



Agosto 2007
#1



Free TUX 1.0



Compiz-Fusion



- * NetBeans (Java), **Juegos**
- * **MySQL**, OpenOffice
- * **Gimp**, Kernel
- * Gcc, **ISO**





Comunidad Linux Tecamac

Editorial





Comunidad Linux Tecám^ámac

Comunidad Linux Tecám^ámac (CLITEC): es un grupo de alumnos de la Universidad Tecnológica de Tecám^ámac y miembros foráneos que se han unido con la finalidad de promover el uso del Software Libre y Open Source, ya que en nuestra comunidad es imprescindible el uso de un computador para la mayoría de los negocios que existen en el lugar. Además, el 100% de las escuelas dentro de la región, promueven el uso de ésta para desempeño de tareas o proyectos, sin embargo, aún siguen haciéndolo con software privativo, ya que no existe aún una cultura del uso del SL.

En esta primera edición queremos agradecerles y darles la bienvenida a FreeTux, una revista creada por CLITec, éste es el nacimiento de FreeTux que intenta difundir el conocimiento acerca de el Software Libre y Open Source, con el propósito de que el lector pruebe, analice y si puede, aporte o difunda el movimiento del Software Libre y Open Source.

En FreeTux encontraremos diferentes distribuciones de GNU/Linux, aplicaciones, juegos, tips, talleres, noticias relevantes y más secciones que te ayudarán a acercarte más al Software Libre y Open Source, y si ya eres un usuario frecuente hallarás más opciones que te ayudarán a explotar más tu computadora.

Así mismo, nuestro artículo principal en esta primera edición será Compiz Fusion, una aplicación que realmente te sorprenderá, hablaremos de Gimp, un excelente editor de gráficos. Explicaremos que es una ISO, te mostraremos uno de los mejores gestores de base de datos (MySQL); entre otras cosas.

Esperamos ser una de tus revistas favoritas y nos comprometemos a traerte lo más sobresaliente del Software Libre y Open Source.

El Software Libre y Open Source no es una moda, es un movimiento que intenta acabar con los monopolios, intenta difundir el conocimiento y acercar la tecnología a todo el mundo. La idea es brillante pero hace falta difusión, y el trabajo es de todos quienes tenemos el alcance de hacer la diferencia.

COMUNIDAD LINUX TECÁMAC



¿Quiénes Somos?

Quiénes
Somos?

A larger, faint version of the penguin logo is centered behind the main text. The penguin is holding the same red apple and yellow banana. The text 'Quiénes Somos?' is written in a large, white, serif font, with the penguin's body partially obscured by the letters.



¿Quiénes Somos?

Se dice que el hombre busca la trascendencia de alguna forma, encaminado por sus habilidades y detenido por sus defectos. Mi forma de hacerlo es poner a su disposición todo mi conocimiento con mucha entrega, poco o mucho, pero de algo estoy seguro, más de uno lo tomará.

Soy un estudiante de la Universidad Tecnológica de Tecámac, en el área de Tecnologías de la Información. Mi pasión es el desarrollo de software en plataformas distintas, pero que sean libres, además de la experimentación de sistemas operativos y un poco de lo demás.

Cabe destacar que aún me falta mucho camino por recorrer, pero eso lo tomo con agrado y que venga lo que sigue.

En esta entrega se puso mucho corazón, al igual que el amor de mamá . Somos un equipo de estudiantes e ingenieros que esperamos servir a ustedes, los lectores, con un trabajo bien hecho y nos leemos hasta el siguiente mes.

Rodrigo Ramos Godínez (LyOnN).

Creo que en realidad lo hago por curiosidad, ya que nunca había participado en un proyecto de esta clase y pues creo será una gran experiencia para mí.

¿Qué espero de la revista?

La verdad, como buen mexicano, se vale soñar. Creo que la revista llegará lejos, y si se logra pues creo que será un buen medio de distribución de información.

Angel Isaias Garcia Alvarez (Shadow)



¿Quiénes Somos?

Hola qué tal? mi nombre es Juan Carlos Vásquez Pérez, y en la revista me conocerán como Junaps.

Tengo muchas ganas de trabajar para aprender y poderles ayudar a manejar software libre, además de mostrar a los que todavía no trabajan con él, que existe otra alternativa, esto para que aprendamos a manejarlos y se les facilite, así mismo, superar nuestros conocimientos y difundir este movimiento.

Por otro lado, espero que la revista me ayude para crecer y superarme tanto personal como profesionalmente, para beneficios propios y que esto quede como un antecedente para mis objetivos futuros, y sólo me queda darles la bienvenida y esperar que la revista sea de su agrado, por mi parte me esforzaré al máximo para poder traerles buenos artículos acerca de este amplio mundo del Software Libre y Open Source.

Junaps

Mi nombre es Octavio Hernández, soy estudiante del quinto cuatrimestre de la carrera de Tecnologías de la Información. Me uní a este proyecto llamado CLiTec, porque considero que es una buena oportunidad, tanto para aprender como para contribuir con el movimiento del Software Libre y Open Source. El hacer la revista es una forma de empezar a difundir y aportar al movimiento, por esto decidí contribuir con ella esperando hacerlo de la mejor manera posible, comprometiéndome, con ustedes lectores, a llevarles artículos de interés y calidad.

Como futuro profesional espero obtener algunos beneficios, como más conocimientos sobre los temas a partir de la investigación, análisis y pruebas de las herramientas del software libre, que saldrán en la revista; conocer personas que me enseñen acerca del tema y ampliar mis expectativas de trabajo.

por:

NDICHI



¿Quiénes Somos?

¿Qué tal?, mi nombre es Jonathan Villordo Solís, mejor conocido en la blogalaxia como **Jantux**, sólo quiero comentarles que ingresé a la Comunidad de Linux Tecámac por simple superación personal, además de los beneficios con los que cuentas al unirte o crear una.

La creación de la revista nos ha dejado mucha satisfacción, ya que además de aprender y ayudar a los demás, continuamos promoviendo el movimiento del SL, realmente analizando bien el movimiento podemos corroborar que no hay ningún interés personal en él, ya que lo único que busca es la superación y la eficiencia de la tecnología y la informática.

Agradezco a todos los miembros de esta comunidad por tener estos ideales, los cuales comparto totalmente, y les doy la bienvenida al mundo del Software Libre y Open Source a todos los nuevos lectores y conocedores del movimiento.

Jantux

Una comunidad es un grupo o conjunto de personas (o agentes) que comparten elementos en común, elementos tales como un idioma, costumbres, valores, tareas, visión de mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio por ejemplo), estatus social, roles, etc. Por lo general, en una comunidad se crea una identidad afín, mediante la diferenciación de otros grupos (generalmente por signos o acciones), que es compartida y elaborada entre sus integrantes y socializada. Uno de los propósitos de una comunidad es unirse alrededor de un objetivo en común, como puede ser el bien de todos. Aún cuando se señaló anteriormente, basta una identidad en común para conformar una comunidad sin la necesidad de un objetivo específico.

Wikipedia (La enciclopedia libre)



Un nuevo mundo por descubrir

A blue-tinted illustration of a cat curled up around a globe. The cat's head is on the left, and its body wraps around the globe, which is positioned in the center. The cat's fur is a light brown or tan color. The globe shows continents and oceans in a darker blue shade. The background is a solid dark blue.

**Un nuevo mundo
por descubrir**



Un nuevo mundo por descubrir

En la actualidad la computadora ya es una parte fundamental para todo individuo, ya que cualquier trabajo tiene que ver o por lo menos intervenir con una computadora. Gracias a esto tanto el hardware como el software han evolucionado de diferentes maneras, esto con el fin de adaptarse a las necesidades del usuario.

Un poco de historia...

Se podría decir que esto ha sido una polémica con el pasar de los años, ya que siempre ha sido el hombre contra hombre, o más bien, pensamiento contra instinto.

A inicios de la década de los 60's se dió un gran auge a lo que es el desarrollo del Software, pero de una forma muy solidaria, ya que los usuarios eran libres de distribuir y modificar cualquier código que pudiese llegar a sus manos; pero como toda autoría, siempre hay una persona que causa la caída de la misma. Con el inicio de las licencias del software, llegaron las limitaciones del usuario y de la distribución libre de software o código.

Inicio de la revolución (XD).

En plena década de los 70's la licencia ya era de lo más común al grado de ser manejada como una empresa y un servicio rentable, fue así como todo comenzó.

Debido a esta situación y sobre todo a la necesidad, las personas (universitarios y profesionales) se dedicaron a desarrollar sus propios códigos y así crear su software, pero de una forma libre.

A pesar de los esfuerzos o resistencia establecida por los usuarios, la situación continuó creciendo de una forma intangible, lo cual obligaba a que el usuario se viera en la obligación de obtener la licencia.



Un nuevo mundo por descubrir

A pesar de todas las restricciones, las personas no se daban por vencidas. A mediados de los 80's se inició un proyecto base, del cual se podría decir que fue un punto primordial en la historia del Software Libre y Open Source. Éste proyecto es conocido como GNU, dirigido por Richard Stallman quien le dió un nuevo significado al software libre.

Se funda Free Software Foundation (resultado del proyecto GNU).

