

Shutdown Days

¿Te animarías a pasar
un día sin tecnología?

Además

- ✓ Botnets
- ✓ Tiny Core Linux
- ✓ Battlefield: Bad Company 2
- ✓ Google Buzz
- ✓ Firefox 3.6
- ✓ Review de HP Pavilion Core i5

Registre sus dominios

por sólo

u\$S **399**



•com
•net

www.tengasudominio.com

Editorial



TXT

Cambia, todo cambia

"Cambiante" es una palabra que no puede faltar cuando alguien trata de describir internet. Cómo explicamos si no que el mes pasado **Google** haya dejado de ser el sitio más visitado de Estados Unidos, dejándole su hasta hace poco inalcanzable primer lugar a la red social en la que todos quieren estar: **Facebook**.

No es la primera noticia negativa para el gigante de internet en lo que va del 2010. Empezó el año reclamando a los gritos que desde China lo habían hackeado y le habían robado propiedad intelectual. La empresa acusó al gobierno chino de estar detrás del ataque, y sumó más leña al fuego que de por sí ya son las relaciones internacionales entre EE.UU. y el país asiático.

Lamentablemente, en otro continente las cosas no anduvieron mucho mejor. **La Comisión Europea** abrió una investigación sobre el algoritmo que usa Google para determinar el orden de sus resultados de búsqueda, después de que dos empresas presentaran una denuncia porque consideran que están siendo desplazadas a propósito de los primeros lugares. Y, en Italia, tres empleados de la compañía fueron condenados a seis meses de prisión en suspensión por permitir que un chico subiera a **YouTube** un video donde se veía a un grupo de adolescentes golpeando a un joven con síndrome de Down.

También hubo ataques que no fueron directos, pero dolieron como si lo hubieran sido. **Apple demandó a HTC**, alegando que le robó tecnología del **iPhone** para sus nuevos equipos, entre ellos el Nexus One que Google vende con su marca, y otros que corren con **Android**, el sistema operativo made in Google. Aunque más doloroso aún en ese mismo terreno –el de los smartphones-, es que Motorola haya decidido sumar el buscador **Bing**, de **Microsoft**, a sus móviles con Android que sacará a la venta en China, preocupado por la situación del gigante de internet en ese país.

Google, que creció en internet izando la bandera de todo lo bueno (innovación constante, apertura, transparencia, acercamiento a sus usuarios), y fue visto así durante años enteros, por primera vez se encuentra en una posición donde la crítica le juega en contra. Los ataques vienen desde ángulos distintos y con distinta intensidad. Hasta sus propios usuarios están reaccionando ante situaciones que los incomodan - como el servicio de atención del cliente para Nexus One o los problemas iniciales con el seteo de privacidad de **Buzz**.

¿Google corre riesgo de desaparecer? De ninguna manera. Es una empresa sólida, con ingresos millonarios, personal capacitado y mucha ambición de seguir creciendo. Si está recibiendo tantos ataques es porque se animó a probarse en muchos terrenos, algunos de ellos con empresas que estaban muy cómodas acaparando el mercado y, de golpe, ven su negocio amenazado. Pero, volviendo al principio, que Facebook le haya quitado el primer lugar de los sitios más visitados sí es preocupante. La fuente principal de ingresos de Google es la publicidad online. Que las empresas empiecen a dudar si les conviene publicar en Google o en Facebook puede traer consecuencias. No necesariamente negativas. Después de todo, Google fue quien creó **AdWords**. Tal vez ya esté pensando en revolucionar la publicidad online de nuevo. Si no, este puede ser el principio de las "**AdWars**". Y sí, ahí también, apuesto mis fichas a Google.

Débora Orué

Jefa de Redacción

DattaMagazine by Dattatec

debora.orue@dattamagazine.com



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



Sumario



STAFF

3

Editorial

JEFA DE REDACCIÓN

5

Sumario

Débora Orué

6

Hardware: tu equipo por dentro

"ATI 5570". Christian Sochas pone a prueba la última placa de ATI con soporte para DirectX 11 y más amiga del bolsillo gamer.

COLUMNISTAS

8

Análisis: a fondo

"Google Buzz". Luis Altamiranda analiza la nueva apuesta del gigante de internet en el mundo de las redes sociales.

Ariel Corgatelli
Juan Gutmann
Javier Richarte
Luis Altamiranda
Magalí Sinopoli
Christian Sochas
Natalia Solari

12

Review (I): reseña de computadoras móviles

"Notebook HP Pavilion dv4-2028la". Ariel Corgatelli hace transpirar a una de las últimas creaciones de Hewlett Packard, con Windows 7 y LinuxMint 8, y te cuenta cómo responde.

HUMOR
Daniel Paz

16

Software libre: aplicaciones que hay que probar

"Tiny Core Linux: Poderoso el chiquitín". Juan Gutmann prueba la distro de Linux más chica: su ISO pesa solamente 10 MB. El O.S. perfecto para llevar en tu pen drive!

JEFE DE ARTE

21

Seguridad: protegiendo tu equipo y tu red

"Botnets". Javier Richarte te explica cómo funcionan las redes de computadoras que infectan a cientos de miles de equipos y cómo asegurarte que tu PC no se convierta en un zombie más.

Martín Cardinale

25

Investigación: informe especial

"Shutdown Days". Magalí Sinopoli te cuenta cómo hacen algunas empresas para pasar un día sin hacer uso de las nuevas tecnologías y cómo otras no conciben vivir un día sin ellas.

DIRECCIÓN
COMERCIAL

30

Open Source: navegadores

"Firefox 3.6: La evolución de un grande". Ariel Corgatelli te detalla todo lo que necesitas saber sobre el mejor navegador web del momento. Todavía estás navegando con otro?

publicidad@
dattamagazine.com

34

Software libre: últimas novedades

"Columna mensual de software libre". Ariel Corgatelli te cuenta qué pasó durante marzo en el mundo del software libre.

REDACCIÓN
lectores@
dattamagazine.com

39

Ficción: literatura para techies

"La vuelta al mundo en media hora." Natalia Solari te invita a transportarte a un futuro donde las distancias no están más atadas al tiempo.

42

Review (II): críticas de videojuegos

"Battlefield: Bad Company 2". Juan Gutmann prueba el juego favorito de los amantes de los FPS de guerra. Enfrentado a poca originalidad y muchos bugs, nuestro experto te da a conocer su sentencia.

ATI 5570

Toda persona (conocedora del tema) que hoy en día quiere adquirir una nueva placa de video para jugar, lo mínimo que busca es que tenga soporte **DirectX 11** para poder utilizar dicha API en algunos juegos de ahora y de los que vendrán. Hasta el momento, vimos el excelente rendimiento de las placas ATI de alta gama, que son realmente fabulosas para jugar a altas resoluciones y máximo detalle (léase gama 58xx y 59xx). El problema radica en que, si bien son de un relativo "bajo consumo" en relación a su performance, todavía están lejos de poder montarse en un gabinete pequeño como en un HTPC, y además, lamentablemente no se encuentran al alcance de todos los bolsillos. Y la gigante Nvidia, a pesar de que está cada vez más cerca del DX11, sigue sin presentar su hardware compatible con dicha API.

Es por esto que **ATI** ha lanzado una placa de video muy interesante, la 5570. En el análisis, se darán cuenta de que las aceleradoras de video más populares no necesariamente deben tener un tamaño "zapatilla" y consumir a lo bestia para tener un rendimiento decente en juegos.



Pequeña por fuera...

Primero y principal, es muy interesante la placa a primera vista, ya que se trata de una VGA Low Profile (perfil bajo) que puede montarse en cualquier gabinete "baby" o lo suficientemente pequeño. Al observarla detenidamente, parece una placa sumamente sencilla, insignificante, de un "aparente" bajo rendimiento juzgado pura y exclusivamente por su apariencia, la primera impresión que causa. Si la tuviera que comparar, se parece mucho a una 8400GS ó 9400GT, muy básica, con una baja complejidad, disipador con ventilador chico... y el cerebro (por experiencias pasadas) indica "seguro que su rendimiento es muy pobre". Pasando a la lógica, vemos que sus especificaciones no son tan pobres como la vista nos hace juzgar a la pobre placa... posee 400 Stream Processors corriendo a 650MHz, con 16 unidades de textura y 8 ROP's. En el apartado de la memoria, esta muestra en particular que aquí examinamos posee 1GB de RAM GDDR3 corriendo a una frecuencia de 900MHz, aunque también hay versiones de 512MB (aún más

ATI ha lanzado una placa de video muy interesante, la 5570.

En el análisis, se darán cuenta de que las aceleradoras de video más populares no necesariamente deben tener un tamaño "zapatilla" y consumir a lo bestia para tener un rendimiento decente en juegos.



convenientes, ya que en placas de esta gama, la diferencia de rendimiento de 512MB a 1GB es muy poca, y en la mayoría de los casos, nula). La comunicación entre el controlador de memoria y la VRAM mantiene un ancho de banda de 128 bits (aunque a simple vista parezca de 64 bits), lo que le otorga una velocidad de casi 29GB/s para el subsistema de memoria.

ATI 5570



En cuanto a su tamaño, como bien mencionamos anteriormente, el PCB es de bajo perfil (5.5cm, cuando una placa "común" tiene de 9 a 9.5cm) y mide tan sólo 17 centímetros de largo. Pero no sólo este punto la beneficia como una gran placa de video para armar un HTPC con juegos, sino que también su bajísimo consumo la posiciona como una candidata ideal: tan sólo 43 watts, que los toma solamente del bus PCI-Express, sin ningún tipo de conexión extra. Bajo carga máxima su temperatura se acerca a los 75°C, lo que podría ser menos con un cooler más eficiente, pero de todas maneras no es una temperatura alarmante sino más bien normal para este tipo de placas, sobre todo de gama baja-media, donde los fabricantes ahorran hasta en el tamaño del disipador.

La placa no integra conexiones externas para hacer CrossFireX, pero dicha función se puede llevar a cabo internamente, es decir, se puede armar un sistema con dos 5570 en CrossFireX para que trabajen en paralelo, pero no requieren de ningún puente en cuanto a hardware, se hace automáticamente **"por dentro"**, comunicándose solamente mediante los buses PCI-Express. Una buena noticia es que este producto sigue conservando la tecnología Eyefinity, por lo que podremos conectar hasta 3 monitores en simultáneo gastando muy poca placa. Por cierto, las salidas de video que integra esta VGA son tres: un VGA, un DVI, y finalmente un HDMI.

Las pruebas

Para representar un equipo normal de hoy en día, en donde una 5570 sería una de las candidatas ideales, armamos una plataforma de pruebas basada en un **AMD Athlon II X2 245** sin overclock, un motherboard M4A78 con 2GB de 800MHz DDR2 y una resolución de 1440x900 (la típica de los monitores de 19 pulgadas LCD, aunque ahora vienen a 1366x768 debido a que son de "18.5"). Los resultados fueron los siguientes: en Company Of Heroes llegamos a una media de **40 FPS** sin filtros bajo DirectX 10 en máxima calidad. El famoso y aclamado Crysis Warhead llegó a una media de 32 FPS con detalles en Medium sin filtros bajo DX9. En el archiconocido Far Cry 2, con 34 FPS de media en DX10 sin filtros se podía jugar decentemente, mientras que en el Unreal Tournament 3 con 77 FPS era una experiencia más que satisfactoria. Finalmente, en el Street Fighter 4, logra una media de 65 FPS sin filtros, todo al máximo, bajo DirectX 9. Al compararla con una ATI 4670 (placa muy buscada hace tiempo por relación precio y performance) y una GeForce 9600GT (placa de muy buen rendimiento por su precio hace tiempo atrás) esta **5570** está en el medio con respecto al rendimiento (más cerca de la 9600GT que de la 4670) pero con

Eyefinity, soporte DirectX 11, low profile, y de muy bajo consumo (muchísimo menor que las dos placas nombradas anteriormente).

Conclusión

La ATI 5570 demostró mantener un índice de performance respetable para el tipo de placa que es, ya que por un bajo costo permite que los usuarios puedan jugar decentemente a los juegos de hoy en día. Por sobre todas las cosas, no hace falta cambiar la fuente ya que su consumo bajo full load es ínfimo (menor al de dos discos rígidos comunes), es de bajo perfil asegurando una instalación perfecta en los sistemas HTPC, no sólo por el tamaño, sino por su temperatura y consumo. En conclusión, para aquel que no desea gastar mucho dinero o su bolsillo no es tan abultado, la 5570 es una linda alternativa para tener en cuenta a la hora de armar un sistema o actualizar el existente. Veremos qué nos tiene preparado Nvidia para cubrir el sector que ocupa la 5570, aunque a juzgar por sus retrasos, todavía seguiremos esperando unos meses más hasta ver las placas más económicas, ya que como siempre, la primera en salir es la más cara, y luego se recortan para cubrir el resto de los sectores de mercado.

Christian Sochas

christian.sochas@dattamagazine.com



Google BUZZ



La nueva apuesta del gigante de Internet en las redes sociales

Gmail (el servicio de correo electrónico gratuito de Google) ha ido aumentando su base de usuarios ponderando un buen servicio, claro y simple de utilizar. Con el tiempo, los distintos servicios de **Google** fueron sumándose hasta convertir nuestro usuario de Gmail en uno multiservicio que nos ofrece numerosas posibilidades (compartir fotografías online, guardar y editar nuestros documentos directamente en Internet, etc.) Ahora, sumándose a la "moda" de las redes sociales, nos permite activar **Google Buzz**, la más reciente novedad de la empresa.

Básicamente, lo que nos permite es conversar y compartir con otros usuarios todo tipo de contenido online. Varias ediciones atrás hemos analizado otra apuesta fuerte de **Google**, el servicio Wave que a simple vista podría parecer similar, pero analizando la situación más en profundidad nos damos cuenta de las diferencias. **Wave** está orientado a la producción, a compartir, editar y crear contenidos en tiempo real entre los usuarios, a un uso, si se quiere, más profesional. Buzz, por otra parte, apunta al usuario particular, que busca simplemente conversar y compartir dinámicamente con otros.

Uno de los inconvenientes de estos servicios es cómo separa lo bueno, lo que nos interesa, de toda la información que en

realidad nos está llegando, sin poder filtrarla de manera simple. Google cree tener la respuesta a este problema.

Sin dudas, Google tiene amplia experiencia en lo que se refiere a ordenar y catalogar información. Y piensan utilizarla en **Buzz**. Por ejemplo, si el amigo de un contacto nuestro hace un comentario que tiene, valga la redundancia, muchos comentarios, mucho "éxito" con las calificaciones, nos sugerirá que sigamos también a su amigo. De esta manera, los que comparten cosas interesantes tendrán más relevancia y más seguidores.

"Mucho más que mensajes de estado" se puede leer en la página principal del nuevo servicio de **Google**, apuntando directamente al corazón de **Twitter** y su limitación de 140 caracteres. De esta afirmación podemos inferir que con Buzz no tendremos que preocuparnos por la longitud de nuestros mensajes. Ni tampoco por el contenido, puesto que podremos compartir todo tipo de elementos: fotos, texto, videos, enlaces, etc.

Sin dudas, Google tiene amplia experiencia en lo que se refiere a ordenar y catalogar información. Y piensan utilizarla en Buzz.

"Mucho más que mensajes de estado"

Google BUZZ

Podría decirse que **Buzz** es una vía de comunicación pública y masiva, aunque podemos restringir nuestros mensajes a ciertos usuarios o grupos de usuarios. Es por esto que utiliza como base a Gmail.

Funciona además como un agregador de otros servicios, de Google y de terceros como son Twitter, Flickr, Picasa o YouTube. Pero de forma unidireccional: aunque es posible hacer que en Buzz aparezcan los mensajes de Twitter o las fotos de Flickr, las conversiones generadas a partir de estas entradas en Buzz no son visibles en la fuente donde se originó.

Como habrán notado, no funciona con Facebook, aunque según la empresa no está descartado por completo que en el futuro se pueda agregar esa funcionalidad.

¿Cómo funciona?

Para comenzar a utilizar el servicio, debemos desde nuestra cuenta de correo de **Gmail** elegir qué usuarios incorporaremos a nuestra red. Por sí mismo, ya nos sugiere cuáles podrían ser basándose en la actividad que tengamos con los mismos.

De más está decir el cuidado que debemos tener al realizar este procedimiento. En nuestras casillas de correo podemos tener contactos de todo tipo y, sin darnos cuenta, sumarlos a nuestra red Buzz y terminar compartiendo, por ejemplo, detalles propios de nuestro círculo de amistades al contador que se encarga de nuestros impuestos.



A partir de ese momento, aparecerán todos los mensajes y elementos compartidos de quienes seguimos. Pero también aquellos comentarios dejados por cualquier usuario a cualquiera de nuestros contactos, incluso los escritos por aquellos que no conocemos o no están en nuestra lista.

En un principio puede parecer algo caótico, pero es aquí donde entra en juego la pericia de Google, en saber darle la relevancia a cada mensaje y comentario para que, con el pasar del tiempo, tengamos acceso a aquello que realmente nos importa.

La herramienta principal de Buzz es una simple caja de texto. Allí es donde pondremos lo que deseamos, ya sea texto o un

enlace a una página, video o foto. Antes de publicarlo, **Buzz** visita el enlace y trae un resumen de lo que allí se encuentra (primeras líneas de texto, fotos, videos, etc.).

