

# TUXINF



Tapa por:  
Anubis4D

## xonotic

#RSAdict

Gnome 3.4

Instagram y más

Guía de Linux VII

Instalación: Debian 6

Fantasma en GIMP

Samsung Galaxy Note

Document Freedom Day

Comunidades: 'Grulica'

Opinion: Punto crítico

Control de versiones SVN

Revista Tuxinfo



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

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

## Dirección, edición y coordinación

Ariel M. Corgatelli

## Marketing, edición y ventas

Claudia A. Juri

## Corrección

Luis Luque

Oscar Reckziegel

## Diseño

Jorge Cacho Hernández

**web:** <http://www.tuxinfo.com.ar>  
**facebook:** <http://www.facebook.com/tuxinfo>  
**email:** [info@tuxinfo.com.ar](mailto:info@tuxinfo.com.ar)  
**twitter:** @tuxinfo

# 47

- 03 Editorial
- 04 GNOME 3.4
- 07 Fantasmas en GIMP
- 10 Instagram (y alternativas) en Android
- 16 #RSAdict: Twitter invade la web 2.0
- 19 Samsung Galaxy Note
- 22 Debian 6: Tutorial de instalación
- 28 Control de versiones con Subversion
- 31 Guía de GNU/Linux (VII)
- 34 Document Freedom Day 2012
- 36 Opinión: Punto crítico
- 37 Xonotic: El sucesor del Nexuiz
- 40 Conociendo a las Comunidades de Software Libre en Venezuela: Grulica

**Diseño de tapa**  
Marcos "Anubis4D" Caballero

**Agradecimientos**  
Varda Elentari, Javier Gorraiz



# Editorial



**Ariel M. Corgatelli**  
**@arielmcorg**


Otro nuevo número de TuxInfo, y esta vez con más información para compartir con ustedes. Como todos los meses, trato de no entretenerlos mucho con esta sección ya que sabemos que lo más importante se encuentra en las siguientes páginas. Razón por la cual haré un pequeño resumen de las notas que van a encontrar.

Este mes se suma un nuevo colaborador, David Rene Comba Lareu, quien nos entrega una excelente nota de Subversion (como control de versiones); como ya es costumbre, nuestro amigo Rafael, nos ofrece otra parte de la guía para Linux, y además habla de un software que seguramente ustedes tendrán instalado, el mismo se llama Instagram; por otro lado Marcos desmitifica una difundida creencia acerca de los fantasmas en las fotografías; por mi parte, les traigo un completo informe sobre la experiencia de uso en una Samsung Galaxy Note; incluimos un paso a paso por Debian 6; también vamos a conocer una nueva comunidad de Venezuela; GNOME 3,4; como si fuera poco, en la parte lúdica, Juan Manuel nos

habla de Xonotic shooter multiplataforma y mucho más en las paginas de Tuxinfo 47.

Pero sin lugar a dudas hay una noticia mucho más importante para brindarles. La misma es que en el mes de junio, estaremos publicando la revista TuxMovil, la misma estará orientada únicamente a la movilidad y tendrá un modelo muy interesante, basado en App para móviles, epub y un formato PDF. Por ahora sólo puedo contarles esto, pero si todo marcha sobre ruedas, estamos seguros que será un éxito. Estén atentos...

Como para cerrar, los invitamos a que ¡sigan pasando la voz! Hay otro nuevo número de TuxInfo para descargar de forma gratuita.

 @tuxinfo

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

## Únete a nuestro **podcast**

### Radio Geek

Podcast semanal de actualidad tecnológica



<http://radiogeek.ivoox.com>





# GNOME 3.4

Simplemente hermoso

POR LOZANO JUAN PABLO

GNOME 3 ha sido un entorno de escritorio que ha producido un importante cambio en el mundo del software libre y el open source, de hecho, es uno de los escritorios más usados.

GNOME 3 vino junto con un nuevo escritorio que adoptó Canonical (el equipo desarrollador de Ubuntu) con lo que se aprovechó mejor como alternativa para los usuarios frente a Unity y a KDE.

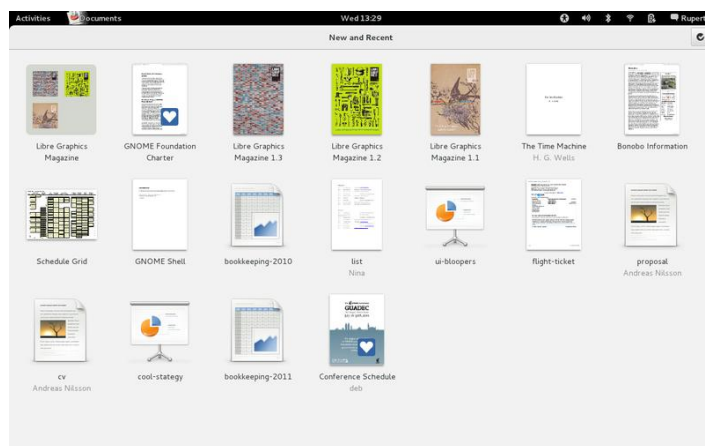
Desde su lanzamiento se han ido llevando a cabo diferentes mejoras y corrigiendo fallos (o bugs), mejorándolo notablemente, convirtiéndolo en un prestigioso escritorio fácil de usar, con una estética cuidada y una estabilidad muy relevante.

Mientras todo iba mejorando, tomando su forma y acomodándose a los usuarios, nos hemos topado con la nueva versión de GNOME (3.4) la cual nos ofrece varias características más, que nos permite aprovechar mejor este entorno y así disfrutar aun más esta maravillosa tecnología.

## Interesantes novedades para los usuarios

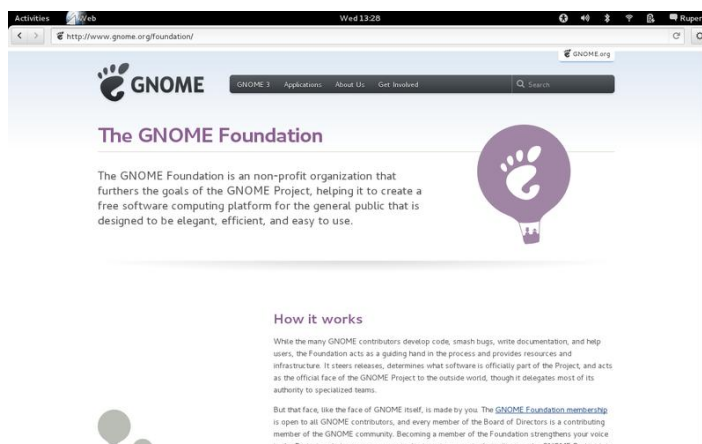
Esta nueva versión 3.4 es la segunda publicación de GNOME desde la versión anterior 3.0, el resultado redonda en un entorno gráfico más brillante, más ordenado y más seguro. Teniendo en cuenta que desde ahora este entorno podrá ser ejecutado en equipos sin aceleración gráfica, lo convierte en un avance importantísimo. Como si esto fuera poco, también disponemos de las siguientes novedades:

## Documentos



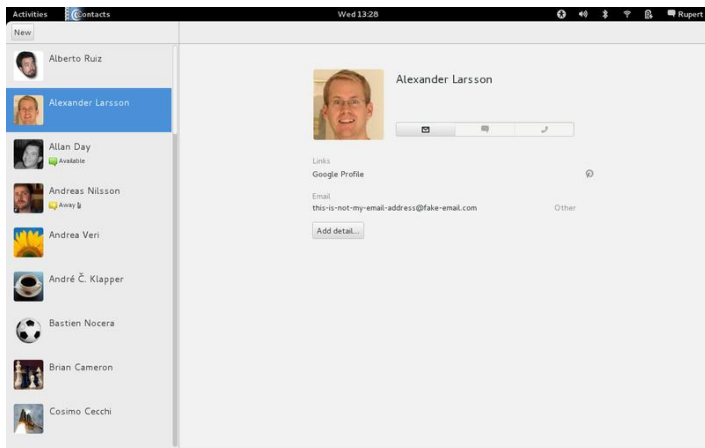
Se ha rediseñado la interfaz de esta aplicación, incluyendo la posibilidad de crear colecciones de documentos y soporte para imprimir.

## El nuevo aspecto de Epiphany, ahora llamado Web



Epiphany el navegador de GNOME ahora se llama "Web" y tiene una bonita interfaz con varias mejoras en el rendimiento.

## Contactos



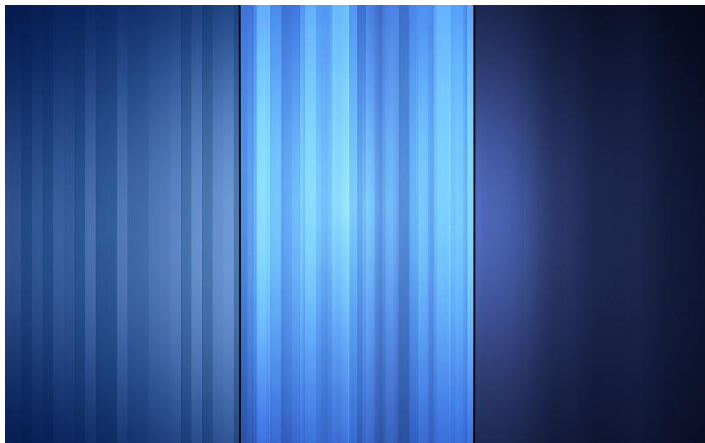
Incluye también una nueva interfaz y nuevas características que mejoran la experiencia.

### El aspecto del nuevo selector de color



Comparado con la versión anterior, su utilización se ha vuelto más sencilla, proporcionando un nuevo mecanismo para crear conjuntos de colores.

### Nuevo fondo de escritorio animado



Ahora el nuevo fondo de escritorio es dinámico, siendo más brillante y radiante durante el día, y más oscuro y sombrío por la noche.

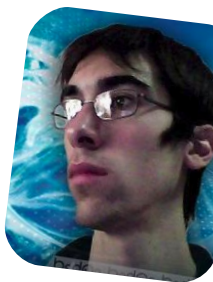
Otras características importantes a tener en cuenta son:

- Discos es el nuevo nombre de la Utilidad de discos de GNOME.
- Mejoras en contraseñas y claves refinando su interfaz al usuario.
- Búsqueda de documentos desde la vista de actividades.
- Menús de aplicaciones al estilo global-menu.
- Las barras de desplazamiento han cambiado.
- Se ha pulido el tema visual predeterminado de GNOME.
- Han logrado un desplazamiento más ágil, suave y elegante en los efectos.
- Configuración de energía mejorada.
- Box es la nueva aplicación para crear máquinas virtuales.
- Un nuevo Empathy con varias mejoras.
- Integración de Orca mejorado.
- Nueva configuración de la ampliación (o magnificador).
- Y mucho más...

Un dato importante es que Fedora 17 Beefy Miracle, vendrá con este fabuloso entorno de escritorio que junto a la estabilidad y rapidez de esta distro Linux, lograrán un sistema operativo que no podrás perderte.

No se recomienda instalarlo aún sobre tu distribución Linux porque todavía está en desarrollo, lo que podría causar inestabilidad en tu sistema, pero si aun así quieres probar GNOME 3.4, puedes hacerlo desde un sistema vivo (Live CD) que puedes descargar visitando el siguiente enlace:

<http://ftp.gnome.org/pub/GNOME/misc/promo-cd/>



**Lozano Juan Pablo**  
lozanotux@gmail.com  
twitter: @lozanotux



# TECNICO LINUX SAX + SYSADMIN EXPERT

Incluye los siguientes cursos

- Operador Linux LPI
- Administrador Linux LPI
- Linux Networking LPI
- Experto en Monitoreo en Redes
- Experto en Virtualización
- Experto en Redes Privadas Virtuales (VPN's)




Además te regalamos  
Ethical Hacking  
Asterisk VOIP

Inicio 22 de febrero

## Últimas vacantes

**(011) 4792 8308**

 [reservas@linuxinstitute.com.ar](mailto:reservas@linuxinstitute.com.ar)



[www.linuxinstitute.com.ar](http://www.linuxinstitute.com.ar)





# Fantasma en GIMP

POR MARCOS "ANUBIS4D" CABALLERO

Como ya han visto en el número anterior de TuxInfo 46, hice el coloreo de un dibujo mediante capas sólidas. En este caso y debido a que mucha gente parece encontrar interesante lo sobrenatural, voy a reforzar los conceptos de capas con ejemplos de fantasmas, o más bien de falsos fantasmas.

Hace poco tiempo se hizo pública una foto de una conocida revista de mi país, donde se mostraba a la familia de una conductora de TV con sus muchos hijos, y en el reflejo de la ventana aparecía el reflejo de una figura. Para cuando lean esto, seguro que alguien reconocerá que todo resultó ser falso.

La aparición, para muchos puede ser el fantasma del bebé de la conductora que falleció hace un tiempo, aunque si así fuera, no nos explicamos por qué el reflejo muestra a un niño crecido y parado en una postura bastante recta (¿en el más allá los fantasmas crecen?).

Más allá del primer impacto, el niño no llama mi atención tanto como el resto del reflejo ya que buscaba las COSTURAS en la imagen. Si no la encuentro aún así no sería un fantasma, sólo un niño parado detrás de cámara que se refleja en la ventana. Nada muy sobrenatural que digamos, y decepcionante para unos cuantos.

Más allá del ejercicio explicativo, está el sopesar cuánta mala voluntad tiene la gente de la revista que publicó la foto, ya que si el niño apareció allí cuando tomaron la foto, podían fácilmente borrarlo para que no diera esa idea de FANTASMA.

Al mirar el resto del reflejo en el vidrio de la puerta, podemos ver a la izquierda del mismo que los bordes duros de la puerta se van desvaneciendo a medida que llegan a ése lugar y la puerta que se refleja (madera marrón) se desvanece en el aire, o sea que si ese niño está en el reflejo de una cámara, fue deliberadamente puesto en esta imagen y no hicieron un buen trabajo en limpiar las capas.

¿Cómo es posible que una revista tan importante use fantasmas para vender? Nosotros construiremos algunos propios con GIMP a modo de repaso de ciertas técnicas.

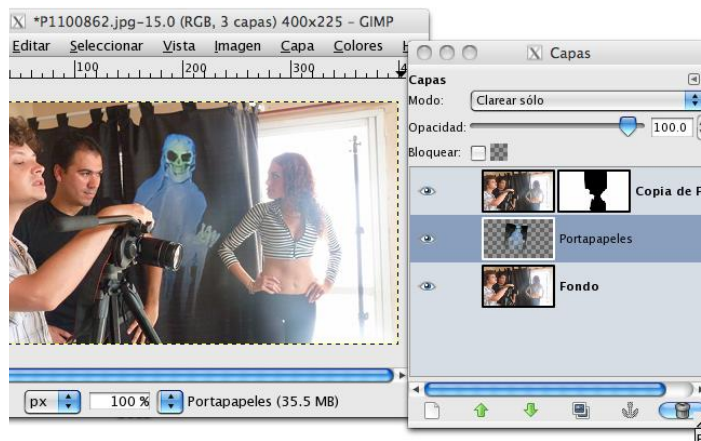
## Capas y Modos

Si han seguido los tutoriales de GIMP que he puesto en los diferentes números de TuxInfo, habrán notado que uso capas para absolutamente todo.