Ya abierta la caja de Pandora no había de otra más que continuar, 7 años más tarde, un estudiante de nombre Linus Torvalds desarrolla un núcleo tipo Unix. GNU llevaba algunos años desarrollando su propio núcleo, pero no lograba que fuera funcional, este núcleo se llama HURD. Stalman retoma el núcleo de Torvalds (con su permiso) y gracias a esto nace GNU/Linux. Esto fue en los noventas. 5 años más tendrían que pasar para el gran cambio, fue en 1997 que nace el Software Libre y Open Source a manos de Bruce Pernees y Eric S. Raimond.

El Software Libre y el Open Source.

El Software Libre: la idea base es la libre distribución de software, ya que se tiene la idea de que como el software nació libre, debería seguir siéndolo, este movimiento nace en el año 1960 y hasta el momento sigue evolucionando.

Código Abierto (Open Source): expresa la inconformidad hacia la idea base del Software Libre, ya que se piensa que no sólo el software debería ser libre, sino que también el código (la base del programa) debería serlo. Este movimiento causa una gran polémica en los 90's, con el cual se le da un giro al sistema en base a la nueva ideología, ¿o debería ser filosofía?

La diferencia entre estas dos filosofías es que el código abierto es una forma de adentrarse más a la fuente del software y que es más fácil para el usuario el poder manipular según su propio gusto, aunque de una u otra manera sigue siendo Software Libre, pero más directamente a la manera del usuario..

Nota: Esperemos que esta nueva forma de pensar se mantenga, "Porque la vida es mejor cuando todo es libre XD".

Shadow

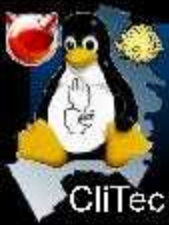


GCC
by Lyonn

The central logo is a circular emblem. It features a grey bull's head with a brown and white patterned collar. The text "GCC" is overlaid on the bull's face in a large, white, serif font. Below the bull's head, the text "GCC" is repeated in a smaller, black, serif font. The entire emblem is set against a dark grey circular background, which is itself centered on a larger dark blue circular background.

GCC

GCC



Significa GNU Compiler Collection. Es una colección de compiladores desarrollados por el proyecto GNU. GCC está bajo la General Public License (GPL) y por lo tanto es libre. GCC está presente en muchos sistemas operativos tipo Unix.

Inicialmente GCC significaba *GNU C Compiler*, ya que sólo compilaba para el lenguaje de programación C. Después incorporó otros lenguajes como C++, Ada y Fortran.

GCC pretende ser usado como estándar en los sistemas operativos y las diferentes arquitecturas para así garantizar una funcionalidad casi absoluta.

Actualmente GCC es capaz de compilar más lenguajes como Java(GCJ) y Objective C por mencionar algunos.

Para ver el manual de GCC en nuestra distribución de GNU /Linux nos vamos a la consola y tecleamos:

```
lyonn@lyonn-desktop:~$ man gcc
```

Para ver la versión de GCC instalado en nuestra máquina tecleamos:

```
lyonn@lyonn-desktop:~$ gcc -v
```

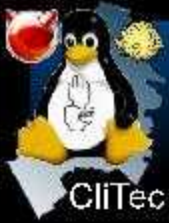
Lo anterior es para todas las distribuciones de GNU/ Linux.

Primeros pasos.

Primeros revisaremos la sintaxis:

```
gcc opción archivo
```

```
g++ opción archivo
```



Ejemplificando lo anterior:

```
gcc fuente.c  
gcc fuente.c -o nombre  
gcc -o hola hola.c
```

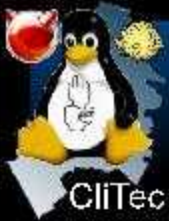
Las extensiones para los archivos son:

- .c Son archivos fuente en lenguaje C.
- .cpp Son archivos fuente en lenguaje C++ (existen más extensiones, pero por conveniencia sólo menciono esta).
- .m Son archivos fuente en Objective-C.
- .o Son archivos objeto.
- .i C Preprocesado.
- .ii C++Preprocesado.
- .s Son fuentes en lenguaje ensamblador.
- .h Son archivos de headers (encabezados).

Por cuestiones de espacio sólo mencionaré algunos aspectos y me enfocaré en el uso de GCC para programas en lenguaje C.

Opciones de compilación.

- C Hace el preprocesamiento y la compilación, dándonos el archivo en código objeto.
- E Sólo hace el preprocesamiento.
- o *nombre*. Especifica el nombre del archivo de salida, creando el ejecutable.
- I *ruta* Con esto especificamos la ruta hacia la carpeta donde se ubican los archivos para así incluirlos en el programa fuente.



-L Especifica la ruta hacia la carpeta donde se encuentran los archivos de biblioteca junto con el o los códigos objeto de las funciones referenciadas en el programa fuente.

-Wall Nos muestra todos los mensajes de error y advertencia del compilador.

-g Anexa en el ejecutable generado por la compilación la información necesaria para poder después localizar los errores usando una herramienta de depuración como GDB (GNUDebugger).

-v Arroja o visualiza cada uno de los comandos ejecutados en cada etapa de compilación y la versión del compilador que estamos usando. Es un informe muy detallado por parte de éste.

Ya estamos listos.

Para hacer un programa en C hay una infinidad de formas y estructuras. Para desarrollar tenemos dos opciones, ya sea en un EDI (Entorno de Desarrollo Integrado) o en ILC (Interfaz de Línea de Comandos). En este ejemplo usaremos la segunda, ya que GCC trabaja sobre ésta.

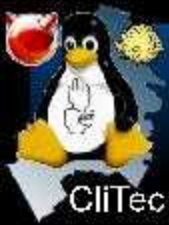
Para usar la ILC necesitamos un editor de textos. Como siempre tenemos muchas opciones como gedit, emacs, VI entre las más comunes, pero se puede hacer incluso en Word Processor de Open Office.

En mi caso me gusta trabajar con gedit, ya que casi todas las distribuciones lo traen y además es fácil de usar, reconoce la sintaxis de diversos lenguajes, entre otros. Con esto no digo que los demás no lo hagan, porque diría una mentira.

1.- Abrimos la consola y escribimos:

```
lyonn@lyonn-desktop:~$ gedit
```

2.- Codificamos y guardamos como archivo.c, esto lo podemos hacer con la combinación de teclas con control+s o pulsando el botón de guardar



3.- Desde la konsola buscamos el archivo que acabamos de crear y lo compilamos con:

```
lyonn@lyonn-desktop:~$ gcc archivo.c -o nuevasalida
```

4.- Si todo salió bien nos manda otra vez al prompt, si manda mensajes de error tendremos que revisar el archivo de texto, corregir los fallos y volver a compilar:

```
lyonn@lyonn-desktop:~$
```

5.- Ejecutamos el archivo objeto creado con:

```
lyonn@lyonn-desktop:~$ ./nuevasalida
```



GCC es un poderoso compilador para diferentes lenguajes libres, esto es gracias a los desarrolladores de la FSF. En este artículo no es posible ver todo lo relacionado con GCC ya que es muy extenso.

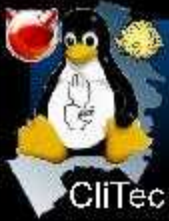
Muchas de las aplicaciones para los diferentes sistemas operativos están basadas en C, por lo tanto es una buena opción aprender éste lenguaje y qué mejor que con las herramientas libres.



kernel

by Zion

Kernel



El núcleo o kernel es el encargado de gestionar los recursos de hardware, así como decidir que programa utiliza que hardware y durante cuanto tiempo, lo que es conocido como multiplexado.

La abstracción de hardware brinda la facilidad de acceso al hardware, lo que permite ser manipulado por el programador de una manera más homogénea, ya que si se hiciera directamente el acceso a éste, sería más compleja la manipulación.

Cuando inicia el proceso de encendido una computadora, pasando el POST, empieza con el cargado del kernel o también conocido como “tiempo de kernel”, después dará paso al “tiempo de usuario” que es es dónde se cargan las aplicaciones que necesita el usuario y se revisa el inittab.

Existen distintos tipos de núcleos o kernels familiares y no tan familiares de Unix.

Tipos de Núcleos.

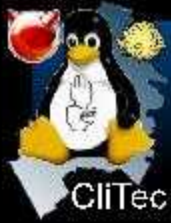
- 1.-Micronúcleo
- 2.-Exonúcleo
- 3.-Híbrido
- 4.-Monolítico

Les voy a dar una breve explicación por cuestión de espacio.

Micronúcleo. Proporciona los módulos básicos para el control del hardware que son conectados o complementados con otros módulos, lo que le da la fiabilidad de que si el sistema se cuelga o falla no tendrá que reiniciar todo, sino que lo puede hacer por modularidad. Esto desobedece la centralización de componentes.

Algunos ejemplos de este tipo de núcleo son:

- BeOS
- Minix
- MorphOS
- Hurd
- RadiOS
- Match



Exonúcleo. Éste es un tanto más complejo que los otros núcleos, porque no existe una HAL (Hardware Acces Layer), ya que el programador o usuario que lo use en ese momento toma las decisiones acerca del hardware, como su rendimiento. Tiene una gran ventaja, nos brinda una mayor operabilidad sobre nuestros periféricos, lo que ocasiona un acceso más conciso hacia el hardware aunque no es del todo directo.

