

TUXINFO 38



Proyectos

BabeliumProject.com
Proyecto infomóvil



Linux Mint

"Katya" disponible
Entrevista: Clement Lefebvre



Distros

Backtrack 5 "Revolution"



Opinión

¿Es posible vivir en la nube (II)?
Presente redefinido



Android Apps

Publicar en el Android Market



Rooteando Android

Incluye
Suplemento
TuxMóvil

Revista Tuxinfo



Esta revista se publica bajo una licencia de **Creative Commons CC BY-SA 3.0**. Puedes copiar, distribuir, mostrar públicamente su contenido y hacer obras derivadas, siempre y cuando a) reconozcas los créditos de la obra y b) la compartas bajo la misma licencia.

Microsoft, Apple, Sun, Oracle, así como otras marcas comerciales mencionadas en esta revista son propiedad de sus respectivas empresas.

Dirección, edición y coordinación

Ariel M. Corgatelli

Marketing, edición y ventas

Claudia A. Juri

Corrección

Oscar Reckziegel

Diseño

Jorge Cacho Hernández

web: <http://www.tuxinfo.com.ar>
facebook: <http://www.facebook.com/tuxinfo>
email: info@tuxinfo.com.ar
twitter: @tuxinfo

- 3 Editorial
- 4 Actualidad
- 5 Lanzamientos
- 7 Android
Actualizando nuestros equipos con Android
Lelia García y Rodolfo Mena
- 16 Proyectos
BabeliumProject.com: Práctica oral y colaborativa de idiomas
Juanan Pereira
- 19 Distros
Linux Mint 11 "Katya"
Jorge Cacho Hernández
- 23 Entrevista
Clement Lefebvre: Creador y team leader de Linux Mint
Jorge Cacho Hernández
- 27 **TuxMóvil:** Suplemento de movilidad de Tuxinfo
- 34 Seguridad
Backtrack 5 "Revolution"
Rafael Murillo Mercado
- 36 Opinión
¿Es posible vivir en la nube? (II)
Jesús Palencia
- 38 Opinión
Presente redefinido
Claudio de Brasi
- 40 Proyectos
Proyecto infomóvil
Naudy Villaroel Urquiola
- 41 Desarrollo en Android
Publicar la App en el Android Market
Paco Salazar

Editorial



Ariel M. Corgatelli

El mes de los lanzamientos. Todos los meses vemos como avanzan los proyectos de software libre; pero este mes en particular tenemos que destacar varios anuncios o lanzamientos que de alguna manera eran esperados.

Quizás el más destacado fue el de Oracle, liberando primero OpenOffice a la comunidad de software libre, para luego pasar el mismo a la Fundación Apache. Luego tenemos un anuncio bastante interesante es pos del avance de la compartición de contenidos, y este viene de la mano de YouTube; quien integró la opción de poder compartir los vídeos bajo licencia libre Creative Commons.

Seguido encontramos que se anunció la versión 15 de Fedora (Lovelock) con la posibilidad de hacer uso de GNOME 3, luego Linux Mint 11 (Katya), la cual rompe con el estándar que Ubuntu impone utilizando Unity para continuar con GNOME.

Por otro lado tenemos un avance en lo que respecta a sistemas operativos para portátiles y tabletas en donde Meego aparece con su versión 1.2 totalmente renovada y con mayor soporte.

Para cerrar una noticia que no cayó del todo bien a los usuarios de GNU/Linux fue la compra de Skype por parte de Microsoft, quienes de cualquier manera se comprometieron a continuar con las versiones Non-Microsoft, pero lo cierto es que desde este paso importante el servicio de Skype ha empeorado sufriendo varias caídas a nivel mundial.

Creemos que estos son los temas más importantes acontecidos este mes y los invitamos a recorrer nuestra revista. Obviamente les pedimos que pasen la voz y que compartan que hay un nuevo número listo para la descarga.



<http://www.facebook.com/tuxinfo>



@tuxinfo

Únete a nuestro **podcast**

Radio Geek

Podcast diario de actualidad tecnológica
De lunes a jueves de 23:00 a 23:45 (hora Argentina)

<http://www.ustream.tv/channel/arielmorg> (en directo)
<http://bitacora.blip.tv> (en diferido)



David (Document Foundation) nuevamente le ganó a Goliath (Oracle)



En abril la gente de Oracle había anunciado que devolvía OpenOffice a la comunidad libre, pero claro no anunciaban a quien. Por suerte la designada fue la fundación Apache.

Excelente noticia, ya que dicha fundación es la más indicada para llevar adelante el proyecto OpenOffice, ya que cuentan con basta experiencia y además con un excelente equipo para llevarlo adelante.

Desde Apache recibieron la noticia de forma muy positiva, y hasta IBM informó que contribuirá en el proyecto. Lo que sí vamos a tener que ser pacientes para que los

primeros avances empiecen a verse y mucho más ahora que el fork LibreOffice está en plena acción.

Y para cerrar también se habló de que estarían de acuerdo en la fusión de LibreOffice con OpenOffice, habrá que ver si la gente de LibreOffice está de acuerdo con ello.

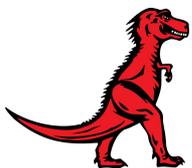
Fuente:

<http://www.marketwire.com/press-release/statements-on-openofficeorg-contribution-to-apache-nasdaq-orcl-1521400.htm>

Anuncio de la Fundación:

<http://blog.documentfoundation.org/2011/06/01/statement-about-oracles-move-to-donate-openoffice-org-assets-to-the-apache-foundation/>

Mozilla no implementará por ahora WebP en Firefox



Mozilla anunció que no dará soporte a

WebP (formato de imagen de Google optimizada para web) por una simple razón: no ven claro que el beneficio de su adopción justifique el esfuerzo de implementar su soporte. Según Mozilla sólo logra reducir en un 39% el tamaño de las imágenes sin pérdida de calidad, sin aportar nada más.

En contrapartida con WebM, sí hay beneficios apreciables como ahorro en royalties y licencias a diferencia del privativo H.264.

Hoy día sólo Opera lo tiene implementado, mientras que el mismísimo Chrome lo adoptará en su próxima versión 12. Veremos como avanza este tema y si lo hacen más interesante para la adopción en Firefox.

En un post publicado por Linus Torvalds, podemos leer que ha decidido cambiar la numeración de Linux, siendo la siguiente versión la 3.0. En dicho texto se puede ver el motivo por el cual se ha decidido romper con la rama del 2.6 hacia la numeración 3. En el mismo también deja claro que no habrá cambios especiales más allá de los que se pueden esperar del desarrollo normal del kernel. Con lo cual al parecer se trata sólo de un cambio de numeración.

Más información:

<https://lkml.org/lkml/2011/5/29/204>

Ubuntu Cloud abandona Eucalyptus por OpenStack

Ubuntu Cloud es la solución de computación en la nube de Canonical y han anunciado que pronto cambiará de plataforma de la actual Eucalyptus a OpenStack.

Eso es lo que anuncian desde el Ubuntu Developer Summit de Budapest, donde el equipo de Ubuntu dijo abiertamente estar en colaboración muy estrecha con el equipo de desarrollo del proyecto OpenStack (proyecto de computación en la nube con más de 60 empresas implicadas, entre ellas Canonical, Cisco, DELL, AMD o Citrix) y que gracias a ello se ha creado una base sólida para comenzar a utilizarlo en Ubuntu Cloud en un futuro.

A pesar del anuncio Ubuntu no abandonará por completo Eucalyptus (que ha sido su plataforma desde el año 2009) ya que la idea en principio es ofrecer mantenimiento y soporte a través de Eucalyptus hasta el año 2015. Esperaremos...

Lanzamientos



Mageia, el fork de Mandriva: Mageia como fork de Mandriva se anunciaba como tal en Septiembre del año pasado. La misma surgía como una respuesta a la mala situación económica de Mandriva y además del deseo de la comunidad de no depender de los constantes problemas económicos que sufría la distribución.

Los que deseen probarla ya cuentan con una versión final descargable. Sus principales características son: los tradicionales asistentes de Mandriva, urpmi para la instalación de paquetes, núcleo con versión 2.6.38, las últimas versiones de KDE, GNOME, XFCE y LXDE, Firefox 4, Chromium, LibreOffice como suite ofimática y VirtualBox. Sólo podemos desearles mucho éxito a la distro y obviamente estaremos probándola para realizar un informe para Tuxinfo.

Web Oficial: <http://mageia.org/es/>



Fedora 15: La tan esperada versión 15 de Fedora Lovelock está disponible desde el sitio oficial de la distro. Sin lugar a dudas la novedad más importante que vamos a encontrar es GNOME 3.

Fedora 15, hizo un cambio radical en su entorno gráfico por omisión, GNOME 2.32, el cual ahora está reemplazado por GNOME 3 y su particular GNOME Shell. Además vamos a encontrar como soporte nativo al sistema de archivos Btrfs (el cual no es opción por omisión en la instalación). También cuenta con un sistema de informe de cuelgues y errores ABRT mejorado, LibreOffice como suite de oficina, Firefox 4 y por supuesto incluye escritorios alternativos tales como KDE SC 4.6 y Xfce 4.8.

Nota de lanzamiento: http://docs.fedoraproject.org/en-US/Fedora/15/html/Release_Notes

Web oficial: <http://fedoraproject.org>



MeeGo 1.2: La distro surgida de Maemo y Moblin auspiciada por Linux Foundation hoy cuenta con una nueva versión para descargar la 1.2. Entre las novedades encontramos: Soporte de los kernel de referencia para varias plataformas Intel Atom y ARMv7, soporte para GSM, GPRS y HSPA+, ampliación de los perfiles Bluetooth, soporte multimedia mejorado, incluyendo el streaming RTSP con descarga progresiva, capacidad para tethering USB, WiFi y BT-PAN, métodos expandidos de autenticación VPN y Wireless.

Nota de lanzamiento: <https://meego.com/community/blogs/imad/2011/meego-1.2-release>

Descarga: <https://meego.com/downloads>



eyeOs 2.5: Esta nueva versión final del escritorio virtual gratuito trae algunas novedades interesantes: varias correcciones de pequeños errores, cambios en la interfaz, nuevas capacidades multimedia como sistema de conversión automático de formato de vídeo, nuevas funcionalidades para la aplicación de mensajería instantánea, disponible en 41 idiomas entre los que encontramos el español.

Además coincidiendo con este lanzamiento ha sido puesto a disposición, un nuevo manual en español.

Más información: <http://blog.eyeos.org/es/2011/05/14/eyeos-2-5-liberado/>

Descarga: <http://www.eyeos.org/es/descargar/descarga-eyeos/>

ENTERATEQUETENGO.COM

✓ Muchas Minutas

✓ Vacaciones en Montecarlo

✓ T.V. 75 pulpadas

✓ Velero con frigobar

✓ Loft vista al mar

✓ Colección completa de muñecos Jack

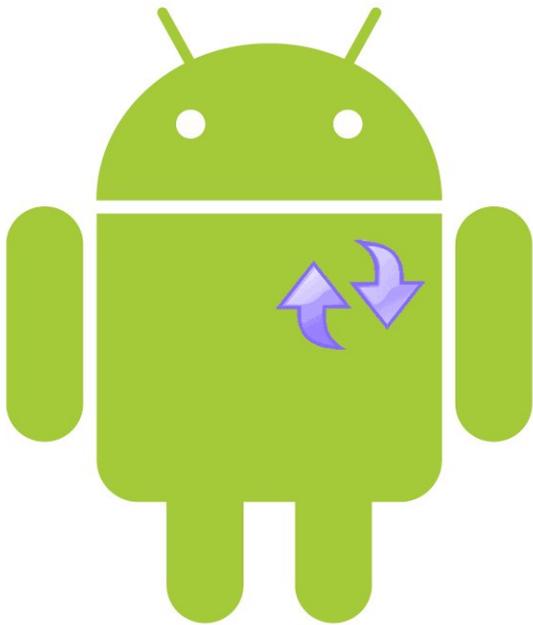
✓ Reabrir Studio 54 por una noche

Conocé el secreto de mi éxito

WWW.ENTERATEQUETENGO.COM



dattatec.com



Actualizando nuestros equipos con Android

POR LELIA GARCÍA y RODOLFO MENA

Android es el sistema operativo para dispositivos móviles (smartphones y tabletas) que más ha evolucionado, fue creciendo en forma rápida y constante. Aparecen nuevas versiones con diferentes características y mejoras, en muy cortos lapsos de tiempo, lo que trae aparejado grandes ventajas porque podemos disfrutar de nuevas funcionalidades, pero también hace que debamos actualizar nuestros dispositivos asiduamente y esto como veremos, en algunos casos no es tan sencillo.

Pero no todo está perdido en el mundo de las actualizaciones en Android, afortunadamente el

panorama de las mismas parece que tiende a mejorar.

Recientes anuncios de Google

Google anunció en el "Google I/O 2011" que ha llegado a acuerdos con los principales fabricantes y operadoras para garantizar las actualizaciones.

Se conocen pocos detalles al día de hoy pero sabemos que los equipos pertenecientes a las marcas HTC, Sony Ericsson, Vodafone, Motorola y Samsung, entre otros, tendrán (durante los primeros 18 meses desde su salida al mercado), la garantía de que recibirán las

actualizaciones correspondientes, dependiendo de que el hardware así lo permita y cuando las operadoras así lo quieran, (dado que aunque el fabricante actualice la versión libre la operadora puede o no actualizar sus modelos). Veremos si esta iniciativa prospera y si la misma se hace realidad en todos los casos.

Cómo actualizar nuestros equipos

Existen equipos muy fáciles de actualizar, inclusive algunos lo hacen en forma totalmente automática; en otros casos se deben hacer con algún tipo de software proporcionado por el fabricante de los mismos, pero en ciertos casos es algo más complicado como el caso que veremos en esta edición de Tuxinfo, donde debemos seguir algunos pasos para actualizar un Motorola Backflip; en esta oportunidad les mostraremos como hicimos para actualizar uno de nuestros equipos (el que usa Lelinux), de la versión 1.5 a la 2.1 de Android, por supuesto trabajando desde la consola de GNU/Linux, en nuestro caso Ubuntu 10.04 Lucid Lynx.

Google actualizó su Android OS



varias veces durante el año pasado, pero no todos los dispositivos recibieron la actualización a la vez, unos con cierta demora y otros lamentablemente nunca la recibirán como es el caso de algunos equipos de Motorola, quizás una de las peores empresas en lo que a política de actualizaciones encontremos; equipos como el Dext, el Backflip o el Quench que venían con la ya vieja y obsoleta versión de Android 1.5 Cupcake no recibieron ni una sola actualización y Motorola dijo que no la recibirán nunca.

Debido a ciertas políticas de actualización, como la de Motorola, es que sí o sí debemos recurrir a métodos como el que describiremos en esta nota para poder colocar una ROM modificada a nuestro equipo a fin de que no quede desactualizado, y de esta manera poder disfrutar de las nuevas características y funciones del sistema y de la posibilidad de instalar aplicaciones que sólo están disponibles para nuevas versiones de Android, generalmente a partir de la 1.6 Donut o en muchos casos a partir de la 2.1 Eclair.



Dependiendo del fabricante y el proveedor del servicio de telefonía móvil, algunos teléfonos reciben la actualización desde su lanzamiento (Google Nexus One) y otros pueden tomar hasta meses.

