

USERS

PENDRIVES DE ALTA PERFORMANCE
LOS MODELOS MÁS RÁPIDOS DEL MERCADO ACTUAL



POWER

#117 AR \$ 24 (recargo por envío al interior \$ 0,20) MX \$ 45

LA PC AL PODER

20

UNA GUÍA PARA TÉCNICOS Y USUARIOS
AVANZADOS QUE DESEAN TENER
SU PC EN PERFECTO FUNCIONAMIENTO

**ALMACENAMIENTO
ARRANQUE + MONITOREO
SOBRECALENTAMIENTO
DIAGNÓSTICO + SONIDO
¡Y MUCHO MÁS!**

SOLUCIONES A PROBLEMAS DE HARDWARE

REDES Y SEGURIDAD

INSTALACIÓN,
CONFIGURACIÓN Y
MANTENIMIENTO



CREACIÓN DE JUEGOS MÓVILES

APRENDEMOS A DESARROLLAR TÍTULOS
PARA ANDROID Y APPLE CON GAMESALAD

METRO: LAST LIGHT

ACCIÓN Y TERROR EN LA SECUELA MÁS ESPERADA

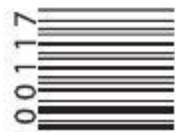
GRID 2

PROBAMOS EL JUEGO DE CARRERAS DEL AÑO



DISEÑAR CON LINUX

SELECCIÓN DE APLICACIONES GRÁFICAS OPEN SOURCE



9 771853 240004

SUSCRIBITE

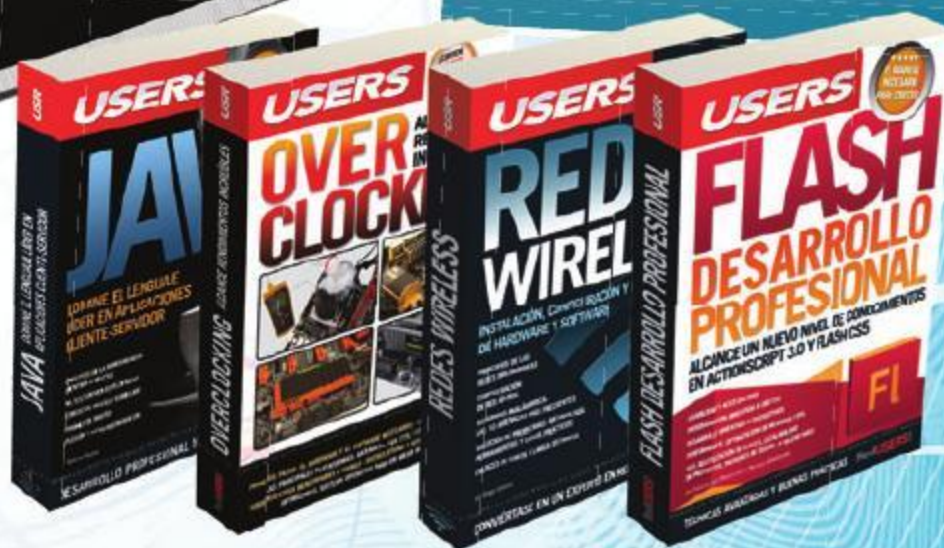


CON TU
SUSCRIPCIÓN
X 18 MESES

**1 LIBRO
DE REGALO**

A ELECCIÓN

**¡Y CONGELÁ EL
PRECIO POR
1 AÑO Y MEDIO!**



BENEFICIOS: CD mensual // Pago en 3 cuotas sin interés // Recibí los productos en tu casa ¡SIN GASTOS DE ENVÍO!

DESCUENTOS: Comprando 2 o más libros, 12,5% // Mes de tu cumpleaños, 25% en libros, revistas y fascículos // Órdenes de compra.

SUSCRIBITE ☎ + 54 (011) 4110-8700

🌐 **usershop.redusers.com**

GRATIS parte de la revista en 🌐 **redusers.com**

20 soluciones de hardware

Una guía especial para poder enfrentar los problemas más comunes que surgen en las computadoras actuales.



USERS

POWER

AÑO IX NÚMERO 117



PowerNews 2
Un resumen de las más importantes novedades de la computación.

Pendrives 10
Una guía de compras con los últimos modelos de alto desempeño.

Gigabyte G1.Sniper 5 14
Analizamos este motherboard que llega para acompañar a los flamantes microprocesadores Intel Haswell. Se trata de un modelo de alta gama que sorprende por su gran cantidad de funciones.



Tweaking 28
Trucos y secretos para mejorar nuestra experiencia con la PC.

PowerInbox 34
Una nueva manera de coordinar el uso del e-mail y las redes sociales.

Synel Utilities 36
Un nuevo programa que nos permite detectar y solucionar problemas.

Utilidades para discos 38
Las herramientas para diagnosticar y mantener los discos duros.



Compartir recursos 40
Cómo compartir archivos y herramientas de trabajo en Windows.

Code: GameSalad 42
Aprendemos a programar videojuegos para móviles con este excelente entorno de desarrollo.

Linux 46
Hacemos una selección de las mejores aplicaciones para diseño gráfico disponibles en el sistema operativo GNU/Linux.



Help Desk 50
Respondemos a las consultas y sugerencias de los lectores.

PowerZone 54
Los programas que incluye el CD exclusivo para suscriptores.

Games 56
Reviews y opinión sobre el mundo de los videojuegos.

Next 64
Lo más nuevo de la tecnología de hardware y software.

Editor responsable
DALAGA S.A.

Director responsable
Miguel Lederkdremer

Redacción
Adrián Mansilla
Gonzalo Pascual

Producción
Gustavo De Matteo

Arte
Stereotipo

Atención al lector
Suscripciones y ventas
usershop@redusers.com

Publicidad
publicidad@redusers.com
+54 (011) 4110 8700



Distribuidores: Argentina Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. C.S. - Moreno 794 piso 9°, Ciudad de Buenos Aires. Interior: DISA - Pte. Luis Sáenz Peña 1836, Ciudad de Buenos Aires | Bolivia: Agencia Moderna Ltda. - General Acha E-0132 - C. de correo 462 - Cochabamba | Chile: Distribuidora Alfa S.A. - Carretera General San Martín 16500 - Lote 159 - Parque Industrial Los Libertadores, Colina, Santiago. Tel: 00562-510-5400. | México: CITEM S.A. de C.V. - Av. del Cristo No. 101 Col. Xocoyahualco Tlalneptlá, Estado de México | Paraguay: Selecciones S.A.C. - Coronel Gracia 225 - Asunción | Perú: Distribuidora Bolivariana - Av. República de Panamá 3635, piso 2 - San Isidro, Lima. Tel: 4412948 anexo 21 | Uruguay: Expert SRL - Ciudadela 1416, Montevideo | Venezuela: Distribuidora Continental Bloque de Armas - Edificio Bloque de Armas Piso 9°, Av. San Martín, cruce con final Av. La Paz, Caracas.

POWER USERS, propietario DALAGA S.A., Tres Arroyos 1357, (C1416DCQ) Ciudad de Buenos Aires, Argentina. Fecha de edición y copyright © VI-MMXIII, ISSN 1853-2403. Todos los derechos reservados por DALAGA S.A. E-mail: lectores@redusers.com. Hecho el depósito que marca la ley. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito de esta casa editorial. Impreso en Sevagraf S.A., Costa Rica 5226 y Fulton, Grand Bourg, Argentina.

PARNEWS

Lo bueno también viene en envase pequeño: ASUS DirectCU Mini reduce en casi más de diez centímetros la NVidia GTX 670.



La potencia gráfica reduce sus dimensiones

Así fue como nació **DirectCU Mini**, una tarjeta gráfica creada por ASUS, que por el momento viene en un único modelo, pero no por ello resigna calidad. DirectCU Mini cuenta con un procesador **NVidia GTX 670**, con las mismas características que la placa original de esta firma. La única variante que encontramos está en la frecuencia de su reloj: **928/1006 MHz**, cuando la tarjeta original, NVidia **GTX670 DC20G-2GD5**, porta unos **980/1058 MHz**.

En el resto de sus componentes encontramos una memoria de **2 GB GDDR5** y salidas **DVI**, **HDMI** y **DisplayPort**. La diferencia radical está en que la tarjeta presentada por ASUS fue creada en solo **17 centímetros**, contra los casi **28 centímetros** del modelo original de NVidia. Aun perdiendo el rendimiento que tiene la tarjeta original, es muy difícil percibir una diferencia tan significativa. Aquellos usuarios que dispongan de CPUs basadas en placas ITX podrán hacer uso de esta tarjeta, sin ningún tipo de problemas ni requerimientos adicionales. DirectCU Mini fue lanzada a principios de año en el viejo continente, a un precio de 480 euros, y llegará en lo que resta del año al mercado restante.

Quienes requieren poderosas **tarjetas gráficas** en computadoras, ya sea por trabajo o, simplemente, por lograr los mejores momentos de ocio, tienen bien en claro que las placas gráficas de alta calidad siempre necesitan una gran CPU, debido a una cuestión de espacio. La buena potencia gráfica nunca fue pensada para aquellos usuarios que buscan una **CPU minimalista** que los acompañe en el día a día.

Sin embargo, en un reciente lanzamiento, **ASUS** demostró que todo puede revertirse teniendo paciencia y sabiendo qué componentes elegir al momento de desarrollar un producto de calidad, que ocupe un espacio razonable.

TopNews

ProDesk 3D

Teclados Logitech

El sonido de ASRock

Pelota inteligente

Stick MediaCenter

Teclados Logitech

Juego en la nube

Nokia y cámaras Lytro

NUEVOS DISCOS SSD DE TOSHIBA

Toshiba ha dejado a un lado el mercado de almacenamiento para usuarios finales. En estos últimos años potenció al máximo sus portátiles y ultraportátiles, así como su división de equipos médicos, pero en cuanto a accesorios para computadoras no se ha preocupado mucho. Por suerte, esto se revirtió en el inicio del año 2013, ya que la compañía presentó novedades en el campo de almacenamiento, lanzando una gama de discos de estado sólido Toshiba PX02SMF. Estas unidades de almacenamiento se han presen-

tado como dispositivos sumamente confiables en cuanto a seguridad y respuesta. Uno de estos nuevos modelos dispone de 1,6 Terabytes de almacenamiento, en tan solo 2,5 pulgadas. Su altura máxima es de 15 milímetros y la velocidad de lecto-escritura es de 900/400 MB/s. La tecnología con la que se crearon estos maravillosos discos es la de 24 nm eMLC. El resto de la colección de discos varía su capacidad entre 200, 400 y 800 GB, con el mismo plus en la velocidad de lecto-escritura, y presenta una pequeña diferencia

en la altura de los discos, que solo alcanzan los 7 milímetros. Todos los discos de esta nueva serie pueden operar con temperaturas que varían de 0 a 55 grados Celsius.

La interfaz de conexión de estos discos es SAS, y su velocidad varía entre 6 y 12 Gbps; cuentan también con la tecnología MTBF, que brinda dos millones de horas de garantía. Esto último indica que los discos no deberían fallar en algo más de dos siglos. Tiempo suficiente para dejar de utilizar este dispositivo por renovación de hardware.



Los nuevos discos SSD de Toshiba aseguran espacio y delgadez, como nunca antes lo había hecho la competencia.

Garantice el éxito de sus equipos móviles



MobiControl®



Administración a Distancia



Control Remoto



Seguridad



Cercas Virtuales



Monitoreo



Sincronización

"Algunos de nuestros empleados trabajan de forma remota, incluso en otras ciudades. La tecnología BlitFire de MobiControl nos permite realizar control remoto de todos nuestros equipos Samsung Android; esto nos permite proveer soporte remoto lo cual es esencial para nuestros usuarios."

Luis González, Gerente de Sistema
Citizen de México

"La consola Multi-plataforma de MobiControl y el Escritorio dinámico ofrecen los niveles más altos de gestión para nuestros dispositivos Windows y Apple, haciendo la vida de nuestro personal y de nuestros clientes mucho más fácil, más segura y más satisfactoria."

Alberto Teixeira, Director General
Localiza Rent a Car



info@isoftland.com | www.isoftland.com
Buenos Aires, Argentina | + (5411) 4892-0900

ProDesk 3D

aporta mejoras a las impresiones 3D

Si pensaban que faltaba un detalle más a las impresiones 3D, aquí llegó: los cartuchos en color.



Las ferias relacionadas con la electrónica de consumo multipropósito que se llevaron a cabo en estos últimos dos años trajeron consigo una importante cantidad de novedades en materia de impresiones de objetos en tres dimensiones. A lo largo de los últimos números de Power Users vimos en diferentes secciones notas relacionadas con esta nueva modalidad de impresión de objetos, y con esta grandiosa novedad, un sinnúmero de aplicaciones posibles para este nuevo nicho de mercado que se está inaugurando. Dados los grandiosos avances mostrados en este último tiempo, ya podemos comenzar a pensar que, en los próximos años, estas impreso-

ras ocuparán su lugar en algún rincón de nuestros hogares. Ahora, en una segunda fase, empiezan a llegar mejoras para estas **impresoras 3D**, de la mano de muchos interesados en el rubro. Por el momento, solo hemos visto impresiones en 3D que utilizan únicamente colores monocromáticos, que tal vez luego sean completados a mano por una persona, para que la pieza termine de formarse en cuanto a colores. Y es allí donde entra a jugar un papel importante la firma **BotObject**, quien quiere presentar mejoras en este terreno de la mano de su impresora **ProDesk3D**. El proyecto de esta compañía muestra una renovada impresora

con un diseño vanguardista, y de dimensiones más compactas que las que vimos hasta el momento, cuya principal particularidad radica en que utiliza un cartucho adicional cargado con políacido, que dispone de cinco compartimentos. Cada uno de estos tiene un color distinto. Conjugando los diferentes políacidos lograremos obtener objetos con una amplia gama de colores. Posee un cabezal doble extrusor, que permite alcanzar una mejora importante en la velocidad de impresión. Si bien aún no se ha oficializado el precio de ProDesk3D, sus distribuidores afirman que desde agosto del corriente año, el producto ya será comercializado de manera oficial.

STICK MEDIACENTER BASADO EN RASPBERRY PI Y



Para los amantes de Raspberry Pi, llegará en breve un interesante proyecto que volverá inteligentes sus televisores HD de primera generación.

En los últimos diez años hemos encontrado un gran avance en materia televisiva. Por un lado, hicieron explosión las pantallas anchas que soportaban TV digital y de alta definición. Pasamos en un principio por los plasma, para luego recibir LCD y, por último, la tan ansiada tecnología LED. Luego llegaron los SmartTV, que revolucionaron el mundo televisivo incluyendo una interfaz inteligente, capaz de instalar aplicaciones para surfear redes sociales, navegar por Internet, disfrutar de películas a la carta como Netflix o Hulu, y hasta poder jugar con títulos de videojuegos. Por último, se acoplaron los SmartTV 3D, que nos brindan una

experiencia similar a la del cine, directamente en nuestro living. Pero a la par de la evolución de la TV, surgió un nuevo mercado, que tal vez apunta un poco a evitar que los viejos LCD terminen siendo prominentes monitores de computadoras: los stick multimedia. Dentro de las últimas novedades, podemos encontrar un novedoso stick que está naciendo en un sitio de Crowdfunding llamado Indiegogo, que busca comprimir en un envase similar pendrive un reproductor multimedia basado en XBMC. Lo mejor de ello es que incluye como motor el SoC utilizado por Raspberry Pi, con lo cual también se podrá utilizar el software específicamente desarrollado para la placa más famosa del momento. Su nombre oficial es Stealth

Nighthawk F-117A, y lleva como core el chip Broadcom BCM2835, un procesador de 700 MHz y 512 MB de RAM, que reproducen de manera holgada videos Full HD. El stick se conecta directamente al puerto HDMI y posee un cable adicional USB/mini USB para alimentar al reproductor. Si bien el stick no dispone de almacenamiento interno de fábrica, trae un slot que soporta una tarjeta microSD de hasta 32 GB. El Wi-Fi sí viene integrado. Cuando el proyecto alcance los 40.000 dólares, cifra pretendida para su financiación, entrará en producción con el objetivo de llegar al mercado masivo a un costo de tan solo 80 dólares. Pueden encontrar más información del proyecto en este link: www.redusers.com/u/3a8.

Nokia sigue luchando por su lugar en el mercado

La empresa oriunda de Finlandia no cesa la lucha por volver al lugar privilegiado que tuvo durante más de un lustro en el mercado de los dispositivos móviles. Así es como, junto con el reciente lanzamiento del **Nokia Asha 501** y el **Lumia 925**, sigue afinando el lápiz para trazar correctos lineamientos sobre las próximas tácticas que contenten a los inversores y sigan haciendo crecer a la compañía. Dentro de los planes de Nokia, podemos encontrar una noticia que denota el fuerte trabajo para implementar en los próximos *smartphones* de la compañía un dispositivo basado en **computación fotográfica**. Esta técnica engloba varios procesos que permiten a un dispositivo, en este caso las cámaras fotográficas móviles, manipular inteligentemente la información que maneja una lente, y que nosotros pasamos por

alto, a simple vista. Esto fue bautizado como **Cámaras Lytro**. La tecnología **Lytro** manipula diversas variables al momento de tomar una fotografía. A través de ellas, y haciendo uso de la computación fotográfica, podemos reenfocar una zona determinada de la imagen que tomamos, gracias a las cámaras Lytro. Nokia lleva un tiempo importante detrás de esta tecnología, la cual fue implementada hace algunos años por una empresa llamada **Pelican Imaging**.

Si bien por el momento son solo suposiciones que dejó entrever la compañía, en un futuro cercano es muy probable que los móviles inteligentes que Nokia lance al mercado puedan manipular cómodamente la computación fotográfica, y que el usuario que toma imágenes con su móvil pueda luego mejorar o enfocar la toma hacia otros puntos de la foto-

Una nueva tecnología fotográfica podrá ser parte de la nueva jugada de Nokia en los futuros smartphones.



grafía, de manera fácil y práctica. La implementación de esta novedad nos lleva a pensar si la **tecnología PureView** pasará a ser un recuerdo más de la firma, o si podrá coexistir sin problemas junto con esta novedosa implementación de toma inteligente de imágenes. Solo el tiempo lo dirá.

Adidas miCoach Smartball

Durante la final de la Liga de Campeones llevada a cabo a mediados de mayo en Europa, Adidas aprovechó el evento para mostrar en Londres una nueva pelota inteligente, con la cual se busca que equipos de fútbol se entrenen en un futuro cercano. Esta pelota tendrá un dispositivo electrónico en su interior que permitirá recopilar información relevante, la cual podrá ser analizada en tiempo real por los entrenadores de equipos. Su nombre oficial, **Adidas miCoach SmartBall**, porta en el centro de sus entrañas un sensor que permite recoger diferentes datos durante su uso. La **información es transmitida vía Bluetooth** a una aplicación, desarrollada por el momento para la **plataforma**

iOS. Dentro de la información recopilada permitirá almacenar los golpes recibidos, velocidad y altura del movimiento, y otros datos relevantes, que posibilitarán así gestionar los entrenamientos personalizados con el objetivo de mejorar la técnica del disparo en tiros libres y penales. Por debajo de la cubierta externa del balón, se encuentran determinadas zonas especiales que alojan sensores, los cuales se encargan de recopilar la información del uso de la pelota y luego, mediante el software receptor, **sugerir mejoras en el golpe inicial y así afinar la precisión del disparo**.

Toda esta información se podrá repetir virtualmente mediante el software asociado, para co-

nocer el recorrido de la pelota y así obtener las sugerencias posibles para mejorar las técnicas. Este aplicativo es un software controvertido, y aún no se sabe si en un corto o largo plazo será aceptado por la Asociación Internacional del Fútbol para su implementación definitiva.

Una pelota más un software: el futuro del fútbol y la perfección de técnicas de disparo se dejan entrever en manos de la firma de las tres tiras.



Logitech busca dar en la tecla

Lujo, textura, retroiluminación y hasta displays informativos traen estos novedosos teclados gamers, de la firma Logitech.

Los *gamers* fieles de los videojuegos en computadoras están de festejo. Actualmente Logitech unifica, dentro de su gama de periféricos exclusiva para fanáticos de

videogames, dos nuevos teclados, renovados bajo el **modelo G** de sus novedosos productos. Los teclados, que ya estaban en el mercado, recibieron un *refresh* de fábrica, con algunas novedades estéticas: **cobertura hidrófoba** y capa doble de **barniz UV**. Esta cobertura final evitará que los teclados se manchen con huellas, y permitirá que aumenten su vida útil y no resbalen ante el tipeo constante. Los teclados en cuestión también poseen características adicionales que los destacan por sobre un teclado de computadora convencional. El **G510s** dispone de **18 teclas de función**, personalizables mediante el software de Macro, que permiten almacenar en tres memorias independientes hasta **54 acciones diferentes**. Ofrece **retroiluminación** con color personalizable y una pantalla

LCD que permite ver información adicional. El modelo **G19s** integra una **pantalla en color de dos pulgadas**, con una resolución de **320x240 píxeles**, a través de la cual podrá mostrar información adicional de videojuegos, un resumen de funcionamiento de la CPU, y hasta reproducir videos de **YouTube**. También posee retroiluminación, configurable en una paleta de hasta **16 millones de colores**.

Las doce teclas de función soportan hasta **36 macros diferentes**, y por último incorpora un hub con dos puertos USB adicionales, para conectar cualquier dispositivo que requiera este puerto. El precio de estos accesorios va desde 150 hasta 240 dólares, y por el momento se comercializan, desde el pasado mes de mayo, en el viejo continente y el norte de América.



POCO A POCO, LOS VIDEOJUEGOS SE MUDAN A LA NUBE

El almacenamiento en la nube sigue ganando adeptos: ahora los juegos buscan su lugar, en pos de combatir la piratería.

Para mal de muchos y consuelo de pocos, las últimas presentaciones recientes en materia de videoconsolas o centro de entretenimientos llegaron rodeadas de novedades por doquier. La mayoría de ellas engloba la idea de, en un futuro cercano, disponer de los videojuegos en las consolas, mediante suscripción o compra virtual, lo que indica claramente que los videojuegos basarán íntegramente su funcionalidad a

través de la nube. Claros ejemplos existen ya, como los videojuegos indie que se comercializan mediante Xbox Game Store, OUYA y Valve, los cuales basan sus motores y gráficas en un sistema dependi-

ente de servidores remotos. Recientemente también se conoció el objetivo de Sony, que a corto plazo buscará generar un gran mercado de videojuegos basados en la nube, de forma independiente a su consola de juegos PlayStation. Por su parte, Microsoft reveló su plan de cobrar un porcentaje adicional a aquellos que compren videojuegos usados y los instalen en sus consolas. Si bien es una realidad que existe el chipeado de videoconsolas, es muy probable que a futuro, cuando todo se base en software, esto termine de desestimarse como una opción alternativa a la adquisición de juegos usados, o peor aún, copiados.

Por otra parte, el creciente mercado de desarrolladores independientes de videojuegos se está multiplicando de forma exponencial,

muchos de ellos motivados por la idea de hacer realidad su golpe maestro a través del videojuego que tienen en mente desde chicos. Una gran motivación creció en torno al estreno de Indie Game: The Movie, película que relata las desavenencias de programadores que buscan triunfar en el mundo del videojuego de forma independiente, y del éxito o fracaso que pueden obtener de acuerdo con los App Markets del momento. El momento ha llegado, y parece que las principales empresas de entretenimiento buscan, de una vez por todas, dar el golpe que lleve al knock-out a la piratería y el mercado de videojuegos usados, y acrecentar sus ganancias bajo el nuevo modelo de negocio denominado App Market.



¡LLEGARON LOS PACKS!



