se va a elegir este modelo no estaría demás una nueva lectura de esa parte.

Pero son muchos más los aspectos a destacar en este monitor, brillo extraordinario (450cd/m², da la sensación de que se está trabajando con un monitor Trinitron, el SDM-SW95F el caso anterior da 250 candelas por metro cuadrado ofrece una más que notable gama de brillo, pero es casi la mitad de este con el que estamos, para que se vean mejor las diferencias, hemos hecho un comparativo, con los datos técnicos de las 3 pantallas de 19"), contraste ultraelevado (1000:1) y rápida actualización de pantalla, para una calidad y precisión de imagen superior, resolución de pantalla SXGA (1280 x 1024) y altavoces integrados (2 x 3 W con ampliación del sonido SRS WOW incluida, aunque no creemos que se use mucho).

Con el HX95 conseguirás un amplio ángulo de visión: la pantalla puede verse con claridad y comodidad desde el lateral, la parte superior o la parte inferior (170° horizontal, 170° vertical). La función ECO mode inteligente ajusta automáticamente la configuración de pantalla para proporcionar la mejor calidad de imagen posible en las condiciones de luz presentes en cada momento, y utiliza una tecnología exclusiva para seleccionar con un solo toque los ajustes predeterminados óptimos para PC, juegos o películas.



juegos o películas.

Otros aspectos a destacar:

- 2 entradas de señal HD15: permiten conectar 2 ordenadores a la pantalla mediante una conexión de tarjeta de vídeo analógica

- Entrada de señal digital directa DVI-D para una mayor calidad de imagen digital

- Sistema de administración de cableado: oculta la maraña de cables para una organización más cuidada del espacio. La instalación de este TFT es muy sencilla: el sistema "Plug and Play" y la función de ajuste automático de imagen de Sony permiten realizar una configuración sin problemas. Con el control Gamma podrás ajustar el color de la pantalla con cámaras digitales e impresoras y obtener los mismos resultados que los visualizados en estos dispositivos.

Diríamos que este es el Monitor más adecuado en cuanto a técnica y prestaciones, así como el que tiene la mejor relación precio calidad, no siendo especialmente costoso dentro de toda la gama.



HS93.

Las pantallas de panel plano y 'flotante' mejoran todo tipo de interiores, mientras que la avanzada electrónica es el

complemento ideal del exclusivo diseño Sony. Disfruta de imágenes brillantes y llenas de color, y ahorra energía y dinero gracias a la tecnología del modo ECO.

Su exclusivo diseño, rendimiento de imagen, sorprendente y magníficas funciones, colocan a este modelo, muy por delante de cualquiera de la competencia. El poseerlo es un auténtico lujo, así que, a quien no le preocupe mucho la parte económica, este sería el elegido, además sin el más mínimo temor a la decepción, también se puede estar muchas más horas ante él. Curiosamente y sólo como anécdota da la casualidad que este Monitor es de color azul, igual que nuestra caja, sólo eso, casualidad.

SDM-P234B.

Este panel LCD de Sony destaca por su alto contraste (500:1) y brillo (250 cd / m²). Que proporcionará una visualización dinámica de juegos con procesador de gráficos de alta velocidad a 200 MHz. Destaca además su ángulo de visión de 176° vertical y horizontal, dotado también de 3 entradas que lo equipan así de gran



flexibilidad, un conector DVI-D (digital) y otros 2 conectores HD15 (analógicos) para conmutación ágil entre PCs.

Pero no es todo, este monitor de Sony te ofrece además:

- Modo ECO para un ahorro del 20% en el consumo de energía y aumento de la vida del producto.
- Resolución original de 2,3 megapixels (1920 x 1200).
- Suavizado digital avanzado en 3 modos y función de Zoom en 3 modos para grandes imágenes en resoluciones no originales.
- Función de ajuste automático inteligente para optimización de señal de entrada ideal totalmente automático.
- Controles de color Gamma para ajuste de luminancia, independiente de la saturación.
- Cierre Kensington.
- Compatibilidad con DDC-Ci.

Desde luego este tipo de monitor, es para cometidos específicos ó quizá un capricho, su formato más que generoso sirve para tener abiertas varias zonas de trabajo simultáneamente. Su precio triplica prácticamente al aconsejado como idóneo.

Los datos técnicos, se pueden ver a continuación del comparativo hecho con

los tres de 19". El tamaño de este son las 23" con un formato de 16:10.

Seguidamente exponemos los datos técnicos de todos ellos, los cuales se han buscado de una forma extensa, no obstante, sí alguien desea conocer algún termino más si lo hubiere, puede verlo en la página Oficial de SONY España, que por supuesto está en Castellano, <http://www.sony.es>

Ver Anexo A.

El Sistema de Sonido.

Ya que la Placa Base de nuestro proyecto no posee puerto para juegos, inicialmente habíamos pensado anular el Sistema de Audio de la misma y montar una tarjeta para ese cometido, para aprovechar su puerto de juegos y así tener las máximas prestaciones en ese sentido, aunque en paralelo, hicimos una consulta a los Sres. de Intel, sobre que posibilidades podríamos tener en nuestro proyecto, al efecto de dotarlo de medios de control para Juegos, Simuladores, Programas, etc., dado de la carencia en la Placa Madre de un puerto para juegos, como Joystick, Pad, etc., siendo la Placa, Chipset y CPU, especialmente de desarrollo para y hacia los juegos, les hemos sugerido nosotros, la idea de montar una tarjeta que llevase este tipo



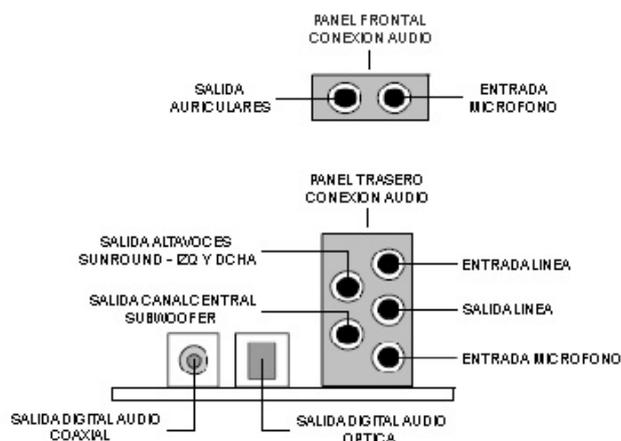
de puerto. En su respuesta Intel reconoce la falta de información de la Placa, para poder soslayar ese tema y nos aclara qué: Sí se

instala un driver fabricado por la propia Intel, y que, si se instalan dispositivos Pad ó Joystick a través de un puerto USB, estos, si se ajustan a las normas al efecto, funcionarán perfectamente igual que cualquier puerto de Juegos estándar para cualquier Simulador, Juego, Programa ó Aplicación que utilice este tipo de puerto.

Así que si los fabricantes cumplen con lo dicho, se podrá disfrutar sin ninguna diferencia de cualquier aplicación de este tipo, sin necesidad alguna de montar una placa más, consecuentemente no instalaremos tal elemento y pasamos a informar de cómo queda nuestro proyecto en lo concerniente al Audio, ya que la Placa elegida está equipada con el Chip Realtek ALC 860 ó el Realtek ALC 880, hace que la Placa Intel D925XEBC2 (La de nuestro proyecto), soporte Audio de Alta Definición, con las siguientes prestaciones:

Conexiones de audio:

SISTEMA DE AUDIO



NOTA: EL MICROFONO PUEDE SER TANTO DINAMICO, DE CONDENSADOR Ó PIEZOELECTRICO

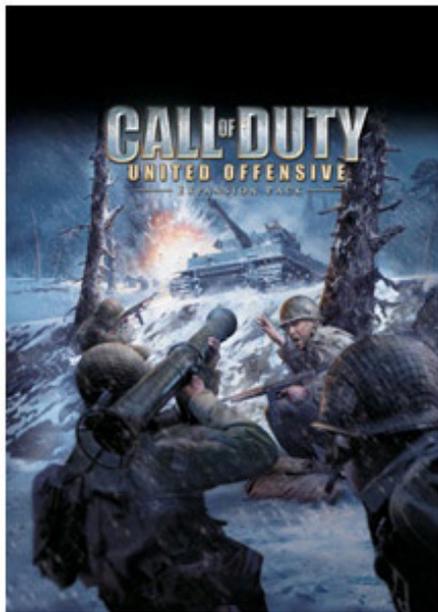
El Sistema de Audio admite una configuración 7.1, sonido envolvente (SoundRound), equivalente a las mejores tarjetas actuales del mercado, contempla conexión con CD/DVD, Entrada y Salida de Línea, Salidas Digitales Coaxial y Óptica, entrada Frontal y Trasera de Micrófono que puede ser Dinámico, de Condensador ó Piezo-Eléctrico, así mismo tiene conexión Frontal para Auriculares (Casos).

Programas (Juegos) empleados en la prueba del equipo:

- Call of Duty*
- Horizons: Empire of Istaria*
- IL2- Sturmovik: Forgotten Battles*
- Max Payne* 2
- Unreal Tournament* 2004
- Flight Simulator 2006

Sería muy prolijo explicar el resultado de todos y cada uno de los juegos, simplemente decir, y es lo importante, que todos y cada uno de ellos, son totalmente compatibles, tanto en su funcionalidad como en los controles exteriores (Periféricos).

No obstante no hay que olvidar que todo el equipo está potenciado hacia el Juego, estos exigen del Ordenador las máximas



prestaciones en algunas de sus prestaciones vitales, ello hizo alcanzar un nivel de satisfacción bastante elevado, dado de la diferencia que existe entre correr el juego entre un "ordenador normal" y el potenciado, donde hay una diferencia muy notable y eso sin ser un gran aficionado de los juegos de ordenador. Dicho esto y lo mismo que lo hemos hecho para juegos, algunas otras "Especializaciones" serían igualmente relevantes.

El Puerto Paralelo.

La Placa, tiene un solo puerto paralelo, como es lo habitual en todas las placas madre, este puerto es el que normalmente se utiliza para impresora, aunque en este caso no descartamos que haya quien



prescinda de tal cometido y lo use en alguno de los periféricos que utilizan este puerto, como podría ser el manejo de una maqueta de Tren eléctrico a través de una tarjeta multiplexada, aunque más adelante hablaremos de ese tipo de proyectos. También decir que hay en el mercado distintas configuraciones de tarjetas PCI, con puertos paralelo, serie y otros, incluso las hay con formato PCI Express x 1.

Este Puerto Paralelo (ECP), (EPP) Compatible, se encuentra en el panel trasero, mediante un Conector Sub D de 25 pines, su forma de funcionamiento se controla a través del SerUp de la BIOS. (Fotografía, 2 puertos paralelo, con Interfase PCI, los puertos son conectables, uno en la la placa exterior y el segundo mediante conector interno).