Híbrido. Estos son una modificación de los micronúcleos, la característica que los hace especiales es que incorporan código adicional en el “espacio de núcleo” para acelerar su tiempo de cargado. Lo que disminuye el tiempo de cargado del “tiempo de usuario”. Éste tipo de núcleo se basa en dos núcleos: Monolítico y Micronúcleo.

Muchos de los Sistemas Operativos comerciales pertenecen a este rubro.

Un dato interesante y que demuestra la viabilidad de estos núcleos es el núcleo de Mac OS X, que es un micronúcleo modificado, ya que se incluyó código del núcleo de FreeBSD (núcleo basado en Mach). DragonFly es el primer sistema BSD que adopta ésta arquitectura de núcleo sin basarse en Mach.

Algunos ejemplos de núcleos híbridos:

- ReactOS
- DragonFly BSD
- XNU(Viene de Mac OS X)
- Windows NT

Monolítico. Es el núcleo usado por GNU/ Linux. Todos los procesos están en un mismo código. Ya que “todo depende de todo”, para poder anexar nuevas funcionalidades hay que compilar todo el núcleo. Todos los componentes del núcleo tienen acceso a todas sus estructuras de datos internas y a sus rutinas. Un error puede corromper o interferir con todo el núcleo. Todos sus componentes se encuentran integrados en un único espacio.

Una desventaja notable de estos núcleos es la complejidad de inserción de nuevas funcionalidades, ya que es un sólo código compuesto de miles o quizá millones de líneas de código.

Ejemplos:

- GNU/ Linux
- MS-DOS
- Unix

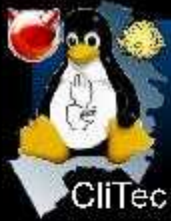


MySQL

by Junaps

MySQL

MySQL



Qué tal?, les doy la bienvenida a la primera entrega de esta revista, la cual esperamos sea de su agrado.

En esta sección les hablaré de MySQL que es un sistema de Administración de Bases de Datos y uno de los más importantes en su rama en cuanto a Software Libre y Open Source.

Para poder continuar y saber de lo que les estoy hablando creo que es mejor comenzar con una breve historia de este Software.

Historia.

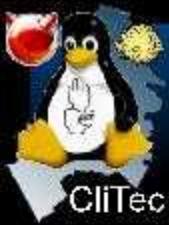
SQL (*Lenguaje de Consulta Estructurado*) fue comercializado por primera vez en 1981 por IBM, el cual fue presentado a ANSI y desde ese entonces ha sido considerado como un estándar para las bases de datos relacionales. Desde 1986, el estándar SQL ha aparecido en diferentes versiones como por ejemplo: SQL:92, SQL:99, SQL:2003.

MySQL es una idea originaria de la empresa OpenSource MySQL AB, establecida inicialmente en Suecia en 1995 y cuyos fundadores son David Axmark, Allan Larsson y Michael "Monty" Widenius. El objetivo que persigue esta empresa consiste en que MySQL cumpla el estándar SQL, pero sin sacrificar velocidad, fiabilidad o usabilidad.

Michael Widenius en la década de los 90 trató de usar mSQL para conectar las tablas usando rutinas de bajo nivel ISAM, sin embargo, mSQL no era rápido y flexible para sus necesidades. Esto lo llevó a crear una API SQL denominada MySQL para bases de datos muy similar a la de mSQL pero más portable.

La procedencia del nombre de MySQL no es clara. Por más de 10 años, las herramientas han mantenido el prefijo My. Algunos creen que tiene relación con el nombre de la hija del cofundador Monty Widenius quien se llama My.

Por otro lado, el nombre del delfín de MySQL es Sakila y fue seleccionado por los fundadores de MySQL AB en el concurso "Name the Dolphin". Este nombre fue enviado por Ambrose Twebaze, un desarrollador de OpenSource Africano, derivado del idioma SiSwate, el idioma local de Swaziland y corresponde al nombre de una ciudad en Arusha, Tanzania, cerca de Uganda la ciudad origen de Ambrose.



Instalación y funcionamiento.

Ya conociendo un poco más acerca de este proyecto, creo que quieren lo interesante (la instalación y cómo trabaja).

La instalación es muy sencilla, solamente hay que abrir una terminal y teclear lo siguiente:

```
$ sudo apt-get install mysql-server-5.0 (esto sólo en distribuciones Debian)
```

Una vez terminada la operación, puedes utilizar MySQL, pero sólo se puede utilizar en una terminal como root.

Y para aquellos que todavía no pueden manejar a la perfección una terminal, o que siguen muy acostumbrados a lo gráfico, pues también hay una opción para ustedes, y no es más que una aplicación gráfica para MySQL llamada Emma y también es muy fácil de instalar. Abren el menú de agregar o quitar programas, en buscar ingresan Emma y seleccionan la casilla, y sólo aplican los cambios. Ya terminada la operación pueden utilizar MySQL gráficamente sin ningún problema.

Para poder utilizar MySQL no habría mucho inconveniente ya que utiliza una sintaxis muy parecida a la de SQL Server.

1.-Una vez en root agregamos el comando mysql .

```
root@juan-desktop:~# mysql
```

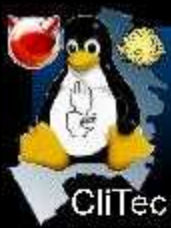
2.-Enseguida nos aparecerá:

```
mysql>
```

```
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Field      | Type      | Null | Key | Default | Extra |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
| Id_Cliente | int(11)   | NO   |     |          |       |
| Nombre     | varchar(30) | YES  |     | NULL    |       |
| Direccion  | varchar(30) | NO   |     |          |       |
| Telefono   | varchar(12) | NO   |     |          |       |
+-----+-----+-----+-----+-----+-----+
4 rows in set (0.55 sec)

mysql> █
```

Eso nos quiere decir que ya se conectó con MySQL y podemos comenzar a trabajar .

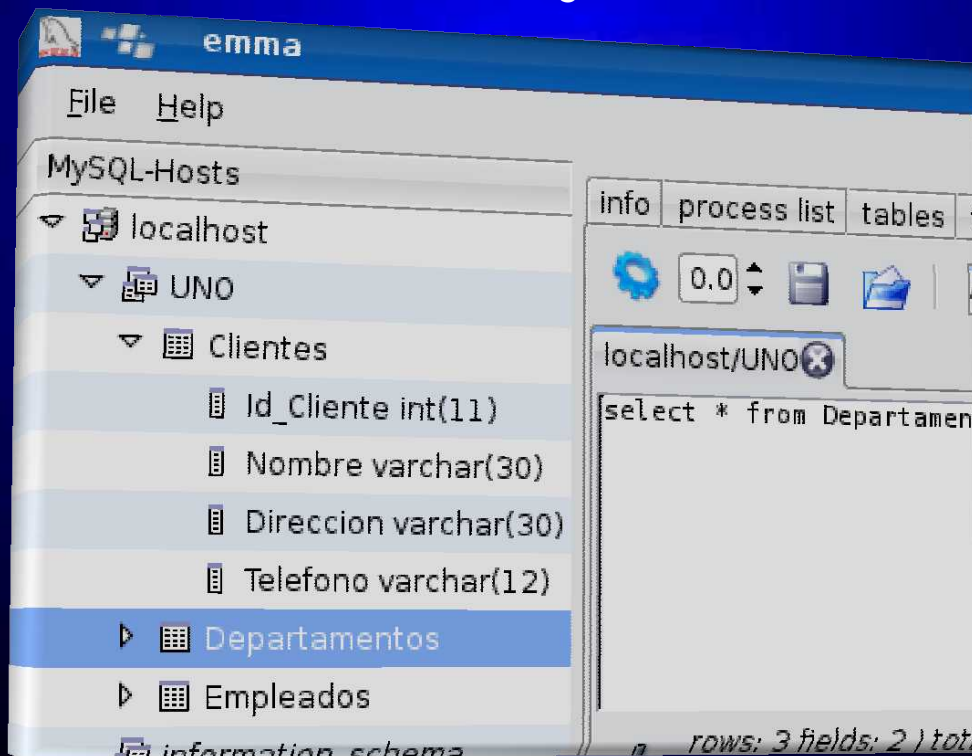


3.-Para crear una Base de datos sólo es necesario ingresar:
`CREATE DATABASE <Nombre de la Base de Datos>;`
Enseguida aparecerá: Query OK, 1 row affected (0.00 sec)

4.-Para poder utilizar la base de datos que acabamos de crear hay que ingresar:
`USE <nombre de la base de datos>`
Hecho esto aparecerá un mensaje que dice: Database changed

5.-Para crear una tabla hay que ingresar, por ejemplo:
`CREATE TABLE mascotas`
(->nombre VARCHAR(20), propietario VARCHAR(20)),
-> especie VARCHAR(20), sexo CHAR(1), nacimiento DATE,
-> fallecimiento DATE);

Pantallazo interfaz gráfica E M M A



Hasta aquí llega mi artículo de esta entrega de la revista, espero que haya sido de su agrado y que les sirva. Nos veremos en la próxima entrega y prometo que seguiré buscando temas que sean de su interés.