Hasta ahora hemos hecho hincapié en la máscara de

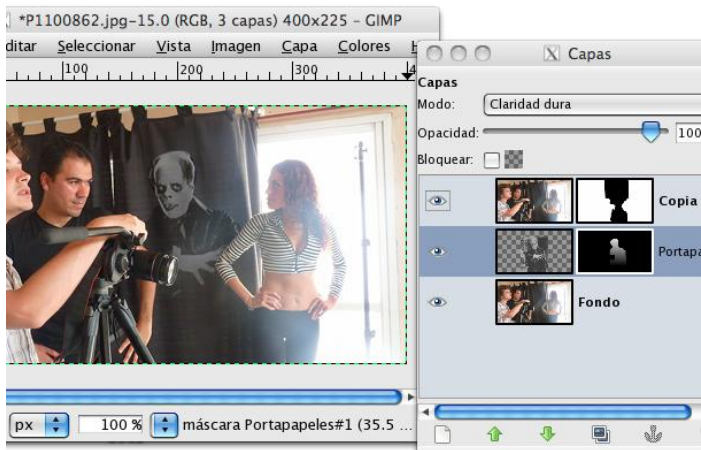


capa que nos permite definir la transparencia de una capa pintando con un pincel; los modos de capas son un método más básico (y antiguo) de trabajar las transparencias mediante los colores de la imagen.



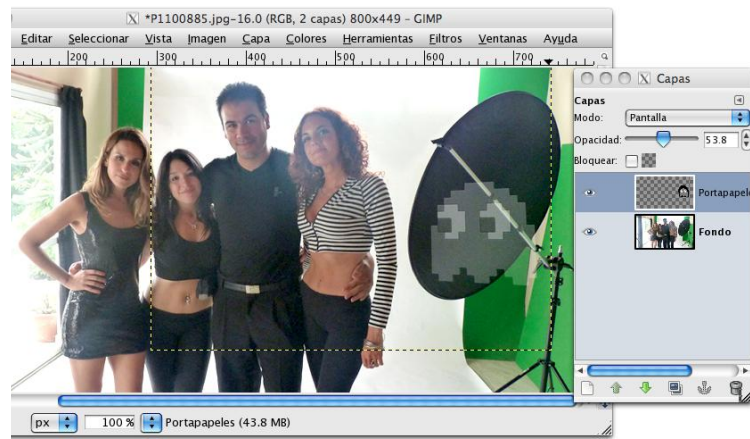
A la hora de hacer un fantasma gracioso, para que quede detrás de los personajes en primer plano, simplemente dupliqué la capa y transparenté con la máscara, la zona intermedia entre la cámara y Flo. Mientras más limpia esté la misma, mejores resultados obtendremos. Pero si usamos un pincel borroso, como en el ejemplo anterior donde está el reflejo de la ventana, el resultado será pésimo.

Debajo de la capa puse el fantasmita que bajé de google, como vemos en el modo de capa, usé el CLAREAR SOLO, para que las zonas claras se vean y las oscuras se transparenten.



Como podemos apreciar en este siguiente ejemplo, usé al mismo Boris Karloff (que hubiera sido bienvenido vivo con gusto, como fantasma o incluso como zombi a la sesión de fotos) pero esta vez la imagen tiene mucho contraste y ningún color, por ello usé CLARIDAD DURA.

Para las imágenes de fantasmas siempre se eligen aquellas fuera de foco, o incluso con un filtro de desenfoque direccional; sin embargo preferí dejarlas así de nítidas para que quede claro cómo funcionan.



En el último caso, la imagen del fantasma GRIS, puede ser transparentando con PANTALLA y la barra de deslizamiento movida al 53%.

Es importante que recuerden que a la hora de usar capas debemos combinar los sistemas de transparencia, ya sean modos o máscaras de capa; y respetar la iluminación de la foto original.



**Marcos Caballero (Anubis4d)**  
 web: <http://www.anubis4d.com.ar>  
 blog: <http://marquitux.blogspot.com>





# Haga crecer su negocio con un *Sitio Web*

“ **Dattatec.com** me brinda, en un sólo producto, todo lo necesario para tener una presencia efectiva en internet. ”

Pablo Barrios (<http://www.e-veo.com>)

**Dominio  
•COM  
Gratis..!**

## Registro de Dominio

Identifique su sitio web de manera que sus visitantes puedan recordarlo fácilmente a través de un dominio .com, protegiendo además su marca y otorgándole una imagen profesional.



## Sitio web & E-mail

Construya un sitio web de calidad profesional Usted mismo y en sólo cinco pasos. Elija entre más de 100 diseños profesionales y modifíquelo cada vez que lo necesite.



## Su sitio web en Google

Con la contratación del servicio, Dattatec.com le regala un cupón por valor de u\$s 70 en Crédito de Google® AdWords® para que promocióne su sitio en internet y obtenga visitas calificadas y efectivas.



Sistema de Gestión de la Calidad  
Certificado bajo Normas ISO 9001:2000  
en todos los procesos de la compañía.  
Certificado en los siguientes países: Argentina,  
Brasil, Chile, España, México y Venezuela.

Comience hoy mismo..!

[www.tengasusitio.com](http://www.tengasusitio.com)



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



**•COM**  
Tu empresa, al alcance de todos.

Dattatec.com es la primer Entidad Registrante Acreditada por ICANN en Latinoamérica.

# Instagram (y alternativas) en Android

POR RAFAEL MURILLO



Hace apenas unos días que llegó “el hijo pródigo” de Apple a los dispositivos Android y las opiniones no se hicieron esperar. En twitter hubo una especie de “guerra” de comentarios y “memes” entre los usuarios de iPhone y los de Android. Nos encontrábamos con mensajes de los fans de la Manzana tales como:

- Instagram pasó de la zona VIP a la General en un solo día.
- Tengo varios seguidores nuevos en Instagram... Espero no sean “androides”.
- Estoy seguro que estos “androides” no tienen gusto fotográfico.
- Creo que Instagram para Android es la versión para pobres.

En fin, mensajes como esos son los que pudimos ver en Twitter por parte de los “fanboys” de Apple, esos y otros mucho más ofensivos, pero como esto se volvió una guerra, los que usamos Android obviamente no podíamos quedarnos atrás y enviamos mensajes como estos:

- Instagram para Android... ¿Tanto alarde para esta porquería?
- Instagram está sobrevalorado... Es una app para esos hipsters que se sienten fotógrafos.
- ¿Cómo se atreven a sacarla para Android si aún no funciona bien?
- Instagram para Android... ¡Fatal! Esos iphoneros nos avientan pura basura... ¡Y esta es la peor!

Y de entre toda esta guerra de comentarios, hubo también quienes eran imparciales o quienes además, metían a

otras compañías en la guerra:

- Ya sólo falta Instagram para Blackberry, para que este mundo esté de cabeza
- Instagram en Android... Es hora de volvernos sociales y dejar nuestras diferencias atrás.
- ¡Instagram para todos! Digan lo que digan...

Lo cierto es, que los ganadores no son los usuarios de Android; y obviamente los de iPhone no son perdedores... Aquí los únicos que ganan son los creadores de esta aplicación, ¿necesitan pruebas? Hablemos de cifras: cómo les suenan 2 mil nuevos usuarios de Instagram ¡por minuto! Y además, se superó el millón de usuarios de Instagram en Android ¡en sólo 24 horas! Sin duda, acercar esta aplicación a los usuarios de Android fue un gran acierto para sus desarrolladores.

Ahora bien, en estos días seguramente han visto comparaciones en las fotos que se toman con los dispositivos de Android y los iPhone, lo cierto es que la calidad de las fotos dependerá mucho del dispositivo con que se tome, pero también es muy cierto, que en cuestión de efectos (filtros), luces, marcos, etc... Instagram nos sale debiendo muchísimo a los que tenemos Android. Y no hablo por hablar, antes de que esta aplicación llegara a nuestros equipos, ya teníamos otras aplicaciones que nos permitían editar nuestras fotografías y jugar con sus efectos y demás. Para que se den una idea, vamos a ver unas pantallas de Instagram corriendo en un Samsung Galaxy S2, y claro, las respectivas comparaciones con algunas, no todas, aplicaciones “alternativas” en Android.

## Instagram

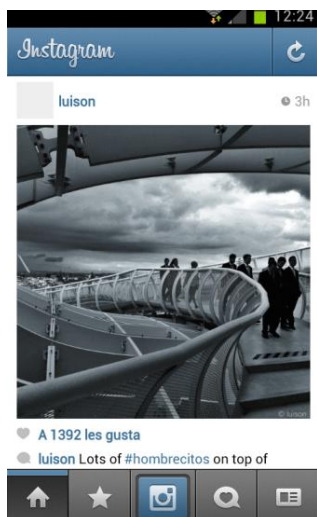
Una vez instalada, entramos a la aplicación y nos aparecerá un mensaje de Bienvenida, con una leyenda que habla de lo que, desde mi punto de vista, es el punto fuerte de Instagram: “compartir” tu mundo. Si no tienes cuenta de Instagram, eliges “Registrarte” pero si ya la tienes, eliges “Entrar”.



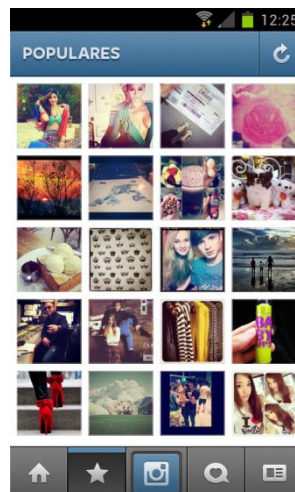
Escribimos nuestro nombre de usuario, contraseña y luego elegimos “Entrar”.



Apenas entremos, ya podremos ver algunos ejemplos de fotografías que suben los demás usuarios. Si ya estabas registrado pues verás las fotos de los usuarios a los que “sigues” (una terminología muy conocida por todos los usuarios de Twitter, que si no habían usado Instagram, se familiarizarán rápidamente con esta “Red Social” para compartir fotos). Como pueden ver, tenemos algunas opciones en la parte inferior de la pantalla. Al iniciar estamos en el “Home”.



El siguiente botón (la estrella) es el que corresponde a la sección de “Populares”. Donde podremos ver las fotos más populares en Instagram.



Nos saltamos hasta el cuarto botón, que le corresponde a la ficha “Novedades”. Desde aquí podemos ver a quién estamos “siguiendo” y quién nos está “siguiendo”.



El último botón corresponde a nuestro perfil dentro de Instagram. Aquí podemos ver un resumen sobre nuestras actividades. Nuestro nombre de usuario, foto de perfil, la cuadrícula de fotos que hemos subido, nuestras listas, número de seguidores, número de personas a las que seguimos y, como si fuera poco, tenemos acceso a un buscador en la parte superior derecha.



Finalmente llegamos a la parte importante, en el botón central podremos hacer uso de nuestra cámara para tomar las fotos que subiremos a Instagram.

Apenas tomamos la foto, veremos en la parte inferior una serie de efectos que podemos aplicar. Tiene la figura de un árbol y se aprecia el efecto que se aplicaría en caso de elegirlo. En la **Figura 1** les dejo algunos de los efectos que se pueden aplicar en Instagram para Android.

Y claro, también se pueden rotar las fotos, asignar “algunos” marcos (no muchos), cambiar un poco la iluminación, pero lo más importante y lo que es el punto fuerte de esta aplicación: se puede compartir en Instagram y otras redes sociales (pocas). Para eso, se presiona el botón que se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla y nos aparecerá lo siguiente:



Ya en esta pantalla podemos darle un título a nuestra foto, habilitar la geolocalización y tenemos también la opción para subirla a 4 distintas redes sociales. Algo que no entiendo, es ¿por qué no se puede subir a Google+ siendo ya una aplicación para Android? Y bueno, en resumidas cuentas, esto es Instagram para Android. Pero, ¿Qué hay

de sus alternativas? Aquellas que ya estaban antes de que esta aplicación pisara el suelo androide.

### Aplicaciones “alternativas” a Instagram.

Desde el punto de vista de esas fotografías cuadradas y pequeñas, quizá la mejor alternativa sea MagicHour.

### MagicHour for me.

Una aplicación gratuita que nos permite realizar varias cosas, como la utilización de filtros, luces, marcos y claro, compartir la fotografía ya editada. Ahh, y una cosita más, que es la que en mi opinión termina de darle el golpe de gracia a Instagram: nos permite descargar más y más filtros, ¡pero también editarlos! Veamos.

Al abrir la aplicación tenemos esta pantalla. Desde aquí podemos elegir entre tomar una foto, elegir una foto de nuestra galería para editarla, administrar los filtros y además tenemos un “Market” de filtros (y otras opciones más).

Y cuando digo “otras opciones más” me refiero a esto precisamente. Podemos elegir distintas cosas, por ejemplo, qué es lo que hará el programa cuando se inicie, si queremos que se guarde la foto original junto con la que editamos, podemos elegir la ruta donde se guardará la foto, activar la geolocalización, ver las guías para tomar la foto como todo un profesional, elegir el tamaño de la foto que tomemos y claro, podemos elegir entre distintas redes sociales para compartir nuestra foto (además de que si tenemos instalada otra aplicación en nuestro teléfono, como Google+, cuando compartamos la foto, nos aparecerá automáticamente también la opción para compartirlo ahí).

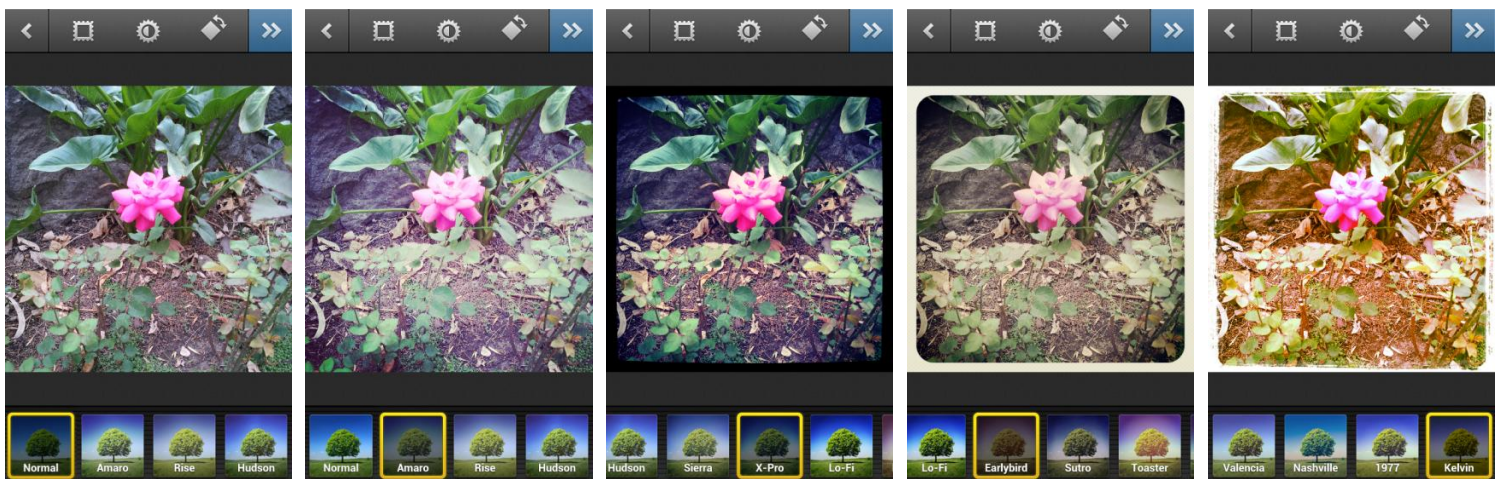
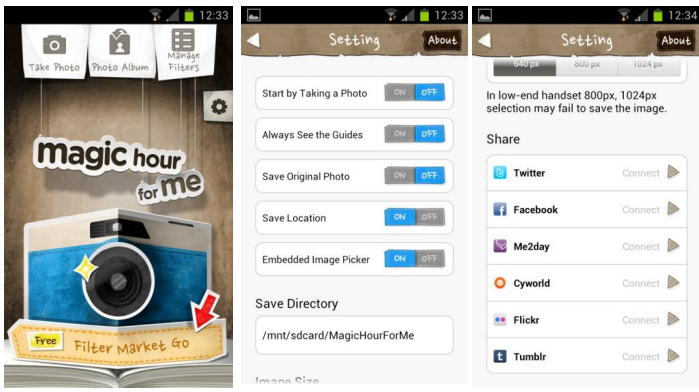
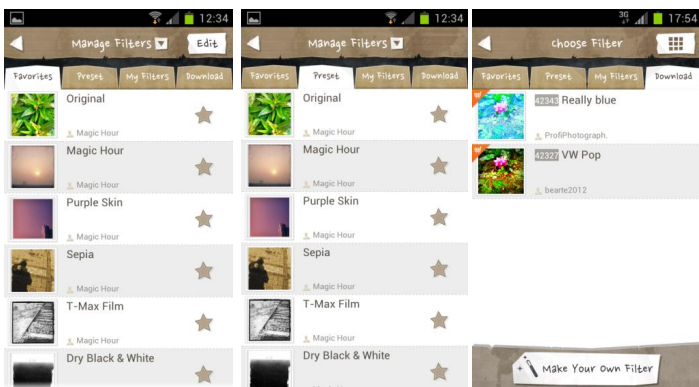


