



LA REVISTA MEXICANA DEL SOFTWARE LIBRE



12 mitos sobre GNU/Linux

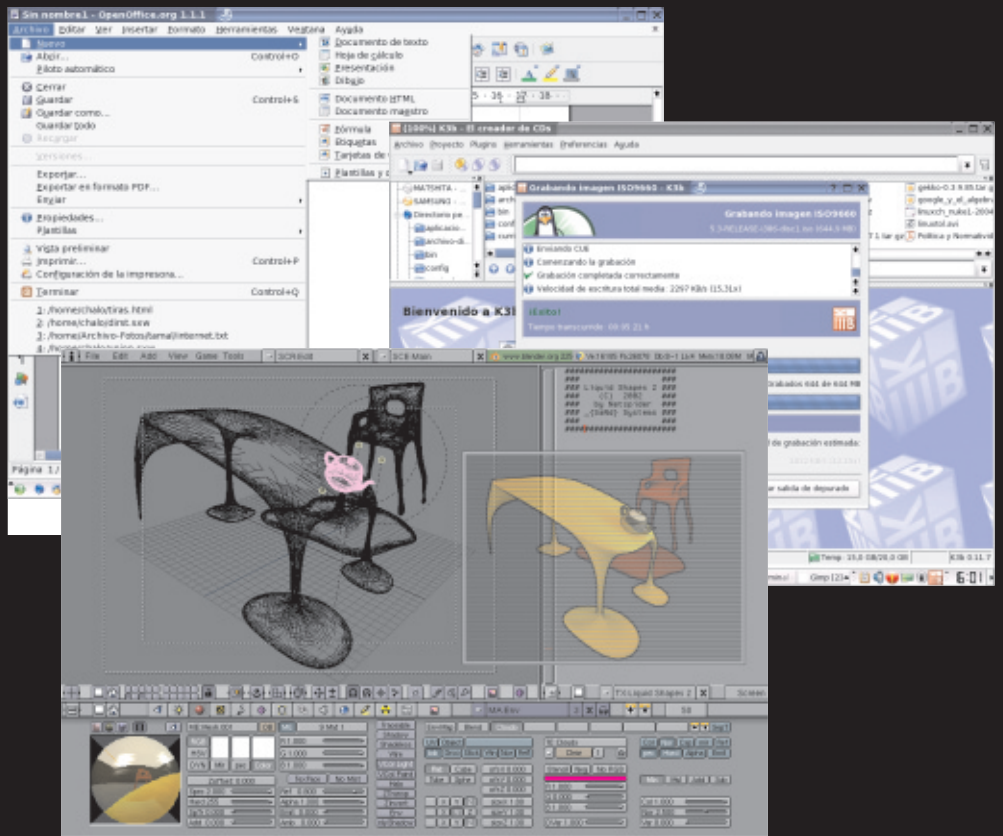


Conociendo a TORO



Orgullo mexicano
David Moreno Garza

Blender 3D - OpenOffice.org



The GIMP - K3B



Entretenimiento
en GNU/Linux

REVISTA SL

no. 1

año 0

Abril

2005

México

LICENCIA



Reconocimiento-CompartirIgual 2.0

Usted es libre de:

- ◆ copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- ◆ hacer obras derivadas
- ◆ hacer un uso comercial de esta obra

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer y citar al autor original.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- ◆ Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- ◆ alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones no se ven afectados por lo anterior.

Para más información, visite los siguientes links:

"<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>"

"<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/legalcode>"

NECESITAMOS DE TU AYUDA

Este es un proyecto para la difusión para el uso, apoyo y desarrollo del Software Libre.

La Revista SL, necesita que usted nos ayudes mediante colaboraciones, difusión de la misma, compra de publicidad, donaciones o cualquier forma de apoyo en pro de la Revista SL y el Software Libre. Queremos que esta revista llegue a cualquier usuario de software que quiera adentrarse al mundo del Software Libre, al usuario de Software Libre, a la empresa que gasta miles de pesos en Software Privativo, a la empresa que usa Software Libre para aumentar su productividad. En fin, queremos llegar a cualquier individuo que pueda leer esta revista.

También, puedes ayudarnos dando un espacio en su servidor para que se descargue, libremente, esta revista. Comunícate con el STAFF para publicar, en nuestra página web, el link para la descarga de la Revista SL.

Por el momento, uno de los puntos que inquieta al STAFF de la Revista SL es la de no tener una computadora apropiada para la maquetación.

"h <http://www.revistasl.org>"

COLABORADORES RSL

STAFF

EDITOR EN JEFE

Tec. Gonzalo Javier
González Rodríguez
chalo.glez@gmail.com

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Tec. Gonzalo Javier
González Rodríguez
chalo.glez@gmail.com

SECCIÓN VISTAZO SL

Tec. Augusto Lozano Vargas
vendetta@hackertm.org

CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA

thrux@gusat.org

LOGO REVISTA SL

Tec. Adrian Quezada Polanco
el_logan@hotmail.com

AGRADECIMIENTOS

Fundación de Software Libre A.C.

<http://www.fsl.org.mx>

Universidad de Quintana Roo

<http://www.uqroo.mx>

Grupo de Usuarios de Software Alternativo de Toluca

<http://www.gusat.org>

RTM Hack Team

<http://www.hackertm.org>

Comunidad Linux Chetumal

<http://www.linux-chetumal.org>

Colectivo Estudiantil de Química UNAM

<http://colectivoquimica.dnsalias.org>



vistazo SL

Blender 3D, OpenOffice.org, The GIMP Y K3B.

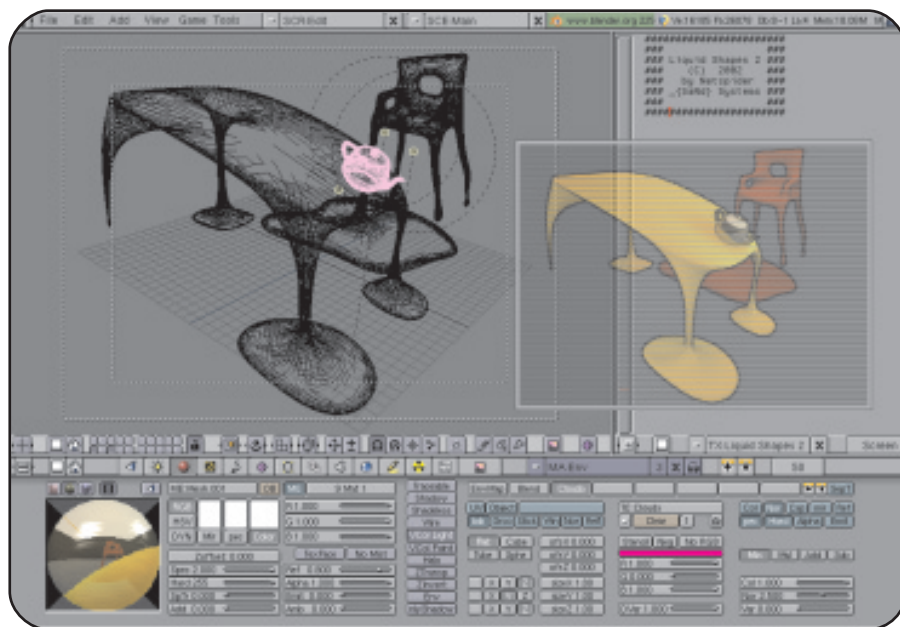
SOFTWARE LIBRE PARA EL ESCRITORIO

Gonzalo González Rguez - di alo

BLENDER 3D

El Blender es un software de animación 3D. Con el podemos crear escenas y vídeos generados por computadora, con muchas prestaciones y facilidades. Para aquellos que conocen otros programas "profesionales" para animación 3D, como 3DStudio o Lightwave, Blender les parecerá un poco simple... pero nada más lejos de la realidad.

Los creadores de Blender, la compañía 3DO, crearon el software original para la plataforma UNIX (Linux en realidad) y fue 'portado' a otras plataformas, como MS Windows y todos los demás Unix's. Con Blender podemos modelar, animar, renderizar e incluso crear juegos en tiempo



po real en tercera dimensión, esto es lo más impresionante. En <http://blender.guanajuato.net/>, comunidad mexicana con unos 500 usuarios de este software, encontraremos tutoriales, ayuda y muchos screenshots.

Hasta ahora las plataformas soportadas por blender son: Windows, Linux, Irix, Sun Solaris, FreeBSD o MacOS X.

ÚLTIMA VERSIÓN: 2.36

WEB: [HTTP://WWW.BLENDER3D.ORG](http://www.blender3d.org)

LICENCIA: GNU/GPL



Apoyalos

Para apoyar el desarrollo de este Software Libre, pueden comprar diversos productos que nos ofrecen en la web oficial de Blender 3D.