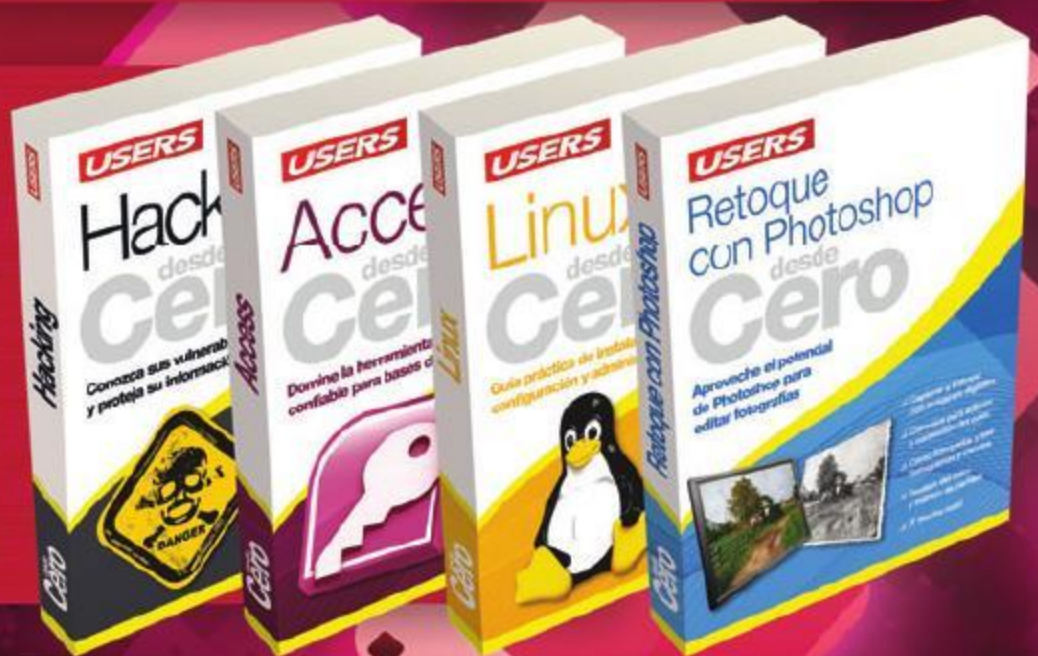
FULL EXCEL

- ▲ Super Blogger
- ▲ Dreamweaver + Fireworks
- ▲ Webmaster Profesional

¡AHORRE
UN 15%
CON ESTAS
OFERTAS!

HACKER

- ▲ Hacking
- ▲ Acces
- ▲ Linux
- ▲ Retoque con Photoshop



ROBÓTICA

- ▲ Hackers al Descubierta
- ▲ Seguridad PC
- ▲ Ethical Hacking

Para conocer otros packs disponibles ingresa a usershop.redusers.com

LLEGAMOS A TODO EL MUNDO CON OCA * Y PDL **

* SÓLO VÁLIDO PARA LA REPÚBLICA ARGENTINA // ** VÁLIDO EN TODO EL MUNDO EXCEPTO ARGENTINA

usershop.redusers.com usershop@redusers.com 54 (011) 4110-8700



ASRock ajusta sus frecuencias auditivas

Otro gran protagonista de los salones de entretenimiento que ha cobrado popularidad en estos últimos años es la computadora conocida como **HTPC**. Esta se ha ganado su lugar de buena ley, oficiando no solo como computadora personal en sí, sino también como distribuidor de contenidos multimedia a la gran pantalla que tenemos en nuestro living comedor. Estos HTPC iban generalmente portando una placa madre de buenas características, pero en todas las variantes conocidas en el mercado hasta ahora, ninguna de las marcas se había preocupado por sacar una placa madre que respondiera en cuanto a calidad de audio refiere. Si bien en los últimos años el audio integrado a los **motherboards** había mejorado considerablemente, aún se encontraba bastante lejos de lo que podía ofrecer una placa de sonido dedicada. Así fue como **ASRock** propuso ser la primera firma en cambiar el mercado, y lanzará de forma integrada a sus motherboards las placas de audio conocidas como **A-Style: Purity Sound**. Para ello, los primeros modelos de motherboard incorporarán un chip **Realtek ALC1150 7.1 HD**, que aseguran una relación **señal/ruido de 115dB**; contendrán también un amplificador incorporado especialmente diseñado para auriculares, que soportarán **audífonos con hasta 600 ohms**. Como plus, todos los componentes electrónicos que conforman la placa de audio llegarán aislados electromagnéticamente, lo que evitará que ruidos provocados por *coolers*, fuentes o el mismo procesador

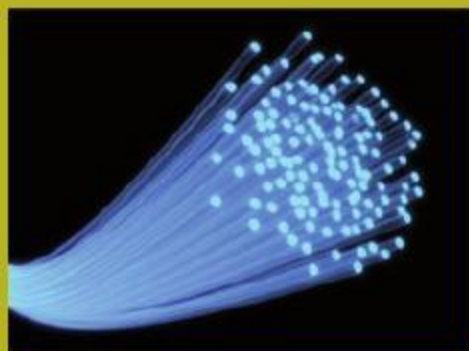
La propuesta de ASRock planea revolucionar el mercado de sonido. Los nuevos motherboards dispondrán de placas de audio de avanzada.



gráfico generen interferencia directa en el sonido. Y el broche de oro está en la compatibilidad con el sistema **DTS Connect**, que convierte en tiempo real los sonidos multimedia en flujo **DTS Multicanal**.

Por ahora no se conoce el precio real de estos equipos, pero lo que es seguro es que marcarán una gran diferencia en nuestra **Home Theater personal**. Más información, en la web oficial de ASRock: www.redusers.com/u/3a9.

POTENCIANDO EL ENVÍO DE INFORMACIÓN



La fibra óptica en paralelo permitirá generar mayores impulsos para que grandes paquetes de datos lleguen a destino más rápido y sin interferencias de por medio.

El Doctor Xiang Liu y sus compañeros de aventuras de Bell Labs comenzaron a experimentar diversas opciones para mejorar la velocidad de transferencia de la información, como la transferencia de datos a 400 Gbps a unos 13.000 km de distancia. El principal objetivo de estos científicos es poder transmitir una cantidad considerable de información en el menor tiempo posible, a través de la fibra óptica. Y para lograr llevar a cabo su cometido están experimentando mediante la aplicación de la conjugación óptica. En las primeras pruebas pretenden eliminar todo el ruido posible que pueda haber entre el punto emisor y el receptor.

Para ello, envían dos haces de luces diferentes: uno como haz de luz original, y el otro de manera conjugada, haciendo uso de un espejo óptico. De esta manera reducen la distorsión de paquetes generados en el medio de la transmisión. En el destino se anula la llegada de información espejada, mientras que otro sniffer recupera la señal original. Hasta ahora se había recurrido a estaciones intermedias para la reducción de ruido y la conjugación correcta de las señales, que a su vez generaran un nuevo impulso de la información para que llegara a destino sin problemas, pero esto no era siempre posible de lograr. Así, Bell Labs crearía

una señal complementaria en el origen de la transmisión, mientras que ambas señales serían transmitidas a la par. La fibra óptica causa ruido por el caudal extremo de información transmitida, la cual se transforma en energía para llegar a un destino. Así es como en la conjugación de señales, un software sniffer se ocupará de eliminar el ruido sobrante, para poder obtener un paquete limpio de impurezas, y transformarlo en información limpia para almacenar. Esta compleja técnica, que aún requiere una depuración en su funcionamiento, permitirá así enviar mucha información junta a una gran velocidad, sin interferencias de por medio.

¿TE ATRAEN LOS SMARTPHONES Y TABLETS?

A NOSOTROS TAMBIÉN!



NUESTRA REVISTA SOBRE DISPOSITIVOS MÓVILES.

Información super actualizada, precisa, abundante y de alto nivel técnico.

Responde tres inquietudes básicas:

- ¿Qué equipo me compro?
- ¿Cómo lo uso?
- ¿Cómo lo aprovecho al máximo?



usershop.redusers.com



usershop@redusers.com



usershop@redusers.com

MUESTRA GRATIS EN



redusers.com

Pendrives rápidos

Gran capacidad y alta velocidad son las dos características que definen a la actual generación de pendrives. Aquí, un recorrido por los destacados del mercado.

Si bien hoy en día estamos acostumbrados a manejar mucha información, y hasta archivos, en la web, en lo que se da a llamar "la nube", lo cierto es que los dispositivos físicos para el almacenamiento personal siguen siendo necesarios.

El caso más evidente es el pendrive, que todavía es enormemente utilizado por todo tipo de usuarios. Y, de hecho, con el pasar del tiempo le surgen nuevos usos. Por ejemplo, para colocar música en un **autoestéreo** o para reproducir películas directamente en un **televisor**.

En estas páginas veremos cuáles son las cuestiones que se deben tener en cuenta a la hora de elegir un pendrive en la actualidad y, además, destacaremos varios modelos interesantes del mercado.

Las protecciones contra golpes suman peso a las unidades de memoria portátil.

CAPACIDAD

La capacidad en **gigabytes** nos indica la cantidad de datos que podremos almacenar en una unidad de almacenamiento. Con



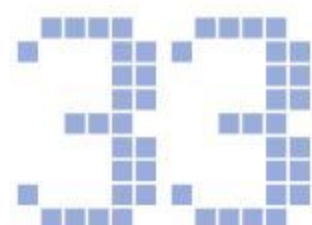
el pasar de los años esta capacidad se ha incrementado notablemente en los pendrives. Esto se debe, sobre todo, a que la tecnología para la fabricación de memorias flash se ha perfeccionado para facilitar la miniaturización de los componentes. Así, en un mismo espacio físico hoy entran chips mucho más complejos y de mayor capacidad.

A la hora de adquirir un pendrive siempre debemos buscar la mayor capacidad que nuestro presupuesto permita. Se trata de dispositivos que suelen ser muy duraderos, así que por más que ahora no necesitemos tanta capacidad, puede ser que en el futuro sí



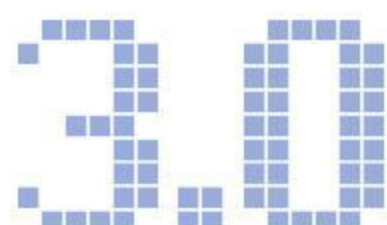
Gigabytes

Es el tamaño de los pendrives con la mejor relación entre precio y performance.



Megabytes/s

Es el bajo límite de velocidad impuesto por la muy envejecida interfaz USB 2.0.



Conectores

Necesitamos estos puertos en la PC para aprovechar su velocidad adicional.

Verbatim Store 'n' Go V3

El V3 de Verbatim es uno de los pendrives USB 3.0 más económicos del momento. Si bien su performance no sorprende, lee más rápido que cualquier unidad USB 2.0. Su velocidad de escritura deja algo que desear.

EN DETALLE

Capacidad	16 GB
Lectura	60 MB/s
Escritura	12 MB/s
Peso	10 gramos
Dimensiones	58 x 20 x 11 mm
Otros	Ficha retráctil
Precio	US\$ 1450



01

Sandisk Cruzer Fit

Este pendrive de Sandisk no se destaca por su velocidad, que es normal para una unidad con interfaz USB 2.0. Su punto destacado es la gran capacidad que ofrece por un precio muy atractivo.

EN DETALLE

Capacidad	32 GB
Lectura	~ 23 MB/s
Escritura	~12,5 MB/s
Peso	9 gramos
Dimensiones	15 x 22 x 7 mm
Otros	Indicador de actividad
Precio	\$ 250



02

Algunos
pendrives
sacrifican
performance a
cambio de un
bajo precio.



lo hagamos. Veamos un ejemplo muy común: pocos años atrás, muchos utilizaban pendrives para trasladar películas. La mayoría de ellas tenían un tamaño estándar de, más o menos, **700 MB**. Hoy en día, con la generalización de los formatos en alta definición (**720p** y **1080p**), nos vemos frente a archivos que ocupan fácilmente **2 GB**. Así, muchos pendrives que **4 GB**, que antes parecían enormes, hoy se muestran apenas suficientes o, directamente, inútiles frente a archivos que pueden superar los 8 GB. Desde luego, también hay que hacer entrar a la cuestión del precio en la decisión de compra. A veces, al pasar de un tamaño de pendrive a otro se producen saltos exagerados en la progresión de precios. En el momento de escribir este artículo, los precios escalan

de manera razonable y predecible hasta la capacidad de 64 GB. Sin embargo, al pasar a los 128 GB los precios parecen volverse locos y se ve, además, una gran disparidad entre las distintas marcas (sobre todo en el mercado latinoamericano).

VELOCIDAD

La velocidad siempre es importante en un dispositivo de almacenamiento. Mejor dicho, es crucial. ¿Por qué? Porque el almacenamiento suele ser el componente más lento de toda la cadena de componentes de una computadora. Un disco maneja los datos con una velocidad mucho menor a la que lo puede hacer un microprocesador o los chips de memoria RAM. Por otra parte, al aumentar el tamaño el tamaño de los

El puerto USB

Por otra parte, se encuentran al interfaz USB del pendrive. Las primeras “llaves de memoria USB” (como se las llamaba entonces), de pocos MB de capacidad, venían con la versión 1.1 del estándar USB. Esta interfaz limitaba la velocidad de transferencia a 12 Mbit/s, lo que se puede traducir a 1,5 MB/s (megabytes por segundo). No obstante, pronto llegó el estándar USB 2.0, que dinamizó el escenario al permitir una velocidad de transferencia de hasta 480 Mbit/s. Este equivale a 60 MB/s, pero en la vida real la performance del estándar USB 2.0 dista mucho de acercarse a su ideal, dado que generalmente no supera los 35 MB/s. Con la llegada de las unidades de varios gigabytes de capacidad, la poca velocidad de USB 2.0 se volvió preocupante. Así es que ahora tenemos entre nosotros a USB 3.0, que ofrece una velocidad máxima teórica de hasta 5 Gbit/s (es decir, 625 MB/s).

Kingston DataTraveler HyperX

03

Aquí tenemos al rey de la velocidad. Tanto en lectura como en escritura resulta más rápido que cualquier disco duro tradicional. Ideal para usuarios exigentes que no se fijan en los costos.

EN DETALLE

Capacidad	128 GB
Lectura	225 MB/s
Escritura	135 MB/s
Peso	-
Dimensiones	75 x 23,29 x 16 mm
Otros	Carcasa de metal y goma
Precio	US\$ 160 (EE.UU.)



Sandisk Cruiser Extreme

04

Sandisk también participa en la F1 de los pendrives. Aquí tenemos una atractiva unidad capaz de ofrecer una velocidad de lectura de hasta 190 MB/s. No se han publicado datos sobre la velocidad de escritura, que debe ser inferior.

EN DETALLE

Capacidad	64 GB
Lectura	190 MB/s
Escritura	-
Peso	17 gramos
Dimensiones	-
Otros	2 GB de backup online
Precio	\$ 850





Varias unidades USB 3.0 se distinguen fácilmente por el color azul de su conector principal.

archivos a transportar, aumenta también el tiempo requerido para copiarlos hacia el pendrive o desde este dispositivo hacia el disco duro. Entonces, aparte de conseguir un pendrive de la capacidad que necesitemos (o un poco más grande), también conviene cerciorarse de que será lo **suficientemente rápido**.

Tengamos en cuenta que las unidades flash más rápidas del mercado son también las más costosas. Entonces debemos considerar si realmente necesitamos tanta velocidad. Hay determinados casos en los que esta característica puede pasar a un segundo plano. Por ejemplo, si tenemos un pendrive de 16 GB sólo para almacenar **MP3** que utilizaremos en el autoestéreo. En este caso, la primera vez haremos una gran

transferencia de datos hacia el pendrive, donde seguramente colocaremos gran parte de nuestra colección de música. Luego, sólo ejecutaremos cada tanto alguna actualización menor, con temas y álbumes de nuestro agrado. Entonces, para un contenido que se mantendrá de manera estable la mayor parte del

tiempo, quizás no valga la pena gastar mucho por tener el pendrive más rápido del oeste.

Pero la "velocidad" no es algo tan sencillo de determinar o, más bien, es un concepto que involucra, por lo menos, dos parámetros. El primero es la velocidad en la **lectura de datos**. Esta velocidad indica qué tan rápido se puede copiar un contenido digital desde la unidad hacia otro dispositivo. El segundo parámetro es la **velocidad de escritura**. Es decir, qué tan rápido puede copiarse un contenido digital desde un dispositivo cualquiera (la PC, en el caso más común) hacia el pendrive. La mayoría de las veces la velocidad de lectura es más alta que la velocidad de escritura.

La clave es no adquirir un pendrive que tenga una performance estelar en la lectura de datos y sea paupérrimo en la escritura. Una unidad equilibrada, con buenos valores en ambos casos, será siempre una mejor opción, porque nos ahorrará tiempo en ambos casos. Desde el punto de vista del **hardware**, hay varios determinantes de la velocidad que podemos esperar de un pendrive. En primer lugar está la calidad de los chips de memoria flash que conforman la capacidad de almacenamiento. Estos chips pueden ser más o menos modernos, más o menos rápidos. Hay memorias flash más rápidas que otras, y también son las más costosas.



Algunos pendrives ya son más veloces que un disco duro tradicional

Lacie RuggedKey

05

Este es un verdadero pendrive a prueba de golpes. Es capaz de soportar una caída desde una altura de 100 metros gracias a su cobertura resistente.

EN DETALLE

Capacidad	32 GB
Lectura	150 MB/s
Escritura	-
Peso	30 gramos
Dimensiones	53 x 27 x 21 mm
Otros	Soporta caídas de 100 m
Precio	\$ 870



Kingston Wi-Drive

06

Este es un dispositivo USB 2.0 que puede compartir contenidos vía Wi-Fi. Está pensado para ser almacenamiento externo de smartphones.

EN DETALLE

Capacidad	32 GB
Lectura	-
Escritura	-
Peso	-
Dimensiones	121,5 x 61,8 x 9,8 mm
Otros	Wi-Fi G/N
Precio	US\$ 70 (EE.UU.)

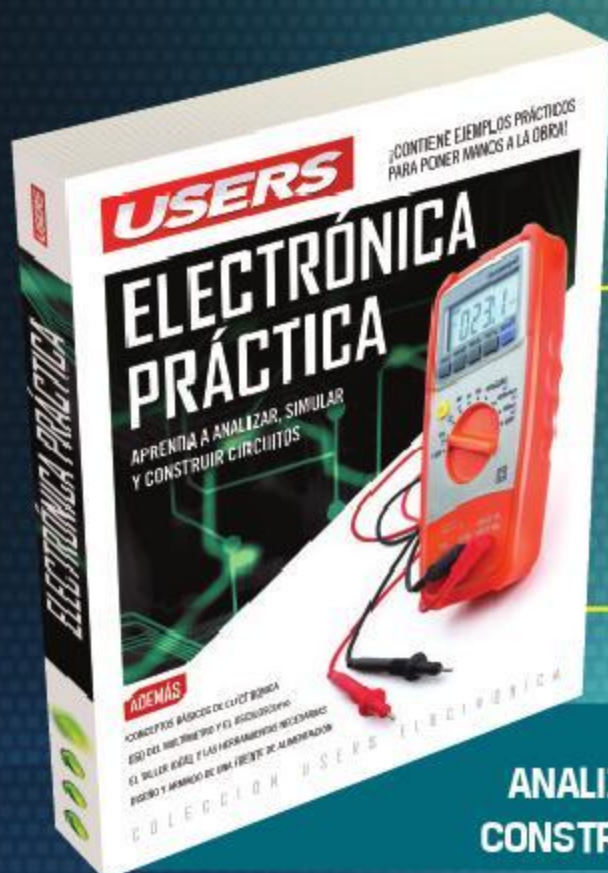


COLECCIÓN USERS ELECTRÓNICA

CADA ASPECTO DE LA ELECTRÓNICA EXPLICADO DE FORMA CLARA Y CONCISA

- Aprendizaje guiado mediante explicaciones claras y concisas
- Proyectos prácticos basados en necesidades reales
- Consejos de los profesionales
- Producciones fotográficas profesionales
- Infografías y procedimientos paso a paso

**A UN PRECIO
INCREÍBLE**



ESTE MANUAL IMPRESCINDIBLE NOS INTRODUCE A LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE LA ELECTRÓNICA Y SUS ASPECTOS PRÁCTICOS.

**APRENDA A
ANALIZAR, SIMULAR Y
CONSTRUIR CIRCUITOS**



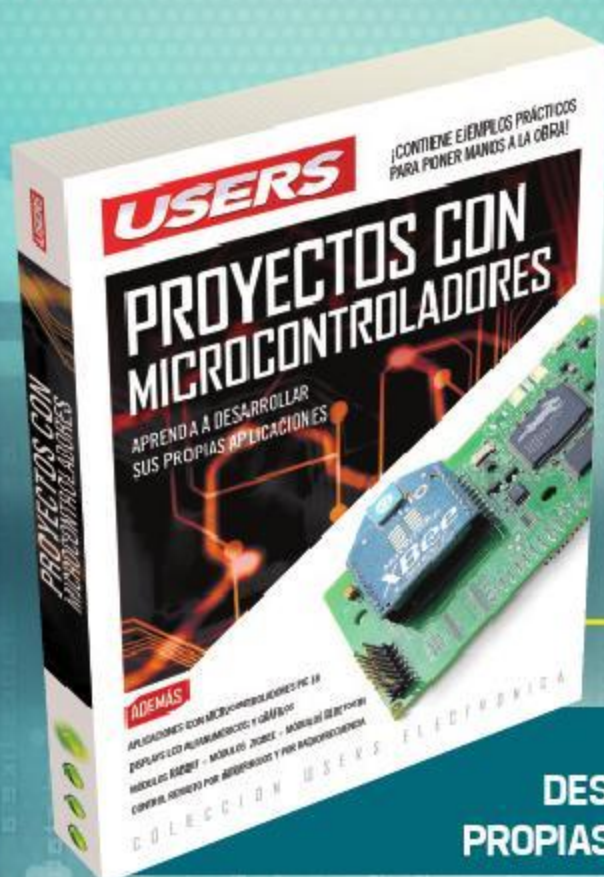
ESTA OBRA IMPERDIBLE NOS PRESENTA LOS FUNDAMENTOS DE LA ELECTRÓNICA DIGITAL Y NOS PERMITIRÁ CONOCER A FONDO LOS MICROCONTROLADORES.

**FUNCIONAMIENTO,
PROGRAMACIÓN Y
APLICACIONES PRÁCTICAS**



EN ESTA OBRA NOS INTRODUCIMOS EN LOS CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL NETWORKING Y LOS PROTOCOLOS DE COMUNICACIÓN.

**DESCUBRA CÓMO
ACCEDER REMOTAMENTE
A SUS EQUIPOS**



EN ESTA OBRA ÚNICA CONTINUAMOS CON LOS PROYECTOS CON MICROCONTROLADORES QUE COMENZAMOS EN EL LIBRO MICROCONTROLADORES.

**APRENDA A
DESARROLLAR SUS
PROPIAS APLICACIONES**

¡CONTIENE EJEMPLOS PRÁCTICOS PARA PONER MANOS A LA OBRA!



usershop.redusers.com



usershop@redusers.com



+54 (011) 4110-8700

Fabricante

ASRock

Sitio Web

www.redusers.com/u/2wk

Precio

US\$ 399,99 (EE.UU.)

PROS & CONTRAS

- ★ 14 puertos SATA
- ★ 12 puertos USB 3.0
- ★ Sin Thunderbolt

EL ESTILO VISUAL DEL SNIPER 5 ES NOTABLE. AL ENCENDERLO SE DESTACA UNA LÍNEA DE LEDS TONALIZADOS.

Gigabyte G1 Sniper 5

Analizamos un motherboard de alta gama, que apuesta a ofrecer una gran cantidad de funciones para atraer tanto a gamers como a overclockers experimentados.

La llegada de la nueva generación de procesadores de Intel (Haswell, del que hablaremos a fondo en nuestra próxima edición) trae consigo una camada de motherboard construidos alrededor del nuevo socket LGA 1150. Aquí analizamos uno de los más destacados de la gama alta, el G1.Sniper de Gigabyte.

LA NUEVA PLATAFORMA

La nueva plataforma de Intel se basa en el procesador Haswell, el socket LGA 1150 y el chipset Z87. Algo interesante es que este socket mantiene el mismo sistema de amarre que en los LGA 1156/1155, así que se pueden utilizar coolers de la generación anterior. El Sniper 5 es un motherboard para los que quieren arrancar en el mundo del LGA 1150 con todo. Se trata de una especie de Formula 1 con características exclusivas para **gamers y overclockers**. Su precio de US\$ 410 (en los Estados Unidos) lo perfila como un producto "Premium", pero para quienes gustan del hardware, sus abundantes funciones y sólida ingeniería justifican la inversión.

En principio, el Sniper 5 es un motherboard grande, en formato **XL-ATX** (30,5 x 26,4 cm). Esto se debe a que ofrece 4 slots PCI Express x16, que le permiten ofrecer compatibilidad para configuraciones gráficas cuádruples SLI o CrossFire. Como el chipset Intel Z87 no tiene las líneas PCIe necesarias para semejante tráfico de datos, Gigabyte ha integrado en este motherboard un controlador especial que suma las líneas requeridas. Así, cuando se utilizan cuatro placas, se puede disfrutar de un esquema x8/x8/x8/x8 (o sea, 8 líneas PCIe para cada tarjeta gráfica).