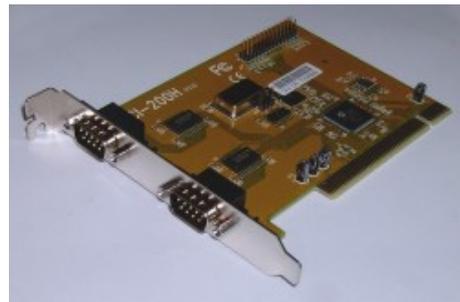
Los Puertos Serie.

La Placa, tiene varios tipos de puertos serie cuyos datos técnicos exponemos a continuación así como sus posibles cometidos:

El Puerto RS232.

También en el Panel Trasero hay un Puerto RS232 con capacidad de transferir datos a 115.2 Kbits/s. parametrizable a través de la BIOS, lo más frecuente es que haya dos puertos de este tipo en una Placa, aunque en este caso sólo hay uno. Su uso es muy variado, desde la conexión de modem cada vez menos frecuente, hasta instalaciones de lógica distribuida y en este caso, hay

una gran cantidad de periféricos con este



interfase, volantes, simuladores y demás. El RS232 siempre a sido muypreciado y usado, quizá porque no había mucho donde elegir, pero ahora, cada vez está más en desuso, desde que otros y especialmente el USB lo están desplazando cada vez de forma más rápida, lo que hará que no tarde mucho en desaparecer. (Fotografía, 2 puertos serie y un puerto paralelo).

Los Puertos USB.

Estos han desplazado a los RS232 y están desplazando a menos velocidad a los Paralelo, son hoy muchos los periféricos y dispositivos equipados con este interfase, que es bastante fiable como Impresoras, Scanners, ets. En nuestro caso hay un total de 8 Puertos USB 2.0 estos soportan UHCI y EHCI y usan así mismo los drivers UHCI y EHCI con toda Compatibilidad.



El ICH6-R es el Controlador para todos los Puertos USB. 4 para el panel trasero 2

instalar en el panel trasero 2 en un mismo panel y otros junto a los conectores de sonido, otros 4 en el Frontal separados en dos grupos de 2, aunque esto podrá cambiar cuando ya instalemos todo definitivamente. Los cables que unen la Placa con los conectores USB, debe ser normalizado tipo: FCC Class B. (Fotografía, 5 puertos USB, lo particular de esta tarjeta, es el Interfase PCI Express x1).

Conector Auxiliar de Salida de Alimentación.

La Placa, D925XECV2, incluye un conector de 1x4, este se encuentra junto a la regleta de

24 pines, de 2x12, para usos internos, como ventiladores y otros elementos. Este conector es del tipo 12V. ATX normalizado. El Control de este conector se realiza corriendo el SetUp de la Bios, donde se puede pasar de Off a On, según el deseo, la posición de fábrica es Off.

Hay periféricos que tienen un elevado consumo, en estos casos se deben alimentar por separado ó a través de la Alimentación Auxiliar a fin de no forzar las pistas de la Placa Madre en los conectores de USB.

Subsystem de red local.

En un Conector RJ-45 con led indicador de estado y en el Panel Trasero se encuentra un Puerto Red Local, soportado por el Marvell Yukon 88E50 Gigabit (10/100/1000 Mbits/sec) Ethernet. (La fotografía, muestra una Tarjeta encapsulada, que se conecta a un puerto USB y amplía a 4 puertos RS422/RS485 mediante conector DB 9 pines macho a velocidades de transmisión de entre 300 baudios y 230 Kbs).



Otro Marvell Yukon 88E8050 PCI Express 1.0a Integrado en MAC/PHY Gigabit Controlador Ethernet, el cual asume las siguientes funciones:

- Enlace PCI Express x 1.
- Conexión con Red Básica de Ethernet a 10/100/1000 Mbits/s
- IEEE 802.1p and 802.1q support
- Compatible con IEEE 802.3 10/100/1000 a Mbits/s
- Compatible con IEEE 802. soporta fluido de control 3x.
- Soporta Imagen Tamaño Jumbo.
- TCP, IP, UDP checksum offload
- Automatic MDI/MDIX crossover
- Full device driver compatibility
- Configuration EEPROMs that contain the MAC address and ASF 2.0 support
- Wake On LAN technology power management support
- PCI Express Active State Power Management Support (LOs)
- ASF 2.0 support

Los Puertos PP (Punto a Punto).

Los Puertos Punto a Punto, son puntos específicos para usos concretos y propios de una determinada aplicación, estos se pueden realizar con cualquier tipo de tecnología ó Interfase, se suelen montar entre un PC y una ó varias Tarjetas Propietarias y con fines concretos, hay miles de aplicaciones en las que se emplean, LEGO por ej. Tiene un par de esas tarjetas fabricadas, hay un mecano Alemán que también tiene varias diseñadas, para distintos cometidos y utilidades electromecánicas, pudiendo coexistir varias en la misma aplicación. Hay otras para

maquetas de trenes eléctricos, Simuladores de vuelo de aficionados y profesionales, con resultados realmente espectaculares. Y por último las hay para cientos de productos industriales, maquinas herramienta, etc, etc, etc.

Hemos insertado varias fotos de tarjetas poco conocidas dentro del entorno de los PCs, tarjetas que sirven para ampliar utilidades al equipo, que acompañadas de los programas adecuados potencian enormemente las prestaciones del conjunto, las funcionalidades, se han especificado en cada caso.

Otros.

Para acabar el capítulo, decir que mediante en conjunto de uno o varios Ordenadores montados en red, se pueden realizar aplicaciones tan diversas, como variaciones industriales hay, que desde un Ordenador potenciado para un cometido determinado, se pueden alcanzar cotas de producción, inalcanzables hace pocos años.

Queremos resaltar algunas de esas aplicaciones que quizá en otros artículos ó cursos pondremos en estas páginas, dependiendo del interés que haya por ello en nuestra comunidad.

Todo lo expuesto en este Curso así como las Aplicaciones de las que hablamos, han sido realizadas y/ó experimentadas, que podremos dar información a todo aquel que la precise, así como aclarar cualquier duda que pueda haber, en el siguiente Capítulo, nos centraremos en la instalación de los distintos drivers y aplicativos para la puesta en marcha.

Las aplicaciones de las que hablamos son:

- Gestión Integral de Hoteles, sin límite de habitaciones, con control de apertura de puertas, por banda magnética, Código de Barras, Huella táctil.
- Gestión Integral de Oficinas y Despachos, Centros de Negocio, Control de consumos incluidos teléfonos (Demótica).
- Gestión Integral de Seguridad en Edificios de viviendas (Demótica).
- Gestión Integral de Seguridad en Edificios Singulares (Demótica).
- Gestión Integral de Riegos en Campos de Golf.
- Gestión Integral de Anillos de Presión, a la demanda.
- Gestión Integral de Seguridad en Auditoriums.
- Gestión Integral de maqueta de trenes a escala, sin límite de convoyes.
- Y varios más de inferiores tamaños.

HASTA EL PRÓXIMO CAPÍTULO.
Pablo Gutiérrez

Anexo.

Datos técnicos monitores sony TFT

Concepto	SDM-S95F	HX-95	HS-93
Tamaño panel:	19"	19"	19"
Control color (OSD):			
	- Fijo 6500° K, - Fijo 9300° K	- Fijo 6500° K, - Fijo 9300° K	- Fijo 6500° K, - Fijo 9300° K
- Ajuste color de gamma	- Usuario	- Usuario	- Usuario
- Ajuste color de ganancia R, B	- Usuario	- Usuario	- Usuario
Datos técnicos pantalla:			
-Frecuencia analógica horizontal (kHz):	28-80	28-80	28-80
-Frecuencia analógica vertical (Hz):	48-75	48-75	48-75
-Frecuencia digital horizontal (kHz):	28-64	28-64	28-64
-Frecuencia digital vertical (Hz):	60	60	60
-Índices de contraste (máx.):	700:1	1000:1	700:1
-Color de pantalla (Mio):	16,77	16,77	16,77
-Tipo de pantalla:	MVA/PPS	MVA	MVA/PPS
-Luminancia (cd/m ²):	250	450	250
-Tamaño de píxel (mm):	0,294 x 0,294	0,294 x 0,294	
-Ángulo de visión H, V: (grados):	170 / 170	170 / 170	170 / 170
-Área visual H x V (mm):	376,3 x 301,1	376,3 x 301,1	376,3 x 301,1
Tiempo de respuesta de LCD:			
- Tiempo de respuesta total (seg.):	0.016	0.012	
Consumo máximo de energía:			
- Funcionamiento normal (W):	50.0	60	50
- Modo alimentación Off (W):	1.0	1.0	- 1.0
Resolución original:			
-Frecuencia máx. con resolución (Hz):	75.0	75.0	
-Resolución:	1.280 x 1.024	1.280 x 1.024	1,3 MegaPixels (1280 x 1024)
Interfaces Plug & Play:	DDC 2 B	DDC 2 B	DDC 2 B
Gestión de energía:			
-International Energy Star	Sí	Sí	Sí
-TCO'99	Sí	Sí	Sí
-VESA DPMS	Sí	Sí	No
Fuente de alimentación:	Alimentación CA	Alimentación CA	Alimentación CA
Cumplimiento de normativa:			
-CE	Sí	Sí	Sí
-CSA C22.2	Sí	Sí	Sí
-CUL	Sí	Sí	Sí
-EMKOs	Sí	Sí	Sí
-EZU	Sí	Sí	Sí
-FCC Clase B	Sí	Sí	NP
-GOST	Sí	Sí	Sí
-IC Clase B	Sí	Sí	NP
-MEEI	Sí	Sí	Sí
-Programa International Energy Star	Sí	Sí	Sí
-ISO-9241-3,-8	Sí	Sí	NP
-ISO-13406-2 (clase 2)	Sí	Sí	Sí

