



dattatec.com
WEBMAGAZINE

Año 2 // Número 14

Noviembre 09



Phishing: Qué es y cómo protegerse

Microsoft
codecamp
BUENOS AIRES

You Tube
Broadcast Yourself™

"El lugar de las
mentes brillantes"

Analizamos:

**PSU Antec
550W
Basiq Plus**



Registre sus dominios

por sólo

u\$S **399**



•com
•net

www.tengasudominio.com

Editorial



Vulnerables

Durante octubre, unos **20.000 usuarios de Hotmail, Yahoo y Gmail** vieron su privacidad puesta en jaque: en un sitio web aparecieron posteadas las contraseñas de sus cuentas de correo, revelando su acceso a quien pasara por allí.

Si bien el posteo con el listado de mails y contraseñas fue eliminado por los administradores del sitio el mismo día en que se subió, el tema no terminó ahí. Había que reparar el daño producido a los dueños de las cuentas vulneradas.

Microsoft, dueña de Hotmail, inició una investigación para dar con los responsables del robo, bloqueó el acceso a las cuentas afectadas, y se contactó con los usuarios para que completaran su formulario para casos de robo de identidad. Yahoo y Gmail, por su parte, también aceptaron que entre las cuentas afectadas había "un porcentaje menor" que correspondía a sus empresas. Solucionaron el problema generando nuevas claves para cada casilla birlada.

El número es elocuente: **20.000 personas cayeron en la trampa de estafadores informáticos**. Entregaron sus claves sin percatarse de que estaban siendo robadas.

Pero la cifra impacta aún más cuando se suma el dato de que, en el listado hecho público, las cuentas de mail empezaban con las letras a y b, lo que lleva a pensar que el listado completo, todavía en posesión de los phishers, es mucho más extenso.

¿Es posible que en esta época de antivirus, antimalware y antispam, con browsers que detectan y advierten sobre sitios sospechosos, protección en tiempo real, y tantos elementos más para defenderse de los peligros de la web, todavía sea posible caer en este tipo de trampas?

Para definir con mayor precisión el perfil de las víctimas, un periodista que tuvo acceso al listado de claves contó que había contraseñas repetidas. ¿La más usada? "123456".

Si bien en este caso no hubo pérdidas económicas, porque el montaje sólo sirvió para que los phishers mostraran su eficacia reflejada en datos concretos y números sorprendentes, es un llamado de atención a la cantidad de gente que navega por internet completamente vulnerable a ataques de este tipo.

En esta edición, te vamos a contar en detalle en qué consiste un ataque de phishing y cómo protegerte. Y como nunca está de más, te vamos a enseñar cómo crear contraseñas realmente seguras.

Como decía un conductor de TV: "*Cuidado, que hay mucho garca dando vuelta*". Fuera y dentro de la web.

Débora Orué

Jefa de Redacción
Dattatec.com Webmagazine



Dattatec.com te invita a conocer sus nuevas webs!

Completamente renovado

Para que estés al día de todo lo que pasa en el mundo de la informática y la tecnología, te invitamos a conocer nuestro renovado Blog de Noticias.

Ahí vas a encontrar actualizaciones diarias con todo lo último en noticias de seguridad, software, hardware, posicionamiento en internet, descargas y agregados indispensables, lanzamientos y curiosidades en general.

También vas a poder enterarte sobre cursos, eventos y jornadas tecnológicas, aparte de conocer nuestras últimas promociones.

Visitanos! <http://dattatecblog.com>



Sumate a nuestro equipo!

¿Te gustaría trabajar en la empresa de web hosting líder de LATAM? Ahora, gracias a la web trabajaendattatec.com es muy fácil enterarte cuando estamos buscando nuevo personal!

Desde el área de Programación al sector de Seguridad, pasando por Ventas, Soporte Técnico y Marketing, entre otros, todos los Departamentos que componen Dattatec.com están representados.

Desde la web vas a poder cargar tu CV online y suscribirte al Feed RSS para enterarte al instante de nuevas oportunidades laborales.

Te estamos esperando! <http://trabajaendattatec.com>

Posicionarte nunca fue tan fácil

Para responder en forma concreta a todas las dudas que despierta un tema tan complejo de dominar como el posicionamiento web, te ofrecemos un nuevo site.

1engoogLe.com fue creado como una herramienta para todos aquellos interesados en subir la ubicación de su sitio en los resultados de búsqueda de Google.

Consiste en una serie de consejos redactados por nuestro Departamento de Posicionamiento, donde se te explica desde cómo optimizar un sitio, pasando por herramientas para encontrar rápidamente en qué posición está tu web, hasta cómo conocer qué sitios te tienen linkeado.

Aprendé cómo estar Primero en Google! <http://1engoogLe.com>

Sumario


STAFF**JEFA DE REDACCIÓN**

Débora Orué

COLUMNISTAS

Luis Altamiranda

Ariel Corgatelli

José Ferrer

Juan Gutmann

Javier Richarte

Magalí Sinopoli

Christian Sochas

Natalia Solari

HUMOR

Daniel Paz

JEFE DE ARTE

Martín Cardinale

DISEÑO DE TAPA

Martín Cardinale

**DIRECCIÓN
COMERCIAL**publicidad@
dattamagazine.com**REDACCIÓN**lectores@
dattamagazine.com**3****Editorial****5****Sumario****6****Hardware (1): tu equipo por dentro**

"Antec BasiQ Plus 550W". Christian Sochas te explica en cuánto influye comprar una buena fuente de alimentación para tu PC.

9**Aplicaciones: software para tu compu**

"El planetario en tu PC". Juan Gutmann te recomienda cinco programas para disfrutar de la astronomía desde la pantalla de tu equipo.

15**On the spot: reseña de eventos**

"CodeCamp 2009". José Ferrer te cuenta su experiencia en el evento de Microsoft más importante del año, que reúne a MVPs, MSPs y células académicas de toda Argentina.

20**Seguridad (1): tips para protegerte en la web**

"Phishing: Qué es y cómo protegerse". Javier Richarte te explica cómo funciona el mecanismo que afecta principalmente a usuarios de webmails, homebankings y portales de subastas y compras por internet.

25**How To: hágalo Ud. mismo**

"Cómo utilizar Linux desde Windows y no "morir" en el intento". Ariel Corgatelli te explica paso a paso cómo correr Linux en Windows, usando Cygwin.

28**Investigación: informe especial**

"El lugar de las mentes brillantes". Natalia Solari entrevista a gente que encontró en YouTube una plataforma exitosa para dar a conocer su talento.

33**Seguridad (2): tips para protegerte en la web**

"Creando contraseñas seguras". Luis Altamiranda te regala sus mejores consejos para generar un password seguro.

36**Software libre: últimas novedades**

"Columna mensual de software libre". Ariel Corgatelli te cuenta qué estuvo pasando en el mundo del software libre: desarrolladores de Samba que están trabajando en Microsoft; Game Store; una alternativa al AutoCAD para Linux; novedades en KRDC para KDE 4; primeras versiones (inestables) de GNOME Shell y Mutter; Hulu Desktop para Linux; se viene la Beta 3.6 de Mozilla; Paraguay se suma al mundo del software libre; TinEye para Firefox.

41**Ficción: literatura para techies**

"Marte, al oeste..." Natalia Solari te regala una nueva obra de ficción, relacionada con la exploración y colonización del espacio.

46**Reviews: críticas de videojuegos**

"Simulador Top Race 2009". Juan Gutmann analiza un juego de automovilismo desarrollado íntegramente en Argentina.

PSU ANTEC 550W BASIQ PLUS

La mayoría de los usuarios de PC "comunes" (es decir, no entusiastas del hardware como la gran mayoría de los que nos leen), piensan que la fuente de alimentación de la PC es un componente que prácticamente no existe en sus cabezas a la hora de afrontar el armado de un nuevo equipo. Lamentablemente, a lo largo de mi vida he visto increíbles fatalidades llevadas a cabo por terceros "ensambladores experimentados", pero la mayoría de ellas fueron consecuencia de una mala elección de la fuente de alimentación (PSU).

Indignante situación esta introducción...

Personalmente, trato de generar conciencia a la hora de elegir una PSU, ya que prácticamente es el componente más importante que lleva nuestra PC, y sin embargo para la mayoría, es el componente al que menos importancia le dan. También existe una gran confusión por parte de la gente que realmente se preocupa por este tema, ya que piensan que han hecho una buena elección, y terminan cayendo en las manos del marketing producido por muchas fuentes que merodean el mercado, las cuales ni con viento a favor podrían llegar a entregar la potencia que dicen tener. Otros, teniendo una PC de

oficina básica, piden fuentes de 600W para estar "tranquilos" (???) cuando el consumo real de dicho equipo no supera los 240W reales, y lo que es peor, es que esas fuentes de "600W" (las cuales pagan con cifras menores a tres dígitos) quizás ni llegan a tener la confiabilidad necesaria para soportar un equipo básico de tan sólo 240W de consumo las 24 horas del día los 7 días de la semana. Existe mucho "chantaje" en el mundo de las fuentes de alimentación, situación que difícilmente se da en países del primer mundo debido a los exhaustivos controles que llevan a cabo a favor del consumidor, pero de este lado del globo las cosas son muy diferentes, y por 20 dólares nos podemos comprar una fuente de 550W, pero lo cierto es que una fuente de 550W REALES, no baja de los U\$S 95... ¿Entonces qué nos venden por U\$S 20? A decir verdad, una pequeña lata con algunos capacitores y rectificadores por dentro, y que con un gran esfuerzo pueden llegar a entregar 250W reales, lo suficiente para una PC muy básica, pero insuficiente para la gran mayoría de nosotros. ¿Procedencia de los



Existe mucho "chantaje" en el mundo de las fuentes de alimentación, situación que difícilmente se da en países del primer mundo debido a los exhaustivos controles que llevan a cabo a favor del consumidor..

componentes? Mmm... y de la confiabilidad, shhhh... de eso no se habla...



PSU ANTEC 550W BASIQ PLUS

Además, tenemos que tener en cuenta de qué manera se entrega dicha potencia, ya que como bien sabemos, nuestra PC trabaja con 3 líneas de tensión diferentes: **3.3v, 5v y 12v**, siendo esta última la más importante porque es la que alimenta las placas de video de alta gama, discos rígidos, lectores ópticos, y gran parte de la circuitería de nuestro motherboard. Remarco esta situación ya que hoy en día, más que mirar el wattage de la etiqueta, hay que mirar qué amperajes puede manejar en la línea de 12v (indispensables para las VGA de mediana y alta gama). Exagerando: de nada nos sirve una fuente de 2000W que entregue 80A en las líneas de 3.3v y 5v si en la línea de 12v nos entrega 6A, porque el equipo ni siquiera encendería. Hoy en día, el estándar mínimo para una PC de mediana gama debe utilizar una fuente de 25A (en single rail) o 2 x 16A (en dual rail), y esos valores sólo los puede entregar de una manera saludable una fuente de marca confiable y reconocida. Vuelvo a hacer hincapié en "PC de mediana gama", considerando un CPU dual core, una placa de video de mediana gama, dos discos rígidos, dos grabadoras, y algunos chiches más. No se dejen llevar por la etiqueta... muchas marcas no reconocidas mienten con los valores que exhiben, y la pagarán barata al momento de comprarla, pero la consecuencia puede ser bastante más cara de lo que ustedes puedan imaginar. La situación típica de un cliente desprevenido es mirar la caja de su nueva y flamante VGA, observa que

la fábrica recomienda un mínimo de 500W para que funcione, y con el fin de ahorrar dinero compra una fuente genérica de 500W, la cual ni siquiera trae el conector PCI-E para alimentar la placa, pero igualmente utiliza un adaptador de molex 4 pins a PCI-E 6 pins. El usuario queda contento utilizando su placa, para ver que a los pocos días (o incluso al primer uso) la PC se apaga súbitamente o se cuelga inesperadamente por ninguna razón aparente. Este escenario termina en un doble gasto de dinero... comprar una nueva fuente (la adecuada) y tirar la que no nos sirve. ¿El peor de los casos que he visto? No sólo comprar la fuente adecuada, sino reemplazar la VGA por haber literalmente "volado" las etapas de regulación de tensión de la misma, tirar discos rígidos a la basura, o incluso cambiar motherboard y microprocesador por una "muerte súbita". Los resultados de una negligencia como esta, son realmente CATASTRÓFICOS.

Las consultas por mail que empiezan con "¿qué fuente le pongo a mi nueva PC?" son realmente muchas, y por lo comentado anteriormente, no es para menos que todo se preste a confusión. Por suerte, existe un gran puñado de marcas que saben hacer las cosas bien, y ofrecen fuentes de alimentación extremadamente confiables que valen cada peso invertido en ellas: Thermaltake, Antec, Coolermaster, OCZ, Power & Cooling, Corsair, Tagan, Seasonic, Ultra, entre muchas otras. En esta ocasión, le toca el turno a una fuente que llama la atención por muchas razones, entre ellas, el bolsillo: se trata de la Antec BasiQ Plus 550W.

Común por fuera, potente por dentro

A muchos usuarios nos importa la apariencia externa de los componentes que compramos para nuestra PC, principalmente por un tema estético a la hora de utilizar un gabinete con ventana, y lucir lo que nuestro gabinete lleva dentro. También existe el otro grupo fierro, que no le interesa para nada el aspecto externo, siempre y cuando el producto sea excelente a la hora de cumplir con su cometido. Y a ese público está orientada esta fuente de Antec, ya que la Basic Plus, como su nombre lo indica, es sumamente básica en cuanto a su apariencia externa: chapa color gris y ventilador de 120mm negro sin luces, nada más que eso. Lo que sí se puede destacar y que se aprecia a simple vista, es su formato modular, es decir, que podemos conectar sólo los cables que vayamos a utilizar con el fin

Antec
Believe it.



PSU ANTEC 550W BASIQ PLUS

de facilitar su armado, maximizar el flujo de aire dentro del gabinete y evitar la complicada situación de ocultar una gran madeja de cables que no utilizamos.

Por dentro, es realmente tentadora con sus líneas de 28A en 3.3V y 26A en 5V, pero lo más importante y curioso, es que tiene 3 líneas diferentes de 12V sumamente potentes: 2 de 22A y una de 25A. Los rectificadores de tensión que utiliza son de alta calidad, así como el resto de capacidores y transistores que se ven en el PCB interno. El ventilador es sumamente silencioso, y no se llega a escuchar en funcionamiento, pero también cumple correctamente con su cometido ya que la fuente no llega a levantar una temperatura excesiva bajo una intensa carga, principalmente por los disipadores que utiliza en las partes internas. Integra un módulo de PFC activo, así como también circuitos protectores de seguridad, que evitan los posibles daños que puedan surgir de un cortocircuito, sobretensión, sobrecarga, entre otros. Está certificada con todas las normas de seguridad vigentes en EEUU, y su tiempo medio entre fallos está estimado en unas 100000 horas de uso (más de 10 años...).

En la práctica

Comprobar que una fuente entrega lo que realmente dice en la etiqueta es tarea difícil sin las herramientas adecuadas, que por cierto, son excesivamente

costosas (y hago hincapié en EXCESIVO). Pero el método más utilizado para comprobar que una fuente puede mantener una confiabilidad suficiente en un equipo de alta gama, es justamente intentar utilizar una PC muy sobrecargada con la misma, y bajo stress máximo, chequear estabilidad del sistema y que las tensiones entregadas por las diferentes líneas no se muevan de un 5% con respecto al valor nominal. En este caso, montamos la Antec Basic Plus 550W en un equipo conformado por un Core i7 920 llevado a 3.6GHz, motherboard Asus P6T, 6GB de RAM DDR3 1600MHz, dos discos WD Black de 1TB, dos DVD-RW y nada más ni nada menos que una GeForce GTX 295, la placa más potente que existe hasta hoy en el mercado. La fuente estuvo inmutable durante toda la semana que duraron los test, las 24 horas prendida haciendo renders, corriendo benchmarks sintéticos, tests de tortura, lo que puedan imaginarse, sin

mostrar ni un ápice de inestabilidad, y registrando un pico máximo de 4% de diferencia en la línea de 12V.

Conclusiones

Remarcamos que cualquier persona consciente que arme un equipo de semejantes características, no le pondría esta fuente ya que estaría demasiado forzada todo el tiempo, y para que la fuente esté mas holgada, se recomendaría una fuente de 700W para arriba con el mismo amperaje o más en la/s línea/s de 12V, pero a modo de prueba, nos basta para decir que es una fuente extremadamente confiable para mantener estable cualquier equipo de mediana y alta gama de hoy en día. Antec ha hecho un buen trabajo con este producto, ya que por U\$S 150 (en Argentina) tenemos una fuente sólida, confiable, con una impresionante capacidad de entrega de tensión en las líneas de 12V (poco visto en fuentes de 550W) y que sin pagar de más, nos deja dormir tranquilos con nuestro hardware a salvo.

Christian Sochas

christian.sochas@dattamagazine.com



El Planetario en tu PC

Cinco alternativas para aficionados a la astronomía



Desde tiempos inmemoriales, el ser humano ha tenido una fascinación por el cielo nocturno y los infinitos enigmas que esconde. Desde los pensadores de la antigua Grecia, obsesionados por comprender las leyes que rigen la naturaleza, hasta los marinos europeos de la época de la conquista, la contemplación de las estrellas se ha realizado tanto por motivaciones prácticas como por simple curiosidad o puro placer. Hasta hace muy poco tiempo, una multitud de astrónomos amateurs solamente podía ejercer este arte en observatorios abiertos al público o a través de la adquisición de onerosos telescopios y equipamiento especializado, que, por lo general, son difíciles de aprender a dominar. Pero la astronomía es una más de las tantas disciplinas que la informática moderna ha facilitado enormemente y, gracias a ella, quien posea en la actualidad una computadora personal puede acceder sin costo al espectáculo que nos brinda la vista de los satélites, planetas y estrellas que pueblan nuestra galaxia.



Google sky

El gigante de Internet ha aprovechado la plataforma técnica y la inmensa popularidad de Google Earth, el producto multiplataforma de la gran G (corre en GNU/Linux, Mac OS X y Windows) que permite escrutar en detalle cualquier lugar de nuestro globo, para elaborar Google Sky. De hecho, como "Sky" es parte de "Earth", ambos poseen muchas similitudes. Los dos componen las imágenes que le presentan al usuario a partir de fotografías digitales, aunque, en el caso de Earth, las imágenes de nuestro planeta se obtuvieron desde distintos satélites, mientras que las del espacio exterior fueron tomadas por el telescopio espacial Hubble. Los dos cuentan con varias "capas" (layers) en las cuales se pueden interpretar de diversas maneras la información contenida en las imágenes. En el caso de Sky, se agrega una capa de "eventos" que da a conocer futuros acontecimientos de interés, como eclipses o el paso de cometas cercanos a la Tierra. Además, tanto Earth como Sky pueden ser disfrutados desde un software stand-alone, que se

Hasta hace muy poco tiempo, una multitud de astrónomos amateurs solamente podía ejercer este arte en observatorios abiertos al público o a través de la adquisición de onerosos telescopios y equipamiento especializado

instala en la PC, como a través del navegador web, aunque en esta última situación las prestaciones de la interfaz no son tan completas ni elaboradas. La versión de Google Sky implementada en el website: [<http://www.google.com/sky/>] es motivo de orgullo para los latinoamericanos y, en particular, para los argentinos, ya que fue desarrollada por Diego Gaviniowich, de Buenos Aires, finalista de la Latin America Code Jam, durante la pasantía en Google que consiguió como premio a su de-

El Planetario en tu PC



sempeño en el evento mencionado. Google también provee a los aficionados de dos productos especializados en la observación de dos objetos de particular atractivo para la comunidad astronómica: la Luna, mediante Google Moon: [\[http://www.google.com/moon/\]](http://www.google.com/moon/), y Marte, con Google Mars: [\[http://www.google.com/mars/\]](http://www.google.com/mars/). En el caso de Google Moon, es un producto que cuenta, asimismo, con interés histórico, ya que permite observar las locaciones exactas en donde aterrizaron las diferentes misiones enviadas a nuestro satélite, con especial énfasis en la serie Apolo, de las cuales se encuentran presentes abundantes fotos obtenidas por los astronautas durante su estadía lunar.

