



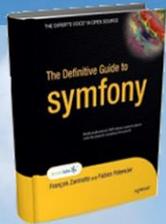
# La revista libre

Difundiendo libertad

# 3

## SofLix

28 de Septiembre del 2008



## Symfony

Framework de desarrollo.

Instalación de...  
**Joomla!**

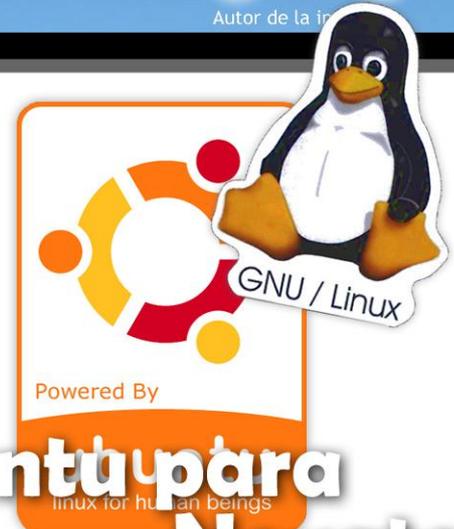


Autor de la in...



## Zona del vicio

Atención a lo bueno y malo de estos juegos



## Ubuntu para Novatos

Para los que se inician con este SO

# Licencia

Eres libre de...



## LICENCIA CON LA QUE SE DISTRIBUYE SOFLIX

Copyright © 2008. Esta publicación se distribuye bajo una licencia Creative Commons que pasamos a describir a continuación.

### Reconocimiento - Compartir Igual 3.0 Unported

#### Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- Hacer obras derivadas.

#### Bajo las siguientes condiciones:

- Reconocimiento de los autores originales. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- Compartir bajo la misma licencia. Si transforma o modifica esta obra para crear una obra derivada, sólo puede distribuir la obra resultante bajo la misma licencia, una similar o una compatible.

Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

#### Renuncia de responsabilidad:

Así mismo, todas las noticias, recomendaciones, artículos, comentarios, opiniones y cualquier texto publicado en SofLix tan solo representan a sus autores y no necesariamente la opinión de SofLix. Los contenidos que se ofrecen en 'SofLix - La revista libre', han sido probados satisfactoriamente por sus autores, por lo que SofLix y sus colaboradores no se responsabilizan por los daños o pérdida de información que pueda ocasionar la realización de los actos aquí mencionados.

Con el uso de esta obra, usted acepta totalmente los términos recogidos en esta licencia.

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

Todo lo explicado en esta página es un resumen fácilmente legible del texto legal (licencia completa) que puede leer en la siguiente dirección:

- <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

Esta revista se difunde de forma gratuita por internet en formato PDF desde la web <http://www.soflix.com>

Tanto el nombre como el logotipo de SofLix son creación de Joaquín Gutiérrez Gil

Director y creador de este proyecto: Joaquín Gutiérrez Gil - [jgutgil@gmail.com](mailto:jgutgil@gmail.com)

**Título: Licencia de distribución.**

# Índice

Los temas que tocaremos...

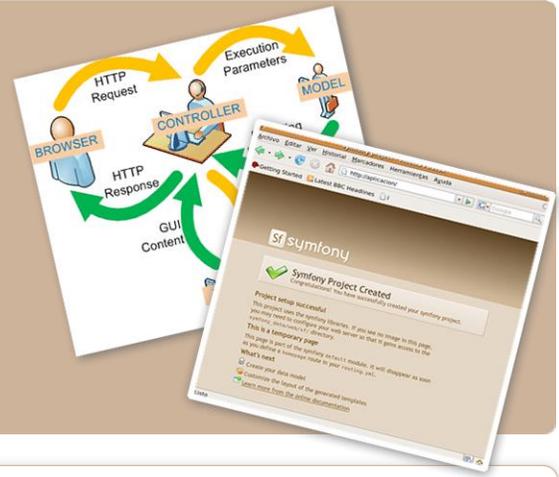
## Índice paginado

Symfony Framework de desarrollo de aplicaciones web.....	1
Firefox 3 Revisión al nuevo navegador de Mozilla.....	10
Super Grub Disk Recuperando nuestro sistema.....	16
SSDs Solid State Drives.....	17
Joomla! Manual de instalación de Joomla!.....	23
Halo 3 Rincón del Vicio.....	27
Fifa Street 3 Rincón del Vicio.....	29
Ubuntu para novatos (I) Manual de instalación y uso de Ubuntu.....	30
Humor El Choro.....	35



# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



## Introducción

Hoy en día, con la aparición de nuevas metodologías y herramientas en el ámbito de la ingeniería de software, el desarrollo de aplicaciones web ha tomado un cause un tanto distinto a lo que se tenía hace unos años atrás, esto representa que, si antes con el desarrollo y herramientas tradicionales demorábamos semanas y/o meses en prototiparlas, meses o hasta años en desarrollarlas completamente; hoy en día con la aparición de los frameworks éste tiempo se ha reducido considerablemente, representando que ahora con la ayuda de estas nuevas herramientas como son los frameworks y teniendo como aliado a las metodologías ágiles de desarrollo, podemos prototipar nuestras aplicaciones en cuestión de minutos u horas, y terminar su desarrollo en una par de semanas.

## Que es un framework:

- Es una estructura de soporte definida en la cual otro proyecto de software puede ser organizado y desarrollado.
- Se han convertido en la piedra angular de la moderna ingeniería del software.

- Es una estructura software compuesta de componentes personalizables e intercambiables para el desarrollo de una aplicación.
- En otras palabras, es una aplicación genérica incompleta y configurable a la que podemos añadirle las últimas piezas para construir una aplicación concreta.

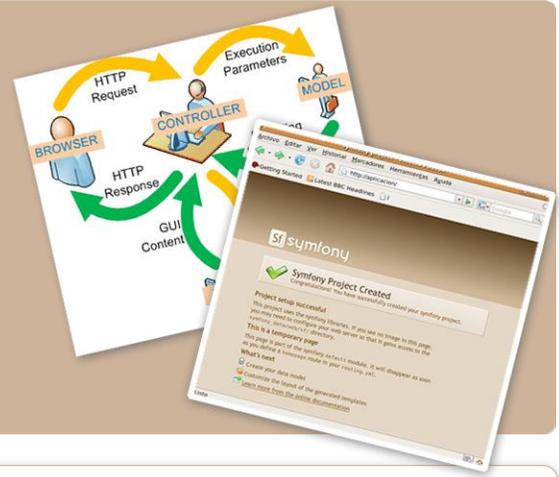
## Objetivos de un framework

- Desarrollo rápido.
- Desarrollo estructurado.
- Reutilización de código.
- Disminuir el esfuerzo en el desarrollo.
- Aprovechar las funcionalidades ya implementadas, no debemos reinventar la rueda.
- Nos concentramos directamente en la solución del problema.
- Tener como aliado a las metodologías de desarrollo ágiles (XP, AD).



# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



## Patrón MVC

Desde la aparición de RoR (Ruby on Rails) el padrino de todos los frameworks de desarrollo de aplicaciones web, el patrón MCV ha cobrado una notable importancia, sobre todo por su cualidad de dividir en capas el desarrollo de un proyecto o aplicación web.

- Modelo: Encargado de modelar y contener la lógica del dominio de la aplicación.
- Vista: Encargada de contener la lógica de presentación.
- Controlador: Encargado de ser el engranaje entre el modelo y la vista, y también contener la lógica del negocio.

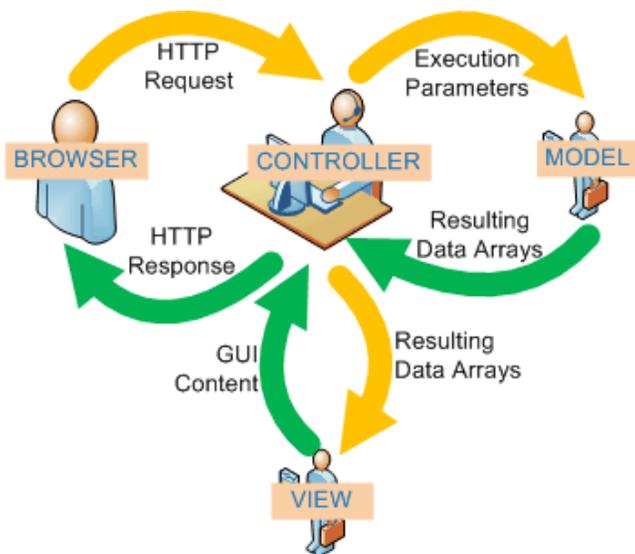


Gráfico 0: Patrón MVC

## Que es Symfony

- Es un framework para el desarrollo de aplicaciones web.
- Es la respuesta de php para Ruby on Rails.
- Permite el desarrollo de aplicaciones web de forma rápida.

## Filosofía de Symfony

- Reutilización de código.
- Desarrollar aplicaciones web de forma rápida, sencilla y divertida.
- Utilizar los mejores componentes actualmente disponibles.
- Combinar todo en un paquete fácil de usar.
- Symfony provee el pegamento, de tal forma que uds. no haga el suyo.

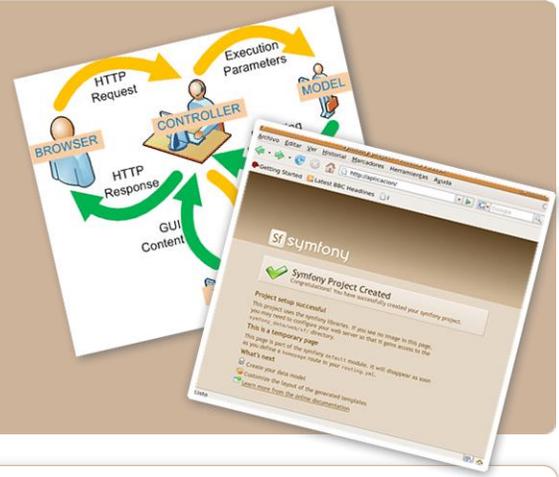
## Características de Symfony

- Se basa en el patrón **MVC**.
- Tiene todo lo necesario para desarrollar aplicaciones Web.
- Soporta Ajax.
- Posee buena documentación.
- Es multiplataforma.



# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



- Posee una numerosa comunidad de desarrolladores y usuarios.
- Inspirado en **Ruby on Rails** (Padrino de la mayoría de los Frameworks).
- Está en constante desarrollo.

## Componentes de Symfony

- **Propel**: ORM para el acceso a Base de datos
- **Creole**: Maneja la capa de abstracción de BD
- **Phing**: Mapeador XML
- **Pake**: Gestión de ejecución de Scripts

## Preparando nuestro entorno de trabajo.

Para empezar a trabajar y desarrollar aplicaciones web en Symfony, precisamos cumplir algunos requisitos como ser:

- Tener instalado y configurado Apache o cualquier servidor de aplicaciones con soporte PHP.
- Tener instalado y configurado PHP 5o superior.
- Tener instalado algún gestor de base de datos (Sqlite, MySQL, PostgreSQL, MS-SQL, entre otros).

## Instalación de Symfony

### Utilizando Sandbox

- Obtener: [http://www.symfony-project.com/get/sf\\_sandbox.tgz](http://www.symfony-project.com/get/sf_sandbox.tgz)
- Basta con descomprimir y publicarlo en el servidor web

### Mediante PEAR

- pear channel-discover pear.symfony-project.com
- pear remote-list -c symfony
- pear install symfony/symfony

Para confirmar que nuestra instalación es correcta, introducimos el comando Symfony -V, en la línea de comando.

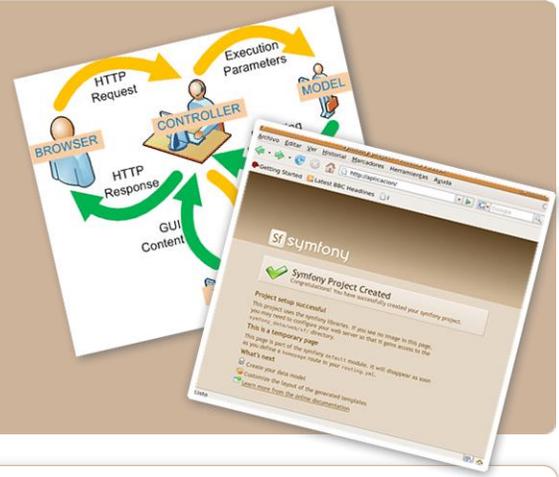
```
jesaavedra@zeus: ~  
Archivo Editar Ver Terminal Solapas Ayuda  
jesaavedra@zeus:~$ symfony -V  
symfony version 1.0.10  
jesaavedra@zeus:~$
```

Gráfico 1: Uso del comando Symfony



# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



## Nuestra mi primera aplicación

Para una mejor comprensión del potencial de Symfony en el desarrollo de aplicaciones web, realizaremos una aplicación paso a paso.

