



Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...



Video juegos ¿Un problema o una solución?



MIGRACIÓN Un desafío que nos lleva a la libertad

defendemos
nuestra

Cuba libre



la razón vencerá

Más de 600 Joven Club de Computación, en todo el país, han graduado ya alrededor de Más de un millón de personas. No renunciaremos a esta verdad.



Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Hola estimados lectores, una vez más la revista Tino está con ustedes, para llevarles una recopilación de artículos y utilidades sobre informática, electrónica y comunicaciones. Aunque tenemos una mala noticia, la esperada sección de videojuegos, a la que hicimos referencia en el número anterior, no estará en estas páginas, aún no contamos con los aseguramientos y la política editorial para dicha sección, por lo que tendrán que continuar en la espera. Pedimos disculpas y prometemos mantenerlos al tanto. Recientemente el país estuvo con mucha actividad, con motivo de la celebración del FLISOL 2010. Todo software libre, para la soberanía informática. La sección de la entrevista está dedicada, al papel que jugaron los Joven Club de Computación y Electrónica en este festival latinoamericano.

Un tema que también es noticia por estos días es el sitio web EcuRed. Cientos de artículos están siendo agregados a la base de datos más completa que existirá sobre Cuba. Temas de historia local, personalidades, hechos, leyendas, etc. Todo para que los cubanos y el mundo, conozca que hacemos, como vivimos, que nos distingue. Haciendo un llamado desde la revista a todos los que de una forma u otra, tengan la posibilidad de aportar al enriquecimiento de esta especie de Wikipedia nacional, pues que no lo piense dos veces, muchas personas se lo agradecerán.

En otras cuestiones, este número viene cargado de cosas buenas, temas muy interesantes en la sección El escritorio y El taller. Recomendamos que no dejen de leer El navegador, encontrarán sitios muy interesantes.

Estamos solo al comienzo, nos resta continuar trabajando para perfeccionar nuestro trabajo en la revista, teniendo como premisa por encima de todo la calidad y profesionalidad de los artículos a publicar, para lograr que cada edición cuente con más lectores...

El vocero

- 5 Los Joven Club jagüeyenses reciben visita del delegado del MIC
1er Taller Provincial las TIC y el Medio Ambiente
- 6 Curso a distancia "Administración de Empresas"
Laberinto de la naturaleza. Juego realizado por niños en Cabaiguán
- 7 FLISOL 2010 en Cienfuegos
Turbo no se queda sin apoyar a EcuRed
- 8 Veintidós razones para estar de fiesta
Resultados del 2do Concurso convocado por la Revista Tino
- 9 El Windows 7 sobrepasó el 10% del mercado de Sistemas Operativos

El escritorio

- 10 Video juegos. ¿Un problema o una solución?
- 13 Un desafío que nos lleva a la libertad
- 17 Apuntes sobre la implementación de un chat con JSP y AJAX
- 21 Metodologías de desarrollo de software. Su aplicación y uso
- 26 TinuxJC el GNU/Linux de los Joven Club Puerto Padrenses

El laboratorio

- 28 ArgoUML 0.21.1
- 29 NtEd v1.9.22
- 30 Google SketchUp 7.1
- 31 FEBE (Firefox Environment Backup Extension)

El entrevistado

- 32 Ernesto Vallín Martínez

El taller

- 33 Uso del regulador 7905 como una opción al 7805

El foro

- 35 Preguntas y respuestas

El consejero

- 36 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 41 Revista 16 de abril
Radio Progreso La onda de la alegría
CITMATEL
- 42 CMBF Radio Musical Nacional
Arteamérica
CORALSA
- 43 Producciones Addala, todo en el reino de la música
Portal nacional Forum de Ciencia y Técnica
Travelnet Cuba: Descubra Cuba con nosotros
- 44 Emisora Triple M Oriental
La Columna. Portal Web de la Cultura Lajera
Oficina para la informatización

El ingenioso

- 45 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



Contáctenos

Sitio web

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica en la dirección:

<http://revista.jovenclub.cu/>

Email

Para escribir a nuestra revista puede hacerlo a través de la dirección electrónica:

revistatino@jovenclub.cu

Teléfonos

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00am a 5:00pm, de Lunes a Viernes:

Dirección: 53-31-625754

Producción: 53-7-8660759

Redacción: 53-7-8322323

Dirección Postal

Equipo Nacional de Computación y Electrónica
calle 13 N° 456 entre E y F, Vedado
municipio Plaza de la Revolución
Ciudad de La Habana.
Cuba

RSPS 2163 / ISSN 1995-9419

Colectivo de la Revista

Director

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Producción

Damiana Martínez Reyes

jccap@en.jovenclub.cu

Redactores

Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Carlos López López

metodologo1@vcl.jovenclub.cu

Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Juan Carlos Jiménez Fernández

juan04025@sso.jovenclub.cu

Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Issel Mayra Tandrón Echeverría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Mileidys Armas Solís

mileidys07048@hab.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Corrector

Lisbet Vallés Bravo

comunicacionad@ssp.jovenclub.cu

Colaboradores

Ernesto Vallín Martínez





Los Joven Club jagüeyenses reciben visita del delegado del MIC



Nancy A. Pérez Orihuela

soft12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 3



Los Joven Club de Jagüey Grande fueron visitados el día 17 de Marzo en las primeras horas de la tarde por el delegado del Ministerio de las Informáticas y las Comunicaciones (MIC) en la provincia compañero Luis

Mora acompañado de la directora provincial Midiala Hernández Rodríguez.

El recibimiento se realizó en el Joven club Jagüey I, donde la coordinadora municipal Mildrey Hernández García mostró una presentación demostrando el trabajo de los jóvenes club del municipio desde sus inicios hasta la fecha.

Seguidamente se realizó un intercambio de ideas y proyecciones futuras así como estrategias a seguir en el trabajo, con el compañero y nuestra directora provincial. Al finalizar éste se realizó un recorrido por el resto de los jóvenes club intercambiando con los trabajadores.

De forma general la visita fue considerada de muy fructífera tanto por los visitantes como los visitados demostrándose la calidad del capital humano de dicho municipio.

1er Taller Provincial las TIC y el Medio Ambiente



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

El pasado 17 de marzo se efectuó en el Instituto Politécnico de Informática "Israel León" de la provincia de Matanzas el 1er Taller Provincial "Las Tecnologías de la infor-

mática y las Comunicaciones y el Medio Ambiente", evento que fue convocado de conjunto por la Unión de Jóvenes Comunistas, Las Brigadas Técnicas Juveniles y la Unidad de Medio Ambiente del CITMA en Jagüey Grande.

El mismo estuvo dirigido a prestar especial atención a la problemática ambiental mediante la presentación de trabajos dentro de disímiles modalidades como fueron la Fotografía, Caricaturas, Artículos, Trabajos Sociales y Software, mediante los cuales se logró abarcar la diversidad de aspectos que abarca este tema.

El evento contó con la participación del Compañero Froilan Dueñas, Especialista Provincial de CITMA y el MSc. Lázaro Morales Hernández, Especialista del CITMA en Jagüey Grande. Se presentaron un total de 43 trabajos por ponentes que incluían desde pioneros hasta master en ciencias, distribuidos en 6 comisiones de trabajo, de los cuales 14 fueron premiados y se otorgaron 15 menciones.

Entre los trabajos premiados se destacaron los siguientes:

En Fotografía y caricatura:

Fachada habanera de Reynaldo Perera de Armas
La Casa de Amanda Fernández
Los Galaxitos 2bleA, de Luís Alvelo

Artículos:

Msc. Lázaro Rodríguez, con un conjunto de trabajos,
Roberto Tápanes, Estrategia Ambiental de Cítricos.

Multimedias:

Multimedia EcoMural Jagüey Grande, de Melisa Prieto Díaz y Zurumy Cowan Machado (pioneras).
Multimedia Ciénaga de Zapata, de Lizandra Placencia
Multimedia Saber Si Da Vida, de Yolagny Díaz Bermúdez
Multimedia Cambio Radical, Madley Claro
Multimedia Mi Finca Agroecológica, de Adrián Hernández
Multimedia Eco-Colon, de Reynaldo Perera de Armas y Juan Carlos Contreras
Multimedia DigiHuerto, de Reynaldo Perera de Armas

Como colofón del evento se confeccionará un CD con los trabajos premiados en colaboración con el CITMA para su posterior publicación. "El primer paso para salvar la especie humana lo constituye el conocimiento de nuestro entorno".



Curso a distancia "Administración de Empresas"



Nelson F. Ventura Ruíz

nelson06028ad@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 2

Hoy en día el modelo de Educación a Distancia está llamado a ser el nuevo paradigma en la formación del capital intelectual de una organización; permitiendo acceder a los conocimientos, sin importar distancias geográficas.

Las nuevas reestructuraciones que han estado sucediendo en los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) hizo necesario impartir un curso de "Administración de Empresas" con el fin de capacitar a sus trabajadores y fundamentalmente a sus directivos en cuestiones administrativas.

El curso se encuentra en la plataforma MOODLE nacional en la dirección: <http://cursad.jovenclub.cu>, estará disponible hasta el 31 de agosto del 2010 y cuenta con dieciséis encuentros diseñados y elaborados de la forma más factible posible, desde los objetivos, auto - estudio y preguntas de control de conocimientos. Además posee el programa del curso y un glosario de términos. Cada encuentro tiene una actividad de estudio independiente que los estudiantes deben resolver para medir conocimientos y entre sus temas encontramos:

- Reseña Histórica de la Administración.
- La Administración según varios autores.
- Teorías de la Administración.
- Teorías de la Administración (Continuación).
- Funciones de la Administración:
 - * Planificación, organización, dirección y control.
- La Dirección por Objetivos (D.P.O.).
- El trabajo en Equipo en la Empresa Moderna.
- Los 8 hábitos de los directivos.
- Como seleccionar al mejor líder.
- Que hacen los directivos.
- La ética administrativa y el cambio.
- El jefe del siglo XXI.

El entorno cambiante en el que nos encontramos hace necesario que nuestros directivos conozcan al menos las cuestiones básicas de la "Administración de Empresas", y el Curso a Distancia que se propone es un medio factible para lograr este objetivo, puesto que el arte de administrar necesita estudiarse.

Laberinto de la naturaleza. Juego realizado por niños en Cabaiguán



Rafael José Nápoles Pino

napoles04012@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 1



El juego constituye una actividad de gran importancia para el desarrollo de habilidades, la creatividad y el intelecto, así como la formación de valores en los niños y jóvenes.

Es por ello que un grupo de niños procedentes de la ESBU Juan Santander Herrera de nuestro municipio participan activamente en la elaboración de juegos que permitan la recreación sana y al mismo tiempo contribuyan a la educación de las nuevas generaciones.

Ejemplo de ello es el videojuego Laberinto de la naturaleza, creado por un colectivo de niños de la escuela mencionada vinculados al movimiento de los Joven Club de Computación y Electrónica.

Laberinto... es un juego de plataforma, en el que el niño de desplaza por diferentes escenarios (12 niveles) con el objetivo de resolver situaciones del medio ambiente, como apagar los incendios forestales, recoger basura del mar, entre otras, cuidándose de depredadores que pueden hacerle daño.

Este videojuego obtuvo mención el I Festival Provincial de Videojuegos, mención en el evento Informática para Jóvenes provincial y premio en la Exposición Forjadores del Futuro, que tuvo carácter nacional.

El grupo se encuentra enfrascado en la actualidad en los videojuegos Girón y Pepín, sobre la epopeya homónima el primero y sobre el medio ambiente el segundo.



FLISOL 2010 en Cienfuegos



Yoana M. Gómez Lapido

comunicacionad@cfg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Cienfuegos

Con éxito concluyó el Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre (FLISOL) en Cienfuegos. El evento contó con la representación de instituciones como BPA, Infosoc, EICMA, ETECSA,

Centro de Estudios Medioambientales, la Universidad de Cienfuegos y Desoft s.a. de Villa Clara.

La mañana comenzó con una conferencia inaugural impartida por Lino H. Rodríguez, representante de la Oficina de Informatización de la Sociedad, donde explicó la importancia de la aplicación de Software Libre en las instituciones cubanas; lo cual dio paso al llamamiento a la unificación de los grupos de SWL de la provincia.

Muchas fueron las intervenciones e ideas aportadas a favor de esta unificación. "Con buena voluntad y miel haré un melao" fue la expresión de Redeis Alonso, de la oficina territorial de ETECSA; quien planteaba que la voluntad y los deseos ya existen, lo que se necesita además es el espacio para materializar estas ideas de unión. Fue generalizada la propuesta de crear un grupo de Software Libre donde estén vinculados todos los organismos presentes en el evento.

Como parte de las acciones que ya se implementan está la instalación de Linux en un laboratorio de la Dirección Provincial de los Joven Club. Existe además un blog, creado por el Lic. Dairon González, de la Empresa de Informática y las Comunicaciones del Ministerio de la Agricultura, que publica artículos sobre este tema.

Como acuerdo final se propuso instaurar a los Joven Club de la provincia como organización rectora del grupo de Software Libre, ante lo cual Darwin Pérez Figueredo, Subdirector Técnico de nuestra entidad en Cienfuegos, expresó: "Tenemos que crear un espacio en los Joven Club donde se respire Software Libre".



Turbo no se queda sin apoyar a EcuRed



Marileyvis Rodríguez García

soft2_05015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Colón 1



En el país se está realizando una enciclopedia digital con el nombre de ECURED, un proyecto cubano que busca alcance y participación universal, colaborativa y solidaria, ofreciéndoles a sus participantes un

espacio interactivo para publicar contenidos con características enciclopédicas. Su ideología es la de acumular y desarrollar el conocimiento con un objetivo democratizador y no lucrativo.

En los Joven Club de la Provincia de Matanzas está dirigido por el Centro de Información Provincial, que está a cargo del Licenciado Yosvel Prieto Fernández, el cual tiene la responsabilidad de que cada artículo que se edite tenga la calidad requerida. El Joven Club de Computación y Electrónica Turbo (Colón I), no se queda sin apoyar este proyecto. En el mismo trabajan dos instructores con la mayor responsabilidad, con el objetivo de lograr la eficacia y uniformidad que dicho proyecto requiere, guiándose por el Manual de Estilo, las Políticas y la Ayuda. Toman en cuenta los principios de responsabilidad, originalidad y fiabilidad para guiar trabajo.

Trabajan de forma directa en la publicación de la Historia del Municipio de Colón. Una vez terminada la publicación se comenzará a trabajar con el artículo Alfa Colombina que no es más que la historia de la alfabetización de Colón más adelante se pretende publicar artículos de aquellas localidades que no son municipios.

Este proyecto se está desarrollando con el fin de que en la red cubana exista una enciclopedia digital con disímiles temas de Cuba para el mundo y en especial para los cubanos que desde un Joven Club o cualquier computadora con el servicio de Internet .cu puede conectarse a ella.



Veintidos razones para estar de fiesta



Yoana Margarita Gómez Lapido

comunicacionad@cfg.jovenclub.cu

Dirección Provincial Cienfuegos

Este 26 de abril se cumplen 22 años de la creación del primer Joven Club de Computación y Electrónica en la provincia de Cienfuegos. Con la fundación del Palacio de Computación llegaba al centro sur de la isla el sueño que nuestro comandante hiciera realidad unos meses antes en La Habana, con la creación de un programa social que responde a los intereses y necesidades de la familia cubana.

A lo largo de todos estos años se han creado un total de 27 instalaciones, distribuidas en toda la provincia, incluyendo un móvil de computación. Se han impartido disímiles cursos, que van desde los más elementales hasta otros más complejos, sobre MS-DOS y en la actualidad sobre Windows; con una diversidad que supera los 40 tipos de cursos en todo el período transcurrido.

Las cifras de los graduados alcanzadas en estos 22 años con el esfuerzo de nuestros trabajadores resultan notorias, con un total de 92 409 títulos entregados. De ello 82 606 son en la categoría de cursos largos, 3 369 en cursos cortos, 316 en postgrados y 6 118 niños graduados. Los cursos regulares y postgrados se brindan en las modalidades: presencial, semipresencial y a distancia, esta última incorporándose como algo novedoso, al igual que los postgrados.

Numerosas resultan las actividades realizadas dentro del movimiento y otras con las cuales se ha colaborado en la provincia. Entre ellas podemos citar los Festivales de la clase creadora; la colaboración con las Ferias del Libro y la noche de los libros, apoyando la misma con la presencia del Móvil; las actividades en saludo al 4 de abril; los concursos de arte digital; Festivales de Software Libre en el Palacio de Computación; la participación en movilizaciones para apoyar el trabajo en la agricultura en los años más difíciles del período especial; el apoyo en los festivales de la Juventud (Cuba Vive) y en la recreación sana en las bases de campismo, con juegos instructivos; así como en todas las actividades que ha convocado la Unión de Jóvenes Comunistas; el apoyo a la lucha contra el VIH; Festival de Videojuegos, con la presentación del videojuego Sokobot, el cual obtuvo el Primer

Premio en el Festival Nacional de Videojuegos; las actividades de los Geroclub, contando con una presencia activa de los abuelos dentro de los Joven Club; los Infoclub que se vienen efectuando desde 1992; la constante colaboración con diferentes campañas como la de salud contra la Influenza A H1N1; el apoyo en los Premios Lucas para la promoción del video más popular del año.

En los meses de verano se hace notar también el papel de los Joven Club, con la realización de concursos y cursos cortos para niños, proyección de películas y eventos de juegos interactivos.

Contamos con un Sitio Web que surgió en el 2000, a nivel provincial, hasta el 2002 que se coloca en Internet. Hasta la fecha ha sido rediseñada su plantilla en 4 ocasiones, esta última lleva vigente 3 años, mostrando noticias locales actualizadas e informaciones propias de los Joven Club, con servicio de envío de postales, etc. Alcanza así una gran reputación, con un cúmulo de visitas anuales que sobrepasan los 2 millones.

Muchos son los logros alcanzados hasta la fecha, y los deseos de seguir siendo la computadora de la familia cubana se reafirma en la labor del día a día en cada Joven Club de nuestra provincia sureña.

Resultados del 2do Concurso convocado por la Revista Tino



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

En el pasado número, convocamos a un concurso para que participaran la mayor cantidad de lectores. Consistía en responder 10 preguntas, las respuestas, estaban en las páginas de las 16 ediciones de la revista Tino, que se habían publicado.

Muchos fueron los email recibidos, de casi todas las provincias del país. Resultado ganador: Luis Arturo Ramírez Soto, de la provincia Granma.

A continuación damos a conocer las respuestas correctas

1- ¿Cuándo fue publicada la primera edición de la Revista Tino? (Día mes y año)

La Revista Tino se publicó por primera vez el día 4 de septiembre del 2007.



2- ¿Cuáles son las secciones de la Revista Tino y cual sección fue cambiada y en qué número?