Las actualizaciones para Android se pueden realizar vía OTA (On the Air), y se encuentran en el menú "Configuración" del celular, botón "Menu", seleccionar "Configuración", seleccionando "Acerca del Teléfono" y "Actualización" y tu teléfono buscará nuevos software de manera automática, si existe algún software disponible. En ese instante la actualización se descargará y se reiniciará el dispositivo. Si no existe nuevo software para ser descargado, se confirmará mediante un mensaje con el texto "Tu dispositivo está actualizado".

En otros dispositivos, lo hemos visto en algunas tabletas con Android, la actualización se realiza simplemente colocando en la tarjeta de memoria SD o microSD el o los archivos de actualización necesarios, o sea copiando la carpeta con los archivos de actualización y reiniciando con la tarjeta de memoria insertada en nuestro equipo, en algunos casos será necesaria la activación de una secuencia de presión de teclas; el proceso comienza y al cabo de unos minutos nos dice que se ha completado, extraemos la tarjeta de memoria SD o microSD, reiniciamos y el dispositivo se inicia con la nueva versión de nuestro sistema.

Este procedimiento

puede variar entre equipos de diferentes fabricantes, es decir nosotros lo expresamos en líneas generales, pero es conveniente que cada uno averigüe su caso en particular.

A veces necesitamos recurrir a algún software del fabricante, como en el caso de los productos de Samsung (el KIES) o el software para PC de Sony Ericsson u otros, a fin de poder actualizar nuestros equipos.

Como habíamos dicho al principio en algunos casos quizás la tarea de poder actualizar no sea tan sencilla y requiera de varios pasos para llevarla a cabo, como: rootear nuestro equipo, hacer uso de la consola del mismo y de la de nuestra PC, conseguir alguna herramienta y los archivos necesarios para poder concretar nuestra operación.

Antes de poner manos a la obra, vamos a explayarnos un poco en los conceptos de "Ser Root" para entender qué significa "rootear" nuestro equipo.

¿Qué es Root y para qué sirve?

Root, para quienes venimos del mundo Linux es algo bastante conocido, vendría a ser el usuario Administrador o Superusuario, que tiene todos los privilegios necesarios como para tener un control total de todos los archivos y directorios del sistema. Esto último es esencial a la hora de hacer modificaciones en el mismo, como por ejemplo: Backups, Capturas de pantalla, Tethering en versiones anteriores a la 2.2 Froyo, cambiar la frecuencia del procesador para hacer overclocking, usar temas visuales y/o instalar ROMs personalizadas, como es el caso que veremos en este número de Tuxinfo.

¿Presenta algún inconveniente el ser Root?

Dado que se obtiene un total control del sistema puede ser peligroso, por eso no tenemos, en la mayoría de los casos, acceso a este usuario, aunque hemos visto algunas tabletas económicas que ya vienen rooteadas.

Por un mal uso de estos privilegios podemos “meter la pata” y dejar al Smartphone inutilizable. Según Google y otros no es algo destinado a ser usado por los usuario finales.

Además, al ser Root pierdes las actualizaciones automáticas y luego si quieres actualizar el sistema deberás hacerlo manualmente, también se invalida la garantía y por ende las operadoras no se hacen responsables de los daños que le puedas llegar a ocasionar al móvil.

¿Es fácil el procedimiento para ser Root?

En algunos casos sí y en otros no es tan fácil conseguirlo, existen diferentes métodos según el terminal y su versión del sistema.

Hay software con el cual podríamos hacerlo con un par de clicks, como z4Root, que es una aplicación para Android que te permite obtener fácilmente los permisos de superusuario, es decir el acceso root a tu teléfono, es realmente fácil de usar y es compatible con varios dispositivos Android, sin embargo, no funciona para los dispositivos NAND bloqueados, como el HTC Desire o Evo.

z4root te mostrará una pantalla con la posibilidad de volver a quitarle este acceso con un simple click y volver el terminal a su estado inicial. Además

la aplicación es muy segura ya que sólo toca los root binaries, en el caso de que algo fuera mal, con un simple reinicio sería suficiente para solucionarlo.

También existe una herramienta llamada SuperOneClick, http://shortfuse.org/?page_id=2 que es gratis, muy completa y que puede rootear muchos teléfonos con Android. En su sitio web podrán ver que requiere Microsoft .NET Framework 2.0+ o Mono v1.2.6+ desde donde pueden descargar el mismo y ver cómo instalarlo en Linux (Ubuntu o Debian) con Mono, allí verán también la lista de equipos compatibles e incompatibles con esta aplicación.



Como dijimos anteriormente rootear un dispositivo no es algo genérico que se pueda hacer de la misma manera en cualquier equipo con Android, aunque algunos métodos puedan ser similares; en esta nota lo vemos utilizando el SDK de Android, instalado en Ubuntu 10.04 y trabajando desde la consola del mismo.

Aclaremos que este SDK, es el kit de

desarrollo de software (siglas en inglés de Software Development Kit) y es un conjunto de herramientas de desarrollo que le permite a un programador crear aplicaciones para un sistema concreto, en este caso Android.

¿Es recomendable ser root en Android?

Para el usuario final no es obligación ser root para utilizar gran parte de las posibilidades que nos brinda nuestro sistema, ya que sin serlo, puede hacer uso de un gran Sistema Operativo que funciona perfectamente.

La posibilidad de ser root te da unos cuantos extras, pero si no necesitas los privilegios adicionales no tienes por qué correr riesgos; si sos un usuario mesurado quizá no lo requieras, pero si sos de meter mano en el sistema, probar características poco comunes, investigar más a fondo, experimentar en las entrañas de Android o probar ROMs cocinadas, de hecho el ser root es para ti.

Las ROMs y los cocineros

Las ROMs son imágenes del sistema Android modificadas por programadores (conocidos como “cocineros”) a fin de aportar mejoras al sistema original.

Por ejemplo, el sistema Android podría estar adaptado y con mejoras de velocidad y eficiencia y también serviría para poder disfrutar de una versión de Android que no está oficialmente disponible para nuestro terminal, como es el caso que veremos a continuación, el de la instalación de una ROM modificada “cocinada” a partir de la versión que

se hizo para Estados Unidos para este equipo.

No confundir una ROM (imagen) con la memoria ROM, (Read-Only Memory) o memoria de sólo lectura que es la memoria que se utiliza para almacenar los programas que ponen en marcha el teléfono y realizan los diagnósticos.

Una vez aclarado el tema del rooteo y qué es una ROM, continuemos con los pasos necesarios para actualizar nuestro Motorola Backflip.

Este tutorial puede dañar tu teléfono móvil, podría causar graves daños en tu equipo.

Ni los autores de la presente nota ni Tuxinfo se hacen responsables por cualquier incidente que podría suceder.

Actualizar Motorola Backflip a la versión 2.1 Eclair de Android

Recomendamos antes de iniciar el procedimiento hacer un backup de lo que tengas en tu equipo, del teléfono y la memoria micro SD.



Tomar nota de la cuenta Motoblur (Usuario y contraseña) para volver a tener todo como antes de comenzar la actualización.

Actualización realizada en Motorola Backflip MB300 de la empresa Personal de Argentina.

Este proceso lo podemos dividir en varias partes, veamos:

I - Necesitamos tener el celular "Rooteado".

II - Instalar la Rom

- Necesitamos tener instalada la Imagen Recovery hecha por J_r0dd.

- Descargar la RADIO ITALIANA (Para no perder señal 3G entre otras cosas).

- Descargar el archivo de Actualización a 2.1

Paso a Paso

I – Para tener el celular Rooteado, debemos:

a) Instalar drivers y SDK en Ubuntu.

- Activar USB Debugging: para ello, tomamos nuestro BackFlip y vamos a Menú-Ajustes-Aplicaciones-Desarrollo-Depuración USB, y aquí vemos que quede tildado.

- Instalar SDK:

1. Instalar sun-java6-bin (si nuestro sistema no lo tiene ya instalado)

2. Descargar SDK de (<http://developer.android.com/sdk/index.html>), en nuestro caso para Linux (i386).

3. Lo descomprimos en una carpeta. Nosotros hicimos en nuestra carpeta personal una carpeta que llamamos AndroidSDK, y dentro de ella descomprimos el archivo .tgz descargado. Les quedará una nueva carpeta llamada android-sdk-linux_x86.

4. Como el nombre es muy largo, a fin de simplificar lo renombramos a android-sdk-linux

5. Luego en la consola de nuestro Ubuntu:

- Editamos el archivo bashrc con el siguiente comando:

```
sudo gedit .bashrc
```

Nos pide el password y luego nos abre el archivo al cual debemos agregarle abajo la siguiente línea:

```
export  
PATH=${PATH}:/home/usuario/AndroidSDK/android-sdk-linux/tools
```

En nuestro caso nos quedó así :

```
export  
PATH=${PATH}:/home/computina/AndroidSDK/android-sdk-linux/tools
```

(Escribimos esta última línea, para poder ejecutar comandos del SDK desde la terminal o consola, simplemente escribiendo el comando android, sin tener que buscar este archivo con permiso de ejecución dentro de la carpeta tools, cada vez que necesitemos ejecutarlo)

- Ahora en la terminal escribimos android y le damos enter. Apreciaremos cómo se abre el gestor del SDK. (Android SDK es el paquete

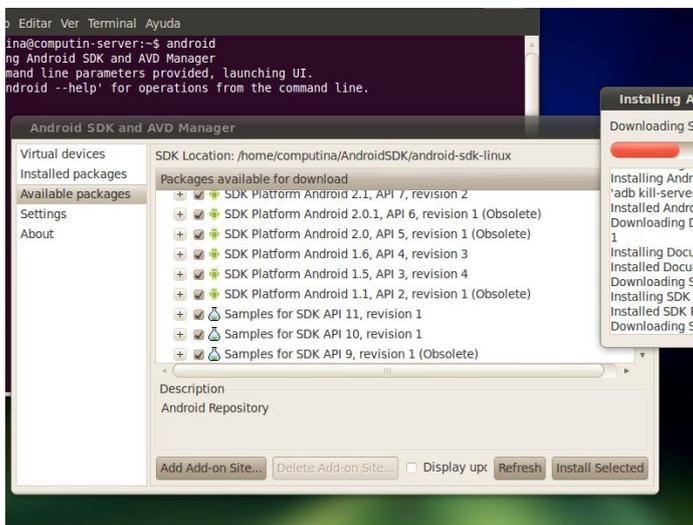


Figura 1

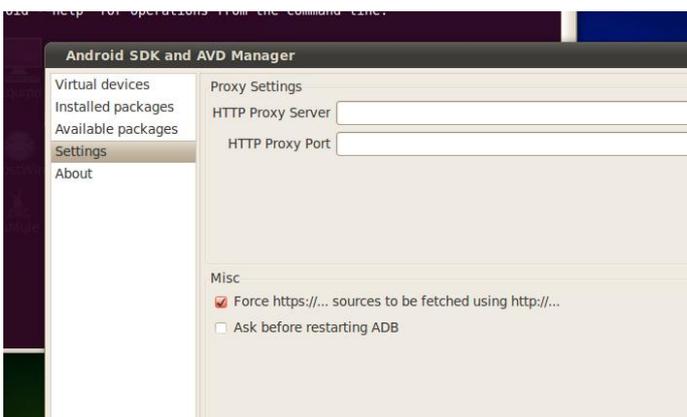


Figura 2

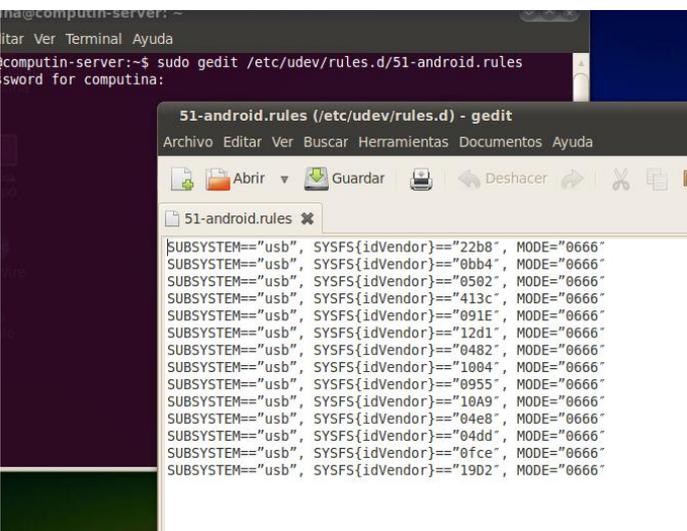


Figura 3

```
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="22b8", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="0bb4", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="0502", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="413c", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="091e", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="12d1", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="0482", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="1004", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="0955", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="10A9", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="04e8", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="04dd", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="0fce", MODE="0666"
SUBSYSTEM=="usb", SYSFS{idVendor}=="19D2", MODE="0666"
```

Figura 4

o kit de desarrollo necesario para programar e implementar todo tipo de aplicaciones para Android y utiliza JAVA como lenguaje de programación).

- Pulsamos en Available packages y luego en Refresh. Aquí tildamos todo y hacemos click en Install Selected. Ahora se instalará todo lo seleccionado, que tardará un poco ya que se descargan alrededor de 900 MB (Ver Figura 1)

- Es conveniente para no arrojar errores, tener tildado en Setting, los repositorios oficiales de Android (Ver Figura 2)

b) Debemos hacer que nuestra PC reconozca nuestro equipo, en este caso nuestro Motorola Backflip.

Ahora vamos a crear un archivo con una configuración especial para el USB. El nombre y el contenido del archivo dependerá de la versión de Ubuntu que usemos, nosotros estamos usando en este ejemplo la versión 10.04

- Abrimos la Terminal o Consola y creamos el archivo

```
$ sudo touch /etc/udev/rules.d/51-android.rules
```

- Luego lo editamos con la siguiente línea:

```
$ sudo gedit /etc/udev/rules.d/51-android.rules
```

(una vez identificado el vendedor del dispositivo procedemos a declarar una regla para cuando conectemos el dispositivo al puerto USB)

- Aquí se les abrirá el archivo donde van a agregar lo siguiente, es un listado con la id de los vendedores más comunes, donde Motorola es el "22b8" (Ver Figuras 3 y 4)

- Guardamos

- Luego modificaremos los permisos con la siguiente línea:

```
$ sudo chmod a+rw /etc/udev/rules.d/51-android.rules
```

- Ahora conectamos el teléfono al puerto USB de nuestra PC, teniendo especial cuidado de ponerlo en "sólo carga" y luego vamos a testear la configuración con adb device

Aquí paramos para hacer una aclaración. El archivo con permiso de ejecución adb está en algunos casos dentro de home/usuario/AndroidSDK/android-sdk-linux/platform-tools y en otros casos está dentro de home/usuario/AndroidSDK/android-sdk-linux/tools. Debemos

verificar dónde está nuestro archivo adb y luego escribir lo siguiente, en terminal entramos dentro de la carpeta donde está nuestro archivo adb

```
$ cd /home/tuusuario/AndroidSDK/android-sdk-linux/platform-tools
```

Ya dentro del mismo escribimos:

```
$ ./adb kill server para matar el proceso
```

```
$ ./adb start-server para volverlo a iniciar
```

```
$ sudo ./adb devices
```

Aquí nos debe arrojar un resultado, un número, como el que se muestra en la Figura 5 y esto significa que nuestro dispositivo fue reconocido.

Ahora vamos a hacer el rooteo propiamente dicho.

1) Entramos en la página de ModMyMobile.com y nos registramos, tras un sencillo trámite.