Lo que realmente se va a publicar no es el enlace en sí mismo, sino que va acompañado de ciertos elementos visuales a nuestra elección, de aquello que **Google** nos mostró con anterioridad. Luego de publicado, está disponible para que todos nuestros seguidores puedan comentarlo y generar una conversación a partir del mismo.

Del mismo modo, nos avisará de los mensajes que escriban a quienes seguimos, para que podamos comentarlos y calificarlos, ayudando a Buzz a

Google BUZZ

discernir qué es lo que nos gusta y no.

No todas son buenas para Google...

El lanzamiento del servicio, con bombos y platillos, sufrió un inesperado revés. Su presencia junto a la bandeja de entrada de Gmail y la posibilidad de crear a partir de los contactos "más frecuentes" la lista de seguidores de **Buzz**, hizo que muchos se encontraran compartiendo comentarios con personas que en realidad no deseaban hacerlo. Y aún más, por defecto, aparecía en el perfil de los usuarios la lista de los contactos con quienes intercambiaba correos electrónicos con mayor frecuencia. De este modo, cualquiera que revisara nuestro perfil de Gmail se encontraba con el listado de los contactos con quienes mantenemos mayor comunicación.

Demandas por violación a la privacidad y aireados reclamos de los usuarios hicieron que se tuvieran que replantear ciertas actitudes. Todd Jackson (responsable de **Gmail** y de **Google Buzz**) se hizo eco del mensaje, escribiendo una entrada en el blog oficial de Gmail que titulaba: "Un nuevo comienzo para Google Buzz a partir de vuestros comentarios". Allí explicaba que la intención era que Buzz fuera algo rápido y ágil, que no demandara al usuario crear una red social desde cero.



Mucho más que mensajes de estado

Comparte tus novedades, fotos y videos con tus amigos. Inicia conversaciones sobre los temas que te interesan.

[Probar Buzz en Gmail](#)

[Ver video](#)



No necesita configuración

Te permite seguir a las personas a las que más escribes y con las que más chateas en Gmail.

Está claro cuál era la actitud de la empresa, lanzar un nuevo servicio implementándose en la misma bandeja de entrada de millones de usuarios, asegurándose así que muchísimas personas lo probarían (algo que con Wave, al ser un servicio innovador pero completamente separado, no ha conseguido), alcanzando un crecimiento inicial más que importante.

Y como si no fuera suficiente, en un ámbito tan integrado como suelen ser los servicios de Google, nos encontramos con Buzz hasta en nuestros teléfonos celulares. Utilizando las últimas versiones de **Google Maps** para celulares podremos acceder, por ejemplo, a los mensajes que se hayan publicado cerca de nuestra localización.

Buzz por aquí, Buzz por allá, Buzz sin saber siquiera que lo teníamos... Cuando me pongo a pensar que uno creía que ya estaba todo inventado, surge algo nuevo. Muchos seguramente

estarán contentos y maravillados por las nuevas posibilidades pero, seamos honestos, ¿es realmente tan necesario? No sé a ustedes, pero me da la sensación que uno va perdiendo, no sólo privacidad, sino también individualidad. A lo que apunto más precisamente es a esta actitud que tenemos de seguir al rebaño y acomodarnos a lo que hacen los demás. Años atrás no existía **Twitter** y, sin embargo, cuando quería que un amigo se enterara que había hecho tal o cual cosa, se enteraba. Hoy en día no tener una cuenta en **Twitter** es prácticamente estar desconectado del mundo. Algo similar con **Facebook**, ¿qué es lo que tenemos tan importante para decir de nosotros mismos, o para mostrarnos de tal manera que todos sepan si conozco a tal o cual persona? No niego que son herramientas que, bien utilizadas y para propósitos específicos, resultan sumamente útiles, pero cuando uno "es" de acuerdo a la canti-

Google BUZZ

cantidad de "amigos" que tenga en el Facebook o seguidores en su Twitter, creo que estamos errando el camino.

Google y las redes sociales

Dado el boom de las redes sociales en Internet, Google no quería quedarse fuera del negocio... Sin embargo, no es este el primer intento que hacen por entrar en el tema. Allá por el 2004, la empresa lanzó al mercado el servicio **Orkut**. A algunos quizás le suene, a muchos otros no. En la actualidad son muy pocos los países en donde existe una fuerte comunidad activa a Orkut. En **Brasil** tiene mucho éxito, ocupan más del 50% de las cuentas, y llegan a espantar al resto de usuarios, puesto que monopolizan el idioma, los grupos y demás. En el ámbito latinoamericano, Paraguay es el otro país en donde se utiliza con cierto suceso y ya a nivel mundial, India y Pakistán.

Pero, ¿de qué sirve ser parte de una red social en donde no tienes conocidos que ya sean parte del "sistema" o que al menos se sientan atraídos hacia éste como para inscribirse y probarlo? Quizás ahí es donde radica el "fracaso" de Orkut para Google y en donde, en una primera instancia, apuntaron todas sus armas para evitar lo mismo con Buzz. De este modo, se explicaría el por qué de tanta intromisión en las cuentas de **Gmail** y facilidad para adaptarse a **Buzz**: prácticamente sin hacer nada ya tenemos armada la base de nuestra nueva red social.

¿Tendrá éxito?

Dejando de lado los problemas iniciales de privacidad con Buzz, como todo lo que lleva el sello de Google, tiene a priori la posibilidad de convertirse en todo un éxito. El tiempo dirá si esto sucederá o no. Por lo pronto, imagino que aquellos que nunca utilizaron Twitter o lo hicieron

pero no les convenció, se verán tentados a probarlo y utilizar su cuenta de Gmail. La manera en que Google vaya dándole forma al servicio, sumando opciones "únicas y novedosas" que lo separen del resto es en definitiva lo que hará que los distintos tipos de usuarios lo prueben y adopten.



Buzz - kervinvergara@gmail.com - Gmail - Mozilla Firefox

Gmail Calendar Docs Reader La Web Más ▾ kervinvergara@gmail.com | Configuración | Ayuda | Salir

Gmail in Google

Redactor Recibidos Buzz Envíados Borradores Todos Spam Papelera

- Blog Informático
- Consultas BI
- Curso Hacker
- Dinero
- HostGator
- Mercado Libre
- Pasantías
- Tesis
- TIV
- Universidad

Términos

Kervin Vergara

Google Buzz es la nueva apuesta del magnate de Internet, apostado ahora a las redes sociales. Esperemos que sea tan exitoso como todo lo que han hecho siempre. :-)

Insertar Enlace Foto

Publicar para mis 14 seguidores y mi perfil de Google en la Web

Bienvenido a Buzz

Con Google Buzz dispones de una nueva manera de compartir información actualizada. Puedes hacer muchas cosas más, además de permitirte iniciar conversaciones sobre los temas que te interesan. Una vez predeterminada, puedes seguir la participación de las personas con las que intercambias comentarios y chateas más.

Luis Altamiranda

luis.altamiranda@dattamagazine.com

Revisión de Notebook HP Pavilion dv4-2028la

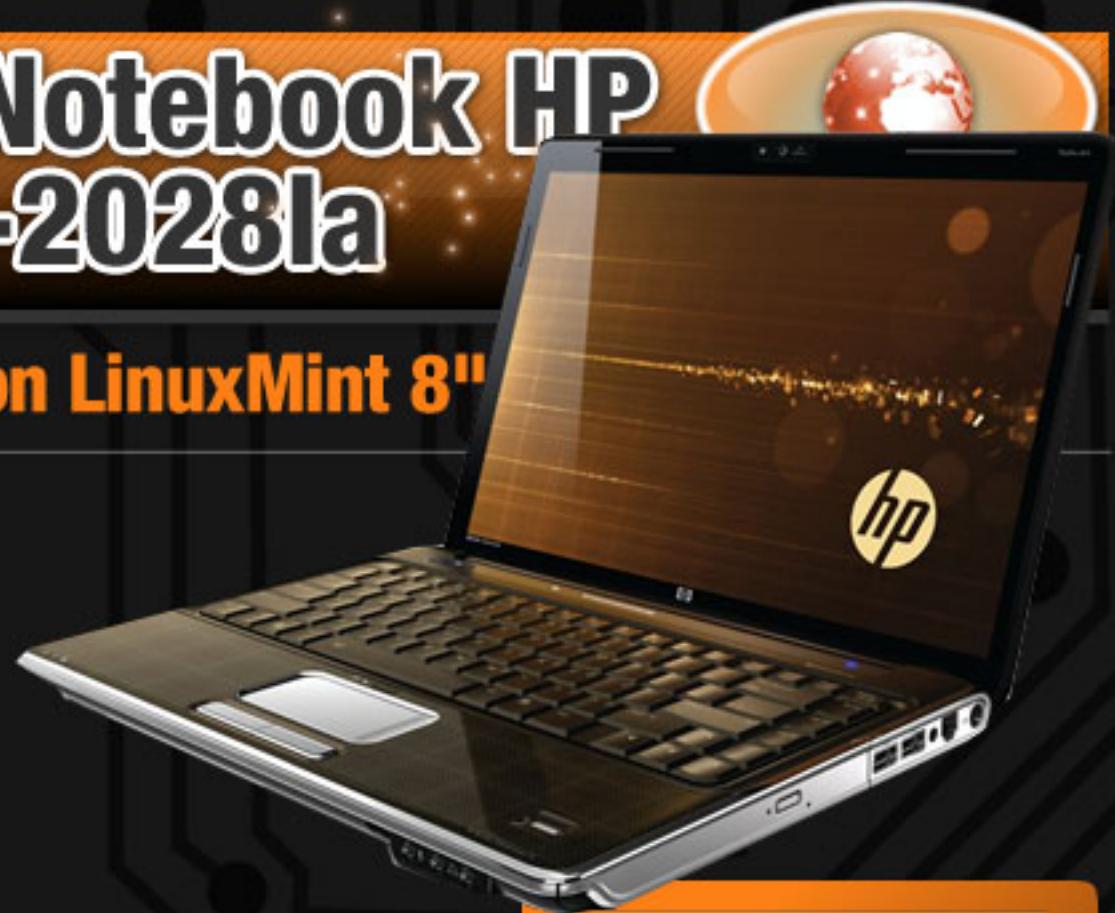
"Con Windows 7 y con LinuxMint 8"

Para dar un comienzo a esta revisión les comento las características a grandes rasgos del equipo y el enlace completo hacia las especificaciones técnicas del mismo.

<http://h10010.www1.hp.com/wwpc/pa/es/ho/WF06b/321957-321957-3329744-64354-64354-4031721-4126094.html>

Es una laptop de lo más potente -hasta que se fabriquen en serie las próximas con el microprocesador Intel Core i7 Extreme provisto de 6 núcleos físicos y 6 virtuales-, con un disco rígido de 500GB, 4GB de memoria RAM, procesador Intel Core i5 de 2.26GHZ, placa wifi WLAN 802.11b/g/n, HDMI y placa de video ATI Mobility Radeon™ HD 4550.

El sistema operativo que trae de fábrica es el clásico para estos equipos de gama alta: Windows 7 Home Premium. El sistema operativo esta completamente "tuneado" como para que exprima al máximo la potencia del equipo.



Lo primero que vamos a encontrar cuando iniciamos la laptop es la configuración inicial del sistema operativo, en donde debemos de activar la licencia, tomarnos un tiempo como para recorrer las virtudes de esta Pavilion y además iniciar el asistente de Windows 7. Una vez terminados estos procesos vamos a poder hacer uso de Windows 7 sin problema. El equipo viene provisto con gran cantidad de software preinstalado, el clásico Norton 2010, (con fecha de caducidad en 60 días), Microsoft Office 2007 (fecha de caducidad por 30 días), Microsoft Works como para no dejarnos sin suite ofimática cuando termine el periodo de prueba de Office,

El sistema operativo que trae de fábrica es el clásico para estos equipos de gama alta: Windows 7 Home Premium. El sistema operativo esta completamente "tuneado" como para que exprima al máximo la potencia del equipo.

todas las funciones de Windows 7, incluidas los efectos gráficos y obviamente el software media center, el cual podremos configurar sin ningún tipo de problemas para el uso de la placa sintonizadora de TV incluida.



Revisión de Notebook HP Pavilion dv4-2028la

Preguntas básicas que nos hacemos cuando probamos un equipo.

1- En el caso de una laptop/notebook, ¿cuánto dura la batería?

La respuesta varía dependiendo de cómo la utilicemos. En el caso de los equipos equipados con micros Intel esto trae aparejada una gran e interesante opción. La misma varía dependiendo de cómo estén utilizados los micros y esto es gracias a la tecnología turbo boost, ya que cada micro es activado dependiendo de la necesidad de uso que le estemos dando al equipo. Es decir, si sólo vamos a leer desde una página web, no es necesario que el equipo tenga activo los cuatro núcleos, con lo cual el sistema operativo más las utilidades que tenga instaladas deben hacer más durable la batería. Probando el equipo de forma clásica, sin renderizar nada pesado, tuvo una autonomía de 3 horas.

2- ¿Cuando pesa?

Esta es la segunda pregunta que todo el mundo se hace, y obviamente es una de las más importantes, ya que tenemos que pensar que al equipo lo vamos a estar llevando en una mochila, así que tiene que ser lo bastante liviano como para no aportar más peso a las otras cosas que también llevamos.

La verdad, es muy liviana, ya que no llega a los 2,4 Kg., y con el dispositivo de carga estaríamos en casi los 2,8 kg.



3- ¿Es compatible con XP?

No, por la simple razón de que el hardware incluido no tiene drivers desarrollados para ese sistema operativo. Tampoco para Vista, con lo cual es un gran alivio para muchos. Sí para Windows 7, y no hay nada de sus features que no podamos utilizar.

4- ¿Me la compro? ¿Es comparable con una MacBook?

Creo que esta pregunta es la que más me hice desde el primer momento en que recibí el equipo. Y acá va mi opinión muy personal.

Las máquinas de **Apple** son excelentes, el diseño genial, el valor altísimo y las prestaciones se están quedando en el tiempo. ¿Por qué digo que se están quedando en el tiempo?

Muy simple, ya que la MacBook Pro más potente no cuenta con un micro de cuatro núcleos como esta Pavilion, y de ahí en más ustedes se pueden imaginar el resto. Otra cosa a destacar, este equipo viene equipado con BlueRay (en el caso de este equipo de préstamo no la tiene incluida) y las MacBook no. Luego, el valor sumado a las prestaciones puedo

Revisión de Notebook HP Pavilion dv4-2028la

dicir que estamos hablando de un 30% mas económico, con **más potencia y BlueRay**. Con lo cual si me preguntan, prefiero la Pavilion, por soporte, por sencillez, etc, etc.

5- ¿Es compatible con otro sistema operativo como bien lo puede ser GNU/Linux?

Acá sí que se nos complica un poco la historia y como todos saben mi expertise es el software libre, con lo cual desde el primer momento es que me dediqué a buscar la opción para que el equipo pueda funcionar en Linux.

Fuimos sorteando los inconvenientes que tuvimos para instalar, en este caso, Ubuntu.

Primero, la versión utilizada fue la estable 9.10, la cual detectó completamente todo, inclusive la placa de vídeo, pero no el Wi-Fi. Con lo cual, me dispuse a tratar de que trabaje con ndiswrapper y los "inf" de Windows. El resultado no fue el esperado: no había forma de que la placa funcione.

Paso seguido utilicé una distribución con mayor soporte, como lo es Linux Mint, con el mismo resultado. Aclaro que el equipo fue enviado a préstamo por la gente de HP/Intel. Lo debo devolver en las mismas condiciones que lo recibí (con Windows 7 funcionando).

Funcionó sin problemas, la placa Wi-Fi fue detectada con un driver no libre, lo mismo que la placa de video.

Con lo cual seguí probando hasta que me encontré con la salida de Ubuntu 10.04 en versión alpha3, que para mi sorpresa detectó la placa Wi-Fi previo a instalar los drivers restrictivos.

Luego de haber hecho funcionar la placa Wi-Fi tenía la ardua tarea de instalarlo en una partición de forma nativa y con doble BOOT.

Intenté arrancar el sistema desde un pendrive de Ubuntu 10.04 alpha 3, con lo que me encontré que la recomendación más acertada para la distro era tirar el disco completamente y olvidarme de Windows. Algo que seguramente me iba a traer complicaciones con las empresas.

Por lo que me dispuse a buscar información en la web, ya que como sabrán hace mucho que me alejé de esos rumbos y creo que volví a ser novato en funciones y utilidades para Windows. Después de tanto renegar en la red, un gran amigo desde Facebook me dijo: hazlo desde la misma administración de Windows 7. Perfecto, me dije, ahí vamos, reduje las particiones y dejé libres unos 200gb para Linux.

Genial, arranqué con la imagen cargada en el pendrive de Ubuntu y selecciono la partición que W7 etiquetó como "nuevo vol". ¿Pueden creer que no había forma de que lo instale? Y no es que no tenga noción de cómo hacerlo, sino que al parecer el sistema desde el BIOS protege la



Revisión de Notebook HP Pavilion dv4-2028la

partición de recuperación de Windows 7 que, dicho sea de paso, tiene unos 20gb visibles desde W7 y no desde Linux. Con lo cual me preocupé, ya que imaginé no poder instalar Linux en este equipo.

