



Full Circle

LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA LA COMUNIDAD UBUNTU LINUX

NUMERO #100 - Septiembre 2015



100mo MAXI NUMERO ESPECIAL

¡RESTROSPECTIVA A UBUNTU, TUS HISTORIAS Y MÁS!



Cómo



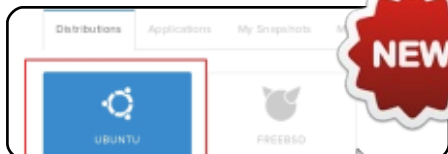
Python

p.21



LibreOffice

p.23



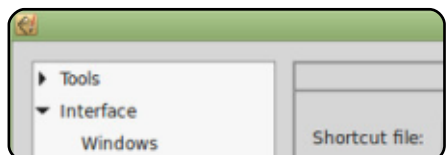
Sitio web Desde Cero

p.26



Programando en COBOL

p.31



Inkscape

p.37

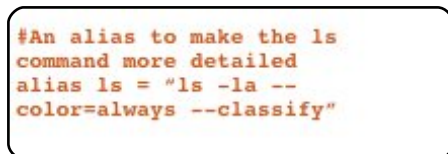


Gráficos



Full Circle

LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA LA COMUNIDAD UBUNTU LINUX



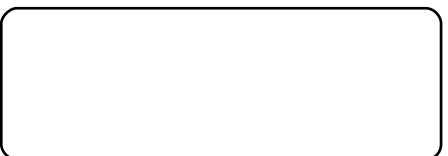
Command & Conquer

p.19



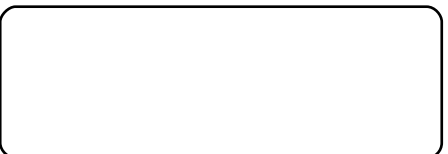
Laboratorios Linux

p.53



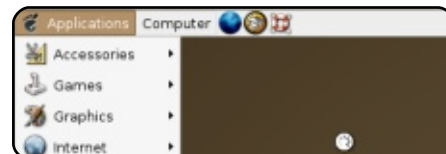
Mi Historia

p.71



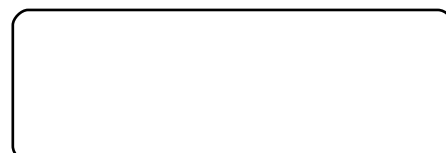
P&R

p.90



Gran Ancestro

p.11



Ubuntu Phones

p.36



Cartas

p.88



Linux Loopback

p.93



Noticias Linux

p.04



Culto a Chrome

p.48



Linux en la Industria

p.62



Tuxidermy

p.89



Ubuntu Games

p.95



Los artículos contenidos en esta revista son liberados bajo la licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported. Esto significa que puedes adaptar, copiar, distribuir y transmitir los artículos pero sólo bajo las siguientes condiciones: debes atribuir el trabajo al autor original de alguna manera (al menos su nombre, email o URL) y a esta revista por su nombre ('Full Circle Magazine') y la URL www.fullcirclemagazine.org (pero no atribuir los artículos de forma que sugiera que se te respalda o a tu uso del trabajo). Si alteras, transformas, o derivas basándote en este trabajo, debes distribuir el trabajo resultante bajo la misma licencia o una compatible.

Full Circle magazine es completamente independiente de Canonical, patrocinador de los proyectos Ubuntu, y las opiniones y puntos de vista en la revista no se deben asumir de ninguna manera como con apoyo de Canonical.



BIENVENIDOS AL NÚMERO 100 DE FULL CIRCLE.

Bien, por fin ha llegado. Y todavía no puedo creerlo. Un centenar de números de FCM. ¡Increíble!. De nuevo, muchísimas gracias a todos los que habéis escrito para FCM o habéis ayudado entre bambalinas con pruebas de lecturas o traducciones. Sin vosotros no estaríamos aquí.

Para este número he pensado en un cambio de rumbo. El tema central es una revisión. ¿Cómo es Ubuntu comparado con hace unos años? ¿Cómo comenzaste en Ubuntu (o Linux)? ¿Ha hecho cambiar algo Ubuntu en tu forma de hacer las cosas? Sigue leyendo. Es un número enorme. Casi el doble de un normal.

Alan Ward comienza el número con una Mirada hacia atrás del gran padre de todos, Warty (4.10). Seguimos con los artículos "Cómo". Así que, no te preocupes. Este mes arrancamos dos nuevas series. La primera para construir un sitio web desde cero. Y queremos decir desde el principio. Esta serie te llevará desde la configuración de la infraestructura necesaria hasta finalmente tener el sitio online. El segundo es más histórico. SJ Webb comienza con aquellos primeros días con computadoras del tamaño de una habitación y comenta los primeros (e inofensivos) virus. Yo he escrito un par de artículos discutiendo sobre el sitio FCM, comparando 2007 con 2014, revelando los resultados de las más amadas/odiadas versiones *ubuntu, como Linux es utilizado en diferentes campos y te cuento mi historia de cómo me introduje en Ubuntu.

Con relación a los teléfonos Ubuntu la noticia más importante es que ¡BQ está distribuyendo el Aquaris E4.5 y el E5HD a todo el mundo! Así que, todos vosotros podéis comprar uno incluso fuera de EE.UU. Solo tienes que confirmar las especificaciones de la disponibilidad en tu zona.

Os deseo lo mejor, seguimos en contacto, y ¡seguiremos aquí para celebrar otros 100 números!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Esta revista se creó usando :



Podcast Full Circle

Con emisiones mensuales, cada episodio cubre lo último en noticias sobre Ubuntu, opiniones, revisiones, entrevistas y retroalimentación de los escuchas. El Side-Pod es una nueva adición, es un extra (irregular) podcast en forma corta que intenta ser una rama del podcast principal. Es un lugar donde ponemos los asuntos no Ubuntu y de tecnología en general que no caben en el podcast principal. (Audio en inglés)

Anfitriones:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark



Download



UBUNTU 15.10 (WILY WEREWOLF) ESTA AHORA BASADO SOBRE LINUX KERNEL 4.2 RC5

Según el Sr. Salisbury, el Equipo del Kernel de Ubuntu gestionó basar el próximo esperado lanzamiento de Ubuntu 15.10 (Wily Werewolf) en el Linux kernel 4.2 RC5, que acaba de ser anunciado por Linus Torvalds este fin de semana pasado.

"Hemos reestructurado el próximo master de Wily para entregarlo con la última versión 4.2 RC5 y lo subimos a nuestro PPA ~canonical-kernel-team. Ahora estamos resolviendo algunas fallas de los paquetes DKMS antes de proceder a la carga de archivos," dice Joseph Salisbury.

Por lo tanto, sólo podemos suponer que la versión final de Ubuntu 15.10 (Wily Werewolf), se encontrará disponible el 22 de octubre de 2015, se basará en la serie del kernel Linux 4.2. Por el momento, el sistema operativo se

basa en un núcleo de la serie Linux 4.1 LTS.

Fuente:

<http://linux.softpedia.com/blog/ubuntu-15-10-wily-werewolf-is-now-rebased-on-linux-kernel-4-2-rc5-488521.shtml>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

NUEVOS CONTROLADORES LINUX PARA TARJETAS GRÁFICAS AMD

Advanced Micro Devices (AMD) ha publicado recientemente los controladores DirectX 12 para su línea de GPU. Pero, no termina ahí. La empresa finalmente ha hecho esfuerzos en pro de la mejora de sus controladores para los sistemas basados en Linux

Sacando TDP de la ecuación, el soporte de controladores y la estabilidad siempre han sido dos de los temas en contra de las tarjetas gráficas de AMD. El diseñador de chips "fabless" ha sufrido en el mercado de GPU de escritorio

debido a estos problemas. De hecho, muchos sostienen que la liberación de la Fury X habría tenido más éxito de haber enviado AMD los controladores Catalyst 15.7 WHQL en lugar de esperar casi dos semanas después del lanzamiento antes de actualizarlo.

La compañía, sin embargo, parece haber enmendado el camino y ahora está ampliando sus esfuerzos en pro de actualizaciones de controladores no sólo para Windows, si no también de otras plataformas.

Un informe reciente de Chris Hoffman de PC World detalla el estado de controladores AMD para sistemas basados en Linux y el esfuerzo de la compañía en la actualización de dichos controladores. Hoffman señaló que AMD tiene actualmente dos controladores principales para Linux: el controlador de código abierto "Radeon" y el controlador de código cerrado "Catalyst".

Fuente:

<http://www.latinopost.com/articles/>

21495/20150805/new-linux-drivers-amd-graphics-cards.htm

Enviado por: Arnfried Walbrecht

PARA LINUX, SUPERCOMPUTERS R Us

Las supercomputadoras son cosas serias, llamadas a hacer la computación seria. Ellos tienden a ser usadas en asuntos importantes como simulaciones de Bomba atómica, modelaje del clima y física de alto nivel. Naturalmente, cuestan mucho dinero. En la parte superior del último ranking Top500 de supercomputadora está Tianhe-2 en la Universidad Nacional de Tecnología de Defensa de China. Costó alrededor de \$390 millones construirla.

Pero luego está el superordenador que Josué Kiepert, un estudiante de doctorado en Ingeniería Eléctrica y el Departamento de Computación de Boise State, creó con ordenadores Raspberry Pi. Le costó menos de \$ 2.000.

No, no lo estoy inventando. Es un superordenador hecho overclockeando procesadores de 1 GHz Modelo B Raspberry Pi ARM11 con VideoCore IV GPUs. Cada una viene con 512 MB de RAM, un par de puertos USB y un puerto Ethernet 10/100 Base T.

¿Y qué tienen la Tianhe-2 y la supercomputadora de Boise State en común? Ambas corren Linux. Como lo hacen 486 de las 500 supercomputadoras más rápidas del mundo. Es parte de un dominio de la categoría que se inició hace más de 20 años. Y ahora se difunden los superordenadores contruidos incorporado soluciones más baratas. Debido a que la máquina de Kiepert no es el único rompedor de presupuestos por ahí.

Fuente:

<http://www.computerworld.com/article/2960701/linux/for-linux-supercomputers-r-us.html>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

COMO INSTALAR LINUX KERNEL 4.1 LTS EN 64-BIT UBUNTU, LINUX MINT Y DEBIAN

Arne Exton, un desarrollador de GNU/Linux independiente, conocedor de muchos sistemas operativos basados en kernel de Linux, publicó un interesante tutorial hace un par de días acerca de cómo instalar la última versión de Linux kernel 4.1 LTS en Ubuntu, Linux Mint o distribuciones Debian.

Por lo tanto, decidimos probar la guía del señor Exton sobre cómo instalar el kernel de Linux 4.1 LTS en un sistema operativo Ubuntu o Debian GNU/Linux, así como para publicar su tutorial aquí con instrucciones detalladas para que cualquiera pueda entenderlas. Antes de cualquier otra cosa, por favor tenga en cuenta que la siguiente guía es sólo para versiones de 64 bits de Ubuntu y Debian.

Tenga en cuenta también que las instrucciones siguientes sustituirán a los paquetes del kernel actuales de sus distribuciones Ubuntu, Debian o Linux Mint con "kernel 4.1.0-3-Exton," que es la versión equivalente del Linux kernel oficial 4.1.3 LTS que se puede descargar desde el sitio web de kernel.org. Este debería trabajar para cualquier sistema operativo basado en

Ubuntu /Debian OS.

Fuente:

<http://news.softpedia.com/news/how-to-install-linux-kernel-4-1-lts-on-64-bit-ubuntu-linux-mint-and-debian-oses-488844.shtml>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

PLEX MEDIA SERVER 0.9.12.8 AHORA TIENE ACTUALIZACIÓN PARA UBUNTU

Plex Media Server se puede utilizar en varias plataformas, incluyendo Linux, Windows y Mac OS X. Es capaz de conectar un montón de dispositivos inteligentes. Con la configuración adecuada, puede convertir casi cualquier PC en un centro multimedia. Incluso se puede acceder a través de Internet y fuera de línea en las redes locales.

De acuerdo con la lista de cambios, se han corregido unos pocos casos en Linux y la paquetería NAS en la v0.9.12.7, el acceso remoto en ciertos casos de proxies se ha corregido, el reproductor web se restaura en el lanzamiento si la

aplicación estaba reproduciendo algo cuando la página se vuelve a cargar/cerrar, el borrado de archivos multimedia los mueve a la basura, el sistema de actualización ahora vuelve a funcionar correctamente para Drobo, Thecus, Ubuntu y otras plataformas, un caso en el que al clickear el botón APLICAR no mostraba el acceso remoto de forma correcta se resolvió, y los botones activar/desactivar en el acceso remoto son ahora mucho más visibles.

Fuente:

<http://linux.softpedia.com/blog/plex-media-server-0-9-12-8-now-has-proper-update-for-ubuntu-488909.shtml>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

LINUX TORVALDS ESTA FELIZ DE NUEVO CON KERNEL 4.2 RC6

Linus comenzó este ciclo alabando a los desarrolladores por proporcionar uno de los más grandes lanzamientos realizados hasta ahora, pero pronto se dio cuenta de que no paraban con los parches. Su alegría de ver un gran

número de desarrolladores que empujan parches se convirtió rápidamente en ira cuando RC5 también resultó ser más grande de lo que esperaba.

RC5 se transmite generalmente en el punto intermedio en el ciclo, por lo que es fácil entender por qué a Linus no le gustan los grandes cambios tan tarde. Se necesita tiempo para probar todo y para determinar si un lanzamiento es estable. Eso significa que la actividad en el frente de desarrollo debe reducir la velocidad hacia el final. Afortunadamente, Linus parece estar feliz de nuevo, lo que debe significar que las cosas están volviendo a la normalidad.

Fuente:
<http://news.softpedia.com/news/linux-torvalds-is-happy-again-with-linux-kernel-4-2-rc6-488863.shtml>
Enviado por: Arnfried Walbrecht

LAS PREOCUPACIONES DE LINUX: CONVENIENCIA VS SEGURIDAD

Érase una vez recientemente, Linux era más seguro de lo que es hoy. Sólo el usuario root podía

montar un dispositivo externo, y en muchas distribuciones, a los nuevos usuarios se les asignaba automáticamente un par de grupos que limitaban el hardware que podían acceder. Las distribuciones siguieron el principio de privilegios mínimos (aka menos acceso), bajo el cual los usuarios, aplicaciones y dispositivos reciben sólo el acceso al sistema que absolutamente requieren.

La aplicación de menos privilegio hace un sistema más seguro, que es donde Linux ganó su reputación. Sin embargo, un sistema seguro es a menudo un sistema incómodo y las esperanzas de dominar el escritorio ejercen presión sobre las distribuciones para coincidir con la comodidad de Windows. El problema no fue tanto que aumentar su popularidad alienta la escritura de virus y malware como que la esperanza de popularidad alentó la relajación de las normas de seguridad en decenas de pequeñas maneras.

Unos cambios tuvieron resultados mixtos. Por ejemplo, el aumento de Ubuntu introdujo el uso de sudo, que ayuda a reducir la cantidad de tiempo que el usuario root está conectado. Pero, tal como

se aplica, puede hacer posible el control de un sistema desde varias cuentas, lo que significa que Ubuntu aumenta y disminuye al mismo tiempo la seguridad. Más a menudo, sin embargo, los cambios fueron en nombre de ser tan conveniente como de Windows, con el efecto acumulativo.

Fuente:
<http://www.datamation.com/features/linux-concerns-convenience-vs-security.html>
Enviado por: Arnfried Walbrecht

CANONICAL Y MICROSOFT TRABAJAN JUNTOS EN CONTENEDORES

En una entrevista, el líder estratégico Canonical Dustin Kirkland ha revelado que Canonical, la empresa matriz de Ubuntu Linux, y Microsoft están trabajando juntos en el hipervisor contenedor LXD.

LXD es un hipervisor de código abierto diseñado específicamente para su uso con contenedores en lugar de máquinas virtuales (VM). Kirkland dijo: "En Canonical, hemos estado trabajando en contenedores en Ubuntu durante más de media

década, proporcionando un hogar y recursos para la administración y mantenimiento del proyecto ascendente Linux Contenedores (LXC) desde 2010."

Microsoft entra como socio de LXD.

Microsoft está utilizando LXC con llamadas a la API de Windows en lugar de llamadas a la API de Linux para sus contenedores Docker. LXC es una de las tecnologías fundamentales de contenedores Linux, subyacente a Docker y otras especificaciones de contenedores importantes. LXD se ejecuta sobre de LXC, y Kirkland dijo "dota a las ventajas de un hipervisor tradicional con el mundo más rápido, más eficiente de los contenedores".

Fuente:
<http://www.zdnet.com/article/canonical-and-microsoft-working-together-on-containers/>
Enviado por: Arnfried Walbrecht

ALIBABA, DCHQ, MEDIATEK, PAYPAL Y WUHAN DEEPIN

TECHNOLOGY SE UNEN A LINUX FOUNDATION

La Linux Foundation, la organización sin fines de lucro dedicada a acelerar el crecimiento de Linux y el desarrollo colaborativo, ha anunciado hoy que Alibaba, DCHQ Inc. MediaTek Inc., PayPal, y Wuhan Deepin Technology Co. Ltd se unen a la organización.

Linux se ha convertido en el medio de facto de desarrollo colaborativo en los últimos años, sin signos de desaceleración. Los nuevos miembros de hoy muestran cuan global y omnipresente es Linux, desde de las soluciones basadas en contenedores y banca virtual a las soluciones de informática ligera del mañana. Las organizaciones toman a Linux para la rápida innovación y el rendimiento óptimo y se aferran a él por su comunidad dinámica, creativa, que se reunirá en Seattle en LinuxCon/CloudOpen América del Norte y ContainerCon del 17 al 19 de agosto de 2015.

Fuente:

<http://www.marketwatch.com/story/alibaba-dchq-mediatek-paypal-and-wuhan-deepin-technology-join->

linux-foundation-2015-08-13
enviado por: Arnfried Walbrecht

LINUX NUNCA HA TENIDO UNA MEJOR OPORTUNIDAD DE VENCER A WINDOWS

Windows 10 ha salido, y todo el mundo está hablando de ello. Está claro que Microsoft hizo algo bien para el cambio y que la última versión del SO es mejor que las versiones anteriores. Esto es realmente una cosa buena. Lo que no es bueno de esto es el hecho de que Windows 10 recoge enormes cantidades de datos sobre su PC y usted como usuario, y la mayoría de los medios de comunicación parecen pensar que está bien y que es sólo una evolución del sistema operativo. Desde mi punto de vista, es sólo otra razón para migrar a Linux.

Muchos periodistas han tratado a Windows 10 con mucha indulgencia, por decir lo menos. Muchos han dicho que Windows 10 recoge un montón de datos, pero que está bien, porque otros lo están haciendo también y los dedos en puntan a Google o Facebook. El hecho de que otros lo hagan, no

significa que está bien para todos los involucrados. Es interesante ver cómo, en sólo un par de años, nos hemos movido de ser aprensivos acerca de compartir nuestros datos personales en línea a llamarlo una evolución.

Fuente:

<http://laxer.com/module/newswire/view/217961/>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

FREEBSD 10.2 ATERRIZA CON GNOME 3.14.2 Y KDE 4.14.3

Los usuarios pueden olvidarse de vez en cuando que Linux no es el único sistema operativo que hay y que BSD esta viva y floreciente. Hay una serie de derivados de BSD en la producción, y FreeBSD es sólo uno de ellos. Sus desarrolladores son muy activos, y las actualizaciones se hacen todo el tiempo.

Para hacer las cosas aún más interesante, FreeBSD viene con soporte para un gran número de plataformas, incluyendo 64-bit, IA64 (de Intel), PowerPC (los antiguos de Mac), y SPARC64. Se necesita mucho trabajo para mantener el apoyo

para estas plataformas, sobre todo porque algunos de ellos ya no están en uso.

La plataforma BSD no es tan extraña como podría parecer. Por ejemplo, el sistema operativo FreeBSD puede usar más o menos los mismos componentes que cualquier sistema operativo Linux, incluyendo cosas como GNOME o KDE, que casualmente se han actualizado también en los repositorios.

"El Equipo de Ingeniería de Lanzamientos de FreeBSD se complace en anunciar la disponibilidad de FreeBSD 10.2-RELEASE. Este es el tercer lanzamiento de la rama estable/10, lo que mejora la estabilidad de FreeBSD 10.1-RELEASE e introduce algunas novedades", dicen los desarrolladores en el anuncio oficial.

De acuerdo con la lista de cambios, resolvconf ha sido actualizado a la versión 3.7.0, la suite NTP esta ahora en la versión 4.2.8p3 y los puertos Centos 6 ahora son compatibles.

Fuente:

<http://news.softpedia.com/news/freebsd-10-2-lands-with-gnome-3-14->

[2-and-kde-4-14-3-489345.shtml](#)

Enviado por: Arnfried Walbrecht

LINUX FOUNDATION LANZA PROYECTO ABIERTO DE MAINFRAME

Es 2015 y es posible pensar en el mainframe como un vestigio de una era de computación antigua, pero estas mega máquinas todavía juegan un papel en el interior de las grandes instituciones que ejecutan cargas de trabajo intensivas.

Y como para demostrar su utilidad en curso, la Fundación Linux anunció hoy que está lanzando el Proyecto Abierto de Mainframe, un esfuerzo de código abierto dedicado a ayudar a las empresas que utilizan ordenadores centrales.

La nueva empresa fue impulsado en gran parte por IBM, un proveedor principal de estas máquinas. De hecho, no es una coincidencia que anunció una alianza con Canonical hoy para construir un mainframe Linux con Ubuntu Linux.

Puede sorprender ver que Linux este corriendo en mainframes

durante 15 años, y, como el uso de Linux ha crecido en mainframes, la comunidad de usuarios ha aumentado. El proyecto es una respuesta a la creciente demanda, Jim Zemlin, director ejecutivo de la Fundación Linux, explicó en un comunicado.

La idea es que las empresas que participan en este proyecto pueden trabajar juntas, y comenzar la construcción de un conjunto de herramientas y tecnologías para los mainframes de Linux de código abierto, al tiempo que se ayudan unos a otros en temas de desarrollo común en la misma manera que todos los proyectos de código abierto.

"El Proyecto Mainframe abierto da a estos clientes, vendedores y proveedores de servicios un lugar para reunirse," explicó Ross Mauri, gerente general de IBM Systems.

IBM está endulzando la olla contribuyendo 250.000 líneas de código mainframe para la comunidad Linux.

Fuente:

<http://techcrunch.com/2015/08/16/linux-foundation-launches-open-mainframe-project/>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

LINUX MANGAKA, UBUNTU PARA FANS DEL MANGA Y ANIME, CAMBIA EL ESTILO ELEMENTARY POR KDE

Después de una sola versión RC (Release Candidate), Linux mangaka Koe por fin está aquí, pero con una "gran sorpresa" para todos los fans del anime y manga que utilizan las versiones anteriores de la distribución. Los desarrolladores decidieron abandonar el estilo OS Elementary a favor del entorno de escritorio KDE, por lo que la liberación Koe de Linux mangaka se basa ahora en Kubuntu 14.04 LTS (Trusty Tahr).

"Después del éxito la liberación de NYU con mucha pasión, decidimos empezar a crear KOE que alcanzó la fase final ayer", dice Animesoft Internacional. "Rogamos por su paciencia en el arranque, el sistema no tiene un logo de arranque (mirada más intuitiva con el escritorio KDE), pero positivamente necesita algún tipo de personalización para adaptarse a la forma de un sistema operativo

completo y hermoso hecha sólo para ti"

Fuente:

<http://linux.softpedia.com/blog/linux-mangaka-ubuntu-for-manga-and-anime-fans-drops-elementary-os-style-for-kde-489461.shtml>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

UBUNTU LINUX ESTÁ LLEGANDO A LOS MAINFRAMES DE IBM

Según Ross Mauri, gerente general de IBM System z, y Mark Shuttleworth, fundador de Ubuntu y Canonical, este movimiento se produjo debido a la demanda del cliente. Durante más de una década, Red Hat Enterprise Linux (RHEL) y SUSE Linux Enterprise Server (SLES) fueron las únicas distribuciones de mainframe apoyadas por IBM.

Como maduró Ubuntu, cada vez más empresas se volvieron a él para el Linux empresarial y más y más de ellos lo querían hardware IBM. En particular, los bancos querían Ubuntu allí. Pronto, los CIOs financieros tendrán su deseo concedido.

En una entrevista Shuttleworth dijo que Ubuntu Linux estará disponible en el mainframe en abril del 2016 en la próxima versión de apoyo a largo plazo de Ubuntu: Ubuntu 16.04. Canonical e IBM ya dieron el primer paso en esta dirección a finales de 2014 para llevar Ubuntu a la arquitectura Power de IBM.

Antes de eso, Canonical e IBM casi firmaron la línea de puntos para llevar Ubuntu a los mainframes de IBM en 2011, pero ese acuerdo nunca fue finalizado. Esta vez, está sucediendo.

Fuente:

<http://www.zdnet.com/article/ubuntu-linux-is-coming-to-the-mainframe/>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

LINUX FOUNDATION ANUNCIA PROGRAMA DE INSIGNIAS A MEJORES PRÁCTICAS DE CÓDIGO ABIERTO

La Linux Foundation ha anunciado sus planes para introducir un nuevo programa insignia diseñada para ayudar a

identificar proyectos de código abierto que han hecho de la seguridad una prioridad. El nuevo esfuerzo, que es parte de la Iniciativa de la infraestructura principal de la Fundación (CII), tiene como objetivo identificar y financiar proyectos de código abierto críticos que necesitan asistencia.

"A pesar de su prevalencia, tratar de determinar rápidamente el código abierto mejor conservado y más seguro de usar es un problema complejo, tanto para los directores de TI experimentados y desarrolladores ágiles. La autoevaluación y las insignias que seguirán, se han diseñado para ser un simple, bastante eficaz manera básica para los proyectos de mostrar su compromiso con la seguridad y la calidad", dijo la Fundación Linux en su comunicado.

Fuente:

<http://www.firstpost.com/business/linux-foundation-announces-open-source-best-practices-badge-programme-2400298.html>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

EX INGENIERO DE GOOGLE ACELERA UN NUEVO SISTEMA

DE ARCHIVOS DE LINUX

Un ingeniero ex-Google está desarrollando un nuevo sistema de archivos para Linux, con la esperanza de poder ofrecer una manera más rápida y más avanzada de almacenamiento de datos en servidores.

Después de varios años de desarrollo, el Sistema Bcache archivos (Bcachefs) "está más o menos completo en funciones -nada crítico debe faltar", escribió el jefe del proyecto Kent Overstreet, en un correo electrónico a la Linux Kernel Mailing List la noche del jueves.

Linux actualmente tiene un montón de sistemas de archivos trabajando, aunque ninguno de los sistema de archivos parece estar mejor adaptado para todos los usos.

El objetivo principal de Bcachefs es para que coincida con la velocidad de los sistemas de archivos de Linux tradicionales con la escalabilidad avanzada y la fiabilidad de los sistemas de archivos más nuevos, escribió Overstreet.

Aunque no es una tecnología

atractiva, los sistemas de archivos proporcionan la interfaz con el sistema operativo para el almacenamiento de archivos en un disco.

Overstreet está trabajando en el sistema de archivos en su propio tiempo, sin financiación externa. Está buscando a otros administradores y desarrolladores para probar el sistema e incluso contribuir a su desarrollo.

Sin embargo, la liberación de Bcachefs parece haberse encontrado con un cauto optimismo por los profesionales de Linux en el foro en línea Hacker News, aunque un colaborador dijo de Overstreet que "espero que el chico tiene un gran alijo en su banco. Los sistemas de archivo toman un tiempo notoriamente largo para estabilizarse".

Fuente:

<http://www.pcworld.com/article/2974489/ex-google-revs-up-a-new-linux-filesystem.html>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

EL NUEVO CONTROLADOR DE VÍDEO PPA SOPORTADO EN

UBUNTU ES BIEN RECIBIDO POR LA COMUNIDAD

Uno de los problemas con Ubuntu es que tiene algunos repositorios bastante desactualizados y no han hecho nada para solucionar este problema hasta ahora, a pesar de que están trabajando en un nuevo tipo de paquetes (Snappy) que debería poner fin a este problema. Hasta entonces, los usuarios de Ubuntu necesitan confiar en los repositorios de terceros para obtener las últimas aplicaciones y controladores. Ya había unos repos que tenían los controladores más recientes, pero siempre es bueno cuando te encuentras controladores que están al menos parcialmente con el apoyo de la distro.

Sólo la creación de un PPA con drivers probados fue suficiente para que la comunidad responda. Muchos usuarios ya están contentos de ver que encuentran un controlador fiable y siempre actualizado, pero también es útil para las empresas.

Fuente:
[http://news.softpedia.com/news/the-new-ubuntu-supported-video-](http://news.softpedia.com/news/the-new-ubuntu-supported-video-driver-ppa-is-well-received-by-community-489839.shtml)

[driver-ppa-is-well-received-by-community-489839.shtml](http://news.softpedia.com/news/the-new-ubuntu-supported-video-driver-ppa-is-well-received-by-community-489839.shtml)

Enviado por: Arnfried Walbrecht

NOVEDOSO CONCEPTO DE UBUNTU 16.04 ESTÁ PRÓXIMO A SER REAL

Los sistemas Linux no reciben una gran cantidad de trabajo conceptual. Cuando los diseñadores o desarrolladores quieren algo, simplemente lo hacen. Los sistemas operativos Linux son muy flexibles y se puede hacer casi todo lo que quieras con ellos. No es como Windows o Mac OS, que en realidad no permite a los usuarios meterse con los temas. Y no estamos ni siquiera mencionando el diseño general de escritorio. La conclusión es que no hay conceptos Linux porque las ideas por lo general se convierten en realidad.

Esta es también la razón por la cual el novedoso concepto de Charmander Ubuntu 16.04 hizo un gran impacto. A mucha gente le gusta, pero hubo unos pocos que realmente no disfrutaban de la planitud o el hecho de que las cosas normales de Ubuntu, como los iconos, por ejemplo, no se

incluyeron. En cualquier caso, la sensación general era que el concepto tiene mucho que prometer y parece que viene a la vida.

Fuente:
<http://news.softpedia.com/news/ubuntu-16-04-stupendously-hot-charmander-concept-is-about-to-become-real-489835.shtml>

Enviado por: Arnfried Walbrecht

LAS MÁQUINAS LINUX PRODUCEN NÚMEROS ALEATORIOS FÁCILES DE ADIVINAR

En Linux y otros sistemas operativos tipo UNIX, estos números aleatorios se producen a partir de un conjunto de fuentes. Estas fuentes pueden ser los movimientos del usuario del ratón, la entrada de teclado, o varias actividades de hardware generadas como eventos E/S de disco, las interrupciones de señal y de tiempos de llegas de paquetes de red.

Estos datos se alimenta del núcleo, que permite a las

aplicaciones para jalarlos de allí siempre que lo necesiten, ya sea a través de los archivos /dev/random o /dev/urandom.

La diferencia entre estos dos archivos es que /dev/random "proporciona datos al azar casi al 100% de entropía" sino que también "se bloqueará hasta que el sistema operativo genera más entropía", mientras que /dev/urandom "entregará datos de su PRNG (pseudo generador de números aleatorios), independientemente de la cantidad de entropía en el almacén de entropía".

Esto significa números aleatorios con un valor de entropía menor serán proporcionados a varios servicios en busca de datos aleatorios, que tratan de evitar situaciones de bloqueo a utilizar /dev/urandom en lugar del archivo más seguro /dev/random.

Fuente:
<http://news.softpedia.com/news/linux-servers-produce-easy-to-guess-randomized-numbers-489830.shtml>
Enviado por: Arnfried Walbrecht



Este número 100 de nuestra revista favorita (¡yea!) es quizá un buen momento para mirar hacia atrás y ver cómo era la distribución original de Ubuntu y compararla con las versiones modernas. Probablemente, el mejor punto de comienzo es la primera versión que se hizo pública, Ubuntu Warty Warthog, alias 4.10, que se hizo pública en Octubre de 2004. ¿Ha cambiado mucho la distribución? ¿Qué incluía y en que hardware podía ejecutarse? ¿Podría seguir funcionando en las modernas computadoras? Estas son algunas de las preguntas que me gustaría abordar en las siguientes páginas.

¡CONSEGUIDO!

La primera pequeña buena noticia es que rebuscando, Warty sigue disponible, y lo puedes conseguir directamente desde su fuente original. Tan solo echa un vistazo al servidor “old-releases” de Ubuntu, y podrás obtener las imágenes de CD: <http://old-releases.ubuntu.com/releases/4.10>

Es una pequeña sorpresa, no hay muchos proveedores incluso de aplicaciones comerciales que mantengan disponibles en sus servidores piezas de unos once años de antigüedad. Me quito el sombrero ante Canonical por este detalle.

Nos enfrentamos a la elección entre tres arquitecturas distintas: Intel 32-bit (i386), Intel/AMD 64-bit (amd64), y PowerPC. Si no recuerdo mal, en el 2004 no había demasiadas computadoras de 64-bit como escritorios, y mucho menos portátiles; el procesador de 64-bit existía, pero sobre todo lo podías encontrar en servidores Xeon y

plataformas de juegos de alta gama. Sobre la versión de PowerPC, es interesante que algunos de los primeros tests se hiciesen en Apple Macbooks G3, con comentarios diciendo que el teclado funcionó “out of the box” (sin modificación apenas).

Basta decir que hacemos nuestra elección en base a la arquitectura disponible, dado que en realidad son las mismas que se actualmente están disponibles.

De todas formas, debemos resaltar que la mayor parte de las imágenes de CD son CD de instalación, no son los Live CD que son capaces de arrancar en un

entorno operativo. La única opción disponible de Live CD es para la arquitectura Intel 32-bit, y este Live CD no incluye un programa de instalación. Así que, volviendo a los días de Warty, necesitábamos usar lo que se denominaba un “CD

Name	Last modified	Size	Description
 Parent Directory		-	
[] MD5SUMS	25-Oct-2004 17:32	261	
[] warty-release-install-amd64.iso	19-Oct-2004 23:28	540M	Install CD for AMD64 computers (standard download)
[] warty-release-install-amd64.jigdo	12-Nov-2004 12:25	93K	Install CD for AMD64 computers (jigdo download)
[] warty-release-install-amd64.list	19-Oct-2004 23:34	60K	Install CD for AMD64 computers (file listing)
[] warty-release-install-amd64.template	12-Nov-2004 11:56	719K	Install CD for AMD64 computers (jigdo template)
[] warty-release-install-i386.iso	19-Oct-2004 23:35	523M	Install CD for Intel x86 computers (standard download)
[] warty-release-install-i386.jigdo	12-Nov-2004 12:25	91K	Install CD for Intel x86 computers (jigdo download)
[] warty-release-install-i386.list	19-Oct-2004 23:42	59K	Install CD for Intel x86 computers (file listing)
[] warty-release-install-i386.template	12-Nov-2004 11:59	726K	Install CD for Intel x86 computers (jigdo template)
[] warty-release-install-powerpc.iso	19-Oct-2004 23:43	592M	Install CD for PowerPC computers (standard download)
[] warty-release-install-powerpc.jigdo	12-Nov-2004 12:26	100K	Install CD for PowerPC computers (jigdo download)
[] warty-release-install-powerpc.list	19-Oct-2004 23:44	66K	Install CD for PowerPC computers (file listing)
[] warty-release-install-powerpc.template	12-Nov-2004 12:00	808K	Install CD for PowerPC computers (jigdo template)
[] warty-release-live-i386.iso	22-Oct-2004 03:24	643M	Live CD for Intel x86 computers (standard download)

alternativo” para realizar una instalación permanente en nuestro disco duro. Posiblemente, el espacio era un condicionante; el Live CD para i386 está muy cerca de los 650Mbyte, el límite de los primeros CD-ROMs, por tanto, revisando los tamaños de las otras imágenes, podemos suponer que tratar de proporcionar un Live CD para las otras arquitecturas podría producir imágenes que superasen ese

tamaño.

De cualquier forma, elijo descargar ambas imágenes para i386, EL Live CD y el disco de instalación.

EJECUTANDO EN UNA MÁQUINA VIRTUAL

El primer paso era probar las imágenes descargadas en un entorno virtual. En este caso, he utilizado Virtualbox 4.3 bajo Linux Mint 17.1. El live CD arrancó de un tirón a la primera, en mi honesta opinión, con una pantalla “boot-loader” que

ofrece más información que lo que se ofrece actualmente. Aunque puedo entender que el exceso de información puede ser desagradable para el usuario ocasional.

Rápidamente, ahí estaba el escritorio marrón de tiempo atrás.

Ahondaremos más en esto más adelante, por lo pronto, tan solo mencionar que el Live CD funciona en una máquina virtual como un moderno escritorio GNOME 2 salvo pequeños cambios – excepto el (quizá fuera de contexto) icono de la ramdisk.

El Segundo test ha sido instalar el sistema en el disco duro utilizando el disco de instalación. Esta vez, también arrancó rápidamente y el programa de instalación tomó el control. En Warty, el instalador era simplemente el instalador de Debian (ncurses), con ligeras adaptaciones para Ubuntu. El programa comienza ofreciendo la selección de idioma, aunque se limitaba a ofrecer las 40 opciones, más o menos, proporcionadas por Debian. Las versiones posteriores de Ubuntu tienen una oferta mucho más amplia.

Con este instalador, el proceso de

instalación se divide en dos partes. Durante la primera, se particiona el disco y se realiza una configuración general del sistema. Entonces, la máquina se resetea y rearranca. Una vez arrancado de nuevo, se crea el usuario y se ejecuta la segunda fase – después de rearrancar. Este es un área donde las versiones más modernas de Ubuntu nos han acostumbrado a un proceso más ágil – mientras que Debian se ha quedado ligeramente estancado con unos pocos cambios cosméticos desde 2004. Aunque el instalador basado en consola de textos es fácil de utilizar para los usuarios experimentados,



WARTY WARTHOG 4.10

algunos de los mensajes puede no ser demasiado claro para usuarios novatos, como por ejemplo los relacionados con la definición de las particiones del disco.

Hablando del particionado del disco, la primera vez que he arrancado desde el disco de instalación, fui incapaz de crear ninguna partición. El instalador me sugirió usar la partición manual – la cual acepté – y me llevo al particionamiento automático – que abandone y me devolvió al manual – etc.

En ese momento recordé que la conexión SATA entre los discos y la placa base cuyo uso no estaba generalizado en el 2004, ya que esa tecnología acababa de aparecer en el 2003. Revisé la configuración de la máquina virtual, y – obviamente – había dejado la configuración por defecto que controlaba el disco duro usando una emulación SATA.

En cuanto cambié esta configuración y el disco duro virtual aparece conectado a través de un IDE tradicional, la instalación pudo progresar tranquilamente. En cuanto la maquina rearranco, cree el usuario principal y apareció el escritorio como es habitual. El detalle a recordar es simplemente que Warty no soporta

unidades SATA – que tendrá su importancia en la próxima sección.

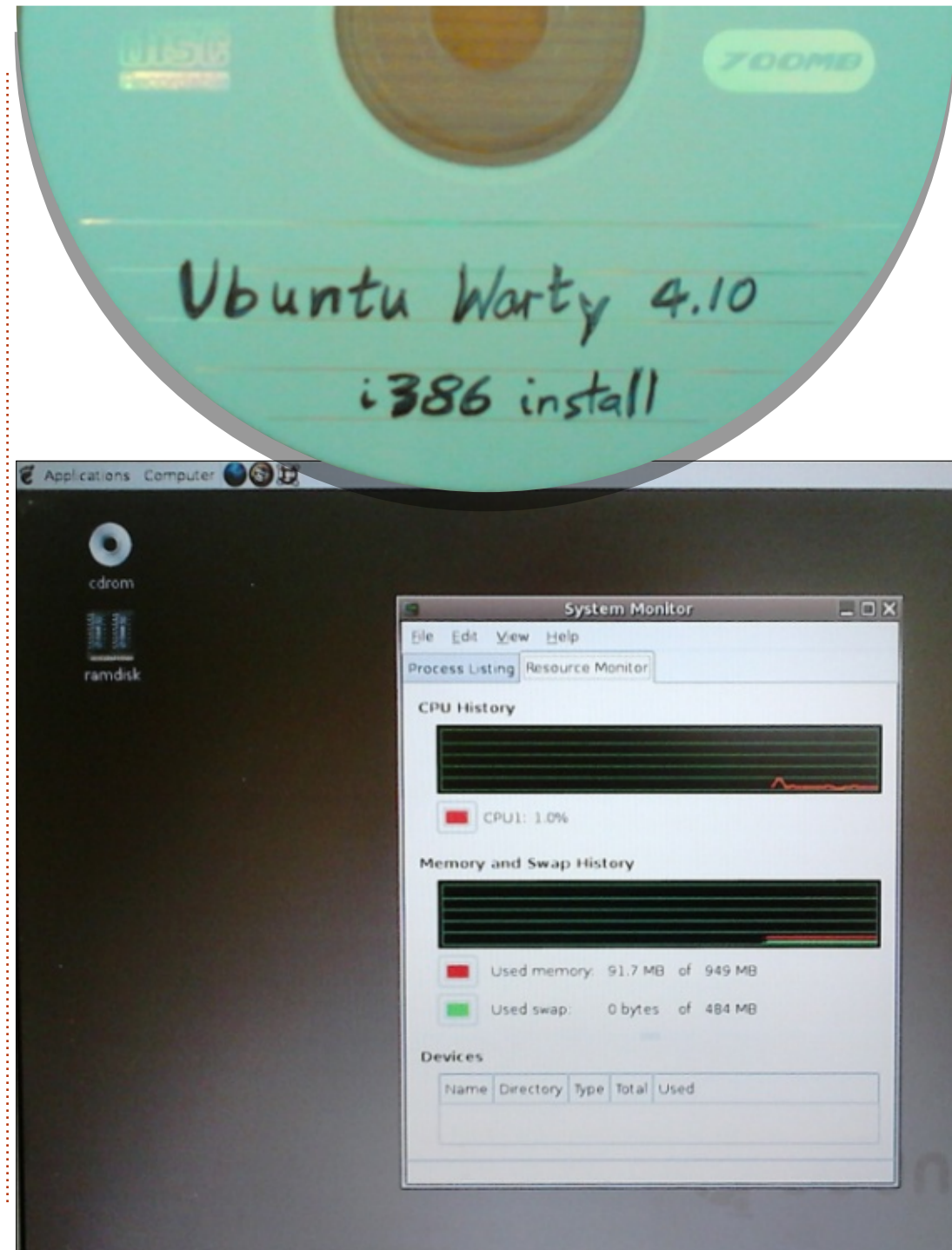
Mientras tanto, quería comprobar si el repositorio de paquetes para Warty seguía activo. Como sospechaba, existe un servidor de versiones antiguas. Todas las versiones que han sido descatalogadas desde Warty hasta Saucy (Saucy Salamander alias 13.10) están disponibles en él.

<http://old-releases.ubuntu.com/ubuntu>

Aunque los comandos “aptitude update” y “aptitude upgrade” funcionaron correctamente, no había ningún paquete que necesitase ser actualizado. Parece que Warty no recibió ninguna actualización - o, si lo hizo, las actualizaciones no se han copiado a los repositorios. Esto contrasta un poco con las versiones actuales, las cuales muy a menudo tienen actualizaciones disponibles muy pronto después de hacerse públicas.

EJECUTANDO SOBRE LA MÁQUINA FÍSICA

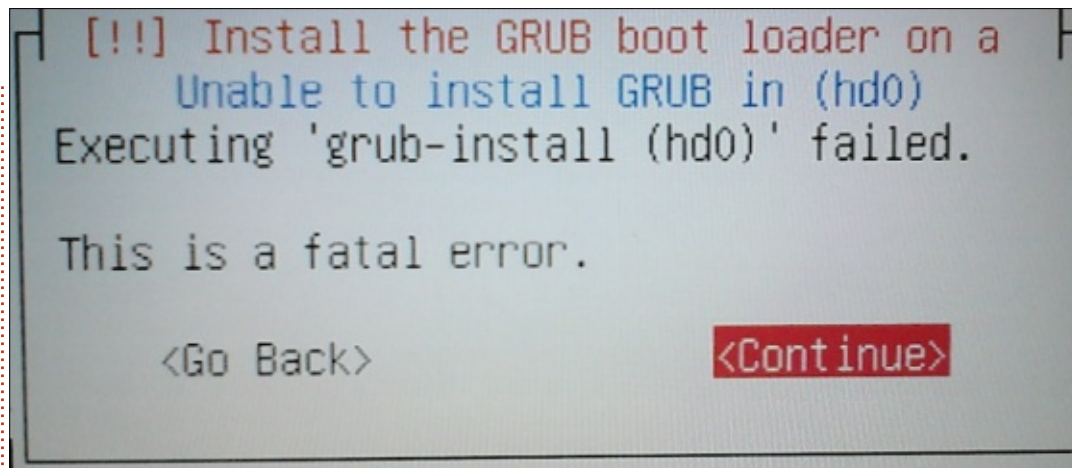
Una vez que he confirmado que Warty sigue funcionando en una



máquina virtual, comencé a buscar una máquina física que pudiese ejecutarlo. Como he comentado antes, las computadoras con discos duros conectados a través del bus SATA no pueden instalar Warty de forma permanente, además la conexión SATA es ahora muy común con las unidades ópticas y ni siquiera podrán arrancar el Live CD.

Pronto descubrí que tampoco podía arrancar desde una memoria USB. La imagen creada por netbootin fue capaz de cargar el Kernel y la imagen initrd, pero el Kernel fue incapaz de montar la imagen del CD-ROM en el sistema de archivos. Así pues, las opciones se reducían, básicamente, necesitaba un computador con un disco duro y un lector de CD, ambos conectados usando el IDE. Al final, resucite un Benq Joybook R31E del año 2005 casi de la basura. Es un laptop con un procesador Intel Centrino M, 640 Mbytes de RAM y un disco duro IDE de 60 Gbyte. Puede ser interesante remarcar que es capaz de correr Xubuntu 14.10 si es necesario.

Todavía me quedan algunos CDs vírgenes y al menos una computadora con un grabador de CD/DVD. Tan pronto como queme la imagen en el medio físico, los tests podían



empezar.

El Live CD arrancó sin problemas, el sistema respondía correctamente y los programas funcionaron como debían. No hay nada especial que resaltar, excepto quizás la cantidad de RAM utilizada: solo 91.7 MBytes. Este es ciertamente un agradable contrapunto frente a los modernos gestores de escritorio. No vas a necesitar un Gigabyte de RAM para probar Warty.

En cuanto al CD de instalación, el proceso funcionó correctamente – hasta el momento de instalar el gestor de arranque GRUB. Entonces, fracasó miserablemente y el mensaje que lo acompañaba no aclaraba el motivo:

Trate de reinstalar, esta vez

usando un esquema distinto de particionado del disco duro. He evitado usar las pistas iniciales, asumiendo que podían estar muy machacadas por su vida anterior. Pareció ayudar, porque GRUB se instaló – supuestamente – sin mensajes de error en la pantalla. Pero el sistema no arrancó de nuevo, tan solo volvía al arranque de la BIOS una y otra vez.

Y así acabaron mis intentos de instalar Warty en una máquina física. Ciertamente, parece que Warty es más puntilloso que las versiones más recientes de Ubuntu. Como dije antes, Xubuntu 14.10 se instaló y se ejecuta sin ningún problema en este equipo en particular.