-PC2001 "Diseñado para Windows"	Sí	Sí	Sí
-PC99 "Diseñado para Windows"	Sí	Sí	Sí
-PCBC	Sí	Sí	Sí
-SIQ	Sí	Sí	Sí
-TÜV Rheinland Ergonomie	Sí	Sí	NP
-TÜV Rheinland GS	Sí	Sí	NP
-UL	Sí	Sí	Sí
-VCCI Clase B	Sí	Sí	NP
Soporte extraíble; Instalable en pared/brazo; con soporte de montaje estándar VESA	Sí	NP	No
Inclinación/Giro:			
-Inclinación máx. (grados):	20.0	20.0	20.0
-Inclinación mín. (grados):	-5.0	-5.0	-5.0
-Giro (grados):	175.0	45.0	NP
Controles de usuario (en pantalla):			
-Ahorro de energía	NP	NP	NP
-Ajuste automático inteligente	Sí	Sí	Sí
-Bloqueo de control	NP	Sí	Sí
-Brillo	Sí	Sí	Sí
-Contraste	Sí	Sí	Sí
-Control de color	Sí	Sí	Sí
-Control de retroiluminación	Sí	Sí	Sí
-Enfatización de graves	NP	Sí	NP
-Entrada de audio	NP	Sí	NP
-Entrada de vídeo	NP	NP	NP
-Estéreo panorámico	NP	Sí	NP
-Fase	Sí	Sí	Sí
-Idiomas: 10.0	10.0	10.0	10.0
-Modo ECO	Sí	Sí	NP
-Pitch	Sí	Sí	Sí
-Posicionamiento H y V	Sí	Sí	Sí
-Posicionamiento OSD	Sí	Sí	Sí
-Reinicialización	Sí	Sí	Sí
-Sensor de luz	NP	NP	NP
-Volumen	NP	Sí	NP
Entrada de vídeo:			
-Conector DVI-D: 1.0	1.0	1.0	NP
-Conector HD15: 1.0	1.0	2.0	1.0
Tipo de señal de vídeo:			
-Digital: DVI-D TMDS (enlace único):	Sí	Sí	NP
-RGB analógico	Sí	Sí	Sí
-Sincr. en verde	Sí	Sí	NP
Garantía de componentes y mano de obra:	3 años	3 años	3 años

Noticias

Procesador Intel® Pentium® 4 Con Soporte Para Tecnología Hyper-threading

Alejandro Benavides
Abenavidescr@gmail.com

Su PC, ahora más rápido y eficaz

Los sistemas de sobremesa equipados con el procesador Intel® Pentium® 4 con tecnología HT¹ alcanzan nuevas metas al combinar una increíble velocidad con la tecnología Hyper-Threading para permitirle disfrutar como nunca del uso que hace de la informática.

El procesador Pentium 4 con un avanzado bus del sistema de 800 MHz y con soporte para tecnología Hyper-Threading está disponible en velocidades que van de los 2,40C a los 3,20 GHz, proporcionándole un espectacular rendimiento en un amplio abanico de PC de sobremesa². Gracias a la tecnología Hyper-Threading, su PC funcionará de forma más eficaz al aprovechar al máximo los recursos del procesador y permitir que un único procesador ejecute a la vez dos subprocesos independientes de software. Como resultado, obtendrá un mayor rendimiento y flexibilidad del sistema al ejecutar distintas aplicaciones a la vez. De este modo, podrá realizar múltiples tareas con un rendimiento sin precedentes.

Busque sistemas con el logotipo "procesador Intel Pentium 4 con tecnología HT", así siempre estará seguro de que el fabricante ha comprobado que pueden utilizar esta tecnología.

Los siguientes enlaces le conducirán a secciones con información más específica sobre la tecnología Hyper-Threading:

Para los PC domésticos:

Descubra las ventajas que ofrece la tecnología Hyper-Threading en los equipos de sobremesa.
<http://www.intel.com/cd/products/services/emea/spa/142547.htm>

Averigüe cómo las tareas de investigación y desarrollo de Intel hacen evolucionar la tecnología.
<http://www.intel.com/labs/htt/index.htm>

Para PC de empresas:

Descubra cómo la tecnología Hyper-Threading permite a los usuarios de PC de empresas hacer más en menos.
<http://www.intel.com/ebusiness/hyperthreading/>

Obtenga más información sobre cómo la tecnología Hyper-Threading mejora el rendimiento de las estaciones de trabajo y los.
http://www.intel.com/ebusiness/products/server/benefits/ht/index.htm?iid=Homepage+htland_ebizserver&

Para desarrolladores de sistemas y de software:

Lea la documentación técnica sobre la tecnología Hyper-Threading para el procesador. <http://developer.intel.com/>

Obtenga sugerencias sobre las aplicaciones que utilizan .
<http://cedar.intel.com/cgi-bin/ids.dll/topic.jsp?catCode=CDN>

Obtenga información orientada a desarrolladores de software sobre la tecnología. <http://cedar.intel.com/cgi-bin/ids.dll/topic.jsp?catCode=BBX>

Para distribuidores:

Acceda a las herramientas de ayuda para la venta de productos con tecnología .
http://www.intel.com/cd/channel/reseller/asm-na/eng/products/index.htm?iid=Homepage+htland_resellerinfo&

¹ Busque sistemas que lleven el logotipo "procesador Intel Pentium 4 con tecnología HT", que significa que el fabricante del sistema ha comprobado el uso de la tecnología Hyper-Threading. El rendimiento variará en función del hardware y software específico que utilice. Consulte http://www.intel.com/products/ht/hyperthreading_more.htm para obtener más información.

² La tecnología Hyper-Threading requiere un sistema informático equipado con un procesador Intel Pentium 4 que soporte la tecnología Hyper-Threading, un chipset y una BIOS que utilicen esta tecnología y un sistema operativo optimizado para la misma. El rendimiento variará en función del hardware y software específicos que utilice. Consulte http://www.intel.com/products/ht/hyperthreading_more.htm para obtener más información.

Yahoo Y Linksys Inicia Conexión Sin Cables Entre Pc Y Minicadena

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com



La compañía Internet Yahoo y Linksys presentaron el jueves un nuevo producto que ayudará a los consumidores trasladar los archivos musicales desde los ordenadores a los equipos de sonido en el hogar.

El Linksys Wireless-G Music Bridge busca complementar al servicio de descarga de música digital de Yahoo, permitiendo a los usuarios mover directamente los archivos del ordenador a sus equipos musicales por un precio estimado de 99,99 dólares.

Linksys es una división del fabricante de equipos para sistemas de redes Cisco Systems.

A pesar que la conexión entre el ordenador y el equipo de sonido es inalámbrica y no requiere cables adicionales, permite que la música descargada sea reproducida en un sistema completo de altavoces.

El producto representa un nuevo paso en la competencia de las compañías de medios de comunicación y de tecnología por el dominio del mercado del ocio en el hogar, mediante la conexión de contenidos obtenidos vía ordenador y trasladados a medios más tradicionales como la televisión y los equipos de sonido.

Puede usarse conjuntamente con Music Engine de Yahoo, que permite a los consumidores reproducir y guardar canciones, compartirlas en un sistema de mensajería instantánea o trasladarla a dispositivos portátiles. El software Music Engine puede descargarse de forma gratuita junto a la suscripción al sistema de música digital de Yahoo.

Microsoft Presenta El Nuevo Windows Server 2003 R2

*Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com*

Microsoft anuncia hoy la próxima disponibilidad de Windows Server 2003 R2 en castellano. Sobre la base de Microsoft Windows Server 2003 con Service Pack 1, Windows Server 2003 R2 ofrece nuevas capacidades y valor para las empresas en las áreas de administración de sucursales, gestión de acceso e identidades, interoperabilidad, virtualización, almacenamiento de datos y tecnologías de plataforma Web.

Windows Server 2003 R2 representa un avance significativo en cinco áreas de Windows Server, en las que Microsoft está comprometido a marcar una diferencia fundamental en la infraestructura de las empresas durante los próximos cinco a diez años.

Simplificar la gestión de las sucursales y las pequeñas empresas

Las ubicaciones remotas de una organización conectadas entre sí, o a unos sistemas centrales, dependen en gran parte de una infraestructura Windows y, por lo general, requieren gestión y recursos adicionales para obtener de sus redes y aplicaciones el rendimiento equivalente al de las instalaciones de sus oficinas centrales.

A través de un rápida replicación de datos y avanzadas tecnologías de compresión, Windows Server 2003 R2 ayuda a las sucursales a resolver los problemas relacionados con el ancho de banda de la red-con reducciones de tráfico de hasta el 50%-, a facilitar los desplazamiento de lugar de trabajo de los empleados y en general, a obtener un mejor rendimiento del servidor de la sucursal. Madrid, 24 de enero de 2006

Virtualización

La virtualización es una tecnología clave para ayudar a los departamentos de TI a implementar servicios con mayor

flexibilidad y avanzar hacia sistemas dinámicos más adaptados al negocio. Cuando se implementa junto con Microsoft Virtual Server R2, Windows Server 2003 R2 es una plataforma para virtualización muy razonable en coste, que permite a las empresas la consolidación de servidores, la migración de las aplicaciones antiguas, la recuperación de desastres y la evaluación y el desarrollo de software.

Gestión eficaz del almacenamiento

Windows Server 2003 R2 proporciona nuevas herramientas de gestión de almacenamiento para ayudar a las empresas a mejorar la utilización del almacenamiento, el seguimiento y control del uso del espacio en el disco con cuotas de directorio, prohibir determinados tipos de archivos en los servidores, y configurar y aprovisionar fácilmente redes de área de almacenamiento Internet Small Computer System Interface (iSCSI) o Fibre Channel.

Una potente plataforma Web

Windows Server 2003 R2 ayuda a las organizaciones a ampliar eficazmente la infraestructura de su negocio en la Web, a la vez que reduce los costes de desarrollo y gestión en más de un 30%. Con Windows Server 2003 R2, las empresas obtienen Microsoft .NET Framework 2.0 y ASP.NET 2.0, que combinados con Windows SharePoint Services e Internet Information Services (IIS) 6.0 ofrecen una plataforma Web que duplica su capacidad al mismo tiempo que simplifica su gestión.

Interoperabilidad y facilidad en la gestión de acceso e identidades

Windows Server 2003 R2 también proporciona una amplia gama de servicios de plataforma cruzada para conectar entornos basados en Windows y UNIX. Utilizando esta funcionalidad, los profesionales de TI pueden transferir herramientas y código de aplicación basados en UNIX con los que ya están familiarizados a la plataforma Windows, y proporcionar autenticación de plataforma cruzada, intercambio de archivos y gestión de identidades. En consecuencia, las empresas pueden conservar el valor de sus inversiones en aplicaciones UNIX, actualizar el código UNIX con tecnología Windows, y evitar perder tiempo y esfuerzos en reescribir aplicaciones.

Con tecnologías como Active Directory Federation services (ADFS), Active Directory Application Mode (ADAM) e Identity Management para UNIX, Windows Server 2003 R2 ofrece funcionalidad que amplía el control de la gestión de identidades para colaboración interna y externa. Como resultado, las empresas pueden mantener colaboraciones más seguras con sus socios y asegurar la interoperabilidad de sistemas heterogéneos a través de estándares de servicios Web.