Cómo lo solucioné. Para ir cerrando la historia, que además les puede servir a muchos de ustedes que están leyendo esto, es hacer un clon del disco completo tal cual está, borrar Windows 7 y

de ahí instalar Linux, borrando todo el disco completo, o si no restaurar la imagen que crearon en un espacio inferior y, como el disco va a quedar libre en espacio, ahí instalan la distribución que deseen.

Conclusión

Creo que los tiempos en general están cambiando. Las empresas como HP tienen una enorme responsabilidad con el cliente, con lo cual activan en sus equipos

sistemas sofisticados de seguridad no sólo del hardware sino del sistema operativo en general, con lo cual se instalan herramientas que tocan el corazón del equipo y por ende el sistema operativo para que por cualquier problema grave pueda ser restaurado sin problemas por cualquier persona con la asistencia de la empresa. Es decir, sin previos conocimientos, es difícil romper esta barrera diseñada en el equipo. Difícil, pero no imposible.

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



TINY CORE LINUX: poderoso el chiquitín



Te presentamos una distro gnu/linux diminuta pero muy versátil

El universo de las distribuciones GNU/Linux no para de crecer y, en esta ocasión, analizamos una relativamente nueva, pero que, en apenas un año de vida, se ha hecho de una gran cantidad de usuarios: Tiny Core. Desarrollada por una comunidad liderada por el programador Robert Shingledecker, TCL es un LiveCD diseñado para tener un tamaño mínimo: la ISO de la versión actual, la 2.9, pesa solamente 10 Mb y se baja en un par de minutos.

Requerimientos de hardware

Pese a que la imagen ISO de Tiny Core es todavía más pequeña que la de otras distros minimalistas, como Damn Small Linux o Puppy, no por ello es menos versátil.

Basada en el Kernel Linux 2.6, BusyBox, un juego de herramientas del sistema que casi no demanda recursos, y FLTK, una librería gráfica reducida y eficiente, sorprende tanto por su rapidísimo arranque (bootea en escasos segundos) como por su

velocidad de operación. Los requerimientos mínimos de Tiny Core son muy bajos: procesador 486 y 32 Mb de RAM son suficientes para que funcione, aunque, claro está, en un equipo tan anticuado no podemos esperar una buena velocidad de ejecución.

Tiny Core Linux

TINY CORE LINUX: poderoso el chiquitín

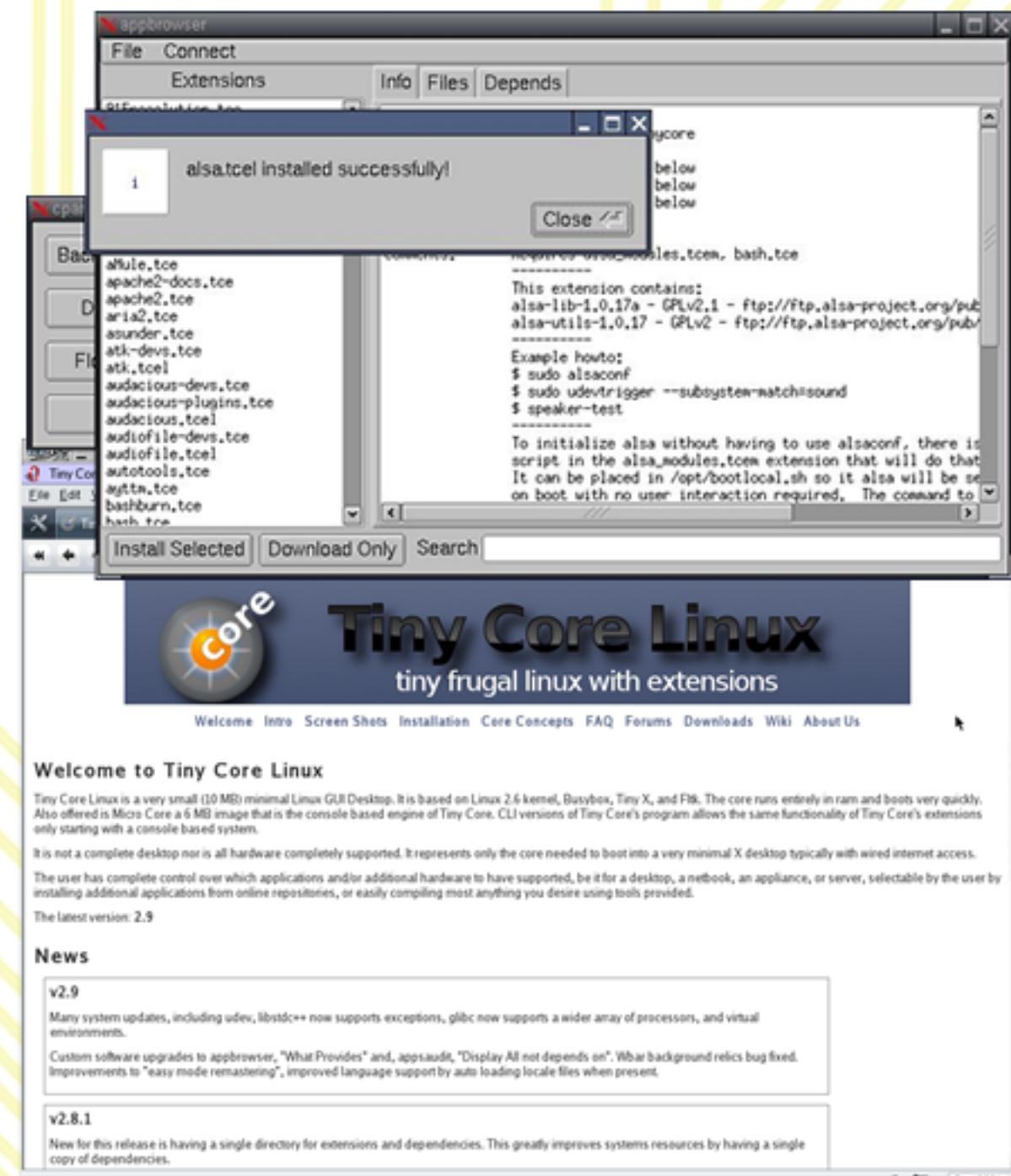
Es por ello que los requerimientos recomendados son una CPU Pentium II o equivalente, y 128 Mb de RAM o más. No es necesario poseer un disco rígido, ya que se inicia desde la lectora de CD o DVD, aunque también puede arrancar desde un pen drive. Estas características la tornan en una distribución ideal para reciclar una PC vieja que tengamos tirada en un rincón y transformarla en un servidor hogareño o estación de trabajo para navegar la web o realizar tareas sencillas de oficina.

Cuatro en uno

Como mencionamos, si contamos con 128 Mb de RAM o más, **Tiny Core** se desempeña muy rápidamente, incluso en PC veteranas y no muy potentes. Esto se debe a que está pensada para ejecutarse principalmente desde la RAM del equipo, lo que minimiza o, directamente, evita los accesos al disco rígido, que son los que enlentecen los tiempos de respuesta del equipo. Aunque su filosofía es el máximo aprovechamiento de la memoria RAM para ganar en rapidez, tiene cuatro modos distintos de operación, tres de los cuales precisan de un medio de almacenamiento permanente, como un pen drive o disco rígido. El primer modo es el llamado "**Nube**" o "**Internet**", en el cual trabaja como lo hacen casi todos los LiveCD: bootea desde un CD o pen drive y almacena tanto las aplicaciones como los datos del usuario en RAM, sin modificar para nada el equipo. Es factible, de todas maneras, descargar e instalar aplicaciones y crear

archivos, pero al estar el filesystem completo en RAM, al reiniciar o apagar, todo lo que hayamos hecho con él desaparece, por lo cual esta modalidad es apropiada para probar el desempeño de **Tiny Core** o aprender a utilizarlo. Por cierto, en el "**mundo Tiny**", a las aplicaciones que podemos agregarle al Sistema Operativo se las llama "extensões" y están disponibles en un repositorio al que se ingresa a través de Internet. La segunda modalidad es conocida como "Tiny Core Extensions/ Install", en la

cual, al bootear TCL desde CD o USB, debemos indicarle mediante un parámetro una partición de un medio de almacenamiento permanente, en la cual se creará un PPR: Personal Persistent Repository (Repositorio Personal Permanente). Las extensiones que descarguemos se guardarán en este repositorio permanente y, en la siguiente sesión de uso de TCL, estarán nuevamente a nuestra disposición. Existe una variante de esta modalidad, denominada "CopyFS", en la que las extensiones descargadas no se al-





TINY CORE LINUX: poderoso el chiquitín

macenarán en el repositorio (lo que evita tener que descargarlas la próxima vez, pero nos obliga a perder unos segundos instalándolas), sino que se guardarán preinstaladas. El tercer modo es el designado como "**Hybrid**" (Híbrido), en el cual se emplea una partición de formato Linux (ya sea una partición física o un archivo de loopback en un filesystem de otro Sistema Operativo) para almacenar una estructura de directorios que, al iniciar TCL, se monta como /usr/local, en donde residirán las aplicaciones instaladas y los archivos que hayamos creado. Esta modalidad también es conocida como PPI (Personal Persistent Install). La última variante es, como podrán imaginar, instalar **Tiny Core** en el rígido de la forma tradicional, aunque está indicada sólo para usuarios experimentados, ya que, por el momento, no hay un instalador que realice esta tarea de manera automatizada y debe hacerse de modo manual, paso por paso: particionar el disco, formatear las particiones, instalar el root filesystem, el administrador de arranque (GRUB), etc. En el sitio web de Tiny Core están detalladas las instrucciones para llevar a cabo exitosamente esta operación.

Usando tiny core

El entorno de escritorio de TCL es minimalista, como todo en esta distribución, y hace uso del administrador de ventanas FLWM, que, a su vez, está basado en la librería gráfica FLTK antes



mencionada. Para invocar a las aplicaciones, FLWM ofrece dos caminos: a través del menú popup (que aparece al efectuar click derecho sobre el fondo del escritorio o presionar las teclas ALT+TAB) o a través de una "barra de iconos" en la parte inferior de la pantalla, que se navega con el mouse, haciendo zoom en el ícono enfocado, al estilo de Mac OS X (o también de Windows 7, ya que Microsoft ha vuelto a su vieja costumbre de copiar las interfaces de Apple). Apenas iniciado por primera vez, únicamente contamos con un

emulador de terminal para invocar al shell (por defecto el shell es "ash"), un panel de control que permite "tunear" algunas opciones del Sistema Operativo y el AppBrowser, que cumple la misma función que los administradores de paquetes de las distribuciones más populares. El AppBrowser se conecta con un repositorio que, como ya señalamos, puede ser local si es que ya hemos descargado algunas extensiones, pero si no lo hemos realizado, al dirigirnos en el Browser al menú "File" y elegir "Connect to Repository", accederemos al Repositorio de TCL en Internet, en el que disponemos de una importante selección de extensiones (recordemos que este término se refiere a las aplicaciones empaquetadas para TCL, cuya extensión es ".tcz"). Algunas de las extensiones más notables que componen el repositorio online son: los navegadores web Epiphany, Mozilla Firefox, Google Chromium y Opera,

```

cpanel
 Apps / sudo
 Date/ Floppy OnDer Update

Use USB Boot type [E]xt, [H]DD, [Z]ip, (e/h/z): e
* Do not have your pendrive mounted.

No responsibility for data loss or hardware damage!

Display your USB storage device information log? (Y/n): y
usb-storage: device scan complete
scsi 0:0:0:0: Direct-Access H-Sys DiskOnKey 2.01 PQ: 0 ANSI: 0 CCS
sd 0:0:0:0: [sda] 15584 512-byte hardware sectors: (7.97 MB/7.60 MiB)
sd 0:0:0:0: [sda] Write Protect is off
sd 0:0:0:0: [sda] Mode Sense: 00 00 00 00
sd 0:0:0:0: [sda] Assuming drive cache: write through
sd 0:0:0:0: [sda] 15584 512-byte hardware sectors: (7.97 MB/7.60 MiB)
sd 0:0:0:0: [sda] Write Protect is off
sd 0:0:0:0: [sda] Mode Sense: 00 00 00 00
sd 0:0:0:0: [sda] Assuming drive cache: write through
sda: sda1
sd 0:0:0:0: [sda] Attached SCSI removable disk
Enter the device name of pendrive, (EXAMPLE: sda): sda
Is this an installation or upgrade? (i,u) i
Use Tiny Core from mounted and [R]unning OS, or from [I]iso file, (r/i): r
Enter path only to bzImage and tinycore.gz or microcore.gz.
(EXAMPLE: /mnt/hda1/boot/): /mnt/hda1/mi

```

TINY CORE LINUX: poderoso el chiquitín

aplicaciones de oficina como el procesador de textos AbiWord, la planilla de cálculo Gnumeric y el editor de imágenes y fotografías GIMP, soft multimedia como el soft de grabación de CD y DVD Brasero, el editor de audio Audacity y el reproductor multimedia VideoLan Client, utilitarios como el antivirus ClamAV o el cliente FTP FileZilla, herramientas para desarrollo web incluido el servidor Apache, el lenguaje PHP y la base de datos MySQL, herramientas de programación y compiladores, entre los que se destacan **GCC** y los lenguajes **Lua, Perl, Python** y **Ruby**, emuladores como DOSBox, KVM, Qemu, VirtualBox

y WINE, y hasta entornos de escritorio alternativos como Enlightenment y los administradores de ventanas **Fluxbox** e **IceWM**. Asimismo, hay una buena selección de juegos. Como ven, hay muchos más aplicativos disponibles, y los desarrolladores de TCL constantemente están agregando nuevas extensiones, además de poner a disposición de los usuarios un tutorial en el que explican como "empaquetar" en formatos de extensión TCL nuestras aplicaciones preferidas, en el caso de que no las encontramos en el repositorio.

Soporte de Hardware

TCL soporta una gran variedad de hardware, el cual autodetecta y configura sin problemas, aunque es importante destacar que la instalación base no integra soporte para sonido, el cual se halla disponible mediante extensiones que pueden instalarse desde el AppBrowser. Para ello, disponemos de dos posibilidades: emplear OSS, cuya sola instalación activa el sonido automáticamente, o utilizar ALSA, una solución más moderna para dar soporte de sonido en Linux, pero que requiere una mínima configuración por parte



The screenshot shows the Tiny Core Linux desktop environment. At the top is a black taskbar with various icons. Below it is a window titled 'Speed Dial' containing a grid of nine numbered boxes (1-9) labeled 'Click to add a Web page'. A small 'Ask' button is visible above the grid. At the bottom of the screen are two status bars: one for 'What is Speed Dial?' and another for 'Hide Speed Dial'.



TINY CORE LINUX: poderoso el chiquitín

del usuario (hay que ejecutar manualmente "alsaconf" luego de instalada la extensión correspondiente). Para montar unidades de almacenamiento USB, como pen drives o discos rígidos externos, aunque se autodetectan sin inconvenientes, hay que llevarlo a cabo manualmente. En el website de TCL hay una sección de preguntas frecuentes en donde se explica minuciosamente cómo proceder en este sentido. También está disponible como extensión un driver de **NVIDIA** para emplear aceleración 3D mediante GLX con placas GeForce.

Documentación y comunidad

En el sitio web de TCL, ubicado en [\[http://www.tinycorelinux.com/\]](http://www.tinycorelinux.com/), aparte de encontrar las

imágenes ISO para su descarga, hay abundante documentación para satisfacer todas las dudas que podamos tener en la instalación o el uso de esta interesante distribución GNU/Linux. Además de las guías y la sección de FAQ (preguntas frecuentes), existe una Wiki en la que se abarca una gran cantidad de temáticas y un foro para consultar a los desarrolladores y a otros usuarios de TCL. En el foro colaboran más de 1200 usuarios, que ya han creado casi 5000 tópicos que totalizan más de 25000 mensajes. También se puede hallar a los desarrolladores y usuarios para chatear en el canal:

#tinycorelinux de la red Freenode, una IRC Network en la cual se dan cita miles de personas ligadas al mundo del Software Libre.

Conclusiones

Aunque la tendencia en estos tiempos es hacer distribuciones GNU/Linux como **Ubuntu**, muy amigables y sencillas de usar, para facilitar la migración de los usuarios frustrados con Windows y sus inestabilidades y problemas de seguridad, afortunadamente hay desarrolladores que no olvidan los orígenes del Sistema Operativo Libre por excelencia. Los primeros usuarios de **Linux** se vieron atraídos por él por ser una herramienta poderosa y flexible, que, en manos de un usuario experimentado, se ajustara a diversos usos, que otros S.O. no podían satisfacer. Uno de ellos es el de adaptarse a cualquier tipo de PC, inclusive aquellas que los tiempos modernos han dejado atrás en prestaciones por su escasa capacidad de procesamiento y almacenamiento. **Tiny Core Linux** es un producto muy bien hecho, que se aplica a la perfección para estos fines, y también es muy apropiado para llevar en un pen drive y utilizarlo como herramienta de diagnóstico y recuperación. O, simplemente, para poder salir navegando por la web en muy pocos segundos, sin necesidad de descargar, configurar ni instalar nada, gracias a su repositorios permanentes. En definitiva, es una distro que recomendamos calurosamente por sus características únicas, su velocidad, flexibilidad y estabilidad, pese al escaso lapso que lleva entre nosotros. No nos caben dudas de que el paso del tiempo la convertirá en un producto todavía más maduro y logrado.



Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com

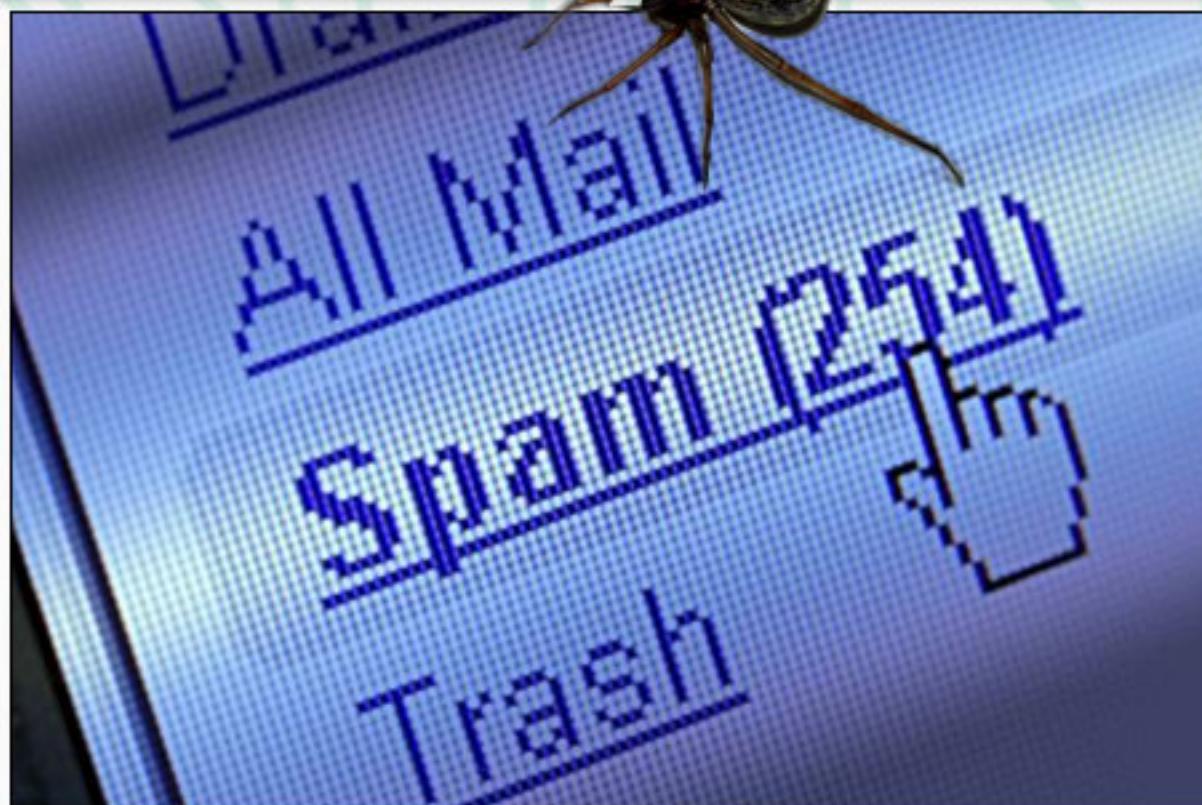
Botnets

Los bots son un tipo de programa malicioso que permite a los atacantes tomar el control de uno o más equipos infectados. Comúnmente, estos "robots de la web", son parte de una red de equipos infectados, conocido como botnet (o "**red de bots**"), que suele estar integrada por computadoras o sitios web infectados (a los cuales se los denomina "**zombies**") de todas partes del mundo.

Las botnets pueden comprender desde cientos a miles de equipos infectados. Sin embargo, otros cuentan con decenas y hasta centenares de miles de zombies a su servicio. La gran mayoría de estas computadoras quedan infectadas sin que sus usuarios se den cuenta de ello. Al igual que cualquier virus o software malicioso, un bot puede provocar que un equipo muestre los mismos síntomas: cuelgues o reinicios repentinos, funcionar más lento y/o mostrar mensajes misteriosos.

Al ser uno de los ataques más dañinos (tanto para los usuarios y las empresas, como para los proveedores de Internet), se suele investigar este tipo de actividad delictiva hasta dar con sus responsables. Sin ir más lejos, en el mes de febrero de 2010, en España, arrestaron al menos a cinco creadores de una botnet, poniéndolos a disposición de la Justicia.

Esta actividad está seduciendo cada vez más atacantes porque les provee un beneficio económico muy tentador con un esfuerzo mínimo, ya que operan



desde su casa controlando la red de zombies en cuestión de minutos. Según rumores de destacados expertos en seguridad de todo el mundo, el sueldo mensual promedio de un botmaster (así es como se llaman los operadores de una botnet) ronda los 6500 dólares.

¿Cómo se propagan las botnets?

Ejecutan de manera autónoma ciertas funciones principales más las que su desarrollador pueda ir dictándole remotamente, generalmente vía el protocolo IRC (el mismo usado en las salas de chat) y más recientemente mediante HTTP. En otros entornos como BSD, UNIX o GNU/Linux, el método más utilizado de ataque a servidores para expandirse y funcionar es mediante los protocolos telnet o SSH, basándose en la prueba y error: intentando loguear usuarios de uso común y contraseñas al azar contra todas las

La gran mayoría de estas computadoras quedan infectadas sin que sus usuarios se den cuenta de ello. Al igual que cualquier virus o software malicioso, un bot puede provocar que un equipo muestre los mismos síntomas: cuelgues o reinicios repentinos, funcionar más lento y/o mostrar mensajes misteriosos.



Botnets



direcciones IP que se pueda de forma sistemática o bien mediante ataques a vulnerabilidades conocidas que no han sido parcheadas, por descuido, en los sistemas.

En sistemas Windows, la forma más común de expansión de estos bots que integran la botnet, suele ser mediante uso de cracks o parches para hacer funcionar aplicaciones comerciales de manera completa sin pagar por su licencia de uso. Estas pequeñas aplicaciones suelen tener el código malicioso que al lanzar el ejecutable, escanea la red local y los discos duros para infectar otros archivos, pudiendo propagarse mediante vulnerabilidades conocidas de Windows.

¿Qué hacen las botnets?

Sus objetivos, habitualmente, son poco éticos. Básicamente los bots contienen instrucciones previamente programadas por un hacker, que le indica cómo propagarse e instalarse en la mayor cantidad posible de equipos vulnerables al ataque. De ahí en más y una vez que se ha creado una cantidad aceptable para el atacante, los bots quedan a la espera de las órdenes remotas de su creador, las cuales pueden ser de las más variadas: envío de correo no deseado desde los mismos bots, generar ataques de DDoS (Distributed Denial Of Service) hacia determinado host, robo de información sensible (números de cuentas bancarias y su clave, números de tarjetas de crédito, etc.).

Por ejemplo, veamos cómo es la secuencia de acción de una botnet diseñada para el envío de SPAM (la actividad principal actualmente de toda botnet):

El desarrollador de la botnet envía troyanos y virus a sus víctimas. Logra una determinada cantidad de equipos infectados que lo deja conforme. Mediante turbias salas de chat, los spammers compran el acceso a esa botnet a su **operador/diseñador**. Una vez efectuado el pago o depósito, el spammer recibe las instrucciones para enviar las propias a esos bots alojados en los equipos remotos que fueron infectados. Estas computadoras, de usuarios comunes, comienzan a enviar e-mails no solicitados, sin que sus dueños siquiera lo noten.

Otra finalidad habitual de las botnets es la de descargar archivos que ocupan gran espacio en disco (generalmente películas pirateadas) y consumen gran

cantidad de ancho de banda. Por último, se las crea para efectuar ataques DDoS.

Los botmasters hablan

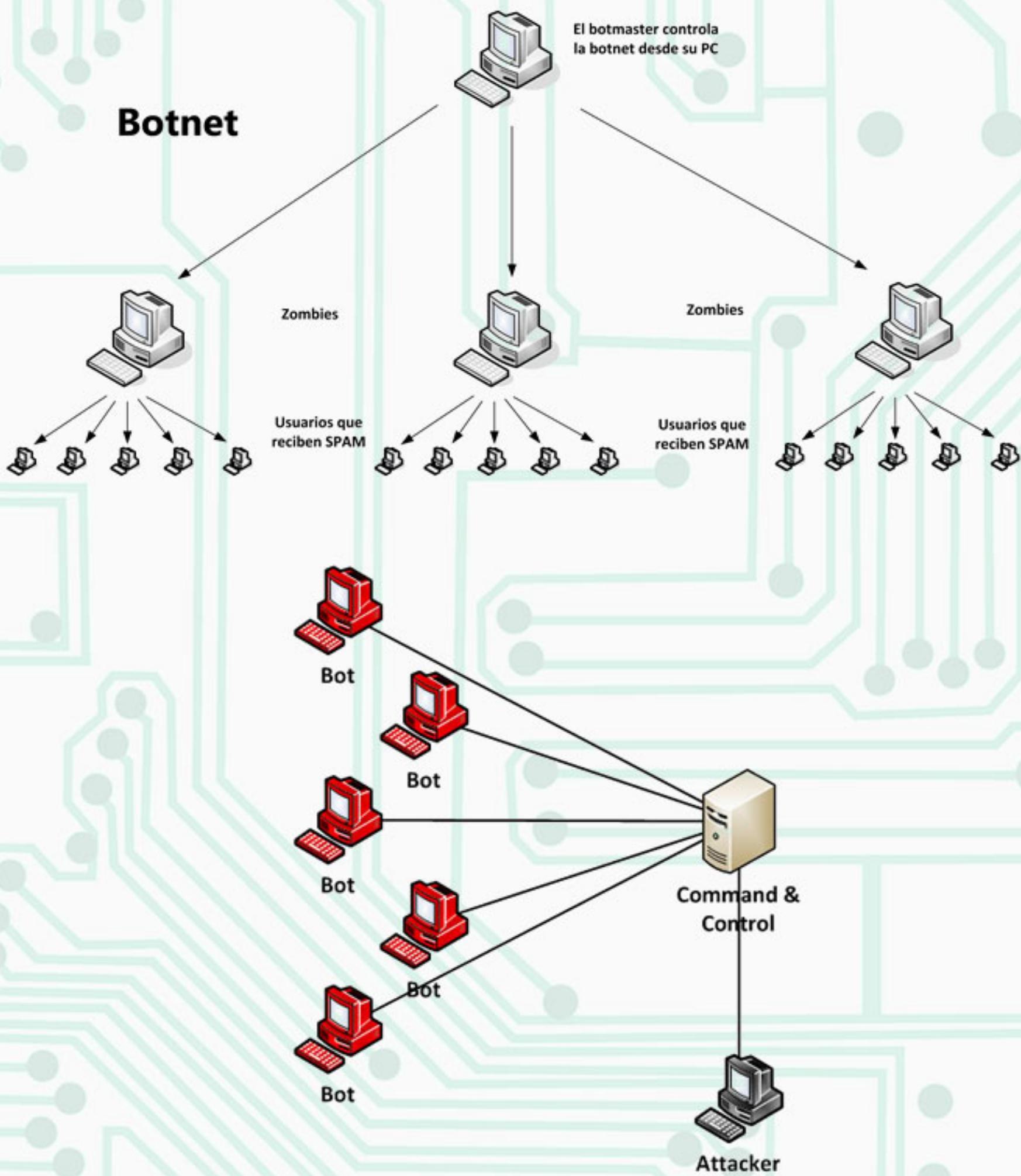
En numerosos sitios web relacionados con la seguridad informática, se han publicado entrevistas a dos botmasters de 21 años de edad, que viven en el Líbano y se conocieron por chat. Ambos infectan miles de computadoras de todo el mundo y aseguran que lo hacen principalmente por diversión: "tenemos bajo control estable miles de computadoras, pero la mayoría ni las usamos; los asalté para demostrar mi poder" y agregan "la policía no puede hacerme nada si no lo hago por dinero y, además, no tienen idea de lo que tengo". Actualmente son muy pocos los botmasters que están en la cárcel por estos delitos. Acostumbran esconder sus lugares de residencia reales saltando a través de otras PCs infectadas. Así, la dirección IP



Botnets



Botnet



Botnets



que impacta en los análisis es la de alguno de esos equipos y no la del propio.

Estos operadores pueden trabajar en organización o en forma particular. En este último caso, venden o alquilan sus redes de bots a empresas que desean mandar correo basura, bombardear o espionar a otras empresas, o bien, robar información bancaria.

Un español experto en seguridad informática, llamado Bernardo Quintero, asegura que "un botmaster que se dedique a mandar spam gana entre **50000 y 100000 dólares al año**".

Además pueden llegar a vender o alquilar sus conjuntos de sitios web o equipos infectados o programas para crear botnets a otros que quieran reforzar o construir la suya.

El costo de un bot (en el mercado negro) es de unos 1000 dólares si es indetectable para los antivirus y 3000 o más, para los mejor diseñados. Existen además, best-sellers como ZeuS, que permite crear una botnet personalizada.

Llegó a existir una botnet con más de 11000 sitios web comprometidos y cada usuario de Windows que visitaba esos sitios con un navegador web desactualizado quedaba automáticamente infectado. ¿El resultado? En dos días esa red de bots trepó a 90.000 equipos conformándose.

El botmaster observa todo lo que sucede desde su panel de comandos. Puede ver, en tiempo real, los equipos que pasan a formar parte de la botnet, los que salen porque sus dueños los

han desinfectado, estadísticas geográficas, sistemas operativos, etc. A través del mismo panel, el botmaster envía órdenes a los equipos zombie.

¿Qué hacer si somos víctimas?

En caso de estar bajo los efectos de un ataque de este tipo, depende de qué acciones realice el bot integrante de la botnet. Por ejemplo, si poseemos un sitio web que está siendo atacado por una red de bots, dada la dispersión geográfica de los equipos que la componen, es imposible encontrar un patrón de PCs que estén atacándonos y dada la gran cantidad de equipos infectados que atacan al mismo tiempo, se torna difícil el filtrado de paquetes como solución. Sin embargo, realizar un análisis pasivo de paquetes para adaptar la configuración del firewall puede ayudar a reducir el problema. Las botnets suelen usar servicios de DDNS gratuitos, como No-IP.com o DynDns.org para dirigirse a un dominio que el creador pueda conectarse en caso que se cierre el servidor de IRC mediante el cual opera. Basta con sospechar que nuestra PC está infectada para realizar un análisis del tráfico entrante/saliente con algún software analizador de protocolo TCP/IP y avisar a los mencionados proveedores de servicios DNS para que cancelen las cuentas, pudiendo llegar a desbaratar la botnet entera. Sin embargo, algunas botnets se basan en un diseño más refinado y cuentan con una lista de servidores DNS alternativos, para evitar depender de uno solo.

¿Cómo prevenirse?

Los consejos con respecto a evitar infecciones y los efectos de un ataque de bots o botnets, suelen ser similares a los de cualquier otro tipo de malware:

- * Instalar un antivirus como Eset NOD32 4.0 o, mejor aún, un paquete de antivirus más firewall, como Eset SmartSecurity 4.0.
- * Limitar los permisos de usuario al permanecer online.
- * Utilizar un navegador web seguro, como Mozilla Firefox. Actualizarlo permanentemente y configurarlo para incrementar la seguridad.
- * No abrir archivos adjuntos precipitadamente.
- * Actualizar Windows mediante Windows Update en forma periódica.



Javier Richarte
javier.richarte@dattamagazine.com

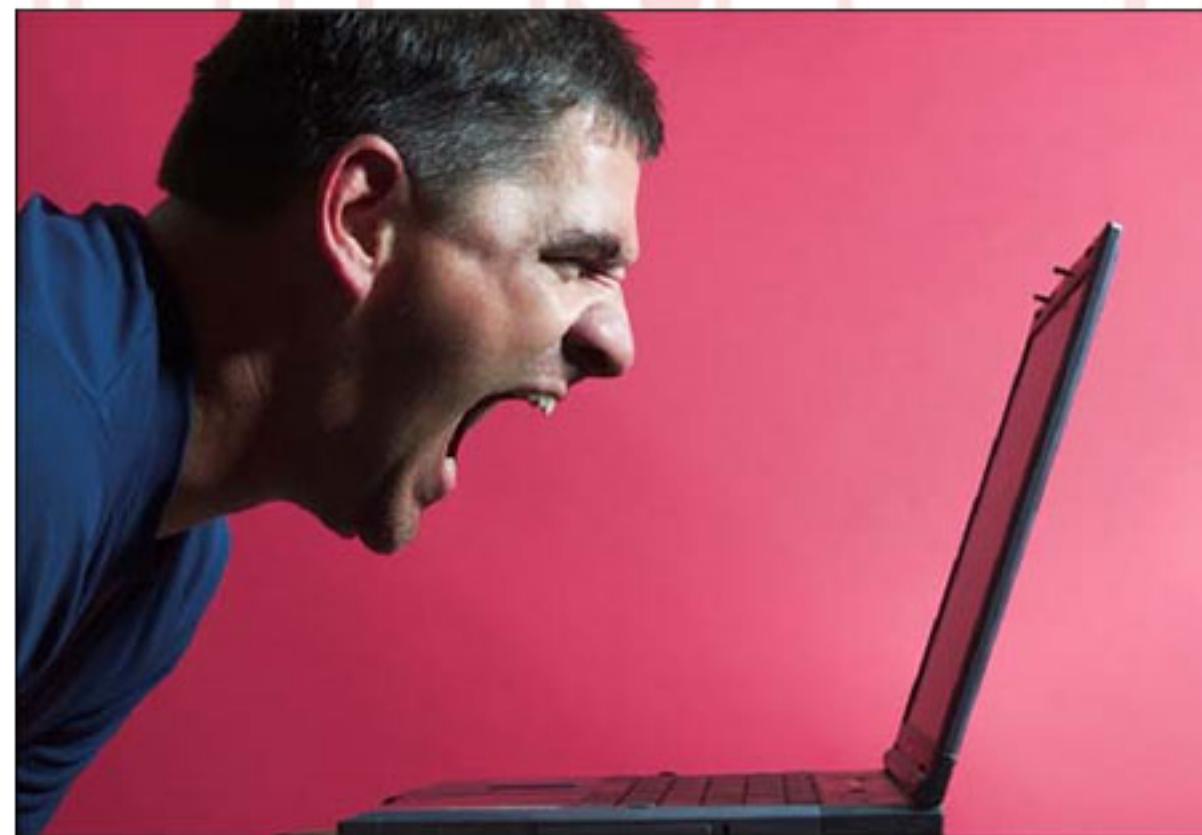


Shutdown days

Poder pasar una jornada entera sin hacer uso de las tecnologías resulta ser el nuevo desafío.