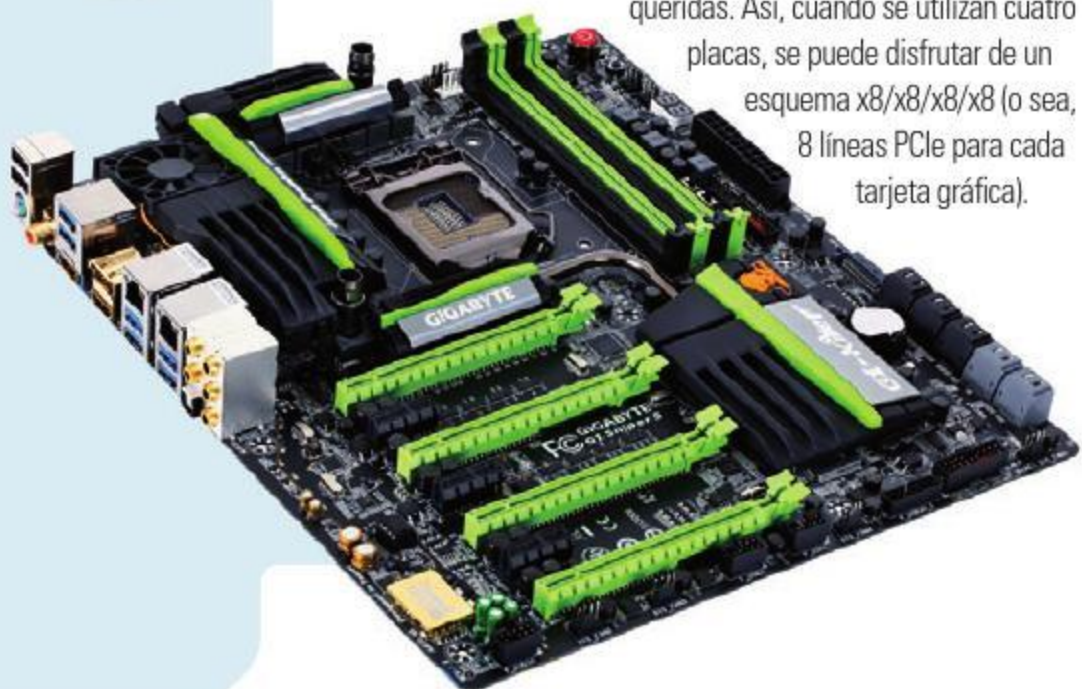
PARA DAR LUGAR A LOS CUATRO SLOTS PCIe X16, SE UTILIZA EL FORMATO EXTENDIDO LLAMADO XL-ATX.

OVERCLOCKING

El motherboard dispone de un menú de configuración de BIOS totalmente gráfico, que utiliza mouse y teclado sin problemas. Lo que nos resultó agradable es que allí encontramos tanto las opciones finas para los overclockers avezados como opciones simplificadas para los gamers que quieren mejorar rápidamente el rendimiento pero no hacen del hardware su hobby. Por ejemplo, para extremos del hard: el sistema de energía se basa en **16 fases**, lo que garantiza una

Características técnicas

Socket	LGA 1150
Chipset	Z87 Express
Procesadores	Haswell
Memoria	DDR3, cuatro zócalos hasta 32 GB
Expansión	4 PCIe x16, 3 PCIe x1
Almacenamiento	10 SATA 6G
Formato	XL-ATX
Otros	SLI y CrossFire x4 Audio Creative





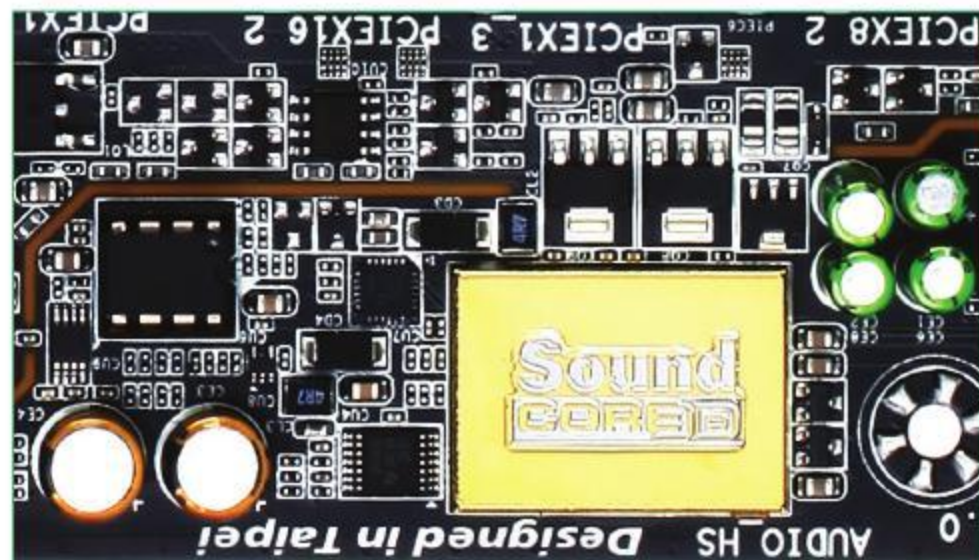
tensión sin fluctuaciones incluso bajo cargas extremas. Además, en un extremo del PCB se presentan puntos de contacto para la medición directa de los voltajes más importantes mediante un instrumento externo.

Para lograr rendimiento rápidamente y sin dificultad: el BIOS ofrece presets (configuraciones prearmadas) para **overclockear** el procesador Core i7 a distintas velocidades (4,3 GHz, 4,5 GHz, etc.). Basta con elegir el resultado deseado y el Sniper 5 se encargará de realizar los ajustes por nosotros. ¡Genial! En nuestra placa de pruebas había presets para Core i7 pero no para Core i5. Calculamos que estos presets se sumarán con una actualización e BIOS.

Otro sector donde notamos una buena simplificación para ayudar a los gamers es en la configuración de la memoria RAM. Allí se ofrecen tres presets para la aceleración de los timings: **[Turbo]** y **[Extreme]**. Desde luego, el ajuste manual con sus múltiples opciones sigue estando también allí.

Por otra parte, el sistema de refrigeración de los reguladores de voltaje y del chipset es muy sólido. La sección de los VRM (crítica para obtener lo máximo de un procesador) viene con un pequeño ventilador y los conectores necesarios para enchufar mangueras de un sistema de watercooling.

AQUÍ VEMOS EL CHIP
SOUND CORE 3D DE
CREATIVE.



MÁS PUERTOS

Los puertos de almacenamiento SATA son 10, todos del tipo **6G**. Seis de ellos son provistos por el chipset Z87 (una gran mejora con respecto a los dos del Z77) y se deben a un controlador Marvell agregado por Gigabyte. El panel trasero es también muy interesante. Allí encontramos seis puertos **USB 3.0**, todos provistos de manera nativa por el chipset Intel. Además tenemos dos USB 2.0 y un puerto PS/2 mixto (para mouse o teclado, un toque "legacy" que no esperábamos). La salida de video está conformada por dos puertos **HDMI** y un **DisplayPort**. La salida analógica (VGA) se ha dejado por fin de lado, lo que no debería ser un problema para el usuario que arma una PC último modelo de alta gama. Además, podemos ver dos conectores RJ-45 de red. Se trata de puertos Gigabit. Uno de ellos es provisto por el chipset Intel y el otro es una de las cuestiones más interesantes de este motherboard. Se trata de un puerto provisto por un controlador Killer E2201, que incluye su propio coprocesador para acelerar lo más posible el funcionamiento de la red y así reducir el ping durante las sesiones de juegos multiplayer.

AUDIO PARA EXQUISITOS

Sabemos que en el planeta de las placas de sonido cayó un meteorito gigante. O algo así, porque casi se extinguieron. Sin embargo, no son pocos los usuarios exigentes que no se conforman del todo con el sonido onboard "normal" provisto por controladores Realtek o VIA. Es por eso que en este apartado, en el Sniper 5, Gigabyte decidió permitirse otro lujo: un chip de sonido **Creative Sound Core 3D**. A esto le suma capacitores especiales para sonido de alta gama y la posibilidad de cambiar el componente "Op-Amp" para variar la coloración del sonido a gusto. El motherboard trae una pinza especial y un Op-Amp de reemplazo. Además, Gigabyte piensa vender un kit con tres Op-Amps adicionales, cada uno con diferentes cualidades sonoras. El chip Sound Core 3D se encuentra blindado para evitar ruidos electrónicos e interferencias. Si a esto sumamos la circuitería especializada, tenemos una solución de audio de alta calidad que nos hará olvidar de los dinosaurios.

CONCLUSIÓN

En definitiva, nos encontramos con un motherboard increíblemente maduro y cargado de funciones para acompañar a un chip rápido de la serie Haswell. No está pensado para ahorrar, sino para pisar fuerte el acelerador. Lo que destacamos es que toda la tecnología y desarrollo que se ha aplicado al overclocking no se restringe a los hobbistas del hardware más extremos. Al contrario, el Sniper 5 tiene la virtud de ofrecer configuraciones rápidas que también lo hacen muy recomendable para los que gustan de ganar rendimiento extra, pero prefieren hacerlo de manera fácil.

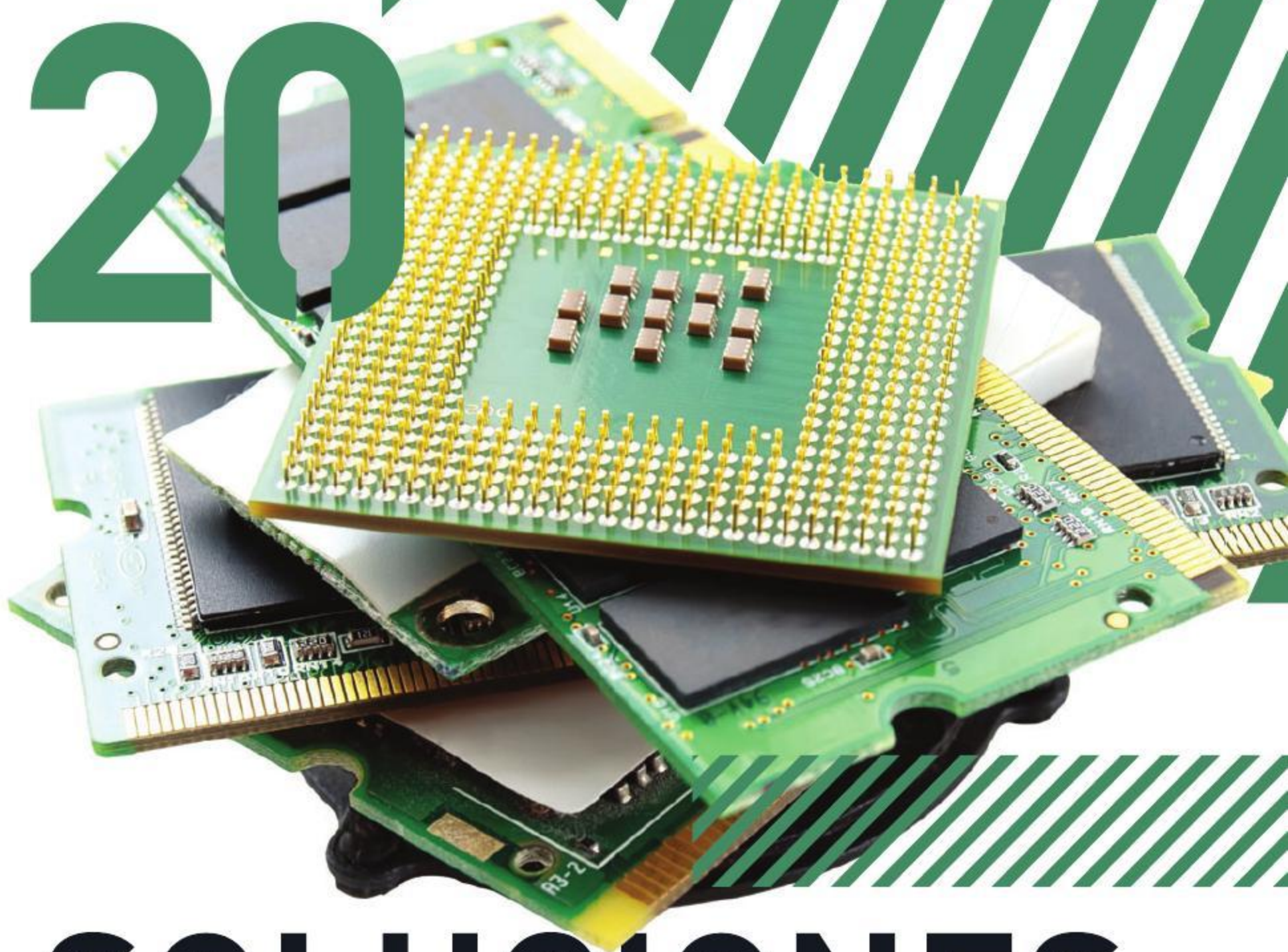
Adrián Mansilla | amansilla@redusers.com

UN PANEL
TRASERO
COMPLETO:
DUAL LAN
GIGABIT,
MUCHOS
PUERTOS
USB 3.0
Y DOBLE
SALIDA HDMI.

Wireless

Si bien uno de los puntos fuertes del Sniper 5 es la calidad de su conectividad en LAN cableada, no se queda atrás cuando se trata de Wi-Fi. Incluye una placa PCIe x1 para brindar conexión a redes 802.11 b/g/n. Además, soporta Bluetooth 4.0. En este caso nos gusta que la plaquita traiga su propia antena y, además, permita la colocación de dos antenas externas estándar a gusto del usuario.

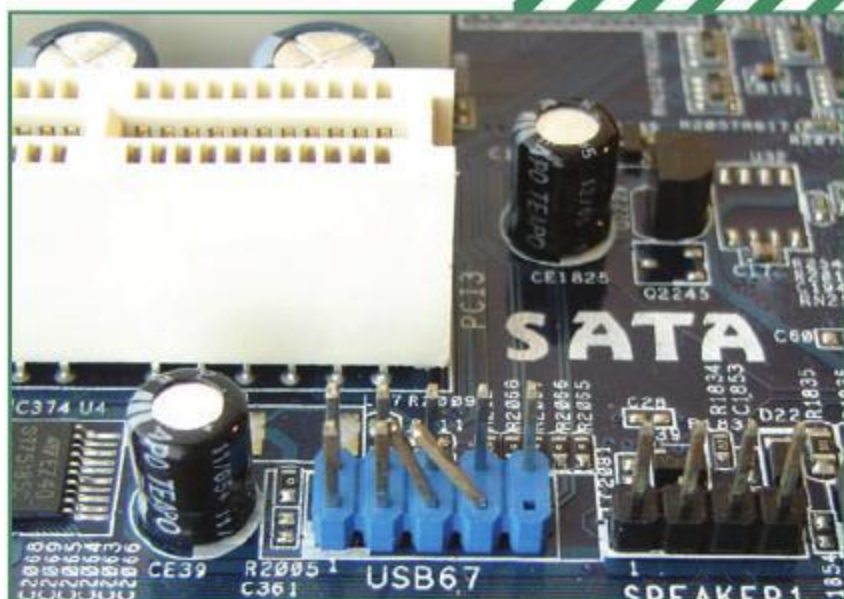
20



SOLUCIONES A PROBLEMAS DE HARDWARE

Esta guía presenta la lógica y procedimientos técnicos para resolver problemas comunes. En una PC las fallas más simples de detectar generalmente son las que están ligadas a componentes específicos, como la placa de audio, la unidad óptica o el mouse. Por otra parte, los desperfectos más difíciles de encontrar son los relacionados con la inestabilidad y los casos en que una PC no enciende. Esto ocurre porque entran en juego varios componentes críticos: la placa base, el microprocesador, la memoria, la tarjeta gráfica y la fuente de energía.

Por Javier Richarte | javier.richarte@gmail.com



Si trabajamos dentro del gabinete con mucha fuerza y sin tomar las precauciones básicas, podemos generar estos descuidos que provocarán un cortocircuito al dar arranque a la PC.

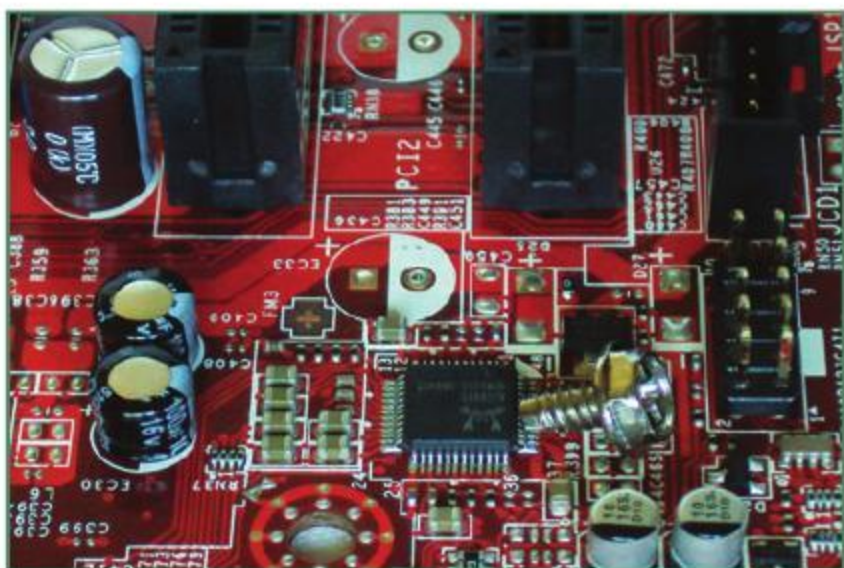
1. LA PC NO ENCIENDE

Cuando una computadora no enciende, debemos verificar si la **fuerza** le está entregando **energía** al resto de los componentes internos. La mejor forma de comprobar esto es observando si los coolers, tanto del procesador, como los del gabinete o tarjeta gráfica, como así también el ventilador propio de la fuente, están girando mientras mantenemos encendido el equipo.

Existe una forma muy simple de comprobarlo: en el momento que damos arranque, debemos mirar fijamente a alguno de los coolers de la PC. Si el ventilador que estamos observando se mueve ligeramente y se detiene, es debido a un cortocircuito en el equipo.

Esta forma tan fácil de comprobar la existencia de cortocircuitos es posible gracias a la línea que une la fuente con el motherboard, llamada **Power Good**, que tiene un retraso de unos milisegundos. En ese breve lapso la fuente ya comienza a enviar tensión a los dispositivos. Pero entonces Power Good avisa que hay un cortocircuito y se corta el suministro, para evitar mayores daños al equipo o a la fuente en sí.

En caso de que el desperfecto siga ocurriendo incluso después de haber desconectado todas las **placas de expansión y unidades de almacenamiento**, debemos centrar nuestra mirada en el **motherboard**. Es muy posible que haya dos o más bornes (o pines) en contacto por error. Por ejemplo:



Un pequeño descuido como un tornillo olvidado dentro del gabinete puede provocar que un equipo entre en cortocircuito y se dañe al encenderlo.

los conectores que alimentan algún ventilador (CHA_FAN o VGA_FAN) que no se estén utilizando y, por accidente o una mal trabajo de nuestra parte, hayan quedado en contacto y –por ende– en cortocircuito. Es allí cuando debemos desconectar el equipo de la corriente eléctrica y con un destornillador plano o una pinza de punta enderezar los pines torcidos hasta su posición original.

2. REESTABLECER LA CMOS RAM

Se trata de una pequeña memoria RAM integrada en el motherboard y que contiene las configuraciones personalizadas del BIOS. Resulta fácilmente corruptible a causa de desperfectos eléctricos (fluctuaciones bruscas en la tensión de línea o a causa de fuentes de energía genéricas o de muy baja calidad). En casos extremos, el contenido de esta memoria queda completamente ilegible para el BIOS del motherboard, razón por la cual el equipo no enciende.

Para borrar el contenido de esta memoria, todos los motherboards incluyen un jumper, llamado **CMOS Clear** o **Clear RTC**, para borrar y regenerar su contenido.

Generalmente es fácil encontrar este puente de tres pines en la placa, porque es el más cercano a la pila CR2032. Claro que en algunos modelos de placas base puede estar más alejado. Es allí donde debemos acudir al manual de esa placa madre para ubicar con certeza el jumper de borrado de CMOS. También debemos tener en cuenta que algunos motherboards modernos no incluyen el jumper, sino un pequeño botón para realizar el borrado. Veamos los pasos para un borrado seguro:

- 1) Apagar el equipo y desenchufar la computadora de la corriente de línea. Pulsar el botón de encendido una vez más para que se descarguen los capacitores.
- 2) Ubicar el jumper Clear CMOS y retirarlo. Generalmente, en el caso del Clear CMOS, es de color rojo.
- 3) Insertar el jumper en la posición opuesta (comúnmente es la posición 2-3).
- 4) Dejarlo unos segundos en esa configuración.
- 5) Retirarlo y volverlo a colocar en la posición original. Enchufar nuevamente el equipo y encenderlo.



3. DIAGNÓSTICO POR POST

Al encender la PC lo primero que hace el procesador es dar la orden que ejecuta el programa BIOS. Éste realiza una comprobación a los componentes hardware críticos como la memoria RAM, el procesador, la interfaz de video y a los discos duros instalados. Al término de esas comprobaciones ordena la carga de la BIOS de la placa de video y también busca BIOS de otros dispositivos como unidades ópticas, placas controladoras y de red. En su fase final, se rastrean las unidades booteables y se ejecuta el bootstrap.

Listaremos los principales componentes que el POST se encarga de comprobar y su orden. Si bien tanto el orden como los dispositivos a testear varían con cada fabricante de BIOS, podemos decir que estos son los más comunes: procesador, DMA, teclado, los primeros 64 KB de memoria RAM, controlador de interrupciones, controlador caché, controladora de video, RTC (reloj de tiempo real), memoria RAM superior a los primeros 64 KB, discos duros y unidades ópticas.

Inicialmente tratamos los temas referidos al diagnóstico y la solución de problemas de arranque cuando un equipo está en estado crítico. Es decir, al encenderlo, la pantalla permanece en negro y no hay respuesta de ningún tipo.

En este caso veremos los métodos que tiene toda PC para notificarle al técnico o al usuario qué tipo de problema está ocurriendo. Existen dos tipos de notificaciones de error por parte del motherboard.

El primero es mediante **beeps de error**: pitidos que se emiten por el altavoz (PC speaker) en el momento del inicio. El significado de los códigos sonoros se puede consultar en <http://goo.gl/C796v>.

El segundo tipo de notificación de errores es por medio de **mensajes en pantalla**: se indica el error en la pantalla inicial del POST, en modo texto, con un código numérico y una brevísima descripción del error. Esto nos puede ayudar o, al menos, orientar, para descubrir el origen de la falla.

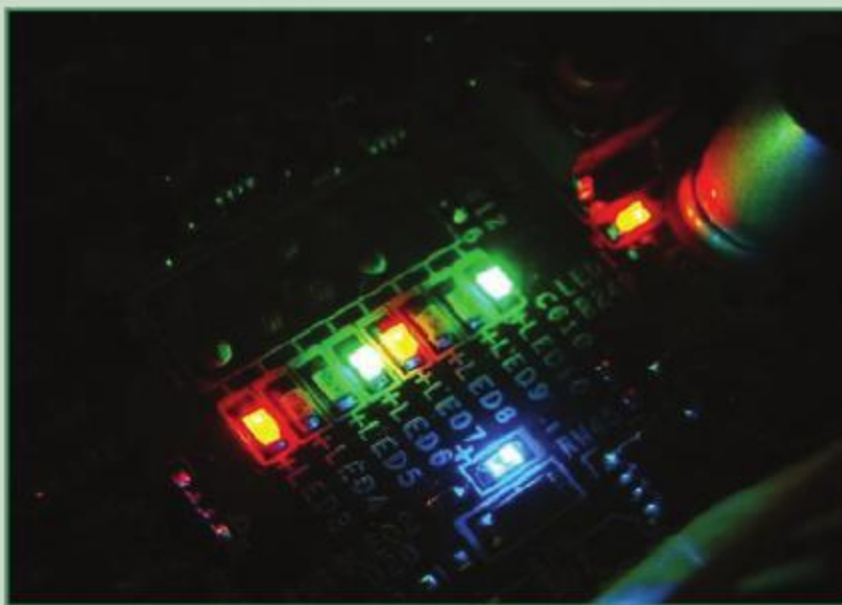
Para obtener este reporte automático por parte del BIOS debemos asegurarnos que el pequeño parlante interno (PC speaker) esté funcionando y que su ficha esté bien conectada a los respectivos bornes de la placa base. Nunca está de más tener uno de estos parlantes de repuesto, en nuestra caja de herramientas, en caso de que algún equipo que tengamos que revisar no posea altavoz o esté fuera de servicio.