USANDO EL ENTORNO DE

ESCRITORIO

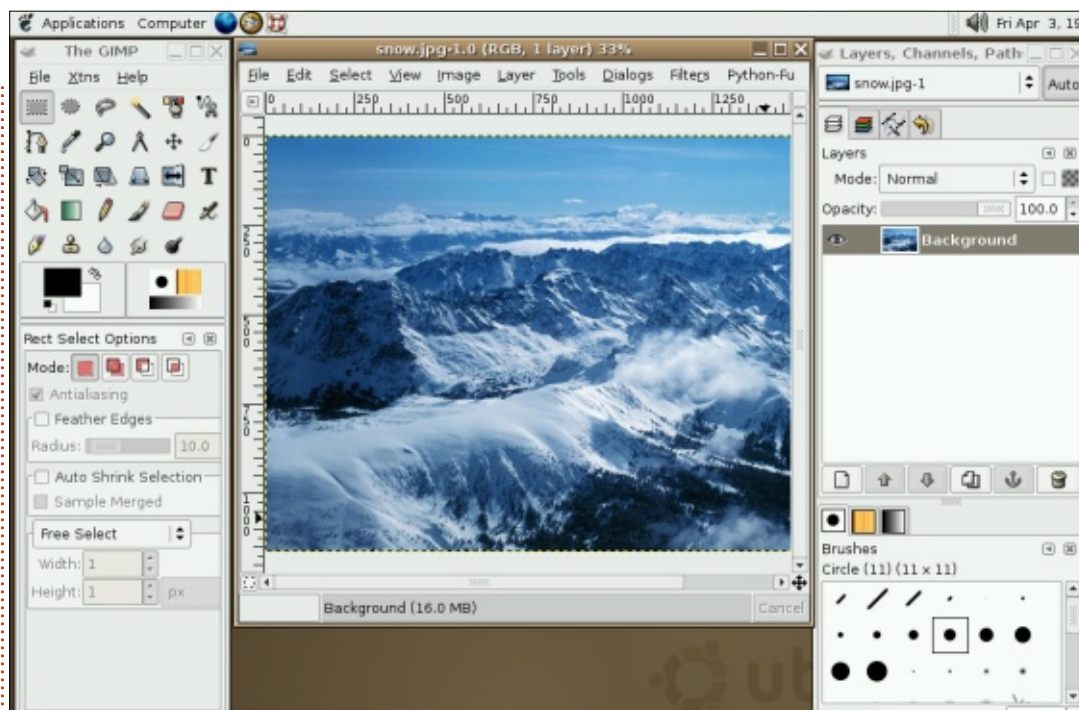
Warty Warthog se completaba con un paquete standard de software:

- Un editor de imagen, Gimp en su versión 2.0
- Una suite ofimática, OpenOffice versión 1.1
- Un navegador web, Firefox versión 0.9.3

Gimp funciona bien tanto en el entorno virtual instalado como desde el Live CD. Sin duda, se puede usar para trabajar con imágenes en tanto el hardware esté actualizado (la memoria podría ser un problema). Aunque hay algunos cambios con la versión 2.8 actual, la mayoría son mejoras y nuevas funcionalidades añadidas – y algunos cambios en la colocación de las herramientas dentro del entorno con el que estoy menos familiarizado. Quizás la mayor queja que tengo en la versión actual de Gimp 2.8 comparada con la versión de Warty, 2.0, es que aquella no era tan insistente en el uso del formato propietario de GIMP, y era más que feliz usando JPEG o PNG o el que sea. Para mí, un paso atrás.

OpenOffice: también utilizable. Tanto OpenOffice como GIMP van

bastante rápido, incluso en el entorno virtual. La barra de herramientas y el entorno está básicamente en el mismo lugar, y todo funciona de la forma que un usuario actual esperaría. Esto significa que los equipos detrás de OpenOffice y de LibreOffice después no han hecho cambios solo por cambiar. En lugar de eso, se han concentrado en realizar cambios internos en la suite para hacerla aún mejor, por ejemplo añadiendo soporte a los ficheros docx de Word y posibilitando presentaciones más ricas.



Con Firefox y la navegación web en general no he tenido mucha suerte. Para empezar, no hay soporte Flash, y ni siquiera las hojas de estilo CSS están soportadas. Los productos de Google funcionan (mail, drive, calendario...), en un modo de compatibilidad mínimo. Pero no así Youtube.

El hecho de que algunas autoridades certificadoras de uso común en estos momentos, ni siquiera existiesen en 2004 no ha ayudado. Por ejemplo, la página de FCM carga, pero la inclusión de un enlace directo a Twitter provoca un fallo. De vuelta al 2004, Symantec no

Oops, your web browser is no longer supported.

YouTube works with a wide range of browsers. However, if you'd like to use many of our latest and greatest features, please upgrade to a modern, fully supported browser.

Find the latest versions of our supported browsers below.

No thanks



había dado el salto para soportar los certificados de Clase 3 en web servers (EV o certificados Extendidos de Validación), por lo que el correspondiente certificado de Autoridad Certificadora no estaba, como es natural, en la lista de certificados confiables de los navegadores.

Las direcciones IPv6 todavía no estaban soportadas por los programas de acceso a internet como wget o Firefox, aunque el propio sistema (kernel y programas de utilidad) ya lo hacían.

Una solución que me vino a la mente fue actualizar Firefox a una versión más moderna. Sin embargo, Warty sigue dependiendo de las versiones iniciales de las librerías C++ de GNU (versión 5), mientras que Firefox depende de la versión posterior, versión 6. La versión 3.4.0 de GCC (Compilador C GNU) estaba disponible desde Abril de 2004, pero no fue utilizada para construir Warty. Así que no hubo suerte con la navegación web en el mundo moderno, lo que quizá es el impedimento más importante que hace que Warty no sea usable en un entorno de trabajo actual.

En cuanto al hardware adicional,

por supuesto, el soporte a los dispositivos USB como cámaras e impresoras es mucho menor. Es comprensible, ya que el sistema operativo GNU/Linux tenía, en aquel momento, mucho menor uso en entornos de usuario de escritorio que ahora. El incremento de la adopción de Linux ha proporcionado drivers para periféricos del hogar y pequeños entornos de trabajo de una forma más frecuente que antes – y esto es gracias, entre otros factores, a Ubuntu por sí mismo y su efecto al ser adoptado como sistema operativo para “no-geeks”.

Las memorias USB están soportadas, más o menos. Es decir, se detectan SI están formateadas con una VFAT (Windows 32-bit), y SI la unidad flash esta formateada como sistema de archivos directamente, sin usar particiones. El soporte es más precario que el actual, no todas las inserciones son detectadas y montadas apropiadamente. Debido a las restricciones de hardware no he podido probar USB-3 en Warty. Debería de funcionar, en principio, aunque quizás solo en modo compatibilidad USB-2.

Sobre los drivers de pantalla, Warty seguía confiando en los viejos ficheros de configuración de la X

window – que habitualmente se editaban a mano. En Warty, se detectan de forma automática algunos X server, pero se puede requerir la selección por parte del usuario de la resolución de la pantalla correcta. No se ofrece ningún modo 16:9. Las máquinas modernas van a querer utilizar el servidor Vesa, lo que posibilitará la pantalla gráfica aunque no de forma óptima. No depende de la aceleración de hardware aunque es capaz de trabajar con estos drivers.

La disponibilidad de conectividad WiFi es poco menos que “prueba suerte”. Si eres el afortunado que tiene una tarjeta WiFi soportada por Warty, entonces tendrá un chipset antiguo que no será capaz de conectar con los modernos puntos de acceso que soportan solo 802.11g o 802.11n, y además habrá problemas con la encriptación WPA que es prácticamente obligatoria en las redes modernas.

CONCLUSIONES

Este viaje al pasado me ha permitido darme cuenta de tres cosas. La primera es que – a pesar del accidente con Unity – hay una gran coherencia entre las versiones de

Ubuntu a lo largo de los once años de vida de la distribución. Sus objetivos principales – como la facilidad de uso para la mayoría de los usuarios – no han cambiado. Desde el día 1 ha habido una gran oferta para los usuarios de habla no inglesa y sigue hay, mejorando a lo largo del tiempo.

El segundo punto es como las cosas han cambiado en el lado del hardware. Y, aunque las distribuciones GNU/Linux como Ubuntu han echado una mano en el soporte de hardware, al final tanto las distribuciones como el usuario dependen de un proyecto principal: el Kernel de Linux en sí mismo. A esto, añadiría la disponibilidad de algunos drivers de dispositivo como código fuente, y de las utilidades necesarias para usarlos, así como algunas tareas específicas relacionadas con el hardware (como el soporte ntfs-3g para usar el sistema de archivos NTFS de Windows). Sin todos ellos, la distribución Ubuntu no podría haber avanzado a lo largo del tiempo para llegar a lo que es hoy.

Finalmente, pude comprobar nuestra dependencia de Internet. Puede parecer una algo obvio, pero ten en cuenta que un Chromebook de \$150 puede considerarse como una opción válida para trabajar (usando

WARTY WARTHOG 4.10

Google Drive o Microsoft Office 365) o como entretenimiento. Pero un computador de más de \$1000 sin un navegador Web capaz de ejecutar JavaScript, con soporte Flash y CSS, no lo va a ser. Dependemos del acceso a los servicios en la Web hasta tal punto que tener un navegador moderno es el condicionante para jugar o romper la baraja.

Mirando hacia atrás, muchos de

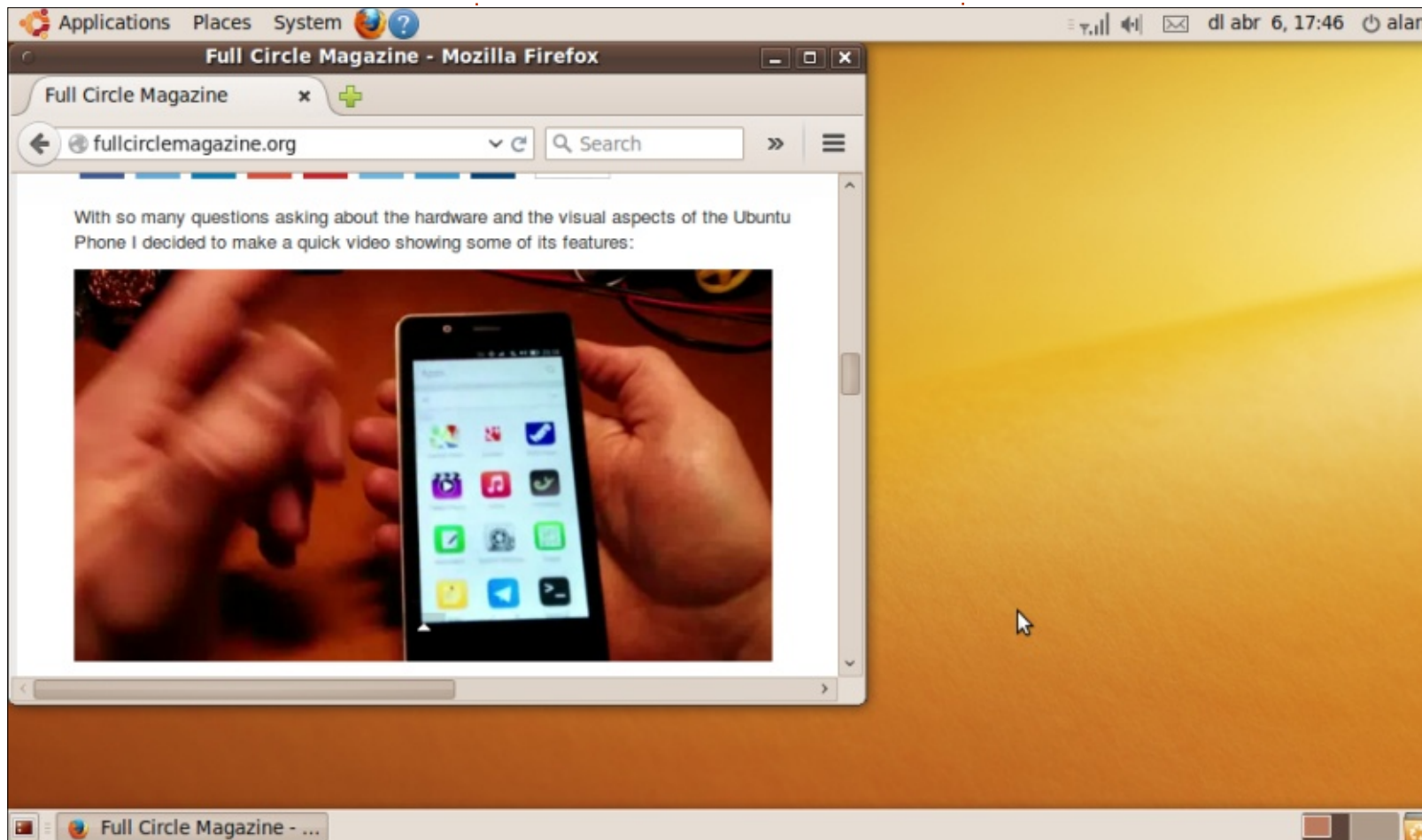
los puntos débiles de Warty que se pudiesen encontrar en un entorno actual, podrían ser manejados y solucionados con rapidez por Canonical y el ecosistema GNU/Linux en conjunto. Por poner un ejemplo, Karmic Koala (9.10) tenía solucionado completamente el problema de las memorias USB. El escritorio de Karmic podía ser instalado directamente desde un USB, y una vez instalado, podía trabajar y

reconocer USBs con diferentes formatos. Hablando de formatos, la actualización de sistema de archivos ext4 estaba disponible en 2009. El soporte de WiFi se mejoró mucho en los cinco años posteriores a Warty, y las librerías de C se actualizaron a la versión 6.

Esto significa que a pesar de que Karmic sigue utilizando las versiones 3.x del navegador Firefox, puedes

descargar fácilmente una versión más moderna desde la página web de Mozilla y reemplazarlo directamente. Fíjate en la versión de Firefox y el indicador de nivel de señal WiFi en la siguiente captura de pantalla. Además, recuerda que Youtube funciona basado en HTML5, sin instalar ningún software Flash adicional.

Todo ello demuestra como Ubuntu había evolucionado hacia el 2009, en aspectos que incidían directamente en la experiencia del usuario. Karmic podría seguir siendo utilizado diariamente si no te preocupas demasiado por la seguridad o por estar a lo último en tecnología. Warty no podría.



Alan enseña ciencias computacionales en la Escola Andorrana de Batxillerat (bachillerato). Anteriormente, impartía cursos GNU/Linux en la Universidad de Andorra y enseño Administración de sistemas GNU/Linux en la Universidad Abierta de Cataluña (UOC – Universitat Oberta de Catalunya).



UbuContest 2015



Canonical Ltd., el equipo Ubucon Germany 2015, y el equipo UbuContest 2015, están contentos de anunciar ¡el primer UbuContest!

Los concursantes de todo el mundo tendrán hasta el 18 de Septiembre de 2015 para construir y publicar sus apps y scopes usando el Ubuntu SDK y la plataforma Ubuntu, comenzado hoy.

Estamos orgullosos de presentar cinco categorías dedicadas:

- **Best Team Entry:** Un equipo de hasta tres desarrolladores puede registrar hasta dos apps/scopes que estén desarrollando. El jurado asignará puntos en categorías incluyendo "Creatividad", "Funcionalidad", "Diseño", "Nivel Técnico" y "Convergencia". Las tres entradas con más puntos, ganan.
- **Best Individual Entry:** Un solo desarrollador puede registrar hasta dos apps/scopes que el o ella esté desarrollando. El resto de las reglas son iguales a la categoría "Best Team Entry".
- **Outstanding Technical Contribution:** Miembros del público en general pueden nomminar candidatos que, en su opinión hayan hecho algo "excepcional" a nivel técnico con un dispositivo basado en Ubuntu, Unity8, Mir, etc. Cada miembro del jurado tiene un voto y el candidato con más votos del jurado gana.
- **Outstanding Non-Technical Contribution:** Miembros del público en general pueden nominar candidatos que, en su opinión hayan hecho algo excepcional, pero no técnico para sacar adelante la plataforma Ubuntu. Así, por ejemplo, puedes nominar un amigo que ha reportado o comentado sobre los errores relacionados a los teléfonos en Launchpad. O nominar a un miembro de tu comunidad local que hizo traducciones para Core Apps. O nominar a alguien que ha contribuido con documentación, escrito sorprendentes artículos en un blog, etc. El resto de las reglas son idénticas a la categoría "Outstanding Technical Contribution".
- **Convergence Hero:** Las contribuciones "Best Team Entry" o "Best Individual Entry" con el mayor puntaje de "Convergencia" gana. El ganador de esta categoría probablemente nos sorprenderá en formas que aún no imaginamos.

Los miembros del panel de jurado de la comunidad Laura Cowen, Carla Sella, Simos Xenitellis, Sujeevan Vijayakumaran y Michael Zanetti seleccionarán a los ganadores en cada categoría. Los ganadores tendrán premios que incluyen subsidios de viaje a los ganadores de primer lugar para asistir a la Ubucon Germany 2015 en Berlin, cuatro Ubuntu Phones patrocinados por bq y Meizu, t-shirts, y muchos artículos de la Ubuntu Shop oficial.

¡Deseamos buena suerte a todos los concursantes!

Dirígete a ubucontest.eu para más información, incluyendo cómo nominar y registrar amigos. Puedes seguirnos en twitter en [@ubucontest](https://twitter.com/ubucontest), o contactarnos via e-mail a contest@ubucon.de.



Un pequeño añadido al artículo del mes pasado: Philippe (del equipo de traducción francés) tuvo la amabilidad de señalarnos un website que le gusta, se llama Top Coder (<http://www.topcoder.com>). Tiene una lista de retos previos, y parece que ofrece variedad de retos y premios. Por lo que he podido ver, parece que tienen una convención anual. Para todos los que busquen algo un poco más competitivo, ¡Este puede ser vuestro sitio! Y ahora volvamos al programa previsto....

En diciembre de 2008 me ofrecí para sustituir a Robert Clipsham (el autor y creador original de Command & Conquer), y escribí mi primer artículo que apareció en el número 21. Como habrás adivinado, se convirtió en mi columna fija. Este mes, me gustaría echar la vista atrás para revisar que ha cambiado en Linux y en C&C en particular, a lo largo de los últimos 79 meses (¡algo así como 6 años y medio!). Pero primero... ¡veamos un poco de

historia de contexto!

Me presentaron Linux con la forma de Ubuntu Warty Warthog (4.10) en el 2004 por un amigo experto en tecnología, que lo hacía correr en su portátil. Tras mi interés en él, mi amigo me creó una cuenta, y desde entonces yo no dejaba de pedir prestado el portátil... Desde ahí pase a los Live CDs en mi propio PC en mi casa. Llegue hasta la versión 5.04 (Hoary Hedgehog) para finalmente dar el paso, aunque mi PC montaba una tarjeta Wireless no soportada hasta entonces. Lo que sucedió a continuación fue una experiencia bastante frustrante con un Wireless funcionando a medias. Fui a la caza de la distro por primera vez, y probé todo desde Enlightenment hasta Fedora y Debian. De vez en cuando, revoloteaba alrededor de Ubuntu de nuevo. En ese punto, ya 2006 o 2007, empecé a ser un colaborador activo en los foros de Ubuntu, usando todo lo que había aprendido para echar una mano. Según los datos de mi perfil, había postado más de 1500 veces entre

el 2007 y el 2012. Desde entonces he cambiado a Arch Linux, y he participado activamente en ese foro durante algún tiempo. Durante los dos últimos años más o menos, me he centrado principalmente en C&C, aunque eso puede cambiar en un futuro próximo. Entre los números 0 y 21, fui un ávido lector de FCM, y aprendí unas cuantas cosas. Así que cuando se me dio la oportunidad de ayudar al equipo, la acepté.

MI TIEMPO EN FCM

Como muchos de vosotros recordareis, durante los primeros 40 artículos, más o menos, que escribí, Command&Conquer se enfocaba principalmente al interfaz de línea de comandos. De ahí, pasé a los ficheros de configuración, las interfaces gráficas de aplicaciones y de vez en cuando a aspectos de la programación. Este cambio fue provocado por dos principales razones – la primera, Linux estaba posibilitando a los usuarios hacer más y más cosas usando aplicaciones con interfaces visuales y mediante configuraciones, y la

segunda, hay un montón de artículos que escribí en su momento que siguen siendo válidos hoy. Esto significa que tenía que encontrar nuevas cosas sobre las que escribir, y encontrar nuevos problemas que necesitasen solución. Durante un año más o menos, traté de trasladar soluciones de Arch Linux a los sistemas Ubuntu, porque fue la distro que elegí, y muchos de los problemas presentes en uno, estaban también en el otro. Aunque, debido a diferencias en el manejo de los paquetes, y de los entornos de escritorio, algunas veces fue un auténtico reto hacer que las soluciones funcionasen en Ubuntu.

Fue en ese momento cuando comencé a recibir correos de lectores con sugerencias, comentarios o peticiones de artículos. A menudo, muy relacionados con la programación (Bash sobre todo), o problemas relacionados con herramientas de línea de comandos. Como cualquiera que me conozca sabe, si el problema era lo suficientemente



general, o la solución era digna de mención, solía aparecer en C&C al cabo de uno o dos meses.

Sobre como los cambios en Linux y Ubuntu han afectado a Command & Conquer, lo han hecho de dos formas. En primer lugar, al reducirse la dependencia de la CLI (línea de comandos) en el trabajo del día a día me he visto obligado a cambiar el enfoque de alguno de los artículos (marcado por el comienzo de la transición a Unity), y en segundo lugar, la expansión del kernel de Linux. Algunos de los “trucos y sugerencias” (tips and tricks) que escribí en los comienzos sobre drivers, o problemas con los entornos gráficos, eran mucho más infrecuentes. Esto se debió a que los nuevos drivers desarrollados eran integrados en el kernel de Ubuntu, o simplemente se incluían en la actualización de un driver o paquete de software existente (como cuando el Xserver dejó de necesitar el fichero xorg.conf). Dicho esto, hay otros aspectos que no han cambiado. Mis artículos sobre Vim, por ejemplo, siguen siendo válidos hoy igual que cuando los escribí (números 54 y 55). Yendo aún más atrás, los artículos sobre las funciones Bash, alias e históricos son aplicables del

mismo modo (números 21, 24, 25, 27, 35, 36, y ¡alguno más!).

Durante mi tiempo en Linux, he visto muchas mejoras en el kernel y el software, como se ha mejorado el soporte de hardware a pasos agigantados. Hace poco he instalado Ubuntu 15.04 en un viejo portátil HP dv6000 con una tarjeta Wireless Broadcom cuyo chip nunca pareció funcionar adecuadamente con Ubuntu anterior a 12.04. Entre la 12.04 y la 14.04, hubo ciertos conflictos entre los drivers wl y b43. Pero esta vez, todo lo que necesite fue una conexión Ethernet durante unos 15 minutos. Después de eso, todo empezó a funcionar correctamente. Es un avance enorme comparado con la 4.10, en la que mi vieja tarjeta USB Wireless ni siquiera era reconocida. Sin mencionar la existencia de Ubuntu Touch, los nuevos teléfonos Ubuntu, y Android. Si esto es lo que Linux ha cambiado y mejorado a lo largo de estos 10 años a través de la comunidad, ¡me emociona el pensar que pueden traer los próximos 10!

¿CÓMO HA CAMBIADO FCM?

Full Circle Magazine ha cambiado un poco – el diseño del PDF, el uso de Google Drive para los artículos, así como la existencia de ciertas tiendas online para descargas digitales. Uno de los cambios más recientes en el que, por cierto, he estado fuertemente vinculado a sido el rediseño y adaptación del website.

¡COMENTARIOS Y OPINIONES!

Como siempre, ¡estaré encantado escuchar a mis lectores! ¿Cuánto tiempo llevas leyendo mis artículos? ¿Qué asuntos has disfrutado más? ¿Te gustaría que actualizase cualquiera de los viejos artículos? ¿O algo completamente nuevo? ¿Algún pronóstico para el futuro? O tan solo recordar el formato antiguo de FCM.

Puedes enviarme tus respuestas por mail a lswest34+fcm@gmail.com.



Lucas ha aprendido todo lo que sabe echando a perder repetidamente su sistema, no dejando otra opción más que hallar cómo repararlo. Puedes escribir a Lucas en: lswest34@gmail.com.



El Podcast Ubuntu (en idioma inglés) cubre las últimas noticias respecto a Ubuntu Linux y el Software Libre en general. Es atractivo para el usuario nuevo y el viejo codificador. Nuestras discusiones cubren el desarrollo de Ubuntu pero no son demasiado técnicas. Tenemos la suerte de contar con grandes invitados al programa, que nos cuentan de primera mano sobre los últimos y emocionantes desarrollos en que trabajan, ¡en una forma que todos comprendemos! También hablamos sobre la comunidad Ubuntu y las novedades.

El programa es presentado por miembros de la comunidad Ubuntu Linux de Gran Bretaña. Debido a que está cubierto por el Código de Conducta Ubuntu, todos pueden escucharlo.

El programa se transmite en vivo cada quincena los martes al anochecer (hora Inglesa) y está disponible para descargar al día siguiente.

podcast.ubuntu-uk.org



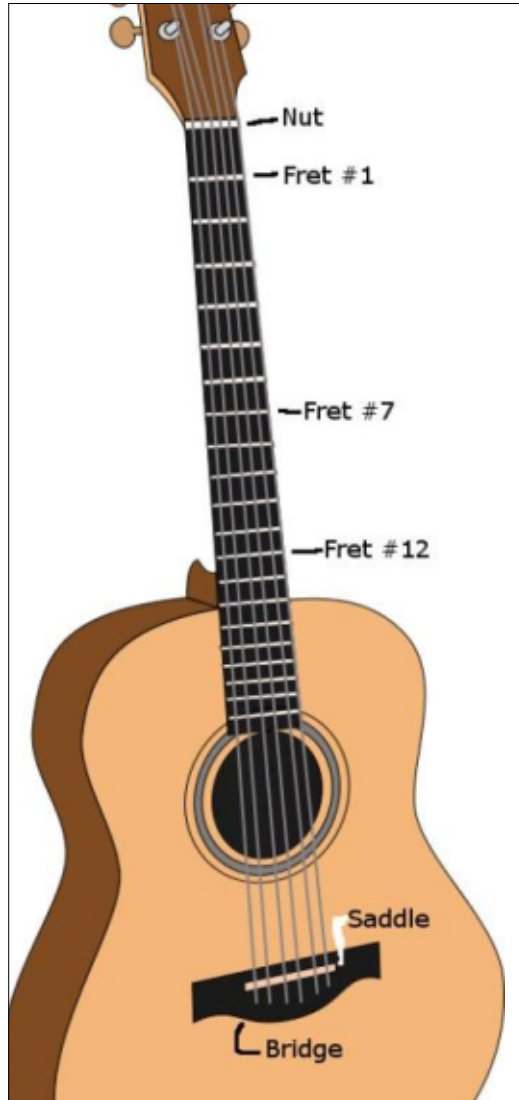
CÓMO

Escrito por Greg. D. Walters

En primer lugar, permítanme decir Feliz 100 a Ronnie y la tripulación. Es un privilegio ser parte de este hito.

Esta vez pensé que me gustaría compartir alguna información sobre mi nueva obsesión. He comenzado la reparación y construcción de instrumentos musicales de cuerda como guitarras y violines. Lo creas o no, hay un montón de matemáticas involucradas en instrumentos musicales. Hoy, vamos a ver algunas de las matemáticas involucradas con la longitud de las cuerdas y los trastes donde se deben colocar en el diapasón.

Echa un vistazo a la imagen de la guitarra. He anotado varios elementos en la imagen. Los elementos importantes a mirar son la cejilla en la parte superior del diapasón, los trastes, el puente cerca de la parte inferior, y la "línea" blanca en el puente llamado montura. El propósito de los trastes es selañar el lugar idóneo donde presionar la cuerda para crear una nota afinada. Las posiciones de estos trastes no son arbitrarias, sino que se determinan matemáticamente.



La física de cuerdas vibrantes nos dice que si dividimos por la mitad una teórica cuerda perfecta, se duplica la frecuencia de las vibraciones. En el

Programar en Python Pt. 59

caso de una guitarra, esta longitud de la cuerda es entre la cejilla y la monyura. Esta distancia se conoce como la escala de longitud de la guitarra. El punto medio que permite duplicar la frecuencia es el traste número 12. Si se hace correctamente, simplemente colocando suavemente el dedo sobre la cuerda en este lugar, se obtiene un tono agradable. Hay algunas otras posiciones que esto va a suceder, pero el traste 12 debe ser el lugar perfecto para esta duplicación, por lo que la nota sube una octava.

Diferentes longitudes de escala van a crear diferentes sensaciones y tonos. Por ejemplo, las guitarras como el Fender Stratocasters® tienen una longitud de escala de $25\frac{1}{2}$ ", produciendo unos tonos fuertes y ricos similares a una campana. Por otro lado, guitarras Gibson utilizan a menudo una longitud de escala de $24\frac{3}{4}$ ", creando una tensión de cuerda más baja lo que hace más fácil tocar la guitarra y produce un tono más cálido. Otros fabricantes de guitarras decidieron que una longitud de escala de 25" produce un tono más claro que cualquiera de los dos "estándares".

Así que la capacidad de cada fabricante de utilizar su propia longitud de escala implica que tendrá que recalcular el espaciado entre los trastes. Esto es algo que luthiers (fabricantes de guitarra) se han ocupado de hacer cientos de años.

En el pasado, había una técnica llamada la regla de 18, que consiste en dividir sucesivamente la longitud de escala menos el offset al traste anterior por 18. Pero este modo de trabajo hace que los tonos se desfasen según el guitarrista toca más arriba en el diapasón. Ahora, se utiliza una constante distinta, 17,817. Con esta "nueva" constante, el traste 12° o de octava está en la posición exacta para ser el punto medio de la longitud de la escala.

Ahora, estos cálculos son bastante fáciles de hacer con papel y lápiz o incluso con una simple calculadora. Es igual de fácil crear un programa de Python que nos haga los mismos cálculos en un momento. Una vez tengamos las posiciones, tan solo tendremos que serrar las ranuras de los trastes en ellas y clavarlos.

Por lo tanto, vamos a echar un vistazo al programa.

Queremos crear un programa que pedirá la longitud de la escala de la guitarra (o bajo), ejecutará los cálculos y luego imprimirá las distancias. Los cálculos y todas las longitudes están en pulgadas, por lo que todos nuestros amigos que utilizáis el sistema métrico, por favor añadid los cálculos de conversión adecuados. Después de casi 5 años, deberíais ser capaces de hacerlo con facilidad.

No necesitamos importar bibliotecas de este modo vamos a empezar por la definición de un par de variables.

```
ScaleLength = 0
```

```
CumulativeLength = 0
```

A continuación vamos a crear una rutina que se llama varias veces a medida que "viajamos hacia abajo" por el diapasón. Pasaremos dos valores en esta rutina. Una es la longitud de la escala y la otra es la distancia acumulada desde la cejilla al traste anterior.

En esta rutina, se toma la longitud de la escala, restamos la distancia acumulada y asignamos ese valor a

BridgeToFret. Entonces tomamos ese valor, lo dividimos por nuestra constante (17.817), añadimos de nuevo en la distancia acumulada y luego devolvemos ese valor como resultado. Recuerde, simplemente podríamos haber devuelto el valor calculado sin asignarlo a una variable. Sin embargo, si alguna vez queremos inspeccionar los valores calculados, es más fácil de hacerlo si le asignamos el valor antes de regresar a ella.

Ahora vamos a hacer nuestra rutina de trabajo. Hemos hecho este tipo de cosas muchas veces en el pasado. Vamos a pasar la longitud de la escala y se repetirá hasta 24 trastes (range(1,25)). Incluso si su proyecto tiene menos de 24 trastes, tendrá las posiciones correctas de todos los trastes. Elegí 24 porque ese es el máximo número de trastes para la mayoría de las guitarras. Cuando entramos en el bucle, comprobamos el número de traste (x) y si es 1, se pasa la longitud acumulada como 0,

```
def CalcSpacing (Length, NTF) :  
    BridgeToFret = Length-NTF  
    NutToFret = (BridgeToFret/17.817) + NTF  
    return NutToFret
```

ya que este es el primer cálculo. De lo contrario, se pasa la última longitud acumulada y se reasigna el resultado de la nueva longitud. Por último, Se muestra el número de cada traste con la longitud acumulada debidamente formateada.

Por último, tenemos el código que solicita la introducción de la escala.. Estoy seguro de que recordará el formato para la rutina raw_input, ya que la hemos utilizado muchas veces antes. Algo que tal vez no recuerde: raw_input siempre devuelve una cadena, por lo que cuando se pasa por la rutina DoWork, le tenemos que pasar como un número tipo float para que la rutina funcione correctamente. Por supuesto, podríamos simplemente pasarlo como una cadena, pero tendríamos que hacer frente a la conversión en la rutina

DoWork.

```
ScaleLength = raw_input ("Please  
enter Scale Length of guitar ->  
")
```

```
DoWork (float (ScaleLength))
```

Usted podría preguntarse ¿de qué sirve este programa si no se va a construir una guitarra desde cero? El programa puede ser útil cuando usted planea comprar una guitarra usada o trata de afinar una guitarra con un puente flotante (a diferencia de la de la foto). Además, si usted es un intérprete de guitarra, podría ser algo que no sabía sobre las guitarras.

Por supuesto, el código está disponible desde pastebin en <http://pastebin.com/A2RNEct5>.

```
def DoWork (ScaleLength) :  
    CumulativeLength = 0  
    for x in range (1,25) :  
        FretNumber = x  
        if FretNumber == 1 :  
            CumulativeLength = CalcSpacing (ScaleLength, 0)  
        else :  
            CumulativeLength = CalcSpacing (ScaleLength, CumulativeLength)  
        print ("Fret=%d, NutToFret=%.3f" % (FretNumber, CumulativeLength))
```



CÓMO

Escrito por Elmer Perry

LibreOffice Parte52 - Mi Camino (Hasta Ahora)

En noviembre de 2011, Ronnie hizo un llamado a quien quisiera escribir una serie de artículos sobre OpenOffice.org. OpenOffice.org era en ese tiempo la suite de oficina por defecto de Ubuntu. Había estado usando Ubuntu sólo por un año, pero había usado OpenOffice.org por años y más allá cuando aún era StarOffice. Metí mi nombre en el sombrero y se me asignó el trabajo de escribir la serie.

Por ese tiempo, el futuro de OpenOffice.org era cuestionado. Sun Microsystems, la compañía tecnológica que había desarrollado OpenOffice.org, había sido comprada por Oracle Corporation en enero de 2010. El desarrollo de la suite de oficina se había detenido. En septiembre de 2010, un grupo de desarrolladores de OpenOffice.org abandonaron Oracle e iniciaron la Document Foundation. Bifurcaron OpenOffice.org y nació LibreOffice. La cereza del pastel, Canonical planeaba hacer de LibreOffice la suite de oficina por defecto en Ubuntu 11.04.

El primer artículo fue previsto para alrededor de febrero de 2011. Escribí el primer par de artículos usando el nombre OpenOffice.org, pero no podía evitar sentir que no estaba escribiendo nada para el futuro. Comencé una conversación con Ronnie sobre cambiarlo de OpenOffice.org a LibreOffice, usando el cambio de Canonical como mi razonamiento. Ronnie estuvo de acuerdo y edité los artículos existentes como LibreOffice.

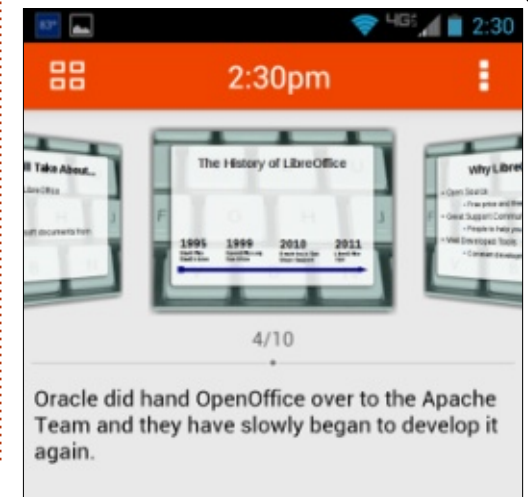
Debo haber usado OpenOffice.org durante años, y StarOffice antes de él, pero pronto descubrí que conocía muy poco sobre la suite. Sus partes me eran familiares, pero mi experiencia se limitaba a Writer y Calc. Decidí trabajar en lo básico de cada módulo empezando por Writer. La documentación fue la clave de mi éxito. Comencé con los viejos documentos de OpenOffice.org, pero cuando la Document Foundation empezó a hacer cambios y mejoras a los programas, los documentos existentes rápidamente fueron obsoletos. La

experimentación fue mi segunda clave. Aprendí a probar todo. Los documentos podían decir que algo funcionaba de cierta manera, pero ¿funcionaría igual en la versión actual? A veces, no. Pronto la Document Foundation creó sus propios documentos para LibreOffice y aunque nunca estaban completamente al día, se acercaban bastante a lo que este escritor podía leer, probar y aprender sobre las diferentes características del programa.

El reto más grande para mí fueron los scripts de macros. Al tiempo que escribía sobre ellas, había poca documentación oficial al respecto. Busqué en Google, leí y seguí enlaces. Había estudiado muchos lenguajes de programación en mis días COBOL, Pascal, C, Visual Basic, Python, C++, Java, pero la falta de documentación fácil de leer para la interfaz de LibreOffice hicieron retador el aprendizaje de aprender a programar macros. La Document Foundation no ofrecía un manual oficial para macros. No obstante, cada uno de los manuales de los

diferentes módulos incluía un capítulo sobre la creación de macros. Es mejor que lo que tenía cuando trataba de escribir sobre las macros. El archivo de ayuda es la mejor fuente para aprender la estructura de LibreOffice Basic. Mira los capítulos dedicados a las macros en cada una de las guías para ayuda específica del módulo.

Mi segundo mayor reto fue Base. Igual que con las macros, tenía poca documentación oficial para trabajar. La principal dificultad: las bases de datos relacionales son un tema muy complejo. Estaba determinado a escribir sobre el tema y no volver a



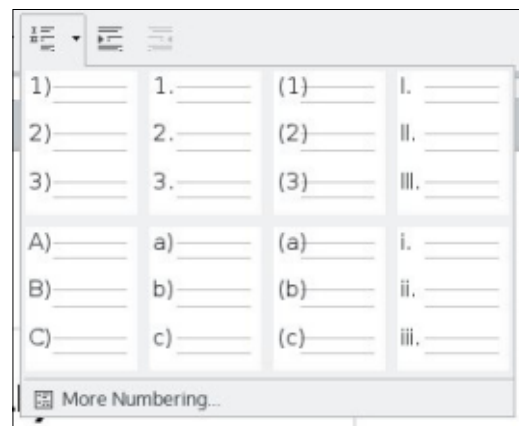
ocarlo nunca más. La documentación llegó con el tiempo y empecé a relajarme un poco, además de los artículos que escribía para Full Circle, escribí una serie de artículos en mi blog, What The Tech Am I Doing? (¿Qué hago con la tecnología?) sobre el uso del lenguaje SQL con LibreOffice (<https://eeperry.wordpress.com/category/libreoffice/libreoffice-base/>). Al final, espero haberte presentado suficiente información para proceder por ti mismo.

Lo que cambió la forma en que hago las cosas fue Impress. Lo uso en el trabajo todo el tiempo, incluso aunque tengo Powerpoint instalado en mi computadora. Impress no hace la creación de presentaciones más fácil que Powerpoint. Los dos son lo mismo al respecto. Donde Impress ha cambiado las cosas que hago es con Impress Remote (Full Circle Magazine número 79). Impress Remote me libera de la computadora de la presentación y me permite caminar e interactuar, teniendo todos mis controles y notas en mi tablet.

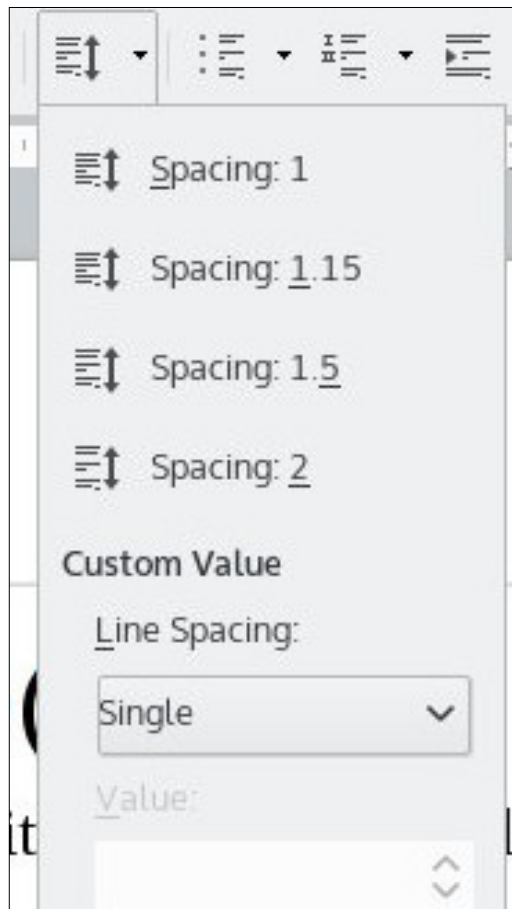
Lo bonito de escribir sobre un programa como LibreOffice es mirar el florecimiento del

programa ante ti. Con cada nueva versión agregan algo nuevo al programa. A veces los cambios agregan una característica al programa; otras veces hacen que algo existente funcione mejor. Entonces, antes de que pienses que todo esto es un baúl de los recuerdos, vamos a dar un vistazo a algunas de las nuevas características y cambios que han surgido desde que nació LibreOffice.

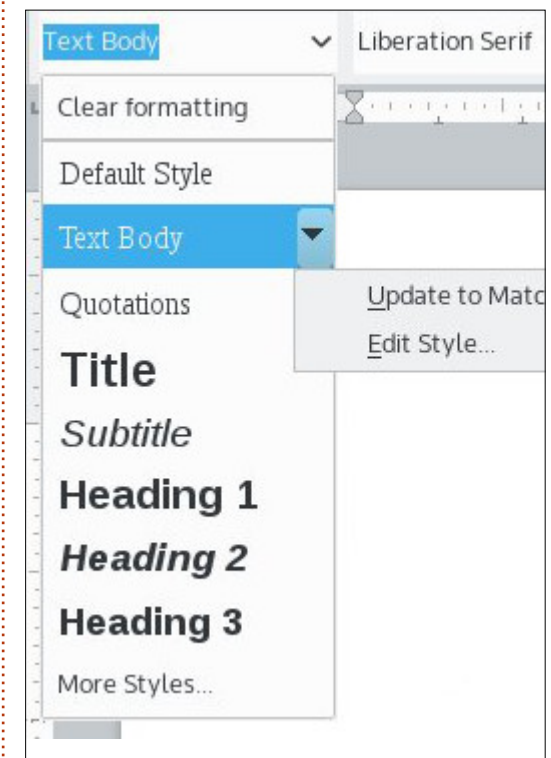
En la última versión (4.4), los desarrolladores trabajaron en la reestructuración de las barras de herramientas en todos los módulos de la suite. Removieron algunos de los iconos que los usuarios raramente usaban y agregaron iconos que se usan más frecuentemente. También compactaron la barra de formato condensando funciones en iconos



desplegables. Por ejemplo, el espaciado de líneas ahora es desplegable. Como un extra añadido, Insertar Campo es un desplegable de la barra estándar en Writer, lo cual es más sencillo que Insertar > Campos > [campo a agregar]. Los iconos como las viñetas y la numeración son ahora diálogos desplegables en vez de diálogos de ventana pop up, lo que hace el uso básico de esas herramientas más sencillo.



Una de mis herramientas nuevas favoritas es la barra lateral, sobre la cual escribí en la parte 34 (Full Circle Magazine, número 81). En esa ocasión, la barra lateral era una característica experimental, pero no se quedó así por mucho. Normalmente tengo la barra abierta aunque colapsada. Si necesito cambiar uno de los estilos,



dos clics y listo. Me gusta tener los cuatro diálogos más usados disponibles fácilmente.

Hablando de fácilmente disponible, el desplegable de selección de estilo de la barra de formato tiene una nueva característica. Ahora hay una flecha desplegable en el estilo seleccionado actualmente. Si haces clic en la flecha, un menú te da las opciones para actualizar o editar el estilo. Conveniente cuando ocupas hacer un cambio rápido a un estilo.

El Centro de Inicio, LibreOffice sin documentos abiertos, ahora por defecto muestra los documentos recientemente abiertos. No parece gran cosa hasta que trabajas en el mismo documento a diario durante semanas, o cuando necesitas esa hoja de cálculo de presupuestos que abriste la semana pasada. Clic en el botón de Plantillas y cambia a las plantillas cargadas en tu sistema. Esto hace el crear un documento nuevo en base a una plantilla mucho más sencillo.

La Document Foundation está haciendo un buen trabajo manteniendo los manuales actualizados. Todas las guías y manuales actuales están en la versión 4.0, con la mayoría en 4.2 o superior. Esas serán mis guías cuando venga con nuevos artículos para que leas.

Mi camino con LibreOffice hasta aquí y escribiendo para Full Circle Magazine ha sido gratificante. Se me pidió dar una presentación a un grupo sobre LibreOffice debido a mis artículos en Full Circle. El hombre me presentó como un escritor internacional y me ruboricé al pensarlo. Le pregunté por qué lo dijo y respondió "porque Full Circle está en todo el mundo". No pude contradecirle. Así que gracias, admiradores de Full Circle, por hacerme un escritor internacional.

Permítanme finalizar agradeciendo a Ronnie Tucker por la oportunidad de escribir para Full Circle cada mes. El pasa horas compilando cada número y haciendo el formato. Ha repetido esta tarea 100 veces y creo que es algo para celebrar. Con suerte puede ir por otros 100 antes que su huevo editorial se rompa. Escribir artículos de "Cómo" ha pulido mi escritura y mis habilidades de edición, así como me han dado una excusa para escribir algo a fin de mes. Muchas gracias a los correctores que me han salvado de avergonzarme a mi mismo más de una vez u ocasionado que haya escrito un mejor artículo.

Principalmente, te agradezco,

lector. Sin ti ¿cuál es el objeto? Eres la razón de que haya 100 números ahí. Te saludo.

NOTA: Mientras editaba esto, LibreOffice 5.0 fue liberado. No he tenido mucho tiempo de poder darle un vistazo, pero estoy seguro que le han agregado muchas cosas buenas. La versión actual en Ubuntu es aún la 4.4.



Elmer Perry, su historial de trabajo y programación involucra una Apple][E, además de alguna Amiga, una generosa ayuda de DOS y Windows, una pizca de Unix, bien mezclado con Linux y Ubuntu. Tiene su blog en <http://eeperry.wordpress.com>



¡EXTRA! ¡EXTRA! ¡LEE TODO AL RESPECTO!

Nuestros gloriosos reporteros están publicando actualizaciones de noticias regularmente en el sitio de Full Circle.

Haz clic en el enlace NEWS, en el menú del sitio en la parte superior de la página y verás los encabezados de noticias.

Alternativamente, mira en la parte derecha de cualquier página en el sitio, y verás las cinco publicaciones más recientes.

Siéntete libre de discutir los nuevos artículos. Quizá sea algo que pueda llevarte del sitio hacia la revista.

¡Disfrútalo!



El objetivo de esta serie, está dirigida principalmente a los principiantes, para guiar paso a paso en la construcción de una página web, con toda la infraestructura de Linux - a partir de cero. Básicamente, implementar una distribución de Linux (Ubuntu) en la nube, configurar el sistema operativo, instalar el servidor web Apache y configurar Apache.

Seguramente se preguntan ¿por qué debemos ir por todos los problemas cuando es muy fácil y posible obtener una solución de alojamiento barato y completo como Wordpress?

Creo firmemente que no hay "una solución que se ajuste a todo" - la construcción desde cero cumplirá totalmente sus necesidades, mientras que una solución lista para su uso probablemente no lo hará. Por otro lado, una "solución lista para su uso", especialmente de código abierto, puede proporcionar una funcionalidad compleja, por lo tanto, el ahorro en tiempo de desarrollo, y por lo general de forma gratuita.

Pero mi principal razón para construir desde cero, es ¡aprender!

Cuando construí el sitio web de mi esposa desde cero, he aprendido mucho - sobre todo alrededor de la seguridad, la configuración del sistema operativo y Apache - en otras palabras, reuní una valiosa experiencia en Linux.

Suficiente charla – ¡vamos a comenzar!