Nuestra pequeña aplicación se enmarca en un entorno donde se mantiene el registro de eventos (congresos, jornadas, etc), a los cuales concurren varios expositores de diferentes nacionalidades y donde cada uno de estos tiene una o más conferencias que impartir.

## Estructura de un Proyecto

Hoy en día, los frameworks mantienen una forma similar de estructurar sus proyectos, imaginemos como si se tratase de un organigrama donde se consideran las siguientes partes:

- **Un proyecto** contiene una o varias aplicaciones
- **Una aplicación** tiene uno o varios módulos
- **Un módulo** tiene una o varias acciones
- **Una acción** puede o no estar asociada a una vista

## Creación de un proyecto

La creación de un proyecto en symfony se la realiza mediante la instrucción:

### `symfony init-project` aplicación

Esta instrucción creará una estructura de directorios y dentro de ellos archivos que servirán para configuración, implementación y depuración del proyecto

## Creación de una aplicación

La creación de un proyecto en symfony se la realiza mediante la instrucción:

### `symfony init-project` aplicación

Esta instrucción creará una estructura de directorios y dentro de ellos archivos que servirán para configuración, implementación y depuración de la aplicación

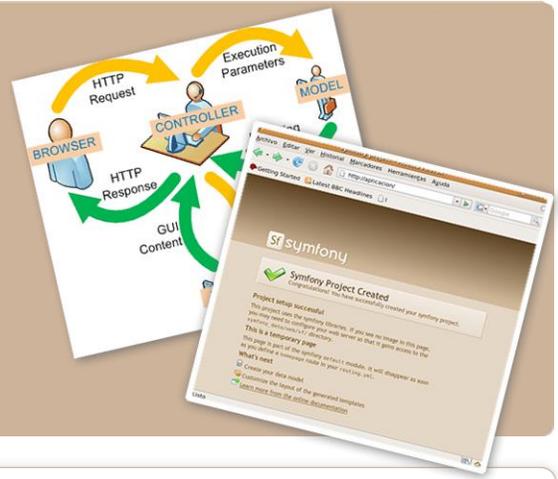
## Estructura de directorios

Al igual que la mayoría de los frameworks orientados al desarrollo de aplicaciones web, Symfony cuando crea los proyectos y aplicaciones, por defecto crea una estructura de directorios definida, estructura que nos permite mantener un orden y conocer exactamente donde se encuentran todos y cada uno de los componentes de nuestra aplicación.



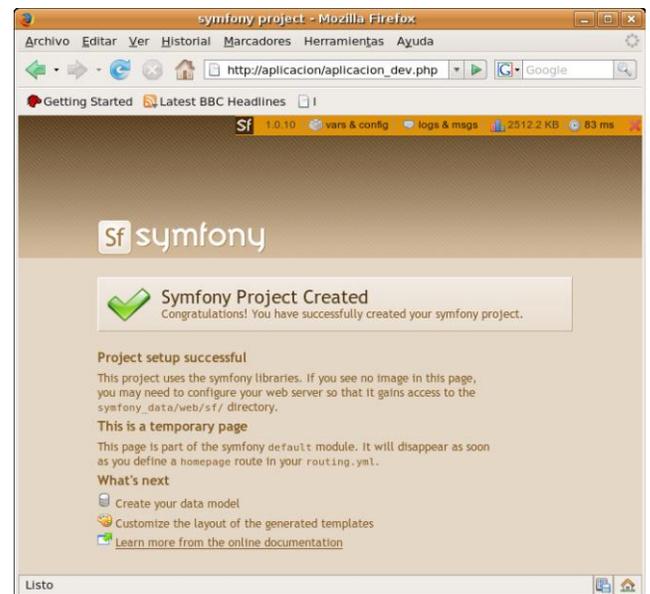
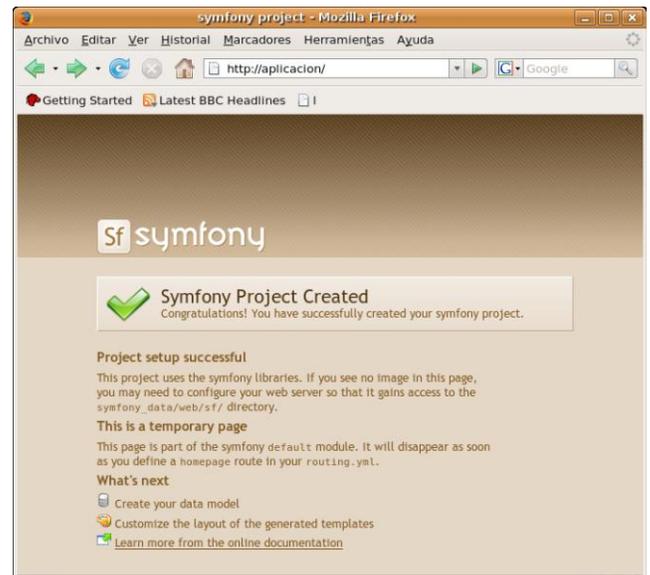
# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



```
jesaavedra@zeus: ~/aplic_web/symfony/aplicacion
Archivo  Editor  Ver  Terminal  Solapas  Ayuda
jesaavedra@zeus:~/aplic_web/symfony/aplicacion$ tree -d
.
|-- apps
|   |-- aplicacion
|   |   |-- config
|   |   |-- 118n
|   |   |-- lib
|   |   |-- modules
|   |   |-- templates
|   |-- batch
|   |-- cache
|   |-- config
|   |-- data
|   |   |-- model
|   |   |-- sql
|   |-- doc
|   |-- lib
|   |   |-- model
|   |-- log
|   |-- plugins
|   |-- test
|   |   |-- bootstrap
|   |   |-- functional
|   |   |-- aplicacion
|   |   |-- unit
|   |-- web
|   |   |-- css
|   |   |-- images
|   |   |-- js
|   |   |-- uploads
|   |   |-- assets
|
|-- batch
|-- cache
|-- config
|-- data
|-- doc
|-- lib
|-- log
|-- plugins
|-- test
|-- web

```



## Ejecutando nuestra aplicación

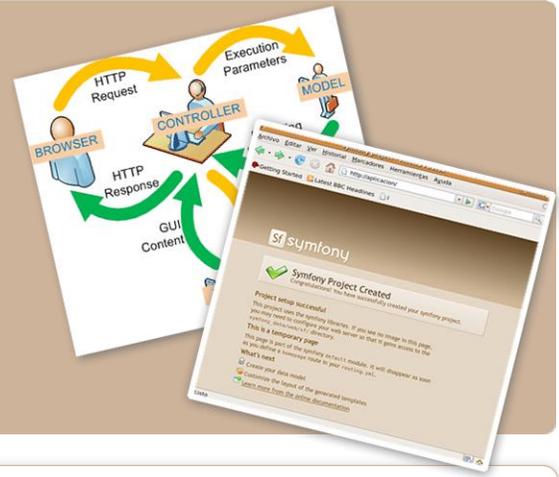
Hasta este momento nuestra aplicación no realiza ninguna tarea específica, pero podemos observarla ejecutándose en algunos de sus entornos, por medio del browser, como muestra la siguiente figura:

Gráfico 3: La aplicación ejecutándose ([a] producción - [b] desarrollo)



# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



## Modelado del dominio

Para describir el dominio de nuestra aplicación, symfony provee 2 alternativas:

- Crear el esquema del dominio de forma manual.
- Crear el esquema del dominio de forma automática desde una base de datos ya existente.

En este tutorial haremos uso de la primera alternativa; esta descripción debe ir incluida en el fichero `config/schema.yml`, así:

```
propel:
  evento:
    _attributes: { phpName: Evento }
    idMethod: native
    id: {type: INTEGER, required: true, autoIncrement: true, primaryKey: true}
    nombre: {type: varchar, size: 50}
    ciudad: {type: varchar, size: 50}
    inicia: {type: date}
    finaliza: {type: date}
    sitioweb: {type: varchar, size: 50}
  expositor:
    _attributes: { phpName: Expositor }
    idMethod: native
    id: {type: INTEGER, required: true, autoIncrement: true, primaryKey: true}
    paterno: {type: varchar, size: 25}
    materno: {type: varchar, size: 25}
    nombre: {type: varchar, size: 25}
    nacionalidad: {type: varchar, size: 25}
    email: {type: varchar, size: 50}
  conferencia:
    _attributes: { phpName: Conferencia }
    id: {type: INTEGER, required: true, autoIncrement: true, primaryKey: true}
    evento_id:
    expositor_id:
    fecha: {type: date}
    titulo: {type: varchar, size: 50}
    resumen: {type: longvarchar}
```

## Generación del modelo orientado a objetos

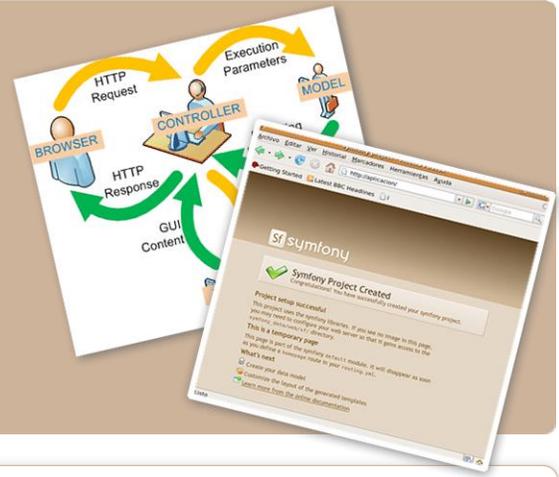
Symfony permite generar el modelo orientado a objetos en base al esquema (`config/schema.yml`), modelo que nos permitirá hacer uso de los conceptos y facilidades brindadas por el paradigma orientado a objeto. Esta generación se la realiza mediante la instrucción:

```
symfony propel-build-model
```



# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



## Generación del script SQL

Como en nuestra aplicación creamos de forma manual el esquema correspondiente al dominio de nuestra aplicación, debemos generar el script SQL para la creación de las tablas correspondientes en la base de datos utilizada en nuestra aplicación, en nuestro caso ejecutaremos este script en un servidor mysql. Esta generación se la realiza mediante la instrucción:

```
symfony propel-build-sql
```

El archivo resultante esta almacenado en:

```
data/sql/lib.model.schema.sql
```

## Acceso a la base de datos

Para que nuestra aplicación pueda acceder a la base de datos que contiene las tablas y datos, se deberá configurar el archivo config/databases.yml, de la siguiente forma:

```
all:  
propel:  
class: sfPropelDatabase  
param:  
dsn: mysql://usuario:clave@localhost/basededatos
```

## Scaffolding

Scaffolding es un término introducido por Rails, para representar la generación de los artefactos que permiten un uso mas sencillo y rápido de las interfaces que permiten operaciones básicas, denominados de forma genérica CRUDs (Create, Read, Update y Delete) o ABMs (Altas Bajas y Modificaciones). El scaffolding aparte de crear las interfaces también crea los métodos que permiten acceder a los atributos de las distintas clases, con la posibilidad de ampliarlos y permitir mayor interacción y funcionalidad que la provista inicialmente.

Symfony permite 2 tipos de scaffolding:

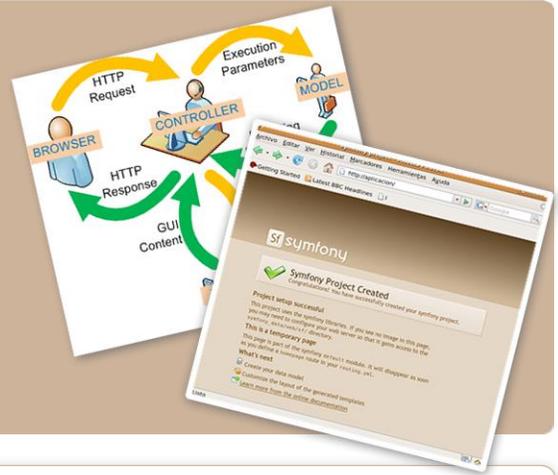
- Orientadas a los usuarios del sistema.
- Orientadas a la administración de la aplicación

En este tutorial, haremos uso del scaffolding orientados a los usuarios del sistema, así como se muestra en la figura.



# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López



```

jesaavedra@zeus: ~/aplic_web/symfony/aplicacion
Archivo Editar Ver Terminal Solapas Ayuda
jesaavedra@zeus:~/aplic_web/symfony/aplicacion$ symfony propel-generate-crud aplicacion evento Evento
>> dir+ /home/jesaavedra/aplic_web/symf... cacion/modules/evento/templates
>> file+ /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/editSuccess.php
>> file+ /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/showSuccess.php
>> file+ /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/listSuccess.php
>> dir+ /home/jesaavedra/aplic_web/symf... licacion/modules/evento/actions
>> file+ /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/actions/actions.class.php
>> tokens /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/actions/actions.class.php
>> tokens /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/editSuccess.php
>> tokens /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/showSuccess.php
>> tokens /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/listSuccess.php
>> tokens /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/actions/actions.class.php
>> file+ /home/jesaavedra/aplic_web/symf... plicacion/eventoActionsTest.php
>> tokens /home/jesaavedra/aplic_web/symf... plicacion/eventoActionsTest.php
>> file- /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/actions/actions.class.php
>> dir- /home/jesaavedra/aplic_web/symf... aa02d477467b/autoEvento/actions
>> file- /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/listSuccess.php
>> file- /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/showSuccess.php
>> file- /home/jesaavedra/aplic_web/symf... ento/templates/editSuccess.php
>> dir- /home/jesaavedra/aplic_web/symf... 02d477467b/autoEvento/templates
>> dir- /home/jesaavedra/aplic_web/symf... 996082f9aa02d477467b/autoEvento
jesaavedra@zeus:~/aplic_web/symfony/aplicacion$ █

```

Gráfico 4: Scaffolding

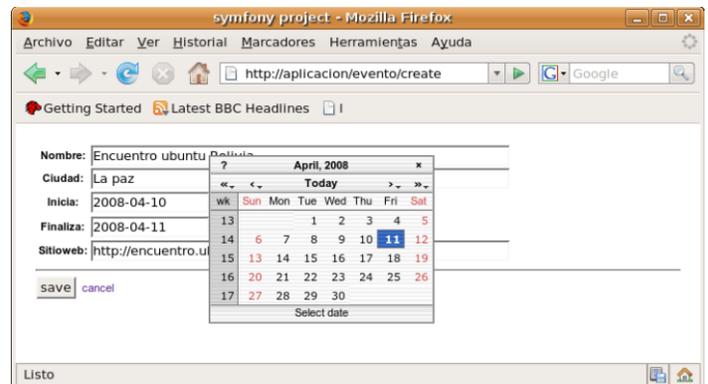
De forma análoga se debe proceder a generar los scaffolds para todas clases de nuestro dominio, siempre que sean necesarias .

- Relaciones
- Efectos JavaScript en ciertos campos

## Ejecución y pruebas

Una vez corriendo nuestra aplicación podemos empezar a probar todas y cada una de las características provistas por los scaffolds generados:

- Formularios
- Ventanas de dialogo





# Symfony

Editor: Esteban Saavedra López

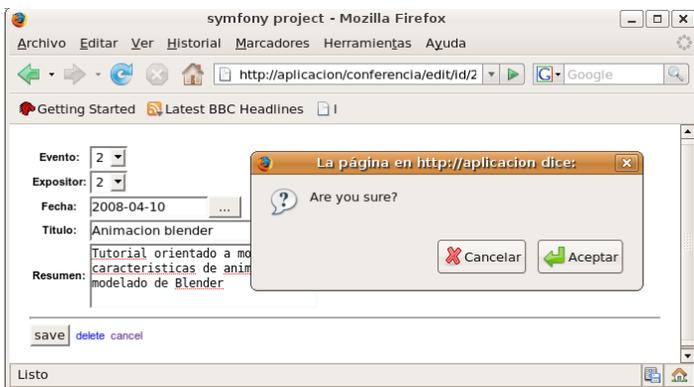
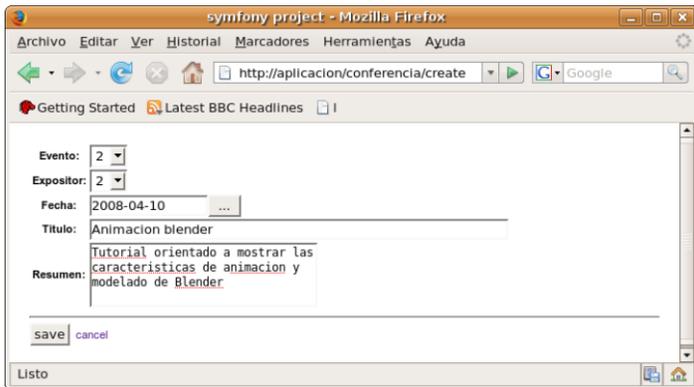
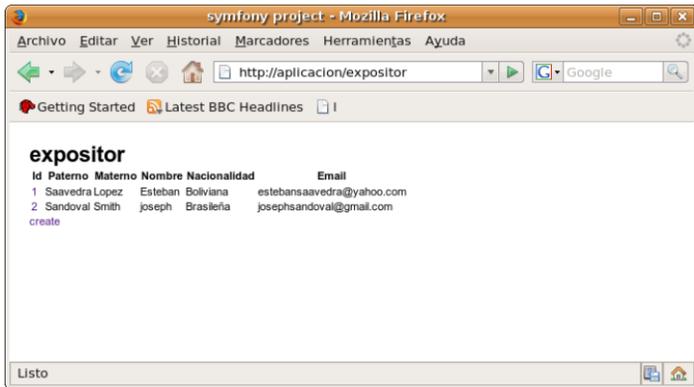
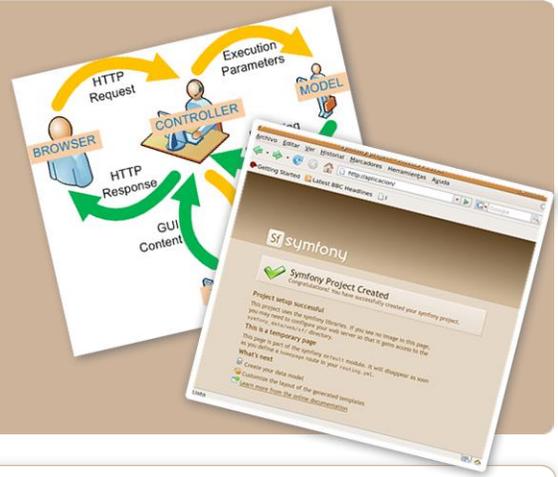


Gráfico 5: Ejecución y pruebas

## Referencias

- [1] <http://www.symfony-project.org>
- [2] <http://symfony.es>
- [3] The Definitive Guide to Symfony

### Esteban Saavedra López



- Líder de la Comunidad Atix (Oruro – Bolivia)
- Activista de Software Libre en Bolivia
- Email: [jesaavedra@opentelematics.org](mailto:jesaavedra@opentelematics.org)
- Website: <http://jesaavedra.opentelematics.org>





# ¿Qué nos trae de nuevo Firefox 3?

Editor: Rodney Rodríguez López



## 1 - Resumen:

Este artículo presenta las características del nuevo Firefox 3, a través de análisis de las versiones beta del producto ya en el mercado.



## 2- Introducción:

El uso de Firefox como navegador aumenta por meses Fig. 1, dada sus características de software libre y su gran cantidad de extensiones capaces de personalizarlo a su

estilo de visitar la web. La versión 3, pronosticada su salida al mercado para junio de este año, incluye muchas mejoras en la interfaz de usuario y está llena de nuevas funcionalidades las cuales presentaremos a continuación.

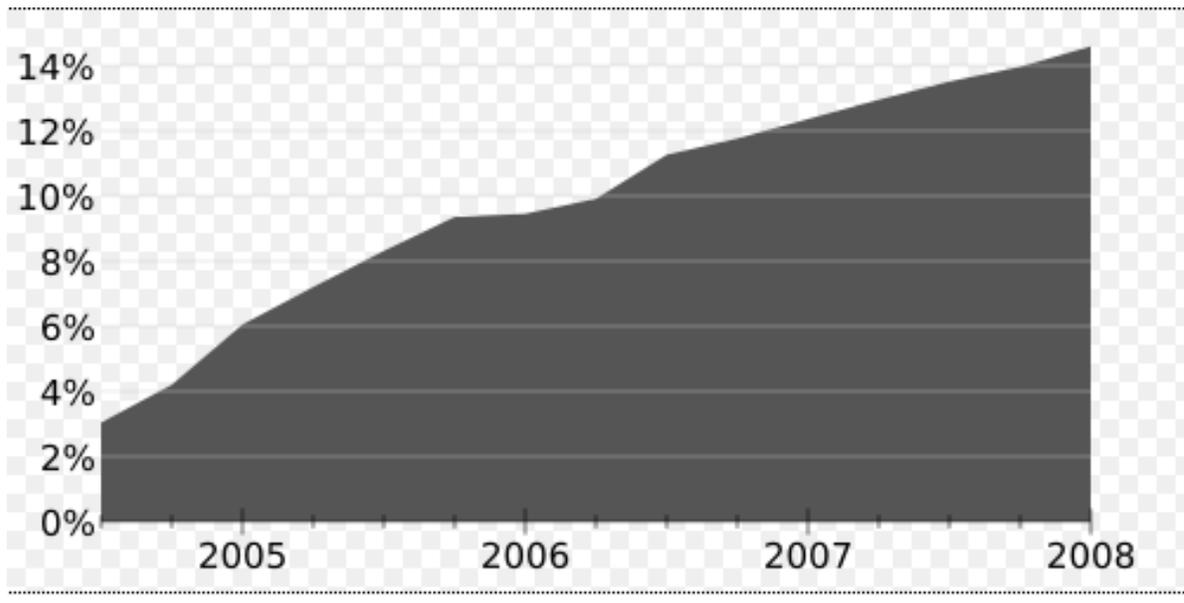


Fig. 1. Porcentaje del uso de Firefox en el mercado a través de los años.



# ¿Qué nos trae de nuevo Firefox 3?

Editor: Rodney Rodríguez López



## 3- Cambios desde adentro:

Firefox 3 está basado en la plataforma de rendering: Gecko 1.9, la cual ha estado en desarrollo en los pasados 31 meses, la cual cuenta con más de 12 000 actualizaciones que incluyen algunos grandes cambios de arquitectura para aumentar el rendimiento, la estabilidad, la corrección de rendering, la simplificación de código y la robustez. Firefox 3 ha sido hecho basado en una nueva tecnología que le permite obtener un navegador más seguro, más fácil de usar y un producto más personal que

ofrece una gran cantidad de herramientas para los desarrolladores de sitios y de extensiones (add-ons).

La última versión Beta (4) incluye más de 900 mejoras desde la versión Beta anterior, entre ellas está grandes mejorías al desempeño y al uso de memoria, así como rectificación de errores de estabilidad y mejoras en la interfaz. La mayoría de estas mejoras fueron reportadas por la comunidad que probaron la versión Beta anterior.

## 4- Más seguridad:

### Las principales mejoras de seguridad son:

- Detección de certificados SSL no validos, de ser validos la barra de la dirección web se mostrará verde, de modo contrario se mostrará roja.
- Detección de páginas que su posible contenido posea códigos malignos (Malware), virus, troyanos o Spyware. Páginas reportadas como falsas por otros usuarios, Firefox 3 no las muestra.
- Detección de versiones antiguas de extensiones y plugins: Firefox 3 automáticamente chequea las versiones de las extensiones y plugins y deshabilita las versiones viejas y/o inseguras.
- Obliga a que las extensiones se actualicen de una forma segura, las extensiones que no lo hagan serán deshabilitadas.

- En cada ocasión que Firefox 3 baje un ejecutable, este se lo informará al antivirus.
- Respeto al sistema de Windows Vista conocido como Control Paternal (Parental Control) deshabilitando la descarga de ficheros, si el sistema lo tiene deshabilitado.





# ¿Qué nos trae de nuevo Firefox 3?

Editor: Rodney Rodríguez López



## 5- Más fácil de usar:

- Entre las mejoras para el uso se encuentran:
- Sencilla ventana para guardar contraseñas: una barra de información reemplaza la antigua ventana de contraseñas, lo que permite que ahora uno pueda salvar contraseñas luego de una correcta autenticación.
- Ya no existe la lista blanca de lugares seguros de donde instalar extensiones, ahora es más fácil instalar extensiones desde terceros sitios en pocos clics.
- Un nuevo manejador de descargas: permite más fácil localizar los ficheros descargados, y puede verse y buscar el sitio de donde se bajo un determinado fichero. Los ficheros que actualmente se están descargando así como su porcentaje y el tiempo restante de la operación puede verse en la barra de estado.
- Posibilidad de continuar las descargas: los usuarios pueden continuar las descargas luego de reiniciar el navegador o luego de restablecerse la conexión de red.
- Los archivos de audio y video pueden asociarse con las herramientas reproductoras de video.
- Menús rápidos y scroll para las pestañas: Las pestañas ahora son más fáciles de localizar con el nuevo sistema de menús rápidos y scroll para las mismas.
- A la barra de búsquedas se le puede ajustar el tamaño.
- Mejoras en la selección de textos: pueden realizarse selecciones múltiples con Ctrl/Cmd; doble clic selecciona en modo "palabra por palabra"; clic triple selecciona un párrafo.
- Barra de búsquedas: La barra de búsquedas se abre con la selección actual.
- Integración con distintos sistemas operativos (Vista, Mac, Linux) en cuanto a iconos, botones y estilos de menús (temas en general). Fig. 2



Fig. 2: El tema de Firefox 3 para Mac.