Las secciones son: El vocero, El escritorio, El laboratorio, El entrevistado, El taller, El foro, El consejero, El navegador y El visor. A partir de la edición número 5 El visor se sustituye por El ingenioso.

3- ¿Título y nombre del autor del artículo ganador del primer concurso?

El artículo ganador del primer concurso fue: "Los sitios web cubanos y su acceso a través de los Joven Club". De la autora Irma Rodríguez Cabrera.

4- ¿Cuántos sitios web se han publicado hasta la edición 16, en la sección El navegador?

En la sección El navegador se han publicado hasta la edición número 16: 192 sitios web.

5- ¿Cuántos artículos referente al software libre como objetivo principal, se han publicado en la sección El escritorio, en estos 16 números?

Referente al software libre como objetivo principal, se han publicado 8 artículos.

6- ¿Cuántos artículos se han escrito para la sección El escritorio, que se han publicado en dos partes?

Se han escrito para la sección El escritorio, que se han publicado en dos partes (son los artículos que se han publicado en dos números diferentes) 4 artículos.

7- ¿Diga el título del artículo publicado y la sección, del cual se hace referencia en la edición número 6, en la sección El foro?

En la sección El foro de la edición 6 se hace referencia al artículo "OpenOffice.org" publicado en la sección El laboratorio de la revista número 4.

8- ¿Diga el número de la revista en que se informó por primera vez en la sección el vocero, sobre videojuegos cubanos?

Se informó por primera vez sobre videojuegos en la revista número 10.

9- ¿Diga el nombre y apellidos y el por qué se le realizó la primera entrevista publicada en la sección El entrevistado?

La primera entrevista realizada fue al instructor Rosendo Martínez Benítez, por ser el "Ganador del Gran Premio en el evento Nacional Infoclub 2007".

10- ¿Diga el nombre y dos apellidos, del autor que más artículos ha publicado en la sección El taller?

El nombre del autor es Bernardo Herrera Pérez.

El Windows 7 sobrepasó el 10% del mercado de Sistemas Operativos



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovencub.com

Dirección Nacional Joven Club



Si bien el último de los sistemas operativos de Microsoft en marzo logró superar el 10% de la cuota del mercado (recordemos que Windows 7 salió a la venta en octubre del año pasado y que a Vista le llevó lograr

este porcentaje unos 16 meses), no significa que el uso de los SO de la compañía de Redmond está en ascenso sino, por el contrario, que continúa su tendencia de baja.

Según el informe Web analytics company Net Applications, ocurre que si bien Microsoft continúa siendo el líder indiscutible del mercado de sistemas operativos (cuenta con un poco más del 90%), bajó medio punto durante el mes de febrero, algo que viene sucediendo desde un tiempo atrás.

Pero lo que más interesa es que la mayor cantidad de usuarios no provienen de otros SO sino que son los mismos usuarios de versiones anteriores de Windows que ahora optan por esta actualización.

Uno de ellos es el XP, el que bajó un punto (del 63,5 al 64,5%) y el otro, el Windows Vista, el que bajó medio punto (ahora está en 16%). Igualmente, se estimula que este último caiga con mucho más rapidez que el anterior. Y lo que más debería preocupar a la gente de Redmond es que el XP sigue siendo la gran estrella de sus sistemas operativos (casi el 70% del mercado de los SO está a sus pies).

En cuanto a otros sistemas, según el análisis se observó que Mac OS X tuvo un leve ascenso, con lo que alcanzó el 5,3% y que Linux cuenta con el 1%.

Tomado de:

<http://www.mastermagazine.info/articulo/windows-sobrepaso-mercado.php>



Video juegos ¿Un problema o una solución?



Dayanne Pérez Pérez

dayanne04023@cav.jovenclub.cu

Joven Club Primero de Enero 2



En los últimos tiempos los videojuegos han sido tema de innumerables investigaciones a nivel internacional. Desde su aparición en 1952 con Oxo, las grandes industrias iniciaron una carrera ininterrumpida por producir más y mejores. Las décadas de los 70 y 80 marcaron pautas importantes en su avance. Con puntuales diferencias, el año 2006 distinguió la continuación de las nuevas generaciones con las corporaciones Sony y Nintendo al mando. Japón y Estados Unidos han impuesto diseños y propuestas, con gran aceptación en el mercado mundial.

Los videojuegos requieren de un soporte electrónico: computadoras, teléfonos móviles o los creados expresamente para ese fin, como ataris, nintendos y play station. Los dispositivos se almacenan en dependencia del tipo de consola: cartucho, disco magnético, CD y DVD. A diferencia de los juegos tradicionales, las personas mantienen la interacción con el aparato y tienen el control de los entornos virtuales.

Cuba no está aislada de este fenómeno. Asumir la ausencia en nuestro contexto constituye una creencia errónea.

Tal vez esto supone no tener una clara idea de su magnitud y características.

Los videojuegos procedentes del exterior carecen, en su mayoría, de un contenido educativo y enriquecedor para el jugador. Muchos sugieren, directa o indirectamente, comportamientos violentos, individualismo y discriminación racial o de sexo.

En el plano nacional el fenómeno no es abordado frecuentemente. Los estudios realizados tienen un carácter aislado, y solo algunas instituciones, como el Grupo Nacional de Software Educativo, perteneciente al Ministerio de Educación, trabajan en proyectos para la creación de videojuegos instructivos; destacando algunos Grupos de Producción de Software de los Joven Club de Computación y Electrónica, que también se dedican a esta actividad.

El municipio de Sancti Spíritus fue escenario de la investigación de Omar Stainer Rivera y Patricia Rodríguez, recién graduados de Licenciatura en Psicología de la Universidad Central Marta Abreu, de Villa Clara, quienes

intentaron determinar la percepción que tienen de los videojuegos los alumnos de sexto grado de las escuelas primarias Arselio Suárez y Obdulio Morales.

Los resultados de las cien entrevistas realizadas arrojaron datos interesantes y novedosos, pues un número considerable de adolescentes manifestó poseer alguna modalidad de videojuegos. De hecho, más de la mitad utilizan algún tipo todos los días, tres veces o al menos una vez por semana. Y contradictoriamente a lo que muchos piensan, su acceso no está relacionado estrictamente con la situación económica, lo cual presupone una mayor complejidad en el fenómeno.

Aunque muchos poseen algún tipo de consola, otros las utilizan en casas de alquiler, en el centro laboral de familiares o en la misma escuela. El tiempo dedicado por la mayoría al menos es de una hora.

Los investigadores también detectaron que los lugares que se dedican al alquiler de videojuegos son un fenómeno extendido y popular entre los adolescentes.



«Existe una modalidad donde los usuarios juegan en la misma casa del que alquila, y el tiempo dedicado a la actividad no es tan significativo. Los padres no necesariamente conocen esta situación, por tratarse de casas cercanas», afirma Stainer.

«En la otra modalidad, los adolescentes pueden llevarse el equipo para su casa. Para ello necesitan una cantidad de dinero mayor y es improbable que los padres no estén al tanto. Este dinero, casi en la totalidad de los casos, proviene de la familia. El tiempo durante el cual se emplean los videojuegos es superior, pudiendo extenderse durante un día completo o el fin de semana.

«Los precios de las casas de alquiler oscilan entre un peso por cinco o diez minutos, y 20 ó 30 pesos por un día completo. En ocasiones, el dinero es una recompensa de los padres al comportamiento del adolescente».

La elevada motivación por los videojuegos, incide en que en ocasiones el niño o adolescente busque por diferentes vías el dinero. «El desconocimiento de las instituciones sobre los lugares dedicados al alquiler, y sobre la calidad de los juegos, convierte el fenómeno en un tema de obligado análisis», refiere el investigador.

Algunos médicos consideran que el uso de los videojuegos es útil en el tratamiento de varias enfermedades, como el autismo por ejemplo; pero la mayoría coincide en señalar que el abuso de los mismos interfiere en la vida del individuo en aspectos como la sociabilidad, el rendimiento escolar, laboral y la dinámica familiar.

Los investigadores del tema recomiendan un tiempo máximo de dos horas de exposición a los videojuegos. Está demostrado que un tiempo excesivo frente a la pantalla, puede provocar problemas tales como:

- Ansiedad.
- Depresión.
- Agresividad.
- Distractibilidad.
- Fantasía descontrolada.
- Disminución de la creatividad, ya que se limita la imaginación con un juego repetitivo.
- Introversión.
- Baja autoestima.
- Sentimientos de inferioridad.
- Necesidad de reconocimiento.
- Dificultad en las relaciones sociales.
- Bajo rendimiento escolar.
- Hurto y gastos de dinero destinado a otras necesidades, para la compra de videojuegos.
- Cambios biopsicológicos, en el ritmo cardíaco y en la presión arterial.
- Dificultad en el control de los esfínteres. Encopresis (incontinencia fecal) y enuresis (incontinencia urinaria).
- Cansancio y agotamiento del sistema nervioso.
- Epilepsia fotosensitiva.

Resulta alarmante señalar que algunos jóvenes han llegado a perder la vida como consecuencia de excesivas horas frente al monitor durante las cuales no comían ni dormían, exponiendo su organismo a un colapso físico y mental.

Otro de los aspectos igualmente cuestionados y que puede conllevar a la muerte entre los jóvenes, es el grado de violencia implícito en muchos de los juegos. Hay quienes aseguran que un juego violento podría favorecer conductas más agresivas de los jugadores debido a la insensibilidad que el mismo provoca hacia estas conductas. Tal es el caso del videojuego Manhunt 2 (caza al hombre), el cual fue prohibido en Irlanda, Gran Bretaña e Italia y no logró aprobación para comercializarse en Suiza. Este juego propone la persecución y el asesinato brutal de los rivales.

Son precisamente los juegos violentos



Machinarium un videojuego estilo aventura gráfica

de lucha, enfrentamientos, aniquilamiento de personas o monstruos los más demandados en el mercado. De ahí que surja una competencia entre los productores por hacer juegos cada vez más violentos e interactivos, que garanticen el éxito en las ventas y les proporcionen la ganancia esperada. Por ejemplo: Nintendo no tenía juegos con alto contenido de violencia, pero después de 1992, fecha en que reportó ventas del 24% contra un 68% que registró Sega por tener juegos más violentos, cambiaron su tendencia.

Sean adictivos o no, lo cierto es que los videojuegos ocupan un tiempo que es sustraído a otras actividades importantes en la vida del niño, adolescente o joven. Cuanto más tiempo pasen frente a la computadora, menos dedicarán a la socialización, al intercambio, a otras actividades como los juegos de roles, la lectura, el ejercicio físico y a compartir con su familia o grupo de amigos.

Al adquirir un juego virtual debemos ser cuidadosos con los mensajes que transmitan, porque se pueden convertir en un modelo a imitar y mucho más por los pequeños de casa. Un video juego bien pensado educa y forma valores en los niños.

Está demostrado que el razonamiento crece con juegos de estrategia, en tanto la orientación espacial aumenta en los usuarios, pues los juegos en tres



dimensiones implican adquirir un dominio importante del espacio, como en los juegos de plataformas o de aventuras en animación del legendario fontanero italiano Súper Mario.

Utilizados en dosis razonables, los videojuegos pueden favorecer la capacidad de concentración ante determinados estímulos, aunque una sobreexposición generará el efecto contrario. Lo mismo con la coordinación visomotora, que se estimula a partir del uso de estos dispositivos.

Otro aspecto importante es la resolución de conflictos y toma de decisiones. Diferentes softwares lúdicos, como los simuladores o las aventuras gráficas, fomentan la capacidad de resolver problemas cotidianos y la búsqueda de posibles soluciones, que luego pueden ser aprovechadas en la vida real.

Expertos en optometría destacan otros beneficios relacionados con el correcto uso de los videojuegos, como disminuir el tiempo de reacción, mejorar la comunicación cuando se juega en grupo, familiarizar a los niños con el uso de equipos informáticos y el desarrollo de otras habilidades relacionadas con situaciones cotidianas como

conducir, leer, estudiar o practicar deportes.

Recientemente en Cuba se comenzó a fomentar el desarrollo de videojuegos, con la realización del Primer Festival Nacional de esta especialidad, en el capitalino Palacio Central de Computación. El punto de vista cubano, por supuesto, se aleja de los propósitos de mercadotecnia que prevalecen en el mundo. A raíz de la convocatoria se presentaron más de 90 títulos, una muestra del potencial que tiene el país. Y de contenidos vacíos nada, pues se pudo apreciar mucho software cargado de valores educativos, como fue el caso de Energía para aprender, desarrollado por la Universidad de las Ciencias Informáticas, y Bojeo a Cuba, de la empresa avileña Desoft.

Todavía es mucho lo que se puede hacer, pues buenas ideas adaptadas a esos entornos virtuales servirán para transmutar los principales valores que defiende nuestra sociedad. De esa forma se redimensionaría lo que hasta ahora los cubanos conocemos como «jugar atari», pues apretar teclas y botones tendría otros fines.

Tanto en las escuelas cubanas como

en los Joven Club de Computación y Electrónica, pueden utilizarse, sin pago, videojuegos educativos diversos, tanto para la enseñanza como en el tiempo libre. Si bien es verdad que todavía algunos de estos productos deben ganar más en calidad para competir con otros de factura extranjera, constituyen un comienzo positivo que debe seguir desarrollándose.

El debate sobre los videojuegos no debe quedar entre lo «bueno» y «malo», «esto sí» y «esto no». Es mejor informarse sobre cómo proceder, dosificar y controlar su uso, y no verlos simplemente como una forma para que el niño «esté tranquilo».

Referencias

- 1- www.uh.cu/centros/ciei/biblioteca/biblioteca.../libro%20omc.pdf
- 2- www.juventudrebelde.cu/cuba/2007-08-09/videojuegos-o-juegos-tradicionales/
- 3- www.esquife.cult.cu/revista/39/10.htm
- 4- www.cubasi.cu/
- 5- www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2009-08-26

CUBA SI





Un desafío que nos lleva a la libertad



Lester González Torres

lester07067@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spíritus 6



El creciente interés que presenta actualmente la informática en todo nuestro país se ve amenazado por la adquisición de software propietario, es decir, programas para computadoras que además de ser costosos no se pueden distribuir, ni modificar por el usuario que lo adquiere. Windows y la mayoría de los programas que corren sobre él son software propietarios, lo cual representa que para adquirirlo en muchos casos haya que crackearlos (copiarlos ilegalmente), por ejemplo al usuario de Windows le es casi imprescindible tener instalado en su PC un buen antivirus que le defienda contra los virus de computadora (software malignos) pues al instalar este software es necesario incluirle un código de activación, licencia o clave del producto que por su puesto no hemos comprado nosotros.

Frente a esta situación y debido al avance tecnológico que va adquiriendo nuestro país se ha decidido como alternativa muy útil la migración a otro sistema operativo llamado GNU/Linux. Este no solo representa una variante económica muy accesible, producto que la mayoría de las distribuciones que existen del mismo se ofrecen en

buena medida gratuitamente y por las que hay que pagar son mucho más baratas, incluyendo con ellas el derecho a reproducirla, modificarlas a gusto, distribuirlas, etc. Lo cual proporciona muchas ventajas en las esferas de la economía, la educación, la producción y los servicios.

Pero uno de los problemas que existen actualmente y que frenan esta migración es la residencia al cambio. Nos preocupa saber si todo lo que hacemos en Windows lo podremos hacer en GNU/Linux, si encontraremos los mismos programas o si tendremos los mismos resultados. A todo esto se suma el gran desconocimiento que hay acerca del Software libre, lo cual hace que se fabriquen teorías, especulaciones o mitos muy lejos de ser realidad.

Mitos del sistema operativo GNU/Linux

1.- Si uso Linux me quedaré aislado del resto: esto es falso. 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 y 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 comentarios, quizás este 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 apegarse 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 pre-instalado, usted encenderá el equipo, usará el quemador, leerá sus emails, imprimirá sus documentos, escuchará música, navegara 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.- Nadie en el mundo usa Linux: aunque esta expresión se usa en término exagerado, es necesario que quienes creen esto se informen un poco de lo que sucede en el mundo con respecto al software libre ya que países como: Brasil, México, Argentina, Venezuela, Chile, Puerto Rico, Colombia, Perú, Guatemala, Uruguay, República Dominicana, Costa Rica, El Salvador, Ecuador, Panamá, China, La India, Alemania, España y Roma usan actualmente Linux y tienen serias intenciones con la migración, algunos ya lo han hecho casi por completo.

5.- Linux está bien como juego, pero no para algo serio: me gustaría saber que opina el ICBC, (el banco más grande de China con fondos que superan los 640 mil millones de dólares y que usa Linux como plataforma). Así mismo me gustaría saber que opina Google, Amazon.com, las automotrices Ford y VolksWagen, el fabricante de aeronaves de la comunidad europea Airbus y los astronautas de la estación orbital (en la cual se usa Linux extensivamente). Hewlett-Packard, La Nasa, El Vaticano, Hollywood, IBM son otros de los tantos que se suman a esta lista. Y sobre la opinión de que Linux es un "juego". De cualquier manera es un juego que todos quieren jugar: más de 38 mil millones de dólares en ganancias al año y sigue creciendo.

6.- Linux no genera empleos: "Al no haber facturación por licencias, Linux daña la economía de los países pues no hay impuestos para el gobierno ni hay empresas que pueden crear empleos". En realidad lo que está haciendo Linux es impulsar el desarrollo tecnológico (y la calidad de vida) de los países del tercer mundo: al no haber pago por licencias las empresas de tecnología (incluso las pequeñas) pueden cobrar por los servicios de soporte,

personalización y desarrollo. Si antes las empresas latinoamericanas solo aspiraban a quedarse con una pequeña fracción del precio de la licencia, ahora pueden pelear por una rebanada más grande del pastel ofreciendo software libre y su experiencia. Hay más trabajo para los programadores locales. Las empresas tienen la facultad de seguir produciendo sin gastar en costos de software, por ejemplo: pueden utilizar herramientas de diseño y vender su producto sin pagar por un software de diseño, pueden editar música, videos, trabajar en tercera dimensión, programar, editar documentos, trabajar con bases de datos, hasta crear servidores para correo e Internet y muchas otras cosas más sin necesidad de comprar programas para cada servicio.

Si los antiguos administradores de Windows sólo sabían apretar una bonita secuencia de botones sin entender lo que pasaba, ahora en Buenos Aires, Santiago y México se están desarrollando verdaderas secciones de código en C o Java a un nivel de complejidad e innovación que hace apenas cinco años era impensable. Eso tiene un mayor impacto en la economía: Brasil e India (dos grandes entusiastas de Linux) se están convirtiendo en los exportadores de software de sus respectivas regiones.

7.- 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 me estoy refiriendo al 2001, de esto hace nueve 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.

8.- 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, por ejemplo:

- K3B y Nautilus queman CD's y DVD's sin problemas.

- Koffice, GnomeOffice y OpenOffice.org son suites de oficina llenas de funciones avanzadas y dotadas de herramientas de integración.

