# Diccionario técnico

* CFW: Custom Firmware, es como se llama a un sistema de Nintendo Switch modificado para poder ejecutar apps de terceros, aunque este término se usa en prácticamente todas las consolas y sus respectivos hacks.
* NAND: el sistema operativo de la consola, es de lo que hacemos la copia de seguridad al principio del proceso, ya que si algo sale mal esta copia nos podrá salvar y devolver al momento anterior al hack.
* Atmosphere: es el CFW que usaremos para este hack. Está caracterizado por ser gratuito y de código abierto, además su creador es muy activo en la scene de switch.
* Hekate: es un conjunto de herramientas que se ejecutan antes de iniciar el sistema de switch. Usaremos Hekate para lanzar Atmosphere o el modo Stock, además de para crear el emummc.
* Modo Stock: el modo en el que la consola se inicia sin hack, en este modo podremos jugar online a nuestros juegos originales y estará totalmente aislado del modo emummc.
* Modo emummc: emummc es básicamente un segundo sistema operativo aislado del original y hackeado. Este sistema no estará conectado a internet por lo que las posibilidades de baneo se reducen a prácticamente 0. Este sistema está totalmente alojado en la tarjeta SD, por lo que su almacenamiento interno es también la tarjeta SD.
* Payload: es un archivo que inyectamos a la consola desde Tegra RCM GUI, y nos permite ejecutar herramientas de terceros y en nuestro caso desencadenar el inicio del sistema hackeado.
* Homebrew Menu: es un menú que se abrirá en el modo hackeado abriendo el álbum o si pulsamos R mientras abrimos un juego. Aquí aparecerán las apps que usaremos para sacar el máximo partido a nuestro hack, desde instalar juegos hasta poner trucos o gestionar datos de guardado.
* Sigpatches: son unos archivos incluidos en el pack que nos permiten instalar juegos y usarlos en el modo hackeado. Cada vez que actualicemos la Switch o Atmosphère es conveniente actualizarlos para que todo vaya bien.
* Switch mariko: las consolas con denominación mariko son las que tienen la revisión de la batería mejorada. Además el chip del que nos aprovechamos para hackear la consola ya no es vulnerable en estas consolas y la única manera actualmente es usar un modchip que hay que soldar a la placa. Si quieres hackear estas consolas aquí tienes un tutorial: <https://youtu.be/a35olR7IIaY>
* Jig: pieza usada para poner en modo RCM la consola. Su objetivo es hacer un puente eléctrico entre 2 pines, generalmente el 1 y el 10 o el 9 y el 10. Hay generalmente 3 tipos, el fabricado a medida y más eficaz, el casero con un clip y el que se hace con un poco de papel de aluminio y celo. El del clip es más duradero que el del papel de aluminio, pero es más difícil de lograr que funcione.
* Modo RCM: modo recovery de la consola. Con la consola en este modo podremos inyectarle los payloads que queramos.