2) Ya registrados descargamos el Moto-MSM-Root.zip del siguiente enlace

<http://modmymobile.com/forums/downloads.php?do=file&id=28159>

En este punto recomiendo hacer una carpeta en la home de tu usuario a fin de ir guardando allí esta y otras descargas que necesitaremos para terminar el procedimiento.

3) Tecleamos los siguientes

```
computina@computin-server:~/AndroidSDK/android-sdk-linux/platform-tools$ sudo ./adb kill-server
[sudo] password for computina:
computina@computin-server:~/AndroidSDK/android-sdk-linux/platform-tools$ sudo ./adb start-server
* daemon not running. starting it now on port 5037 *
* daemon started successfully *
computina@computin-server:~/AndroidSDK/android-sdk-linux/platform-tools$ sudo ./adb devices
List of devices attached
0395271180    device
```

Figura 5

comandos: (hacemos push de los archivos, hacia la sdcard de nuestro BackFlip).

```
~$ sudo ./adb push /home/tu-carpeta/Moto_MSM-Root/1.5/Superuser.apk /sdcard/Superuser.apk
```

```
~$ sudo ./adb push /home/tu-carpeta/Moto_MSM-Root/1.5/su/sdcard/su
```

```
~$ sudo ./adb push /home/tu-carpeta/Moto_MSM-Root/rageagainstthecage-arm5.bin /data/local/tmp/rageagainstthecage-arm5.bin
```

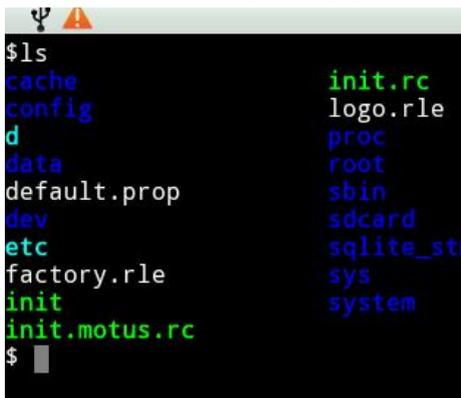
```
~$ sudo ./adb push /home/tu-carpeta/Moto_MSM-Root/install-root.sh/data/local/tmp/install-root.sh
```

4) En nuestro BackFlip descargar e instalar el Terminal Emulador desde el Market de Google.

5) En nuestra pc ingresando en la carpeta donde teníamos nuestro archivo adb y tecleamos:

```
~/AndroidSDK/android-sdk-linux/platform-tools$ ./adb shell
```

Nos mostrará un signo \$ (aparece el



```
$ls
cache          init.rc
config        logo.rle
d             proc
data          root
default.prop  sbin
dev           sdcard
etc           sqlite_stmts
factory.rle   sys
init          system
init.motus.rc
```

signo \$ porque aún no lo rooteamos, después que lo hayamos hecho nos mostrará un signo numeral o almohadilla #); esto indica que hemos entrado al shell del dispositivo, donde podremos acceder a carpetas y modificar permisos de lectura/escritura con los siguientes comandos:

```
$ cd /data/local/tmp
```

```
$ chmod 0755 rageagainstthecage-arm5.bin
```

```
$ chmod 0755 install-root.sh
```

6) Mantenemos nuestro equipo conectado a la PC, recordando tener activado “USB Debugging como se explicó al principio y con el equipo puesto en “sólo carga” (ya que si lo tenemos puesto en “Activado para copiar archivos” nada nos va a funcionar).

Abrimos la aplicación Terminal Emulador y tecleamos lo siguiente:

```
$ cd /data/local/tmp
```

```
$ ./rageagainstthecage-arm5.bin
```

Esperamos hasta que aparezca lo siguiente:

```
[+] Forked xxxx childs.
```

Presionamos Enter y tecleamos exit para cerrar la Terminal. Si da un error no lo tengan en cuenta.

7) volvemos a iniciar el Terminal Emulador, si todo salió bien va a iniciar en # (en vez de \$).

El signo “#” en Linux significa que tenemos acceso como super usuario.

Tecleamos

```
$ /data/local/tmp/install-root.sh
```

Si no imprime nada, entonces ahora tenemos rooteado nuestro Motorola BackFlip, listo para instalar la nueva ROM de Eclair.

Nuevamente tecleamos exit para salir de Terminal Emulator.

Si hicimos todo bien ya tenemos Rooteado nuestro MB300. Felicidades!, lo que resta es muy pero muy sencillo.

Llegado a este paso podrían ver el video de @carvax, en su canal de Youtube cuyo link dejamos a continuación:

<http://youtu.be/Ms2qqNzNqCA>

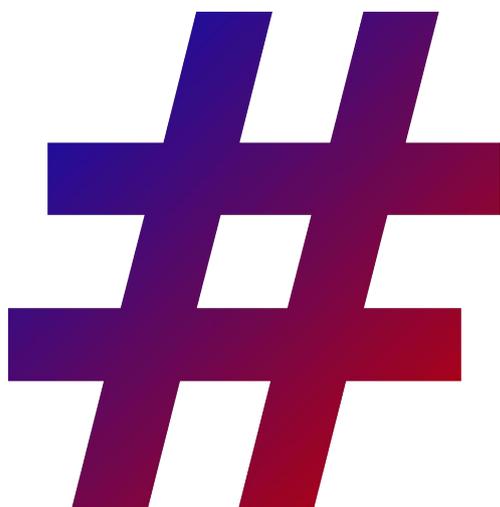
II – Instalar la ROM

1. Descargamos la ROM signed j r0dd.preclair.v1.0.1.zip desde el siguiente enlace:

<http://www.mediafire.com/?4m6fwbg5zggkl68>

2. Descargamos Radio Italiana, es necesaria para poder hacer upgrade a 2.1 lo hacemos desde este enlace:

<http://www.mediafire.com/?pco663926xf2ccm>



3. Copiamos al directorio raíz de nuestra memoria SD estos dos archivos sin descomprimir, podemos hacerlo sencillamente conectando el dispositivo a nuestra PC.

4. Descargamos nuestro nuevo recovery o bootloader desde:

<http://www.mediafire.com/?4limlcamj4tv7dl>

Luego lo descomprimimos y renombramos a “recovery.img”

5. Ahora procederemos a hacer push hacia la SDCard del dispositivo con los siguientes comandos: `./adb push /home/tu-carpeta/recovery.img /sdcard/recovery.img`

```
$ adb shell
```

```
$ su
```

(después de teclear su, debes mirar la pantalla de tu dispositivo para aceptar el permiso que has solicitado por medio de adb) y sigues con:

```
# flash_image recovery  
/sdcard/recovery.img
```

```
# reboot recovery
```

Después de teclear reboot recovery, tu dispositivo se reiniciará con el recovery que acabas de instalar

Otra opción es hacer este mismo paso 5 desde el hardware de tu equipo, que es como lo hicimos nosotros:

Power+Cámara pantalla azul.

En la parte inferior izquierda tiene la leyenda “Bootloader USB Init”

Presiona el botón Power, se apagará y se encenderá inmediatamente después(si no se enciende, puedes encenderlo tú).

En la pantalla del logo de Motorola, presiona el botón de la cámara sin soltar.

Te pedirá que sueltes el botón de la cámara, y a continuación te pide que elijas Volume UP o Volume DOWN.

Damos Volume Down, te dirá que presionaste Volume UP, no importa, te llevará al MB300 Android Recovery.

Ahora seleccionaremos la opción Wipe con las teclas Volume UP y Volume DOWN. Seleccionaremos todas las opciones menos Wipe SD-Ext partition ni ***WIPE ALL***, pues borraremos la partición que tenemos funcionando de nuestra SDCard, junto con nuestras fotos, música, videos, etc.

Damos enter con el botón de encendido a Wipe data/factory reset. Esperamos a que nos muestre la leyenda “Data wipe complete” y proseguimos con el siguiente wipe.

Cuando terminemos con los 5 wipes necesarios, presionaremos el botón de la Cámara para regresar al menú anterior.

A continuación seleccionaremos Flash zip from SD y posteriormente la opción SDCARD:signed-IT_radio.zip. Al hacer esto estamos instalando la radio para tener Android 2.1. Nos aparecerán varias leyendas, entre ellas “Finding update package...” y “Verifying update package...” hasta que finalmente nos muestra la leyenda “Extracting radio image...” y nos indica que hagamos un reboot, ya sea por hardware o por software.

6. Cuando reiniciamos, se anuncia la leyenda “writing radio image”, después aparecen unos asteriscos en

una barra azul y un fondo negro, el cuál es una barra de progreso, pronto se va y aparece el menú de recovery otra vez sin antes mostrar el logo de Motorola.

7. Ahora es turno del ROM. Seleccionamos Flash zip from SD y ahora seleccionamos SDCARD:signed-j_r0dd.preclair.v, el cual no muestra su nombre completo por falta de espacio en la pantalla. Si seleccionamos la opción nos pregunta si queremos instalar, presionamos Power otra vez para confirmar, nos aparecerán las mismas leyendas y una barra de progreso, exactamente igual a cuando instalamos la radio italiana, sólo que después de "Verifying update package..." nos muestra "Installing update...", "Installing System" y al final "Install complete". En este momento volteamos el equipo y le extraemos la memoria micro SD.

8. Reiniciamos el teléfono con cualquier método, después veremos el logo con la M de Motorola, y después una imagen con un androide verde y un fondo de rayos resplandecientes, tras esperar algunos minutos (a veces tarda largos minutos), podrán gozar de un dispositivo totalmente distinto, gracias a la versión de Android 2.1 Eclair.

9. Nos recibirá la pantalla de login de Motoblur, donde deberemos colocar nuestro nombre de usuario y contraseña, para volver a tener las mismas características de los servicios que teníamos, como noticias, RSS, cuentas de correo, twitter o facebook.

Aquí dejamos unas capturas de pantalla del escritorio y del ítem Ajustes – Acerca del teléfono, donde se puede apreciar la Versión del firmware y Número de compilación.



Como verán, el software libre da la posibilidad de crear o modificar versiones nuevas, mejoradas o modificadas de nuestro sistema como en el caso que vimos.

Cabe destacar el trabajo de desarrolladores, sitios web, foros, desde quien hizo la rom, (tomando como base la que hiciese Motorola sólo para Estados Unidos), hasta quien la divulgó, quienes hicieron los procedimientos de diversa manera o hasta quien se tomó el trabajo de hacer un vídeo sobre el mismo.

A todos ellos, a los que día a día trabajan por mejorar o pulir Android, como cualquier aplicación o componente del software libre, es que debemos agradecer por trabajos como este, que permitieron actualizar un terminal que su fabricante había dejado olvidado en la versión 1.5. Esperemos que estas cosas no vuelvan a ocurrir y todos podamos gozar de un sistema actualizado.

No existe una receta que pueda servir para rootear o actualizar cualquier equipo. Quizá tengan que investigar y buscar para el que ustedes posean. Si disponen de un dispositivo como



este esperamos les haya servido esta nota y disfruten de su equipo ya actualizado.



Lelia García
lelinux@gmail.com
twitter: @lelinux



Rodolfo Mena
rodolfomena2006@gmail.com
twitter: @rodolfitom

Fuentes:

- androidtitlan.org bit.ly/9RZheC
- grupoandroid.com bit.ly/ebOIOG
- tuxapuntos.com bit.ly/9axAno
- @carvaxyoutu.be/Ms2qqNzNqCA

Llegue con su mensaje utilizando la herramienta más **simple, rápida y eficaz.**

Planifique, envíe y mida los resultados de sus campañas de email marketing con una solución completa.



Envialo**Simple**.com

La solución de E-mail Marketing de Dattatec.com

Conózcala en:

www.envialosimple.com/go



dattatec.com

Su Hosting hecho Simple!





BabeliumProject.com

Práctica oral y colaborativa de idiomas

POR JUANAN PEREIRA

BabeliumProject.com es una aplicación web para la práctica oral y colaborativa de idiomas desarrollada por el grupo de investigación GHyM de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea. El usuario puede usar Babelium directamente desde su navegador sin necesidad de instalar ninguna otra aplicación.

BabeliumProject permite al usuario visualizar video-conversaciones

grabadas en distintos idiomas (inicialmente euskera e inglés), donde intervienen por lo general 2 ó 3 personas. El usuario, una vez visualizado uno de los vídeos, puede tomar el papel de uno de los personajes y realizar el doblaje del mismo. Es decir, una vez seleccionado el rol que quiere doblar, el vídeo comienza a visualizarse hasta que llega el turno de dicho rol; en ese momento se graba la voz del usuario (a través del micrófono y, si el usuario lo desea, también la imagen de su webcam). Tal y como ocurre en la vida real, el usuario dispone de un tiempo limitado para responder, exactamente el mismo que el tiempo utilizado por el rol del personaje en el vídeo original.

Cuando el usuario termina el doblaje de la conversación, tiene la opción de visualizar su trabajo. En cuanto

determina que la grabación es correcta, la puede subir al servidor Babelium de tal forma que queda disponible para su evaluación por parte de otros usuarios. Esta evaluación se realiza de forma colaborativa, es decir, si la grabación a evaluar se ha hecho en euskera, serán usuarios euskaldunes los que evalúen el trabajo. Esta evaluación puede incluir tanto comentarios de texto como comentarios en vídeo, actuando como profesores de ese idioma.

Las video-conversaciones disponibles en Babelium abarcan distintos niveles de dificultad, siguiendo la nomenclatura del Marco Europeo de Referencia de las Lenguas (A1, A2, B1, B2, C1), utilizada en varios organismos oficiales, entre ellos las Escuelas Oficiales de Idiomas. Por otra parte, aunque Babelium dispone ya de vídeos en euskera e inglés, cualquier usuario puede subir sus propias creaciones, en el idioma que desee.