Cada vez es más difícil poder desvincularse de las distintas formas que tiene la tecnología para ocupar lugar en la vida cotidiana del hombre. Poder bajar el switch tecnológico parece ser la nueva meta de aquellos que diariamente no pueden soltarse. Quién no tiene un teléfono móvil, una notebook, un videojuego o no chequea diariamente sus correos electrónicos. En eso hace hincapié un "**shutdown day**", poder desconectarse al menos una jornada completa de todo aparato tecnológico. Cuestión que para muchos resulta imposible.

Tanto los medios de comunicación, como las pequeñas y grandes compañías, fueron comprendiendo que el nuevo mundo virtual resulta ser la clave para el desarrollo. No reconocer esto sería una necedad, así que es importante destacar que el acercamiento a las tecnologías ha favorecido al mundo global. Pero qué pasa cuando todo se centra en ello. Cuando la hora del almuerzo, cena, o una simple reunión con amigos, son invadidas por el bip de un móvil que avisa la entrada de nuevos mensajes de texto o de correos electrónicos de las ocho cuentas que están configuradas en el celular.



Datta Magazine dialogó con Fernanda Rubio de Rosario3.com, diario digital del grupo Televisión Litoral, para saber cómo se imaginan un día sin tecnología: "Imaginar un día sin el uso de las tecnologías relacionadas a la comunicación no es tan difícil, lo difícil sería poder llevarlo adelante. Es bueno de vez en cuando volver a la esencia y dejar de lado la hiper conectividad. La razón, sencilla. Internet y la telefonía celular ocupan un lugar relevante en la vida cotidiana de la mayoría de las personas. Controlar el estado en las redes sociales, los mails y mandar mensajitos de texto por el celular para coordinar desde pasatiempos hasta actividades laborales, son parte de una rutina diaria que ha logrado facilitar el trabajo, de la

Tanto los medios de comunicación, como las pequeñas y grandes compañías, fueron comprendiendo que el nuevo mundo virtual resulta ser la clave para el desarrollo.

misma manera que nos ha hecho dependientes. Por lo tanto no contar con ellas sería complicado".



Shutdown days

La nocividad está aparejada de los extremos. Como dicen los entendedores en la medicina, ninguno es bueno. "No creo que se trate de un vicio, ese tipo de prejuicio en torno a las nuevas tecnologías de la comunicación, también lo tuvo que soportar la TV. Desde mi punto de vista y en base a la experiencia de trabajar gran parte del día utilizando herramientas online, el "vicio" pasa por otro lado. Es decir, no es lo mismo pasarse horas jugando sin noción del tiempo, a trabajar teniendo en cuenta que la vida y la solución de problemas pasan por otro lado muy lejano a la red y los celulares. Quien sienta abstinencia por no contar con estas tecnologías más de un día seguramente deberá revere eso que está fallando", argumentaban

desde el portal **Rosario3**. "El tiempo de descanso lo pone cada uno. Hay quienes con o sin tecnología trabajan doce horas diarias y eso no les quita el sueño. Para quienes deben su rutina de trabajo a la red los tiempos son más amplios y flexibles, con lo cual depende siempre de los resultados. Puede sonar estresante pero no lo es, dado que quienes trabajan de navegar logran acomodar horarios de vida on y off line", finalizó Rubio.

Trabajadores enchufados

Más allá de los portales web y las empresas, que pasan jornadas completas conectadas, existen también los que hacen del diseño e Internet un modo de vida, no sólo para uso personal sino también como una fuente de ingresos. Tal es el caso de las

agencias de comunicación y diseño, que han tenido un importante crecimiento en la última década. Grupo Megáfono es un estudio que contempla y sabe nuclear el diseño, una buena comunicación y el descanso cibernetico.

En diálogo con **Datta Magazine**, Nicolás Dacunto, Director Creativo & Project Manager de Megáfono (GM) explicó: "Un día desenchufados sería genial. Calculo que debe tener un impacto ambiental favorable, el cual se puede medir y



debe ser muy importante. Con respecto a lo laboral, lógicamente se trataría de un día de relax. Nosotros lo tomaríamos bien y aprovecharíamos esa jornada para hacer otras cosas, las cuales casi siempre se ven condicionadas por el uso de la tecnología".

Pero el problema radica en que resulta cada vez más difícil poder pasar horas sin hacer uso de ella, ya que "la tecnología es algo super integrado a nuestras vidas, cada vez más; tenemos computadores, notebooks, teléfonos y queremos tener toda aplicación posible para hacer más tecnológico nuestro trabajo y nuestra vida. Nuestra labor termina pasando sí o sí por algún soporte tecnológico y, ¿por qué renunciar a algo que es tan útil? Solamente que la tecnología no debería absorber a los seres humanos. Para muchos se convierte en un vicio, sin dudas. Si el ser humano tiende a ser vicioso con el cigarrillo, la bebida,



Administrator



Shutdown days

etc., también lo es con la tecnología. Igual es algo que al estar tan inmerso en nuestras vidas es fácil rosar el vicio", agregaba Dacunto.

Shutdown day en GM

"En GM no hay que esperar un shutdown day para desconectarse, divertirse unos minutos o desesperar - para algunos. De hecho, hemos tenido nuestros propios shutdown days en la búsqueda de creatividad, y el tiempo sin PC forma parte de la jornada laboral diaria. En la recepción contamos con una cafetería, en las oficinas bicis fijas, mancuernas, TV, etc. Días de degustación de tapas, quesos, sándwiches y champagne llegando al fin de semana. Las áreas de trabajo son muy amplias y abiertas, para que todos se vean las caras, y el espacio recreativo es invasivo, al punto que muchos se preguntarán si en Grupo Megáfono realmente se trabaja. Hay sillones y pufs, y es usual escuchar los ronquidos de algún creativo que tuvo una noche larga, de trabajo o diversión - muchos de nuestros clientes son boliches y restaurantes, por lo que los creativos suelen pasar la noche en vela, disco o club de por medio.

Los pies siempre descalzos, para conectarse con el otro y relajarse, y porque se pasa a un estado de sociabilidad total, y disparador de ideas - las tormentas de ideas son constantes. La música no es un elemento más sino trascendental en las jornadas de GM.



Nosotros apoyamos el shutdown day porque creemos firmemente en la productividad humana que nace del vacío y la desconexión, y hasta de la improductividad, y porque las máquinas son herramientas que nos permiten hacer realidad algunas ideas, pero no a la inversa. Claramente, agregamos que a mayor tecnología, mejor productividad. Legitima las ideas y nos permite expresarnos masivamente, es lo que la hace vital - aunque no adictiva, sí de máxima utilidad-, y por qué prescindir de algo tan útil, ¿no?", finalizaban desde Megafono.



Federico Toscano, Director Gráfico Audiovisual y **Nicolás Dacunto**, Director Creativo y Projet Manager

Algunas recomendaciones

Investigadores que están estudiando el impacto de la tecnología en la vida cotidiana dicen que es una pregunta válida, dada la manera en que los medios digitales dividen o conectan. Pero en un mundo totalmente "tecnologizado", los llamados a la abstinencia tecnológica difícilmente son escuchados, aún cuando la gente dice que quiere desconectarse. ¿Qué tal encontrar tiempo para que la familia comparta juegos de mesa a la antigua?

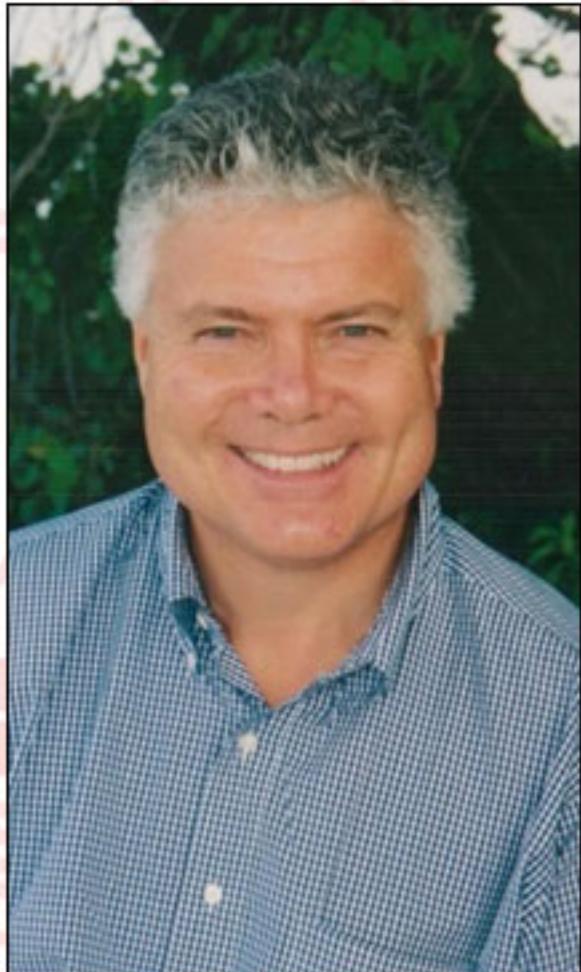
Estudios recientes realizados por el Instituto Stanford para el Estudio Cuantitativo de la Sociedad indican que existen razones para preocuparse. La investigación de Stanford mostró que la gente que no utilizó Internet durante un lapso de seis horas en un día pasaba, en promedio, casi el doble de tiempo con su familia durante esas horas que los que se conectaban durante una hora o más a la red.

El doctor **Edward Hallowell**, psiquiatra de Massachusetts, ex miembro de la Escuela de Medicina de Harvard y autor del libro *CrazyBusy*, es consultado periódicamente en su Web (www.drhallowell.com) acerca de los efectos provocados por el uso desmedido. Para ellos, algunas recomendaciones: "Lo que estamos presenciando es algo nunca antes visto en la historia de la humanidad. Es simplemente la

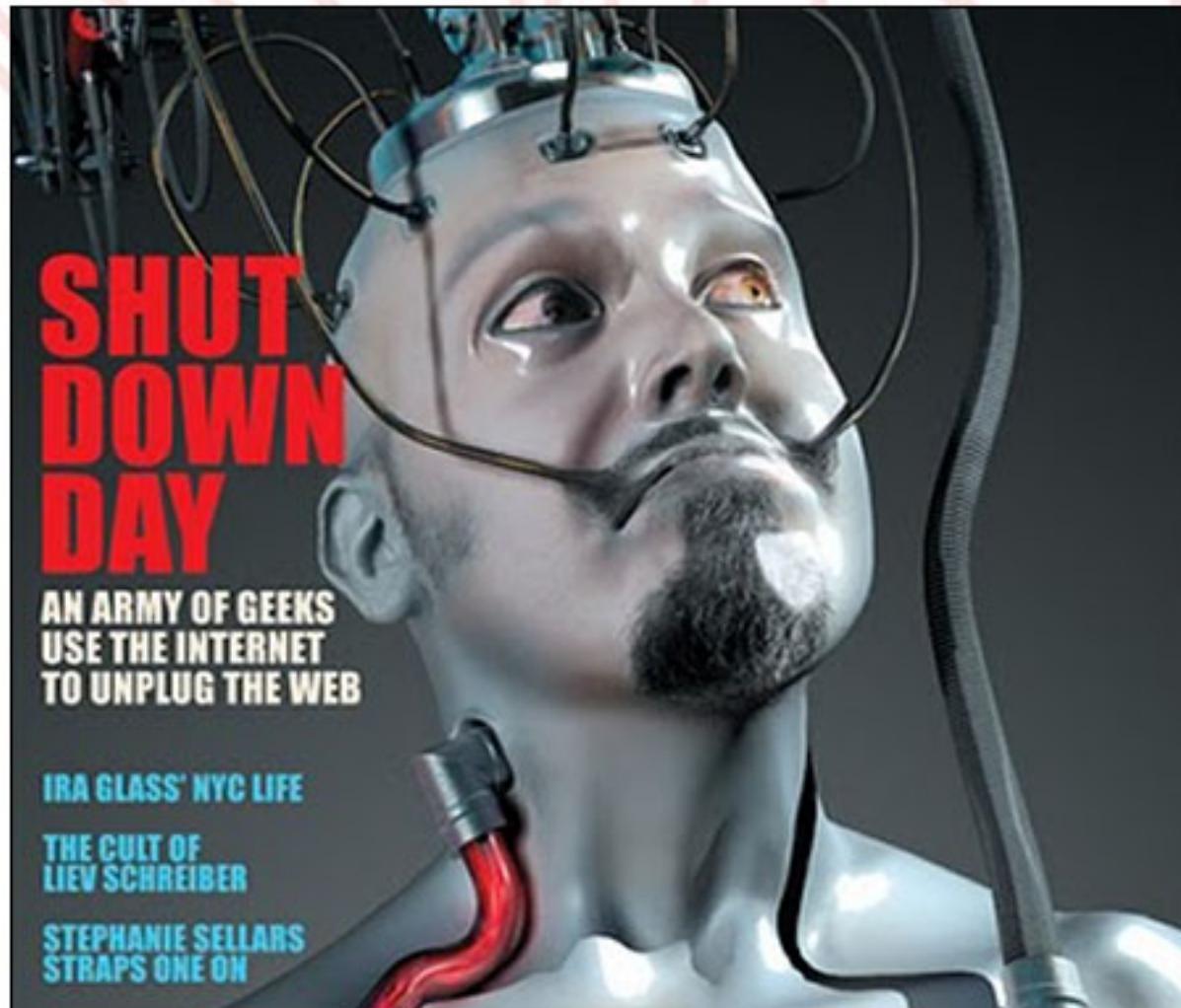
Shutdown days

extraordinaria disponibilidad y magnetismo de los aparatos de comunicación electrónicos, ya sean celulares, Blackberries o Internet. Sin darse cuenta o saberlo, la gente tiende a pasar demasiado tiempo frente a una pantalla".

Entonces, estar conectado, interactuar, informarse, entretenerte, aprender y comunicar es el día a día de por lo menos un 70% de la población mundial. Aprender a sacar el provecho a esas tecnologías depende de cada quien, y aprender a controlar los excesos también.



Psiquiatra Edward Hallowell



Aquel 24 de marzo

En el año 2007, un grupo de jóvenes tuvo la motivación de llevar a cabo un experimento a través de sus blogs, para ver la repercusión que tendrían al proponer pasar un día entero sin prender las computadoras en todo el mundo.

La sorpresa fue cuando la cantidad de adeptos iba en aumento, y llegada la fecha propuesta, iban viendo la gran repercusión que había tenido una idea que había surgido a modo de prueba.

Esto es lo que decía el blog www.desarrollador.org en aquella época con fecha 06 de marzo: "Hoy en día, cuando somos tan dependientes de las computadoras, cuando para

muchos es imposible imaginar una vida sin Google, proponemos el 24 de Marzo de 2007 como el día sin computadores. Parece que la idea detrás del experimento es descubrir cuánta gente puede ir sin una computadora por una jornada completa, y qué sucederá si todos participamos.

Actualmente, el contador indica que 26920 personas anuncian que pueden participar de dicho evento".