Ante un problema de arranque de la PC es aconsejable retirar los módulos de memoria RAM para volver a insertarlos con firmeza, o cambiarlos de zócalo.



Lo primero que vemos en pantalla al encender la PC es la pantalla del POST. Si alguna unidad o la memoria fallan, se nos notificará en esta instancia.



Otros métodos de comunicarse con el usuario cuando el sistema tiene un problema crítico es mediante una combinación de luces en el motherboard.

4. MÓDULO DE MEMORIA FALTANTE O FALLADO

No significa precisamente que no esté colocado el módulo o que esté fallado. Hay varios aspectos a verificar antes de decir que, última instancia, efectivamente el módulo de memoria está dañado. Estos procedimientos también sirven para descubrir el resto de los problemas relacionados con la memoria RAM.

- 1) Verificar que el módulo esté bien colocado y en el primer zócalo (Por ejemplo, DIMM 1. En algunos casos puede llamarse DIMM 0).
- 2) Asegurarse de que estamos insertando el módulo en la orientación correcta en el zócalo y que encastre firmemente.
- 3) Cambiar el módulo de zócalo. O usar un solo módulo.
- 4) Retirar el módulo y realizarle una limpieza a los contactos con un hisopo embebido en alcohol isopropílico o con una goma de borrar. Limpiar la ranura de memoria con aire comprimido en aerosol. Si estos cuatro pasos no solucionan el problema, se determina que el módulo de memoria RAM está dañado y debemos reemplazarlo.


```

C:\>chkdsk /?
Comprueba un disco y muestra un informe de estado

CHKDSK [unidad:] [/P] [/R]

[unidad:]      Especifica la unidad para comprobar
/P            Comprueba incluso si la unidad no está marcada como
              defectuosa
/R            Ubica sectores dañados y recupera información
              legible (implica /P)

CHKDSK se puede usar sin ningún parámetro, en cuyo caso la unidad
actual se comprueba sin parámetros. Puede especificar la lista de
parámetros.

CHKDSK requiere el archivo AUTOCHK.EXE. CHKDSK ubica automáticamente
el archivo AUTOCHK.EXE en el directorio de inicio. Si no se encuentra
en el directorio de inicio, CHKDSK intentará ubicar el CD de instalación
de Windows. Si no se encuentra el CD de instalación,
CHKDSK pide al usuario la ubicación del archivo AUTOCHK.EXE.

C:\>

```

Aquí vemos a **chkdsk** listo para ser ejecutado desde la consola de comandos de Windows. Al agregar el modificador **"/?"** podemos obtener ayuda adicional sobre este comando.

```

Checking file system on C:
The type of the file system is NTFS.

One of your disks needs to be checked for consistency. You
may cancel the disk check, but it is strongly recommended
that you continue.
Windows will now check the disk.

CHKDSK is verifying files (stage 1 of 3)...
File record segment 124452 is unreadable.
File record segment 124453 is unreadable.
File record segment 124454 is unreadable.
File record segment 124455 is unreadable.
File verification completed.
CHKDSK is verifying indexes (stage 2 of 3)...
Deleted invalid filename CAT8533GCA3JCWTCADQ1PACA7FISV6CAJ13H*
TUJ9H9CADXN1DQCA02G6B1CA2NN5'3CAYR90XSCAMV0XUHCW9FDEUCAZA3L4SCA
EOQCALAWXEMCA0BNPP9CABGVF0DCAC90C25 (124452) in directory 121742
minor file name errors in file 124452.

```

Verificación programada del disco duro que se está llevando a cabo durante el arranque.

5. ERRORES FÍSICOS EN DISCOS DUROS

Estos errores afectan a la superficie magnética donde se encuentran los datos alojados. Son los problemas más complejos de resolver y no siempre se pueden recuperar los datos almacenados. Se manifiestan mediante los siguientes síntomas:

- Problemas para acceder a la partición o al reformatear.
- Pérdida parcial o completa de datos.
- Ruidos mecánicos al encender el equipo.
- Ruidos mecánicos durante la carga del sistema operativo.
- Ruidos mecánicos notorios al abrir ciertos archivos.
- Evidente lentitud al realizar lecturas o escrituras en la unidad.

Si alguna de estas fallas se presentan, lo más probable es que estén relacionadas con un problema de superficie del disco. También pueden deberse al brazo actuador como a la placa controladora interna. En estos casos, para descartar posibilidades y aislar el problema, debemos ejecutar algún software de análisis de superficie. Al finalizar, el mismo indicará si hay sectores defectuosos, la cantidad y el estado de cada sector con problemas. Existe una herramienta llamada **chkdsk**, y es posible ejecutarla desde Windows. Para eso ingresamos a **[Mi PC]** y hacemos clic derecho sobre la unidad que deseamos verificar. Elegimos la última opción del menú contextual (**[Propiedades]**). En la solapa **[Herramientas]** debemos pulsar un botón dentro de la sección **[Comprobar errores]**, llamado **[Comprobar ahora]**. Podemos ejecutar **chkdsk** también desde la consola de comandos de Windows, aunque en modo de

20 SOLUCIONES HARD

sólo lectura. Esto es debido a que el volumen está en uso y si se encuentran errores, los mismos no podrán ser reparados. Este comando nos aconsejará programar un análisis en el próximo inicio de Windows.

Al ejecutar **chkdsk /F** con el modificador **"/F"**, **chkdsk** intentará corregir los errores en la partición, pero en el siguiente reinicio. También podemos agregar un segundo modificador **"/R"**. El comando completo sería **chkdsk /F /R**, y cumple la función de buscar sectores dañados e intentar recuperar la información ubicada en ellos, moviéndola hacia otros sectores en buen estado.

6. LA PC NO ENCIENDE (2º ROUND)

Cuando una PC no enciende existe una gran variedad de causas posibles. En estos casos muchos usuarios suelen sospechar de la fuente de alimentación, ya que es la que provee energía a todos los dispositivos internos, pero hay una serie de componentes a descartar antes que la fuente. Veamos la lista de posibles causas que provocan fallas en el encendido, es decir, cuando obtenemos una pantalla negra en el monitor, aunque con su luz indicadora encendida, al encender la PC: módulos de memoria RAM, procesador, motherboard, tarjeta gráfica, unidades de disco, fuente de alimentación, monitor, placas de expansión, componentes externos, línea eléctrica, y cables del panel frontal.

Con **verificar** nos referimos a retirar y volver a conectar con mayor firmeza los componentes, o retirar y limpiar contactos. También podemos reemplazar partes para ir descartando posibles causas al problema de arranque.

A veces puede ocurrir que el problema se deba a que, por algún error inesperado de tipo eléctrico, el BIOS ha perdido su configuración correcta. En este caso deberemos cargar los valores predeterminados (defaults) y realizar los ajuste que consideremos necesarios.



Cuando manipulemos el interior de la PC y sus componentes aislados, se recomienda colocarse una pulsera antiestática conectada a algún mueble metálico para evitar daños.

7. ERRORES LÓGICOS EN DISCOS DUROS

Generalmente son los más simples de resolver. En el mercado existe gran cantidad de soluciones software para detectar y reparar este tipo de problemas frecuentes, relacionados con la estructura lógica de estas unidades: descriptor de medios, partición, formato, estructura de directorios y de archivos, espacio libre, etc.

Estos problemas tienen solución, siempre y cuando se haga un mantenimiento periódico a las unidades de disco. Con correr periódicamente alguna herramienta como `chkdsk` alcanza para que nuestros discos estén libres de error. Es recomendable, además, que ante un apagado incorrecto del equipo, se permita concluir el proceso de detección de errores en las unidades que aparecerá automáticamente en el siguiente arranque del equipo. La relevancia de esto radica en que la mayoría de los apagados incorrectos provienen de apagones o fluctuaciones en la tensión eléctrica de entrada, lo cual afecta enormemente a las computadoras y, por sobre todo, a los discos duros.

Comando `chkdsk`: tal como se lo describió antes, puede ejecutarse desde la consola de comandos y con los mismos parámetros. `chkdsk` realizará las tres comprobaciones de rutina a nivel lógico (archivos, índices y descriptores de seguridad) más una búsqueda de sectores defectuosos y una posible reasignación de la información alojada en ubicaciones sanas y seguras.

En definitiva, `chkdsk` puede reparar la estructura de directorios y archivos cuando no es posible acceder a algún archivo o carpeta, recuperar clústeres perdidos, entre otras tareas.

8. Error de SMART en el POST

SMART es una tecnología de **auto-monitoreo, análisis y reporte de errores de disco**, los cuales son predecibles. SMART sólo funciona si el BIOS y la unidad soportan esta tecnología y si está habilitada la función desde el BIOS Setup. Ubicando sensores en partes estratégicas y llevando un historial, la propia unidad puede conocer el progreso de ciertos componentes y parámetros a través del tiempo. Si estos valores varían drásticamente en lapsos cortos

Descripción del dispositivo						
WDC WD5000BPVT-22HXT1 (WD-WX71A51E4742)						
ID	Descripción de atributos	Intervalo	Valor	Peor	Datos	Estado
01	Raw Read Error Rate	51	200	200	0	OK: el valor es normal
03	Spinup Time	21	202	200	900	OK: el valor es normal
04	Start/Stop Count	0	89	89	11150	OK: siempre pasa
05	Reallocated Sector Count	140	200	200	0	OK: el valor es normal
07	Seek Error Rate	0	200	200	0	OK: siempre pasa
09	Power-On Time Count	0	99	99	1282	OK: siempre pasa
0A	Spinup Retry Count	0	100	100	0	OK: siempre pasa
0B	Calibration Retry Count	0	100	100	0	OK: siempre pasa
0C	Power Cycle Count	0	100	100	292	OK: siempre pasa
0F	Mechanical Shock	0	1	1	21708	OK: siempre pasa
C0	Power-Off Retract Count	0	200	200	23	OK: siempre pasa
C1	Load/Unload Cycle Count	0	115	115	256947	OK: siempre pasa
C2	Temperature	0	111	103	36	OK: siempre pasa
C4	Reallocation Event Count	0	200	200	0	OK: siempre pasa
C5	Current Pending Sector Count	0	200	200	0	OK: siempre pasa
C6	Offline Uncorrectable Sector C...	0	100	253	0	OK: siempre pasa
C7	Ultra ATA CRC Error Rate	0	200	200	0	OK: siempre pasa

El apartado SMART de Everest nos informa acerca de estado de cada uno de los parámetros y si alguno de ellos está por presentar una falla.

de tiempo, se puede predecir que, cuando se alcanza el valor máximo tolerable para un parámetro dado, el disco fallará o dejará de funcionar.

El POST nos notifica únicamente cuando un parámetro crítico ha alcanzado un valor riesgoso y muestra una leyenda para que se efectúe una copia de seguridad de los datos y la unidad sea reemplazada lo antes posible. Estos son los tres posibles mensajes de SMART durante el arranque del equipo.

- **S.M.A.R.T. Capable but disabled:** no se trata de un error. Este mensaje indica que la unidad de disco duro es compatible con la tecnología de predicción de errores SMART, pero la misma está desactivada en el BIOS Setup. Pese a la leve merma de rendimiento general en el sistema, es conveniente tener esta opción activada, para que se puedan pronosticar fallas en los discos duros.

- **S.M.A.R.T. Capable and status OK:** no se trata de un error. Este mensaje indica que la unidad de disco duro es compatible con la tecnología SMART y su estado es óptimo.

- **S.M.A.R.T. Capable and status bad. Backup and replace:** este mensaje está indicando que hay un error en el disco duro. La tecnología SMART está pronosticando una falla inminente en la unidad. Se recomienda realizar una copia de seguridad de los datos y reemplazar la unidad de inmediato.

Fixed Disk 0: PM-WDC WD740GD-00FLA1
Fixed Disk 1: SM-WDC WD2000JD-22HBB0
ATAPI CD-ROM 3M-NEC DVD_RW ND-3550A

Pri Master Hard Disk:S.M.A.R.T. Status BAD, Backup and
Press <F4> to Resume

Uno de los mensajes más temidos del POST: nuestro disco duro fallará inminentemente y se nos aconseja respaldar sus datos y reemplazarlo.

9. PANTALLA AZUL DE LA MUERTE

Una BSOD (o Blue Screen of Death) es la forma de informar un error crítico bajo los sistemas operativos Microsoft Windows. Las pantallas azules no son las culpables de nada, al contrario, son una gran ayuda para los usuarios o para el personal de soporte técnico. Muestran un detallado resumen del error, lo que es de utilidad para solucionar la falla.

Los causantes de una BSOD ser diversos factores: errores en archivos del sistema operativo, exceso de temperatura del procesador o northbridge, mala instalación de controladores de dispositivo, conflicto de recursos entre dos o más dispositivos, problemas en el disco duro, memoria RAM defectuosa, errores en el registro de Windows o placa de expansión defectuosa.

Puede ser que no lleguemos a leer la pantalla porque la PC se reinicia automáticamente. En este caso, para desactivar el reinicio automático, hay que ir a **[Sistema]**, dentro del **[Panel de Control]**, ingresar en la solapa de **[Opciones avanzadas]**. Allí debemos entrar en la opción de **[Configuración]** en **[Inicio y recuperación]**. En este lugar sacaremos el tilde de la opción de **[Reiniciar automáticamente]**. También se puede desactivar la opción de reinicio automático en las versiones más recientes Windows, al pulsar **<F8>** mientras se enciende el equipo. La opción estará allí presente.

En lo más alto de una pantalla con fondo azul, se muestra un número hexadecimal que indica el código de error y una descripción del problema. Por ejemplo:

```
***STOP: 0x000000B3 (0x00000000, 0xB583C432, 0x0A000000)
DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL
```

El código que está ubicado luego del "STOP" es la parte más importante de toda la pantalla. Se lo conoce como **bug check code**. Usando esta referencia podremos ubicar el error, su correspondiente descripción y posibles soluciones. Para eso podemos valernos del buscador del sitio web de soporte de Microsoft: <http://support.microsoft.com/search/?adv=1>.

10. TARJETA GRÁFICA FALLADA

Se aplica a otros errores relacionados a la interfaz de video. También debemos realizar una serie de procedimientos antes de reemplazar la tarjeta gráfica:

- 1) Cerciorarse de que la placa está completamente insertada en el zócalo.
- 2) Limpiar los contactos de la placa con la ayuda de hisopo y alcohol isopropílico o bien, con una goma de borrar. Los ambientes con humo de cigarrillo son enemigos de la buena comunicación entre placas y el motherboard. Además, se recomienda limpiar el interior de la ranura con aire comprimido.

```
*** STOP: 0x0000001E (0x80000003, 0x80106fc0, 0x8025ea21, 0xfde629e8)
Unhandled kernel exception c0000017 from fa8418b4 (8025ea21, fde629e8)

Dll Base Date Stamp - Name
80100000 2bc154c9 - ntoskrnl.exe
80258000 2bd49e28 - nrc710.sys
80267000 2bd49e63 - esidisk.sys
fa800000 2bd49e66 - Flcppy.SYS
fa820000 2bd49e76 - Null.SYS
fa840000 2bdaab90 - 18042prt.SYS
fa860000 2bd49e6f - khdc1aex.sys
fa880000 2bd49cbe - Videoport.SYS
fa8a0000 2bd4a1ce - Vga.SYS
fa8c0000 2bd49e63 - nps.sys
fa940000 2bd49e6f - MDIS.SYS
fa970000 2bd49712 - TDI.SYS
fa980000 2bd72406 - streams.sys
fa9c0000 2bd5b1d7 - usbaer.sys
fa9e0000 2bd49e78 - Parallel.sys
faa00000 2bd49739 - mup.sys
faa10000 2bd6f2a2 - srv.sys
faa60000 2bd6f28c - xdr.sys

Address dword dump Dll Base
801afc20 80106fc0 80106fc0 00000000 00000000 80149905 - Name
801afc24 80149905 80149905 ff8e6b3c 80129c2c ff8e6b94 8025c000 - SCSIPOAT.S
801afc2c 80129c2c 80129c2c ff8e6b94 00000000 ff8e6b94 80100000 - ntoskrnl.e
801afc34 801240f2 801240f2 ff8e6df4 ff8e6f60 ff8e6c53 80100000 - ntoskrnl.e
801afc34 80124f16 80124f16 ff8e6f60 ff8e6c3c 8013ac7e 80100000 - ntoskrnl.e
801afc34 8013ac7e 8013ac7e ff8e6df4 ff8e6f60 ff8e6c53 80100000 - ntoskrnl.e
801afc70 80129bda 80129bda 00000000 80088000 80106fc0 80100000 - ntoskrnl.e

Kernel Debugger Using: COM2 (Port 0x2f8, Baud Rate 19200)
Restart and set the recovery options in the system control panel
or the /CRASHDEBUG system start option. If this message reappears,
contact your system administrator or technical support group.
```

Las inevitables pantallas azules de la muerte nos ayudan a diagnosticar problemas.

```
A problem has been detected and windows has been shut down to prevent damage
to your computer.

If this is the first time you've seen this Stop error screen,
restart your computer. If this screen appears again, follow
these steps:

Check to be sure you have adequate disk space. If a driver is
identified in the Stop message, disable the driver or check
with the manufacturer for driver updates. Try changing video
adapters.

Check with your hardware vendor for any BIOS updates. Disable
BIOS memory options such as caching or shadowing. If you need
to use Safe Mode to remove or disable components, restart your
computer, press F8 to select Advanced Startup Options, and then
select Safe Mode.

Technical information:

*** STOP: 0x0000007E (0xC0000005, 0xF8FF190, 0x00000000, 0x00000000)

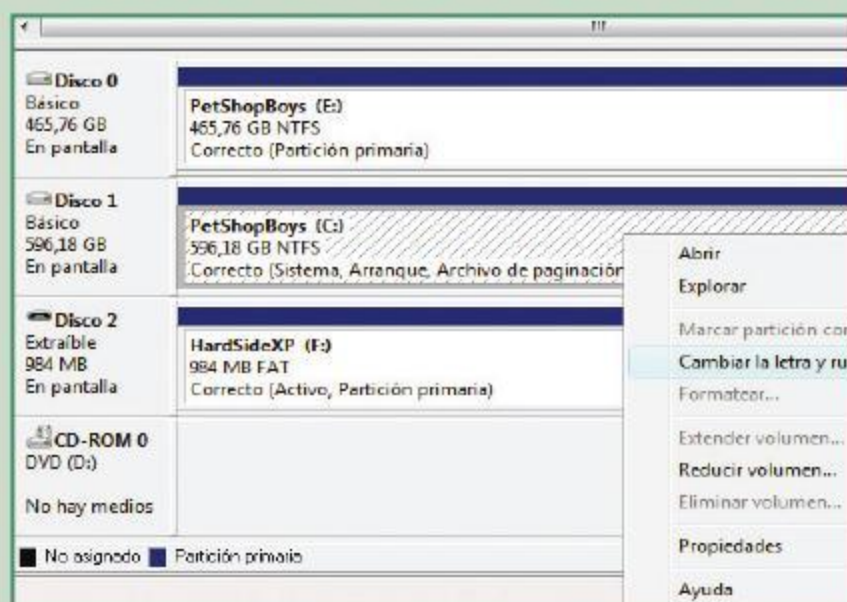
*** EPUBDESK.sys - Address F8FF190 base at FF8FE000, timestamp 3b9f3248
Beginning dump of physical memory
```

Otro ejemplo de Blue Screen of Death, sus detalles nos facilitan la resolución de errores.



Debido al polvillo, humo y partículas en el ambiente, los contactos de las placas y memorias pueden impregnarse y hacer falso contacto. Gracias a una goma de borrar, los contactos quedarán libres de impurezas.

11. DISCO DURO NUEVO NO DETECTADO



El Administrador de Discos de Windows permite activar discos nuevos recién instalados en el sistema y asignarle letras de unidad específicas.

Puede deberse a diversos factores y en diferentes niveles (hardware o software). Si en el BIOS Setup un nuevo disco no es detectado o es reconocido como de menor capacidad, debemos averiguar si existe una actualización para el BIOS de nuestro motherboard.

Otro aspecto relacionado a esto mismo es la limitación que tienen algunos **BIOS obsoletos** para detectar unidades de capacidad superior a 132 GB, razón por la cual los discos duros mayores a ese volumen poseen un jumper para limitar la unidad hasta ese valor que los hace detectables en motherboards antiguos.

Cuando un disco duro nuevo no es detectado por aspectos relativos al software, la cuestión es más simple de solucionar. Primero debemos asegurarnos si Windows detectó la nueva unidad. Para eso ingresamos al administrador de dispositivos, por la siguiente ruta: **[Panel de Control], [Sistema], [Hardware], [Administrador de dispositivos], [Unidades de disco]**.

Si la nueva unidad figura allí listada, pero no figura en Explorador de archivos o en Mi PC, es debido a que, al ser nuevo, no posee partición ni formato. La partición puede ser creada ingresando al **Administrador de discos**: **[Inicio], [Ejecutar...]**, tipear **diskmgmt.msc** y presionar **[Aceptar]**. Allí aparecerán listadas las unidades físicas, incluyendo las ópticas. Tendremos que hacer un clic derecho en la unidad física que acabamos de instalar y elegir la función **[Habilitar]** del menú desplegable en la parte izquierda. Una vez habilitada la unidad, podremos crear las particiones y darles formato, haciendo clic derecho sobre la unidad, en el panel derecho.

12. LA LECTORA DE CD O DVD NO LEE DISCOS

El problema más común que afecta a las unidades ópticas es el de la suciedad que se acumula sobre la superficie del lente láser. También suele presentarse el problema del descalibrado del enfoque del mismo sobre la superficie del disco. Ambos problemas provocan que la unidad no reconozca los discos que son insertados;

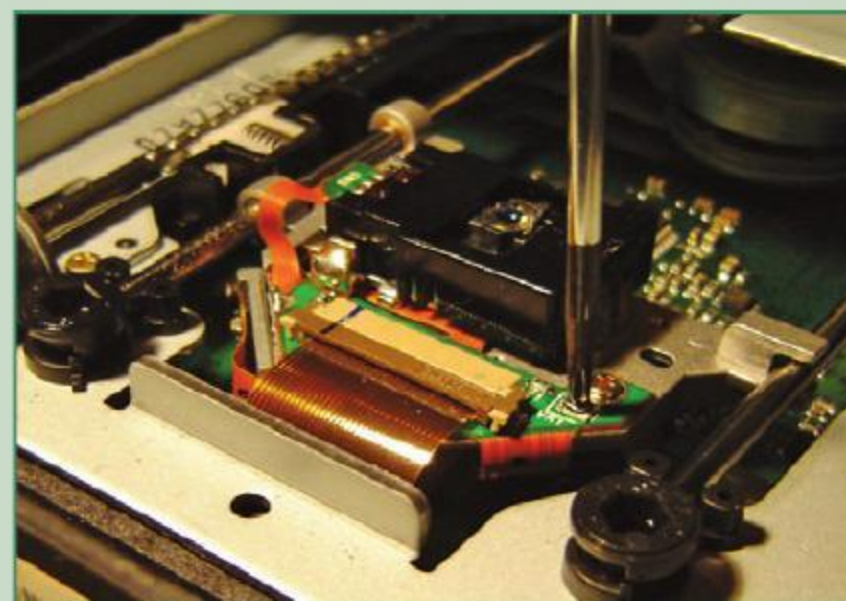
o bien, que no pueda leer ciertos sectores. Estos problemas de lectura ocurren, en mayor medida, con discos CD-R o DVD-R que con discos -ROM originales. Toda unidad óptica posee un módulo llamado pickup. Se desliza sobre un tornillo o mecanismo de transmisión para lograr completar el recorrido de un disco, desde el centro hasta el borde de la circunferencia.

Para realizar una limpieza al lente, debemos desarmar cuidadosamente la unidad, tras retirar sus cuatro tornillos y la tapa. Para limpiarlo empleamos un hisopo embebido ligeramente en alcohol isopropílico, deslizándolo suavemente sobre la superficie del cristal.

Si la limpieza no soluciona el problema de lectura de la unidad, debemos pasar a la calibración del enfoque del láser. Existe un pequeño tornillo regulador, el cual debemos girar unos pocos grados hacia un lado y probar si la lectura de los discos mejora. En el caso de las unidades DVD, que leen también CD, hay un tornillo regulador adicional, para regular el enfoque de sendos formatos.



Con el hisopo ligeramente embebido se procede a limpiar la superficie del lente con suavidad.



Con un destornillador fino, regulamos ligeramente el pequeño tornillo hacia un lado. Debemos ajustar el regulador varias veces hasta lograr que la unidad lea discos correctamente.

13. CAMBIO DE COMPONENTES

Puede ocurrir que al inspeccionar visualmente un dispositivo interno de PC notemos que un componente electrónico se encuentra físicamente dañado (ya sea por sobrecarga o por un golpe).