# ¿Qué nos trae de nuevo Firefox 3?

Editor: Rodney Rodríguez López

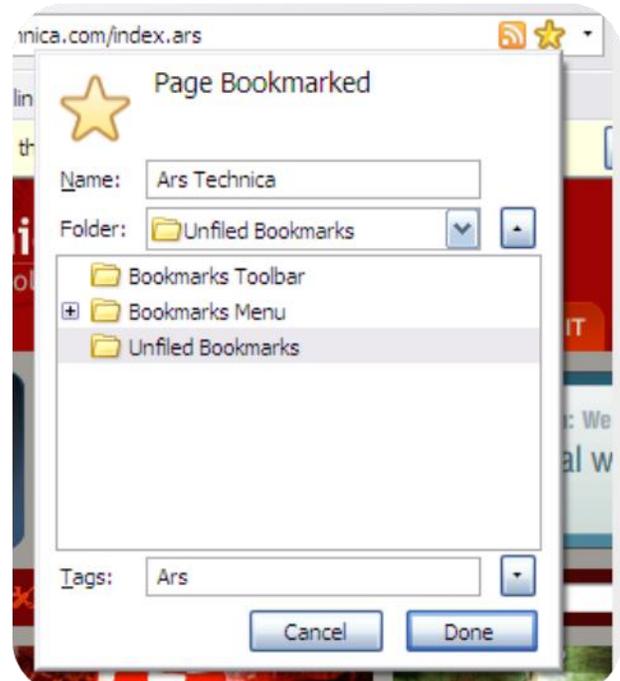


## 6- Más opciones de personalización:

- Botón Estrella: Permite añadir favoritos desde la barra de direcciones con un solo clic, un segundo clic permite clasificarlo

Fig. 3. Bookmark en Firefox 3

- Etiquetas: Permite asociar palabras claves con los favoritos, para así ordenarlos por temas.
- Mejoras en el completamiento de la dirección web: ahora la búsqueda se hace a través de las páginas almacenadas tanto en el historial como en los favoritos. Los resultados son devueltos acorde con lo que los desarrolladores llaman frequency (una combinación de frecuencia y novedad en las visitas a las páginas) asegurando con este método los resultados más deseados. Un algoritmo adaptativo se desarrollo para la búsqueda de patrones.
- Carpeta de Favoritos Inteligente: Rápido acceso a las páginas marcadas como favoritas o etiquetadas con palabras claves, así como las páginas más frecuente visitadas que se ubican en la carpeta de favoritos inteligentes en la barra de favoritos.
- Manipulador de protocolos basado en Web: aplicaciones web, como Gmail o Yahoo, pueden usarse en vez de aplicaciones de ventana para manipular los links estilo mailto. Soporte similares están disponibles para otros protocolos (Las



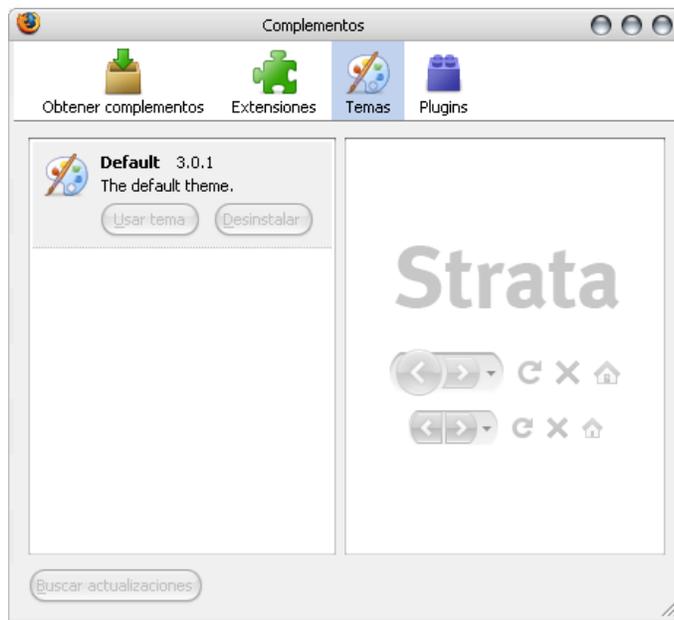
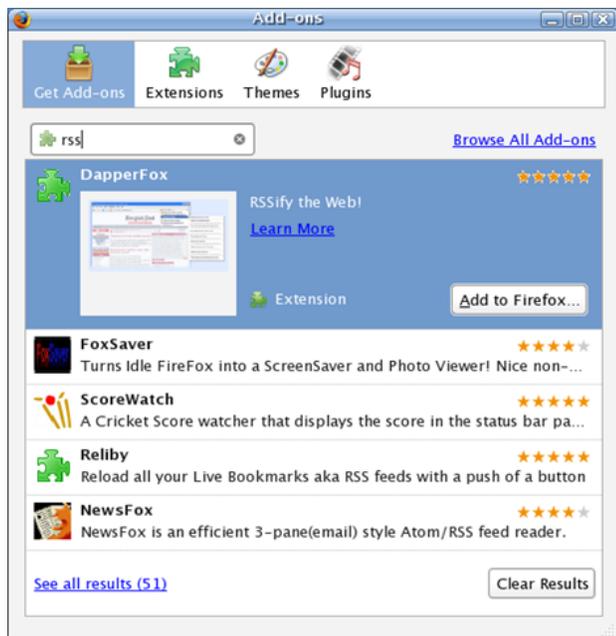
Aplicaciones Web deben registrarse con Firefox primero antes de actuar como manipuladores)

- Búsquedas de miles de extensiones desde el mismo Firefox: Con solo ir al menú Herramientas -> Complementos, se muestra una lista de extensiones recomendadas, también uno puede realizar búsquedas sobre los nombres de las mismas Fig. 4.



# ¿Qué nos trae de nuevo Firefox 3?

Editor: Rodney Rodríguez López



## 7- Mejoramiento de la Plataforma para Desarrolladores:

- Mejoras en la manipulación de los gráficos y tipo de letras: los nuevos gráficos y el rendering de los textos que proporciona Gecko 1.9, posibilita mejoras de pintado con respecto a los CSS, SVG, así como la visualización de los tipos de letras con ligaduras.
- Administración del color: Firefox 3 ahora puede ajustar el color de las imágenes que tengan un perfil de color incrustado.

Más información sobre Firefox 3 para desarrolladores está disponible [aquí](#).

## 8- Mejoramiento del rendimiento:

- Velocidad: Mejoras en la interpretación de JavaScript así como mejoras basadas en el perfil de usuario incrementan la velocidad de funcionamiento de Firefox 3. Comparado con Firefox 2, aplicaciones web como Google Mail se comportan más rápidamente en Firefox 3 Beta 4.

**Tema:** ¿Qué nos trae de nuevo Firefox 3?



# ¿Qué nos trae de nuevo Firefox 3?

Editor: Rodney Rodríguez López



- **Uso de memoria:** Varias nuevas tecnologías trabajando juntas reducen la cantidad de memoria usada en Firefox 3 Beta 4 a través de una sección de navegación. Un nuevo allocator de memoria reduce la fragmentación, cientos de fallas han sido reparadas; todo estas mejoras se demuestran en la Fig.5
- **Confiabilidad:** Las páginas favoritas, historial, cookies, y las preferencias ahora están guardadas en una base de datos segura y transaccional, la cual impide la pérdida de datos aunque el sistema se desplome.

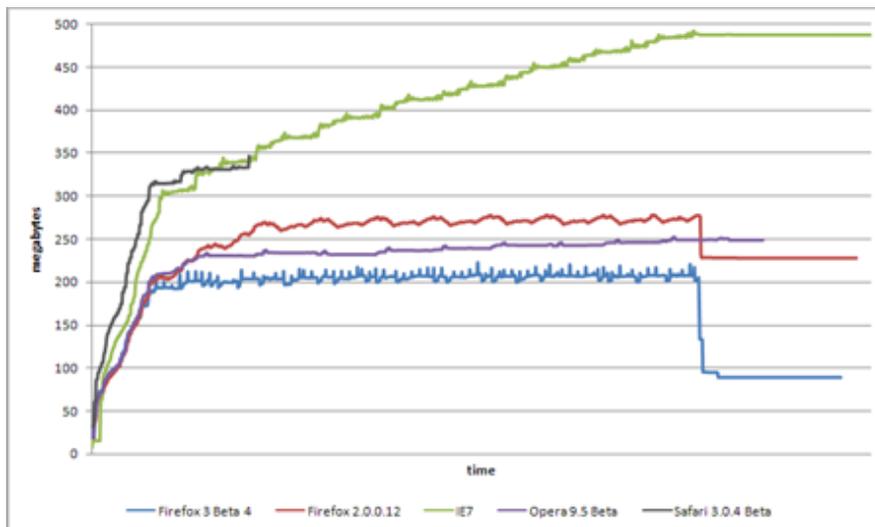


Fig. 5: Véase la comparación entre el uso de memoria de Firefox 3(Línea Azul) con respecto a Firefox 2.0.0.12 (Línea Roja)

## 9-Conclusiones:

Son indiscutibles las mejoras que tendrá la versión final de Firefox 3, si Ud. es de los que no le gusta probar versiones Beta de software, tenga en cuenta que ya estamos por la versión Beta 4, lo cual implica que no son

tan inestables, por otro lado disfrutara de las sólidas mejoras sobre Firefox 2 en todas las formas concebibles, particularmente en las áreas de rendimiento y manejo de memoria. Si este artículo lo convenció de utilizar una versión Beta de Firefox 3, puede encontrarlas aquí.

# Super Grub Disk

Editor: Miguel Guzmán Nuñez

## Manejo del programa Super Grub Disk

Es una utilidad que se encarga de recuperar el Grub fácilmente y pocos pasos, es de gran utilidad ya que si por cualquier motivo tocamos las particiones y nos cargamos el Grub o instalamos Windows y este se carga el Grub.

Vamos a descargar esta utilidad, a la hora de utilizarlo tenemos dos opciones desde un USB o desde un CD-ROM.

Nosotros vamos a optar por quemar una imagen .iso en CD-ROM

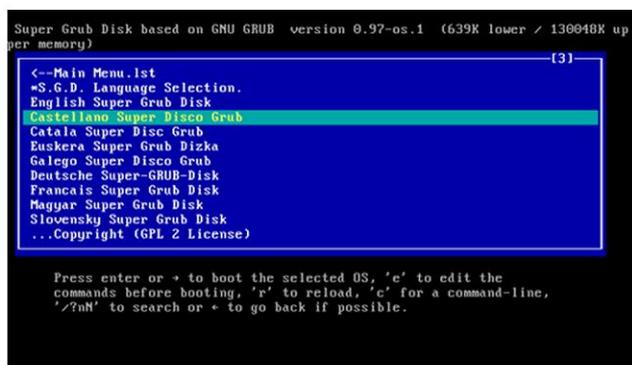
Descargamos la imagen desde aquí:

[http://forjamari.linux.org/frs/download.php/832/supergrubdisk\\_0.9677.iso](http://forjamari.linux.org/frs/download.php/832/supergrubdisk_0.9677.iso)

Y a continuación la grabamos en un CD y arrancamos desde él.

Vamos a explicar como recuperar el Grub, aunque tienes muchas más opciones.

Y todo lo demás son menú muy intuitivos. Nos saldrá esto:

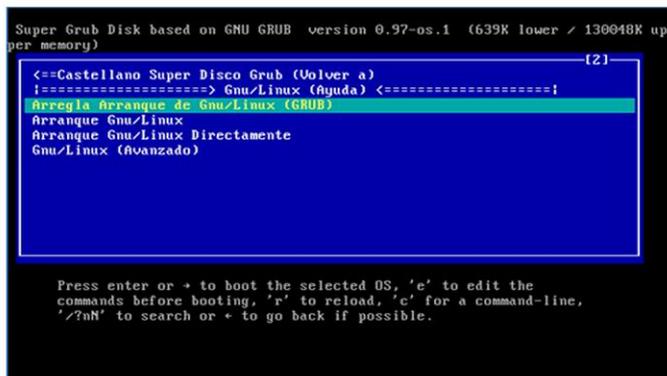


Elegimos nuestro idioma.