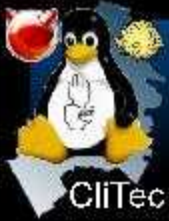


GIMP

by Ali

Gimp





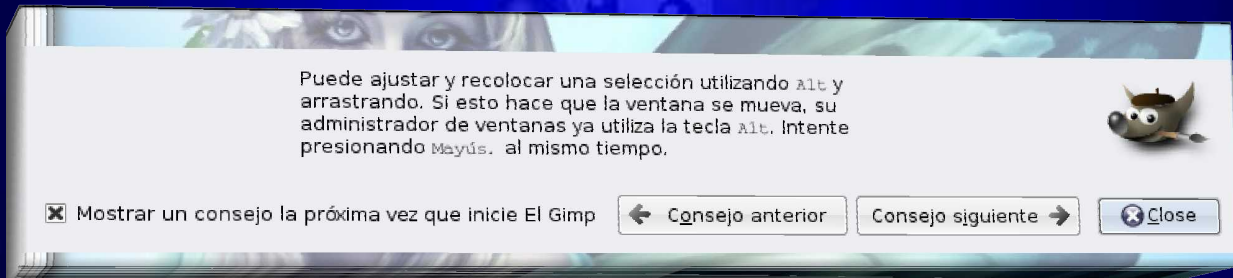
GIMP

by Ali

Gimp es un programa por medio del cual nosotros podemos crear o editar imágenes, retocar fotografías o bien, si lo deseamos, crear imágenes animadas conocidas como gifs.

Suena complicado ¿no?, sin embargo, Gimp es muy fácil de usar, ya que cuenta con la ayuda necesaria para poder desenvolvemos en nuestro trabajo, además de ser un software muy amigable. Éste programa está licenciado bajo la licencia GPL (General Public License). También podemos mencionar que aparte de que es un programa muy práctico y sencillo de usar, tenemos la fortuna de que no sólo fue diseñado para GNU/Linux, sino que también los desarrolladores de éste programa crearon versiones para Windows y Mac.

Cuando nosotros abrimos Gimp aparece un ventana que nos proporciona ayuda la cual es muy útil cuando uno es principiante.

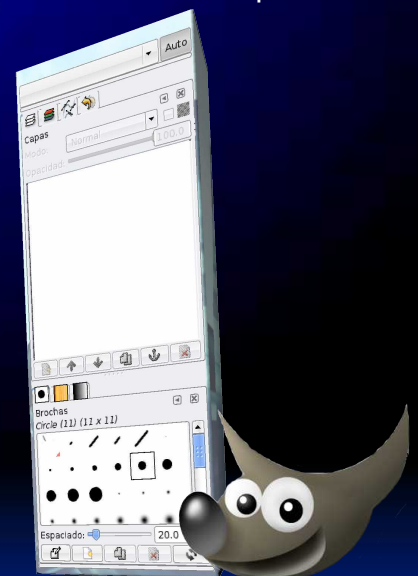


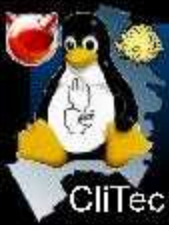
Después de cerrar la ventana, nosotros podremos visualizar la barra de herramientas de éste programa y en algunos casos también nos aparecerá una barra donde nosotros veremos todas las fases de nuestro trabajo. Ésta es conocida como la barra de capas.



Barra de Herramientas

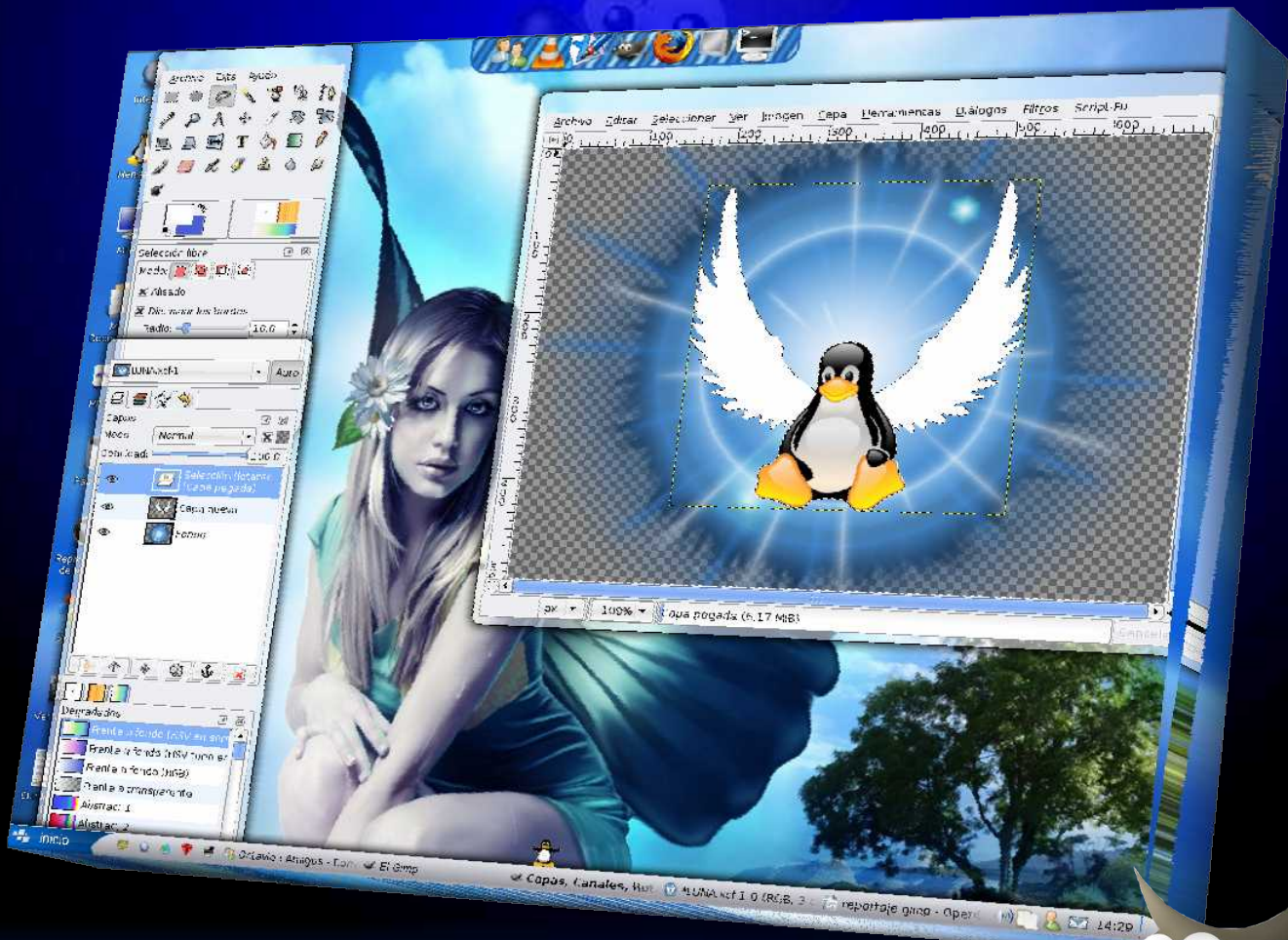
Solapa de Capas, Colores y mas..





Cómo abrir un archivo nuevo.

Bueno, para abrir un archivo con el cual se pueda comenzar a trabajar, nos posicionaremos sobre la barra de herramientas y en la parte superior izquierda le damos click en *archivo*, donde nos desplegará una lista con diferentes opciones, como son: *nuevo*, *abrir*, *abrir dirección*, *abrir reciente*, *adquirir*, *preferencias*, *diálogos* y *salir*, en esta ocasión le daremos click en la opción *nuevo*, seguido nos abrirá una ventana con la que nosotros podremos elegir el tamaño que deseamos para nuestra imagen. Una vez dadas estas medidas le damos en la opción *OK* y listo. Podemos empezar a trabajar.



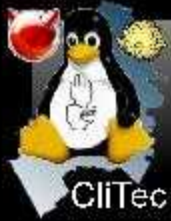


ISO

by Lyonn



ISO



ISO es un prefijo de origen griego que significa "igual". En informática, esta palabra es conocida como "imagen". ISO es aplicado en otras materias como en las normas de estandarización.

La iso es una copia fiel de cualquier archivo, que por lo general lleva la extensión .iso aunque hay variedad de éstas, las cuales veremos más adelante.

Después de la breve introducción tenemos que definir lo que es una iso. Bueno, como ya mencionamos, una iso es un único archivo que contiene todos los datos o información de algún directorio o archivo, no teniendo en cuenta el origen de éste, es decir, puede ser un sistema operativo o un programa.

¿Y qué ventajas tenemos? Tenemos todo en un solo archivo, sin perder sus dependencias o sus árboles de jerarquía, no importando el soporte del hardware o la plataforma, es decir, si lo bajamos en Windows y lo pasamos a un BSD las relaciones o dependencias entre archivos continúan intactas.

¿Quiéren más ventajas? Pues sí, hay más, siendo que las imágenes son archivos comprimidos que podemos manipular más fácilmente, por ejemplo, cuando bajamos un sistema operativo de algunos megas, incluso gigas de tamaño, sería muy dificultoso bajar parte por parte, además de que corremos el riesgo que algo falle y nuestra descarga sea fallida o defectuosa.