Blender e-shop

Se puede adquirir camisas, kit de juegos, CD's con texturas y hasta un DVD de conferencias. Puedes comprar vía Paypal. La camisa que se muestra en el recuadro de la lado, que cuesta unos 20 euros, es muy bonita y con su compra podemos apoyar al desarrollo de Blender 3D.

OpenOffice.org

"OpenOffice.org (también conocido como OOO) es una suite de oficina lista para trabajar con múltiples sistemas operativos: Windows, Linux, Macintosh y Solaris.

OOO trae las herramientas necesarias para satisfacer las necesidades del trabajo diario. Incluye un procesador de textos, hoja de cálculo y editores de diapositivas, fórmulas matemáticas, dibujos y más.", así lo expresa su página en la Internet.

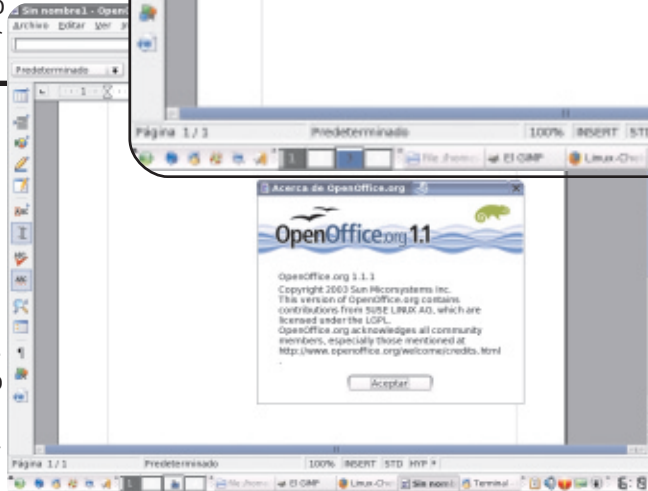
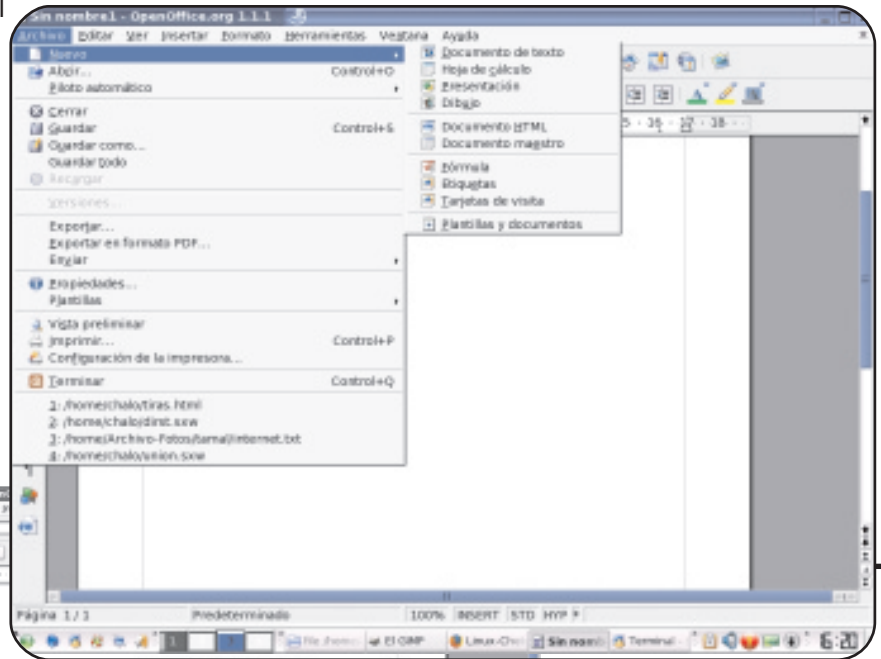
OpenOffice.org es una suite ofimática completa que contiene: un tratamiento de textos (Writer), una hoja de cálculo (Calc), un programa de presentaciones (Impress), una aplicación de dibujo vectorial (Draw), un editor

HTML, un módulo de creación y de gerencia de bases de datos (ofreciendo la misma funcionalidad que MS Access). Abre y guarda los archivos hechos en formato de

a suite de Microsoft Office (*.doc, *.ppt, *.xls, etc), exporta los trabajos a PDF y PS. Se puede descargar la última versión, libre y gratis, para el los sistemas operativos Linux, FreeBSD, Windows, Solaris.

ÚLTIMA VERSIÓN: 1.1.4

WEB: WWW.OPENOFFICE.ORG



Historia

StarDivision, el autor original de la suite StarOffice de software, fue fundado en Alemania a mediados de los años 1980. Fue adquirido por Sun Microsystems durante el verano 1999 y StarOffice 5.2 fue liberado en junio de 2000.

Las futuras versiones de software StarOffice, que comienza con 6.0, han sido construidas usando la fuente OpenOffice.org, APIs, formatos de archivo, y se refieren la puesta en práctica. El sol sigue patrocinando el desarrollo sobre OpenOffice.org y es el contribuidor primario de código a OpenOffice.org.

CollabNet recibe la infraestructura de sitio web para el desarrollo del producto y ayuda a manejar el proyecto.

VERSIÓN 2.0

La versión estable de OpenOffice.org, es la 1.1.4 mas ya salio a la

uz la versión 2.0 en fase beta. Algunas características importantes de esta nueva versión:

OpenOffice.org 1.1 introdujo el rasgo de exportación de PDF. La versión 2.0 ahora amplía el rasgo básico de exportación. Con la nueva versión es posible definir los niveles de compresión de imágenes integradas. Además, el apoyo de PDF ahora correctamente maneja imágenes de uña del pulgar e hiperenlaces. Otro nuevo rasgo es el apoyo de firmas digitales. OpenOffice.org usa certificados almacenados en los depósitos regulares.



The GIMP

El programa GNU manipulador de gráficos (GIMP, GNU Image Manipulation Program por sus siglas en inglés), es un programa gratuito, robusto y poderoso para pintar, para el procesamiento de imágenes y para manipular gráficos. Si disfrutas utilizar el programa de Adobe Photoshop®, te encantará el GIMP.

El GIMP es un proyecto de Spencer Kimball y Peter Mattis en la Universidad de California, Berkeley. El resultado ha crecido rápidamente y se ha convertido en un programa de edición de imagen enteramente creado.

El GIMP proporciona muchos formatos de archivo comunes: TIFF,

GIF, JPEG, BMP, PSD, etc. El programa proporciona un anfitrión completo con operaciones de canales y muchos tipos de despliegues de 8 bit a 24 bit.

Una característica fantástica es la habilidad de poder usar plug-ins, los cuales nos permiten crear nuestras propias características y efectos especiales.

Disponible en plataformas: MS Windows, UNIX/Linux y MacOS X.

Última versión: 2.2.4

Web: <http://www.gimp.org>

Licencia: GNU GPL



K3B

K3B es una sencilla, completa y agradable interfaz gráfica para usuarios (GUI) repleta de funciones para la grabación de CDs y DVDs, y realizada para su funcionamiento en GNU/Linux, especialmente bajo KDE.

Este programa está pensado tanto para usuarios avanzados como para novatos totales. Los motores de grabación empleados por KDE son cdrdao, cdrecord y growisofs. En lo que respecta a los CDs, algunas de las principales características de K3B son: crea CDs de datos, de audio, CDs mixtos, VCD y SVCD, eMovix, copia CDs, borrar o formatear CDRWs.

Escribe imágenes a CD. Es compatible con el formato ISO y con los archivos CUE/BIN creados por Cdrwin CD. Trabaja con WAV, MP3, FLAC, y Ogg Vorbis. Soporta CDTEXT. Escribe CDs de audio directamente sin descodificar

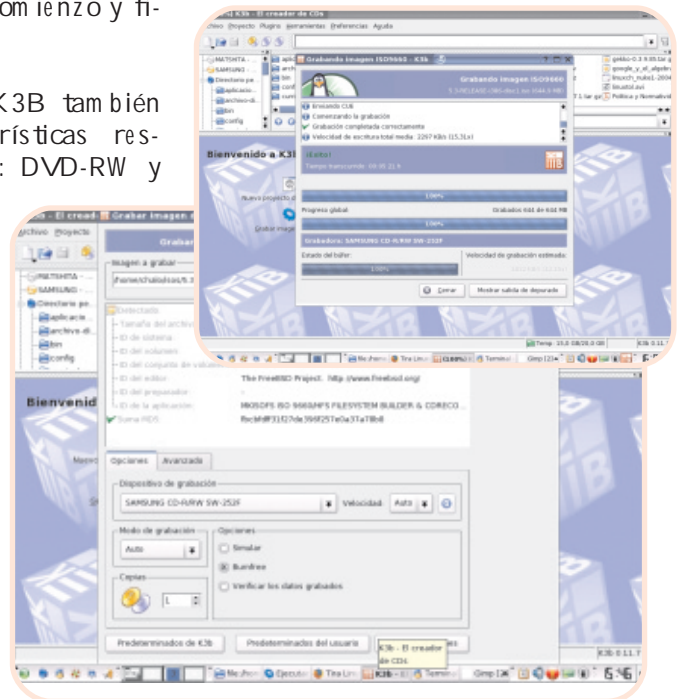
antes los archivos a WAV. Permite normalizar los niveles de volumen antes de escribir el CD. Posibilita la eliminación de espacios en blanco al comienzo y final de cada pista.