En este momento, la mayoría de los vendedores de software, fabricantes de hardware y proveedores de soluciones ya están trabajando y se han comprometido para desarrollar o soportar Windows Server 2003 R2 con sus productos y soluciones.

Posteriormente, está previsto para el segundo trimestre del 2006 el de Microsoft Windows Small Business Server R2 , que está especializado en ofrecer soluciones a las pequeñas empresas para

mejorar su productividad. SBS 2003 R2 proporcionará gestión automática de actualizaciones para toda la red, mayor capacidad de los buzones de correo Exchange Server, y tecnología SQL Server 2005 entre otras ampliaciones.

Disponibilidad, precios y actualizaciones

Todas las licencias nuevas y los equipos nuevos con Windows Server 2003 preinstalado incluirán ahora la versión Windows Server 2003 R2, aunque se mantendrá el precio de venta del actual Windows Server 2003.

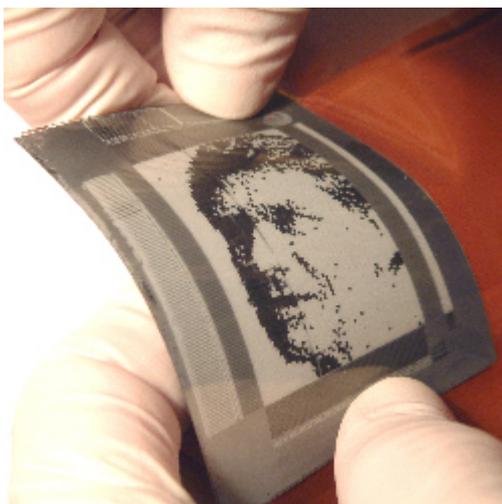
En cuanto a los clientes con servidores cubiertos por Software Assurance o Enterprise Agreement podrán recibir o descargarse gratuitamente la versión Windows Server 2003 R2 como parte de sus derechos de actualización, aunque su instalación será totalmente opcional y sólo dependerá de que el cliente precise las nuevas características R2. Su instalación es similar a la de un Service Pack tradicional sin requerir la reinstalación o actualización completa del servidor.

La versión final de Windows Server 2003 R2 está disponible en castellano a partir de hoy 24 de enero, y comenzará el proceso de su publicación en la web de licencias y la fabricación de su soportes físicos en disco. La previsión de disponibilidad de discos en el canal de distribución en España es aproximadamente para el 15 de marzo, si bien la disponibilidad en el sitio web de licencias será antes del 1 de marzo.

Vienen Las Pantallas Portátiles, Flexibles Y Del Grosor De Una Hoja

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com

La empresa Plastic Logic de Cambridge presentó una hoja plástica de 10 pulgadas diagonales que puede reproducir imágenes activas. El prototipo, que actualmente tiene la resolución de un monitor normal - unos 100 pixeles por pulgada cuadrada- trabaja



con cuatro niveles en la escala de grises, y puede ser conectado a dispositivos electrónicos pequeños, como teléfonos celulares y PDAs, y ser enrollado cuando no está en uso. La conexión puede ser alámbrica o inalámbrica y, para cuando esté disponible comercialmente, seguramente será totalmente en color.

Para lograr esta tecnología, Plastic Logic, empresa mundial de

tecnología de polímeros plásticos de alta definición, se asoció con la firma japonesa de microtecnología Sumation, que desarrollan los sistemas de electrónica móvil más sofisticados del mercado.

La pantalla usa tecnología de tinta electrónica de la firma E Ink de Cambridge, Massachussets.

La tinta electrónica consiste en millones de microcápsulas que contienen, cada una, partículas blancas cargadas positivamente, y partículas negras cargadas negativamente, todas suspendidas en un líquido translúcido.

Al aplicar un campo eléctrico positivo, las partículas negras se agrupan en la parte superior de la microcápsula, y al aplicar un campo eléctrico negativo, son las partículas blancas las que se dirigen a la punta de las mismas.

Al ajustar microscópicamente en campo eléctrico se consigue colocar la cantidad exacta de blanco y negro en cada microcápsula, y entonces crear las imágenes en blanco y negro actualmente disponibles.

Esta tecnología ya se usa en los libros electrónicos disponibles comercialmente, pero todavía tienen pantallas de cristal.

El cristal es más fácil de usar que el plástico por los millones de transistores necesarios para liberar las cargas de tinta electrónica. El proceso de fabricación implica someter al cristal a altas temperaturas que deforman el plástico y desestabilizan los patrones de puntos necesarios para conseguir una imagen nítida.

Plastic Logic encontró la manera de agregar los transistores al plástico sin elevar tanto la temperatura.

Su sistema usa cámaras y un programa especial de computadora que trabajan juntos para visualizar la deformación y ajustarla automáticamente, y así los transistores se mantengan siempre alineados, sin ocasionar cambios físicos en las microcápsulas. El resultado es una pantalla ultraligera, durable, flexible, de sólo 0.4 milímetros de grueso.

Es tan resistente que se le puede dar el uso de una hoja normal de papel, incluso golpearlo con un martillo sin romperlo.

El reto es bajar el costo e incorporarle el color para hacerlo competitivo. Sin embargo, las primeras hojas pueden ser en blanco y negro "tal como usamos actualmente la mayoría de los libros y diarios", afirma John Mills, vicepresidente de ingeniería de Plastic Logic.

Hay mucho trabajo para hacer estas hojas compatibles con los programas de comunicación móvil y electrónica en uso, así como lograr líneas de producción aceptables en velocidad y costos, aseguran los expertos de la empresa.

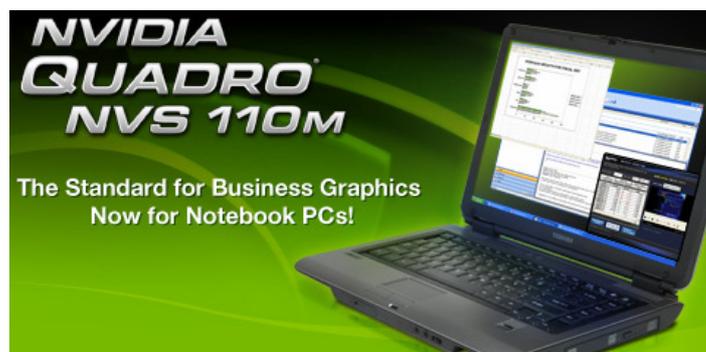
Pero el incentivo económico es muy grande. Una pantalla que se pueda doblar y meter a tu bolsa de la camisa, poner en el pantalón y sacar como una simple hoja, y ahí consultar el correo, ver un mensaje instantáneo o leer noticias, libros y revisar documentos, es un avance que seguramente todos querrán tener.

Plastic Logic trabaja rápido haciendo alianzas estratégicas para obtener la tecnología que le falta para la conectividad de la pantalla, y elevar la calidad de definición de la misma.

En junio presentarán una pantalla de alta resolución —300 píxeles por pulgada— en tamaño carta, capaz de trabajar con todo tipo de imágenes en blanco y negro, con el propósito de medir la respuesta del público ya con la hoja-pantalla en la mano.

Nvidia Lanza Tres Gpus Notebook Para Intel Centrino Duo

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com



NVIDIA presentó tres nuevas unidades de procesamiento de gráficos (GPUs), que llevarán video 3D, de alta definición y con calidad de teatro en casa y administración avanzada de energía al mercado de notebooks. Se trata de las GeForce Go 7800, GeForce Go 7600 y GeForce Go 7400. Estas unidades se incluyen en ciertas notebooks OEM, basados en la plataforma móvil Intel Centrino más reciente. Por ejemplo, en equipos Asus, Acer, Gateway, LG, Samsung, Sony y otros. Las nuevas notebooks fueron presentadas en CES este año, del 5 al 8 de enero en el stand de NVIDIA.

Durante el año pasado, **NVIDIA** ha encabezado el mercado de GPUs de alto desempeño para notebooks, afirmó Jon Peddie, Presidente de Tiburon, Jon Peddie Research de California, firma de investigación de mercado que da seguimiento a los chips GPU. "Ahora estamos viendo este desempeño de eficiencia por watt que lleva a las GPUs GeForce Go 7 GPUs más profundo en todos los segmentos del mercado notebook, especialmente con las plataformas más recientes de Intel y AMD".

Basadas en la GPU NVIDIA GeForce Go 7800 GTX, las nuevas GPUs GeForce Go 7800, Go 7600, y Go 7400 incluyen una arquitectura completamente rediseñada que ofrece varios logros novedosos:

- La tecnología NVIDIA HD PureVideo, que le permite a los usuarios experimentar video HD con calidad de teatro en casa en la PC notebook – clave para los nuevos formatos HD-DVD y Blu-Ray
- Nueva arquitectura shader programable, que ofrece dos veces el poder de sombreado de la generación previa de notebooks
- Soporte para los juegos y aplicaciones más recientes con DirectX 9.0 Shader Model 3.0 e iluminación de alto rango

dinámico de calidad de película, característica obligatoria para desarrolladores que ofrecen más realismo al juego en tiempo real

- Diseñadas para ofrecer soporte para el próximo sistema operativo Windows Vista de Microsoft
- La tecnología NVIDIA PowerMizer, con características avanzadas de administración de energía que permite mayor desempeño con la misma cantidad de energía que la generación previa de GPUs. Con el consumo reducido de energía y menos generación de calor, esto da notebooks más frías y pequeñas, con mayor vida de la batería

Estas nuevas GPUs notebook aprovechan el desempeño superior de eficiencia por watt de la arquitectura GeForce Go 7 Series, ofreciendo desempeño superior en gráficos y soporte de video de alta definición en sus respectivos segmentos de notebooks:

- La GeForce Go 7800 ofrece gráficos de nivel y desempeño de video para notebooks más delgadas con energía significativamente reducida.
- La GeForce Go 7600 ofrece el balance perfecto de desempeño de gráficos y video para notebooks multimedia delgadas.
- La GeForce Go 7400 crea la notebook móvil pequeña, delgada y altamente portátil, equipada con los gráficos más recientes y soporte de video de alta definición.

Se Liberó El Enterprise Library For .net Framework 2.0

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com

Para todos los que han estado esperando este lanzamiento, aquí les brindamos el link donde pueden encontrar el Enterprise Library for .NET Framework 2.0.

Visita este link:

<http://msdn.microsoft.com/library?url=/library/en-us/dnpag2/html/EntLib2.asp>

Aquí vas a poder encontrar

- Caching Application Block
- Data Access Application Block
- Cryptography Application Block
- Exception Handling Application Block
- Logging Application Block
- Security Application Block

Ibm, Sony Y Toshiba Refuerzan Su Alianza Para La Investigación De La Tecnología De Semiconductores

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com



IBM, Sony Corporation y Toshiba han anunciado hoy la renovación de su acuerdo para el desarrollo conjunto de tecnología por un período de cinco años. Como parte de este acuerdo, las tres compañías investigarán la generación de tecnologías de proceso de 32 nanómetros y posteriores (1). Asimismo, investigarán, identificarán y comercializarán nuevas tecnologías para el consumo y otras aplicaciones.