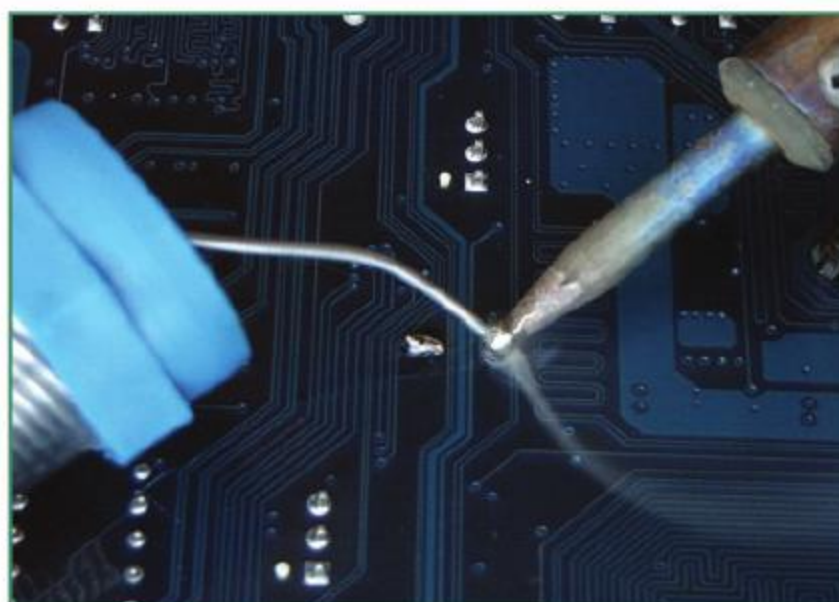
Supongamos que se trata de un capacitor. Se debe calentar la soldadura de uno de los terminales mientras que, del otro lado de la placa, se le aplica una fuerza al cuerpo del capacitor del lado del mismo terminal hasta que éste cede y el capacitor se libera un poco de ese lado. Se repite el procedimiento sobre el otro terminal hasta que el capacitor sale por completo.

Después, se deben despejar los agujeros que originalmente estaban ocupados por los terminales, ya que suelen quedar parcialmente obstruidos con estaño. A tal efecto, se inserta una aguja fina de acero —un metal que no se adhiere a esa sustancia— en cada orificio mientras se calienta el estaño desde el otro lado de la placa. Esto se hace hasta que el estaño se licua y la aguja pasa al otro lado, quitando el metal del agujero.

Los orificios de los motherboards están recubiertos por una especie de mini-tubos metálicos conocidos como **plated-through holes**, que conectan los terminales soldados dentro de ellas a distintas pistas en cualquiera de las múltiples capas que el circuito impreso del motherboard alberga. Quitar accidentalmente un tubo de su agujero con un movimiento brusco o forzoso implicaría la destrucción permanente del motherboard, ya que sería imposible restaurar su conexión eléctrica a una pista ubicada en alguna capa interna del circuito impreso.

Luego de sacar el capacitor roto, resta conseguir el repuesto en tiendas de electrónica. Es poco probable conseguir un capacitor exactamente igual al que quitamos, pero alcanza con adquirir uno lo más similar posible. El repuesto debe tener el mismo valor de capacitancia (siendo éste el parámetro más importante). Con respecto al valor de tensión, se puede adquirir uno igual o de mayor cantidad de voltios.

Sólo falta soldar el nuevo capacitor al motherboard **respetando la polaridad original**, dado que conectar un capacitor al revés puede tener consecuencias desastrosas. Los motherboards tienen marcas sobre el circuito impreso que indican la



Una vez colocado el nuevo capacitor (respetando su polaridad) aplicamos una pequeña gota de estaño sobre los contactos para que queden firmemente unidos a cada borne del motherboard.

disposición correcta: la mitad rellena de los círculos siempre marca el polo negativo, mientras que la otra —generalmente acompañada por un signo “+”— señala el positivo.

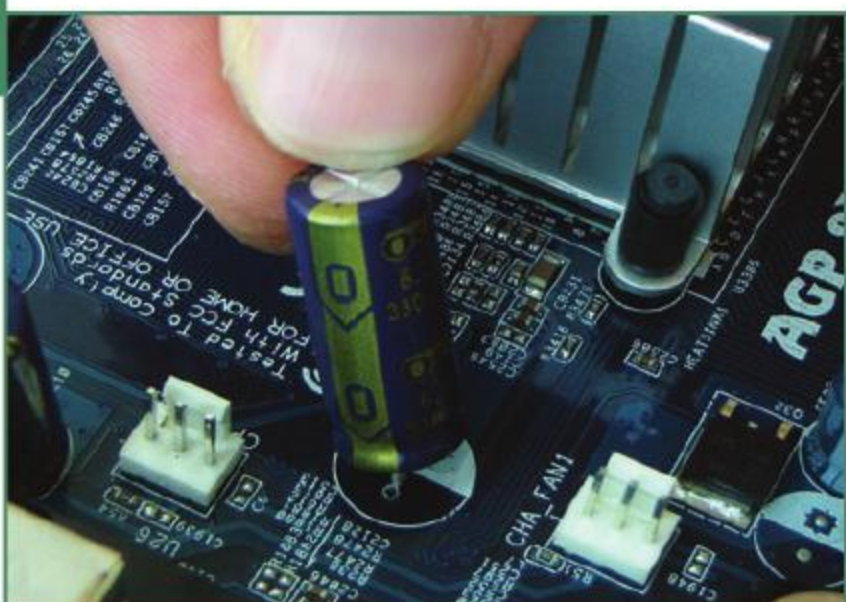
La última etapa consta de soldar los terminales del nuevo capacitor al motherboard. El estaño fue introducido previamente y derretido directamente en el interior del orificio, así se llenan los pequeños tubos por completo hasta llegar al lado superior de la placa base.

14. UNIDADES USB VERSUS UNIDADES DE RED

Un problema común: al conectar una unidad USB (ya sea un pendrive, tarjeta flash o disco externo), ésta es reconocida por Windows, pero el sistema no le asigna una letra de unidad. Esto ocurre porque la primera unidad no-física mapeada (por ejemplo, la unidad E:) se utiliza para acceder a otra unidad remota vía red local. Se trata de un problema bien conocido por Microsoft (<http://support.microsoft.com/kb/297694>), que se introdujo por error en Windows XP.

Una solución provisoria es la de, luego de conectar una unidad USB, ingresar en el **Administrador de discos** desde [Inicio/Ejecutar...], escribir **diskmgmt.msc** y presionar [Aceptar]. Allí podemos asignarle una letra de unidad a mano. La unidad figurará en el listado de la parte inferior, pero sin letra de unidad asignada. Para brindarle una es necesario hacer clic derecho sobre la misma e ingresar a la opción correspondiente.

De todas formas, lo mejor es instalar y usar el pequeño software **USB Drive Letter Manager**, que se consigue en www.uwe-sieber.de/usbdlm_e.html. El programa se instala como servicio de Windows y se encarga de asignar una unidad al dispositivo USB sin inconvenientes, incluso cuando tenemos unidades de red mapeadas o sustituidas con el comando SUBST bajo cualquier versión de Windows.



Tras haber removido con el soldador el estaño que sostiene el capacitor dañado al PCB, debemos ir retirándolo hacia los lados, con una leve presión.

15. LA PC FUNCIONA LENTA

Este es uno de los problemas más comunes que aquejan a todo equipo informático. Las causas son virus, adware, troyanos, bloatware (software inflado que consume más recursos de lo necesario), hardware y BIOS Setup mal configurados, software innecesario que inicia junto con Windows, etc.

Comenzando por el BIOS Setup, si este está mal configurado puede frenar abruptamente el rendimiento general de un equipo. Veamos los parámetros implicados en este aspecto:

Quick Boot: acelera el proceso POST de arranque. Es conveniente que esté en Enabled para ganar unos segundos en el arranque del equipo.

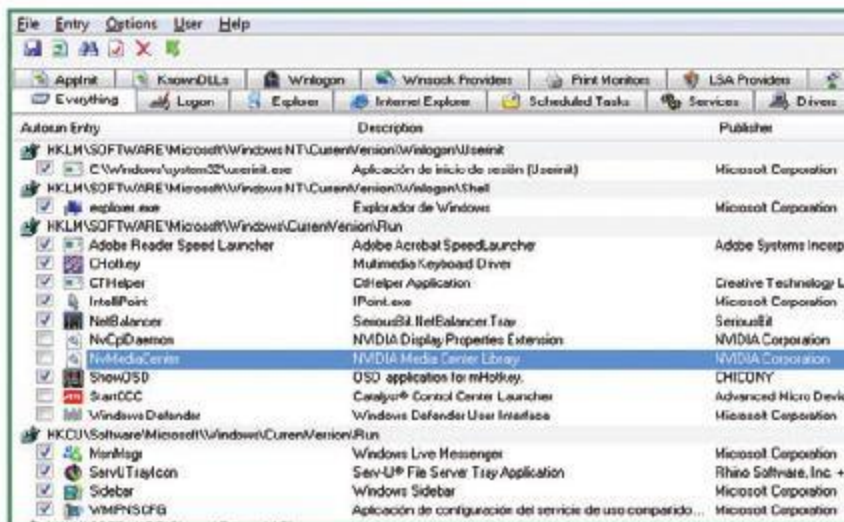
Boot Sequence: lo recomendable es configurar como primer dispositivo de arranque el disco duro que contiene el sistema operativo. Así también se ganan unos segundos en el proceso de arranque.

VGA Memory Shared: los motherboards que poseen soluciones de video integradas utilizan parte de la memoria RAM general del sistema para el apartado de video. En la mayoría de los casos, con tomar 32 MB o 64 MB de la memoria RAM es más que suficiente para las funciones básicas de Windows. Desde este parámetro se puede asignar la cantidad deseada de memoria a la placa de video onboard. En la mayoría de los casos y la configuración por defecto, este parámetro está configurado en 32, 64, 128, 256 o 512 MB. Pero si no se utilizan juegos o aplicaciones de diseño 3D, con 64 MB es suficiente.

Prefetch Mode: opción que acelera las transacciones de disco duro gracias a un método de prelectura. Se recomienda habilitarla.

Con respecto al software, es recomendable el uso de un software gratuito desarrollado por Microsoft (previamente de SysInternals) llamado **Autoruns**. Posee infinidad de opciones y

solapas donde se distribuyen todos los elementos que se cargan al arrancar Windows: programas, controladores, archivos DLL, widgets de la barra lateral de Vista, tareas programadas, winsocks, etc. Es mucho más complejo que el **msconfig**, pero más funcional. Es gratuito y se puede bajar desde: <http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb963902.aspx>.

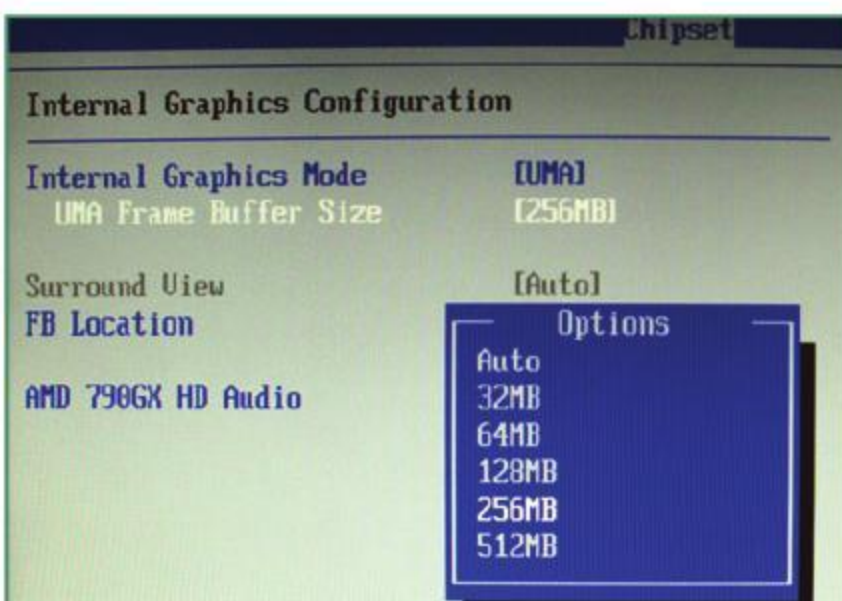


Autoruns es una de las aplicaciones más completas a la hora de configurar las opciones de inicio de Windows. Permite acelerar el arranque.

16. PROCESADOR SOBRECALENTADO

Es común encontrarse con un procesador sobrecalentado. Si el usuario hace caso omiso a las alertas del POST, o bien, el altavoz interno está desconectado, pronto comenzarán los síntomas como inestabilidad, congelamientos del sistema y el posterior daño al procesador. En estos casos conviene llevar a cabo estos pasos de comprobación:

- 1) Verificar que el ventilador del procesador esté funcionando correctamente. Si el cooler gira con dificultad o directamente está bloqueado, apagar la computadora y reemplazarlo de inmediato.
- 2) Comprobar que el procesador esté bien encastrado y que el cooler se encuentre correctamente amarrado sobre él.
- 3) En caso de un procesador del tipo PGA o LGA, asegurarse de que no haya exceso de grasa siliconada. En ocasiones, se aplica demasiada grasa disipadora, que luego, desborda hasta llegar a los contactos del procesador, provocando falsos contactos. En ese caso, realizar una cuidadosa limpieza a los pines del procesador.
- 4) Reemplazar la grasa siliconada que hay entre el procesador y el disipador del cooler. Limpiar ambas superficies y aplicar una mínima cantidad de grasa disipadora.
- 5) Verificar, además, la temperatura interna del gabinete. Si es necesario, agregar ventiladores adicionales para que ingrese aire fresco y extraer el aire caliente. Es importante privilegiar la instalación de ventiladores que saquen el aire fuera del gabinete antes que los que lo ingresan.



Muchos parámetros del BIOS Setup influyen en el rendimiento general del equipo.

17. MONITOREO Y DIAGNOSTICO POR SOFTWARE

Para mantenerse informado y alerta sobre el estado del motherboard, las temperaturas de los componentes críticos del equipo y la velocidad de giro de los coolers más importantes, en tiempo real, existen soluciones. Por ejemplo, tenemos programas como **SpeedFan** o **Everest**. Pero para realizar un diagnóstico real y a bajo nivel del hardware, nada mejor que aplicaciones como **PC Check** (www.eurosoft-uk.com/pccheck.html).

Sin dudas, PC Check es uno de los paquetes de herramientas de diagnóstico más potente; se trata de un conjunto de funciones imprescindibles para todo técnico en hardware o usuario entusiasta. Este software no solamente es capaz de realizar los más variados diagnósticos para cada componente hardware, sino que además, cuenta con otras funciones importantes: identificar el hardware instalado (fabricante, tipo y modelo), respaldo y recuperación de CMOS RAM y MBR, y **burn-in tests**.

PC Check posee una gran variedad de diagnósticos de hardware relacionados con el motherboard y también con la tarjeta gráfica (muchas veces incorporada en la placa base). Incluye los siguientes componentes: **placa base** (diagnósticos del controlador de DMA y de teclado, bus PCI, interrupciones, temporizador del sistema y CMOS RAM) y **tarjeta gráfica** (tests en todos los modos de video, tanto texto como gráficos; pruebas al generador de caracteres, de alineación, de paleta de colores, de memoria de texto y gráfica, tests de pureza de color y de escritura). Al término de esta serie de exámenes a fondo se presenta un completo informe detallando si hubo fallas o no.

Otra característica interesante de PC Check es su apartado para **burn-in**. Exige al máximo posible los dispositivos de hardware que el usuario desee durante una cantidad de tiempo a elección (que suele ser de muchas horas de duración: 12, 24 o 48 horas).

18. FUENTES DE ENERGÍA

Antes de culpar a la fuente de alimentación, debemos comprobar alguno de los coolers, tanto el interno como el trasero, de la misma fuente. Debemos ver si gira de forma continua, no gira



PC Check es un software de diagnóstico de bajo nivel, ya que no se basa en un sistema operativo, sino que accede directamente al hardware.

Test	Pass	Failing Address	Good	Bad	Err-Bits	Count
3	0	0011f57b7cc - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	39
3	0	0011f57b7c4 - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	40
3	0	0011f57b77c - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	41
3	0	0011f57b774 - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	42
3	0	0011f57b76c - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	43
3	0	0011f57b764 - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	44
3	0	0011f57b75c - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	45
3	0	0011f57b754 - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	46
3	0	0011f57b74c - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	47
3	0	0011f57b744 - 4597.6MB	f7f7f7f7	f798f7f7	00ff0000	48

Memtest es otra herramienta para el análisis exhaustivo de la memoria RAM. Es gratuito y se puede descargar desde www.memtest.org.

en absoluto, o gira un breve instante y se detiene. Los LEDs indicadores en la parte frontal del gabinete pueden ser de ayuda en este punto, pero no es posible identificar cortocircuitos. Si ningún ventilador interno comience a girar y ningún LED indicador se encienda, podemos apuntar a la fuente de alimentación como la causa por la cual el equipo no arranca.

Debemos tener en cuenta otros aspectos. Por ejemplo, la fuente puede no estar recibiendo energía desde la toma de corriente. En todo caso, debemos verificar lo siguiente:

- Algunas fuentes poseen un interruptor general trasero. Verificar que este en la posición "ON" o "1".
- También verificar el interruptor de encendido. Como es un pulsador que se conecta al motherboard, debemos comprobar que esté enchufado firmemente al conector correspondiente (POWER SW).
- Confirmar que el cable de energía que alimenta la fuente, tenga la tensión necesaria (110 o 220 volts). Para hacerlo utilizar el multímetro en la posición para medir voltaje en corriente alterna (VAC).

También comprobar la continuidad del cable de energía, utilizando el multímetro en la posición para medir resistencias.

- Para descartar posibles causas, conectar la computadora directamente al tomacorriente, evitando así, momentáneamente, intermediarios como estabilizadores de tensión, unidades SAI o UPS, alargadores y enchufes múltiples.



Puede parecer muy obvio pero no lo es. Muchas veces, una PC no enciende pero por problemas ajenos a ella. Hay una cadena previa en la que puede fallar algún eslabón.

19. SONIDO ENTRECORTADO

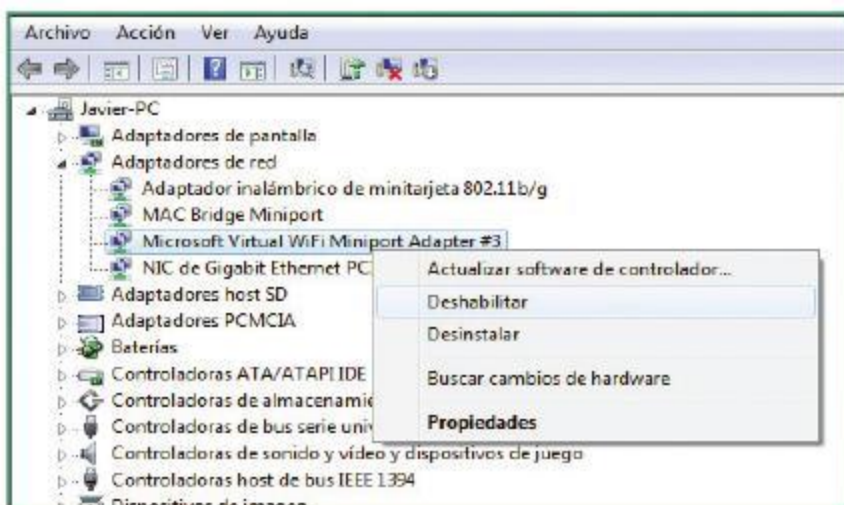
Este es un típico problema que se da al usar software de edición multimedia. La causa se puede halla gracias a una aplicación llamada **DPC Latency Checker**. Este programa no es un analizador de la interfaz de sonido, sino más bien una pequeña herramienta para verificar la capacidad del sistema para manejar transferencia de información a alta velocidad, requisito imprescindible para los usuarios que realizan edición de audio, video o música.

DPC Latency Checker es gratuito, no requiere instalación y puede ser descargado de www.thesycon.de/deu/latency_check.shtml. Esta herramienta ayudará a comprobar si algún dispositivo o driver de dispositivo está provocando una caída drástica en el rendimiento general del equipo. Hay que ejecutar DPC Latency Checker y verificar el color de las barras que van apareciendo con el correr del tiempo. Las barras rojas indican latencia alta, las barras amarillas no son de gravedad pero tampoco es lo ideal, y las verdes señalan que el sistema está preparado para trabajar con aplicaciones intensivas para manipular audio y video.

1) Pulsar las teclas <Windows + Pausa>, ingresar en [Configuración avanzada del sistema], luego en la solapa [Hardware] y pulsar el botón [Administrador de dispositivos]. Una vez allí, desactivar algún dispositivo



DPC Latency Checker nos muestra que nuestro sistema no es apto para trabajar con aplicaciones de edición multimedia, al mostrar franjas rojas y amarillas.



Con DPC Latency Checker abierto, comenzamos a deshabilitar dispositivos secundarios desde el Administrador de dispositivos, para ver si se obtiene alguna mejora.

como la interfaz de red o Wi-Fi, haciendo clic derecho sobre el dispositivo y [Deshabilitar].

2) Ahora que un driver de dispositivo está anulado, notamos que DPC Latency Checker ahora arroja menos líneas rojas que en el primer paso. Aún falta detectar algún driver obsoleto más.

3) Desde el Administrador de dispositivos, desactivar algún elemento más, como los puertos FireWire, lectores de tarjetas Flash o cámaras web; siempre de uno en uno, verificando cómo se comporta DPC Latency Checker.

4) Si todas las franjas son verdes se ha llegado a la situación ideal, donde ningún controlador de dispositivo genera ciclos adicionales en el CPU, ya sea por ser obsoleto o por no estar optimizado. Ahora sólo resta actualizar el driver obsoleto o reemplazar el hardware causante del problema por uno más moderno.

20. POTENCIA DE LA FUENTE

Cuando se realiza el cambio de una fuente defectuosa, hay que tener en cuenta qué potencia tiene especificada la que estamos cambiando, para adquirir una igual o de mayor consumo. En todas las fuentes se aclara la potencia de trabajo en Watts; el valor se indica en una etiqueta que está adosada en un lateral. La potencia de una fuente indica cuántos y cuáles dispositivos es capaz de soportar conectados al mismo tiempo.

DISPOSITIVO	CONSUMO (WATTS)
Procesador AMD Phenom X3 8600 2.3 GHz	73
Procesador AMD Phenom X4 9750 2.4 GHz	96
Procesador Intel Core2Duo E8400 3.0 GHz	50
Procesador Intel Core2Quad Q9650 3.0 GHz	73
Procesador Intel Core2Extreme QX9775 3.2 GHz	115
Procesador Intel Core i7 920 2667 MHz	96
Motherboard (gama baja/media)	35
Motherboard (gama alta)	45
Módulo de RAM DDR3	4
VGA ATI Radeon HD 4870	151
VGA ATI Radeon HD 4870 X2	238
VGA nVidia GeForce 9800 GTX+	100
VGA nVidia GeForce GTX 280	161
Disco duro Serial-ATA 7200 RPM	25
Unidad de DVDRW	27
Unidad de BluRay	30
Lector de tarjetas Flash	8
Placa de Audio	7
Placa de expansión PCI (red)	5
Placa sintonizadora de TV	17
Dispositivo USB externo (webcam, pendrive)	3
Cooler estándar	4

EN INTERNET NO SE CONSIGUE

También
Digital



LA REVISTA LIDER PARA USUARIOS DE TECNOLOGÍA DIGITAL

Reviews y Guías de Compra sobre hardware, gadgets y software. Trucos y tutoriales.
Freeware, Internet, Redes Sociales. Secciones para expertos.



usershop.redusers.com



+54 (011) 4110-8700



USERSHOP@REDUSERS.COM

Recorré parte de la revista en  redusers.com

Les presentamos una vez más nuestra sección de Tweaking, con una variedad de herramientas, utilidades y trucos para explotar al máximo el sistema operativo de nuestra PC.