Figura 1 - Efectos y marcos en Instagram



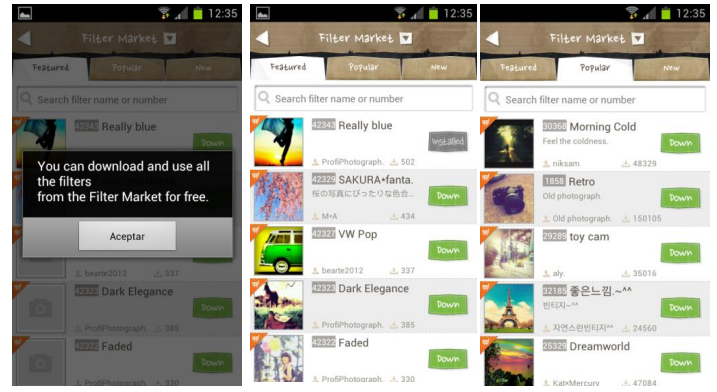
Y dejando los “settings” a un lado, que tal si vemos un poco de los filtros que se pueden aplicar, los marcos y otras cosillas. Recordarán que les comenté sobre un Administrador de filtros. Pues veamos que hay dentro de ese apartado.

Aquí tendremos los filtros favoritos, los predeterminados, también nos encontramos con una pestaña (tab) que nos mostrará, en caso de tener, los filtros que nosotros mismos hayamos realizado, guardado, y por último, tenemos los filtros que hemos descargado.

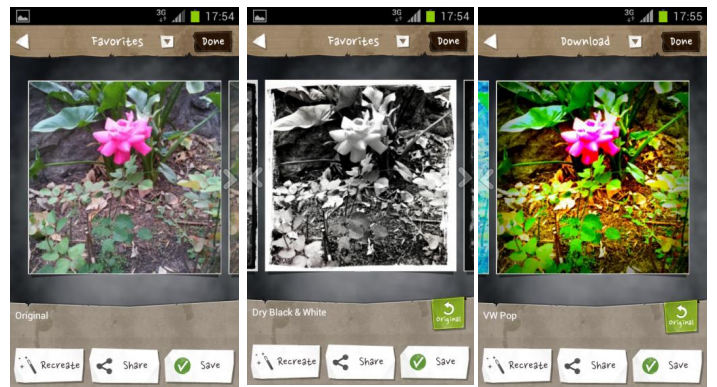


Si volvemos a la pantalla principal y entramos al Market de filtros, nos encontraremos, literalmente, ¡con un mundo de filtros! Mismos que podremos no sólo descargar, sino también editarlos para que queden a nuestro gusto, porque quizá viste un filtro que te gustó, pero quieras cambiarle el marco que tiene predeterminado, así que lo podrás editar y además guardar, o asignarlo a tus favoritos.

Los filtros que podemos descargar los encontraremos separados en tres secciones: Featured, Popular y New. Además, contamos con un buscador de filtros, pues quizá no conozcas el nombre de los filtros, pero los mismos son subidos por personas como tú, así que bastará con poner una palabra de lo que estás intentando lograr obtener con dicho filtro y seguro encuentras uno que te guste.

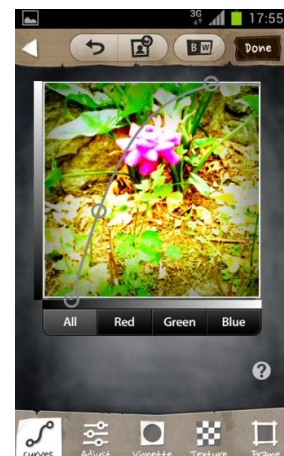


Ya que estamos bien cargados de filtros, veamos las opciones que además tenemos para las fotos que vayamos tomando:



Una característica muy útil de esta aplicación, una vez que estamos aplicando los filtros, es ver la diferencia entre la foto original y la que estamos editando. Para esto tenemos un pequeño botón verde con la leyenda “Original”, y al presionarlo nos mostrará la foto original, sin perder los cambios que hemos hecho. De esta manera se podrá ver, en la misma pantalla, la diferencia entre ambas. Pero también, y como ya lo había mencionado, podemos editar los filtros que descarguemos, veamos un poco sobre eso:

Las curvas nos permitirán jugar con el nivel de luz y cómo es aplicado a la foto. Esto es algo muy conocido por los diseñadores gráficos y muy útil para darle un toque único a nuestra foto.



En los ajustes podremos modificar el tono y la intensidad de brillo y color en la foto:



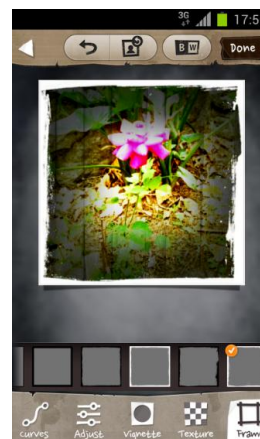
La siguiente opción, vignette, nos permitirá aplicar un efecto extra con las luces, tipo “viñeta”:



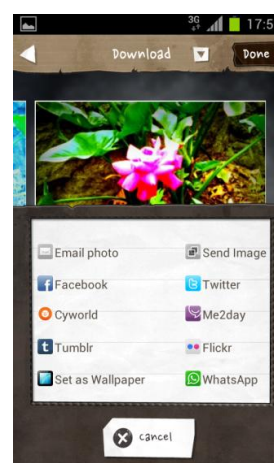
Además de todo lo anterior, podemos aplicarle una textura a nuestra foto y elegir el nivel de intensidad en la misma:



Y no podía faltar el frame, mejor conocido como marco. Aquí podremos elegir entre una gran variedad para aplicarlos a nuestra fotografía. Y cuando ya haya quedado justo como la queremos, elegimos la opción done para aplicar el filtro que hemos creado, y ya tendremos la opción además, de guardarlo en nuestros favoritos y así aplicarlo a futuras fotografías.



Finalmente tendremos la opción de compartir la foto en las diferentes redes sociales. Y si no aparece en la lista principal, elegimos Send Image y podremos elegir entre las distintas redes sociales que tengamos instaladas en nuestro teléfono.

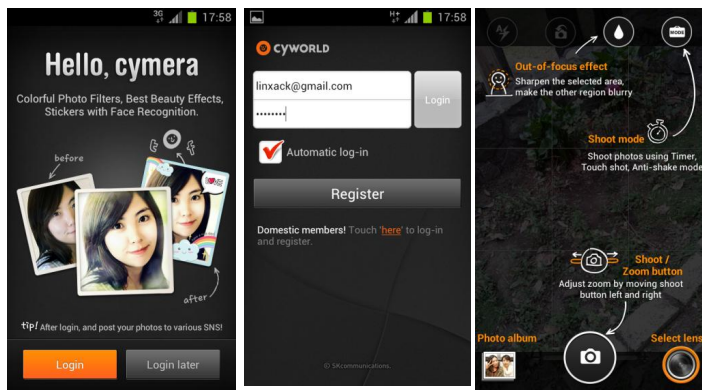


## Cymera

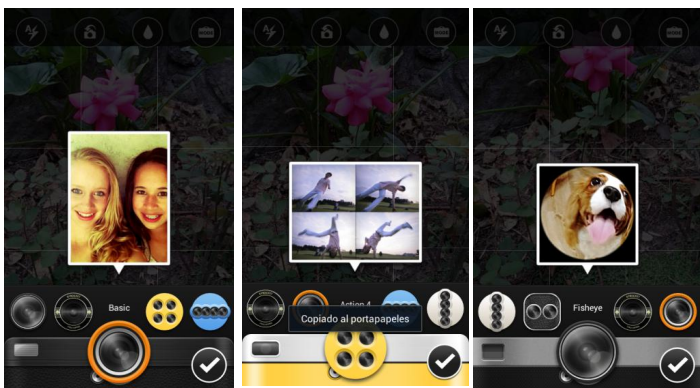
Una alternativa algo “nueva” es Cymera. Pero no por nueva significa que no sea buena, al contrario, está cargada de muchísimas opciones, de hecho muchas más que MagicHour, pero por no tomar las fotos “cuadradas” como lo hace Instagram no la he puesto en el primer lugar.

Al entrar en la aplicación por primera vez nos pedirá iniciar sesión (crear una cuenta en Cymera es tan sencillo como poner nuestro correo y una contraseña para la aplicación). O bien, podemos elegir loguearnos más tarde.

Una vez iniciada la sesión, automáticamente podremos comenzar a tomar fotos, pero claro, como la aplicación está llena de opciones, nos aparecerá un pequeño “recorrido” que nos dirá para qué sirve cada cosa.

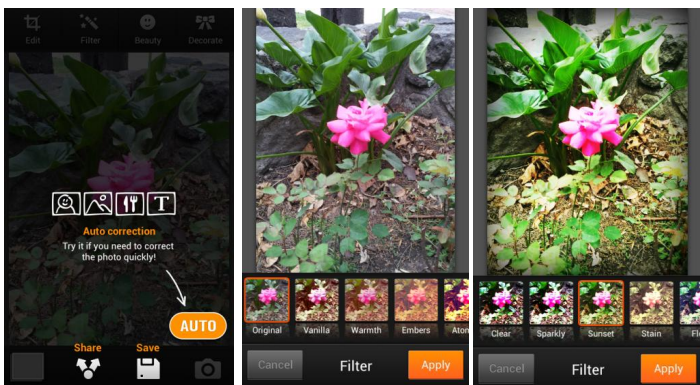


¿¡Qué!?! ¿Podemos seleccionar distintos lentes? ¡Pues sí! Esta aplicación nos permitirá no sólo tomar una foto simple, sino también algunas fotografías compuestas. Veamos los diferentes tipos de lentes que podemos usar:

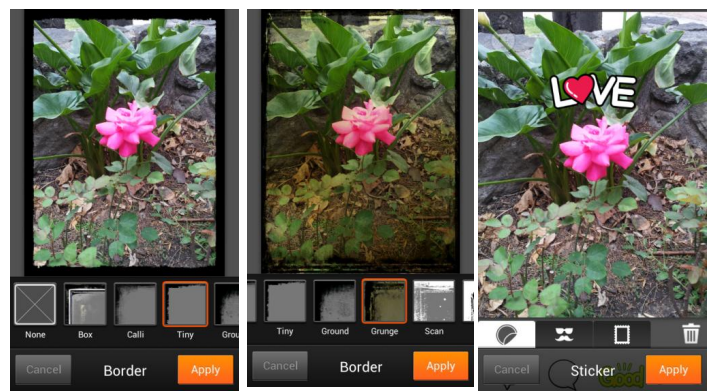


Éstos son sólo algunos, ¡no todos! Hasta hay uno especial ¡para tomarle fotos a las mascotas! Si eliges uno que tome varias fotos, al tomarlas, verás un indicador de tiempo que te permitirá realizar la captura en diferentes posiciones o de distintas personas.

Cuando tomas una foto por primera vez, también habrá una breve guía de las opciones que tienes para editarla, porque en verdad ¡son muchísimas!



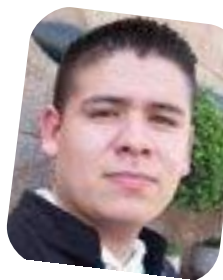
Cymera no se limita a filtros, también podemos aplicar luces e incluso "stickers".



Y en la parte de compartir la foto no tiene mayor problema ya que se integra perfectamente con todo lo que tengamos instalado en nuestro Android para realizar esta operación.

Existen otras aplicaciones muy buenas también como Pixlr-o-matic o también Camera360, pero esas están aún más cargadas de opciones, por lo que merecerían tener su propia nota exclusiva (de hecho estas aplicaciones que he mencionado también la merecen).

Yo puedo decirles como conclusión lo siguiente: Instagram para iPhone debe ser muy buena por todo el fanatismo que hay tras de ella, y como red social para compartir fotografías es excelente, no lo pongo en duda. PSin embargo como aplicación para edición de fotografías en un dispositivo móvil, sinceramente, deja muchísimo que desear y no le llega a los talones a las aplicaciones que ya existen en Android. Así que como decía el grupo Public Enemy: "Don't believe the hype!".



**Rafael Murillo Mercado**  
linxack@gmail.com

## Twitter invade la web 2.0



POR LINDA MARTÍNEZ

Twitter es un servicio de microblogging que permite enviar mensajes de texto plano de hasta 140 caracteres, los mismos pueden ser enviados desde su portal web, a través de aplicaciones oficiales de terceros, clientes dedicados móviles y de escritorio; además soporta el envío de mensajes vía SMS desde teléfonos inteligentes (esta última va a depender de la operadora de servicios que se esté utilizando y sus tarifas); posee una interfaz gráfica muy amigable para el usuario. Hasta los momentos para registrarse y obtener una cuenta es completamente gratuito.



Según Wikipedia: Su creador Jack Dorsey desarrollador de software estadounidense, también creó varios tipos de software de código abierto relacionados al enrutamiento; en la actualidad lo siguen utilizando algunas compañías de taxi.

Twitter nace con el precepto de ser una red de información en tiempo real relacionada a temas de actualidad, (ideas, opiniones, noticias, etc.). Los usuarios de esta plataforma pueden compartir con otras personas que posean los mismos intereses, gustos afines, entre otros; sin importar si se tienen vínculos sociales previos entre sí.

Una de sus particularidades es que cualquier usuario puede seguir a otro si lo desea, claro está, si el usuario a seguir no tiene su perfil protegido, de lo contrario se debe realizar una solicitud de seguimiento. Aun así el porcentaje de cuentas protegidas generalmente es bajo, pues la mayoría de los usuarios prefieren aumentar la cantidad de seguidores en sus cuentas.

En esta red social, puede observarse una gran influencia del nivel comunicacional y de interacción por parte los usuarios, dando la posibilidad de tener contacto directo con personas que no conocemos y que en otras redes sociales sería imposible contactar.