En los últimos cinco años, Sony Corporation, Sony Computer Entertainment Inc., Toshiba e IBM han colaborado en el desarrollo del microprocesador "Cell" y sus tecnologías SOI (Silicon On Insulator) de 90 y 65 nanómetros.

Los trabajos de investigación y desarrollo se llevarán a cabo en el Centro de Investigación Thomas J. Watson en Yorktown Heights (Nueva York), el Centro de Investigación de Semiconductores de Albany NanoTech y el centro de fabricación de IBM en East Fishkill.

Google Se Revela Contra El Gobierno De Ee.uu

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com



Google se niega a cumplir una orden de la Administración Bush que obliga a revelar los términos de búsqueda de sus usuarios. El Departamento de Justicia de EE.UU.

ha pedido que tanto Google como Microsoft, Yahoo y America Online (AOL) entreguen su base de datos con millones de registros de las búsquedas que efectúan sus usuarios. Con esta medida se quiere perseguir a los operadores de páginas de Internet que permiten que los niños vean pornografía. **Microsoft, Yahoo y AOL** optaron por no oponerse a los tribunales y facilitar la información sobre sus usuarios.

La Administración del presidente **George W. Bush** solicitó a un tribunal federal de San José, en el estado de California, que fuerce al buscador líder de Internet a cumplir con una orden que supondría revelar cuáles fueron los términos de búsqueda de un amplio número de usuarios, según informa la página de tecnología News.com. Concretamente, la fiscalía pide una muestra al azar de un millón de direcciones de Internet, accesibles a través del motor de búsqueda de Google, así como un millón de búsquedas realizadas en el buscador a lo largo de una semana.

Google, por su parte, ha contestado en un comunicado que se resistirá "vigorosamente" a esta petición. La petición del Departamento de Justicia forma parte de los intentos de defender el "Child Online Protection Act", una iniciativa de 1998 que busca penalizar a los operadores de páginas de Internet que permiten que los niños vean pornografía.

La Unión Americana para la Defensa de los Derechos Civiles (ACLU), el grupo más grande de estas características en el país, interpuso una demanda contra esta medida, bajo el argumento de que atenta contra la libertad de expresión protegida en la Primera Enmienda.

Un abogado de ACLU ha señalado a News.com que **Microsoft, Yahoo y AOL** recibieron idénticas peticiones a las de Google, pero optaron por cumplirlas en lugar de enfrentarse a los tribunales.

Los Virus "clásicos" Disminuyen Drásticamente En 2005 Frente A Gusanos Y Troyanos

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com



Siguen siendo significativas las detecciones de nuevas variantes en especies de malware que pueden ser utilizados para obtener algún tipo de beneficio económico, como troyanos, o gusanos. Menos de un 1% de las nuevas amenazas detectadas en 2005 eran virus, según los datos proporcionados por PandaLabs, mientras que otros tipos de amenazas, como troyanos, o gusanos mantienen de forma significativa su presencia con respecto al año anterior, en lo que supone la confirmación del declive de esta forma de malware.

"Los virus, entendidos como aquellas amenazas que añaden su código a otros ficheros ejecutables para llevar a cabo sus acciones maliciosas, han tocado fondo este año", señala Luis Corrons, director de PandaLabs. "Los creadores de este tipo de amenazas normalmente buscaban la fama; sin embargo, la creciente legislación contra los delitos informáticos en un gran número de países de todo el mundo ha hecho que descienda espectacularmente el número de nuevas especies de este tipo. Ya prácticamente nadie se arriesga si con ello no puede conseguir dinero".

De entre las nuevas amenazas detectadas por PandaLabs a lo largo de 2005, un 42% eran troyanos, un 26% eran bots, un 11% backdoors, un 8% dialers, un 6% gusanos, e incluso un 3% eran formas de adware/spyware. Los índices de actividad de dichas amenazas registrados por Panda ActiveScan son significativamente distintos, siendo un 44% de las detecciones causadas por formas de adware/spyware, pero sin haber, de nuevo, presencia significativa por parte de los virus.

"Troyanos, phishing, spyware... todos ellos pueden ser usados de una u otra manera para conseguir beneficio económico, por eso persisten", comenta Luis Corrons. "Del mismo modo, no se debe obviar que la profesionalización de los creadores de malware lleva a otro tipo de ataques, mucho más sofisticados, y por su naturaleza, menos cuantificables, como son los ataques dirigidos. Las empresas no valoran suficientemente el riesgo que este tipo de amenazas puede suponer para sus intereses".

Para mas información entra en <http://www.pandasoftware.es/>

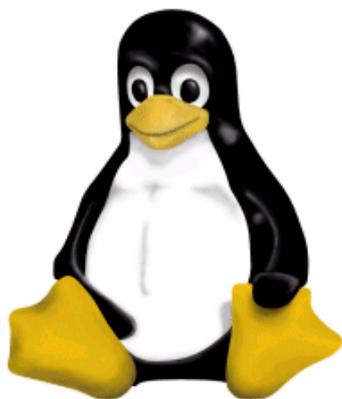
Continúan Creciendo Los Servidores Linux

Alejandro Benavides
Abenavidescr@gmail.com

El mercado mundial de servidores creció 5.3% en el primer trimestre de 2005, y alcanzó 12,111 millones de dólares, contra 11,500 del mismo periodo del año anterior. Es el octavo semestre con ingresos positivos, dijo la consultora IDC el 26 de mayo.

En los 12 meses, los embarques se incrementaron 13.5%, el más bajo en dos años; ese moderado crecimiento refleja más dificultades de un año a otro.

Como otro punto importante, destacó que los mercados de servidores Linux y Windows tuvieron el mismo nivel porcentual de ingresos por primera vez.



Los ingresos generados por los servidores Linux excedieron 1,200 millones (con 35.2% de crecimiento de periodo a periodo). La consultora destaca que equivale a 10.3% del total de ingresos trimestrales en el rubro, debido a que se invierte en él comercial y técnicamente en los centros de datos. HP es el mayor proveedor medido en ingresos, con una participación de mercado de

27.7%; e IBM el segundo con 19.8%.

Los servidores Microsoft Windows mostraron fuerte crecimiento en ingresos y embarques; 12.3% y 10.7% respectivamente, de año a año. Los ingresos de 4,200 millones representan 34.4% del total.

Los Resultados De Yahoo No Alcanzan Las Previsiones Del Mercado

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com

Yahoo anunció el pasado martes unos resultados inferiores a las expectativas debido a la debilidad de la publicidad en las búsquedas y a unos mayores costes operativos, provocando una caída de un 13% en sus acciones en las transacciones posteriores al cierre. Aunque los beneficios ajustados para el cuarto trimestre de 16 centavos de dólar por acción superaron a los 13 centavos de hace un año, se quedaron a un centavo de las expectativas de Wall Street.

El beneficio neto de Yahoo subió un 83% a 683 millones de dólares, ó 46 centavos de dólar por acción, desde los 373 millones de dólares, ó 25 centavos por acción, de un año antes. Ambos periodos incluyeron grandes ganancias por inversión.

Excluyendo elementos extraordinarios relacionados con su negocio chino, la compañía anunció unas ganancias ajustadas de 247 millones de dólares, ó 16 centavos por acción diluida, en el último trimestre. El consenso en Wall Street esperaba un beneficio por acción de 17 centavos, dentro de un rango entre 15 centavos y 20 centavos. Los ingresos brutos subieron un 39% a 1.500 millones de dólares. Los ingresos, excluyendo los costes de adquisición de

tráfico, subieron un 36 por ciento a 1.070 millones de dólares desde 785 millones. Los analistas esperaban un crecimiento cercano al 37 por ciento, según Reuters Estimates.

Los Nuevos Servicios De Google, Sería Amenaza Para Microsoft

Alejandro Benavides
Abenavidescr@gmail.com

El lanzamiento de un servicio gratuito de mensajería que permite realizar conversaciones de voz a través de Internet despertó de nuevo la semana pasada la expectación alrededor de Google, cuya capacidad para atraer a los internautas hacia su cada vez mayor número de productos empieza a levantar recelos, sobre todo en Microsoft. Cinco Días recoge hoy la opinión de varios analistas que señalan que la proliferación de servicios del buscador puede reducir la influencia de Microsoft a través de su omnipresente sistema operativo.

Google declara desde su fundación que la organización de la información mundial es su objetivo principal, y el éxito de su buscador -los internautas le han escogido como primer sitio de búsquedas en Reino Unido, Alemania, España, Francia, Italia, Holanda, Suiza y Australia- ha demostrado desde entonces ser la herramienta ideal para ello.

Pero, poco a poco, la empresa fundada por Larry Page y Sergey Brin ha dado el salto al escritorio. Primero con su barra de herramientas o *toolbar*, que incorpora su motor de búsquedas al navegador, más tarde con su localizador de archivos en el disco duro de los ordenadores y, ahora, con un programa que se descarga en el PC para poder comunicarse por texto y por voz.

Cada vez más servicios

Su lanzamiento más reciente, 'Google Desktop', es el que es considerado una apuesta más ambiciosa. Se trata de una nueva versión de la barra de herramientas que no sólo facilita y acelera el proceso de búsqueda en Internet y el ordenador del usuario, sino que permite añadir nuevas herramientas como un canal de noticias -en el cual las informaciones que se ofrecen están relacionadas con las páginas que se visitan-, sindicación de contenidos a través de la tecnología RSS o un servicio que permite visualizar gráficamente el estado de la memoria y el procesador del ordenador en que se instala.

Además, en algo más de un año, Google se ha metido en los negocios de páginas amarillas, fotografía digital, comercio electrónico, telefonía, cartografía, correo electrónico... y prepara su desembarco en otros como navegadores y sistemas de pagos. Además, ha comprado las firmas Dodgeball, Keyhole, Urchin, Picasa para hacerse con su innovación. Lo importante ya no es tanto quién tiene la llave del sistema operativo del PC, sino quién provee los servicios a los usuarios en la red.

Uno de sus secretos ha sido revolucionar cada mercado donde entraba, haciendo realidad los deseos de los usuarios. Eso ocurrió, por ejemplo, hace un año con el servicio de correo electrónico Gmail,

que daba gratis un gigabyte (hoy dos) para almacenar mensajes, cuando Hotmail y Yahoo empezaban a cobrar para ampliar la capacidad de sus buzones gratuitos. Además, todos los nuevos servicios que ofrece, la mayoría aún en pruebas, son gratuitos. Una de las últimas atracciones es el GoogleEarth, que permite ver cualquier parte del mundo a vista de pájaro y con todo detalle.