Aquí elegimos a la opción Gnu/Linux.



Ahora seleccionamos la opción "Arregla Arranque de Gnu/Linux (GRUB)".



A continuación nos saldrá una pantalla que nos mostrará el mensaje de que todo funcionó y ese tipo de información.

Página oficial:

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

# Solid State Drives

Editora: Virginia García

## Solid State Drives

En general, todos los dispositivos de almacenamiento de datos han ido evolucionando y mejorando a lo largo del tiempo. El más notable ha sido el caso de los discos duros (HDDs), que en pocas décadas han pasado de ser voluminosos artefactos con apenas kilobytes de capacidad y escasos bytes de transferencia, a potentes, resistentes, ligeros y veloces contenedores de datos imprescindibles para muchos de los aparatos que utilizamos a diario, como ordenadores personales y ciertos tipos de reproductores de mp3 de gran capacidad. Con esta impresionante escalada en capacidad y velocidad, los discos duros convencionales están en la cima de los dispositivos de almacenamiento. Un puesto que pronto les podrá ser arrebatado por los nuevos SSD (Solid State Drives), mucho más ligeros y pequeños, más rápidos, con capacidades casi similares, silenciosos y sin partes mecánicas.

Los SSD son dispositivos de almacenamiento de datos que usan la memoria en estado sólido para almacenar datos persistentes. Emulan a los discos duros convencionales e igualmente se pueden utilizar con cualquier propósito. Esto no es tan nuevo, puesto que ya conocemos y utilizamos más tipos de dispositivos de almacenamiento no volátiles de estado sólido, como las memorias Compact Flash, SD, MicroSD o xD basadas en RAM, o las EEPROM de los teléfonos móviles. Los SSD no están provistos de partes móviles, por lo que son más robustos al eliminar el riesgo de fallos mecánicos, son más silenciosos y reducen el tiempo y la latencia al no tener retrasos asociados a la mecánica -platos giratorios y cabezal- de un disco duro.

Los SSD pueden estar compuestos por NAND (memoria no volátil) o DRAM (memoria volátil). Los SSD basados en memoria volátil como DRAM se caracterizan por:

1. Mayor velocidad de acceso a datos, inferior a 0,01 ms, 250 veces más rápido que los discos duros en 2004.
2. Se usan principalmente para acelerar aplicaciones que de otra forma irían más lentas por la latencia de los discos duros.
3. Si se interrumpe la corriente, la batería mantendría la unidad el tiempo suficiente para copiar todos los datos de la RAM al disco de copia de seguridad. Al restaurarse la corriente, los datos de la copia de seguridad se copian a la RAM y de ésta al SSD. Los modelos modernos llevan batería de litio-ion a modo de backup en caso de apagón o para transferir a otro pc.
4. Los SSD basados en DRAM también pueden funcionar como mecanismo de caché de búfer. Cuando se escriben datos en memoria, el correspondiente bloque de memoria se marca como "dirty block" y todos ellos se pueden pasar al disco duro actual según las estrategias:  
tiempo, por ejemplo cada 10" flush all dirty data threshold, cuando el ratio de dirty data al SSD excede un valor predeterminado

# Solid State Drives

Editora: Virginia García

## Solid State Drives

La mayoría de fabricantes usan memoria no volátil para crear alternativas más livianas y compactas; estas memorias SSD, conocidas como dispositivos flash, no necesitan baterías, lo que permite a los fabricantes replicar los factores de forma estándar (1,8, 2,5 y 3,5 pulgadas).

La no volatilidad permite a las SSD flash retener memoria incluso cuando hay cortes eléctricos, asegurando la recuperación de datos.

Flash es más lenta que SDRAM, pero funcionan perfectamente comparadas con los discos duros normales.

Los SSD flash no tienen partes móviles, por lo que eliminan tiempo de búsqueda, latencia y otros retrasos electromecánicos inherentes a los discos duros. Son muy útiles en ordenadores personales que ya tienen el máximo de RAM que se les puede poner, por ejemplo, algunos sistemas construidos en arquitectura x86-32 pueden extenderse de forma efectiva hasta los 4 GB, poniendo el archivo de paginación/swap en un SSD. Eso sí, no tan un almacenamiento tan rápido como la RAM principal por el cuello de botella de ancho de banda del bus al que conectan, pero siguen teniendo mejor rendimiento que si lo situamos en un disco duro corriente.



### VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS SSD

#### VENTAJAS

1. Arranque más rápido (no requiere spin-up)
2. Random access más cercano. No hay que mover cabezal de lectura/escritura
3. Tiempos de latencia muy bajos
4. Arranque y lanzamiento de aplicaciones más rápido, al menos para SSD pequeños. Los de mayor capacidad y mayores de 64 GB pueden tener un mayor consumo eléctrico.
5. No suenan, gracias a la falta de componentes mecánicos móviles, aunque los muy grandes deben incluir refrigeración y ventilación
6. Mayor tiempo de vida, puesto que elimina los fallos mecánicos
7. Alto nivel de aguante a shocks extremos, altitud, vibración y paso del tiempo, por lo que lo hace especialmente útil para ordenadores portátiles
8. Rendimiento relativamente determinístico, al contrario que los HDD, con constantes en todo el dispositivo. Esto es porque el tiempo de búsqueda puede ser constante, por lo que la fragmentación de archivos tiene menos impacto en el rendimiento que los discos físicos
9. Los SSD de poca capacidad tienen mejor peso y tamaño que los discos duros convencionales. Ahora mismo hay microdrives que permiten hasta 20 GB de almacenamiento en una Compact Flash form factor de 42,8 x 36,4 x 5 mm.
10. Menor consumo de energía debido también a que no poseen partes mecánicas

# Solid State Drives

Editora: Virginia García

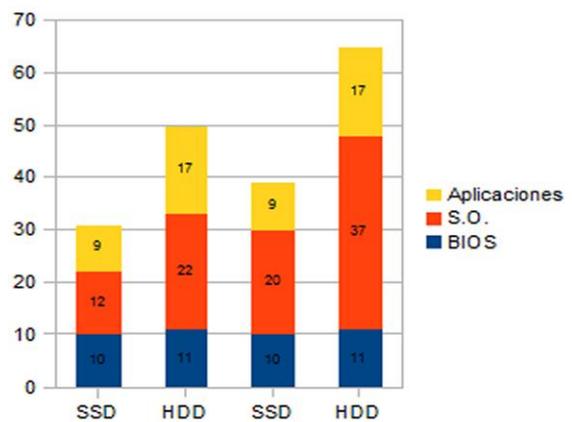
## Solid State Drives

### DESVENTAJAS

- 1.El precio es muy caro aún, unos 15 \$ por GB comparado con el dólar por GB de los discos duros convencionales
- 2.Capacidades, ya que todavía no tienen tanta, pero se puede y se incrementa rápidamente. En el CES 2008 Bitmicro Networks anunció que lanzaría SSDs de hasta 832 GB para 2008. El 5 de febrero de 2008 la misma compañía anunció que habían superado el récord con 1,6 TB en un SSD de 3,5 pulgadas, el E-Disk Altima E3S320
- 3.Mayor vulnerabilidad a ciertos tipos de efecto, incluyendo cortes de corriente abruptos (especialmente las DRAMs si no disponen de energía alternativa), campos magnéticos y cargas estáticas y eléctricas, comparados con los HDDs, cuyo almacén de datos se encuentra dentro de una caja Faraday.
- 4.Ciclos de lectura limitados. Un almacenamiento flash típico lleva de 300.000 a 500.000 ciclos de escritura, mientras que los flash de alta duración generalmente se comercializan con una esperanza de vida de 1-5 millones de ciclos de escritura. Sistemas de archivos especiales o diseños de firmware pueden mitigar este problema esparciendo la escritura por el dispositivo entero (wear levelling), mejor que escribir archivos en un único lugar. Las SSD basadas en DRAM no sufren este problema
- 5.Menor velocidad en operaciones Input/Output secuenciales. Los HDDs más recientes presentan tasas de transferencia en lecturas secuenciales de hasta 150 MB/s mientras que los SSD sólo llegan a alrededor de los 100 MB/s
- 6.En caso de fallo crítico, por alimentación eléctrica, golpe, etc., los datos se pierden porque se destruye la celda, mientras que en un HDD se pueden llegar a recuperar los datos.

Lo que les hace más veloces: el tiempo de transferencia

Gráfico comparativo de un SSD SanDisk SATA 5000, 2,5" y un HDD Sata 5400 rpm 80 GB



WinXP Vista

\* tiempos expresados en segundos



Disco duro convencional (HDD)



Disco de estado sólido (SSD)

# Solid State Drives

Editora: Virginia García

## Solid State Drives

Para calcular el tiempo de transferencia de datos de un HDD y de un SSD, hay que añadir la cantidad de tiempo requerido para la transferencia interfaz, transferencia de medios y retraso mecánico. En el caso de los discos duros convencionales (HDD), el retraso mecánico ocupa cerca del 95% del tiempo de transferencia del disco duro. El SSD no tiene retraso mecánico, por lo que de media es más rápido que el HDD.

Es difícil calcular el tiempo exacto de transferencia de un disco duro porque el cabezal de lectura/escritura puede acceder a los datos escritos cerca de los bordes exteriores de un disco duro más rápidamente que a los interiores (los datos de los bordes exteriores deben cubrir mayor distancia que los del interior cuando el disco gira). Sin partes móviles, todas las partes del SSD pueden accederse en el mismo tiempo.

IOPS (Input/Output Per Second) es otra medida de velocidad de acceso a datos. En este ejemplo, SSD consigue unos 7000 IOPS, mientras que el disco duro menos de 100.

La mejora del tiempo de acceso acelera el proceso de arranque del PC, desde el arranque de la BIOS hasta la carga de las aplicaciones requeridas, como se puede observar.

Los SSD son diferentes a nivel de manejo de archivos, ya que los HDD al reescribir archivos lo hacen en la misma posición en el disco, lo que puede causar pérdida de datos si hay errores de escritura. Los SSD actualizan el archivo en un nuevo lugar, y después eliminan el antiguo (el original). Si el SSD experimenta un error de escritura mientras reescribe el archivo, el original queda intacto, minimizando las oportunidades de que se produzcan pérdidas de datos por errores de escritura.

Windows actualmente no trata de forma diferente los HDD y los SSD cuando interactúa con cada tecnología, sin embargo OREN dice que Microsoft está trabajando en actualizaciones a los sistemas operativos Windows que podrían optimizar los beneficios de los SSD.

Los SSD se han hecho muy populares a raíz del lanzamiento del MacBook Air, el portátil ultra ligero e impresionantemente fino de Apple, que para llegar a su peso pluma ofrece la posibilidad de comprarlo con un SSD de 64 GB en lugar de un HDD de 80, eso sí, por unos cientos de euros más.

La tendencia general de las tecnologías de uso doméstico es a ser cada vez más pequeñas y ligeras, de mayor capacidad y rendimiento, de ahí que podamos adquirir ya reproductores de mp3 del tamaño de una moneda de 2 euros, portátiles de 12" con un peso inferior a los 750 gramos, o videocámaras que caben en la palma de una mano. Con los dispositivos de almacenamiento ha sucedido lo mismo, llegando a los extremos de las tarjetas MicroSD, tan pequeñas que resulta a veces difícil manipularlas. Todos estos productos han pasado por muchas fases, y al principio de su fabricación y comercialización al gran público sus precios eran extremadamente elevados. Con el tiempo y las mejoras en cuanto a capacidad y velocidad, su precio también ha ido disminuyendo. Así, podemos encontrar por 10 euros tarjetas de memoria de 2 GB, o discos duros (HDDs) de 500 GB por menos de 100€.