Por eso les doy algunos consejos acerca de este tema de las descargas, que son:

1.-Siempre tratar de no bajar las iso's con gestores de descarga, ya que estos gestores dividen el archivo en varias partes que se unen cuando finaliza la descarga, porque el gestor no sabe si las partes ocupan archivos enteros o partes de ellos, lo que puede hacer que se estropeen esas pequeñas partes de información, dejando nuestra iso con daños, por lo tanto inservible.

ISO





2.-Descargarlas de una sola vez o tiempo. Me refiero a que las descargas en un tiempo o sesión se hacen de forma condscendiente, por lo tanto es menos probable que haya problemas. Esto debe ser cada vez más viable por las velocidades de conexión que tenemos hoy día aunque son costosas.

3.-Mientras más cerca esté el servidor a nuestra ubicación más rápida será nuestra descarga, dando por resultado el consejo anterior.

Hay que procurar bajar una .iso a la vez, por si llegan a interrumpirse.

Como último consejo les menciono que no necesariamente los que les digo sea constante, pero hay que tratar de quitarle posibilidades a los errores.

Formatos de iso.

Existe una gran variedad de extensiones y otras tantas dependiendo del programa que utilizamos, ya que algunas manejan su propio formato, sin embargo, los más comunes son dos:

- 1.-iso
- 2.-cue

Los iso son las copias de los directorios o directorio.

Los .cue suelen ir en dupla de otro con el mismo nombre, pero con extensión .bin. Ambos archivos generalmente son incluidos en un comprimido. El archivo .cue es la copia del archivo, y por lo tanto es el más importante. Por otro lado el archivo .bin nos da la posibilidad de emular el cd, por ejemplo, en nuestro disco duro.





Las otras extensiones son:

- 1.- NRG: Es el formato usado por Nero Burning Rom.
- 2.- CIF: Es el formato usado por Adaptec Easy CD Creator.
- 3.- CCD: Es el formato usado Clone CD.
- 4.-BWI: Es el formato usado por BlindWrite.
- 5.- MDS: Es el formato usado por Alcohol 120%.

¿Y cómo sé que la imagen se bajó correctamente?

Específicamente voy a decir cómo se hace para GNU/ Linux, no sé si sea de la misma forma en otros sistemas operativos, pero me imagino que no debe cambiar mucho.

El primer paso es ver el archivo .md5 del mirror donde hicimos la descarga o cualquier otro mirror, teóricamente deben ser iguales. Éste nos da una serie de caracteres que posteriormente debemos comparar. El segundo paso es ir a la konsola y ubicarnos donde está nuestra imagen y escribimos:

```
[lyonn@localhost ~]$ md5sum xxxx.iso
```

Esto tardará unos instantes y nos devolverá una serie de números que forzosamente debe ser igual al del .md5

El md5sum es una especie de firma digital de cada iso. Es una cadena de caracteres o también llamado string de 32 bytes lleno de números y letras que son como la huella dactilar de cada iso y por lo tanto es única. No hace falta mencionar que si no coincide este string hay errores en la descarga.

Hay programas como K3B que lo hacen automáticamente y así nos ahorran tiempo y esfuerzo.



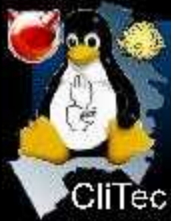


OpenOffice

by Joguro

Open Office

OpenOffice.org



Las herramientas de oficina más utilizadas hoy en día son aquellas con las que podemos redactar cartas, crear presentaciones, hacer cálculos y algunas otras cosas más. Para esto existen diferentes tipos de aplicaciones electrónicas en el mercado, la más popular hasta ahora es Microsoft Office, una potente aplicación que combina facilidad con innovación, realmente MS se ha esforzado por que Office sea su software más vendido, ya que hoy en día el 80% del mundo la utiliza y es indispensable para trabajar en diferentes oficinas.

Sin embargo el SL ha hecho lo suyo y por su parte existe una aplicación muy similar a Microsoft Office, ésta recibe el nombre de Open Office.

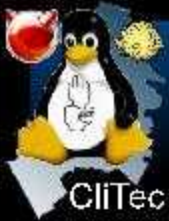
¿Qué es OpenOffice.org?

OpenOffice.org está basado en la base del código de StarOffice, una suite ofimática (Una **suite ofimática** o **suite de oficina** es un conjunto de software para el uso en oficinas y entornos profesionales) desarrollada por StarDivision y adquirida por Sun Microsystems en agosto de 1999, que todavía existe. El código fuente de la suite fue liberado en julio de 2000, con la intención de hacer frente al dominio en el mercado de Microsoft Office proporcionando una alternativa abierta, de bajo costo y alta calidad. El código fuente de la aplicación está disponible bajo la licencia LGPL.

La Suite Ofimática contiene las siguientes aplicaciones:

- OpenOffice.org Writer: procesador de textos
- OpenOffice.org Math: editor de fórmulas
- OpenOffice.org Calc: hoja de cálculo
- OpenOffice.org Draw: editor de dibujos y gráficos
- OpenOffice.org Impress: editor de presentaciones
- OpenOffice.org Web: editor de páginas web





Ventajas de OpenOffice.org

Una de las mas grandes ventajas que existen en esta suite es que la misma es libre y por el momento está bajo la licencia LGPL, La suite completa de OpenOffice pesa alrededor de 100MB, por lo que utiliza mínimos recursos para poder funcionar y está realmente muy completa.

Para el usuario no experto OpenOffice.org ofrece las siguientes ventajas:

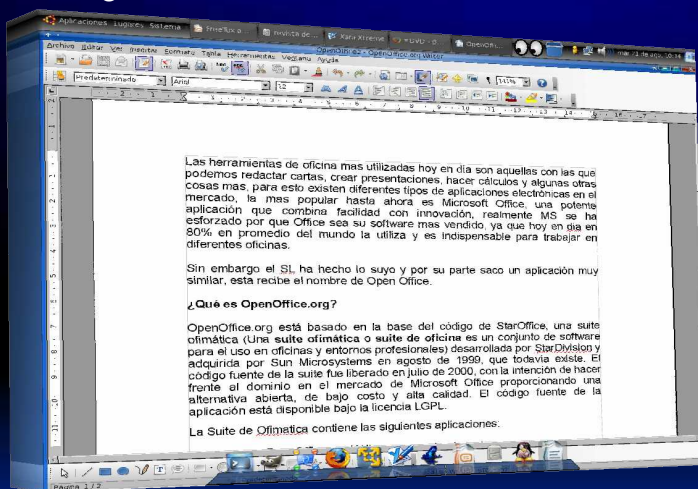
Es libre, se puede descargar gratuitamente de internet, copiar y redistribuir, todo esto de forma completamente legal.

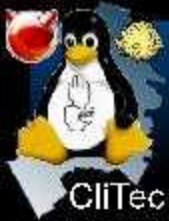
Con el tiempo todos los programas caducan, se quedan obsoletos; OpenOffice.org no: siempre puedes ir a su página web y descargar gratuitamente la última versión actualizada y mejorada.

Con OpenOffice.org tienes completa libertad para elegir el sistema operativo que desees. Si estás harto de los cuelgues de Windows y buscas la sencillez de uso de un Mac o la aventura e innovación de GNU/Linux, no hay ningún problema: te compras el Mac o instalas GNU/Linux, descargas la versión correspondiente de OpenOffice.org y listo.

Por lo mismo, con OpenOffice.org estás a salvo si tienes necesidad de editar tus documentos en un ordenador que funciona con un sistema operativo distinto del tuyo. Puedes sobrevivir (técnicamente hablando) en entornos diversos.