### ¿Twitter esta basado en código abierto?

Si, Twitter esta basado en código abierto desde el back-end hasta el front-end, muchos de los lenguajes de programación y desarrollo son de código abierto basados en software libre. Su interfaz gráfica está hecha en Ruby on Rails (Licencia MIT) que es un framework de aplicaciones web basado en Ruby y que a su vez está escrito en Python y Perl. Posee una Interfaz de Programación de Aplicaciones (API) dando el acceso a cualquier desarrollador para que pueda crear programas que se integren funcionalmente a Twitter; también se pueden integrar librerías de PHP para la creación de nuevas aplicaciones.

### Código abierto y software libre

En cuanto a la disyuntiva del código abierto y el software libre, recordemos que ambos conceptos tienen un enfoque filosófico distinto. El código abierto está orientado a los beneficios prácticos de compartir, distribuir, desarrollar "código fuente" libremente siempre y cuando se consideren las restricciones de uso y modificación que posea. Básicamente no está contemplada la fidelidad ética y moral de las 4 libertades. Mientras que en el software libre, todo lo relacionado al desarrollo de un "código fuente" está implícito la univervalidad de las 4 libertades, por ende el acceso, la posibilidad de modificarlo, mejorarlo, copiarlo y distribuirlo, le otorga la libertad al usuario de poder adecuarlo a sus necesidades y allí no hay cabida a ninguna restricción del mismo, ni posibilidad de privatizarlo parcial o totalmente.

La confusión radica en que en ambos existe un componente de trabajo colaborativo, realizado por grupos de activistas que día a día trabajan en mejorar los desarrollos y herramientas en el tiempo. Sin importar si es código abierto o software libre siempre habrá un componente colaborativo en ambas partes, y personas que según su visión, los seguirán apoyando.



Existen actualmente cientos de personas creando nuevas aplicaciones para que se puedan gestionar con el twitter; la expansión creativa crece ya que los usuarios siempre buscarán herramientas que le permitan realizar nuevas funciones prácticas con este servicio.

## Twitter y su popularidad en la web 2.0

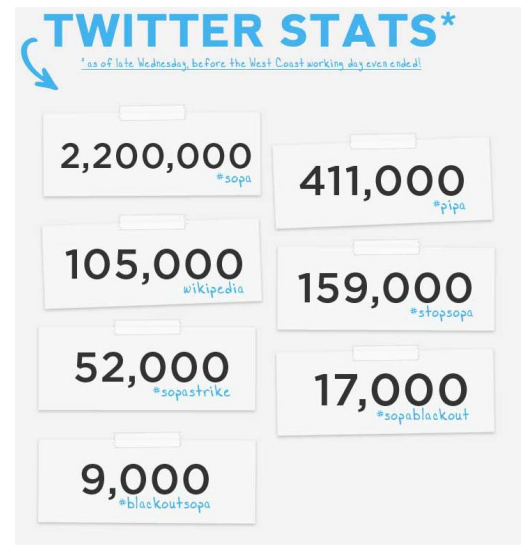
Twitter al ser una red de información en tiempo real y con un espectro altamente viral, ha propiciado que muchas marcas tengan un mayor alcance en internet, incluso ha contribuido a que los usuarios y seguidores puedan interactuar directamente con ellas, expresando sus inquietudes, dando consejos o simplemente diciendo qué les gusta y qué no. Ésto se traduce a una influencia sutil de parte de los usuarios sin ellos saberlo, estaban utilizando la técnica de boca a boca fortaleciendo el Marketing de la 3era. generación donde la reputación y las recomendaciones son las piezas claves para el éxito de las marcas, generando un impacto muy grande. Un ejemplo de esto, es el caso de éxito de Angry Birds, donde al comienzo su proyección en el mercado estadounidense era muy baja, sin embargo una vez que se apoyaron en el uso de las redes sociales incluyendo Twitter y enfocándose en la proyección en mercados fuera de USA, su reputación en las redes sociales fue tan buena que impulsaron la escalada como uno de los juegos más vendidos para smartphones en Estados Unidos, posicionándose como uno de los de mayor descarga.

Esta dinámica de interacción ha permitido que otros grupos como artistas, canta-autores, escritores, músicos, etc. lleguen a mercados insospechados, donde en la realidad, muy difícilmente podrían darse a conocer.

Hay más ejemplos del uso de Twitter, en el ámbito educativo, pues se ha convertido en una herramienta importante en las aulas, puesto que docentes utilizan el servicio para realizar discusiones sobre temas fuera de las mismas, permitiendo así una interacción continua con sus alumnos. Esto propicia que pueda llevarse el seguimiento de temas mediante el uso de etiquetas (Hashtags), convirtiendo twitter en salas de discusión. Esta misma forma de relacionarse se está aplicando en grupos profesionales donde se reúnen a diario a discutir diversos temas de interés.

Otros de los factores que no se pueden dejar por fuera, es que twitter se ha convertido en uno de los primeros canales de noticias de referencias para periodistas, radios, televisión y prensa. Además ha contribuido en dar a

conocer situaciones críticas sobre países, como por ejemplo la protesta en Grecia, pues mientras otros medios de difusión e información, limitaban los contenidos, los civiles transmitían información en vivo a través de twitter. Uno de los sucesos más renombrados este año en internet, fue la protesta en contra de la Ley Sopa, durante la cual se demostró la influencia de twitter como canal de comunicación al permitir a millones de personas expresar su opinión. A continuación les muestro unas estadísticas de la participación durante la protesta, la cual ha sido tomada de referencia desde el portal: <http://fightforthefuture.org/> El enlace de la infografía es: <http://sopastrike.com/numbers>



Espero que ese artículo les haya mostrado lo potente que es este servicio de nanoblogueo, finalizo citando una predicción que emitió el amigo Octavio Regalado, fundador de Intelekia y Co-Fundador de dosensocial, en su artículo 12 Tendencias de las Redes Sociales en el 2012 para el mundo de habla hispana:

"Twitter será la gran generadora de cambios en el mundo. No es la red más grande del mundo en español, sin embargo será sin duda la que más influencia pueda generar, por su rapidez, estar en tiempo real y el tipo de perfil que la conforma. Grandes cosas están por venir".

En el próximo número les estaré mostrando cómo iniciarse en el mundo de twitter: "Mis primeros Pasos en Twitter"

**Linda Martínez**  
twitter: @lmartinezh  
Proyecto Canaima GNU/Linux Venezuela  
Red CLED  
<http://ciberlatino.wordpress.com>



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

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



Envialo**Simple**.com

La solución de E-mail Marketing de Dattatec.com

Conózcala en:

[www.envialosimple.com/go](http://www.envialosimple.com/go)



dattatec.com

Su Hosting hecho Simple!



# Samsung Galaxy Note

POR ARIEL M. CORGATELLI



El pasado 3 de diciembre, se presentó en Argentina una fuerte apuesta de Samsung a la hora de contar con la fusión de un smartphone y una tablet. El mismo lleva por nombre Galaxy Note. El súper smartphone cuenta con una característica imposible de pasar desapercibida, la misma se trata de una pantalla súper AMOLED de 5.3 pulgadas y una resolución de 800x1280.

Por supuesto que las demás características son por demás excelentes, pues cuenta con un microprocesador de dos núcleos de 1400MHz, (Cortex A9) 1024 RAM de memoria, cámara principal de 8 megapíxeles, (3264x2448 pixels), cámara frontal de 2 megapíxeles, captura vídeo en 1080p 30fps, batería de 2500 mha, "salida" HDMI integrada al puerto USB (HDMI connect TV out) y todo esto en tan solo 178grs de peso.

Claro que además tiene integrado un lápiz óptico o stylus, cuya función es la de dibujar en pantalla, como así también trabajar en ciertos programas del smartphone. Esto redundará en que el móvil no sólo sea para ver imágenes, sino también editarlas con un alto grado de precisión cuando la tarea involucre el corte personalizado de las mencionadas.

El sistema operativo integrado es Android 2.3.5, por ahora no hay fecha exacta de la actualización hacia Ice Cream Sandwich (Android 4.0), pero sí ya está confirmado que lo soportará.

Entre sus principales características, el Samsung Galaxy Note cuenta con S Pen, S Memo, S Planner y S Choice:

**S Pen:** es un lápiz digital para escribir y dibujar en la pantalla. Con esta herramienta se puede crear, editar o personalizar contenido con una mayor precisión y control.

**S Memo:** una aplicación multimedia diseñada para grabar cualquier formato de contenido. En un mismo documento, pueden tomarse notas manuscritas y con teclado, capturar y editar imágenes, agregar una grabación de voz y convertir todo en un "memo" que se puede volver a editar, comentar y compartir.

**S Planner:** una herramienta inteligente de planificación profesional que funciona a modo de calendario e integra todas las listas de tareas pendientes de las cuentas de mail sincronizadas, permitiendo su control y navegación intuitiva. Además, permite compartir S Memos y mapas editados entre los invitados de un evento del calendario.

**S Choice:** Aplicaciones especiales de Samsung Apps con la integración del lápiz S Pen.

Para una experiencia de navegación rápida, su conexión de red HSPA + 21Mbps permite transmitir vídeos en tiempo real o interactuar con amigos desde distintas plataformas.

Además este equipo incluye Samsung DIVE, con el cual los usuarios podrán utilizar una aplicación que permite no sólo saber la posición del dispositivo, sino que además lo controla a distancia. La aplicación es gratuita y para poder utilizarla hay que ingresar en [www.samsungdive.com](http://www.samsungdive.com).



## ¿Smartphone o tableta?

Esta es la primera pregunta que me realicé cuando lo vi por primera vez. Si bien ya estamos acostumbrados a que los smartphones de hoy día, estén diseñados detrás de una pantalla de 4 pulgadas, este móvil rompe con los esquemas ya que hablamos de una pantalla de 5.3 pulgadas.

Ya en la actualidad, manipular una pantalla de 4 pulgadas trae consigo algunos inconvenientes por su tamaño, con lo cual, al pensar en 5.3 pulgadas vienen a la cabeza ciertas preguntas como por ejemplo, en dónde llevarlo cuando camino por la calle.

Es decir, si bien es muy fino en cuanto a espesor, (9.65mm) sus medidas de largo y ancho (146.85 x 82.95 mm) no lo hacen del todo cómodo para un bolsillo clásico. Sí por ejemplo para poder introducirlo en el bolsillo de un saco clásico y, obviamente, resulta óptimo para la cartea de una dama.

Pero claro, por lo general quienes somos mas geeks, y vamos detrás de la tecnología, somos nosotros los hombres (eso no quiere decir que no haya excepciones) y con eso las cosas cambian ya que tenemos dos alternativas. O bien compramos pantalones con bolsillos mas grandes o bien llevamos algún tipo de bolso.

De esta manera podemos dejar de lado el pensamiento de que no es del todo cómodo para su manipulación como móvil convencional. Ojo que no hablé tampoco de la impresión que genera utilizar este móvil en la calle, ya que

además del tamaño la pantalla es ultra resplandeciente, por lo que no pasa desapercibido.

Después de haber visto todos estos puntos, ya podía catalogar al Galaxy Note como una tableta súper manipulable. Es decir poder utilizarla como tablet, para cualquier tipo de función, desde navegar por internet, contestar correos, ver películas, editar imágenes/videos, y luego tener un móvil clásico menos llamativo para el uso como teléfono.

Obviamente de esta manera tendríamos que contar con dos equipos, uno para las llamadas clásicas y el otro para trabajar. Tampoco debemos dejar relegado las condiciones de móvil, ya que al contar con conectividad 3G, podríamos utilizar la tableta como centro de comunicaciones y además como móvil de repuesto por si el principal (único uso móvil) se quedara sin batería.

Lógicamente lo antes expuesto son impresiones de quien escribe esta nota, ello no quiere decir que las funciones deben ser tomadas como regla de oro, simplemente es un caso de uso para el Galaxy Note.

## Ventajas

Las ventajas creo que están a la vista. Pero la primera que notamos es la gran calidad de la pantalla.

Luego esta el lápiz, con el cual se pueden realizar varias funciones.

La velocidad del microprocesador, tengo que reconocer que cuando reviso un móvil intento por todos los medios de exprimirlo hasta que falle, y en este caso no lo pude lograr.

Android 2.3.5, esta versión de Android está muy bien complementada con el hardware del equipo, funciona de maravillas y me atrevería a decir que no es tan necesario la actualización a ICS.

Duración de batería, si estamos utilizando la Note con Wifi, la misma puede llegar a una autonomía de 2 días y mas de 24 horas de uso continuo. En el caso del 3G la misma se reduce bastante.

Sus 16GB de memoria incorporada no hacen necesario, por lo menos en el principio, que instalemos una memoria MicroSD.



### Desventajas.

Las desventajas del móvil son pocas.

La primera de ellas es la imposibilidad de contar con un puerto HDMI de forma independiente, con lo cual tendremos que conectar un cable especial de Samsung costoso y difícil de obtener.

La segunda desventaja, es su valor económico, el más alto en su categoría (con el mismo costo del equipo liberado, podríamos adquirir una tableta Android y comprar un móvil smartphone Android económico).

### Puntuación

8-10

### Conclusión final

La Galaxy Note, es una excelente tableta. Con esta frase podría cerrar la conclusión, además fíjense el artículo con el cual inicie la oración, "la"; pero claro, en general todo va a depender del usuario.

Y si hablo específicamente dejando de lado el tamaño, (muchas personas podrán decir que como un smartphone, es demasiado grande y como para entrar en la categoría de tableta es chica) puedo decir que es un excelente equipo, el cual satisface las necesidades de un power user. Y la única contra que tiene, es la de no poder contar con una salida HDMI clásica.

La mejor conclusión que podemos dar desde Tuxinfo son los resultados del mercado, en donde el Galaxy Note es ampliamente aceptado en todo el mundo como uno de los más vendidos de la empresa detrás del S2.



**Ariel M. Corgatelli**  
@arielmcorg



System Management y Optimización de IT con software libre  
<http://www.itmonitoring.com.ar>

# Debian 6

## Tutorial de **instalación**

POR NATANAEL ANDRÉS GARRIDO



Sin duda, las distribuciones basadas en Debian, son las más fáciles de instalar. Quizá sea porque estamos demasiado acostumbrados a probar este tipo de distros, o tal vez porque son las más populares, o también porque es la más utilizada por la persona que nos pasó la distro. Lo cierto es que las justificaciones pueden ser innumerables.

Por esta razón, en este artículo y en los sucesivos, vamos a estar viendo no sólo las instalaciones de las distros más usadas, sino también las menos conocidas y más difíciles de instalar.

Para dar comienzo a esta serie de notas, hoy vamos a ver cómo se instala Debian de la manera más práctica y sencilla, intentando que los recién iniciados en el mundo de GNU/Linux, entiendan y sepan lo que es instalar un sistema operativo basado en GNU/Linux y cómo vivir sin usar Windows.

Les aclaro que voy a estar instalando Debian en una máquina virtual, pero eso es un detalle menor.

Ante todo debemos aclarar que existen 3 ramas de Debian, a saber:

-Debian Stable: La que vamos a instalar nosotros. Una versión estable y actualizable del sistema.

-Debian Testing: Una versión con paquetes de programas que están en fase de testeo.

-Debian Sid o Experimental: Como su nombre lo indica, es una versión con paquetes experimentales los cuales

pueden hacer que el sistema falle, de ahí su nombre, aunque los casos son pocos.

Bueno, basta de palabrerías, ¡¡¡que empiece la acción!!!

Booteamos el sistema operativo desde una unidad de CD-ROM, DVD-ROM o Pendrive, como más les guste.