En alto nivel, lo siguiente es lo que vamos a lograr:

- En primer lugar, implementar una VM Linux (máquina virtual) en la nube
- Entonces, aseguramos esta VM Linux
- Luego instalamos y configuramos Apache (Servidor Web)
- Por último, voy a mostrar cómo registrar un dominio y enlazar este dominio a la Apache alojado en Linux VM

IMPLEMENTAR LINUX EN LA NUBE

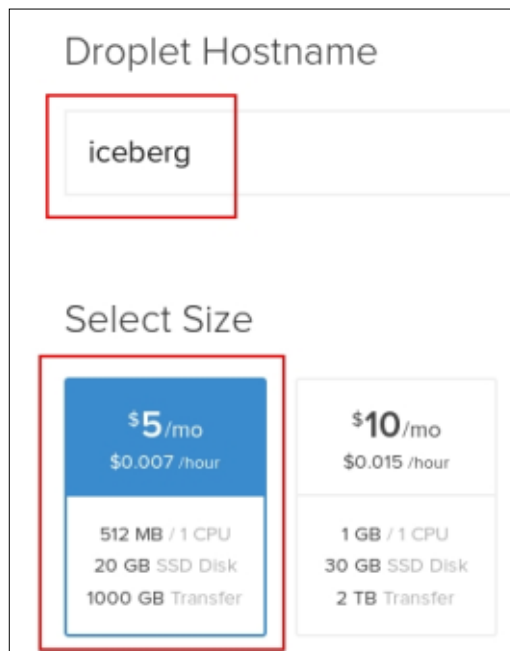
Hay muchas soluciones disponibles para implementar una VM en la nube. A modo de ejemplo, Amazon Web Services es probablemente conocido por todo el mundo.

En mi documento, voy a utilizar Digital Ocean. No estoy tratando de hacer un argumento comercial para

Digital Ocean. Yo personalmente elegí este proveedor porque es barato, (cobra la hora de uso, equivalente a \$ 5/mes para la configuración más pequeña con la utilización de la red limitada), muy fácil de implementar una VM de Linux, y de alguna manera local (varios centros de datos disponibles - elegí Nueva York).

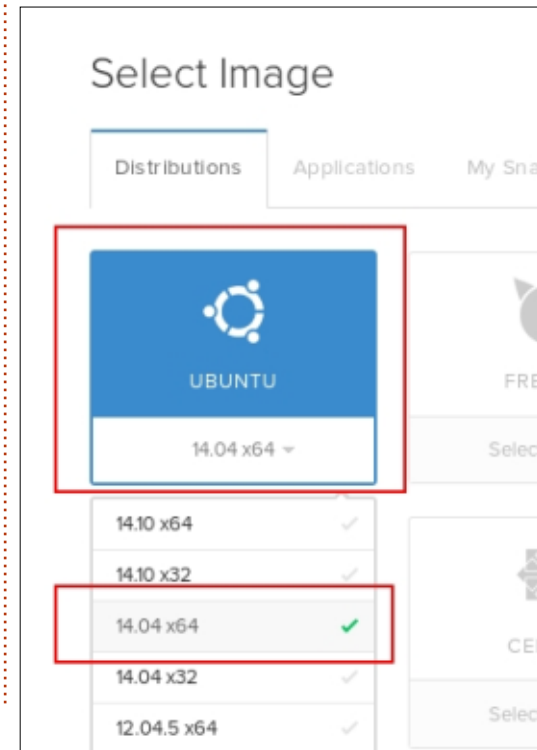
Hagamos funcionar una nueva VM, y vamos a elegir Ubuntu 14.04:

- Ir a <https://www.digitalocean.com> e ingresa.
- Selecciona "Crear una nueva gotita(droplet)" ("droplet" es solo una VM).



Introduce un nombre de VM y elige el tamaño. El tamaño más pequeño funciona realmente bien. Sí, no tiene mucha memoria - pero recuerda, vamos a estar corriendo Linux, así que es más que suficiente para ejecutar un par de sitios web.

A continuación, elige el sabor de Linux - vamos a seleccionar Ubuntu 14.04 de 64 bits - y, finalmente, utiliza el botón "Crear droplet" en la parte inferior de la página.



CÓMO - SITIO WEB DESDE CERO

Unos segundos más tarde, la VM se creará y la contraseña de root con la dirección IP te serán enviados por correo electrónico. Vamos a necesitar esto para conectar a la VM. Ten en cuenta que no voy a ocultar la dirección IP - después de todo es temporal, y puesto que se supone que debo asegurar esta VM, no debería estar preocupado por ser hackeado (LOL!).

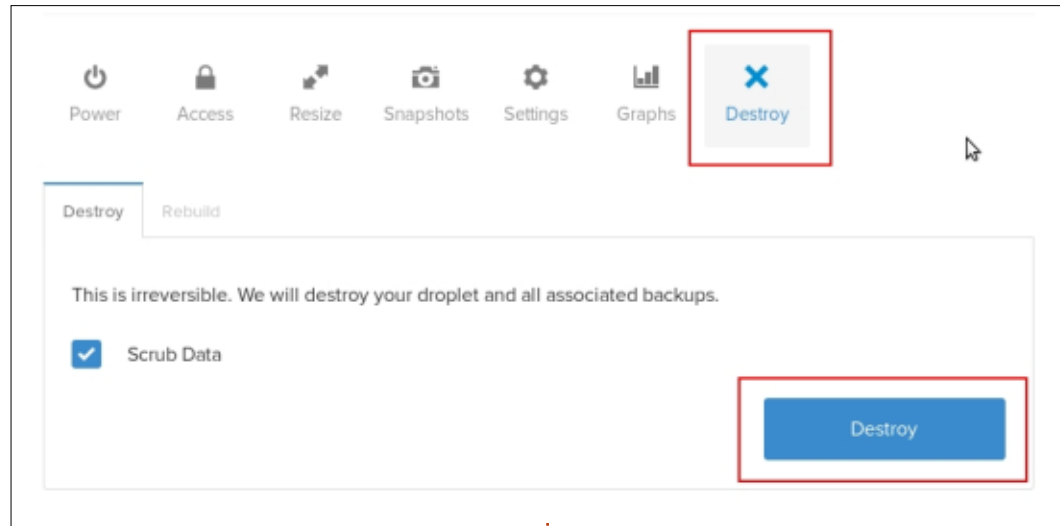


IMPORTANTE

Digital Ocean cobra por horas, incluso si la VM está apagada. Por favor, ve y lee la documentación de facturación Digital Ocean para todos los detalles.

Si deseas detener cualquier cargo, toma una instantánea (para que la VM se puede restaurar más tarde) y luego destruye la VM.

Ten en cuenta que vamos a seguir la



configuración del servidor utilizando sólo la línea de comandos.

- En primer lugar, el ancho de banda es limitado (sólo 1 TB está incluido en nuestra asignación mensual) y la interfaz gráfica usa mucho más que eso.
- En segundo lugar, la línea de comandos es más rápido.

Como convención, todos los comandos que empiezan por # deben ejecutarse como root mientras que todo a partir de \$ comenzará usuario como regular.

SEGURIDAD BÁSICA

Ahora que la VM está lista para usar, se encuentra disponible a través de SSH desde cualquier lugar - de forma predeterminada se crea sin seguridad, excepto la contraseña de root - tenemos

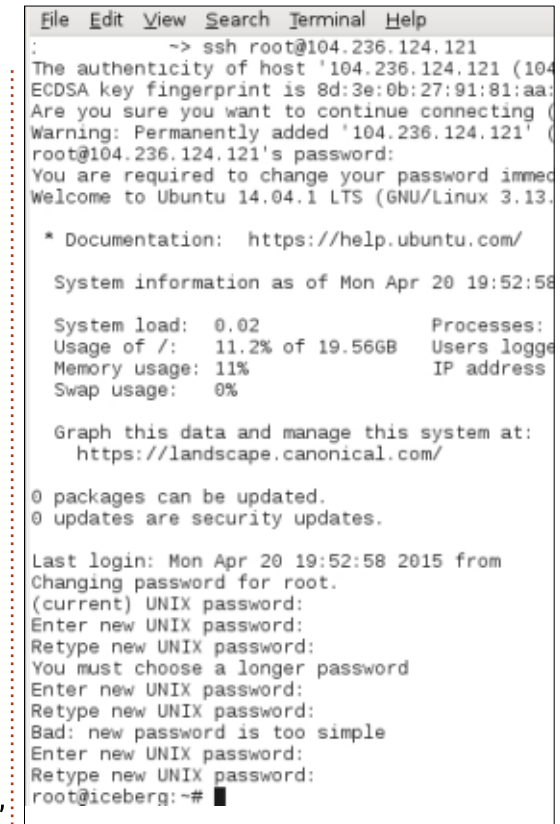
que trabajar rápidamente.

Permítanme hacer un paralelo con los Bienes raíces - en la compra de una casa, la consigna es "ubicación, ubicación, ubicación". Del mismo modo, para asegurar un servidor Linux con SSH, la consigna debe ser "sin acceso root", "clave RSA", "sin contraseña".

PASO 0 - CREAR UN NUEVO USUARIO

La primera vez, ingresa a tu nueva VM de Linux como root y crea un nuevo usuario llamado tux. Entonces le asignaremos la contraseña "linux" (obviamente, elegir una mejor contraseña).

Ingresa a la VM - Debemos ingresar como root por esta primera vez. Abre un terminal:



```
ssh root@104.236.124.121
```

Entonces añade un nuevo usuario::

```
useradd -m -s /bin/bash tux
passwd tux
```

Sigue el indicador y teclea linux

La opción -m para useradd es para crear la carpeta home , y -s significa que queremos bash como shell.

Ahora debemos asegurarnos de que

podemos iniciar sesión con el nuevo usuario creado. Abre una nueva sesión de terminal y vamos a probarlo:

```
ssh tux@104.236.124.121
```

Introduce tu contraseña. Ahora deberías estar conectado. Por favor, asegúrate de que este paso funciona antes de seguir adelante.

1 - "SIN ACCESO ROOT"

Nunca permitas el acceso root para SSH. Si por cualquier razón un atacante puede obtener acceso root a tu sistema, estarás condenado.

```
vi /etc/ssh/sshd_config
```

Y añadir estas 2 líneas en el principio del archivo:

```
AllowUsers      tux
```

```
DenyUsers       root
```

Estoy usando vi como editor de texto pero se puede usar otro editor (Me han dicho que nano es probablemente más adecuado para principiantes).

Para que tenga efecto, debemos reiniciar el demonio ssh:

```
service ssh restart
```

Ahora el usuario root no se puede conectar más a iceberg.

```
Inténtalo – ssh
root@104.236.124.121 - el mensaje de error debería ser "Permission Denied".
```

¡Nivel 1 de seguridad completado!

2 – CLAVE RSA

Una clave RSA es una forma bastante segura para iniciar sesión en un servidor SSH. La generación de una clave RSA creará 2 componentes - una clave privada y una clave pública. En español, una clave privada es un pequeño archivo. Una clave pública es también un archivo pequeño. Para acceder al sistema con las claves RSA (por lo que vamos a hacer lo que se llama "la autenticación RSA"), SSH se asegurará de que los dos archivos van juntos - si lo hacen, podrás iniciar sesión.

Permítanme hacer un paralelo con un billete de dólar - imaginemos que lo rompemos aleatoriamente en 2 partes. Sólo estas 2 partes irán juntas. Lo mismo para las claves RSA.

La clave pública se almacena en el servidor SSH (iceberg en nuestro ejemplo), mientras que tux mantendrá la clave privada. Cuando tux intenta

conectarse a Iceberg, tux, deberá presentar la correspondiente clave privada con la clave pública. Y haremos que el tamaño de la clave sea tan grande que la probabilidad que alguien puede reproducir el emparejamiento es prácticamente imposible.

En resumen, sin la clave privada correcta, no habrá acceso al servidor.

IMPORTANTE - vamos a generar las claves de tux y no de root (recuerda - sin acceso root !!!).

Generar el par de claves pública/privada. Nos lleva tiempo pedir una clave 10Kb (creo que por defecto es 4Kb). Este proceso puede tardar algún tiempo - hasta 1 min como máximo (llave grande).

```
ssh-keygen -t rsa -b 10240
```

Puedes aceptar la selección predeterminada o cambiar el nombre. Vamos a cambiar el nombre a propósito por id_rsa_iceberg (pero mantengamos la misma carpeta).

Puedes elegir una contraseña o dejarlo en blanco.

Alguna explicación aquí - la contraseña se utiliza para proteger la propia clave privada. En el escenario

poco probable que alguien te robe la clave privada, un atacante podría entonces ser capaz de conectarse a tu servidor. Pero si él no sabe la contraseña de clave privada, no va a ser capaz de utilizar la llave.

Sé que algunos de ustedes no estarán de acuerdo, pero piénsenlo ¿cual es realmente la oportunidad de que alguien robe tu clave? Prácticamente ninguna, ¿verdad? Ese es mi punto - por lo tanto no voy a necesitar una contraseña para nuestros propósitos.

Pero vamos a hacerlo de la manera que debemos - elijamos una contraseña: 12345 (de nuevo -si va a ir bien- no uses una contraseña débil, esto es sólo un tutorial).

Ahora deberíamos tener 2 archivos de la carpeta /home/tux/.ssh

- id_rsa_iceberg es la llave privada
- id_rsa_iceberg.pub es la llave publica

Ahora haz una copia de la clave pública de la siguiente manera -el nombre es importante, ya que ssh busca específicamente en authorized_keys (se puede cambiar esta función por defecto, ajustando la configuración en / etc / ssh / sshd_config):

```
cp id_rsa_iceberg.pub  
authorized_keys
```

SEGURIDAD CON CONTRASEÑA DE CLAVE

PRIVADA ESPECIAL

Ahora, antes de continuar, vamos a hablar un poco acerca de la seguridad con contraseña de clave privada.

Como regla general, los sistemas de cifrado modernos son bastante robustos. Sin embargo a veces se cortan las esquinas y todo el sistema será más fácil de derrotar.

Si estás familiarizado con el sistema de cifrado Enigma utilizado por los alemanes durante la Segunda Guerra Mundial -que era un sistema de encriptación muy robusto. Por alguna (¿buena?) razón, Los creadores decidieron que un caracter no podía cifrarse como si mismo. Bueno, esta función inserta una debilidad, ya que reduce el número de combinaciones que podía producir. Obviamente no es la única razón por la cual se rompió el código -mi punto es que una pequeña decisión (por dejadez o no) bajó el nivel de cifrado de un sistema bien pensado.

Lo mismo con SSH - claves privadas se pueden cifrar con una contraseña (recuerda - 12345 en nuestro ejemplo),

sin embargo, el cifrado utilizado no es tan fuerte como puedes pensar. Gracias a Open Source, alguien se dio cuenta de esta debilidad y es fácilmente posible reforzar seriamente el cifrado de clave privada. Si tienes algún interés en hacer esto -sólo por diversión en realidad- Recomendando leer este excelente blog: <http://martin.kleppmann.com/2013/05/24/improving-security-of-ssh-private-keys.html>

Para resumir:

- Hacer una copia de la llave privada.
- Crear dos archivo - file1.txt con la contraseña original y file2.txt con una nueva contraseña. Ambos archivos pueden tener la misma contraseña (12345 para nosotros) pero hay que tener los dos archivos creados.
- Cambiar el cifrado.

Como tux (su - tux si eres root):

```
cd /home/tux/.ssh
```

```
mv id_rsa_iceberg  
id_rsa_iceberg.bak
```

```
cat >> file1.txt
```

Teclea 12345 y presiona control+d

```
cat >> file2.txt
```

Teclea 12345 y presiona control+d

```
openssl pkcs8 -topk8 -v2 des3  
-in  
/home/tux/.ssh/id_rsa_iceberg.  
bak -out  
/home/tux/.ssh/id_rsa_iceberg  
-passin file:file1.txt  
-passout file:file2.txt
```

[NOTA: lo anterior es una sola linea]

Ahora la clave privada estará protegida con la contraseña incluida en file2.txt ¡y debidamente encriptada!

Con el fin de conectarse a Iceberg, tenemos que copiar la clave privada id_rsa_iceberg en nuestro ordenador. Hay algunas maneras de hacer esto (SCP, por ejemplo - o copia segura), sin embargo ¿qué pasa con una simple copiar / pegar?

Hagámoslo:

```
cat id_rsa_iceberg
```

- seleccionar todo a partir de -----BEGIN RSA PRIVATE KEY----- hasta -----END RSA PRIVATE KEY----- y copia en el portapapeles.

Volver al escritorio:

```
cd
```

(esto regresará a la carpeta de inicio).

```
cd .ssh  
vi id_rsa_iceberg
```

Ahora pegar, guardar y cerrar.

- Cambia los permisos del archivo:

```
chmod 400 id_rsa_iceberg
```

(esto es de sólo lectura y se espera por ssh).

Ahora deberíamos intentar conectar a Iceberg usando la llave ssh.

En el escritorio:

```
ssh -i ~/.ssh/id_rsa_iceberg  
tux@104.236.124.121
```

Se te solicitará la contraseña de la clave privada (es decir 12345) y luego ¡debes estar conectado a Iceberg!

Configuración final de seguridad -prohibiremos cualquier conexión con contraseña para iceberg.

Volver al archivo /etc/ssh/sshd_config y hacer algunos cambios:

```
vi /etc/ssh/sshd_config
```

- Cambiar PermitRootLogin yes a PermitRootLogin no

CÓMO - SITIO WEB DESDE CERO

• Cambiar #PasswordAuthentication yes a PasswordAuthentication no

• Cambiar LoginGraceTime desde 120 a 20 (esto permittira 20s para el ingreso –más que suficiente).

Guardar & salir y reiniciar el servicio ssh (service ssh restart).

Trata lo siguiente ssh
tux@104.236.124.121

Deberías obtener un Permission denied (publickey). Esto significa que la autenticación de contraseña no está permitido.

¡Ahora estamos completamente

seguros!

Para resumir:

- root no puede conectarse.
- solamente las claves RSA están permitidas para autenticación

La próxima vez que se asegure el servidor utilizando las reglas del cortafuegos (el servidor está muy abierto, sin embargo lo suficientemente seguro para este momento).

A continuación, se instala Apache (servidor web) y asegura apache.

ÚLTIMA NOTA IMPORTANTE

```
# Authentication:
LoginGraceTime 20
PermitRootLogin no
StrictModes yes

RSAAuthentication yes
PubkeyAuthentication yes
#AuthorizedKeysFile      %h/.ssh/authorized_keys

# Don't read the user's ~/.rhosts and ~/.shosts files
IgnoreRhosts yes
# For this to work you will also need host keys in /etc/ssh_known_hosts
RhostsRSAAuthentication no
# similar for protocol version 2
HostbasedAuthentication no
# Uncomment if you don't trust ~/.ssh/known_hosts for RhostsRSAAuthentication
#IgnoreUserKnownHosts yes

# To enable empty passwords, change to yes (NOT RECOMMENDED)
PermitEmptyPasswords no

# Change to yes to enable challenge-response passwords (beware issues with
# some PAM modules and threads)
ChallengeResponseAuthentication no

# Change to no to disable tunnelled clear text passwords
PasswordAuthentication no
```

\$10 EN CRÉDITO PARA DIGITAL OCEAN

Nota de Brian (el de los EPUBs): Vale la pena hacer notar que hay un crédito de \$10 para Digital Ocean mediante diversos sitios, incluyendo Linux Luddites (<http://linuxluddites.com/>) y Techsnap (<http://www.jupiterbroadcasting.com/86667/export-grade-vulnerabilities-techsnap-228/>) por ejemplo, que te permiten tener hasta dos meses gratis en Digital Ocean.

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD: No tenemos absolutamente ninguna afiliación con alguno de los sitios mencionados ni sus ofertas.

Si estás utilizando Digital Ocean, ¡simplemente con apagar la máquina virtual no se detendrá el ciclo de facturación! Toma una instantánea de la VM, y cuando esto se termine, destruye la VM.

Con la instantánea, la VM se puede volver a crear el mismo estado que cuando se tomó la instantánea.

Si utilizas cualquier otro proveedor de la nube, asegúrate de comprobar su documentación para no pagar mientras la VM no este lista para usar.



John ha sido usuario de Linux desde aproximadamente 1995 y es un gran defensor del Software Open Source, frikea con unas cuantas máquinas Linux (Ubuntu y Centos como servidores, Mint y Opensuse para las de escritorio) en los suburbios de Boston donde vive.





CÓMO

Escrito por Alan Ward

Los usuarios de Ubuntu somos gente moderna. Usamos tabletas y teléfonos inteligentes que no existían hace diez años. Esperamos impacientemente que cada nueva versión de Ubuntu sea más revolucionaria que la versión pasada, de hace apenas seis meses. ¿Esto no es progreso? ¿No es esto de lo que se trata el ritmo rápido del siglo 21?

Escribir de un lenguaje de programación como COBOL puede parecer algo raro. Después de todo, el Lenguaje Común Orientado a los Negocios (Common Business-Oriented Language) nació en el año 1959, en un tiempo de las eras oscuras cuando la programación no era ejecutar JavaScript en un navegador web y la computación no era conectar tu teléfono touch-screen a la red móvil de alta velocidad. En esos días, incluso ver las luces parpadeantes de una computadora debe haber sido toda una experiencia. Para medir la distancia cubierta por la informática en los 56 años intermedios, digamos que preferiría usar a diario un

automóvil construido en 1959 (un Land Rover Series II sería muy bueno, gracias) que una combinación de computadora y compilador de esa misma época.

Justo antes del año 2000 y el infame “error y2k” que nos mordería las narices (pero nunca lo hizo ¡por que estábamos preparados!) llamó la atención de los jefes de muchos departamentos de TI que una porción considerable de los programas habían sido escritos originalmente en COBOL. Particularmente en la industria financiera. Habiendo pasado de una generación de hardware a otra, y recompilados varias veces en el proceso, los programas manejaron muchos de los procesos principales y estaban bien colocados para durar más que los programadores humanos que los crearon -y quienes a esas fechas iban rumbo al retiro, si no es que ya estaban ahí. Una escasez de programadores de las generaciones jóvenes, capaces de comprender y mantener código escrito en COBOL, parecía estar en el horizonte. Quince años después, esto parece un poco preocupante

Programando en COBOL

aún en el año 2015, según algunos. Sin embargo, se debe haber necesitado reescribir una buena parte de los programas en algún punto sólo para adaptarlos a las necesidades del e-banking y e-business, y la escritura de nuevos programas en COBOL desde 0, es poco común estos días.

No obstante, el lenguaje COBOL aún parece estar soportado, incluso con una versión orientada a objetos anunciada en 2002 y un estándar más avanzado publicado en 2014. IBM parece ser un gran jugador en este campo, aunque también da soporte activamente a otras opciones (como Java) para programar mainframes. En el lado GNU/LINUX, OpenCOBOL (<http://www.opencobol.org/>) apareció para darnos la posibilidad de compilar programas funcionales en la mayoría de los sistemas Ubuntu recientes, y ha sido rebautizado (sustituído) por GNU Cobol desde la versión 1.1.

Fue sobretodo con un punto de vista de interés histórico que instalé el compilador y me las

arreglé fácilmente para obtener un programa de Algoritmo Euclidiano funcional, con llamadas a procedimientos e incluso alguna invocación de rutinas escritas en lenguaje C en otro lado.

INSTALACIÓN

La Instalación es el procedimiento usual en sistemas *buntu, ya que OpenCOBOL está disponible en los repositorios. Simplemente usa tu programa favorito de administración de paquetes para instalar el paquete open-cobol:

```
aptitude install open-cobol
```

Cuando esté instalado, podemos llamar directamente el compilador COBOL en un terminal y averiguar qué versión estamos usando:

```
cobc --version
```

```
cobc (OpenCOBOL) 1.1.0
```

```
Copyright (C) 2001-2009
Keisuke Nishida / Roger While
```

```
Built      Nov 02 2013 00:16:01
```



Packaged Feb 06 2009 10:30:55
CET

Se puede ver por las fechas citadas, el desarrollo de este compilador no va a la par con las velocidades supersónicas de otros proyectos open-source. Sin embargo, esto se adapta muy bien a la mentalidad COBOL que es más de “lo estable la hace” y “piano, piano si va lontano” (paso a paso se llega más lejos) más que buscar resultados instantáneos.

La documentación del compilador nos da una vista de los dialectos COBOL soportados. La versión parteaguas de 2002 está ahí, aunque la actualización de 2014 no está (aún) ahí:

```
-std=<dialect>  Compile for  
a specific dialect :
```

cobol2002	Cobol 2002
cobol85	Cobol 85
ibm	IBM Compatible
mvs	MVS Compatible
bs2000	BS2000 Compatible
mf	Micro Focus Compatible
default	When not specified

COMPILANDO “¡HOLA, MUNDO!”

Un programa muy básico en la tradicional vieja usanza y formato fijo de COBOL es como este:

```
IDENTIFICATION DIVISION.
```

```
PROGRAM-ID. HELLO-WORLD.
```

```
PROCEDURE DIVISION.
```

```
    DISPLAY 'Hello, world'.
```

```
    STOP RUN.
```

Nota que esta sintaxis -originalmente usada en las tarjetas perforadas- se trata del espaciado. Los primeros 6 caracteres de cada línea (columnas 1 al 6) son reservadas para identificar cada línea del programa con un número -aunque hoy día estos números no son obligatorios. La columna 7 es un área indicadora que puede usarse para marcar la línea como comentario poniendo un asterisco “*” en este espacio. Finalmente, un máximo de 72 caracteres puede usarse en cada línea, lo que nos deja $72 - 7 = 65$ caracteres para escribir código.

Ejecuta tu editor de texto favorito y teclea o pega este texto. Guarda el archivo como “hello.cob” o “hello.cbl” -las extensiones de los fuentes COBOL varían un poco. Desafortunadamente no hay

muchos editores de texto en Ubuntu que puedan manejar el resaltado de sintaxis de COBOL. Pero el programa jedit está disponible, instalable fácilmente desde los repositorios y lo hace muy bien:

Una vez guardado, vamos a compilar nuestro primer programa. Necesitaremos usar la opción “-x” para solicitar al compilador que ejecute el enlazado propio del compilador y produzca un archivo ejecutable:

```
cobc hello.cob -x
```

Aquí tenemos nuestro código fuente, el programa ejecutable y su resultado:

```
ls
```

```
hello  hello.cob
```

```
./hello
```

```
Hello, world
```

Vale la pena notar que, dado que lo hice en una versión de 64 bits de Linux Mint, lo que el compilador producirá de hecho es ¡un archivo ejecutable de 64 bits! Me pregunto que habrían pensado los creadores originales del lenguaje de eso.

```
ldd hello
```

```
[...]
```

```
        /lib64/ld-linux-x86-  
64.so.2 (0x00007f277d149000)
```

FORMA LIBRE Y PROCEDIMIENTOS

El mundo de la programación ha avanzado un poco desde que se publicó la especificación original de COBOL. Entre otras cosas, escribir los programas TODO EN MAYUSCULAS ya no se considera la única forma de hacer las cosas y los modernos script-kiddies tendrían dificultades permanentes con la estricta sintaxis de columnas de las primeras versiones. Por esto los últimos dialectos COBOL han reducido progresivamente las restricciones de la presentación formal de un programa, dándonos una sintaxis de forma libre. Algunas de las partes como la identification division ya no necesitan especificarse. El mismo programa HelloWorld puede ser escrito en forma libre como sigue:

```
program-id. HelloWorld.
```

```
procedure division.
```

```
    display "Hello, world".
```

```
stop run.

end program HelloWorld.
```

Desde el punto de vista del compilador, todo lo que necesitamos hacer es especificar que vamos a usar la forma libre y se producirá el mismo ejecutable:

```
cobc hello.cob -x -free
```

Ahora compliquemos las cosas. Vamos a dividir el programa en dos partes: un procedimiento principal que será llamado en la ejecución del programa y un sub-programa (procedimiento) que de hecho hace el trabajo sucio cuando lo requiere el procedimiento principal. Para ir más allá, declararemos e inicializaremos un texto que será desplegado. El programa principal queda así:

```
program-id. HelloWorld.

data division.

    working-storage
    section.

        01 Greeting PIC X(15)
        value "Hello, world!".

procedure division.

    call "TestSub" using
```

```
Greeting.

stop run.

end program HelloWorld.
```

Una nueva data division aparece antes de la procedure division. Esta contiene una sección working-storage section, que es donde se declaran las variables usando la sintaxis PIC. Las variables pueden inicializarse de inmediato usando la palabra clave value.

Ahora, por el procedimiento TestSub. Este debe escribirse en una nueva sección program-id, que puede insertarse en el mismo archivo que el programa principal. Por ejemplo:

```
program-id. TestSub.

data division.

    linkage section.

        01 Grt PIC X(15).

procedure division using Grt.

    display "This is
    TestSub".

    display "Grt = " Grt.

    exit program.
```

```
end program TestSub.
```

En este caso, el procedimiento TestSub será llamado por el programa principal usando un parámetro, el texto a desplegar. También hemos agregado una data division en el sub programa, declarando este parámetro en la linkage section.

Por claridad, el nombre del parámetro es "Grt" en el subprograma y "Greeting" en el principal. Sólo una advertencia: los parámetros se llaman por referencia, así que si se hacen cambios en "Grt" en el subprograma, esos cambios serán mantenidos en "Greeting" cuando se regrese al procedimiento principal. Los programadores deben ser precavidos, especialmente si están acostumbrados a la manera de pasar parámetros de C (llamada por valor). Sin embargo, también debe decirse que esta característica facilita regresar valores de un subprograma a la rutina que lo invoca.

CALCULEMOS UN MCD

Para ilustrar el paso de parámetros al usar un procedimiento, usemos el algoritmo de Euclides para calcular el Máximo Común Divisor de dos enteros. El programa principal usará tres variables: A y B para guardar los dos enteros y G para el resultado. El programa principal en sí es bastante sencillo, lo único que vale la pena mencionar es la forma en que G se usa para recuperar el resultado del procedimiento de regreso en el programa principal:

```
program-id. GCD.

data division.

    working-storage
    section.

        01 A PIC 9(15) value
        245.

        01 B PIC 9(15) value
        135.

        01 G PIC 9(15).

procedure division.

    call
    "EuclidianAlgorithm" using A,
    B, G.

    display "GCD of " A "
    and " B " is " G.

stop run.
```

```
end program GCD.
```

En el procedimiento EuclidianAlgorithm, comenzaremos haciendo una copia de los números A y B en el almacenamiento local. De esta forma nos aseguramos que no haya cambios a los valores originales al regresar al programa principal. Necesitaremos tanto las secciones linkage como la working-storage en la data division para llevar la pista de los parámetros recibidos y almacenar las variables locales respectivamente. Por último, la forma de COBOL de hacer una estructura “repite hasta” puede parecer rara a los programadores de otros lenguajes, pero funciona.

```
program-id.
EuclidianAlgorithm.
```

```
data division.
```

```
working-storage
section.
```

```
01 A PIC 9(15).
01 B PIC 9(15).
01 Q PIC 9(15).
01 R PIC 9(15).

linkage section.

01 IN_A PIC 9(15).
```

```
01 IN_B PIC 9(15).
```

```
01 IN_G PIC 9(15).
```

```
procedure division using
IN_A, IN_B, IN_G.
```

```
Main.
```

```
move IN_A to A.
```

```
move IN_B to B.
```

```
perform Loop with
test after until R = 0.
```

```
move A to IN_G.
```

```
Loop.
```

```
divide A by B giving
Q remainder R.
```

```
move B to A.
```

```
move R to B.
```

```
end program
EuclidianAlgorithm.
```

Habiendo compilado el archivo, podemos ejecutar el programa binario:

```
cobc gcd.cob -x -free
./gcd
```

```
GCD of 000000000000245 and
000000000000135 is
000000000000005
```

LLAMANDO CÓDIGO EN C DESDE COBOL

Cuando generé los resultados anteriores, no estaba completamente satisfecho con la presentación en pantalla. Todos esos ceros al principio lo hacen parecer torpe, por decir lo menos. Hubiera preferido mejor el estilo de la función printf de C para dar formato a la salida, la cual desafortunadamente no parece estar disponible en COBOL.

Para retocarlo un poco, en vez de escribir el procedimiento equivalente en COBOL puro, hagámoslo en C y llamémoslo desde el programa principal COBOL. El contenedor en C se construyó sobre dos funciones:

- prettyNumber toma uno de los números enviados desde el lado de COBOL, lo analiza y lo muestra en pantalla. Como los números tienen formato de arreglo de 15 caracteres, un bucle for es usado para cruzar el arreglo, combinado con el marcador leading_zeros para

```
#define TRUE (1 == 1)
#define FALSE !TRUE

void prettyNumber (char *p) {
    int i, leading_zeros = TRUE;
    for (i = 0; i < 15; i++)
        if ((p[i] != '0') || !leading_zeros) {
            leading_zeros = FALSE;
            printf ("%c", p[i]);
        }
    if (leading_zeros)
        printf("0");
}

extern int Print (char *a, char *b, char *g) {
    printf ("GCD of ");
    prettyNumber(a);
    printf (" and ");
    prettyNumber(b);
    printf (" is ");
    prettyNumber(g);
    printf ("\n");
    return(0);
}
```

indicar si aún estamos en los ceros al principio (TRUE) o si estamos ya en el cuerpo del número (FALSE).

- Print se define como una función externa y como tal es accesible desde fuera del objeto en C. Simplemente toma los tres parámetros A, B y G del lado COBOL y los escribe usando prettyNumber.

En el código COBOL existente, sólo se necesita cambiar una línea en el programa principal. Reemplazamos

```
display "GCD of " A " and " B  
" is " G.
```

con

```
call "Print" using A, B, G.
```

No se requerirán más modificaciones al código. Sin embargo la compilación tendrá un truco, dado que necesitamos primero compilar la librería en C y luego dársela al compilador COBOL para que la enlace con el código COBOL y produzca un archivo ejecutable. Usamos:

```
cc print.c -o print.o -c  
cobc gcd-c.cob print.o -x
```

-free

El marcador "-c" indica al compilador C detenerse una vez que se produce el código objeto, antes de enlazarlo. El archivo objeto es entonces agregado a la lista de la línea de entrada del compilador COBOL. Luego se ejecuta de la manera usual, produciendo un resultado visual mucho mejor:

```
./gcd-c
```

```
GCD of 245 and 135 is 5
```

CONCLUSIONES

Como se comentó al principio, el propósito de esta pequeña pieza era principalmente regresarnos en el tiempo y ver cómo los esfuerzos de un dedicado grupo de programadores han hecho que un antiguo (en términos computacionales) lenguaje de programación regrese a la vida en una distribución moderna GNU/LINUX. Ni el hardware (portátil vs mainframe de 1960) ni el sistema operativo (tipo UNIX vs SO propietario) tienen mucho que ver con lo que lidiaban los diseñadores originales de COBOL -pero esto funciona, y puede

darnos una probada de cómo eran las cosas en los "buenos viejos tiempos" de la computación.

Aunque el lenguaje en sí ha parecido evolucionar desde su concepción, la sintaxis original y conceptos son visibles a aquellos de otra era. Esto no es para decir que las tendencias modernas como el diseño orientado a objetos o la implementación de servicios web no pueden ser integrados en COBOL. Por el contrario, si hay el suficiente interés para implementar las librerías intermedias necesarias, no veo razón por la que COBOL -y específicamente Open/GNU COBOL- no pudiera mantenerse ante ofertas más modernas. No obstante el código necesario sería visto como una capa adicional sobre lo que en esencia es un lenguaje de los 50s -y como tal, esos agregados pueden a veces ser visto como ajenos a la filosofía original del lenguaje.

Por otro lado, mantener la comunicación con bases de datos ha sido siempre una de las fortalezas del ambiente COBOL; fue construido con ese concepto desde el día uno. Así, cuando las partes interesadas puedan

terminar de enlazar COBOL con sistemas de bases de datos existentes como PostgreSQL o MariaBD (algo ya se ha hecho con Oracle) -o incluso mejor, un mecanismo de extensión SQL- este proyecto bien podría encontrar su lugar en el mundo moderno, al menos en lo que concierne a la programación de bases de datos.



Alan enseña ciencias computacionales en la Escola Andorrana de Batxillerat (bachillerato). Anteriormente, impartía cursos GNU/Linux en la Universidad de Andorra y enseñó Administración de sistemas GNU/Linux en la Universidad Abierta de Cataluña (UOC – Universitat Oberta de Catalunya).

Get *unlimited* access to a cutting-edge technology and business library with **Apress Access!**

For **\$199**

YOU GET:

- Unlimited access to Apress titles for a full year
- Instant access to each new Apress publication
- Compatibility with any device—desktop, laptop, or mobile
- Use of our new exclusive-to-Apress reader with unparalleled search functions
- Option to download any eBook for just \$4.99 for a limited time



www.apress.com |  @apress

Want more info? Check out www.apress.com/subscription





CÓMO

Escrito por Mark Crutch

Para celebrar el increíble logro de llegar a las 100 ediciones de "Full Circle Magazine" voy a tomar un descanso de el curso normal que estaba llevando el tutorial, en su lugar mostrare 100 tips usuales para trabajar con inkscape, Algunos de estos ya fueron mencionados en artículos previos de esta serie, otros son totalmente nuevos, mientras que hay algunos que probablemente nunca hubieran visto la luz si no fuera por este cambio de estilo en el formato de este artículo.

INSTALANDO INKSCAPE

1. La manera más sencilla de instalar Inkscape en Linux, es instalarlo desde el repositorio de tu distro. Esto puede que te instale la versión 0.48.x pero a la mayoría de la gente, probablemente prefieren trabajar con la ultima versión lanzada hasta la fecha.
2. La version posterior a la 0.48.x es 0.91 – hubo un salto en el numero de la versión para dar a entender lo bien desarrollada que esta esta versión esta. Si quieres instalar la versión 0.91 en una versión antigua de Debian o en una maquina con una distro Ubuntu, lo

mejor es instalar el repositorio para desarrolladores de Inkscape PPA: <https://launchpad.net/~inkscape.dev/+archive/ubuntu/stable>

3. Por otro lado si necesitas Inkscape en tu Mac, asegúrese de revisar el FAQ oficial primero vez, ya que la necesidad de XQuartz en OSX puede dar algunos problemas.
4. Si por lo general utilizas una computadora portátil puedes estar tentado de usar el trackpad con Inkscape. Mientras que puedes salir adelante así en pequeñas creaciones o modificaciones, para un trabajo en forma con Inkscape en realidad necesitarás un ratón con al menos 2 botones y un scroll presionable.
5. De la misma forma puedes pensar que una tablet puede ser buena idea, pero realmente debes de probar antes de decidirte por comprar una. Una tablet puede ser una buena opción para determinados tipos de programas gráficos, como GIMP, Krita o MyPaint, la naturaleza vectorial de Inkscape hace una tableta menos útil de lo que imaginarias. Para algunos estilos caligráficos puede trabajar muy bien,

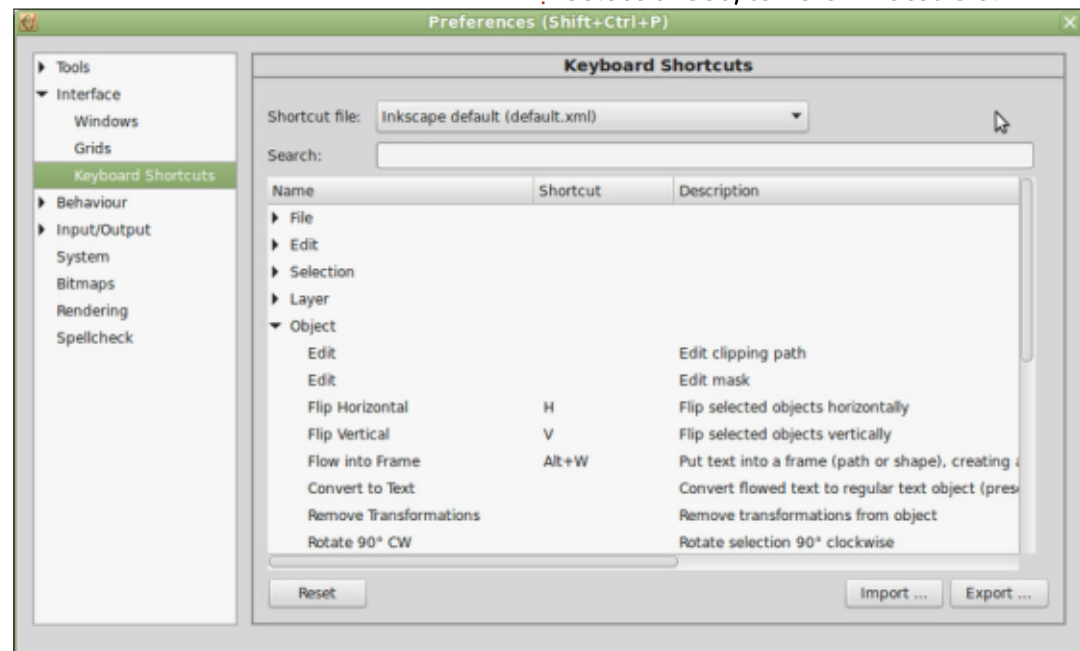
pero si lo que quieres es sencillamente dibujar a "mano alzada" probablemente resultaria mas sencillo usar un lapiz y papel, escanearlo y trazarlo manualmente.

6. Otra para usuarios de laptop: el manejo de Inkscape es más sencillo usando un teclado de tamaño completo. Algunos de los atajos usan el pad numérico haciendo un poco inconvenientes los teclados recortados.
7. Dicho esto, la versión 0.91 permite configurar los atajos de teclado mucho más fácilmente que en versiones

anteriores, por lo que, con un poco de trabajo, podrías ser capaz de salir adelante con un teclado pequeño. En la barra ir a Edición > Preferencias > Interfaz > Atajos de Teclado, después presiona en el atajo que quieres editar y cambialo presionando la nueva combinación de teclas que quieres usar.

Lo Básico

8. ¡Ten presente la barra de estado! Este probablemente es el tip mas importante dentro de Inkscape, esta no solo te dice que tienes actualmente seleccionado, también muestra el



detalle acerca de varios modificadores del teclado que puedes usar con cada herramienta.

9. Utiliza los menús contextuales en los widgets de la barra de estado para el acceso rápido a algunas opciones de uso común y los valores predeterminados.

10. Las casillas numéricas en la barra de control de la herramienta tienen útiles menús contextuales. Desafortunadamente las casillas numéricas dentro de diálogos tiende a ser muy poco útiles.

11. En 0.91 puedes hacer operaciones aritméticas simples dentro de las

casillas numéricas, ahorrándote tener que hacer los cálculos en otra herramienta fuera de la aplicación.

12. ¿No se ve tu objeto al dibujarlo? Comienza por revisar lo siguiente:

- Que el relleno y/o ancho de línea, tengan un color y no sean transparentes.
- Que el ancho de línea tenga un grosor asignado.
- Que la capa no sea opaca.

Revisa con los filtros desactivados (véase la sección de "Filtros"), en caso de que se vea de borroso o simplemente no se vea.

- ¿Es un círculo o un arco? Asegurate de que los manejadores de arcos están lejos.

• Revisa las dimensiones del objeto – probablemente es muy muy pequeño. Accidentalmente pasa cuando sueltas el ratón mientras arrastras.

- ¿Estas dibujando dentro de un grupo recortado?

13. Si pierdes el objeto completamente, usa Ver > Modo de Visualización > Contorno para ver todo, incluso los objetos transparentes, como simples contornos.

14. Utiliza el área fuera del límite de la página. Los objetos colocados aquí no aparecerán en la pantalla si su SVG se carga en un navegador web, y es fácil omitirlos al exportar a un archivo PNG, por lo que este es un buen lugar para guardar notas temporales, copias de objetos que pueda necesitar de nuevo, o simplemente para usar como un área de mensajes. Me parece que es un gran lugar para ocultar los huevos de Pascua en mis comics!

ATAJOS DE TECLADO

15. Las preferencias de atajos del teclado de 0.91 ofrecen una forma útil para ver los accesos directos existentes. Para una visión más completa, o para los usuarios de 0.48, utiliza el documento de referencia aquí: <https://inkscape.org/en/doc/keys.html>

-es de la versión 0.46, pero casi todo aún se aplica en las versiones más recientes.

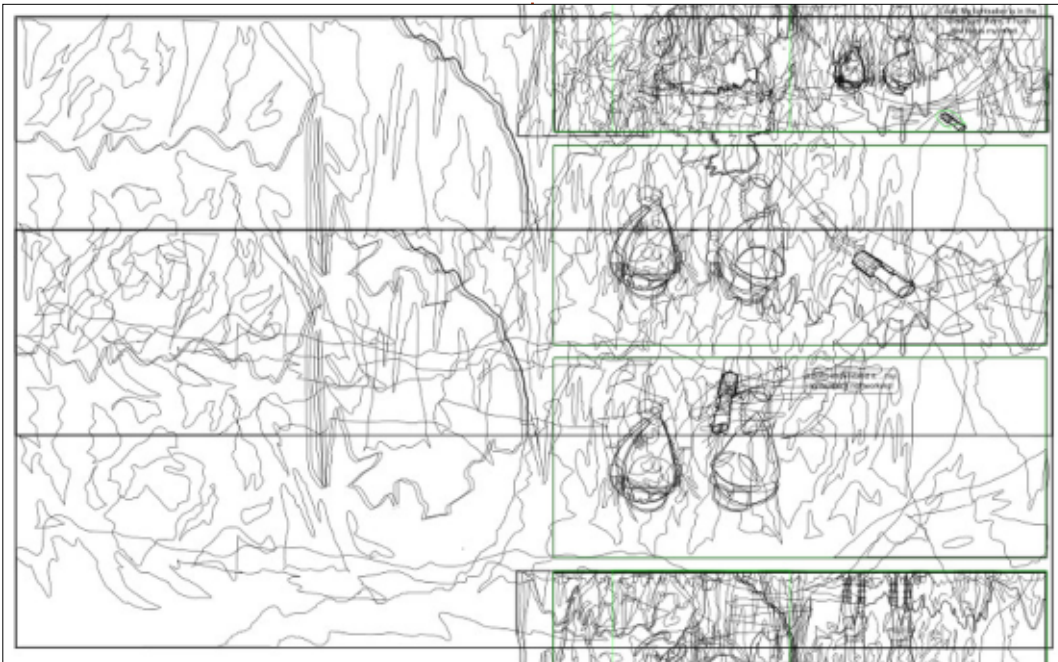
16. Si estas utilizando Linux y encuentras que toda la ventana se mueve cuando tratas de arrastrar un objeto mientras presionas ALT, intenta mantener la tecla de Windows presionada también.

17. No trabajes a resolución de pantalla completa. Reduce el tamaño de la ventana para acelerar el redibujado, especialmente cuando usas filtros. Desacopla diálogos para hacerlo más práctico.

18. Seleccionar un objeto también cambia la capa activa – usa esto como una manera rápida de dibujar algo en la misma capa que algún objeto existente.

19. Usa la tecla CTRL para "controlar" tus movimientos:

- Cuando dibujas y tienes proporciones enteras. Esto facilita el dibujar círculos y cuadros.
- Cuando mueves objetos o nodos, mueve solo horizontal y verticalmente.
- Cuando giras o sesgas, solo se mueve en cantidades fijas, según lo establecido en las preferencias.
- Cuando escalas, para escalar proporcionalmente.
- CTRL + arrastrar arriba/abajo usando



la herramienta estrella/poligono para alinear figuras adecuadamente.

- Usa CTRL + Scroll del ratón para un rápido acercamiento y alejamiento, independientemente de la herramienta que se encuentre seleccionada.

20. Si realmente quieres precisión del nivel de acercamiento, usa el campo de acercamiento que se encuentra en la esquina inferior derecha de la barra de estado.

21. Presiona y mantén presionado Q para acercarse rápido en algún objeto seleccionado y llenar la ventana. Con el objeto agrandado, enfoca una ventana o cuadro de dialogo diferente y suelta la tecla Q para "fijar" el zoom a ese nivel. Una vez que regreses a la ventana principal, realiza las ediciones que necesitas, y despues solo presiona Q para regresar al tamaño original.

22. Usa el click de en medio (en el scroll del ratón) para hacer una panorámica. Combinando los tips de "zoom", jesto te ayudara a navegar en tus trazos en tiempo record!

23. Presiona la barra espaciadora para intercambiar rápidamente los modos de tu herramienta actual a la herramienta de selección y de regreso. Ten cuidado, en 0.91 hay un modo por defecto "la barra espaciadora activa pan" esta

configuración interfiere con esto a menos que tu mouse este completamente estático.

24. Mientras que arrastras un objeto,presiona la barra espaciadora para generar una copia del objeto. Desafortunadamente la configuración pan de 0.91 también interfiere con esto. Ten en cuenta que el ratón debe de estar totalmente quieto.