Y por supuesto, K3B también incorpora características respecto a los DVDs: DVD-RW y DVD+RW, crea DVDs de datos, DVDs de eMovix, borrar o formatear DVD-RW y DVD+RW, extracción de contenido multimedia de los DVDs y codificación con DivX/XviD, escribir imágenes a DVD, Copiar DVDs.

Última versión: K3b 0.11.22

Web: <http://www.k3b.org>

Licencia: GNU GPL



multimedia SL

No todo es trabajar...

AUDIO, VIDEO Y P2P EN GNU/LINUX

[Augusto Lozano Varga - Ven de tt@](#)

A todos nos gusta oír música mientras navegamos en la red, a todos nos gusta ver vídeos cortos que descargamos de las redes P2P, o incluso nos gusta ver VCD's y DVD's en nuestra nuestro monitor, pero seguramente lo haces desde un programa que corre en MacOS o en Windows.

Pero descuida es normal... ¿y por qué digo que es normal? por que es común que los usuarios que disfrutan de estas delicias de la tecnología crean que todo esto solo lo pueden tener en las compatibles cajas Windows o en las costosas y refinadas Mac, pero eso es mentira.. ¿por qué? la respuesta es simple, por que a los usuarios de Linux y de otros sistemas Open Source también nos gustan las mismas cosas y era lógico que alguien quisiera disfrutarlas en su computadora con Linux.

Si, así como lo escuchas, Linux es mas que un sistema robusto diseñado para redes... Linux también es un sistema agradable y entretenido ¿no me crees?... pues mira, para tus fabulosos MP3 de Britney, tendrás al famosísimo XMMS o si prefieres algo mas pulido esta Juk para KDE. Si quieres ver tus vídeos puedes usar Mplayer, o si quieres disfrutar de los más recientes estrenos cinematográficos estara Xine, pero calma, vayamos mas lento y revisemos una por una las opciones anteriores para disfrutar de Linux al máximo.

- Audio - XMMS

Si eres de esos tipos que tienen gigas y gigas de música en su disco duro, sin lugar a duda querrás un buen reproductor de MP3, y uno de los mas populares en Linux es XMMS. Este es un reproductor muy, pero muy similar al Winamp, para comprobarlo solo hay que ver la imagen.

Es un reproductor de apariencia y opciones bastante simples, pero su funcionamiento es excelente, tiene soporte para MP3 y para OGG, pero eso no es todo, de acuerdo a tu distribución puedes encontrar plug-in's con los que podrás reproducir WAV, MIDI y WMA. Y por si fuera poco puedes llegar a reproducir vídeo en formato MPEG y WMV, estos se reproducen en una ventana de expansión y con una calidad bastante buena.

Ahora, si eres bastante exigente en cuanto a la calidad de sonido, podrás descargar configuraciones predefinidas para el ecualizador con lo que haras que tus canciones se escuchen de lo mejor, también las puedes hacer tu mismo.

Y si eres de los que no pueden usar nada si no lo personalizan primero, no hay problema, por que puedes descargar infinidad de skins (pieles) para tu reproductor, ya sea del sitio oficial o de muchos lugares donde los usuarios dan a conocer sus creaciones.

La forma de hacerte de XMMS es de lo mas fácil, lo podrás encontrar en www.xmms.org, allí encontraras diferentes paquetes de acuerdo a la distribución que uses, y si no hay para la tuya puedes bajarte el tarball y construirlo tu mismo, veras que es muy sencillo.



Juk

XMMS presenta una interfaz sencilla, sin embargo hay muchos que quieren más, les gusta crear listas de reproducción, hacer búsquedas en su biblioteca musical, etc. Bueno, pues para este tipo de usuarios está Juk.

Juk tiene muchas funciones como es la capacidad de ordenar tus archivos musicales mediante la creación de una biblioteca y la creación de listas de reproducción, puedes ordenarlas por tipo de archivo, género, e incluso puedes ir creando tus carpetas personalizadas para que te sea más fácil encontrar la canción que estás buscando.

Algo muy importante de tener en cuenta, es que Juk está diseñado para correr bajo KDE, por lo que si no eres usuario de KDE al menos deberás de tener instaladas algunas librerías para que funcione.

Actualmente toda distribución que incluya KDE te incluirá el paquete multimedia de KDE, en este paquete está contenido Juk, otros lugares de donde lo puedes descargar son <http://developer.kde.org/wheeler/juk.html> o <http://www.slackorama.net/~toss/juk/> o <http://www.kde-apps.org> como siempre está disponible en paquetes RPM y APT, y si no encuentras tu distribución siempre puedes descargar el tarball.

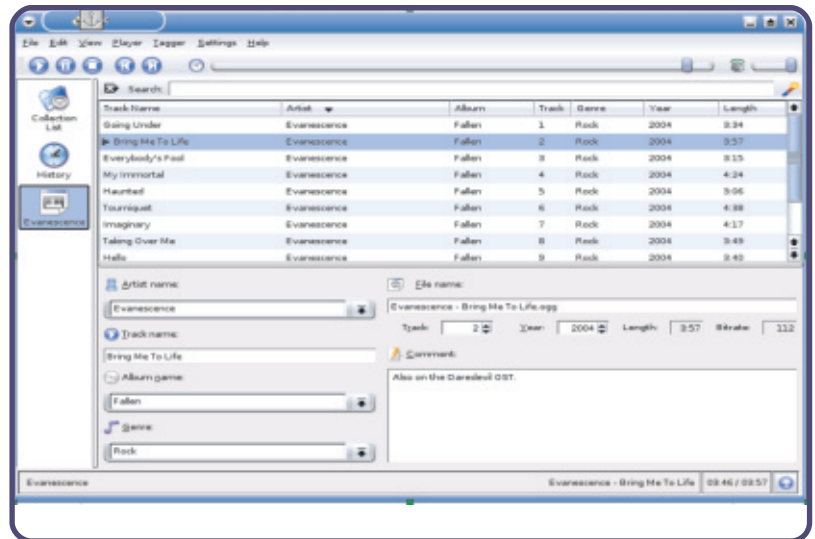
Lo más atractivo de Juk es la buena organización de sus elementos en pantalla; desde la misma pantalla puedes agregar canciones, pistas, listas de reproducción, crear carpetas, hacer búsquedas y cuanto cosa se te ocurra.

A los amantes de KDE sin duda les encantará Juk, pues al haber sido diseñado para funcionar bajo KDE, la integración con este escritorio es perfecta, veras como en el panel aparecen opciones que harán más fácil el manejo de Juk.

Si te gusta guardar la información de las pistas, con Juk podrás hacerlo, agregando información como artista, álbum, año, etc; esta misma información la podrás consultar cuando reproduzcas tus archivos. Juk te ofrece soporte para MP3 y OGG.

Ya por último, Juk

tiene una opción algo curiosa que es la de guardar un historial de los archivos reproducidos, sinceramente



mente aun no le encuentro la utilidad, pero allí está.

- Video -

Xine

Dejemos a un lado la reproducción de audio y pasemos a la reproducción de video, la primera opción y tal vez la más popular en Xine. Xine es un potente reproductor de video y otros medios, como el audio, para Linux y otros como los *BSD, soporta formatos como MPEG-1 y MPEG-2 en los cuales se encuentran muchos de los clips que circulan en las redes P2P, y los DVD's, aunque Xine aun presenta algunos problemas con algunos DVD's encriptados pero ya hay proyectos que intentan resolver este problema; otros formatos que soporta Xine es el MP3 para audio y usando algunos plug-in's extras se logra dar soporte a WMV.

Xine esta en dos partes, xine-lib que es la librería y xine-ui que es el entorno gráfico que lo maneja. Muchas distribuciones orientadas al escritorio como Mandrake ya incluyen Xine, pero otras no; Xine esta en RPM's para distribuciones que los usan o en tarball, en el caso que vayas a usar RPM's primero deberás instalar xine-lib y después xine-ui, igual si creas el programa a partir de un tarball deberás



com pilar primero la librería y después el ambiente gráfico.

Xine reproduce directamente CD's y VCD's, pero en los DVD's no es muy sencillo, pues para descryptarlos normalmente se usa un software propietario, Xine a optado por usar el CapitanCSS lo cual lleva a una reproducción directa, pero como siempre tenemos a la ley en nuestra contra, en algunos casos esto se convierte en ilegal y se deben de usar otros métodos propietarios que no tratare mas a fondo, pero que encontraran fácilmente en la web.