Worldwide Telescope

Se sabe que Microsoft es una empresa experta en "tomar prestadas" ideas de otros y exhibirlas como propias, aprovechando su posición dominante en el mercado. En el rubro de la observación estelar y planetaria no tenía por qué ser distinto, y es así que en 2008, unos pocos meses después del debut de Google Sky, Microsoft anunció WorldWide Telescope. Pese a que este proyecto ya tenía unos cuantos años de desarrollo, el resultado final tiene muchas características "sospechosamente similares" a las del software de Google. Su sitio web

se halla radicado en la dirección [\[http://www.worldwidetelescope.org/\]](http://www.worldwidetelescope.org/) y, al igual que Google Sky, existe una versión de escritorio (obviamente, sólo para Windows) y otra que corre dentro de los navegadores web, aunque esta última requiere de la instalación del plugin de Silverlight, una tecnología de Microsoft "sospechosamente similar" a Flash. De todas formas, pese a la costumbre de la empresa de Redmond de copiar los conceptos ajenos, algunos de sus productos son interesantes y WorldWide Telescope es uno de ellos. Siguiendo la histórica filosofía de MS, que reza "si no puedes hacerlo bien, haz que se vea bien", WWT es un producto muy atractivo visualmente y, en un rubro como el astronómico, este es un elemento sin dudas relevante. En este proyecto, sin embargo, otras características técnicas, como el manejo de datos, seguramente están muy bien realizadas, ya que en este desarrollo estuvo activamente involucrado desde un principio Jim Gray.

Este ingeniero informático de gran talento, experto en bases de datos, lamentablemente se hizo mundialmente conocido por haber desaparecido misteriosamente y sin dejar rastro junto con su barco Tenacious, en el año 2007, por lo que fue intensamente buscado durante meses sin resultados positivos. Pero, volviendo al funcionamiento de WWT, el mismo posee cinco modos diferentes: Sky, Earth, Planets, Panoramas y SolarSystem. El modo Sky funciona de manera análoga a Google Sky, presentando imágenes de alta calidad del espacio exterior, tomadas por el Hubble y otros telescopios espaciales así como por distintos observatorios. El modo Earth es comparable con Google Earth, gracias al cual es factible recorrer locaciones cautivantes de nuestro planeta capturadas mediante imágenes satelitales. Planets permite ver modelos tridimensionales de cuerpos celestes como la Luna, Júpiter y sus cuatro lunas mayores, Venus y Saturno.

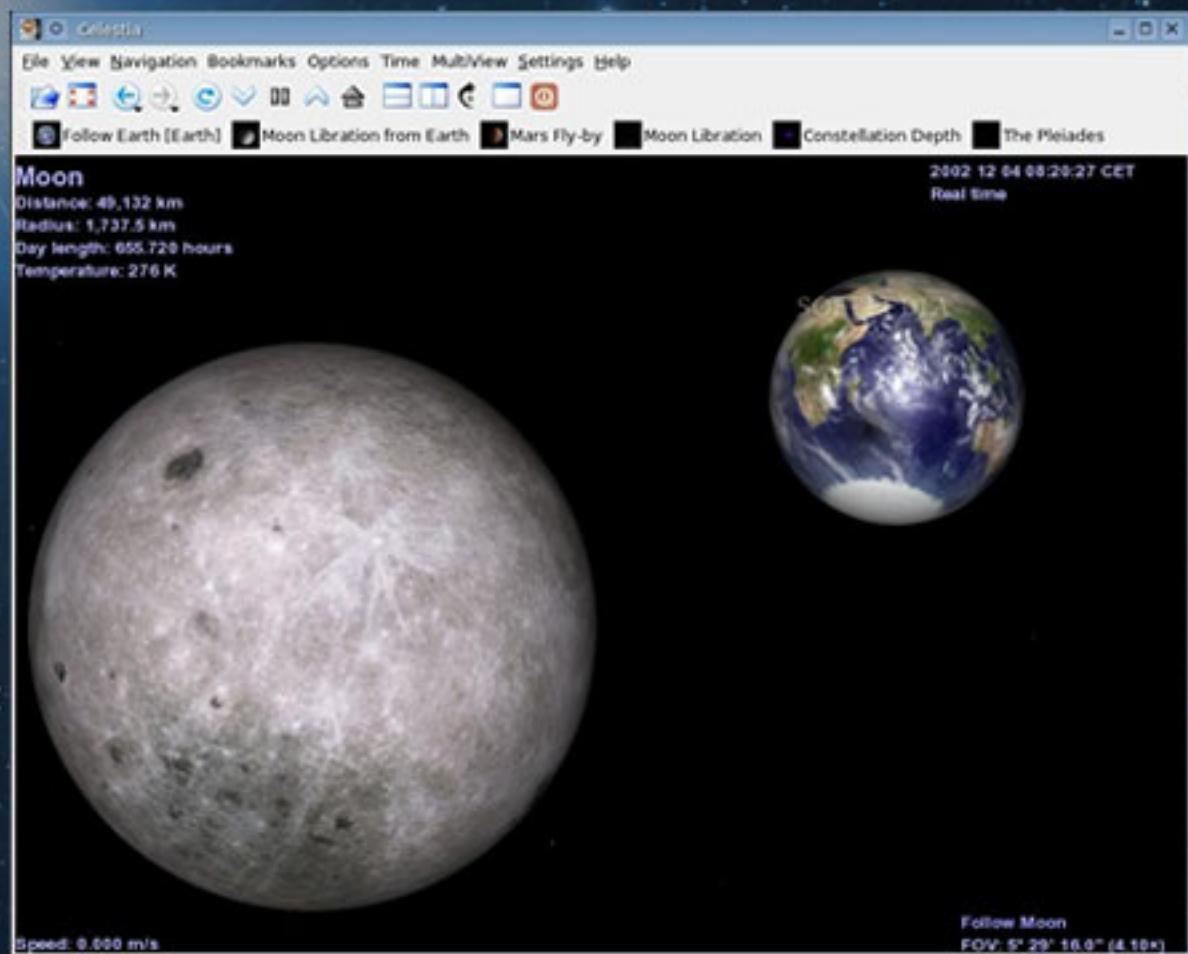


El Planetario en tu PC

Panorama, uno de los modos más interesantes, posibilita apreciar imágenes en muy alta calidad (en el orden de los gigapixels) de panoramas del suelo marciano, obtenidas por el Mars Rover en sus misiones al planeta rojo. El modo SolarSystem también está bien logrado y muestra los objetos más sobresalientes de nuestro sistema solar, permitiéndole al usuario examinar sus ubicaciones en cualquier fecha, pasada o futura. Esta funcionalidad es muy útil para detectar en qué fechas futuras se producirán eclipses.

Celestia

Uno de los puntos fuertes de este "planetario virtual" es que es software libre y de código abierto. Como nuestros lectores saben bien, una de las grandes ventajas de los programas de código abierto es que suelen ser multiplataforma y Celestia no es la excepción, ya que cuenta con versiones para GNU/Linux, Mac OS X y Windows. Celestia expone desde planetas hasta galaxias completas en vistosos gráficos 3D, por medio del uso de la librería gráfica OpenGL para renderizarlos. Los objetos celestes pueden observarse desde cualquier ubicación relativa en el espacio, así como en cualquier tiempo histórico, tanto pasado como futuro. La excelente calidad de sus gráficos y sus poderosas características han llevado a este programa a ser elegido tanto por la NASA como por ESA, la agencia espacial europea para fines educativos y de difusión.



Entre otros chiches, incluye un buscador de objetos, que puede emplearse no solamente para ubicar cuerpos celestes, sino también satélites artificiales, estaciones y naves espaciales. De los planetas y satélites de nuestro sistema solar, incluso brinda los nombres de sus accidentes geográficos, como continentes, valles, montes y "mares". Asimismo, nos provee de información de todo tipo sobre los mismos, como su radio, diámetro, distancia desde la tierra, composición de su atmósfera y casi cualquier otro dato que deseemos saber. Además de la completísima información factual, su gran calidad gráfica ha llevado a este programa a ser utilizado por la industria cinematográfica y televisiva, del que se hizo uso para lograr las imágenes renderizadas en producciones cinematográficas como "El día después de mañana"

y televisivas como "La Amenaza de Andrómeda". Otro aspecto destacado de este software es que, al igual que ha sucedido con muchos otros proyectos de software libre, se ha formado una gran comunidad de usuarios en torno a él, quienes han realizado una enorme cantidad de mejoras y han aportado un gran número de modelos 3D a su universo virtual, tanto reales como ficticios. Los amantes de la ciencia ficción adorarán Celestia, ya que sus usuarios han creado para él hasta los modelos de las naves espaciales de universos de ficción, como los de "2001", "Star Wars", "Star Trek" y "Stargate". Celestia puede descargarse desde su página oficial:

[\[http://shatters.net/celestia/\]](http://shatters.net/celestia/)

El Planetario en tu PC

Stellarium

Aquí tenemos otro soft de astronomía de licencia libre y código abierto. Puede conseguirse gratuitamente en su website:

[<http://www.stellarium.org/>].

Stellarium es un producto muy maduro, cuyo desarrollo ha comenzado en 2001, y ya ha sido galardonado en dos oportunidades. Fue escogido, en 2006, por Sourceforge.net como "Proyecto del mes" y ese mismo año obtuvo el premio dorado en "Les Trophées du Libre", uno de los concursos más importantes a nivel mundial que consagra a proyectos de software libre.

Existen versiones para GNU/Linux, Mac OS X y Windows, e, inclusive, hay una versión portada a Java,

"Stellarium for Java", que corre en una multitud de plataformas distintas. Del mismo modo que Celestia, emplea la biblioteca OpenGL para presentar los objetos celestes en gráficos 3D, pero tiene sus propias características sobresalientes. Puede aplicar efectos de "espejo esférico" a su salida de video, haciéndola apropiada para su proyección sobre una cúpula, lo que lo hace viable para su uso en auténticos planetarios. Para estos fines, incluye funcionalidades de "scripting", que permiten crear y grabar una proyección para posteriormente reproducirla. De hecho, existen empresas que venden soluciones para planetarios que basan su tecnología en este paquete de software. Pero, pasando a los datos técnicos de Stellarium, comprende los planetas del

sistema solar con sus principales satélites, una reproducción de la Vía Láctea extremadamente detallada y más de 600.000 estrellas en su catálogo. Mediante el agregado de bibliotecas externas, el catálogo puede extenderse hasta abarcar la increíble cantidad de 200 millones de estrellas. Una característica muy importante para los astrónomos amateurs más avanzados es que Stellarium es el único producto libre que posibilita controlar telescopios robotizados. Como muchos otros proyectos de software libre, ha sido traducido a cuantiosos idiomas y existe abundante documentación sobre su empleo en la web, incluyendo una wiki ubicada en:

[http://www.stellarium.org/wiki/index.php/Main_Page].

01/23/07 18:36:09

M42 (M 42 - NGC 1976)
Magnitude: 4.00
RA/DE: 05h35m51s/-05°15'46"
Az/Alt: +138°24'45"/+29°10'22"
Type: Nebula
Size: +00°00'52"

Stellarium 0.8.2 (Earth, D @ 0m)

FOV=2.92°

FPS=15.22

Credit: Hern Pérez

El Planetario en tu PC

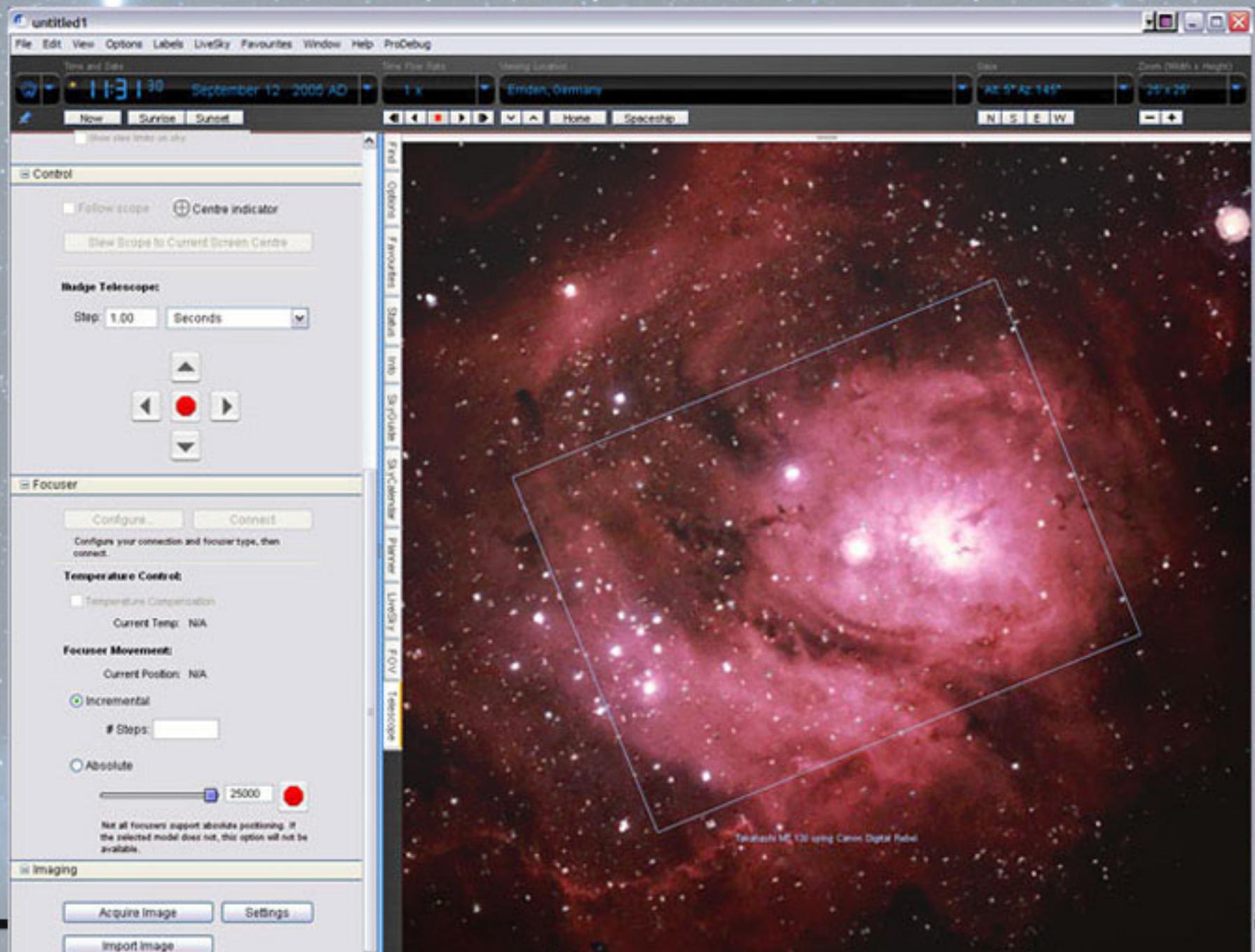
Starry night

Este software, actualmente desarrollado por la empresa Simulation Curriculum, es el único representante comercial de nuestra lista. Se encuentra disponible sólo para Mac OS X y Windows. En su sitio web [<http://www.starrynight.com/>], pueden ordenarse diferentes versiones, desde aquellas dirigidas a estudiantes hasta las apuntadas a astrónomos amateurs avanzados.

Lógicamente, cuanto mayor es la complejidad y la potencia de la versión elegida, también se eleva

en forma proporcional su precio. Las variantes más sencillas arrancan en 24 dólares y pueden comprarse por separado paquetes de expansión que incorporan una mayor cantidad de objetos celestes e información astronómica. La versión más completa, Starry Night Pro Plus, posee un costo de 250 dólares. Considerando que se trata de uno de los programas más completos y profesionales, dirigido a aficionados semi-profesionales a la astronomía, no es un precio tan elevado, indudablemente, apenas una fracción del dinero que seguramente sus usuarios ya habrán invertido en equipamiento para la observación astronómica.

Además de contar en su base de datos con una inmensa cantidad de información y de poder reproducir cuerpos celestes en gráficos 3D de muy buena calidad, representando su visión en cualquier fecha, pasada o futura, y desde cualquier punto del Sistema Solar, este es uno de los mejores programas capaces de controlar telescopios robotizados de tipo "GoTo". Esta última cualidad lo convierte en un soft muy buscado por los poseedores de esos telescopios, por lo general, los aficionados más serios, con varios años a cuestas en la fascinante tarea del estudio nocturno de los cielos.



El Planetario en tu PC

El telescopio: la herramienta principal del astrónomo

Desde que en 1609 el padre de la astronomía moderna, el italiano Galileo Galilei, mejoró sustancialmente los primitivos telescopios, que habían sido inventados en Holanda el año anterior por un fabricante de anteojos, el telescopio ha sido el compañero inseparable del astrónomo. Los soft de planetario son su complemento ideal, especialmente si el telescopio cuenta con montura computarizada, ya que, en este caso, la PC puede ocuparse de apuntarlo con exactitud milimétrica hacia un cuerpo celeste en particular de nuestro interés. Pero aún si el telescopio no es robotizado, sigue siendo una herramienta imprescindible en la observación astronómica. La gran duda de quienes se inician en este fascinante mundo es cuál es el telescopio apropiado para el principiante. Para finalizar esta nota, les brindamos una pequeña guía orientativa. Primero, es importante aclarar que aprender a utilizarlos no es tan simple como parece. Dominarlos conlleva un tiempo de adaptación y práctica, y muchas veces el ambiente elegido para realizar la observación es tan relevante como el telescopio en sí. Lugares muy iluminados no son favorables; es por ello que el campo es un sitio mucho más adecuado para su empleo que la ciudad. Tengamos también en cuenta que el ojo humano requiere de casi treinta minutos para acomodarse a la oscuridad

necesaria para realizar una observación astronómica rica en detalles. A la hora de comprar un telescopio, como regla básica, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que uno de una calidad aceptable para estos fines nunca vale menos de 75 dólares. Antes que comprar un equipo de valores inferiores a este monto, es preferible inclinarse por unos binoculares de buena calidad, que, por el mismo costo, tendrán una calidad óptica muy superior. Si están dispuestos a desembolsar una suma mayor, deben tener presente que los telescopios suelen ser de tres tipos distintos: refractores (los más comunes, su forma es la del típico "cigarrillo", es decir, un cilindro alargado), reflectores (suelen ser más cortos y de mayor diámetro) y catadióptricos. El refractor es el más económico y fácil de usar, y posee una imagen muy estable, aunque menos brillante y luminosa, y, al tener lentes de menor diámetro, limita los

períodos de tiempo de las observaciones, ya que, en este caso, entra en juego la rotación de la Tierra. Los reflectores son más aptos para observaciones más prolongadas o para la toma de fotografías, y proveen imágenes mucho más claras y brillantes, aunque son más caros y su uso es más complejo. Además, sus lentes y espejos requieren mantenimiento periódico. Los catadióptricos combinan las ventajas de los anteriores, a costas de un precio mucho mayor, lo que, habitualmente, los pone fuera del alcance de los principiantes. Para los lectores interesados en mayor información sobre el particular, les aconsejamos consultar la excelente guía de Alan Mac Robert, disponible en español en la página:

[\[http://estaciondetransito.com.ar/estaciondetransito/telescopios.html\]](http://estaciondetransito.com.ar/estaciondetransito/telescopios.html).