La pantalla principal de la Instalación de Debian es la siguiente:



Acá tenemos varias opciones las cuales se deducen fácilmente:

-Install: instalación del SO en forma de consola o gráficos sencillos.

-Graphical Install: Instalación del SO de forma gráfica.

-Advanced options: Opciones avanzadas de la instalación con las siguientes opciones.



Las primeras 3 opciones son en modo "consola".

-Expert Install: instalación para expertos.

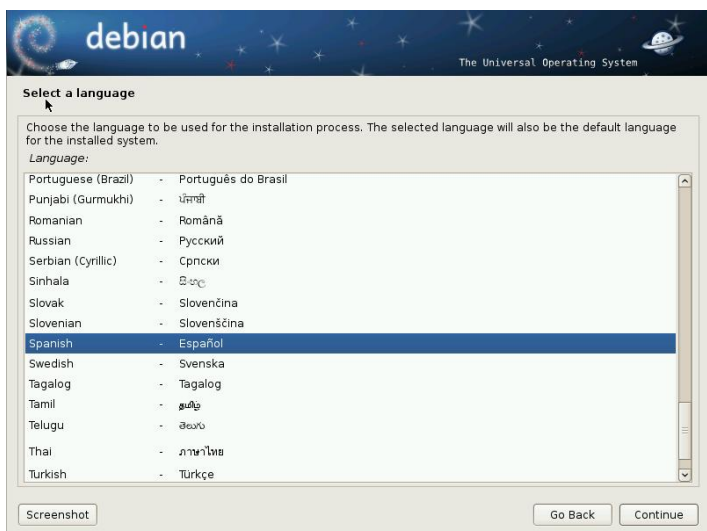
-Rescue mode: Modo de rescate para recuperar el sistema.

-Automated install: instalación automatizada.

Después de estas 3 opciones, se encuentran las mismas opciones pero en modo gráfico.

Dado que este tutorial está orientado a los novatos, vamos a elegir la opción más fácil, Graphical Install.

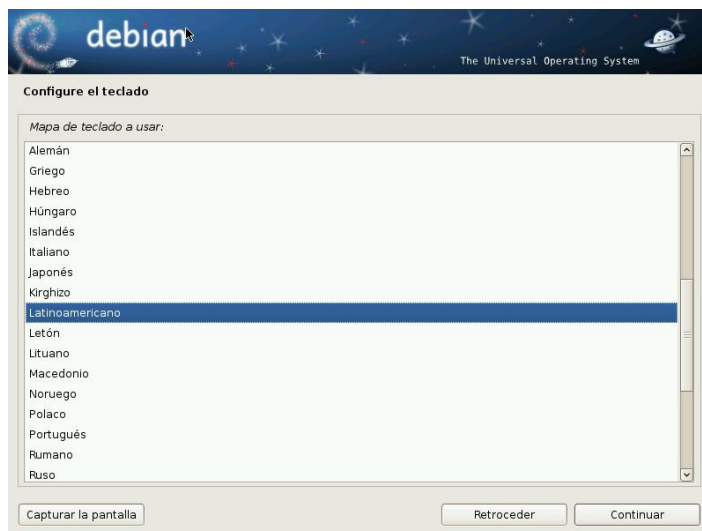
La próxima pantalla es el inicio de la instalación del SO de forma gráfica:



Acá vamos a elegir el idioma que va a tener nuestro sistema operativo. Lo más probable es que al terminar la instalación, nos pida que instalemos algún paquete de idiomas faltante. Damos clic en Continue.

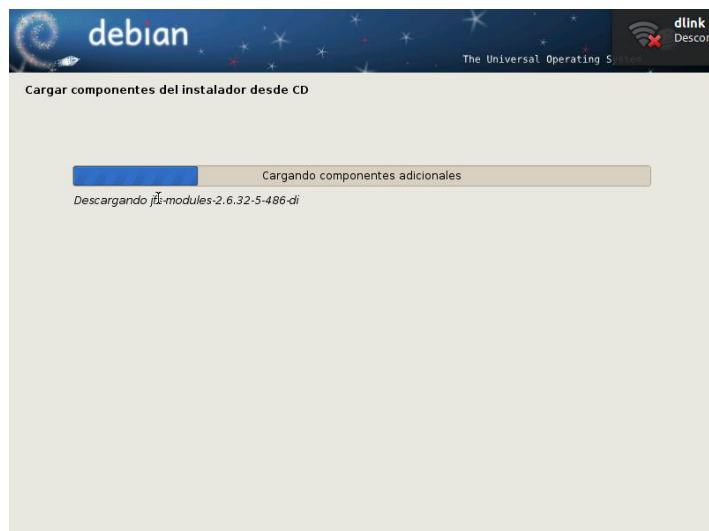


En esta pantalla elegimos nuestro país; al elegir el mismo, se hará el cálculo de la zona horaria en la que estamos para poner el reloj automáticamente en hora. Más adelante podremos configurar el reloj para que se actualice automáticamente en el horario de verano si así lo deseamos. Hacemos clic en Continuar (noten que el idioma ya ha cambiado).

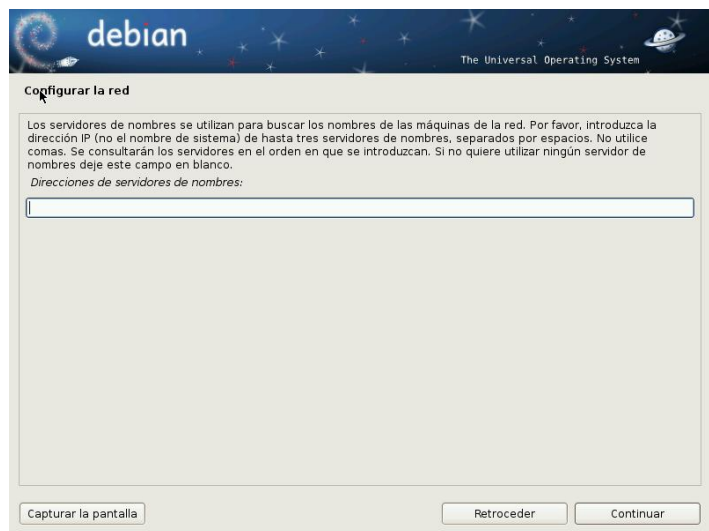


En la siguiente pantalla tendremos que elegir la configuración de nuestro teclado. Seamos precavidos y averigüemos qué distribución de teclado tenemos en nuestra máquina, para después no tener inconvenientes a la hora de escribir. Si tu computadora es nacional, lo más probable es que tenga la distribución latinoamericana, si no ves la tecla Ñ, lo más probable es que la distribución del teclado sea de EE.UU. Hacemos clic en Continuar.

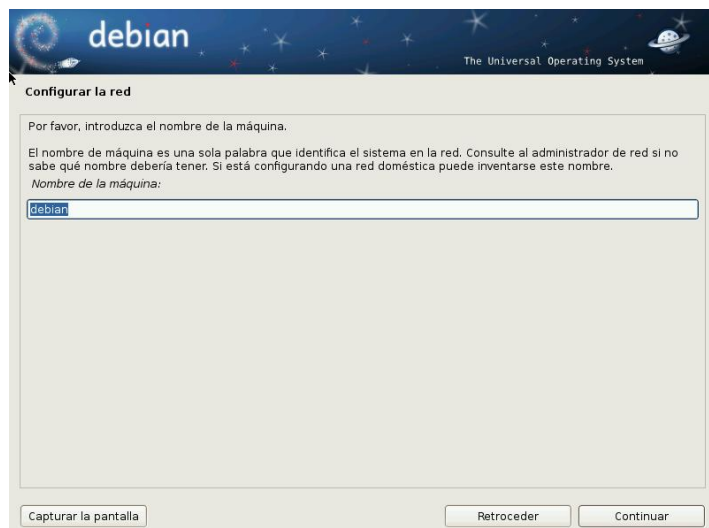
En las siguientes pantallas vamos a ver que el mismo configurará algunos componentes del sistema y algunos dispositivos de hardware. Lo más básico.



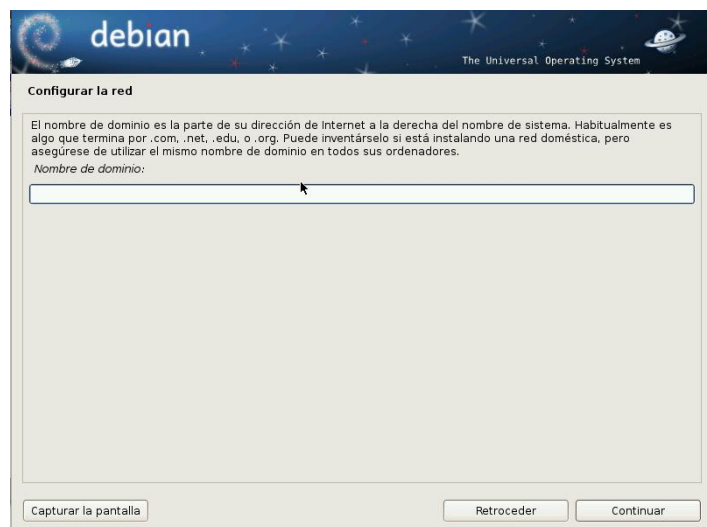
Una vez terminado este paso, vamos a una sección muy importante de la instalación, la configuración de la Red.



Si usamos IP dinámica en nuestra conexión hogareña podemos ponerla en esa casilla. Hacemos clic en Continuar.



Aquí elegiremos el nombre que nuestra máquina tendrá en nuestra red hogareña, elijamos un nombre que nos acordemos, o sino dejemos el nombre que viene por omisión si es que no vamos a trabajar con alguna red LAN. Hacemos clic en Continuar.



Lo que vamos a hacer en este paso, es elegir el nombre de dominio de nuestra red, el cual vamos a tener que poner en todas las máquinas que tengamos en nuestra red hogareña. Si queremos que tenga un nombre por omisión, dejemos el campo vacío. Hacemos clic en Continuar.



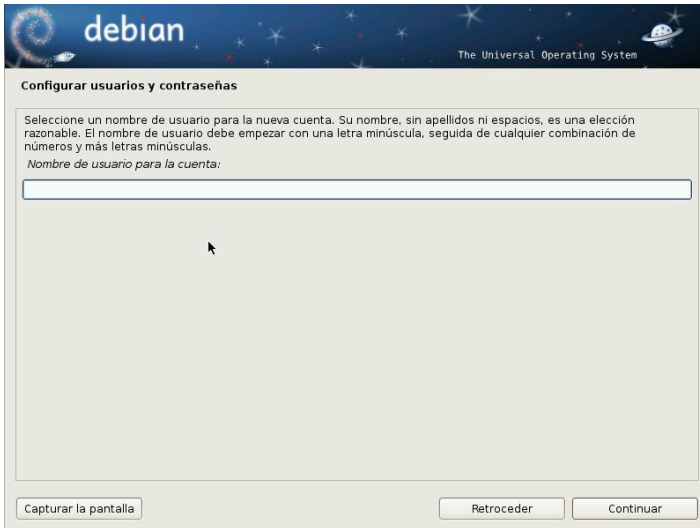
Este paso es muy sencillo, simplemente vamos a elegir la contraseña de root de nuestro sistema operativo. Básicamente, esta contraseña nos va a servir para cuando queramos configurar nuestro sistema a fondo y necesitemos tener los permisos de administrador/super usuario/root.

Elegimos la contraseña y hacemos clic en Continuar.

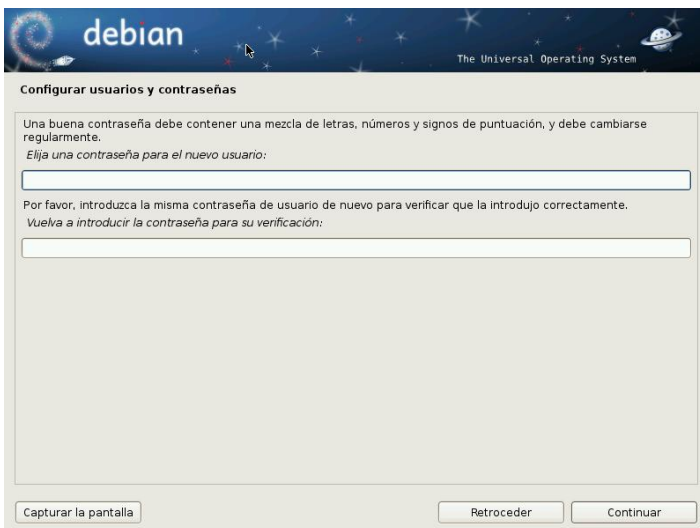




Ahora vamos a poner nuestro nombre completo, o algún nombre que queramos para identificar al administrador de la máquina. Llenamos el campo y hacemos clic en Continuar.

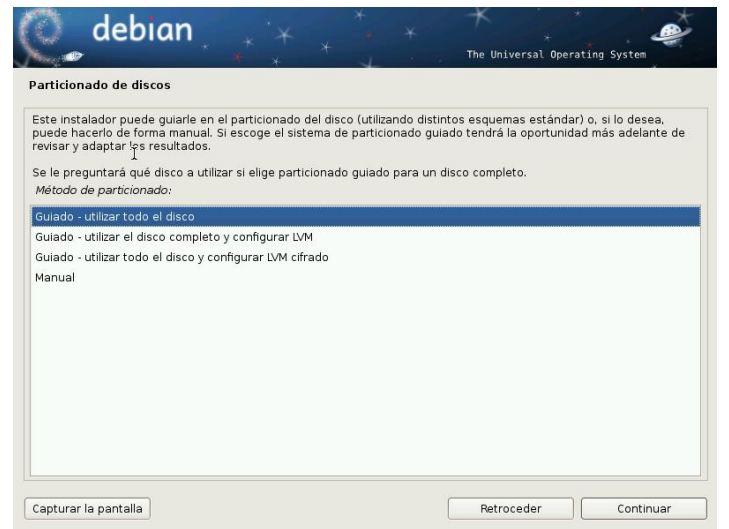


Ahora elegiremos nuestro nombre de usuario de la cuenta, la cual vamos a usar para loguearnos en la máquina una vez que terminemos de instalar el sistema. Llenamos el campo y hacemos clic en Continuar.

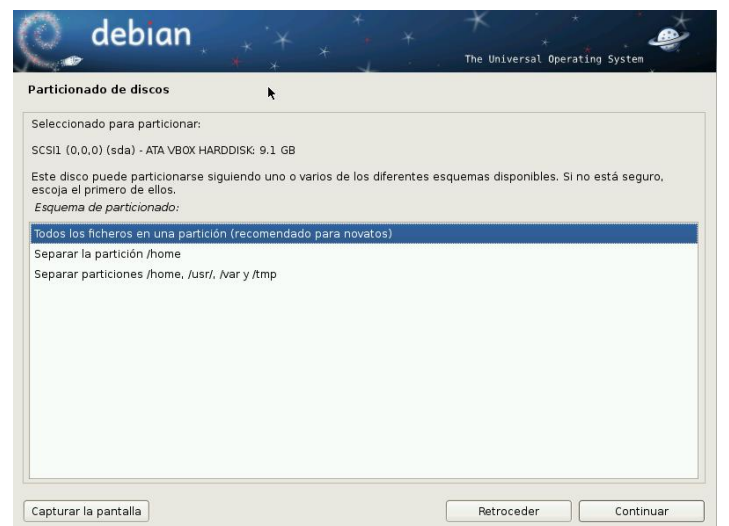


Aquí vamos a elegir una contraseña para la cuenta que hemos creado anteriormente. La idea es que la contraseña de superusuario y esta contraseña sean distintas para que nuestro sistema sea menos vulnerable que cualquier otro. Aclaremos que un sistema GNU/Linux con contraseña de root ya es lo suficientemente seguro a los ataques de intrusos indeseados. Llenamos el campo y hacemos clic en Continuar.