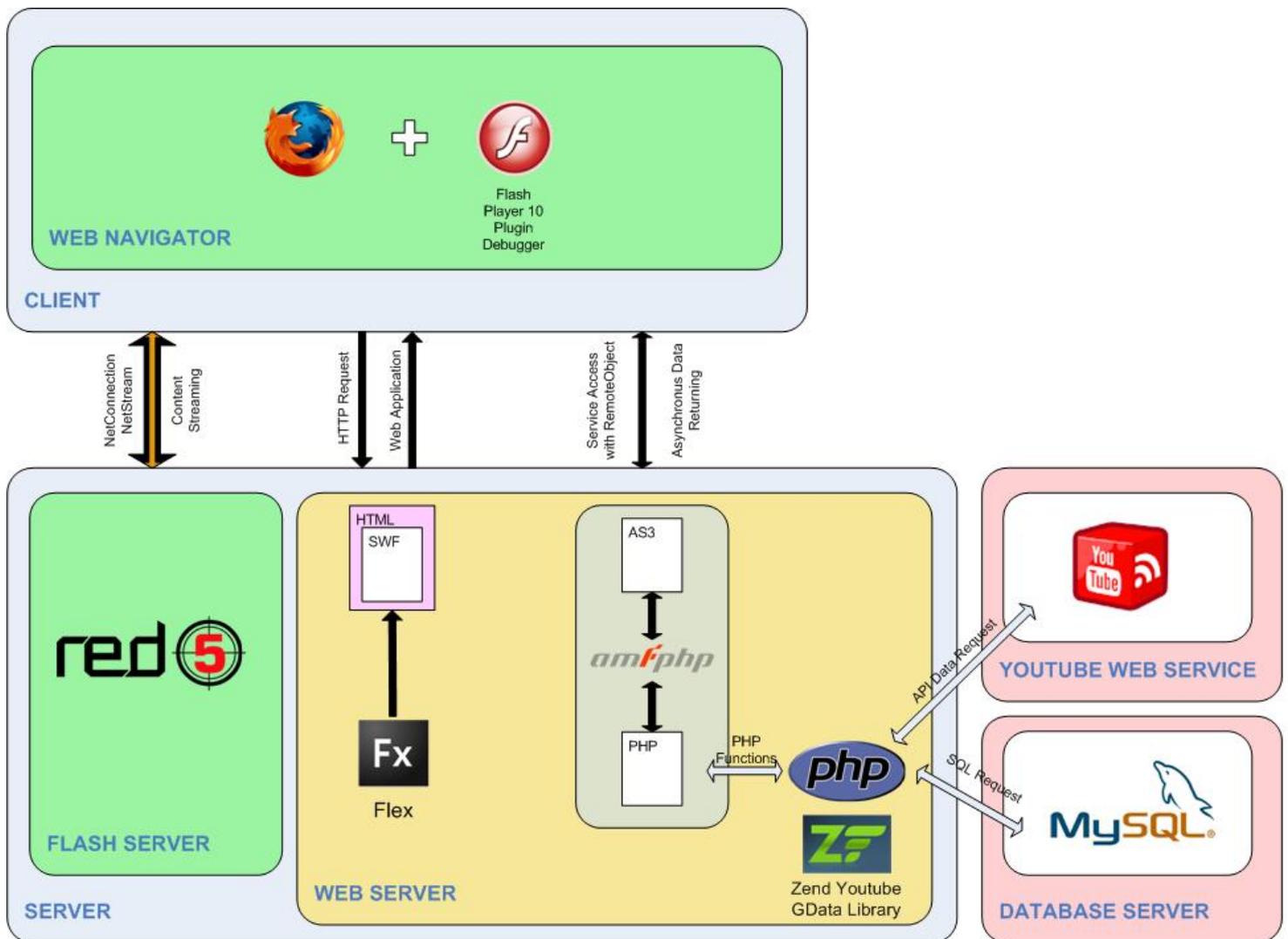


Figura 1 - Arquitectura tecnológica

Por otro lado, aparte de servir como herramienta para la práctica oral de idiomas, el usuario puede usarla también para mejorar sus capacidades de comprensión auditiva del idioma, mediante el uso del apartado de subtulado. Cuando un nuevo vídeo hace su aparición en Babelium, no contiene subtítulos y son los propios usuarios quienes pueden, nuevamente de forma colaborativa, subtítularlo a través de un editor creado para esta labor que está totalmente integrado en Babelium.

Para fomentar la participación y colaboración en el sistema, se introduce el concepto de créditos. Conseguir créditos es una acción gratuita (económicamente hablando), pero requiere que el usuario aporte

recursos a Babelium, bien mediante el subtulado de nuevos vídeos, evaluando el trabajo y grabaciones de otros usuarios o subiendo nuevas video-conversaciones. Por otro lado, si un usuario quiere que otros evalúen su trabajo, tiene que consumir parte de sus créditos. De esta forma, se busca que exista un equilibrio entre lo que se aporta y lo que se recibe del sistema, al mismo tiempo que se evitan posibles abusos.

Cabe destacar que Babelium se ha lanzado como una aplicación gratuita, estando el código fuente liberado desde finales de 2010. Esto implica, que los usuarios con más conocimientos técnicos tendrán además la posibilidad de estudiar, analizar y mejorar el código del producto, con el objetivo de que

Babelium se convierta en una mejor herramienta para la práctica de idiomas.

Los responsables de BabeliumProject informan de novedades y responden a preguntas y cuestiones a través del usuario @babelium en Twitter.

Este proyecto ha sido posible gracias a la colaboración de HABE, la Diputación Foral de Gipuzkoa, y el Gobierno Vasco.

Tecnología

Para la implementación de Babelium Project, se ha desarrollado un conjunto de componentes web que permiten la práctica de la expresión oral mediante el uso del framework de código abierto Flex, que permite



generar aplicaciones RIA (Rich Internet Applications) compatibles con prácticamente cualquier sistema operativo y dispositivo con conexión a Internet.

Como se puede observar en la figura 1, la aplicación hace uso de diversas tecnologías, especialmente en el lado del servidor. Cuando un usuario hace una petición a la dirección del servidor web, este le envía un contenedor HTML junto con un archivo SWF que contiene la aplicación web.

Para poder utilizar un servicio avanzado como el streaming de vídeos el cliente establece una conexión con el servidor multimedia

de código abierto Red5. Tras establecer la conexión, se crea un canal de retransmisión de contenidos que se empleará para servir vídeos y almacenar los vídeos grabados en streaming.

Para poder acceder a los datos necesarios para la aplicación, se envían solicitudes en formato AMF (un formato de la tecnología Flash que se utiliza para el envío de mensajes y/o datos, Action Message Format) al servidor. Allí, la aplicación AMFPHP recibe estos datos y los transforma a un lenguaje estándar de programación del lado servidor: PHP. Mediante los datos recibidos del cliente y los scripts PHP del servidor se hace una petición de datos al

servidor de bases de datos MySQL. La respuesta recibida pasa en su regreso por AMFPHP, que convierte los datos, esta vez a la inversa, y se envían a la aplicación web para ser procesados.

El código fuente de todo el proyecto Babelium se publica bajo una licencia abierta (GPLv3) en <http://code.google.com/p/babeliumproject/> de tal forma que cualquier persona interesada pueda instalar una instancia personalizada en su centro educativo – o en su propia casa :-)

Si tienes cualquier duda, sugerencia o comentario sobre BabeliumProject, bien sea como usuario, como desarrollador o como administrador interesado en implantar una copia para uso personal, no dudes en unirse a nuestra lista de distribución y plantearnos tu consulta: <http://groups.google.com/group/babeliumproject>



Juanan Pereira
juan.pereira@ehu.es
 twitter: @juanan



Linux Mint 11 "Katya"



POR JORGE CACHO HERNÁNDEZ

El pasado 26 de mayo se liberó la versión 11 de Linux Mint, una de las distribuciones más populares de Linux, así que hemos creído conveniente ofrecer una visión general de qué es Linux Mint y qué nos ofrece esta nueva versión de la misma.

Linux Mint

Linux Mint es una distribución Linux basada en Ubuntu (esto no es cierto al 100% pero permitirme continuar la argumentación y posteriormente lo explicamos con más detalle) y por tanto una de las muchas distribuciones derivadas que tienen como base a Debian. Como dato general es bueno saber que Linux Mint es la segunda distribución Linux más usada en el mundo, situándose como cuarto sistema operativo de escritorio a nivel global, por detrás de Windows, Mac OS y Ubuntu.

Linux Mint de forma oficial se ofrece con los escritorios GNOME, KDE, XFCE y LXDE, aunque no todos ellos salen de forma simultánea.

Si hay algo que caracteriza a Linux Mint es su acabado estético, aspecto que cuidan y que van puliendo en cada versión. No obstante su lema es "from freedom came elegance", o lo que sería lo mismo "de la libertad vino la elegancia".

Otro aspecto diferencial de esta distribución es la sencillez de su uso, o como dice su propio creador Clement Lefebvre en la entrevista publicada en esta misma revista, Linux Mint es un sistema operativo que funciona "out of the box". Cualquier usuario, sea novel o sea avanzado va a tener que hacer pocos o ningún retoque a la configuración predefinida del sistema para poder comenzar a trabajar.

De hecho la distribución de los elementos del escritorio guarda cierta similitud con la ofrecida por los sistemas Windows: el botón que da acceso al menú de programas está situado en la parte inferior izquierda, los iconos de la bandeja de sistema se sitúan en la esquina inferior derecha y la parte superior de la ventana queda libre de paneles. Es

sin duda un guiño a todos los usuarios que vienen de entornos Windows con el fin de hacerles más sencilla la transición. Sobra decir que como en todo sistema Linux la posición de todos estos elementos es totalmente modificable, pudiendo situar cada uno de ellos donde prefiramos.

A lo largo de su historia Linux Mint ha ido creciendo a la sombra de Ubuntu, desde la versión 1.0 basada en Kubuntu Dapper hasta la versión 11 que tiene como base a Ubuntu 11.04. No obstante Linux Mint no es tan solo un Ubuntu al que se le ha cambiado el logotipo y se le han cambiado los programas por omisión (todos nos hemos encontrado con distribuciones de este estilo) sino que desde sus orígenes ha incluido una serie de programas propios con el fin de mejorar la usabilidad y la productividad.

Entre ellos destacan:

Gestor de actualizaciones (mintUpdate): Se encarga de la actualización del sistema, pero a

diferencia de su homólogo en Ubuntu asigna a cada actualización un nivel de seguridad del 1 al 5 de forma que el usuario no experto sea consciente de la necesidad y de la estabilidad de esa actualización.

Gestor de Software (mintInstall): Es el encargado de los instalación/desinstalación de los programas, al igual que hace el Centro de Software de Ubuntu. Incluye para cada programa revisiones y valoraciones de los usuarios, aspecto que ha sido también incluido como novedad en Ubuntu Natty.

Gestor de subidas (mintUpload): Es un cliente FTP que nos permite configurar diferentes destinos, de forma que con un sencillo “drag&drop” desde nuestro escritorio podamos transferir nuestros archivos a una máquina remota.

Menú principal (mintMenu): Es un completo menú que nos da acceso a todos los programas instalados en nuestro sistema y a todas las opciones de configuración del mismo. Dispone de una pestaña con el

software que más usamos así como los botones de apagado, cierre de sesión, etc. Tal y como comentábamos antes, es una solución diseñada de forma análoga al clásico botón “Inicio” de Windows.

Herramienta de copias de seguridad (mintBackup): Es un programa que nos permite hacer copias de seguridad y restauraciones tanto de los archivos de nuestro sistema como del software instalado.

Bloqueador de dominio (mintNanny): Es un sencillo firewall para impedir el acceso a los dominios que hayamos configurado previamente.

Como podemos ver Linux Mint toma como base las diferentes versiones de Ubuntu pero su objetivo es ofrecer un valor añadido a cada nueva versión llevando a Ubuntu un paso más adelante en cuanto a productividad y estética.

La financiación de Linux Mint tiene como únicas fuentes las donaciones, patrocinios y publicidad en su página web. Con estos ingresos se sostiene

un grupo de 20 personas que desarrollan la distribución, liderados por Clement Lefebvre (única persona que trabaja a tiempo completo en el proyecto). Y por supuesto no podemos olvidar a la comunidad de Linux Mint que apoya, da soporte a los usuarios, realiza las pruebas de las versiones beta, realiza traducciones, propone mejoras, etc ..

Linux Mint Debian Edition

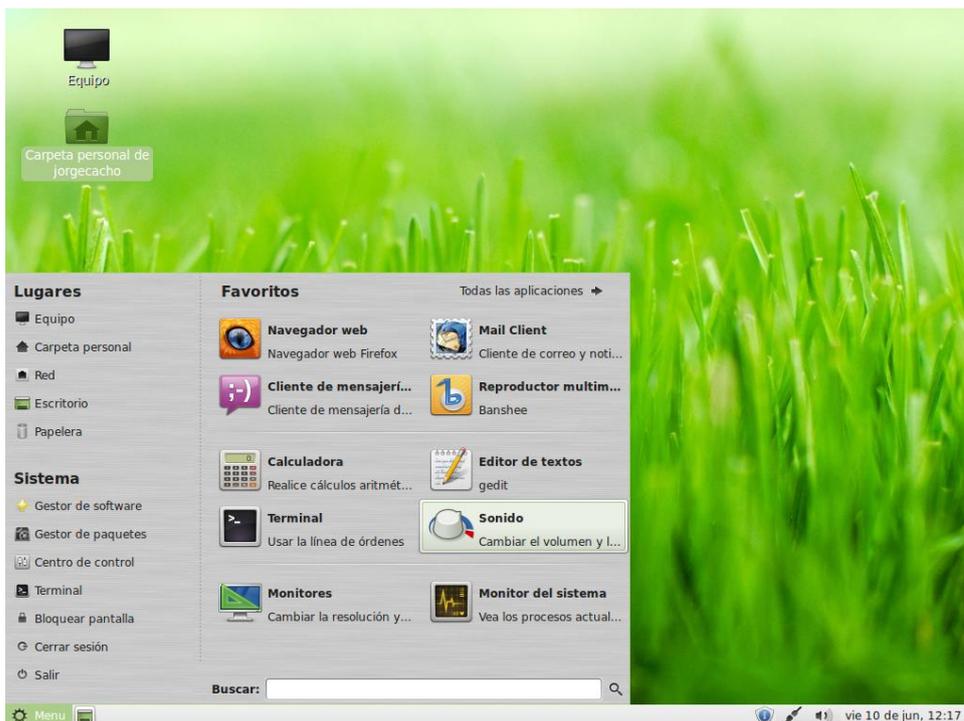
Decíamos al comienzo del artículo que Linux Mint es una distribución basada en Ubuntu, pero esto no es totalmente cierto. Desde septiembre de 2010 Linux Mint cuenta con una segunda rama de desarrollo, que no se basa en Ubuntu sino directamente en Debian.

En este caso no se trata de una distribución con actualizaciones periódicas, tal y como le ocurre a la versión basada en Ubuntu, sino que se trata de una “rolling release”, es decir de una versión que de forma continua va recibiendo las mejoras tan pronto como están disponibles.

Es sin duda un paso valiente y arriesgado por parte de Linux Mint que tal vez haya madurado lo suficiente como para poder despegarse del que hasta ahora ha sido su “padrino”, Ubuntu. En todo caso el tiempo nos dirá si la apuesta a futuro de Linux Mint pasa por continuar con versiones basadas en Ubuntu, con la basada directamente en Debian o con las dos en paralelo.

Linux Mint 11 “Katya”

Tal y como comentábamos al comienzo del artículo, está recién publicada la última versión de Linux Mint que recibe el nombre de “Katya”. Ésta versión tiene como base Ubuntu





11.04, Linux 2.6.38, Gnome 2.32 y Xorg 7.6. (En el momento de escribir este artículo aún no se había publicado la versión KDE ni el resto de versiones con escritorios alternativos)

Lo primero que destaca de Linux Mint 11 es que ha prescindido de Unity, la tan comentada y criticada aportación de Canonical a Ubuntu 11.04. El mismo Clement Lefebvre, en la entrevista ofrecida a Tuxinfo y que podéis encontrar en esta misma revista, nos transmitía sus reticencias tanto a Unity como a Gnome 3, soluciones que él considera que

mejoran la estética del escritorio pero que van en detrimento de la usabilidad y de la productividad.

Otra de las novedades de Linux Mint 11 es la mejora del Gestor de Software, que incluye

mejoras visuales, una nueva categoría para tipos de letra (fuentes) e información detallada, para cada programa: paquetes que necesitan ser instalados, actualizados y/o borrados en caso de pulsar el botón "instalar".

El Gestor de Actualizaciones, que sirve para mantener al día el sistema operativo también ha recibido mejoras visuales y de rendimiento, que lo hacen más ágil y seguro a la hora de actualizar nuestro sistema.