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com



El pasado 26 de setiembre se llevó a cabo el **CodeCamp**, el gran evento de Microsoft que reúne a **MVP's** (Most Valuable Professional), **MSP's** (Microsoft Student Partner) y células académicas de toda Argentina. Este evento se realizó en la Universidad de Palermo en Buenos Aires. En el mismo se pudo ver desde charlas disertadas por MSP's y MVP's sobre diferentes tecnologías (la grilla del evento la pueden ver [\(AQUI\)](#)), hasta demostraciones de varios productos entre los cuales se encontraba el Windows Surface. Al final del evento se hizo una demostración sobre el "**The Beatles Rock Band**" en una XBOX 360 jugado por 4 personas, y la frutilla del postre fue un sorteo de productos, licencias, libros y muchas cosas más.

El evento mantuvo una organización estupenda, todas las charlas comenzaban puntualmente, ninguna se suspendió ni hubo problema alguno que provocara su suspensión o re-programación. Un punto totalmente favorable para los organizadores.

A continuación podrán disfrutar del testimonio de personas que participaron del evento. La primera es un MSP de Mendoza, Marcelo Quevedo, luego el MVP Matías Iacono y, por último, el responsable del programa académico Microsoft en Argentina Miguel Saez.



Entrevista con MSP Marcelo Quevedo

El evento mantuvo una organización estupenda, todas las charlas comenzaban puntualmente, ninguna se suspendió ni hubo problema alguno que provocara su suspensión o re-programación.

Autodidacta por naturaleza. Actualmente terminó el cursado de la carrera de Ingeniería en Informática en la Universidad de Mendoza (UM). Además, se desempeña como Microsoft Student Partner desde inicios del 2008 y logró superar con éxito el programa DCE de Microsoft. Realiza trabajos freelance como múltiple desarrollador con WPF, C#, ASP .NET 2.0, Expression Studio, Visual Studio 2008. (<http://elchelo.wordpress.com>)

JF: ¿Qué significado tiene el CodeCamp para vos?

MQ: Para mí, CodeCamp es el evento ideal para aprender lo último sobre tecnologías Microsoft. Recuerdo la primera vez que estuve en un CodeCamp. En ese momento, siendo de Mendoza, me ofrecieron asistir como oyente. Pensé que iba a asistir a un evento como cualquier otro, donde uno escucha una charla, toma apuntes, pega media vuelta y vuelve a casa. Nada más alejado de la realidad. Lo primero que noté al llegar al evento es que

CodeCamp 2009

algunos de los expositores tenían mi edad. Aprovechando ese factor, me acerqué tímidamente a hablar con ellos, y me encontré con un grupo totalmente accesible. Era como si estuviera hablando con mis compañeros de facultad.

JF: ¿Qué valorás más de este tipo de evento?

MQ: Sin duda que hay muchos puntos para destacar. Sin embargo uno de los más importantes se centra en el feedback que uno recibe del público. El mismo le indica al estudiante si va por buen camino, qué cosas hay que corregir y por dónde no debemos caminar. La opinión del público es un factor fundamental para formarnos como profesionales.

En este CodeCamp, una vez que terminó mi charla, me acerqué a uno de los asistentes y le pregunté qué le había parecido la charla. Con una mano en el corazón me comentó que estuvo muy bien, que hablara un poco más despacio y que hiciera pausas un poco más largas.

Ese asistente, sin darse cuenta, me había dado lo que necesitaba para mejorar mis charlas.

Entrevista con MVP Matías Iacono

Matías Iacono es ingeniero de sistemas, Microsoft MVP desde el 2004, Certified Scrum Master, Microsoft MCTS, Microsoft Active Professional y Orador Regional INETA. Ha participado como orador en distintas presentaciones sobre tecnologías Microsoft y afines en Chile, Bolivia y

Argentina, además de haber publicado diferentes artículos para revistas latinoamericanas y europeas. Ha estado involucrado en el desarrollo de software por más de 15 años y actualmente se desempeña como ingeniero de software en Motorola Argentina, y como profesor en UTN Córdoba.

JF: ¿Qué es el CodeCamp para vos?

MI: El CodeCamp es una oportunidad de mantenerse actualizados con las últimas tecnologías de desarrollo de software, llegando con estos conocimientos de forma masiva a la comunidad. Además, representa una oportunidad para estudiantes de tecnología para mostrar sus trabajos de investigación y así ser vistos como potenciales intelectos a nivel nacional.

JF: ¿Qué tiene de diferente el CodeCamp comparado con otros eventos, por ejemplo uno de software libre?

MI: Creo que el espíritu es similar en cualquiera de los casos. De cualquier manera, la mayoría de los eventos de software libre se limitan a la instalación o muestra de sistemas ya establecidos. El CodeCamp abre las posibilidades para mostrar trabajos sobre plataformas y no sólo la plataforma en sí.

Si bien cada evento toca un área de la ingeniería de software, no dejan de ser importantes para fomentar la cultura informática.

JF: ¿Cuál es la experiencia que te parece más valorable de este tipo de evento?

MI: Creo que el poder compartir e interactuar con cientos de personas de diferentes empresas, así como de distintas tecnologías. Esto le genera el mayor valor, ya que deja de girar dentro los límites de una ideología, sino que se nutre de los pensamientos de los distintos puntos de vista de la informática.



CodeCamp 2009

JF: Se ha visto en lo que es la historia de este evento que siempre convoca mucha gente. ¿Qué FeedBack pensás que obtiene Microsoft sobre esto para seguir innovando en los mismos?

MI: Creo que, primero, lo importante es dicha retroalimentación. Muchas veces se cuestiona que las empresas no escuchan a los usuarios, pero en la mayoría de los casos los usuarios no se hacen escuchar cuando se les da la oportunidad. Este evento es una excelente oportunidad para poder hacerse escuchar. Definitivamente cada CodeCamp representa aquello que los asistentes dijeron que querían escuchar y ver.

JF: ¿Qué pensás acerca del éxito que tuvo este año el evento y que reconocidas empresas del mercado lo auspicien?

MI: Este año creo que las charlas fueron muy bien organizadas, tanto el orden de las mismas como el contenido. Personalmente me divertí mucho mientras disertaba, lo que hizo que esto se sintiera y los asistentes respondieran a esto participando y haciendo que la charla no sea unipersonal. Vi el mismo comportamiento en las diferentes charlas a las que asistí, por lo que las conferencias dejaron de ser las de un ponente para ser grupales y participativas. Entre las empresas que participan podemos encontrar desde reclutadoras hasta aquellas que venden productos innovadores. Personalmente, creo que participan del evento porque reconocen la calidad de los

asistentes, y dentro de su interés por los conocimientos expuestos se encuentran mentes brillantes que pueden captar, así como interesados en productos innovadores y que necesitan enterarse de la existencia de los mismos. Estas empresas saben que es un buen lugar donde estar.

Entrevista con el responsable del programa académico Miguel Saez

Miguel Angel Saez es Ingeniero en Informática egresado de la Universidad de Buenos Aires. Actualmente, forma parte del grupo de Desarrollo y Plataforma de Microsoft. Es responsable de facilitar el conocimiento de la plataforma .NET y fomentar la adopción temprana de nuevas tecnologías, participando en grupos de usuarios y trabajando junto a comunidades de desarrolladores de Argentina y Uruguay.

JF: ¿Qué es el CodeCamp y qué priorizan en un tipo de evento como este?

MS: El Microsoft CodeCamp es un evento de capacitación gratuito y abierto al público general, donde se presentan las mayores novedades en tecnologías de Desarrollo de Aplicaciones y herramientas de IT. La característica que distingue al CodeCamp de otros eventos, es que se trata de un evento para la comunidad, donde la propia comunidad participa en la organización del evento: Contamos con más de 50 presentaciones, participando cerca de 70 profesionales como oradores; estudiantes de Salta, Jujuy, Santiago del Estero, Córdoba, Santa Fe, Mendoza, Buenos Aires y Capital Federal, quienes llevan adelante las DemoFest, donde se presentan los proyectos en los que participan



CodeCamp 2009

los estudiantes que forman parte del Programa Académico Microsoft; y cada uno de nuestros 23 sponsors, sin quienes el evento no sería posible. En el caso de esta última edición, la organización fue llevado a cabo por la Universidad de Palermo, Microsoft Argentina y ASP SOFT. Es importante destacar el trabajo realizado por la Universidad de Palermo, quienes reunieron un excelente grupo de voluntarios que asistieron a la gente durante todo el evento.

Así como en otros realizados por Microsoft, la prioridad está fijada en dos puntos: La calidad de las presentaciones y proyectos presentados, y el acceso gratuito al mismo. En Microsoft entendemos que la inversión de tiempo que hace cada estudiante y profesional en su capacitación, es clave para el éxito de los proyectos en los cuales participa, y por ello trabajamos para ofrecer capacitaciones de excelente calidad de forma gratuita. En el caso del CodeCamp, el evento se realiza siempre un día Sábado, de manera de poder acceder al evento sin necesidad de declinar otras responsabilidades.

JF: *Se ha visto, en lo que es la historia de este evento, que siempre convoca mucha gente, ¿qué FeedBack obtiene Microsoft sobre esto para seguir innovando en los mismos?*

MS: Es verdad, en este caso más de 1700 estudiantes y profesionales se registraron al evento, y esto es en parte fruto del gran trabajo realizado en ediciones anteriores.



En cada evento se pregunta a la gente de qué forma podemos mejorar, ya sea en cuanto a la organización del encuentro como a las charlas presentadas. En CodeCamp la gente desea conocer las últimas novedades en tecnología, desde una perspectiva aplicada. El hecho de que estudiantes de diferentes Universidades y profesionales de diferentes empresas participan de las presentaciones, permite presentar la tecnología desde la experiencia, conociendo las ventajas y desventajas, así como la posibilidad de tejer contactos con personas que están involucradas en proyectos de interés del asistente. En particular, este año dedicamos particular atención en el orden de la agenda, de manera que el interesado en un tema en particular no se pierda ninguna presentación, lo cual es muy importante en un evento donde se realizan 13 presentaciones en paralelo. En relación a los temas presentados, hemos tenido una gran variedad, siendo las temáticas

novedades asociadas a Windows 7 y el desarrollo de juegos en la plataforma XNA los temas más convocantes.

JF: *¿Qué tiene de diferente el CodeCamp comparado con otros eventos, por ejemplo uno de software libre?*

MS: Creo que una de las cosas que distingue al CodeCamp y más me gusta, es la informalidad del encuentro. Al realizarse un día sábado, se genera un espacio distendido para compartir sobre tecnología con amigos (y es realmente asombrosa la cantidad de amigos de la comunidad que uno encuentra). Al haber varias presentaciones disponibles, uno tiene la opción de ingresar a una charla de algún tema que conoce, y desea profundizar más, o ir a una presentación de un tema totalmente desconocido para hacer los primeros pasos en el tema.



El segundo punto que realmente identifica al CodeCamp, es que se trata de un evento de carácter Nacional, donde estudiantes y profesionales de diferentes puntos del país asisten a compartir sus experiencias.

En cuanto a la segunda parte de la pregunta, me resulta difícil comparar al CodeCamp con otros eventos realizados por la comunidad de Software Libre, pero puedo decir que también existe espacio para el Software Libre dentro del CodeCamp. Este año contamos con una presentación titulada "Monos y Manzanas", describiendo técnicas de desarrollo para Mac utilizando la plataforma Mono, así como algunas presentaciones sobre ASP.NET MVC, un Framework open source construido sobre la plataforma ASP.NET.

JF: ¿Qué pensás acerca del éxito que tuvo este año el evento y que reconocidas empresas del mercado lo auspicien?

MS: La verdad que no tenemos más que palabras de agradecimiento para las empresas que no dudaron en apoyar el evento, aún en un año de cierta incertidumbre para el mercado. Además, año tras año vemos un crecimiento en el nivel de las presentaciones, gracias al cariño y esfuerzo dedicado por los expositores. Por otro lado, la asistencia nos acompañó muy bien, teniendo todas las salas llenas durante todo el evento.

Por último, quiero destacar que el éxito del evento es fruto del gran trabajo del equipo CodeCamp, compuesto por: Viviana Basile, Mara López, Daniela Peppe, Ana Inés Saubidet, María Sol Mangino, Alejandro Ponicke y quien les habla por parte de Microsoft, el amigo Jonas Stawski de ASP.SOFT, el excelente equipo de la Universidad de Palermo, en especial la Licenciada Maricel

Carnevali y el Ingeniero Esteban di Tada, decano de la Facultad de Ingeniería quienes nos abrieron sus puertas para la realización del evento, los Microsoft Student Partner, las células del Programa Académico, los MVPs y el resto de las empresas y profesionales que formaron parte del CodeCamp. **Los esperamos en CodeCamp 2010!**



José Ferrer

jose.ferrer@dattamagazine.com



Phishing: qué es y cómo protegerse



El Phishing es un peligroso método de engaño que recobró relevancia recientemente, al producirse el robo de cientos de miles de contraseñas de correo electrónico hotmail. En el peor de los casos afecta a los usuarios de e-banking y home banking.

Miles de usuarios -principalmente de Latinoamérica- se vieron afectados recientemente al haber sido revelados sus nombres de usuario y respectivas contraseñas de algunos servicios de webmail (como **Hotmail** y **Yahoo Mail**), las cuales se publicaron en un sitio web. El acontecimiento fue noticia en todos los medios de prensa, tanto gráficos y televisivos, como en los especializados. En la mayoría de los informes presentados se culpó a hackers, pero vale destacar que el phishing no requiere grandes conocimientos sobre programación ni sobre comunicaciones para ser llevado a cabo: lo único que se necesita es saber cómo persuadir a otra persona para obtener información personal (nombres de usuario, contraseñas, datos personales, fechas y números de cuentas bancarias y/o de tarjetas de crédito, por ejemplo).

Phishing

Se trata de una modalidad más de ingeniería social con el único objetivo de obtener datos, claves, cuentas bancarias y números de tarjeta de crédito de un usuario (conocido o no) para luego utilizarlos de forma fraudulenta, como por ejemplo, realizar estafas.

Consiste en engañar al usuario de determinado servicio haciéndose pasar o haciendo pasar un mensaje como oficial, cuando en realidad es falso. En esa transacción se le solicita al usuario sus datos personales, incluyendo contraseñas y claves. ¿Recuerdan los casos de teclados falsos, lectores de tarjetas y minicámaras instaladas en

... el phishing no requiere grandes conocimientos sobre programación ni sobre comunicaciones para ser llevado a cabo: lo único que se necesita es saber cómo persuadir a otra persona para obtener información personal...

cajeros automáticos? Ese es uno de los métodos más antiguos y precarios de phishing, pero no por eso menos efectivos. Hoy en día se realiza mediante una combinación de correo electrónico (para notificar la solicitud de la información personal) y un sitio web falso, pero muy parecido al oficial (para registrar los datos que el usuario ingrese), sin embargo existen otros métodos a saber:



Phishing: qué es y cómo protegerse

Llamada telefónica: se recibe una llamada telefónica en la que el emisor emula ser de una entidad para que el usuario le otorgue información privada.

SMS (mensaje de texto): la recepción de un mensaje donde le solicitan sus datos personales.

Ventana emergente: método muy utilizado en el que se suplanta la imagen de una entidad (bancaria, financiera, etc.) que, a simple vista, parece ser la oficial; con el fin de que el usuario facilite información propia. La

más empleada es la imitación de páginas web de entidades bancarias. Otro caso similar es el de los pop-up con ofertas falsas, en los que se ofrecen atractivos productos a precios más atractivos aún, en los que un usuario muy novato puede verse tentado y llenar el formulario adjunto para realizar la compra, obteniendo así del otro lado la información deseada, incluido el número de tarjeta de crédito.

Correo electrónico: es el mecanismo más utilizado y también el más conocido. Los

usuarios reciben un correo electrónico que emula ser de una entidad (pareciendo casi el real, con logotipos, el mismo diseño y presentación que el oficial). La información es supuestamente requerida por asuntos de seguridad, encuestas, mejoras en el servicio, mantenimiento, confirmación de identidad, etc. para que el noble usuario facilite la información deseada. El mensaje de e-mail contiene además enlaces falsos o formularios para llenar directamente.

The screenshot shows an email inbox with several tabs at the top: Home, Other Scams 8 messages, Work from home part-ti, and eBay: Atencio al cliente (selected). Below the tabs are standard email controls: Delete, Reply, Forward, Save, Up, Spam, Move, Print, and More Actions. The main content area displays an email from eBay: Atencio al cliente (service@escrow-ebay.es) with the subject 'A26 TKO AVISO: cuenta restaurada'. The email body starts with 'Este mensaje incluye el nombre con que te registraste para demostrar que procede de eBay. Si lo deseas p...' followed by a yellow banner with the text 'A26 TKO AVISO: cuenta restaurada'. The message continues with instructions for account recovery and links for account verification and protection tutorials.

eBay: Atencio al cliente
eBay <service@escrow-ebay.es> Add
To:



Este mensaje incluye el nombre con que te registraste para demostrar que procede de eBay. Si lo deseas p...

A26 TKO AVISO: cuenta restaurada

Estimado(a) cliente!

Hemos encontrado indicios de que una tercera persona ha podido acceder a tu cuenta de eBay para poner artículos en venta tu tarjeta de crédito y tu cuenta bancaria están seguros en eBay, ya que se encuentran cifrados y se guardan en un servidor ;

Para recuperar el control de tu cuenta, sigue este paso:

Y también verifica que la información de contacto de tu cuenta es correcta.

Para saber más sobre la forma en que se produjo la intrusión en tu cuenta, puedes seguir el tutorial:

<http://pages.ebay.es/help/tutorial/accountprotection/jstutorial.html>

Comprendemos tu frustración por este problema, y te rogamos que disculpes las molestias que pueda haberte causado.

Atentamente,

Atención al cliente (Departamento de Confianza y Seguridad)
eBay Inc

Phishing: qué es y cómo protegerse

Aprovechan también las vulnerabilidades de los navegadores y/o software cliente de correo, para que el usuario ingrese los datos personales sin saber que los está enviando sin escalas al estafador, para después usarlos en forma fraudulenta (robando su dinero, realizando compras online, etc.).