Después de este paso, vamos al particionado del disco, el cual elegiremos para instalar nuestro sistema operativo. Si sólo vamos a tener nuestro sistema GNU/Linux en la máquina, lo mejor es hacer un particionado guiado utilizando todo el disco. Si tenemos conocimientos sobre este tema, podemos hacer un particionado manual para elegir en qué particiones instalaremos nuestro sistema Debian y qué sistema de archivos usaremos entre muchas más opciones.



Una vez que elegimos nuestra opción, pasamos a elegir el disco en el cual vamos a instalar nuestro sistema operativo y vamos a tener tres opciones; las cuales nos permiten dejar el sistema operativo en estado óptimo.



Nosotros vamos a elegir la primera opción mediante la cual se utilizarán todos los archivos y ficheros del sistema en una misma partición. Aclaro nuevamente, que si tienen conocimientos sobre particionado de discos, pueden elegir la opción que les resulte más conveniente.

Una vez que hacemos clic en Continuar empezará a instalarse el sistema.



Una vez que finalice la instalación del sistema, se nos consultará si deseamos analizar otro CD/DVD para continuar instalando. Déjenme aclararles que con el CD #1 tenemos el sistema básico y si tenemos internet podemos dejar nuestro sistema en óptimas condiciones.



Después de esto se nos ofrece la opción de elegir una réplica de red, la cual hará que se conecte a internet para que se pueda actualizar el sistema.

Una vez que terminamos este paso se van a instalar los programas necesarios junto con algunos componentes del sistema.

Al hacer clic en el botón Continuar vamos a pasar a la

selección de programas que queremos que se instalen en nuestro sistema.



Queda a criterio del lector elegir la opción que necesite o requiera utilizar según su propósito.

Si sos un usuario novato de GNU/Linux te recomiendo dejar las dos opciones tildadas que ofrece el programa de instalación.

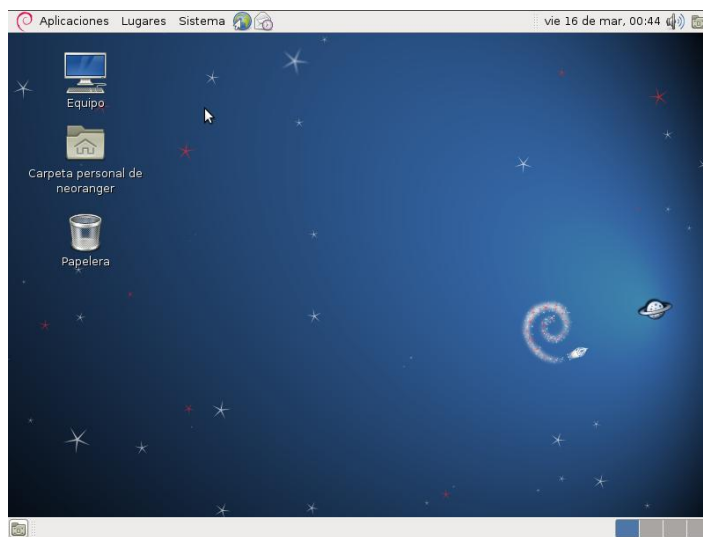
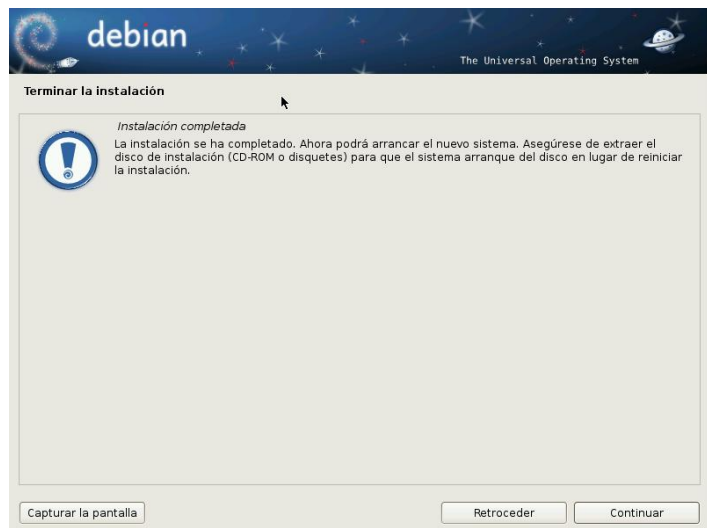
Al hacer clic en el botón Continuar, la instalación llegará a su paso final en donde terminará de instalar los paquetes de las aplicaciones elegidas y el programa de arranque del sistema operativo: el famosísimo GRUB.



Una vez que se haya terminado de instalar el GRUB, vamos a tener el mensaje de finalización de instalación del nuestro sistema operativo GNU/Linux. Al reiniciar la máquina, vas a tener tu sistema listo para usar.

Recordemos que cuando se reinicie la computadora no es necesario bootear nuevamente desde nuestro soporte extraíble; sino que el sistema booteará desde el disco

rígido, razón por la cual, habrá que sacar el soporte extraíble o bien, desactivar el booteo de ese soporte desde la BIOS de tu máquina.



Listo!! Tu Debian en versión estable está instalado en tu máquina, ¡¡ahora podés explorarlo y personalizarlo como más te agrade!!

**Natanael Andrés Garrido**  
Twitter: @NatanaelGarrido  
Google+: Natanael Garrido  
Web: <http://www.neositelinux.com.ar>





# Control de versiones con Subversion

POR DAVID RENE COMBA LAREU

En este pequeño espacio voy a describirles, qué es el control de versiones y cómo utilizar Subversion, una aplicación open source, tanto en su función de servidor, donde se guardan los archivos; como en su faceta de cliente (todo basado en la plataforma Linux). ¡Pongamos manos a la obra!

## ¿Qué es el control de versiones?

Control de versiones se le llama a la gestión de cambios sobre los elementos de un producto (que normalmente son archivos, de diferentes tipos, como texto, imágenes etc.). El sistema de control de versiones se encarga de guardar esos archivos en "repositorios" y de agrupar los cambios del repositorio en "revisiones" que guardan el estado actual del archivo con sus cambios. Además, el control de versiones ofrece un archivado histórico de revisiones, permitiendo volver a un estado anterior del archivo en cualquier momento.

Existen 2 tipos de almacenamiento que los programas de control de versiones pueden utilizar:

**Centralizada:** se almacena el repositorio en un único servidor, del cual los clientes dependen para obtener los archivos y enviar nuevas revisiones del mismo.

**Distribuida:** cada usuario tiene su propio repositorio con los archivos, que pueden ser mezclados con los repositorios de otros usuarios.

## Instalando Subversion

Subversion, siendo un sistema de control de versiones

centralizado, necesita instalar un servidor, para eso la forma sencilla de hacerlo, es con el gestor de paquetes de tu distribución (apt, yum etc.), buscar por "Subversion" e instalarlo. Ahora, si por alguna razón necesitas instalarlo desde el código fuente, bajás la última versión desde <http://subversion.tigris.com> y lo descomprimís.

Lo siguiente es configurar el código fuente para poder compilarlo, para ello entramos en la carpeta y ejecutamos algo como lo siguiente:

```
./configure --with-apr=/usr/local/apache2/bin/apr-1-config
```

La directiva `--with-apr=` que se le pasa al momento de configurar el código fuente es para compilar, y que se genere un módulo de apache para el acceso al repositorio por medio del mismo. Es altamente recomendable, si se tiene apache también instalado en el mismo servidor, usar esta directiva. Una vez configurado, ejecutamos `make` y `make install` para compilar e instalar.

## Configurando subversion en apache

Si tenías instalado apache y seguiste las instrucciones previas, el proceso generó un módulo de apache, que nos permite conectarnos al servidor de subversion. La cuestión es que aunque esté compilado, todavía tenemos que modificar los archivos de configuración de apache para cargar el módulo y configurar el repositorio para que pueda ser administrado por apache. Para esto buscamos los archivos de configuración de apache (que dependiendo de la distribución y la forma en que fue instalado, puede ser `http.conf`, `apache2.conf` y estar en directorios como `/etc/apache2`, `/usr/local/apache2/conf`) y añadimos unas líneas como las siguientes:

```
LoadModule dav_svn_module  
/usr/local/apache2/modules/mod_dav_svn.so
```

```
LoadModule authz_svn_module  
/usr/local/apache2/modules/mod_authz_svn.so
```

Las rutas a estos archivos pueden cambiar dependiendo de la configuración del sistema, pero básicamente estas directivas cargan el modulo de SVN en apache.

El siguiente paso es decirle a apache dónde esta nuestro repositorio:

```
<Location /svn>
DAV svn
SVNPath /ruta/al/repositorio
AuthType Basic
AuthName "Subversion repos"
AuthUserFile /etc/svn-auth-conf
</Location>
```

Esto permite que el repositorio pueda ser alcanzado desde una locación remota por medio de apache (con una URL como `http://URL.del.servidor/svn`) y además, requiere una autenticación por parte del usuario para acceder al mismo (en este ejemplo los usuarios son definidos en `/etc/svn-auth-conf`)

### Creando el repositorio

Ya teniendo subversión instalado en el servidor, es momento de crear el repositorio que contendrá los archivos. Para esto, es necesario ejecutar el siguiente comando:

```
svnadmin create
/ruta/deseada/para/el/repositorio
```

La ruta deseada pasada al comando es donde se creará la carpeta que contendrá nuestro repositorio. Se crean varias carpetas y archivos, pero la más importante es la carpeta `hooks`, ésta contiene varios archivos con extensión `tmpl` los cuales no son más que scripts bash que quitándole la extensión, son ejecutados en diferentes momentos cuando el servidor está en uso (por ejemplo cuando se manda un

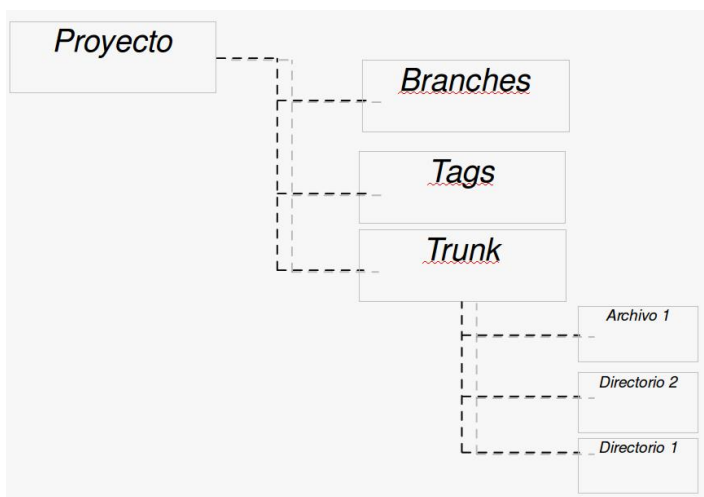


Figura 1

cambio de un archivo, puede ejecutarse y realizar cualquier acción dentro del script bash, como enviar una notificación por email del archivo modificado).

Una vez creado el repositorio, tenemos que hacer la primer importación de archivos. Se aconseja utilizar la estructura de archivos mostrada en la **Figura 1**

Como se aprecia en el gráfico, los archivos de nuestro proyecto van en la carpeta `trunk`.

Una vez creada esta estructura, la importamos en el repositorio:

```
svn import /ruta/a/nuestro/proyecto
file:///ruta/al/repositorio -m "Importando"
```

¡Y ya estamos listos para usar nuestro repositorio!

### Usando subversión

Llegó el momento de describir los diferentes comandos que podemos usar para trabajar con el repositorio:

**Checkout:** Este comando obtiene una copia del repositorio, lista para ser usada y poder subir revisiones de la misma.

```
svn checkout
http://www.urlalrepositorio.com/ruta/al/repo
```

**Commit:** sube los cambios al servidor, creando una nueva revisión del mismo. Estando dentro de la carpeta descargada por el comando `checkout` se ejecuta lo siguiente.

```
svn commit -m "este es el mensaje para el
registro de la revisión"
```

También se le puede pasar al comando la ruta del archivo el cual subir en esta revisión, antes del parámetro `-m`

**Update:** este comando actualiza tu copia local con la última versión del servidor

```
svn update /dir/de/tu/repositorio/local
```

**Add:** añade un archivo al proyecto, que será subido en el próximo `commit`. Debe copiarse el archivo dentro de una copia de trabajo del proyecto, en la ubicación deseada dentro de la misma y ejecutar:

```
svn add /ruta/al/archivo/a/añadir
```

Si son varios archivos en una carpeta ya adherida al proyecto, puede agregarse `--force` para agregar todos los archivos y carpetas que no estén en el repositorio.

**Delete:** borra un archivo del repositorio, especificando su ubicación.

```
svn delete /ruta/al/archivo
```

Mv: con esto se pueden mover elementos en el repositorio

```
svn mv /ruta/origen /ruta/destino
```

**Mkdir:** crear un directorio en el repositorio

```
svn mkdir /ruta/al/directorio/a/crear/
```

**Cp:** copia un archivo a otra del repositorio

```
svn cp /ruta/origen/ /ruta/destino/
```

### Haciendo una copia de respaldo del repositorio.

Algo que me pareció importante de incluir en este artículo es cómo podemos crear una copia de respaldo del repositorio ante cualquier inconveniente que pueda tener el servidor, aunque puede sonar lógico que la forma más fácil sería simplemente copiar la carpeta en el servidor que contiene el repositorio, no es recomendable ya que puede generar una corrupción de datos. Para esto subversión tiene un comando que se usa de la siguiente manera.

```
svnadmin dump /ruta/al/repositorio > dump.db
```

El archivo `dump.db` contiene el repositorio con todas las revisiones hasta el momento, con el mismo y el siguiente comando es posible recrearlo en un repositorio vacío:

```
svn load /ruta/al/nuevo/repositorio/vacio < dump.db
```

### Conclusión

La idea de este artículo era brindar una introducción a esta poderosa herramienta, que brinda una gran flexibilidad y control de un proyecto cuando se trabaja en grupo, y también de manera unipersonal. Hay mucho más que no se cubrió en estos párrafos, como control de usuarios con ACL, otros métodos de conexión al repositorio (como ssh) backups por revisiones, hooks y un largo etc. Pero espero que los motive a seguir investigando y experimentando sobre esta herramienta.

Para usuarios de Windows, les recomiendo ver clientes como tortoiseSVN y smartSVN que proveen de interfaces gráficas para realizar todas estas funciones.

*David Rene Comba Lareu*  
twitter: *shadow\_of\_soul*  
*david@y-developments.com*

Únete a nuestro **podcast**

**Radio Geek**

Podcast semanal de actualidad tecnológica



<http://radiogeek.ivoox.com>





# Guía de GNU/Linux (VII)

POR RAFAEL MURILLO

Hasta el momento hemos visto muchas características de GNU/Linux, quizá la más importante es que ahora sabemos que es un Sistema Operativo multi-tarea, pero también es importante saber que fue diseñado para ser utilizado por múltiples usuarios. Aún cuando se tenga una computadora con un único usuario, es importante recordar que no es conveniente realizar el trabajo diario desde la cuenta de root, ya que dicha cuenta está destinada únicamente para la administración del Sistema.

