

## Taller en clase

Nombre: Maicol Nasimba

Fecha: 23-04-25

### 1) Requerimientos de WhatsApp

- El usuario debe poder registrarse con su número de teléfono.
- El sistema debe verificar el número mediante un código SMS.
- El sistema permite al usuario agregar y editar su información personal como la foto de perfil, la descripción o el nombre visible a los demás.
- Chats individuales y grupales: Permite conversaciones uno a uno y en grupos de hasta 256 participantes.
- el sistema permite archivar, fijar, eliminar y ajustar las notificaciones de los chats grupales o individuales.
- Agrupación de grupos: Permite reunir hasta 50 grupos relacionados bajo una misma comunidad, facilitando la organización y gestión .
- Los usuarios pueden buscar y seguir canales de su interés a través de un directorio integrado
- Mensajes multimedia: Soporta el envío de texto, imágenes, videos, audios, documentos, ubicaciones y enlaces de invitación o de contenido.
- Favoritos: se pueden poner mensajes en favoritos o fijar mensajes dentro de los chats grupales
- Mensajes de voz: Grabación y envío de notas de voz.
- Llamadas de voz y video: Tanto individuales como grupales.
- Confirmaciones de entrega: Indicadores de mensaje enviado, entregado y leído.
- Mensajes temporales: Mensajes que desaparecen después de un tiempo determinado.
- Mensajes de una sola visualización: Contenido que se elimina automáticamente después de ser visto una vez.
- Edición y eliminación: Posibilidad de editar o eliminar mensajes enviados.
- Bloqueo y reporte: Opciones para bloquear o reportar usuarios.

- Subir Estados: Publicación de actualizaciones temporales (texto, imágenes, videos).
- Estados de contactos: Se pueden ver estados de nuestros contactos temporalmente, dar like, responder el estado o mutear el estado.
- Notificaciones push: Alertas en tiempo real de nuevos mensajes o llamadas.
- Sincronización multidispositivo: Acceso a chats desde múltiples dispositivos con sincronización en tiempo real.
- Compartir ubicación: En tiempo real o ubicación actual.
- Integración con otras aplicaciones: Compartir contenido desde y hacia otras aplicaciones

## **2) Piratería en Playstation 1**

La consola verificaba la autenticidad de los juegos mediante un código especial impreso en el anillo interno del CD, conocido como código SCEX, que indicaba la región del disco y su legitimidad. Este código no era parte del software del juego y no podía ser copiado con grabadoras convencionales. Sin embargo, los piratas descubrieron que la consola realizaba esta verificación solo al arrancar. Aprovechando esto, desarrollaron métodos como el "swap trick", que consistía en iniciar la consola con un disco original y, tras superar la verificación, reemplazarlo rápidamente por una copia pirata para jugar sin restricciones.

Posteriormente, se popularizó el uso de “modchips”, pequeños circuitos integrados que se soldaban en la placa madre de la PS1. Estos chips emulaban el código de autenticación necesario, permitiendo a la consola leer discos grabados en CD-R y eludir bloqueos regionales. El primer modchip fue desarrollado en Hong Kong en 1996 y, con el tiempo, su diseño fue replicado y mejorado por la comunidad, reduciendo su costo y facilitando su instalación. Aunque estos dispositivos permitían ejecutar copias de seguridad y software casero, su uso principal fue la reproducción de juegos piratas, lo que representó un desafío significativo para Sony en la lucha contra la piratería.