Variantes del Phishing

El pharming se aprovecha de ciertas vulnerabilidades en el software instalado en servers DNS (responsables de "traducir" nombres de host en direcciones IP) de manera que un atacante pueda capturar el nombre de dominio de un sitio web y cambiar el destino de un sitio o host hacia otro. Así, un usuario puede estar plenamente convencido de encontrarse en el sitio web de su banco (tal como lo indica la barra de direcciones), pero en realidad puede estar siendo estafado. En este caso los usuarios no tenemos demasiada protección, salvo que los administradores de los DNS estén atentos a estos ataques y controlen las vulnerabilidades de sus servidores.

Por su parte, el vishing es un mecanismo fraudulento similar al phishing, que emplea servicios de VoIP (voz sobre IP) para persuadir mediante ingeniería social a los usuarios y obtener información personal relevante. El caso más típico del vishing es mediante una técnica llamada war dialing: el agresor graba un mensaje que simula ser el oficial de, por ejemplo, una entidad bancaria; y una o más computadoras se dedican a llamar

a números telefónicos (al azar o a determinadas áreas o rangos). En el mensaje grabado se le solicita al cliente que ingrese los números de su tarjeta de crédito, clave, etc., del otro lado, el mismo equipo registrará los datos obtenidos.

Cómo protegerse

Los organismos bancarios nunca solicitan contraseñas, números de tarjeta de crédito u otros datos personales telefónicamente, ni por fax, por SMS o e-mail. Ya poseen sus datos y,

Phishing: qué es y cómo protegerse

en todo caso, el usuario es quien puede solicitarlos por pérdida u olvido.

En caso de recibir un mensaje de este tipo, ignorarlo o eliminarlo. No clickear en un enlace incluido en un e-mail. Ingresar manualmente a sitios web que comprendan intercambio de información crítica o transacciones de dinero.

Evitar el spam: es uno de los medios principales para distribuir mensajes de este tipo. Instalar un buen antispam si es que nuestro cliente de correo no posee. Spamihilator es un software gratuito, funciona muy bien, está disponible también en español y se adapta a cualquier cliente de correo

(<http://www.spamihilator.com/>).

Los mensajes de e-mail son muy fáciles de interceptar y, por lo tanto, que caigan en manos non-santas, nunca se debe enviar información sensible por este medio (datos personales, números de cuentas bancarias, claves y contraseñas).

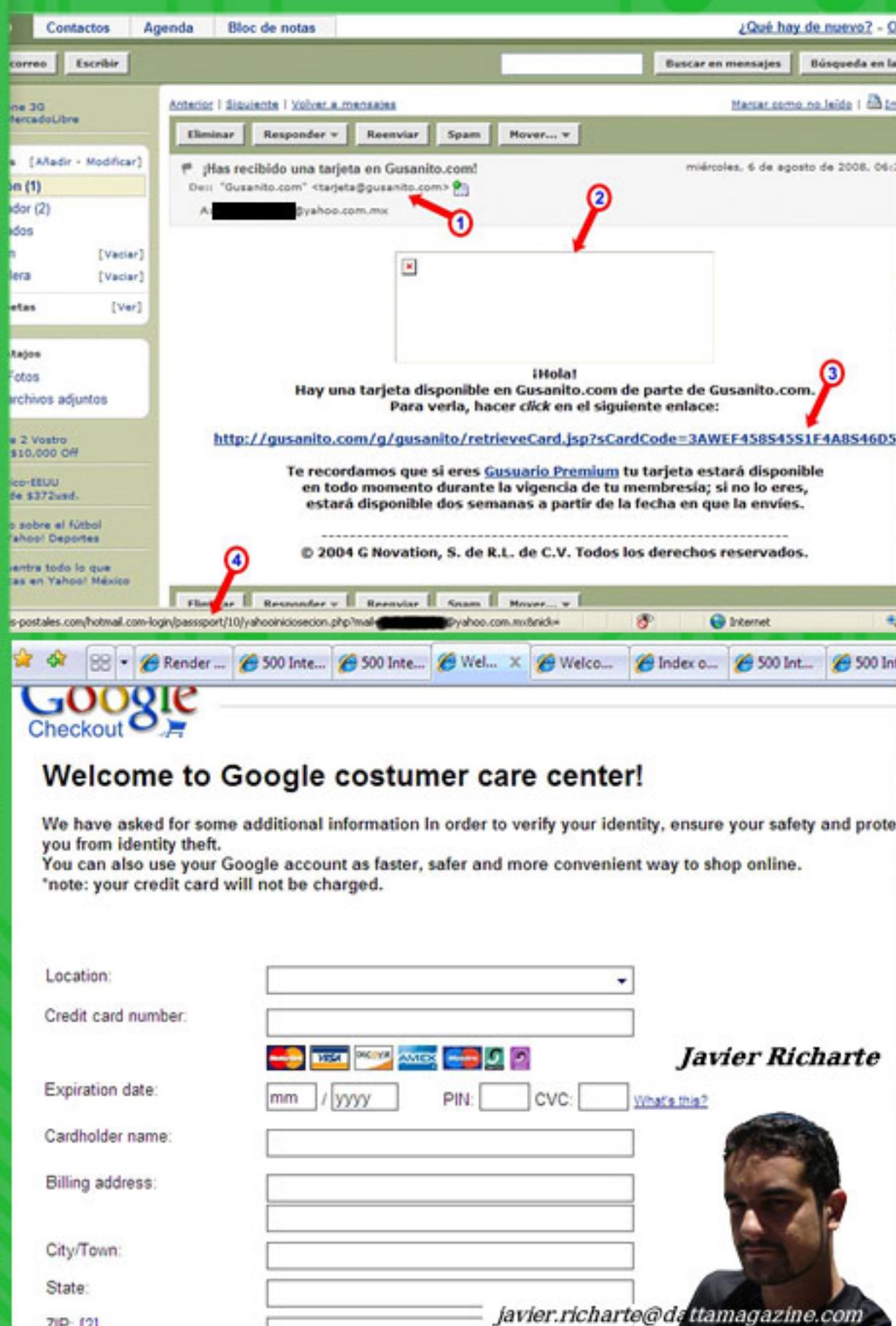
No temer al uso de servicios como el e-banking, el home banking, de subastas o compras online. Son operaciones totalmente seguras que nunca en la historia han reportado casos de estafa o robo de información, muy a diferencia de usuarios que han sido víctimas del phishing. Se recomienda comprobar periódicamente el certificado digital (haciendo doble clic en el candado de la barra de estado, en la parte inferior del navegador).

Es recomendable tomar por costumbre la examinación del detalle de movimientos de la cuenta bancaria y del resumen

de la tarjeta de crédito para detectar cualquier actividad inusual.

Tener las últimas versiones disponibles de los navegadores, service packs para los sistemas operativos y paquetes de ofimática, así como los más

recientes parches de seguridad. Por ejemplo, Internet Explorer de Microsoft posee un detector de suplantación de identidad (anti-phishing) recién desde su versión 7.0. No se recomienda el uso de Internet Explorer 6.0.



HUMOR

Daniel
PAZ

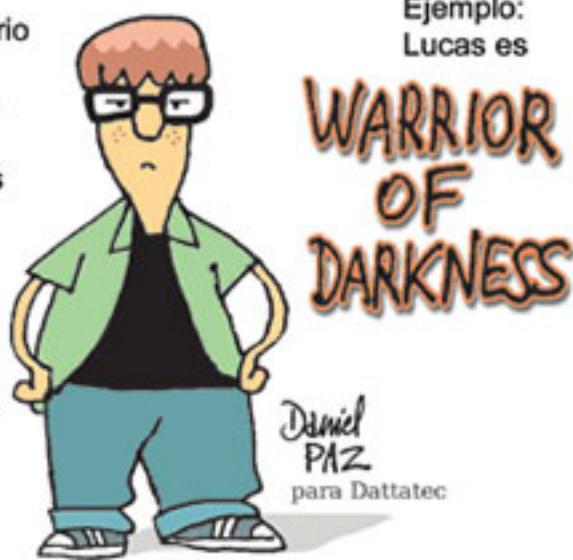


La madre del
dueño de
una importante
empresa de
ADSL vuelve
a sentir ese
característico
zumbido en
los oídos

Daniel
PAZ
para Dattatec



La magnitud del
nombre de usuario
de un geek
es inversamente
proporcional al
perímetro de sus
biceps y
directamente
proporcional
al tamaño de
su trasero



www.danielpaz.com.ar

Drogas que ponen los ojos colorados



Daniel
PAZ
para
Dattatec

Cómo utilizar Linux desde Windows y no "morir" en el intento



El título es medio extraño, pero así es como tendríamos que definirlo sin dudarlo, y además podemos afirmar que, en la mayoría de los casos, los nuevos usuarios de sistemas operativos tienen el principal problema de no estar del todo confiados para instalar un nuevo sistema en una PC, sin importar cuál fuera.

De esto se desprende de forma simple que instalar un sistema Linux puede traer mayores complicaciones en nuevos usuarios, más aún cuando estos no tienen mucha experiencia en lo que respecta a sistemas de archivos y particiones. Y si a esto le sumamos que venimos ya en varios números hablando de cómo emular al "enemigo", es que esta nota era de esperarse en algún momento.

Entonces los usuarios más audaces tienen una solución simple, en la que pueden utilizar sistemas live CD, en donde todo el sistema es ejecutado desde un lector de CD, y una vez que ya se acostumbran al sistema, pueden pensar en la instalación. Pero eso dejemos lo para más adelante.

¿Cuál es la razón del miedo?

Quizás el miedo surja con términos como "ext2, ext3, ext4, reiserfs, swap, home / y tantas otras acciones que tenemos que realizar. Y, por supuesto, podemos afirmar que la tarea más difícil de realizar es, sin dudas, el particionado del disco, siendo de vital importancia para la asignación de un determinado espacio para nuestro sistema Linux.

Para solucionar este tipo de miedos, esta vez vamos a

Cygwin Setup - Select Packages

Select Packages
Select packages to install

Category	Current	New	Package
All	Default		
Admin	Default		
Archive	Default		
Audio	Default		
Base	Default		
Database	Default		
Devel	Default		
Doc	Default		
Editors	Default		

presentar un informe de una aplicación que se ejecuta en Windows y nos permite tener instalado un sistema libre, basado en estándares abiertos, con la posibilidad de instalar entornos gráfico kde o gnome con todas sus aplicaciones.

El sistema se llama Cygwin y el sitio oficial es:

<http://www.cygwin.com>

Desde allí descargaremos el archivo setup.exe, de tan solo 300kb, y luego procederemos a la instalación, con la única contra de tener que acceder a internet para la descarga de los paquetes GNU/Linux necesarios para nuestro sistema.

Como todo sistema de instalación Linux, este tiene varias opciones, de las cuales podremos hacer clic para activar y acelerar así la instalación.

La operatoria es simple: hacemos clic en "setup.exe" y el sistema inicia mostrando la pantalla de información, donde nos dice que todo el sistema es GPL. Continuamos y veremos tres opciones.

- 1- Instalar directamente desde Internet.
- 2- Primero descargar desde internet y luego instalar desde el directorio local creado.
- 3- Instalar desde el directorio local.

Cómo utilizar Linux desde Windows y no "morir" en el intento

Explicando cada opción, vemos que la primera opción no es del todo útil, por la simple razón de que nuestro sistema no podrá ser actualizado posteriormente, ya que las fuentes son accedidas directamente desde la web e instalada en nuestro disco duro.

En la segunda opción podremos seleccionar cada paquete que el sistema debe descargar en el disco, para luego instalar.

Cuando el sistema finaliza la descarga nos informa mediante un cartel, y así tendremos que ejecutar la segunda parte, en donde se instala el sistema directamente desde la tercera opción: "instalar desde un directorio local".

Instalando

Como primera medida, debemos ingresar en su sitio oficial para la descarga del archivo ejecutable y luego proceder en forma simple a la instalación.

Para ello vamos hacer clic en el archivo "exe" desde su ubicación original, haciendo click en Next, para encontrarnos con la pantalla de selección.

La tarea siguiente es descargar las fuentes en nuestro disco desde Internet, para luego instalar de forma local. Para ello seleccionamos la segunda opción, "Download without installing", y descargamos todos los paquetes al disco.

Terminada la parte más importante, continuamos con "Install from directory" y navegamos hasta donde tenemos los archivos fuente para la instalación.

El sistema nos consultará dónde alojar la instalación. Por defecto elige colgarlo del famoso c:/cygwin. Aceptamos la opción y continuamos con la pantalla de selección para el software a instalar.

Recordemos que tenemos dos opciones: una de ellas es tomar la instalación básica con tan solo el bash, o instalar el servidor "X".

Como recomendación, les puedo decir que si bajamos las fuentes completamente, lo ideal es instalar todo el sistema completo, para que luego no tengamos problemas en instalar tal o cual aplicación.

Comienza la instalación completa

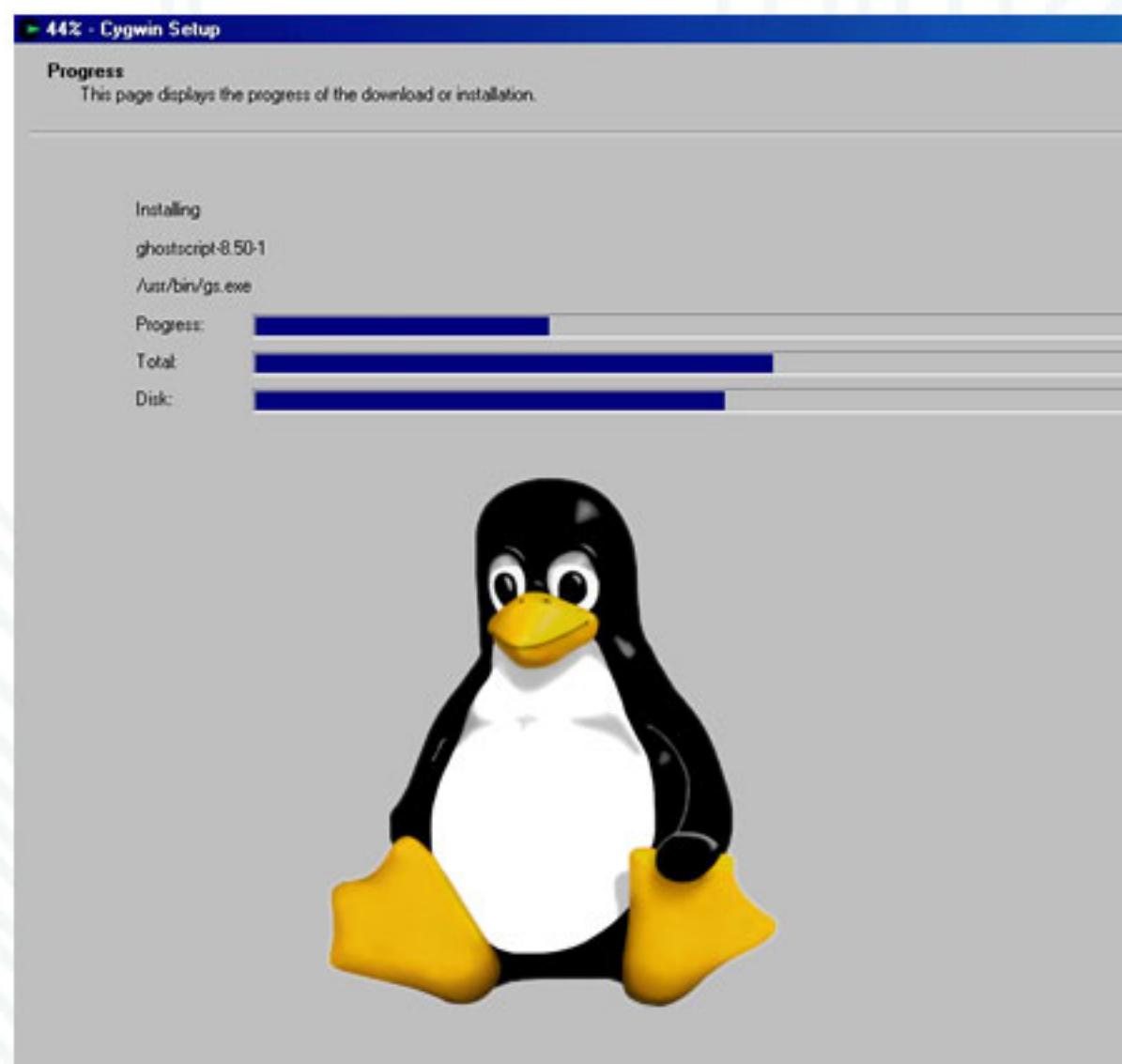
del sistema con una duración estimada de 30 a 40 minutos, y cuando el sistema termina de instalar nos encontramos con la opción de crear un ícono en el escritorio.

Listo, manos a la obra...

Una vez que terminamos la instalación y el sistema está correctamente funcionando, podemos hacer clic directamente en el ícono creado dentro del desktop.

Comienza a cargar cygwin, nos muestra un prompt de bash, en donde deberemos, si nuestra intención es utilizar las "X", ingresar el siguiente comando:

\$ startxwin.bat



Cómo utilizar Linux desde Windows y no "morir" en el intento

y el sistema nos permitirá ahora tener las X corriendo, con tan solo ingresar el famoso "startx".

Ahora sí, hasta aquí llegamos con la explicación de la instalación y ejecución. Resta darle utilidad al sistema y para ello nada mejor que utilizar, en principio, las utilidades clásicas a las que estamos acostumbrados. Vean la imagen de cygwin en acción.

Como verán, podemos iniciar varias ventanas cygwin de forma simple y correr determinadas aplicaciones, entre ellas la utilidad MC para trabajar con todos los directorios de nuestro equipo, para moverlos vía SSH, samba, FTP, etc.

Además, contamos con las funciones clásicas de la consola Linux, sus manuales on line "man", los comandos clásicos como "ps, df, mount, top, etc", Lynx como navegador de consola, ftp directo desde consola.

Y por supuesto si queremos ver cada función o ejecutable, podremos navegar directamente por el directorio donde se alojan los binarios idem a Linux "/usr/bin".

Pero, por si esto fuera poco, el sistema cygwin tiene una función interesante que es la de poder instalar nuevos paquetes con la previa descarga de sus archivos tar.

Esta operación es tan simple como descargar los archivos desde <http://x.cygwin.com/ported-software.html>, y luego copiarlos a un directorio de instalación. Para ello lanzamos nuevamente el ejecutable de la instalación y seleccionamos la ruta donde guardamos los archivos, aplicamos y continúa la carga.

Algunas aclaraciones importantes

Este sistema no es un reemplazo de un sistema GNU/Linux, sólo es una aplicación que nos permite tener un entorno gráfico y de consola corriendo desde Windows, sin tener que cerrar nuestra versión de windows.

Cuando al comienzo del mismo decía que puede correr KDE, a lo que me refería es que se instalan

las librerías necesarias para que funcione, pero no KDE. De tener intención de instalarlo, debemos dirigirnos a los paquetes portados como lo hicimos desde el sitio [ported-software](http://x.cygwin.com/ported-software.html).