# Solid State Drives

Editora: Virginia García

## Solid State Drives

Actualmente convivimos con diferentes tipos de memoria no volátil como los SSD. La forma de almacenamiento primario es la forma volátil o RAM, donde se escriben los datos antes de pasarlos a una memoria no volátil como un disco duro, y cuyos datos se pierden cuando se apaga el dispositivo. El almacenamiento de datos no volátil puede dividirse en:

### Eléctricos

ROM

ROM programable

PROM borrable

EPROM borrable con rayos UV

OTP (One-Time Programmable) ROM

EEPROM (ROM borrable eléctricamente)

memoria FLASH

RAM estática con batería

NVSRAM (Non-Volatile Static RAM)

### Mecánicos

Cinta

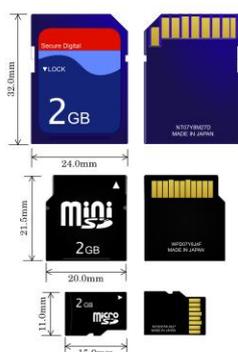
Disco Duro

Disco Óptico

NanoDrive

Almacenamiento Holográfico

De todas ellas, quizás las que más usamos, y más tiempo llevamos usando sean las ROM. Son memorias de sólo lectura en las que inicialmente se graban pequeñas cantidades de datos que no pueden borrarse. Hay memorias ROM en ordenadores, calculadoras, teléfonos, relojes digitales, traductores personales, etc. El hecho de que no puedan borrarse sus datos puede considerarse una medida de seguridad. Si en un teléfono móvil, por ejemplo, se pudiese borrar la información que contiene qué debe suceder cuando lo encendemos, reconocimiento de la tarjeta, etc., posiblemente quedaría inservible o necesitaría de la reinstalación de esos datos, que pueden no estar disponibles en el momento. Por ello, muchos dispositivos, como los teléfonos móviles, van provistos también de una EEPROM o Memoria programable de lectura, borrable eléctricamente, donde se almacenan pequeñas cantidades de datos que deben guardarse cuando no hay corriente, y que suelen albergar configuraciones del usuario y preferencias, de forma que si reseteamos el dispositivo sólo se borran estos datos, quedando como estaba de fábrica. Claro, muchas veces necesitamos más capacidad, poder albergar muchos más datos, pero a la vez que sea fácilmente transportable e intercambiable entre dispositivos.



# Solid State Drives

Editora: Virginia García

## Solid State Drives

Aquí es donde entran en juego todas esas tarjetas de almacenamiento de estado sólido que ya estamos acostumbrados a ver y utilizar en todo tipo de dispositivos, desde ordenadores hasta cámaras de fotos o consolas de videojuegos. Las primeras tarjetas de este tipo fueron las BeeCard y HuCard, del tamaño de una tarjeta de crédito, que fueron comercializadas por Hudson Soft para utilizarse con ordenadores MSX. Las primeras se vendieron en Japón en 1985 y contenían juegos. Después comenzó el desarrollo y lanzamiento de mejores, más pequeñas y de mayor capacidad, como Compact Flash en 1.994, Memory Stick (Pro, Duo, Pro-HG), hasta las últimas MiniSD MicroSD, MMC, SecureDigital, xD, o más extravagantes como la i-RAM lanzada en el 2005 con 4 slots DIMM para permitir que la RAM DDR del ordenador almacene datos, o la Eye-Fi, que posee WiFi con el que puede subir automáticamente las fotos de tu cámara a tu PC/Mac o a tu sitio social favorito, incluyendo Flickr, Facebook, Photobucket, TypePad, Picasa Web Albums, etc. Seguridad WEP 40/104/128 WPA-PSK, WPA2-PSK y un rango de 40 pies.



### Glosario de términos

**Caja Faraday:** compartimento formado por material conductor o mezcla. Bloquea los campos eléctricos estáticos externos.

**Latencia:** tiempo que transcurre desde que algo se inicia hasta que sus efectos comienzan a ser visibles.

**RAM, memorias en general:** memorias volátiles, como la memoria de un ordenador (RAM, DRAM, SDRAM). Generalmente nos referimos a las memorias volátiles, aunque existen RAM no volátiles como NVRAM.

**Random Access:** capacidad de acceder a un elemento arbitrario de una secuencia en igual tiempo. Lo contrario de acceso secuencial.

**Spin-Up:** período de tiempo que tarda un disco duro en acelerar los platos desde estado parado a operacional.



# Manual de Joomla!

Editor: Miguel Guzmán Nuñez

# Joomla!™

## Monta tu web o blog con Joomla!

Si eres de los que piensa que montar una Web o un Blog es algo complicado, estás muy equivocado. Para esto utilizaremos un CMS o Gestor de contenidos.

Simplemente necesitaremos un host con soporte php, mysql y si es posible phpmyadmin que es un administrador de bases de datos ya que nos puede ser muy útil.

A la hora de elegir el host podemos optar por contratar uno o pedir uno gratuito.

Los gratuitos prácticamente todos reúnen estos requisitos necesarios para montar nuestro CMS.

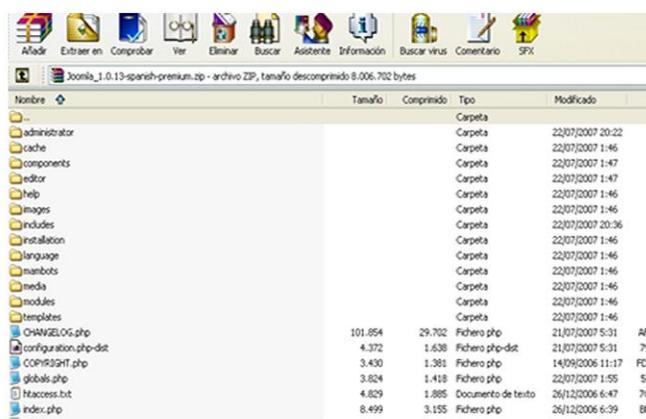
Para montar la Web vamos a utilizar Joomla es uno de los CMS más potentes, también si queremos montar un blog podríamos utilizar Wordpress pero utilizaremos Joomla ya que también serviría para un blog y así pues matamos dos pájaros de un tiro.

La última versión de Joomla es la 1.5, pero vamos a optar por la versión 1.0.13, ya que la última versión quizás presente aun fallos y lo que es más encontremos muy pocos componentes y módulos.

En primer lugar empezaremos descargando el CMS desde aquí: <http://www.joomla.org/>

En segundo lugar descomprimos el archivo.

Extraemos los archivos en una carpeta previamente creada para así no liarnos mucho con ellos.



A la hora de subirlos podemos optar por subir la carpeta o por subir los archivos a la raíz de nuestro hosting, la diferencia será que si subimos la carpeta la dirección de nuestra web será `www.dominio.com/carpeta` y si subimos los archivos pues quedaría en `www.dominio.com`, si obtenemos un dominio no tendremos problema por que al dominio podemos fijarle como raíz cualquier carpeta de nuestro host.

En tercer lugar subiremos los archivos al servidor, para ello lo mejor es usar un cliente ftp como smartftp o filezilla.





# Manual de Joomla!

Editor: Miguel Guzmán Nuñez

# Joomla!™

## Monta tu web o blog con Joomla!

En el cliente ftp introducimos los datos necesarios y nos conectamos, después vamos a optar por subir la carpeta con los archivos.



Carpeta de...

Una vez subida la carpeta abrimos nuestro navegador web y ponemos: `http://nuestro dominio/miweb`  
Se nos abrirá una especie de asistente como este:

JOOMLA SPANISH

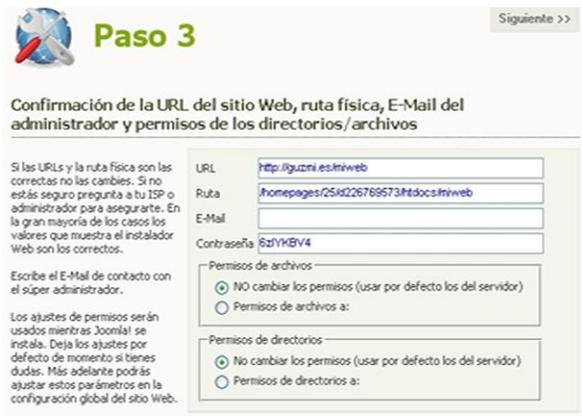


Le damos a siguiente y se nos saldrá una pantalla con los términos de la licencia y volvemos a dar a siguiente y nos saldrá la siguiente pantalla:

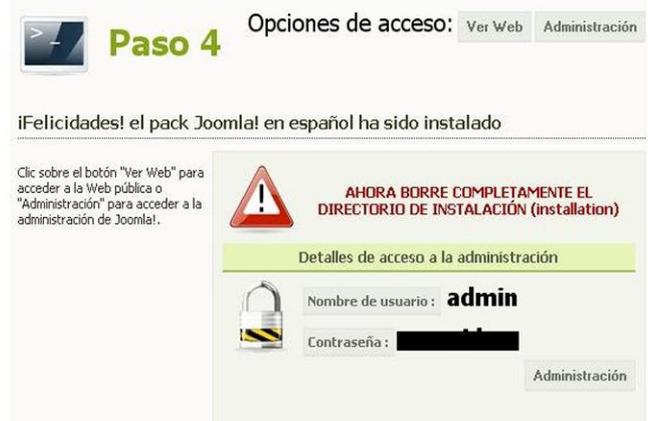


En esta pantalla tendremos que meter los datos de nuestra base de datos, introducimos los datos y en la última opción que dice "Instalar datos de ejemplo" se aconseja desactivarla ya que sino luego tendremos que borrar esos datos y es de poca utilidad instalarlos, una vez hecho esto damos a siguiente.

En el siguiente paso nos pedirá el nombre de la Web, lo introducimos y le damos a siguiente, nos aparecerá esta pantalla:



Ahora ya tenemos el sitio web instalado:





# Manual de Joomla!

Editor: Miguel Guzmán Nuñez

# Joomla!™

## Monta tu web o blog con Joomla!

Por último iremos de nuevo al cliente ftp y borraremos la carpeta "installation".

Ahora entraremos en el panel de administración de la web que será la siguiente dirección:

<http://dominio/miweb/administrator/index.php>

Introducimos como nombre de usuario "admin" Y de contraseña la que pusimos durante la instalación.



Después de esto entraremos automáticamente en el panel de administración de Joomla, pero antes habilitaremos básicamente algo de seguridad, para ello vamos y editamos el archivo global.php que se encuentra en la raíz de los archivos y buscamos la línea:

```
define( 'RG_EMULATION', 1 );
```

Ahora cambiamos el 1 por un 0 y guardamos el archivos y sobrescribimos es del servidor.

```
if( defined( 'RG_EMULATION' ) === false ) {
    // The configuration file is old so default to on
    define( 'RG_EMULATION', 0 );
}
```

Nuestro sitio ya está listo para comenzar a trabajar, este será nuestro panel de control:



Ahora sólo queda comenzar a crear las secciones, categorías etc....

Para ver como queda la web y por lo tanto la que es la dirección publica de la Web pues sería esta:

[www.dominio.com/miweb](http://www.dominio.com/miweb)





# Manual de Joomla!

Editor: Miguel Guzmán Nuñez

# Joomla!™

## Monta tu web o blog con Joomla!

Por último decir que Joomla es muy potente y que se puede hacer prácticamente de todo, en la página [www.joomlaspanish.com](http://www.joomlaspanish.com) en la sección de descargas encontrareis módulos, componente y todo lo relacionado con este cms.

Bueno no describo mucho más ya que por la red hay mucha mas información y manuales de cómo utilizar joomla.

La idea principal de este artículo es demostrar que todo el mundo puede tener su Blog o Web fácilmente, así que ánimo quiero ver como montáis vuestras web.

# Rincón del Vicio

Editor: Ezequiel Martín Sosa



## Revisión del juego HALO3

Cuando Microsoft introdujo su primera consola en el mercado, Xbox, lo hizo acompañándola del que sería uno de sus iconos: Halo, un juego de acción en primera persona que aportó un soplo de aire fresco en el género, sobre todo en el terreno de las consolas. Avanzado ya el ciclo de vida de la consola, Halo 2 hizo del sistema Xbox Live su máximo exponente, ofreciendo un cuidado y completo multijugador, además de aportar un modo de campaña para un jugador con un giro en su argumento que sorprendió y apasionó o no convenció a partes iguales.

Halo 3 empieza exactamente donde lo dejó su antecesor, y no hace ningún esfuerzo para situar al jugador, con una acción completamente in media res que hará que esos primeros momentos de juego sean caóticos e incomprensibles para quien no sea conocedor de la historia de la saga.



El conjunto de elementos vinculados a Halo 3 se completa con unos mandos en edición especial, decorados con elementos Spartan o del Covenant (los maléficis alienígenas), y, claro, la consola en edición especial de Halo 3, con los colores del Jefe Maestro (verde y dorado). Está claro que el lanzamiento de Halo 3 es uno de los juegos más esperados en cualquier sistema.

El juego se controla de manera muy similar a los anteriores, manteniendo muchos de sus rasgos característicos. Desde luego, nos movemos con el stick analógico izquierdo, y movemos la cabeza con el derecho. Disparamos con el gatillo derecho, mientras que la recargamos con el botón lateral derecho; las granadas las lanzamos con el gatillo izquierdo y elegimos el tipo de granada con el botón lateral izquierda. Eso sí, si optamos por llevar una pistola en cada mano, ese gatillo y botón lateral asumirá el control independiente del arma que llevemos en la mano izquierda, neutralizando, así, el uso de granadas, que nos exigirá, primero, liberar esa mano. Los botones frontales del mando de Xbox 360 se usan para cambiar de arma (Y), el golpe de cuerpo a cuerpo (B), saltar (A) y usar equipo (X). También hay que tener en cuenta que si pulsamos arriba en la cruceta digital activamos la linterna.