Otras características es la reproducción en pantalla completa, creación de listas de reproducción, uso de skins, y un gran etc.

Muchas distribuciones dirigidas al escritorio ya cuentan con Xine, aunque si no lo tiene tu distribución, lo puedes descargar desde <http://xine.sourceforge.net> y si quieres obtener valor agregado a Xine puedes visitar <http://www.linuxvideo.org> (The Linux video and DVD project), <http://dvd.sourceforge.net> (DVD resources for open source development) y http://www.geocities.com/capitan_css (Capitan CSS - aka xine dvd plugin).

Mplayer

Mplayer es uno de los reproductores favoritos, y no es para menos cuando tiene la capacidad de reproducir todos los formatos conocidos y desconocidos como WMV, RM, .AVI, e incluso el esotérico Sorenson de Quick time 5 para hacer esto usa de codificadores nativos o externos, tambien puede usar cualquier plug-in y codecs de Windows si se dispone de las DLL y se saben configurar.

La velocidad de reproducción es muy buena pues se combina con

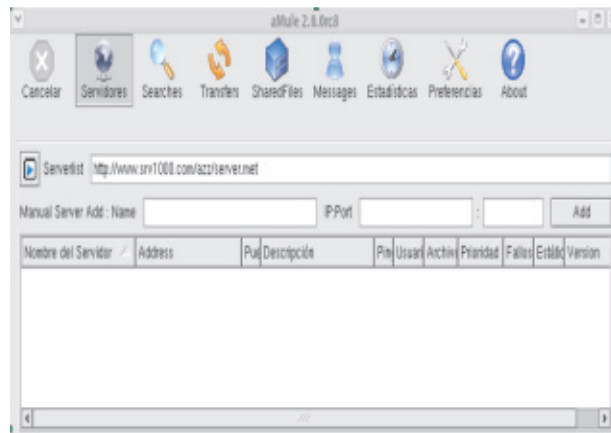
la extensa variedad de drivers de video y extensiones de Xfree (xv, dga) y capacidades de aceleración que normalmente usan las tarjetas graficas aceleradoras.

Entre sus características de valor agregado son mencoder, que es una herramienta de conversión de formatos de video, otra herramienta es mplayer-plugin que permite reproducir los stream multimedia desde la web (.asf y .mov).

- P2P -

Desde que Napster apareció en escena, la Internet no tardo mucho tiempo en ser invadida por decenas de clientes P2P, todos ellos queriendo ofrecernos diferentes características como reproductores integrados, visualizadores de imágenes, búsquedas personalizadas, etc. pero de trás de todo la idea de los clientes P2P es la capacidad de intercambiar con usuarios desconocidos archivos multimedia, documentos y recientemente software.

Sin lugar a dudas las redes P2P han traído bastantes dolores de cabeza a las disqueras, productoras de películas, etc., pero a pesar de todos sus intentos de detener su funcionamiento, estas siguen funcionando y cada vez mas van madurando en su estructura y funcionalidad.



aMule

Lamentamos decir que no tendremos el mismo ambiente agradable que tenemos en Kazaa pues a decir verdad aMule es bastante feo, sin embargo las ventajas las encontraremos al usarlo.

aMule se puede conectar a decenas de servidores y redes, e incluso puedes ir agregando las que tu desees de forma manual otra de sus ventajas radica en que con aMule prácticamente encontraras de todo, desde archivos de música en formato comercial MP3 y WMA como en formato libre OGG, también puedes encontrar videos, documentos y programas.

Claro también tiene sus desventajas y la de aMule es el tiempo que tienes que esperar para que se descargue un archivo; una vez que has decidido descargar un archivo este se descargara de múltiples usuarios, entre mayor sea el numero de usuarios mejor, pero el problema es que algunos archivos solo existen en el disco de un solo usuario lo que hace que la búsqueda sea ardua para localizar un archivo aceptable, sin embargo una vez que has localizado un archivo que tiene mas de 50 fuentes de fuentes de descarga, a descansar pues el archivo estara en minutos. La ultima desventaja

y que afecta a todos los clientes P2P es la pedofilia, documentos de anarquía, malaware, etc. que han plagado las redes P2P por lo que se te recomienda que mantengas activado un firewall y un filtro de contenido.

Configurando Prodigy Infinitum en Ubuntu GNU/Linux UBUNTU E INFINITUM

[Victor H ugo Cordova Madrid - ViCh.O](#)

Este documento es sobre mi experiencia personal en la configuración de mi conexión a la Internet, la cual manejo a través de Prodigy Infinitum de Telmex usando un Modem SpeedStream 5700.

El proceso para configurar la conexión es bastante sencillo, pero ya que yo tuve un poco de problemas al principio, considero que a lo mejor mi experiencia podría ayudar a alguien que sufra el mismo problema que yo tenía.

Este documento está enfocado más bien a usuarios inexpertos, como yo, que estén empleando GNU/Linux Ubuntu 4.10 Warty Warthog, pueden cambiar algunos detalles de una distribución a otra. Suponemos que ya tienen instalada y activada su placa de red (eth0, eth1 u otra) la cual debe estar conectada por medio de cable ethernet hacia el modem ADSL.

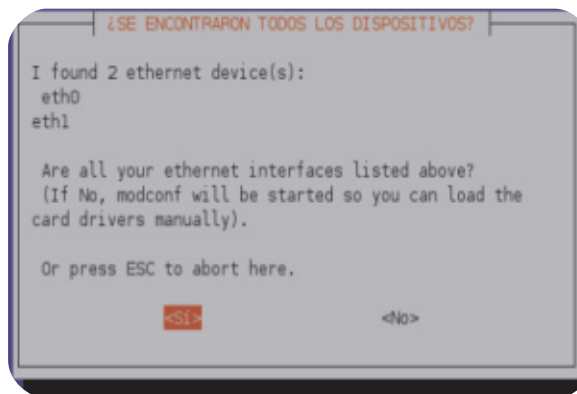
¡Comenzamos!

Lo primero que debemos hacer es abrir una terminal, [Aplicaciones > Herramientas del sistema > Terminal](#)

Ahora para configurar la conexión utilizaremos el comando `pppoeconf`. Al momento de escribir `pppoeconf` en la terminal y darle `<ENTER>` nos pedirá el password de administrador. Ya que `pppoeconf` es un comando que no se puede llevar a cabo sin

privilegios de administrador nos pide dicha contraseña la cual nos disponemos a escribir y le volvemos a dar `<ENTER>`.

Si no has escrito bien tu contraseña te la volverá a pedir (si tienen algún problema pueden usar el comando `sudo pppoeconf`, también te pedirá contraseña de administrador), pero si la escribiste correctamente, entonces, verás una pantalla que te enlista tus dispositivos de red, en mi caso eth0 y eth1.



Luego te pregunta si se han encontrado todos los que tienes en tu computadora, si es así eligen `<Si>`, de lo contrario, si eligen `<No>` `modconf` se iniciará para que manualmente den de alta sus dispositivos, bueno entonces le damos que `<Si>`

Ahora se dispondrá a buscar un Concentrador de Acceso PPPoE en nuestra(s) placa(s) de red (eth0, eth1 ...). Como estamos suponiendo que ya tenemos el enlace entre el modem SpeedStream y la placa de red (eth0, eth1 ...) y que el modem está encendido co-

rrrectamente nos debe desplegar una pantalla en la cual nos dice que se ha encontrado el Concentrador de Acceso (modem) en eth0 y que si deseamos configurar PPPoE para esta conexión. Por supuesto le elegimos que `<Si>`

Luego nos avisa que si seguimos con la instalación el archivo de configuración `/etc/ppp/peers/dsl-provider` va a ser modificado y nos aconseja tener una copia de respaldo del mismo (en este momento sería bueno que hicieran una copia de ese archivo por cualquier situación que se pueda presentar en el futuro), después de estar seguros elegimos `<Si>`

Aparecerá una ventana que nos da la opción de verificar nuestra configuración y de cambiar la misma si es necesario, elegimos `<Si>`

A continuación nos pedirá el Nombre de Usuario y la Contraseña de nuestra conexión a internet. ¡¡¡OJO!!!, la contraseña se verá en texto plano cuando la digitemos así que cuidado si por ahí se encuentran ojos de más.