25. Usa las teclas del cursor para mover los objetos seleccionados. Mantén presionado ALT para mover en pequeñas cantidades. Lo mas útil, mantén SHIFT para moverte de forma independiente al nivel del "zoom", esto significa que tu puedes mover un objeto "fuera del camino" entonces el zoom para retocarlo, antes de pasar de nuevo por el mismo importe, a sabiendas de que va a terminar en su posición original.

26. Usa las teclas "<" y ">" para escalar objetos, o "[" y "]" para rotarlos. Mantén presionado ALT para escalar o rotar en pequeñas cantidades.

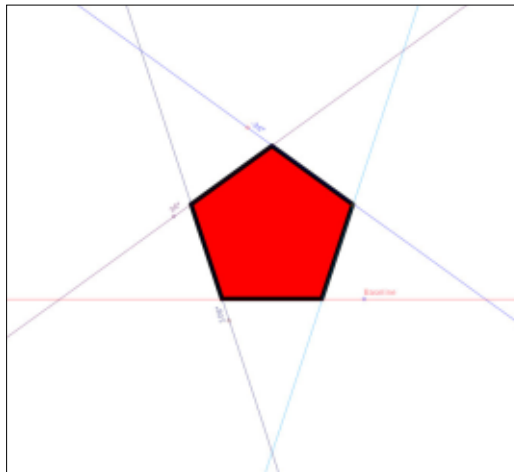
GUÍAS

27. Crea guías arrastrándolas desde las reglas. Arrastra desde los finales de las reglas, para una guía con angulo de 45°.

28. Mueve una guía arrastrándola con el ratón. Gírala dejando presionado SHIFT mientras arrastras.

29. Doble click en la guía para lanzar un dialogo que te permitirá hacer ajustes detallados.

30. Borra guías usando esta ventana, o simplemente moviendo el ratón sobre la línea hasta que cambie de color, después presiona la tecla "Supr". También se puede seleccionar Edición > Eliminar Todas las Guías en 0.91.



31. Con 0.91 puedes cambiar el color de una línea guía, e incluso darle una etiqueta.

32. Puedes rápidamente mostrar o esconder una guía con la tecla "I".

33. También puedes crear guías de

objetos seleccionando el objeto y luego seleccionando de la barra de menú Objeto > Objetos a Guías. Esto no elimina el objeto original y es especialmente útil si necesitas que coincida con un ángulo extraño en el diseño.

34. Edición > Crear Guías Alrededor de la pagina hace lo mismo para el esquema de página, poniendo guías de origen en las cuatro esquinas. Esto es útil si deseas crear un rectángulo de fondo que coincida exactamente con el tamaño de página: simplemente permitir el ajuste a las guías y listo.

REJILLAS Y ALINEAMIENTOS

35. Puedes crear múltiples rejillas en Archivo > Propiedades del Documento > Rejillas. Estas pueden ser rectangulares o axonometricas (anguladas, permitiendo rejillas isométricas y oblicuas). Si necesitas rejillas polares o logarítmicas, tendrás que ingeniarlas usando opciones del menú Extensiones.

36. Puedes ocultar o mostrar la rejilla activa presionando "#". Cuando la rejilla esta activa no sera usada para alinear.

37. En caso de que no quieras desactivar completamente el

alineamiento, puedes alternar usando la tecla "%".

38. No permitir demasiadas opciones "ajustar" a la vez: dibujar sobre una imagen se vuelve mas complejo y lleno de potenciales punto de ajuste.

39. Usa Archivo > Propiedades del Documento > Ajustar para determinar qué tan estricto se aplicará el alineamiento. Con 0.91 también hay algunas casillas adicionales para permitir el ajuste a la saturación y el enmascaramiento de trazos, sin que tenga que liberarlos primero.

TRAZOS

40. Familiarízate con los trazos. Estas son las unidades básicas de construcción en Inkscape – casi cualquier objeto se puede convertir en una trazo usando el menú de opciones Trazo > Objeto a Trazo o Trazo > Contorno a trazo. Recuerda que esta es una conversión sin retorno, por eso, mantén una copia por si en algún momento necesitas editar el formato original.

41. Cuando dibujas trazos con la herramienta de biselado, usa un click simple para delinear más o menos la forma que desees con nodos individuales, y ajusta las curvas al final.

Es mas sencillo que tratar de arrastrar cada punto y moldear a medida que avanzas.

42. Usa operaciones Booleanas para construir complejas figuras a partir de otras mas simples.

43. ¿Incapaz de moldear un trazo? ¿Faltan uno o ambos controladores? Sosteniendo SHIFT podras arrastrar el controlador fuera del nodo. Si todavía no puedes manipularlo, verifica si activaste el efecto de trazo en vivo Spiro (Trazo > efectos de trayecto), ya que esto afecta de manera significativa la forma en que los trazos pueden ser manipulados.

44. Puedes seleccionar varios nodos con una selección de rectangulo sobre ellos, con SHIFT-click a cada nodo –o una combinación de ambos. También puedes seleccionar nodos de mas de un trazo al mismo tiempo, esto en ocasiones puede ser invaluable.

45. Click en un segmento del trazo para seleccionar los nodos en los extremos. SHIFT-click en el segmento del trazo para añadir un par de nodos en tu selección.

46. Selecciona los nodos al final del segmento y presiona la tecla INSERT, o SHIFT-I, para crear un nuevo nodo a la

mitad. Los nodos originales y los nuevos permanecerán seleccionados, así puedes presionar INSERT muchas veces y crearás un gran número de nodos.

47. Puedes rotar un nodo seleccionado usando las teclas "[" y "]" . Pasa el ratón sobre un nodo, aunque no este seleccionado y utiliza dicho nodo como centro de rotación. Si quieres girar alrededor del centro de los nodos seleccionados, asegúrate de que el puntero del ratón no se mueva sobre cualquier otro nodo.

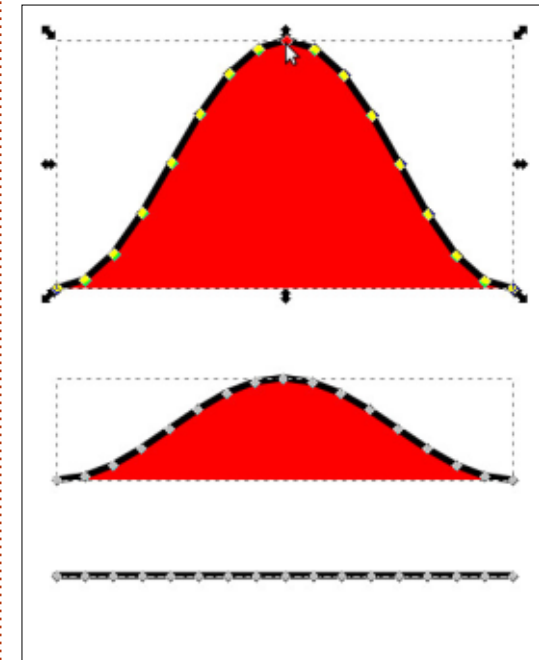
48. Las teclas "<" y ">" también sirven en selección de nodos.

49. Para una visión diferente de rotación y escalado en la selección de nodos, activa la opción "mostrar manejadores de transformación para los nodos seleccionados" en la barra de control de herramientas. Esto te dará el control sobre las herramientas de elección, pero se aplica a los nodos seleccionados en lugar de a los objetos enteros. Al igual que los controladores de selección, hacer click en un nodo ya seleccionado alternará entre modo de escala, rotar y sesgar.

50. Presiona CTRL-ALT cuando muevas un nodo para moverlo a lo largo del trazo. Desafortunadamente esto funciona solamente en segmentos de

trazo rectos, pero trabaja con múltiples nodos seleccionados – todos se mueven en la misma dirección en la que se esta arrastrando. Esto es de gran ayuda para cambiar el tamaño de un trazo sin afectar sus ángulos.

51. Con múltiples nodos seleccionados, mantén presionado ALT mientras arrastras uno de ellos y los demás se moverán de manera proporcional, en función de su proximidad al nodo que estas



moviendo. Esto se apreciará mejor si pones muchos nodos en el trazo, seleccionándolos todos, y ALT-arrastrando un nodo cerca del centro.

RECORTE Y ENMASCARAMIENTO

52. Usa un recorte para limitar un objeto o grupo a la forma de un trazo de recorte, con un borde duro. Esto puede ser usado para simular que un objeto desaparece debajo de otro.

53. Cuando recortas, siempre convierte primero formas primitivas de

recorte primitivas, como rectángulos o círculos en trazos. De esa forma puedes usar la edición de nodos para modificar la forma del trazado sin tener que soltar el recorte, por lo que es más fácil hacer ajustes con precisión.

54. Desafortunadamente el standard SVG no tiene la opción de invertir el recorte del trazo. En cambio debes de

hacer el trabajo a mano: crear el trazo que quieres y luego, usar operaciones booleanas "Diferentes" para removerlo del rectángulo que abarque todo el objeto. Eso le da un rectángulo con su trazo cortado, el cual puedes usar para recortar el objeto original.

55. Usa enmascaracar, en lugar de recorte, cuando desees un borde suave o cuando desees afectar la opacidad del del objeto enmascarado. Desafortunadamente tienes que liberar la máscara para poder hacer ajustes.

56. Las Mascaras están basadas en valores de escalas de grises de 0 (negro) a 255 (blanco). Usa valores de gradientes de blanco a transparente en su lugar, para tener una mejor idea del efecto que tendrás. Las partes transparentes de la mascara se volverán transparentes en la imagen final, las partes blancas serán opacas. Esto hace que sea un poco contra-intuitivo, ya que los bits que se pueden ver a través de la máscara desaparecerán, y los bits que han cubierto serán visibles, pero aún así es más fácil que trabajar con una máscara en blanco y negro que oculta por completo el dibujo de abajo.

57. Puede utilizar el recorte y el enmascaramiento en imágenes bitmap para crear interesantes fotos con forma, o para recortarlas a un tamaño

específico.

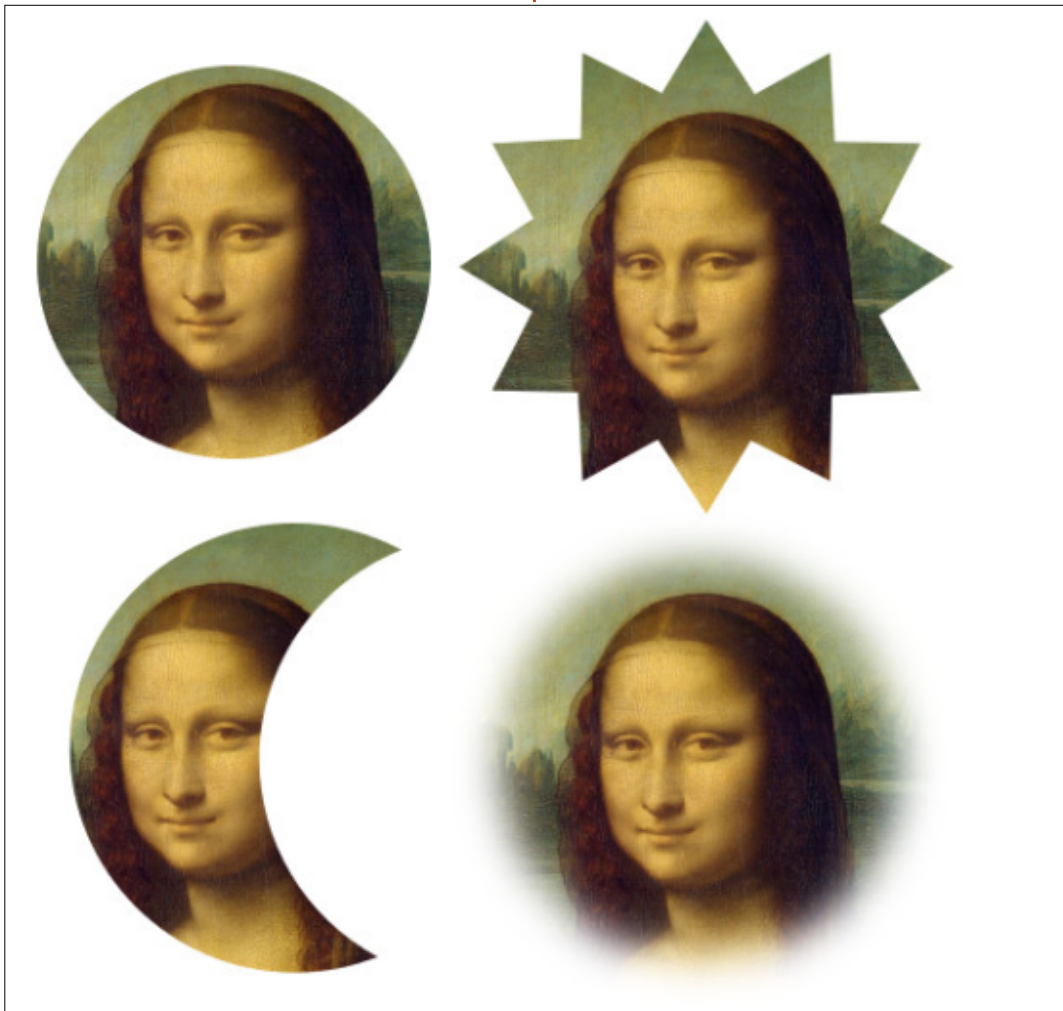
58. Agrupa cada imagen antes de hacer esto, entonces podrás entrar en el grupo y moverlo después de recortar con el fin de ajustar la posición.

TRABAJANDO CON MAPAS DE BITS

59. Siempre enlaza las imágenes, en lugar de incrustarlas. Si desees incrustar para redistribuir el archivo, utiliza Extensiones> Imágenes>Incrustar... para convertirlas antes de guardar el archivo con otro nombre.

60. Haz clic derecho en una imagen y selecciona Propiedades de imagen en el menú contextual. Edita la URL de una ruta relativa si desees redistribuir tu trabajo, o incluso sólo moverlo en tu disco duro. En otras palabras, si desees utilizar "picture.png" en tu dibujo, ponlo en el mismo directorio que el archivo de Inkscape, y luego arrastrala a la ventana de edición. Edita la URL para leer "picture.png" en lugar de la ruta completa, y continuará funcionando siempre y cuando esté en el mismo directorio que el archivo SVG.

61. Trata de usar los mapas de bits de alta resolución, en lugar de escalarlos a más pequeño, si se puede. Esto dará a



Inkscape más datos para trabajar si quieres al final exportar tu diseño.

62. Cuando exportas archivos PNG, usa siempre Archivo > Exportar Mapa de Bits(Archivo > Exportar Imagen PNG en 0.91), no Guardar Como... Cairo PNG. Este último pierde la transparencia y, a veces introduce otros problemas en el archivo exportado.

CLONES

63. Si tienes muchos objetos idénticos en tu imagen o diseño, usar clones puede reducir significativamente el tamaño del archivo. También significa que puedes modificar todos a la vez, solamente alterando el objeto original.

64. Presta atención en situaciones como cuando el objeto puedes dividirse en unidades mas pequeñas, y solo clonar ciertas partes. Al dibujar comics, he encontrado que es una forma rápida de generar caracteres en poses similares donde solo la cabeza o la boca cambia.

65. Haz creado ya demasiados clones, puedes fácilmente desvincularlos solamente borrando el original. Esto requiere que la configuración esté puesta para indicar que al borrar el original desvincule los clones, en lugar

de eliminarlos.

66. Si tienes problemas seleccionando el objeto original, selecciona un clon y presiona SHIFT-D.

67. Transforma tus clones y recortalos o enmascara los para proporcionar un "zoom" simple o efectos "pan".

68. Agrupa los objetos antes de clonarlos si quieres recortar el original. Aplica el recorte a un grupo y así puedes tener un grupo de clones de tamaño completo con una versión no recortada, y regresar el recorte dentro de este. Después solo corta y pega el clon fuera del grupo en donde tu quieras.

69. También puedes mover clones entre capas. Cortalos de una capa y pegalos en otra, o solo seleccionalos y usa SHIFT-PAGE UP/DOWN.

70. Si quieres copiar clones a otro dibujo, primero agrupalos junto al original, de lo contrario solo terminarás pegando un "clon huérfano". De igual forma puedes usar Edición > Clonar > Desconectar clon para convertirlos en las copias reales que manejabas al principio.

TEXTO

71. Al crear texto, asegúrate de hacer clic una vez en el lienzo, a continuación, escribe. No hagas clic y arrastre un cuadro. Este último crea un "flujo de texto", que tiene problemas de compatibilidad, si utilizarás la imagen fuera de Inkscape.

72. Si creas un flujo de texto, usa Texto > Deshacer flujo antes de distribuir tu imagen.

73. Selecciona caracteres, o pon el cursor de texto entre ellos y utilizar ALT más las teclas habituales para mover (teclas de flecha) y girar ("[" , "]") partes del texto.

74. Para asegurar que tu imagen aparezca exactamente donde esperas que lo haría en la maquina de otra persona, independientemente de las fuentes que tienen, convierte el texto en trazos utilizando Trazos > Objeto a trazo. Esto dará lugar a un grupo de trazos, uno para cada glifo individual.

75. Si quieres un trazado compuesto único, selecciona el texto y usa Trazo > Union (CTRL+).

76. Para poner texto en un trazo, selecciona ambos, después Texto > Poner en trayecto. Use Trazo > Revertir para alternar el texto entre "dentro" y "fuera" en el trazo.

77. No uses el Inkscape Editor de Fuentes SVG. Desafortunadamente el Editor de fuentes SVG nunca llega a ser un "mainstream", y aún más peculiar, no es apoyada por Inkscape. Así es, los desarrolladores de Inkscape programaron un editor de formatos de fuentes ;que no puedes usar en Inkscape!

FILTROS

78. Los Filtros son parte del estándar SVG, y puedes usar usados para introducir texturas y efectos que no son posibles con puros vectores. Crear tus propios filtros es confuso, pero el programa el programa viene con una buena selección de filtros predefinidos para que explores en ellos.

79. Cada filtro se compone de una cadena de efectos, cada uno con sus propios parámetros. Si agregas un filtro a un objeto, después añades otro, las cadenas individuales de ambos efectos se combinan para crear una cadena más larga. No se puede quitar fácilmente uno de los filtros después de que se aplicó, así que cuando una agregues un filtro, recuerda aplicar uno, y luego deshacer antes de aplicar el siguiente.

80. Si quieres usar múltiples filtros,pero todavía quieres mantener

tu cadena separada, agrupa tus objetos entre cada filtro. Dicho de otra forma, Agrupa los objetos y aplica el filtro a este, agrupa los resultados y después aplica el filtro dos a este, después agrupa los resultados... y repite.

81. Los filtros ralentiza el rendering –a veces significativamente. Usa las diferentes opciones en Ver > Modo de

Visualización para ganar algo de velocidad, si no necesitas ver los objetos filtrados todo el tiempo. Puedes poner los objetos filtrados en otra capa, así aceleraras las cosas ocultando esa capa temporalmente.

82. Si quieres ganar un poco de velocidad, y aún ver los objetos filtrados como referencia, usa Edición > Crear

Copia de Mapa de Bits para crear una instantánea de mapa de bits de tu objeto. Después puedes usar la vista "Sin Filtros" y el mapa de bits como punto de referencia.

83. En 0.91 llegó la posibilidad de que los filtros predefinidos soliciten parámetros, por lo que es posible que el creador de filtro exponga las principales

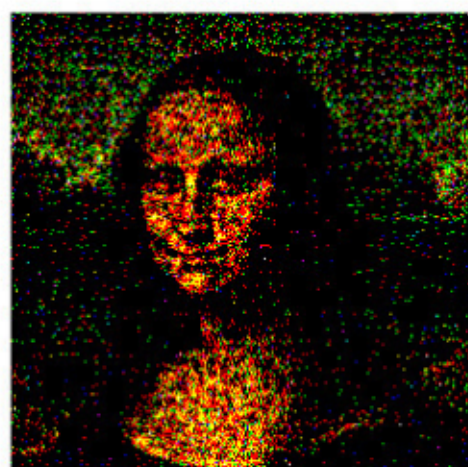
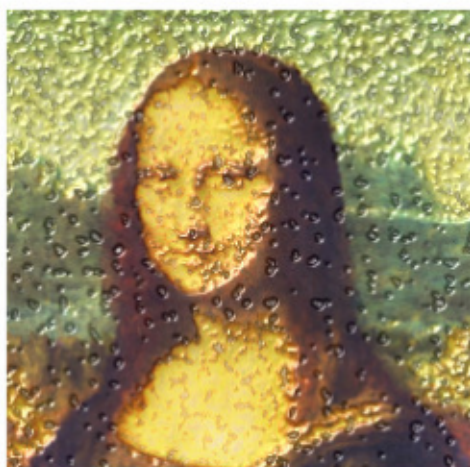
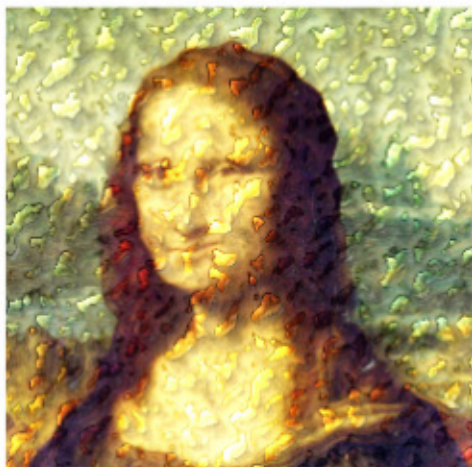
opciones de configuración al usuario. Como resultado, algunos filtros de 0.48 parecen haber desaparecido, pero en realidad han sido simplemente agrupados en un solo filtro con parámetros.

84. Muchos de los filtros tienen una casilla de verificación Vista Previa Dinámica. Debes usar esta para ver los resultados del filtro antes de aplicarlo. El carácter de "Vista previa" significa que puede ralentizar las cosas, sobre todo cuando se quiere modificar un montón de parámetros, por lo que en ese caso se puede desactivar, cambia los valores, luego activa de nuevo cuando hayas terminado de ver el efecto que tendrán los cambios.

GUARDANDO TU TRABAJO

85. Ve a Archivo > Vacuum Defs" (0.48) or Archivo > Limpiar Documento (0.91) antes de guardar, para quitar fragmentos de SVG que no son usados en el documento, Realmente debes hacer esto si deseas mandarlo a alguien mas.

86. ¿Estas distribuyendo a mas gente? Ve a Archivo > Meta datos del documento (0.48) o Archivo > Propiedades del Documento > Meta datos (0.91) para ver los meta datos



como nombre del dibujante o la lista de los contribuidores.

87. Guarda como SVG plano si quieres ponerlo en línea sin algún meta dato. Guarda una copia Inkscape de cualquier manera, en caso que quieras editarlo después.

88. Si el tamaño del archivo es una preocupación, guardalo como SVG Optimizado. Perderá un poco de calidad, pero probablemente no se notará, a menos que hallas dibujado una imagen muy pequeña. En contraparte, puede reducirse el tamaño del archivo considerablemente. Si necesitas hacer esto para un montón de imágenes, utiliza la herramienta "Scour" de <http://codedread.com/scour/>

89. Para ahorrar espacio de almacenamiento en el servidor o de escritorio, usa la opción de guardado comprimido (svgz). Los archivos serán idénticos al original, pero comprimidos en gzip. La desventaja de esto es que no todos los administradores de archivos mostrarán las previsualizaciones de archivos SVGZ y Firefox no las carga directamente desde el disco (sin embargo las carga desde un servidor web).

90. Al guardar en otros formatos vectoriales, como PDF, asegurate de

convertir el texto en contornos primero. Hazlo de forma manual, en lugar de usar la casilla de verificación en la ventana de exportar, ya que este no siempre produce efectos esperados con algunas fuentes.

USANDO SVGs EN LÍNEA

91. Si deseas mantener el tamaño de los archivos en tu servidor web, debes elegir archivos comprimidos (svgz). Por desgracia, la configuración por defecto para la mayoría de los servidores web no puede manejarlos correctamente. Pruebalo, y acosa a tu ISP si no esta bien configurado. Si no quieren arreglarlo globalmente entonces, al menos para Apache, se puede conseguir que funcione poniendo estas dos líneas en un archivo .htaccess en el host:

```
AddType image/svg+xml svg svgz
```

```
AddEncoding gzip svgz
```

92. Si tienes espacio de sobra en tu web host, lo mas probable es que no valga la pena comprimir archivos con svgz. La mayoría de los servidores web generan compresiones gzip sobre la marcha, este formato solo es bueno para mantener ahorrar espacio en almacenamiento, y no tanto para reducir el ancho de banda.

93. ¿Estas creando SVG's para Wikipedia o algún otro sitio basado en mediawiki? Utiliza primero la herramienta de comprobación SVG de Wikimedia tool para comprobar errores comunes. Esto tambien es util para una comprobación general de SVG's antes de ponerlos en línea.

https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:SVG_Check

94. Si eres desarrollador web, echa un vistazo a la estructura de un archivo SVG simple. Es un formato XML, que se abre a la manipulación en el navegador utilizando el habitual DOM de Javascript. Esto te permite insertar, eliminar, mover o modificar partes de la imagen SVG dinámicamente. Si no has hecho mucho trabajo con XML antes, puede que tenga que leer sobre los espacios de nombres XML -y usar las versiones al tanto de espacios de nombres para llamadas al DOM- con el fin de lograr que las cosas funcionen correctamente.

95. SVG soporta un estándar llamado SMIL para la animación. Lamentablemente esto se está eliminando en algunos navegadores, y nunca fue apoyado en Internet Explorer. Hay trabajo en un marco más general animación web para reemplazarlo, pero aún no está listo. Si necesitas animar un archivo SVG en este

momento, Javascript es la mejor manera de plataforma cruzada para hacerlo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

96. Es evidente que una de las mejores maneras de aprender sobre Inkscape es leer todos los tutoriales en Revista Full Circle. Otra opción es el manual oficial de Inkscape, escrito por Tavmjong Bah, desarrollador Inkscape y miembro del grupo de trabajo del W3C SVG. Por desgracia, aún no se ha actualizado para 0.91, pero casi todo el contenido sigue siendo relevante. Puedes leerlo en línea en <http://tavmjong.free.fr/INKSCAPE/> pero también está disponible en formato impreso, si lo prefiere.

97. Hay algunos grandes recursos de la comunidad para Inkscape, pero yo voy a llamar a tres en particular:

- <http://www.inkscapeforum.com> – un foro amable y servicial, con algunos usuarios de Inkscape muy experimentados.
- <http://inkscapecommunity.com> – frecuentado por muchas de las mismas personas que el anterior, pero mejor organizados si estás buscando tutoriales, guías o material de referencia.
- <http://www.inkscapeforum.it> – un foro italiano, pero con una pequeña sección

CÓMO - INKSCAPE

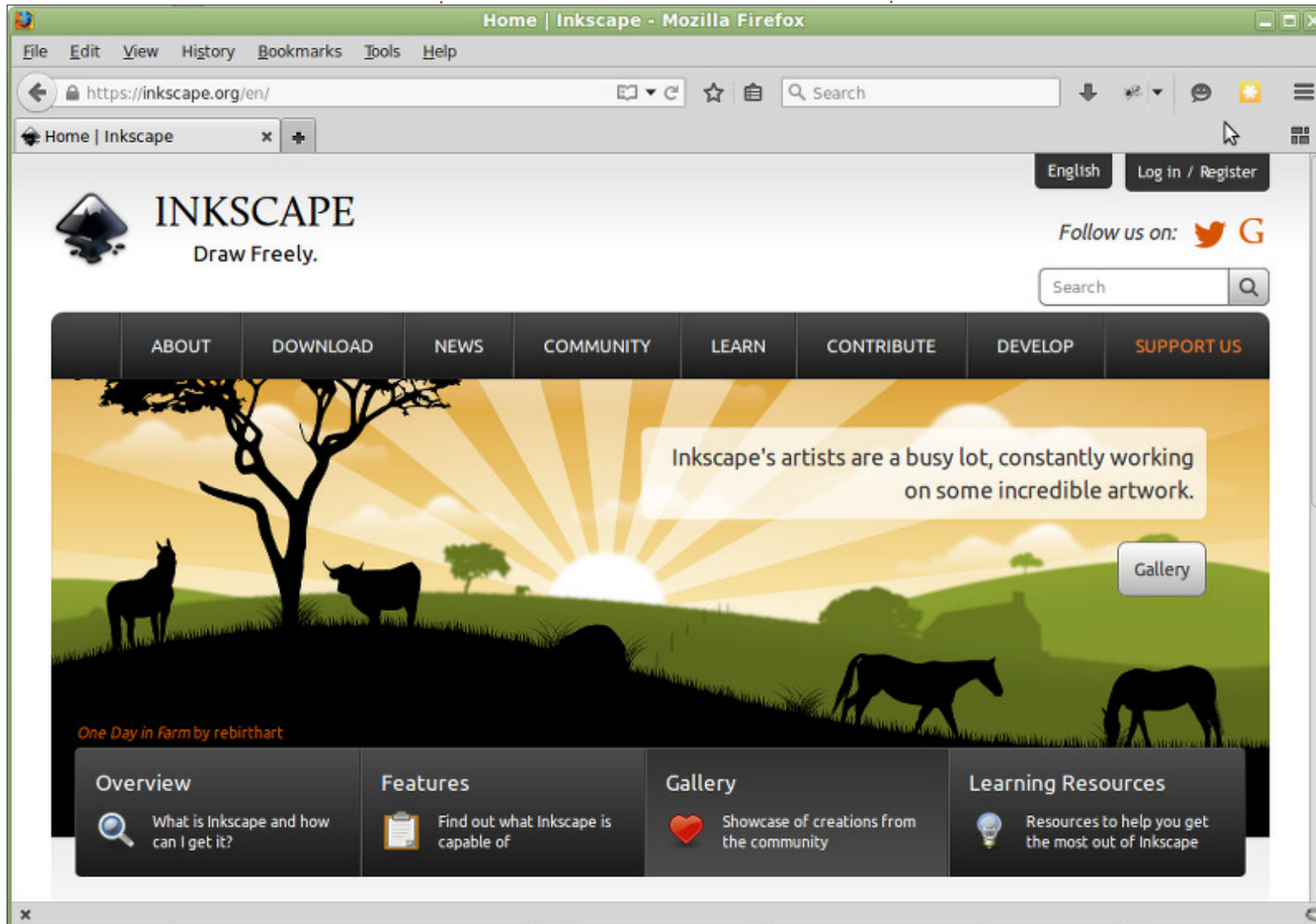
internacional. Hay otras comunidades Inkscape localizadas en todo el mundo, así que si el Inglés no es tu lengua materna, busca si ya hay algo en tu lengua nativa, y si no, ¿por qué no inicias un sitio?

98. En mi propio sitio, www.peppertop.com, se pueden encontrar más de 200 tiras cómicas, todas ellas, al menos en parte, creadas con Inkscape. Incluso puedes descargar el fuente de la mayor parte de ellos, para que puedas ver cómo algunos de

estos consejos y trucos se han utilizado en la práctica. Cada tira de Greys tiene al menos un huevo de Pascua oculto en algún lugar, por lo general se encuentran abriendo el archivo Inkscape e investigando. ¿Cuántos puedes encontrar?

99. ¿Tienes un camino en C++ o Python? ¿Por qué no considerar convertirte en un desarrollador Inkscape en tu tiempo libre?. Ve a <https://inkscape.org/en/develop/> para más detalles.

100. ¿No eres un desarrollador, pero todavía quiere ayudar? Hay otras maneras de contribuir, ver <https://inkscape.org/en/contribute> para más detalles. No olvides que también puedes hacer una donación financiera.



Mark usa Inkscape para crear tres webcomics, 'The Greys', 'Monsters, Inked' y 'Elvie', los que puedes encontrar en <http://www.peppertop.com/>



RESULTADOS DE ENCUESTA

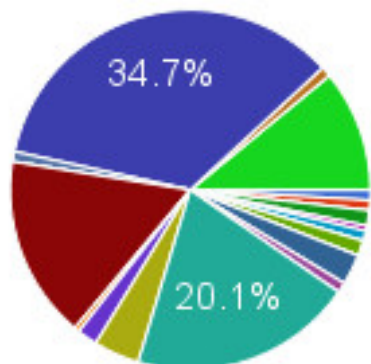
Compilado por Ronnie Tucker

Versiones Más Amadas/Odiadas

Hace varios números les pedimos votar por las versiones más odiadas y amadas por ustedes.

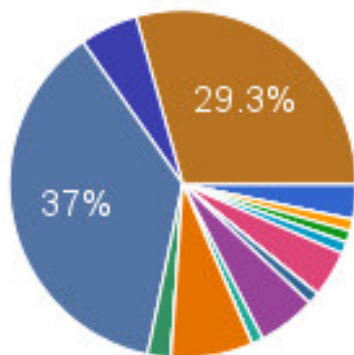
LAS MAS AMADAS

UBUNTU



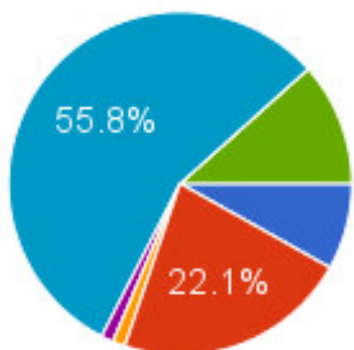
La versión de Ubuntu más querida fue la 14.04 que obtuvo 76 votos (34%). Con distantes 44 votos se ubicó la 10.04 LTS con la 12.04 que no se queda atrás, con 36 votos. Quizás sorprendentemente, la 15.04 Sólo recibió 24 votos.

KUBUNTU

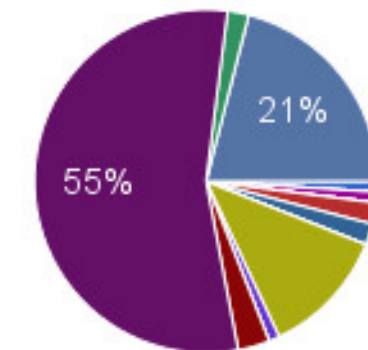


La versión más amada de Kubuntu también fue la 14.04 (34 votos, 37%), pero esta vez la 15.04 estaba cerca, con 27 votos (29%). Las otras versiones de Kubuntu fueron solo apariciones individuales.

LUBUNTU



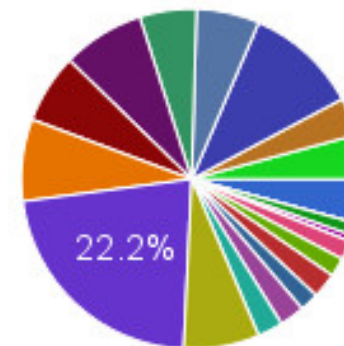
Una vez más, 14.04 gana el día con 48 votos (55%). La versión 12.04 aparece a distancia con 19 votos y la 15.04 cojeando con sólo 10 votos.



XUBUNTU

Y, de nuevo, 14.04 gana. Igual que Lubuntu tiene un margen considerable. 14.04 consiguió 55 votos (55%), pero esta vez la 15.04 llega en segundo (21 votos) y 12.04 queda en tercero (12 votos).

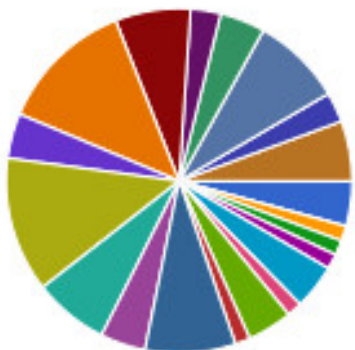
LAS MÁS ODIADAS



UBUNTU

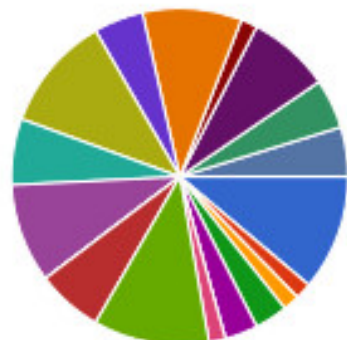
Sin lugar a dudas, el más odiado fue Ubuntu 11.04 con 37 votos (22%). Sorprendentemente muchas versiones alrededor 11.xx y 12.xx estaban en cifras de dos dígitos y un promedio de 8%. 14.04 (votado como el más querido) fue segundo con 18 votos. Tanto 12.10 y 11.10 tiene 13 votos, y 10.10 tiene 12 votos.

Esta fue una votación abierta y cerrada. 11.10 (la primera versión de Ubuntu) consiguió 19 votos (35%) con 12.04 (la primera Ubuntu LTS) con 10 votos (19%). Los otros fueron solo individualidades. ¡Supongo que eso es una buena cosa!



KUBUNTU

Esta categoría fue disputada ampliamente. El más odiado fue un empate entre 11.04 y 12.04 ambos con 9 votos (12%). Cada otro lanzamiento también recibió cifras de un dígito, pero de todas maneras se colocó en segundo lugar a la 9.10 y 14.04 ambos con 6 votos (8%). En tercer lugar empataron la 10.10 y 12.10 (5 votos cada uno).



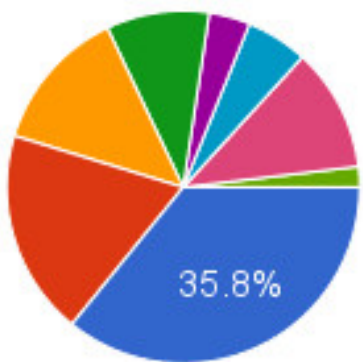
XUBUNTU

Esta es otra que estaba por todos los puestos. El "ganador" fue un empate de la 6.06, 9.10 y 12.04 todos con 7 votos (11%). Hubo un empate por el segundo lugar entre las 11.04 y 13.04. Ambos tenían 6 votos, 10%. Y el tercer lugar fue para 14.04 con 5 votos.



Ronnie es el fundador y (¡aún!) editor de Full Circle. Es artesano de medio tiempo y ahora chapista Arduino.

LUBUNTU



**IncrediBuild**
BEYOND ACCELERATION



Have you ever thought what would happen if you make all your development processes run 10 or 20 times faster?

Slow builds, long running tests and scripts, compute intensive development processes delay continuous delivery, leading to longer release cycles, missed deadlines, broken builds, overworked developers, and insufficiently tested software.

INCREDIBUILD ACCELERATES BUILDS, COMPILATIONS, TESTING, AND ANY OTHER DEVELOPMENT PROCESS

WE SPEED UP YOUR DEVELOPMENT LIFECYCLE

Once thought a reality of every development process, make slow builds a thing of the past.

Increase your development productivity, accelerate your build lifecycle, and enable truly Agile development.

Realize the premise of faster Continuous Delivery and get your Continuous Integration to perform.

ACCELERATE LINUX AND ANDROID DEVELOPMENT

“

Being able to directly visually audit the build process to look for bottlenecks whilst reducing execution time is wonderful.

Richard Trotter
Gestetic

Are you still waiting for your build to finish?

Stop waiting. Start running.
Get IncrediBuild for Linux.
Download it at www.incredibuild.com



EL CULTO A CHROME

Escrito por S. J. Webb

Cubrimos brevemente el sistema operativo Chrome y los programas de productividad de Google Cloud en los números anteriores. Echemos un vistazo a la historia de la Nube. Al entender el pasado, podemos ver el impacto potencial que la nube tendrá en nuestra economía y la sociedad.

Hay muchos sitios web y foros dedicados al concepto de la nube; sin embargo, esos lugares están

dedicados a los especialistas y profesionales de TI. Encontré un sitio web, thoughtsoncloud.com, con el escritor técnico Maximiliano Neto. Él escribió un artículo que trae la historia de la nube a un usuario final.

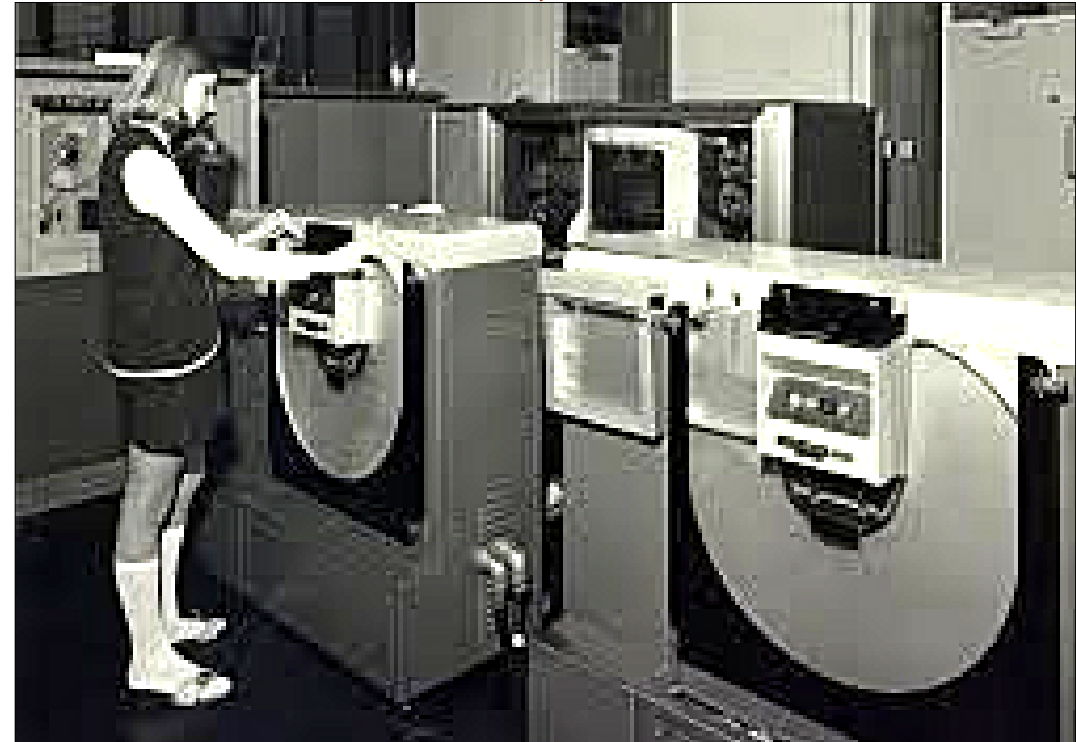
Según Neto, las raíces de la computación en nube se iniciaron en la década de 1950. En ese momento los ordenadores eran grandes y caros. Los empleados no

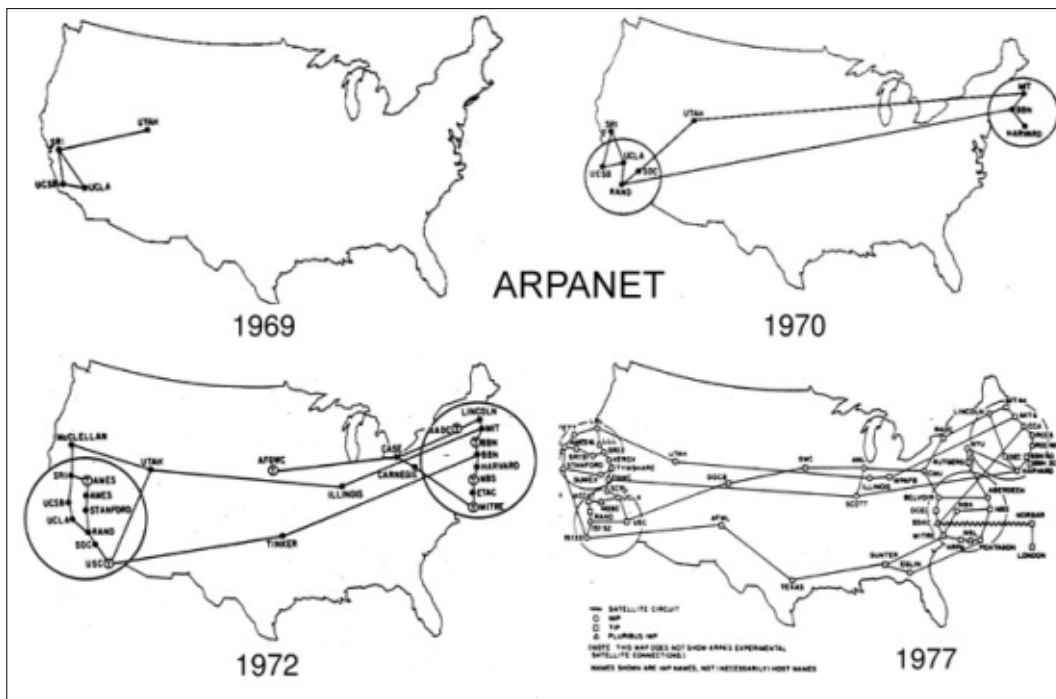
tienen computadoras en sus escritorios. En su lugar había un ordenador central con terminales tontas en una empresa.

Los terminales permiten a muchos empleados acceder a la computadora central. Era más económico para un ordenador correr este tipo de configuración en su hardware. Esta fue la infraestructura de hardware común hasta principios de los 1970s.

Recuerde que ARPANET fue lanzado en 1969 con 4 ordenadores geográficamente dispersos conectados. Esta red creció y se considera que es la base para el Internet que tenemos hoy.

En los 1970s, se desarrollaron máquinas virtuales (VM). Dice Neto, que las VM permitieron que numerosos SO pudieran existir en una misma configuración de hardware. Las VM fueron el





catalizador para el desarrollo en la revolución de la comunicación y la tecnología.

Durante la década de 1980, las computadoras de escritorio llegaron a los consumidores. Hubo numerosas empresas de informática con su software propietario. Finalmente Microsoft con su sistema SO llegó a dominar el mercado. También Apple sobrevivió durante este período. En este momento, los ordenadores se usaban principalmente en el hogar y en el comercio. A finales de la década, casi todas las casas y



oficinas tenían una computadora de escritorio.

Al final de la década de 1970, se desarrolló la arquitectura cliente/servidor como un estándar operativo. Esto permitió a las personas acceder a datos y aplicaciones a través de una red de área local. Además, ARPANET creció del complejo industrial/militar a la comunidad científica mundial, y finalmente a las masas. A finales de la década de 1980, se plantaron las semillas de

Internet. Correo electrónico, VoIP, y otros medios de comunicación se establecieron para ayudar aún más nuestra evolución digital en la década de 1990. Los laboratorio de computación pasaron a dominar en la educación.

A mediados de la década de 1990, la nube estaba siendo utilizada como un adjetivo descriptivo para describir las redes de ordenadores en las aulas y presentaciones. Simbolizaba la Internet de las cosas que ahora es

tan común. A finales de la década, la Nube tomó una nueva definición. Neto cita que la computación de red y la computación de utilitarios son los factores para iniciar el movimiento de computación en nube. En 1999 a Salesforce.com se le atribuye ser el primero en ofrecer Software como Servicio, donde los clientes tienen acceso a su página web para diversas aplicaciones empresariales.

Al final de la década de 2010, Netflix comienza el streaming y Google lanza Google Apps. Estas empresas cambiaron nuestra dependencia de los objetos físicos a un servicio de nube. Ya no confiamos en DVDs y Microsoft Word instalado en la unidad local. Esto cambió los hábitos de los consumidores. El movimiento de la nube de código abierto se inicia con el éxito de OpenStack y EUCALYPTUS. Apple y Microsoft comienzan a ofrecer servicios en la nube en el 2011. Google lanza Google Drive en 2012. Neto que ve la adopción de la nube a tasas aceleradas, pero se están dibujando como otra dimensión de internet. Maamar Ferkoun de thoughtsoncloud.com cita los usos más comunes de la nube de hoy:

- Infraestructura como servicio

(IaaS) y plataforma como servicio (PaaS)

- Private Cloud e hybrid Cloud
- Prueba y Desarrollo
- Análisis de grandes conjuntos de datos
- Almacenamiento de archivos
- Copias de seguridad

Sin embargo, la nube está aquí. Tendrá un impacto en nuestra sociedad en diferentes niveles. La propiedad digital de películas en lugar de DVDs. Las computadoras podrían llegar a ser minimalista siguiendo la fórmula Chromebook. El aumento de ataques de hackers estarán dirigidos en contra de la infraestructura de datos de la nube, y, en respuesta, un mayor desarrollo de antivirus. La nube está aquí, es el comienzo de una nueva era en la ciencia de la computación.