También es posible a partir de esta última versión deshabilitar las citas

cómicas que aparecen cada vez que abrimos la terminal de comandos (podremos hacerlo a través del Centro de Control)

Linux Mint 11, al igual que Ubuntu 11.04, también incluye las nuevas barras de scroll verticales. Unas barras que si no son utilizadas reducen su grosor para ocupar menos espacio, y que vuelven a su tamaño normal tan pronto como ponemos el ratón sobre ellas. Es un cambio poco coherente a lo largo del sistema operativo, ya que no todos los programas lo implementan y que si bien ahorra espacio en pantalla (muy útil en netbooks) dificulta su uso en condiciones normales. Todos aquellos que no deseen este nuevo comportamiento de las barras de scroll vertical pueden volver al funcionamiento normal eliminando (vía Synaptic o vía terminal) los paquetes "overlay-scrollbar", "liboverlay-scrollbar-0.1-0" y reiniciando el sistema.

Desde el punto de vista del software preinstalado las mayores novedades vienen por la eliminación de Gwibber (cliente de redes sociales), la inclusión de gThumb en lugar de F-

Descarga

Linux Mint 11 nos ofrece en tres tipos de descarga:

CD (666 MB): No contiene codecs privativos ni software restringido y la lista de software preinstalado es más limitada. No obstante la primera pantalla tras la instalación nos ofrece con un sólo click la opción de instalar, si lo deseamos, estos codecs y programas de una forma muy sencilla. Incluye el instalador desde Windows, en caso de querer tener un ordenador con doble sistema operativo.

DVD (867 MB): Es la versión completa de Linux Mint 11 con todos los codecs y programas preinstalados (incluye VLC, Gimp, Giver, Tomboy, LibreOffice-Base, Java, Samba, etc). Por problemas de tamaño no incluye el instalador desde Windows.

OEM: Distribución especialmente creada para fabricantes de ordenadores que quieran preinstalarlo en su hardware.



Spot para el procesamiento fotográfico, Banshee en vez de Rhythmbox como reproductor musical y LibreOffice en vez de OpenOffice como suite ofimática.

Linux Mint 11 termina su lista de cambios con mejoras estéticas en el tema gráfico Mint-X, inclusión de nuevos fondos de pantalla, así como mejoras en el mint-search-addon (complemento que aparece en Firefox, Chromium y Opera para hacer búsquedas rápidas en Google, eBay, Wikipedia, Amazon, etc) En todo caso se puede consultar la lista completa de cambios en http://www.linuxmint.com/rel_katya_w_hatsnew.php

Manuales

Todos aquellos recién llegados a Linux Mint puede descargar los manuales que están disponibles en la web (<http://www.linuxmint.com/documentat ion.php>). Por desgracia sólo existe manual en español de la versión 9,

por tanto si deseamos documentarnos sobre la versión 11 tendremos que hacerlo en inglés, única versión disponible por el momento.

Aprovecho la oportunidad para recordar que estos proyectos se mantienen vivos gracias a la comunidad y que todo aquel que desee participar puede hacerlo de muy diversas formas, bien de forma económica (<http://www.linuxmint.com/donors.php>) o bien participando en la promoción, dando soporte a los recién llegados, reportando problemas, aportando ideas, mejorando el código o participando en la traducción (<http://www.linuxmint.com/getinvolved.php>)

Resumiendo

Linux Mint es una distribución que desde hace años brilla con nombre propio dentro de la constelación Linux y que sin duda la vamos a ver crecer mucho más en los próximos años.

Linux Mint es una muy buena opción para todos aquellos que busquen un entorno más cuidado desde el punto de vista de la estética. También es una gran opción para los recién llegados de Windows, ya que los elementos gráficos se han situado en el escritorio de forma muy parecida.

Mientras Ubuntu sigue haciendo pruebas con Unity (un interfaz con tantos defensores como detractores), Wayland y otros componentes, Linux Mint va a ir sin duda explorando otros caminos paralelos que seguirán haciendo de ella la gran distribución que ya es.



Jorge Cacho Hernández
<https://about.me/jorge.cacho.h>

LPIC-1 Fundamentals
LPIC-2 System Administrator
WORKSHOPS Avanzados
\$2.990 y 2x1

root
+ LINUX =
capacitación Inteligente
www.ROOTLINUX.com.ar

Linux Professional Institute

Sabemos lo que te falta para ser un profesional de Linux
Hipólito Yrigoyen 636 Piso 5 "A" | +54 11 5032.8134 | help@rootlinux.com.ar



Clement Lefebvre

Creador y team leader de Linux Mint

POR JORGE CACHO HERNÁNDEZ

Linux Mint se ha ganado, con el paso de los años, un nombre propio dentro de las distribuciones Linux. Lo que comenzó siendo un sistema operativo bajo la larga sombra de Ubuntu es hoy un proyecto en rápido ascenso. Tanto su último lanzamiento, la versión 11, como su versión basada directamente en Debian, toman lo mejor de Linux y lo ofrece a los usuarios con una estética muy cuidada y potenciando la facilidad de uso.

Hoy tenemos con nosotros para hablar de Linux Mint a su creador y máximo responsable, Clement Lefebvre, a quien de antemano agradecemos que en plena preparación del lanzamiento de Linux Mint 11, nos haya dedicado este tiempo.

*** Si tuvieras que definir Linux Mint, ¿cómo lo harías?**

Linux Mint es actualmente el cuarto sistema operativo más popular del mundo. Es rápido, fácil de usar, fiable, potente, flexible y libre.

*** ¿Cómo y por qué comenzó Linux Mint?**

Comenzó en 2006 como un experimento, con algunas modificaciones hechas en un Live CD de Ubuntu. En ese momento linuxmint.com era una web de noticias de Linux y yo escribía reseñas de otras distribuciones. Todo comenzó como un test rápido para ver si era capaz de tomar algunas de las mejoras de las que hablaba en mis revisiones y desarrollarlas por mí mismo. Linux Mint se publicó y rápidamente se hizo muy popular. La gente pidió modificaciones y nuevas

características, y al final había más personas que visitaban linuxmint.com por esto que por los artículos. Se introdujeron más mejoras y se publicaron nuevas versiones, hasta que llegó Linux Mint 2.1, Bianca, donde el proyecto tomó forma y cambió de ser algo que hacía por curiosidad a ser un proyecto serio con la ambición de competir con otros sistemas operativos.

*** ¿Qué ofrece Linux Mint que no ofrezcan otros distros?**

Hay algunas características únicas en Linux Mint (el "Upload Manager" por ejemplo) pero donde Linux Mint realmente brilla es en el hecho de que da algo a la gente que hace que se sientan como en casa. La instalación por omisión tan sólo requiere de un mínimo de cambios por parte del usuario para que se sienta cómodo y pueda comenzar a ser productivo, y

por supuesto todo el sistema es fácilmente modificable. Es un sistema que no sólo funciona muy bien "out of the box" sino que también es muy personalizable.

*** ¿Quién está detrás de Linux Mint? ¿Cuáles son las fuentes de financiación de Linux Mint?**

Linux Mint está liderado por un pequeño equipo de desarrollo de alrededor de 20 personas, de las que yo soy actualmente el único desarrollador a tiempo completo en el proyecto. Linux Mint se financia en gran parte por su comunidad a través de donaciones, patrocinios, colaboraciones y publicidad.

*** ¿Cuál es tu papel actual en Linux Mint?**

Hago casi de todo, pero delego



también en mucha otra gente con talento. Algunos aspectos del proyecto han sido delegados con éxito en otras personas. Suzanne y su equipo de moderadores, por ejemplo, están haciendo un trabajo brillante en los foros, y del mismo modo lo están haciendo también los miembros del IRC. Hay también algunos otros proyectos que son independientes de Linux Mint, pero con los que trabajamos regularmente, como las comunidades locales o el proyecto de podcast MintCast.

Tenemos también brillantes mantenedores que son muy reconocidos por la comunidad (Merlwiz, Boo, Kendall, Shane ...) y un activo grupo de probadores que ayudan enormemente cuando se trata de garantizar la calidad.

*** ¿Cuál es el papel de la comunidad? ¿Cómo se toman las decisiones?**

Las decisiones las tomo yo mismo a menos que sean específicas de un dominio concreto. Cada persona del equipo está especializada en un área y conoce cuál es su capacidad de decisión. En la medida de lo posible los miembros del equipo toman iniciativas e impulsan sus proyectos

de la forma en que se sienten más cómodos. Si es necesario cambiar algo o si hay dudas, se habla de ello y se toma una decisión. Somos un pequeño equipo compuesto en su mayor parte de gente altruista, por lo que necesitamos estar seguros de que todos están aquí porque aman lo que hacen y también debemos tener en cuenta que las personas no siempre están disponibles y que no siempre pueden comprometerse a unos plazos determinados.

Las decisiones se toman rápidamente y de una forma unilateral, pero eso no quiere decir que estén grabadas en piedra. Cada vez que hay un argumento contra una decisión particular, se revisa y estamos encantados de discutir los pros y los contras. Si esto ocurre dentro del equipo la discusión se lleva a cabo de forma privada. A veces esto ocurre dentro de la comunidad así que se genera un debate público al respecto ya sea en los foros o en el blog. Si finalmente se cambia la decisión inicial, eso significa que el debate ha logrado un mejor producto, y si la decisión no se cambia, al menos salimos con una mejor comprensión del problema y de la recepción que va a tener esta decisión en la comunidad. Ambos casos son muy positivos y siempre animamos a la gente a que nos dé el mayor feedback posible.

"Linux Mint" es tanto una comunidad de personas como un sistema operativo, y una cosa es tan importante como la otra. La comunidad tiene nuestro bien máspreciado: el feedback. También nos proporciona la mayor parte de las ideas e innovaciones que implementamos, da la bienvenida y apoya a los recién llegados, les hace parte de algo más grande donde las personas comparten y se ayudan

unos a otros, y promueve y apoya financieramente el proyecto.

Estamos orgullosos del trabajo que hacemos y de la calidad de Linux Mint, pero también estamos muy orgullosos de la comunidad que hay detrás, esto es realmente un éxito fantástico para Linux Mint y es genial ser parte de él.

*** ¿Qué podemos esperar de Linux Mint en el corto plazo?**

En el momento de escribir esto Linux Mint 11 se está sincronizando en todos los mirrors y se publicará mañana por la mañana. Ya hemos comenzado el trabajo en las ediciones LXDE y KDE y pronto vamos a centrarnos en llevar las novedades de Linux Mint 11 a nuestra edición basada en Debian.

*** ¿Y en el largo plazo?**

En los próximos meses tendremos que tomar una decisión sobre el futuro de nuestra tecnología y su compatibilidad con GTK + y GTK3. Vamos a considerar la adopción de Gnome 3 e investigar qué se puede hacer con él. También vamos a estudiar la posibilidad hacer un fork de Gnome 2 y si esto significa mantenerlo en su forma actual o adaptarlo a GTK3. Algunas de estas decisiones podrían no tener mucho sentido en el futuro y otras discusiones surgirán en el tiempo, así que es demasiado pronto para hablar de todo esto. Pero nuestro objetivo a largo plazo es ofrecer algo que sea tan bueno o mejor que lo que tenemos ahora, con el mismo énfasis en la facilidad de uso, elegancia, comodidad y también en la productividad.

*** Sé que es una pregunta difícil, pero, ¿cuál podría ser el**



porcentaje de uso de GNU/Linux en los PCs?

Creemos que Linux puede tener una cuota de mercado cercana al 2%.

* Y de esos, ¿cuántos podrían estar ejecutando Linux Mint?

Antes del lanzamiento de Ubuntu 11.04 y de Linux Mint 11 teníamos los siguientes datos:

- Linux Mint es la segunda distribución más popular dentro del mundo Linux y el cuarto sistema operativo por detrás de Windows, Mac y Ubuntu.

- Nuestra base de usuarios es significativamente menor (una tercera parte) que la de Ubuntu y significativamente mayor que la de otras distribuciones (alrededor de 3 veces la de SUSE y Fedora y cerca

de 4 veces la de Mandriva).

Según algunas fuentes Ubuntu tendría alrededor de 12 millones de usuarios. Podríamos dividir esa cifra por tres para Linux Mint, pero no es una cifra certera. Es fácil aplicar métricas, saber con precisión cómo de rápido crece el proyecto y compararla con otras distribuciones, pero independientemente

de la técnica que se utilice es muy difícil conocer el tamaño de nuestra base de usuarios. Sabemos por experiencia que Canonical tampoco es capaz de hacerlo bien y por tanto estas cifras no tienen mucho sentido. Realmente no sé si Linux Mint cuenta con 4 millones de usuarios, 8 millones o 1 millón, no lo sé.

Linux y Linux Mint están creciendo y aunque no sabemos a ciencia cierta de cuántas personas se trata, ese número está creciendo más y más rápido.

* ¿Habrán versiones especiales de Linux Mint para otros hardwares, tales como portátiles, tabletas ...?

No. Linux Mint ya está trabajando bien en la mayoría de los netbooks. Esos equipos ya cuentan con resoluciones de 1024 ó 1280 píxeles, es decir, la diferencia principal con un PC de sobremesa es la falta de CD/DVD, que no es realmente un problema. Las tabletas son completamente diferentes, su

mercado está dominado por el iPad y el público es radicalmente diferente. Aunque Canonical tiene la clara intención de competir en ese terreno no es donde nosotros queremos ir. Personalmente creo que el futuro de la computación está en los PC. A todos nosotros nos gusta la comodidad de la nube, tener un smartphone en el bolsillo y una tableta para jugar con ella mientras vemos la televisión en el sofá, pero ninguno de estos sustituye a los PC. Para darte un ejemplo rápido de lo que estoy haciendo ahora mismo: si tuviera que responder a esta entrevista utilizando un teléfono o un iPad, lo siento, pero no lo haría.

* ¿Hay demasiada fragmentación dentro de GNU/Linux, o se trata de una pluralidad/variedad necesaria?

No sólo es necesaria sino que es muy positiva. Un desarrollador, impulsado por su pasión para lograr sus metas, puede ir mucho más lejos que cualquier compañía. Algunas personas sostienen que su trabajo podría haber sido más beneficioso si hubiera contribuido a proyectos ya existentes, pero estoy totalmente en desacuerdo con eso. En el mundo del código abierto, si el trabajo de alguien es beneficioso para ti, entonces puedes tomarlo y utilizarlo. No sólo esto, sino el hecho de que ese trabajo se publica y se distribuye como una distribución significa que se puede ejecutar y probar de forma independiente. Desde el punto de vista del desarrollador, en realidad es aún mejor que un parche ... porque es algo útil e incluso puede ver lo popular que es antes de tomar la decisión de usarlo. Desde el punto de vista del usuario, proporciona más opciones y satisface a la gente que busca algo en particular.

La fragmentación es un término

bastante despectivo para describir algo que tiene muy pocos aspectos negativos. Los recién llegados conocerán antes que nada Ubuntu y en menor medida Linux Mint. Estarán contentos con estas distribuciones y querrán migrar a Linux. Unos pocos meses o años más tarde puede que deseen algo diferente y se alegrarán de poder tener una oferta amplia.

La forma en que algunas personas hablan de la fragmentación es como si desearan que la gente tuviera que revisar una lista de 500 programas y grabarlos uno a uno en un CD en blanco antes de decidirse a renunciar a Linux y volver de nuevo a Windows. No creo que eso sea un argumento razonable.

Justo hoy he hablado con una persona que tiene el propósito de crear otra distribución. Tiene idea de hacer un derivado de Linux Mint para niños. No es algo que tengamos planeado hacer nosotros mismos, pero me alegro de que él lo esté haciendo. Estoy seguro de que hay gente ahí fuera que lo disfrutará, y hasta podría instalarlo yo mismo para mi hija, y realmente no me importa demasiado que esta persona esté a punto de "fragmentar" Linux aún más.