Por **Fernando Luna**

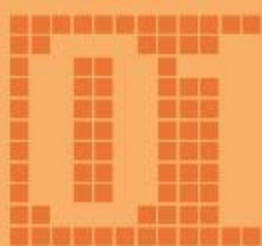
Programador y bloguero tecnológico.

fernando@f-digital.com.ar

Microsoft Windows Vista o superior

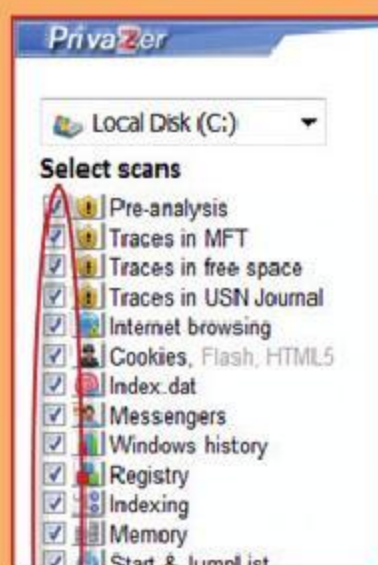
Limpiar toda la actividad en una PC

Tweak



La limpieza y liberación total del espacio en la PC, como también el cuidado de la privacidad, ya son posibles gracias a PrivaZer.

Toda computadora que utilizamos a diario genera un **log** por cada movimiento que en ella realizamos. Navegador web, uso del sistema de archivos, instalación de programas, y un sinnúmero de operaciones más que llevamos a cabo, generan una especie de bitácora de uso, orientada más que nada a facilitar un peritaje posterior a especialistas o para restaurar el sistema en caso de que falle.



Pero si solemos compartir la PC con otras personas, y no queremos dejar rastro de nuestra vida informática privada, podemos recurrir a una excelente solución que nos ayudará a dejar todo el sistema como si nunca nadie lo hubiese utilizado.

Esta excelente aplicación se llama **PrivaZer**. Al ejecutarla, solo debemos indicarle qué unidades o dispositivos

deseamos escanear, que pueden ser: el disco rígido, unidades de red, pendrives, NAS, tarjetas SD, reproductores MP3 y iPod, y unidades de disco externas. La aplicación se ocupará de **realizar un diagnóstico** de dichas unidades, y luego de un tiempo prudencial, nos devolverá como resultado una pantalla donde podremos ver todo el log de trabajo realizado en dicha computadora. El log mostrará la cantidad de sitios visitados, registrados en el historial de cada navegador que tengamos instalado, las cookies generadas, el registro de Windows con los últimos cambios, el uso dado a la memoria RAM, la cantidad de archivos accedidos desde una unidad externa y el historial de archivos que utilizamos en la computadora. Luego, con un simple clic en el botón **[Clean]**, toda esta información será eliminada.

Para los datos que queremos dejar sin borrar, **simplemente desmarcamos la casilla** de verificación del listado presentado. PrivaZer es gratuito y puede descargarse desde el siguiente link: www.privazer.com.

Servicio online

Compresión de imágenes en línea

Tweak



CompressNow nos permite obtener una compresión rápida, comparando el archivo original y conociendo el tamaño de archivo reducido.

El hecho de trabajar a diario con imágenes deja bien en claro que la compresión de estas es algo importante que no podemos dejar a un lado. Para lograr esta compresión, siempre es bueno conocer la diversidad de opciones que existen en el mercado. Entre ellas encontramos un servicio web llamado **CompressNow**. Este nos permite comprimir imágenes que utilicen los formatos más habituales (**GIF, JPG, JPEG y PNG**),



siempre y cuando el tamaño de estas **no supere los 9 MB**. Su uso es prácticamente sencillo, ya que solo debemos indicar la ruta a la imagen en cuestión, seleccionándola desde el disco de nuestra computadora, la URL completa de la web donde está alojada o la carpeta virtual que contiene un número importante de imágenes. Debemos contar que para esta última opción, la carpeta debe tener permisos para la visualización de contenido mediante un navegador web.

Luego, solo nos queda indicar el **porcentaje de compresión** que deseamos darle a la imagen y dejar que CompressNow haga su trabajo. Algún tiempo después, según el tamaño de la imagen o la cantidad de imágenes que enviamos a comprimir, obtendremos en pantalla el resultado de dicha compresión. Podemos comparar también la imagen original con el resultado de la imagen comprimida. Para poder aprovechar a CompressNow debemos ingresar al siguiente link: www.compressnow.com.

Browsers web con soporte Flash

Capturar pantallas, realizar anotaciones desde el browser

En reiteradas oportunidades hemos hablado en esta sección sobre una infinidad de aplicaciones que nos facilitan la vida al momento de tener que trabajar con imágenes llegadas desde una captura de pantalla. Entre el número importante de opciones que la Red nos ofrece cotidianamente, podemos encontrar un nuevo servicio, bautizado **PixTick**. Este servicio está basado en **Flash Player**, y para hacer uso de él debemos iniciarlo directamente desde la siguiente URL: www.pixtick.com/app.html.

Cargado el sitio, marcamos primero la opción **[Enabled Screenshot Capture]**, luego presionamos **[Permitir]** en el mensaje de ejecución de Java que aparece en nuestra máquina, y listo, ya tenemos el programa funcionando. Esta aplicación trabaja directamente desde la web. Para usarla, debemos capturar la pantalla de la

forma habitual en la que lo hacemos en **Windows, Mac** o **Linux**, y luego presionar el botón **[Paste Screenshot]**, de la barra superior de este sitio web.

Allí podremos ir recolectando todas las capturas de pantalla realizadas, editarlas o eliminarlas de forma individual. Luego seleccionamos una de ellas y desde **[Workspace]** podremos editarla. Al finalizar la edición de la imagen, en la pestaña **[Finish]**, podemos elegir el formato de exportación entre **PNG, JPG** o **PDF**.



Gracias a PixTick, desde un navegador web podemos capturar pantallas o editar las imágenes-

¿TE RESULTA ÚTIL?

Lo que estás leyendo es el fruto del **trabajo de cientos de personas** que ponen todo de sí para lograr un **mejor producto**. Utilizar versiones "pirata" desalienta la inversión y da lugar a publicaciones de **menor calidad**.

**NO ATENTES CONTRA LA LECTURA.
NO ATENTES CONTRA TI.
COMPRA SÓLO PRODUCTOS ORIGINALES.**

Nuestras publicaciones se comercializan en kioscos o puestos de voceadores; librerías; locales cerrados; supermercados e internet (usershop.redusers.com). Si tienes alguna duda, comentario o quieres saber más, puedes contactarnos por medio de usershop@redusers.com / +54 (011) 4110-8700

 Marcadores al alcance del puntero

Tweak



No importa el lugar donde guardemos un marcador; con Recent Bookmarks, las últimas páginas agendadas siempre estarán a nuestro alcance.

La biblioteca de información mundial, más conocida como Internet, nos brinda información por doquier, la cual muchas veces podemos leer en el momento, otras veces la apuntamos para leerla más tarde, y en otras oportunidades decidimos guardarla para leerla nuevamente en el momento en que la necesitemos. A partir de esta necesidad nacieron los marcadores, lugar donde almacenamos las URL que deseamos agendar para una futura lectura, y gracias a su soporte completo, podemos organizarlos de la forma que mejor nos parezca. El problema llega cuando guardamos algo por defecto, en la subcarpeta correcta, y no recordamos cómo quedó agendado; o peor aún, si so-



mos de guardar mucha información, al momento de tener que recurrir a ella, siempre se nos complicará encontrarla. Si somos usuarios asiduos de **Google Chrome**, para solucionar este problema sobre la información más reciente que apuntamos, podemos recurrir a una extensión que nos permitirá encontrar rápidamente toda página apuntada de manera reciente, sin la necesidad de bucear entre nuestras carpetas y subcarpetas de marcadores. Dicha extensión se llama **Recent Bookmarks** y se limita a mostrarnos un listado con los últimos sitios marcados recientemente. El listado que vemos es configurable, con lo cual podremos almacenar un mínimo de cinco marcadores, hasta un máximo de veinticinco.

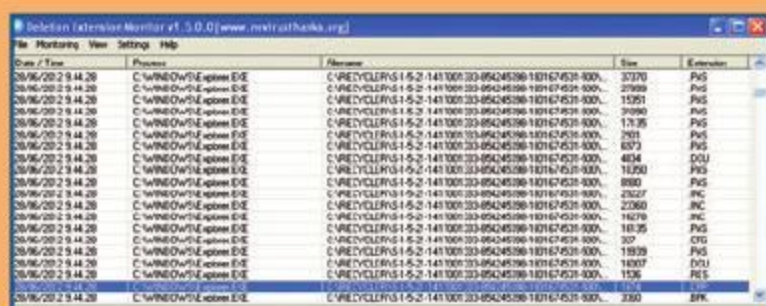
El orden en el cual se almacenan es cronológico, y se agrupan por el día en que los guardamos. La extensión es sumamente útil para todas aquellas personas que guardan links ordenadamente, y deciden leerlos el mismo día o tal vez un par de días después. Gracias a Recent Bookmarks ya no tendremos que perdernos dentro de la Administración de marcadores de Chrome. Pueden instalarla desde el siguiente link: www.redusers.com/u/3a5.

Auditoría de eliminación de archivos

Tweak

Ya no
perderemos
más archivos
confidenciales
o aplicaciones
dañadas por
algún proceso
inestable.
Deletion
Extension
Monitor nos
ayudará a
cuidar nuestro
sistema
Windows.

Seguimos en el segmento que refiere a la privacidad de nuestras computadoras, muchas veces tenemos la necesidad u obligación de monitorear una máquina compartida en el trabajo, para saber qué es lo que ocurre en ella mientras estamos ausentes, o cuando en ella se instalan aplicaciones que ejecutan procesos que no conocemos. Si manejamos información confidencial, o si nuestro correo electrónico es de acceso público, tenemos una manera de monitorear, llevando un registro mediante, cuántos archivos de nuestra computadora fueron eliminados durante nuestra ausencia, lo cual puede ayudar a determinar si alguien accedió a información confidencial o la copió y luego la borró. Para auditar todos estos procesos, podemos recurrir al *freeware* **Deletion Extension Monitor**, una aplicación para Windows que, al instalarla en nuestra computadora, genera un registro completo de todo lo que sucede en la máquina, en cuanto



a eliminación de archivos refiere. Con esta herramienta, registramos la ruta del archivo, la fecha y la hora en que fueron eliminados. También registra aquellos procesos que fueron responsables de su eliminación. Como plus, Deletion Extension Monitor permite establecer, mediante una configuración interna, si queremos proteger uno o más archivos que puedan llegar a ser eliminados de forma accidental. Al registrar la eliminación de estos, la aplicación creará previamente una copia de seguridad. Esto permitirá que luego recuperemos la información eliminada rápidamente, sin la necesidad de recurrir a una aplicación de terceros que recupera archivos borrados. Deletion Extension Monitor se ocupa de monitorizar no solo los archivos almacenados en la carpeta **Documentos** del perfil, sino también los archivos con extensión **.exe**, **.sys**, **.dll**, etc. Además podemos indicar qué otras extensiones necesitamos monitorizar. Esto nos permitirá saber, por ejemplo, si una persona o un proceso utilizó el acceso a Internet para navegar por determinados sitios, y luego eliminó los archivos temporales generados en la caché del navegador. Por el momento, esta aplicación se encuentra disponible en versión de **32 bits**, pero podemos utilizarla tranquilamente en **Windows de 64 bits**. Es gratuita y se puede descargar desde el siguiente link: www.redusers.com/u/3a6.



Google Drive + Sitios web

Guardar recursos de una web en Google Drive

Poco a poco, los usuarios de todo el mundo les van tomando el gusto a las unidades de disco virtuales, como **Box**, **Dropbox**, **Skydrive** o **Google Drive**, y comienzan a almacenar información en ellas. Y si realmente somos personas que utilizamos computadoras, tabletas, *smartphones* y/o portátiles, o si nos consideramos "Early Adopters" de la tecnología de moda, sabemos muy bien que ya se nos complica llevar mucha información en un *pendrive*, con lo cual no hay nada mejor que adoptar un disco en la nube para tener todo a mano en el momento en que lo necesitemos. Los discos en la nube son el *pendrive* que nunca olvidaremos conectado en la computadora equivocada.

Y dado que Google conoce bastante del tema, decidió crear un botón, de fácil integración en webs y blogs, que permitirá a los navegantes descargar cualquier recurso que en este exista, directamente a su unidad **GDrive**. Una simple imagen, un PDF, una aplicación o un *e-book*, todo podrá ser guardado en la unidad de **Google Drive**. Para integrar el botón a nuestra web, bastan un par de líneas de código:

```
<script src="https://apis.google.com/js/plusone.js"></script>
<div class="g-savetodrive"
data-filename="My Statement.pdf"
data-sitename="My Company Name">
```

```
data-src="/path/to/myfile.pdf">
</div>
```

El primer script llama la librería que se ocupará de hacer el trabajo duro. Luego creamos un **<Div>**, que contendrá el botón, y en él declaramos el tipo de archivo y el nombre de nuestra empresa o de nuestra web. Por último, indicamos la ruta completa al archivo por descargar. Quienes tengan conocimientos avanzados podrán fácilmente generar este código de forma dinámica, y así los visitantes podrán llevar los recursos que quieran a su unidad.



Tweak



Sitios como O'Reilly ya integran la opción de Google Button, para guardar las compras o samples de sus libros directamente en Google Drive.



Windows XP o superior

Ocultar y encriptar carpetas y archivos privados

Para la protección y privacidad de la información en una computadora compartida, tenemos la posibilidad de recurrir a un sistema especial que oculte carpetas. Entre toda la variedad que existe en el mercado, le damos hoy una chance a **Hide Folders**. Esta aplicación fue creada para Windows y se ejecuta de forma minimizada en nuestro perfil. Para acceder a dicha aplicación, podemos establecer una contraseña, la cual nos habilita a operar sobre ella. Hide Folders nos **permite ocultar una o más carpetas de nuestro perfil**, de forma práctica.

Para liberar la visualización de dichas carpetas, necesitaremos contar también con la contraseña maestra, ingresada en la aplicación. Si bien parecerá sencillo el nivel de seguridad que aplica Hide Folders, no conviene subestimar a esta aplicación, porque si esta es desinstalada por alguna persona con perfil de administrador, todas las carpetas marcadas como

ocultas seguirán manteniendo ese estatus y no habrá manera de acceder a ellas si no es mediante esta aplicación y la contraseña maestra.

Hide Folders no solo establece un atributo de oculto sobre las carpetas, sino que también aplica un nivel de encriptación no tan fácil de saltar. Hide Folders es gratuita, y posee versiones para 32 y 64 bits. Trabaja sobre los sistemas de archivos **FAT**, **FAT32** y **NTFS**. Más información, en www.hidefolders.org.



Tweak



Con tan solo 2,5 MB de espacio, Hide Folders es una excelente opción para proteger al máximo las carpetas y los archivos privados.

USERS

Técnico en **REDES** & SEGURIDAD

CON ESTA COLECCIÓN PODREMOS

- ▶ Conocer el funcionamiento de las redes informáticas y de sus componentes.
- ▶ Aprender a diagnosticar y reparar fallas en los dispositivos de red.
- ▶ Planificar y presupuestar la instalación de redes cableadas.
- ▶ Instalar, configurar y monitorear firewalls.
- ▶ Montar servidores de red con todos los componentes necesarios.
- ▶ Adquirir los conceptos más importantes sobre seguridad en el diseño de redes.
- ▶ Trabajar de manera profesional y convertirse en un especialista en redes y seguridad.

**SALIDA
LABORAL**



MUESTRA GRATIS EN

tecnicoenredes.redusers.com

LANZAMIENTO

\$17

FASCÍCULO 1
+
LIBRO

Kioscos de Argentina
26/02/2013



LA OBRA MÁS COMPLETA
SOBRE REDES Y SEGURIDAD
ESTÁ COMPUESTA POR:

24 entregas semanales con infografías a todo color, explicaciones paso a paso de los procedimientos realizados, guías visuales, y todos los consejos y técnicas de los expertos.

7 libros ideales para complementar el aprendizaje:

- ▶ Ethical hacking
- ▶ Últimas tendencias de los profesionales en virtualización
- ▶ Aspectos legales de la administración de redes
- ▶ Redes simplificadas para PyMEs
- ▶ Implementación de un servidor de telefonía IP con Asterisk
- ▶ Cloud computing
- ▶ Resolución de problemas de red

1 coleccionador especial para almacenar la Obra Completa en la biblioteca.

Profesor en línea que responde las consultas de los lectores.



SOLO VÁLIDO PARA LA REPÚBLICA ARGENTINA

SUSCRÍBASE ANTES
Y GANE HASTA **\$105*** +54 (011) 4110 - 8700
usershop.redusers.com

(EXCLUSIVO SUSCRITORES / NO SUSCRITORES HASTA \$80*) * AL SUSCRIBIRSE AL CURSO COMPLETO, GANA AUTOMÁTICAMENTE UNA ORDEN DE COMPRA PARA ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.

RU
RedUSERS

Mail socializado

PowerInbox nos permite centralizar las principales redes sociales en nuestra cuenta de correo electrónico.

Muchas personas, por cuestiones laborales o por simple interés, pasan varias horas al día frente a la bandeja de entrada de su correo electrónico. Allí, agrupan diferentes mensajes de la mayoría de los servicios web que suelen utilizar. Redes sociales, redes de contacto como **LinkedIn** y hasta sitios como **Instagram** y **Flickr**, son también una necesidad básica no solo en lo referido al ocio, sino también a nivel de contacto corporativo.

Si es de nuestro interés concentrar todo en un solo punto sin la necesidad de tener que estar dependiendo de sendas pestañas, podemos recurrir a diferentes tecnologías que nos ayudarán con una integración armoniosa a nuestro entorno de trabajo cotidiano. Así es como nació **PowerInbox**. Esta extensión, disponible para la mayoría de los navegadores web más populares (**Internet Explorer**, **Google Chrome**, **Mozilla Firefox** y **Opera Browser**), se instala en nuestro equipo para complementarse con nuestro correo electrónico más utilizado, ya sea Outlook.com, Gmail o Yahoo! Mail, y brindarle a este funcionalidad adicional para hacer uso de las redes de contacto externas que utilizamos a diario.

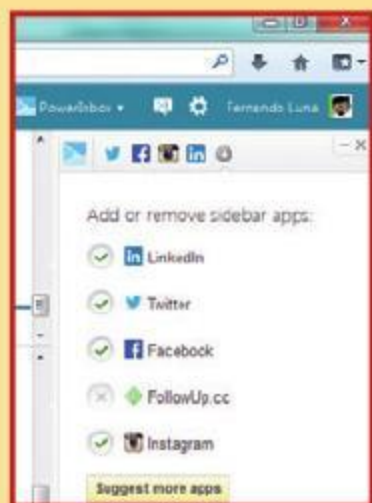
CÓMO FUNCIONA

PowerInbox se acopla a nuestra bandeja de entrada mediante un software interno, el cual se ejecuta del lado del cliente, en nuestro navegador. Al ingresar a nuestra bandeja de entrada, PowerInbox detecta la conexión e incorpora diversos iconos de conexión

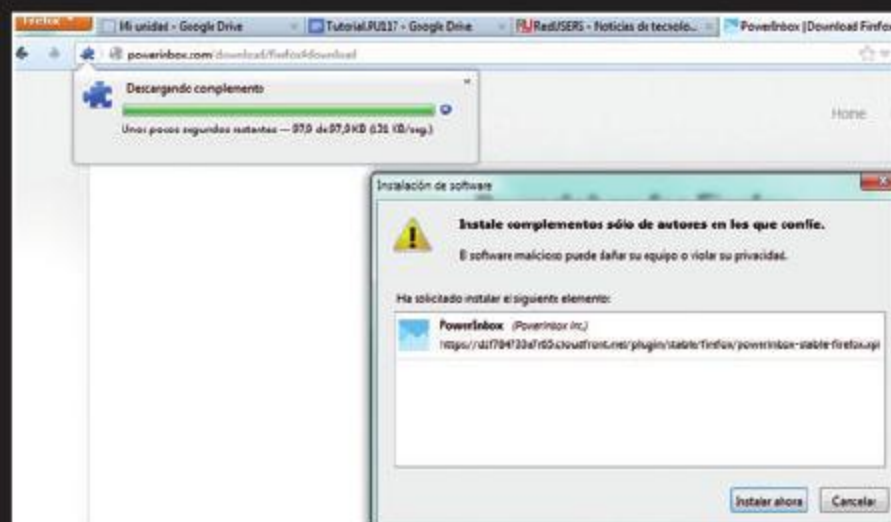
a dichas redes, lo que nos permite conectarnos para generar la interactividad necesaria en nuestro correo electrónico. Así, luego de identificarnos a una red externa, al recibir un correo electrónico relacionado con dicha red podremos generar interactividad con él sin la necesidad de tener que abrir una pestaña adicional en el navegador web, para ingresar en ella. PowerInbox nos permite así tener conexión directa con hasta 34 servicios y sitios web diferentes. Entre ellos podemos encontrar **SlideShare**, **Scribd**, **Vimeo**, **Twitter**, **Instagram**, **Facebook**, **LinkedIn**, **Flickr**, **Tumblr**, **Hulu**, **Amazon**, **Foursquare**, **GrooveShark**, **Spotify** y **Pinterest**, entre otros tantos.

Si, por ejemplo, nos conectamos a **Twitter**, al recibir un aviso de la red de *microblogging* de un nuevo seguidor, podremos acceder a la información detallada del correo electrónico, y desde el mismo mensaje devolver la cortesía y comenzar a seguir a nuestro nuevo *follower*. Lo mismo aplica por si nos llega un mensaje de que alguien nos deja de seguir. Dentro del mismo correo electrónico, en el apartado de información de nuestro nuevo seguidor, podemos encontrar un resumen de su perfil, cantidad de seguidores, cantidad de personas a quien sigue, *tweets* realizados hasta el momento, y hasta la opción de **enviarle un mensaje vía la red de microblogging desde el mismo mensaje de correo electrónico**.

Lo mismo se puede hacer en el resto de los servicios a los que nos conectamos gracias a PowerInbox. Para el



La sidebar será de gran ayuda para poder activar y desactivar los servicios que ya no necesitamos utilizar.



01

Para instalar PowerInbox, accedemos a la URL de esta herramienta, www.powerinbox.com, desde nuestro navegador preferido y simplemente presionamos el botón [Instalar].

02

Con PowerInbox activo, al acceder a nuestra bandeja y visualizar un mensaje de Twitter, nos pedirá que nos conectemos al servicio por primera vez.

caso de los mensajes de **Facebook**, al haber entablado los permisos necesarios para que PowerInbox interactúe con esta otra red social, cuando recibimos un mensaje de Facebook que nos notifica sobre un amigo que nos ha etiquetado, podemos disponer de funciones adicionales desde el mismo correo electrónico, que permitirán visualizar la publicación que hace mención de nuestra persona y, así, interactuar con ella, mediante un **like** o un comentario personal.

Para otros servicios, como **SlideShare**, si recibimos un correo electrónico de este sitio con una presentación que nos han compartido, podremos acceder a su visualización, directamente incrustada en el correo electrónico.

Recordemos que toda esta interacción con las cuentas de otros servicios es opcional, **no es necesario que activemos cada uno de los servicios**, sino que podremos optar por los que mayor utilidad nos den. Para desactivar las opciones de interacción de aquellos servicios que ya no nos interesan, simplemente debemos recurrir a la barra lateral de PowerInbox, la cual debemos activar por primera vez desde el menú superior que encontraremos en la pestaña donde visualizamos nuestro correo electrónico.

INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

Para instalar PowerInbox simplemente debemos dirigirnos a la web principal de esta extensión: **www.powerinbox.com**. Al ingresar, podemos obtener el botón de instalación del complemento. Al presionar sobre este se descargará y se ejecutará la instalación, previa solicitud de aceptación de su uso y de los permisos correspondientes para ejecutarse la extensión.



Finalizada la instalación, reiniciamos el *browser* e ingresamos a nuestro correo electrónico preferido. Ya dentro de nuestro *webmail*, encontraremos en el extremo superior derecho un botón/menú llamado **PowerInbox**.