- GnomeMeeting es compatible con Microsoft NetMeeting si deseamos usar nuestra cámara Web.

- Gimp es uno de los mejores editores de imágenes y retoque fotográfico del mundo.

-Konqueror, Mozilla, Mozilla-Firefox, Epiphany, y Galeon son excelentes navegadores, inmunes al código maligno de algunos sitios.

- Kontact y Evolution manejan nuestra



agenda e información personal.

- Eclipse, Netbeans y Kdevelop son herramientas gráficas de programación similares a VisualStudio.

- Linux está lleno de reproductores multimedia como Mplayer o Xine con el que podemos visualizar todos los formatos de video existentes.

- Con Quanta y Screem se crean fácilmente páginas Web.

- Con Gaim y Kopete tenemos mensajería instantánea.

- Usando KmyMoney2, Gnucash o Facturalux, manejamos nuestras finanzas personales o las de una empresa.

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.

9.- Linux es gratis y por tanto, lo que se haga en el no se puede cobrar: doblemente Falso. Linux no es gratis, que no se deba gastar en la compra de su licencia no significa que no habrá otros costos, como la capacitación y el tiempo en investigación de soluciones. El costo Total de Propiedad (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 monetaria.

Por otro lado, la licencia GPL no prohíbe cobrar por lo que se haga en Linux, de hecho, en la facturas se cobra por la instalación, configuración y en su caso, programación de software libre.

10.- Linux es difícil de manejar: repita tres veces conmigo "Ningún sistema operativo es fácil de usar".

Tres anécdotas para el caso:

A- Una vez arreglé una computadora para un pequeña oficina. Como suelo hacer en estos casos, primero resguarde la información del disco duro, luego lo 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, quiéranlo o no). Al final copié la información nuevamente al disco duro, comprobé que todo funcionaba y entregué el equipo listo para fundionar. 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.

B- 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.

C- Hace más menos un mes, 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, cambió unos títulos y las palabras que el corrector ortográfico le señaló, dio un clic en imprimir, redactó la respuesta en Hotmail, se puso de pié 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 equipo 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.

11.- 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 dio la primer CLI (Common Lenguaje 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 <<http://www.prime-radiant.com/technologies/Linux.html>>.

12.- 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 mundo puede ver los detalles de un programa y cuando encuentra una falla avisa a todo mundo y la tipo torre de marfil donde sólo un reducido grupo puede ver el programa.



ma y cuando encuentra una falla no avisa a nadie. Al ser revisados por muchas personas y hacer públicas las fallas, es difícil que una 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 la encuentran no avisan. En todo caso, y quizás esto es más grave, la respuesta de los programas 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 uno no tiene esa libertad.

13.- 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 una archivo llega a Linux (por Internet o porque se copia desde un CD u otro medio de información) 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 en Windows. Concluyendo: en Linux (como en todos los Unix) hasta ahora no existen virus y si aparecieran hasta ahora sus creadores llevan la ventaja al pensar en la seguridad desde su creación.

14.- En Linux no hay soporte: este mito ha sido despedazado por el último reporte de ganancias trimestrales de IBM: 27.700 millones de dólares (casi el triple que Microsoft). La mayoría de este dinero proviene de servicios y soporte para Linux. EL software libre ha revolucionado el mercado: ya no se venden licencias, se venden las consultorías y el Know how. Esto ha beneficiado a las empresas pequeñas de cada país, que pueden competir dando soporte a Linux a precios muy razonables. De esta manera el dinero que se iba al norte por el estéril pago de licencias, se queda en cada país por pago de servicios.

15.- Linux no le quita mercado a Windows, sino 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.

Representa verdaderamente un desafío migrar a este excelente sistema operativo, pero más difícil aún se hace responder la cantidad de preguntas y mitos por decirlo de alguna manera, que se formulan en tanto estamos en el proceso de cambio.

Las bases de la migración no deben estar centradas en riñas interminables de ¿Cuál será el mejor Sistema operativo? O desvirtuar a uno para sobresaltar a otro, todos los que sentimos alguna pasión por la informática debemos estar preparados para trabajar en cualquier área con habilidad y eficiencia; sobretodo no pensar que por que

conocemos muy bien un software este es el mejor que existe en el mundo.

Estas son algunas razones para exhortarlo a usted a sumarse a la migración de Windows a GNU/Linux:

GNU/Linux es:

- En su mayoría gratuito.
- Libre de seriales o craks.
- Es libre de: usar, copiar, modificar
- Tiene un alto nivel de seguridad
- Es muy estable y eficiente
- Cuenta con casi todo el software equivalentes a otros sistemas operativos como Windows
- No cuenta con constantes amenazas de virus
- No necesita grandes tecnologías ni computadoras avanzadas para trabajarlo con eficiencia.
- Es verdaderamente Multitareas y Multiusuario.
- Incluye casi todos los idiomas del mundo, solo algunos programas tienen un idioma específico debido al programador que lo creo.

Aceptar este desafío es sin lugar a duda una puesta a la libertad y la cooperación.

Referencias

- 1- Documental de código GNU/Linux.
- 2- Tutorial en Página Web de Características de GNU/Linux.
- 3- GNU/Linux fácil pdf.
- 4- Manual de plataforma de código abierto.
- 5- <http://es.wikipedia.org/wiki/Linux>
- 6- Revista "Librínula", artículo Linux y Microsoft: El desafío del pingüino de Pablo José Leal 15/oct/2004.
- 7- Revista todo Linux, artículos: Organización de ficheros en Linux: El FHS y Linux o BSD, ¿he ahí el dilema? de Jesús González Barahona.



Apuntes sobre la implementación de un chat con JSP y AJAX



Esmeraldo López García

esmeraldo@citricojg.cu

Colaborador Joven Club Jagüey 2



Nombre de usuario

Ke Ka' Ke calor

Contraseña

Al trabajar en un proyecto cliente/servidor de ajedrez con tecnología java, donde se utiliza la clase Socket del paquete java.net, tanto del lado del cliente como del servidor, siempre se recurría a la idea de poder escalar ese proyecto para su transformación en un proyecto web, donde se pudiese jugar ajedrez entre dos personas a través de un sitio web. Lo primero que venía a la mente era el poder comunicar dos clientes que interactuaran entre sí para el intercambio de jugadas y llevar a feliz término dicho proyecto.

Para hacer realidad esta idea lo primero fue desarrollar un proyecto más sencillo de intercambio de información entre dos clientes web como lo es el intercambio de mensaje a través de un chat, usando la propia tecnología java.

Ya se sabe que el lenguaje Java es cien por ciento orientado a objetos, multiplataforma y multipropósito, además de poseer otras bondades, pero ¿Que nos ofrece Java para la programación web?

Para responder a esta pregunta, lo primero fue leer acerca de la plataforma Java donde nos encontramos con las

tecnología de Servlets y JSP.

¿Qué son los Servlets de Java?

Los Servlets son componentes del servidor. Estos componentes pueden ser ejecutados en cualquier plataforma o en cualquier servidor debido a la tecnología Java que se utiliza para implementarlos. Los Servlets incrementan la funcionalidad de una aplicación web al encargarse del contenido dinámico (Existen otras opciones que permiten generar contenido dinámico como son con los lenguajes ASP, PHP, Python y las páginas JSP esta última es un caso especial de servlet). Los servlet se cargan de forma automática por el entorno de ejecución Java del servidor cuando se necesitan.

Al recibir una petición del cliente, el contenedor/servidor web inicia el servlet requerido el cual procesa la petición del cliente y envía la respuesta de vuelta al contenedor/servidor, que es enrutada al cliente.

El ciclo de vida de un Servlet se divide en los siguientes puntos:

1- El cliente solicita una petición a un

servidor vía URL.

2- El servidor recibe la petición.

a) Si es la primera, se utiliza el motor de Servlets para cargarlo y se llama al método init().

b) Si ya está iniciado, cualquier petición se convierte en un nuevo hilo. Un Servlet puede manejar múltiples peticiones de clientes.

3- Se llama al método service() para procesar la petición devolviendo el resultado al cliente.

4- Cuando se apaga el motor de un Servlet se llama al método destroy(), que lo destruye y libera los recursos abiertos

El paquete javax.servlet proporciona clases e interfaces para escribir servlets, por lo general se implementa la interfaz javax.servlet.Servlet o hereda alguna de las clases más convenientes para un protocolo específico (Ej.: javax.servlet.HttpServlet). Al implementar esta interfaz el servlet es capaz de interpretar los objetos de tipo HttpServletRequest y HttpServletResponse quienes contienen la información de la página que invocó al servlet.

¿Qué es JSP? : JSP es un acrónimo



de Java Server Pages, que en español vendría a ser algo como Páginas de Servidor Java. Es pues una tecnología orientada a crear páginas web con programación en Java. El motor de las páginas JSP está basado en los servlets de Java.

Las páginas JSP están compuestas de código HTML/XML mezclado con etiquetas especiales para programar scripts de servidor en sintaxis Java. Por tanto, las JSP podremos escribirlas con nuestro editor HTML/XML habitual.

En JSP creamos páginas de manera parecida a como se crean en ASP o PHP -otras dos tecnologías de servidor-. Generamos archivos con extensión .jsp que incluyen, dentro de la estructura de etiquetas HTML, las sentencias Java a ejecutar en el servidor. Antes de que sean funcionales los archivos, el motor JSP lleva a cabo una fase de traducción de esa página en un servlet, implementado en un archivo class (Byte codes de Java). Esta fase de traducción se lleva a cabo habitualmente cuando se recibe la primera solicitud de la página .jsp, aunque existe la opción de precompilar en código para evitar ese tiempo de espera la primera vez que un cliente solicita la página.

Ejemplo de página JSP

En la Figura 2 se puede ver un ejemplo extremadamente simple de una página JSP y el esquema de conversión de esa página en un servlet.

Relacionado con JSP están los JavaBeans, que son clases comunes de java, que tiene como características que a sus propiedades se acceden a través de los métodos getXXX() y setXXX(), donde las "XXX" representan el nombre de la propiedad, además de poseer un constructor sin parámetros.

Cuando se utiliza un JavaBean en una

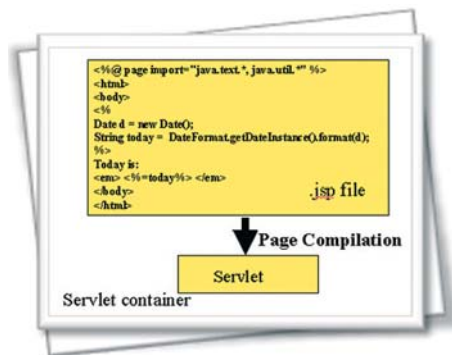


Figura 2

página JSP puede tener hasta cuatro ámbitos o alcance (scope) distintos en función de la necesidad de uso. Siguiendo el orden del más restrictivo al más amplio, el primero de ellos es request, que hará que la instancia del JavaBean esté disponible hasta que finalice la petición de dicha página JSP. El siguiente es page, que habilita el JavaBean tan sólo en esa página. El tercero es session, que hará que el JavaBean esté disponible para la página en la que se instancia y todas aquellas que sean visitadas en la misma sesión de ese usuario. Y por último, application, que permite que la instancia del JavaBean esté disponible a lo largo de toda la aplicación Web.

Dependiendo del ámbito en el que trabaje un JavaBean instanciado permite que pueda ser reutilizado en varias páginas sin tener que utilizar de nuevo la etiqueta jsp:useBean. Si el contenedor encuentra en una página JSP la etiqueta jsp:useBean, comprueba primero que el objeto no existe, en caso afirmativo y si el ámbito especificado lo permite, lo recupera y lo hace disponible para que pueda ser utilizado atendiendo al valor del atributo scope.

¿Qué es AJAX?

AJAX, acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript y XML asíncronos), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Éstas se ejecutan en el

cliente, es decir, en el navegador del usuario, y mantiene comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma, es posible realizar cambios sobre la misma página sin necesidad de recargarla. Esto significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en la misma.

AJAX es una combinación de tres tecnologías ya existentes:

- XHTML (o HTML) y hojas de estilos en cascada (CSS) para el diseño que acompaña a la información.
- Document Object Model (DOM) accedido con un lenguaje de scripting por parte del usuario, como JavaScript y JScript, para mostrar e interactuar dinámicamente con la información presentada.
- El objeto XMLHttpRequest para intercambiar datos asíncronicamente con el servidor web..

XML es el formato usado comúnmente para la transferencia de vuelta al servidor.

AJAX no constituye una tecnología en sí, sino que es un término que engloba a un grupo de éstas que trabajan conjuntamente.

Una vez que se conoce lo que ofrece la plataforma java y que cosa es Ajax, se comienza a madurar la idea del proyecto del chat.

Para llevar a cabo dicha tarea, se necesita definir los objetos ó clases (recordar que java es 100% orientado a objeto), así que mano a la obra.

Clases necesarias:

Usuario: para guardar la información que interesa relacionado con el usuario, todas las propiedades son del tipo String.

Propiedades.

idusuario : sirve para identificar el usuario dentro del sitio.



nombre : Nombre real del usuario.
 apellidos: Apellidos del usuario.
 clvusuario: clave ó password de acceso del usuario.

Métodos.

Todos los métodos getXXX() y setXXX() relacionado con las propiedades.

Usuario(String idusuario, String nombre, String apellido) es el constructor de la clase, que inicializa la propiedad clvusuario con un espacio en blanco.

UsuarioEnLinea: extiende de la clase usuario y añade la siguiente propiedad:

Propiedades.

reportado: es un ejemplar de la clase Calendar del paquete java.util.Calendar. su función es guardar la última vez que el usuario reportó conexión.

Métodos.

setReportado(Calendar reporte): actualiza la propiedad reportado con el tiempo actual.

getReportado(). Leer la propiedad reportado.

isConectado(): devuelve true si hace menos de 10 seg que el usuario reportó conexión.

actualizaReportando(). Actualiza la propiedad reportado con el tiempo actual.

MensajesUsuarios: para guardar la información del mensaje.

Propiedades.

idenvia: idusuario que envía el mensaje.

idrecibe: idusurio al que va destinado el mensaje.

mensaje: texto del mensaje.

entregado: un booleano para guardar el estado del mensaje.

Métodos.

Todos los métodos getXXX() y setXXX() relaconado con las.

isEntregado(): Devuelve true si el

mensaje ha sido entregado.

ListaUsuariosRegistrados: para almacenar los usuarios registrados.

Propiedades.

lista: la lista con los usuarios es del tipo ArrayList<Usuario>

Métodos.

addUsuario(Usuario usrCnn): agrega nuevo usuario a la lista.

deleteUsuario(Usuario usrCnn): borrar un usuario registrado.

isUsuarioExiste(String idusuario): ver si un usuario existe en la lista.

getUsuario(String idusr): leer la información de un usuario.

ListaUsuariosConectados: para almacenar los usuarios conectados.

Propiedades.

lista: la lista con los usuarios conectado, es un ArrayList<UsuarioEnLinea>

Métodos.

addUsuario(UsuarioEnLinea usrCnn): agrega un usuario a la lista.

deleteUsuario(UsuarioEnLinea usrCnn): borra un usuario de la lista.

isUsuarioExiste(String idusuario): ver si un usuario está conectado o existe.

ReportarConexion(String idusuario): actualizar al usuario como conectado.

delteAllDesconectado(): borrar todos los usuarios desconectados.

ListaMensajes: para almacenar la lista de mensajes de todos los usuarios.

Propiedades.

lista: la lista de los mensajes para los usuarios, es un ArrayList<MensajesUsuarios>

Métodos.

addMensaje(MensajesUsuarios msg): agrega un nuevo mensaje a la lista

removeMensaje(MensajesUsuarios msg): borrar un mensaje de la lista.

removeAllMensajeEntregado(): bo-

rrar todos los mensajes entregados.

getMensajesPara(String idrecibe, boolean cual): devolver todos los mensaje para el usuario con idusuario sea igual a idrecibe y la propiedad entregado coincida con el valor de cual, que son pasado como parámetros.

Ya hemos definidos las clases necesarias, pasaremos a definir las paginas HTML y JSP que necesitaremos.

inicio.html : es la página para que los usuarios se inicien sección o se registren de ser necesario, al ser llenado los datos, se envía una petición al servidor, al recurso login.jsp, ofrece un enlace a la página registrar.html.

login.jsp : procesa los datos de la página inicio.html, si es un usuario registrado y el password es correcto, primero se añade a los "usuarios en líneas" y se envía a la página paginachat.jsp,

con lo cual puede iniciar un chat con cualquiera de los usuarios en líneas, esta página define los JavaBeans

```
<jsp:useBean id="usr"
class="michat.Usuario"
scope="session" />
```

```
<jsp:useBean id="lstUsrCxn"
class="michat.ListaUsuariosConectados"
scope="application" />
```

```
<jsp:useBean id="lstUsrReg"
class="michat.ListaUsuariosRegistrados"
scope="application" />
```

registrar.html : permite registrar nuevos usuarios al sistema, al llenar los datos con la información necesesaria, se envía a servidor al recurso registrar.jsp.

registrar.jsp : registra al usuario, se añade a los "usuarios en líneas" y se envía a la página paginachat.jsp, usa los mismos JavaBeans definido en la página login.jsp

usuariosenlineas.jsp: recurso que devuelve los usuarios en líneas, usa los JavaBeans

```
<jsp:useBean id="lstUsrCxn"
class="michat.ListaUsuariosConectados"
scope="application" />
```

```
<jsp:useBean id="usr" class="michat.Usuario" scope="session" />
```



procesamensaje.jsp: este recurso que añade a la "lista de mensaje" los mensajes enviado por los usuarios. Usa los siguientes JavaBeans.

```
<jsp:useBean id="lstUsrCxn"
class="michat.ListaUsuariosConectados"
scope="application" />
```

```
<jsp:useBean id="lstMensaje"
class="michat.ListaMensajes"
scope="application" />
```

```
<jsp:useBean id="msgusr"
class="michat.MensajesUsuarios"
scope="page" />
```

buscamensaje.jsp: este recurso es el encargado de devolver los mensajes del usuario que hace la petición. Usa el JavaBeans.

```
<jsp:useBean id="lstMensaje"
class="michat.ListaMensajes"
scope="application" />
```

paginachat.jsp: es el corazón de el proyecto chat, usa una hoja de estilo para la representación del contenido, y funciones javascript que se encargan del trabajo asincrónico del proyecto. Dentro de los JavaBeans que usa están.

```
<jsp:useBean id="usr"
class="michat.Usuario"
scope="session" />
```

```
<jsp:useBean id="lstUsrCxn"
class="michat.ListaUsuariosConectados"
scope="application" />
```

Dentro de las funciones de java script a destacar se encuentran.

iniciar(): se llama al cargar la página paginachat.jsp tiene como objetivo iniciar dos intervalos de tiempo para hacer peticiones asincrónica al servidor,

cada 4 segundo se llama la función buscaUsuariosConectados() y cada 6 segundo se llama a la función buscaNuevosMensajes().

getXMLHttpRequest(): Obtiene el objeto XMLHttpRequest() encargado de las peticiones asincrónicas al servidor.

enviarTexto(): esta función se encarga de enviar el texto entrado por el usuario al servidor una vez que es presionada la tecla enter, se encarga de llamar al recurso procesamensaje.jsp.

buscaUsuariosConectados(): Esta función se ejecuta a intervalo de 4 segundo y llama al recurso usuariosenlineas.jsp para saber los usuarios conectados, de retorno ejecuta la función usrEnLineas().

usrEnLineas(). Esta función actualiza la lista de los usuarios conectados con la respuesta que envía el servidor.

buscaNuevosMensajes(): esta función se ejecuta a intervalo de 6 segundo y llama al recurso buscarmensaje.jsp, para saber si hay mensajes para este usuario, de retorno ejecuta la función agregarmensajes().

agregarmensajes(): esta función agrega el mensaje del usuario que envía en su correspondiente "área de chat", identificado por el idusuario que envía el mensaje.

agregachat(): esta función me abre un "área de chat" al hacer click sobre unos de los usuarios en líneas, la identificación del área de chat es por el "idusuario".

cerrarChat(): cierra un área de chat al dar click en la imagen destinada para ese fin.