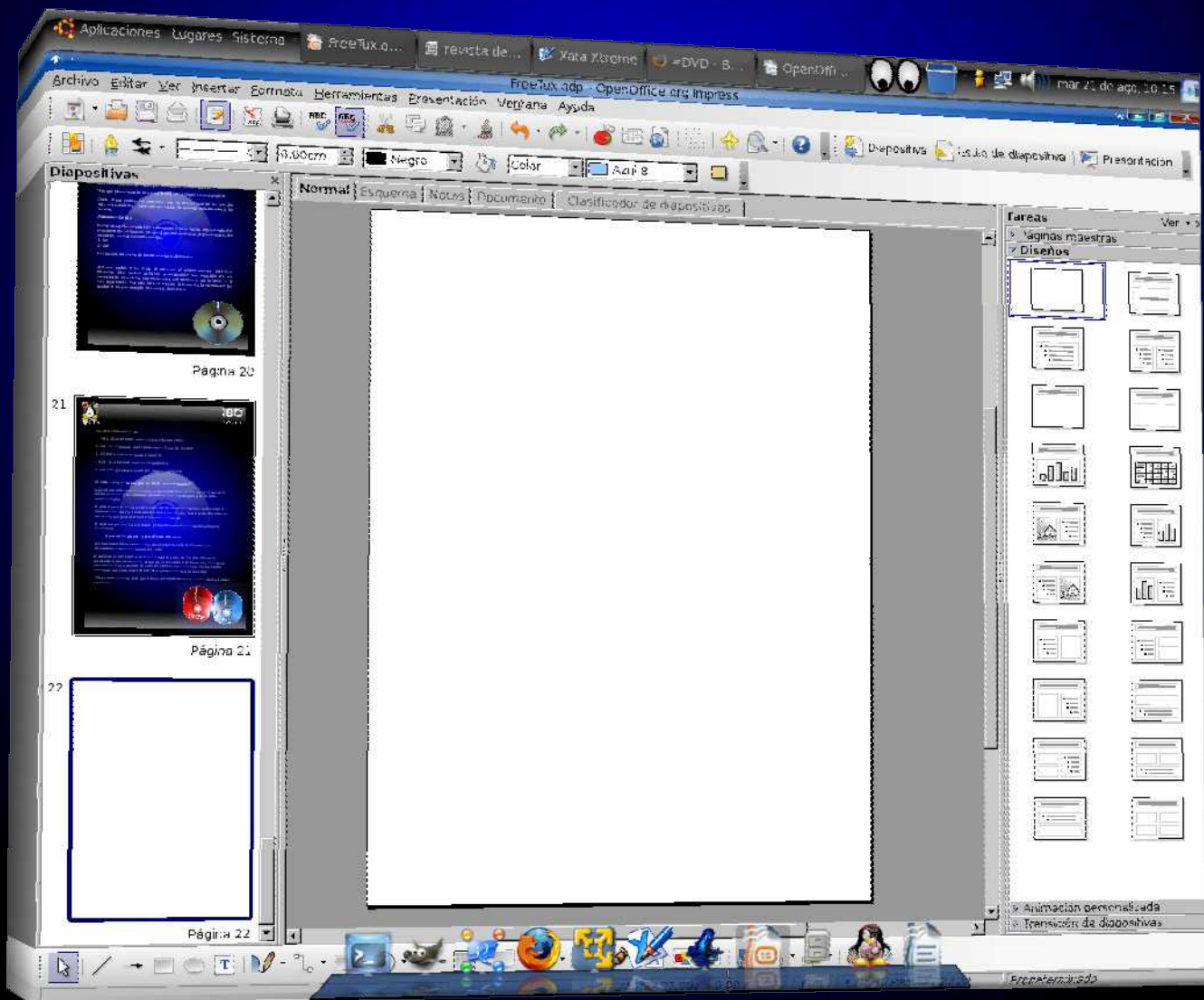
Es muy compatible con Microsoft Office: los documentos de texto, hojas de cálculo y presentaciones de MS Office se pueden abrir, editar y guardar satisfactoriamente con OpenOffice.org.





La interfaz gráfica de OpenOffice es muy similar a la que nos ofrece MS con su paquetería.

Así que si tienen algo de curiosidad y quieren comparar los dos, les recomiendo el siguiente link <http://es.openoffice.org/>. Háganlo y después me escriben diciéndome qué tal les pareció.

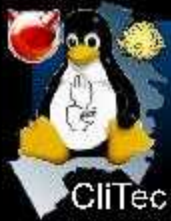




Netbeans

by NDICHI

Netbeans



Saludos a nuestros recientes lectores. Esperamos contar con su aprobación para este nuevo proyecto que emprendemos. En este primer artículo voy a hablarles un poco sobre NetBeans, un IDE para desarrollar proyectos en lenguaje Java.

NetBeans es una plataforma que utiliza un Entorno de Desarrollo Integrado (IDE, por sus siglas en inglés). Su principal lenguaje es Java, aunque puede servir para otros lenguajes de programación.

NetBeans es desarrollado por Sun Microsystems, quien fundó el proyecto en el año 2000.

NetBeans es libre y gratuito, sin restricciones de uso. Lo pueden descargar directamente de la pagina www.netbeans.org/downloads/

NetBeans es multi-plataforma, esto significa que está disponible para la mayoría de los sistemas operativos.

NetBeans te ayuda a desarrollar todos los tipos de aplicaciones Java (Java SE, Java EE y Java ME). Esto significa que puedes desarrollar aplicaciones web, aplicaciones para móviles y aplicaciones empresariales.

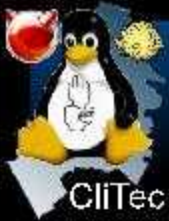
Cómo instalar NetBeans en nuestro Sistema Operativo GNU/Linux.

Lo primero que tenemos que hacer es descargar el paquete de la pagina www.netbeans.org/downloads/ .

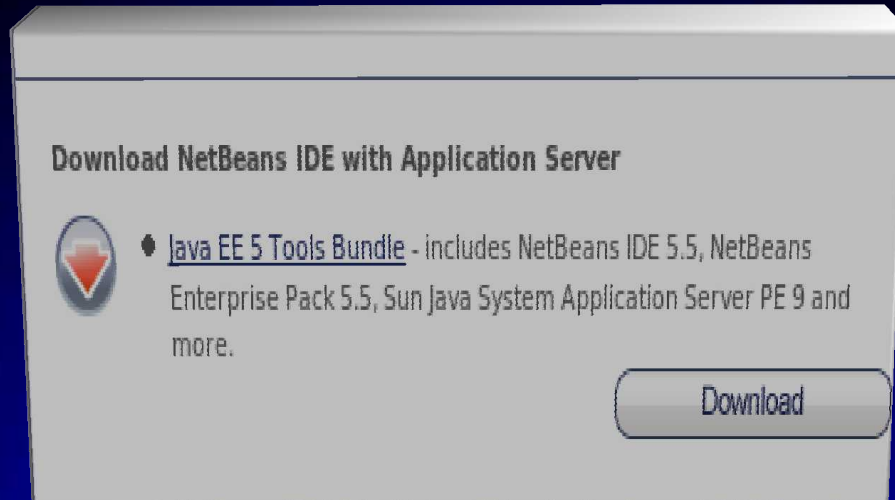
Si no cuentas con el JDK, descarga la versión con el JDK integrado.

Sólo acepta la licencia(No tiene costo), y selecciona el link de GNU/Linux.





Pantalla de bienvenida a NetBeans.



Una vez descargado, abre una terminal, ubícate en el lugar donde se encuentra el paquete descargado y escribe lo siguiente:

```
tavo@ubuntuzanya:~$ chmod +x tu_archivo.bin
```

tu_archivo.bin es el archivo que descargaste, ya sólo falta abrir el instalador. Esto se hace con la siguiente línea:

```
tavo@ubuntuzanya:~$ ./tu_archivo.bin
```

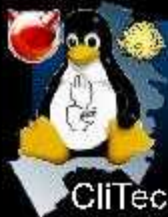
El instalador se abre, y lo primero que hay que hacer es aceptar la licencia.

Segundo paso, hay que escoger el directorio donde se va a ejecutar.

Después vamos a escoger el jdk a utilizar, te despliega una lista. Escoge de preferencia el que descargaste con el paquete.

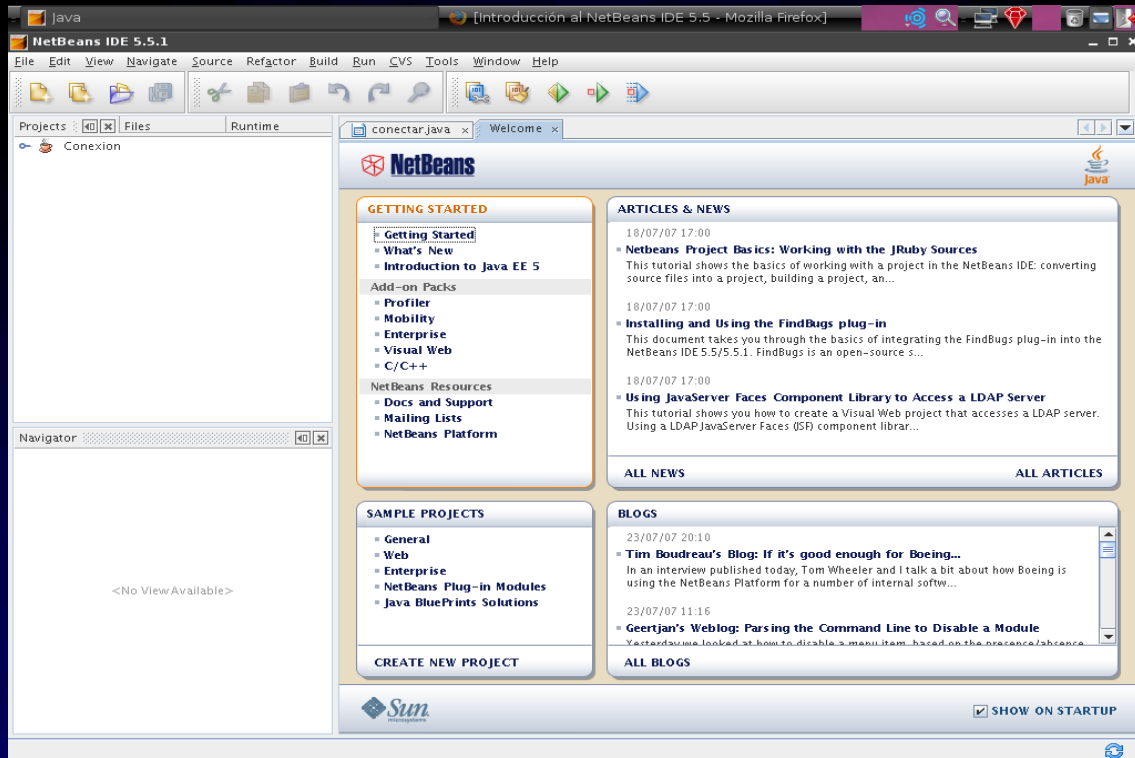
Lo siguiente es verificar que el lugar de la instalación sea correcto y el espacio en tu sistema sea el adecuado y por último, damos inicio a la instalación.