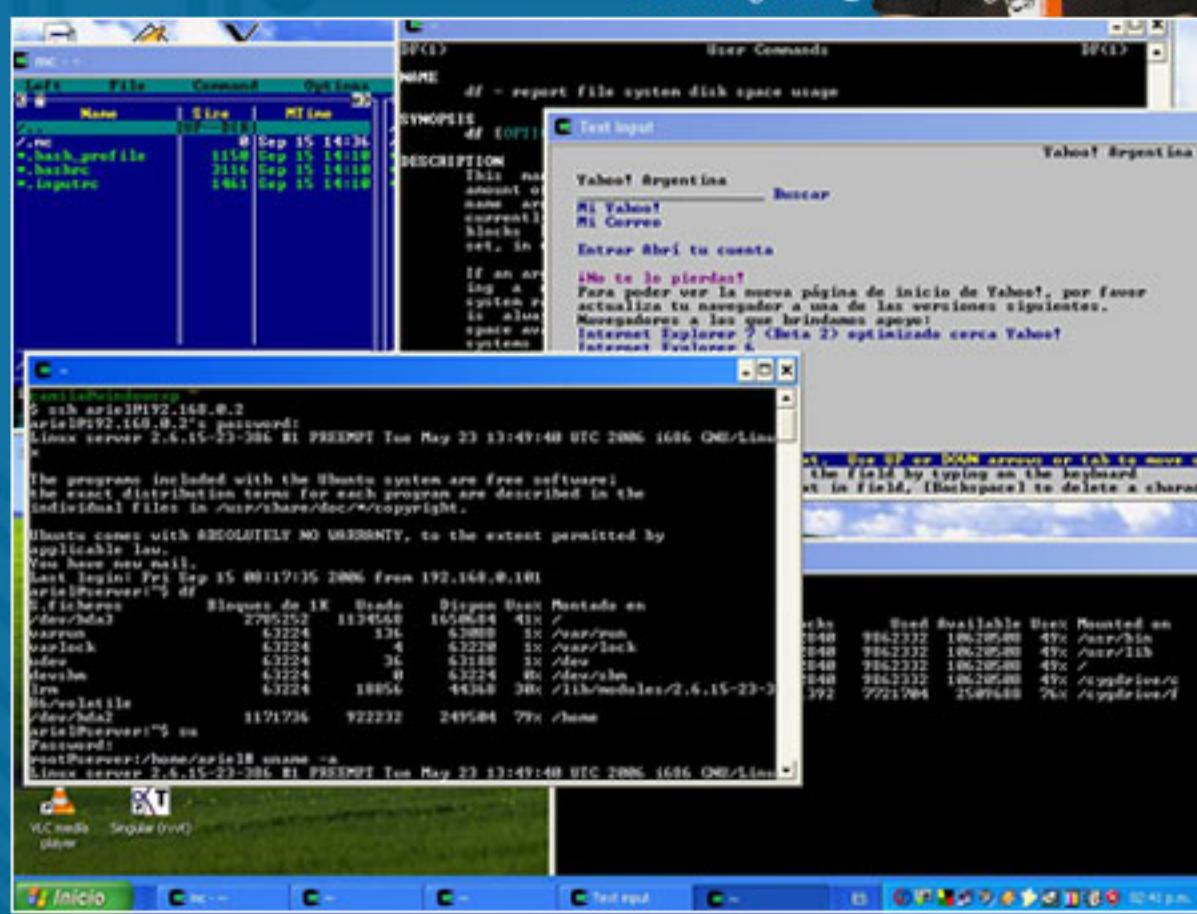
Conclusión

Sin lugar a dudas, es más que una buena alternativa a tener Linux corriendo de forma rápida y sin consumir excesivos recursos de hardware, como lo haríamos emulando, y además queda abierta la posibilidad a tener un sistema cada día más sofisticado.



Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagine.com



El lugar de las mentes brillantes

Cómo utilizar la explosión de YouTube como clave del éxito.
Dattamagazine te lo cuenta.

¿Ustedes saben realmente cómo nació YouTube? Fue increíble el boom que causó este portal que permite compartir videos online, y prácticamente ni nos dimos cuenta en qué momento cobró tanta popularidad. Pocas veces se ha visto que un sitio sume tantas consultas diarias en tan poco tiempo. Pero lo gracioso de la historia es que, como otros portales que circulan por la red, nació casi por accidente.

La popular Web que sirve para compartir videos online, resultó un fenómeno que estalló en este último tiempo, dada la cantidad de videos que se suben diariamente y el alto número de visitas que registra el sitio.

Pero lo que resulta interesante de YouTube, es que su popularidad va más allá de la sofisticación del clip. Puede ser casero, chistoso, sin grandes producciones. Este fenómeno, parece demostrar que cualquiera puede colgar sus cualidades, virtudes o capacidades a través del portal.

Justamente en este punto es donde Dattamagazine se detendrá, para poder conocer a algunos "personajes" que han hecho uso de YouTube como herramienta para mostrar al mundo algunas de sus virtudes.



Lucciano Pizzichini es un niño de nueve años que desde los dos toca la guitarra. Los videos subidos a YouTube de Lucciano, no sólo que reciben cientos de visitas diarias, sino que también se lo puede ver tocando junto a grandes artistas como Juanes y Santana.

DattaMagazine conoció a este pequeño personaje a través de su papá, quien lo ayuda diariamente con sus tareas

musicales y quien es el encargado de subir los videos de "Lucchy", como lo llama Adrián Pizzichini: "El primer video que subí fue gracias al consejo de Pelu Rivero (nieto del mítico cantante de tangos Edmundo Rivero), que nos decía siempre de filmar a este fenómeno. Y así fue, con la ayuda de otro músico amigo de la familia que grabamos a Lucchy tocando una pieza clásica cuando tenía cinco".



El lugar de las mentes brillantes

"**Youtube** llegó a nuestras vidas a partir de un concierto en trío, donde se filmó todo y subimos cuatro videos. Nos ha servido para mostrar el arte de Lucciano", agregó Adrián.

El talento de este nene recorrió el mundo entero. Gracias a que muchos de sus videos fueron vistos por grandes de la música, Lucciano ha podido recorrer lugares inimaginables para una cabeza tan pequeña. Adrián comentó a este medio las cosas que más recuerda: "Haber estado con varios personajes conocidos de la música. Fueron todos momentos muy lindos y envueltos en experiencias enriquecedoras para él, como conocer estudios de radio y televisión famosos de varios lugares del mundo, y recorrer ciudades de todo tipo".

Lo curioso es cómo hace un niño para entender el fenómeno que produce poder compartir sus videos con todo el mundo. Cómo se hace para ser tan pequeño y entender el precio que puede significar la fama. Frente a ello, Adrián demuestra ser muy cauteloso con la "fama" que puede generar **YouTube**: "Las expectativas que tengo es que se desarrolle como artista siempre que eso lo haga feliz. Mucha gente se le arrima a felicitarlo, o le escriben muchos mails por día, pero él no se hace mayor problema. Sólo le gusta tocar y sabe por suerte separar las cosas y disfruta mucho de su niñez". **Dattamagazine** le preguntó a **Lucciano Pizzichini** qué quería ser cuando sea grande, y el respondió: "Quiero ser un buen guitarrista para hacer buena

música y hacer sentir bien a la gente".

www.myspace.com/luccianopizzichini

www.luccianopizzichini.com

www.facebook.com/luccianopizzichini

www.youtube.com/user/adrianpizzichini

Otro caso peculiar son las bandas de música locales o del interior, quienes a través de YouTube encuentran un canal donde poder promocionarse. El guitarrista de SOUL, **Franco Arteaga**, un grupo de rock rosarino, también dialogó con este medio y marcó su opinión con respecto al uso del programa: "Es simplemente una idea brillante. Es una de esas cosas que uno piensa cómo no se me ocurrió a mí. Simple. Muy de estos días, donde la gran mayoría de las personas opta por compartir todo lo que

hace con el mundo. Es una herramienta súper útil para los artistas. Debido a que está al alcance de cualquier persona que posea acceso a Internet. Es gratis. Lo que subas está disponible 24 hs. para el mundo. Flotando por el aire. Esperando a ser descubierto. Poder generar una interacción con el espectador sin importar dónde éste se encuentre. Es muy importante. Rompe con las limitaciones de idiomas, distancias, etc."

"Nosotros con SOUL empezamos este año a subir contenidos a los diferentes sitios. Algo que unos años atrás no hacíamos. Con la edición de nuestro primer EP decidimos que teníamos que difundirlo de todas las maneras posibles. Hoy para las bandas que se autogestionan tener al alcance estas herramientas es fundamental. En fin, lo que quiere un músico es que se escuche su obra. Facebook, MySpace, YouTube, todo suma", agregó Franco.



Para poder conocer mas de SOUL, podés ingresar a:

<http://www.myspace.com/soulrosario>

<http://www.youtube.com/soulrosario>

<http://www.soulrosario.com.ar>

Un fenómeno impredecible

Otra interesante posibilidad de YouTube es tener una audiencia para acontecimientos periodísticos relevantes para ser compartida y comentada con respuesta pública. Así fueron notables las imágenes de la tormenta de granizo caída sobre Rosario en julio del 2006, que en pocos segundos bombardeó destrozando a miles de autos en la ciudad o el partido amistoso entre Brasil y Argentina que ganó el primero por 3 goles, disputado en Londres. También impactaron las imágenes del 11.S de las Torres Gemelas con más de mil clips en todo el mundo. Otro hecho significativo fue la muerte de Steve Irwin, el famoso cazador de cocodrilos australiano que tuvo el accidente por un coletazo de una manta raya en su corazón, por lo cual perdió la vida, y que había sido registrado por un camarógrafo y fuera editado por Internet para ser visto por 638.000 usuarios. Fueron escenas impactantes y terribles que a veces la

curiosidad malsana de la gente lleva a ser espectador de la muerte de otro ser humano, inseparable de aquella que lleva a televisarse uno mismo o a los demás.

Estas escenas son las que sirven de rapport a miles de periodistas o trabajadores de la red, que hacen uso de YouTube para sus productos editoriales. Es más, muchos prefieren colgar videos en lugar de hacer largas notas periodísticas. Tales son los casos de dos periodistas locales que en sus blogs, solo se pueden encontrar notas "youtubescas". Claudio

Scabuzzo, locutor nacional, periodista y autor del blog La Terminal: www.laterminalrosario.wordpress.com, donde se puede recorrer la ciudad de Rosario a través de los videos de la red.



La Terminal
Ida y vuelta a la realidad

Inicio | la terminal, ida y vuelta a la realidad | Rosario YouTube

La crotoxina, un engaño que perdura.

3 COMENTARIOS

de Claudio Scabuzzo

etiquetas: cáncer, CONICET, crotoxina, Dr. Juan Carlos Vidal, Dr. Luis Costa, medicamentos adulterados, oncología



Hace un cuarto de siglo se debatía en Argentina y en el mundo las propiedades de una droga extraída del veneno de serpientes que contribuía a curar el cáncer, una de las enfermedades de mayor impacto social. La crotoxina no tardó en ser descalificada por el

APUNTES PARA EL FUTURO.



Memoria del pasado y del presente para el futuro. Periodismo, periodistas. Desde la ciudad de Rosario, Provincia de Santa Fe, República Argentina.

LOS ÚLTIMOS ARTÍCULOS

- > La crotoxina, un engaño que perdura.
- > Mapuches: Buscando su propia nación.
- > El mito de las lámparas de bajo consumo.
- > El nuevo periodismo digital.
- > El diablo metió la cola.
- > El imperio no perdona.
- > Los últimos tiempos del diario de papel.
- > Un antiguo arte llevado al ridículo.



El lugar de las mentes brillantes

¿Cómo ves a YouTube?

-Es revolucionario. Es otro canal de televisión que llega a nuestras casas, pero la programación la elegimos nosotros. Es una verdadera ventana a la cultura y a la historia, porque es un archivo en línea de hechos sucedidos, de impresiones diversas sobre el mundo que vivimos.

¿Te resulta una herramienta útil realmente?

-Lo es desde que comenzó a concentrar videos de todo tipo, profesionales y amateur, desde que se transformó en la plataforma de lanzamiento de músicos y artistas diversos, desde que otras visiones de la realidad pudieron exponer allí su pensamiento lejos de los medios tradicionales de comunicación.

¿Cómo ves el futuro de YouTube?

-Tiene un largo camino para recorrer, compartido con otros sitios que alojan videos. Todavía no llega en forma directa a la televisión, quizás sea un atractivo de la futura TV digital interactiva. Aloja videos de corta duración, es probable que en el futuro veamos programas completos y películas (dudo que siga siendo gratis). Quizás la legislación tendrá que evaluar los derechos intelectuales de quienes aportan contenidos a

YouTube para evitar que esas obras sean vendidas por el sitio. Además es preocupante el tema del anonimato, que escuda a los autores de videos que pueden perjudicarnos, algo que en el futuro deberá quedar superado. Detrás de todo está Google, una corporación que impulsa el mundo digital, que no sólo concentra el mayor archivo de sitios de Internet, que guarda sus contenidos, sino que está digitalizando los libros de la humanidad para incorporarlos a la red. La fotografía y el video son dos de los soportes que también incorpora a sus enormes archivos, en una concentración de información nunca vista, con consecuencias políticas inimaginables.

¿Cuáles son para vos las verdaderas funciones que debería tener YouTube?

-Las que tiene, poner en cada PC contenidos digitales de video sin una valoración que perjudique su difusión. YouTube permite que cualquiera ponga su video y puede lograr una visita o un millón, todos tienen las mismas posibilidades. Creo que su filosofía de origen no ha cambiado, y eso es bueno.

¿Porqué los medios publican cada vez más videos, y menos nota escrita? ¿Tiene que ver con un aspecto sociológico que es más fácil llegar al lector por la imagen que por la palabra?

"Una imagen vale más que mil palabras" es un dicho que refleja esta era, donde el lenguaje de la imagen y de los iconos es el motor de la comunicación masiva. La palabra sigue siendo un soporte importante para la información y se traslada del papel a la pantalla, pero están allí para encontrarse con quien quiera profundizar un hecho, etc. La imagen no es todo.

¿Para qué utilizas YouTube? ¿Te sirvió para tu profesión?

-Cuando yo empecé en periodismo no existía la PC, solo había teletipos en las redacciones y máquinas de escribir, así que esta evolución es increíble. Siempre aproveché las nuevas tecnologías, así que cuando ingresé al periodismo digital integré contenidos de video a mis artículos. Complementé información escrita con videos, algo que sólo podemos hacer en Internet, porque los medios tradicionales no pueden hacer eso.





Claudia Bazán, también periodista y autora de www.culturamasiva.blogspot.com, y del blog de la Biblioteca Argentina Dr. Juan Álvarez donde utiliza YouTube como un medio para mostrar las actividades que allí se realizan, y así promover la lectura a través de las narraciones de cuentos, comentó a Dattamagazine qué uso hace de YouTube: "Encontré en Internet el medio para poder ejercer mi profesión de forma independiente, integrando todos los formatos existentes, texto, audio e imagen, de un modo dinámico. La imagen es necesaria cuando agrega algo más al texto o viceversa. Quizás se le dé preponderancia a lo visual porque los mayores consumidores de Internet son los más jóvenes, y son ellos, también, quienes más producen videos en sitios como YouTube".

"La multiplicidad de escenarios que brinda Internet no pasó desapercibida para YouTube, quien de modo simple permite publicar el video que acabas de subir en sitios masivos como, por ejemplo, Facebook. Enredarse en la estrategia y la difusión viral hace que nos sigamos sorprendiendo de los alcances, todavía incipientes, de la red", agregó Bazán.

Entonces, como conclusión, ¿se podría decir que está llegando el tiempo en que las imágenes, canciones y la TV llevan a coexistir en el mismo escenario y

al mismo tiempo real o virtual? Por su parte YouTube prometió subir al sitio todos los videoclips editados en el mundo y compartirlos gratuitamente para formar la videoteca más grande del planeta, y todo esto puede ser previsible entre tantas otras cosas que puede hacer el fenómeno YouTube.

¿Sabías qué?

-De acuerdo con las estimaciones de Dabble, una compañía de Berkeley (California) que se dedica a contabilizar este tipo de webs, existen al menos 240 sitios online para compartir videos. "El 90 por ciento desaparecerá", cree el inversor George Zachary, de la firma Charles River.

¿Sabías cuál fue el primer video de YouTube?

-El primer video subido a YouTube lleva por nombre "Me at the Zoo" y es protagonizado por Jawed Karim, uno de los tres fundadores del portal. En el año 2006, un año después de su fundación, es vendida a Google por 1.650 millones de dólares. La razón fundamental para la venta de YouTube fue el elevado costo de la banda ancha que se necesitaba para alojar los videos y la demás infraestructura. El único modo que le quedaba como supervivencia al portal eran los ingresos publicitarios, los mismos que son incluidos por Google en cada uno de los videos.

Fuente: www.vinagreasesino.com

Cultura activa

Actualidad y cultura en general desde Rosario, Argentina

Entrevista a Liliana Bodoc



domingo, octubre 04, 2009

Gracias a la Negra que nos ha dado tanto!

Cantaba "cuando cansada la luna se duerme sobre los valles". Con su voz generosa llenó de alegría, tonos de tangos, rock o zambas, no importaba, unírnos con su canción era lo más importante. Hoy nos dejó porque como a la luna le llegó la hora de descansar, pero seguirá cantando en nosotros por siempre. La palabra patria, vacía de contenido y de habitual utilización fascista, en ella tomaba el color de la tierra y de los olvidados que eran recordados en su canto, con la fuerza de su voz.

Mujer pequeña de grandes dimensiones humanas. Supo poesía, conmovernos y hacernos pensar sobre un país dividido y al borde de abismos espasmódicos. A pesar de Mercedes Sosa cantaba "el futuro está en mis manos", apuesta a la vida a la que agradecía por haberle dado pesar de los infortunios del exilio y el dolor dictadura. "Cambia, todo cambia, pero no cambia mi amada tierra y por mi gente", nos decía.

Datos personales



CLAUDIA BAZÁN

[Ver todo mi perfil](#)

Entrevista a Adela Basch -1



Leer más...