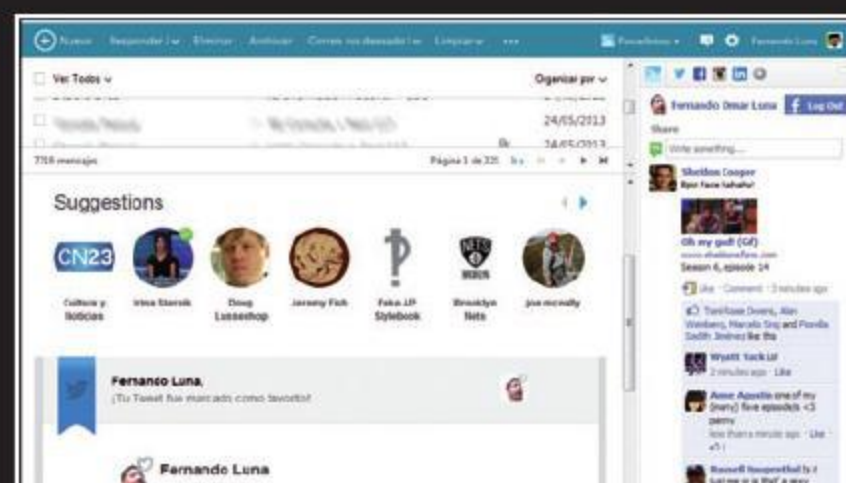
Presionando ese botón, accederemos a las opciones más comunes de esta aplicación. Podremos activar la **barra lateral (Sidebar)**, los **Power Icons**, que nos permitirán interactuar con los mensajes que recibimos; acceder al modo **Developer**; ver el perfil de Facebook de esta herramienta, y también comenzar a seguir en Twitter la cuenta de PowerInbox. Al visualizar la barra lateral, podremos ir agregando sobre ella los diversos servicios a los que queremos conectarnos directamente. También podremos sugerir nuevos servicios, mediante el botón **[Suggest more Apps]**. PowerInbox es un servicio gratuito y fácil de aplicar. Al iniciarlo por primera vez, nos permitirá recibir de manera opcional un correo electrónico interactivo, para conocer a fondo toda su funcionalidad.

Fernando Luna | fluna@redusers.com

Con PowerInbox podremos administrar fácilmente nuestros perfiles sociales, desde la bandeja de entrada de nuestro webmail.



Ya conectados al servicio de Twitter, el mensaje de correo electrónico nos ofrecerá interactividad, mostrando sugerencias de followers e información resumida sobre el avatar de la persona que nos ha mencionado.



Por último, desde la barra lateral de PowerInbox, podemos conectarnos a otros servicios, como Facebook, y hasta interactuar directamente con nuestro feed de noticias de esta red social. También, desactivar servicios que ya no deseamos.

03

04

Utilidades de mantenimiento



PRESENTAMOS UN PAQUETE DE APLICACIONES DE DIAGNÓSTICO Y REPARACIÓN QUE PERMITEN REALIZAR EL MANTENIMIENTO PREVENTIVO DE EQUIPOS Y REALIZAR ARREGLOS COMUNES.

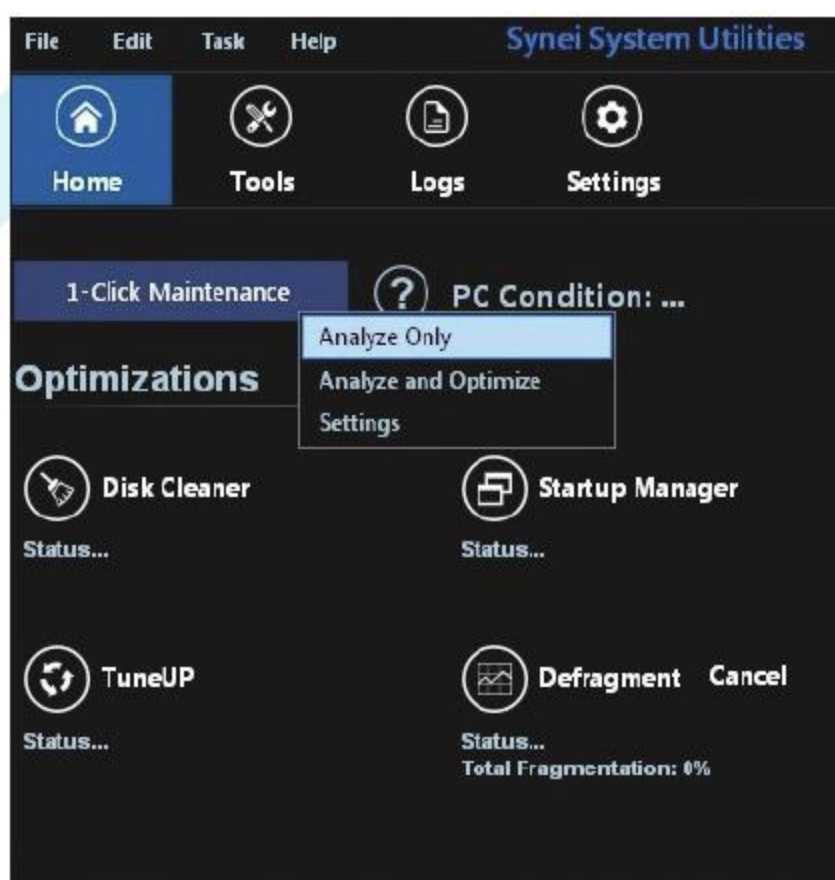
Synei System Utilities se presenta como un paquete de utilidades desarrolladas para realizar la atención completa a una computadora. Entre las funciones más destacadas de esta aplicación encontramos la posibilidad de limpiar, acelerar, mantener, proteger y, por si esto fuera poco, reparar el sistema operativo. Entre las variadas opciones que nos entregan, encontramos la posibilidad de optimizar el funcionamiento de muchas aplicaciones, por ejemplo navegadores web, juegos y aplicaciones de oficina, entre otras. También podremos reorganizar los archivos que se encuentran en el disco duro de la computadora, aumentar el nivel de seguridad del sistema

operativo y también proteger la navegación a través de Internet.

Synei System Utilities es una aplicación gratuita. Por lo tanto, podemos utilizarla

sin restricciones en todas las computadoras que deseemos. Para obtener una copia de esta suite de herramientas basta con visitar el sitio web oficial de la aplicación, que se encuentra en la dirección www.synei.com/items/products/system-utilities. Una vez que nos encontremos en esta página haremos clic en el enlace denominado [Download]. La posterior instalación de Synei System Utilities es sencilla: arrancamos el asistente y seguimos las indicaciones que se nos presentan. Una vez que iniciemos esta suite de herramientas, veremos un mensaje recomendando la realización de un punto de restauración. Cuando completemos esta

ENTRE LAS ALTERNATIVAS DE CONFIGURACIÓN DE SYNEI ENCONTRAMOS LA POSIBILIDAD DE EJECUTAR EL PROGRAMA EN FORMA AUTOMÁTICA AL INICIAR WINDOWS Y TAMBIÉN LA ELECCIÓN DE DISTINTOS TEMAS VISUALES



1. En la interfaz principal del programa vamos a la pestaña [Home] y hacemos clic sobre [1-Click Maintenance] para comenzar.



2. Esperamos mientras el análisis se lleva a cabo. Esta operación puede tardar algunos minutos, dependiendo de los recursos con que cuente la computadora.



3. Podemos ajustar la configuración del mantenimiento con un clic. Para acceder a las opciones presionamos sobre [1-Click Maintenance] y seleccionamos [Settings].

tarea podremos seguir explorando la interfaz de uso de la aplicación.

HOME

Se trata de la primera sección que encontraremos en la interfaz de Synei System Utilities. En ella se presentan las opciones generales que necesitamos para realizar un mantenimiento completo del sistema operativo. Las alternativas que veremos son las siguientes:

- **[Disk Cleaner]:** esta herramienta nos permite realizar una limpieza completa de los discos instalados en la computadora. Una vez iniciada, veremos un listado de los tipos de archivos que pueden ser eliminados sin problemas. Para completar el procedimiento debemos marcar las casillas correspondientes a los archivos que serán eliminados y presionamos **[Cleaner]**.
- **[Startup Manager]:** con la ejecución de esta opción podremos acceder a un listado de las aplicaciones que se encuentran en el inicio del sistema operativo. Aquí desmarcamos las casillas que corresponden a los elementos que deseamos desactivar y luego hacemos clic en **[Apply]**.

■ **[Service Manager]:** esta opción nos presenta una ventana con los servicios del sistema. En la parte superior de la ventana podemos marcar la opción **[Maximum Optimization]**, con la cual se detendrán los servicios menos indispensables para el funcionamiento del sistema operativo.

■ **[TuneUP]:** esta alternativa muestra una gran cantidad de opciones que podemos llevar a cabo para optimizar el funcionamiento del sistema operativo. Por ejemplo, la caché y las ventanas que aparecen en el inicio del sistema, entre otras. Debemos presionar **[Optimize]** para ver que todos los elementos cambian su estado a "Optimized".

■ **[Defragment]:** si bien se trata de una herramienta clásica, que se ejecuta en forma automática en las últimas versiones de Microsoft Windows, es muy útil cuando deseamos desfragmentar un disco duro en cualquier momento.

Además de las opciones comentadas, dentro de la sección **[Home]** se presenta una alternativa integradora, la cual se encarga de realizar un mantenimiento completo del sistema operativo. Se trata de **[1-Click Maintenance]**. Si la seleccionamos se desplegará un menú

contextual que nos ofrece realizar sólo un análisis, realizar un análisis y optimización, o acceder a las opciones de configuración del mantenimiento con un clic.

LOGS

La tercera sección que encontramos en la interfaz principal de Synei System Utilities reúne el historial de registro (comúnmente llamado "log") con la información sobre las actividades realizadas por la suite de optimización. La información correspondiente a las actividades se muestra en un listado ordenado, donde podremos ver la aplicación ejecutada, el resultado y la descripción de las operaciones que se llevaron a cabo, además, la fecha y hora exacta de cada ejecución. En la parte inferior de la ventana se encuentra un botón denominado **[Clear List]**, gracias a él podremos eliminar todos los registros existentes.



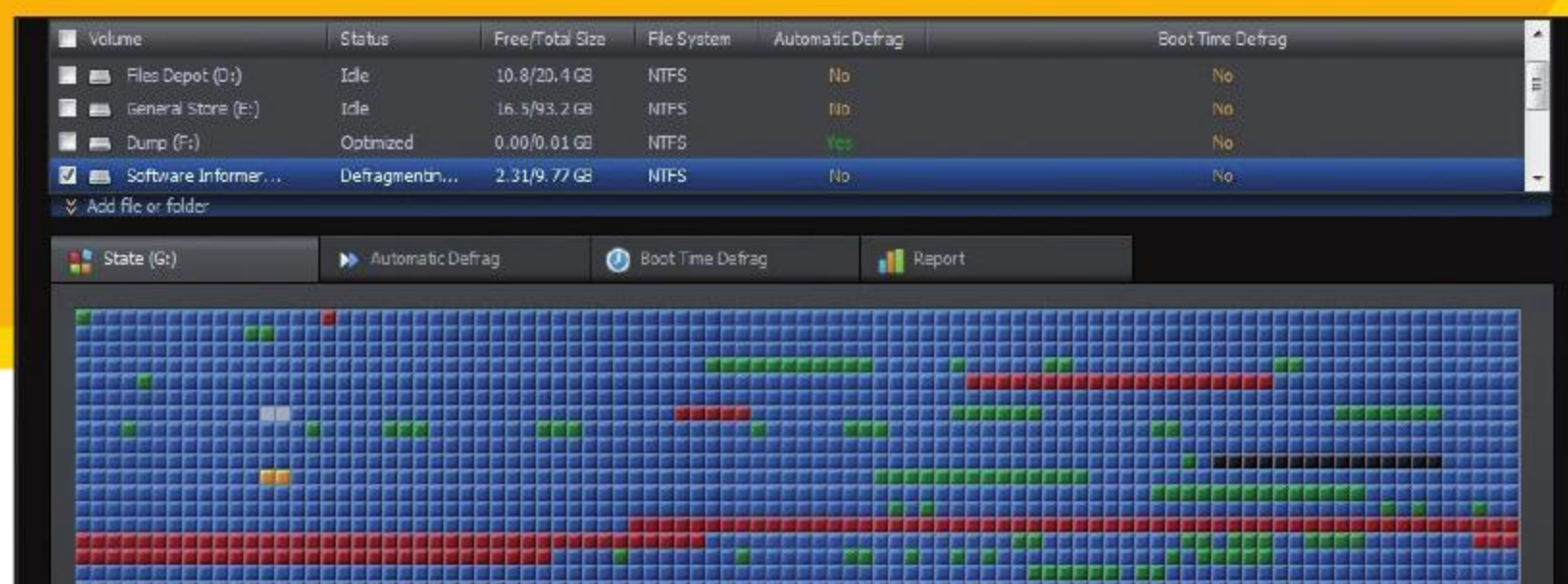
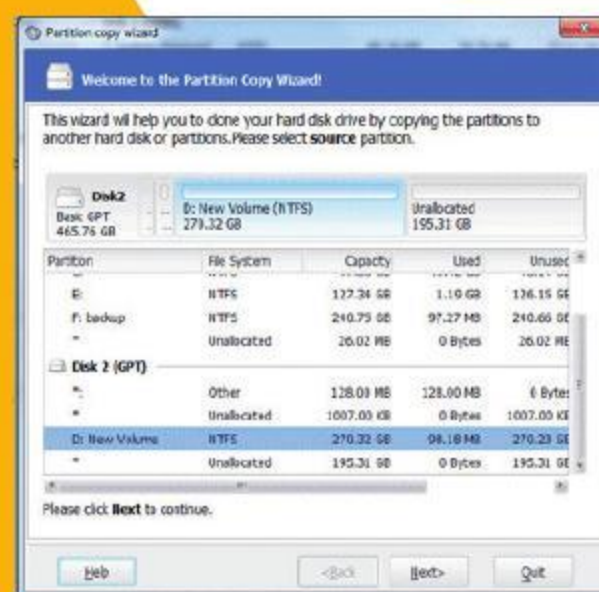
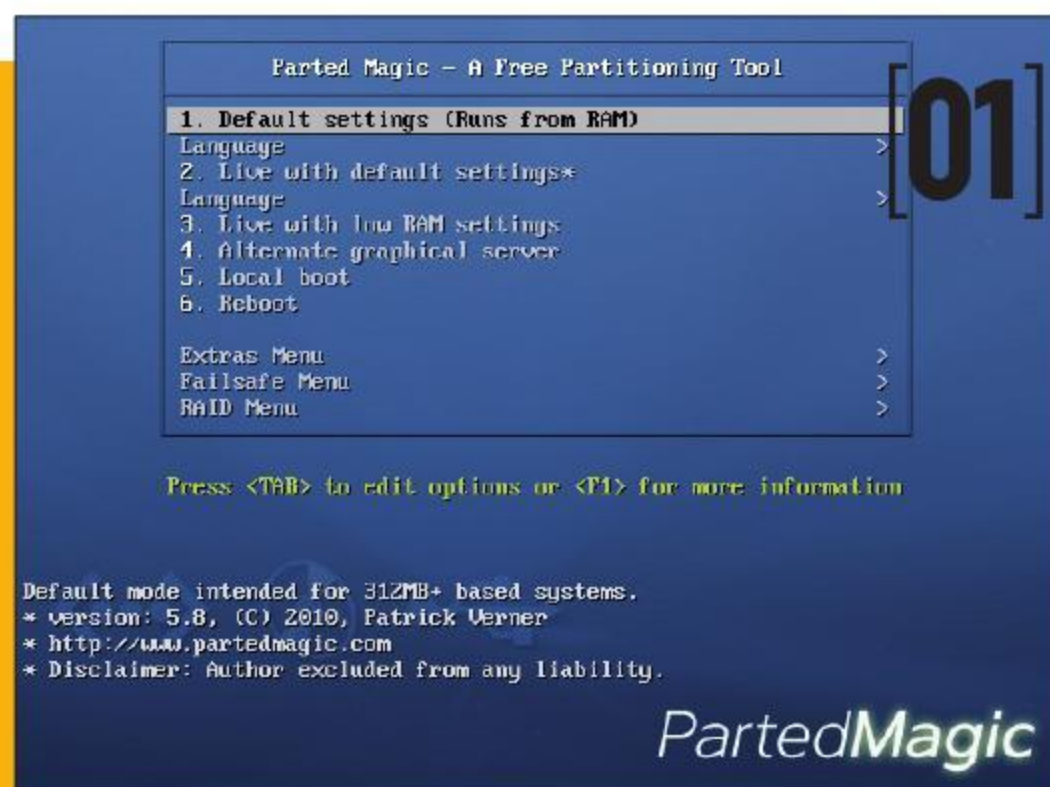
HERRAMIENTAS

La sección **[Tools]** (herramientas) reúne una serie de herramientas necesarias para apoyar el mantenimiento del sistema operativo. Aquí encontraremos los siguientes apartados útiles:

- **[Backup Manager]:** se trata de un útil gestor de copias de respaldo. En la ventana que se presenta podremos programar copias de seguridad, editarlas y eliminarlas, según sea necesario.
- **[Schedule Manager]:** nos permite acceder a un gestor de tareas automatizadas. En esta ventana podremos agregar la ejecución de tareas de mantenimiento en una fecha y hora programada.
- **[Repair Hard Drive]:** inicia una herramienta que analiza los discos duros en busca de posibles errores. Los errores pueden ser reparados en forma automática.

Utilidades gratuitas para discos duros

EL DISCO DURO ES UNO DE LOS ELEMENTOS DE LA PC QUE REQUIERE MÁS CUIDADO. EN LA ACTUALIDAD EXISTEN HERRAMIENTAS GRATUITAS PARA PODER MANTENERLO, MEDIR SU DESEMPEÑO, DIAGNOSTICAR FALLAS Y HASTA PARA PARTICIONARLO.



[01]

Parted Magic

Este es un programa gratuito para la creación y modificación de particiones de disco. Lo interesante es que es capaz de arrancar por su cuenta y puede vérselas tanto con particiones de Windows como de Linux. También incluye otras aplicaciones freeware útiles, como MemTest. www.redusers.com/u/3af

[02]

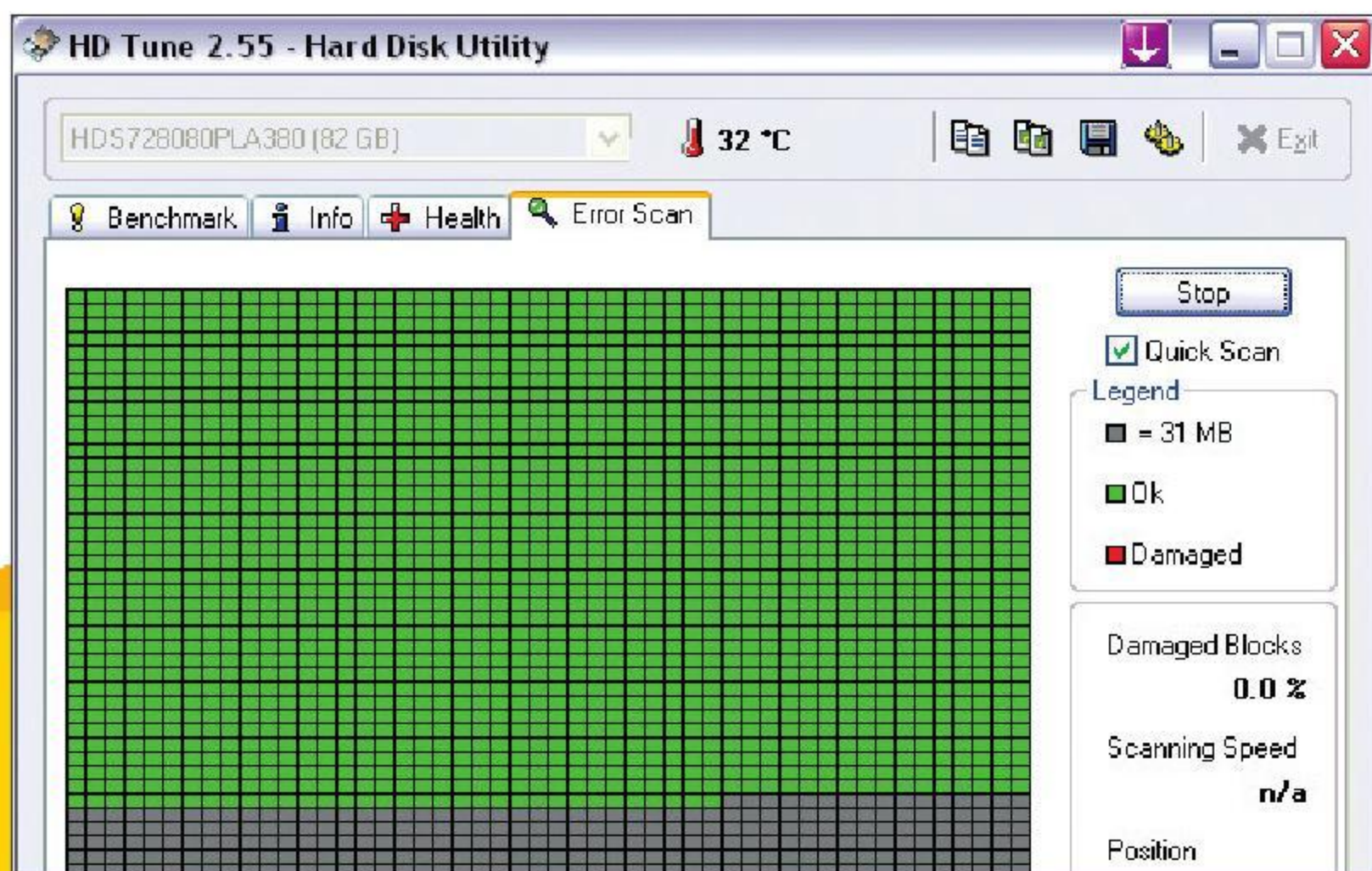
EaseUS Partition Master

Este es uno de los mejores freeware del momento. El profesionalismo de su realización se nota en cada detalle. Permite copiar y redimensionar particiones de Windows sin problemas. Una herramienta muy bien pensada para el trabajo técnico. www.redusers.com/u/3ag

[03]

Smart Defrag

La fragmentación de un disco no suele ocasionar problemas demasiado evidentes para los usuarios comunes. Sin embargo, sí es cierto que un buen defragmentador puede agilizar un poco el sistema. Esto es especialmente cierto en equipos que nunca se han sometido a este procedimiento y ya acumulan un par de años de uso continuo. www.redusers.com/u/61



[04]



[05]

ID	Description	Raw Value	Status	Value	Worst	Threshold	Pre-failure
1	Raw Read Error Rate	165913647	OK	67	62	6	N.A.
3	Spin Up Time	0 ms	OK	96	96	0	N.A.
4	Start/Stop Count	429	OK	100	100	20	N.A.
5	Reallocated Sector Count	0	OK	100	100	36	N.A.
7	Seek Error Rate	165226032	OK	61	60	30	N.A.
9	Power On Time	2516	OK	98	98	0	N.A.
A	Spin Retry Count	0	OK	100	100	97	N.A.

[06]

Theme		Disk		Help		Language	
Good	26.9°C	Good	23.9°C	Good	23.9°C		
D:		Z:		E:			
ST9500325AS 500.1 GB							
Firmware	0002BSM1			Buffer Size	819		
Serial Number	*****			NV Cache Size			
Interface	USB (Serial ATA)			Rotation Rate	5400		
Transfer Mode	SATA/150			Power On Count	75		
Drive Letter	E:			Power On Hours	355		
Standard ATA8-ACS ATA8-ACS version 4							

[07]

[04]

HD Tune

Este es un programa que tiene varios usos. El más interesante consiste en el análisis de superficie para detectar sectores defectuosos en un disco duro. También integra un benchmark muy preciso y lee la información de diagnóstico S.M.A.R.T.

www.hdtune.com

[05]

Disk Space Fan

Muchas veces se dice que la mejor respuesta a una cuestión es la más simple. Pues bien, este programa se basa en ese principio: de un simple vistazo nos permite conocer cómo se usa el espacio en nuestro disco duro. Se logra gracias a la utilización de gráficos de colores.

www.diskspacefan.com

[06]

DiskCheckUp

Aquí tenemos una aplicación especializada en el monitoreo de la actividad S.M.A.R.T. Esto quiere decir que el programa recibe los datos del disco y los presenta de manera entendible para el usuario. Permite verificar el estado de la unidad y predecir fallas inminentes.

www.redusers.com/u/3ah

[07]

Crystal DiskInfo

Cualquier cosa que deseemos conocer sobre un disco duro, la podremos saber gracias a este pequeño programa. Informa todas las características técnicas de la unidad analizada y además lee datos S.M.A.R.T.

www.redusers.com/u/1rk



Compartir recursos en la red

Compartir recursos en una red de datos es una tarea que se facilita gracias a los asistentes y opciones de configuración que nos proponen los sistemas operativos actuales.

Las redes nos entregan muchos beneficios, aunque la mayoría de ellos pueden resumirse en la capacidad para compartir y acceder a recursos compartidos. A continuación analizaremos más detalladamente las tres grandes posibilidades que nos ofrece la implementación de una red:

Compartir datos: una de las funciones centrales de una red de computadoras es la de compartir datos. Es decir, ofrecer y acceder a documentos y multimedia que se encuentre en otra máquina.

Compartir hardware y software: se trata de una característica muy utilizada, porque nos permite compartir dispositivos tales como un lector óptico o una impresora. En cuanto a la posibilidad de compartir software, aunque hasta hace algún tiempo era lejano, en la actualidad se trata de una opción interesante: cada vez aparecen más aplicaciones que se encuentran desarrolladas para funcionar en red.