**Título:** Revisión del juego HALO3

# Rincón del Vicio

Editor: Ezequiel Martín Sosa



## Revisión del juego HALO3

### Herramientas para un Spartan

El arsenal del juego es variado, combinando armas humanas, como la pistola MSG, el rifle de precisión SRS 99D AM, etc., hasta ocho fusiles que incluyen lanzacohetes, rifles de asalto y un magnífico láser Spartan WAV M6 GGNR que hará las delicias de los que ansíen repartir caña. Por su parte, el Covenant aporta otras ocho armas, como el cañón Brute, el spiker Brute, o la espada de energía. Todas ellas son siempre accesibles, en la medida en que se las arranquemos a nuestros rivales de sus manos muertas, o se las cambiemos amablemente a los soldados que nos acompañen, y puesto que sólo podemos llevar dos armas al mismo tiempo será importante evaluar la disponibilidad de munición, tipo de terreno y clase de enemigos que nos van a atacar para potenciar nuestras opciones de victoria.

### Conquista la campaña con amigos

La gran incorporación es la posibilidad de jugar el modo campaña en modo cooperativo, a través del punto de encuentro de la campaña, pudiendo empezar una o continuarla desde un punto de salvado. Por supuesto, esto se puede hacer mediante el sistema de juego en línea Xbox Live, o en red local, o pantalla partida y es necesario llevar a cabo un trabajo de coordinación entre los jugadores para no molestarse, dividirse el trabajo y, también, los beneficios como la munición, armas y vehículos.

### Cine en casa

Halo 3 presenta una interesante novedad a nivel global que a buen seguro se irá extendido cada vez más en otros títulos y géneros. Y es que cada vez que jugamos con el título, podemos guardar una copia de nuestra partida para verla, después, en la sección Cine del menú.

### El rey del juego online

Desde el nacimiento de la serie, la vertiente multijugador en Halo siempre ha sido una de sus principales virtudes, sobre todo con el lanzamiento de Halo 2 y Xbox Live. Tanto es así que aún a día de hoy esta secuela del original continúa siendo uno de los títulos más jugados a través de este sistema online. Sin embargo, no han querido dejar intacto esta vertiente y han apostado por introducir una serie de novedades y modificaciones que sin duda agradarán a los seguidores del juego, y también a todos aquellos que hasta el momento se habían mantenido ajenos a esta modalidad online.

### Conclusiones

La tercera entrega de la saga da un paso adelante en todos y cada uno de los diferentes aspectos que han hecho de Halo toda una referencia en el género, ofreciendo mucho más en el modo para un jugador, en el multijugador, y llevando al cooperativo a nuevas cotas de jugabilidad y diversión. A partir de aquí, todo lo que se pueda decir carece de importancia.

# Rincón del Vicio

Editor: Ezequiel Martín Sosa

FIFA  
**STREET** 3

## Revisión del juego Fifa Street 3

Los juegos de fútbol han coqueteado siempre con la vertiente de la simulación y la del arcade, siendo ésta, tradicionalmente, la más rica en cuanto a variaciones. Al fin y al cabo, la combinación del deporte con personajes de fantasía (como Mario y compañía), entornos futuristas (Soccer Brawl, de SNK), tipos cabezones (Sensible Soccer) y demás abre muchos más campos que intentar imitar la realidad. Y, de hecho, si bien es cierto que en el campo de la simulación siempre pensamos en un par de juegos, el mundo arcade está lleno de representantes y es claramente más competitivo.

En ese contexto, sorprende que FIFA Street alcance su tercera entrega, aunque es de agradecer la insistencia de Electronic Arts a la hora de buscar un buen título dentro de este subgénero, pero está claro que siguen sin cogerle el punto. EA Sports Big nos regala, con cierta regularidad, entregas de sagas divertidas que apuestan por ese toque arcade que tanto nos gusta, pero el fútbol sigue sin ser el más agraciado de su catálogo.

FIFA Street 3 es una apuesta interesante como juego de fútbol arcade, pero desde luego sigue teniendo carencias que lo alejan de los resultados mucho más positivos que Electronic Arts lleva recolectando en su saga de simulación. El título es muy flojo para un único jugador, y la balanza entre espectáculo, arcade y realismo no parece haber encontrado un punto acertado, pese a que progresa en múltiples aspectos con respecto al título anterior. Pero la duración es mínima sin un modo realmente consistente para un jugador, y con un concepto jugable poco depurado está claro que todavía hay mucho espacio para avanzar hacia un título que sea realmente redondo. Desde luego, si lo que queremos es disfrutar de un partido de fútbol arcade, divertido y simpático, al menos en Xbox 360 la mejor opción sigue siendo descargar Sensible Soccer. Quizás la próxima entrega dé el salto cualitativo que le hace falta.



# Ubuntu para Novatos

Editor: Javier Imbernón



FREE WORLD.

## Ubuntu para Novatos - Capítulo 1

A partir de este número 3, la revista Soflix contará con esta nueva sección en la que pretendo facilitar el uso y configuración de Ubuntu a los más novatos en este gran mundo de GNU/Linux. En este número voy a hablar sobre la instalación de Ubuntu y sus primeras configuraciones.

### Ubuntu en general

Antes de empezar hablemos un poco sobre Ubuntu. Ubuntu es una distribución GNU/Linux basada en Debian. Su última versión se liberó el día 24 de Abril de 2008, y es conocida como Ubuntu 8.04 "Herdy Heron". Como Herdy Heron ha sido lanzada hace muy poco tiempo, esta sección se basa en su anterior versión, Ubuntu 7.10 Gusty Gibbon. Para más información sobre esta versión, consulte el Número 1 de la revista Soflix. En el próximo número de esta revista hablaremos sobre las interesantes novedades que trae el nuevo Ubuntu.

### Arrancando desde el Live CD

Si deseas probar Ubuntu y no quieres instalarlo, puedes usar el Live CD. Con este CD se arranca Ubuntu sin instalarlo en el disco duro. Es muy útil cuándo tan solo quieres probar una distribución, ya que este CD no existe tan solo para Ubuntu, si no para la mayoría de las distribuciones GNU/Linux.

Este CD se puede pedir a través la web de Shiplt, la cual te lo mandará a casa gratuitamente. También podrás solicitar CD's de Kubuntu (Ubuntu pero con el gestor de escritorios KDE) y Edubuntu (Ubuntu pero más centrado en la educación. Normalmente se usa en colegios e institutos). Tardará algunas semanas, pero también se puede descargar desde distintas web's, incluida la de Shiplt.

Para usar el Live CD debes insertarlo en el lector con el ordenador encendido, y entonces reiniciar. Cuando se hace esto, en vez de arrancar el Sistema Operativo instalado en el PC, se inicia Ubuntu desde el Live CD.

Si en vez del Live CD, se arranca tu Sistema Operativo, lo que hay que hacer es configurar la BIOS para que el CD tenga preferencia de arranque sobre el disco duro. No puedo explicar como hacer esto porque este proceso puede variar de unos ordenadores a otros, aunque no es muy difícil de realizar.

Usar el Live CD es un poco lento, por lo que es aconsejable instalar Ubuntu en el disco duro. Teniendo instalado Ubuntu en el disco duro podrás guardar las configuraciones hechas y archivos, al contrario que sucedía con el Live CD.

### Instalar Ubuntu

Instalar Ubuntu en tu ordenador es tan sencillo como hacer doble click en el icono "Instalar" que aparece en el escritorio del Live CD, y seguir unos sencillos pasos.

Explicar este proceso paso a paso sería complicado, ya que según la versión de Ubuntu de la que se trate varía un poco, pero generalmente los pasos a seguir son los mismos.

Normalmente pedirá el huso horario, el nombre de usuario y la contraseña, y el nombre con el que se reconocerá el ordenador en la red. También pedirá otros datos como el idioma y el teclado, pero lo más importante son las contraseñas y el lugar de instalación.

# Ubuntu para Novatos

Editor: Javier Imbernón



## Ubuntu para Novatos - Capítulo 1

Hay dos tipos de contraseña, la de usuario y la de root (superusuario). La contraseña de usuario es la que Ubuntu pide para poder iniciar una sesión con el correspondiente usuario. La contraseña de root es la más importante. Ubuntu y cualquier otra distribución Linux necesita que se introduzca esta contraseña para poder crear, borrar, mover o modificar cualquier archivo del sistema. Tampoco se podrán instalar o desinstalar programas sin esta contraseña. Por todo esto es muy importante no olvidar nunca esta contraseña. Aunque hablaremos más a fondo de la contraseña de root y el modo superusuario en otro número.



El momento más importante llega a la hora de elegir el lugar en el que se ha de instalar. Para la gente novata es más fácil utilizar todo el espacio del disco duro, aunque se puede usar una partición del disco o crearlas tu mismo. Se suelen utilizar distintas particiones del disco para los archivos de sistema y para la carpeta home.

Una vez hecho todo esto, el proceso de instalación comenzará, y cuando termine tu ordenador se habrá "Ubuntuizado". Este proceso puede tardar bastante tiempo, por lo que ten paciencia. La espera merece la pena.

### Encendiendo el ordenador: GRUB

Si solo tienes Ubuntu instalado en tu ordenador, este apartado no te interesa, ya que el GRUB es un programa que nos da la opción de elegir entre varios Sistemas Operativos que tengamos instalados en el ordenador cuando iniciemos este. Existen más gestores de arranque, pero este es el que viene por defecto con Ubuntu y el que explicaré su configuración.

El GRUB tiene muchas opciones para configurar, como lo son la resolución, el Sistema Operativo por defecto, el tiempo de espera, la contraseña y muchas cosas más.

Para poder configurarlo a nuestro gusto necesitamos el Administrador de Arranque, el cual no viene instalado en nuestro recién instalado Ubuntu. Lo podemos conseguir de diversas maneras. Algunas de ellas son las siguientes:

1º- Descargando e instalando el archivo .deb que puedes descargar desde su web.

Para hacerlo de esta manera descarga el archivo .deb desde este enlace. Firefox, el navegador web que viene instalado en Ubuntu y del cual hablaremos en otro número, guarda los archivos descargados en la "Carpeta Personal", aunque esto se puede cambiar.

Abre la carpeta donde hayas guardado el archivo .deb, generalmente la "Carpeta Personal", haz doble click sobre su icono y pulsa el botón "Instalar". Este proceso puede demorarse un poco.

# Ubuntu para Novatos

Editor: Javier Imbernón

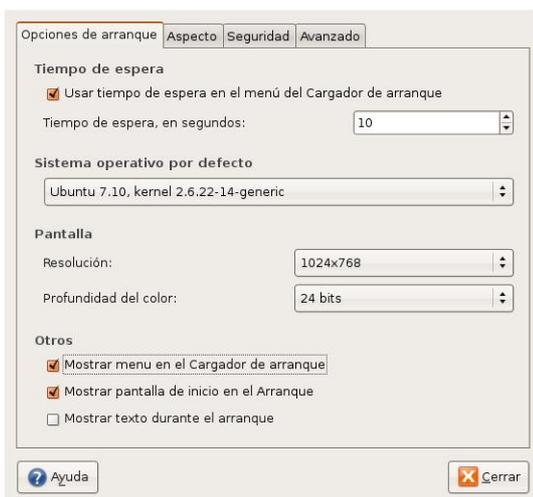


## Ubuntu para Novatos - Capítulo 1

2º- Desde el gestor de paquetes Synaptic. Ve a Sistema → Administración → Gestor de Paquetes Synaptic, e instálalo desde ahí buscando el paquete “starupmanager”.

### Configurar GRUB

Para configurar el GRUB hay que abrir el Administrador de Arranque que acabamos de instalar como he explicado anteriormente. Para ello ve a Sistema → Administración → Administrador de Arranque. Antes de poder acceder al Administrador, hay que introducir la contraseña de root, ya que la configuración del GRUB es vital para el sistema. Cuando se abra aparecerá una ventana como la que se puede ver en esta imagen:



Aparecen cuatro pestañas en las cuales podremos modificar las opciones disponibles para el GRUB. La primera es la pestaña “Opciones de Arranque”. En ella podemos cambiar el tiempo de espera que queremos que tarde el GRUB en iniciar automáticamente el Sistema Operativo por defecto, que también podemos cambiar en esta misma pestaña. En esta pestaña también podremos cambiar la resolución y la profundidad del color.

La segunda de las pestañas es la denominada “Aspecto”. En esta pestaña se modifica la apariencia del GRUB. Podemos modificar esta apariencia de distintas maneras. Una de ellas es personalizando los colores que tendrá el menú, una sencilla forma de tener personalizado nuestro gestor de arranque. También existe la opción de poner una imagen de nuestro disco duro como fondo del GRUB. Esta es la opción más utilizada, aunque existe también la posibilidad de instalar temas creados que nos descarguemos desde alguna web.