Netbeans

by NDICHI



Si no tenemos algún problema, seguro tenemos instalado NetBeans en nuestro sistema. Aparecerá un acceso directo en nuestro escritorio y hará lo mismo en nuestro menú de programación.

Como hemos visto, la instalación es muy sencilla y el beneficio es grande, tenemos un entorno de desarrollo muy útil y de fácil comprensión.

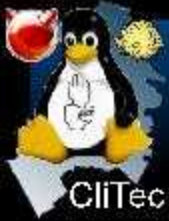




Compiz Fusion

by Jantux

Compiz Fusion

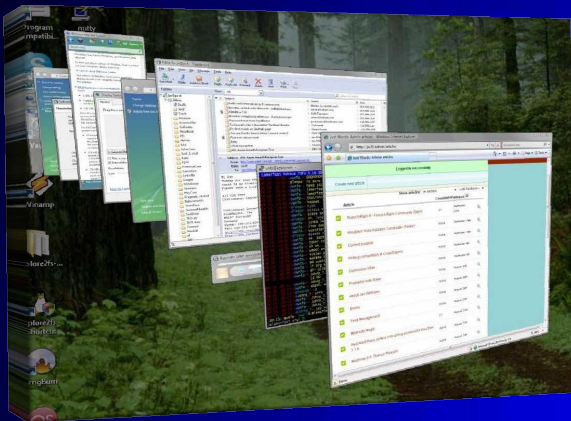


Compiz Fusion

by Jantux

Todos conocemos el entorno gráfico del sistema operativo que más se utiliza alrededor del mundo, con su barra inferior de color azul y sus iconos. Dentro de él hay un gestor de ventanas el cual se encarga del diseño y el manejo de las ventanas.

Aunque existen diferentes tipos de gestores de ventanas no son muy conocidos, sin embargo los nuevos gestores de ventanas crean un entorno en tercera dimensión, entre los más conocidos hoy en día están:



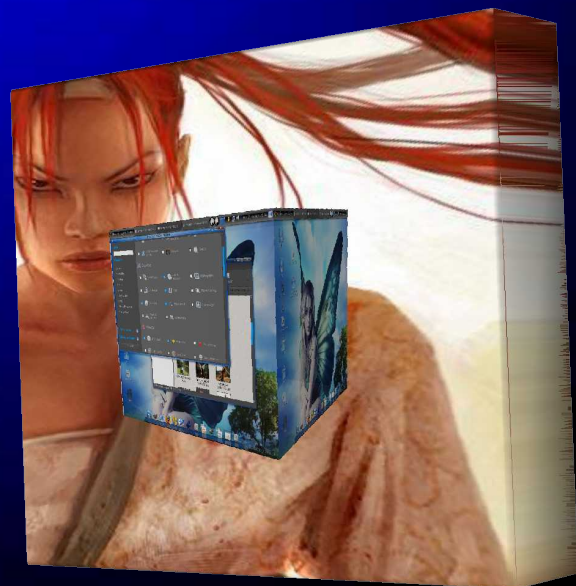
Aero para Windows



Mac OS X Leopard



Looking Glass de Java



Beryl y Compiz
para GNU/Linux





Compiz Fusion

by Jantux

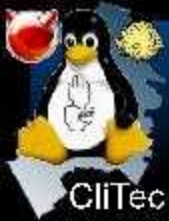
Sin embargo, Beryl dejó de existir al igual que Compiz, los cuales unieron de nuevo sus conocimientos para crear lo que ahora es Compiz Fusion.



Otro gestor de ventanas muy esperado por los usuarios es el del nuevo S.O. de Apple llamado Leopard, aunque ha liberado pequeños videos y spots publicitarios con grabaciones de los efectos que poseerá el S.O., Compiz Fusion realmente ha superado las expectativas de los usuarios GNU/Linux, la creación de los nuevos efectos ahora es más continua y mejor establecida, ya que requiere menos características en el hardware a la hora de utilizarlo en comparación con cualquier otro gestor de ventanas tridimensional en el mercado.

Una de las ventajas más fuertes que tiene Compiz Fusion frente a sus similares es que al igual que cualquier distribución GNU/Linux puede ser descargado de la red sin necesidad de comprarlo, otra de ellas es que esta constantemente en operación y actualización, esto permite no tener que esperar que salga alguna nueva versión del sistema operativo para poder adquirir sus nuevos efectos.





Compiz Fusion

by Jantux

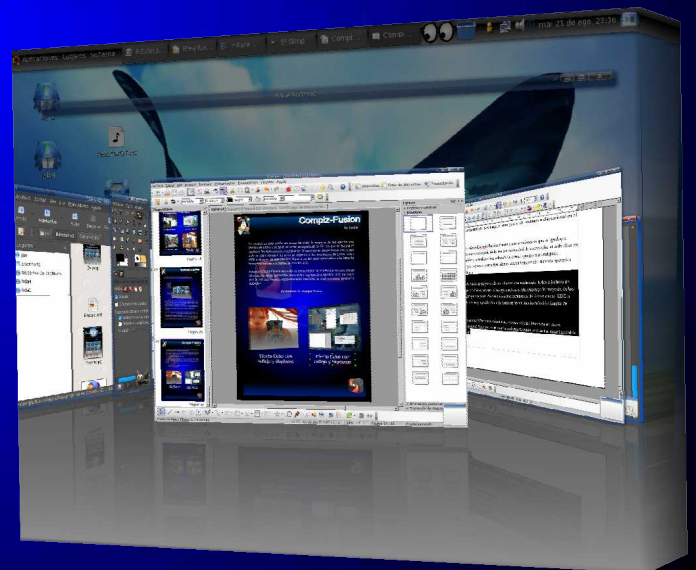
La verdad es que desde mi punto de vista la mayoría de los efectos son realmente útiles a la hora de estar manipulando tu PC, ya que te facilitan el acceso a las aplicaciones, sin embargo, la mayoría de las personas creen que sólo es para agregar un poco de estética a los escritorios de Linux como KDE o Gnome, ya que pueden llegar a no ser muy agradables a la hora de tener una instalación limpia de nuestro S.O.

Aunque Compiz Fusion aún está en desarrollo y no existe una versión oficial liberada en estos momentos para poder agregarla a nuestro S.O., ya corre por la red una versión supuestamente inestable la cual podemos instalar y disfrutar.

Pantallazos de Compiz-Fusion



Efecto Cubo con reflejo y Skydome



Efecto Cover

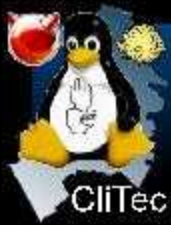




Distro del Mes

by Jantux

Distro del mes



Distro del Mes

by Jantux

Realmente es muy difícil decidir entre tantas y tantas distribuciones que salen mes tras mes de nuestro S.O. preferido GNU/ Linux, y es que últimamente la creación de éstos está de moda. Hasta ahora llevo cerca de 25 discos quemados de diferentes distribuciones y secuelas que he podido descargar gracias a la blogosfera, que siempre está buscando algo nuevo y la verdad todos son muy buenos.

Listado de nuevas distribuciones encontradas:

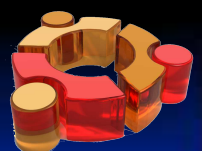
Ubuntu Feisty
Ubuntu Studio
URLI 7 Vieron
LinuxMint-Cassandra
PCLinuxOS

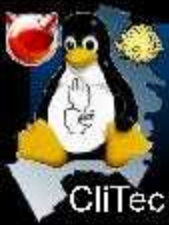
Incluyendo versiones en 32 y 64 bits.

Sin embargo, este mes toca darle este peleado lugar a “Ubuntu Ultimate Edition 1.4 DVD”, el cual ya podemos descargar desde mi blog en jantux.wordpress.com.



Ubuntu Ultimate Edition es la recopilación de los programas, los codecs y temas más descargados de los repositorios y de la página www.Gnome-Look.org, y aunque sigue basado en Ubuntu Feisty nos facilita mucho las cosas al traer aún más drivers para nuevos equipos y un script para poder descargar aquel software que aún nos pide una licencia de instalación.





Distro del Mes

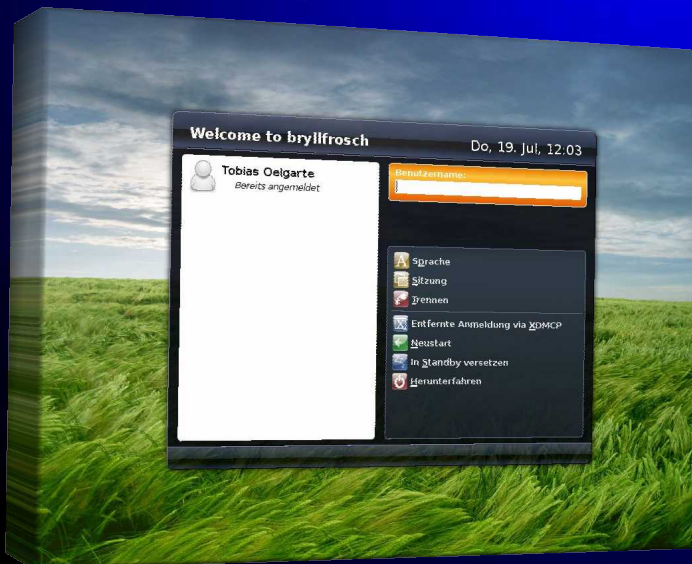
by Jantux

Todos sabemos que Ubuntu ha sido catalogado como la distribución favorita de este año, ya que su facilidad de manejo y el lanzamiento de los apt hace que ésta y todas las distribuciones basadas en Debian faciliten la descarga de nuevas aplicaciones a nuestro S.O.