Se despliega otra pantalla, la cual nos dice que necesitamos alguna dirección IP de DNS para resolver nombres comunes de computadoras y que usualmente el proveedor envía las direcciones cuando la conexión se establece, nos pregunta que si deseamos agregar estas direcciones a la lista de servidores de nombres en

¿`tc/resolv.conf` le decimos que <Si>

En esta ventana nos explica que algunas veces hay problemas con el soporte de paquetes TCP que tienen un MSS mayor a 1460 bytes, en pocas palabras nos pregunta si ponemos nuestro MSS en 1452 bytes, le decimos que <Si>

En esta pantalla nos dice que ya tenemos configurado nuestro PPPD y nos pregunta que si queremos iniciar la conexión al iniciar el sistema (cada vez que encendamos nuestra computadora se conecte automáticamente a la Internet mediante el modem ADSL) obviamente le decimos que <Si>

En esta ventana nos dice que podemos hacer una conexión DSL utilizando "pon dsl-provider" y terminarla utilizando "poff" y nos pregunta que si queremos iniciar la conexión ahora, se acerca el momento esperado xD le decimos que <Si>

Ahora nos dice que nuestra conexión DSL ya ha sido iniciada y que podemos utilizar el comando "plog" para ver el estado de nuestra conexión e "ifconfig ppp0" para ver la información general de la interfaz, le damos en <Aceptar>

Ahora hemos terminado!!! Nos regresa a la Terminal donde nos muestra que ya esta compilada nuestra conexión, ahora si estamos Listos!!! Abramos nuestro Firefox, o navegador favorito, y a Navegar por la Internet!!!

```

PROBLEMA DE MSS LIMITADO

Many providers have routers that do not support TCP packets with
a MSS higher than 1460. Usually, outgoing packets have this MSS
when they go through one real Ethernet link with the default MTU
size (1500). Unfortunately, if you are forwarding packets from
another hosts (ie. doing masquerading) the MSS may be increased
depending on the packet size and the route to the client hosts.
So your client machines won't be able to connect to some sites.
There is a solution: the maximum MSS can be limited by pppoe.
You can find more details about this issue in the pppoe
documentation.

Should pppoe clamp MSS at 1452 bytes?

If unsure, say yes.

(If you still get problems described above, try setting to 1412)

<Si> <No>

```

```

HECHO

Su PPPD ya está configurado. ¿Quiere iniciar la
conexión al iniciar el sistema?

```

```

ESTABLECER UNA CONEXION

Ahora usted puede hacer una conexión DSL con "pon
dsl-provider" y terminarla con "poff". ¿Quiere iniciar
la conexión ahora?

```

```

CONEXIÓN INICIADA

La conexión DSL ha sido lanzada. Puedes utilizar el
comando "plog" para ver el estado o "ifconfig ppp0"
para ver información general de la interfaz.

<Aceptar>

```

```

vicho@simon: /home/vicho
Archivo Editar Ver Terminal Solapas Ayuda
vicho@simon:~ $ sudo pppoeconf
Password:
Plugin rp-pppoe.so loaded.
RP-PPPoE plugin version 3.3 compiled against pppd 2.4.2
vicho@simon:~ $

```

Con unos sencillos pasos, el servicio Prodigy Infinitum de Telmex, usando un Modem SpeedStream 5700, quedo bien configurado en Ubuntu GNU/Linux 4.1. Esto se logra mediante el comando `pppoeconf` para configurar una conexión pppoe, requerida para la conexión ADSL.



100 MB espacio
5 GB tran fe
50 cuen tas e-m ail
50 cuen tas ftp
50 subdom inios
50 BD
**** 200 anuales ****

300 MB espacio
15 GB tran fe
150 cuen tas e-m ail
100 cuen tas ftp
100 subdom inios
100 BD
**** 300 anuales ****

500 MB espacio
30 GB tran fe
250 cuen tas e-m ail
150 cuen tas ftp
150 subdom inios
150 BD
**** 350 anuales ****

1 GB espacio
50 GB tran fe
500 cuen tas e-m ail
200 cuen tas ftp
200 subdom inios
200 BD
**** 500 anuales ****

3 GB espacio
100 GB tran fe
800 cuen tas e-m ail
300 cuen tas ftp
300 subdom inios
500 BD
**** 1200 anuales ****

CONTACTO:

DEPARTAMENTO DE VENTAS:
ven tas@clc-h osting.com

SOPORTE TÉCNICO:
sopor te@clc-h osting.com

Respondiendo a los mitos que se generan alrededor de GNU/Linux

DOCE MITOS SOBRE GNU/LINUX

[Manuel Montoya - www.mononeurona.org](http://www.mononeurona.org)

Si uno busca en la red, puede encontrar muchos documentos en los cuales gente conocedora hace una comparación objetiva entre Linux y Windows como equipos de escritorio. En muchos de los documentos se exponen puntos válidos en contra de Linux pero en muchos otros sólo se perpetúan algunos mitos acerca de este Sistema Operativo. Algunas personas conocieron a Linux en los tiempos del viejo Red-Hat 6.0 y debido a esto todavía creen en ellos. Algunos de estos mitos son:

1. -¿Si uso Linux me quedaré al lado del resto?.

Esto es tan falso como los romances de Michael Jackson (con mujeres). Se ha hecho un gran esfuerzo en integrar a Linux a los ambientes corporativos multiplataformas y los resultados son muy satisfactorios. Los sistemas con Linux pueden integrarse a un dominio Windows y hacer uso de los recursos compartidos. Se pueden editar archivos de Word y Excel en Linux e imprimirlos en la impresora del XP y viceversa. También se puede revisar Hotmail y usar el Messenger o ICQ en un equipo Linux. De igual manera los PDF y todos los tipos de archivos de imagen, video y audio están soportados; todo sin problemas.

2. -Linux no está estandarizado.

De todos los mitos, quizá éste es

el más infundado. Linux es la plataforma que más busca sujetarse a los estándares. Existen estándares para todo, desde aquellos que definen como se debe comportar un manejador de ventanas hasta el formato de las hojas de cálculo, y los desarrolladores de Linux son muy respetuosos de apearse a todas estas reglas.

3. -Sólo un experto programador puede instalar y usar Linux.

Otro mito infundado. Cualquier persona puede ser un usuario eficiente de Linux. Si su empresa compra un equipo con Linux preinstalado, usted encenderá el equipo, usará el quemador, leerá sus e-mails, imprimirá sus documentos, escuchará música, navegará por Internet y al final de día apagará la computadora e irá a casa (Linux es famoso por su gran estabilidad). Todo ello sin saber una jota de programación.

4. -Linux es feo.

Linux ha cambiado mucho, sobre todo en los tres últimos años. Hasta la versión 7.2 de Mandrake, que salió al público a mediados del 2000, Linux o más precisamente, sus escritorios

principales, KDE y Gnome, adolecieron de un desarrollo gráfico que fuera al mismo ritmo que su desarrollo técnico. No todo era culpa de los escritorios, un aspecto fundamental del ambiente gráfico, el despliegado de las fuentes, lo realiza el XServer, y su implementación no era la mejor.

Todo eso cambió al inicio del 2001 con el nuevo KDE y las mejoras al XServer. Note que estoy hablando del 2001, de esto hace cuatro años. Actualmente Linux posee uno de los entornos gráficos más atractivos de la industria (más atractivo que el de Windows y sólo superado por el MacOSX de Apple). El ambiente gráfico de Linux es también, y por mucho, el más flexible y personalizable. Con frecuencia diseño páginas usando CSS y es una sorpresa para mí ver que en Windows las fuentes pierden definición, mientras en Linux se ven nítidas.



Pero todo tiene un precio, Linux se dio a conocer en 1994 como el SO más rápido del mundo, lo que era cierto. Esa rapidez, lógicamente, se ha perdido con los escritorios corporativos. No obstante, aún existen los hacker's desktops como Windowmaker, Fluxbox o FVWM, que son entornos funcionales y visualmente atractivos.

5. - En Linux no hay aplicaciones.

Aunque hubo el día en que esto era cierto, ahora no pasa de ser un mito. Linux está lleno de programas maduros y totalmente funcionales:

- 1). K3B y Nautilus quemar CD's y DVD's sin problemas.
- 2). Koffice, GnomeOffice y OpenOffice.org son suites de oficina llenas de funciones avanzadas y dotadas de herramientas de integración.
- 3). GnomeMeeting es compatible con Microsoft NetMeeting, si deseamos usar nuestra cámara Web.
- 4). Gimp es uno de los mejores editores bitmap y retoque fotográfico del mundo.
- 5). Konqueror, Mozilla, Mozilla-Firefox, Epiphany y Galeon son excelentes navegadores, inunes al código maligno de algunos sitios.
- 6). Kontact y Evolution manejan nuestra agenda e información personal.
- 7). Eclipse, Netbeans y Kdevelop son herramientas gráficas de programación similares a VisualStudio.
- 8). Linux está lleno de reproductores multimedia como Mplayer o Xine con el que podemos ver todos los tipos de películas.
- 9). Con Quanta y Screem se crean fácilmente páginas Web.
- 10). Con Gaim y Kopete tenemos mensajería instantánea.
- 11). Usando KmyMoney2 y GnuCash manejamos nuestras finan-

zas personales.