Si aceptáramos el argumento de la fragmentación entonces tendríamos que preguntarnos .. ¿por qué tendría que ser "yo" el que lo hiciera en lugar de "él"? Nosotros estamos enfocados en otras cosas y esta persona es claramente un apasionado de su proyecto. Es evidente que no se trata de fragmentación, se trata de motivación.

*** Linux Mint tiene un claro compromiso con el diseño, la estética y la facilidad de uso para los recién llegados a Linux. ¿Es esto, en general, el punto débil de los sistemas GNU/Linux?**

No, yo no diría eso. Estamos orgullosos de Linux Mint en lo que respecta a diseño y usabilidad, pero no creo que todo esto sea malo en otras distribuciones. Fedora, OpenSUSE y Ubuntu tienen también un buen aspecto y son fáciles de usar y hay un montón más de soluciones elegantes ahí fuera. Mac OS a menudo es nombrado como un modelo de usabilidad, y aunque cuenta con una brillante integración de su software, no creo que sea tan útil y productivo como la mayoría de distribuciones Linux. De hecho, yo realmente no lo uso porque me

encuentro muy lento con él.

Estoy preocupado por Unity y en menor medida por Gnome 3, que se mueven en esa dirección ... Son proyectos que caminan hacia algo que se ve mejor pero no estoy convencido de que vayamos a mejorar la usabilidad.

De todos modos, teniendo en cuenta la calidad y cantidad de los diferentes entornos gráficos de escritorio disponibles para Linux (Gnome, KDE, XFCE, LXDE, Fluxbox, Gnome 3, Unity y muchos otros) definitivamente no diría que este sea un punto débil en comparación con Windows o Mac.

Agradecemos una vez más a Clement Lefebvre su tiempo y el haber podido conocer de primera mano el pasado, presente y futuro de esta distribución, que sobresale ya con nombre propio en el mundo Linux. Desde Tuxinfo seguiremos de cerca la evolución de Linux Mint, a quien deseamos tantos éxitos como los que ya está cosechando.

Zimbra™
Collaboration Suite
LINWARE
www.linware.com.ar
zimbra@linware.com.ar

En cualquier lugar, en cualquier máquina

Somos una empresa líder en soluciones OpenSource y contamos con más de 5 años de experiencia instalando servidores de colaboración Zimbra.

vmware®
Business Partner
hp®
invent
intel®
Technology Provider
since 2011

zimbra@linware.com.ar
+54 (011) 60090219
+54 (351) 5891012
+56 (2) 5952714

TUX MÓVIL

suplemento de tecnología móvil ofrecido por Tuxinfo

en este número:

dattamovil

¡Tu Sitio Móvil hecho Simple!



MOTOROLA

El 16 de mayo anunciábamos desde nuestro blog infosertec.com.ar la creación de una nueva línea de revista orientada directamente hacia la tecnología móvil.

La idea principal era tener una revista paralela a TuxInfo, con la misma ideología y política de distribución; sólo que más pluralista en cuanto a diferentes sistemas operativos.

<http://www.infosertec.com.ar/blog/?p=27963>

Con lo cual la decisión por lo menos en la actualidad es realizar una prueba piloto durante tres meses ingresando un suplemento móvil en este número 38, 39 y 40 de TuxInfo.

Por supuesto estamos abiertos a cualquier sugerencia, o crítica constructiva al respecto.

De esta manera inauguramos la sección TuxMóvil, con un especial de Motorola (smartphone y tableta).

Que lo disfruten y nos volvemos a leer el mes siguiente.

Ariel M. Corgatelli
twitter: @arielmcorg

DattaMóvil, tu sitio móvil hecho simple



DattaMóvil es un desarrollo exclusivo de Dattatec, único en el mundo y que permite adaptar un sitio Web a los teléfonos móviles y sus usuarios. La compañía invirtió USD 250.000 para el proyecto que llevó 7 meses de desarrollo.

DattaMóvil se convierte en la solución más sencilla para que los websites estén visibles en un formato específico para teléfonos móviles, dispositivo que utilizan más de 5 billones de usuarios en el mundo y que, de acuerdo con Morgan Stanley superarán hacia el 2013 a los que acceden desde desktops, notebooks y netbooks. Y de acuerdo con estudio de la ONU, el 90% de los habitantes del planeta tienen acceso a la telefonía celular.

Sin embargo, pese al arrollador crecimiento de los móviles, no había en el mercado una herramienta que permita adaptar los sitios web en forma automática, entre otros motivos, por la diversidad de los tamaños de pantallas y la variedad de métodos de ingresos (touchscreen, teclados móviles, qwerty). Con DattaMóvil, es posible crear una versión móvil del sitio web en pocos minutos.

La herramienta permite tener dos sitios (versión PC y versión móvil) con un único dominio y es el propio sistema el que identifica desde qué dispositivo proviene la visita y muestra la versión del sitio que corresponde.

DattaMóvil es la primera herramienta mundial autogestionable que se destaca por las siguientes características exclusivas:

- No es necesario aprender a programar para armar el nuevo sitio móvil.
- No es necesario modificar el sitio web no-móvil.
- El sitio móvil está disponible inmediatamente.
- Los visitantes pueden acceder con el mismo dominio que el sitio no-móvil (No requiere una dirección especial).

(continúa ...)

(...)

- Panel muy simple e intuitivo para modificar el contenido del sitio móvil.

- En la activación se cargan, en forma automática, datos extraídos del sitio web no-móvil como pueden ser: el logotipo, las publicaciones del blog, etc.

“El avance irrefrenable de la telefonía móvil sumado al feedback que recibimos de buena parte de nuestros 76 mil clientes activos de todo el mundo, nos impulsaron a desarrollar Dattamovil.

Para nosotros fue un desafío exitoso que implicó varios meses de desarrollo a cargo de recursos humanos calificados. Investigamos absolutamente todas las propuestas del mercado mundial y nos lanzamos a crear un producto diferente, que le simplifique la vida al usuario final”, afirmó Guillermo Tornatore, CEO de Dattatec.

Motorola Mobility **XOOM™**



Motorola XOOM es el primer equipo en funcionar sobre la plataforma Android™ 3.0 (Honeycomb); cuenta con procesador dual-core de 1GHz y 1GB de RAM, cámaras frontal de 2MP y posterior de 5MP, con funcionalidad multitareas y lo último en servicios Google™ Mobile en una amplia pantalla HD de 10,1” (25,65 cm).

“Argentina sigue siendo un país muy importante para la estrategia global de la compañía. Es por eso que estamos trayendo al país los productos más innovadores”, comentó Maurizio Angelone, vicepresidente y gerente general de la unidad Mobile Devices de Motorola Mobility para Latinoamérica. “Tras la asombrosa respuesta recibida tanto de consumidores como de operadores en nuestros mercados estadounidense y europeo, ansiábamos presentar en la región nuestra innovadora tableta”.

Características de la MOTOROLA XOOM

La Motorola XOOM entrega un rendimiento excepcionalmente rápido

(continúa ...)



**Y desde ahora TuxInfo
también es accesible
desde un móvil de forma
simple gracias a
DattaMóvil**

(...)

gracias a su procesador dual-core de 1GHz cada núcleo y su memoria RAM de 1GB. La tableta es un fiel reflejo de las innovaciones introducidas con la experiencia de usuario Android 3.0 (Honeycomb) - incluida una pantalla de inicio interactiva y personalizable con widgets dinámicos, notificaciones y navegación con pestañas - en una amplia pantalla HD de 10,1" (1280x800), permitiendo la transmisión de video más completo y nítido como nunca antes. Su compatibilidad con HDMI permite visualizar videos y películas con definición Full HD 1080p. La cámara de 5MP ubicada en la sección posterior del equipo captura video en HD 720p, mientras que su cámara frontal de 2MP permite establecer sesiones de videochat de excelente calidad vía Google Talk™.

Integra lo último en servicios Google™ Mobile incluye Google Maps 5.0™ con interacción 3D y acceso a más de 150.000 aplicaciones de Android Market™. Motorola XOOM también incorpora Adobe® Flash® Player 10.2, la cual puede ser descargada de Android Market, permitiendo así la entrega de un completo contenido Web basado en Flash, incluidos videos, juegos y aplicaciones de Internet.

Además, la Motorola XOOM incluye giróscopo, barómetro, brújula electrónica, acelerómetro e iluminación adaptativa. Soporta hasta 10 horas de reproducción de video continua y se carga en la mitad del tiempo que suele llevar la carga de sus competidoras actualmente disponibles en el mercado. La tablet también tiene una memoria interna de 32GB, que se puede acceder de un puerto micro USB.

Accesorios inteligentes Motorola

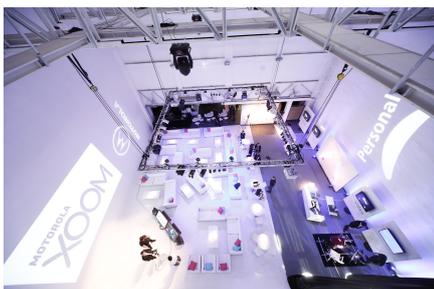
Para mejorar aún más su experiencia de uso, Motorola también ofrece los siguientes accesorios



especialmente diseñados para su Motorola XOOM:

- * Standard Dock – permite visualizar contenido de video o escuchar música utilizando altavoces externos mientras carga el equipo.
- * Speaker HD Dock – permite enviar contenido HD directamente a un televisor vía HDMI o escuchar música con una excelente calidad de audio vía dos altavoces incorporados, eliminando así la necesidad de tener que conectar altavoces externos.
- * Teclado inalámbrico con tecnología Bluetooth® y teclas especiales de acceso directo Android.

Motorola también está trabajando para comenzar con la expansión de su ecosistema, la cual derivará del lanzamiento de la Motorola XOOM con una nueva versión del sistema operativo Android. Motorola ha estado trabajando conjuntamente con socios de aplicaciones totalmente innovadoras en distintas categorías, incluidos juegos, entretenimiento y productividad empresarial, con el fin de optimizar sus aplicaciones para esta nueva categoría de equipos de computación móvil.





Motorola Mobility **ATRIX™**

Motorola ATRIX™, el primer smartphone con procesador dual-core que permite a los usuarios llevar el poder de la computación móvil en sus bolsillos. Diseñado para ofrecer características sin precedentes, la revolucionaria aplicación webtop de Motorola permite navegar en un completo explorador Mozilla Firefox 3.6 y con soporte Adobe® Flash® ofrece gráficos excepcionales, animaciones y videos de la Web. Motorola ATRIX estará disponible en el segundo trimestre de 2011.

El smartphone más poderoso lleva la potencia y las funcionalidades de una PC al bolsillo del usuario gracias a la innovadora aplicación webtop de Motorola y sus increíbles accesorios.

“Motorola se enorgullece de ofrecer a los usuarios de Argentina la oportunidad de experimentar un smartphone como Motorola ATRIX, que está cambiando la computación móvil”, comentó Germán Greco, Director de Producto, Motorola Mobility. “Estamos convencidos de que los consumidores podrán hacer más en sus vidas personales y profesionales con un equipo que les permitirá realizar cosas que seguramente nunca imaginaron que fueran posibles”.

Los accesorios que desencadenan el poder del Webtop

Motorola ATRIX ha sido diseñado para actuar como el principal concentrador digital del usuario para crear,

editar e interactuar documentos y contenidos multimedia.

Esto se ve simplificado por la aplicación webtop de Motorola y su increíble e innovador set de accesorios incluidos en la caja en Argentina: Superdock™, control remoto y cable HDMI.

La aplicación webtop permite a los usuarios ejecutar sus aplicaciones Android™ en una ventana, navegar a través de sus sitios preferidos con un completo explorador Firefox, enviar mensajes instantáneos, revisar correo electrónico, acceder a archivos y realizar llamadas, todo al mismo tiempo.

Además, la nueva funcionalidad Entertainment Center le permite disfrutar de todas las fotos, música y videos en televisores HD de sus habitaciones. Las llamadas no serán interrumpidas aún si el Motorola ATRIX es desconectado de uno de sus accesorios.

Utilizando la aplicación webtop, usuarios empresariales con cuentas Citrix se beneficiarán de la aplicación Citrix Receiver integrada que provee de acceso seguro y de alto rendimiento a escritorios



(continúa ...)

virtuales así como a aplicaciones de Windows®, online y de oficina albergadas en Citrix XenDesktop. Sumado a las aplicaciones de productividad empresarial y de correo electrónico, los usuarios pueden acceder a un gran número de aplicaciones Web como Salesforce, Google Docs™, y cualquier aplicación o servicio HTML en el completo explorador de escritorio.

Asimismo, Motorola presenta tres de los principales accesorios del Motorola ATRIX:

Superdock™: Con 3 puertos USB y 1 puerto HDMI que permiten conectar teclado, mouse, altavoces y monitor compatible con HDMI, con el HD Multimedia Dock el usuario puede trabajar cómodamente en su escritorio/oficina, así como también conectar un televisor compatible con HDMI y un sistema de audio tipo home theater, e interactuar con el contenido y disfrutar de videos, música, juegos y mucho más desde el living de su casa.



Motorola Lapdock™: Con un diseño increíblemente Delgado, pantalla 11,6", teclado completo, altavoces estéreo, batería

de 3 celdas de 36Wh (con una autonomía de hasta 8 horas) y un peso de apenas 1 kg, el usuario deberá simplemente conectar su Motorola ATRIX en la sección posterior del Lapdock y obtendrá una máquina activa conectada que le permitirá disfrutar de una experiencia verdaderamente móvil en su trabajo, hogar o mientras juega desplazándose de un lugar a otro en un equipo más liviano y compacto que la mayoría de las laptops disponibles en el mercado. El Lapdock será un accesorio de compra opcional.

Motorola Cardock™: Un accesorio especialmente diseñado para complementar los servicios de Google Maps™ y Google Navigation™ junto con Voice Search, Internet Radio y Podcasts. Sus teclas configurables permiten que el usuario las personalice con sus aplicaciones favoritas. Su cable de control de encendido y de audio permite conectar con los sistemas propios de los automóviles para lograr una calidad premium.

Características técnicas y especificaciones de Motorola ATRIX

Motorola ATRIX cuenta con Android™ 2.2 con MOTOBLUR™ con acceso a más de 200.000 aplicaciones y juegos disponibles en el Android Market™.

Procesador dual-core de 1GHz capaz de abrir páginas Web dos veces más rápido, además de ejecutar juegos a alta velocidad y reproducir video HD en televisores.

Memoria RAM de 1GB, lo cual duplica la capacidad de almacenamiento en RAM que se pueda obtener con cualquier otro smartphone para la entrega de funcionalidades multitareas, por ejemplo, la posibilidad de mirar una película mientras recibe y responde un mensaje de correo electrónico.

La primera pantalla pentile qHD del mundo diseñada para un smartphone; ofrece alta resolución y color de 24 bits, facilitando la lectura en interiores y exteriores.

Cámaras frontal y posterior, así como la posibilidad de grabar en HD.

Lector biométrico de huellas dactilares, que permite desbloquear el teléfono fácilmente, a la vez que le ofrece mayor seguridad.

Hasta 48GB de capacidad de almacenamiento (16GB de memoria interna y tarjeta MicroSD de 32GB opcional) – suficiente para almacenar miles de canciones, fotos y películas.

Salida HDMI que permite reproducir videos en alta definición full HD.