Restar relevancia al sistema operativo

Todo esto es lo que lleva a cada vez más analistas a señalar que las herramientas que Google ha anunciado este año, como Google Desktop o 'Google Talk', están consolidando las bases de lo que podría ser un futuro sistema operativo basado en *web*, esto es, un entorno en el que las principales aplicaciones y programas no residen en el ordenador del usuario, sino en Internet, por lo que puede accederse a ellas desde cualquier lugar. La popularización de la banda ancha, que permite subir y bajar grandes cantidades de datos a la red, pueden ayudar a darle en este paso.

Jason Kottke, analista que recientemente decidió vivir únicamente de las aportaciones voluntarias que los internautas hacen en su *blog*, fue uno de los primeros en detectar esta tendencia. Kottke se pregunta quién necesita Windows cuando cualquiera puede tener acceso "gratuito e ilimitado al ordenador más rápido del mundo que trabaja con el sistema operativo más inteligente". "Google no está preocupado ni por los esfuerzos de Yahoo ni de Microsoft en el mercado de las búsquedas. Su objetivo real es Windows", afirma.

Por su parte, el resto de la industria mira a Google con recelo por su insaciable sed de innovación. Según informaba la semana pasada *The New York Times*, en Silicon Valley empieza a hablar de un nuevo Microsoft, refiriéndose al poder que está acumulando el popular buscador. "Microsoft se está convirtiendo en IBM y Google en Microsoft", declaraba en el diario estadounidense Joe Kraus, fundador del antiguo portal Excite.

El propio Bill Gates declaró a la revista *Fortune* en una entrevista en primavera que Google "se parece mucho más a nosotros que cualquier otra compañía con la que hayamos competido".

Microsoft "es una empresa de antes, que aún cree que el usuario quiere pasar la mayor parte de su tiempo en su PC, con su sistema operativo y su Office, mientras Google cree que el sistema operativo y las aplicaciones son poco importantes porque el usuario pasará todo su tiempo en la red", subraya Enrique Dans, del Instituto de Empresa.

Detenido Un Pirata Informático Por Sus Ataques Al Pentágono

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com



El cuerpo de la guardia civil española anunció el pasado lunes la detención en Málaga (España) de un pirata informático español causante de los presuntos ataques a un ordenador del Pentágono estadounidense. Dicho ordenador al que tuvo acceso

este pirata informático, está ubicado en la base naval de "Point Loma" en San Diego (California), oeste de Estados Unidos.

La embajada de Estados Unidos se quejó del ataque procedente de España, afirmando que "comprometía gravemente tanto el correcto funcionamiento como la seguridad de un dique seco de mantenimiento de submarinos nucleares", indicó un comunicado de la guardia civil.

El detenido, cuya identidad no fue facilitada, formaba parte de un grupo de piratas informáticos que actuaban en internet y cuyas acciones habrían causado daños valorados en 500.000 dólares, además de comprometer la seguridad de un centenar de sistemas informáticos, siempre según declaraciones del cuerpo nacional de policía.

Troyano Se Enmascara En Aplicación De Msn Messenger

Paul Delgado Soto
Padeso76@hotmail.com

(12/01/2006 06:50 EST): Spymaster.A puede robar datos de todo tipo y enviarlos a delincuentes que pueden hacer un uso fraudulento de los mismos. Para evitar ser detectado, emplea un curioso sistema de ocultación que consigue hacerle pasar por la aplicación de mensajería instantánea MSN Messenger.



DIARIO TI: PandaLabs ha detectado la aparición de Spymaster.A, un troyano diseñado para robar todo tipo de datos de los sistemas a los que afecta y que gracias al empleo de un curioso sistema de ocultación, es capaz de hacerse pasar por la aplicación MSN Messenger, de manera que los usuarios no sospechen de su presencia en el sistema.

De hecho, combina características tanto de spyware como de keylogger, por lo que puede capturar desde los hábitos de navegación de los usuarios cuando se conectan a Internet, hasta los nombres de usuario y contraseñas de acceso a servicios, como pueden ser los de banca online.

Como la gran mayoría de troyanos, Spymaster.A no puede propagarse por sus propios medios, sino que necesita de la intervención de algún usuario malicioso. Así, puede llegar a los ordenadores como un archivo adjunto a mensajes de correo electrónico, o bien ser descargado desde páginas web, aplicaciones P2P, sistemas de mensajería instantánea, disquetes o CD-ROM infectados, etc.

Sea cual sea la forma en que llegue al equipo, si el usuario ejecuta un archivo que contenga a Spymaster.A, se crea el fichero syscont.exe, que es una copia del troyano. El proceso asociado a dicho archivo lleva por nombre Win servicio. Sin embargo, emplea un sistema de ocultación por el cual, en caso de que el usuario observe los procesos que se encuentran activos en memoria en el administrador de tareas, únicamente verá la supuesta ejecución de la aplicación MSN Messenger. Este proceso, en realidad, oculta las acciones de Spymaster.A. Asimismo, crea varias entradas en el

registro de Windows con el objetivo de asegurar la ejecución de dicho archivo cada vez que se reinicie el ordenador.

El troyano crea también el fichero de texto syslog.cc. En este archivo se almacenan los datos sobre los programas que el usuario ejecuta, las páginas web que visita, así como todos los datos que introduce a través del teclado. Este fichero será el que se envíe, a través de FTP, a una dirección donde el atacante podrá recogerlo.

Fuente: <http://www.diarioti.com/>

Fallo Sobre Patente Podría Obligar Pago De Licencias Por Linux

Paul Delgado Soto

Padeso76@hotmail.com



(12/01/2006 08:37 EST): Microsoft ha vencido en una prolongada causa judicial sobre los derechos a la patente FAT (Tabla de Localización de Archivos), lo que, al menos en teoría, le permitiría exigir el pago de licencias a los distribuidores de Linux, entre otros.

DIARIO TI: Microsoft ha ganado la última y quizás decisiva batalla en el litigio sobre la patente de FAT. Un fallo hecho público el martes 10 de enero por la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos revoca dos fallos anteriores que contradecían los intereses de Microsoft. Ahora, Microsoft tiene un argumento jurídico para exigir pago de licencias a todos quienes usen FAT. En la práctica, esto quiere decir desde fabricantes de memorias USB y cámaras digitales a distribuidores de Linux. Microsoft desarrolló FAT en 1976 y el sistema se ha convertido en un estándar abierto "de facto".

Las patentes FAT de Microsoft figuran entre las 284 patentes registradas en Estados Unidos que según la entidad Open Source Risk Management son "potencialmente vulneradas por Linux". Dos de las patentes fueron cuestionadas judicialmente por la organización Public Patent Foundation (PubPat) en abril de 2004, y posteriormente en octubre de 2005. Después del segundo fallo, quedó en evidencia que sólo se trataba de una formalidad que impedía a Microsoft revertir el dictamen a su favor y conseguir pleno respaldo judicial respecto de sus derechos sobre FAT. El martes 10 de enero, la compañía consiguió su objetivo con el fallo de la Oficina de Patentes y Marcas.

Microsoft expresó gran satisfacción con la decisión de la Oficina de Patentes. En un comentario publicado la víspera, la compañía no indica si se dispone a cobrar licencias a los distribuidores de Linux.

Fuente : <http://www.diarioti.com/>

Microsoft Lanza Una Actualización De Seguridad Para Corregir Una Vulnerabilidad En Windows

Juan Francisco Berrocal

Berrocal239@hotmail.com



Microsoft anunció el pasado martes 3 de enero el lanzamiento de una actualización de seguridad para ayudar a sus clientes a protegerse contra explotaciones de una vulnerabilidad en el área de código Windows Meta File (WMF) en el sistema operativo Windows, como respuesta a los ataques maliciosos y criminales descubiertos la semana pasada en contra de usuarios de ordenadores.

Microsoft lanzó la actualización el pasado jueves 5 de enero, varios días antes de lo previsto. Inicialmente, la compañía planeaba lanzar esta actualización el martes 10 de enero, dentro de su boletín mensual de seguridad, una vez que se concluyeran las pruebas de calidad y compatibilidad con aplicaciones. Sin embargo, las pruebas se terminaron antes de lo previsto y la actualización ya está lista por lo que la compañía ha preferido poner a disposición de sus clientes esta actualización lo antes posible.

Microsoft está realizando un seguimiento continuo para detectar aquellos webs maliciosos que hacen uso fraudulento de esta vulnerabilidad en coordinación con las fuerzas y cuerpos de seguridad del estado y las compañías de antivirus que ya disponen en su mayoría de actualizaciones para proteger a sus usuarios.

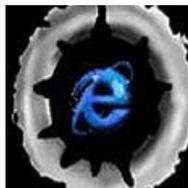
La actualización de seguridad MS06-001

La actualización de seguridad MS06-001 es de carácter crítico y soluciona una vulnerabilidad en el motor de proceso de gráficos debida al modo en que trata las imágenes de meta-archivos de Windows (WMF). Un atacante podría aprovechar esta vulnerabilidad mediante la construcción de una imagen WMF malintencionada que lograra permitir la ejecución remota de código cuando un usuario visite un sitio Web malintencionado o abra un archivo adjunto en un mensaje de correo electrónico malintencionado. Afecta a Windows 2000 SP 4, Windows XP SP 1 y Windows XP SP2, Windows XP Professional x64 Edition, Windows Server 2003 y Windows Server 2003 Service Pack 1, Windows Server 2003 para sistemas con Itanium y Windows Server 2003 con SP1 para sistemas con Itanium, Windows Server 2003 x64 Edition, Windows 98, Windows 98 SE y Windows ME.

Ruso Desconocido Corrige El Agujero De Windows

Paul Delgado Soto

Padeso76@hotmail.com



(06/01/2006 06:58 EST): El ruso Ilfak Guilfanov es probablemente desconocido por la mayoría; pero ha sido más rápido que Microsoft en programar un parche que corrige la grave vulnerabilidad de Windows Meta File.

DIARIO TI: Guilfanov ha experimentado un grado tal de tráfico hacia su sitio web, que durante los últimos días ha debido reducir al mínimo los contenidos. La causa radica en un número colosal de descargas de su parche que corrige la vulnerabilidad de Windows Meta File.