Si desea más información sobre la nube visite:

<http://www.thoughtsoncloud.com> - Thoughts On Cloud

http://cloudipedia.com/files/2009/11/cloud_computing_made_easy.pdf - Cloud Computing Made Easy



SJ Webb es un aficionado de Linux y Coordinador de Investigación. Le gusta pescar, los vehículos modificados y pasar tiempo con su esposa e hijos. Agradece a Mike Ferarri su tutoría.



CÓMO

Escrito por Ronnie Tucker

Escribir Para Full Circle Magazine

GUÍAS

La única regla para un artículo es que debe estar relacionado de alguna manera con **Ubuntu o alguno de sus múltiples derivados (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, etc).**

REGLAS

- No hay límite de palabras para los artículos, pero te advertimos que los artículos largos pueden dividirse en varios números de la revista.

- Para ayuda, por favor revisa la Guía Oficial de Estilo de **Full Circle** (En inglés):
<http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

- Escribe tu artículo en el software de tu elección, yo recomendaría LibreOffice, pero lo más importante es - ¡**POR FAVOR REVISLA ORTOGRAFÍA Y GRAMÁTICA!**

- En tu artículo, por favor indica dónde te gustaría poner una imagen en particular indicando el nombre de la imagen en un nuevo párrafo o

incrustando la imagen en el documento ODT (Open Office).

- Las imágenes deben ser JPG, no más anchas de 800 pixels, y usar compresión baja.

- No uses tablas o cualquier tipo de formateo como negrillas o itálicas.

Si estás escribiendo una reseña, por favor sigue las siguientes guías :

Cuando estés listo para enviar tu artículo por favor envíalo al email: articles@fullcirclemagazine.org

TRADUCCIONES

Si te gustaría traducir Full Circle a tu lenguaje natal por favor envía un email a ronnie@fullcirclemagazine.org y te pondremos en contacto con un equipo existente o te daremos acceso a los textos a traducir. Cuando el PDF esté completo, podrás subir tu archivo al sitio de Full Circle.

RESEÑAS

JUEGOS/APLICACIONES

Cuando reseñes juegos/aplicaciones por favor indica claramente:

- el título del juego
- quien hace el juego
- ¿es de descarga libre o de pago?
- dónde obtenerlo (proporciona URL de descarga/homepage)
- ¿es nativo de Linux, o requiere Wine?
- tu calificación del 1 al 5
- un resumen con los puntos positivos y negativos

HARDWARE

Cuando reseñes hardware por favor indica claramente:

- fabricante y modelo del hardware
- ¿en que categoría cae este hardware?
- ¿tuviste algún problema técnico al usar el hardware?
- ¿fue sencillo poner a trabajar el hardware en Linux?
- ¿tuviste que usar controladores de Windows?
- calificación del 1 al 5
- un resumen con los puntos positivos y negativos

No necesitas ser un experto para escribir un artículo - escribe sobre los juegos, aplicaciones y hardware que usas a diario.



MEIZU

MX4 ubuntu[®] edition

Only available in the European Union

€299.00



BQ AQUARIS E4.5 & E5HD

Life at your fingertips

Ubuntu reinvents the way you interact with your smartphone.
Everything you need in your day is now at your fingertips.

AVAILABLE WORLDWIDE



Mi primera experiencia con Linux comenzó con Slackware 97. En ese momento yo era todavía un entusiasta usuario de BBS y la cantidad de software relacionado con Slackware, donde todo era gratis, despertó mi interés. En aquellos días, Linux era complicado, no a causa de la dificultad del sistema operativo en sí, sino en parte debido a que cargarlo a mi IBM Thinkpad 701C (butterfly) requería una gran cantidad de discos flexibles. Eran cerca de 10 discos, y por culpa de un disco dañado tenía que comenzar todo de nuevo.

Al pasar de los años intenté con varias distribuciones: Mandrake, Red Hat, SuSE, Debian, incluso Corel Linux. Todas las distribuciones eran buenas en algunos aspectos, pero lo que he encontrado en los últimos años fue que algunas distribuciones eran mejores que otras en determinado hardware. En otras palabras, algunos eran más fáciles de poner a funcionar con un determinado conjunto de hardware propietario que otros. Así como me cambié a un hardware diferente, también probé diferentes distribuciones para ver cuál era la más sencilla de poner en marcha con mi hardware.

A finales de 2001 me uní a un amigo que trabaja en su propia distribución para un pequeño proyecto de reacondicionamiento de computadoras. La distribución, WCLP (Centro de Trabajo del Proyecto Linux) estaba basada en Debian. Fue el tiempo en que fui más que fan de Red Hat Linux, parecía más pulido y solía instalar todo mi hardware propietario bajo Red Hat. Nuestra distribución fue diseñada para parecerse a Windows 98 en el escritorio y ejecutarse en un 486 con 16 MB de RAM. Creo que lo hemos hecho bastante bien, pero a medida que pasaron los años otros proyectos empezaron con los mismos objetivos en mente. La actualización de nuestra distribución se ponía cuesta arriba. Inicialmente nuestra distribución fue lanzada como un modelo cliente-

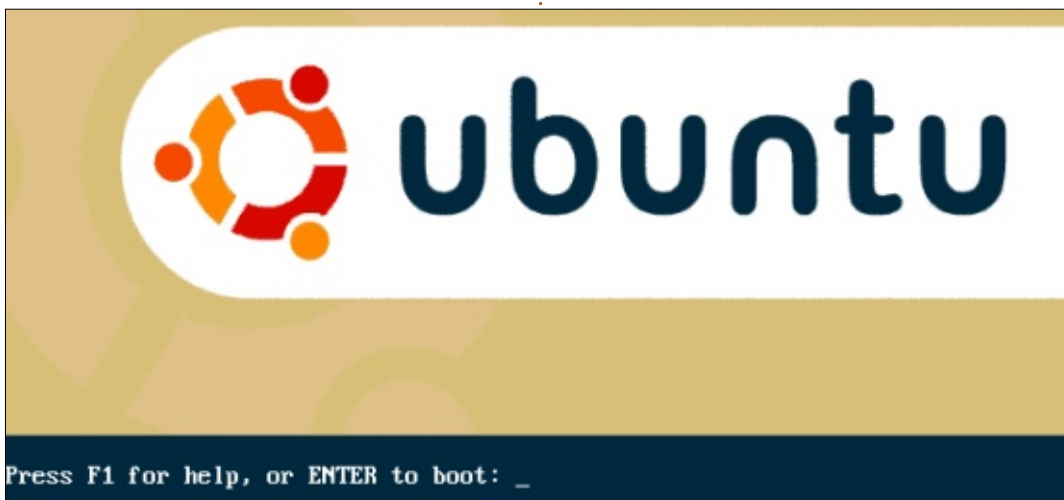
servidor, debía configurar el servidor para dar la imagen de los clientes. Los CDs eran bastante comunes, pero nos tomó un tiempo para lanzar una imagen de CD. Entonces los principales cambios del kernel desafiaron todo, la actualización de la distribución era un montón de trabajo, la mayor parte de ella estaba haciéndose por el fundador del proyecto, Paul Nijjar.

A finales de 2005 me uní El Centro de Trabajo como miembro del personal pagado. Mi exposición a Debian GNU/Linux como parte de WCLP me llevó a que apt como gestor de paquetes me gustara, así que cuando Ubuntu Warty Warthog llegó yo estaba ansioso por probarlo. Warty Warthog superó mis expectativas, funcionaba muy bien y no era demasiado difícil de

instalar.

Warty Warthog funcionó tan bien que empecé a mirarlo como un reemplazo para nuestra distribución WCLP Linux a través de todo el hardware reformado. Diez años después todavía estamos usando Ubuntu-base en forma de Xubuntu en nuestros ordenadores Linux reformados. Nuestro proyecto es también un Microsoft Registered Refurbisher, y hemos hecho mucho para automatizar la instalación de Windows y Linux. Utilizamos un servidor de arranque PXE para desplegar todas nuestras herramientas y software. El servidor PXE, lo has adivinado, es una instalación de Ubuntu server.

Nuestro proyecto es un proyecto de herramientas de comunidad, somos más pequeños que proyectos como Computadores para Educación o RCT, pero como el nombre sugiere se trata de centrarse en la comunidad. Es un placer para nosotros tratar de ayudar a las personas con problemas relacionados con Ubuntu Linux porque esos problemas tienden a ser mucho más interesante que la eliminación de malware. Paul, el líder del proyecto WCLP, también se unió al personal del Centro de Trabajo y ha sido decisivo

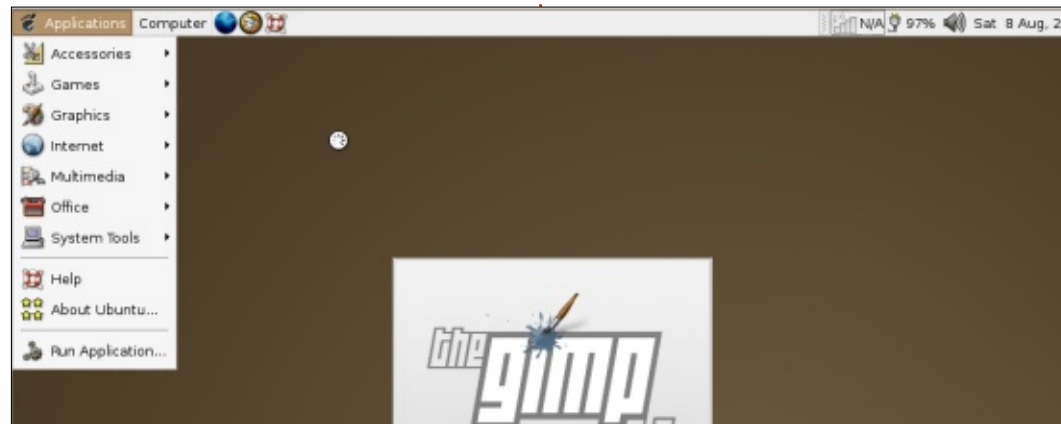


implementando tecnologías como nuestro servidor PXE. Recientemente Paul creó un sistema de ayuda a distancia que permite a los usuarios hacer clic en un botón de "Obtener Ayuda Remota" en sus computadoras Xubuntu. El botón inicia una secuencia de comandos que se conecta a un servidor. Nuestros técnicos corren otro script que genera una contraseña. Damos la contraseña a la persona que necesita ayuda. Una vez que se conectan al servidor les pide una contraseña. Cuando entran la contraseña que se genera en su extremo y a su vez proporcionaron a nuestros técnicos, tenemos la confianza en ambos extremos. Luego se establece un túnel remoto y nuestros técnicos pueden controlar el escritorio en el otro extremo. En cualquier momento cualquiera de las partes puede poner fin a la conexión. Es una alternativa limpia de código abierto al software propietario como TeamViewer.

Se trata de ser capaz de resolver problemas con Linux sin tener que gastar un montón de dinero en alguna solución propietaria; eso me hace querer a Ubuntu. Hemos sido capaces de construir una gran cantidad de nuestra propia infraestructura en código abierto. Cuando nos reservan una reparación, y cuando nuestros técnicos trabajan en una reparación, utilizan estaciones de trabajo Xubuntu para conectarse a un servidor que

ejecuta Ubuntu Server y PCRT, una base de datos de seguimiento de reparaciones pagada pero de código abierto (PHP/MySQL). Independientemente de su experiencia Linux todos nuestros voluntarios están familiarizados con Firefox, así que utilizar la base de datos de seguimiento de la reparación es bastante simple, solo se trata de una cuestión de orientación. PCRT ha hecho la vida de nuestros técnicos de reparación mucho más simples... pero hubo un momento en que teníamos que mirar dos veces en Ubuntu.

Cuando Canonical tomó la decisión de cambiar a Unity nuestro proyecto se enfrentó a un gran problema -Unity no trabajaba en una gran cantidad de nuestro hardware. A pesar de que había usado KDE antes en otras distribuciones también era un poco pesado para algunos de los equipos que estábamos tratando de echar a andar en ese momento. Nuestra propia distribución había utilizado IceWM.



IceWM es muy ligero, pero carecía de la bonita operación arrastrar y soltar de GNOME. Consideramos el cambio a Linux Mint porque estaba haciendo algunas cosas interesantes al momento que Unity salió, pero al final nos decidimos por Xubuntu.

Xubuntu también nos permite ofrecer a las personas alternativas cuando vienen con un software que no es legítimo. Y debido a que estamos dispuestos a ofrecer apoyo por lo general funciona bien, la mayoría de las personas están dispuestas a adaptarse a evitar el pago de \$120 CDN (el costo aproximado de 8.1 de Windows aquí). Por supuesto que no todo es color rosa. Recibimos llamadas de apoyo cuando la gente no puede ejecutar el software que esperan ejecutar. Se ha dado el caso raro de que no hemos sido capaces de conseguir que algo funcione (un programa muy antiguo que no correría en WINE), pero también obtenemos llamadas de gente que está encantada cuando las cosas van bien (Minecraft en

Linux).

Aprendí a amar Ubuntu porque me permitió capacitar a otros, si claro se trata de voluntarios, personas que vienen a nosotros en busca de ayuda para su computadora, o incluso usuarios de Windows en busca de software de bajo costo (FLOSS) que podrían utilizar como una alternativa a las soluciones comerciales. Es un amor que parece haber cogido el paso de los años, muchos de los voluntarios que hemos tenido que eran "estrictamente Windows" utilizar tanto Xubuntu y Windows. Es un amor que parece haber llamado la atención de algunos de nuestros nuevos voluntarios que están intrigados por nuestra solución de ayuda a distancia. Y es un amor que se está apoderando de muchas de las personas que acuden a nosotros en busca de ayuda porque ya no tenemos que pedirles que instalen nada para poder ayudarlos.



Charles es autor de Instant XBMC y director de un proyecto sin fines de lucro de reutilización de ordenadores. Cuando no construye PCs, elimina malware, y alienta el uso de GNU/Linux, Charles tiene su blog en charlesmccollm.com.



En un artículo anterior, "Revisión - Plasma 5" que apareció en FullCircle # 97, de mayo de 2015, se menciona brevemente los esfuerzos del proyecto de Trinity Desktop Environment (<https://www.trinitydesktop.org>) para mantener vivo y desarrollar aún más el gestor de escritorio KDE de la versión 3. Esta es una pieza de software con los requisitos de hardware mucho más bajas que las versiones más recientes de 4 o 5 - a pesar de que, todo hay que decirlo, Plasma 5 ha bajado el listón considerablemente - pero eso tiene un aspecto lo suficientemente amable y suficientes agregados de lujo para ser una alternativa útil a otras más modernas, que se ofrecen.

Esto, al menos, parece ser la opinión de la distribución Q4OS (<http://q4os.org>), que basa su última versión 2.0 ofrecida en Debian Stretch (la aún próxima-a-ser-lanzada Debian 9) para el sistema básico, y Trinity como el gestor de escritorio. Esto sigue estando en las pruebas al momento de la escritura, por lo que necesita mucho para ser considerado como software beta. Algunas cosas pueden salir mal, aunque hay que decir que mi

experiencia hasta ahora no ha sido mala en absoluto.

Lo que es interesante acerca de Q4OS, y deja un poco aparte de los muchos otros derivados de Debian, es no sólo el uso de Trinity como un gestor de escritorio, sino también su clara orientación hacia un entorno empresarial. Esto ha sido durante mucho tiempo la provincia de RedHat y sus derivados en su mayoría orientado a servidores. En este caso, sin embargo, el acento parece estar colocado más en el escritorio. ¿Y qué sistema operativo de escritorio se ha utilizado durante mucho tiempo en los negocios en todo

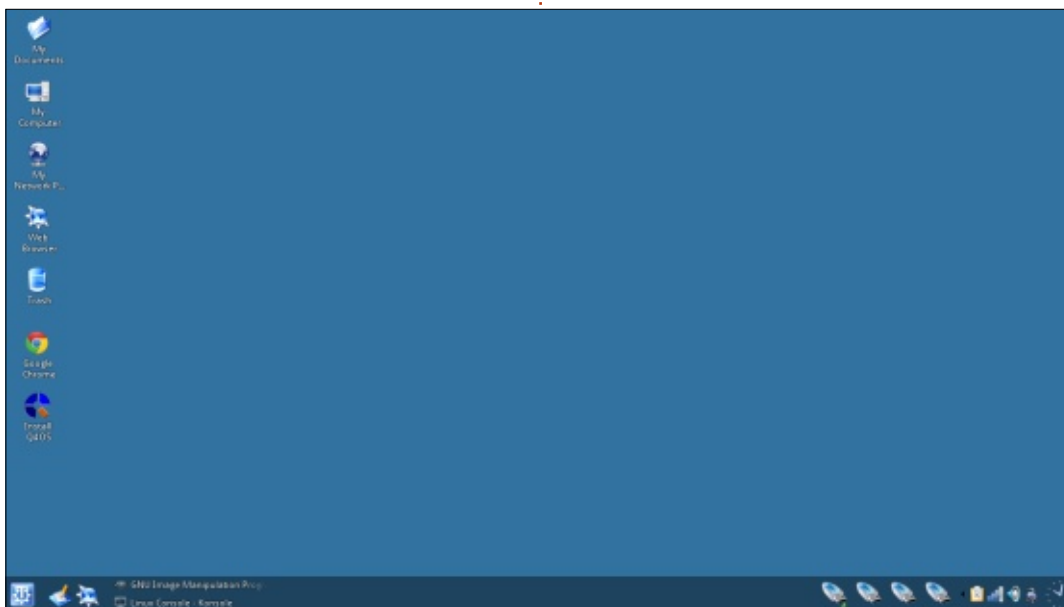
el mundo durante la última década? Nada menos que Microsoft Windows 2000 y XP. Todavía hay una gran cantidad de computadoras de XP por ahí, las cuales los usuarios (y sus empleadores) parecen en general felices de continuar usando, e infelices de quedar fuera debido a la obsolescencia.

La última vez que en realidad tuve que utilizar Windows, fue un escritorio de XP. Esto en realidad no dice mucho acerca de mis opciones personales, como el hecho de que GNU/Linux y Ubuntu intensificaron el momento adecuado para interesar a los usuarios

del escritorio - casi al mismo tiempo había una impresión general de que Windows Vista había defraudado las expectativas de los usuarios. Por lo que parecía una evolución lógica de cambiar mi entorno principal de la informática a la familia Ubuntu. Desde entonces, Windows Vista, Seven, 8, 8.1, y ahora 10, han llegado (e ido, para la mayoría) sin hacer más que un punto en mi pantalla de radar, así que con confianza puedo decir que XP fue el último entorno de escritorio de Windows que realmente aprendí a usar.

Entonces, ¿qué tiene esto que ver con Q4OS? Una vez que hemos descargado el archivo ISO de 32 o de 64 bits de la dirección de SourceForge (<http://sourceforge.net/projects/q4os/files/testing/>), copiado a un USB o quemado un DVD en la forma tradicional de Ubuntu y arrancado con el medio ambiente en vivo, vemos esto:

Recuerda a algo, ¿no? Un poco de una mezcla entre KDE 3, Windows 2000 y Windows XP. Permítanos instalarlo en un disco duro ("Instalar Q4OS") - con lo que es, básicamente, la nueva versión del instalador de Debian estándar. No



es muy diferente del instalador de Ubuntu, pero con algunos ajustes que aprecio. Debian reconoce mi zona horaria y la localización correcta, algo que se ha descompuesto en Ubuntu desde 12.10, más o menos. Los gráficos son también mucho más agradable, a pesar de que puede ser un elemento de subjetividad al hablar.

Una vez instalado, el entorno de escritorio regresó con un cuadro de diálogo de arranque que encontré útil. Aquí ya podemos elegir que nuestro sistema dé inicio de sesión automático para un usuario, instalar aplicaciones de

usuario, o bien modificar nuestro nuevo sistema. Naturalmente, esto es muy diferente de la mayoría de las distribuciones de *Ubuntu, donde el usuario tiene que ser algo más proactivo y buscar configuraciones por sí mismo/misma.

Si se pierde la pista de esta pantalla, se puede iniciar una vez más desde la consola con el comando

```
welcome-screen .exu
```

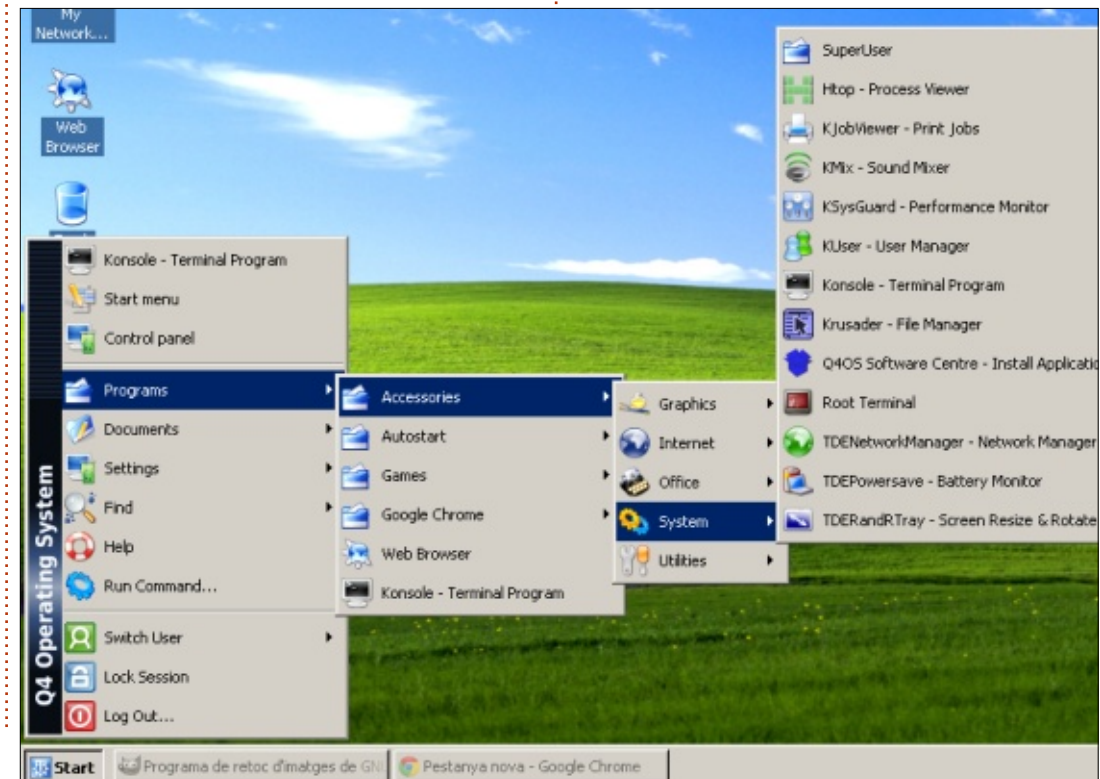
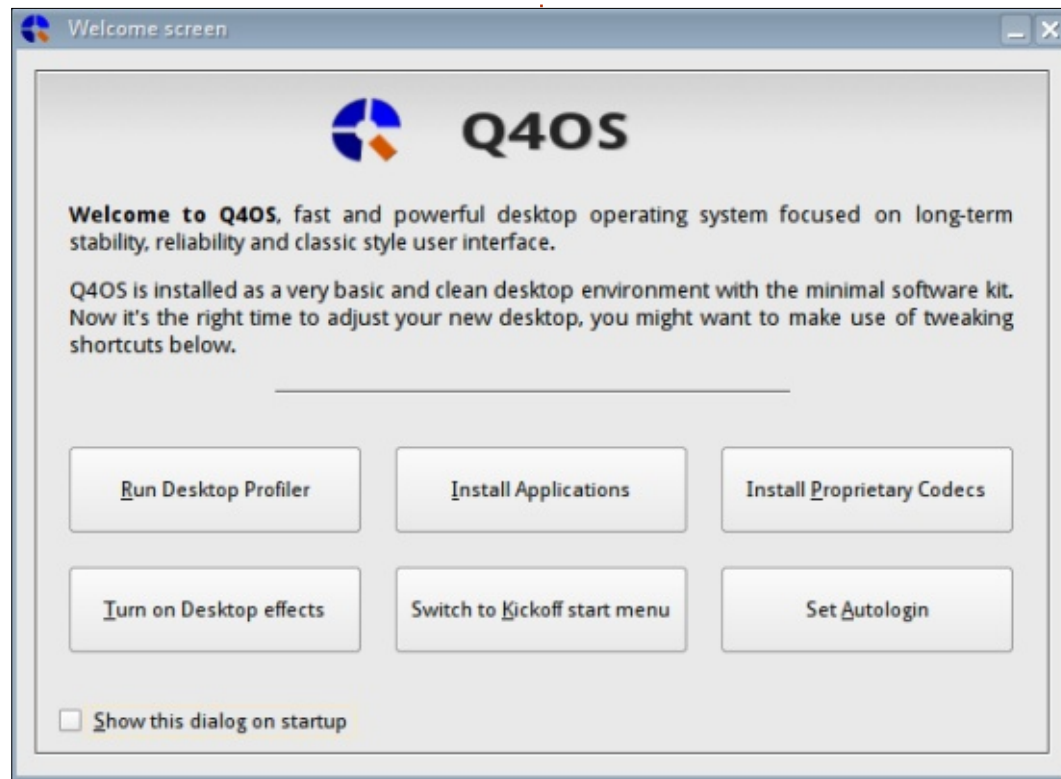
El menú de inicio tiene los iconos organizados en una forma similar a

Windows, y el área de notificaciones de la barra de estado del mismo modo. La conexión a WiFi es un proceso claro y sencillo.

El panel de control está donde se esperaba -pensar en términos de Windows XP- y el diseño de la mayoría de las opciones tendrá también un sabor a tiempos pasados. Una de las opciones, en Configuración> Apariencia y Temas> Mira Switcher, nos da acceso a un equivalente de la "apariencia clásica" similar a Windows 2000 en lugar de la versión más curvilínea XP. Con esto, y un fondo de XP desde

Internet, el aspecto del escritorio son bastante similares.

Hay varias formas de instalar aplicaciones. Algunos de estas parecen haber sido reenvasadas ligeramente por el proyecto Q4OS, con un nuevo instalador dedicado para cada aplicación. El programa de instalación ha sido pre-instalado en el sistema, y cuando se activa, pide al usuario descargar e instalar el software actual. El instalador se ha vuelto a trabajar visualmente para parecerse al viejo estilo instaladores de Windows, pero el trabajo real está siendo realizado por el



sistema apt detrás de la escena. Synaptic es una de estas aplicaciones, por lo que también puede tener acceso gráfico para el repositorio Debian completo.

Según la instalación, el sistema ocupa unos 2,3 GBytes de espacio en disco duro, que es poco para los estándares modernos desde Ubuntu o Linux Mint que son entre 4 y 5 GBytes - y Microsoft Windows 8.1 está en más de 20 GBytes. El inconveniente es que

no muchas aplicaciones de usuario se instalan por defecto: un navegador web, un visor de PDF, dos administradores de archivos y no mucho más.

Para instalar nuevas aplicaciones, la pantalla de bienvenida se puede utilizar para instalar aplicaciones principales como LibreOffice, VLC, TeamViewer o X2go, o para instalar el gestor gráfico de software Synaptic. Necesario es decir que la consola está disponible con

la gama habitual de comandos apt: apt-get, dpkg, aptitud, etc.

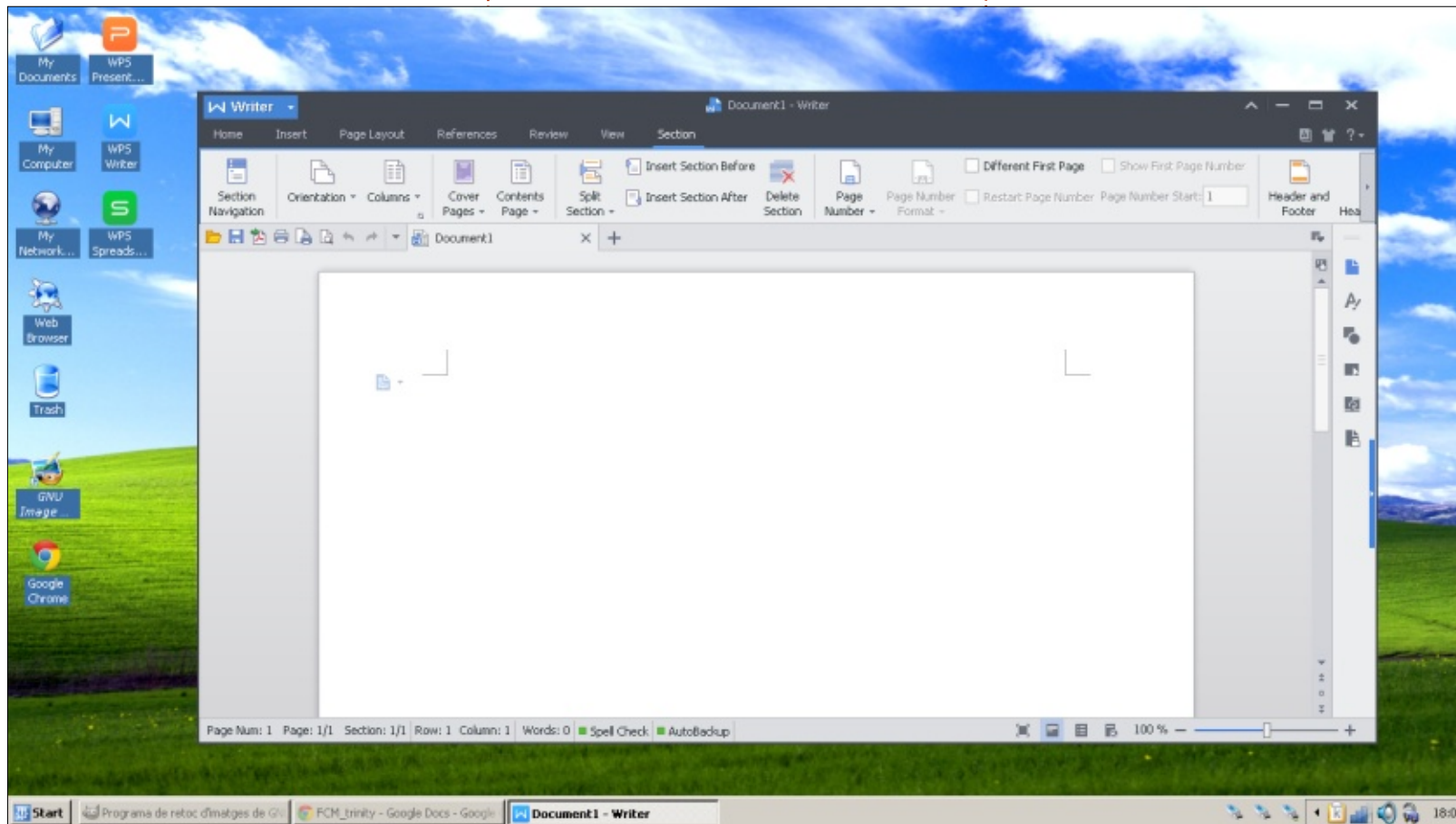
Para mantenerse dentro del ambiente temático de Windows, fui a descargar la Kingsoft WPS Office (<http://wps-community.org/>). El archivo de 64 bits DEB wps-office_9.1.0.4961~a18p1_amd64.deb se descargó en la carpeta ~/Documentos/Fotos - y sí, las carpetas de usuario se organizan en una forma un poco diferente a lo que Ubuntu nos ha acostumbrado. Luego

tuve que volver a la consola para instalarlo

```
sudo dpkg -i wps-office_9.1.0.4961~a18p1_amd64.deb
```

Los nuevos programas (procesador de textos, hoja de cálculo y editor de presentaciones) aparecen en el menú de programas, y pueden ser enlazados al escritorio utilizando el botón derecho del ratón. Eso es todo - todo listo para hacer algún trabajo.

Mi intención original era revisar Q4OS como una opción de escritorio para aquellos que gustan de KDE, pero que, o bien tienen que usar menos hardware estelar, o simplemente prefieren la función sobre la forma. Trinity se comporta bien desde ambos puntos de vista: rápido y ágil. El giro de aspecto similar a Windows fue inesperado, pero siento que podría ser de interés para determinados usuarios. Esta versión 2.0 de Q4OS, en teoría, todavía se encuentra en la rama de pruebas. Pero después de hacer algunas pruebas, y escribiendo este artículo con Chrome y Google Drive en el propio banco de pruebas, estoy muy contento con la forma en que se pone de pie para el uso real.





UBUNTU PHONES

Escrito por Ronnie Tucker

Esto es solo lo más interesante de los pocos cambios disponibles al momento. Por favor nota los cambios detallados para todos los cambios incluidos en esta OTA.

CARACTERÍSTICAS IMPORTANTES

- Nueva pantalla de bienvenida al iniciar (mostrada a la derecha).
- Integración del almacén de confianza para la cámara y pulseaudio - Ahora se requiere autorización para permitir el acceso de cualquier aplicación a la cámara y la grabación de audio.
- Soporte a puntos de acceso WiFi
- integración de media-hub webbrowser-app/webapp - permite reproducir audio en las webapps
- Nuevos sonidos de alarma
- Ligeras actualizaciones al diseño en general
- Funcionalidad añadida a Webbrowser de buscar en página
- Oxide 1.8.4
- Cambios a la interface de advertencia 'high volume' y su

comportamiento para cumplir con las regulaciones de la UE

- Visibilidad mejorada del indicador ampliado

CORRECCIÓN DE ERRORES

Como sabemos, cada versión incluye un alto número de errores - algunos de versiones anteriores y algunos de nuevas regresiones incluidas en el inter. Para ver la lista general de lo que se ha corregido, por favor checa los cambios detallados al final. Los interesantes son los siguientes:

- APs no existentes removidas de la lista AP
- Corrección de la integración con Facebook
- Corrección para contactos incorrectos mostrados como remitentes de mensaje
- Corrección del soporte media-hub en stream HTTPS
- Corrección de imágenes del emulador que no se construían y no arrancaban
- Múltiples correcciones críticas en los componentes principales como UITK, Unity8, telefonía y

redes

...y mucho más.

CAMBIOS DETALLADOS

Commitlog:

<http://people.canonical.com/~lzem>

czak/landing-team/ota/ota-6.commitlog

Lista de errores Milestone:

<https://launchpad.net/canonical-devices-system-image/+milestone/ww34-2015>





RESEÑA DEL SITIO

Escrito por Ronnie Tucker

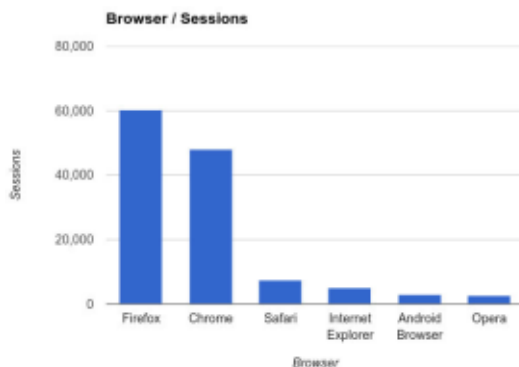
Cómo Han Cambiado Las Cosas

En el número 12 de FCM (el número del primer aniversario), presenté las estadísticas del sitio web para el primer año. Creo que debería de revisarlas de nuevo ahora. Han pasado siete años desde aquel primer examen y muchas cosas han cambiado. Vamos a hacer un viaje al pasado...

Voy a comparar los resultados de Agosto de 2007 – Marzo de 2008 con los resultados de Agosto de 2014 – Marzo de 2015.

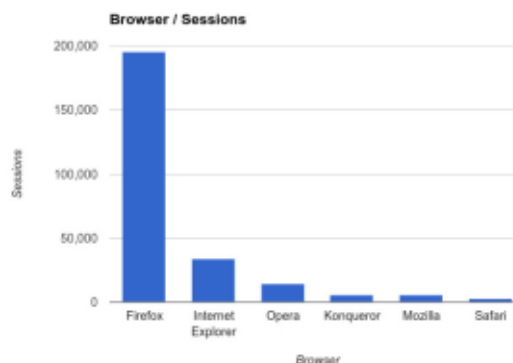
NAVEGADOR

En estos momentos, el navegador más utilizado (para visitar el sitio) es Firefox con unas 60.000 sesiones. Alrededor de 35.000 de ellas son nuevos visitantes. Chrome es el segundo con 48.000 sesiones y 30.000 nuevos usuarios. Inesperadamente, Safari es el siguiente con 7.500 y 4.400 nuevos usuarios. El viejo buen Internet Explorer tiene 5.100 y 3.600 nuevos usuarios. El navegador de Android es el



siguiente con 2.800 y 1.600 respectivamente. Opera reporta solo 2.700 y 1.400 nuevos usuarios.

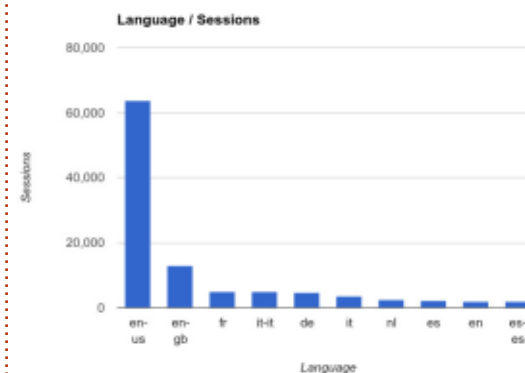
Revisando los datos de 2007, la historia es diferente. Firefox seguía en el primer lugar, pero con casi 200.000 sesiones y 138.000 nuevos usuarios. El segundo era Internet Explorer con 33.000 y 25.000. Después venía Opera con 14.000 y



8.100. El cuarto lugar era para Konqueror con 5.400 y 3.200. El siguiente era Mozilla con 5.400 y 3.800, y después Safari con 2.600 y 2.000.

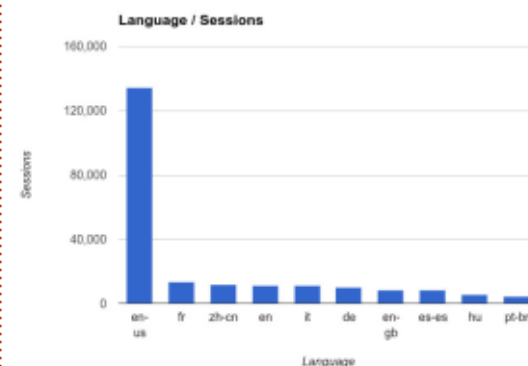
IDIOMA

Actualmente el idioma más usado es, como seguro supondrás, el inglés. Con más de 60.000 visitantes de EE.UU y 12.000 del Reino Unido y 40.000 y 7.000 nuevos usuarios respectivamente. El tercero es el francés con 5.000 sesiones y 3.000 nuevos usuarios. A continuación. Italiano y alemán con unas 4.000 sesiones cada uno y 3.000 nuevos usuarios. El italiano aparece de nuevo en la lista



añadiendo 3.000 sesiones. No tengo claro porque aparece dos veces. El siguiente es el holandés con 2.500 y 1.500, seguido por el español con 2.000 y 1.000. De nuevo inglés con 2.000 y otra vez el español con 1.900.

A primera vista, los gráficos de 2007 y 2014 parecen similares, pero son muy diferentes en realidad. Releyendo los datos, el inglés americano estaba a la cabeza de la lista con más de 130.000 sesiones y 94.000 nuevos usuarios. El segundo lugar era, sin embargo, para el francés con 13.000 y 10.000. El tercero era el chino con 11.000 y 8.000, y en cuarto lugar tenemos una referencia al inglés. No se menciona ni el Reino Unido ni



RESEÑA DEL SITIO - CÓMO HAN CAMBIADO LAS COSAS

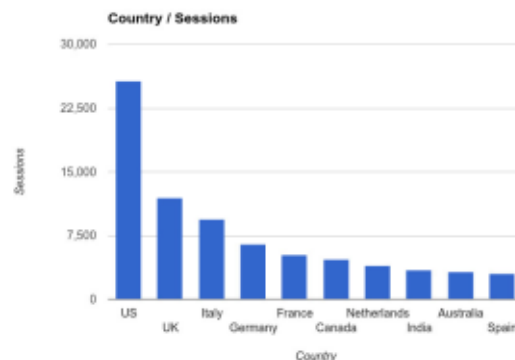
EE.UU, así que tenemos que asumir que es “Otro inglés”, pero con 11.000 sesiones y casi 7.000 nuevos usuarios. A continuación, figuraba el italiano con 11.000 y 7.700. Siguiendo al italiano, estaba el alemán con 10.000 y 7.000 nuevos usuarios. El séptimo era el inglés de Reino Unido con 8.700 y 5.800 nuevos usuarios. El español, húngaro y portugués brasileño mostraban 8.300, 5.500 y 4.600 sesiones respectivamente.

Ten en cuenta que estamos hablando del primer y segundo año, en los que teníamos un montón de equipos de traducción. Ahora solo tenemos un puñado de ellos.

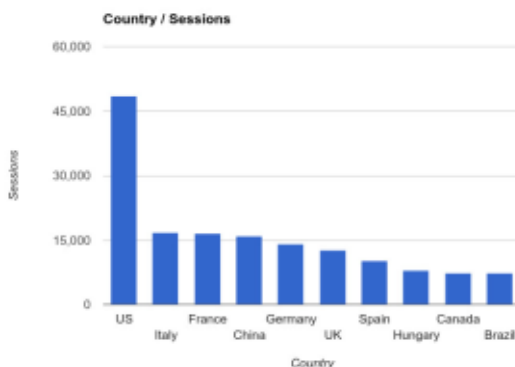
LOCALIZACIÓN

Aunque pueda parecer que el idioma y la localización son lo mismo (desde el punto de vista de visitas), no lo son. Puede haber italianos viviendo en el Reino Unido cuya localización será Reino Unido, pero descargan la traducción a italiano.

Actualmente, EE.UU y Reino Unido figuran a la cabeza de la lista



con 25.000 y 12.000 sesiones (16.000 y 7.000 nuevos usuarios). A continuación viene Italia (9.400 y 5.700), Alemania (6.500 y 4.200), Francia (5.200 y 3.100), Canadá (4.700 y 2.700 – quizás el origen de los “Otros Ingleses”), Países Bajos (4.000 y 2.300), India (3.400 y 2.600), Australia (3.200 y 1.700 – probablemente otra fuente para “Otro inglés”), y por último, pero no menos importante, España con

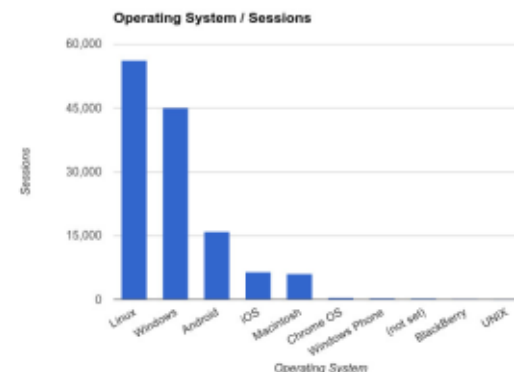


3.000 y 1.900.

Como siempre, los primeros puestos de la lista en el 2007-2008 eran para EE.UU con 48.000 sesiones y 34.000 nuevos usuarios. El segundo era Italia con 16.000 y 11.000. A continuación viene Francia (16.000 y 12.000), China (15.900 y 11.700), Alemania (14.000 y 10.000), Reino Unido (12.000 y 4.800), España (10.000 y 6.600), Hungría (8.000 y 5.900), y Canadá y Brasil ambos con alrededor de 7.000 sesiones y 5.200 nuevos usuarios.

SISTEMA OPERATIVO

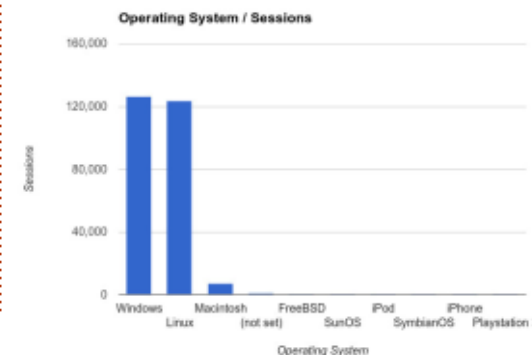
Un punto para recordar en este momento es que este es el Sistema operativo que se usa cuando se visita el sitio. Así pues, si estas en el trabajo, usando Windows, y



descargando FCM por la cara, Windows se apunta un punto a favor.

Hasta el momento, la mayoría de las sesiones son desde Linux (¡sorpresa!) con 56.000 sesiones y 31.000 nuevos usuarios. En segundo lugar Windows (sin versión específica) con 45.000 y 29.000 nuevos usuarios. A continuación Android (16.000 y 9.700), iOS (6.500 y 4.000), Macintosh (6.000 y 3.900), Chrome OS (493 y 300), Windows Phone (300 y 240), sistema operativo “no definido” (300 y 250), Blackberry (190 y 140), y finalmente UNIX con tan solo 40 sesiones y 35 nuevos usuarios.

Me sorprende la baja cantidad de sesiones desde iOS. Es casi la tercera parte de las de Android. Incluso sumando las de Macintosh e iOS solo son dos terceras partes



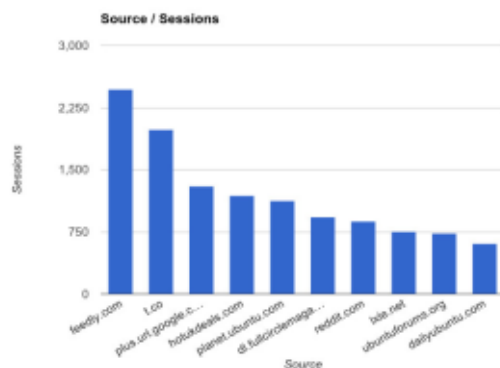
RESEÑA DEL SITIO - CÓMO HAN CAMBIADO LAS COSAS

de las visitas desde Android.

OK. Ahora es cuando las cosas empiezan a ponerse raras. Si te sorprendió ver UNIX en los datos de 2014. Espera a ver qué pasaba en el 2007.

El primero de la lista era Windows (¡sorpresa!) con 126.000 sesiones de las cuales 93.000 eran nuevos usuarios. Linux llegaba en segundo lugar con cerca de los 123.000 y 81.000 nuevos usuarios. El tercero era Macintosh con 7.000 y 5.300. En cuarto lugar los “no definidos” con solo 800 y 640. Luego venía una colección exótica; FreeBSD (100 y 90), SunOS (80 y 60), iPod (30 y 25), SymbianOS (26 y 24), iPhone (20 y 15), y en el último lugar ¡PS3 con 15 sesiones de las que 9 eran nuevos usuarios!

Estos datos reflejan los cambios

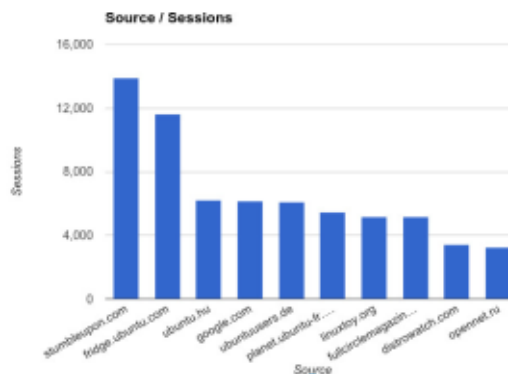


en los sistemas operativos en tan solo siete años.

REFERENCIAS

Estos datos son un poco “atípicos”, pero he pensado comentarlos de todas formas. Los sitios web vienen y se van, como los spam/enlaces rotos, así que está estadística hay que tomarla con precaución.

En estos momentos, la mayor parte de referencias a nuestro sitio son desde feedly.com (2.400) seguidas por Twitter (t.co) con casi 2.000. Google+ ofrece por encima de 1.300, hotukdeals (!) parece que contiene más de 1000 referencias apuntándonos, y Planet Ubuntu muestra datos similares.



Hay unas 900 visitas que acceden

directamente al enlace de descargas, desde Reddit nos llegan 880. Sorprendente considerando que nunca he postado ningún link a FCM en Reddit. Sin embargo, podría hacer una excepción para el número 100 de FCM. Le sigue LXLE.com con 750, Ubuntu Forums con 700 y el último es Daily Ubuntu con 600.