La pestaña “Seguridad” es una de las más importantes, ya que nos da la posibilidad de proteger con contraseña el GRUB, lo cual impediría el acceso a cualquiera de los Sistemas Operativos instalados en el ordenador. Con esta opción hay que tener muchísimo cuidado, porque la pérdida de la contraseña significaría la imposibilidad de acceder a cualquier Sistema Operativo, lo cual conlleva a la pérdida de la totalidad de los datos almacenados en el PC. Este problema se podría solucionar, pero de eso hablaremos en otro número.

Como su propio nombre indica, no se debería cambiar ningún parámetro de la pestaña “Avanzado” sin saber perfectamente lo que se está haciendo. En esta pestaña podremos limitar el número de kernels (núcleos) en el menú de arranque, restaurar la configuración inicial o crear un disco de rescate entre otros. Como ya he dicho, estas son opciones avanzadas que no se deberían de cambiar.

# Ubuntu para Novatos

Editor: Javier Imbernón

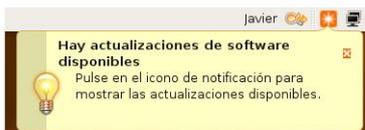


FREE WORLD.

## Ubuntu para Novatos - Capítulo 1

### Instalar actualizaciones

Cada vez que se inicia Ubuntu, este comprueba si existen actualizaciones disponibles. Generalmente estas actualizaciones son importantes, ya que suelen ser de seguridad. Cuando existen actualizaciones aparece un recuadro como el que aparece en la imagen:



Para instalar las actualizaciones hay que hacer click en el icono naranja con la estrella blanca que está situado al lado del reloj. Si este icono se encuentra oscuro significa que hay otro gestor de actualizaciones abierto, como por ejemplo Synaptic, por lo que no se puede actualizar el sistema hasta que el otro gestor de actualizaciones se cierre. Una vez que hagamos click en el icono naranja, aparecerá una ventana similar a la siguiente:



Como se puede ver, el gestor indica cuales son las actualizaciones importantes de seguridad. Estas es muy conveniente que sean instaladas, ya que son las que mantienen a nuestro PC protegido. También existen otras actualizaciones menos importantes pero que no estaría mal que instalarán.

Pulsando el botón “Comprobar” el gestor de actualizaciones comprueba si existen más actualizaciones disponibles. Es muy extraño que esto suceda si se acaba de iniciar la sesión.

Se puede obtener información sobre cada una de las actualizaciones pulsando en la flecha de “Descripción de la actualización”. También podemos conocer el tamaño total de las actualizaciones, ya que es indicado al lado del botón “Comprobar”.

Para instalar las actualizaciones tan solo hay que hacer click en el el botón “Instalar actualizaciones”. Una vez pulsado ese botón, las actualizaciones se descargarán e instalarán automáticamente.

La duración de este proceso depende del número de actualizaciones y el tamaño de estas, por lo que se puede demorar un poco.

# Ubuntu para Novatos

Editor: Javier Imbernón



FREE WORLD..

## Ubuntu para Novatos - Capítulo 1

### Para terminar

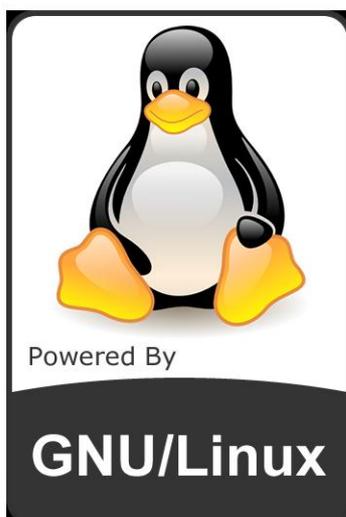
Aquí acaba este artículo que espero que os haya gustado y sido de utilidad. Ha sido un poco breve porque no he disponido del todo el tiempo que me hubiese gustado, pero prometo que el próximo será más extenso. En próximos números hablaré sobre la contraseña de root, la instalación de programas y sobre todo de Compiz Fusion, del cual pretendía haber podido hablar en este número.

Si tienes alguna duda o sugerencia, pásate por el foro de la revista Soflix. En él todas tus dudas serán resueltas y tus sugerencias serán bien recibidas.

Por último quería darle las gracias a Javier Hernández, Gerson, Virginia, a todo el equipo Soflix y en especial a Joaquín, que con su duro trabajo hacen del sueño de esta revista una realidad.



TAubrey - devianart



# El Choro...

Editor: Luís Varela

## Vivencias...

Un poco desorientado y sin muchas ideas en la cabeza, tome lápiz y papel y comencé a escribir (mentira), en realidad solo encendí mi maquina (Linux por supuesto), abrí mi OpenOfficeOrg y en seguida llegé a mi la iluminación... ¿Notaron acaso que escribí, Mi OpenOfficeOrg? Claro todo mundo sabe que es Free, que no tiene problemas de licenciamiento como los del otro software y que no te va a llegar ningún incauto reclamándote el pago del uso de tu copia que sabes bien te la puedes descargar desde [www.openoffice.org](http://www.openoffice.org) ...

En fin hoy solo les quería hacer participes de algunas experiencias que me han tocado vivir en esta profesión... y como en la viña del señor se puede encontrar hasta el mas pequeño de los insectos. La informática no es la excepción, con sus pros y contras, con todo lo bueno y lo malo...

Un día un cliente de mi taller pidió le instalara un software en especial (escribo un software por que no puedo escribir su nombre comercial, además el nombre no importa mucho) un poco incrédulo escuchaba con atención su pequeño problema mi cliente me comento que podría abrir el programa de instalación y tras clickear en todos los botones lo único que has ia erea salirse de la instalación ( ¿casi increíble no? ) un poco incrédulo me dirigió a sus maquinas con el disco de instalación y lo inserto y ya iniciando la instalación sucede lo inesperado... cualquier click te mandaba fuera de la instalación (¡Oh! que dilema) después de quedar como un tonto por incrédulo y tras una hora de innumerables y repetidos intentos, por fin hago click en una imagen que aparentaba ser una PC y... se instaló.

¡Claro! después de tanto trabajar con los vuelve-inútiles programas de MS a los que solo les das siguiente, siguiente, finalizar. Que te pongan un software diferente, es la muerte. Obviamente te acostumbras a botoncitos al estilo de <- haz clic aquí; lo que es mejor conocido como pínchele aquí... tan solo con que te muevan un botón de lugar y eso es mas que suficiente para que no sepas que hacer .

Total lo mas curioso que me ha pasado vivir como informático es aquella vez que fui a reparar una PC a domicilio (eran casi las 9:30 p.m. pero como a domicilio es mas caro, pues ni modo de negarse) llegue quince minutos después de la hora tratada y como la reparación me llevo cerca de una hora pues ya era algo tarde. Creo que todos comenzamos a desvariar, sobre todo la dueña de la PC. Quien tras mencionarle que su PC tenia algunos virus, que me disponía a eliminarle... con su mirada de sorpresa e intriga rápidamente me cuestiona...

¡Ah!... ahora entiendo; mi hija a estado muy enferma últimamente... ¿No se le habrá pegado un virus del PC?

Sin comentarios.

¿Que le puedes decir a una madre tan linda todas ellas quienes pretejen a capa y espada a sus retoños, aun contra los malvados monstruos informáticos... cuidado Microsoft porque mi madre también usa el Internet

# El Choro...

Editor: Luís Varela

## Vivencias...

¡Caramba! Un pequeño respiro... y hablando del Internet permítanme comentarles una última experiencia.

Era la hora en la que la mayoría de los estudiantes nos visitaban en el taller ya que también ofrecíamos el servicio de Internet Público, ya saben que cuando uno es “estudiambres” pues va al Internet Público para hacer tareas.

Total, que ese día llegó uno entre tantos, unos de aquellos que se creen tocados por dios, los hijos de la divina providencia, mejor conocidos por “juniors”.

Con un tono de voz apantallante y con la clásica papa en la boca, voltea a verme y hace tan natural pregunta:

“Brother, do you have a free Connection?”...

Ooooooooooralee.... Perdón pero eso dejó a más de uno, BOQUIABIERTO.

Lo increíble del caso, aunque no me lo crean; sucedió después de 30 o 40 minutos cuando en ese tiempo de estar aparentando utilizar el PC; se acerca discretamente a mí, y me pregunta:

“Oye mi chavo; en donde está el MASINYER” (masin.... ¿Qué?)

En ese momento llegaron a mi mente miles y millones de preguntas sobre esta palabra,  
¿Hablará acaso de uno de esos nuevos y avanzados virus?

¿Será alguna dirección en algún punto de la Internet?, algo así como, ¿www.masinger.org?

¿Algún dispositivo capaz de realizar comunicaciones e interactuar entre USB, FireWire, Bluetooth u otra nueva y poderosa tecnología?

¿Una nueva teoría sobre el Espacio-Tiempo-Materia?  
o....

¿Preguntaría acaso por el famosísimo personaje de los 90's?

La verdad salió a la Luz cuando por fin encontró en el menú inicio, el famosísimo MSN Messenger, que muchos utilizan día a día.

Después de estos eventos y hazañas, he llegado a una conclusión

Elevo mi oración al cielo y dirijo mi plegaria al señor...

Déjame ser un INDIO (claro llevo sangre azteca en mis venas), que entiende y habla el Español y no un INDIOTA que no conozca la diferencia entre el botón inicio y el start buton.

# El Choro...

Editor: Luís Varela

## Citas citables...

El que es capaz de sonreír cuando todo le esta saliendo mal, es porque ya tiene pensado a quien echarle la culpa.

Solo los genios somos modestos!!!.

El que ría el último, piensa más despacio.

Desde hace cuatrocientos años los países subdesarrollados tienen un gran porvenir.

La locura es hereditaria; se hereda de los hijos.

Para obtener un préstamo, primero debes probar que no lo necesitas.

La inactividad sexual es peligrosa, produce cuernos.

La advertencia consiste en amenazar por las buenas.

La esclavitud no ha sido abolida, solo se puso en nomina.

Los japoneses no miran, sospechan.

Mi padre vendió la farmacia porque no había mas remedio.

Si algún día te sientes pequeño, inútil, ultrajado y deprimido, recuerda que un día fuiste el espermatozoide mas rápido y victorioso de tu grupo.

Somos tan extraños que nos pasamos la vida haciendo cosas que detestamos con objeto de ganar dinero, para comprarnos cosas que no necesitamos e impresionar a personas que odiamos...



El trabajo endulza la vida; pero no a todos les gustan los dulces.

Claro que si se que significa trabajar, lo vi el otro día en la TV.

# El Choro...

Editor: Luís Varela

## Risas y locuras...

### Informática Bíblica

Un médico, un ingeniero y un informático están charlando sobre cual de sus profesiones es la más antigua.

Empieza el médico:

- Pues mira, la Biblia dice que Dios creó a Eva de una costilla de Adán, esto obviamente requiere cirugía, y por lo tanto la medicina es la profesión más antigua.

El ingeniero replica:

- Sí, bueno, pero antes de eso, la Biblia dice que Dios separó el orden del caos, esta fue obviamente una obra de ingeniería.

El informático se echa para atrás en la silla y dice sonriendo tranquilamente porque sabe que ha ganado esa mano:

- Sí, pero ¿cómo te crees que Dios creó el caos?

### Automóvil Computarizado

Un físico, un químico y un programador van en un coche por la carretera. De repente, el coche comienza a hacer un ruido extraño. Paró el coche, y dejando el motor en marcha elucubran sobre lo que sucede mirando el motor.

El físico dice:

- Evidentemente, hay un problema de rozamiento entre los pistones, de ahí el ruido.

El químico replica:

- De eso nada, el ruido es debido a que la gasolina está mal mezclada.

El programador va y dice:

- Por que no lo apagamos, lo encendemos, lo apagamos, lo encendemos,...

### Pequeñas Diferencias

- ¿Cuál es la diferencia entre un hacker y un usuario típico?

- Un usuario típico quiere comprar un ordenador rápido para pasar menos tiempo con él.

### Prefiero Morir

Un día platicaba con mi madre, acerca del hecho de vivir o morir... justo en el momento en que la conversación se ponía más intensa le comenté:

- ¡Ah no!, mira madre si un día llego a estar dependiendo de aparatos y líquidos para mantenerme vivo en estado vegetativo... "Desconéctame, que eso no es vida"

Justo en ese momento se levantó de su asiento y con su cara de angustia se dirigió a mi cuarto y... Me desconectó el estereo, la tele, el dvd, el Xbox y me tiro todas mis cervezas....  
¡Casi muero!