Al definir los JavaBeans, se hace con alcance de aplicación, para que todos los usuarios puedan ver los mensajes y usuarios en líneas, además de que a través de peticiones asincrónicas al servidor se puedan actualizar los mismos al alcance de todo y se pueda servir la información al usuario correspondiente.

Esta aplicación se puede mejorar, haciendo la información persistente almacenándola en un Sistema de Gestión de Base de datos, (SGBD) y que pueda quedar una historia para posteriores consultas, el propósito con este trabajo es probar el intercambio de información entre dos clientes web usando tecnología java.

Referencias

- 1- http://www.ilkebenson.com/articulos/comet_1.php
- 2- http://www.ilkebenson.com/articulos/comet_2.php
- 3- http://ajaxpatterns.org/HTTP_Streaming.
- 4- <http://www.acm.org/crossroads/espanol/xrds8-2/servletsProgramming.html>
- 5- <http://www.desarrolloweb.com/articulos/831.php>
- 6- <http://www.webexperto.com/articulos/articulo.php?cod=223>
- 7- <http://www.idg.es/iworld/articulo.asp?id=125940>

Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

PRISIONEROS INJUSTAMENTE

EN LOS ESTADOS UNIDOS



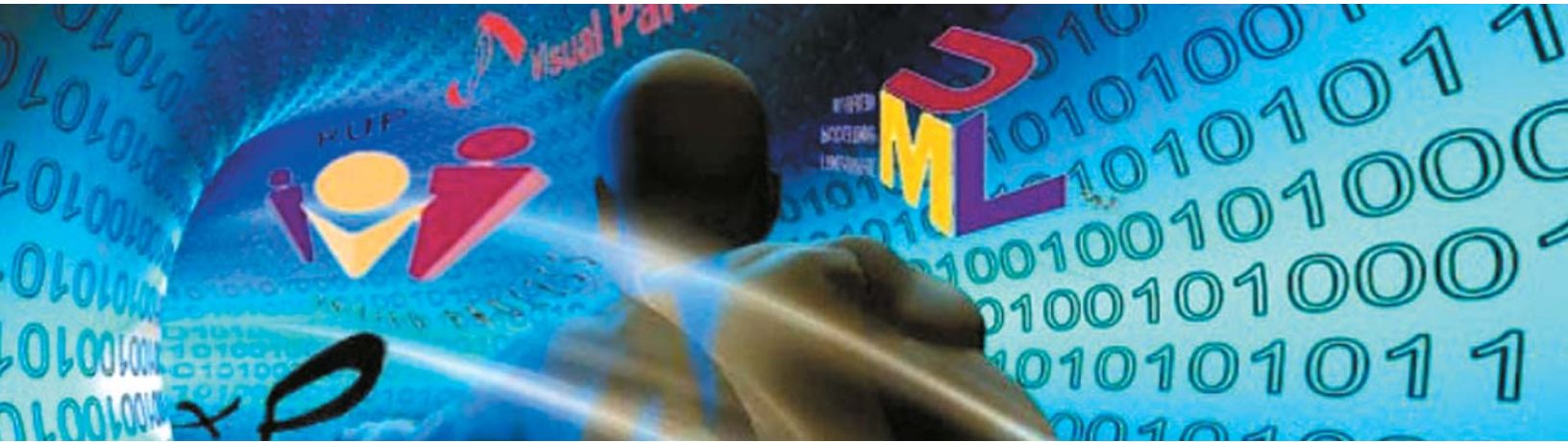
Metodologías de desarrollo de software. Su aplicación y uso



Andy Pérez Silva

andy0205ad@itu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 5



La ingeniería de software es una tecnología multicapa que define procesos, métodos técnicos y de gestión, y herramientas para el desarrollo de software de calidad, la cual puede ser dividida en tres fases fundamentales, independientemente de la complejidad, tiempo que requiera o tamaño del proyecto, la fase de definición, la fase de desarrollo y la fase de mantenimiento, en las cuales se realiza la ingeniería y modelado del sistema, se analizan los requerimientos funcionales del software que se quiera elaborar, el diseño, la generación de código, las pruebas y el mantenimiento.

A pesar de que estas fases mencionadas son bastante generales e independientes del medio donde se aplicará el sistema y del tamaño y complejidad del software que se quiera hacer, sus características varían en dependencia del proceso que se utilice, conocido también como metodología de desarrollo de software. Y he aquí un punto importante que es necesario dominar correctamente a la hora de desarrollar un software. Las fases se mantienen en cualquier medio, pero la metodología que se utilice sí depende de los parámetros antes mencionados.

Una metodología de desarrollo de software o Proceso de Desarrollo de Software es la definición del conjunto de actividades que guían los esfuerzos de las personas implicadas en el proyecto, a modo de plantilla que explica los pasos necesarios para terminar el proyecto. El proceso de desarrollo del software, define el conjunto de actividades precisas para convertir los requisitos de los usuarios en el conjunto seguro y resistente de artefactos que componen un producto de software. Una metodología de desarrollo de software se aplica siguiendo una serie de análisis previos al desarrollo del software, dónde se define el alcance del proyecto, la complejidad y tamaño del mismo, y se estudia el entorno de aplicación del software, y en dependencia de esto se utiliza una u otra metodología, por supuesto siempre tratando que sea la más viable.

Existen dos vertientes fundamentales de acuerdo con el método de desarrollo, los cuales están dirigidos a beneficiar la labor de los desarrolladores de software: los métodos ágiles y los métodos pesados. Las metodologías ágiles proponen mejorar la calidad del producto software a través de la comu-

nicación inmediata y directa, mientras que las metodologías pesadas o tradicionales proponen que sea a través del orden y la documentación.

Entre las metodologías de desarrollo de software más utilizadas a nivel mundial y en nuestro país, se pueden encontrar:

Metodologías tradicionales.

- Jackson System Development (JSD).
- Structured System Analysis and Design Method (SSADM).
- Crystal Methodologies.
- Rational Unified Process (RUP).
- METRICA.
- Feature -Driven Development (FDD).

Metodologías ágiles.

- eXtreme Programming (XP).
- SCRUM.
- SCRUP.
- ICONIX.
- Rapid Application Development (RAD).
- Dynamic Systems Development Method (DSDM).
- Adaptive Software Development (ASD).

Existen disímiles diferencias entre los



dos tipos de metodologías, ágiles y tradicionales, y en dependencia del proyecto que se quiera realizar, - del tiempo que requiera, de la adaptabilidad del mismo al cambio, de la complejidad que tenga el diseño y la construcción, el tamaño del software así como el ambiente en el que se quiere implantar – se estudia la viabilidad de uno u otro tipo para la construcción del producto. Atendiendo a esto, es necesario definir una metodología a utilizar en correspondencia con los parámetros mencionados, y no utilizar una metodología por conveniencia, o por poco dominio del tema.

Diferencias entre metodologías ágiles y tradicionales.

Metodologías Ágiles

- Basadas en heurísticas provenientes de prácticas de producción de código.
- Especialmente preparados para cambios en el proyecto.
- Impuestas internamente (por el equipo).
- Proceso menos controlado, con pocos principios.
- No existe contrato tradicional o al menos es bastante flexible.
- El cliente es parte del equipo de desarrollo.
- Grupos pequeños (10 integrantes o menos) y trabajando en un mismo sitio.
- Pocos artefactos.
- Pocos roles.
- Menos énfasis en la arquitectura de software.

Metodologías Tradicionales

- Basadas en normas provenientes de estándares seguidos por el entorno de desarrollo.
- Cierta resistencia a los cambios.
- Impuestas externamente.
- Proceso mucho más controlado con numerosas políticas y normas.
- Existe un contrato prefijado.
- El cliente interactúa con el equipo de desarrollo mediante reuniones.
- Grupos grandes y posiblemente

distribuidos.

- Más artefactos.
- Más roles.
- La arquitectura de software es esencial y se expresa mediante modelos.

Generalizando, se puede decir que las metodologías de desarrollo de software tradicionales se centran especialmente en el control del proceso, estableciendo rigurosamente las actividades involucradas, los artefactos que se deben producir, y las herramientas y notaciones que se usarán. Estas propuestas han demostrado ser efectivas y necesarias en un gran número de proyectos, pero también han presentado problemas en otros muchos. Una posible mejora es incluir en los procesos de desarrollo más actividades, más artefactos y más restricciones, basándose en los puntos débiles detectados. Sin embargo, el resultado final sería un proceso de desarrollo más complejo que puede incluso limitar la propia habilidad del equipo para llevar a cabo el proyecto. Otra aproximación es centrarse en otras dimensiones, como por ejemplo el factor humano o el producto software. Esta es la filosofía de las metodologías ágiles, las cuales dan mayor valor al individuo, a la colaboración con el cliente y al desarrollo incremental del software con iteraciones muy cortas. Este enfoque está mostrando su efectividad en proyectos con requisitos muy cambiantes y cuando se exige reducir drásticamente los tiempos de desarrollo pero manteniendo una alta calidad.

Metodologías tradicionales.

Dentro de las metodologías tradicionales sobresale RUP, que es una metodología pesada cuya principal característica es la organización que brinda y la documentación que genera. Además, puede decirse que RUP es la más moderna de las metodologías tradicionales, tomando un sentido auge en el mundo del desarrollo de software, siendo la metodología más utilizada en el mundo entero en este ámbito.

RUP

El Proceso Unificado del Software (RUP), es una metodología de desarrollo de software, pensada y orientada a objetos, es un marco de trabajo genérico que puede ser especializado para una gran variedad de software para distintas áreas de aplicación, diferentes tipos de organizaciones, diferentes niveles de aptitud y diferentes tamaños de proyectos. RUP está basado en componentes interconectados a través de interfaces y utiliza el UML (Unified Modeling Language (Lenguaje de Modelado Unificado en Español) como lenguaje de modelado de procesos, es dirigido por casos de uso, centrado en la arquitectura e iterativo e incremental. Dirigido por casos de uso, porque los casos de uso reflejan lo que los usuarios futuros desean y necesitan, lo cual se capta cuando se modela el negocio y se representa a través de los requerimientos, a partir de ahí, los casos de uso guían el proceso de desarrollo. Centrado en la arquitectura, porque la arquitectura muestra una visión común del sistema completo, en la que el equipo del proyecto y los usuarios deben estar de acuerdo, por lo que describe los elementos del modelo que son más importantes producirlos económicamente. Iterativo e incremental, porque RUP propone que cada fase se desarrolle en iteraciones, y cada iteración tiene que proponerse un incremento en el proceso de desarrollo del software.

RUP define como sus principales elementos:

Trabajadores (quién): Define el comportamiento y responsabilidades (rol) de un individuo, grupo de individuos, sistema automatizado o máquina, que trabajan en conjunto con un equipo.

Actividades (“cómo”): Es una tarea que tiene un propósito claro, es realizada por un trabajador y manipula elementos.

Artefactos (“qué”): Productos tangibles del proyecto que son producidos, modificados y usados por las actividades.



Pueden ser modelos, elementos dentro del modelo, código fuente y ejecutables.

Flujo de Actividades (“cuándo”): Secuencia de actividades realizadas por los trabajadores y que produce un resultado de valor observable.

Fases de RUP:

- Conceptualización (Concepción o Inicio): Se describe el negocio y se delimita el proyecto describiendo sus alcances con la identificación de los casos de uso del sistema.

- Elaboración: Se define la arquitectura del sistema y se obtiene una aplicación ejecutable que responde a los casos de uso que la comprometen.

- Construcción: Se obtiene un producto listo para su utilización que está documentado y tiene un manual de usuario. Se obtiene una o varias liberaciones o releases del producto que han pasado las pruebas. Se ponen estas liberaciones a consideración de un subconjunto de usuarios.

- Transición: El release ya está listo para su instalación en las condiciones reales. Puede implicar reparación de errores.

Los flujos de trabajos que propone RUP son los siguientes:

- Modelamiento del negocio: Describe los procesos de negocio, identificando quiénes participan y las actividades que requieren automatización.

- Requerimientos: Define qué es lo que el sistema debe hacer, para lo cual se identifican las funcionalidades requeridas y las restricciones que imponen.

- Análisis y diseño: Describe cómo el sistema será realizado a partir de la funcionalidad prevista y las restricciones impuestas (requerimientos), por lo que indica con precisión lo que se debe programar.

- Implementación: Define cómo se organizan las clases y objetos en componentes, cuáles nodos se utilizarán y la ubicación en ellos de los componentes y la estructura de capas de la aplicación.

- Prueba (Testeo): Busca los defectos a lo largo del ciclo de vida.

- Instalación: Produce release del producto y realiza actividades (empaquete, instalación, asistencia a usuarios, etc.) para entregar el software a los usuarios finales.

- Administración del proyecto: Involucra actividades con las que se busca producir un producto que satisfaga las necesidades de los clientes.

- Administración de configuración y cambios: Describe cómo controlar los elementos producidos por todos los integrantes del equipo de proyecto en cuanto a: utilización/actualización concurrente de elementos, control de versiones, etc.

- Ambiente: Contiene actividades que describen los procesos y herramientas que soportarán el equipo de trabajo del proyecto; así como el procedimiento para implementar el proceso en una organización.

Al finalizar un ciclo se obtiene una nueva versión del sistema, cada versión es producto terminado que incluye los requisitos, casos de uso, especificaciones no funcionales y casos de prueba. Incluye el modelo de la arquitectura y el modelo visual -artefactos modelados con el UML.

Todos estos artefactos constituyen una representación del producto que es necesaria para que los desarrolladores puedan llevar a cabo el siguiente ciclo de vida del producto.

Metodologías ágiles.

Dentro de las metodologías ágiles se destacan a nivel mundial las metodologías SCRUM y XP, que son metodologías aplicables a proyectos que necesitan solución rápida y que son metodologías que no generan mucha documentación, pero resuelven los problemas de diseño y construcción de una forma bastante ágil respecto a las metodologías tradicionales, e incluso respecto a otras metodologías ágiles.

XP

XP, del inglés eXtreme Programming, es una metodología ágil, que se centra en el aumento de las relaciones interpersonales para lograr un desempeño exitoso en el desarrollo del software, donde el trabajo en equipo es muy importante, preocupándose por la existencia de un ambiente de trabajo óptimo, y porque los desarrolladores realicen un buen aprendizaje. Se basa en el trabajo orientado directamente al objetivo, teniendo en cuenta para esto la velocidad de reacción para la implementación y para los cambios que puedan surgir durante el desarrollo del proceso, además se basa en la simplicidad, la comunicación y la realimentación o reutilización del código desarrollado. Es el más destacado de los procesos ágiles de desarrollo de software. XP minimiza el riesgo de fallo del proceso manteniendo dentro del equipo a un representante competente del cliente, este representante es quién responderá a todas las preguntas y dudas que surjan por parte del equipo de desarrollo durante el proceso, de forma que no se retrase la toma de decisiones. XP define tiene cuatro variables principales, que son: Coste, Tiempo, Calidad y Alcance, y como fases se definen: Planificación, Diseño, Desarrollo y Pruebas. Para su uso XP define varios roles, como son: Programador, Cliente, Encargado de Pruebas, Encargado de seguimiento, Entrenador, Consultor y Gestor. XP se basa en historias de uso (UseStories), estas historias las escribe el cliente o su representante dentro de equipo y describen los escenarios claves del funcionamiento del software, a partir de estas se generan las entregas (releases) entre el equipo y el cliente. Una característica fundamental de XP, es que el código siempre se produce en parejas, parejas que van cambiando constantemente para lograr así que todo el equipo sepa y pueda modificar según necesidades el código generado, esto logra en el equipo que los integrantes aprendan entre sí y compartan todo el



código.

Técnicas y principios de XP:

- El código será revisado continuamente, mediante la programación en parejas (dos personas por máquina).
- Se harán pruebas todo el tiempo, no sólo de cada nueva clase (pruebas unitarias) sino que también los clientes comprobarán que el proyecto va satisfaciendo los requisitos (pruebas funcionales).
- Las pruebas de integración se efectuarán siempre, antes de añadir cualquier nueva clase al proyecto, o después de modificar cualquiera existente (integración continua), para lo que nos serviremos de frameworks de testing, como el xUnit.
- Se (re)diseñará todo el tiempo (refactoring), dejando el código siempre en el estado más simple posible.
- Las iteraciones serán radicalmente más cortas de lo que es usual en otros métodos, de manera que nos podamos beneficiar de la retroalimentación tan a menudo como sea posible.

Fases de XP

Fase de exploración

Es la fase en la que se define el alcance general del proyecto. En esta fase, el cliente define lo que necesita mediante la redacción de sencillas "historias de usuarios". Los programadores estiman los tiempos de desarrollo en base a esta información. Esta fase dura típicamente un par de semanas, y el resultado es una visión general del sistema, y un plazo total estimado.

Fase de planificación

La planificación es una fase corta, en la que el cliente, los gerentes y el grupo de desarrolladores acuerdan el orden en que deberán implementarse las historias de usuario, y, asociadas a éstas, las entregas. El resultado de esta fase es un Plan de Entregas, o "Release Plan".

Fase de iteraciones

Esta es la fase principal en el ciclo de desarrollo de XP. Las funcionalidades son desarrolladas en esta fase, generando al final de cada una un entregable funcional que implementa las historias de usuario asignadas a la iteración. Las iteraciones son también utilizadas para medir el progreso del proyecto. Una iteración terminada sin errores es una medida clara de avance.

Fase de puesta en producción

Si bien al final de cada iteración se entregan módulos funcionales y sin errores, puede ser deseable por parte del cliente no poner el sistema en producción hasta tanto no se tenga la funcionalidad completa. En esta fase no se realizan más desarrollos funcionales, pero pueden ser necesarias tareas de ajuste ("fine tuning").