Sólo existe dos grupos de programas que actualmente no pueden encontrarse muy desarrollados en Linux: juegos y diseño en vectores. Sin embargo, Quake, Doom y Wolfenstein están disponibles para Linux e Inkscape es un buen editor de imágenes vectoriales.

6. -Linux es gratis y por tanto, lo que se haga en él no se puede cobrar.

Doblemente Falso. Linux no es gratis, que no se deba gastar en la licencia no significa que no habrá otros costos, como la capacitación y el tiempo en investigación de soluciones. El costo Total de Propiedad o TOC por sus siglas en inglés, suma los costos totales por implementar y sostener un Sistema Operativo. En términos generales, Linux es un 30% más barato que Windows, y ese porcentaje de ahorro aumenta año con año, pero eso no significa que Linux no requiera inversión. Por otro lado, la licencia GPL no prohíbe cobrar por lo que se haga en Linux, de hecho, en las facturas se cobra por la instalación, configuración y en su caso, programación de software libre.

7. -Linux es difícil de manejar.

Repita tres veces conmigo "Ningún Sistema Operativo es fácil de usar". Tres anécdotas para el caso:

1). Una vez arreglé una computadora para un pequeño despacho. Como suelo hacer en estos casos, primero respaldé todo el disco duro, luego formateé y reinstalé el SO con los programas (todos los usuarios de Windows saben a lo que me refiero, pues lo deben hacer cada año; quieranlo o no). Al fi-

nal copié las carpetas de regreso, comprobé que todo funcionaba y regrese el equipo. Tres horas después un iracundo arquitecto me reclamaba que todos sus archivos se habían perdido, que yo los había borrado y que todos eran importantísimos. Fui muy preocupado a verlo pues me gusta ser serio en mi trabajo, al llegar me explicaron: "todo se había perdido" según ellos, porque la carpeta "Proyectos" del "papel tapiz" no estaba. En realidad la carpeta en C:\Mis documentos\Proyectos no tenía un acceso directo al escritorio y como no estaba allí, pues no existía. Alguien había hecho ese acceso directo años atrás y era la única manera que conocían para llegar a ellos, además de los archivos recientes del menú "File" de Excel. En esa misma empresa había una secretaria que se jactaba de usar la muy avanzada teclatub para dar formato a los documentos de Word en lugar de dar muchos espacios.

2). Luego de una acalorada discusión, le aposté a un colega una comida si era capaz de encontrar, en el piso donde trabajábamos, tres personas que supiesen cambiar el IRQ de su mouse. Vale la pena mencionar el hecho de que el piso era de un banco, donde trabajaban más de cincuenta graduados universitarios. Ese día comí gratis.

3). Hace unos meses, una vecina vino a pedirme de favor si podía descargar e imprimir un documento Word que le habían enviado por hotmail, en ese momento yo estaba usando KDE. Ella abrió Mozilla, entró a hotmail, al descargar el archivo, Mozilla sugirió OpenOffice.org ella dijo OK, el archivo sólo era de dos hojas, cambio unos títulos y las palabras que el corrector ortográfico le marco, dio un click en imprimir, redactó la respuesta en hotmail, se puso de pie para

marcharse con su impresión, en la puerta me dijo "que raro Windows", luego me dio las gracias y se marchó. Ella había usado Linux sin siquiera darse cuenta. Por supuesto, todo salió bien porque el quipo estaba correctamente configurado, como si fuese un equipo OEM de fábrica.

No es que Linux sea difícil y Windows fácil, lo que pasa es que nosotros somos la primera generación de usuarios y lo que encontramos fue Windows, si hubiese sido MacOS o NeXT u OS/2 hubiésemos aprendido a batallar con eso, pero en realidad Windows o Linux poseen el mismo grado de dificultad.

8. - En el software libre no hay innovación.

La mejor innovación que han hecho los sistemas abiertos es el mismo Internet el protocolo TCP/IP, que le da vida a la red, fue desarrollado por el equipo BSD de Berkeley y fue liberado bajo la BSD License, mientras el deficiente protocolo NetBeui ha sido abandonado. También fue en el software libre donde se dió la primer CLI (Common Language Interface) que fue Jython, años antes que el tardío .NET de Microsoft. Los Weblogs también son una innovación libre. El respaldo distribuido de información y sistemas de monitoreo de redes están también entre las muchas innovaciones libres.

9. - Todo mundo puede ver el código de los programas libres y por eso son inseguros.

En realidad, pasa todo lo contrario. Existen dos tipos de esquemas de seguridad: la tipo plaza pública en la cual todo mun-

do puede ver los detalles de un programa y cuando se encuentra una falla, avisa a todo mundo; y la tipo torre de marfil, donde sólo un reducido grupo puede ver el programa y cuando encuentra una falla no avisa a nadie. Al ser revisados por muchas personas y hacer públicas las fallas, es difícil que un error grave no sea detectado en un programa de software libre. En los programas torre de marfil, en cambio, las fallas pasan desapercibidas por el pequeño grupo y cuando las encuentran, no avisan. En todo caso, y quizá lo más grave, la respuesta de los programas tipo torre de marfil es muy lenta, arreglar un grave fallo de seguridad puede tardar meses sin que los usuarios estén conscientes del peligro que corren, como ya ha pasado en varias ocasiones con Windows 2000 y XP. En la plaza pública, al ser dada a conocer una vulnerabilidad, uno puede decidir continuar con ese programa o reemplazarlo por otro que cumpla la misma función. En la torre de marfil, no se tiene esa libertad.

10. - El software libre es comunista.

No hay ninguna razón por la cual desarrollar software libre que vaya en contra de las reglas del mercado. De hecho, el software libre se ha revelado como un modelo de negocios novedoso y que reporta miles de millones de dólares cada año. IBM, SUN, Computer Associates y Novell son empresas que han descubierto en el SL una manera de abrir el mercado, ahí donde estaba copado, y han dado nuevos bríos e innovaciones a la industria. Linus Torvalds quizá no sea tan rico como Bill Gates, pero ciertamente su fortuna se calcula en millones de dólares y tengo serias dudas de que este planeando donarlos a la revolu-

ción cubana.

11. - No hay virus en Linux porque poca gente lo usa.

Durante décadas, Unix fue el único Sistema Operativo que estaba disponible, su cuota de mercado era del 99%. Durante todo ese tiempo nunca hubo un virus. Los virus aparecieron al sumar Windows + Internet. Hay quienes dicen que Windows no es un sistema operativo verdadero, sino un "gestionador promiscuo de memoria y ejecutables". Cuando un archivo llega a Linux (por Internet o porque se copia de un CD) no puede ejecutarse porque no posee permisos y aunque los tuviese, no puede activar ningún servicio porque no es dueño del demonio que lo ejecuta. Esto revela un Sistema Operativo maduro y bien diseñado. Existen otros peligros para Linux, como los troyanos o algún exploit, pero por cada uno de ellos hay miles de virus. Concluyendo: en Linux nunca habrá virus.

12. - Linux no le quita mercado a Windows, si no a Unix.

Si bien es cierto que Linux ha jubilado a AIX de IBM y Solaris de SUN. Lo cierto es que muchas migraciones Unix->Windows se han visto canceladas en beneficio de las nuevas Unix->Linux. El modesto crecimiento de los servidores con Windows Server 2003 durante los dos últimos años, es debido a que Linux se ha convertido en la gran opción de muchas empresas que gustan de Unix pero lo encontraban muy costoso. Las únicas razones por las cuales la gente sigue instalando servidores con Windows, es por pereza o por ignorancia.

Otra alternativa libre de Sistema Operativo

CONOCIENDO A TORO

[Matías Vara - matiasvara@yahoo.com](mailto:matiasvara@yahoo.com)

Tratare de explicar lo que es Toro y daré una descripción superficial de su funcionamiento. MATÍAS VARA, argentino y creador de Toro.

El proyecto surge a comienzos del año 2003, cuando se pensó en el foro de prehackers.com diseñar un S.O. Básico; yo que era y soy lector de ese foro, leí el post y me surgió la curiosidad. Comencé buscando por la Web información sobre Sistemas Operativos, de la cual encontré un montón. Pero aún no me sentía totalmente informado como para encarar un proyecto de esta magnitud, es por eso que leí los manuales de programación de Intel sobre el x86, también el libro de Tanenbaum sobre su S.O. Minix, entre otros.

En un primer momento me uní al proyecto de prehackers, pero viendo que éste no se continuaba, decidí separarme y desarrollarlo yo mismo.

Al momento de decidir en qué lenguaje lo desarrollaría, pensé en C y Pascal, pero no tenía un gran manejo de C, aparte, quería escapar de la rutina y poder lograr un S.O. escrito íntegramente en Pascal.