Ahora bien, una cuenta de usuario contiene las restricciones necesarias para impedir que se ejecuten comandos u órdenes que puedan dañar el sistema; o incluso la ejecución de troyanos como el Bliss, que se altere la configuración del Sistema, cambiar permisos, escalación de permisos, ubicación de archivos y directorios del Sistema, etc.

Generalmente, el paso que le sigue a la instalación de Linux es la creación de cuentas de usuario (aunque muchas veces preferimos instalar primero los drivers que no hayan sido reconocidos correctamente, como los de video, o el acceso a Internet). Para realizar esta operación existen distintos métodos, todos sencillos, que nos permiten crear una cuenta de usuario con su propio directorio de trabajo y los archivos necesarios (y claro, con un password asignado). De hecho, la gran mayoría de las distribuciones permiten crear cuentas de usuario incluso desde el instalador del Sistema. Pero también contamos con otras herramientas, tanto en modo gráfico (usando alguna interfaz gráfica de las que ya vimos) o también en modo texto (desde la Terminal o Consola).

## Creación de cuenta de usuario en modo texto: `useradd` y `passwd`

Lo primero que debemos hacer es tener abierta una Consola o Terminal, y desde ahí escribir el comando siguiente:

`useradd user1` (donde “user1” deberá ser remplazado por el nombre del usuario que queremos crear.

Nota: este comando va a requerir de privilegios de administrador, ya que es una tarea propia del Administrador del Sistema, por lo tanto, si ejecutamos este comando desde la terminal, sin estar logueado como root, obtendremos una pantalla como la que sigue:

```
rmurillo@rmurillo-desktop: ~
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
rmurillo@rmurillo-desktop:~$ useradd usuario1
useradd: no se puede bloquear /etc/passwd; inténtelo más tarde.
rmurillo@rmurillo-desktop:~$
```

Para evitar esto, vamos a escribir en la consola el comando que sigue:

### `sudo su`

Una vez hecho esto, se nos pedirá nuestra contraseña (parecerá que no escribimos nada, pero esto es una medida de seguridad para evitar esas “miradas indiscretas”).

```
rmurillo@rmurillo-desktop: ~
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
rmurillo@rmurillo-desktop:~$ useradd usuario1
useradd: no se puede bloquear /etc/passwd; inténtelo más tarde.
rmurillo@rmurillo-desktop:~$ sudo su
[sudo] password for rmurillo: █
```

Ahora que pusimos ya la contraseña, notaremos que nuestra terminal ha realizado un cambio:

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
rmurillo@rmurillo-desktop:~$ useradd usuario1
useradd: no se puede bloquear /etc/passwd; inténtelo más tarde.
rmurillo@rmurillo-desktop:~$ sudo su
[sudo] password for rmurillo: █
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo#
```

Bien, ahora ya podemos ejecutar el comando para la creación del usuario1

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
rmurillo@rmurillo-desktop:~$ useradd usuario1
useradd: no se puede bloquear /etc/passwd; inténtelo más tarde.
rmurillo@rmurillo-desktop:~$ sudo su
[sudo] password for rmurillo:
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# useradd usuario1
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo#
```

El usuario ha sido creado (a pesar de que no hemos recibido ningún mensaje de alerta). Ahora toca el turno de especificar una contraseña para el usuario que hemos creado (usuario1). No está de más decirles que debemos tener cuidado con la contraseña a elegir, debe ser algo que podamos recordar, pero también debe cumplir con algunos requisitos (no es que no se pueda crear una contraseña que no cumpla con los requisitos que estoy por nombrar, se puede... pero es una buena práctica de seguridad el cumplir con ellos):

- Fácil de recordar
- Mezclar letras mayúsculas, minúsculas y números
- Utilizar algún carácter especial, como el símbolo de %
- De preferencia, que no contenga palabras que se puedan encontrar fácilmente en el diccionario.

Nota: el sistema puede prevenirnos sobre la creación de una mala contraseña, pero esto no impedirá que la podamos crear.

Ahora, la sintaxis de este comando es la siguiente:

```
passwd nombre_de_usuario
```

Para nuestro caso, recordando que hemos creado el usuario1, el comando sería como se ve en la pantalla:

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# passwd usuario1
Introduzca la nueva contraseña de UNIX: █
```

Se nos pedirá la nueva contraseña (recordemos que este comando también debe ser ejecutado como root, de lo contrario no nos permitirá asignar la contraseña). Al igual que en el comando donde nos logueamos como root, parecerá que no estamos escribiendo nada, pero esto es por seguridad. Si crees que te has equivocado al escribir la contraseña, puedes oprimir la tecla de “retroceso” para borrar la cantidad de caracteres que hayas escrito, puedes oprimir la tecla retroceso las veces que consideres

necesarias y posteriormente volver a escribir la contraseña que quieres asignar y presionar “enter”.

Se te pedirá que vuelvas a escribir la contraseña que quieres asignar para aplicar el cambio:

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# passwd usuario1
Introduzca la nueva contraseña de UNIX:
Vuelva a escribir la nueva contraseña de UNIX:
```

Si has realizado correctamente este proceso, en pantalla aparecerá un mensaje para confirmar que la contraseña ha sido asignada correctamente.

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# passwd usuario1
Introduzca la nueva contraseña de UNIX:
Vuelva a escribir la nueva contraseña de UNIX:
passwd: contraseña actualizada correctamente
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo#
```

Nota: este mismo comando podemos usarlo para cambiar una contraseña que ya ha sido asignada.

Existen muchos parámetros que podemos usar para este comando (useradd). A continuación les dejo un comando que, al ser ejecutado, les permitirá ver el manual de useradd. De esta manera, ustedes mismos podrán aprender otras maneras en que se puede usar; el comando es: `man useradd`

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# man useradd
```

Nota: para salir del manual de useradd, oprimimos la letra “q”. El comando man seguido de cualquier comando, nos mostrará el manual de dicho comando.

### Eliminar una cuenta de usuario

En ocasiones será necesario eliminar una cuenta de usuario (o varias) del Sistema (son prácticas muy comunes en las empresas). Para realizar esta operación utilizaremos el siguiente comando:

`userdel nombre_de_usuario` (este comando borrará únicamente el usuario, no su directorio home)



**userdel -r nombre\_de\_usuario** Para eliminar tanto al usuario como sus directorios y archivos.

En nuestro caso, vamos a eliminar el mismo usuario que creamos (usuario1).

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# userdel usuario1
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo#
```

## Manejo de Grupos

Los grupos es algo que ya todos conocemos (espero). Nos sirve para delimitar aún más la seguridad del Sistema. Por ejemplo, un usuario que pertenece al Grupo de “Finanzas”, puede tener permisos para entrar a los archivos propios de su Grupo, pero no tendrá acceso para ver o modificar los archivos del Grupo de “Soporte” (esto es sólo un ejemplo).

## Alta de Grupos

Para crear un grupo nuevo, utilizaremos el siguiente comando:

**groupadd nombre\_del\_grupo** (para fines prácticos, como se puede ver en la siguiente pantalla, he creado el grupo1)

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# groupadd grupo1
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo#
```

## Baja de Grupos

Al igual que con los usuarios, muchas veces tendremos que borrar grupos, para ello utilizaremos el siguiente comando:

**groupdel nombre\_del\_grupo**

```
root@rmurillo-desktop: /home/rmurillo
Archivo Editar Ver Terminal Ayuda
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# groupadd grupo1
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo# groupdel grupo1
root@rmurillo-desktop:/home/rmurillo#
```

Lo mismo que antes les dije, pueden ver el manual completo de estos comandos (groupadd y groupdel) anteponiendo el comando man.

Hasta aquí llega esta entrega de la Guía de Linux, tendrán un tiempo para entretenerse creando y borrando usuarios y grupos; además de leer el manual de cada comando y aplicarlo con algunos ejercicios.



Rafael Murillo Mercado  
linxack@gmail.com

**Zimbra™**  
Collaboration Suite  
**Linware**  
www.linware.com.ar  
zimbra@linware.com.ar

En cualquier lugar, en cualquier máquina

Zimbra  
Inbox  
Chris Smith  
New Folder  
Folders: Inbox, Google, Hotmail, Oracle, Yahoo Mail, Chats, Sent, Drafts (7), Junk, Trash, Engadgets (625), Items, Journal, Notes, RSS Feeds

Subject: project status - meeting  
Sent By: sample On: June 5, 2008 5:04 PM  
To: sample

I was hoping we could meet tomorrow to discuss the status. please let me know you have availability in the early afternoon.  
thanks!

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

vmware®  
Business Partner  
hp invent  
intel Technology Provider

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

# Document Freedom Day 2012

"Venezuela libera sus Documentos"



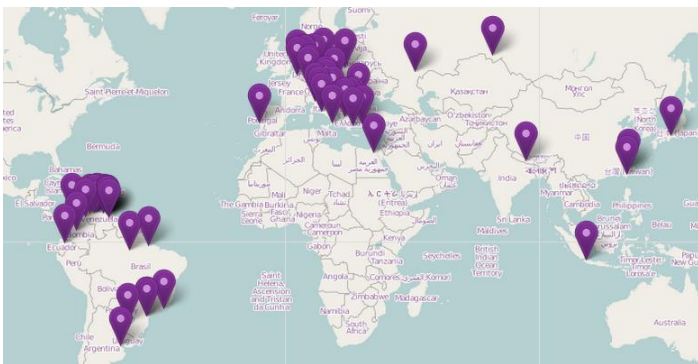
POR LINDA MARTÍNEZ

El Document Freedom Day (Día del Documento Libre) es el día mundial para celebrar los estándares y formatos abiertos de documentos, el mismo se celebra el último miércoles del mes de marzo. La actividad tiene como finalidad impulsar la accesibilidad de la información y la sensibilización en el uso de los estándares abiertos, para la elaboración, almacenamiento y distribución de documentos ofimáticos.



Esta iniciativa la lidera la Free Software Foundation Europe desde hace 5 años. Pero este año es el más representativo debido a la gran participación de comunidades en todo el mundo.

En la mencionada participaron los siguientes 22 países: Argentina, Brasil, Colombia, Croacia, Ecuador, Egipto, Grecia, Alemania, Indonesia, Italia, Japón, Nepal, Polonia, Portugal, Rumania, Russia, Eslovaquia, Eslovenia, Países Bajos, Taiwán, Turquía y Venezuela. Apoyaron más de 50 organizadores locales, cientos de colaboradores y se ha realizado una cobertura en 19 idiomas.



## ¿Qué son los Estándares Abiertos?

Según Wikipedia: Estándar Abierto es una especificación disponible públicamente para lograr una tarea específica-

Los Estándares Abiertos garantizan la libertad de acceder

a los datos, y la libertad para crear software libre utilizados en la escritura y lectura de datos en formatos específicos. La premisa de la aplicación de Estándares Abiertos son esenciales para la interoperabilidad y la libertad de elección sobre la base de los méritos de diferentes aplicaciones de software. Proporcionando la libertad de los datos de quienes lo generan y a los usuarios que los usan, por esta razón este modelo de estandarización los hace esenciales en la implementación por parte de gobiernos, empresas, organizaciones y usuarios individuales de la tecnología de la información en general; garantizando el acceso en el tiempo a los datos e información producidos y rompiendo así las barreras técnicas o legales que tienen otros tipos de formatos ofimáticos.



La frase que expresó Stephen Fry al actor, guionista y periodista de tecnología de The Guardian, se convirtió en el lema principal del poster del Día del Documento Libre, ya que

simplifica de forma clara el concepto:

“Es hora de una vez por todas de acabar con el absurdo sin sentido de que un documento enviado a una plataforma sea incomprendible para el usuario de otra”

## Venezuela como país de mayor participación



En este año Venezuela participa por primera vez en el Día del Documento Libre (DFD) apuntándose como el

país con mayor cantidad de sedes participantes en el mundo. Los estados (7) que acudieron a la convocatoria fueron: Anzoátegui, Bolívar, Carabobo, Distrito Capital, Lara, Mérida y Monagas.

La Comunidad de LibreOffice de Venezuela realizó la organización local del Document Freedom Day (DFD) junto a la colaboración prestada por parte de otras comunidades de Software Libre en Venezuela como: Ubuntu Ve, VasLibre, CUSLANZ y Guayanalug. Para la realización del evento se contó con el patrocinio de instituciones publicas, universidades y empresas privadas.



La realización de esta actividad apoya el impulso nacional que se viene gestando en el

país, ya que actualmente Venezuela forma parte de The Open Document Format Alliance (ODF Alliance) organización que promueve y fomenta el uso de OpenDocument Format (ODF) como formato de documento principal para los gobiernos".



Además el ODF se convirtió, oficialmente, en el formato de archivo requerido por los organismos públicos en Venezuela, según la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 39.109, del 29 de enero de 2009. Y en cuanto a los archivos no editables, el formato PDF es el requerido.

En general la convocatoria fue sumamente exitosa, se brindaron conferencias entre las que se destacan las relacionadas con la importancia del uso ODF, certificación digital en documentos libres, las implicaciones del marco legal, comunidad LibreOffice Venezuela, entre otras. También hubo actividades de gran importancia como por ejemplo las demostraciones de la suite ofimática LibreOffice a través de talleres y la feria de instalación de LibreOffice.

### Datos de interés



El segundo símbolo emblemático del Document Freedom Day es el pastel con el logo del DFD, los expertos anunciaron que las que figuraron fueron la de Venezuela y Alemania. El pastel más creativo fue el eslovaco, el cual mostraba la "semilla de amapola y el turrón relleno"

### Lema utilizado durante la celebración

"Venezuela libera sus Documentos" basado del lema original del DFD "Libera tus Documentos"

### Los estados de mayor participación fueron:

Total de la convocatoria Nacional:

- 1.- Monagas (con 3 eventos) 25 %
- 2.- Lara 25 %
- 3.- Mérida 23%



### Galería de Imágenes

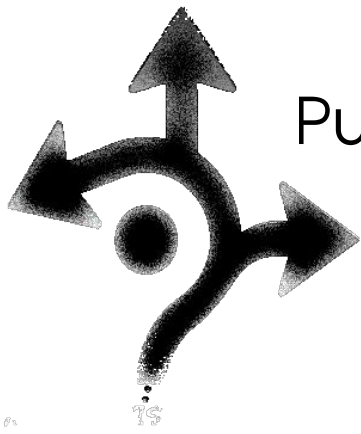
Se espera que el próximo año se unan más países de Latinoamérica a esta maravillosa celebración. Si deseas conocer la manera de formar parte de la celebración para el próximo evento puedes consultar en el portal del Document Freedom Day: <http://documentfreedom.org>

*(Parte de este artículo está basado en contenidos disponibles en el portal de Document Freedom Day)*

**Linda Martínez**  
 twitter: @lmartinez  
 Proyecto Canaima GNU/Linux Venezuela  
 Red CLED  
<http://ciberlatino.wordpress.com>



# Punto crítico



POR CLAUDIO DE BRASI

Una de las situaciones más deseadas y/o temidas en la industria informática es el punto crítico. Allí donde las cosas ya no pueden volver al estado anterior.

Hay gente que no se ha preocupado por lo crítico de la transferencia tecnológica hasta que se dan cuenta, tarde, de lo que han permitido. El mejor ejemplo está en Sony. Los norteamericanos en su interés constante por bajar costos, un día decidieron hacer su propia I+D y lo que lograron fueron los mejores aparatos de vídeo y audio, también el más deseado walkman. Hoy Sony está muy lejos del fabricante de radios y es un líder tanto en la electrónica de consumo como en el multimedia. Una empresa que conservó su punto crítico.