Publicado por Claudia Bazán en 2:53 PM 0 comentarios

Etiquetas: [MERCEDES SOSA](#)

Magali Sinopoli.

magali.sinopoli@dattamagazine.com

Creando contraseñas seguras

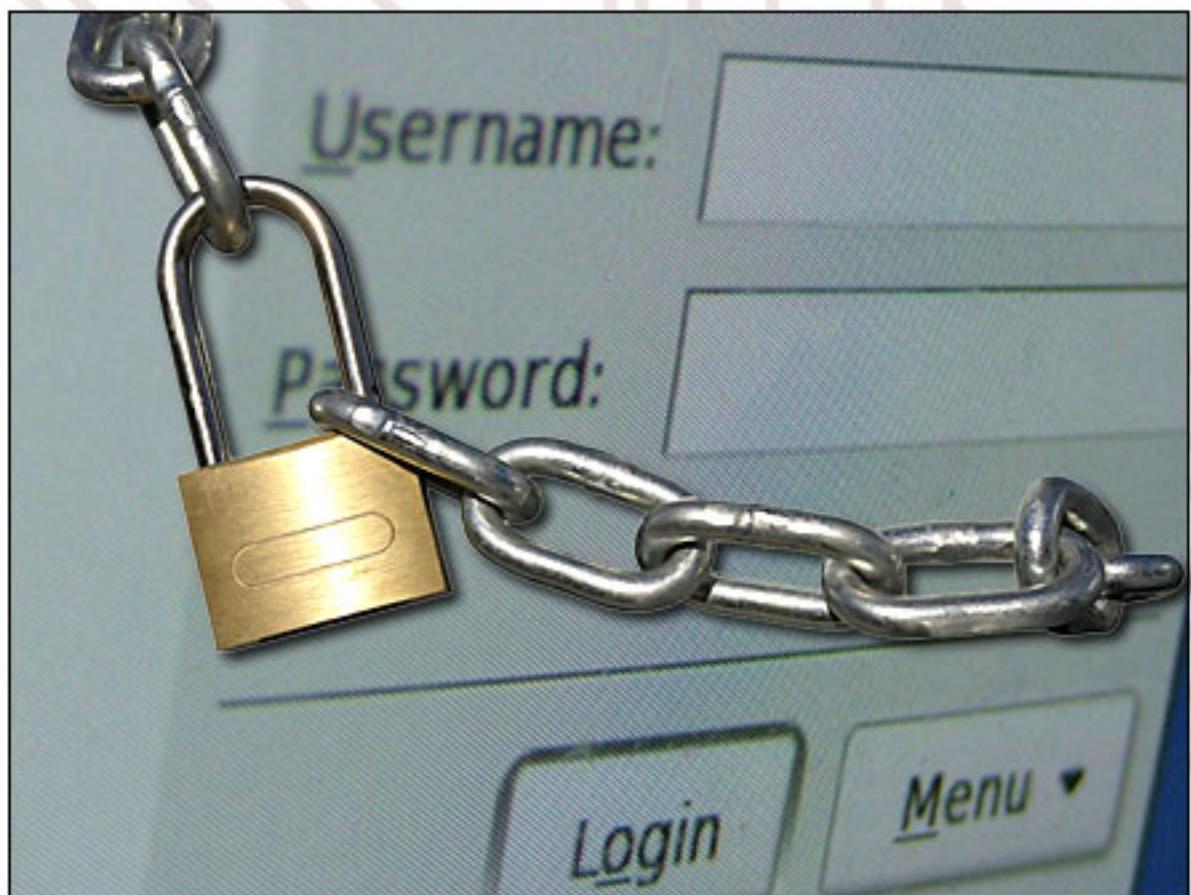


Si la contraseña de tu correo electrónico es 123456, te encuentras ante un potencial problema de seguridad bastante más serio de lo que crees.

En el mundo digitalizado y automatizado en el que vivimos, la necesidad de "dar fe" de una identidad a través de un medio electrónico, nos ha llevado a necesitar múltiples claves para distintos tipos de servicios (desde el contestador telefónico hasta nuestra cuenta en el banco, pasando por la casilla de mail, tarjeta de débito y un largo etc.).

Un reciente incidente en el que se hicieran públicas miles de cuentas de correo con sus respectivas claves, demostró que muchos siguen utilizando claves tan básicas como "1234" para salvaguardar su privacidad. Entonces, nos preguntamos, ¿cómo debe ser una palabra clave para considerarla lo más segura posible?

Comencemos con los servicios que, aunque sumamente importantes en algunos casos, tienen ciertos límites (a veces técnicos, a veces por costumbre). Por ejemplo, en los cajeros automáticos, la clave debe constar sí o sí de solamente 4 números: del 0000 al 9999, obteniendo apenas 10.000 combinaciones únicas.



De por sí, ya tenemos número escaso de opciones, pero además, hay que evitar las típicas combinaciones "a prueba de olvidadizos" como son 1234, 5555, 9999, etc. Y entrando ya en el terreno de lo más particular, debería de obviarse también aquellos números que tengan algún claro significado para el usuario como el caso de la clásica combinación día y mes de cumpleaños de uno, de la esposa, del hijo, etc., o, por ejemplo, los últimos 4 dígitos del número de documento, o del número de teléfono de la casa.

Lo ideal es que sean números al azar, que no tengan ningún significado, al menos apa-

rentemente, para el usuario. Quizás, referencias más oscuras que uno pueda recordar y no sean obvias, como puede ser la altura de la calle donde uno vivió cuando era chico.

Por otro lado, tenemos servicios en donde la clave personal puede ser, prácticamente, cualquier cosa. Como regla general, diremos que cuanta mayor cantidad de caracteres tenga la clave, más difícil será que otro pueda adivinarla. Si a eso le sumamos que contiene no solamente letras (con sus combinaciones de mayúsculas y minúsculas), sino también números y dígitos especiales (como =, &, \$, #, *, etc.), el nivel de seguridad aumentará aún más.

Creando contraseña seguras

Bien, ya tenemos los caracteres que podemos utilizar. Ahora, ¿cómo construimos una palabra clave segura? Primer paso, lo mismo que ya habíamos comentado, nada de cosas obvias: nombres propios, fechas de cumpleaños, números de documento.

Luego, debemos evitar también la utilización de palabras "comunes", que tengan algún significado. Nada de "casa", "perro", "helado", etc. **¿Por qué esta recomendación?** Una de las opciones a la hora de intentar adivinar una clave es hacer lo que se llama "ataque por diccionario". Esto es, básicamente, bombardear el sistema una y otra vez con palabras obtenidas de un listado precargado (capaz de incluir todas las palabras del diccionario de la Real Academia Española y aún más).

Llegado este punto, deben estar preguntándose: ¿entonces qué elijo? Pues bien, la contraseña "ideal" es aquella formada por, al menos 6 u 8 caracteres tomados al azar, que contenga números, letras (mayúsculas y minúsculas) y signos especiales. Efectivamente, todo eso junto.



A veces, aunque sea un conjunto azaroso de caracteres sin ningún significado, con un poco de esfuerzo uno puede llegar a memorizarlo. Sin embargo, seamos honestos, una "buena" palabra clave como podría ser "fE\$%&sdhm49a5p" difícilmente podamos retenerla. Más aún si tomamos en cuenta que lo ideal es no repetir las contraseñas: cada servicio que utilicemos debería tener su propia palabra clave (otro error común es el de usar exactamente la misma clave para todo).

Entonces, uno podría caer en la tentación de escribirla en un papelito y tenerlo a mano para cuando sea necesario, pero, pensemos por un momento que estamos en la oficina, dejamos el papelito sobre el escritorio mientras escribimos en la computadora, nos llaman y lo dejamos ahí a la vista de todo el mundo. Más allá del peligro de que otro pueda acceder a él, imaginemos que entre tantos papeles se pierde. Si es la clave del cajero automático, tendremos que ir al banco en horario de atención al público y pedir que reseleen la clave. Si es un servicio de Internet, típicamente disponen de mecanismos como para recuperarla, como puede ser alguna pregunta secreta de la que sólo nosotros sepamos la respuesta correcta, o que nos envíen una nueva clave a una dirección de correo electrónico previamente especificada.

Del mismo modo, dada la proliferación de los teléfonos celulares, todo el mundo tiene uno en donde guarda los números telefónicos de todos sus contactos. Y, por qué no, podrían esconderse las claves como si fueran contactos. Por ejemplo, al contacto ficticio "José Perez" se le puede asignar como número el 4569 2364 donde 4569 es la clave del cajero automático y 2364 es la clave de la computadora de la oficina. Sin embargo, nos encontramos ante el mismo inconveniente que al anotarla en un papel: perdemos el teléfono celular, lo olvidamos, nos quedamos sin batería y no podremos acceder a nuestras contraseñas.

Si se tratan de claves que utilizamos al navegar por Internet (contraseñas de webmail, foros, home bankig, etc.), los programas que utilizamos para ver esas páginas pueden ayudarnos. Por ejemplo, el navegador Opera incluye desde hace mucho tiempo una utilidad llamada "varita mágica" (wand es su título en inglés) que lo que hace, básicamente, es recordar los nombres de usuario y contraseñas y los sitios en donde se van ingresando.



Creando contraseña seguras

También existen programas específicamente diseñados para ayudarnos a gestionar nuestras múltiples contraseñas. Uno de los más populares es el KeePass Password Safe: (<http://keepass.info/>) gratuito y, además, de código abierto (esto significa que podemos descargar el código fuente del mismo y ver, realmente, qué es lo que hace). Entre sus opciones incluye la de un potente generador de claves al azar, donde como usuarios podremos configurar al detalle cómo deseamos que sea la nueva clave. Desde luego, todo esto funciona gracias a tener una clave maestra que es la que da acceso al programa. De otro modo, imaginen que cualquiera podría acceder al programa instalado en nuestra computadora y allí acceder a todas nuestras claves. Un dato a tener en cuenta es que si bien esta llave maestra no deja de ser una palabra clave que sí debemos recordar, el programa tiene la opción de generar un archivo encriptado conteniendo la misma de tal manera que podemos tenerlo en un pendrive y utilizarlo como si fuera una llave física para abrir el programa.

Ahora bien, ¿es recomendable utilizar algún programa de este tipo? En lo personal, el hecho de saber que de una u otra manera mis contraseñas están almacenadas me provoca un cierto rechazo, por más que aseguren de una y mil maneras que la información se guarda de tal manera que es imposible que alguien pueda acceder a la misma sin estar autorizado.

Desde luego, todo dependerá, en un principio, de dónde utilicemos el programa. En mi hogar, donde sé perfectamente quién tiene acceso a la computadora es una situación totalmente distinta al caso de utilizarlo en la oficina. También, habrá que evaluar qué tipo de contraseñas son. Sin desmerecer el servicio, no considero que tenga la misma importancia la clave para entrar a un foro de fotografía que para

ingresar al sitio web de nuestro banco para hacer una transferencia de dinero.

Otro consejo para tener en cuenta es el de cambiar las palabras clave periódicamente. Muchas veces nos comunicamos con el servicio de atención telefónica de nuestro banco y, luego de verificar nuestra identidad, nos obliga a cambiar la contraseña. Si bien puede parecer una molestia, es importante que se tomen el trabajo de hacerlo para seguir sumando seguridad.

En definitiva, no existe una contraseña que nos brinde 100% de seguridad, pero siguiendo estos consejos intentaremos acercarnos lo más posible a eso.



luis.altamiranda@dattamagazine.com



Novedades del mundo libre



Este mes quiero tocar dos grandes temas, el primero de ellos es brindar tranquilidad a los usuarios de bases de datos MySQL, ya que los dos CEOs de cada una de las empresas (Scott McNealy, co-fundador de SUN Microsystems y Tony Stark Larry Ellison, su par en Oracle), se dieron la mano el día 12 de octubre, calmando así a todos los usuarios. McNealy vino a calmar a su gente, y dejar en claro que SUN Microsystems seguirá con su estrategia y que sus proyectos más importantes no sólo seguirán intactos (incluido MySQL), sino que además se invertirá más dinero. Y el segundo tema que me gustaría dejar este mes como asentado es la gran importancia que se le está brindando al mundo del software libre en este último tiempo. Algo para destacar es que Flickr y Hulu lanzaron dos versiones para ser instaladas apps en GNU/Linux.

Y como todos los meses, les ingreso las noticias más importantes que ocurrieron desde el número anterior de **Dattamagazine**.

Grupo de desarrolladores de Samba está trabajando con Microsoft

Así es, amigos, y el trabajo radica en poder lograr que Samba 4 pueda emparentarse con el mítico servicio de Microsoft "Active directory", y así poder llevar adelante una integración total en las redes corporativas cada vez más heterogéneas.

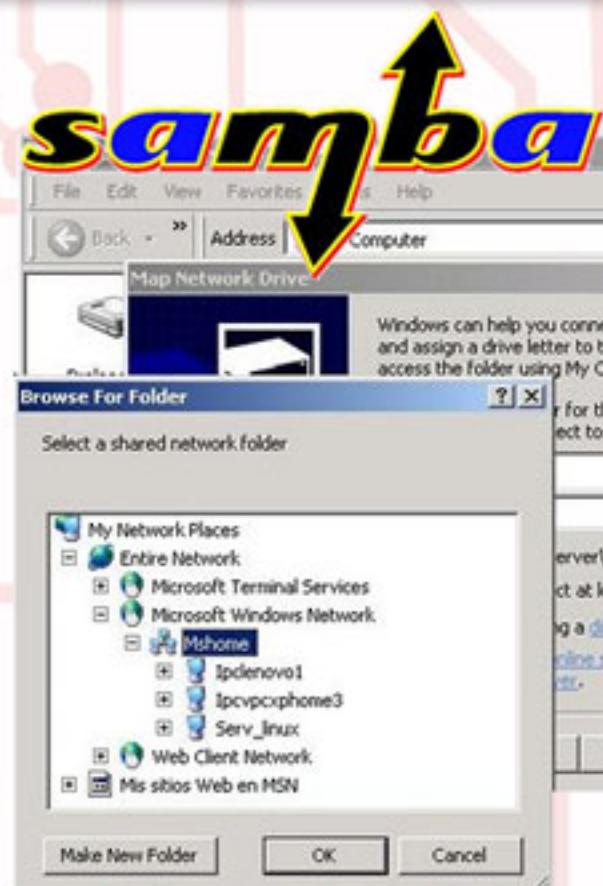
La finalidad está dada por poder unir un Windows server, confiar y replicar el servicio basado en Samba, utilizando protocolos nativos de Microsoft.

Fuente: *People Samba*
<http://people.samba.org/people/2009/10/05#drs-success>

Para instalar juegos openSuSE: Game Store

Game Store es una aplicación basada en Qt que junta una serie de juegos que pueden ser instalados o desinstalados con un simple click en las distribuciones openSuSE.

Su interfaz es muy sencilla, dispone de una gran ventana con los iconos de los juegos y una columna a la derecha con una imagen de ellos, la página web oficial, una breve descripción y

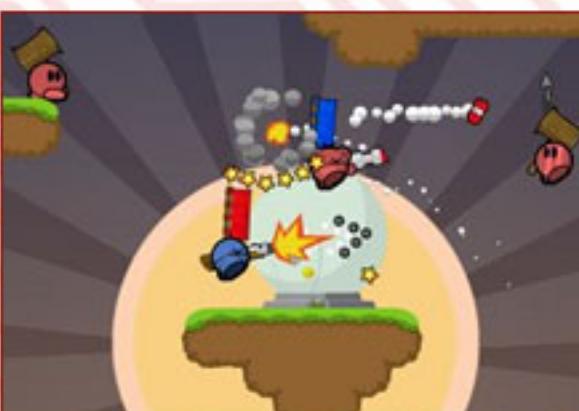


los botones de install/ y Launch (ejecutar).

De esta forma, la aplicación te permite controlar los juegos disponibles, así como realizar búsqueda de los mismos mediante filtro (por nombre, género, instalados o no instalados). Así que basta con lanzar la aplicación para ejecutar el juego que más nos guste, o buscar algún otro nuevo, ya que hay una gran cantidad de juegos a nuestra disposición.

Además, tiene una versión online con la que podés instalar los juegos mediante One Click Install.

<http://www.kdeblog.com/%C2%BFque-es-1-click-install.html>



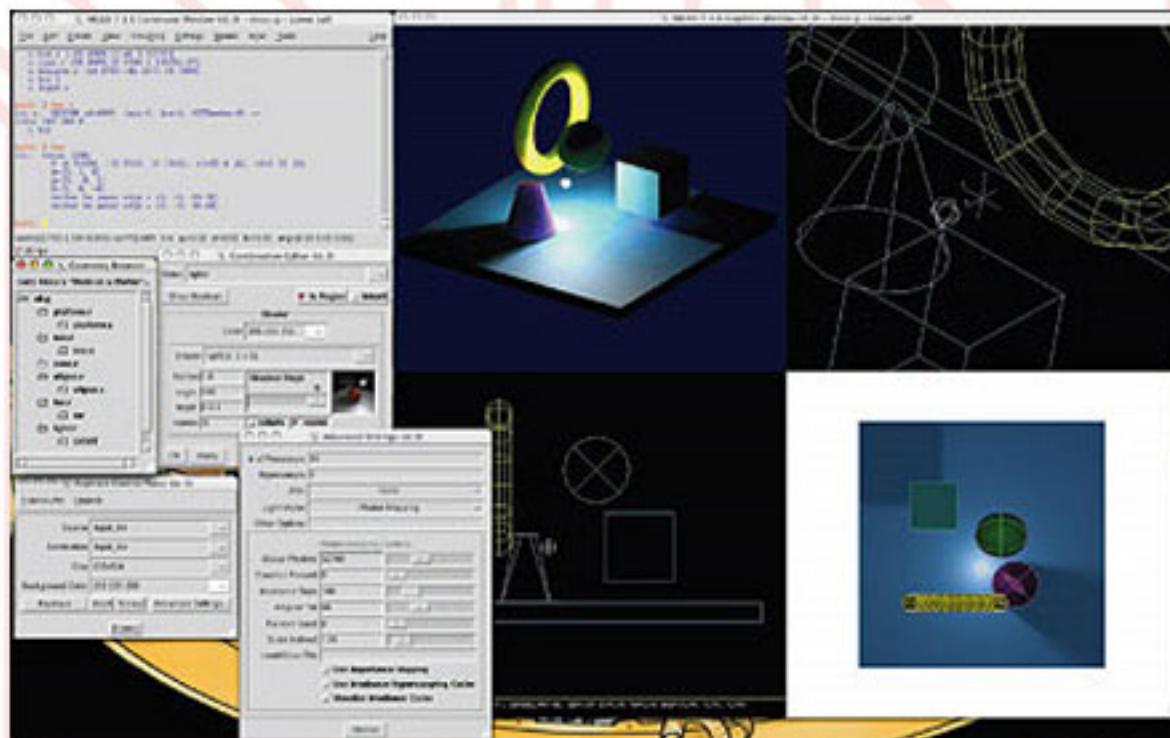
Novedades del mundo libre

Alternativa libre al AutoCAD para Linux: Brl-CAD

El AutoCAD es un programa realmente potente. Su utilidad y eficacia están de sobra probadas y fuera de toda duda, pero como casi todo lo bueno no es gratis, por eso te presentamos: Brl-CAD, una alternativa libre para Linux. Es confiable, ya que no es nuevo.

También disponemos de QCAD, pero no tiene la suficiente potencia. El archivo lo encontramos como .deb, por lo que podemos ejecutarlo con un simple doble click. Además, al estar empaquetado en .deb nos quitamos un bug que acarreaba esta aplicación que se llama need-packaging en Ubuntu y Debian.