**SHUTDOWN DAY
24 MARCH 2007**

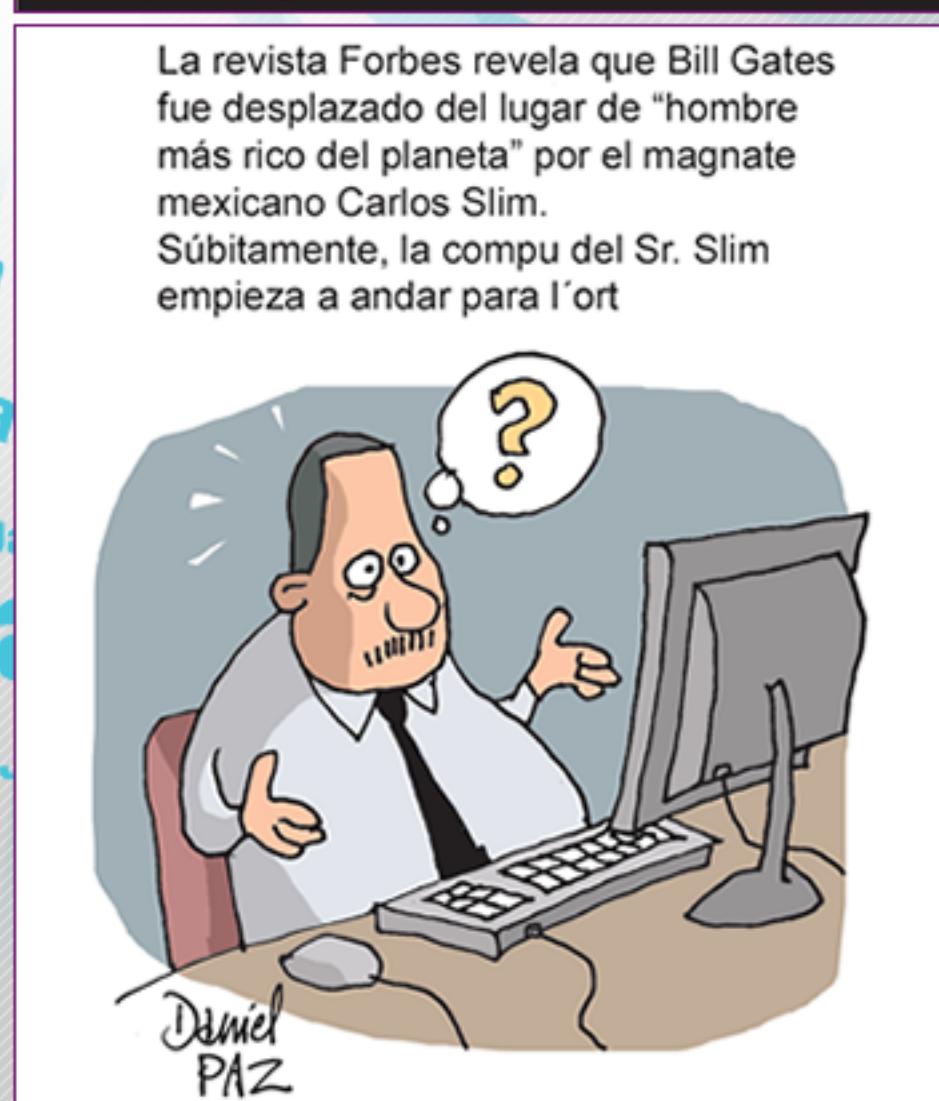
**Magali
Sinópoli.**

magali.sinopoli@dattamagazine.com



HUMOR

Daniel
PAZ



La revista Forbes revela que Bill Gates fue desplazado del lugar de "hombre más rico del planeta" por el magnate mexicano Carlos Slim.
Súbitamente, la compu del Sr. Slim empieza a andar para l'ort

Firefox 3.6: la evolución de un grande



El 20 de enero se anunciaba formalmente el lanzamiento de **Firefox® 3.6**, la actualización del popular navegador gratuito y de código abierto de **Mozilla**. La versión de Firefox 3.6 introduce nuevas características de última generación, incorpora compatibilidad con una amplia variedad de estándares web y acceso a más de 6.000 complementos gratuitos que permiten a los usuarios personalizar el navegador a su gusto.

Firefox 3



3,198 ms

Firefox 3.5



1,188 ms

Firefox 3.6



995 ms!

Algunas de las opciones integradas son:

Es un **20%** más rápida que Firefox 3.5.

Optimizado el tiempo de arranque y la apertura de pestañas. Mayor rendimiento reduciendo los cierres inesperados por aplicaciones de terceros. Implementación de las últimas especificaciones HTML5. Admite vídeo y audio en formatos

abiertos y en pantalla completa. Orientación de páginas web para los dispositivos que lo permitan. Inclusión de "Personas", un sistema de personalización del navegador a través de temas.

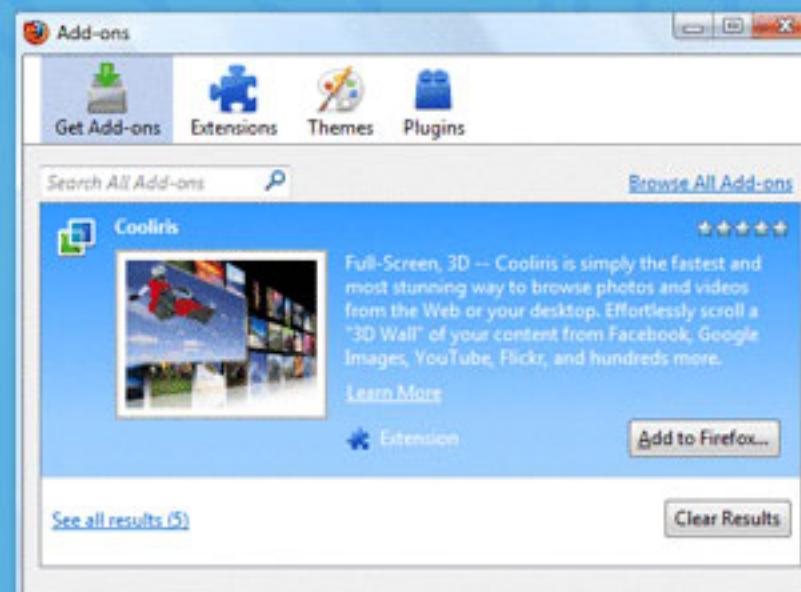


La versión de Firefox 3.6 introduce nuevas características de última generación, incorpora compatibilidad con una amplia variedad de estándares web y acceso a más de 6.000 complementos gratuitos que permiten a los usuarios personalizar el navegador a su gusto.

Firefox 3.6: la evolución de un grande

Firefox 3.6 es un 20% más rápido que Firefox 3.5 gracias a un intenso trabajo en la arquitectura interna del navegador que mejora el rendimiento de las tareas cotidianas, como el uso del correo electrónico, las redes sociales, etc. Además implementa nuevas funciones como "**Personas**", la detección de plugins desactualizados, una versión de JavaScript más rápida, mejoras en la gestión de marcadores y en la "**Barra asombrosa**" que ahora muestra resultados mucho más rápido.

Firefox 3.6 fue diseñado a través del proceso global de **Mozilla** basado en código libre, apoyado por supuesto por una extensa comunidad de apasionados colaboradores. Ellos son miles de desarrolladores con experiencia, expertos en seguridad y comunidades de localización y asistencia, así como decenas de miles de testers en todo el mundo. Mozilla cuenta con más de 350 millones de usuarios activos, convirtiendo a **Firefox** en el navegador más popular desarrollado por una organización sin ánimo de lucro.



Nuevas características de Firefox 3.6

Personas: permite transformar la apariencia de Firefox seleccionando nuevos temas. Tan fácil como hacer clic y sin reiniciar el navegador.

Detección de plugings desactualizados: ahora Firefox detectará los plugins que estén desactualizados para mantenerte a salvo de potenciales riesgos de seguridad y vulnerabilidades. **Mejoras de estabilidad:** Firefox 3.6 reduce significativamente los cierres inesperados del navegador producidos por aplicaciones de terceros (sin sacrificar el sistema de extensiones).

Autocompletado de formularios: similar a la "Barra asombrosa", pero pensada para formularios. Ahora al cumplimentar un formulario en línea, Firefox te propondrá datos para cada campo, basándose en las respuestas más utilizadas en campos similares de otros formularios.

Rendimiento: se ha mejorado el rendimiento de JavaScript en la respuesta global del navegador tanto abriendo pestañas como reduciendo el tiempo de arranque.

Vídeo y audio en formato abierto: Firefox 3.6 cuenta con la mejor implementación del mundo de audio y vídeo HTML 5 (Vorbis y Theora) y ahora pueden mostrarse vídeos en pantalla completa.

También con nuevas características internas para desarrolladores

Firefox 3.6 implementa las últimas especificaciones HTML5, incluyendo la nueva API "arrastrar y soltar".

Tratamiento de tipografías: además de las familias estándares OpenType y TrueType incorporadas en Firefox 3.5, ahora el navegador también implemen-



Firefox 3.6: la evolución de un grande

ta el nuevo “**Web Open Font Format**”, admitido por un gran número de proveedores comerciales de tipografías (WOFF).

CSS Gradients (degradados mediante CSS): Firefox 3.6 admite dos tipos de degradados CSS: lineal y radial, permitiendo mostrar transiciones suaves entre dos o más colores. **Orientación de dispositivos:** algunos portátiles y dispositivos móviles pueden detectar la orientación del equipo. Firefox 3.6 permite a los desarrolladores web crear interesantes interacciones y juegos implementando la orientación de páginas web.

Cómo obtener Firefox 3.6:

Mozilla Firefox 3.6 se puede descargar de forma gratuita y en más de 70 idiomas para los sistemas operativos Windows, Linux y Mac OS X. Con lo cual tenemos todos los sabores de Firefox para cualquier sistema operativo, además de la inclusión de múltiples lenguajes.

En el último año, el número de usuarios de Firefox en América Latina creció un 64%.

Features de Firefox 3.6

<http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/features/>

Addons y Plugins:
<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/>

Addons recomendados:
<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/recommended>

Lista de los agregados más utilizados según necesidades específicas:

Compatibilidad absoluta con Twitter

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/5081>

Facebook ToolBar

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/3794>

Youtube Download

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/15002>

Convertir videos en archivos de audio MP3

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/11047>

MySpace red social

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/8480>

Multidescargas

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/6584>

Cambiar el motor de búsquedas a IExplorer para compatibilidad según el sitio
<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/>

ImTranslator Traductor

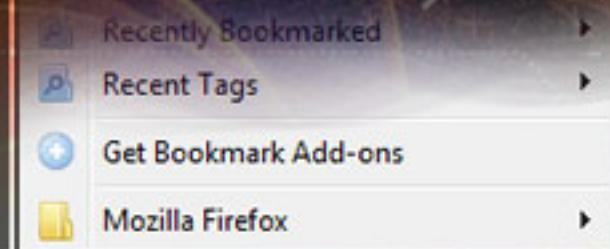
<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/2257>

Foursquare para Firefox

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/49171>

Flickr

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/47770>



Firefox 3.6: la evolución de un grande

Firefox 3.6.2 el 30 de marzo

Seguramente, cuando ustedes estén leyendo esta nota estará disponible la nueva versión estable 3.6.2, saltándose la versión 3.6.1 que estaba prevista con anterioridad.

El modelo **Firefox 3.6.2** está basado en la plataforma Gecko 1.9.2.2, por lo que Mozilla podría saltarse una generación para mantenerse en linea con la plataforma.

Dentro de esta versión, según el director de Firefox Mike Beltzner, se corrigieron más de 100 bugs, que fueron removidos de la versión 1.9.2.2, por lo que tuvieron que suspender el lanzamiento para limitar el riesgo.

Firefox Portable

Para los que desean utilizar un navegador personalizado en donde quiera que estén, teniendo todos los sitios web cargados, claves, etc., existe Firefox Portable, que puede ser ejecutado de forma independiente al sistema operativo huésped que tengamos enfrente y así poder estar completamente seguros. La url para la descarga es:

http://portableapps.com/apps/internet/firefox_portable

Obviamente, se encuentra la versión 3.6 instalable en un pendrive y en nuestro idioma.

Conclusión

No cabe dudas que Firefox, desde el lanzamiento de la primera versión oficial el 9 de noviem-

bre de 2004, en donde cambiaba de proyecto desde Mozilla-Firefox a Firefox directamente, empezaba a construir una gran comunidad detrás de este navegador. Desde ese día, Firefox tiene cada vez más adeptos en el mundo, en donde no sólo lo utilizan por ser libre sino por ser más rápido, seguro y, además, poder ser totalmente independiente del sistema operativo. Esto significa que se puede actualizar de forma automática sin tener que recurrir a los updates del sistema completo. Además, cuenta con la posibilidad de poder ser instalado de forma estática en cualquiera de los tres sistemas operativos más utilizados. Se puede decir y, resumiendo, que es sin lugar a dudas el mejor navegador web que podemos utilizar.

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



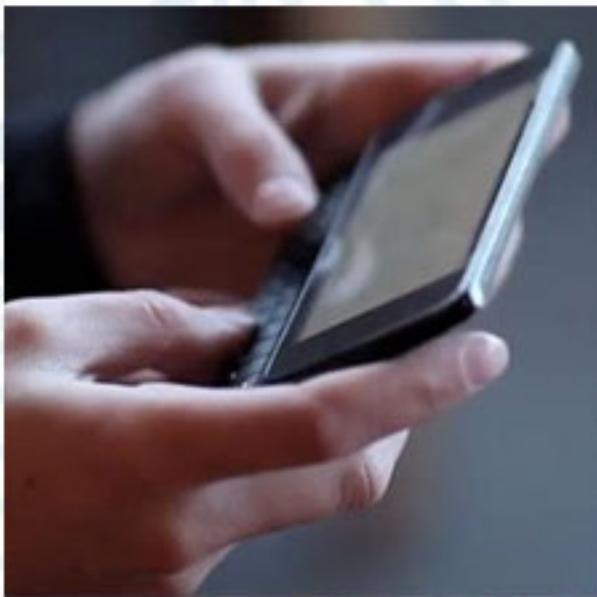
Novedades del mundo libre



Seguro ustedes, que leen mes a mes esta columna, se encuentran con que todos los meses les hablo del importante papel del software libre y de **Linux** en el mundo móvil. Bueno, este mes puedo decirles que esto se afirmó mucho más todavía con la importante unión de **Nokia e Intel** en lo que denominó **Meego**. Y sobre esta unión puedo decirles que es algo muy importante, ya que se juntó lo mejor del mundo celular con el mundo de los microprocesadores. Es decir, se juntan Maemo y Moblin en una nueva plataforma basada en el software libre y con el apoyo de la Free Software Foundation.

Obviamente, esto va ser un duro golpe para el mundo Android y, quizás, cuando ustedes estén leyendo esta columna ya tengamos una versión alpha para probar.

MeeGo™



Disponible la beta oficial de: eyeOS 2.0



EyeOS es un sistema operativo basado en la nube, escrito principalmente en PHP. Contiene el conjunto de aplicaciones típicas que podemos encontrar en los sistemas operativos convencionales como, por ejemplo, un explorador de archivos, un procesador de texto, una hoja de cálculo, un cliente de correo y un calendario. Pero la ventaja es que podemos acceder a él desde cualquier lugar y computadora, sólo necesitamos un navegador y, por supuesto, una conexión a internet.

Viene con una interfaz totalmente renovada, en donde se deja un poco de lado el concepto de escritorio para pasar a una pantalla de inicio con una serie de widgets, enfocada principalmente en las herramientas de administración y la suite de oficina que permiten al usuario trabajar de manera colaborativa con sus contactos y grupos de contactos.

El anuncio oficial de **eyeOS 2.0** se produjo hace varias semanas, pero no se había liberado el

...sobre esta unión (**Nokia e Intel**) puedo decírles que es algo muy importante, ya que se juntó lo mejor del mundo celular con el mundo de los microprocesadores.



paquete con **eyeOS 2.0**, hasta ahora. Esta versión se puede instalar en servidores propios. Como requisito necesitas tener instalados Apache, **PHP5** y **MySQL**. También existe la posibilidad de probar esta solución desde el servidor beta.eyeos.info, creando una cuenta o utilizando la de pruebas (usuario: "demo" y contraseña: "demo"). Los desarrolladores opinan que esta versión está más destinada a pruebas que a otra cosa.

eyeOS 2.0 Beta

<http://blog.eyeos.org/en/2010/03/11/eyeos-2-0-released>

Novedades del mundo libre

Disponible: Open GL 4.0

Este es un servidor de aceleración gráfica, **OpenGL (Open Graphics Library)** es una especificación estándar que define una API multilenguaje y multiplataforma que permite desarrollar aplicaciones con gráficos 2D y 3D.

Entre sus muchas mejoras, destacaremos las nuevas versiones tanto del lenguaje de programación de alto nivel GLSL (OpenGL Shading Language) como del framework OpenCL (Open Computing Language). Teselación, renderización, shaders y algo sobre operaciones de 64 bit con doble precisión de punto flotante para mayor precisión y calidad en el renderizado.



Versión Alpha de Fedora 13 para mayo

Leo en el sitio Genbeta sobre el próximo lanzamiento para el mes de mayo de la nueva versión Alpha de Fedora 13. Trae novedades, siempre dirigidas a facilitar la configuración y manejo del sistema. Por eso, se ha trabajado en automatizar la instalación de drivers para impresoras o la instalación de paquetes de idiomas, gracias a

un plugin de Yum que detecta y descarga los paquetes necesarios para los distintos programas de manera automática. También se trabajó en adaptar los controladores libres para tarjetas gráficas **Nvidia, Nouveau**. De esta manera se quiere aumentar el rendimiento con gráficos 3D y el número de chipsets soportados.

Trae su interfaz rediseñada por completo para una mayor facilidad a la hora de editar los perfiles de los usuarios y los datos que contienen. La gestión del color en monitores, impresoras y escáneres también ha sido mejorada.

Por último, **NetworkManager** ve aumentada su funcionalidad, permitiendo configurar conexiones dial-up, broadband, wifi o Bluetooth, además de permitir su manejo a través de la línea de comandos. Para entornos de desarrollo o de administración, el equipo de Fedora ha incluido una serie de mejoras destinadas a facilitar el trabajo diario en ambos campos.

Mejoras en **SystemTap**, mayores capacidades en entornos de trabajo con Python y otros lenguajes como C++, sobre todo a la hora de mezclar bibliotecas o probar el código y la inclusión de Netbeans 6.8 con soporte completo para Java 6 EE satisfarán las necesidades de los programadores.