Soluciones openSource con soporte real

Implementación de Soluciones Open Source

Capacitación y Soporte en Español

Integración y/o reemplazo de plataformas propietarias



SugarCRM - Primer Partner Oficial
en la República Argentina



Libertya - Software Libre de Gestión
Socio Corporativo - Training Center
autorizado

Oficina Comercial: Adolfo Alsina 425 - Piso 5 - Of. "A" - Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Tel +54 11 4342-2110

www.disytel.com



Seguridad

Backtrack 5 "Revolution"

POR RAFAEL MURILLO MERCADO

Buscaba un título más llamativo para esta nota, pero creo que el nombre de la Distribución es suficiente para atraer la atención de muchos.

Se trata de **Backtrack 5 "Revolution"**, sí, sabiamente con el "codename" **Revolution**, ya que para los que conocemos el trabajo que se viene haciendo con esta distribución, podemos darnos cuenta que se pusieron a trabajar en serio en esta versión, entregándonos ahora esta distribución de diferentes colores y sabores...

Backtrack se ha convertido, como lo comenté en mi nota anterior en esta revista, en una distribución de culto para todos los profesionales (y los interesados) en la seguridad informática. No soy sólo yo, cada nueva versión de esta distribución es esperada con ansias por toda la comunidad, una comunidad que se hace más y más grande a medida que pasa el tiempo y que se interesan más en la seguridad de la información, ya sea la seguridad de su propio equipo, o la seguridad de las empresas para las que trabajamos.

Me atrevo a decir que ninguna versión era tan esperada como **Backtrack 5 "Revolution"**. Como lo comenté anteriormente, esta versión viene con distintos colores y sabores,

y con esto me refiero a que ahora podremos usarla con distintos manejadores de ventanas, es decir, ya no será necesario utilizar solamente **KDE**, sino que ahora podremos descargarlo en sus versiones con **Gnome** y **Fluxbox**, lo cual agradezco (al igual que muchos en la comunidad) infinitamente ya que soy un fiel seguidor del proyecto Gnome y poder utilizar esta herramienta con dicho entorno es simplemente el mejor regalo. Está basada en la versión 10.04 de la popular distribución de Canonical.

Además de esto, otra característica muy importante de esta nueva versión, es la posibilidad de ejecutarlo **no solamente en arquitecturas de 32 bits, también lo podremos ejecutar en arquitecturas de 64 bits y ARM**, cosa que nos facilitará los **análisis forenses** y la posibilidad de ejecutarlo en dispositivos móviles (existe ya una noticia de que Backtrack 5 ha podido ser ejecutado en un teléfono móvil, el **Xperia X10**, noticia que abre las posibilidades de ejecutar incluso aircrack en nuestros dispositivos móviles... eso sería fantástico!).

Y ya que mencioné los **análisis forenses**, y como estamos hablando de la distribución especialista en

el campo, les comparto que, estrictamente hablando, estos análisis forenses informáticos, se refieren a la recopilación de evidencias que puedan servir como pruebas judiciales. La mayor parte de las técnicas de este ramo, se basan en la recuperación de información de discos duros, pero existen muchas otras utilidades en los análisis forenses.

Como era de esperarse, y como ya es costumbre además, contamos con un menú completamente ordenado, donde encontraremos cada una de las herramientas de nuestro Backtrack 5, ordenadas de acuerdo a su categoría, además de que todas ellas han sido actualizadas (este menú es el que hemos visto en imágenes anteriores). Otra cosa que no puedo dejar de mencionar de esta distribución, podría sonar raro, pero al tratarse de una distribución tan profesional, hecha precisamente por profesionales y para profesionales, es





que es una **distribución completamente Open Source**.

Ahora bien, contándoles un poco acerca de mi experiencia con esta fabulosa herramienta de seguridad, puedo decirles que me he llevado la grata sorpresa de que por fin los drivers para las tarjetas de red inalámbricas **Broadcom** han sido por fin agregados, pero antes de que los concedores comiencen a atacarme, me refiero no sólo a que ahora se tienen integrados los drivers para inyección y modo monitor, sino también los drivers para poder hacer uso de tu tarjeta de red en un modo "normal", es decir, para navegar por Internet y conectarte a redes inalámbricas usando **Wicd** como administrador de este tipo de redes, y digo que me ha sorprendido porque he intentado de mil formas configurar todas las herramientas de Backtrack dentro de mi Ubuntu y hasta ahora no había podido hacerlo funcionar al 100% porque no encontraba la forma de hacer funcionar ese tipo de tarjetas de red, tanto en modo monitor, como en modo normal, simplemente me parecía algo imposible, pero debo agradecer infinitamente a estos profesionales que han creado un monstruo de distribución, que ahora mismo tengo instalado en mi equipo, una HP DV6220la, funcionando perfectamente y desde la cual estoy

escribiendo este artículo mientras practico para mis exámenes de CEH (Certified Ethical Hacker).

Sobre la instalación, basta y sobra con decir que es mucho más sencilla que en versiones anteriores, esto gracias a que, por ejemplo, en la versión con Gnome, se cuenta con el instalador que trae consigo Ubuntu, es que nos va guiando paso a paso durante la instalación, por lo que podrán tenerlo, si así lo desean, a la par de otros sistemas operativos sin necesidad de saber mucho sobre particiones.

Quiero destacar que **Backtrack 5**, al igual que sus antecesores, son la herramienta perfecta no sólo para todos los interesados en Seguridad Informática, sino para todos aquellos que desean aprender sobre GNU/Linux a fondo, y esto es porque nos "obliga" a utilizar la consola (terminal) del sistema para hacer todo... no crean ustedes que porque viene con Gnome trae consigo cosas innecesarias como Synaptic (el gestor de paquetes), Open Office, Gimp o cosas por el estilo...

Con esta distribución tendremos que aprender a usar la terminal si o si! Ya que desde ella ejecutaremos todos los procesos que necesitemos (o al menos el 90% de ellos), si queremos instalar o desinstalar algo, será por medio de la consola.

Si son de esas personas completamente informáticas, curiosas, con ganas de aprender, de saber el por qué de muchas cosas en cuestión de la seguridad de su

información, saber por dónde podrían ser atacados, tener conocimiento de sus propias vulnerabilidades, en fin, si algo de lo que hemos comentado en este artículo les parece interesante, no se queden sólo con esto, descarguen esta maravillosa distribución, úsela en modo Live-CD y si les agrada, no duden en instalarla en su equipo, les garantizo que aprenderán mucho con ella.

Antes de dejarles los links a esta distribución, quiero comentarles que, a petición de muchos de los lectores, seguiré escribiendo más artículos sobre Backtrack, su configuración, uso básico de las herramientas y algunas cosas más, estén pendientes.



Rafael Murillo Mercado
<http://www.youtube.com/linxack>
<http://linxackblog.blogspot.com>
 twitter: @linxack

Sitio Oficial de Backtrack:
<http://www.backtrack-linux.org/>

Descarga: <http://www.backtrack-linux.org/downloads/>

Backtrack en Twitter:
<https://twitter.com/#!/backtracklinux>

* Las imágenes que ven en este artículo han sido tomadas del sitio oficial de la distribución.

¿Es posible vivir en la nube? (II)

POR JESÚS PALENCIA



En esta ocasión y continuando con esta serie de artículos orientados a mostrar las ventajas y desventajas de la computación en nube, hablaremos de los servicios de almacenamiento en línea.

En el artículo anterior se habían mencionado algunos ejemplos de esta clase de servicios.

Algunos de ellos son: Dropbox, Adrive, Box.net, Memopal, SkyDrive, ElephantDrive, OpenDrive, Humyo, Carbonite y Mozy.

Cada quien es libre de escoger el que mejor se adapte a sus necesidades, pero estos servicios también tienen algo en común, el hecho de tener que dejar la salvaguarda de nuestra información en manos de terceros corriendo el riesgo de que algunos de estos servicios tenga alguna falla que permita el acceso a nuestros archivos sin nuestro consentimiento.

Así que pensando en aquellas personas que se preocupan por la seguridad de sus archivos en la red, hoy les traemos este pequeño manual para crear su propio servidor con la finalidad de almacenar en él sus

archivos de una forma segura y confiable.

Lo primero que hay que hacer es instalar el programa que nos permitirá conectarnos de manera remota a nuestro ordenador, para ello abrimos una terminal y tecleamos.

```
sudo aptitude -y install
openssh-server
```

Es programa nos permitirá establecer una conexión sFTP (FTP + SSH) a un directorio aislado para que los archivos de los demás usuarios y no los del sistema se vean comprometidos.

Luego de completada la instalación procedemos a comprobar el funcionamiento del servidor, para esto tecleamos lo siguiente en una terminal.

```
ssh 127.0.0.1
```

En este punto ya podríamos acceder al sistema desde cualquier otro ordenador de la red indicando tan solo un nombre de usuario y la IP del servidor, como por ejemplo:

```
sftp usuario@miservidor
```

Ahora vamos a crear el usuario que usaremos y al cual le daremos permisos específicos y con acceso delimitado a una zona del servidor, esto se hace para crear una especie de entorno aislado fuera del cual el usuario no tiene acceso

```
useradd usuario
```

Luego creamos la carpeta donde enviaremos al usuario cuando inicie sesión

```
mkdir /servidor/usuario
```

Modificamos esta carpeta para que pertenezca a root y con los permisos justos para que este pueda operar.

```
chown root:usuario
/servidor/usuario
```

```
chmod 755 /servidor/usuario
```

Dentro de esta si es necesario podemos crear una carpeta en la que el usuario ya tenga permisos de lectura y escritura, es recomendable contar con permisos de root para realizar estas acciones

```
cd usuario
```

```
mkdir datos
```

```
chown usuario:usuario datos
```

```
chmod 755 datos
```

Asignamos el directorio al usuario

```
usermod -d /servidor/usuario  
usuario
```

Le asignamos una shell y le definimos un password.

```
usermod -s /bin/false usuario  
passwd usuario
```

Por último modificamos el archivo de configuración del servidor SSH.

```
sudo gedit /etc/ssh/sshd_config
```

Cambiamos esta línea para impedir que se pueda acceder con una cuenta root.

```
PermitRootLogin no
```

Buscamos la línea Subsystem sftp y la eliminamos o comentamos para en su lugar dejarla como la siguiente:

```
Subsystem sftp internal-sftp
```

Y añadimos lo siguiente al final del archivo:

```
Match User terminal1
```

```
ChrootDirectory  
/jaula/terminal1
```

```
ForceCommand internal-sftp
```

Luego guardamos el archivo y ejecutamos lo siguiente:

```
/etc/init.d/ssh restart
```

Después de esto ya podremos acceder desde cualquier ordenador utilizando un cliente que soporte SFTP o utilizando el siguiente comando:

```
sftp usuario@miservidor
```

En futuras ediciones de la revista seguiremos mostrándoles más soluciones relacionadas con la computación en nube. Me despido y como siempre les recuerdo

- No compartan información sensible con extraños

- No entren a sitios web de dudosa procedencia.

Nos vemos en la web...

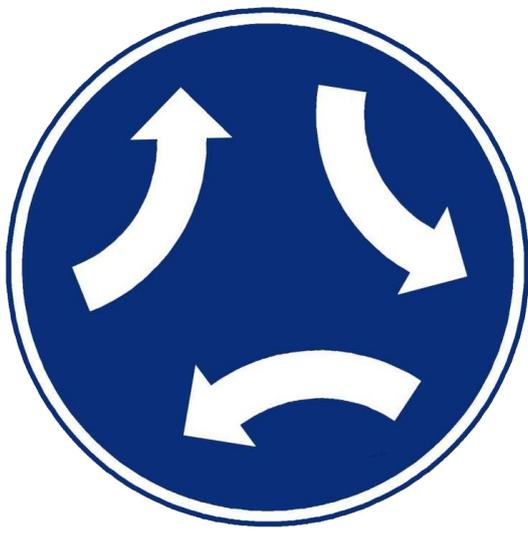


Jesús Palencia
sinfallas@hotmail.com
twitter: @sinfallas



Síguenos también en Facebook





Opinión

Presente redefinido

POR CLAUDIO DE BRASI

Era chico, 4 años y medio, cuando vi que el mundo se redefinía por primera vez en mi vida. Todos sabían lo que esa noche pasaría, Fuimos con mis padres a la casa de mi tía que tenía un TV que se veía mejor, fue imposible hacer que durmiera una siesta.

Llegó la noche y lo vimos. con los ojos como sólo los chicos pueden abrirlos, vi como el hombre ponía un pie en la luna. Y la Ciencia Ficción fue presente. Muchos esperaban cambios inmediatos y grandilocuentes.

El mundo siguió girando igual el día siguiente y algunos cambios se pudieron apreciar sutilmente con el

paso de tiempo.

Otros cambios se dieron con el tiempo que aparentemente eran cosas menores, y así llegaron las Computadoras, los Celulares, el formato mp3 y DivX, todos al principio fueron cosa de juegos, de cosa para ricachones y los 2 últimos, cosas que no eran de buena calidad.

Hoy ya no sólo nos cuesta imaginarnos sin ellos, sino que también si encontramos un lugar en donde no estén presentes, decimos que allí no llegó el progreso.

El mercado informático fue, por mucho, el que más rápido y con más frecuencia se ha redefinido. Y en este mes lo hizo otra vez y en una forma aparentemente menor.

Durante el segundo día del Google IO 2011. Se presentó una serie de cosas que se sabían se estaban elaborando, como las Chromebook y su ChromeOS que integraba las mismas aplicaciones que ya estaban disponibles en el

Chrome Web Market. Con un anuncio absolutamente menor.

Las aplicaciones podían operar en y fuera de línea, almacenando en forma local. Y mientras todos se ponían a descargar el juego "Angry Birds", (me incluyo en la lista), luego de jugar el primer escenario, volví al Web Market a ver qué encuentro.... Y se me redefinió el mundo, otra vez.

Todas las aplicaciones de ofimática estaban allí: el Docs, Maps, Mail, Redes sociales, News, Talk, Blogs, eBooks y Comix. Editores gráficos, vectoriales, de audio, HTML5, etc. que poco y casi nada tienen que enviarle a los propietarios o libres. Hasta el sistema de CAD que nunca salía en versión para GNU/Linux estaba allí. Pero todos con 2 cosas en común. Independientes del Hardware y del Sistema operativo.

Ahora ya no se requiere que el equipo sea un iMac, Un PC, iMacBook, notebook, netbook, iPhone, iPod touch, iPad, Tablet o un smartphone. Cualquier cosa con un navegador Chrome puede usar todo. Para darle más poder al concepto. Uno puede trabajar en su equipo en





casa, cerrar la sesión, ir en colectivo y si es seguro, entrar en la cuenta desde el celular y seguir trabajando en lo mismo. Salir de la cuenta, bajarse del colectivo, llegar al trabajo, luego ingresar desde tu estación de trabajo y seguir en lo mismo. De esta manera haber hecho el trabajo en 3 sistemas operativos distintos y hasta con arquitecturas de hardware completamente incompatibles como X86, MIPS y PowerPC, sin cambiar de aplicación.

A tal punto esto es así, que si uno agarra un viejo PC PIII con 384MB de RAM y un disco de 8GB, Una conexión de RED y le instala el GNU/Linux más chico del mercado o, el WinXP con configuración mínima, un Antivirus y un Firewall actualizado y luego el navegador Chrome, todo estará allí disponible con muy poca diferencia con respecto a cualquier PC más moderno. Donde la fuerza de procesamiento no será mucha diferencia a pesar de estar en un centro de procesamiento de datos a

miles de Kilómetros de distancia. Simplement e ejecutar el navegador, esperar que cargue las aplicaciones y a usar tranquilo. Y si cargo la que

necesitas entre las primeras, podés ponerte a trabajar antes de que terminen de instalarse las demás.