SCRUM

SCRUM define un marco para la gestión de proyectos, que se ha utilizado exitosamente durante los últimos diez años. Dentro de sus principales características se encuentran:

- Equipos auto dirigidos.
- Utiliza reglas para crear un entorno ágil de administración de proyectos.
- No prescribe prácticas específicas de ingeniería.
- Los requerimientos se capturan como ítems de la lista reserva del producto.
- El producto se construye en una serie de sprints de un mes de duración.
- Usado para proyectos complejos con requerimientos cambiantes.
- Basado en un control de proceso empírico.

La mayor potencia de esta metodología de desarrollo de software es que puede ser combinada con otras metodologías, o sea, puede tomar algunos conceptos, definiciones, principios y modelos de otras metodologías, incluso, pueden ser modificados para beneficio del proyecto. No obstante, sigue siendo SCRUM una metodología ágil, por lo que sigue padeciendo

de la falta de documentación y organización en el desarrollo de software. Las principales combinaciones de SCRUM son con XP (SCRUM-XP) y con RUP (SCRUP).

Identificación y definición de una metodología

Ahora bien, ¿cuándo utilizar una metodología de desarrollo de software ágil y cuándo utilizar una tradicional?

La metodología de desarrollo de software a utilizar es definida una vez que se hayan hecho los análisis pertinentes del producto software que se quiere elaborar. Es necesario conocer el alcance del proyecto, la complejidad del desarrollo del mismo, el tiempo que requiere para ser terminado, la calidad requerida del mismo, o sea, la concordancia entre los requerimientos funcionales solicitados por el cliente y las funciones reales que cumple el sistema.

Cuando un proyecto es de grandes dimensiones, dígame un sistema operativo, un gestor de bases de datos, o un sistema que gestione una gran cantidad de información a través de la realización de un determinado número de procesos que requieran de gran cantidad de actividades o sub-procesos, cuando en el proyecto se establecen los cambios posibles a efectuarse y estos no serán modificados, cuando el software requiere de una detallada documentación y organización, documentación que se traduce en documentos, modelos, diagramas y otros artefactos, cuando el cliente no forma parte del equipo de desarrollo, es necesario utilizar una metodología de desarrollo tradicional.

Ahora, cuando se quiera realizar un proyecto que necesite solución inmediata, un proyecto que no sea de gran envergadura, un proyecto que no gestione una gran cantidad de información, o que los procesos no sean muy complejos o el tiempo requerido no sea muy



amplio, y se cuenta con los medios necesarios para realizar entregas periódicamente debido a que el cliente forma parte del equipo, entonces es más viable utilizar una metodología de desarrollo de software ligera o ágil. Puede utilizarse XP, SCRUM, o la combinación de ambas, ya que estas metodologías son ideales para este tipo de proyectos.

En nuestro país a veces no se selecciona correctamente la metodología de desarrollo de software, utilizándose en algunos casos la metodología menos adecuada para un proyecto determinado. Es necesario seguir profundizando en estos temas a la hora de desarrollar un producto software, para hacer más fácil el trabajo a los desarrolladores, para que el producto final tenga una calidad en concordancia con la solicitada por los clientes, y

para realizar el diseño y construcción del software en el tiempo y con la complejidad correspondiente al nivel requerido por el cliente. Hoy en día, el desarrollo de software cobra una vital importancia para la economía de nuestro país, y se hace trascendental el desarrollar una ingeniería de software correcta, así como utilizar la metodología ideal, para hacer uso adecuado del personal, de los recursos tecnológicos y del tiempo, sin afectar la calidad del producto final, que es el atributo primordial de un producto software.

Referencias

1- Pressman, Roger S. Ingeniería del Software. Un enfoque práctico. Ciudad de la Habana : Félix Varela, 2005.
 2- Zelvovitz, M.V. Principles of Software Engineering and Design. s.l. : Prentice Hall, 1979.

3- Bauer, F.L. Information processing. s.l. : North Holland Publishing, 1999.
 4- IEEE. Standards Collection: Software Engineering., 1972. 610.
 5- Canós, Jose H., Letelier, Patricio y Penades, María del Carmen. Metodologías Ágiles en el Desarrollo de Software. Valencia, España : Universidad de Valencia, 2005.
 6- Larman, Craig. UML Y PATRONES. Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. Ciudad de la Habana : Félix Varela, 2004.
 7- Pérez Silva, Andy. Desarrollo de sistema para la gestión de la información curricular de los profesores. Ciudad de la Habana : s.n., 2009.
 8- Jacobson, Ibar, Booch, Grady y Rumbaugh, James. El Proceso Unificado de Desarrollo de Software. Madrid, España : Edison Wesley, 1999.
 9- IEEE Transactions on Computers. Boehm, B.

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



TinuxJC el GNU/Linux de los Joven Club Puerto Padrenses



José C. Balmaceda Novoa

cande02034@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 3



Los Joven Club de computación y Electrónica influyen en la informatización de la sociedad cubana y también tienen una alta responsabilidad en la migración de nuestro país hacia las tecnologías libres y soberanas que nos permitirán independizarnos tecnológicamente. Para cumplir con ello, se deben impartir cursos usando sistemas operativos que cumplan con la propiedad de ser sistemas de código abierto, dentro de ellos se encuentra el sistema operativo GNU/Linux, sin embargo nuestras instalaciones no cuentan con una distribución propia, por lo que se usan diferentes distros en dependencia de la experiencia del Instructor encargado del curso, quien siempre se enfrenta a la pregunta: ¿Qué distro o distribución utilizo?, sabido es que en dependencia de la respuesta dada a dicha pregunta depende en gran parte el éxito del trabajo posterior con ese sistema operativo. Existen discrepancias en nuestros Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) sobre que distribución utilizar, no se cuenta con una distribución propia y los criterios para defender la que cada cual usa son muy discutibles.

Esa fue la causa fundamental por la

emprendimos nuestra investigación, la creación de una distribución propia para los JCCE. El nombre de esta distribución es TinuxJC (palabra formada por el nombre de la mascota del movimiento de los JCCE (Tino) y de Tux la mascota del GNU/Linux).

Para crear nuestra distribución partimos de:

- Necesidad de una distribución fácil para su utilización.
- Adaptable para la migración de Windows a GNU/Linux.
- Amigable al usuario.
- Que incluya los paquetes básicos de Oficina.
- Pocos CD de instalación, para su generalización.

Esta distribución la basamos en OpenSuSE por varias causas:

- Reúne todas las condiciones anteriormente mencionadas.
- Se basa en Software libre, no comercial.
- Su centro de administración (Yast) hace más fácil su instalación y administración del sistema. Característica que lo diferencia de las demás distri-

buciones y lo hace menos hostil al administrador del sistema y al usuario en sí.

- Es muy amigable e intuitiva.
- El usuario que ha trabajado en Windows prácticamente la domina con facilidad.

Actualmente el proyecto tiene 4 años, se comenzó por una remasterización (Proceso de tomar una distribución existente y adaptarla a las nuevas necesidades hasta crear una nueva distribución) de la distribución SuSE 9.3 (aún sabiendo que era propietaria), se fue ganando en experiencia y en aceptación y a partir del conocimiento de la distribución OpenSuSe 10.0 (que ya es totalmente de código abierto y basada en las cuatro libertades de Stallman), a la remasterización de ella la llamamos TinuxJC 1.01, con la distribución OpenSuSE 10.2 se hizo la TinuxJC 1.02 (fue presentada en el 1er. Taller de Tecnologías Soberanas en Manzanillo) y con la OpenSuSE 10.3 la TinuxJC 1.03, la que ya poseía un trabajo más acabado, profundo y personalizado; se continuó con la OpenSuSe 11.0 dando lugar a TinuxJC 1.10 que es la que se detalla en el presente trabajo.



La TinuxJC se emplea en todos los Jóvenes Club de Computación y Electrónica del municipio Puerto Padre y en varios de la provincia de Las Tunas, se han elaborados programas docentes para la enseñanza del GNU/Linux basados en ella (Curso de Operador de Micro, de profundización en ofimática usando el OpenOffice.org Cálculo, de Programación en C++, Perl y de Diseño de páginas Web usando el NVU).

El proyecto actual se ha vuelto muy ambicioso y ya tenemos funcionando a TinuxJC tanto en estaciones de trabajo como en servidores atendiendo incluso a clientes ligeros.

Existe una distribución que llamamos TinuxSLD que se emplea en Salud en varias estaciones de trabajo, así como en el servidor del nodo municipal.

A medida que se logran más resultados le hemos dado solución a diferentes objetivos de trabajo:

- Incluir paquetes necesarios para los cursos en el Joven Club y que estén (o no) en el CD/DVD de la distribución oficial de OpenSuse.
- Quitar paquetes que estaban por defecto en los medios de instalación y que no eran necesarios.

- Crear paquetes nuevos para la ambientación, así como para incluir nuevas funcionalidades.
- Personalizar la distribución.
- Determinar los paquetes necesarios para crear nuestra remasterización.
- Bajar los medios de instalación de la distribución OpenSuSE 11.0 y los paquetes adicionales que se van a incluir en la remasterización.
- Crear el repositorio base con la herramienta makeSUSEdvd.
- Crear los paquetes de personalización para la remasterización.
- Personalizar el proceso de instalación editando el archivo control.xml, el cual define los pasos que debe seguir el Yast para la instalación.
- Adaptar los archivos content, media.1/products para reflejar los cambios en la remasterización.
- Crear los medios de instalación de la remasterización usando makeSUSEdvd -C.

La idea inicial fue la de crear un solo CD de instalación, la cual fue funcional en cierta medida, con la distribución OpenSuSE 10.0, pero con el desarrollo posterior del software incluido en las siguientes versiones, ha sido necesario adaptar nuevamente nuestras ideas y se decidió crear un DVD, y una versión para instalar incluso memorias Flash (aproximadamente 4

Gigabytes de almacenamiento).

Este proyecto ha sido presentado en varios eventos a nivel de país como en el I y III Taller de Tecnologías soberanas de la Mini UCI de Granma, en el Infoclub municipal, en el festival FLISOL y en Informática 2009. Luego de su utilización por especialistas de la UCI ha sido altamente valorado.

TinuxJC es un Proyecto en crecimiento, con muchos resultados y aceptación actual, esperamos que traspase las fronteras y que sea realmente, luego de varios años de trabajo ininterrumpido, el GNU/Linux que usen los JCCE en el país.

Referencias

- 1- 1 CD Install - http://en.opensuse.org/1_CD_Install
- 2- Balmaseda Novoa José C. Propuesta de programas para la organización curricular de la enseñanza-aprendizaje del sistema operativo GNU/Linux en los jóvenes club de computación y electrónica. Tesis de maestría. 2007
- 3- Branding Overview - http://en.opensuse.org/Branding_Overview
- 4- Castro Ruz, Fidel. Acto por el 15 aniversario de la fundación del Palacio Central de Computación, La Habana l 7 de marzo de 2006
- 5- Gfxboot - <http://en.opensuse.org/Gfxboot>
- 6- Haking a DVD from Cds - http://en.opensuse.org/Making_a_DVD_from_CDs
- 7- How to create a bootsplash screen - http://www.linuxforum.com/linux_tutorials.php
- 8- <http://www.bootsplash.org/index.html>

la computadora de la familia cubana





ArgoUML 0.21.1 Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium, AMD o compatible
Memoria: 256 MB RAM
Instalación: 18.1 MB
Disco Duro libre: 100 MB
Sistema Operativo: Cualquier Plataforma que soporte Java
Algo más: Máquina virtual de Java







Descargar de

<http://argouml-downloads.tigris.org/argouml-0.21.1/>

Utilizar para

El modelado y diagramas del estándar UML de la ingeniería de software.

Funciones del software

-  Posee soporte para el lenguaje de generación de Código: Java, PHP, Python, C++ y Csharp (C#)
-  Permite la realización de ingeniería inversa.
-  Los diagramas pueden ser exportados a los siguientes formatos PNG, GIF, JPG, SVG, EPS.
-  No tiene botón "deshacer".
-  Al mover una clase las relaciones no se mueven de forma correcta.
-  Al seleccionar un área no se seleccionan las clases de relación.

Durante la última década, el Análisis Orientado a Objeto y Diseño se ha convertido en el paradigma de desarrollo de software dominante. Con ello se ha conseguido un gran avance en los procesos de pensamiento de todo el personal involucrado en el ciclo de vida del desarrollo del software.



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

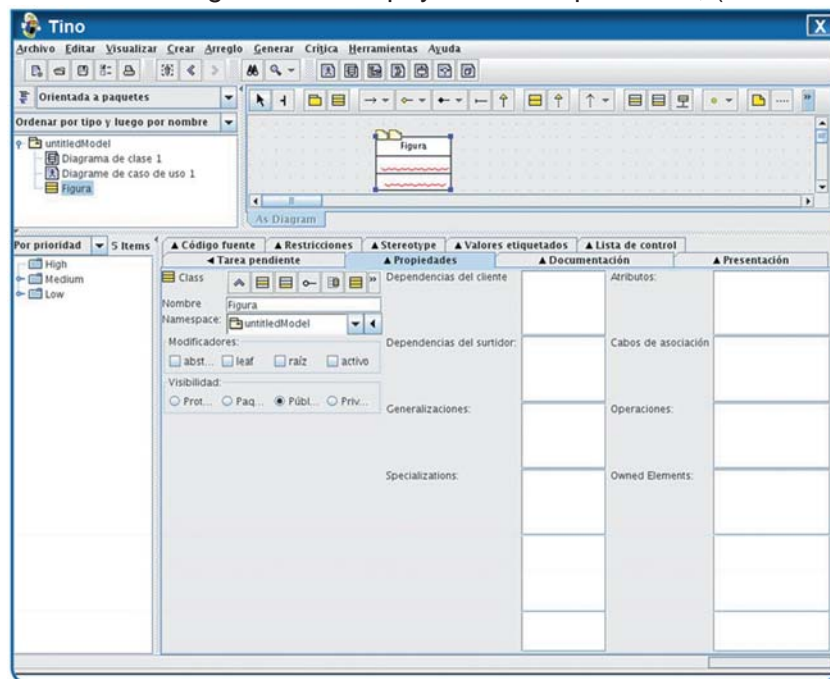
En estos tiempos es imposible pensar en comenzar el desarrollo formal de cualquier software sin antes haber realizado todo el proceso de ingeniería necesario. Como soporte de este proceso existen varias herramientas basadas en UML (Unified Markup Language) entre las que se encuentra el ArgoUML.

ArgoUML es una herramienta libre de modelado sencilla de utilizar, que incluye soporte para los diagramas del estándar UML y se puede utilizar para realizar los diagramas de apoyo a la

jar y manipular los diagramas.

Como muchas otras herramientas para el análisis de sistemas informáticos de esta potencia, ArgoUML proporciona la generación del código, el cual puede ser utilizado en los siguientes lenguajes: Java, C++, C # y PHP. Los proyectos de esta aplicación pueden exportarse a múltiples formatos gráficos.

Una vez creado el diagrama, para generar el código fuente sólo es necesario pulsar F7, (o clic en Generate).



Valoración
1-10

8

ingeniería de software como aplicar la Ingeniería inversa a proyectos ya terminados.

ArgoUML fue concebido como un entorno y herramienta para utilizar en el análisis y diseño de sistemas de software orientados a objeto.

Tiene soporte para UML 1.4 y proporciona buenas herramientas para dibu-

Conclusiones

ArgoUML permite realizar un diseño de la aplicación empleando UML, de manera que se puedan generar las clases del diagrama dibujado automáticamente. Así, el diagrama de clases no es sólo una ayuda al diseño de aplicaciones, sino que se convierte en un aporte interesante a la programación.



NtEd v1.9.22

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium o compatible

Memoria: 512 MB RAM

Instalación: 3.81 MB

Disco Duro libre: 10.0 MB

Sistema Operativo: GNU/Linux

Algo más: GCC, X.Org, gtk+, Cairo, ALSA driver, gettext y pkg-config







Descargar de

<http://www.abcdatos.com/programas/programa/z8601.html>

Utilizar para

Es un editor de partituras musicales para Linux.

Funciones del software

-  Edición de las partituras gráficamente.
-  Se encuentra en Español y otros idiomas.
-  Genera ficheros de audio a partir de las partituras.
-  No posee soporte para red.
-  Solamente se pueden editar 4 voces al mismo tiempo.
-  No posee interface con instrumentos MIDI.

Las computadoras día a día han ido ganando su espacio de aplicación en prácticamente todas las esferas de la vida; la música y la composición musical hoy son un ejemplo de ello, pues en la composición musical toda una vida se han utilizado los lápices y hojas de papel para escribir las partituras, ya hoy ese proceso se puede hacer más fácil con la utilización de estas magníficas máquinas electrónicas y los software adecuados.



Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

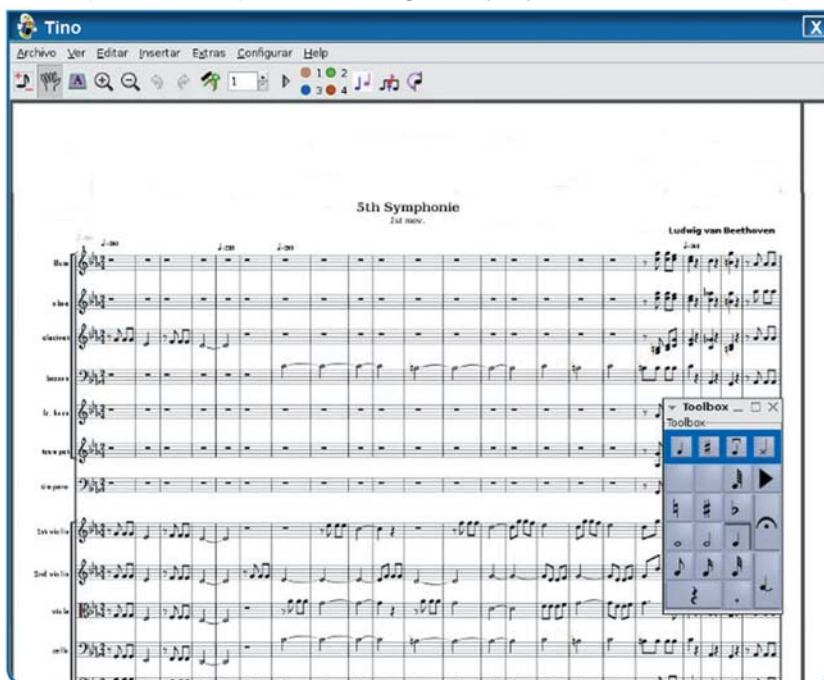
Joven Club Amancio 1

Con esta aplicación podremos escribir nuestras letras musicales hasta para 4 voces simultáneamente, la misma importa archivos de MusicXML y de NoteEdit, y podemos exportar sus creaciones a los conocidos formatos MIDI y PostScript. Con esta herramienta podremos editar ampliamente nuestra música cortando, copiando y pegando según nuestras necesidades y gustos.