Por su parte, los administradores de sistemas podrán aprovecharse de la inclusión de Zarafa como herramienta groupware, el soporte IPv6 sobre NFS 4, la integración de snapshots Btrfs o las capacidades de SSSD y BFO.

Aunque habrá que esperar hasta mayo para disfrutar de Fedora 13, se pueden empezar a probar todas estas novedades en esta Alpha. De hecho, el equipo de Fedora, como siempre en este tipo de versiones previas, espera poder detectar y depurar los errores que puedan surgir para ofrecer la mejor versión definitiva posible.

Fedora

https://fedoraproject.org/wiki/F13_Alpha_release_announcement



COLUMNA

Disponible: Apache 2.2.15



Apache

Esta es la última versión estable del servidor de código abierto y multiplataforma: Apache 2.2.15

Esta actualización trae solución a una vulnerabilidad existente en el módulo "mod_isapi" del core de Apache que podría permitir a un atacante obtener privilegios de administrador. Desde la Fundación Apache, se recomienda a los usuarios de Apache 2.2.14 y versiones anteriores se actualicen a la mayor brevedad a Apache 2.2.15.

Para ver el listado completo de cambios, acceder a:
www.apache.org.

Descarga Apache 2.2.15.

[http://httpd.apache.org/
download.cgi](http://httpd.apache.org/download.cgi)



Disponible: Elive 2.0

Distribución Linux basada en Debian, se caracteriza por usar las bibliotecas Enlightenment e17 para el escritorio. Esto le permite ser una distro para reutilizar computadoras y netbooks con recursos limitados.

Especificamente, **Elive** necesita equipos con CPU de 100 MHz y RAM de 64MB, no requiere soporte 3D porque Enlightenment se hará cargo de ello (igual que hará con Ubuntu 10.04, Netbook Edition). Es posible instalarla, incluso, en equipos sin CD-ROM vía USB.

El resto de sus características son: Soporte para teléfonos 3G con 364 proveedores disponibles para cualquier país, mejor apariencia que en versiones anteriores, soporte para Bluetooth, arranque desde USB, mejor instalador, más apto para migraciones desde otros sabores de Linux.

Descarga: Elive 2.0 Topaz

[http://www.elivecd.org/
Download/Stable#download](http://www.elivecd.org/Download/Stable#download)



CodeWeavers 9.0 ahora disponible para Mac OS X y Linux

CodeWeavers o CrossOver, como se conoce, es una aplicación que nos permite utilizar aplicaciones nativas para Windows en el sistema operativo Linux. Bueno, la novedad es que desde ahora se encuentra disponible la versión 9.0, con la cual se podrá también utilizar en el sistema operativo de la manzana.

CrossOver es una excelente utilidad derivada de **Wine**, con mayor poder y mayor soporte de aplicaciones. Entre las mejoras de esta nueva versión nos encontramos con la inclusión de más de 7.500 parches y numerosas mejoras, soporte para macros de Excel, Outlook más estable y también soporte, algo limitado, para Quicken 2010.

Les dejo el enlace para la descarga de la versión Trial

[http://www.codeweavers.com/
products/cxmac/
download_trial/](http://www.codeweavers.com/products/cxmac/download_trial/)



codeweavers

Novedades del mundo libre

 Applications

Places System

Ubuntu actualiza su imagen

ubuntu

En el wiki de Ubuntu aparecieron páginas donde se muestran unas galerías con las nuevas líneas de estilo que seguirá Ubuntu a partir de ahora. Cambios profundos, basados en la identidad visual del proyecto, que lleva ya 4 años de existencia.

Este nuevo aspecto lleva el nombre de Light, buscando transmitir ligereza con el nuevo diseño, además de transmitir los valores de Ubuntu: fiabilidad, precisión, colaboración y libertad.

Enlace: Wiki Ubuntu
<https://wiki.ubuntu.com/Brand>

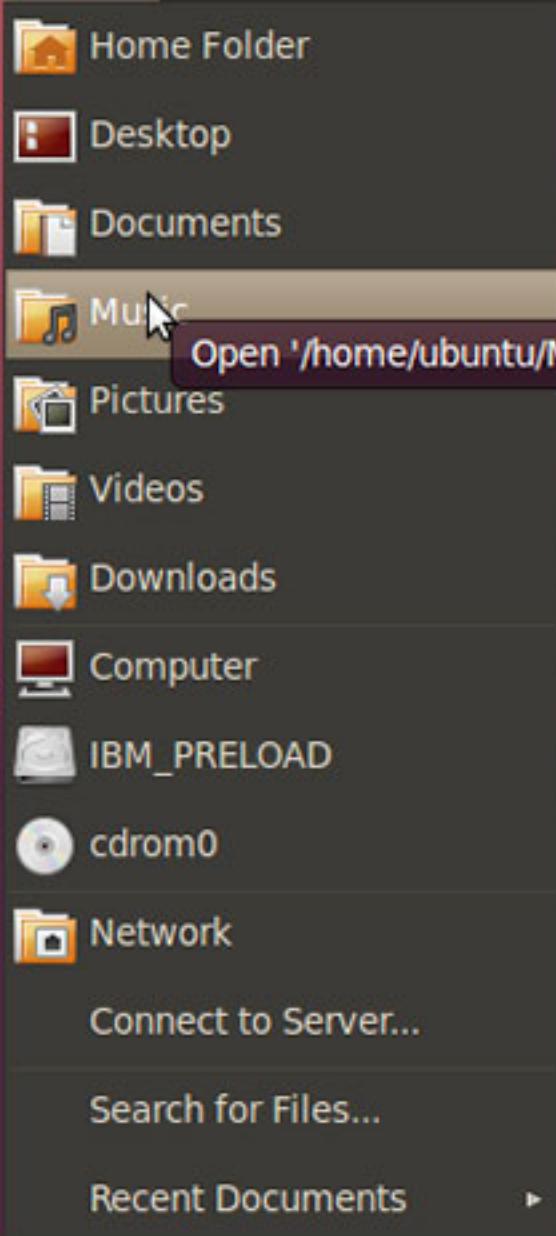
Disponible para su descarga: PHP 5.2.13

Esta nueva versión 5.2.13 trae consigo varias correcciones de errores y mejoras en seguridad.

Esta actualización se centra en solucionar más de 40 bugs en el funcionamiento y estabilidad de PHP 5.2.x, algunos de los cuales están relacionados con la seguridad.

Más información y nota de lanzamiento: PHP 5.2.13

http://www.php.net/releases/5_2_13.php



El 4 de mayo será el Día Internacional contra el DRM

Una iniciativa de la Free Software Foundation (**FSF**) contra las tecnologías DRM consistente en recuperar el Día Internacional contra la Gestión Digital de Derechos. Para quienes no sepan de qué estamos hablando, les cuento que el DRM es la sigla en inglés de digital rights management.

Es un término genérico que se refiere las tecnologías de control de acceso usadas por editoriales y dueños de derechos de autor, con el que se impone res-

tricciones de uso bajo determinadas condiciones. Estas son las declaraciones de Richard Stallman presidente de la FSF "El DRM ataca tu libertad en dos niveles. Pretende atacar tu libertad restringiendo el uso de tus copias de material publicado. Esto quiere decir que te obliga a usar software propietario, que significa que uno no tiene control en lo que está haciendo. Cuando las compañías diseñan productos para restringirnos nos tenemos que organizar para derrotarlos".

<http://www.fsf.org/news/may-4-day-against-drm>



La industria de EE.UU en contra del software libre

En los EE.UU existe la Alianza Internacional para la Propiedad Intelectual (IIPA), "mafiosos" que se dedican a intentar imponer sus ideas por todo el mundo en relación a la protección de derechos de autor.

Ahora han fijado un nuevo objetivo. ¿Cuál? Frenar por todos los medios el avance del software libre, para lo cual le han pedido a su gobierno que vigile de cerca a ciertos países por promover el uso de software libre. ¿EH?

Entre los países encontramos a:

Novedades del mundo libre



- India: acusada de promover el uso del software libre en sus administraciones públicas. Y, aunque no hay ningún tipo de legislación para promover programas basados en GNU/Linux, tanto la IIPA como la BSA se muestran preocupadas porque el Gobierno indio estaría considerando apostar por el software local y libre.



- Brasil: lleva años impulsando su industria informática. La IIPA solicita a su Gobierno que use su influencia para "evitar las leyes sobre el uso obligatorio de software de código abierto por parte de las agencias gubernamentales y las empresas públicas".



- Filipinas: nación que prepara una ley para impulsar el uso de software libre en las administraciones del país y a quien estos personajes le dicen que "la

aprobación de esta ley podría cuestionar la libertad de uso del software y, en última instancia, podría hundir a la industria informática filipina".



- España: incluida entre los países piratas.



- Tailandia: el primer ministro de ese país ordenó a su ministro de Tecnología que diseñara un plan para promover el software libre. Menciona el informe un plan para la compra de 1,4 millones de portátiles para las escuelas que, para ahorrar costos, deberán llevar GNU/Linux.



- Indonesia y Vietnam también están en la lista, porque llevan años sustituyendo copias pirata de software privativo por programas libres.

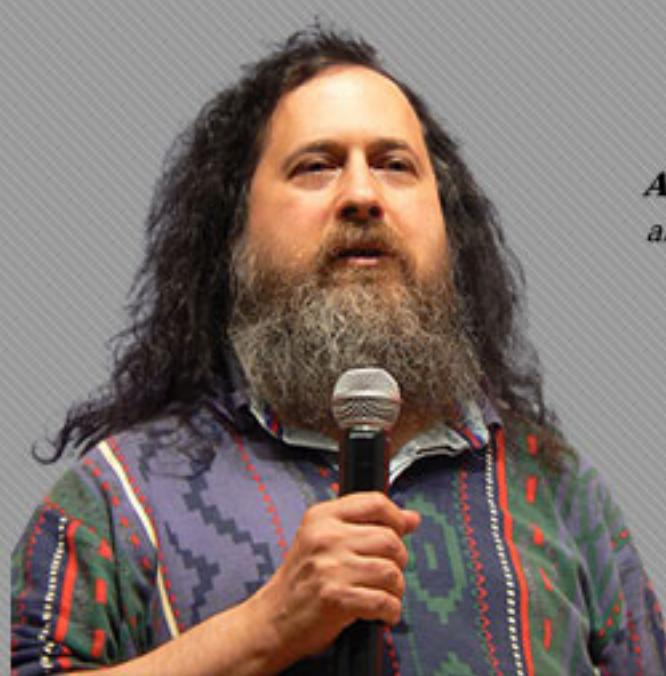
¿Quién se cree que es IIPA para acusar a países por promover el uso de software libre? No hay ningún tipo de base jurídica, ni lógica, detrás de este ridículo movimiento. ¡Necesito ya la opinión de Richard Stallman! ¡Estoy que trino de bronca!

List 301: IIPA

http://www.iipa.com/2010_SPEC301_TOC.htm

Fuente: Público

<http://www.publico.es/ciencias/297622/eje/mal/software/libre>



Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



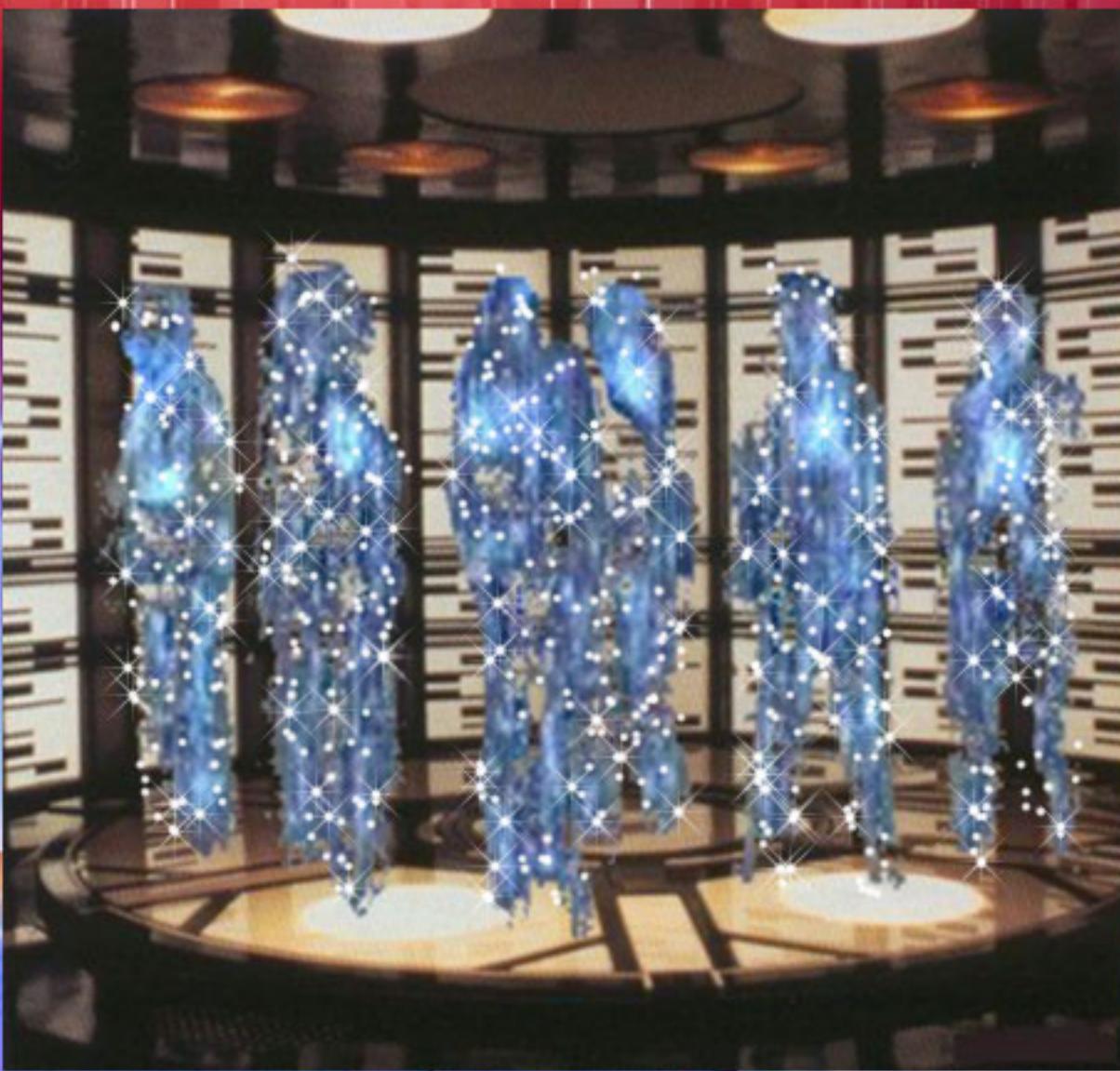
La vuelta al Mundo en media hora



En uno de esos días en que el ya pálido verano combate con el impetuoso y ocre otoño, Julio se despertó demasiado tarde para concurrir a su trabajo y más bien temprano para holgazanear sin escrúpulos. Decidió que los destinos de esa jornada serían dictados por su voluntad viajera aunque, en realidad, a Julio no le agradaba mucho la sensación de inercia. "Ese leve crepitar de las moléculas" recordó contrariado. Nunca había terminado de acostumbrarse al "efecto".

La teleportación era el medio de transporte cotidiano desde que el planeta se había subdividido en quince continentes. En la era previa a los grandes cataclismos, un par de científicos sedientos de saber y hambrientos de comida se habían propuesto trasladar un pequeño mono sin la

Decidió que los destinos de esa jornada serían dictados por su voluntad viajera aunque, en realidad, a Julio no le agradaba mucho la sensación de inercia. "Ese leve crepitar de las moléculas" recordó contrariado



asistencia de vehículo alguno ni ningún simio gigantesco. El aparato que construyeron para tal objetivo era precario pero vistoso y, tal vez, intimidante. A juzgar por los trepidantes chillidos del macaco, podría haberse calificado como un método de tortura silencioso y vanguardista. Pero los resultados distaban de ser horrorosos. En menos de un minuto, el animal se hallaba a un par de metros del sitio de donde había partido, entero, trémulo y con una mirada extasiada y crispada al mismo tiempo. Escasas fueron las décadas y numerosos los

terremotos que se sucedieron hasta que el primo mayor y tozudo del monito comenzó a viajar de este modo. Los inmensos cambios en la economía que esto acarreó, los lamentos airados de ciertos empresarios y las sangrientas movilizaciones de los millares de flamantes desocupados constituyen una materia vastísima para este espacio.

"De espacio y tiempo se trata, sin dudas" meditó Julio. Siempre había sido una persona curiosa y de hábitos indagatorios. No existían acción, hecho o tarea común para él

La vuelta al Mundo en media hora

a pesar de haberlos efectuado en incontables ocasiones. El misterio aguardaba en los recodos inquietantes de lo habitual. La sorpresa era la recompensa por inmiscuirse en la vida íntima de los objetos.