Revisando los datos de 2007 esta estadística se ve completamente diferente. La mayoría de las referencias venían de StumbleUpon con casi 14.000. En segundo lugar Ubuntu Fridge con 11.000. El tercero era el sitio húngaro de Ubuntu con por encima de 6.000 enlaces. Google figuraba en cuarto lugar con más de 6.000. Supongo que gente buscando “ubuntu magazine” o similares. Le seguían Ubuntu Users con 6.000, Planet Ubuntu France (5.400), Lynux Toy (5.200), Full Circle Magazine (¿¡Cómo!?) con 5.000, DistroWatch nos apuntaba con 3.400 y Opennet.ru con 3.000.

Y ESO ERA ENTONCES

Así que, ahí lo tenéis. Parece que el número de lectores ha caído desde el 2007. No tengo ni idea de

la razón, pero podría ser que la revista era una auténtica novedad en aquel momento. Puede que posteriormente, la gente haya decidido hacer otras cosas y haya perdido el interés en Linux, y por tanto en la revista.

Depende de vosotros, los lectores, que ayudáis a difundir el contenido y atraer nuevos lectores a FCM.



Ronnie es el fundador y (¡aún!) editor de Full Circle. Es artesano de medio tiempo y ahora chapista Arduino.



UN VISTAZO A

Escrito por Ronnie Tucker

Para el gran 100, yo pensé: quiero hacer algo un poco diferente. Escribí a una docena de usuarios Linux de gran escala: empresas, negocios y establecimientos educativos. Estaba interesado en conocer cuál distribución(es) utilizaban, en qué clase de hardware se están ejecutando, cómo lo están utilizando, y con qué software, propietario o de código abierto.

De algo más de una docena, solamente unos pocos respondieron. A continuación mi reporte de la información recibida:

AMAZON

El más conocido uso de Linux de Amazon son los Amazon Web Services (AWS - <http://aws.amazon.com>). Básicamente es donde usted puede construir un sitio escalable, utilizando la infraestructura de Amazon. Es utilizado por todos, desde Reddit hasta Netflix, desde Dow Jones hasta Vodafone.

AWS corre en el AMI de Amazon Linux que es una imagen de Linux soportada por Amazon para utilizarse



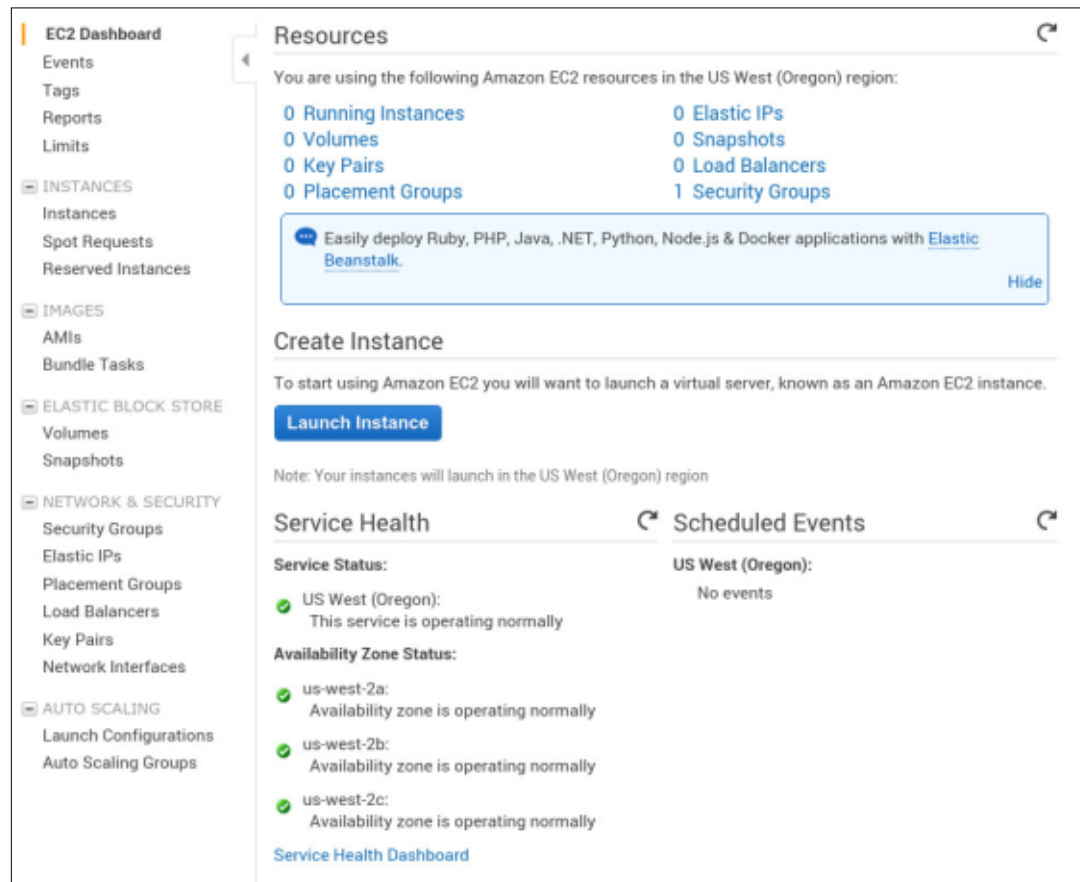
sobre la nube elástica de cómputo de Amazon (Amazon EC2: Amazon Elastic Compute Cloud). La imagen es administrada por AWS y es libre para los usuarios EC2.

La AMI de Amazon Linux utiliza YUM para los paquetes y repositorios, y (de lo que puedo decir) es una distribución

liviana.

El código fuente de la distribución se puede revisar utilizando la herramienta de línea de comando `get_reference_source`.

Para aquellos que quisieran instalar AMI de Amazon Linux en su equipo, ésta

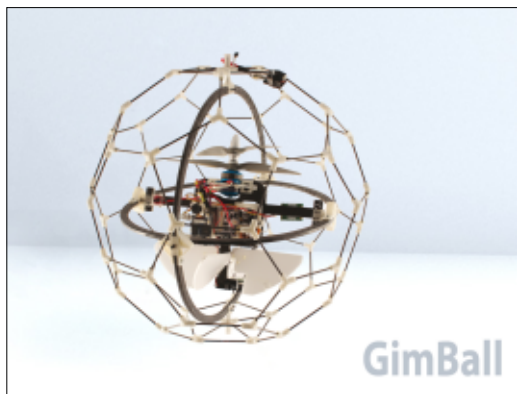


se encuentra disponible para ser utilizada solamente dentro de Amazon EC2.

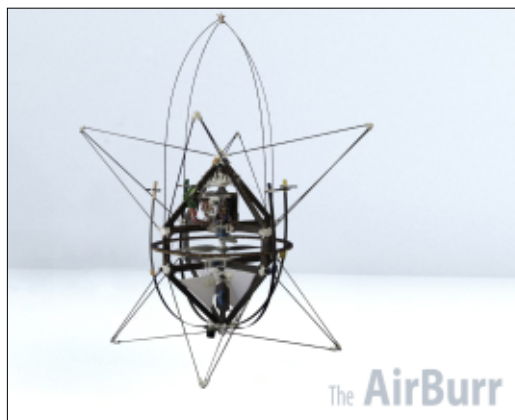
EPFL

La EPFS (École Polytechnique Fédérale de Lausanne) utiliza Linux en todo: desde grandes redes hasta drones. Su Laboratorio de Sistemas Inteligentes (LIS por sus siglas en inglés) está orientado a Inteligencia Artificial bio-inspirada, robots autónomos, y similares.

Por Jugar un poco con cuadricópteros baratos simples puedo decirte que volarlos en lugares cerrados



es sólo buscar problemas. Esto es algo en lo que el LIS de la EPFS se está adentrando. Su drone GimBall tiene una jaula protectora, la cual lo mantiene seguro ante colisiones



El drone AirBurr es aún más impresionante porque puede auto enderezarse si aterriza o cae hacia abajo, e incluso puede adherirse a superficies utilizando un adhesivo a base de fibra.



Pero este no es todo el trabajo de EPFL. Oh, no. Hemos visto pequeñas cosas corriendo Linux, ahora es tiempo de desempolvar las armas grandes.

ARIES

Aries es uno de los cuatro cluster IBM AMD Opteron usados por el EPFL. ¿Piensa que su equipo de escritorio es muy robusto? Dé un vistazo al interior de Aries:

- Interfaz que consiste de dos procesadores de 24 núcleos AMD Opteron 6176 (magny-cours) a 2.3 Ghz, con 24 GB de memoria (RAM);
- Dos racks que incluyen 44 nodos pizza; cada nodo contiene cuatro procesadores de 24 núcleos AMD Opteron 6176 (magny-cours) a 2.3 Ghz (48 núcleos por nodo), cada uno con 192 GB de memoria (4 GB de RAM por cada nodo); pico de desempeño: 19.43 Teraflops;
- Los nodos están interconectados por una InfiniBand QDR de alta velocidad a 40 Gb/s (completamente sin bloqueo);
- Un GPFS de almacenamiento dedicado de 87 TB – 14 TB para home y 73 TB para pruebas desde cero.



BELLATRIX

Otro cluster EPFL, esta vez basado en Sandy Bridge, y contiene:

- Pico de desempeño: 119 Teraflops
- RAM total: 14 TB
- Almacenamiento: 200 TB

El cluster está compuesto por:

- Una interfaz,
- Un nodo maestro encargado de administración y respaldo,
- 424 nodos e cómputo, cada uno con:
 - 2 procesadores Sandy Bridge corriendo a 2.2 GHz, cada uno con 8 núcleos,
 - 32 GB de RAM,
- Para un total de 6784 núcleos

- Conectividad Infiniband QDR 2:1
- Sistema de archivos GPFS.

CASTOR

Castor es un cluster Dalco Intel Ivy Bridge específicamente adaptado para cálculo secuencial, compuesto por:

- Interfaz;
- Un nodo de administración y respaldo;
- 50 nodos estándar con 64 GB de RAM cada uno;
- 2 nodos de memoria grandes con 256 GB de RAM cada uno;
- Un servidor de almacenamiento NFS de 22 TB (4 TB para Home, 18 TB para pruebas desde cero);
- Los nodos están interconectados por una red de 10 GbE.

Cada nodo tiene 2 procesadores Ivy Bridge con 8 núcleos cada uno, corriendo a 2.6 GHz (nombre del modelo: Intel Xeon E5-2650 v2).

DANE



El último, pero no menos importante, es Daneb. Este es un cluster basado en Intel Xeon el cual tiene:

- Pico de desempeño: 293 TFlops (211 en CPU, 92 en GPUs)
- RAM total: 37 TB
- Almacenamiento: 350TB

El cluster está compuesto de:

- Dos interfaces,
- Dos nodos maestros a cargo de administración y respaldo,
- 376 nodos de cómputo, cada uno con:
 - 2 procesadores Ivy Bridge corriendo a 2.6 GHz, con 8 núcleos cada uno,
 - 64 GB de RAM DDR4,

- 144 nodos de cómputo, cada uno con:

- 2 procesadores Haswell corriendo a 2.5 GHz, con 12 núcleos cada uno
- 64 GB de RAM DDR4

- 16 nodos acelerados GPU, cada uno con 4 tarjetas NVIDIA K40
- 8 nodos de memoria grandes, cada uno con 256 de RAM
- 2 nodos NUMA, cada uno con 4 procesadores y 512 GB de RAM
- Conectividad Infiniband QDR 2.1,
- Sistema de archivos GPFS.

Todos los clusters mencionados corren bajo RHEL (RedHat Enterprise Linux)



Si piensa que éstos son impresionantes, ¡aún no ha visto nada!

BLUEGENE/Q

Este gigante es el supercomputador Lemanicus BG/Q. Las especificaciones harán lagrimear sus ojos:

- Supercomputador de paralelismo masivo IBM Blue Gene/Q
- Un rack cableado como 4x4x4x8x2 5D torus
- 1024 nodos de 16 núcleos, Power A2, a 1.6 GHz
- Energía eficiente, enfriamiento hidráulico
- Pico de 209 TFlops, 172 Tflops LINPACK
- 16 TB de memoria (16 GB por nodo de cómputo, 1 GB por núcleo)

Almacenamiento

- 2.1 PB de espacio en disco
- RAID nativo GPFS (GNRx) como solución de administración de disco
- Sistema de archivos GPFS paralelo

Si realmente quiere conocer sobre esta bestia, puede descargar y consultar la guía básica en:

<http://bluegene.epfl.ch/pdf/GettingStarted.pdf>

Dejaré que Vicky (del EFPL) diga más sobre ellos:

“Como estándar de plataformas HPC, nuestros clústeres ejecutan una mezcla de software de código abierto y propietario. Tenemos algunos drivers específicos para la red InfiniBand y las GPUs (para los nodos con GPUs), y compiladores propietarios y librerías de paralelización (Intel). De hecho, también proveemos compiladores GNU y librerías de paralelización de código abierto, de tal manera que los usuarios que lo deseen, pueden utilizar software libre en nuestras máquinas. Actualmente usted puede tener código abierto completamente en supercomputadores. Pero, como ya dije, éstos son clusters beowulf siguiendo la filosofía beowulf: hardware básico, software libre y de código abierto.”

¿Qué es un clúster Beowulf?
Básicamente:

- Una máquina de memoria distribuida.
- Un clúster construido a partir de hardware de cómputo personal de bajo costo.
- Un grupo de computadores idénticos disponibles comercialmente (nodos de cómputo).
- Ejecutando software libre y de código abierto (FOSS).
- Los nodos están interconectados en una pequeña LAN TCP/IP, y tienen librerías y programas instalados que permiten procesamiento compartido entre ellos.
- Se comporta más como una sola

máquina que como muchas estaciones de trabajo.

- Los nodos de cómputo son accedidos solamente a través de nodos principales.
- Aparece en la red como una única entidad.
- Los nodos Beowulf pueden ser considerados como un paquete de CPU + memoria que puede ser conectado al clúster.
- Para tener un clúster más rápido, sólo agregue nodos.

Algunos usuarios acceden al clúster cvlab con una consola (shell). Los cálculos se realizan utilizando Python y C++ para dar mayor velocidad. Algunos utilizan Matlab.

El clúster en cuestión está compuesto de:

- 6 x IBM x3650 M3
- 4 x Dell PowerEdge R720
- 3 x IBM x3650 M4
- 2 x Supermicro X8DTU
- 1 x Supermicro X7DWU

Muchos de los cursos de Ciencias de la Computación de primer y segundo año están orientados a utilizar Linux. Un buen número de salas IT tienen arranque dual, con Linux y Windows. Algunas pueden ser accedidas usando SSH.

Muchas gracias a Vicky y Axel por la

información.

Estoy seguro después de esto que su cabeza está dando vueltas. Hablando de dar vueltas...

CERN

La Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN), es probablemente más famosa por el gran colisionador de hadrones (LHC). Cada segundo, 600 millones de partículas colisionan dentro del LHC. Cada año los físicos calculan unos 30 petabytes de datos.

El CERN utiliza varias distribuciones de Linux en unos 25.000 servidores y

equipos de escritorio en los laboratorios de sus sedes en Ginebra y Budapest. La mayoría corren en Scientific Linux CERN 5 y 6 (Scientific Linux es distribución derivada de RedHat Enterprise Linux), además de otros que corren RedHat Enterprise Linux. Las nuevas instalaciones están implementando el CERN Centos 7 (CC7).

Es usado un amplio rango de aplicaciones, incluyendo componentes de infraestructura estándar tales como servicios web, o servicios de construcción de desarrollo, pero el grueso de los recursos es utilizado para soportar análisis físicos y simulación para los 11.000 físicos, quienes utilizan las instalaciones del CERN



Software de código abierto es usado extensivamente en el CERN – desde la infraestructura, tal como Linux y OpenStack, hasta aplicaciones escritas por los mismos físicos para analizar los 27 PB/año (1 PB = petabyte = 1.000 terabytes, o 1.000.000 de gigabytes), producidos por el gran colisionador de hadrones (LHC).

Allí hay alrededor de 11.000 ‘servidores caja blanca’ (‘white box’ servers) en los centros de cómputo del CERN, con entre 8 y 32 núcleos y un promedio de 2 GB/núcleo. Están conectados generalmente con Ethernet a 1 GB/s. Estos servidores son parte de la grilla (grid) mundial LHC, la cual ejecuta más de 2 millones de tareas por

día.
Muchas gracias a Tim Bell y a la Oficina de Prensa del CERN por esta información.

Para aprender más sobre el LHC, hay un excelente folleto PDF en:
<http://cds.cern.ch/record/1165534/files/CERN-Brochure-2009-003-Eng.pdf>

para aprender más sobre CC7, SLC5/6 y más, revise:
<http://linuxsoft.cern.ch/>

SUPERCOMPUTADORES

Aunque es redundante decirlo, casi todos los principales

supercomputadores del mundo ejecutan Linux en alguna forma. El TOP500 es una tabla que muestra el listado de los 500 supercomputadores más poderosos. Desde sus comienzos en 1993, la lista es publicada dos veces por año.

El top 5 (noviembre de 2014) es:

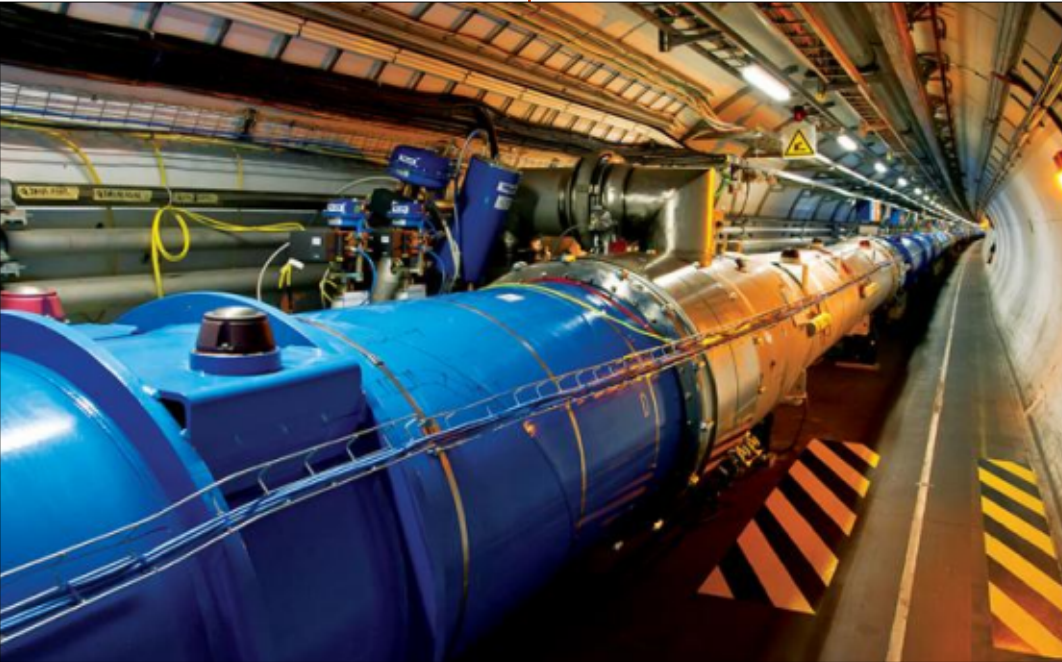
Número uno de la lista es el Tianhe-2, de China. Ejecuta Kylin Linux, el cual es una versión de Ubuntu. En segundo lugar está Titan, el cual ejecuta el Cray Linux Environment. Sequoia, en el tercero, corre Linux (sólo ‘Linux’ según la lista TOP500). El mismo para K en el

cuarto lugar y Mira en el quinto.

Habiendo visto el top 10, todos ellos ejecutan alguna forma de Linux.



Ronnie es el fundador y (¡aún!) editor de Full Circle. Es artesano de medio tiempo y ahora chapista Arduino.



RANK	SITE	SYSTEM	CORES	RMAX (TFLOP/S)	RPEAK (TFLOP/S)	POWER (KW)
1	National Super Computer Center in Guangzhou China	Tianhe-2 (MilkyWay-2) - TH-IVB-FEP Cluster, Intel Xeon E5-2692 12C 2.200GHz, TH Express-2, Intel Xeon Phi 31S1P NUDT	3,120,000	33,862.7	54,902.4	17,808
2	DOE/SC/Oak Ridge National Laboratory United States	Titan - Cray XK7 , Opteron 6274 16C 2.200GHz, Cray Gemini interconnect, NVIDIA K20x Cray Inc.	560,640	17,590.0	27,112.5	8,209
3	DOE/NNSA/LLNL United States	Sequoia - BlueGene/Q, Power BQC 16C 1.60 GHz, Custom IBM	1,572,864	17,173.2	20,132.7	7,890
4	RIKEN Advanced Institute for Computational Science (AICS) Japan	K computer, SPARC64 VIIIfx 2.0GHz, Tofu interconnect Fujitsu	705,024	10,510.0	11,280.4	12,660
5	DOE/SC/Argonne National Laboratory United States	Mira - BlueGene/Q, Power BQC 16C 1.60GHz, Custom IBM	786,432	8,586.6	10,066.3	3,945



¡Hola, lectores de Full Circle Magazine de todo el mundo! Hace una docena de números, Ronnie lanzó una nueva columna en que se daba espacio a los diferentes equipos de traducción. Si la memoria no me falla, el primero en ser presentado fue el de Italia, y el segundo el de Hungría. Cada vez que nosotros, el equipo Francés, ponemos un nuevo número en Francés en el sitio que llamamos “v.o.” o “versión original” (la revista en Inglés), encontramos que los Italianos habían llegado ahí antes que nosotros. Sin embargo creo que desde el número 86, la nuestra era la única traducción disponible. Me refiero a los números que nosotros mismos hemos publicado. Mientras escribo, el número 89 estará saliendo en Francés en unas horas y el número 90 no estará muy lejos. Pero de nuevo, mientras escribo, Ronnie ha enviado un enlace a los textos del próximo número 94... Para decirlo sin rodeos, estamos aproximadamente cuatro meses y medio detrás del “vo”.

¿Por qué este enorme retraso? Por un lado, al menos en Francia, ha habido una disminución notable de la gente interesada en participar en nuestro equipo; y por otro lado, algunos lectores se han vuelto más

exigentes. Por ejemplo, recibimos emails importunantes preguntando cuándo sus artículos en Francés (los aceptamos en nuestra edición) serán publicados o por qué no han aparecido en la revista. Pero muy pocos dicen “¡Estoy listo para ayudar! ¿Qué puedo hacer?” Hemos concluido que Full Circle ya no es un asunto de la comunidad, sino simplemente otro artículo de consumo para los lectores. Aún así, seguiré adelante y diré esto, esperando que alguien actualmente alguien lo lea: “¡Podemos usar toda la ayuda que podamos obtener!”

QUIENES SOMOS

El super administrador de nuestro sitio, supongo que se le podría llamar nuestro CEO, es FredPhil91. El es uno de nuestros “geeks residentes.” Es él quien se encarga de todo el trabajo necesario para mantener el sitio, amablemente hospedado por ubuntu-fr, funcionando. Y eso no es una tarea fácil. Además, Phil regularmente traduce los artículos de Python y reescribe y prueba el código en

Francés. (¡Nuestros lectores son totalmente mimados!) El traduce la mayoría de los artículos sobre compilar el kernel, por no mencionar algunas de las muy difíciles columnas Linux Lab. Estaríamos perdidos sin él.

Luego hay dos administradores ordinarios (en lugar de super): Bab, anteriormente en el negocio de la impresión, es el administrador de nuestro esquema y tiene todos los secretos de Scribus en la punta de sus dedos. Bab también hace mucho de las revisiones. Dice no saber inglés, pero ha realizado unas cuantas traducciones cortas por sí mismo con la ayuda (¿o el obstáculo?) de Google. Igual que Bab, yo – AuntieE – estoy retirado. Yo era un profesor asociado en la Sorbona y enseñaba traducción de Francés a Inglés. Ahora hago y corrijo (los viejos hábitos no mueren fácil) textos de Inglés a Francés. De alguna manera pienso que soy la persona de relaciones públicas o al menos la única persona del comité de bienvenida del equipo. Si escribes a webmaster@fullcirclemag.fr con preguntas, comentarios o lo que

quieras, es muy probable que yo te responda.

Aunque actualmente hay 101 miembros listados en la Wiki, sólo hay tres que son realmente serios sobre ayudar mes tras mes. En orden alfabético, son d52fr, un recién llegado, Ekel, el autor de varios artículos de la revista Francesa y frangi, por mucho tiempo, pilar de nuestro grupo. Aunque es relativamente nuevo, d52fr se ha hecho rápidamente uno de los pilares del equipo y está haciendo el esquema del número 89 como un “scriber*” aprendiz. También hace muchas traducciones y muchas revisiones. Ekel es el incondicional en la prueba de lectura y frangi traduce. ¡Incluso fue el único traductor de uno de los números recientes! Lo que es más, regularmente escoge hacer las Noticias: ¡páginas y páginas de texto difícil! Finalmente igual que FredPhil91, es un verdadero geek y nos ayuda también en ese departamento.

* Nota del traductor: Scriber refiriéndose a que es usuario de

Scribus.

Obviamente, todos estamos muy interesados en Ubuntu y Open Source...

CÓMO TRABAJAMOS

Una de nuestras reglas principales es que cada miembro hace sólo tanto como el o ella desea. La vida familiar, el trabajo (por supuesto) e incluso actividades recreativas, están antes que Full Circle. “La Vida Real” importa.

Aparte de eso, cuando terminamos un número de Full Circle, comenzamos con el siguiente. Primero trabajamos con la página de Recapitulación de la dokuwiki, creada por cualquiera de nosotros, usando los textos originales en Inglés. Los que quieren traducir un artículo mueven su enlace debajo del encabezado “En traducción” y cuando lo han terminado, mueven el artículo a “Traducciones completadas para revisión.” Teóricamente, cada artículo traducido es leído por dos personas mas o menos bilingües para asegurarse que las traducciones son fieles a las ideas del original, y que la gramática y ortografía Francesa

son correctas. Cada persona que relee un artículo pone su nombre debajo como revisor del artículo y ya que dos personas lo han hecho, el “scriber” lo relee una tercera vez para validarlo e incorporarlo en una versión del PDF.

Una vez que todos los artículos se han incorporado al PDF, el scribe pone la primer versión (V1) en la página de Finalización. Y al menos dos de nosotros, preferiblemente tres, leemos el artículo y ponemos comentarios tipo “p. 26, col. 1, línea 13, el subjuntivo es necesario luego de “Bien que”, o “hay demasiados espacios en blanco en el párrafo 3”. Ah, si, a diferencia de Ronnie y Compañía, hemos decidido justificar nuestro texto, lo que significa dolores de cabeza adicionales para nuestro scribe. Cuando todos los artículos han sido leídos al menos una vez, se produce una segunda versión (V2) que contiene todas las correcciones, algunas de las cuales pueden causar problemas en el formato. Así desde la V2 hasta la Vx se deben verificar. Una vez que al menos dos personas han revisado los textos por gramática y ortografía, así como por el formato, y una vez que las correcciones sugeridas han sido hechas y verificadas, la versión final, junto con

los fuentes son puestos en la página de Finalización.

Durante todo el proceso, cuando alguien del equipo tiene dudas o preguntas, nos mantenemos en contacto mediante un foro (manejado por phpBB® Forum Software). También vamos más allá de los negocios para platicar sobre nuestros cultivos de jardín, la temperatura o cualquier cosa que cruce por nuestra mente. Es en el foro donde pongo el primer borrador del blog que anunciará la aparición del nuevo número en Francés, para “icomentarios, críticas y correcciones!”.

Usamos DotClear para el blog en <http://fullcirclemag.fr>. Cada nueva publicación también va a planet-libre y planet-ubuntu-fr. Obviamente tratamos de hacer el blog atractivo y obtener buena publicidad para cada número. Parece estar funcionando: El número 88 fue descargado 1602 veces, el número 87, 1715 veces, y el número 86, la friolera de 7330 veces(?!). Cada número puede leerse en línea en nuestro sitio (por ejemplo, el número 89 puede leerse en: <http://www.fullcirclemag.fr/visionneuse/visionner.php?numero=numero88fr>), y el número de ciber lectores

por número es un promedio de aproximadamente 400. (Para información, las estadísticas están aquí para descargar: <http://www.fullcirclemag.fr/index.php?media>, y aquí para leerlas en línea: <http://www.fullcirclemag.fr/visionneuse/stats>).

Si alguien quiere formar parte de nuestro proyecto, sólo por el gusto de hacerlo y porque, como dije al principio de esta presentación, necesitamos cualquier ayuda que podamos obtener, puedes averiguar cómo hacerlo aquí (en Francés): <http://www.fullcirclemag.fr/dokuwiki/doku.php>.

El equipo completo nos unimos para agradecer a Ronnie y su equipo por su gran trabajo. ¡Sin ellos, no podríamos existir!

LA EDICIÓN FRANCESA DE INICIO A FIN

Primero, creamos una página dokuwiki donde todos los textos en Inglés están disponibles, uno por uno para traducir. Por ejemplo, en el número 89, había un artículo de Ronnie sobre X-Plane en la columna Ubuntu Games:

Full Circle Magazine FR

Demiers changements

Gestionnaire de médias

Plan du site

Piste: - recapitulatif - jeux_ubuntu_2

1

Once upon a time, Microsoft Flight Simulator was 'thee go to' flight simulator. Nothing could touch it. Then came along free equivalents such as flightgear. Creeping up behind them was X-Plane – a far more sophisticated flight sim that really did what a flight sim should do. It took the model, and applied physics to it, and at that point you really were an X pilot – testing out unknown planes. Microsoft's effort has since fallen by the wayside. It never truly simulated a model plane in physics. Every plane model needed botches to make it seem right, and as of Flight Simulator X it hasn't been updated. X-Plane, on the other hand, has matured nicely and is, as of writing, at 10.2 with 10.3 in beta. The problem with X-Plane was that it was huge. And I mean massive. It came spanning almost a dozen DVDs and was available only as a physical object. The makers have changed that now by having X-Plane available to download via Steam. And about time too! The download is not for the faint of heart. My install of just X-Plane 10 and the European scenery is around the 8GB mark. Downloading the rest of the world will get you a grand total of 80GB.

Il fut un temps où Microsoft Flight Simulator était le simulateur de vol à avoir. Rien ne pouvait le rivaliser. Puis vinrent des équivalents libres comme flightgear. Avancant insidieusement, il y avait X-Plane, un simulateur de vol beaucoup plus sophistiqué qui faisait vraiment ce que devait faire un simulateur de vol. Il prit le modèle, y appliqua des lois physiques et à ce stade vous étiez réellement un pilote X, essayant des aéronefs inconnus. L'effort de Microsoft est depuis passé au second plan. Il n'avait jamais réellement simulé un modèle réduit d'avion par des lois physiques. Chaque modèle d'avion avait besoin de vernues qui le faisait paraître normal, et depuis Flight Simulator X, il n'a pas été mis à jour. En revanche, X-Plane a bien mûri et est à la version 10.2 à l'heure où j'écris (septembre 2014) et la 12.3 est en bêta.

Table des matières

+ 1

+ 2

+ 3

Mon histoire Page 45	frangi	AE, Bab	d52fr
Q & R Page 47-48	frangi	AE, Bab	d52fr
Jeux Ubuntu 1 Page 49-50	frangi	d52fr, Bab, AE	d52fr
Jeux Ubuntu 2 Page 51-53	d52fr	Bab, AE	d52fr
Mon bureau Page 54-55	frangi	AE, Bab	d52fr

El traductor ha dividido el artículo en tres partes para hacerlo fácil de ver y traducir. El inglés está en negrillas y el Francés es simplemente tipo normal.

Cuando la traducción ha terminado, debe leerse al menos por dos personas, preferentemente bilingües, para checar no sólo la traducción en sí, sino también la sintaxis, ortografía y gramática Francesa. Una vez que está listo, el

artículo se valida para su incorporación en el PDF.

Jeux Ubuntu 2 fue traducido por d52fr, releído por Bab y yo (AE), después validado por d52fr, el "scriber" de este número.

Versión tras versión, cada artículo del PDF es leído (o verificado). Todos los problemas son anotados en la misma página de Finalización. Cuando todo se ha corregido

Jeux Ubuntu 2 (p. 51-53)

Relecteurs : Ekel(V1), AE (v1, v2v), Bab (v2)

Corrections :

Corrections effectuées :

Ekel

- Page 51, colonne 1, ligne 5 : "flightgear" → "FlightGear" est ainsi noté sur le site (Je ne pouvais pas laisser passer clea ☹️) → OK V2
- Page 51, colonne 3, ligne 5 : tiret en trop dans installation → OK V2
- Page 52, colonne 3, ligne 12 : tiret en trop dans Visionnez → OK V2
- Page 53, colonne 1, ligne 3 : tiret en trop dans configurable → OK V2

AE :

- Barre de titre : > "Écrit par" (avec un accent sur le E) → OK V2
- p. 52, col. 1, lignes 5 et 4 avant la fin : la barre oblique (/) devrait être en bout de ligne et pas au début de la ligne suivante - à mon humble avis → OK V2
- p. 52, col. 3, ligne 3 : > "tout appareil au-dessus d'un Cessna" (au-dessus prend un tiret, non ?) → OK V2
- p. 52, col. 4, 5 lignes avant le titre : je mettrais un "*" à la place du ";" en fin de ligne → OK V2
- p. 51, col. 3 : la colonne se termine par un titre... → OK V2
- p. 53, col. 1-2 : le 44,90 est divorcé du £ → OK V2
- p. 53, en bas, juste avant les étoiles : les deux-points (:) devrait être à la fin de la ligne précédente et pas au début de cette ligne avec le lien → OK V2

Bab (V3) :

- p. 51 col 1 ligne 3 : la phrase est mal dite l rivaliser ne prend pas la forme transitive. Il faut écrire "Rien ne pouvait rivaliser avec" → OK

JEUX UBUNTU

Écrit par Ronnie Tucker

X-Plane 10

I l fut un temps où Microsoft Flight Simulator était le simulateur de vol à avoir. Rien ne pouvait rivaliser avec. Puis vinrent des équivalents libres comme flightgear. Avancant insidieusement, il y avait X-Plane, un simulateur de vol beaucoup plus sophistiqué qui faisait vraiment ce que devait faire un simulateur de vol. Il prit le modèle, y appliqua des lois physiques et à ce stade vous étiez réellement un pilote X, essayant des aéronefs inconnus. L'effort de Microsoft est depuis passé au second plan. Il n'avait jamais réellement simulé un modèle réduit d'avion par des lois physiques. Chaque modèle d'avion avait besoin de vernues qui le faisait paraître normal, et depuis Flight Simulator X, il n'a pas été mis à jour. En revanche, X-Plane a bien mûri et est à la version 10.2 à l'heure où j'écris (septembre 2014) et la 12.3 est en bêta.

Le problème avec X-Plane était qu'il était énorme. Et je veux dire massif. Il arrivait sur pratiquement une douzaine de DVD et il n'était disponible

qu'en média physique. Les réalisateurs ont modifié ça et maintenant X-Plane est aussi disponible au téléchargement via Steam. Il était temps ! Le téléchargement demande du courage. Mon installation de seulement X-Plane 10 et la scénographie européenne prend environ 8 Go. Télécharger le reste du monde absorbera quelques 80 Go au total.

POUR COMMENCER

Une fois que le téléchargement est complet, vous pouvez démarrer X-Plane et obtenir la fenêtre de démarrage rapide. C'est ironique qu'il l'appelle le « vol rapide », alors qu'il m'a fallu bien 2 minutes pour arriver à cette fenêtre avec ma machine Quad Core 2, avec 8 Go de RAM ! Une fois là, vous choisissez rapidement un avion à partir de la liste par défaut, un lieu (aéro-

exitosamente, una gran X roja se transforma en una bonita marca de validación verde y consideramos que el artículo está listo para publicación.

Aquí, podemos ver que Jeux Ubuntu

2 fue traducido por d52fr y releído por Bab y yo (AE). El "scriber" (d52fr) lo validó para el PDF.

Y arriba está nuestro producto terminado, que tratamos sea tan profesional como sea posible.

full circle magazine #100 69

contenido

Able2Extract PDF Converter 9

All-in-one PDF solution

- ✓ Convert PDFs to Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Text, Images, OpenOffice and more with precision.
- ✓ The most accurate converter for PDF tables to spreadsheet format.
- ✓ Generate industry standard PDFs with powerful PDF creations options.
- ✓ Protect and Secure your PDFs.
- ✓ Resize, rescale, delete and move pages inside PDF.

Works with:



Ubuntu



Fedora



@able2extract



www.investintech.com

 **INVESTINTECH.COM**
PDF SOLUTIONS



MI HISTORIA

Varios Escritores

por **Phil Hill**

¡Inicié usando Linux como mi escritorio en 2005. Había estado gran parte de los dos últimos años tratando de despegar en Linux con RedHat y Mandrake. Luego, en 2004, llegó Warty Warthog y las cosas cambiaron. Ya no era una pelea para instalar -sólo era el caso de insertar el CD y responder a las preguntas y ahí lo teníamos -Ubuntu.

Lo que me sorprendió fue la brillantez de los foros que surgieron tras la publicación de Ubuntu. Esto me ayudó enormemente a, de repente, tener un montón de gente que todos tenían más o menos el mismo objetivo -de dejar el hábito Microsoft. Seguro que las otras distribuciones (distros) también tenían foros y blogs, pero Ubuntu había encendido un poco más y todavía lo está haciendo. He descubierto que si tienes una pregunta, ¡házla!. Este mismo tipo de apoyo se ha visto en el surgimiento de Raspberry Pi en los últimos tiempos y como podemos ver -funciona.

Con la introducción de Ubuntu, mi traslado a Linux desde Windows fue una auténtica revelación. Fue mi primera experiencia en Linux donde no había topado con paredes una y otra vez. Inicialmente tuve algunos problemas con los controladores de gráficos debido a la tarjeta nVidia que usaba, pero por lo demás estaba navegando de forma muy atractiva.

En los años transcurridos desde entonces, siempre he hecho un punto de probar diferentes Live DVD/CD para ver lo que es la última oferta con las diversas distribuciones. Tengo una preferencia por distros basadas en KDE, principalmente debido a mi insistencia en ajustar las cosas para ver lo que pueden hacer. KDE me da esa capacidad, mientras que los otros equipos de escritorio no lo hacen en el mismo grado. Con esto en mente, he encontrado en el último par de años que las distros ROSA y Deepin han estado saliendo con las nuevas características de KDE que, hasta entonces, no se habían materializado. Es genial ver que algunas nuevas utilidades finalmente aparecen para KDE que le dan un

aspecto y sensación muy agradable. Corro Unity Desktop en mi notebook, un P870 de Toshiba, 17 pulgadas, 16 GB de memoria RAM de trabajo, con todas las características. Todo, con la excepción del sintonizador de TV, funciona muy bien. El Toshiba P870 tiene un sintonizador de TV Yuan MC782ML/PD782S que no tiene un controlador para Linux y ni Toshiba ni Yuan han expresado interés al respecto. Sin embargo Unity funciona bien en Ubuntu y cuanto más lo uso más me gusta. El único problema: no es tan configurable como KDE, así que voy a seguir con KDE para mi PC principal de escritorio por el momento.

Mi razón para hacer Ubuntu mi sistema operativo por defecto es que sé que va a funcionar. Es la única distribución que he usado que funciona con todo mi hardware sin ningún problema, que es más que se puede decir de la mayoría de las otras distribuciones. Estoy seguro de que podría conseguir que la mayoría de ellos funcionen si estuviera dispuesto a dedicarle una hora de total atención, pero, me parece una

pérdida de tiempo cuando sé que puedo hacerlo funcionar todo de inmediato simplemente instalando Ubuntu. Los usuarios generalmente quieren un PC para utilizar, para no tener que corregir los fallos todo el tiempo.

He tenido una propensión a comprar impresoras que, aunque son compatibles, no siempre han sido fáciles de instalar. Por ejemplo, mis impresoras actuales son un láser Samsung ML-2165W y un Epson Workforce 7520 All-In-One para hacer mi trabajo de color y escaneo. De Samsung, he encontrado, que son buenas impresoras, pero la instalación de ellas tiende a ser un poco complicada en algunas distros mientras que Ubuntu parece simplemente recogerlo y hacerlas funcionar -eso es lo que yo prefiero, como estoy seguro es lo que cualquier usuario desea.

Yo no corro nada salvaje, así que siento que mi sistema operativo de elección debe ser capaz de proporcionarme un escritorio de trabajo sin un montón de problemas -esto es lo que Ubuntu hace por mí.



Mi hardware actual tiene los siguientes componentes:

- Asus P2T Deluxe motherboard
- Intel Core i7 920 at 2.67GHz
- Kingston RAM 6 GB
- AMD Radeon R9 270X Sapphire graphics Card
- Dell 27-inch LED monitor
- 4 x Western Digital hard drives (1 x 1TB Black, 1 x 2TB Blue, 2 x 1TB Green)
- Onboard audio
- Wacom Graphire 2.0 graphics tablet
- Logitech M215 wireless mouse
- Logitech K330 wireless keyboard
- Netgear D6300 WiFi DSL modem/router
- Epson Workforce-7520 Colour Multifunction Centre (run as wireless)
- Samsung ML-2165W laser printer (run as wireless)
- Lite-On DVD burner
- Matsushita DVD reader

Aún me despido de Windows cada semana en mi copia virtual de XP corriendo en VirtualBox en Ubuntu, y todo funciona bien. Me molesta que todavía tenemos que hacer esto por algunos de los principales paquetes de Genealogy, pero, por desgracia, es el estado actual del juego. Mientras tanto, utilizo Gramps, que es un excelente programa que no se ejecuta en

Linux, pero por supuesto, no proporciona las conexiones propietarias a los distintos títulos de software que contienen una gran cantidad de los datos históricos. Aún con esto, no es una gran dificultad, y no tengo a Windows en arranque dual -que está muy bien en lo que a mí respecta. Todo lo que puedo decir es gracias Microsoft por empujarme hasta el borde con demasiada frecuencia con Windows ME y Vista -fue la gota que hizo que este pequeño camello sacara Ubuntu y entrara en este mundo de Linux y Open Source.

por **Carla Sella**

Mi nombre es Carla Sella (Letozaf_ en IRC) y soy parte de la Comunidad Ubuntu y también tengo el honor de pertenecer a Ubuntu Insider.

Siempre he sido una entusiasta de Linux y he estado usando Linux como sistema operativo principal para mi PC de escritorio y portátiles, desde ya no me acuerdo -como tantos años han pasado ya.

Lo que sí recuerdo es que empecé con Mandrake (que luego se convirtió en Mandriva), debe haber

sido Mandrake 7.1 aún tengo los CDs originales de mi revista favorita de Linux que solía leer en aquel entonces.

He aprendido mucho sobre el sistema operativo Linux leyendo revistas de Linux y practicando mucho en casa durante las noches y fines de semana. También he tenido Xenix, SCO Unix y servidores Linux en el trabajo, pero no he tenido la oportunidad de hackear en ellos, ya que eran los servidores de producción y sólo podía cuidarlos sin tocar el violín en ellos.

He probado un buen número de las distribuciones de Linux, y al final, después de probar Ubuntu, me quedé atrapada en ella, y no he podía salir más.

También me involucré en la Comunidad Ubuntu y descubrí FCM ya a partir de ahí he aprendido mucho sobre el uso de Ubuntu, contribuyendo a Ubuntu, y la lectura de FCM y la documentación en línea.

Lo que me hizo quedarme con Ubuntu es que es realmente una distribución de Linux fácil de usar. Casi todo funciona fuera de la caja sin mucho esfuerzo por parte del usuario, pero, como soy una hacker

(con "hacker" quiero decir que me gusta saber cómo funcionan las cosas y me gusta usar la línea de comandos para hacer cosas en lugar de la interfaz de usuario), Ubuntu satisface ambas necesidades, las de usuario y las de mi querida "hacker".

Empecé a contribuir a Ubuntu haciendo algunas traducciones, pero a medida que fui traduciendo me fui aburriendo, me uní al equipo de pruebas y comencé a contribuir a las pruebas

Empecé probando las ISO, realizando pruebas en mi portátil y haciendo algunas pruebas de humo del núcleo; entonces me sentía muy afortunada de tener la oportunidad de obtener una Panda Board y contribuir a las pruebas de Ubuntu ARM. He estado en la última Cumbre de Desarrolladores de Ubuntu, que se celebró en Copenhague y tuve la oportunidad de involucrarme aún más en las pruebas de Ubuntu.

Empecé a contribuir para realizar pruebas automatizadas con Autopilot para el centro de aplicaciones de Ubuntu Phone y me convertí en un Ubuntu Insider, he tenido la oportunidad de estar en el evento Insiders Ubuntu celebrado en Londres en febrero de 2015 para el

lanzamiento del primer teléfono Ubuntu.

¿Qué es lo grandioso sobre la Comunidad Ubuntu? es que realmente te puedes divertir y aprender mucho sobre Linux al tiempo que contribuyes a Ubuntu; los miembros de la comunidad son muy agradable y te ayudan de modo que puedes aprender a hacer cosas increíbles y estoy muy orgullosa de ser parte de ella.

Es increíble cómo se puede contribuir a Ubuntu, y divertirse al mismo tiempo (con la diversión, me refiero a hackear en las cosas y llegar a aprender mucho acerca de Linux).

por **Ziwei Zhou**

He estado usando un escritorio Linux durante 7 años. Mi primer escritorio de Linux era RedFlag Linux, que está basado en Debian y KDE DE. Estaba pre-instalado en la computadora de mi amigo, él me pidió instalarle Windows. Mi primer pensamiento sobre KDE fue "Wow, esto es mucho más hermoso que mi Windows". Entonces, pedí prestado el disco Live y lo probe en casa. El disco Live era una tecnología muy avanzada para mí, la idea de poder

tener un sistema operativo en cualquier lugar y ejecutarlo en cualquier ordenador me emocionó. Utilizo solamente Firefox para navegar por la web, y utilizo Amarok para reproducir algunos CD de música en casa. No lo instalé en mi equipo principal, ya que OpenOffice en ese entonces apestaba (era muy común tener problemas mientras yo estaba en el medio de mi trabajo).

Un año más tarde, recibí un ordenador portátil muy viejo, un Pentium 3 CPU, 256 MB de RAM y un disco duro de 20 GB. Windows no funcionaría muy bien en ese equipo, demasiado lento. Linux inmediatamente aparece en mi cabeza; Busqué en Internet por Linux. Ubuntu era muy popular entre la comunidad. Llegué a conocer Xubuntu que está especialmente diseñado para pequeñas configuraciones. Descargué una copia y usé mi ordenador principal para grabar un CD (sólo tenía una unidad flash 128M, el CD era la mejor opción). Al igual que muchos otros en la comunidad Linux, salvó mi viejo portátil; es extremadamente rápido. Estaba impresionado. Ni siquiera necesité instalar ningún controlador, todo funcionaba perfecto fuera de la caja, incluso mi impresora HP.

Es bastante irónico -después instalé Ubuntu en mi nuevo ordenador portátil que tiene una tarjeta de video ATI y un nuevo módulo Wi-Fi, los drivers eran un dolor de cabeza, me volvieron loco. Y por esta razón, sólo de vez en cuando revisaba las noticias de Ubuntu para ver si había una solución disponible. Mi estación de trabajo principal en casa todavía estaba ejecutando Windows. Por último, Ubuntu 12.04 resolvió todos los problemas de hardware que tuve en mi portátil. Inmediatamente lo instalé como mi sistema operativo principal. Me siento muy cómodo trabajando con Ubuntu 12.04; Lo uso para procesar mis datos de laboratorio con Scilab y escribir informes con Lyx (una GUI frontend látex). Nunca me falla, hay un montón de grandes herramientas de código abierto para el tratamiento científico, la interfaz gráfica de usuario es fea, pero funciona a las mil maravillas.