Hay un libro llamado Punto crítico (Airframe), de Michael Crichton que relata entre varias cosas el caso de una empresa de construcción de aviones, cómo se evitó la salida de herramientas para construir las alas de una nave, el elemento más crítico ya que con ellas y el conocimiento necesario una empresa tercerizada se puede hacer una competidora en unos años. Un caso como le pasó a IBM.

IBM era, (Y sigue siendo), una gran empresa de computación, en los fines de los 70 se orientaron a los ordenadores, cuando se le asignó a un ingeniero la creación de un ordenador de mesa realmente no creyeron que el proyecto diera un producto comercializable y rentable. De hecho ni siquiera le facilitaron un procesador que producía la propia IBM. Así se negoció con Intel para proveer del procesador de 16 bits más económico y de menor coste de desarrollo, (El 8088 que tenía la programación del 8086 con menos requerimientos de circuitos de ancho de bus usando desarrollos del 8085, descendiente del 8080 y primo del Z80). Tampoco se molestaron mucho con el Sistema operativo, (Creían que a lo sumo el negocio estaría en el hardware). Así cuando el IBM PC salió a la venta no sólo era un éxito sino que era tan deseable que las otras empresas desarrollaron sus

propios ordenadores. Sólo el BIOS se interponía entre IBM y el resto de las empresas, las primeras PC no eran compatibles entre sí. Incluso en las revistas especializadas se verificaba hasta qué grado eran parcialmente compatibles, (Su hardware era de Intel y se podía adaptar cosas desarrolladas para el Z80 y el sistema operativo era de Microsoft), aun así todos deseaban un PC Compatible, casi era como el Walkman de Sony. Cuando AMI sacó un BIOS 100% compatible, (el primer ordenador con ese rango fue un Compaq), se desató una tormenta de licencias de ese BIOS y en los años siguientes explotó la revolución de los PC clones.

Hoy día se sabe que no es necesario ser 100% compatible, basta con que se respeten las estructuras de datos y las diferencias de hardware y software para competir con otros productos pasan a ser irrelevantes. Y es allí donde está el punto crítico ahora. Y quien los esta por perder es Apple. Apple casi siempre fue una compañía más cerrada en sus desarrollos, (Salvo en raras excepciones), que creyó en la verticalidad de sus desarrollos. Pero en áreas de la competencia y la reducción de costo tercerizó procesos, no es tan crítico el montaje que hace Foxconn, es crítico la fabricación de los componentes, particularmente 2 de ellos, Pantalla táctil y procesador, en manos de Samsung.

Al fabricar estos 2 componentes, se tenía que transferir el conocimiento y la tecnología para hacer y probar los mismos. De allí a que ese conocimiento pase a ser parte de sus propios desarrollos, aunque no iguales, sólo es cuestión de tiempo.

Cuando Google sacó Android a la calle para que cualquiera fabrique su propio Celular, tablet u ordenador, Apple se dio cuenta que Allí podrían peligrar sus productos. Al principio no se preocupó por el abismo de calidad que había entre ambos, muchos se denominaron iPhone killer y Apple ni se molestó en ellos como un caminante que sin querer pisa una hormiga). Pero cuando Samsung sacó unos nuevos teléfonos y su primer tablet, allí cayó la gota fría. Ahora hay todo un "tira y afloja" entre ambas empresas, patentes, desarrollos, derechos de comercialización, aspecto, etc. Pero el punto crítico ya se ha superado y no hay vuelta a atrás.

**Claudio De Brasi**  
twitter: @Doldraug

PD: Quien subestima la I+D algún día lo lamenta. Eso sí que es crítico.



# XONOTIC

El sucesor del Nexuiz

POR JUAN MANUEL DANSÁ "AMONAL"

Nos encontramos con un excelente shooter en primera persona, libre con licencia (GPL), que trabaja en Windows, OS X y GNU/Linux.

Basado en el motor gráfico de Quake "Darkplaces", lo cual lo hace rápido... ¡muy rápido!

Al ser un juego tipo arcade, y no "simulación" como Battlefield o como lo que intentan los COD, muchos de los viejos trucos de la era Quake son posibles.

Cosas como "bunnyhopping", disparar al piso para elevarte más o agarrar más velocidad, recoger armas, salud, armadura y hacer combos con las armas son moneda corriente.

Xonotic es un juego plenamente mantenido por la comunidad, todos pueden participar y ayudar en lo que puedan. Lo cual redundará en la cantidad de mods y mapas que posee, los cuales van creciendo más y más con el paso de los días.

## Y había una vez Nexuiz...

Originalmente existía el proyecto Nexuiz, un juego igualmente gratuito y libre disponible para todas las plataformas; sin embargo semanas antes de lanzar la versión 2.4.3 del juego, el jefe del proyecto, Lee Vermeulen decidió licenciar los derechos del juego a Illfonic, perdiendo el derecho de continuar usando el nombre Nexuiz. Por esta razón, Illfonic y Lee Vermeulen están haciendo su FPS para PS3 mientras el resto del

equipo de Nexuiz decidió empezar de nuevo, se llevaron a votación los posibles nombres a usar y ganó Xonotic.

## ¿¡16 Modos de Juego!?

¡¡¡Sí es bastante!!! Pero muy adictivo y para todos los gustos.

**Arena:** Varios jugadores están en un mismo servidor pero sólo 2 de ellos juegan a la vez. Es un 1vs1, cuando te matan te vas a la banca y te sustituye otro jugador. La idea es matar tantos como puedas sin que te saquen del juego para esperar.

**Assault:** Un mapa, varios objetivos, un equipo ataca y el otro defiende. Los objetivos pueden ser presionar un botón o destruir un objeto.





**CTF:** Captura la bandera, creo que ya todos sabemos de que se trata :-), agarra la bandera del otro equipo y llévala a tu base.

**Deathmatch:** Combate a muerte, también un clásico, creo que todos lo conocen, mata tantos como puedas muriendo la menor cantidad de veces posibles.

**Domination:** Controlar puntos de control, en este caso basta con tocar los puntos de control para cambiarlo a tu bando. Pueden ser 2, 3 o hasta 4 equipos diferentes.

**Freeze Tag:** Es una especie de juego del quemado :-), si te tocan te congelas, si todo tu equipo queda congelado ya perdieron. Claro, en este caso no es tocar al enemigo, sino matarlo. Si un compañero está congelado puedes acercarte para que se descongele.

**Keepaway:** Hay un balón que aparece en cualquier lugar del mapa. La idea es agarrar ese balón y matar a los demás mientras poseas ese balón. Si matas y no tienes balón no ganas puntos.

**Key Hunt:** Por equipos, pueden ser uno, dos, tres o hasta cuatro equipos. Al azar, a una persona por equipo se le otorga una llave. Hay que matar a los que llevan la llave para juntarlas todas.

**Last Man Standing:** Último Hombre en Pie, tienes una cierta cantidad de vidas. La persona que quede al final gana. No vale esconderse, el juego castiga automáticamente a los que no se mueven o no disparan.

**Nexball:** 2 o más equipos, hay que meter el balón en la portería o arco contrario.

**Onslaught:** Cada equipo tiene un generador. Hay puntos de control en el mapa, cada punto de control que tomes agrega defensa a tu generador. Para ganar hay que destruir el generador del otro equipo (quitándole primero los puntos de control).

**Race:** Todos juegan al mismo tiempo, hay que completar una carrera, en el transcurso de ésta puedes deshacerte de los contrincantes, el que llegue primero a la meta gana.

**Race CTS:** Aquí no puedes tocar a los demás jugadores, son fantasmas. La idea es completar la carrera en el mínimo tiempo posible.

**Runematch:** En el mapa aparecen 5 "runas" o piedras mágicas. Cada una te da una ventaja y una desventaja. Para hacer puntos debes matar a los otros pero SÓLO si posees una piedra serán válidas esas muertes. Si ya no hay piedras disponibles mata a los que las llevan para obtener una.

**Teamdeathmatch:** Partida a muerte pero por equipos, el equipo que mate más gana.

## Modificaciones (Mods)

Modificaciones al juego hechas por la comunidad, algunas de ellas:

### CTF Minsta + hook

Captura la bandera, pero en lugar de todas las armas sólo se usa la "minstagib" que viene siendo un arma de muerte instantánea, y le sumamos un gancho tipo el de "batman" para volar por todos lados y agarrar velocidades impresionantes.

### Xonotic pdance CTF Full HD (minstagib) hook Exile Overkill

Tres armas, entre ellas un rifle. Tiros a la cabeza son muerte instantánea. Otra de las armas es una ametralladora, excelente para aquellos que extrañan los juegos mas tradicionales. Además tienes la posibilidad de lanzar granadas. No es un modo de juego tan rápido como el mod anterior pero no deja de ser divertido.



## Xonotic – Overkill

Hay otras modificaciones en desarrollo, como la "sandbox" que te permitirá modificar o añadir cosas a los mapas "en vivo", algo así como minecraft. Desde luego falta ver si se logran o quedan en el olvido...

### ¿Dónde lo encuentro?

Para su descarga nos podemos dirigir directamente a <http://www.xonotic.org/download/> donde encontraremos la última versión estable que, en estos momentos, es la 0.6.0. Tengan en cuenta que es una descarga de casi 1GB, pero que realmente vale la pena.

Otra forma de instalarlo en Ubuntu o derivados, es desde los repositorios de PlayDEB.

Descargamos e instalamos (nos añadirá sólo los repositorios):

```
http://archive.getdeb.net/install_deb/playdeb_0.3-1~getdeb1_all.deb
```

Luego desde la Terminal:

```
sudo apt-get update && sudo apt-get install xonotic
```

¡¡¡Y listo!! se descarga, instala y a su vez ya tendremos los repositorios de PlayDEB que contienen cientos de juegos que se van actualizando y fáciles de instalar.

## Conclusión

Mi experiencia fue satisfactoria y me dejó un sabor más que interesante; me encontré con un "shooter" extremadamente rápido y con una variedad de modos de juego que nunca vi en otros de diferentes plataformas. ¡Ese creo es el punto más importante! Esperemos que el proyecto siga creciendo y llegue a muchas máquinas "gamers" en el mundo.

**Juan Manuel Dansa "Amonal"**

*amonal88@gmail.com*

*twitter: @Amonal\_*

*g+: Amonal*



# Conociendo a las Comunidades de Software Libre en Venezuela

POR NAUDY VILLARROEL URQUIOLA



Siguiendo con la serie de artículos en los cuales estamos presentando a cada una de las diferentes Comunidades de Software Libre en Venezuela, en esta oportunidad vamos a conocer a los Amigos de Grulica. Esta comunidad se encuentra en la Ciudad de Carúpano, Estado Sucre en la región Oriental de Venezuela.

Este artículo surge de la conversación con el Amigo Julio Montaña (@jjmoncar), conocido en las redes sociales como jjmoncar, y un gran defensor del Software Libre; quien es docente universitario, programador en Gambas, python-Django. Nos cuenta que a finales del año 2008, diciembre para ser más exacto; en el Instituto Universitario de Tecnología "Jacinto Navarro Vallenilla" de la ciudad de Carúpano, Estado Sucre, se realizó un encuentro para divulgar las bondades del software libre en contraposición del software propietario. El evento reunió a una gran masa estudiantil, al igual que profesores y personas interesadas en el tópico propuesto.

Uno de los ponentes fue Joel Gómez, quien al final de su demostración de instalación de GNU/Linux Debian; preguntó si había en la universidad algún grupo de

usuarios que agrupara a los interesados en la materia.

Inmediatamente surgió la idea de crear un grupo de usuarios, de hecho, se generó inmediatamente una lluvia de ideas, sobre cual debería ser el nombre del grupo de usuarios; cual sería su alcance, si tenía que estar circunscrito en el ambiente universitario, o si por el contrario, sería un grupo que abarcara a toda la colectividad Carupanera.

Finalmente se decidió por GRULICA (Grupo de Usuario GNU/Linux de Carúpano). Inicialmente se creó una lista de correos con el fin de captar y empezar a dar difusión al recién nacido grupo de usuarios.

Sus miembros fundadores, quienes se mantienen hasta la actualidad, son Julio Montaña (jjmoncar), José Ángel Rodríguez (rmja), Fady Raad (cowboy), Luis Moya (heavyware), Jeancarmen Quijada (yankita), Alexandra Valdez (alexmargara), Vicmarly Silva (vicky2266), Jesus Moreno (slimevs), Felipe Viñolez (lipejavi), Edgar Hernandez (EdgarH12); entre muchos otros. También cabe aclarar que el grupo cuenta con más de 246 seguidores y colaboradores que siguen sus actividades en su sitio web, facebook y twitter.

Uno de los primeros logros de GRULICA como grupo de usuarios, ocurrió en abril de 2009 con la realización del 5to. Congreso Nacional de Software Libre; evento que da a conocer a la comunidad regional y nacional a este grupo de emprendedores y curiosos de la tecnología e informática.

Posterior a esta experiencia, se realizó un Congreso Regional de Software Libre en la ciudad de Carúpano, otro en Irapa y recientemente el grupo participó en el Día de la Libertad del Software Libre (Software freedom day),





realizado en la ciudad de Puerto La Cruz, Estado Anzoátegui.

Grulica se ha convertido en una referencia obligada en cuanto a software libre en la colectividad carupanera; como grupo de usuarios, su interés radica en la divulgación del conocimiento libre, sin ánimos de lucro, ni mucho menos hacer de los talleres, conferencias y congresos una fuente de ingreso para sus miembros; es un consenso en sus integrantes que es válido hacer dinero con el software libre, siempre y cuando se siga una estrategia de negocios que beneficie a ambas partes y a la comunidad en general; y no que se tome el conocimiento como instrumento para hacer un espectáculo donde el fin es el lucro y no la transmisión y divulgación del conocimiento libre.

Grulica se maneja con fondos propios, producto del pago de los certificados que se otorgan en sus eventos, los cuales siempre son precios razonables y accesibles a las personas. Lo recaudado se utiliza para pagar la organización del evento y si existe un excedente monetario, se guarda para futuros eventos. También es aceptada la colaboración de empresas públicas y privadas, aunque en los últimos tiempos ha sido escasa la colaboración recibida.

Como meta a futuro, Grulica tiene planeado participar como organizador del FLISoL 2012, el Día de la Libertad del Software Libre (Software Freedom Day), así como un congreso para mediados del mes de junio con diversos talleres de ofimática y programación, los cuales se encuentran en discusión para definir lugares y fechas.

**Dirección web:** [www.grulica.org](http://www.grulica.org)

**Facebook:** [www.facebook.com/grulica](http://www.facebook.com/grulica)

**Twitter:** @GrulicaGNUlinux



**Naudy Villarroel Urquiola**  
@naudyu

# Nuevo Motherboard X79 GIGABYTE™



**X79-UD3**      **X79-UD5**



Patent Pending  
**3D POWER**  
3-Way Digital Engine  
Digital CPU Power | Digital Memory Power x2



Patent Pending  
**3D BIOS**  
Dual UEFI BIOS™

\* 3D BIOS y la utilidad 3D Power están disponibles para su descarga desde el sitio web oficial de GIGABYTE

**RMA directo +54 11 4780 5973**  
**Lunes a Viernes de 09 a 18 hs**

**facebook** /gigabyte.ar      **www.gigabyte.com**



**GIGABYTE™**  
Líder Mundial en Motherboards

**TUX** **INFO**  
[WWW.TUXINFO.COM.AR](http://WWW.TUXINFO.COM.AR)