Descargas: Brl-CAD
http://www.tecnicoslinux.com.ar/livecd/brlcad_7.10_i386.deb



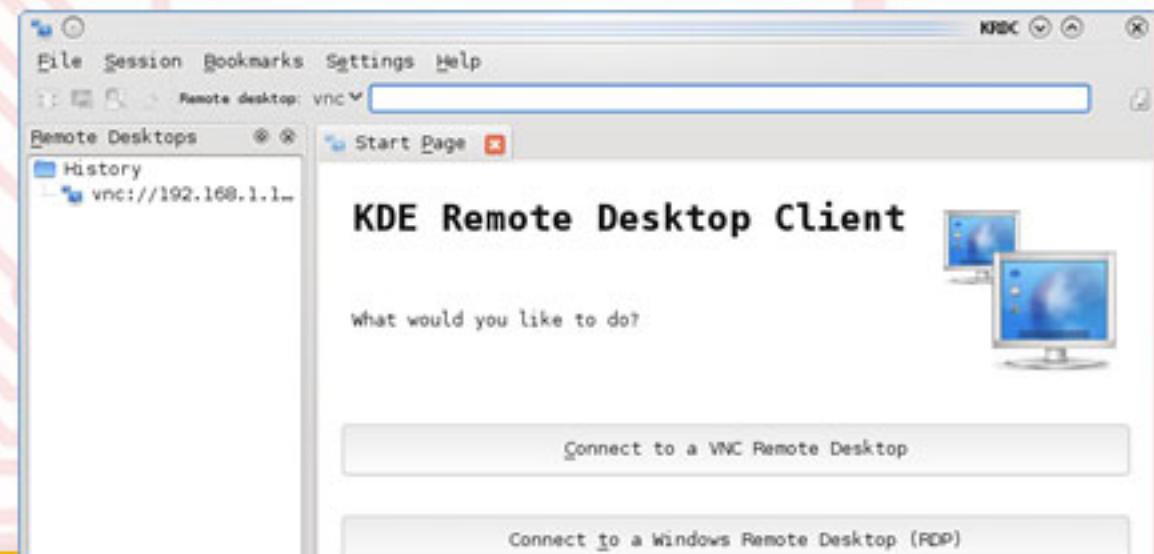
Novedades en KRDC para KDE 4

KRDC, es el KDE Remote Desktop Client, y una de las ventajas de KRDC como herramienta de conexión remota es que soporta tanto VNC (Virtual Network Computing) como RDP (Remote Desktop Protocol), es decir, permite conectarse remotamente con sistemas Unix y sistemas Windows, teniendo así ambos tipos de conexiones evitando tener que instalar y utilizar más de una aplicación.

Dentro de las novedades tenemos:

- Han incluido la posibilidad de cambiar entre sesiones cuando se encuentra KRDC a pantalla completa.
- Se agregó un botón cuando se está a pantalla completa que permite abrir nuevas conexiones.
- Cambió el diseño de la pantalla. En la primera imagen se ve el diseño de la versión de KRDC de KDE 4.3.2. En la imagen que sigue, se ve el nuevo diseño.
- Pulido de código.
- Corrección de Bugs

Y lo mejor, es que ya falta poco para su lanzamiento.



Novedades del mundo libre

Las primeras versiones de GNOME Shell y Mutter, ya están listas, pero inestables

Para los que no conocen, GNOME Shell es una de las grandes novedades que nos traerá GNOME 3. Se trata de una nueva shell la cual sustituirá el actual panel de GNOME, a su vez Mutter reemplazará a Metacity, pero estos aún se encuentran en pleno desarrollo.

Desde la salida de GNOME 2.28 se hablaba de que tendríamos las primeras versiones de Mutter y GNOME Shell, ahora ya están listas pero todavía están inestables. Sin embargo, ambos proyectos han tenido mejoras significativas, vas a poder leer más en las notas de lanzamiento.

En cuanto a Mutter el nuevo gestor de ventanas tendrá muchas similitudes con su antecesor Metacity, pero también contará con innovaciones como la incrustación de PlugIns, con los que se espera se extienda el comportamiento y la funcionalidad del mismo.

Mientras tanto, GNOME Shell y Mutter estarán disponibles en los repositorios de Ubuntu 9.10 Karmic Koala. Para quienes deseen probarlo es posible instalarlo en Ubuntu Jaunty Jackalope, sólo hay que seguir los siguientes pasos.

-Primero, debemos instalar los paquetes necesarios ejecutando en la terminal lo siguiente:

```
sudo aptitude install
build-essential
libgnomeui-dev librsvg2-dev
libreadline5-dev libwnck-dev
python2.6-dev
libgstreamer-plugins-base
0.10-dev libgl1-mesa-dev
libgtk2.0-dev libgconf2-dev
libffi-dev libdbus-glib-1-dev
xulrunner-1.9-dev
mesa-common-dev
gtk-doc-tools subversion
git-core bison flex
gnome-common automake
curl libgnome-menu-dev
libgnome-desktop-dev
```

-En seguida descargamos el script que nos ayudará en la compilación de la aplicación.

```
wget
http://svn.gnome.org/svn/
gnome-shell/trunk/tools/build/
gnome-shell-build-setup.sh
```

Ejecutamos el script.

```
bash
gnome-shell-build-setup.sh
```

-Ahora podemos ejecutar **jhbuid**, que descargará el código fuente correspondiente y lo compilará.

```
~/bin/jhbuid build
```

-Finalmente sólo queda ejecutar GNOME Shell.

```
cd
~/gnome-shell/source/gnome-
shell/src ./gnome-shell
-replace
```

Les dejo un video interesante y después me cuentan cómo les fue: <http://www.youtube.com/watch?v=ug-ie1sJHuE>



GNOME™

Ya se encuentra disponible para linux: Hulu Desktop

El sitio de streaming de programas de televisión más popular de los Estados Unidos acaba de lanzar su aplicación de escritorio para Linux, concretamente para Fedora y Ubuntu, pero se espera que en breve lo esté también para el resto de distribuciones Linux.

Hulu Desktop nos permite ver un streaming de video clips, programas de televisión, series y películas en la pantalla de nuestra PC, y lo mejor de todo a "full screen", ya que no tendrás que estar viendo el sitio desde el navegador web. Además, si poseés un control remoto infrarrojo es posible que Hulu trabaje con él.

Novedades del mundo libre

Es extraño que Hulu lanzará un cliente para sistemas operativos libres, pues con Boxee es posible ver el contenido del sitio; aun así, es de agradecerse que por fin hayan lanzado esta aplicación y por supuesto siguiendo la ideología libre, ya que Hulu Desktop para Linux es totalmente gratis.

Para ejecutarlo necesitas tener instaladas las últimas versiones de Ubuntu (9.04) y Fedora (11), Adobe Flash y las siguientes bibliotecas:

- GTK+ 2.12 o superior.
- GLib 2.16 o superior.
- LIRC 0.8.2 o superior (requerido para funcionar con control remoto).

Descarga: Hulu Desktop
<http://www.hulu.com/labs/hulu-desktop-linux>

Se está trabajando en la Beta 3.6 de Mozilla

Firefox se acerca a la versión 3.6, algo que muchos esperan ansiosamente. La verdad es que Mozilla suele responder bien a las críticas, y ha tenido en cuenta a los usuarios.

Parece ser que las mejoras girarán en torno al motor JavaScript TraceMonkey, ya que este es su principal "caballo de batalla". Muchas son las peticiones de mejora con respecto a esto y les toca responder con algo bueno. Además, las opciones para restaurar la sesión de nuestro navegador también se verán



optimizadas.

La fecha de actualización está prevista para finales de octubre.



Paraguay se suma al mundo del software libre

Paraguay será otro de los países de América Latina que adoptará el modelo de software que con treinta soluciones libres, impulsó el gobierno brasileño en 2007 para administraciones, empresas y el sector educativo.

hulu™ DESKTOP

Lean-back viewing for your PC.

Esta iniciativa del gobierno paraguayo se integra con el proyecto Software Público Internacional, coordinado con Naciones Unidas, presentado en febrero y que ha sido difundido en Uruguay, Venezuela y Argentina.

La adopción de este tipo de software se motiva en la independencia tecnológica y seguridad que el proyecto proporcionará el gobierno de Paraguay, indicaron sus responsables. "Vamos a fortalecer la economía local y la capacidad de evolucionar las aplicaciones sin las restricciones de las licencias de software propietario", explicaron. El lanzamiento del portal de software público de Paraguay se realizará el 22 de octubre en la quinta conferencia de Latinoware.

Novedades del mundo libre

EPortal de software libre brasileño.

<http://www.softwarepublico.gov.br/news-item54>

TinEye para Firefox
 TinEye es un motor de búsqueda que ya se encuentra disponible como complemento para Firefox, que te permitirá buscar imágenes similares a partir de una imagen que le especificaremos previamente. Muy útil cuando queremos buscar, por ejemplo, la fuente original de una imagen o tenemos una foto en baja

resolución, pero queremos buscar la misma foto con mejor calidad.

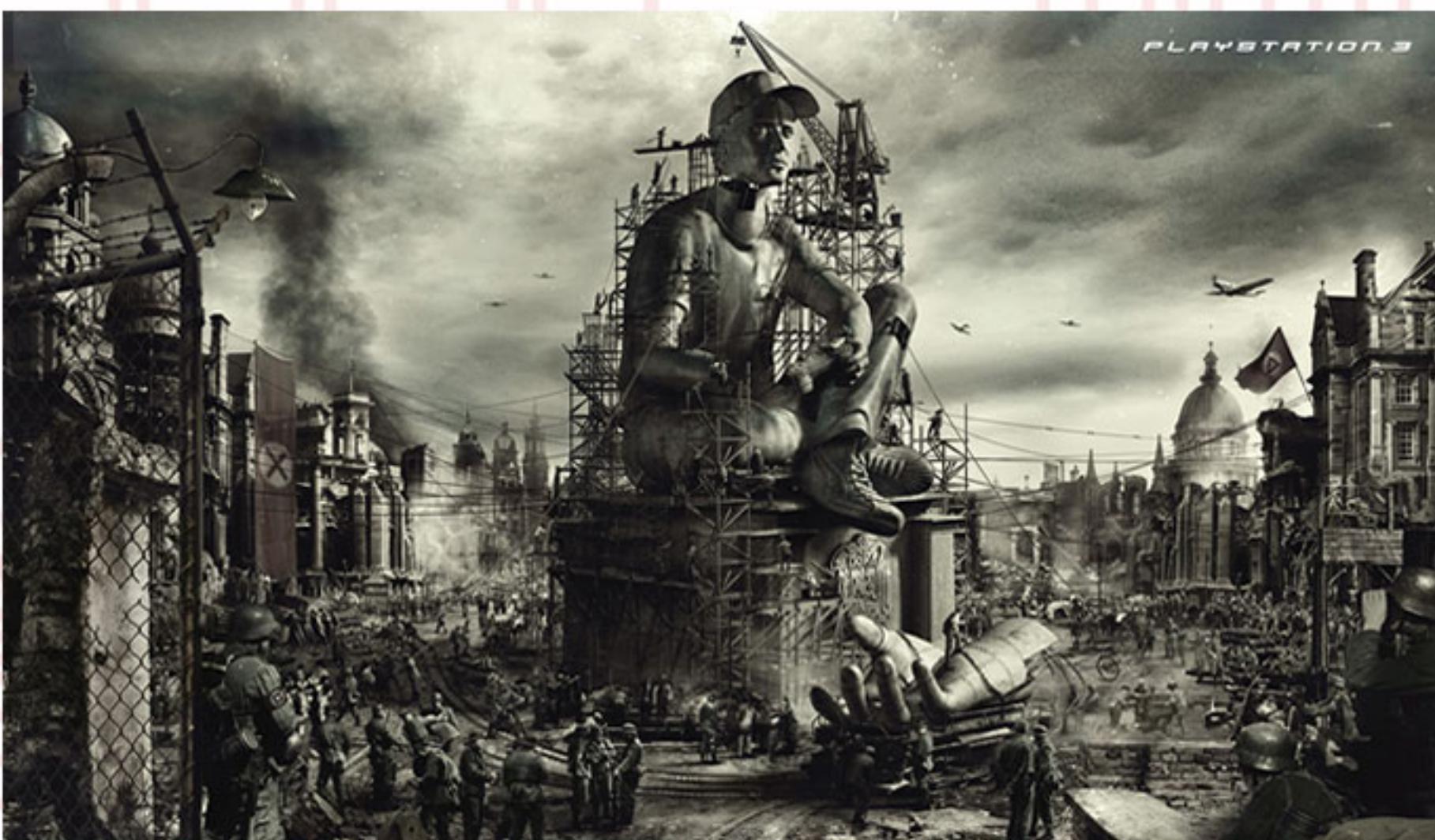
Una vez que descargas el complemento, si haces clic con el botón derecho del mouse sobre la imagen deseada y luego clic en Search Image on TinEye, vas a poder visualizar los resultados obtenidos en una pestaña nueva que se abrirá en el navegador. Ejemplo: si haces una búsqueda de paisajes de un determinado país, podrás obtener de cada imagen diferentes resultados

y algunos de ellos con mejor calidad.

<http://www.programasde.com/tineye-busca-imagenes-a-partir-de-otras-imagenes/>



Ariel Corgatelli
ariel.corgatelli@dattamagazine.com



Marte, al Oeste...



"El infinito es una página en blanco... O la sucesión de caracteres en la pantalla de una computadora a millones de kilómetros de distancia..." Se acomodó en su confortable silla sin perder la concentración en aquel texto. El mensaje recién había hecho su arribo a la casilla privada de correo electrónico. Ella le escribía por vez primera en un largo período de tiempo. **"La sutil diferencia entre la insignificante vida y la perdurable muerte"** recordó él palabras ajenas, palabras de cosmonauta.

La nave había incendiado el aire hasta abrir un camino en el espacio dos o tres meses atrás. Él no era capaz de precisar aún la fecha, el dato exacto. Desde aquel momento, olvidó el significado de los días, del pasado y del futuro. Y sólo fue lágrimas de silencio, las mismas que no lograron evitar que ella partiera. Ahora, en este pleno presente más intuido que vivido, las frases en el monitor rescataban pequeñas huellas de amor, polvo de galaxias interiores.

"Constelaciones de sentido... Sufro y río, espero... Sabes que el encuentro es un anhelo que crece a medida que la decepción comienza a roer nuestros más protegidos sueños. Anoche (aunque aquí las estrellas siempre matizan la recóndita oscuridad) pensé en tí. La



felicidad me embargó súbitamente y, luego, se me hizo remota. Quizás porque la lejanía es, ahora, sinónimo de soledad. Estoy sola. Ciento vestigio de vida es lo único que me rodea, la sensación de que, célula a célula, se van conformando seres parecidos a mí, mudos aunque no quieran (ni puedan) hacer otra cosa que hablar. Nos rodea la inmensidad, nos habita el vacío. El cansancio es nuestra reflexión. Y es allí cuando te recuerdo, cuando no logro olvidar cada objeto que supo representarnos, cada jornada en la Tierra. Algunos dicen que la distancia borra los detalles, que sobrevive lo importante. Como explicarte que, en realidad, eso no es del todo acertado.

... Desde aquel momento, olvidó el significado de los días, del pasado y del futuro. Y sólo fue lágrimas de silencio, las mismas que no lograron evitar que ella partiera ...

Marte, al Oeste...

Que de lejos lo pequeño se ve grande. Que uno a uno, los detalles se presentan en variadas dimensiones... La luz en tus pupilas, la risa de mis padres, el color de los pétalos de una mariposa, el perfumado calor del hijo que aún no tuvimos... Sin dudas que la mente todo lo abarca porque la sabiduría es compleja, pero pequeña, una gota de agua en un grano de arena en el vasto desierto. Lloro porque el sol comienza a abrasarme..."

Se frotó los encandilados ojos que brillaban en la noche terrestre. Respiró el último saco de oxígeno disponible hasta la próxima mañana. Le supo a tormenta, a mareas en un lugar desconocido. Continuó leyendo.

"Nos han prometido un paseo. El encierro aniquila las posibilidades de desarrollo de nuestra personalidad cósmica. La estación espacial que construiremos con la ayuda inestimable de Ellos tendrá que ser amplia, sin lugar para la inmovilidad. El tiempo inmóvil es la forma en que nos va matando la desesperación. El capitán ha procurado que nuestra nave se mantuviera navegando el espacio siempre, sin detenerse. Tal vez para no caer en la cuenta de que permanecemos en el mismo inhóspito sitio..."

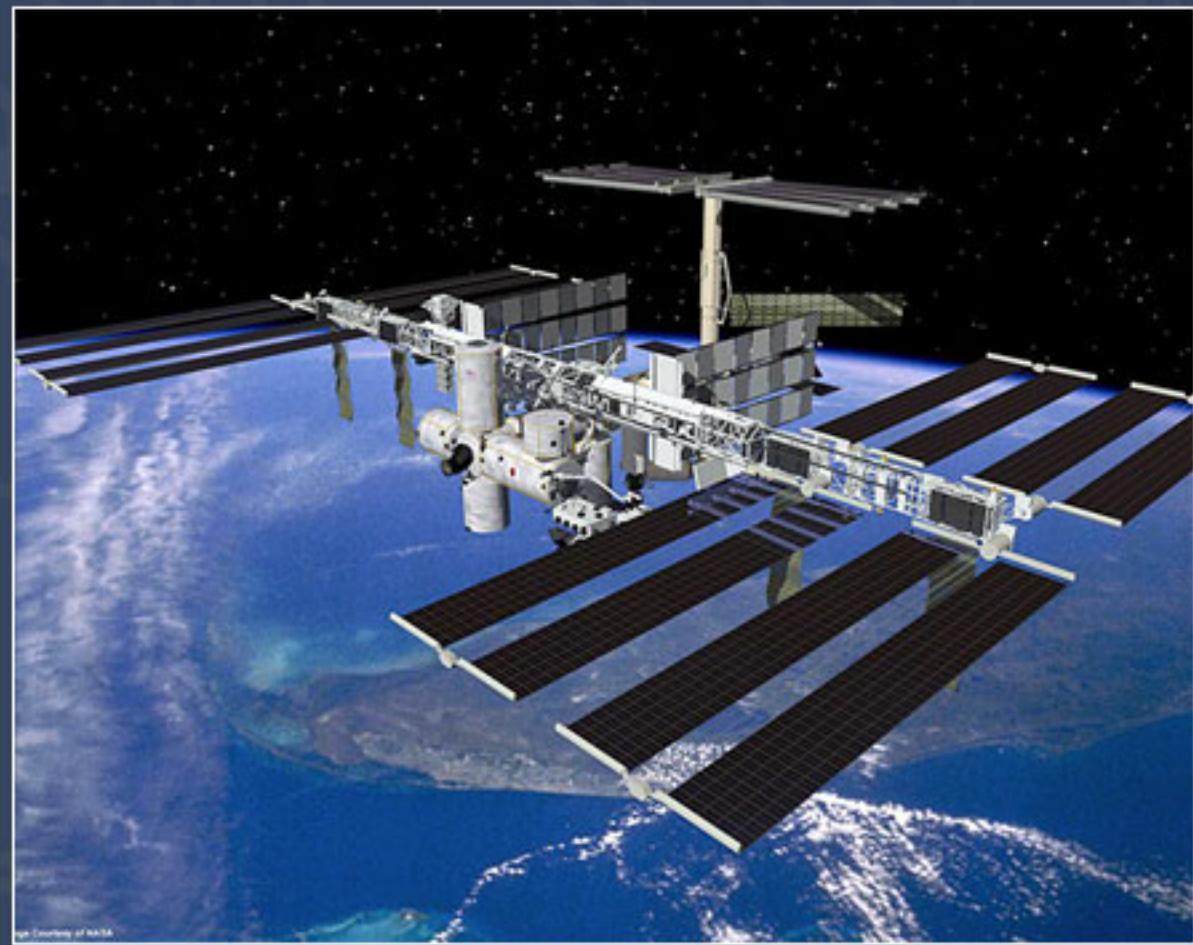
No sabemos qué pudo haber sucedido. Las pautas y coordenadas del encuentro habían sido estipuladas claramente. Pero Ellos no han aparecido todavía, como sí lo han hecho la desazón y el temor. El día en que contactamos, a través

de las radio señales, la esperanza tenía forma de planeta, de rojo porvenir. La colonia interestelar, dadas las condiciones propicias del mismo, iba a ser fundada en Marte. El encuentro fue arreglado para esta época de acercamiento planetario, para este momento en que el camino por recorrer fue considerablemente más corto. Nosotros aguardamos, actualmente, ya no la concreción de la salvación de un mundo, sino el conocimiento de uno nuevo. Es penoso para mí ir creando estas líneas que no tienden ningún consuelo a los seres queridos y a los seres que ya no tendré, quizás, oportunidad de querer. Mas este es el único medio por el cual

puedo (espero que no suene pretencioso) instalar la ilusión de cercanía, de comunicación fingidamente real. No debo renunciar a la búsqueda, ¿acaso no ha sido por ese afán que me he transformado en viajera de espacios inescrutables, persiguiendo respuestas universales? Y me siento con la capacidad de declararte que somos uno y lo mismo. Cada píxel de este monitor, cada gen en tu cuerpo, cada estrella en el Cosmos son irreproducibles, irrepetibles, únicos, pero idénticos en su esencia. Ayer hallé en la nave una hoja de un árbol cuyo nombre no recuerdo, y reconocí tus manos."