Unity es grandioso, especialmente para un portátil de 13 pulgadas, se ahorra espacio valioso en pantalla y es hermoso, aunque no es tan estable como Gnome y KDE. Por esta razón me quedé con Unity por otros 2 años, 12.04 a 14.04,

después de que consiguiera un nuevo Thinkpad, se produjeron de nuevo muchos problemas, el brillo no ajustaba, el sistema se suspendía cuando el nivel de batería estaba bajo. Por todos estos pequeños problemas, me quedé con 14.04 por un año más, hasta 15.04. Actualice inmediatamente después de la liberación -y fue un desastre, Unity se estrellaba mucho, y mi portátil no suspendía después que cerraba la tapa, traté de muchas maneras, pero no conseguí que funcionara y finalmente cambié mi escritorio a Gnome 3.x, que es sólida como una roca. Me gusta la forma en que gestiona las ventanas y espacios de trabajo, mucho mejor que Unity, pero no me gusta su diseño visual -la fuente en la bandeja del sistema es gris contra negro y a veces es molesto cuando hay luz de día en mi habitación -haciendo la información de la batería, la red y el reloj difícil de leer. Cambié de tema para que fuera mejor, pero aún así es un poco molesto. Y las gordas barras de título en la ventana hacen que la pantalla se vea mucho más pequeña. Ahora me cambié a KDE plasma 5, tiene demasiados errores, pero muy práctico de hecho: KDE Connect, por ejemplo, funciona perfectamente con mi teléfono Android: compartiendo portapapeles,

archivos, mensajes y notificaciones. Ahora puedo silenciar el teléfono mientras se trabaja en el equipo, sin tomarse la molestia de llegar a el, muy conveniente. Actividades, Dashboard, pequeños aparatos, todos muy conveniente, es muy difícil de dejar. Ahora KDE Plasma es vez mucho más estable a medida que continúa el desarrollo, es un poco viejo el estilo, pero me encanta.

Por cierto, yo no odio a Windows, pero cambiarme de nuevo ahora me resultaría doloroso, nada se puede ajustar, y puede ponerse lento fácilmente si el software no se ha seleccionado correctamente.

Me encanta usar el escritorio de Linux debido a sus posibilidades: la posibilidad de aprender cómo funciona mi equipo, la posibilidad de tener un control total sobre mi equipo.

Muchas personas piensan que el escritorio de Linux no podrá nunca (al menos no fácilmente) superar a Windows o OSX. Yo creo que no es su propósito de adelantar o sustituto, es como un gran experimento. El software de código abierto hace que sea mucho más fácil para innovar, muchas personas y comunidades están tratando de

rediseñar y experimentar con el escritorio: Unity, Gnome, KDE, y Deepin OS en China, algunas características han sido adoptadas por Windows, como escritorios virtuales en Windows 10 y OSX. Ese debe ser el objetivo: innovar, no sustituir.

Aunque me gusta mucho Linux, yo no lo recomendaría a otros, especialmente aquellos que utilizan su ordenador como herramienta de productividad o de recreo. Es sólo para aquellos que están interesados en las computadoras y el software, que quieren aprender acerca de él.

por **Jack Knight**

Trabajé para Siemens R&D (que más tarde se convirtió en Siemens Nixdorf), de 1989 a 1995 como un administrador de sistemas y Especialista en Sistemas. Yo había estado siguiendo el rumor acerca de Linux desde ese famoso mensaje de Linus, y un día, he aquí lo siguiente apareció en mi buzón de correo:

De: Patrick J. Volkerding
(bf703@cleveland.Freenet.Edu)
Asunto: ANNOUNCE: Slackware
Linux 1.00
Newsgroups: comp.os.linux
Fecha: 1993-07-16 17:21:20

PST

La distribución Slackware Linux (v. 1.00) ya está disponible para FTP anónimo. Este es un sistema de instalación completa diseñada para sistemas con un discos de 3,5" de arranque. Se ha probado extensivamente con un sistema 386/IDE." [Fragmento]

Recuerdo haber visto esto y luchado por contener mi emoción mientras laboriosamente baje del FTP las 13 imágenes de disco necesarias para ejecutar el sistema base (no gráfico) por un enlace de 9.600 bps X.25. La velocidad horrible de esta línea se vio agravada por el hecho de que la UART en la puerta de enlace de Siemens que estábamos usando era un pedazo de basura, así que teníamos la suerte de ver más de 2400 la mayor parte del tiempo.

Tuvimos algunos nuevos prototipos 386 y 486 recién llegados de Alemania, y desesperadamente quería ver si podía usar una para lograr mejor conexión. En ese momento teníamos el hardware basado en el procesador NS32000 corriendo Sinix 5.2. Era una especie extraña de OS híbrido que podría emular el comportamiento de SVR3 y BSD Unix (con distintos grados de

éxito).

Pasé algún tiempo corriendo los discos de instalación (aunque afortunadamente menos de los horrores por venir con SCO Xenix -52 discos y falló al azar en el disco 51), e increíblemente, hasta que llegó. Tuve un bonito y reluciente Linux OS, y olía como un Unix, no a las cosas extrañas que estábamos acostumbrados. Yo estaba absolutamente asombrado.

Resultó ser relativamente fácil de conseguir con un enlace telefónico con un módem trailblazer recién llegado (¡¡¡14.4Kb, felicidad!!!) -¿Alguien recuerda esos? (Gord dice: "¡Yo tenía uno!"). De repente ya no estaba recibiendo quejas casi a diario de nuestro proveedor de noticias de Usenet que los discos de carrete estaban llenos, ya que no estábamos sacando noticias lo suficientemente rápido.

Algunos meses más tarde, conseguimos (oh alegría de alegrías) obtener una línea fija conectada a UKC y ahora tenía la friolera de 64Kb. Dado a lo que estábamos acostumbrados, esto fue una bendición, y ahora tenía varios 486 Linux de escritorio en los países en desarrollo que se ejecutan como

cortafuegos a través de proxy, servidores DNS, puertas de enlace de correo y servidores httpd CERN entre otras cosas extrañas. El ritmo de cambio fue simplemente asombroso.

En ese momento, muchos de nuestros competidores como IBM, ICL, etc, tenían sus propios sitios web e invité a alguien de marketing a mirar lo que estábamos haciendo y pedir ideas sobre el contenido de nuestro propio sitio web. Me acerqué con paciencia a través de las distintas ofertas de las otras empresas, y después de 10 minutos se vio interrumpida con "Hmm, sí, muy interesante, voy a estar en contacto.". Nunca he oído hablar de ellos otra vez. Poco después me fui, como trabajador independiente, y permanecí así durante 17 años.

Otro de mis recuerdos perdurables es esto. Se utilizó un grupo de noticias de Usenet interno para publicar las actas de las reuniones internas. Por desgracia, un gerente de calidad logró publicar las actas en un grupo amplio uk (no recuerdo cual fue por ahora), y recibí un gran correo electrónico del administrador de noticias (un tal Andrew McPherson IIRC) diciendo algo como esto:

"Si realmente deben publicar detalles de sus reuniones internas a sus competidores, ¿te importaría explicar las siglas?"

por **Paul Romano**

La primera vez que vi un ordenador eran principios de los 1970s, cuando me enviaron a visitar Burroughs, un fabricante de mainframes en Southend-on-Sea. No puedo recordar nada de la computadora central, excepto las batas blancas, los cubre zapatos y redecillas para el cabello que tuvimos que usar para entrar en las instalaciones con clima controlado. Alrededor de 1980, en la oficina, empecé a jugar con un Apple II, utilizando una forma de BASIC, pero no llegué muy lejos. Yo viajaba al extranjero con frecuencia por el trabajo, a veces durante largos períodos, y mi acceso al Apple fue muy infrecuente.

En 1981, cuando parecía que todos los programadores eran adolescentes que trabajan en sus dormitorios, finalmente compré mi primer ordenador, un Sinclair ZX-81. Para aquellos que no llegan tan atrás en el tiempo, este fue uno de los

primeros ordenadores domésticos con éxito, también vendido en los EE.UU. como un Timex 1000. Costaba £50 a través de pedidos por correo, o por la librería WH Smith, la Sinclair venía con 1KB (sí, 1 KB) de RAM. Un paquete de expansión de memoria de 16K y una impresora térmica que usaba rollos de papel aluminizado de 4 pulgadas me costaron más. Se conectaba a una fuente de alimentación independiente y se conectaba al televisor como pantalla en blanco y negro solamente, sin color. El sistema operativo como tal era una forma de BASIC contenido en ROM y todo lo que se hacía en el Sinclair se hacía en BASIC. Los Gráficos fueron basados en caracteres. No hubo discos duros o disquetes. Los programas y los datos se cargaban y almacenaban en cintas de cassette compactas para audio. También se podían comprar cintas pre-grabadas con juegos y aplicaciones sencillas. La única forma de descarga era grabando tonos de audio en la cinta transmitidos durante la emisión de programas informáticos en la televisión. Todavía tengo el ZX81 hoy, en pleno funcionamiento.

Aprendí a programar en BASIC copiando listados de programas impresos cada mes en una revista.

Fue increíble lo mucho que podría hacer con sólo 16K o incluso 1K de RAM. Algunos programadores modernos deberían aprender a ser así de eficientes. Más tarde, usé un montón de archivos por lotes de DOS, aprendí a programar en C, y ahora estoy aprendiendo Python principalmente de la serie en Full Circle.

Mi experiencia con los ordenadores en el trabajo se basó toda en Microsoft. Comenzó en 1987, cuando se informatizó nuestra oficina. Me dieron la función adicional de administrador del sistema de oficina local. Inicié en una Wang 286 y usé MS-DOS 3.2 y posteriores y todos los Windows desde la versión 1 a 7, excepto Vista. Nunca he usado Win 8 y no tengo intención de utilizar Win 10.

En 1990 emigré de Inglaterra a Sudáfrica. Me dijeron que las computadoras en Sudáfrica eran caras, así que antes de irme me compré mi primer ordenador adecuado, un Viglen 386. Una vez más, he pagado más por la pantalla opcional VGA, una unidad de disquete de 3½" y un disco duro de 40 MB. Todo me costó alrededor de £2.000, el salario de un mes. Sólo tuve tiempo para encenderlo una

vez antes de que tuviera que volver a empacarlo junto a todo lo demás para el traslado a Sudáfrica.

La parte de computación de mi trabajo inicial fue creando y editando hojas de instrucciones de procesos los trabajadores de montaje de vehículos. Esto se hizo en un terminal de computadora central; Yo no tenía un PC. Para ahorrar tiempo y esfuerzo, pronto me aventuré más allá de la aplicación de hoja de proceso de mainframe y aprendí algunos comandos para manipular archivos y la base de datos. No me di cuenta hasta mucho después de que este había sido mi primera experiencia con Unix, en el mainframe local IBM.

Mientras tanto, en casa, había mejorado primero a un 486 DX2 y luego a un Pentium. Los Sistemas operativos siguieron el camino habitual de Microsoft. Empecé a usar Internet con un sistema local llamado Beltel, similar a Prestel en el Reino Unido. Esto me dejaba conectarme a tableros de anuncios y enviar correo electrónico (usando el protocolo X25 o X400, creo). Mi primer módem dial-up conectaba a 4800 bps. Pronto aparecieron las World Wide Web, y me cambie de Beltel a uno de los proveedores de

Internet locales que surgieron. La Conectividad de acceso telefónico a la velocidad del módem era lenta, no era divertido y muy caro. La navegación se hacía con mucho cuidado. El email era mi prioridad, para mantenerme en contacto con familiares y amigos en el Reino Unido.

Me retire en 2009 con una renta fija, por lo que tenía que ser muy cuidadoso con lo que le pasara a mi dinero. ADSL era demasiado caro, y hasta hace poco, lento -en comparación con las velocidades disponibles en el Reino Unido y otros países desarrollados. Tampoco había televisión por cable o Internet. Fue hasta 2010 que finalmente pasaron a una conexión de banda ancha, que usaba un módem celular USB 3G. Fue prepago con 12 paquetes de datos mensuales de sólo 100 MB al mes. Luego que eso se acabó, tuve que comprar los paquetes de datos de prepago. El uso de Opera como navegador con su tecnología de compresión ayudó mucho, pero Firefox es mi navegador preferido.

Antes de salir de Inglaterra, me suscribí a una revista llamada PCPlus. Esta era bastante técnica y aprendí mucho de ella (y de Full Circle, por supuesto). Creo que fue la primera

revista en tener discos montados en la cubierta. Tengo una gran colección de ellos que van desde disquetes 5¼" a 3½" a CDs y DVDs. PCPlus lamentablemente ya no se publica. En una visita de regreso al Reino Unido en 1995, compré copias de todas las revistas sobre PC vigentes en ese momento y decidí suscribirme a PCPlus de nuevo. Poco después empezó a cubrir Linux con el primer disco de Linux (SuSE 5.2) en octubre de 1998. Probé varios distros pero no sentía cómodo para usar alguna a tiempo completo. Uno de los primeros Live-CD de Knoppix era bastante bueno, aunque tenía que reparar Windows varias veces. Mientras escribo este artículo, repasé todos esos discos y descubrí que tenía copias del original de Ubuntu 4.10 (Warty Warthog) y 6.06 (Dapper Drake). Saqué copias de estos CDs y los probé. Cómo me gustaría haberlos probado en 2005/6. Me hubiera cambiado a Linux/Ubuntu mucho antes.

En mayo de 2000, los editores de PCPlus compraron una revista hermana que estoy seguro que muchos lectores conocerán, Linux Format. Compré los primeros 6 números, probé las distribuciones de los discos de portada (Storm, SuSE 7 y Corel), pero no quedé lo

suficientemente impresionado como para empezar a usarlas. Probé de nuevo en 2008 con CentOS 5.2, pero todavía no estaba listo para Linux. A finales de 2013, con la desaparición inminente de XP, estaba leyendo un montón de libros electrónicos, principalmente del Proyecto Gutenberg. Pero cada vez que los guardaba el texto estaba plagado de múltiples enlaces publicitarios espurios a pesar de tener virus y anti-malware actualizados a la fecha. Me encontré con Linux Format nuevamente en los librerías locales, pronto encontré Ubuntu 13.10 y fui enganchado.

Todavía tengo una caja Pentium 4 con dos unidades de disco duro de 40 GB con multi arranque de 11 sistemas operativos diferentes. En una unidad está Linux Mint 16 y SolydX compartiendo una partición de intercambio común. En el otro disco duro están las versiones de Windows 1, 286, 386, 3.0, Windows para trabajo en grupo 3.11, 95, 98SE, 2000 y FreeDOS. Un ejercicio muy académico, pero divertido de configurar. Solía usar Ranish Partition Manager que podía crear hasta 32 particiones primarias en un disco, cambiando cualquier combinación de 4 dentro y fuera de la tabla de particiones en el sector

MBR según fuera necesario.

Las especificaciones de mi PC actual, un Celeron, no son dignos de mención. Corro Ubuntu 14.04 LTS como sistema primario, pero este es un remix con múltiples entornos de escritorio disponibles. En una segunda unidad tengo WinXP, y por una tercera unidad tengo mi proyecto Linux From Scratch más otras dos distros que estoy evaluando. Estas varían cada mes, pero son actualmente Ubuntu 15.04 y Netrunner 15. Estoy feliz con el escritorio de Unity a excepción de que los controles de la ventana están en el lado equivocado. He intentado utilizar Tweak Tool para cambiarlos, pero que no funcionó. Sin embargo, en términos generales, siempre he gravitado de nuevo a las distribuciones que usan KDE.

Mis finanzas han mejorado recientemente, por lo que, al fin puedo avanzar a la compra de un nuevo ordenador portátil, instalarle algún tipo de Ubuntu, y conseguir un contrato de celular con una buena cantidad de datos cada mes. También quiero configurar una red doméstica, utilizando una máquina como servidor multimedia.

por **Fernando Díaz de la Serna**

He estado usando Ubuntu desde hace ocho años. Mi primer encuentro con Ubuntu fue totalmente fortuito y activado por mera curiosidad. Había oído hablar vagamente acerca de Linux, pero no sabía nada sobre él más que el nombre. Un día, hace ocho años, leí en algún boletín sobre informática que había un sistema operativo llamado Ubuntu y otro llamado Suse, pero advertía que este último era más difícil de usar. Hice clic en el enlace para Ubuntu y ordené el disco de instalación a Canonical. Yo no sabía que este simple acto de curiosidad para probar un nuevo sistema operativo iba a cambiar mi vida para bien.

Anterior a ese día trascendental cuando pedí Ubuntu a Canonical, había estado usando Windows por los quince años anteriores. Era como navegar por sobrevivir en un mar tempestuoso de la incertidumbre y el caos: los tormentos del infierno en la Divina Comedia aquí en la tierra. Bloqueos, congelamientos, virus, conflictos, reinstalación todo el tiempo del sistema operativo una y otra vez: no le faltaba ninguna de esas experiencias en forma regular. Perdí tanto tiempo y dinero,

haciendo que Windows me ayudara en mi trabajo en mi librería donde tenía quince ordenadores. No voy a detenerme más en detalles, pues temo que mi discurso podría ponerse feo y morboso.

Como era de esperar, un día mi copia de Ubuntu llegó por correo. La aparte en mi escritorio para dedicarle algunos algunos días, como si hubiera decidido mantener esta nueva bestia en cuarentena antes de acercarme para un usarlo en serio.

Después de algunos días de reflexionar, lo instalé junto con Windows y todo fue sin problemas. Empecé a usarlo y todo parecía tan fácil e intuitivo. Era como si hubiese sido alcanzado por un rayo de iluminación. Sabía que era lo que siempre había querido y necesitado.

La única alteración que encontré fue debido más a mi absoluta ingenuidad e ignorancia que al mismo Ubuntu. Había dado por sentado que todos los sistemas operativos tenían que tener scandisk, desfragmentación y un antivirus como lo hacía en Windows. Así, durante toda una semana, sudé tratando de encontrarlas en Ubuntu. No fue sino hasta que hablé por

teléfono con alguien que tenía algún conocimiento vago de Ubuntu que me dijo que no existían tales cosas en el ecosistema Linux y que los virus eran de hecho muy poco frecuentes.

Semanas y meses pasaron después de mi descubrimiento precioso, acompañado de abundante lectura en el Internet y jugosos tutoriales que me llevaron a encontrar un montón de ajustes, rincones y una multitud de programas que debería tener en Ubuntu. En resumen, para profundizar en mi nuevo sistema operativo con el fin de obtener el máximo provecho de él.

No podía dejar de hablar de Ubuntu para que todo el mundo supiera que incluso llegué al punto de ser un fastidio en ocasiones, pero estaba encantado con mi experiencia con Ubuntu. Había encontrado la liberación de Windows y, después de la siguiente versión de Ubuntu, usé el disco completo para Ubuntu, no volvería a usar Windows.

Me resulta inevitable mencionar el software propietario de nuevo. Uno puede definir algo comparándolo con otra cosa. Cuando uno utiliza el software propietario,

se convierte en un cliente, al igual que muchos otros clientes anónimos de la compañía que produce ese software. Uno se convierte en objeto de una transacción comercial impersonal. Por otro lado, cuando uno usa Ubuntu, se convierte en parte de una comunidad activa. Uno tiene una fuerte sensación de pertenecer a un grupo que le da a uno un poco de calor de la humanidad. Esto hace una gran diferencia en la forma de abordar la propia actividad diaria al utilizar un ordenador. Uno es libre de elegir qué usar y cómo usarlo, y no está obligado a las condiciones y restricciones impuestas por cualquier compañía de software. Esto es como volver a nacer, una bocanada de aire fresco y revitalizante. ¡Sin exageración!

Quiero citar a Harley Hahn. Él da una explicación maravillosa por qué el sistema operativo que utilice determina su propia vida y su forma de pensar y de actuar:

"Su computador no es una pieza sin vida de maquinaria. Es una herramienta dinámica que interactúa con los procesos propios del pensamiento. Siempre que utilice un ordenador, se convierte en una extensión de su mente. Esto significa

que durante un largo período de tiempo, el sistema informático que utilice cambia su forma de pensar. De hecho, podríamos clasificar los sistemas como mentalmente "buenos" o "malos" dependiendo de cómo afectan a la mente de sus usuarios".

Él continúa añadiendo que en este sentido, Unix y su descendiente Linux, son, sin duda, los mejores sistemas informáticos que se han inventado.

Durante todos estos años, he rescatado a varias personas que tenían conflicto con sus ordenadores, ayudándoles a instalar Ubuntu en sus máquinas. Yo siempre les dije que a medida que se les dio, también deben dar para ayudar a otras personas a instalar Ubuntu en sus máquinas en crisis. Esos simples principios construyen una comunidad como Ubuntu.

Debo confesar que tuve una rabieta cuando se sustituyó Gnome con el escritorio Unity. Muchos otros lo hicieron también, porque los seres humanos somos criaturas que no aceptan muy bien los cambios. Con el tiempo me acostumbré a Unity y termine usándolo felizmente. Con la reciente aparición de Ubuntu Mate,

tuve la oportunidad de utilizar el escritorio Gnome de nuevo en uno de mis equipos. Fue genial y nostálgico ver lo bueno de revivir un antiguo escritorio. Me trajo muchos buenos recuerdos del tiempo que encontré por primera vez Ubuntu. ¡El buen escritorio antiguo que todos aprendimos a amar!

Me faltan palabras y recursos literarios para expresar plenamente mi alegría y gratitud a todas aquellas personas que han hecho Ubuntu y el software de código abierto en general. Ellos han ayudado a millones de personas en un mundo que siempre está esperando un beneficio o de un cambio en todo. Vamos a celebrar este increíble excepción en este mundo deshumanizado nuestro.

Una palabra de agradecimiento a Ronnie y a todos los que han participado con los artículos en la Revista Full Circle. Felicitaciones por su edición número cien: ¡una hazaña digna y generosa por cierto!

por **René van der Zaag**

En 2004 mi esposa y yo compramos una computadora de escritorio con Windows XP

instalado. Casi todos los sábados pasaba una hora o más para limpiar el sistema, instalar las actualizaciones, buscar virus y así sucesivamente, con el fin de mantener el escritorio rápido y seguro. En 2008 empecé mi propia compañía. Compré un ordenador portátil con Vista instalado en él.

El escritorio estaba cada vez más y más lento. El portátil no tenía un programa de correo electrónico apropiado (correo de Windows), ni Word y Excel. Así me enteré de Thunderbird y OpenOffice y los instalé. De hecho, descubrí el mundo del software de código abierto.

Vista fue un desastre. Se estrellaba cada rato, necesitaba mucho mantenimiento y se hizo más y más lento. Tardaba una eternidad para arrancar y más aún para cerrar -debido a todas las actualizaciones que debían ser instaladas. Odiaba Vista. Junto con el escritorio me pasé más de dos horas de mantenimiento informático a la semana.

No recuerdo cómo y cuándo, pero un día me debo haber descargado Ubuntu 08.04 y lo puse en un CD. Lo ejecuté el PC de escritorio y estaba emocionado. Se

veía bien; era rápido; tenía todo el software que quería pre-instalado, y era libre y de código abierto. Por lo tanto decidí instalarlo en el PC de escritorio junto con Windows XP. El único problema que tuve fue el sonido, pero me las arreglé para resolver ese problema gracias a la gran comunidad. Ubuntu era más rápido que XP y no tuve que pasar horas el sábado para mantenimiento del equipo.

Así que después de unos meses, tomé una decisión audaz. Me deshice de XP e hice de mi equipo de escritorio un equipo Ubuntu. El PC de escritorio era de uso común, así que mi esposa tuvo que trabajar también con él. Ella no es un entusiasta de la computadora, pero no tenía ningún problema en trabajar con Ubuntu.

Cuando estaba convencido de que Ubuntu funcionaba a la perfección, también lo instale en mi portátil para trabajar junto a Vista. Fue la mejor decisión de negocios que he hecho. Otra vez no tuve que pasar horas en el mantenimiento con mi portátil. Se hizo aún mejor con Ubuntu One. Gracias a Ubuntu One, nunca más tuve que hacer una copia de seguridad. Incluso me salvó un día, cuando accidentalmente vertí

café sobre mi portátil. El portátil estaba muerto, pero mis datos aún estaban vivos. Fue un día triste para mí cuando Canonical decidió abandonar Ubuntu One. Así que ahora hago las copias de seguridad sin preocupación a través de SpiderOak.

Ahora corremos Ubuntu 14.04 en todos los equipos. Sólo un equipo tiene arranque dual con Windows 7, pero nunca lo utilizamos. Me gusta Ubuntu porque es rápido, seguro y fiable. Ahora me paso mi tiempo trabajando y haciendo cosas buenas en lugar de mantener las computadoras. Para el trabajo, la shell Unity es muy productiva. El arranque de sistema en los portátiles es de 11 segundos (con SSD) y se cierra en pocos segundos y sin tener que esperar para instalar actualizaciones. Estoy muy satisfecho con Ubuntu. Por lo tanto todos los años dono unos pocos dólares para Canonical, porque me ofrecen un sistema operativo que estoy dispuesto a pagar.

por **Gary White**

Con la convocatoria de historias para la edición número 100 de la revista Full Circle, me puse a

pensar en mi experiencia personal en computación de tantos años pasados y cómo llegué a Ubuntu.

Una breve historia acerca de mí mismo. Mi primer ordenador "real" era una 486 DX2 con un procesador Cyrix de 200 MHz, disco duro de 500 megabytes, 2 unidades de disco (5¼ y 3½), todo ejecutando Windows 3.11 para trabajo en grupo. Sin módem, no necesitaba uno. Nunca había oído hablar de la Internet.

Mis primeros intentos en la tierra de Linux fallaron miserablemente. Pasé horas colgado de la línea telefónica descargando Fedora core algo, creo que en un módem de 56k, grabarla en CDs y luego instalarlo en un disco duro de sacrificio (donde pudiera).

Una vez que se instaló, pensé, bien ahora, ¿qué hago con él?. Internet de alta velocidad no estaba disponible entonces en nuestra comunidad. Los Winmodems fueron la norma de facto y tratar de conseguir que uno de esos trabajara en Linux requería poderes místicos, los cuales yo no poseo.

OK - no hay Internet, ¿qué hay de la impresión?. ¡Huy! Se requieren más poderes místicos. Ahora, yo sólo

tenía un equipo para utilizar en ese entonces; eran muy caros. Apague todo y conecté el otro disco duro de nuevo, entré en la BIOS y cambié los parámetros del disco duro, arranqué en Windows, encendí la conexión de acceso telefónico, y vi que los programas estaban disponibles para usar en mi nueva instalación Linux.

¡Qué lío tan confuso!. Se usaba algo llamado Yum, y paquetes de construcción, y así sucesivamente. La información era orientada a personas más inteligentes que yo, y mis preguntas cayeron en oídos sordos. La unidad de Linux fue re-formateada y re-utilizada.

Avanzando un poco en el tiempo, y en un show local de equipos, me dieron un CD con Ubuntu en él. Esta vez, una investigación estaba en curso antes de volver por ese camino. Por ahora tenía un equipo de repuesto para trabajar, y a pesar de que todavía no tenía Internet de alta velocidad, tenía las instrucciones para poner un modem US Robotics en una conexión de puerto serie en línea. En poco tiempo, estaba en marcha y funcionando. Era nuevo y diferente. ¡Me gustó! Ningún software antivirus que comprar, el sistema operativo era libre y abastecido con programas reales,

pero, lo más importante, hay gente en línea que se encontraban en la misma situación que yo.

Aún así, me quedé con ganas. Yo no podía hacer lo que podía hacer en Windows. Yo estaba en los juegos y tarjetas de vídeo, la impresión seguía siendo problemática, y no me quería tomar el tiempo para aprender un nuevo sistema operativo a profundidad. Adelantando un poco más, y ahora estoy corriendo Windows XP y Microsoft anuncia Vista. Me he cansado de todo el círculo de la vida lo que uno tiene que seguir para la actualización de Windows. No era sólo el costo del sistema operativo, pero la suscripción anual para el anti-virus y malware, y Vista estaba causando todo tipo de problemas con impresoras más antiguas y escáneres. Ya era suficiente.

Me puse a construir un nuevo ordenador con Ubuntu Linux en mente. La comunidad Ubuntu había crecido, y me sentí seguro de que podría hacer este trabajo. Investigué piezas, impresoras y programas que necesitaba para convertirme. Después de construir el nuevo sistema, instalé Windows XP y configuré el arranque dual con Ubuntu. Cosa buena, ya que,

descompuse la instalación de Ubuntu varias veces por problemas de controladores de vídeo. Poco a poco lo ajusté y cuando mi suscripción al antivirus se acabó, di formato a la unidad y me fui de lleno a Ubuntu. La vida era buena. Luego lo cambiaron. ¿Qué es esta cosa de Unity? ¿Qué le pasó a mi escritorio? ¿Encontraron que yo era feliz y cambiaron sólo para meterse conmigo? ¿Dónde están mis menús!

Cuando creces en el entorno Windows, la vida tiene que ver con el ratón. Esa es la forma de Ubuntu antes de Unity. Una vez conectado, podrías prácticamente tirar el teclado y hacer todo con el ratón. (Me alejé de la línea de comandos en aquel entonces. Yo era de esos. Sabía que fue puesta allí para que la gente como yo arruinara las cosas)

Todavía podía seguir alrededor del ratón, pero parecía tan difícil. Sin embargo me quedé con él. Unity era fresco y nuevo, y después de darle tiempo, yo no volvería. Cuando otros vieron mi escritorio, hicieron preguntas. Con qué rapidez podía abrir programas y cambiar entre ellos. El ratón estaba celoso. Mis amigos podrían haberlo hecho, pero no quisieron. No todo es perfecto. Nunca es -sin importar qué sistema

operativo tiene en su máquina. Uno escoge sus batallas y con todas las otras batallas que enfrentamos en la vida, ¿por qué dejar que el sistema operativo cause una más?

Si estás leyendo esto, entonces probablemente ya entiendes, pero si no has probado Linux todavía, entonces te lo debes a ti mismo. Hay muchas buenas personas en la comunidad de Linux que están dispuestos a ayudar, y la información en línea es abundante. Linux ha madurado tanto que los dolores que experimenté son en gran parte una cosa del pasado con la mayoría de las distribuciones de la línea principal.

por **Victor Moisey**

Mi primer encuentro con Ubuntu fue en 2004 cuando la primera versión fue lanzada. En 1999, un colega me contó la historia de Linux y el software libre. También me dio un CD de Red Hat con un manual. Yo sólo tenía que probarlo. Yo no sabía lo que me había dejado.

Con la ayuda de mi hijo menor, que tenía 15 años en ese momento, fui capaz de arrancar RedHat u otro sistema operativo. Traté de hacer

con RedHat todo lo que había hecho antes, pero yo no entendía Linux.

A medida que pasaba el tiempo, aprendí cómo hacer mi propio disco de instalación. Descargué Debian, lo quemé en un CD y traté de instalarlo una vez más. Aunque estaba aprendiendo, todavía había lagunas en mi entendimiento.

A continuación, un punto de inflexión llegó. Mi otro sistema operativo hizo un "CheckDisk" sin mi permiso, destruyendo unos 4 GB de mi instalación. Mediante el uso de Debian, tuve la oportunidad de recuperar los archivos que eran más valiosos, por lo que no había perdido nada importante. Decidí que el otro sistema operativo tenía que desaparecer. También estaba incómodo con el uso de software "pirata".

Entonces re-formateé mi disco duro, instalé Debian y fue ahí donde todos mis problemas realmente comenzaron. Linux todavía era nuevo para mí. Estaba reducido a escribir documentos y navegar por internet. Todos los juegos y mis herramientas de desarrollo favoritas se habían ido. Me negué a reconsiderar. Estaba en eso ahora, así que era hundirse o nadar.

Entonces apareció Ubuntu. Alguien me dio una copia. Mi primer prueba fue decepcionante. Los gráficos fueron la piedra de tope. Pasé horas jugueteando alrededor con los ajustes y buscando en Google por información. Me sentía como si estuviera atrapado en la crisis sin esperanza de escapar.

Agarré cada nueva versión de Ubuntu y la instalé y después de probarlo en vivo. Eso me dio más confianza. Además, Ubuntu estaba mejorando versión a versión. En el momento que Hardy Heron fue liberado, yo estaba muy contento de instalar una nueva versión con un mínimo esfuerzo. Me aferré a Hardy mucho tiempo después de su apoyo terminó. Me gustó tanto que fue un dolor cuando finalmente lo reemplacé con otra versión. También me quedé en Maverick Meercat por dos años después de que terminó su apoyo. No podía entender Unity, así que me aferré a Maverick, porque estaba trabajando tan bien -y cambiar el escritorio simplemente no funcionó para mí.

Entonces, me encontré con un sitio web, que me sugirió que sólo pasara unos minutos en Unity. Probé lo que se mostraba y en unos tres o

cuatro minutos, me enganché. Instalé Precise y lo utilice hasta que Trusty apareció. Había decidido para entonces utilizar las versiones con apoyo a largo plazo (LTS) para evitar las actualizaciones semestrales.

Así que ahora todavía estoy usando Trusty. La mayor parte del software que utilizo ahora es desde los repositorios de Ubuntu con dos excepciones. Dos de mis programas favoritos fueron escritos para el otro sistema operativo. Ahora los ejecuto bajo WINE. Uno de ellos necesita acceso al puerto serie, y he aprendido cómo hacer que trabaje después de mucho buscar en Google y cometer errores. También he aprendido a usar LaTeX, sólo para nombrar otra experiencia agradable.

Así que, cualquiera que este leyendo esto, podría preguntarse por qué me cambié a Ubuntu en lugar de quedarme con el otro sistema operativo. Mi respuesta: "El precio me convenció."

por **Ali Moradi**

Cuando empecé a usar Ubuntu, era un poco diferente del SO anteriormente utilizado, que para mí era Windows. Fue impactante ver

los múltiples usos de la terminal, que para mí al principio era sólo un montón de textos, porque yo venía de un mundo GUI que Windows había creado para mí.

Entonces empecé a leer muchos tutoriales en Internet para conseguir Ubuntu, lo cual era genial, y me apresure para conseguirlo pronto. Después empecé a explorar más características interesantes de la Terminal. No se necesita ser cruel para admitirlo, pero la Terminal de Ubuntu es mucho mejor que la de Windows, llamada PowerShell, y con la que no estaba agusto, sobre todo por el estúpido carácter "\", que me colmarme, ya que no estaba en el mejor lugar de mi teclado para ser fácilmente accesible.

Para mí, Ubuntu, aparte de las ventajas, me hizo ver el mundo de manera diferente ya que antes yo usaba aplicaciones de pago en mi Windows, pero me di cuenta de que hay un mundo mucho mejor llamado "Open Source". Al principio, me sorprendió, porque no podía entender por qué alguien hacía este tipo de buenos programas, que son incluso mejores que los pagados ¡y los compartía libremente con todo el mundo! Y la mejor parte es que otras personas pueden ver el código, y

modificar y mejorar el programa ¡y también ayudar al programador! Y como dice el viejo refrán: "dos cabezas piensan mejor que una", del que quiero hacer puntos de analogía entre este dicho y el código abierto, debido a la cooperación.

por **Jan Greef**

Mi experiencia Ubuntu comenzó por accidente, hace unos 8 años, después de que tuve mi bautismo de fuego en los ordenadores unos años antes, a la edad de 60 años.

Mientras estaba en búsqueda de una aplicación de procesamiento de textos, me resistí al alto costo de Microsoft Office. Un pariente me sugirió que debería investigar OpenOffice. Siendo algo temerariamente impulsivo por naturaleza, terminé por instalar Ubuntu como mi escritorio. No recuerdo exactamente cómo sucedió, excepto para decir que me topé con Ubuntu a través de Google, vi que incluía OpenOffice y pensé que era lo que mi pariente tenía en mente.

Inicialmente, me dirigí a un amigo con más conocimientos informáticos

en busca de ayuda, pero era aún más ignorante que yo en este nuevo sistema operativo. Esto dio lugar a la pérdida de mi libreta de direcciones y correos electrónicos, pero sobreviví. El nuevo sistema operativo hizo cosquillas a mi fantasía y muy pronto todo lo que necesitaba en ese momento estaba funcionando bastante bien.

A su debido tiempo, descubrí varias comunidades de Linux donde encontré ayuda y descubrí un mundo nuevo que contiene una asociación sin fin de amables entusiastas de Ubuntu, dispuestos a ayudar siempre que sea posible. También descubrí que ya no estaba contagiándome los virus que solo estropeaban mi sistema y provocaban la pérdida de datos en algunas ocasiones.

Uno de los pocos inconvenientes ha sido el hecho de que mi programa de genealogía, Legacy no se ejecuta en Linux. No me entusiasma la idea de aprender cómo hacer funcionar un nuevo sistema como Gramps, así que después de algunos esfuerzos muy frustrantes trate de conseguir que las cosas funcionen a través de WINE, al final descubrí Oracle VirtualBox donde he estado manejando mi genealogía casi a la perfección, usando Windows XP.

En los últimos tres años, he introducido una serie de amigos de edades 63 a 81 años, a Ubuntu. Todos ellos están felices con su sistema operativo libre, yendo por un camino libre de virus.

El último amigo que ayudé a migrar a Ubuntu, tenía un viejo ordenador portátil. Alguien me sugirió que le debería instalar Mint. Después de una investigación extensa, con la asistencia de algunos geeks de Ubuntu, y después de dejar que probara Mint, Xubuntu y Ubuntu, acordamos que se quedaría con Ubuntu 14.04 LTS de 32-bit. Pasó una semana conmigo mientras instalamos los sistemas y le presenté los conceptos básicos. Él está muy contento con el resultado e impresionado por lo que Ubuntu tiene que ofrecer.

Si no estuviera ya enganchado en Ubuntu de por vida, mi última experiencia cerró el trato. Uno de mis recientes nuevos amigos de Internet, a quien nunca había conocido en persona, me dijo que un miembro de la comunidad de Ubuntu SA, a quien yo no conozco, le había informado que mi router ADSL era accesible para cualquiera en Internet. Mi amigo me presentó a

este amable benefactor, quien pasó un poco de tiempo echándome una mano para descargar actualizaciones de software. Luego me ayudó a instalar el software en mi router. Gracias a él, mi router está ahora a salvo y seguro.

Yo reto a cualquiera que esté utilizando un sistema operativo de pago para relatar una experiencia similar, donde un desconocido le informe de una vulnerabilidad en el sistema, y pase horas de su valioso tiempo guiándolo a un entorno más seguro, sin siquiera considerar ninguna forma de compensación.

¡Viva Ubuntu! ¡Viva Linux! Una verdadera comunidad en la mejor tradición.

por **Bill Berninghausen**

Trabajando en el sistema de suministro de la Fuerza Aérea en los años 80 y 90, fui participante/víctima del desarrollo de trabajo en PC. Cuando empecé, el trabajo se llevaba a cabo con entradas de codificación manual entregado a un operador de perforadora, que procesaba una baraja de tarjetas perforadas, y a la espera de una impresora de lote que

entregara la salida de listados de 132 columnas en varias partes. No ha habido cambios reales desde que hice mi primer programa en FORTRAN en los años 60.

Improvisar una computadora era una tarea real en los 90s, pero se incluía Windows 98 y nos presentaron a la Pantalla Azul de la Muerte. Algo llamado linux emergió, pero no le presté mucha atención hasta que mi PC se petrificó. Las luces encendieron, las unidades giraron pero la pantalla decía NO HAY SO PRESENTE o algún otro inútil mensaje de error. Pero uno de los Cds incluidos en una de las revistas arrancó y ¡vámonos! Creo que la primer distro que probé fue Mandrake, pero al poco tiempo encontré Ubuntu, me gustaba su atmósfera y la implementación y ha estado ahí, en una u otra forma.

En el camino descubrí que las otras distros también tienen su encanto, particularmente PCLinuxOS y que Ubuntu viraba hacia cosas malas como Unity y Gnome 3. Mate y Cinnamon revivieron los familiares panes superior e inferior, con las celdas de los espacios de trabajo, así que soy feliz. He reconstruido muchos equipos viejos, particularmente sobrevivientes

petrificados XP y los he donado con una u otra distro, según su capacidad de hardware. Sigo en contacto con Windows, ansiosamente esperando Win10 la próxima semana, pero ninguna de mis cosas importantes de familia/fotos/finanzas/musica/negocios ve otra cosa que no sea linux. Predominantemente uno de los *buntus, por supuesto. Windows es más barato que una consola y útil para juegos y cosas de niños. Como las grandes mainframes, cuando quiero que se haga un trabajo importante, confío en Linux.

por **Todd Winters**

Como maestro de computación de preparatoria, fui presentado a Ubuntu por uno de mis estudiantes. Eso fue hace casi diez años y desde entonces, el software de código abierto ha sido una gran parte de mi vida. Desearía poder decir que de dejado atrás el SO de Microsoft, pero aún lo uso en una de mis máquinas por iTunes y Picasa. La computadora donde escribo esto está corriendo Linux Lite 2.4 y es un delicioso sistema operativo.

He mirado cada número de FCM y continuaré haciéndolo. Es informativo, divertido, instructivo y

muy útil. Muchos de los artículos no se aplican a mi, pero siempre encuentro algo interesante y que pone a pensar. Aprecio el trabajo que hay en la revista y me siento culpable de no haber contribuido con una historia. Particularmente disfruto aprendiendo sobre la historia de otros usuarios y de cómo llegaron a Ubuntu.

Deseo que FCM tenga éxito los siguientes 100 números. Y me aseguraré de leer cada uno.

por **Joseph Vella-Zarb**

Ubuntu me ha funcionado muy bien por mucho tiempo. Con Microsoft cubriendo todo lo que puede con sus alas, se ha convertido en un gran gigante. Y mientras más grande el gigante, más poder tendrá, resultando en una forma de dictadura. Por eso me mantengo alejado de Windows 10. ¿Cuánto tiempo Windows 10 será “gratis” en realidad? Microsoft no es una institución de caridad y en algún punto en el futuro, los usuarios tendrán que comenzar a pagar por el servicio. ¡¡El “Gigante” está al control!!

Por otro lado, gracias a la

comunidad de código abierto, UBUNTU siempre ha sido gratis y siempre será libre.

También está la “Paz Mental” que viene de no tener que usar un antivirus regularmente en una máquina Linux. ¡Los virus son más comunes en Windows!

por **Peter Schelleman**

El 1o de septiembre de 2005, me retiré como CIO de la Utrecht University, en los Países Bajos. Teniendo tiempo de sobra, decidí investigar el mundo Linux, habiendo sido un adepto de Microsoft por la mayoría de mis años laborales.

La curva de aprendizaje de Debian probó ser demasiado empinada para un novato y pronto me cambié a Ubuntu, aún en sus años de Gnome. Sin embargo, mi confiable portátil Acer no podía producir sonido. Googleando encontré un arreglo y funcionó bien por un par de años. Luego de una versión de kernel, no sonido y no arreglo. Reinstalar Windows XP mostró que la tarjeta de sonido no era el problema. Un cambio a Windows 7 produjo una máquina caracol, mientras Ubuntu y sus

derivados corrían bellamente pero sin sonido. Probé una miríada de distros, sin suerte. Asesorarse en la red condujo a bloqueos e instalaciones corruptas. Entonces decidí instalar Ubuntu con el nuevo escritorio Unity en una vieja PC de escritorio. Funcionaba bien, sonido y todo; pero mantener dos escritorios instalados (Ubuntu y Windows 8.1) en una lenta portátil con MS W7 demostró ser un fastidio. Más aún, no me gustaba Unity al ser tan diferente de la manera “normal” (?i) de las cosas y cambié mi portátil a Linux Mint que estaba en ascendencia. De nuevo, sin sonido, por supuesto. Luego fui tocado por el problema de kernel no-PAE en las distros recientes. Sucedió que mi portátil tenía uno de esos procesadores Pentium-M que contenían el error. No tenía las facilidades PAE pero de alguna manera estaban apagadas por default. ¡Sin embargo había una solución! Sonaba a salvación, pero aún no había sonido. Continué probando distros pero las cosas no mejoraron en el lado del sonido. Repentinamente, hace un año, ¡Ubuntu Utopic Unicorn trajo la luz, mas bien el sonido a la portátil! Y la versión Mint también funcionaba bien.

¡Al fin! Entonces la portatil murió. Una nueva laptop tenía problemas UEFI con Mint 17.1 pero fui salvado por Ubuntu en Vivid Velvet (es broma por supuesto, lo correcto es vervet -me pregunto de dónde sacan esos nombres). Mint 17.2 parece haber solucionado los problemas UEFI pero aun no lo pruebo completamente.

¿Hacia dónde continuar? Mi escritorio principal será cambiado a Windows 10; mi nueva portatil tendrá doble instalación, con W10 y Ubuntu. Ya veré que tal funciona.

A través de los años, he ganado agudeza en Linux mediante prueba y error, pero principalmente hojeando revistas (por supuesto FCM) y sitios web (Ubuntu, por nombrar uno).

Amo Ubuntu hasta que se descomponga de nuevo, principalmente, lo admito, porque lo estropeo. Odio y amo el ciclo de versiones semestrales porque no puedo alejarme de una nueva instalación, incluso aunque sepa que no se implementaron muchas mejoras y surgirán nuevos problemas.

Sin embargo, el tiempo está de mi lado y las nuevas distros me mantienen alerta y preparado. Por lo tanto, brindo por Ubuntu y FCM; hay

peores maneras de gastar el tiempo.

por **Geoff Wade**

Comencé a usar mi primer computadora en los 80s, era una 486. Muy buena en ese tiempo.

Por muchos años, usé MS Windows hasta que un día hallé una copia de Mandrake. Esta fue mi intruducción a Linux.

Como Mandrake no corría los programas que necesitaba, Linux quedó en segundo plano hasta el final de la serie de Windows 95.

Por el final de Win 95, empecé a usar windows y Linux (Suse y Fedora) esto fue mi segundo acercamiento a Linux, del que nunca me recuperé. Ahora uso únicamente Linux, principalmente Ubuntu y Mint, pero yengo la debilidad de instalar varias distribuciones en mi segunda computadora para probarlas y checar el software. Ubuntu 14.04 y Mint 17.1 son mis sistemas de escritorio permanentes por el momento.

No hay nada que necesite que Linux no pueda darme (incluyendo FCM).

He llevado a mi esposa y varios amigos a Linux y no tienen deseo de volver a Microsoft. Mi hijo e hija aún usan Microsoft y Apple para lo que necesitan, pero empezaré a guiarlos hacia Linux.

por **Leenie Gilmore**

Una tarde escuchaba a Kim Komando. Un hombre llamó y dijo que la computadora de su esposa tenía Windows 98 y el quería conectarse en línea con ella. Kim le dijo que probara Xubuntu y no usara windows 98. Ahí empezó todo para mí.

Intentaba salvar viejas Pcs del vertedero y buscar alternativas, Encontré wattOS en 2010 en Distrowatch.com. ¡¡ME ENCANTÓ!! Siempre hay algunos detalles de cualquier tipo con Ubuntu, pero una vez que aprendez, es como la brisa. Ubuntu ha mejorado tanto que no tienes que trabajar duro para tener esa conexión inalámbrica a internet o para que esa tarjeta gráfica trabaje o incluso para que las impresoras trabajen. Los foros de ubuntu están llenos de respuestas a todas las preguntas.

Esto viene de un completo novato que no conocía nada excepto Windows. Si yo puedo hacerlo, cualquiera puede. He aprendido bastante para ayudar en el foro de wattOS como moderador: planetwatt.com/newforum/ ¡Ahí los veo!

by **Robert Streeter**

Comencé a usar Ubuntu desde la versión 4.10 cuando usaba el entorno de escritorio GNOME2. Estaba en la universidad y estaba cansado de los errores diarios de MS Windows y de que tenía que pagar una pequeña fortuna por todo el software incluso para hacer una tarea sencilla.

Así que estaba rumbo a una clase de Información Técnica y noté que un compañero usaba algo que se veía diferente y parecía no ser Windows, así que le pregunté qué usaba. El dijo que era Linspire. Después de buscar en línea hallé que era una distro pagada de Linux. Entonces le pregunté si sabía dónde podía obtener una copia de ese sistema operativo y me dijo que me podría gustar el otro sistema operativo que usaba en casa – se llamaba Ubuntu, así que lo busqué

en línea y decía que podría probarlo sin instalarlo.

Lo hice y quedé muy impresionado. Tomé mi PC y le instalé ubuntu y de verdad lo usaba para todas mis cosas básicas de diario. Pronto me aventuré un poco más lejos con la personalización del sistema, me gustó usar Compiz por sus efectos y personalicé el tema de la interface a mi gusto.

Gustosamente actualicé mi sistema cada 6 meses para tener lo mejor y más nuevo. Fue en 10.10 cuando Unity Desktop Environment era el pichón y pensé que sería una versión de Ubuntu para notebooks, pero cuando se anunció la versión 11.04 y Unity fue el escritorio defacto, fui escéptico a actualizar, lo probé por casi un mes pero no me gustó el cambio -era mucho cambio demasiado rápido.