Para cada partitura creada se pueden guardar los siguientes datos: título, descripción, compositor, arreglista y

Las piezas musicales pueden guardarse en formato PS y NTD, además de convertir la reproducción a MIDI escogiendo entre la gran variedad de instrumentos disponibles, tanto de viento como de cuerda y percusión, y personalizando la pieza para que cada pentagrama suene con un instrumento distinto.

NtEd es muy fácil de usar, tanto por principiantes como por expertos en la música, incluye todas las figuras, como blancas o corcheas, permite deshacer y rehacer todos los pasos.



Valoración
1-10

9

Conclusiones

Un magnífico software libre que usted puede configurar y modificar según sus necesidades, posee la ventaja frente a otros programas del mismo tipo de editar las partituras gráficamente con total facilidad, seleccionando el elemento que queremos insertar en el pentagrama y el lugar donde lo situaremos.

copyright; operaciones fáciles de hacer y que nos permiten añadir y/o modificar datos en el momento necesario.

NtEd es un editor de código libre basado en el modo "WYSIWYG", mediante el cual lo que ves en la pantalla será prácticamente lo que obtendrás por impresora, por lo tanto podrás imprimir las partituras cuando lo desees.



Google SketchUp 7.1

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium III a 600 MHz.

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 104 MB

Disco Duro libre: 128 MB

Sistema Operativo: Windows 2000, XP/Vista

Algo más: .NET Framework 1.1







Descargar de

<http://google-sketchup.en.softonic.com/free-download-ud>

Utilizar para

La creación de modelos y objetos 3D partiendo de volúmenes y formas arquitectónicas de un espacio.

Funciones del software

-  Facilidad de creación de Objetos en 3D.
-  Fácil exportación para otros programas 3D, 3DS, OBJ, XSI, FBX, VRML y DAE.
-  Animación sencilla y rápida.
-  No cuenta con un renderizador profesional.
-  No tiene gran realismo.
-  Consume mucha RAM de la máquina.

En la actualidad el desarrollo acelerado de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones ha llegado hasta las ramas de la arquitectura desarrollando aplicaciones que facilitan en mucho el trabajo realizado por especialistas de la misma y otros que son aficionados a ésta, entre las que se encuentra el Google SketchUp 7.1, un programa para el diseño y modelado en 3D de entornos arquitectónicos, ingeniería civil, videojuegos o películas.



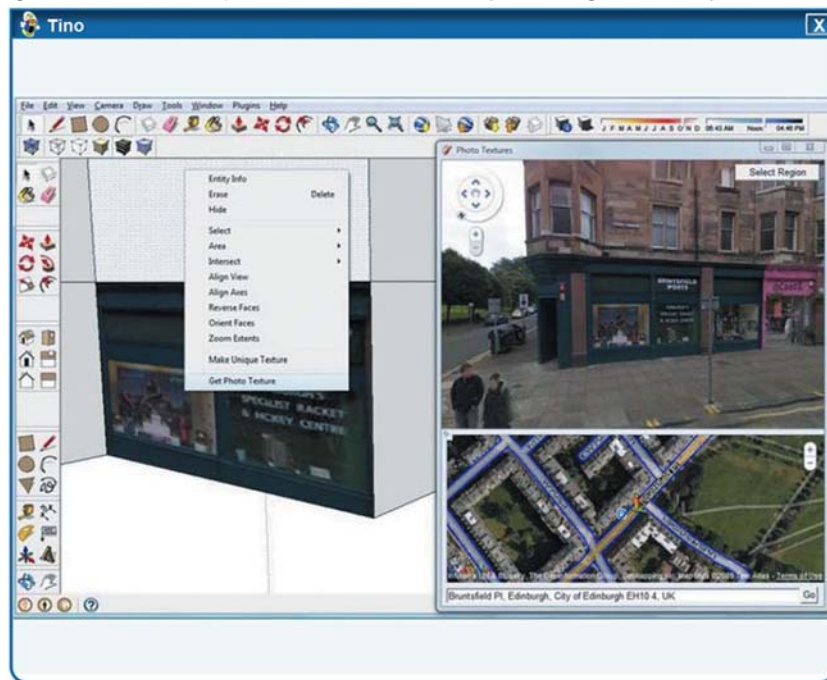
Alberto Cordero Guerra

alberto01012@pri.jovenclub.cu

Joven Club Sandino 1

SketchUp fue creado para usarlo de una manera sencilla y flexible, por lo que se ha ampliado su uso en comparación con otros programas de modelado en 3D. Entre sus características fundamentales se puede mencionar que el mismo fue diseñado para crear modelos rápidos y sencillos sin importar quien lo utilice. SketchUp permite modelar imágenes de edificios, coches, personas y cualquier objeto o artículo dentro de la imaginación del diseñador o dibujante. Además, para facilidad, el software consta de una galería de objetos modelados y

Cuando se agrupan elementos o se crean componentes se aprovechan mejor los recursos de la computadora. Si se copian elementos iguales sin agrupar el modelo "pesa" más que cuando se crea un grupo y se copia. Sin embargo, cada copia es independiente de la otra y un cambio en una no afecta las otras. Los componentes son similares a los grupos con la diferencia que un cambio en uno de ellos modifica todas sus copias. Además, esta aplicación está pensada para que el usuario pueda subir sus modelos a Google Earth y así compartirlos.



Valoración
1-10

8

texturizados.

Google SketchUp 7.1 es el más intuitivo que ha existido: en esta versión cuenta con líneas que rompen automáticamente las otras líneas con que se cruzan, tiene objetos tan inteligentes que hasta saben cómo deben comportarse al interactuar con ellos y ofrece sugerencias de dibujo más claras y coherentes.

Conclusiones

En caso de encontrarse trabajando con diseños arquitectónicos o de escenas en 3D, Google SketchUp 7.1 es una herramienta que puede resultar de mucha ayuda teniendo en cuenta las diversas opciones del mismo, así como muchas de sus ventajas entre las que se pueden destacar la sencillez y facilidad de operación con el mismo.



FEBE (Firefox Environment Backup Extension)

Análisis



Requerimientos mínimos

- Procesador:** Pentium 600 Mhz
- Memoria:** 64 MB RAM
- Instalación:** 913 KB
- Disco Duro libre:** 913 KB
- Sistema Operativo:** Windows 2000, XP, Vista
- Algo más:** -

Descargar de

<http://febe.softwarebychuck.com>

Utilizar para

Puedes hacer copias de seguridad de todas las extensiones que tengas instaladas en Mozilla Firefox.

Funciones del software

- Permite guardar los complementos del Mozilla.
- Ocupa poco espacio en disco.
- Posee ayuda.
- Debe ser instalado por cada usuario individualmente en el Mozilla.
- Necesita reiniciar el Mozilla Firefox, para poder usarse lo que interrumpe la búsqueda de información por parte del usuario.
- Necesita una configuración previa del programa antes de usarse.

El explorador Web de Mozilla, Firefox es uno de los más populares entre los usuarios de Internet. Una de las cualidades más apreciadas es su capacidad de integrar todo tipo de complementos. Estos pequeños complementos o pluggins se pueden descargar e instalar sobre el propio navegador, mejorando su rendimiento, su velocidad, su funcionamiento y añadiéndole todo tipo de nuevas funcionalidades.



Jorge Ricardo Ramírez Pérez

jorge08023@vcl.jovenclub.cu

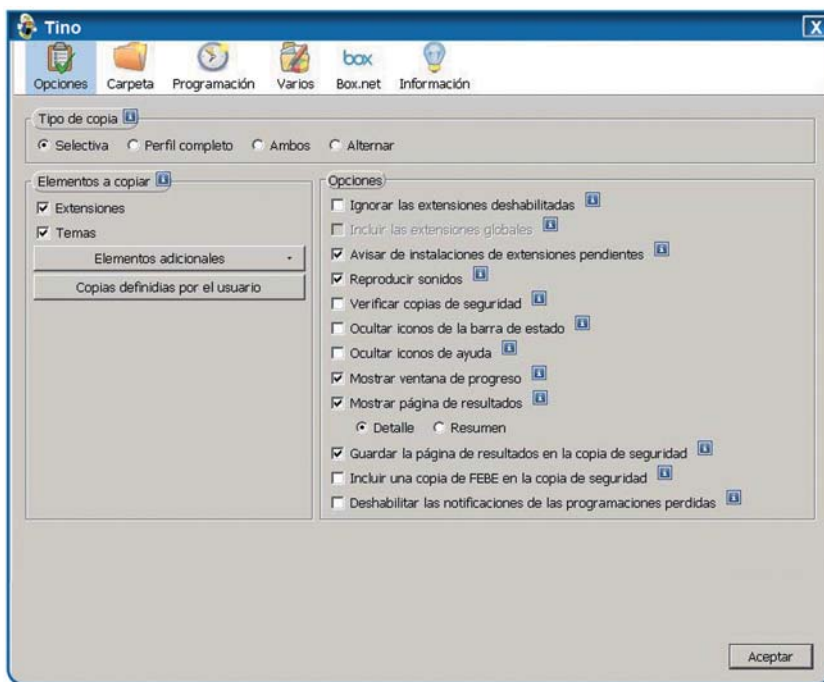
Joven Club Placetas 2

Co-autor: Ernesto Antonio Delgado Mendinueta

La instalación de los complementos o extensiones de Mozilla Firefox es muy sencilla. Simplemente se debe ir a la página donde esta la extensión que nos interesa y tendrán un botón o un enlace para instalarla. La instalación se realizará de forma automática. Pero será necesario que cerremos todas las ventanas de Mozilla Firefox para que la instalación culmine con éxito y podamos empezar a utilizar la extensión. Este método tiene el inconveniente que cada vez que se necesite una extensión es necesario visitar la página del autor.

selecciona lo que desea (respaldar), hace clic en realizar copia de seguridad. Así se crean las copias de nuestros complementos. Para restaurar los complementos en una computadora recién instalada o a la cual quiera colocarle las extensiones de su interés; bastará con reinstalar el FEBE y hacer clic en el botón restaurar, y el FEBE utiliza los complementos de la salva de seguridad que se hizo con anterioridad.

FEBE son las siglas de Firefox Environment Backup Extension.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

Una de las facilidades más apreciadas de FEBE es que si queremos mantener un control de las extensiones utilizadas, ya poemos hacer la copia de seguridad. Además puede reconstruir sus complementos en archivos .xpi instalables, sin conectarse a la página web de un desarrollador para poderlo instalar.



Ernesto Vallín Martínez

La participación de los Joven Club en el Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

¿Qué es el FLISOL?

FLISOL por sus siglas: Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre, es un evento que se celebra cada año desde el 2006 en el mes de abril, específicamente el tercer sábado de ese mes. Es el espacio donde se reúnen los usuarios de las diferentes comunidades de tecnologías libres para intercambiar distribuciones de Sistemas Operativos libres, también se aprovecha para el intercambio en temas teóricos prácticos acerca de las soluciones dadas a diversos problemas derivados del uso de estas tecnologías.

¿Desde cuando Joven Club participa de estos festivales?

Desde el 2006 se tienen reportes de que participemos en los festivales, el uso de distribuciones de Linux en nuestras instalaciones, en la red; la necesidad de la población por conocer acerca del uso de estos Sistemas Operativos y sus aplicaciones, nos acercó como usuarios con ansias de intercambiar todo cuanto fuera necesario, además nuestras instalaciones, por su tecnología, ubicación geográfica (en todo el país) y el personal que poseemos preparado en estos y otros temas nos hacen el lugar indicado para que interactúen allí los miembros de las comunidades de tecnologías libres con los cubanos y cubanas deseosos de aprender más.

¿Que alcance ha tenido el FLISOL este año?

Este es el evento de mayor difusión acerca del tema que se realiza en Latinoamérica, Cuba no se exceptúa de ello y dado el gran alcance de nuestro sistema, posibilita que esta actividad se lleve a todo el país, inclusive

donde las comunidades de tecnologías libres aun no tienen identificado miembros. Es por ello que este año el FLISOL se celebró en todas las provincias, llegando a 64 municipios. Participaron múltiples empresas del MIC y de otros ministerios, las universidades, además de personas que libremente se acercaron para conocer acerca de las interioridades de las diversas distribuciones de Linux. En la sede central del Palacio Central de la Computación el evento contó con la presencia Raúl Van Troi Navarro, Director Nacional de los Joven Club, el Ing.

Fue sorprendente hasta para los miembros de las comunidades la aceptación que hay en todo el país y las potencialidades que se vislumbran para continuar aglutinando a desarrolladores, administradores y usuarios para compartir experiencias y lograr el uso de estas plataforma de la manera más eficiente.

¿Cesan las actividades con el FLISOL?

Para nada, Los Joven Club de conjunto con las comunidades de usuarios de



Carlos del Porto de la Oficina Nacional para la Informatización, y de la Comunidad Cubana de Software Libre, así como estudiosos y especialistas del tema, periodistas, dirigentes de entidades y gran cantidad de seguidores del software libre en Cuba, aunque no faltaron los que participaban por primera vez y desconocían sobre el tema.

Por la importancia que amerita para los cubanos el hecho de alcanzar la independencia tecnológica, es de muy provechoso interactuar de manera masiva en estos espacios y hay que estar conscientes que solo la masividad permitirá llevar adelante este propósito.

tecnologías libres, nos hemos propuestos continuar durante todo el año llevando a cabo actividades, vinculadas al desarrollo de proyectos, intercambios con todos los interesados en el tema, entre otras. Las peñas de tecnologías libres, se celebrarán mensuales aunque no pensamos limitar a aquellos que sientan la necesidad de hacerlo con mayor frecuencia. Estamos creando espacios en la red que permitan el intercambio sobre el tema, además de la transferencia de conocimiento y aplicaciones libres. Creemos que los talleres nacionales podrían contribuir a establecer estándares para el uso de plataformas libres.



Uso del regulador 7905 como una opción al 7805



Bernardo Herrera Pérez

bernardo@mtz.jovenclub.cu

Dirección Provincial Matanzas



El regulador monolítico de voltaje 7905 requiere de una tensión negativa en la entrada de -8 V (o más negativa que ésta), con respecto al pin común, para obtener en la salida una tensión estabilizada de -5 V. Este regulador se usa con bastante frecuencia, pero mucho menos que su pariente complementario, el 7805, cuya utilización está presente en una gran cantidad de dispositivos electrónicos que requieren de una fuente única de +5 V.

Aunque visualmente son casi idénticos, hay una diferencia entre ellos, que de no advertirla, conduce a errores de conexión y por consecuencia, de funcionamiento, tal divergencia radica en

la disposición de sus respectivos pines. Una vista frontal, con los pines hacia abajo y de izquierda a derecha, el 7805 (encapsulado TO-220) presenta una distribución:

Entrada – Común – Salida, mientras que el 7905, con igual encapsulado, lo hace en el orden Común – Entrada – Salida (ver figura 1).

Es muy común en el taller de electrónica contar con un almacén de componentes (stock del inglés) y muy frecuente que no aparezca el que específicamente se busca (según una de las leyes de Murphys) en el momento deseado.

En ocasiones se necesita utilizar un 7805 pero en su lugar se dispone de su hermano complementario, el 7905, que, aunque en condiciones normales de montaje y funcionalidad no es empleado para regular +5 V, puede lograr esta finalidad cuando se intenciona la forma de conectarlo. La figura 2 ilustra cómo un 7805 alimentaría un circuito hipotético y la figura 3, cómo se insertaría un 7905 para alimentar el mismo circuito hipotético.

Es muy importante aislar los polos negativos del circuito regulador y del circuito alimentado, de lo contrario la tensión de alimentación se incrementaría a 12 V lo que traería consigo consecuencias fatales.

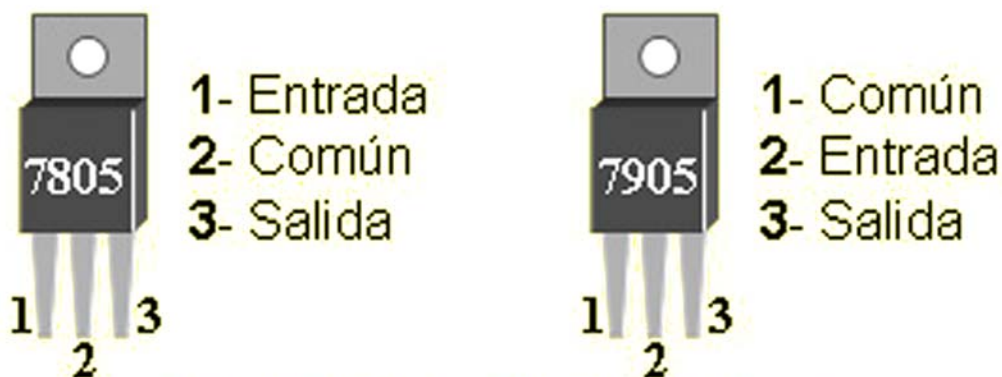


Figura 1. Disposición de los pines.

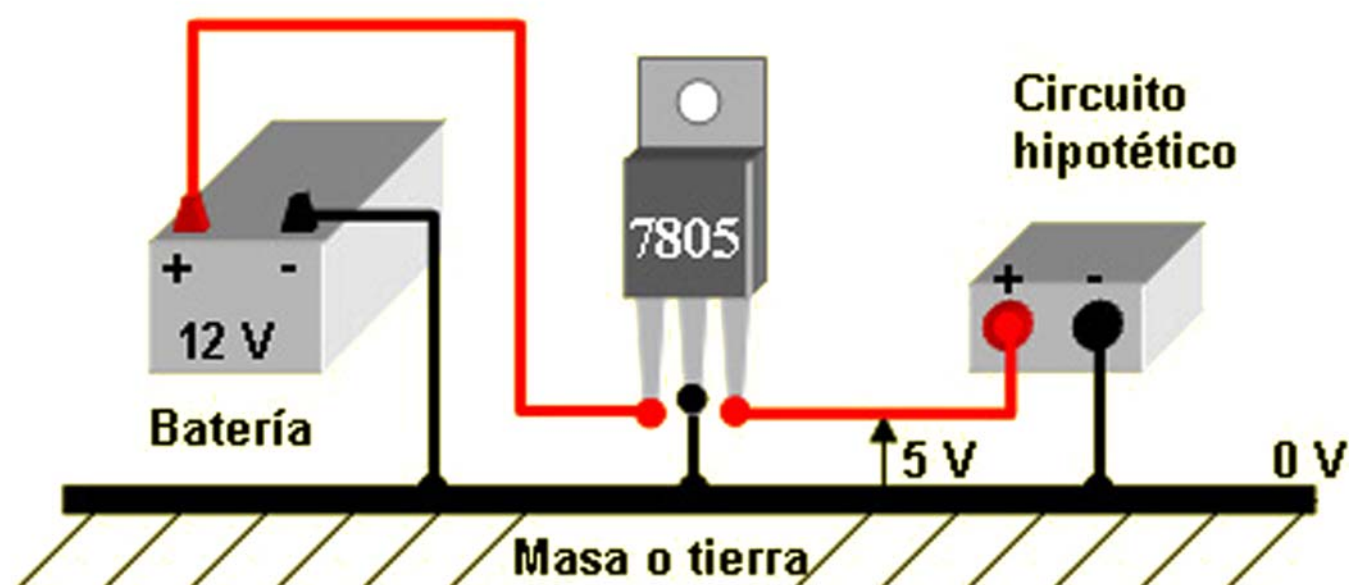


Figura 2. Alimentación de un circuito hipotético con el 7805.