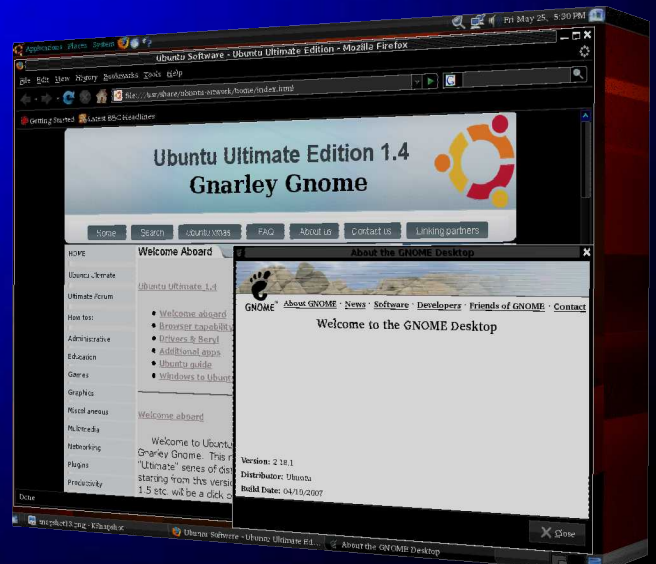
Por otro lado, la estética visual que nos muestra **Ubuntu Ultimate Edition** es realmente admirable, desde su entrada a sesión hasta su menú de salida, ya que por defecto nos muestra un entorno negro con tonos azules. Los iconos son de alta definición; muy bien cuidados por el creador(es) de esta fantástica recopilación, además de wallpapers y salva pantallas.

Tenemos una gran variedad de programas, los cuales puedes o no instalar desde el DVD, entre los más importantes tenemos: gestores de descarga, videojuegos, paquetes para convertir archivos, lectores BlueThoot y Wireless, Controladores para módems dial-up, Wine (emulador de programas para Windows) y muchas otras cosas más.

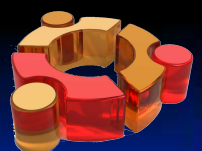
Pantallazos Ubuntu Ultimate Edition 1.4 DVD



Bienvenida



Aplicaciones

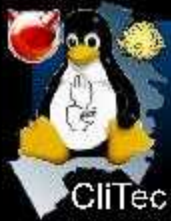




Juegos en Linux

by Jantux

Juegos en Linux



Juegos en Linux

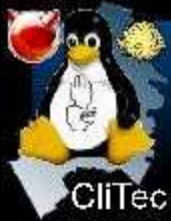
by Jantux

Todos sabemos que la variedad de juegos que tiene el Sistema Operativo Windows es realmente grande, es por ese motivo que la mayoría de los gamers y el público en general no se convencen de migrar completamente a GNU/ Linux, sin embargo, hoy en día existen varias alternativas con las cuales pueden animarse a hacerlo.

Uno de los facilitadores más fuertes que existen, es el emulador de Juegos Cedega. Cedega es una aplicación basada en Wine, éste es privativo, y es necesario comprarlo para poder utilizarlo; lo bueno es que ya están corriendo versiones gratuitas en la red. Una desventaja que encontré mientras lo probaba fue que no funciona con juegos piratas, porque al momento de cambiar el crack marca una excepción, sin embargo con juegos originales funciona de maravilla, es más, los juegos que he probado funcionan mucho mejor que en el S.O. para el cual fueron creados.

Pantallazo Instalando Halo





Juegos en Linux

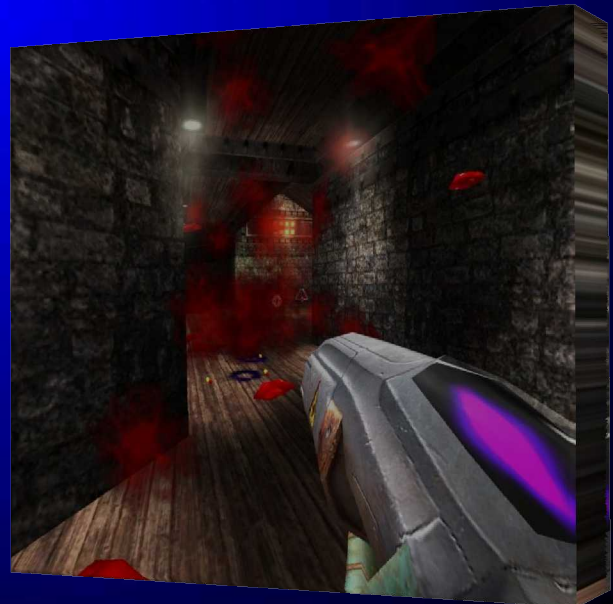
by Jantux

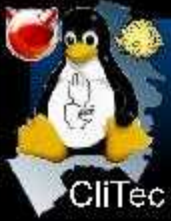
Para los que realmente no son fanáticos de los videojuegos y no necesitan gastar varios dolares para poder adquirir el juego de la semana hay varias alternativas realmente buenas en los repositorios de Ubuntu o en las páginas oficiales de juegos para GNU/Linux.

Uno de los juegos mas descargados por la comunidad es **Open Arena**, que crea un entorno muy parecido a Quake 3 Arena (porque utiliza su mismo motor), en el cual podemos jugar individualmente en una red local o en Internet.

La mayoría de los juegos libres podemos descargarlos y encontrarlos en <http://alts.homelinux.net/>, donde no sólo encontraremos juegos, sino alternativas para poder sustituir algunas aplicaciones que utilizamos en nuestro otro S.O.

Pantallazos Open Arena





Juegos en Linux

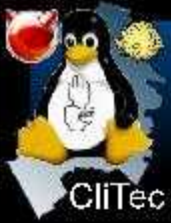
by Jantux

Otro Fantástico Juego que tenemos disponible para GNU/ Linux en descarga directa es Tremulous, tipo quake.

En el juego puedes ser un insecto o un humano, al igual que Open Arena puedes disfrutarlo individualmente en red Local o Internet.

Pantallazos Tremulous



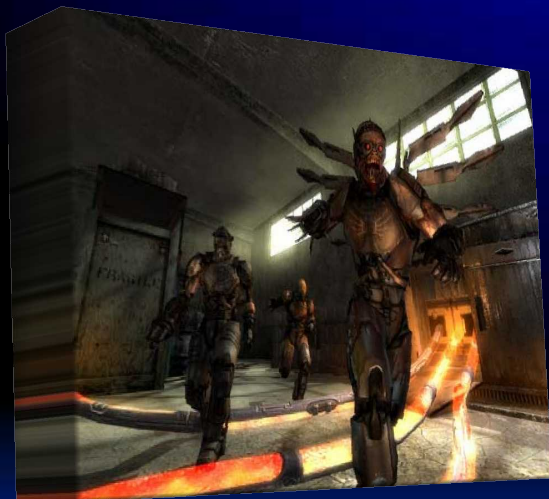


Juegos en Linux

by Jantux

Algunas grandes empresas ya se han dado cuenta que GNU/ Linux se está posicionando cada vez más alto en el mercado de la informática, y es por eso que saldrá Quake Wars en versión para GNU/ Linux, .

Pantallazos Quake Wars Sobre Ubuntu

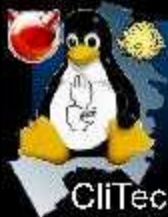




Free Tux

by CLITec

Créditos



Free Tux

by CLITec

Por esta ocasión es todo, el equipo de CLITec agradece a la comunidad por darnos la oportunidad de ser parte de su lectura diaria.

Visiten nuestros Blog's y agreguen sus dudas o comentarios.

jantux.wordpress.com
lyonn.blogspot.com
zion2x.wordpress.com

Jantux
Lyonn
Zion

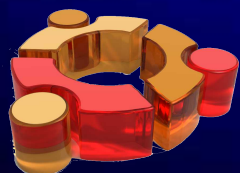
Agradecemos el trabajo especial que realizaron los siguientes integrantes para la realización de esta revista:

Ángel Isaías García Álvarez
Rodrigo Ramos Godínez
José Antonio Uribe Camacho
Jonathan Villordo Solis
Rodolfo Rafael Felipe Quiroz
Juan Carlos Vázquez Pérez
José Luis Delgado Ramírez
Alberto Maturano
Alicia Baldovinos del Río
Octavio Hernández Villeda

Shadow
Lyonn
Zyon2x
Jantux
Rodolfoforq

jam1138

Una publicación creada con Software Libre.



Gracias



CLITec

CLITEC



Free Tux

FREE TUX