Confianza de la compañías de seguridad

Normalmente, las grandes compañías de seguridad informática muestran escepticismo ante las soluciones que no han sido desarrolladas por el fabricante original del software. La causa de que Guilfanov haya conseguido la confianza de empresas del rango de SANS Institute y F-Secure, radica en parte en que Microsoft ha demorado excesivamente en desarrollar una solución, y debido también a que el error tiene rango crítico.

Guilfanov es desarrollador senior de la compañía belga DataRescue. En declaraciones hechas a News.com, asegura que nunca antes ha creado un parche de seguridad para un programa de Microsoft, pero que el problema era tan grande en esta oportunidad, que se sintió intimidado. Esto le llevó a crear un parche que pensaba usar el mismo y ofrecer además a sus amigos.

Filtran a Internet parche de Microsoft

Paralelamente, se ha filtrado a Internet una versión preliminar del parche desarrollado por la propia Microsoft. La compañía insta a los usuarios a ignorar esta herramienta y esperar la actualización oficial de seguridad anunciada para el 10 de enero. Por ahora, recomienda desinstalar Windows Picture and Fax Viewer a los usuarios que quieran tener la certeza de que el problema no les afectará.

Fuente: <http://www.diarioti.com/>

Intel Cambia Su Imagen Corporativa

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com



Treinta y siete años después de su creación, la empresa estadounidense ha decidido renovarse. Intel ha decidido dar una nueva imagen a su logotipo así como acompañarlo de un nuevo lema, 'Leap ahead', que significa 'Salto adelante'.

Eric Kim es el responsable de este nuevo cambio de imagen de Intel. Kim ha sido contratado por los responsables de IBM precisamente con el objetivo de que la empresa estadounidense sea conocida mundialmente a través de su imagen. Dicha selección ha sido motivada por el exitoso empuje que este ejecutivo en marketing ha dado a la compañía Samsung. Un salto adelante es una expresión simple que declara quiénes somos y qué hacemos', aseguró Kim en un comunicado.

Ibm Adquiere Micromuse

Juan Francisco Berrocal
Berrocal239@hotmail.com

IBM y Micromuse Inc. anunciaron la semana pasada la firma de un acuerdo definitivo para la adquisición por parte de IBM del capital de Micromuse. La operación, realizada plenamente en efectivo, ha supuesto una inversión de 865 millones de dólares. La adquisición deberá someterse a la aprobación de los accionistas de Micromuse y obtener las autorizaciones reglamentarias, por lo que su ejecución definitiva está prevista para el primer trimestre de 2006.

Micromuse, empresa con sede en San Francisco, es un proveedor líder de software de gestión de redes que cuenta entre sus clientes con importantes bancos, empresas de telecomunicaciones, administraciones públicas y otras organizaciones para llevar a cabo el seguimiento y la gestión de infraestructuras tecnológicas complejas. Sus soluciones facilitan la gestión de sistemas complejos, con un gran tráfico de archivos de voz y vídeo debido a la expansión de los servicios de voz sobre IP (VoIP). La combinación del software de Micromuse y la tecnología de gestión de servicios de IBM permitirá a los clientes adoptar un planteamiento más global para reducir la complejidad de sus entornos tecnológicos, conseguir importantes ahorros en los costes de explotación y cumplir con las normativas del mercado.

La provisión de servicios de red a través de Internet en tiempo real (datos, voz y vídeo) genera nuevas vías para la difusión de contenidos, desde la simple descarga de vídeos musicales a teléfonos móviles hasta la posibilidad de que los trabajadores accedan a la red de su compañía desde dispositivos portátiles o se conecten a una conferencia o reunión de ventas en directo.

La tecnología de Micromuse permite además a las empresas hacer un diagnóstico rápido del rendimiento de sus entornos tecnológicos y los problemas de funcionamiento de las redes, como las sobrecargas del sistema provocadas por las puntas de tráfico en la Red. El software de Micromuse complementa el software Tivoli de IBM para la gestión de la seguridad al advertir al personal técnico de los intentos de ataques a la red cometidos por piratas informáticos y otros usuarios no autorizados.

Micromuse cuenta con más de 1.800 clientes en todo el mundo, entre los que figuran America Online, British Telecom, Cox Communications, Deutsche Telecom, eTrade, Fidelity Investments Services Ltd., Invesco Asset Management Plc., KeyBank, NCR Corporation, NTT, Orbitz, Shanghai Telecom, State of Michigan, Swisscom Mobile, Telecom Italia, la Comisión del Mercado de Valores de Estados Unidos, Verizon, y Virgin Atlantic.

La adquisición reforzará la ya amplia oferta de productos de software Tivoli de IBM, que ha conseguido un crecimiento de dos dígitos en sus ingresos en los tres primeros trimestres de 2005. Micromuse también ha experimentado un rápido crecimiento este año (en el ejercicio fiscal concluido en septiembre de 2005), con un incremento interanual de los ingresos del 10 %, hasta alcanzar los 160,8 millones de dólares.

Los mejores enlaces publicados del mes

Apache

Sitio para apache (inglés)

Enviado por Alejandro Benavides

Web site alternativo para los interesados en saber más sobre apache

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

Asp

Desarrollo web "programación"

Enviado por Víctor Arnaldo Yucra Antittupa

Página de asp que te ayuda con manuales y ejemplos etc,etc cosa de revisar suerte en esta página aprenderás mucho pxupuesto

<http://www.asptutor.com>

Asp.net

Tutos asp.net, sql server, entre otros

Enviado por Francisco Vazquez

Un link donde podemos encontrar varios datos interesantes sobre programación web

<http://www.netveloper.com/!starea.aspx?ida=4>

Centro de desarrollo microsoft asp.net

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

Página de msdn con multitud de información sobre asp.net

http://www.microsoft.com/spanish/msdn/centro_recursos/asp_net/menu/medio.msp

Curso de asp .net

Enviado por Shakba

Muy buena referencia de asp .net

<http://www.willydev.net/descargas/cursos/aspnet/>

C#

Introducción a c# .net 2005

Enviado por Juan Francisco Berrocal

Un curso que nos brinda msdn en español de la mano de los expertos, incluye videos de cada lección.

http://www.desarrollaconmsdn.com/msdn/cursos/curso_introduccion_a_.net_con_csharp/index.html

Curso de c#

Enviado por Shakba

Muy buena referencia de c#

<http://willydev.net/descargas/cursos/csharp/default.html>

Diseño Gráficos

El portal

Enviado por Nicolás A.

Foros, información y trucos sobre el diseño de páginas webs y cualquier tipo de gráficos.

<http://www.el-portal.org>

Teoría visual

Enviado por Urrasimple??

Esta web contiene información variada sobre diferentes conceptos de diseño gráfico

<http://www.teoriavisual.com.ar/>

Diseño Web

Creatiu

Enviado por Urrasimple??

Esta página recopila las últimas tendencias de diseño web

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

Flash

Ejemplos de flash

Enviado por Pedro Ernesto

Ejemplos de flash para descargarse, tutoriales, y de varios niveles

<http://www.cristalab.com/tutoriales/>

Tutos flash, xml, php

Enviado por Francisco Vazquez

Tutoriales de flash, xml, php

<http://www.kirupa.com>

Hardware

Solo drivers

Enviado por Alejandro Benavides

Web donde encontrará gran cantidad de drivers para pc

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

Sdk para el ms fingerprint reader

Enviado por Gerardo Antonio Garza Casso

Página que contiene el sdk para utilizar el lector de huellas digitales de ms fingerprint reader en tus aplicaciones en varios lenguajes: c#,vb,etc...

<http://free.griaule.com>

Iis**Instalacion de iis en windows xp home ed.***Enviado por Carlos*

Instalacion de la version de iis 5

<http://www.forosdelweb.com/showthread.php?t=163506>**Internet****Mozillaes :: descargas/instaladores***Enviado por Alejandro Benavides*

Instaladores en español de los productos de la fundación mozilla.

http://www.mozillaes.org/index.php?option=com_remository&Itemid=123&func=selectcat&cat=1**J2me****Modalidad j2me***Enviado por Jose Antonio Olivares*

Breve introducción al j2me con uan serie de enlaces

<http://www.mobigame.uah.es/2003/j2me.htm>**Java****Open source software in java***Enviado por Shakba*

Proyectos java de codigo libre

<http://java-source.net/>**Ejemplos java***Enviado por Shakba*

Java examples organized by topic

<http://www.java2s.com/>**Source code search engine***Enviado por Shakba*

Un buscador de ejemplos para java, c y c++

<http://www.codase.com/home.html>**Linux****Windows vs linux. la polémica sigue.***Enviado por Yader Antón*

Un articulo donde una vez más vemos a seguidores y detractores de ambos so's echandole leña la fuego (tome en cuenta el sitio).

palabras del autor: "las colgadas de linux son más espectaculares que las de windows, la máquina queda totalmente congelada."

<http://www.microsoft.com/spanish/msdn/comunidad/mtj.net/voices/art184.asp>**Foros sobre fedora core***Enviado por Alejandro Benavides*

Excelente sitio de fedora core, web para realizar sus consultas y comentarios (ingles)

<http://www.fedoraforum.org>**Ubuntu shipit***Enviado por Germán Bobr*

Servicio de envios de ubuntu completamente gratuito!!!

<https://shipit.ubuntu.com>**Edubuntu***Enviado por Germán Bobr*

Pagina oficial de edubuntu, el linux educativo.

<http://www.edubuntu.org>**Mysql****Sitio para los fanáticos de mysql (inglés)***Enviado por Alejandro Benavides*

Excelente sitio

<http://www.mysqlfreaks.com/>**Todo sobre codigo mysql***Enviado por Francisco Vazquez*

Un sitio donde podras encontrar todo sobre mysql

<http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/en/index.html>**Varios****Programación web***Enviado por Francisco Vazquez*

Es una página donde podremos encontrar varios scripts, libros, trucos, tips, entre otras cosas sobre programación web. asp, php, javascript, xml, flash, c++, etc...

<http://www.hotscripts.com/>**Asignación de puertos.***Enviado por Sonny B*

Una referencia de los números de puertos usados en tcp manejados por la iana en el rfc793.

<http://www.iana.org/assignments/port-numbers>**Tecnologías alternativas***Enviado por Shakba*

Alternaria es el blog personal de facundo arena con información sobre tecnologías alternativas y las novedades del mundo de la "vida digital".

<http://alternaria.blogspot.com/>**Documentación en español del .net framework 2.0***Enviado por Juan Francisco Berrocal*

Pues aqui tienes la documentacion en es español del framework 2.0, aunque faltan algunos namespaces por documentar, pero creo que ya pronto lo podran.