Navegando por la Web, me encontré con el Proyecto Freepascal, que es un compilador Pascal de 32 bits, comencé a probar el lenguaje. Me llamó mucho la atención la potencia y las posibilidades que da su sintaxis.

Al principio comencé realizando bocetos a mano de cómo sería un ma-

nejador de interrupciones, un scheduler, etc., y creé un ambiente de trabajo que me permitiera compilar el núcleo rápidamente:

1. Configuré el boot para que booteara desde un disquete.
2. Desarrollé un programa para copiar el sector de boot y el kernel, a la imagen de boot.
3. Creé un simple booteador, que copia el kernel a memoria, pasa a modo protegido y salta al inicio del kernel.

Tuve que configurar el compilador FPC para que generara un binario plano y que no utilizase llamadas al sistema Windows. Esto fue fácil puesto que FreePascal genera el archivo en Assamblar, luego utilizando grep, quitaba los procedimientos propios del compilador (como el procedimiento de salida y otros más). Luego de generar el archivo en assamblar ".s", es generado el archivo objeto utilizando As. Todos los archivos objeto son linkeados con ld, en un único binario plano llamado Toro.bin.

La escritura del núcleo comenzó aproximadamente en Agosto del 2003 a partir del módulo de la memoria. En Mayo del 2004 terminé un precario FS a través de inodos, para esa época me aceptaron el proyecto en Sourceforge, y subí la versión 1.0.0.

En la actualidad, voy por la versión 1.0.3, en la cual he logrado un Sistema bastante estable (no puedo decir que a un 100%, pero voy en camino a eso).

Estructura de Toro

El boot de Toro se realiza por

ahora desde un disquete 3 1/2, porque es la forma más rápida de debugearlo en diferentes máquinas. Corre sobre Modo protegido; por ahora sólo sobre arquitecturas x86 y es multitasking. Es un Sistema de tipo monolítico.

Memoria

Aplica un modelo paginado -segmentado de memoria-

La memoria Física es utilizada a partir de Mem_Ini, ésta es igual a 2 MB de memoria Física, puesto que el segmento desde 1 MB - 2MB es utilizado para alojar al binario del kernel. Existen 4 descriptores globales: el nulo (obvio), el de datos y código del kernel (con una extensión de 4 Gb, los datos y código de usuario también con 4Gb de extensión). El espacio virtual del kernel es todo el 1er Gb de memoria, y del 2 al 4 es la memoria de usuario.

Esto hace que a través del PDT de usuario el kernel no pueda acceder a páginas mas allá del 1er Gb, y si quiero que acceda, deberían realizarse muchas modificaciones del registro cr3 que haría mas lento el Sistema, por lo tanto, las páginas son agrupadas en dos pilas, aquellas que se encuentran antes del 1er Gb, y las que se encuentran mas allá del 1er Gb, (llamado High_Memory), éstas son las asignadas al usuario. Como no se aplica swap, si la memoria fuese de menos de 1Gb, los procesos de usuario comenzarían a tomar páginas de la zona baja. En el caso de que la pila del kernel se agote, el Sistema se colapsa, puesto que el kernel no puede tomar memoria de la

zona alta.

El kernel pide memoria a través de la llamada `kmalloc()`, que maneja bloques de 2, 4, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 2048 y 4096 bytes. Cada conjunto de objetos posee un límite de asignación de descriptores, éste es de $1024 * \text{Max_Malloc_Page_Desc}$ descriptores.

Los procesos de usuario poseen la memoria organizada en estructuras del tipo `vm_area_struct` (descriptas en las estructuras `task_struct` de cada proceso). Cada una posee características propias como permisos de acceso, longitud, comienzo, etc. Cada proceso de usuario posee por ahora dos áreas, la de código + datos, que comienza a partir de `High_Memory`, y la de pila de usuario, que es a partir del 3 Gb.

Procesos

Los procesos son creados con la llamada `Proceso_Crear()`, ésta crea un proceso vacío. Los procesos son identificados por su Pid y su ppid. El pid 1 corresponde a `Init` y el 2, al `thread nulo`. Los procesos se encuentran agrupados en una tabla `Hash`, para su fácil acceso. Se tiene soporte de `Signal` y `timers`. El `scheduler`, por ahora, soporta solo un algoritmo; éste es una simple cola `RR`, en el cual se le asigna a cada proceso un `quantum` de tiempo.

Son implementadas la mayoría de las llamadas al sistema de Unix, como `Exit()`, `Fork()`, `Waitpid()`, `Getpid()`, `getppid()`, `Signal()`, `Kill()`, entre otras, cuyos resultados son iguales que en las de Unix.

También se cuenta con la posibilidad de crear `Threads` de kernel que corren en el espacio del kernel, un ejemplo es el `thread nulo`, el cual corre como si fuese una tarea cualquiera, en la cola `RR`.

Entrada – Salida

La entrada - salida esta muy vin-

culada al FS, ya que éste, a través de la llamada `Register_Chdev()` y `Register_blkdev()`, permite el acceso a los dispositivos como si fueran archivos, este tratamiento es muy similar al implementado en Linux con su VFS.

Cada dispositivo esta identificado por un número Mayor y uno Menor. Con el Mayor se identifica qué tipo de dispositivos es (`fdc`, `ide`, `tty`, `keyb`) y con el menor se identifica a un dispositivo de esa clase en particular. Por cada nuevo número mayor, hay una array de manejadores que puntan a las funciones `Open`, `Write`, `Seek`, `close`, `ioctl` y `Read`. Hasta la actualidad se cuentan con `drivers` para `tty`, `fdc`, `ide` y `keyb`. Cada dispositivo posee una cola `wait`, en las que duermen los procesos que quieren acceder al `hard` y este se encuentra ocupado.

Son identificados dos tipos de `IRQ` de `hard`, las `IRQ` cortas y las largas. Las cortas son aquellas que se producen de forma sucesivamente rápidas y para captarlas se utiliza la llamada `Wait_Short_Irq()`, en las que el kernel deja que `soft` realice todo el tratamiento de la `IRQs`. Las largas, por el contrario, son aquellas que pueden esperar a ser atendidas como son el caso de las `IRQs` de disco, éstas son captadas a través de la llamada `Wait_Long_Irq()`, y que, a diferencia de las cortas, el proceso solicitante es dormido y despertado cuando se produce la `IRQ`, aquí es el kernel quien realiza todo el tratamiento, enviando un `EOI`.

FileSystem

El `FileSystem` es a través de `inodos` y `superbloques`. Esta basada en el FS de `Minix`, salvo algunas excepciones. En próximas versiones se implementará un FS `Virtual` que dé soporte a cualquier tipo de Sistema de Archivo. Esta parte del S.O. es la que más me costó, puesto que después de

un año de estar trabajando sólo en ella, puedo decir que es lo suficientemente estable.

La capa mas baja del FS, es el `buffer cache`, que mantiene en memoria a los bloques utilizados y a los que no; a través de dos Colas: la cola `Hash`, ordenada por número mayor y la cola `Lru`, que se encuentra ordenada por los bloques mas utilizados. También esta implementada la llamada al sistema `Exec()` que, a diferencia de Unix, no sobrescribe al proceso ejecutante, sino que crea a un nuevo proceso, el cual tiene como ppid al proceso ejecutante; ésta soporta argumentos.

También son implementadas la mayoría de las llamadas al sistema de Unix, como `chmod()`, `mknod()`, `open()`, `write()`, `mount()`, `unmount()`, entre otras.

Kernel

La ejecución del S.O. se realiza a partir del archivo `kernel.pas`; éste crea la tarea `Init` y el `Thread nulo`, luego se entra en un bucle.

Las llamadas al Sistema se realizan a través de la interrupción 50, y los parámetros son pasados por los registros.

La tarea `Init`, se encarga de montar la unidad `root` y de ejecutar la `shell`, que es el archivo `sh`. La unidad `root` puede ser especificada en cualquier dispositivo físico (aunque por ahora se implemente en un `diskette`), después de esto, permanece en la cola `Waitpid` aguardando por procesos huérfanos.

Descripción más profunda en: "<http://toro.sourceforge.net/estructura.htm>."

Guía de cómo compilar Toro aquí: "<http://toro.sourceforge.net/compilando.html>."

Versión CVS: release de la versión 1.0.3.

Un especial agradecimiento a `vt@`.

[Un Saludo.](#)

Mexicanos y el movimiento del Software Libre

DAVID MORENO GARZA

[Julio Acuña - urkonn@linuxmail.org](mailto:urkonn@linuxmail.org)

Creative Commons Attribution - NoDerivs License.

Reconocimiento – Sin Obra Derivada 2.0

Antes que cualquier cosa me gustaría decirte que me siento profundamente honrado por esta entrevista. Me hace sentir la persona importante que no soy ;-) - David Moreno Garza

Celaya, GTO

RSL: Damog, nos podrías hablar un poco de tí, ¿a qué te dedicas?