Así que me quedé con 10.10, aún cuando ya no tenía soporte, me quedé ahí hasta la versión 12.04 LTS. Unity ha crecido y evolucionó en algo completamente mejor en ese año y así empezó a gustarme.

Hoy día uso Xubuntu. Sé que no es Ubuntu en sí pero es un derivado directo que sólo usa el ambiente

Xfce como escritorio. Se ajusta a cada necesidad que tengo y es ligero con los recursos. Sé que le faltan características de Ubuntu pero tiene las propias y lo prefiero sobre ubuntu. Siempre abogo por el uso de Ubuntu o alguno de sus derivados directos. He convertido las computadoras de varias personas con Windows XP casi al final de su vida útil y les ha gustado. Apoyo a Linux en general, pero ubuntu fue mi primer distribución y siempre me quedaré con la familia Ubuntu.

por **Brian Bogdan**

Empecé mi vida computacional, igual que muchos otros, con Windows. Comencé con el 3.11, pagué de nuevo por Windows 95, luego 98 (¡¡incluso Millenium!!), Windows XP, Windows Vista (¡¡Di que no es cierto!!) y finalmente Windows 7. Eso fue una enorme cantidad de dinero. Vi Ubuntu con Jaunty. Era interesante pero lo hallé difícil de comprender y el sistema de archivos se corrompió (¡¡¡Hola fsck!!!) Cargué Jaunty en un arranque dual con Windows.

Estuve así por un tiempo, hasta que mi partición Windows se corrompió, resultndo en la necesidad

de reinstalar el SO. Borré Ubuntu al mismo tiempo. Un poco después, decidí revivir mi vieja portátil con windows ME; Celereon de 500MHz, 512MB de Ram. Dado que no podía actualizarla, le puse Puppy Linux. Creo que fue Lucid. De cualquier manera, ronroneó muy bonito, ¡muchas gracias! Bueno, pronto Puppy Linux me mordió. Tenía una nueva computadora todo-en-uno de un amigo que necesitaba un disco duro. No tenía copia de Windows para trabajar con ella así que también la exploré usando Puppy.

Me preguntaba ¿Por qué habría de hacerlo? Decidí volver a ubuntu de nuevo. Mientras instalaba Lucid Linx en la computadora nueva, de inmediato puse a la venta mi copia de Windows. Desde entonces no he usado productos para windows fuera de una máquina virtual y nunca he regresado. Me encanta el rendimiento, la estabilidad y la personalización de Ubuntu. La única cosa para la que necesitaba Windows era para sincronizar mi Zune (¡si, yo fui el que comró uno de esos!). Ahora tengo un Zen y ya no necesito más de Microsoft.

Corro Ubuntu 14.04 en una PC HP TouchSmart, procesador Intel ® Core2 Duo T5850 (2.16GHz),

4096MB PC2-5300 DDR2 SDRAM, y un disco duro de 1.5TB. Mucho más poder del que necesito. Amo Ubuntu. No me gusta Windows. Uso Unity y estoy feliz con él. Tengo un dicho... ¡Linux NO es Windows, NO QUIERE serlo, no intenten HACERLO así!

por **Trudy Thorgeirson**

Probé ubuntu aproximadamente hace 8 o 9 años -Creo que fue Edgy Eft 6.10- como arranque dual con Windows XP. Siempre había sabido que los SO Linux eran muy difíciles -y sólo para los muy experimentados- pero no me gustaba ser controlado por Windows. Había tenido una PC desde 1980 -empecé con DOS y tuve una corta experiencia con una PDP8 en los 70s [¡soy muy mayor!] pero de ninguna manera un experto. Esperaba aprender lentamente a lo largo de algunos meses. Pero me sentí muy comfortable en unos cuantos días. Esto fue una fortuna ya que el HDD con windows murió (usaba HDDs deparados). Reemplacé el HDD pero no el SO Windows y no he usado Windows desde entonces excepto en mi viejo portátil. Creo que he usado cada actualización desde entonces.

Aún estoy aprendiendo. Usa la terminal ocasionalmente pero ya no tengo que buscar los comandos.

Ahora estoy usando Mint 17 en mi computadora principal, Ubuntu 12.04 en una vieja computadora en mi red para uso familiar y Makula que acabo de instalar para probarlo en mi máquina original Linux -con los mismod dos HDDs. Funcionó bien hasta que actualicé hace unos minutos y me temo que tengo problemas. Haré una instalación limpia y probaré de nuevo. Uso esta computadora sólo por diversión -probar algo nuevo, sin poner en peligro mi computadora principal, la cual, construí yo mismo.

IE n FCM encuentro los tutoriales HowTo, por ejemplo los de Inkscape, excelentes.

por Danny O'Brien

Para empezar, quisiera mencionar que fui un adicto a Windows por muchos, muchos años, en realidad desde Windows 3.1 en adelante hasta mi último OS Windows, Windows 7. Estaba enfermo a morir por los constantes ciclos descargar/instalar/actualizar/reinicia

r, las grandes cantidades de requerimiento de HDD para el sistema y el temor constante de amenaza de virus.

Me gustaría estrechar las manos de cada uno de los que hicieron el OS libre Linux/Ubuntu. Y si supiera cómo programar, pondría también algo de mi conocimiento. Creo que las cosas como esta DEBEN ser libres y abiertas. Bien, sufuciente de mi discurso (lol). Comencé usando Ubuntu 12.04 cuando salió en 2013. Me encantaba el hecho de que podía (y lo hice) crear un dispositivo USB de arranque para correr pruebas en mi computadora para ver 1) si me gustaba, 2) si era compatible con mi hardware y 3) si sería fácil de usar.

Bueno, los tres tuvieron un rotundo y sonoro SI. Lo que encontré sorprendente fue que bajo Windows 7, cuando quería conectar mi celular para hacer una simple transferencia via USB, Windows NO lo reconocía. Tuve que recurrir a aplicaciones de terceros para hacer un respaldo de mi celular (NO me gusta instalar aplicaciones que no conozco). Cuando estaba en mi fase de pruebas vía el dispositivo de arranque USB, UBUNTU NO tuvo problema en reconocer mi dispositivo. Estaba más que

SORPRENDIDO, me enganché de inmediato.

También noté que los requerimientos de HDD (luego de 2 años y contando) eran sorprendentemente bajos, de hecho aproximadamente de ¼ a ½ de lo que Windows requería en el mismo sistema. También el tiempo de arranque era literalmente de 10 a 15 segundos. Incluso después de todos estos años y con pocas adiciones, aún sorprendentemente rápido. Sólo necesité hacer una reinstalación (para mantener las cosas frescas) una vez al año. A diferencia de Windows: luego de 3 o 4 meses (si tienes suerte) el sistema será sorprendentemente L....E....N....T....O.

También las amenazas de virus se han ido de mi mente. Me llevó largo tiempo deshacerme del hábito de tener que buscar en cada instalación antes de instalar -cada archivo que bajaba o recibía.

Sin embargo hay un par de desventajas. Una: el soporte de java normalmente es un problema. Pero me las arreglo para tenerlo trabajando después de buscar un poco y rascarme la cabeza :) Otro pequeño detalle, pero no un gran

problema, es la limitada compatibilidad de impresoras. Luego de unos días de investigar y muchas veces golpear mi cabeza contra el muro (no literalmente, claro), tuve que conseguir una nueva impresora para asegurarme que iba a funcionar en Linux.

Me gustaría mencionar una última cosa: Deseo que haya una forma de hacer una restauración del sistema (me atrevo a decir, gulp, como Windows) para el caso de una instalación fallida o quizá un ajuste mal hecho que hice, lol. Pero más que eso, mantengan el SORPRENDENTE trabajo de todos los proyectos que emprendan, y así tener una experiencia feliz y segura en computación. ¡Salud!

por John Kerr

Había una vez un Linux muy peligroso en las orillas. Bajar cuatro Cds de código para instalar Linux era común y teníamos que hacerlo por cada actualización de las distribuciones. Teníamos que hacer ajustes al software. A veces el tener funcionando el corrector de palabras de OpenOffice era un verdadero reto y las cosas que habíamos arreglado seis meses antes se

deshacían con cada actualización. No puedo decir que esto era suficiente para que renunciara a usar Linux, pero podía ver claramente por qué Linux no estaba listo para el “horario estelar”. Y eso era frustrante porque sabía que Linux tenía mucho que ofrecer.

Entonces llegó este fulano llamado Mark Shuttleworth con su distribución de Ubuntu Linux: “Linux para seres humanos”, un solo disco a descargar y la promesa de no descomponer nada, era justo lo que estaba buscando- Finalmente Linux estaba dando grandes pasos para convertirse en mi sistema principal. He estado con ubuntu desde Warty Warthog y no he vuelto atrás. En algún punto las búsquedas de Google de la palabra Ubuntu sobrepasaron las del número de búsquedas de Linux.

Ubuntu hizo la instalación de una distro basada en Debian muy sencilla. Previamente, Debian era muy difícil de instalar comparada con otras distros, pero el sistema de admistración de paquetes .deb era superior al de todas.

Por supuesto, también debemos agradecer a Klaus Knopper por su invento del live-CD. Éste y la

distribución de Ubuntu han introducido a Linux a mucha gente que de otra forma no lo hubiera probado para nada.

por **Shannon D Jones**

Comencé usando Ubuntu en 2008 con Hardy heron en mi Toshiba Satellite. Tenía arranque dual con Windows Vista, que fue la razón para que comenzara a usar Ubuntu, hasta principios de 2010.

Cuando Ubuntu introdujo el escritorio Unity, me cambié a Lubuntu porque no me gustaba la forma en que lucía, además de que alentaba mi computadora. En 2013 obtuve una Acer Aspire One, y continué usando Lubuntu hasta el otoño de 2014, cuando empecé a usar Peppermint 5. En junio de 2015, regresé a Lubuntu y ahora corro Lubuntu Vivid Vervet 15.04.

por **Ronnie Tucker**

Pensé que sería algo divertido compartir mi historia en Ubuntu. Bueno, eso y la necesidad de llenar el resto de la página de alguna manera.

Eran los finales de 2006 (si mal no recuerdo) y aún usaba Windows XP. Aunque justo a la vuelta, estaba el (ahora temido) Windows Vista. En realidad no me gustaba pensarlo, XP me estaba dando pena y estaba (en general) harto de tanta tontería de Windows.

Probé Linux brevemente en el pasado con RedHat y Mandrake, pero nada serio. Este chico nuevo, Ubuntu, parecía estar causando algo de alboroto, así que decidí probarlo vía live CD. Parecía bueno, así que lo instalé.

Gnome estaba bueno, pero la apariencia de KDE era mi favorita, así que instalé el escritorio KDE. Bien, eso no estuvo bueno. Ahora tenía dos escritorios y un menú 'inicio' que era una masa de aplicaciones.

Luego de un reinicio con un CD de Kubuntu, fui mucho más feliz.

Cerca de seis meses después fue que tuve esa loca idea de hacer una revista de Ubuntu.

Me quedé en Kubuntu por algún tiempo, pero luego del gran HDDesastre del año pasado (ver en el número no terminado de FCM esa debacle) no tenía un DVD de

Kubuntu para arrancar y terminé usando un viejo DVD de Mint de una revista.

Eso revivió mi sistema de nuevo y me las arreglé para tener todo reinstalado, junto con mis respaldos en la nube. Así, me quedé un tiempo en Mint hasta que salió un nuevo Kubuntu. Entonces abandoné Mint y regresé a Kubuntu.

Luego de unos enredos recientes con Kubuntu (y Plasma 5) lo abandoné de nuevo por un sencillo Ubuntu 15.04.

Mi gran preocupación era, por supuesto, Unity. Para mi sorpresa, ha madurado muy bien y ahora es muy manejable.

Creo que el bueno y viejo Ubuntu podría ser mi nuevo hogar.

¿Para bien? Bueno, ¡sólo el tiempo lo dirá!



CARTAS

Si deseas enviar una carta para su publicación, sea elogio o queja, por favor envíala al email: letters@fullcirclemagazine.org. POR FAVOR TOMA EN CUENTA: algunas cartas pueden ser editadas debido al espacio.

Síguenos en:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

¡FULL CIRCLE TE NECESITA!



Sin alimentación de los lectores, **Full Circle** sería un archivo PDF vacío (el cual no creo le interese a la gente). Siempre estamos buscando artículos, reseñas, ¡lo que sea! Incluso las cosas pequeñas como cartas y capturas de escritorio ayudan a llenar la revista.

Mira el artículo Escribiendo Para **Full Circle** en este número para leer sobre nuestras guías básicas.

Mira el artículo en la última página de cualquier número para tener los detalles de a dónde enviar tus contribuciones.



Tuxidermy





P Mi portátil viene con 14.10. ¿Debo actualizar a 15.04?

R Sí, 14.10 ha caducado, por lo que no está recibiendo actualizaciones. Lo mismo ocurrirá con 15.04, tendrá que actualizar a 15.10 a finales de año.

P ¿Cómo puedo unir dos vídeos WebM, manteniendo la misma calidad?

R (Gracias a TheFu en los foros de Ubuntu) Una solución: poner los dos en un archivo mkv usando:

`mkvmerge`, luego usa `mkvmerge` para juntarlos.

```
mkvmerge -o file1.mkv
file1.webm
```

```
mkvmerge -o file2.mkv
file2.webm
```

```
mkvmerge -o joined_file1_2.mkv
file1.mkv file2.mkv
```

Estos comandos toman el mismo tiempo que una copia de archivos. La

transcodificación no es necesaria. Hay algunos requisitos. Ambos archivos deben tener la misma configuración de codecs para video y audio.

P Me sale este mismo mensaje de error cada vez que intento actualizar mi sistema (Lubuntu 15.04): No hay suficiente espacio libre en disco.

R (Gracias a Vladlenin500 en los foros de Ubuntu) El tamaño por defecto que el instalador asigna a la partición /boot es realmente pequeño, tanto que sólo unas pocas versiones del núcleo son suficientes para llenarlo. El actualizador se queja de falta de espacio en esa partición, no en otra parte.

(Comentarios del OP) El comando:

```
dpkg -l | grep linux-image-
```

mostró nueve kernels instalados. Para quitar una, he usado un comando como:

```
sudo apt-get -y purge linux-
headers-3.13.0-24 linux-
```

`headers-3.13.0-24-generic`

Gord señala: El Gestor de paquetes Synaptic también puede usarse para eliminar los núcleos antiguos. Por ejemplo, busque "3.19.0" para ver todos los archivos del kernel en esa serie.

P Quiero actualizar 12,04 a 14,04, pero obtengo este resultado:

```
root@xaylo-Inspiron-
3542:/home/xaylo# sudo do-
release-upgrade
Checking for a new Ubuntu
release
No new release found
```

R (Gracias a grahammechanical en los foros de Ubuntu) Ejecutar Update Manager. Haga clic en el botón que dice "Configuración". A continuación, vaya a la pestaña Actualizaciones y busque en el menú desplegable por el panel denominado: Notificarme de una nueva versión de Ubuntu. Hay tres ajustes. "Cualquier nueva versión"; "para las versiones de apoyo a largo plazo", y "nunca". Es necesario el ajuste: para las versiones de apoyo a

largo plazo.

P Configuré Kontact pero obtengo el siguiente mensaje de error despues de entrar my clave y email de gmail:"El Servidor para la cuenta "Google Mail (XXXXXX)" rechazo el usuario y clave proporcionados...."

A (Gracias a qamelian en los foros de Ubuntu) Compruebe la configuración de seguridad en su cuenta actual de Gmail en la Web. De forma predeterminada, Gmail ahora bloquea el acceso por las aplicaciones cliente de correo electrónico que Google no considere suficientemente seguras. Para evitar esto, es necesario decirle a Gmail que habilite y permita el acceso de las aplicaciones inseguras. En la interfaz web de Gmail, haz clic en el icono de engranaje para ir a la configuración. Haga clic en Cuentas e importación. En Cambiar configuración de la cuenta, haga clic en Configuración de la cuenta Otros de Google. Esto abre la página Mi cuenta. Bajo Inicio de sesión y Seguridad, haga clic en Iniciar sesión en Google. Después se carga la página, desplácese casi hasta el

fondo. Verá un control deslizante que le permite alternar el ajuste para Permitir Aplicaciones menos seguras.

P Empecé con un disco duro vacío. He creado dos particiones en el disco, e instalé Windows en la primera, luego Ubuntu en la segunda. Sin embargo, el resultado no funciona como esperaba.

R (Consenso de muchos mensajes recientes en los foros de Ubuntu) Funcionará mejor si crea una partición que tome la mitad del espacio e instale Windows allí. Luego dígle a Ubuntu que se instale en el espacio vacío.

LAS PREGUNTAS MÁS HABITUALES EN ASKUBUNTU

* ¿Para qué sirve el comando "dd"?
<http://goo.gl/rWHwuT>

* ¿Por qué no esta incluido Oracle Java en el repositorio estándar de Ubuntu?
<http://goo.gl/9HXOzv>

* ¿Por qué las cups se actualizan con tanta frecuencia?
<http://goo.gl/KlX3ah>

* ¿Cómo obtener información acerca de un paquete antes de instalarlo?
<http://goo.gl/nlCYP5>

* ¿Está condenado a mi disco duro?
<http://goo.gl/8KmA6J>

* Razón para mantener una GPU en un equipo que ejecuta Ubuntu Server
<http://goo.gl/HGuda9>

* He borrado accidentalmente el network-manager y no tengo acceso a internet
<http://goo.gl/NmVH7A>

* ¿"necesito" DKMS?
<http://goo.gl/9DEyhf>

* ¿Cómo sustituyo las fuentes desconocidas?
<http://goo.gl/WDxEZV>

* ¿syslog no existe!
<http://goo.gl/9VUmZH>

CONSEJOS Y TÉCNICAS ERES UN TONTO SI...



Planeaba guardar esto como mi canto del cisne, pero la idea de usarlo en la edición 100 es convincente.

Me paso algo de tiempo buscando en
full circle magazine #100

los foros de Ubuntu para la columna Q&A. Cuando me encuentro gritando, "no funciona porque eres un idiota" en la pantalla, me imagino que esto no es realmente productivo. Sin embargo, puede ser entretenido.

"Mi disco duro murió, y yo realmente, realmente necesito los archivos del mismo." ¿Nunca ha oído hablar de la "copia de seguridad"?

"¿Cómo puedo hacer que el ventilador en mi equipo funcione más lento?" Hay varios métodos, si no te importa que el equipo se queme.

"Mi lista de artículos deseados es de \$ 2.000 de largo, y he encontrado este equipo por \$ 198. ¿Va a hacer lo que quiero?" Probablemente no.

"¿Cómo puedo acelerar mi netbook de 2008?" Hace siete años que compraste el equipo más lento, que estaba disponible, y te quejas sobre el desempeño AHORA?

"Quería un servidor de archivos, así que instalé Ubuntu Server." Que toma 10 veces más esfuerzo de configurar que Ubuntu de escritorio, sin beneficio de compensación, a menos que se esté ejecutando un servidor web de alto volumen o alguna otra aplicación donde una

ganancia de rendimiento podría ser importante.

"Entré en el comando 'cd descargas' y Ubuntu dice que no existe el fichero o directorio." OK, todos hicimos esto -al menos una vez. Microsoft nos ha entrenado mal en usar mayúsculas y minúsculas.

"He descargado [algún programa] y lo instalé, pero no funciona." Y has leído los requisitos del sistema para [algún programa]? Si es posible, trate de instalar programas que utilizan un método admitido, como el Centro de Software, de Synaptic o apt-get.

"¿Cómo puedo compilar tal-y-tal paquete?" Donde tal-y-tal está en los repositorios, por lo que la compilación es contraproducente.

"No sé cómo es posible limitar el número de particiones en un ordenador portátil en particular ..." Y tal vez podamos revertir la gravedad si sólo trabajamos en ello. (CUATRO particiones primarias es un límite absoluto en el esquema de partición MBR, y una partición extendida es la manera de evitarlo.)

"Tengo Gazorks 123x y tiene tal y tal problema..." Y cuando Googleo "Gazorks 123x Linux", la solución

aparece ante mis ojos. ¡Google es tu amigo!

"lo que pasa es que yo he cifrado mi carpeta de inicio ..." Hay muchas cosas que pueden salir mal, ¿por qué añadir una a la lista?

"El programa XYZ es confuso..." A veces necesitas pasar un poco de tiempo con los tutoriales para usar programas poderosos.

"Mi tarjeta de video de ocho años de edad murió, así que compré esta tarjeta de video de cinco años de edad...." ¿No tenías 20 dólares por una tarjeta de vídeo de tres años de edad?"

"De repente empecé a tener efectos de vídeo extraños..." ¿Y consideraste que podría ser un problema de hardware?

"Traté de instalar Windows en mi equipo, pero sólo muestra una pantalla azul de la muerte, así que traté con Ubuntu" Incluso un OS maravilloso no puede solucionar los problemas de hardware.

"He intentado instalar XXXXX pero fracasé." Sí, eso es lo que sucede cuando no nos dices qué versión de Ubuntu utilizas, cómo trataste de

"instalar" XXXXX, o cómo reconoces el "fracaso".

"Cometí un error de mi sistema porque no sabía lo que estaba haciendo, así que para recuperarme, he editado un archivo de sistema." ¿Qué pasaba por tu mente cuando decidiste agravar el error?

"Tengo que utilizar esta versión obsoleta de Ubuntu." No, no hagas eso. Usa Ubuntu, Xubuntu, Puppy Linux o SliTaz. Nada bueno sucede cuando se ejecuta software que no está recibiendo actualizaciones de seguridad.

"Tengo un ordenador portátil de Dell que tiene intel 3000 como gráficos, así como una tarjeta gráfica Nvidia GeForce GT 525M 525M ..." Él hace una pregunta razonable, pero siete de siete respuestas demuestran que no sabe leer. Por ejemplo: "ejecuta lspci". Él sabe exactamente lo que está en su computadora, así que no hay necesidad de ejecutar lspci.

"¿Cómo puedo instalar mi ratón inalámbrico?" Reemplaza la batería muerta.

"Tengo un Toshiba Satellite ..." Eso le dice al lector que es un ordenador portátil, pero podría contener casi

cualquier cosa dentro. ¡No puedo ayudarte sin algunos detalles!

"Yo estaba tratando de configurar mi programa de copia de seguridad, y me dio este mensaje de error..." Y no se te ocurrió que decirnos el nombre del programa de copia de seguridad?

"No sé cuál es el modelo de este portátil es." Cierre la tapa, dale la vuelta, y ¡lee lo que está en la etiqueta! Es posible que necesites sacar la batería.

"¿Por qué fracasó la instalación? Tengo este mensaje de advertencia." Es sólo una advertencia ¡la instalación funcionó!

"Mi resolv.conf está siendo ignorada en el arranque." No, no es ignorada en el arranque -se genera en el arranque. Si nos dices cuál es el problema real, tal vez alguien pueda ayudarte.

"Necesito actualizar mi servidor desde 7.04 con el mínimo tiempo de inactividad y sin pérdida de datos." Veamos, servidor 7.04 expirado HACE TRES AÑOS. No te sorprendas cuando las personas sugieran que compres un nuevo sistema, o al menos un nuevo disco duro, e instalar allí, y luego copiarle tus datos.

"He guardado muchos archivos, y ahora toda mi memoria se ha ido!" O tal vez tu espacio en disco.

"Quiero modificar el archivo /proc/cpuinfo. Tengo que editar el parámetro de serie en el archivo cpuinfo." Cpuinfo no es en realidad un archivo, por lo que no puede editarlo. Y no contiene una serie.

"Tengo Apache 2.4 instalado en mi Ubuntu 14.04 y ahora mismo es demasiado lento." Pero no había información útil sobre el equipo o la instalación. Tal vez el OP debe esperar los resultados que está viendo.

Si te reconoces en alguno de los anteriores, sólo quiero decir "Estoy muy, muy agradecido de que no ser tu."



Gord ha tenido una larga carrera en la industria de la computación, luego se retiró varios años. Hace poco se encontró a sí mismo como "El tipo de TI" en una firma de contadores de 15 personas en Toronto.

¿Cuál es la edad de un virus informático? ¿Quién creó el primer virus informático? Estos simples programas pueden causar muchos estragos. La idea de los primeros virus informáticos se publicaron en 1966. El artículo La Teoría de Autómatas Autorreproductores es una obra publicada póstumamente por John Neumann. Al parecer, en 1949, los programas auto-replicantes fueron creados para producir virus. John Neumann se muestra a continuación.



En 1959 los Laboratorios Bell crearon un juego de ordenador llamado Darwin. Los creadores, Víctor Vysotsky, H. Douglas McIlroy y Robert P Morris, diseñaron el juego en el que los virus/especies compitieron por el procesador del PC. Más detalles sobre Darwin se pueden encontrar aquí:

<http://www.cs.datmouth.edu/~doug/darwin.pdf>

Este es el juego más antiguo documentado de programación como se muestra en la imagen de arriba. Este juego con el tiempo se detuvo cuando uno de los creadores desarrollaron un virus/especies que no pudieron ser conquistados.

En 1971, el primer virus informático fue creado por Bob Thomas. Usando ARPANET, este

virus infectó los equipos que ejecutaban el sistema operativo Tenex. Este virus sólo mostraba un mensaje "Soy la enredadera, ¡Atrápame si puedes!" De ahora en adelante el nombre de este virus es la enredadera. Si bien es molesto, este virus no era malicioso. En respuesta, Ray Tomlinson escribió un programa llamado Reaper que elimina la enredadera en los equipos Tenex OS. En consecuencia, el Reaper es el primer programa antivirus creado.

El primer virus malicioso fue creado en 1974 llamado Conejo. Este programa viral podría clonarse en un disco duro del ordenador. El proceso de clonación podría minar los recursos de la computadora hasta que finalmente colapsaba. El creador del virus es desconocido.

Un año más tarde, John Walker creó Animal, que infectaría las Univac 1108. Este programa haría una serie de preguntas al usuario final. El equipo intentaría adivinar qué animal le gustaba al usuario basado en sus respuestas. Una simple actualización del sistema operativo serviría para neutralizar esta amenaza.

En 1979 el Millersville State

```
*.HH.HH.H.HH.H.HH.HHHH.H.HE.H.HH
.H.HH.HE.HH.HH.H.HH.H.HH.HEE.HH.
EEE.EE.EEEE.EE.EEEEEEEEEEEEEEE.EE.E
EEEE.HH.HE.HE.H.HE.EEE.HE.EE.EEE
.EEEEEEEEEEEEEEEEEEE.EEEEEEEE.H.E.B
.B.H.H.E.B.E.H.H.H.E.H.E.H.B.E.E
.H.E.E.H.B.E.H.B.H.H.H.H.B.H.B.E
.H.E.E.B.B.B.H.B.E.B.E.E.E.E.E.B
.H.H.B.E.H.B.E.B.B.B.*
```

```
Species B:  population 19
Species E:  population 91
Species H:  population 64
```

College experimentó el primer "sneakernet." Dos tarjetas de instrucciones de semillas al azar fueron colocados en la pila de tarjetas para el ordenador Univac. Las tarjetas de instrucciones de semillas simplemente sobrecargaron el equipo con salidas minimalistas. No hubo daños permanentes en el sistema. A una persona se atribuyó el incidente y pagó una multa de menor importancia. En consecuencia, el colegio instituyó una política de seguimiento para las personas.

El próximo mes de Linux al pasado acabará con la historia de los virus informáticos.



SJ Webb es un aficionado de Linux y Coordinador de Investigación. Le gusta pescar, los vehículos modificados y pasar tiempo con su esposa e hijos. Agradece a Mike Ferarri su tutoría.



FIRST STATE NORMAL

Millersville is the oldest teacher-education center in the state. Opened in 1854 as Millersville Academy, a Teacher's Institute was held 1855. Made the first State Normal, 1859. A State Teachers College since 1927.



Cuando empecé a usar Linux hace seis años, lo hice con Ubuntu, porque se me descompuso una computadora con Windows XP. Inmediatamente quede fascinado por todo lo que Ubuntu tenía que ofrecer, también quede cautivado con el concepto de Software Libre de Código Abierto, y con la inmensidad de regalos que vienen incluidos con Linux como el GPL, la filosofía visionaria de Richard Stallman, Linus Torvalds y sus coloridos sermones, la libertad de modificar cualquier cosa en el software que quisiera, etc. El entorno de GNOME fue el mas adecuado para mi en ese entonces, viniendo de un entorno restringido de Windows. La habilidad de conseguir cualquier pieza del software del Ubuntu Software Center fue la mejor idea cuando apenas comenzaba iOS App store de Apple y la Play Store de Android.

Pero mi sonrisa desapareció cuando vi dentro de los juegos para Linux y descubrí que Tux Racer era el juego mas excitante disponible. Había también el Emulador de Windows, WINE, pero no tuve una

buena experiencia con el al principio, y, por la mayoría del tiempo, he podido vivir sin el por los últimos seis años.

Once entregas de Ubuntu después, estoy mas que extasiado de decir que el futuro de el juego en Linux se ve mas prometedor que nunca. Empecé a usar Linux cuando jugar en Linux comenzó a sufrir sus mas grandes cambios desde su comienzo en 1992. No solo he sido capaz de ver los frutos de esas semillas, sino también he tenido el placer de escribir sobre mis descubrimientos a través de Full Circle Magazine. Ha sido un viaje accidentado hasta ahora, y estoy dispuesto a apostar que estamos apunto de embarcarnos a un viaje a lugares imprevistos a los que tal vez podríamos haber visto solo en sueños o ilusiones. El 100° Full Circle Magazine no pudo haber salido en un mejor momento. De donde venimos, en donde estamos, y a donde nos dirigimos podría bien ser un videojuego, y tu, lector, eres el jugador. Así que juguemos.

Cuando apenas empecé a usar

Linux, usaba una PC Dell Precision 360 con Windows XP preinstalado, eso fue hace 6 años – Windows 7 apenas lo habían sacado. Aunque la computadora fue un estación de trabajo y debido a su edad (y tarjeta gráfica) no podía jugar la mayoría de los juegos AAA disponibles para Windows de esa época. Cuando la PC se descompuso debido a un virus (los virus empezaban a ser un fastidio para TODOS los usuarios de Windows), tuve que esperar cerca de dos semanas a que Dell amablemente me enviara los discos de reinstalación al final obtuve dos discos, uno para instalar Windows XP y otro para instalar los drivers que no estaban actualizados, los cuales me tomaron un par de días en actualizarlos. De cualquier forma, siendo que necesitaba una computadora que funcionara, y habiendo escuchado de Linux por un amigo, decidí ver mas. Después de un día provechoso de investigación, opte por instalar Ubuntu 10.04 LTS, e inmediatamente quede enamorado de mi computadora. Esa vieja pieza de chatarra ahora era una estación

de trabajo inmaculada, mas veloz y mas eficiente que cualquier cosa que hubiese usado hasta ese entonces. Como no podría amar eso? Todo era mejor, excepto por la calidad y cantidad de los videojuegos disponibles para Linux. Seguro, había algunos juegos disponibles, pero en comparación con los de Windows era como David contra Goliat. Poco sabia que todo eso estaba apunto de cambiar.

Haber usado Ubuntu por cerca de un año, me ayudo a comprender algunas relaciones básicas entre el hardware y software, y fui capaz de construir mi propia PC con dual boot entre Windows 7 y Ubuntu 10.10, pero los juegos del lado de Linux seguían sin ser muy atractivos. Por cerca de un año, cuando usaba Windows era mayormente para jugar, pero, mientras usaba Linux, de hecho era para hacer el trabajo y aprender mas acerca de como funciona Linux.

Eventualmente, descubrí el Humble Indie Bundle. Con la

compra de el Humble Indie Bundle V, repentinamente estaba positivamente abrumado con ocho de los mejores juegos que había jugado en años, no solo en Linux si no en cualquier sistema o consola. Finalmente, todos estos juegos estuvieron disponibles para Linux. Amnesia: The Dark Descent, podría decirse que es uno de los mejores juegos de horror y que dan mas miedo, fue la principal razón por la que compre este paquete Humble Indie (ha cambiado su nombre a simplemente Humble Bundle). Jugar Amnesia en Ubuntu solo un par de años después de que fue lanzado para Windows me dio la esperanza de que la marea estaba cambiando y que Tux el Pingüino estaba a punto de montarse en la siguiente ola. El juego corría excepcionalmente bien en Linux, casi como si hubiese sido hecho exclusivamente para asustar a geeks de Linux. Pero esto solo era la punta del iceberg. También descubrí Bastion, un divertido y entretenido juego de plataformas el cual era compatible con mi controlador de juegos y tenia los mas exquisitos y vistosos gráficos parecidos a los de caricaturas. La banda sonora pudo haber pasado como un álbum de musica. El narrador del juego y sus divertidos

y extravagantes comentarios todavía permanecen como unos de mis favoritos.

Después estaba Limbo, un juego de plataformas en blanco y negro sin tutorial o explicación – el cual pronto se volvió en un hit durmiente con su acercamiento minimalista y sus rompecabezas lógicos. Limbo fue uno de los primeros juegos que jugué, que uso dibujos reales a lápiz como fondos a lo largo del juego. Una captura de pantalla de el esta incluida aquí. Las ventas de Linux desde los primeros paquetes Humble Indie dejaron ver



a la industria del juego que había la posibilidad de hacer dinero abasteciendo a los jugadores de Linux. En promedio, los jugadores en Linux estaban casi el doble mas por los Humble Indie Bundle que sus contra partes en Windows. Los desarrolladores y distribuidores de juegos Indie tomaron nota de esto y así los grandes distribuidores como Valve ¡Gracias Humble Bundle!

Mas que nada, la contribución de Humble Bundle fue que el mundo supiera que hay dinero para hacer con los jugadores en Linux.

Todo lo que necesitábamos ahora era que una marca establecida prestara atención y guiara el camino. ¿Habría alguna compañía que se la jugara en un sistema que tenia menos del 1.0% de usuarios? Entonces sucedió Microsoft nos tendió a Steam en bandeja de plata cuando libero Windows 8, uno de los mas odiados sistemas operativos de todos los tiempos. El sueño de Microsoft de una cárcel controlada como Apple en forma de Microsoft Store motivo a el dueño de Valve, Gabe Newell a traer el motor de Steam a Linux.

Ahora no había marcha atrás. Al principio fue lento. Un puñado de juegos empezaron a ser portados a Linux. De cualquier forma, algunos de estos juegos ya habían sido enormes éxitos de Valve, como Portal, Team Fortress 2, y Left 4 Dead 2. Estos juegos mostraron exceder las expectativas de todos en cuanto a el potencial de los juegos en Linux tenian. Con el anuncio que SteamOS estaría basado en Ubuntu, esto significaba que la librería de Steam probablemente estaría disponible algún día en Linux. Esto ha probado ser algo que ha ayudado a mas que solo jugadores. Una de la mas grandes barreras que hemos tenido

que pasar ha sido la mala calidad de los controladores gráficos propietarios para Linux. Aun así los controladores libres, de código abierto, son perfectos para la mayoría de nuestros usos diarios, pero ese no es el caso cuando hablamos de juegos.

Desafortunadamente, para poder disfrutar juegos de calidad como el Play Station 4, es necesario que nuestro sistema este equipado con los últimos controladores gráficos propietarios. Desde que Steam estuvo disponible para Linux, Nvidia y AMD rápidamente se

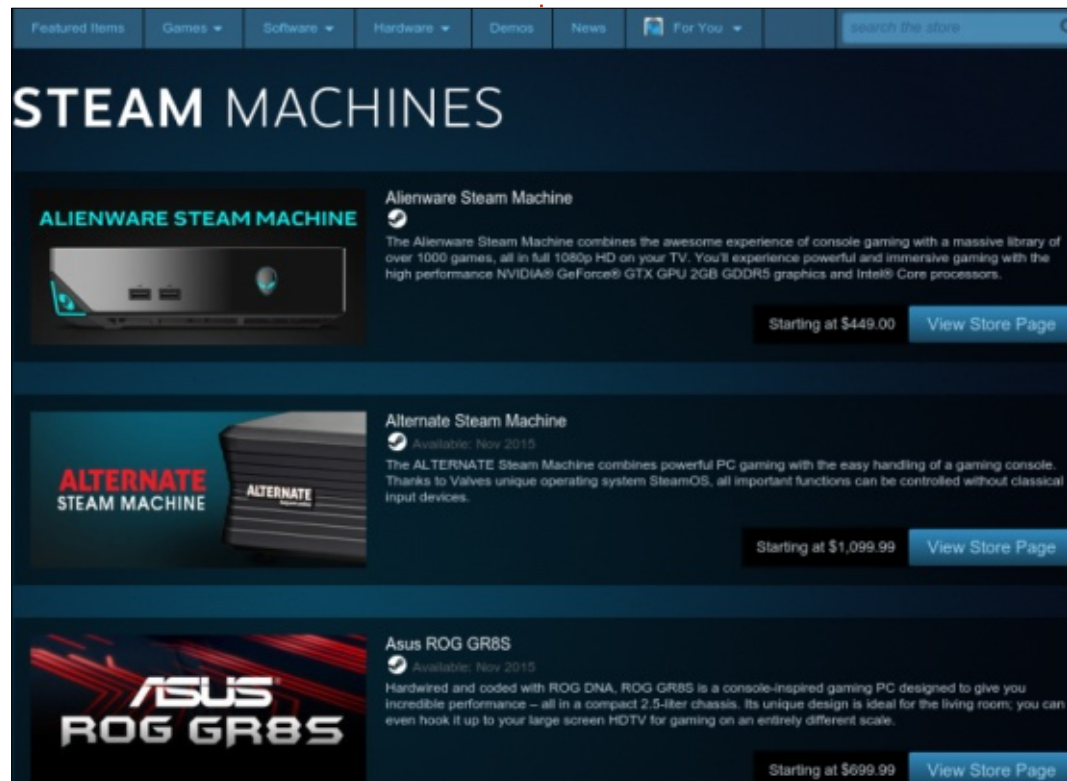
dieron cuenta que una significativa porción de sus consumidores tenían Linux, y que no se verían beneficiados ignorando esta minoría creciente. Ahora, los controladores gráficos privativos para Linux empezaban a rivalizar con los controladores manufacturados para Windows y Mac OS X. Ahí fue cuando supimos que nuestros sueños se habían hecho realidad. Fue entonces cuando muchos jugadores empezaron a volar completamente sus dual-boot con sus particiones de Windows, ya que ya no eran

necesarias.

Los lanzamientos para Linux fueron The Witcher 2, Dota 2, Borderlands 2, Dead Island y mas recientemente Bioshock Infinite y Borderlands:The Prequel fue prueba que Valve estaba manteniendo su palabra sobre los planes sobre SteamOS y las Steam Machines. Aun así Valve estaba plagada de retrasos a lo largo del 2014 y al principio del 2015, ahora estamos a solo un par de meses de el lanzamiento oficial de las Steam Machines y de el SteamOS. De hecho, ya he pre-ordenado mi Controlador Steam y se me estaría

entregando en algún momento en octubre de acuerdo con mi recibo. Al mismo tiempo debería haber una amplia variedad de Steam Machines disponibles desde los \$450 USD hasta los \$2,000 dependiendo de los caballos de fuerza que quieras y cuanto estés dispuesto a pagar. Aun así Dell, HP, Lenovo, System 76 y otros han estado vendiendo PCs con Linux desde hace tiempo, esta es la primera vez que he visto un gran anuncio promocionando y vendiendo PCs con Linux pre-instalado.

Siempre un líder e innovador,



Valve estuvo dispuesto a jugársela con Linux y así como consecuencia otras compañías eventualmente la siguieron. Ahora es común escuchar noticias de los desarrolladores, distribuidores, revendedores, etc. Sobre juegos nuevos que los sacan en Linux. Warner Brothers ha sacado recientemente Middle-Earth: Shadow of Mordor para Linux, y supuestamente traerán Arkham Knight a Linux en noviembre. Actualmente estamos atestiguando el mas grande cambio del paradigma en la historia del juego en Linux. Gracias Valve.

Aunque el Humble Bundle y el Steam de Valve han sido piezas clave en traer juegos AAA a Linux, como en todo código abierto ha sido la comunidad de Linux la que ha jugado el mas grande rol en traer este tan codiciado cambio. El soporte financiero que la comunidad Linux ha invertido en juego para Linux ha sido el que ha cambiado todo. Tan pronto como Humble Bundle empezó a lanzar paquetes con juegos para Linux, fue evidente que los jugadores en Linux estaban dispuestos a gastar mas que sus contra-partes en Windows y Mac OS X. Como puedes ver en la tabla he puesto los

numero por plataforma de las ventas del Humble Indie Bundle V, el promedio de los compradores en Linux es de \$12.47 contra \$7.98 de los de Windows el cual es un tema común que es compartido por Humble Bundles con juegos de Linux desde entonces.

Lo cual dirige a mi pensamiento final para todos ustedes jugadores. Hagamos todo lo que esté a nuestro alcance para mejorar los juegos en Linux como apoyar financieramente a los juegos en Linux. Si todavía usas dual-boot con Windows y estas por comprar un juego que sera jugado en Ubuntu o alguna otra distro de Linux, por favor reinicia tu PC y haz la compra mientras usas Linux. Cada una de las ventas en Linux cuenta. De cualquier forma, una venta de el mismo juego a través de Windows (o Mac OS X) es aun así otro numero en nuestra contra. También, apoya tantos distribuidores como te sea posible. He estado comprando mis juegos no solo por Steam, también en Humble Bundle, GOG, y en algunas ocasiones con los desarrolladores si es posible. También he apoyado financieramente juegos a través de www.kickstarter.com si decides hacerlo por esa ruta, te aconsejo

que des tu apoyo solo si te dan un demo que puedas jugar en Linux así aseguras que tu dinero no va a ser destinado a un juego que podrá estar disponible solo en otro sistema operativo y no en nuestro querido Linux.

El juego o la falta de el, ha mantenido la base de usuarios en Linux cerca del 1% a nivel mundial desde su inicio de el kernel de Linux. El dinero habla, y un voto con tu cartera, no solo compras un gran juego, pero también ayudas en general al ecosistema de tu sistema operativo favorito. Ayudas a que los fabricantes de hardware y proveedores de software sepan que ignorar a Linux no es redituable para ellos, lo cual en su momento hace que la compatibilidad en Linux del hardware/software este mas disponible, fácil de usar y que su calidad mejore en gran medida. Así por lo que se ha estado hecho y por lo que viene, te digo a ti, usuario de Linux, gracias por ayudar a Linux ha ser todo lo que es y lo que sera. El futuro se ve prometedor y todos lo compartiremos.



Oscar es graduado del CSUN, es Maestro/Director de Música, beta tester, editor de Wikipedia, y contribuye en los Foros Ubuntu. Puedes contactarlo en: www.gplus.to/7bluehand o al email: www.7bluehand@gmail.com



PATROCINADORES

PATROCINADORES

Bill Berninghausen
Jack McMahon
Linda P
Remke Schuurmans
Norman Phillips
Tom Rausner
Charles Battersby
Tom Bell
Oscar Rivera
Alex Crabtree
John Malon
Ray Spain
Richard Underwood
Charles Anderson
Ricardo Coalla
Chris Giltane
William von Hagen
Mark Shuttleworth
Juan Ortiz
Joe Gulizia
Kevin Raulins
Doug Bruce
Pekka Niemi
Rob Fitzgerald
Brian M Murray
Roy Milner
Brian Bogdan
Scott Mack
Dennis Mack
Tushar Roy

DONADORES

John Niendorf
Daniel Witzel
Douglas Brown
Donald Altman
Patrick Scango
Tony Wood
Paul Miller
Colin McCubbin
Randy Brinson
John Fromm
Graham Driver
Chris Burmajster
Steven McKee
Manuel Rey Garcia



CHA CHA CHA CHANGES

(CAMBIOS)

Nuestro administrador SE AUSENTÓ SIN PERMISO por meses, y no tenía idea de si el sitio estaba o no pagado. Inicialmente el plan era mudar el sitio y dominio a mi hosting, pero al final me las arregle para localizarlo y transferir el hosting del sitio y el dominio FCM a mi.

El nuevo sitio está ahora arriba.
MUCHISIMAS gracias a **Lucas Westermann** (el señor Command & Conquer) por tomar la tarea de reconstruir completamente el sitio y los scripts desde cero en su propio tiempo.

La página de Patreon que he armado es para ayudarme a pagar los costos del dominio y hosting. El objetivo anual fue rápidamente alcanzado gracias a aquellos listados en esta página. FCM no se va. No te preocupes por eso.

Algunas personas han preguntado por una opción de PayPal (donación sencilla), así que he agregado un botón a un lado en el sitio.

Muchas gracias a todos los que han usado Patreon y el botón de Paypal. Es una gran ayuda.

<https://www.patreon.com/>





CÓMO COLABORAR

¡FULL CIRCLE TE NECESITA!

Una revista no es revista sin artículos y Full Circle no es la excepción. Necesitamos tus opiniones, escritorios, historias, cómo (how-to's), reseñas, y todo lo que quieras contar a tus compañeros

Siempre estamos buscando nuevos artículos para incluirlos en Full Circle. Para ayuda y guías por favor mira la Guía Oficial de Estilo **Full Circle**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

Envía tus **comentarios** o experiencias en Linux a: letters@fullcirclemagazine.org
Las **reseñas** de Hardware/software deben enviarse a: reviews@fullcirclemagazine.org
Preguntas para Q&A envíasalas a: questions@fullcirclemagazine.org
Capturas de escritorio envíasalas a: misc@fullcirclemagazine.org
...o puedes visitar el sitio en: fullcirclemagazine.org

FCM#101

Fecha Tope:

Domingo 06 Sept. 2015.

Liberación:

Viernes 25 Sept. 2015.



Equipo Full Circle



Editor - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Lucas Westermann

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

Edición y Corrección

Mike Kennedy, Gord Campbell, Robert Orsino, Josh Hertel, Bert Jerred, Jim Dyer y Emily Gonyer

Nuestro agradecimiento a Canonical, los muchos equipos de traducción en todo el mundo y a **Thorsten Wilms** por el logo de FCM.

Obteniendo Full Circle Magazine:



Formato EPUB - Las ediciones recientes de Full Circle tienen un enlace hacia el archivo epub en la página de descargas. Si tienes algún problema con el archivo epub, puedes mandar un email a: mobile@fullcirclemagazine.org



Issuu - Puedes leer Full Circle en línea via Issuu: <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. Por favor comparte y califica FCM ya que esto ayud a difundir FCM y Ubuntu Linux.



Google Play - Ahora puedes leer Full Circle en Google Play/Books. Busca 'full circle magazine' o haz clic en este enlace: <https://play.google.com/store/books/author?id=Ronnie+Tucker>



Magzter - También puedes leer Full Circle en Magzter.com: <http://www.magzter.com/publishers/Full-Circle>



EQUIPO DE TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL

¡Hola a los lectores de FCM!

Somos el equipo de traducción al español de la revista a partir de este número. Al ser el primer número, sabemos que quizá haya algunas fallas y esperamos que si tienes algún comentario o sugerencia, nos lo hagas llegar al correo traduccion-fcm-es@googlegroups.com.

Actualmente el grupo está formado por personas de Chile, Colombia, España y México. Nuestro esfuerzo de traducción es a la manera del Software Libre, abierto y gratuito.

Nos comprometemos a publicar los números dentro del mismo mes en que se publica la revista en inglés. Sabemos que hay muchos números previos que requieren ser traducidos, por lo que hacemos un llamado a todos aquellos que deseén y puedan colaborar, no importa si colaboran traduciendo un sólo artículo al mes, cualquier ayuda es bien recibida. ¡Contáctanos!

COLABORADORES EN ESTE NÚMERO

Juan (COL)

Domingo Berrón (ESP)

Félix Martín Cruz G. (MEX) Ex podcaster del Otro Podcast Sobre Linux, es usuario de Linux desde 2005.

Gabriel Márquez (MEX) es Profesor de inglés en el IPN ESIME Azcapzalco, México, D.F., amante de la tecnología, usa Linux desde Ubuntu 10.04. Puedes contactarlo en gabo.scar.squad@gmail.com

Eduardo Román (CHL) puedes contactarlo en eprosoft@gmail.com

Carlos Sánchez (MEX)