<http://msdn2.microsoft.com/es-es/library/>**Paquete de idiomas para el runtime***Enviado por Juan Francisco Berrocal*

Si ya tienes instalado el runtime en inglés, puedes bajarte el paquete de idiomas en español

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=39c8b63b-f64b-4b68-a774-b64ed0c32ae7&displaylang=es>**Descargate el runtime en español del .net framework 2.0***Enviado por Juan Francisco Berrocal*

Aqui esta este link, donde puedes descargar el runtime del .net framework 2.0

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=es&familyid=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5>

Notepad ++

Enviado por Rubén

Es un editor similar al ultraedit, gratuito y de muy facil manejo.
<http://notepad-plus.sourceforge.net/uk/about.php>

Tulocura

Enviado por Nicolás A.

Descargas de software, hacking, artículos, mailbombers online, etc. muy buena
<http://www.tulocura.net>

Uptodown, descargas

Enviado por Nicolás A.

Descargas de software muy buenas y casi siempre funcionan
<http://www.uptodown.com>

Mundo celular

Enviado por Nicolás A.

Página web abandonada por sus creadores carente de información pero con un excelente foro a utilizar. temo que lo den de baja pronto
<http://www.mundo-celular.cjb.net>

E-magister.com

Enviado por Gustavo Alberto Rodriguez

Sitio de tutoriales y cursos de temática variada
<http://www.emagister.com>

Buen número de manuales ii

Enviado por Sonny B

Diversos ebooks y manuales: *o'reilly *mcgraw hill *prentice hall *premier press *que certification
recomendado:[http://lab.lpicn.org/pub/books/](http://lab.lpicn.org/pub/books/(o'reilly)%20-%20learning%20wireless%20java%20.rar)

Cursos educativos

Enviado por Victor Arnaldo Yuca Antittupa

Los cursos mas pedidos informaticos
http://www.solocursos.net/programacion_web-slctema261.htm

Diseño web

Enviado por Victor Arnaldo Yuca Antittupa

Paginas web
<http://www.aula21.net/segunda/recursosweb.htm>

Abcdatos

Enviado por Victor Arnaldo Yuca Antittupa

Quizá ya lo conocean pero no siempre todos espero que les sirva mucho
<http://www.abcdatos.com/>

The microsoft .net framework community

Enviado por Juan Francisco Berrocal

Esta pagina nos da amplia informacion del framework, sus clases, namespaces, etc..., en fin una pagina para los amantes del .net

<http://gotdotnet.com/>

Buen número de manuales i

Enviado por Sonny B

Manuales de diversos tópicos: * operating system * office automation * internet * networking * programming * design & cad * business * various
recomendado:<http://www.giuciao.com/books/sort.php?by=java>
<http://www.giuciao.com/>

La web del programador

Enviado por Juan Carlos Camacho

Codigo, foros, tutoriales
<http://lawebdelprogramador.com>

Revista mtj de microsoft

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

Revista mtj de desarrollo de microsoft en entorno .net
<http://www.microsoft.com/spanish/msdn/articulos/architectema/tema/mtj.asp>

Only4gurus

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

Multitud de recursos para desarrollo
<http://www.only4gurus.com/v3/index.asp>

La web del guille

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

Una web con muchos años y mucha información (.net, ado, html, scripts, etc..).
<http://www.elguille.info/default.aspx>

La botica del conocimiento

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

En esta web podrás encontrar multitud de información sobre la plataforma .net y ado
<http://www.microsoft.com/spanish/msdn/botica.asp>

Universidad .net

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

Página de microsoft con varios cursos
<http://www.microsoft.com/spanish/msdn/comunidad/uni.net/>

Desarrollador 5 estrellas de microsoft

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

Página de microsoft para formarse en .net
<http://www.mslatam.com/latam/msdn/comunidad/dce2005/default.aspx>

El rincón del programador

Enviado por Fernando Berenguer Doménech

Web de desarrollo en general
<http://www.elrincondelprogramador.com/default.asp>

Area interactiva

Enviado por Jorge Alberto Portillo

Esta es una pagina completa en la que encuentras de todo, para mi esta es la mejor pagina para aprender mucho acerca de lo que mas te interesa.

www.areaint.com/

Varios lenguajes

Enviado por Jorge Alberto Portillo

Esta es una pagina en la que se encuentran varios cursos y manuales de muchos lenguajes de programación.

www.softdownload.org

Devmaster.net - your source for game development

Enviado por Jesus Barbosa Briones

Desarrollo de juegos, motores 3d, preguntas, artículos, tutoriales.

<http://www.devmaster.net/>

Recopilacion de favoritos

Enviado por Shakba

Your favorite websites, music, books, and more in a place where you can always find them.

<http://del.icio.us/>

Gamedev.net - all your game development needs

Enviado por Jesus Barbosa Briones

Comunidad online de desarrolladores de juegos de todos los niveles, noticias, artículos, recursos, foros.

<http://www.gamedev.net/>

Notificacion a tu email de los articulos de la microsoft knowledge base

Enviado por Shakba

E-mail notification system that scans the entire microsoft knowledge base every night, and e-mails you when updates or additions are made to the technologies you subscribe to. since we scan the entire knowledge base, we also have a pretty good search system for you to use on the left menu.

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

Diagnostico de discos duros

Enviado por Shakba

Diagnostico de discos duros hard drive diagnostics tools and utilities

<http://www.tacktech.com/display.cfm?ttid=287>

Laboratorios virtuales de visual studio team system

Enviado por Juan Francisco Berrocal

Aqui estan los laboratorios de vs team system, donde podras acceder a una maquina remota con todo el software configurado y listo para ser usado por ti, los materiales de los modulos estan en ingles, pero vale la pena probarlo.

<http://msdn.microsoft.com/virtuallabs/teamsystem/default.aspx>

Todo el software

Enviado por Shakba

Descargas legales (freeware, shareware)

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

Drivers

Enviado por Shakba

Drivers

<http://www.driverguide.com>

Ofimática

Cursos de todo

Enviado por Víctor Arnaldo Yucra Antittupa

Ofimatica, programacion, todo

http://www.ctec.com.ar/p_paginas_web.html

Oracle

Oracle magazine

Enviado por Shakba

Oracle magazine

<http://www.oracle.com/technology/oramag/index.html>

Php

Php profesional

Enviado por Jorge Luis Palacio

Un blog con algunos consejos interesante sobre como hacer las cosas bien en php. ingles.

<http://www.procata.com/blog/>

Página de ayuda para programacion

Enviado por Liliana Sosa

En esta pagina se puede encontrar ayuda, codigos, manuales para programacion. es muy buena pagina

www.blasten.com

Para crear un buscador php

Enviado por Francisco Vazquez

Tuto php con mysql para crear un buscador para tu pagina

<http://www.programacion.net/php/tutorial/php/6/>

Powerbuilder

Power builder manual

Enviado por Víctor Arnaldo Yucra Antittupa

Manual completo de pb

<http://www.solucionesnet.org/lpiv-pb/power1.htm>

Software

Manuales

Enviado por Juan Carlos Camacho

El mundo de los manuales

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

Sql

Sentencias con ejemplos

Enviado por Sonny B

Sentencias sql una a una con ejemplos. fácil y completo.

http://www.w3schools.com/sql/sql_intro.asp

Sql Server**Microsoft sql server 2005 jdbc driver***Enviado por Juan Francisco Berrocal*

Descarga esta utilidad que complementa el buen funcionamiento de tu sql server 2000/2005

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=e22bc83b-32ff-4474-a44a-22b6ae2c4e17&displaylang=en>

Programación t-sql*Enviado por Francisco Vazquez*

Si tienes dudas sobre la programación t-sql aquí tienes un buen link

http://www.programacion.net/bbdd/articulo/man_transacciones/

Curso sqlserver2000*Enviado por Shakba*

Muy buena referencia de sqlserver 2000

<http://www.willydev.net/descargas/cursos/sqlserver2000/index.html>

Vb**Vbaccelerator***Enviado por Williams Castillo*

Definitivamente el sitio con controles (y el código que los genera) de mayor calidad que he visto. también para .net. ah! y gratis. por desgracia, lo actualizan muy poco.

<http://vbaccelerator.com/home/index.asp>

Satterra.tk*Enviado por Nicolás A.*

Interesante sitio web en el que se puede observar códigos fuentes completos, links muy buenos, y algunos artículos útiles. solo para programadores en vb

<http://www.satterra.tk>

Gedzac labs*Enviado por Nicolás A.*

Programación e información útil para programadores de cualquier lenguaje (delphi, vb, c, asm, etc). el server no funciona muy bien

<http://www.gedzac.com>

Vb.net**Visual basic .net code sample: data access - data entry form***Enviado por Juan Francisco Berrocal*

Ejemplos del tratamiento de datos en vb.net

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=34e601ca-e4b8-43ac-bfa9-426483a392df&displaylang=en>

101 visual basic and c# code samples*Enviado por Juan Francisco Berrocal*

101 ejemplos para vb.net y c#.net

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=08e3d5f8-033d-420b-a3b1-3074505c03f3&displaylang=en>

Msdn magazine*Enviado por Shakba*

Msdn magazine en formato chm y su código fuente. otro enlace relacionado:

<http://www.microsoft.com/spanish/msdn/estudiantes/toolbar/re cursos.asp>

<http://msdn.microsoft.com/msdnmag/htmlhelp.aspx>

Visual basic controles y aplicaciones windows*Enviado por Victor Arnaldo Yucra Antittupa*

Manejo de controles y aplicaciones windows usando listbox, etc código y pantalla

<http://www.solucionesnet.org/lpiv-pb/lenpv1.htm>

Curso sobre vb.net 2005*Enviado por Juan Francisco Berrocal*

Un curso de introducción a vb.net 2005, de la mano de los expertos, incluye videos de cada lección.

http://www.desarrollaconmsdn.com/msdn/cursos/curso_introduccion_a_net_con_visual_basico_2005/index.html

Curso vb .net*Enviado por Shakba*

Muy buena referencia de vb .net

<http://www.willydev.net/descargas/cursos/vbnet/index.html>

Virus Y Antivirus**Virus y antivirus***Enviado por Nicolás A.*

Información sobre como prevenirnos y eliminar virus presentes en nuestro equipo.

<http://www.vsantivirus.com>

Virustotal - analiza un fichero sospechoso con múltiples antivirus*Enviado por Shakba*

Virustotal ofrece un servicio gratuito de análisis de ficheros sospechosos mediante el uso de múltiples motores antivirus.

http://www.virustotal.com/flash/index_es.html

Windows**Suneido***Enviado por Gerardo Antonio Garza Casso*

Ambiente de desarrollo oo y base de datos cliente servidor (open source)

<http://www.suneido.com>

Otro lenguaje de programación*Enviado por Pablo Reda*

Quieres probar un lenguaje de programación distinto ?

<http://www.geocities.com/redaforth>