Este modelo de computación no es nuevo, es donde Java aspiraba y no pudo llegar. Es el motivo por el que Bill Gates enredó IE en la estructura de Windows de forma que era imposible desinstalarlo. De hecho se adelanta a una posible estrategia de Apple sobre la cual especulaba, (pero no me dedicué a confirmar), que una futura iMacbook incluyera un chip A5 para empezar a integrar la plataforma IOS y en el futuro hacer un tránsito a esta arquitectura de hardware menos brusca que los cambios de MC68000 a PowerPC y luego a i86.

Los técnicos y los fabricantes de equipos también vamos a ver el embate de esto. Ya no se va a requerir tanta potencia local, tanta actualización tanta necesidad de resguardos, Ni tanta necesidad de reparación de equipos.

A propósito. ¿Sabían que el cable plano que se usa en PC y celulares para conectar la placa madre con alguna ficha, pantalla o teclado, es una solución ideada después del accidente del Apollo XIII?.

Y por ello, mientras exploraba estas cosas en pleno chat durante el podcast de Ariel, le dije que borré la nota que iba a ir en este número sobre "Ecología y computación sustentable". Porque esto me redefinió el presente y tiene suficiente potencial para redefinir todo el futuro de la informática.

Hay 2 peligros en esto, a) esto es terriblemente propietario. b) Google está a pocos pasos de pasar a ser un monopolio. El futuro dirá que pasará con estos 2 alertas. Pero una cosa es segura. "Nada es igual, Nada".



Claudio De Brasi
doldraug@gmail.com
twitter: @Doldraug

PD: Y cuando me sabía casi todas las respuestas, me cambian las preguntas. Otra vez.



Proyecto infomóvil

POR NAUDY VILLARROEL URQUIOLA



La Fundación Infocentro cuenta con varios proyectos que activa la participación de los diferentes colectivos organizados, uno de estos es el Infomóvil. tiene como objetivo principal llegar a las comunidades ubicadas en aquellos lugares de difícil acceso, sea por razones geográficas, como las comunidades indígenas de la Selva Amazónica y del Delta, los caseríos de la Sierra de Falcón, los pueblos profundo de los Llanos Venezolanos, las pequeñas comunidades ubicadas en la Cordillera Andina, o por otras razones sociales como los centro de privación de libertad y espacios para personas discapacidad, generando así la formación y capacitación a través de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) con el fin de contribuir a la consolidación de poder Comunal.

Infomóvil cuenta con 1 coordinador nacional, 4 coordinadores regionales y 48 entre promotores y promotoras dispuestos a llevar la formación socio tecnológica a las comunidades en cualquier parte del país.

Actualmente el Infomóvil cuenta con las 28 unidades terrestres, cada una tiene entre 10 y 14 computadores con contenidos multimedia y conexión a

Internet mediante el satélite Simón Bolívar, como ejemplo de la soberanía nacional, donde más de 700 mil personas están aprendiendo a utilizar el computador.

¿Qué Realiza el proyecto Infomóvil?

Con las unidades móviles se realizan actividades culturales, deportivas y formativas; como la proyección de video educativos, foros y alfabetización tecnológica en las comunidades. A través del infomóvil se organizan operativos y planes de contingencia, la movilidad y la conectividad resultan ser elementos bastante estratégicos.



Las tomas socio tecnológicas en la comunidades ya son un referente entre las diversas actividades desarrolladas por la Fundación Infocentro. Estas tomas son organizadas con el pueblo, días previos a la llegada del Infomóvil. Los coordinadores del Infomóvil junto a los líderes de las comunidades, los Consejos Comunales y Comunas, en asambleas de campesinos diagnostican las realidades sociales y planifican las actividades que desarrollaran durante los días que dura la toma. (Se llama "tomas"

cuando el Infomóvil se dirige a una zona del territorio nacional). El Equipo de Infomóvil trabaja como un solo bloque, presto a recorrer el país sin importar condiciones atmosféricas o geográficas, para llevar las Tecnologías de la Información y Comunicación a cada Venezolano y Venezolana disminuyendo la exclusión del uso de estas tecnologías en los sectores populares.

Para encontrar más información referente al "Proyecto Infomóvil" y la "Fundación Infocentro" más cercano a tu zona de residencia le invito visitar <http://www.infocentro.gob.ve/> o llenar el formulario que está en el siguiente vínculo: <http://www.infocentro.gob.ve/atencion.php>

Quiero dar un especial agradecimiento al personal de "Fundación Infocentro" por toda la colaboración e información suministrada, la cual está ubicada en la Av. Universidad, Esquina El Chorro, Torre MCT, Piso 11 Fundación Infocentro. La Hoyada, Caracas.Venezuela.



Naudy Villarroel Urquiola
twitter: @naudyu



Publicar la App en el Android Market

POR PACO SALAZAR

Después de un par de artículos de introducción y sin entrar en profundidad en el desarrollo, vamos ahora a ver como se publicaría dicha aplicación en el Android Market y algunas curiosidades al respecto.

Android Market, crear la cuenta

Una vez que ya tenemos la aplicación preparada, debemos fijarnos bien en el número de versión interno y en el número de versión externo. El primero es un número consecutivo que debemos respetar por cada nueva versión de la aplicación que vayamos a desplegar en el Market, el segundo se refiere al número de versión que verán los usuarios, siendo lo recomendable y más utilizado, que numeremos con 3 números, siendo el primero la versión mayor, el segundo la versión menor y el tercero cuando corregimos bugs sin añadir funcionalidad. Por ejemplo, nuestra primera versión debería ser la 1.0.0 y a partir de ahí ir creciendo...

Después vendrá el proceso de firma que es muy sencillo, pero NO podremos subir ninguna app al Market sin estar previamente firmada. Una vez que ya tenemos la

aplicación dispuesta para ser publicada en Internet y firmada mediante el asistente del propio SDK, ya podemos ocuparnos de la gestión de crear una cuenta de desarrollador en Google.

Dicha cuenta cuesta 25 \$ para siempre y nos dará acceso a una herramienta web de administración donde podremos publicar todas nuestras aplicaciones, así como ver estadísticas y otras muchas opciones. Para ello y una vez que ya tenemos una cuenta de google, accederemos a <https://market.android.com/publish> y después de identificarnos veremos la siguiente pantalla (ver Figura 1)

En los pasos siguientes tendremos que crear dicha cuenta y una cuenta en Google Checkout con nuestro número de tarjeta de crédito.

Publicar la aplicación

Una vez que ya tengamos la cuenta creada podremos acceder a la pantalla de desarrolladores (ver Figura 2)

Como podéis apreciar, se listarán las aplicaciones que

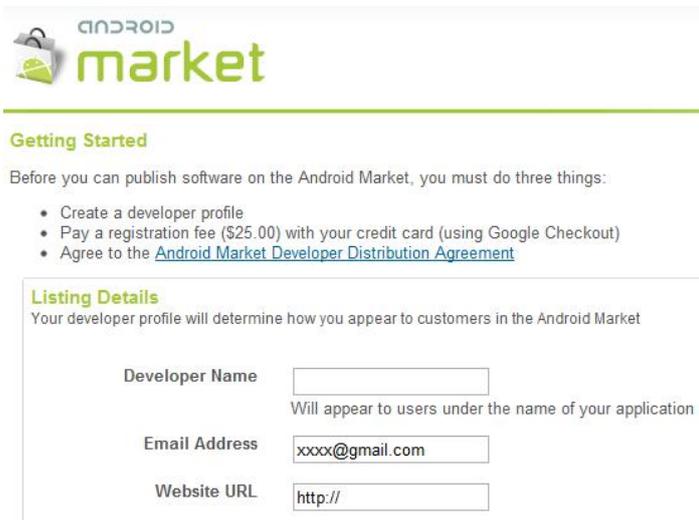


Figura 1

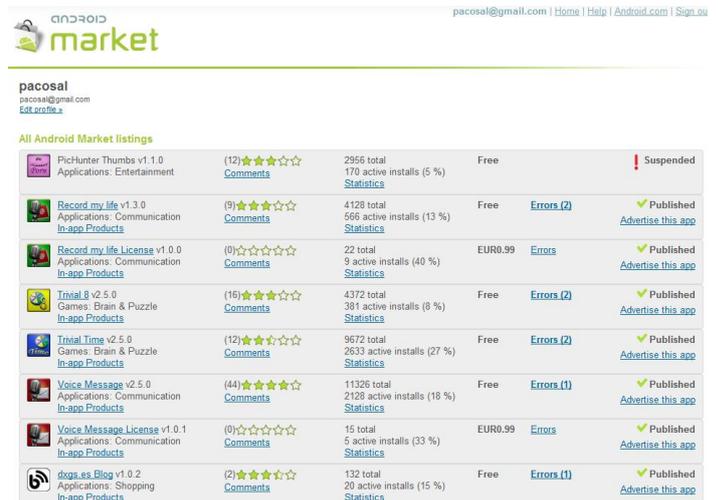


Figura 2

tengáis publicadas y un botón para subir la nueva aplicación.

Con el tiempo esta fase va teniendo cada vez más opciones, ya que al principio era bastante simple.

Upload an Application

Upload .apk file

Draft application .apk file
click the 'publish' button to publish draft apk file

Upload an .apk file:
 No se ha...archivo

Upload assets

Screenshots at least 2
Add a screenshot:
 No se ha...archivo

High Resolution Application Icon
[\[Learn More\]](#)
Add a hi-res application icon:
 No se ha...archivo

Promotional Graphic optional
Add a promotional graphic:
 No se ha...archivo

Feature Graphic optional
Add a feature graphic:
 No se ha...archivo

Promotional Video optional
Add a promotional video link:

En el apartado **Upload An Application** tenemos las partes más importantes. Destacar la primera opción para subir el .apk, y el resto de opciones que se refieren a la apariencia de la app en el Android market, donde podemos subir varios pantallazos, el icono de la aplicación, el gráfico más grande que veremos en el market, e incluso una url de un video que subamos a youtube.

Listing details

Language [add language](#) | *English (en) |
Star sign (*) indicates the default language.

Title (English)
0 characters (30 max)

Description (English)
0 characters (4000 max)

Recent Changes (English) [\[Learn More\]](#)
0 characters (500 max)

Promo Text (English)

En el apartado **Listing details** pondremos la descripción para cada idioma que vayamos a soportar (recomendable castellano e inglés), con el título, la descripción y los cambios de la versión actual, además de englobar nuestra app en su categoría correspondiente.

Publishing options

Copy Protection Off (Application can be copied from the device)
 On (Helps prevent copying of this application from the phone required to install the application.)
The copy protection feature will be deprecated soon, please

Content Rating [\[Learn More\]](#) High Maturity
 Medium Maturity
 Low Maturity
 Everyone

Pricing Free Paid
Setting the price to Free is permanent; you cannot change

Set a price for each country/region

Default price EUR

Automatically populate the currencies from the default

All Countries

En el apartado **Publishing options** nos preocuparemos de la protección de nuestra app (la más fácil es poner copy protection a On, aunque no la más segura, así como poner la clasificación de edades y el precio de la aplicación si queremos crear una de pago. Hace poco que se ha incluido la posibilidad de poder diferenciar en precio según el país.

Por último, deberemos incluir la información de **contacto** que aparecerá a los usuarios en el Android Market, además de aceptar los requerimientos de Google.

Contact information

Website

Email

Phone

Consent

This application meets [Android Content Guidelines](#)

I acknowledge that my software application may be subject to United States exp
complied with all such laws, including any requirements for software with encryption
the United States under these laws. [\[Learn More\]](#)

Tenemos la opción de Guardar y publicar más tarde, o directamente publicar la app.

 Voice Message v2.5.0 Applications: Communication In-app Products	(44)  Comments	11326 total 2128 active installs (18 %) Statistics	Free	Errors (1)	 Published Advertise this app
 Voice Message License v1.0.1 Applications: Communication In-app Products	(0)  Comments	15 total 5 active installs (33 %) Statistics	EUR0.99	Errors	 Published Advertise this app

Figura 3

Acceso a feedback

Una vez publicada la aplicación tardará pocos minutos en estar disponible a todo el mundo y podremos acceder a más información a través de la consola como veíamos en una de las primeras imágenes (ver Figura 3) He extraído la información referente a la aplicación Voice Message, que dispone de 2 versiones, una gratuita y otra de pago. La segunda ofrece un código que se puede incluir en la primera para eliminar la publicidad de admob.

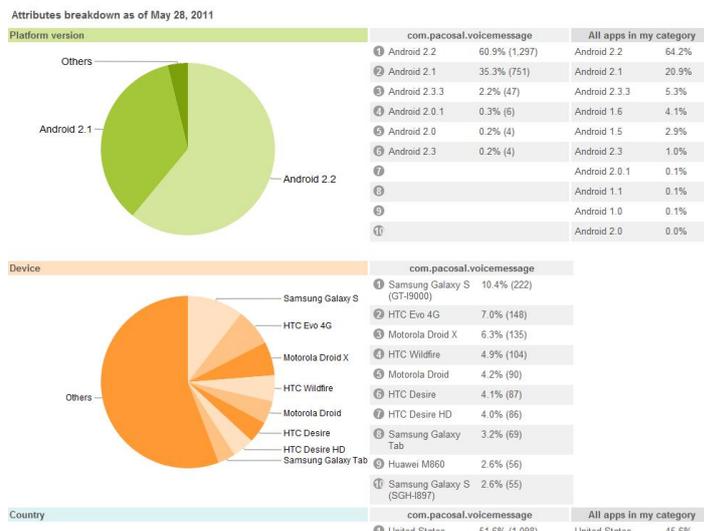
Se puede observar:

- Comentarios de la aplicación
- Estadísticas de descargas y utilización (cuánta gente la ha descargado y cuánta gente la tiene instalada)
- El precio
- Errores que han enviado los usuarios
- El estado de la app

Evidentemente, pulsando en **Comments** podremos ver lo que los usuarios han escrito sobre nuestra app, y en **Statistics**, estadísticas de utilización (hace no mucho tiempo, no existían). En el apartado de comentarios veremos la puntuación de los usuarios, cuyos comentarios No podremos modificar por injustos que nos parezcan, así como el número de estrellas dado. En el apartado de estadísticas podemos ver el sistema operativo de los dispositivos, los dispositivos, el país y el idioma de los usuarios que han descargado o utilizan la aplicación.

Monetización

Para tener éxito, además de realizar una buena aplicación, hay que promocionarla y evolucionarla con nuevas



versiones y funcionalidades, e ir probando y probando. En mi caso particular, todavía estoy buscando la gran idea...

Como comentamos en el primer artículo, una forma de ofrecer algo gratis a los usuarios es ofrecer la versión completa pero con publicidad y para ello, una de las mejores plataformas es Admob también de Google. Si queréis profundizar en el tema, os recomiendo un artículo del blog androidizados donde desarrollo este apartado: <http://www.androidizados.com/desarrollo/2011/04/26/admob-para-desarrolladores-ingresos-mediante-publicidad/>

Espero que os haya entrado el gusanillo y que probéis suerte en el mundo Android, siempre contribuiréis a generar más y mejores aplicaciones.

Hasta siempre.

Paco Salazar
pacosal@gmail.com
twitter: @paco_salazar_tw



TUX **INFO**
WWW.TUXINFO.COM.AR