Marte, al Oeste...



Sonrió. Aunque sus ojos quisieran originar líquidas saladas sustancias. Él la extrañaba, sin lugar a sensiblerías ni reproches. Prosiguió recorriendo el sendero de letras.

"Vuelvo a escribirte después de una ansiada caminata... Finalmente, hemos salido a dar nuestro paseo sideral. Y mi ociosa mente no hizo otra cosa que ocuparse en meditar. ¿Cómo es que llegué hasta aquí? Entonces, a la brevedad, emprendí el camino de la memoria. Y arribé a uno de mis máspreciados recuerdos... Éramos los dos, pero un solo deseo. Irremediablemente niños, compañeros de ruta, en viaje hacia la Luna. La velocidad contagiosa de la alegría llevándonos hacia nuestro fantástico satélite. Primeras

excursiones, experiencias de saber, de conocer lo ilimitado de la voluntad humana. Una vez en la Luna, engañados por el tenue resplandor, nos perdimos para encontrarnos en el Mar de la Tranquilidad. Te hallé frente a mí. A tus espaldas, la Tierra era una enorme promesa todavía para mis ojos de infancia desmedida. Tu figura contrastaba con el celeste inalterable de nuestro Hogar. Tú eras el Mundo, pero yo, de todos modos, había decidido conseguir uno tan bello como el que hasta ese entonces habitábamos, pero nuevo, virgen para tus pasos. Solamente restaba descubrirlo. Ese día nos prometimos estar juntos hasta el fin de nuestra prolongada existencia. Ese mismo día supimos que no estábamos solos en el Universo.

Mientras tanto, sigo disfrutando de volar sin alas. Aquí, en el espacio, no hay gravedad, no hay

fronteras, ni sur ni norte... Pero sí tengo un destino íntimo, inextricable, reservado... Y soy el punto cardinal de un eje que yo misma establecí, de un centro que es el mío. Observo la Tierra y te presento tenso, expectante en ella, cobijado por la esperanza de muchos otros, y, sobre todo, por el amor que te envío desde este inmenso espacio estelar que es el cielo en el cual estarás buscando con ojos inquisitivos a Marte. Ahí, hacia el Oeste, en donde una mujer sueña con tus sueños..."

El mensaje había concluido. El hombre dirigió su vista hacia la ventana. Necesitaba descansar aunque más no sea por un instante. Una estrella fugaz iluminó por un breve lapso la oscuridad impenetrable. Y, luego, llegó la calma.

Los temas en este relato

Exploración y colonización del espacio

En 1957, cuando lo gélido ardía en el corazón de la guerra entre las dos superpotencias mundiales, la Unión Soviética y los Estados Unidos, el Hombre llegó por primera vez al espacio. Pero no lo hizo en carne y hueso, sino en una compleja estructura metálica llamada Sputnik I, un satélite artificial no tripulado construido por los rusos. La carrera por el podio no supo, entonces, de otra meta que la del arribo del ser humano a la Luna. Y fue en 1969 que los estadounidenses lograron que el Apolo 11 posibilitara el gran salto que la humanidad esperaba en los más bien

Marte, al Oeste...

pequeños pies de Neil Armstrong. Los años transcurrieron y tanto la pelea por el espacio como la lucha por la hegemonía en nuestro planeta se fueron enfriando. Con la finalización de la década del 80, se caería un muro y se edificaría una estación espacial que resumiría en su nombre la esperanza eterna de una especie en permanente riesgo: MIR, "paz" en ruso, pero, también, el ansiado continente para ella, el "mundo". La paz ha dejado de existir en el cielo y en la Tierra, pero el deseo de habitar otros mundos no se extingue. Es así que se ha comenzado a plantear la posibilidad de colonizar la Luna y Marte, lo cual supone un magnífico esfuerzo y un desmesurado gasto de dinero y energías. No obstante, científicos como Stephen Hawking, físico y cosmólogo, claman por la creación de

hábitats siderales. "Necesitamos expandir nuestros horizontes más allá del planeta Tierra... Antes o después, desastres como una colisión de un asteroide o una guerra nuclear podrían acabar con todos nosotros" reflexiona Hawking. Mas de esto se desprende una encendida polémica que establece la dificultad para el traslado de toda la humanidad al espacio. Sólo unos pocos escogidos alcanzarían a tocar el cielo con las manos y con ellas contribuir a desarrollar un nuevo hogar en algún lugar del universo. Algunos se preguntan si vale la pena invertir tiempo en esta salida de emergencia de nuestro planeta, otros creen que habría que empezar a modificar la conducta del Hombre en relación a su ambiente... y la mayoría sigue pensando que, si la Luna es de queso, sería mejor alimentar a los terráqueos hambrientos con algo más concreto que las ilusiones.

Una vez más, la ciencia, incansable proveedora de maravillas tangibles y mecanismos secretos y no tanto, no es la culpable del uso que de ella se haga. Un correo electrónico es factible desde nuestro globo como desde el espacio, pero lo que dicte su contenido depende de quien se halle en el ojo del progreso.

Vida extraterrestre y contactos posibles

Tales escrutó el firmamento y no dudó de que, desde las estrellas, otros ojos lo escudriñaban. No era dios, ni siquiera eran las múltiples deidades que imperaban en su época. Eran "los demás mundos habitados", la pluralidad de vida desperdigada por el cosmos. Tales de Mileto, el primer filósofo griego de la historia, en los arcanos tiempos de nuestra especie, observaba el mismo cielo que nosotros.



Marte, al Oeste...

Reza el libro sagrado de las dos religiones monoteístas más antiguas que en el principio fue el verbo. Especulan los astrónomos que el principio es la mediocridad. La Tierra no es la niña prodigo del universo, sino la hermana distante de una familia gigante. La vida en ella no es un caso especial, más bien es el testimonio de lo que sucede en otros confines galácticos. Las condiciones que originaron la existencia de variados seres en nuestro planeta se reproduce y refleja en el inabarcable espejo

del cielo. La evolución llevó a la humanidad a presentar determinadas características. Esas particularidades tal vez se repitan en otros seres fuera de este mundo, o quizás no. Pero esto no impide que el Hombre preste sus ojos y oídos a la ininterrumpida búsqueda de un compañero sideral para abandonar la milenaria soledad. A través de radiotelescopios, que abren sus inmensas corolas metálicas a las posibles radioseñales provenientes del más allá cósmico, por medio de sondas espaciales que llevan nuestro

mensaje a los ansiados desconocidos o en el más recóndito recoveco de un meteorito que ha visitado nuestra superficie en algún instante de la Historia los humanos esperan la respuesta a la gran incógnita: cuándo arribará el vuelo y cómo será el piloto. Mientras tanto, el aeropuerto mantiene las luces de la pista encendidas.



Natalia Solari

natalia.solari@dattamagazine.com



SIMULADOR

TOP RACE



SIMULADOR 2009



Puntaje Final:

85



Lo Bueno

La fidelidad con la que se han recreado los circuitos, los modelos de los autos y su física. El modo multijugador.

Top Race es una de las categorías de automovilismo más nuevas de nuestro país. A diferencia del tradicional TC, que ya tiene casi ocho décadas de existencia, Top Race fue creada en 1997 y ha despegado con fuerza en el último lustro. Son muchos los motivos que tornan tan atractiva a esta categoría. Uno de los más importantes es el empleo de autos modernos, que todos estamos habituados a ver en las calles de nuestras ciudades (Chevrolet Vectra, Ford Mondeo, Volkswagen Passat, entre otros), pero preparados para que todos compartan las mismas características técnicas y mecánicas: motor de tres litros y seis cilindros en V con cuatro válvulas por cilindro, lo que les permite desarrollar 350 HP de potencia a 7000 RPM. La gran cantidad de vehículos presentes en cada carrera (entre 35 y 40) y la presencia de pilotos de primer nivel, como José María "Pechito" López y Juan Manuel Silva, contribuye a agregarle brillo a la categoría.

Hasta se contó, en alguna ocasión, con la participación de un ex piloto de Fórmula 1, el canadiense Jacques Villeneuve, como invitado. En 2005, algunos autos representaron a los cinco grandes del fútbol argentino, corriendo con los colores de equipos como River Plate, Boca e Independiente, lo cual contribuyó a reforzar la popularidad de la joven categoría. 2PEZ Games Development, un estudio de desarrollo de videojuegos ya célebre entre los aficionados locales a los juegos de carreras por haber creado el exitoso Simulador Turismo Carretera, se ha hecho eco de la popularidad de Top Race V6 y ha lanzado al mercado, hace escasas semanas, el Simulador Top Race 2009. Al igual que su antecesor, el Sim TC, posee la licencia oficial de la categoría, lo que es sinónimo de calidad garantizada. A continuación, compartimos con ustedes los resultados de nuestro "test drive".

Lo Malo

Al ser un simulador, y no un arcade, es algo difícil de jugar, especialmente para quienes no posean experiencia con simuladores de carreras.



TOP RACE



TOP RACE
www.SIMULADOR2008.com

Modos de juego

Tras crear nuestro perfil de jugador, en el que debemos elegir el vehículo entre cuatro marcas (Ford, Chevrolet, Volkswagen o Mercedes) y luego el piloto entre los conductores reales de los autos de estas marcas, pasamos al menú principal del juego, en el que podemos optar entre tres modalidades: Test, Carrera y Campeonato. Lo ideal es, las primeras veces que juguemos, optar por la modalidad de Test, en la cual nos encontraremos en soledad en alguno de los circuitos en los que se puede correr. Seremos capaces de elegir entre doce pistas: 9 de

Julio, Bahía Blanca, Buenos Aires, Cabalén, Comodoro Rivadavia, Concordia, La Plata, Paraná, Salta, San Juan ("El Zonda") y Santiago, todos ellos circuitos argentinos, a los que se suma Interlagos, radicado en San Pablo, Brasil. Desde un primer momento impresiona la fidelidad en la representación de los circuitos, cuyas características fueron captadas con un sistema de adquisición de datos por GPS, que permite copiar fielmente no sólo su trazado, sino también otros elementos fundamentales, como distancias, ángulos y grados de inclinación. Al escoger cada circuito, podemos optar por distintas condiciones me-

teorológicas: soleado o lluvioso. Pero, volviendo al modo Test, en este podemos realizar prácticas libres, lo que es ideal para aprender las particularidades de cada circuito y adaptarnos al sistema de control elegido, ya sea teclado, joystick o volante. El juego nos facilita considerablemente el control del vehículo con diversas ayudas, las cuales, con sistemas de control más limitados, como el teclado, son muy importantes. Es posible optar por activar o desactivar ayudas como control de estabilidad, ABS de frenos, control de tracción, ayudas de dirección y frenado, caja y embrague automáticos, entre otras.

TOP RACE

Es importante mencionar que, incluso con todas las ayudas activadas, el nivel de dificultad de la conducción del vehículo es bastante alto. No hay que olvidarse de que se trata de un simulador y no de un arcade, y el foco está puesto en lograr el mayor realismo factible, acercándose a la sensación de conducir un verdadero automóvil de carreras. Por lo tanto, bastará con frenar un segundo tarde para pasarse de una curva y terminar despistados. En la modalidad Carrera, ya corremos contra otros pilotos, pudiendo elegir, nuevamente, el circuito y el clima, lo que nos permite adecuarnos a la competición contra otros rivales, en la que debemos aprender a lograr y evitar sobrepasos, comenzando por las pistas de menor dificultad, como Buenos Aires, y, luego, escalando a las de mayor dificultad. En la modalidad Campeonato, vamos a competir en todos los circuitos, a lo largo de toda una temporada, con el objetivo máximo de conseguir el título. Para ello, primero debemos crear una nueva temporada. En este paso, podemos escoger configurar el nivel de realismo de la misma, mitigando factores como el grado de aplicación de las reglas de la categoría, el consumo de combustible y neumáticos, la cantidad de vueltas, el grado de posibilidad estadística de fallas mecánicas, la cantidad de pilotos manejados por la computadora y la escala de tiempo. En cualquiera de las

tres modalidades de juego, previo a lanzarnos a la pista, podemos "tunear" el auto, modificando diversos parámetros del mismo, como frenado y suspensión. Recordemos que tanto las características aerodinámicas como las del motor están reguladas por la categoría y son iguales para todos los coches, por lo cual no pueden modificarse. Después de finalizada cada carrera (o prueba), podemos disfrutar de una repetición en pantalla de nuestras acciones, muy útil para detectar los errores que hemos cometido y ser capaces de corregirlos.

Física, gráficos y sonido

En los rubros técnicos, el Simulador Top Race 2009 está muy bien logrado. La física de los automóviles y su andar por la pista impresiona por su autenticidad. Para alcanzarla, los desarrolladores, además de recurrir al motor gráfico Gmotor2, un engine ya maduro y consagrado por otros títulos del género, como RFactor, han solicitado a los fabricantes de los coches todos los datos técnicos de los mismos para poder reproducirlos con exactitud. Asimismo, han realizado testeos extensivos con pilotos de la categoría,



SIMULADOR

quienes se han encargado de comprobar el desempeño de los vehículos simulados y corregir pequeños detalles de su comportamiento para que se asemejen a los verdaderos lo más posible. Los modelos de los vehículos, tanto en su exterior como en su interior, están recreados en forma precisa y realista, al igual que los circuitos y sus paisajes. Durante las carreras, podemos optar por la visión de varias cámaras diferentes, tanto desde el interior como desde el exterior del auto, según nuestros gustos y necesidades. El sonido es otro de los puntos fuertes de este juego, ya que, al haber sido grabado digitalmente desde la cabina de un auto de Top Race verdadero, contribuye en gran medida a lograr la ambientación por la que se destaca el simulador. Los motores virtuales rugen y las frenadas chillan al igual que lo hacen en la pista sus contrapartes reales, y bastará jugar al simulador unos minutos con el sonido a alto volumen para que algún familiar o vecino suponga que estamos mirando la carrera por TV. Tal vez, la única crítica que se le puede hacer en lo técnico es la extrema sobriedad de los menús del juego, que contrasta demasiado con la riqueza gráfica que invade el monitor cuando nos hallamos en modo Carrera.



Modos multiplayer

Una de las posibilidades más sobresalientes de este juego es poder competir contra otros jugadores, ya sea en una red local, con un grupo de amigos (a nuestro criterio, la modalidad más divertida) o a través de Internet. Podemos correr carreras individuales, en cualquiera de los diversos circuitos, o competir en campeonatos completos. Para las competiciones a través de Internet, 2Pez tiene pensado importantes incentivos para los que alcancen los mejores tiempos y se suban al podio.

Estos incentivos van desde figurar en su web oficial en un ranking internacional, hasta premios más destacados, que serán dados a conocer por la empresa desarrolladora próximamente. Es factible, inclusive, competir contra pilotos de todo el mundo, ya que, además de los canales de venta tradicionales, el juego puede comprarse online y descargarse, de una manera similar a Steam, la tienda virtual de videojuegos más famosa (perteneciente a Valve, una de las firmas más notorias, creadora de títulos como Half-Life y Team Fortress 2).

SIMULADOR


TOP RACE
 V6 SIMULADOR 2009

Conclusiones

El Simulador Top Race 2009 es un juego entretenido, que ha tenido en cuenta las demandas de los amantes de este género en muchos detalles. Se nota que 2Pez ha aprendido bastante en este rubro con el desarrollo del Simulador de TC y han volcado todos sus conocimientos en este título, que incorpora todo lo bueno del anterior y aún más. Más allá de los logros técnicos y la jugabilidad del título, es especialmente indispensable que empiecen a producirse videojuegos de alto nivel en el continente sudamericano, ya que sobran en nuestra región recursos humanos de calidad y, aunque el mercado no es tan considerable como el de otros continentes, no hay dudas de que se cuentan por millones los gamers ávidos de juegos, puntualmente en el género de los deportivos, con los cuales sentirse identificados en cuanto a sus propias culturas y a su identidad nacional. Es lógico que se comience explotando nichos determinados, como, en esta oportunidad, los aficionados argentinos al automovilismo y, particularmente, a sus categorías nacionales, pero, en la medida que los estudios locales tomen nota de la sustentabilidad de estos proyectos y logren penetrar el difícil mercado regional, veremos cada vez más emprendimientos de este tipo, no sólo dirigidos a un género tan específico, sino también destinados a toda la comunidad gamer en general. En gran

parte, depende de nosotros, los aficionados a los videojuegos, darle a las empresas pioneras de nuestros respectivos países el apoyo necesario, adquiriendo sus productos, participando en las comunidades que aportan críticas constructivas y, por qué no, creando expansiones y mejoras a los juegos, ya sea en

forma de mods, con el desarrollo de modelos o, simplemente, contribuyendo a difundir su existencia. Saludamos, entonces, desde estas páginas la iniciativa de 2Pez y esperamos que su ejemplo sea seguido por otras desarrolladoras locales y regionales.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com


TOP RACE
 V6 SIMULADOR 2009

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

El Simulador de Top Race V6 tiene requerimientos mínimos bastante bajos, ya que sus creadores son conscientes de que, en nuestro país, el parque informático no se encuentra tan actualizado como en EE.UU. o Europa. Para jugarlo se necesita Sistema Operativo Windows 98 o superior, procesador de al menos 1.4 Ghz y no menos de 512 Mb de RAM. Precisa de una tarjeta de video GeForce 5200 o Radeon 9200 con 256 Mb de memoria, y su instalación exige 2 Gb de espacio libre en disco. Pero, para poder disfrutarlo en todo su esplendor, se aconseja contar con una CPU Core 2 Duo E6600 o equivalente, S.O. Windows XP, 2 Gb de RAM y placa de video GeForce 7900 GT o Radeon X1900 GT o superiores.


TOP RACE
 V6 SIMULADOR 2009

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



 **dattatec.com**
Su Hosting hecho Simple!



Primera entidad
acreditada por ICANN
en Hispanoamérica