Damog: Claro. Tengo 20 años de edad, actualmente me encuentro estudiando Ing. En Computación y Electrónica en la Universidad Iberoamericana, en la Ciudad de México. Aunque soy originario de Celaya, Gto. he vivido mis últimos nuevos años en esta gran y caótica ciudad.

También trabajo en una empresa de telecomunicaciones llamada Nektotec Tecnología. El puesto oficial en la empresa se llama 'Ingeniero de Desarrollo', aunque la empresa se dedica a muchas más cosas que a simple desarrollo como en servicios de telefonía, electrónica y automatización.

Lo que principalmente hago en Nektotec es desarrollo web. Algo

bastante interesante de Nektotec es que fueron patrocinadores del reciente CONSOL, lo cual habla bastante bien de ellos y su compromiso con la comunidad de uso y desarrollo de software libre en México.

RSL: ¿Desde cuándo empezaste a interesarte por el Software Libre?

Damog: No tiene tanto tiempo, como muchas otras personas envueltas en este fascinante mundo. Acabo de cumplir tres años, de hecho.

Estaba yo en la prepa cuando un muy buen amigo, Octavio Ruiz (Ta^3), por alguna extraña razón, me empezó a hablar y enviar en la-

ces relacionados a GNU y al software libre, cosa que me empezó a llamar mucho la atención.

En aquellos tiempos yo no estaba ni siquiera interesado en estudiar Informática, ni nada parecido. Tenía la firme idea de estudiar Periodismo, de hecho.

DEBIANITA

Total que un día nos decidimos a reunirnos algunos amigos (Wada, MiG, Ramón, Ta^3, etc.) y ver un partido América-Pumas, en un sábado de abril en 2002. La idea era que iba a llevar mi máquina y ellos instalarían Linux en ella. Hicimos de todo menos ver el parti-



Debian México

Comunidad de desarrolladores y usuarios de Debian en México

do, y terminé con un flamante LGis, basado en RedHat, instalado en mi máquina.

Al poco tiempo después, instalé Slackware, como sugerencia de Alejandro Sánchez (Lurkan) y me mantuve con él hasta alrededor de agosto, que fue cuando me fui incorporando al grupo de organizadores del Congreso Nacional de Software Libre, y cuya cabeza, Gunnar Wolf, me presentó

Debian GNU/Linux. Desde ese momento sólo he usado Debian, con un pequeño lapso intermedio de OpenBSD User en diciembre de 2003 ;-)

RSL: Nos podrías platicar acerca del proyecto debianmexico, ¿cuáles son sus objetivos?

Damog: Pues en realidad no sabemos bien ;-)

La realidad es que Debian México es un proyecto que Jorge Adame (j0rd1) inició en Enero de 2003, lo presentó en el CONSOL del mismo año y empezó a tomar mucha fuerza, o al menos, mucha gente pareció interesarse. Tiempo después Jordi se desentendió mucho del proyecto, y más gente quisimos echar la mano y ayudar directamente a él.

DEBIAN MÉXICO

Debian México no es más que un Grupo de Usuarios. Somos un grupo de gente que usa Debian y que por razones del destino somos de o vivimos en México.

Lo que yo veo con Debian México es que podemos hacer un grupo donde promovamos mucho más el uso de Debian, fomenteamos a los interesados en la participación en Debian y sirvamos también como un punto de resolución de dudas, tal como lo es cualquier otro grupo de usuarios.

Ahora, algo con lo que sueño día con día es que se reconozca a Debian México como un grupo lo suficientemente formado y fortalecido con presencia real en México, un ejemplo claro: La presencia que intentamos tener en CONSOL con presencia en sus impresos, en el sitio web, etc.

Esto es algo muy común en otros países, ¿por qué no lo podemos tener aquí?

RSL: ¿En qué paquetes de Debian estas trabajando actualmente?

Damog: Actualmente tengo 10 paquetes oficiales en el archivo, 3 más están en espera de ser agregados y estoy trabajando con otros tantos para ser incluidos cuando estén listos.

PAQUETES "DEB"

Paquetes oficiales.

Bastet fue mi primer paquete en Debian, fue patrocinado por Gunnar Wolf.

Es un pequeño juego de Tetris cuyo algoritmo está modificado para intentar mostrar la figura más difícil que te podría tocar de acuerdo al juego. Dlume, una agenda telefónica y de direcciones, basada en GTK. Gxmms es un applet para GNOME donde puedes manejar los controles de XMMS y Beep Media Player. Httping es una simple aplicación ping-like sobre peticiones HTTP. Kipina, manejador de actividades deportivas. Libgtk-trayicon-ruby, módulo de Ruby que permite interactuar con el systay del escritorio. Libtermios-ruby, otro módulo de Ruby que es una implementación de Termios, enfocado a Ruby. Lifferea, popular agregador de feeds RSS. Mathematic, sistema de cómputo algebraico y Oregano es un simulador de circuitos eléctricos.

Paquetes esperando a ser aprobados.

Cssed, un bonito editor para CSS's. Mambo, un popular sistema para el control de contenido web y Xchatsystray, un pequeño plugin para interactuar con X-Chat desde el trayicon del escritorio.

OTROS PROYECTOS

Paquetes en los que trabajo por fuera.

Estoy también trabajando sobre algunos otros paquetes como gparted, jaws, gekko, gnofract4d, gnomeschedule, sendmail, libconfig-general-perl, synopsis y jed.

RSL: ¿Ya te aceptaron como mantenedor oficial del proyecto Debian?, ¿cómo es el proceso?

Damog: No, aún no soy aceptado oficialmente. El ser

un desarrollador oficial indica que seguirás haciendo lo que has venido haciendo con el transcurso del tiempo para el proyecto Debian, con la diferencia de que tienes una cuenta en los servidores del proyecto.

MANTENEDOR OFICIAL

El proceso en sí es bastante simple, pero muy largo. Como cualquier persona puede saberlo visitando los enlaces necesarios, para ser desarrollador oficial necesitas básicamente estos puntos:

- Que uno o más desarrolladores avalen tu postulación.
- Que tu llave GPG esté firmada por uno o más desarrolladores oficiales.
- Que tengas sólidos conocimientos y entendimiento sobre la ideología y filosofía del proyecto Debian.
- Que tengas sólidos conocimientos, experiencia y entendimiento sobre los procesos técnicos que envuelven tus tareas (ya sea siendo empaquetador, desarrollador, porter, etc.).
- Ser aprobado por el Front Desk (que es el que verifica que todo lo anterior esté completo).
- Y finalmente ser aprobado por el Debian Account Manager.

Es un proceso largo que puede durar años (literalmente), pero en realidad es bastante simple. La mayoría de las veces lo único que pasa es que el proceso se alarga por la demora en las respuestas.

Mi proceso, por ejemplo, empezó en junio de 2004, y me encuentro en la parte final del proceso, esperando a ser aprobado por el DAM y que se me cree mi cuenta. En mi misma situación estamos alrededor de

40, afortunadamente, le llevo ventaja a muchos :-)

RSL: ¿De qué formas se puede contribuir con Debian?

Damog: Éste es uno de mis temas favoritos en cuanto a 'advocacy' de software libre, y obviamente en cuanto al proyecto Debian.

AYUDAR A DEBIAN

Las formas en que la gente entusiasta pueda echar la mano a Debian es un abanico enorme, he ofrecido charlas de un par de horas describiendo esta situación.

La forma típica y donde más gente está envuelta en Debian, desde luego, es el mantenimiento de paquetes. ¿Te gusta un software que no está en el sistema base de Debian? Empaquétalo, hazlo parte del proyecto. ¿Crees que un paquete no está eficientemente listo para Debian? Apoya al mantenedor actual entonces.

¿Pero qué pasa si no tienes conocimientos técnicos para mantener paquetes pero puedes contribuir traduciendo. La verdad es que aún hace falta mucho trabajo en el trabajo de la internacionalización y la localización y es donde el trabajo también es bienvenido.

O quizás tienes acceso a una máquina con procesador raro, entonces puedes echar la mano probando software en esa arquitectura. O quizás escribiendo artículos, apoyando al proyecto local Debian México, etc.

RSL: ¿Qué planes tienes para el futuro?

Damog: Muy buena pregunta, que quizá aún no pueda contestar del todo. Creo que la prioridad que debería de tener es terminar mi carrera y poder independizarme un poco. Aunque la realidad es otra, muchas veces estoy mucho más volcado a mis asuntos en Debian y/o software libre en general. Creo que lo que quiero es sentar un poco cabeza, dedicarme durante los próximos dos años a la universidad y a trabajar para poder costearla y ya después dedicarme de tiempo completo al desarrollo y 'advocacy' de software libre en México.