Julio se aprestó a sacudirse los retazos de abulia que le sobraban de la mañana. El **TeleTE** estaba vacío. Julio sospechó que sus sueños se habían corporizado en este multitudinario mundo como si del arribo inesperado a una terminal de TeleTE se tratara. El sueño de soledad de Julio se había trasladado magnífico e inequívoco hasta la estación de teletransporte en la que él se acomodaba para dejarse llevar a algún lado. Pero algo le molestaba. Una presencia inerme colisionaba con su cualidad de ser vivo. La sorpresa. **Un libro.**

Sólo llegó a atisbar el apellido del autor antes de abrirlo. La emoción violentaba su razón como si de una marea invisible estuviera compuesta. Los libros eran una especie de reliquia en extinción, es decir, dejarían de pertenecer a este mundo aún antes de alguna vez haber dejado huella en la mente de los Hombres. De la imprenta a la impresora, de la impresora al cristal líquido, del cristal líquido a la incorporación por complejos programas cerebrales de conocimientos ancestrales modernamente licuados, la noción de página era equivalente a la ilusión del unicornio.

La historia versaba sobre un tal Phileas Fogg y sus peripecias en países exóticos y coloridos. Pero la primera hoja incorporaba toda una novedad en el cosmos de Julio y sus congéneres: una frase manuscrita. "Seré de quien me encuentre" rezaba la escueta sentencia. Julio intuyó que no solamente del libro hablaba esa oración, que alguien atisbaba a través de esa tinta desconocida y solicitaba un encuentro. Fue así que sintió que de esas palabras establecería una religión personal y que estaba condenado a la búsqueda para hallar la liberación y, finalmente, la elevación.

Pero Julio, en principio, no se elevó sino que se teletransportó infatigablemente de continente en continente. Siguió el itinerario marcado en el libro por el antiquísimo escritor como una guía inapelable. En cada arribo, la esperanza de la redención en forma de un ser extraordinario, aquel que guardaba consigo el secreto de lo primordial. En cada destino, la decepción y el retorno a la encendida pesquisa. Sabueso de la esencia, el camino era el sitio indicado para aprender y conocer.



La vuelta al Mundo en media hora

Julio divisó rostros de diversos rasgos, texturas y tonalidades en su viaje. Escrutó manos y ojos, e indagó sin sonido la bulliciosa masa que lo aguardaba en cada estación. Nadie contestaba a su interrogante imperativo, nadie respondía a la llamada de su ambición. Julio percibía cómo la desintegración lenta de la expectativa que había generosamente alimentado y cuidado se hacía carne en su carne, lamento en su corazón, pero empecinamiento en su cerebro. El otro tenía que ser. El ser debía ser otra.

De esa manera, Julio finalizó en el exacto sitio en el que empezó. Familiarmente extraño le resultó su hogar al cual había abandonado hacia no mucho tiempo. Salió a dar una breve caminata, costumbre atávica en épocas de asistencialismo tecnológico. Una voz melodiosa pronto llegó a la par de sus pasos. El canto era delicado pero penetrante, arcaico y atemporal. Julio intentó divisar la fuente de aquella delicia. Dirigido esta vez por sus sentidos, culminó su búsqueda en la puerta de nudosa madera de una cálida casa. Cuando leyó la frase que figuraba en ella, la sorpresa invadió nuevamente su mareada diligencia: **"Te estaba esperando"**. Comparó la letra con la del ejemplar que lo había movilizado. El cartel estaba escrito por la mano de una mujer. La mano del hombre no titubeó en tocar el timbre de aquella residencia. La invitación le había llegado media hora antes.

El concepto en este cuento

Teletransportación

Teletransportación quiere decir "desplazamiento a distancia". La teleportación, como también se denomina a este proceso, es, entonces, el movimiento debido a la división de sus componentes de un objeto o partículas de un lugar a otro instantáneamente, por medio de una máquina no convencional llamada, en algunas oportunidades, teletransportador. Mientras que la literatura ha incorporado esta noción en varios de sus libros de ciencia ficción, la realidad indica, por ahora, que resulta imposible trasladar de esta forma objetos macroscópicos o seres vivos. No obstante, hace escasos años, un equipo de físicos cuánticos lograron

teletransportar, a través de un tubo de fibra óptica sumergido en el Danubio, un par de fotones o partículas de luz a 600 metros de distancia de su origen. Es decir, estos rayos de luz se produjeron idénticos e instantáneamente en dos sitios distintos. Los científicos especulan que estos avances serán importantes para sistemas de comunicación digital y de computación, pero no para mover humanos. Sin embargo, el sueño de cientos de escritores se ha materializado en sus páginas. La teletransportación de una persona, mediante su imaginación, de algún modo, ha sido efectuada.



Natalia
Solari

natalia.solari@dattamagazine.com



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



En esta oportunidad, analizamos nuevamente la segunda parte de un juego ya consagrado, Battlefield: Bad Company. La escasez de ideas en la industria en estos tiempos es realmente preocupante. Como se puede observar en la imagen adjunta, los ocho títulos que figuran en el ranking de los más vendidos de los primeros días de marzo son secuelas.

Al igual que en las dos ediciones anteriores, veremos que una fórmula que no falla es tomar un juego bien hecho y que se haya vendido en cantidades considerables, mejorarlo lo más posible en todos sus aspectos, y lanzarlo al mercado sin más, para luego dedicarse a cosechar los dividendos. En Bad Company 2, esta tendencia es todavía más patente que en otras secuelas que hemos cubierto últimamente: se trata de un juego de originalidad cero, con unos cuantos bugs relevantes en su haber y una campaña single player que deja bastante que desear. No obstante, los fans de los FPS de guerra han convertido a este juego en un récord de ventas. Conozcan el secreto de su éxito.



Puntaje Final:

80



Lo Bueno

Gráficos, sonido y jugabilidad extremadamente realistas. Mapas muy bien diseñados y con entornos totalmente destruibles. Buena selección de armas y vehículos. Modos multiplayer variados y muy entretenidos.



Lo Malo

Campaña para un solo jugador demasiado breve y con un argumento pobre y remanido. Posee unos cuantos bugs importantes.

Las dos claves

Desde que el ultrapopular Counter-Strike hizo furor entre los aficionados a los FPS de guerra, quedó claro que hay dos factores decisivos para que un juego de este género sea un éxito: un buen motor gráfico (en la actualidad, esto incluye al motor de física) y la posibilidad de jugar en equipo con nuestros amigos, compitiendo contra otras personas. Battlefield: Bad Company 2 ha tenido estos dos

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Requerimientos de hardware

Para poder jugar a Bad Company 2, debemos contar, como mínimo, con una PC con Sistema Operativo Windows XP, equipada con un procesador de dos núcleos que corran a 2 Ghz, 2 Gb de memoria RAM y 10 Gb de espacio libre en el rígido. La tarjeta de video que se aconseja es una GeForce 7800 GT o ATI X1900 con 256 MB de RAM. Los requerimientos recomendados para disfrutar de este juego al máximo de sus capacidades visuales demandan que el procesador posea cuatro núcleos y una placa gráfica GeForce GTX 260 / ATI Radeon 4870 con 512 MB o más. En ambos casos, para jugar en línea a las modalidades multiplayer sin molestos lags, se sugiere una conexión a Internet de, al menos, 1 Mbit de velocidad.



aspectos muy en cuenta, a punto tal de que la campaña para un solo jugador es apenas una excusa para reciclar un buen título ya existente, optimizarlo ampliamente y sacarlo de nuevo al mercado destinado a los adictos a este género, uno de los más masivos de la industria. Algunas empresas, como Valve, que sigue siendo una de las más originales y audaces de la industria, se atrevió a lanzar un juego con esta orientación omitiendo absolutamente la campaña para un solo jugador: Team Fortress 2, el cual desde su debut se ha vendido como pan caliente y sus fans forman una inmensa comunidad que no para de crecer. Electronic Arts,

la empresa creadora y distribuidora de este juego, no es precisamente una empresa osada y sabe, además, que incluir una modalidad single player les permite subir el precio del producto, por eso para BF:BC2 han desarrollado una campaña para jugar en soledad, que, a todas luces, está hecha a las apuradas y desluce en gran medida lo que de otra manera es un muy buen producto. Pero a los amantes de los shooters de guerra esto les ha importado poco y han arrasado con cuanta copia de BC2 se ha puesto a la venta, a punto tal de sobrecargar la

capacidad de los servidores para la modalidad multijugador provistos por EA a menos de dos semanas de su lanzamiento.

Hierba mala nunca muere

Los cuatro protagonistas de **Bad Company** están de vuelta para hacer de las suyas. Miembros de un escuadrón de descartados por distintas faltas disciplinarias, conforman un grupo heterogéneo pero con una notable capacidad para salir bien parados de misiones casi suicidas. El Sargento Redford, siempre a días del retiro, no puede evitar las sucesivas demoras en su

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

regreso a casa y no le queda más remedio que seguir al frente de la "mala compañía". El soldado **George Haggard**, oriundo de Texas, fanático del fútbol americano y comediante frustrado, no pierde su gorra de lana ni durante el tiroteo más intenso. El soldado **Terrence Sweetwater**, un locuaz experto en computadoras, es tan bueno manipulando alta tecnología como haciendo puntería en los blancos enemigos. Y, finalmente, el protagonista del juego, es decir, el personaje que vamos a manejar durante la campaña single player: el soldado Preston Marlowe, es especialista en el manejo de vehículos y armas pesadas. La

primera misión de la campaña individual transcurre durante la Segunda Guerra Mundial, en el marco del enfrentamiento de los marines norteamericanos contra el ejército imperial nipón, y tiene como objetivo situar el leit-motiv argumental de las misiones para un solo jugador: descubrir los secretos de "**Operación Aurora**", un desarrollo ultrasecreto de inmenso poder destructivo. El resto de la campaña ocurre en un futuro cercano, en el cual los Estados Unidos se encuentran inmersos en una guerra prácticamente mundial contra la Federación Rusa. Estos últimos

han conquistado gran parte de Sudamérica, en donde transcurrirá buena parte del juego.

De las altas cumbres a la selva tropical

Un punto fuerte de este juego es la variedad de sus mapas y el dinamismo de cada uno de ellos. Combatiremos en las altas cumbres de los Andes, en las que el frío y la nieve nos presentarán una dificultad adicional, por lo que habrá que buscar refugio constantemente para no morir de hipotermia. Deberemos batirnos en la selva tropical boliviana, en donde los



BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

ríos estarán plagados de enemigos, pero la abundante vegetación será de gran ayuda para pasar desapercibidos hasta el momento de entrar en acción. Pelearemos en el desierto, en el que la explosión de una granada enemiga o el paso de un vehículo levantará tal cantidad de arena que, por momentos, será imposible ver a más de un metro de distancia y, a menudo, cuando el polvo se pose será demasiado tarde para protegerse de las balas enemigas. El excelente motor gráfico **FrostBite**, desarrollado por la división Digital Illusions CE (DICE) de EA para los últimos títulos de la saga Battlefield, es el gran responsable de lograr estas espectaculares ambientaciones, y la física de partículas de la arena al ser levantada por el viento o la iluminación dinámica al salir del interior oscuro de una casa al cegador resplandor del sol del mediodía sobre la blanquísima nieve de las cumbres andinas hacen un sobresaliente trabajo en transmitir una sensación hiperrealista. Y hablando de la física, una característica notable, que mejora incluso la versión de FrostBite empleada en Bad Company, es que el entorno puede ser destruido en su totalidad. No sirve de mucho a un sniper ocultarse en el alto ventanuco de un piso elevado, cuando podemos utilizar un lanzacohetes para derribar las columnas maestras de la casa,

provocando que la estructura completa se desmorone sobre la cabeza del odiado francotirador. Agacharse detrás de un inmenso tronco de árbol para cubrirse durante un tiroteo no es tan útil cuando el árbol se desintegra en mil fragmentos ante la caída de una granada enemiga. Ni hablar de lo devastador que pueden ser los cañonazos de un vehículo blindado al atacar una cabaña de madera donde se ha refugiado un escuadrón entero para recargar sus armas.

Armas y vehículos

Durante todo el juego encontraremos una interesante selección de armas: pistolas,

escopetas, fusiles de asalto, rifles sniper, ametralladoras pesadas, explosivos y lanzacohetes forman parte del arsenal a nuestra disposición.

Ciertas armas son "coleccionables", y hallar todas las de esta categoría habilita la aparición en el juego de otras que, en caso contrario, permanecerían ocultas. También obtendremos recompensas por descubrir y destruir equipamiento enemigo de comunicaciones. Durante el progreso de cada misión single player, el juego irá salvando automáticamente al llegar a determinados "checkpoints", en una clásica modalidad "consolera" que agrega dinamismo al juego y evita pausas en momentos de



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

acción trepidante, pero puede ser tremadamente frustrante ante la aparición de algún molesto bug que nos haga caer en un lugar inaccesible del mapa, obligándonos a reiniciar esa misión. En todas las misiones para un jugador, tendremos la oportunidad de pilotear algún vehículo, por lo que disponemos de una interesante selección según la etapa del juego: desde cuatriciclos, jeeps y camiones, hasta vehículos blindados y tanques. En otros casos, abordaremos un vehículo para cumplir la función de artillero. Los vehículos también están disponibles en los modos multijugador e, inclusive allí, podremos pilotar un helicóptero UH-60 Blackhawk, que, durante la campaña single, será siempre comandado por un personaje no jugador bastante especial: Flynn, un piloto de tendencias hippies y pacifistas.

Modos multijugador

En cualquiera de los modos para jugar en equipos, debemos optar por una de cuatro clases: Asalto (Assault), Ingeniero (Engineer), Médico (Medic) y Reconocimiento (Recon). La clase de Asalto está armada con rifles de asalto y equipada con una caja de municiones, y tiene como deber encargarse de mantener a sus compañeros de equipo provistos de balas. El Ingeniero (una unión de las clases Especialista y Demolición del Bad Company) posee



subametralladoras y lanzacohetes, y ostenta la extremadamente útil habilidad de reparar vehículos. El médico, armado con una ametralladora liviana, debe permanecer en la retaguardia y ocuparse de curar a los caídos. Finalmente, el Recon está armado con rifles de francotirador y se dedica principalmente a "campear", es decir, ocultarse en algún lugar con buena visión del campo de batalla para sorprender a los enemigos con un disparo preciso y mortal desde muchos metros de distancia, aunque cumple, asimismo, la función de revelar a sus compañeros de equipo las posiciones de las tropas enemigas. Un detalle original es que, en el mejor estilo rolero, los jugadores de estas cuatro clases ganan "puntos de experiencia" y sumarán estos puntos mucho más rápido cumpliendo sus

funciones "secundarias" que eliminando enemigos a balazo limpio. Esta decisión muy bien pensada hace de Bad Company 2 un juego que recompensa mucho más a quienes "jueguen en equipo" asistiendo a sus compañeros, en lugar de premiar a quienes se corten solos para sumar más bajas que sus compañeros.





FIFA 10



www.pegi.info

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Los puntos de experiencia permiten a cada jugador acceder a mejores armas y equipamiento, algunos exclusivos de su clase y otros disponibles para cualquiera de las cuatro clases. Cuatro también son los modos multijugador: **"Rush"**, en el cual dos equipos se turnan para alternativamente defender o atacar objetivos que pueden ser eliminados mediante explosivos, armas convencionales o a través de la demolición del edificio que los aloja. **"Conquest"** es una versión del clásico "Capturar la Bandera", con la variante de que cuanto más puntos de control tengamos en nuestro poder, más vehículos estarán a nuestra disposición. **"Squad Deathmatch"**, en el cual dos equipos compuestos por cuatro escuadrones y un vehículo cada uno compiten por ver quién consigue primero acumular cincuenta bajas enemigas, y, por último, **"Squad Rush"**, una modalidad inspirada en el inoxidable Counter-Strike: dos equipos de cuatro miembros cada uno combaten hasta aniquilar a todos los integrantes del equipo rival.

Conclusiones

Battlefield: Bad Company 2 es un juego impecable en todos los aspectos técnicos. Tanto los gráficos y la física, extremadamente bien logrados, como los espectaculares efectos de sonido (el cañonazo de un tanque o el despegar de un

helicóptero se sienten casi como si estuviéramos en el medio de un combate verdadero), sumados a la jugabilidad y el manejo de las armas, contribuyen a redondear un título extremadamente realista. En la campaña para un solo jugador, el grado de dificultad en el nivel intermedio es lo suficientemente alto como para que sea desafiante, pero no tan difícil como para que se vuelva frustrante, mientras que en el modo más difícil el realismo es tan alto que, salvo que sean unos expertos del género, se encontrarán un poco demasiado abrumados por la cantidad de veces que morderán el polvo. Las misiones single player son pocas, cortas y con un argumento pobre, lo cual (junto con algunos bugs bastante groseros) empañá bastante lo que podría haber sido un clásico, pero sirven de

entrenamiento para prepararse para el plato fuerte: el multiplayer, en donde este juego se destaca por ser muy entretenido, sobre todo jugado en grupo de amigos. En definitiva, es un juego que vale la pena tener si les gustan los juegos de guerra en primera persona y si prefieren jugar en línea contra rivales humanos a combatir contra los predecibles enemigos manejados por la computadora, cuya IA es suficientemente limitada. Pero si buscan un juego original y con un argumento interesante este título no es para ustedes; tendrán que esperar hasta el próximo número, en el que, finalmente, romperemos esta "cadena de secuelas", ya que tenemos previsto cubrir un FPS completamente novedoso, basado en una novela de ciencia ficción, que sale al mercado en estos días.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Tenga su sitio en internet ahora mismo..!



 www.dattatec.com 

CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN



.com

Tu empresa, al alcance de todos.

www.tengasudominio.com