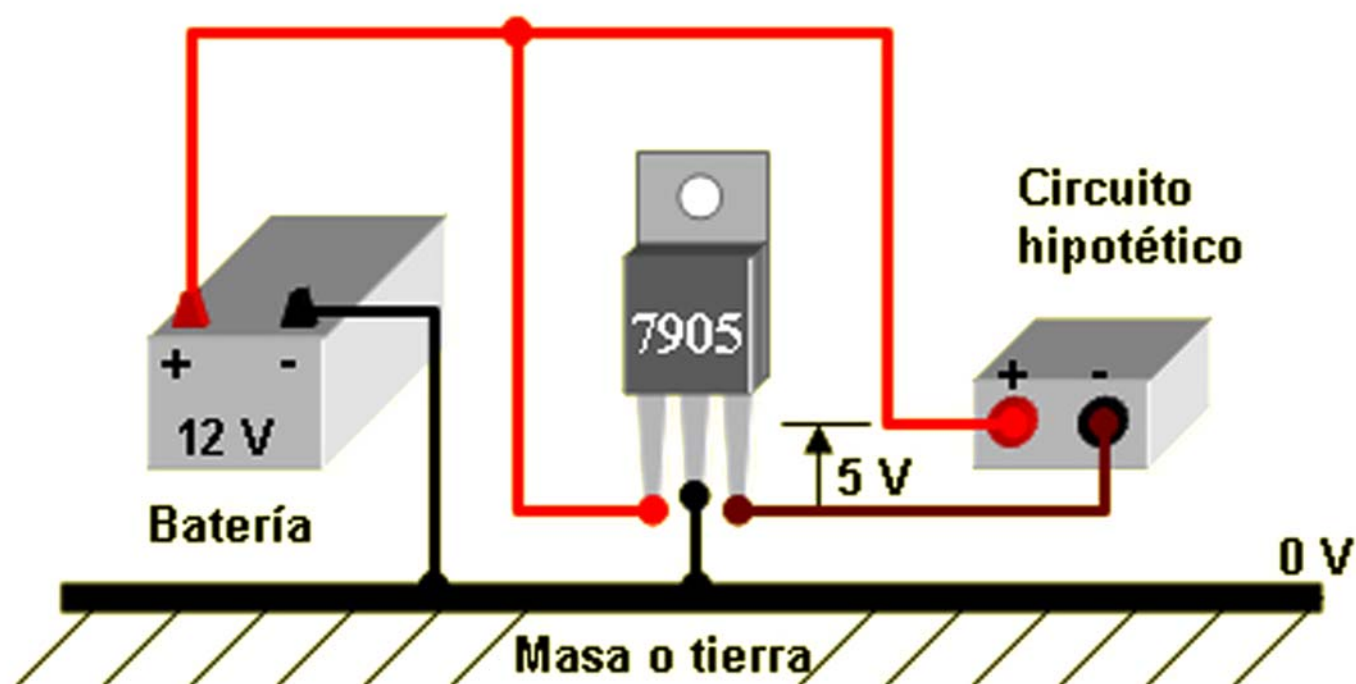


Figura 3. Alimentación del circuito hipotético con el 7905.



Correos electrónicos de nuestros lectores

Nos han escrito muchas personas, quienes nos hacen conocer sus opiniones sobre la revista, y preguntas que respondemos aquí.

✉ De: Daniel Lino Martínez País: Cuba

Me gusta mucho el trabajo que hacen en la revista y los alentamos a continuar así. Cualquier colaboración en la que pueda ayudar pueden contar con conmigo. Saludos.

Nos llena de regocijo saber que nuestra publicación es de su agrado, y que nos exhorta a continuar trabajando, ustedes los lectores son nuestro termómetro de calidad y la razón de ser. Agradecemos infinitamente sus servicios para colaborar con nuestra revista, esperamos continúe fiel y nos opye en lo que pueda, y que no deje de enviarnos sus email.

✉ De: Karell Nuñez Michel País: Cuba

Saludos a todo el colectivo de la Revista, tengo navegación nacional, y hace unos días buscado en Google trucos y tips, he encontrado lo que buscaba en su sección El consejero, es muy interesates lo que publican, y esta sección nos da la oportunidad de aprender y salir de un apuro, como en mi caso, continúen así... muchas felicidades.

Nos sentimos contentos de tener un nuevo lector, esperamos que continúe siendo fiel y nos envíe sus opiniones acerca de nuestra publicación. Le confirmamos, que la revista Tino, posee en estos momentos, la mayor cantidad de trucos, consejos y tips, que se encuentra en la red nacional (.cu). Siempre esperamos que ustedes los lectores, nos envíen sus email con preguntas, es nuestro deber responderlas y así ayudar a muchos.

✉ De: Yunier Linares Prieto País: Cuba

Hola a los que hacen la revista Tino. Me encanta su publicación, la sigo desde el primer número. Les escribo para proponerles que hagan un artículo sobre los Foros en Cuba, que es un fenómeno nuevo, y creo que a falta de chat, estos, han venido a sustituirlos. Creo que es un tema super interesante, espero que puedan escribir al respecto.

Un saludo a todos desde el centro del país

Estamos muy contentos de recibir sus opiniones, y de que sea uno de nuestros fieles lectores. Prometemos que trataremos el tema, antes vamos a documentarnos sobre el mismo, y creo que si, que es una excelente propuesta.

✉ De: Gicelda Martínez Gómez País: Cuba

Hola... soy administradora de un server que tiene 5 clientes ligeros, utilizo Ardence 4.1, y DHCP para asignar los IP. Hace unos días se fue el fluido eléctrico de repente y la fuente no funcionó, y se apagó el server, al intentar volver a encenderlo, no carga, me dice que error en el disco duro. ¿Qué puedo hacer?, ¿Se fastidió el disco duro? Un amigo dice que se puede arreglar, que lo ha visto hacer pero que no tiene ni idea... espero que me puedan ayudar.

Un placer para nosotros poder sugerirte una solución. Algunas veces cuando sucede esto, si es posible que el disco duro se haya afectado, sobre todo estos servidores de clientes ligeros, con la complicación del RAID, pero antes de dar un dictamen de esta magnitud, podemos hacer algunas pruebas, para «Resucitarlo». La más común es recuperar la partición. Nuestra sugerencia es que encuentres o crees un disco con la aplicación bootable, Hiren Boot versión 9.1, luego escoger la opción de recuperar particiones, y ejecutar la aplicación Onion, y esperar. Una vez que termine, reiniciar el servidor, y hay una gran posibilidad de que se haya salvado todo.

✉ De: Figo País: Cuba

Saludos

Encantado de poder escribirles, me parece espectacular la revista, aunque solo tengo los 3 últimos números, ya son fan 100%. Aquí les va mi primera pregunta:

Quisiera que me explicaran como puedo conectar dos PC a través de un modem?. Yo soy jugador de StarCraft, y con ese juego se conecta sola, pero quiero experimentar un poco, y no tengo ni la menor idea de como hacerlo.

Gracias por ser un fiel lector, sobre la pregunta: primero, debes crear una conexión entrante en tu PC, esto lo haces a través de "Conexiones de red" del Panel de Control, luego creas una nueva conexión, escoges la opción "Configurar una conexión avanzada" y "Aceptas conexiones entrantes". Segundo, tu amigo debe crear una "Conexión de acceso telefónico a redes (Conectarse a Internet)", con los datos que tú le proporcionas (usuario, contraseña y número de teléfono).

✉ De: Lili Geréz País: Cuba

Me gusta mucho la revista, cada vez que publican la tengo en mis manos(un amigo me la imprime). De todas las secciones me gusta mucho, El consejero. chao

Muchas gracias por preferirnos, seguiremos trabajando pensando en ustedes.



Dar nueva vida a la Memoria USB y Particiones del Disco duro



Norge Rodríguez Fernández

norge02015@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Jatibonico 1

Dar nueva vida a la Memoria USB y Particiones del Disco duro después del ataque de un virus informáticos.

- 1- *Clic Inicio/Ejecutar*
- 2- *Teclear cmd y presionar la tecla Enter (se ejecuta la Consola de Comandos de Windows)*
- 3- *Nos aparecerá el Prompt C:\Documents and Settings\nombre de usuario> (nombre de usuario es el usuario que tiene la sesión abierta). En esta línea de comandos escribimos la letra de la memoria que Windows nos asignó y presionamos Enter (ejemplo si el indicador de nuestra torre de disco fuera J: C:\Documents and Settings\nombre de usuario>j)*
- 4- *Teclear el siguiente comando: attrib -s -h -r *.* /s /d y presionar Enter al finalizar.*
- 5- *Al culminar la ejecución del comando, tecleamos Exit y presinamos Enter.*
- 6- *En el caso de un dispositivo USB lo retiramos de forma segura.*
- 7- *Al conectarlo ya podremos acceder normalmente.*

Eliminar los archivos .avi que Windows XP no deja borrar



José M. Torres Cerviño

josemiguel05024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

En ocasiones Windows no permite borrar algunos archivos de video (.avi), la causa es un mal funcionamiento de la librería shmedia.dll

- 1- *Inicio/ejecutar/regedit.exe*
- 2- *Diríjase a la clave: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\CLSID/{87D62D94-71B3-4b9a-9489-5FE6850DC73E} InProcServer32 y elimínala.*

Esto prevendrá al Explorador en la librería shmedia.dll, no mandarle una contestación al tratar de borrar o mover estos archivos.

Cuando el Administrador de tareas no responde



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

En ocasiones se bloquea nuestra PC por mal funcionamiento de alguna de las aplicaciones en ejecución y por más que intentemos ejecutar el Administrador de tareas con las tradicionales teclas Ctrl-Alt-Delete no responde, te mostramos otro método para resolver este problema.

- 1- *Barra de tarea, botón inicio, ejecutar o pulse la combinación de teclas Windows + R.*
- 2- *Teclee taskkill y presione Enter.*

Y el programa que está bloqueado es eliminado, sin afectar el resto de los que se ejecutan.

Acelerar verdaderamente las copias con el Supercopier



Jorge Luís Torres Cabrera

soft2_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

Muchas veces instalamos algún software con la intención de usarlo y cuando lo hacemos lo dejamos con una configuración predeterminada por la persona que desarrolló dicho software, sin saber en ocasiones que modificando su configuración lograremos mayores buenos resultados en su funcionamiento, éste es uno de estos casos.

Solo modificando algunos valores en la configuración del programa obtendremos cambios no muy significativos pero aligerará las copias y los movimientos de volúmenes de información en menos tiempo.

- 1- *Generalmente todos los programas traen un documento de texto (txt) con las instrucciones de la instalación, se abre y se siguen hasta la instalación completa del Supercopier.*
- 2- *Ir a la barra de inicio rápido y hacer clic derecho encima del icono del Supercopier.*
- 3- *En el menú contextual, configuración y clic izquierdo.*



4- En la ventana que se muestra (tiene a su izquierda una pequeña lista de elementos configurables) seleccionar el elemento Opciones implícitas de las copias, en la parte derecha de la ventana se nos muestran al menos cuatro opciones para manipular, la que nos interesa es el Límite de velocidad.

5- Ya en ese punto movemos el desplazador hasta el tope y presionamos el botón Aplicar (no OK) en la parte inferior de esa ventana.

6- Ir después hasta la lista de los elementos configurables y hacer clic en el último elemento (Avanzado).

7- En la ventana que se muestra, en la parte derecha ir hasta Prioridad y ahí se puede, a consideración, cambiar la prioridad del proceso del Supercopier, aconsejamos darle más prioridad de ejecución.

8- Después vamos hasta Parámetros Avanzados y con excepción de la opción La estatura del buffer de la copia (este valor no se toca), a los demás valores le vamos a quitar todos los ceros dejándolos como siguen (1, 5, 1) en este orden.

9- Después hacer clic en Aplicar y presionar el botón OK.

Al aplicar la nueva configuración, quizás con copias de pequeños volúmenes no se observen cambios, pero sin dudas con volúmenes mayores el tiempo de la copia se reducirá un gran porcentaje.

Esta pequeña y útil aplicación se puede descargar libremente desde cualquiera de las tres direcciones siguientes:

<http://www.softpedia.com/get/System/File-Management/SuperCopier.shtml>

<http://www.toggle.com/lv/group/view/k139268/SuperCopier.htm>

<http://supercopier.softonic.com/>

Creación del Índice a partir de una tabla de contenidos



Daisy Pérez Orihuela

metodologo12014@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

En frecuentes ocasiones a la hora de elaborar un trabajo de investigación o tesis la confección del índice de contenidos resulta ser un elemento de difícil control de forma manual, pues si después de haberlo creado se efectúa alguna modificación en el cuerpo del trabajo es probable que ya no refleje la posición exacta de los epígrafes. Por

todo lo anterior recomendamos crearlo a partir de una tabla de contenidos, la cual es muy necesaria en los trabajos de investigaciones, tesis etc., porque crea una lista de títulos con hipervínculos a la página correspondiente.

1- Abrir el documento al cual le deseo crear la tabla de contenido.

2- Clic en botón vista esquema., de forma automática se activará la barra de herramientas Esquema.

3- Seleccione el primer título que debe aparecer en la tabla de contenidos y utilizando la barra de herramientas Esquema escoja el nivel que desee asociarle.

4- Continúe seleccionando los títulos que forman su trabajo y determine el nivel que desee asignarle (tenga en cuenta que en el primer nivel deben aparecer las particiones más generales, como capítulos, etc., en el segundo los epígrafes, en el tercero sub-epígrafes y así sucesivamente).

5- A continuación clic en la posición de la página donde desea insertar la tabla de contenido.

6- Clic en menú Insertar apunte a Referencia y haga clic en Índice y Tablas.

7- Ejercer clic en ficha Tabla de contenido.

8- En el cuadro Formato determine el diseño a utilizar.

9- En la opción mostrar niveles determine el suyo, además puede trabajar las opciones de relleno.

10- Aceptar.

Borrando el registro de ejecutar



Lester González Torres

lester07067@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 6

Cuando una PC es manipulada por varios usuarios al día esto trae como consecuencia que el sistema operativo sufra las consecuencias de la falta de conocimiento de sus operadores.

Sucede que cuando se tecléa sobre Ejecutar se va creando un registro de entradas que en ocasiones es muy molesto, sobre todo para aquellos que no recuerdan ciertos comando y necesitan localizarlo sin tener que leer una lista interminable de entradas, por tanto veamos como eliminar entradas innecesarias y solo dejar las que en verdad nos hacen falta.

1- Pulsa el botón Inicio y haz clic en la entrada Ejecutar.



- 2- Escribe el comando Regedit y pulsa el botón Aceptar.
- 3- Busca en el panel izquierdo la siguiente ruta: `MiPC/HKEY_CURRENT_USER/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Explorer/RunMRU`
- 4- En el Panel derecho encontrarás las entradas que se muestran al abrir el cuadro Ejecutar, ahora solo tiene que eliminar las que no necesitas que aparezcan.
- 5- Presiona F5 para actualizar estos cambios y cierra la ventana del Regedit
- 6- Reinicia la PC.

Nota

- Las entradas no se borrarán hasta que no halla reiniciado su PC
- En caso que sea difícil localizar la ruta puede optar en el Regedit por la opción buscar, que se muestra pulsado F3 o en el menú edición. Una vez activa puede escribir: "RunMRU" y mostrará el resultado de su búsqueda.

Botones diseñados a tu gusto en Mediator 9



María Elena González Guevara

mariae06024@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 2

Este truco da la facilidad de crear botones que se ajusten al tema de la multimedia según el gusto del usuario en caso de que no le convenga ningún botón de los que existen incluidos en el mismo programa y que sean de su propio diseño.

Mediante esta propuesta aprenderemos a crear botones atractivos que se usan cuando el puntero se encuentra situado encima del botón y desaparece cuando está fuera, como se muestran en las enciclopedias y multimedias profesionales:

El programa Mediator 9.0 posee una amplia gama de botones predeterminados en diferentes categorías, en ocasiones necesitamos botones que se ajusten al diseño gráfico de nuestra multimedia y no encontramos dentro de los que existen en el programa el que nos conviene, para lograr esto hace falta crear un botón y efecto a nuestro gusto. En los siguientes pasos aprenderemos cómo crear un botón con efectos diseñado por nosotros mismos.

- 1- Abrir el programa Mediator 9.
- 2- Cuando se encuentre la ventana del Mediator 9

abierta, inserte un objeto (puede ser una imagen, un rectángulo), todo esto a través del menú Insert, en este caso utilice una imagen (ya sea un libro pequeño, una carpeta, en dependencia del tema de la multimedia). En el catálogo multimedia del programa aparecen muchas imágenes también, este se encuentra en el menú View (Ver), se escoge una imagen y se arrastra hasta el área de trabajo, se define sus propiedades en cuanto a tamaño, apariencia, etc.

3- Luego se realiza una copia de la misma imagen, encontrándose esta en la misma posición con respecto a la original (para esto seleccione la imagen u objeto insertado, `Ctrl + C` y luego `Ctrl + V`).

4- En sus propiedades aplíquese a la copia de la imagen un brillo y una sombra para que se diferencien los cambios entre original y copia. (Para esto: seleccione la copia de la imagen a la que le va a aplicar el efecto, presione F12, se abre la ventana Properties for Object, en la cual va a seleccionar la ficha Shadow (Sombra), se activa la opción Enable shadow y se le define un color de sombra en la opción Shadow color.

5- Se escoge la ficha Glow (brillo), se activa la opción Enable glow y se elige un color en la opción Glow color.

6- Se oculta la copia de la imagen con sus características en la misma posición con respecto a la original, damos clic derecho encima de la misma y desactivamos la opción Show Object en el menú que aparece y de esta manera se logra ocultar la copia.

7- Luego en el menú Insert/ Polygon, insertamos un polígono encima de la copia de la imagen, de manera que la tape. (Se realiza esto para que al hacerle los eventos queden bien fijados).

8- Seleccionamos el objeto polígono y presionamos F12 se abre la ventana Properties for Object y escogemos la ficha Visibility y en la opción Opacity ponemos un valor 0. (De la siguiente forma queda transparente el objeto)

9- Inmediatamente que estén insertados los objetos pasamos a programar, efectuamos un clic derecho encima del objeto polígono y escogemos la opción Events que aparece en el menú; en la ventana de eventos del objeto arrastramos la opción Move Into (Mover Dentro) y al lado la acción Show (mostrar), escogemos en la opción Object, el objeto (en este caso la copia de la imagen), aparecen en la lupa que se encuentra al lado.

10- Clic en el botón OK.

11- Clic en el botón OK de la ventana Show Object (Mostrar Objeto).

12- Después escogemos en la misma ventana de eventos del polígono debajo del evento Move Into y su acción Show, el evento Move Out (Mover Fuera) y la acción Hide (ocultar), en la ventana de Hide Object (Ocultar objeto) escogemos el objeto donde se encuentra la lupa (el buscador de objetos) y escogemos la copia de la imagen.



- 13- Clic en el botón OK
- 14- Clic en el botón Ok de la ventana Hide Object.
- 15- Al instante pasamos a verificar si se ilumina el botón con los efectos creados mediante los eventos Move into y Move out, presionando la tecla F6 o en el menú Review (Revisar) en la opción Run Page (ejecutar o correr página).

Este Truco resulta muy fácil a la vista de cualquier persona, pues de modo muy sistemático lo vemos ya sea al situarnos sin dar clic encima del botón Inicio, al seleccionar cualquier opción donde se ilumina un texto o el propio botón y existen en su mayoría muchos programas con botones personalizados donde resulta muy fácil escogerlo; pero es importante saber cómo ocurre si tenemos que crearlo a nuestro propio gusto.

Creando un Cast Member Script Macromedia Director MX 2004



María Juana Espinosa Rodríguez

maríajuana01033@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3

Deseamos crear un miembro de reparto de Script. Hay una serie de elementos y reglas que hay que seguir para construir las instrucciones que necesitamos.) ¿sabes como hacerlo?

1- Para crear un Cast Member Script seleccionaremos en la ventana de Cast el actor al que queremos enlazar el Script.

2- Pulsaremos el botón de Script que hay en la ventana al lado del de las propiedades del actor y nos aparecerá la ventana de Scripts. En la parte de arriba pone el tipo de Script que es, Cast Member Script. También aparece por defecto el evento más habitual On MouseUp y end

3- Como en los Scripts anteriores escribiremos las instrucciones que queremos que se ejecuten cuando ocurra el evento en el actor. Ejemplo:

```
On MouseUp
  go to frame X
end MouseUp
```

Este Script, al pulsar con el ratón en el actor, irá a continuar la reproducción al frame X (número del fotograma) de la película.

Optimización de las memorias flash, SD o de video



Mileidys Armas Solís

mileidys07048@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

La utilidad de este consejo es que las memorias o cámaras funcionen óptimamente, también para arreglar errores que se producen en el sistema de archivos.

- 1- Abrir el explorador, buscar el dispositivo extraíble.
- 2- Clic derecho en el dispositivo/ propiedades/ herramientas.
- 3- En esta pestaña se da un clic en comprobar ahora y se seleccionan las dos opciones que aparecen, luego se elige iniciar.
- 4- Al final se da un clic en desfragmentar ahora. Eligiendo en la ventana que aparecerá desfragmentar.
- 5- Esto hará que funcione de forma óptima su dispositivo sin necesidad de formatearlo.

Configurando el Fichero boot.ini



Lester González Torres

lester07067@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Sancti Spiritus 6

Este fichero tiene el propósito de proveer las entradas a varios Sistemas Operativos cuando se tienen instalados en una misma PC, por ejemplo Windows XP y 2000. En este caso se necesita que muestre dos entradas para las versiones instaladas.

Sucede que en ocasiones cuando Windows XP se reinstala por segunda vez queda grabada dos veces la misma entrada, por tanto el proceso de cargado del Sistema Operativo se ve detenido hasta pasado unos 30 segundos o cuando el usuario selecciona una de las dos y presiona Enter. Hay quienes reducen el tiempo para solucionar este problema.

La forma de solucionar el error mencionado anteriormente es bastante simple aunque para ello es necesario tener acceso a una cuenta administrativa en el equipo donde se realiza la operación.



- 1- Hacemos clic derecho sobre mi PC propiedades
- 2- En la ventana propiedades del Sistema presionamos la ficha Opciones avanzadas
- 3- De las tres opciones que se muestran tomamos la que tiene por nombre "Inicio y recuperación" presionando el botón "Configuración".
- 4- En la ventana "Inicio y recuperación" presionamos el botón "Editar" donde nos muestra en un bloc de notas el contenido del fichero boot.ini.
- 5- En caso de tener dos entradas para el mismo sistema operativo aparecerá un texto más o menos así:

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft
Windows XP Professional" /noexecute=optin /fastdetect
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft
Windows XP Professional" /noexecute=optin /fastdetect
```

- 6- Debajo de [operating systems] aparece repetida la entrada:

```
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft
Windows XP Professional" /noexecute=optin /fastdetect
```

- 7- La Solución es borrar una de las dos, queda así:

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft
Windows XP Professional" /noexecute=optin /fastdetect
```

- 8- Guarde los cambios del fichero con la combinación de teclas Ctrl. + G o por el menú archivo del bloc de notas.

Ya puede reiniciar la PC para verificar que todo está en orden:

En caso de Windows 2000

En este caso notará que no tenemos el botón "Editar" de la ventana "Inicio y recuperación"

Haremos lo siguiente:

- 1- Vamos a la partición del Sistema Operativo (C:\)
- 2- El fichero boot.ini está protegido por el sistema así que no se ve, por tanto:
- 3- Vamos al menú Herramientas/Opciones de carpetas del Explorador de Windows.
- 4- En la Ficha "Ver" de la ventana "Opciones de carpetas" desmarcamos la opción "Ocultar archivos protegidos por el Sistema Operativo" y presionamos los botones "Aplicar" y "Aceptar" respectivamente.
- 5- Ahora se muestran una serie de Ficheros que antes no veíamos entre ellos a boot.ini el cual abre con el bloc de notas.

- 6- En caso de tener en el dos entradas con el mismo nombre aparecerá así:

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT="Microsoft
Windows 2000 Professional" /fastdetect
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT="Microsoft
Windows 2000 Professional" /fastdetect
```

- 7- Como en el caso de XP solo tenemos que borrar una de las dos entradas que están debajo de la línea [operating systems] que dice:

```
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT="Microsoft
Windows 2000 Professional" /fastdetect
```

- 8- El archivo boot.ini que daría así:

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINNT="Microsoft
Windows 2000 Professional" /fastdetect
```

- 9- Guarde los cambios del fichero con la combinación de teclas Ctrl. + G o por el menú archivo del bloc de notas.

Con esto queda solucionado el error.



Revista 16 de abril



Midiala Almeida Labrador

director10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

De qué trata el sitio: Es el sitio web de la revista científico-estudiantil de ciencias médicas de Cuba.

Utilizar el sitio: para informarse sobre últimas investigaciones que en materia de salud se están realizando en Cuba como diabetes mellitus, la hipertensión arterial, etc.

Radio Progreso La onda de la alegría



Gadelay Isabel González Serra

gadelay07044@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

De qué trata el sitio: El sitio emisor de la familia cubana. Con secciones deporte, fotografía, efemérides, progreso por dentro, cita con el arte entre otras.

Utilizar el sitio: para conocer la cartelera de la emisora, dramatizados, informativos, noticieros, musicales y variados.

CITMATEL



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Es el sitio de la Empresa de Tecnologías de la Información y Servicios Telemáticos Avanzados.

Utilizar el sitio: para obtener información acerca de CITMATEL, los servicios que ofrece sobre la red, los productos multimedia de diversas temáticas, etc.



www.16deabril.sld.cu



www.radioprogreso.cu



www.citmatel.cu/



CMBF Radio Musical Nacional



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: En este sitio puede encontrar espacios informativos, promoción cultural haciendo hincapié en la presencia de la música cubana.

Utilizar el sitio: para actualizarse en el quehacer cultural nacional en todas las ramas del arte incluyendo el quehacer de la sinfónica nacional, la enseñanza artística, etc.



www.cmbfradio.cu/index.htm

Arteamérica



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Arteamérica es una revista destinada a divulgar las artes visuales de América Latina y el Caribe.

Utilizar el sitio: para conocer del Arte y la Cultura Latinoamericana, en todas sus variantes, así como convocatorias y tener, acceso a galerías y documentos sobre arte.



www.arteamerica.cu/22/index.html

CORALSA



Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Amancio 1

De qué trata el sitio: Sitio web del Holding Coralsa, que comparte intereses de negocios con 11 compañías extranjeras. promueve y ejecuta las exportaciones de sus Empresas Mixtas Asociadas y otras Empresas.

Utilizar el sitio: para informarse sobre el quehacer de las empresas mixtas en Cuba.



www.coralsa.com.cu/index.htm



Producciones Addala, todo en el reino de la música



Gadelay Isabel González Serra

gadelay07044@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

De qué trata el sitio: Este sitio contiene diversos temas relacionados con el mundo musical cubano, así como de los sellos discográficos y edición musical.

Utilizar el sitio: para conocer el catálogo discográfico cubano dividido por el sello unicornio y presto. Además conocer las nuevas producciones, así como noticias.



www.abdala.cu/index.asp

Portal nacional Forum de Ciencia y Técnica



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Sitio web del Forum de ciencia y técnica. Una respuesta cubana al Bloqueo.

Utilizar el sitio: para conocer las ponencias presentadas al evento nacional, noticias sobre los eventos en provincia, la historia del Forum y una reseña del interés y las ideas del compañero Fidel, sobre este movimiento.



www.forumcyt.cu/

Travelnet Cuba: Descubra Cuba con nosotros



Yonaika Pérez Cabrera

electronico12013@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Este sitio presenta un recorrido por todas las zonas turísticas de nuestro país, enfatizando cada una de ellas con detalles e imágenes de los hoteles, Auto, Tours, Vuelos, entre otras, en cada una de ellas.

Utilizar el sitio: para conocer las diferentes ofertas turísticas que existen a lo largo de todo el país.



www.travelnet.cu/es/



Emisora Triple M Oriental



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Es el sitio de la Emisora Triple M Oriental, desde el municipio Tercer Frente, en Santiago de Cuba.

Utilizar el sitio: para actualizarse en el acontecer nacional e internacional, así como en los aspectos más relevantes de la historia cubana.



www.triplem.icrt.cu/

La Columna. Portal Web de la Cultura Lajera



Gadelay Isabel González Serra

gadelay07044@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4

De qué trata el sitio: Sitio que expone el quehacer cultural de San José de las Lajas, Provincia La Habana.

Utilizar el sitio: para actualizarse acerca de los principales acontecimientos culturales del municipio, así como cartelera, tradiciones, efemérides, personalidades de la literatura y las artes plásticas.



www.sanjose.cult.cu/

Oficina para la informatización



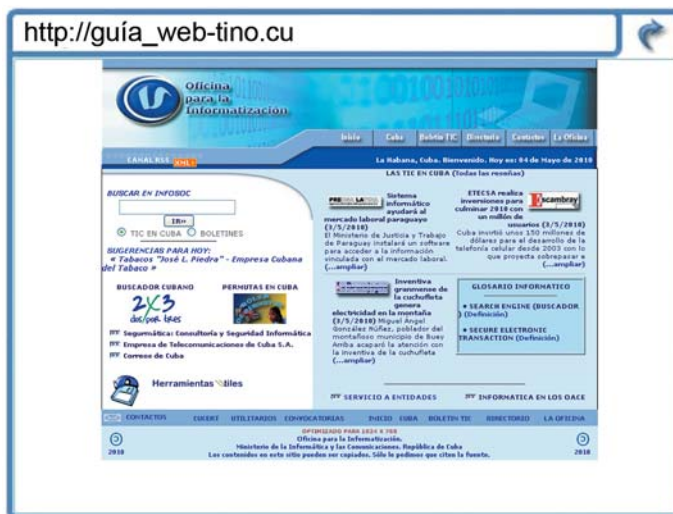
Midiala Almeida Labrador

director10021@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Unión de Reyes 2

De qué trata el sitio: El sitio ofrece servicio de consultoría y seguridad informática, además un buscador que permite acceder ha artículos relacionados con las TIC.

Utilizar el sitio: para buscar información sobre temas informáticos que han sido publicado por diferentes medios de prensa de nuestro país.



www.infosoc.cu/



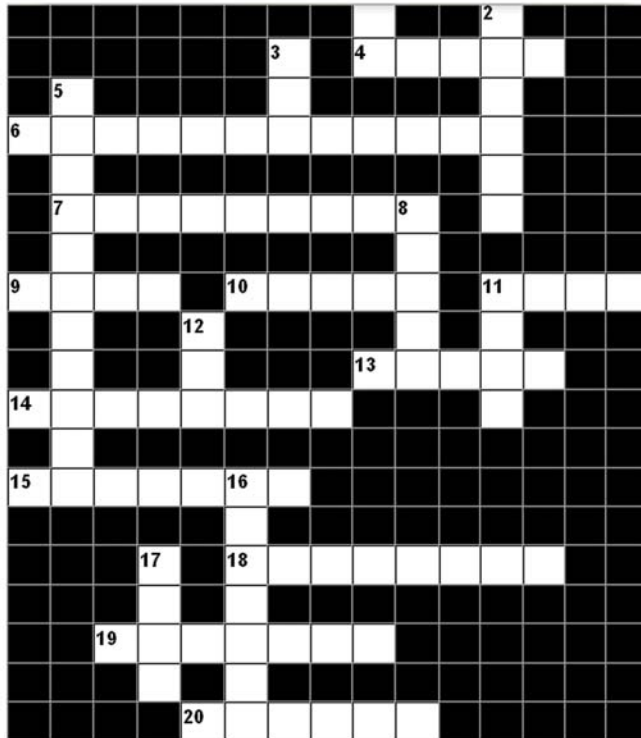
Crucigrama



Alina Arce Coto

alina07045@hab.jovenclub.cu

Joven Club San José 4



Vertical

- 1- Extensión de archivo
- 2- Conduce la corriente a los otros dispositivos del ordenador
- 3- File Allocation Table
- 5- Ciencia que estudia el tratamiento automático y racional de la información
- 8- Un bloque de celdas seleccionadas en las hojas de cálculo
- 11- Acrónimo de Basic Input/Output System
- 12- Puerto de memoria externa
- 16- Estructura básica de almacenamiento que posee nombre y extensión
- 17- Sistema Operativo creado por Ken Thompson y Dennis Ritchie

Horizontal

- 1- Extensión de archivo en Microsoft Word
- 4- Sistema Operativo Libre
- 6- Técnicas que intentan hacer inaccesible la información a personas no autorizadas
- 7- Sinónimo de PC
- 9- Acrónimo de Complimentary Metal Oxide Semiconductor
- 10- Mouse
- 11- Unidad de información de 8 bits
- 13- Lugar diseñado para controlar los servicios de la red (pl)14Gb
- 15- Conjunto de hardware y software que conecta redes y utiliza protocolos de comunicación diferentes
- 18- Traducir todos los códigos fuente de un programa de un lenguaje de alto nivel a otro código antes de la ejecución de un programa
- 19- Contraposición de analógico
- 20- Compañía de computadoras especializadas en software para redes.



Poesía

Felicidades

Mes de mayo, el de las flores
Mes de alegría, lleno de colores,
Mes en que se celebra, la existencia
Del ser que hizo posible nuestra presencia,
En este mundo, en este lugar,
En este país, en nuestro hogar.

Ese ser, son las Madres,
Las que hacen que nada falte,
Las que corren cuando enfermamos,
Las que ofrecen su hombro cuando necesitamos.

Nuestros Jóvenes clubes de Computación
Están llenas de ellas, por toda la nación.
Amas de casa, trabajadoras, estudiantes,
Nos visitan a diario y comparten nuestras clases.

Y que decir de nuestro elenco
Tan lleno de bellas madres, haciendo eco
De su quehacer y conocimiento,
Con ganas de ayudar en todo momento.

Pues a ustedes, Madres todas.
Tino, quiere felicitarles
Deseándoles que tengan
¡Un buen día de las Madres!

Humor

La Carta y el E-Mail

En una ocasión ambos se encuentran y comienzan un interesante diálogo....

E-mail: Hola, yo pensaba que con tantos adelantos de la informática y las comunicaciones, o sea de mis familiares, las TICS, te explico, ellas son las nuevas Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones, pensaba yo, tú habías muerto..

Carta: Querido amigo o colega , no sé como he de llamarte, pues ya ves que no, no he muerto, hoy nos encontramos y como ves sigo viva, quizás por las características que poseo, soy más humana, flexible y me escriben con el corazón.

E- Mail: Tienes razón, yo nada tengo en contra tuya, pero debes reconocer que soy más rápido que tú, pero te con-

fieso, soy seco, triste, automático, igual que el fax o el telegrama, te envidio amiga carta...

Carta: Muy bien que mantengamos esta conversación porque prácticamente nunca coincidimos, yo siento que soy como una mirada. Inspiro confianza, y me escriben generalmente con ternura, atravieso fronteras, océanos, paso de mano en mano, mientras que tú a través de servidores.

E- Mail: Amiga, tienes razón, no llevo sentimientos, me traslado de máquina en máquina, manipulado por el hombre, a ti en cambio te llevan, te traen siempre los humanos, yo soy más robótico....

Carta: Yo llevo más carga de emociones, por eso creo que seré eterna mientras haya un ser que quiera compartir sus sentimientos más íntimos a otros. Perduraré por siempre.

E- Mail: Tampoco yo desapareceré, pero solo me utilizan al estilo telegrama, puedo llegar al mismo tiempo, cuando me redactan con CC (Con Copia) a varios lugares del mundo. Pero me considero muy impersonal, de cualquier forma te doy gracias por haber aliviado mi soledad y escucharme.

Carta: Sin agradecimientos, también tú eres útil, proporcionas felicidad y te digo, antes te odiaba, ahora me haces sentir más solidaria, pues creía entender que habías tú, usurpado mi lugar.

E- Mail: Es cierto ocupé tú espacio, discúlpame, pero nunca fue esa mi intención, existen quienes me utilizan indebidamente pero he llegado a la conclusión siguiente, ambos podemos convivir, existiendo a la par, cada uno cumpliendo nuestras funciones con el más estricto respeto hacia el otro.

Carta: Claro, todos tenemos una fuente inagotable de pensamientos y emociones para comunicar, siempre y cuando nos utilicen debidamente. ¡Levantemos nuestra autoestima y seamos los dos capaces de hacer felices a las personas cada uno a su manera!

Colaboraron en esta sección

Oleydis González Pérez y Mileidys Armas Solís

la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



▶ JORNADA SOLIDARIA

por los cinco

revolucionarios cubanos presos
en las cárceles de EEUU por
combatir el terrorismo