Para crear un Grupo Hogar debemos abrir el [Centro de redes y recursos compartidos]. En el apartado [Ver las redes activas] hacemos clic sobre el nombre del perfil asignado a nuestra red ([Red pública] o [Red de trabajo]) y la cambiamos a [Red doméstica].

Compartir archivos y carpetas

Es necesario tener en cuenta que el aumento del número de computadoras en los hogares y pequeñas oficinas, junto a la necesidad de obtener un acceso inmediato a los recursos que

se encuentran en otro equipo de la red, hace que los sistemas operativos como Windows presenten posibilidades reales de ejecutar estas tareas en forma rápida y sencilla.

Para compartir una carpeta en Windows debemos ubicarla, una vez que su icono se encuentre visible hacemos clic sobre el con el botón derecho del mouse. Seleccionamos la opción Compartir con, de inmediato se desplegará un submenú que contiene varias opciones. Elegimos la opción adecuada haciendo clic sobre ella, por ejemplo [Usuarios específicos...].

En la ventana que aparece debemos desplegar el menú superior y



Acceder a impresoras compartidas

Para acceder a una impresora compartida debemos dirigirnos al Panel de control y buscamos la categoría [Hardware y sonido]. Posteriormente hacemos clic sobre [Dispositivos e impresoras]. Enseguida hacemos clic sobre [Agregar una impresora], que se encuentra en la barra superior de opciones. Veremos un asistente que nos guiará a través de todo el procedimiento.

seleccionar desde sus opciones el nombre del usuario con el cual deseamos compartir; si es necesario podemos seleccionar la opción Todos. Una vez que hayamos realizado la selección hacemos clic en el botón **[Agregar]**. Luego presionamos el botón **[Compartir]**. Una vez que el proceso se haya completado verá un mensaje indicándolo. Para terminar hacemos clic sobre **[Listo]**.

Como vemos, compartir una carpeta es realmente sencillo. Ahora procederemos a configurar algunas opciones adicionales que nos permitirán **ser más específicos** en la tarea de compartir recursos.

Para comenzar seleccionamos la carpeta que deseamos compartir y hacemos clic con el botón derecho del mouse sobre ella. Desde el menú

LA CONFIGURACIÓN AVANZADA DEL GRUPO HOGAR PERMITE DECIDIR QUÉ TIPO DE CONTENIDO SERÁ COMPARTIDO Y VER LA CONTRASEÑA



Accedemos al Panel de control y hacemos clic sobre Redes e Internet/Grupo Hogar. A continuación presionamos el botón **[Crear un grupo en el hogar]** y esperamos mientras se inicia el asistente que nos guiará.

contextual seleccionamos la opción llamada **[Propiedades]**. En la ventana que se presenta debemos seleccionar la pestaña **[Compartir/ Uso compartido avanzado]**. En ella encontraremos las opciones de configuración que nos permitirán dar un nombre al recurso, limitar los usuarios o configurar la caché.

Compartir impresoras

Las impresoras son los dispositivos externos que más utilizamos. Su costo

y consumibles hacen casi imposible mantener una de ellas instalada junto a cada computadora que se encuentra conectada a una red. Por esta razón, la posibilidad de compartirlas entre varios equipos es una excelente opción tanto para usuarios domésticos como para pequeñas oficinas o **redes empresariales**.

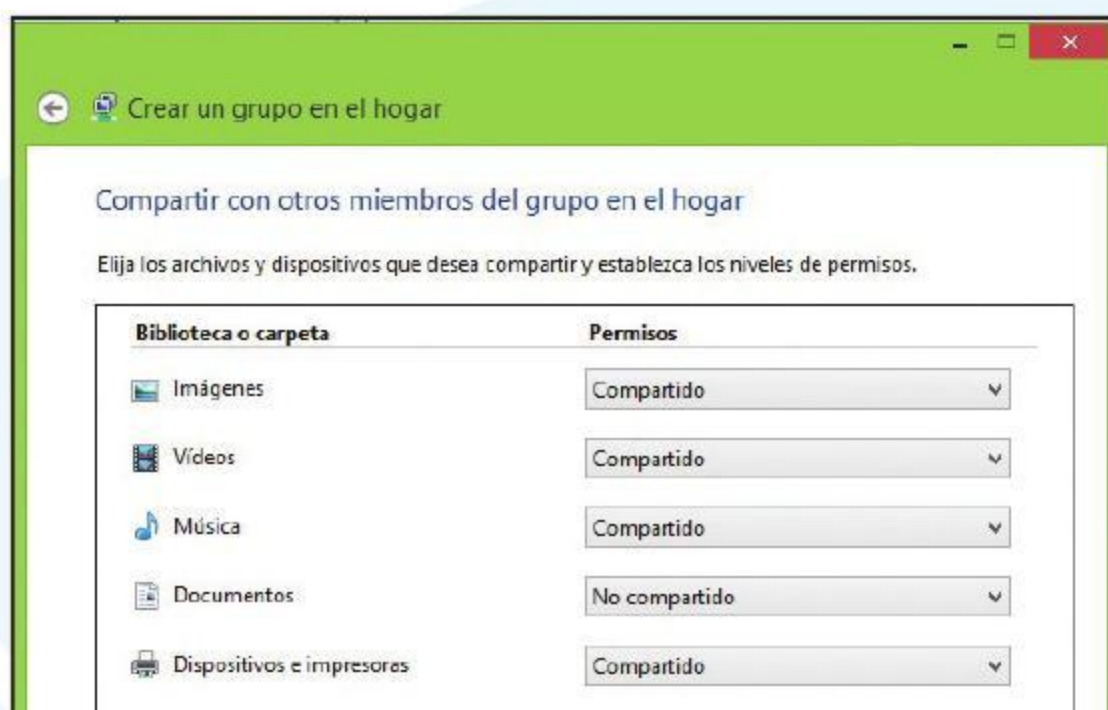
En la actualidad, gracias a las ventajas o posibilidades que ofrece Windows, compartir una impresora requiere que sigamos algunas indicaciones sencillas. Para comenzar será necesario acceder al Panel de control de Windows.

Allí seleccionamos **[Hardware y sonido/Dispositivos e impresoras]**.

Veremos un listado que contiene los dispositivos que se encuentran instalados en la PC. Entonces buscamos el icono que corresponde a la impresora que **deseamos compartir**.

Hacemos clic sobre el icono con el botón derecho del mouse y desde el menú desplegable seleccionamos **[Propiedades de impresora]**.

Se presentará una ventana que contiene las propiedades relacionadas con la impresora que ha seleccionado. Hacemos clic sobre la pestaña **[Compartir]**, marcamos la casilla **[Compartir esta impresora]** y luego aceptamos para completar. Todo debería funcionar de maravillas. ■



Seguimos las indicaciones del asistente para crear un Grupo Hogar, entre los datos solicitados se encuentra la ventana en la cual especificaremos el tipo de contenido que será compartido. Escribimos la contraseña indicada ya que será necesaria para agregar equipos al grupo.

GameSalad Cr

Continuando con la revisión de herramientas para desarrollar videojuegos, que iniciamos en el número anterior, presentamos en esta oportunidad a otra excelente plataforma que nos permite casi en tiempo récord, llevar a la realidad nuestra aventura gráfica soñada.

Desde su sitio oficial podemos acceder a una copia de evaluación de GameSalad Creator, y también a la comunidad de desarrolladores que comparten conocimientos adquiridos.

Como hemos visto en la primera entrega, el **desarrollo de videojuegos** ya se encuentra al alcance de todo el mundo. En la última década, tal vez por accidente o tal vez por una excelente visión de mercado, la variedad de plataformas para desarrollo de videojuegos han crecido de manera exponencial, y no sólo ello, sino que también estas herramientas se han perfeccionado hasta el punto de permitir a **cualquier usuario** con poca o nula experiencia en el desarrollo de aventuras gráficas, consiga en un tiempo mínimo los conocimientos necesarios, para involucrarse en este fascinante y cada vez más redituable mundo.

GAMESALAD CREATOR

En la abundancia de plataformas de desarrollo que tenemos a disposición, encontramos este maravilloso framework creado por la firma **Game Salad: GameSalad Creator** (www.gamesalad.com). Este permite crear

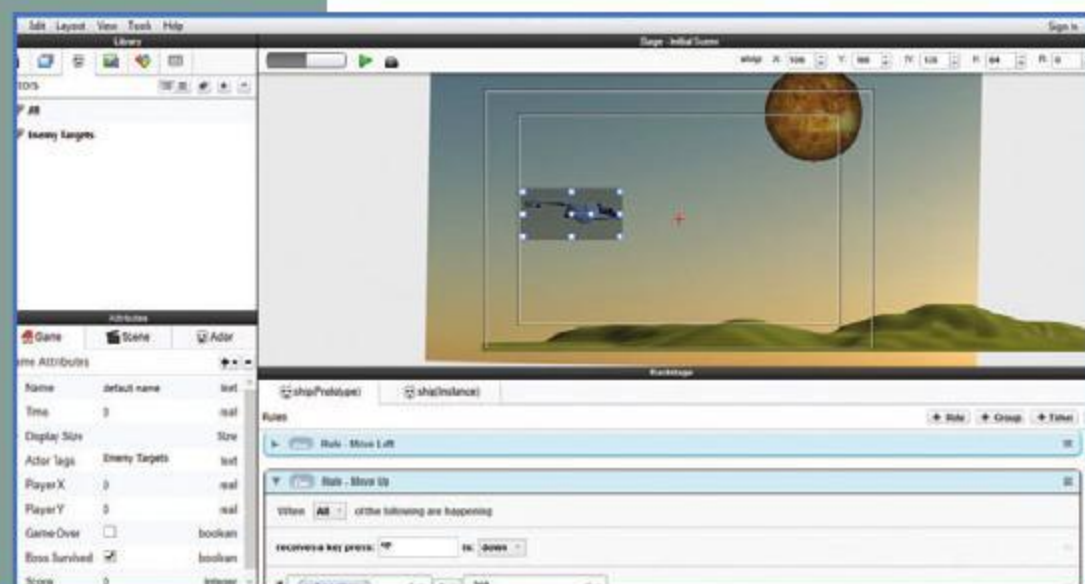
videojuegos de forma rápida, y sin necesidad de escribir complejos códigos. Su entorno se basa en el diseño de la plataforma de manera visual, arrastrando los componentes hacia el área de trabajo, que es el escenario donde se desarrollará la aventura gráfica. Esta herramienta propone el máximo grado de productividad en el desarrollo de un videojuego, ya que brinda una temática de trabajo fácil y rápida para programar sin mayores dificultades.

La firma **GameSalad** nació a través de un proyecto de **Crowdfunding**, donde se buscó recaudar una determinada suma para lanzar la empresa, la cual buscaba crear un **framework** para desarrollo de videojuegos basado en la configuración y la aplicación de reglas del lenguaje natural, para programar cualquier tipo de videogame. Gracias al éxito que tuvieron, sus creadores pudieron lanzar la primera versión de la herramienta, para la **plataforma Windows**. Recientemente lanzaron la beta de su framework para la plataforma Mac. La facilidad de desarrollo que propuso GameSalad Creator, llevó a que la sección videojuegos de la **AppStore** de Apple tenga el **3.1%** de sus títulos desarrollados con GameSalad Creator. Si bien el porcentaje parece insignificante, debemos considerar que GameSalad Creator tiene apenas un año de vida. Por lo que su fu

EL FRAMEWORK

Su entorno es completamente visual, y permite mediante el simple método **Drag & Drop**, crear interfaces y aplicarle a cada uno de los actores una infinidad de comportamientos, que van desde acciones simples hasta acciones verdaderamente complejas. Todo queda atado a la imaginación del desarrollador. GameSalad Creator provee una extensa librería de acciones que **permite reducir el tiempo de desarrollo de un videojuego** de mediana complejidad a tan sólo un par de horas, lo que con otras herramientas nos puede llevar días o semanas. Sin dudas se trata de una alternativa por demás eficiente. Su interfaz de desarrollo se basa en sólo un par de

Pensada para el público que recién se inicia, o con escasos conocimientos de programación, GameSalad Creator posee una interfaz simple e intuitiva.



pestañas, estructuradas de una manera cómoda para trabajar rápidamente entre ellas. La creación de un videojuego con esta herramienta se divide bajo la agrupación dada por los siguientes elementos: *scenes, scenarios, actors, sprites, objects*, y *behaviors*. Cada **actor** se encuentra atado a determinados atributos, donde podremos configurar las propiedades básicas de este: *nombre, tamaño, vista inicial*, etc. Luego podemos indicar en cuáles escenas debe aparecer el actor, y qué reglas le aplicamos a éste para que interactúe con el entorno.

Las reglas integran las acciones que ejecutará el actor, en base a determinadas órdenes que le damos. Las órdenes están sujetas al dispositivo de ingreso, que puede ser un joystick, teclado o mouse.

A su vez, las órdenes pueden indicarse de forma individual, o agruparlas en conjunto, para que se ejecuten varias órdenes al momento que presionamos una tecla o un botón. Mediante el apartado *Sprites*, cargamos todas las imágenes que compondrán el videojuego, los actores, objetos de la escena, escenarios, etc. Para configurar el comportamiento que se ejecutará dentro de una regla, disponemos de un panel realmente muy simple, que se puede manejar a través de un lenguaje casi natural en la lectura del mismo. Es muy similar a la evaluación que realizamos de **Game Maker Studio** en nuestra edición anterior, con la diferencia de que cada comportamiento se puede agrupar dentro de una única regla. Todos los comportamientos se agrupan bajo dos categorías predeterminadas (**Basic Behaviors, Pro Behaviors**), y por último disponemos de un panel más, llamado **My Behaviors**, donde podremos almacenar los comportamientos que utilizamos con más frecuencia. Esto evitará que debamos navegar por cada categoría de forma repetitiva y nos ahorrará bastante tiempo. Al seleccionar una categoría, veremos asociados todos los comportamientos de está (*Accelerate, Accelerate Toward, Animate, Change Attribute, Change Image*, etc.), y al seleccionar un comportamiento determinado, podremos observar una pequeña descripción de la acción que ejecuta. Esto nos ayudará a saber rápidamente si es la acción que necesitamos aplicar o no.

La física, tal como la conocemos, también forma parte de GameSalad Creator. Su sofisticado motor permite crear juegos con una mecánica compleja de cualquier tipo de género, gracias a su completo motor de física integrado. Hay que aprovecharlo.

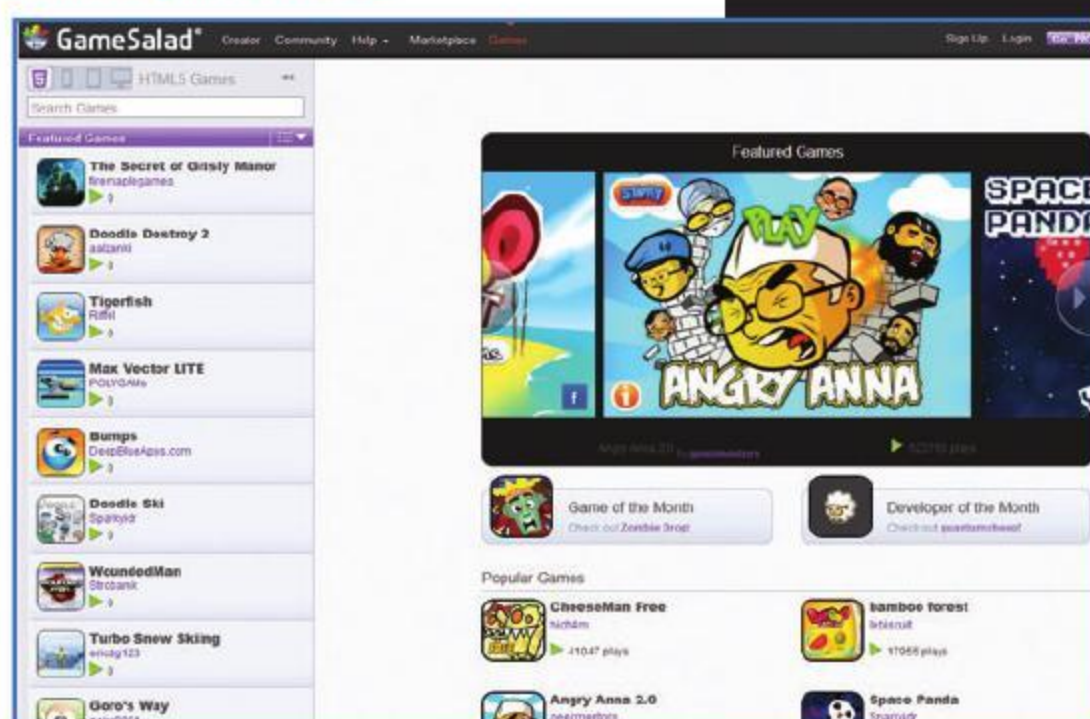


SALVAVIDAS PARA UN NÁUFRAGO

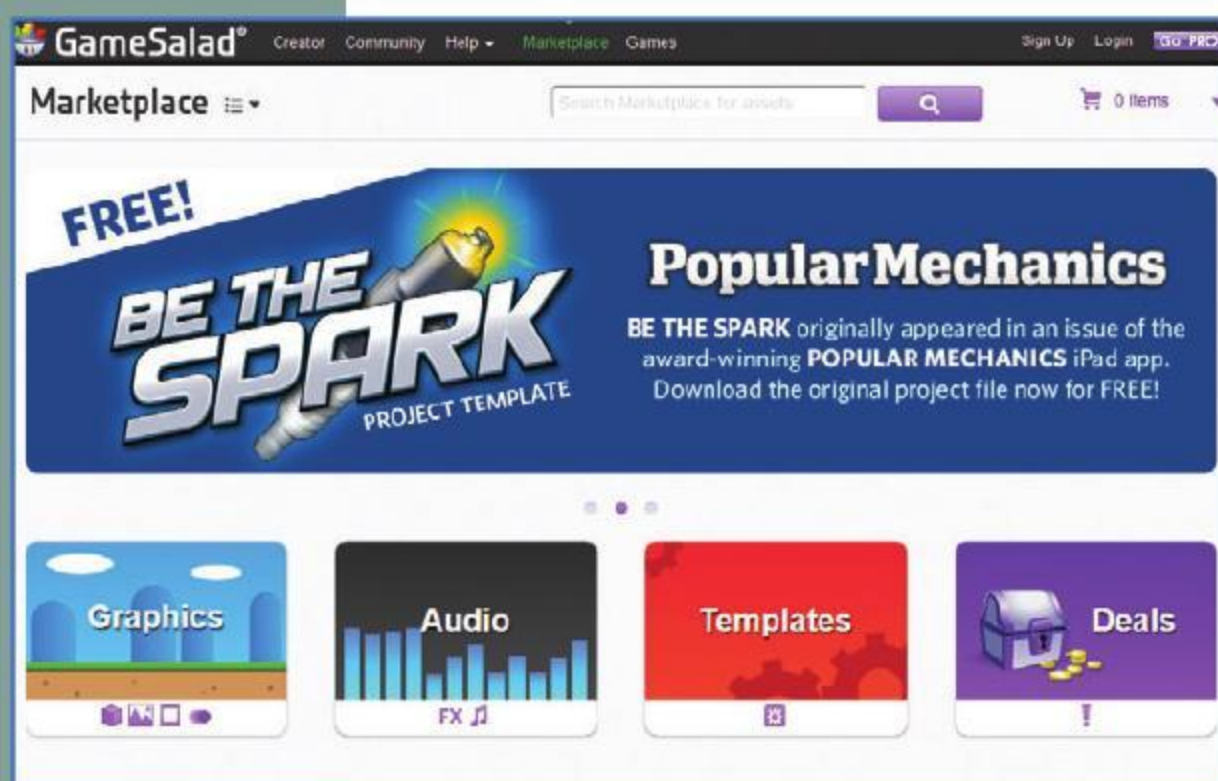
Al enfrentar por primera vez a GameSalad Creator, por más fácil que sea su entorno, es muy probable que no sepamos por dónde iniciar nuestro desarrollo. Para este tipo de inconvenientes, podemos **recurrir a diferentes recursos** que serán nuestro salvavidas a la hora de iniciarnos en el desarrollo de un videojuego.

En su web principal disponemos de un ítem de ayuda (*Help*), donde podemos acceder a una **Wiki en línea**, que nos dará una mano para comenzar a comprender los principales comportamientos y acciones que disponemos en el Framework. Para ello, debemos acceder al siguiente link: <http://cookbook.gamesalad.com>. Encontraremos tips

Con la versión Pro de GameSalad Creator podremos diseñar videojuegos, y con un único desarrollo cubrir casi todas las plataformas de escritorio y móviles.



GameSalad aloja una diversidad de videojuegos en su plataforma de distribución HTML5. La misma es gratuita y es un buen punto de inicio para dar a conocer nuestros trabajos.



Podemos acceder a diferentes recursos a través del MarketPlace de GameSalad, y así potenciar nuestros desarrollos por un costo realmente bajo.

para iniciarnos, un índice de comportamientos, una guía para publicar en **AppStore de Apple**, diferentes tutoriales para comenzar a diseñar nuestros juegos, y un foro de ayuda donde podremos leer diferentes consultas ya realizadas, o hacer nuestras propias preguntas a los más experimentados en la materia: <http://forums.gamesalad.com>.

QUÉ PLATAFORMAS CUBRE

GameSalad Creator contempla la opción de poder crear videojuegos para diferentes plataformas desde un único Framework y un único código. Ofrece soporte en **HTML5**, compatible con los navegadores **Chrome**, **Firefox**, **Safari** e **Internet Explorer**. También compila a código nativo para

Desde <http://arcade.gamesalad.com> estamos habilitados a testear algunos de los videojuegos realizados con esta plataforma, de manera gratuita y online.



GAMESALAD MARKETPLACE

Al igual que la mayoría de las herramientas para desarrollar videojuegos, Game Salad dispone también de un **Marketplace**, donde podemos acceder a diferentes recursos, que nos ayudarán a ahorrar tiempos en el diseño de un videojuego. En <http://marketplace.gamesalad.com> podemos acceder a una variedad de gráficos, archivos de audio, plantillas, y packs de desarrollo, con lo cual, por unos pocos dólares nos alzaremos de diversos recursos para aplicar en nuestros diseños. Como GameSalad Creator soporta los formatos de archivos de audio y gráficos más comunes, también podemos recurrir a otras tiendas para conseguir diversos recursos.

la plataforma **Mac**, **Windows**, y para las plataformas móviles basadas en **iOS** (**iPad** y **iPhone**). Su Framework puede ser instalado en Windows y Mac, y desde éste podemos compilar, testear nuestro desarrollo directamente en los navegadores web a los que da soporte, y hasta poder correr el videojuego en iOS, conectando el dispositivo directamente a la computadora. Para esto último, debemos disponer previamente del certificado de desarrollador, el cual se puede gestionar en **iTunes**. Si no poseemos un dispositivo físico basado en iOS, podemos realizar el testing con el emulador que viene incorporado en la herramienta.

OPCIONES PARA PUBLICAR NUESTRO VIDEOJUEGO

Dentro del Framework de GameSalad Creator, disponemos también de un sistema de publicación web, que permite de forma fácil y práctica publicar nuestros videojuegos para todas las plataformas que este soporta. Gracias a la compatibilidad con HTML5, la exportación de nuestro videojuego posee compatibilidad para dispositivos **Android**, **Kindle**, **Nook**, y **Windows 8**. La firma también dispone de su propia plataforma de



Enlaces a Twitter, In-App Purchase, soporte para Android y Apple Game Center, son algunas de las características que nos brinda la versión Pro de GameSalad Creator.

publicación, llamada **GameSalad Arcade**, basada por supuesto en la tecnología HTML5.

LOS SABORES DE GAMESALAD CREATOR

Esta plataforma nos ofrece dos diferentes opciones a la hora de empezar a programar. La primera es la versión libre de GameSalad Creator. Con ella tenemos acceso a la herramienta y a **GameSalad Viewer para iOS**, podremos publicar desde el framework videojuegos en la web, para Mac, para iOS, y personalizar los **splash screen** de cada creación. Por su parte, la versión **Pro** tiene un costo con renovación

anual de **299 dólares**, y nos ofrece como complemento de la versión gratuita, publicaciones para Windows 8, Android, **Twitter TweetSheet** (una herramienta para ver los Hashtag de nuestro videojuego y publicar los avances que los usuarios hicieron en el mismo), acceso a **Game Center**, posibilidad de implementar **iOS In-App Purchase**, acceso a links externos desde el videojuego, publicidad mediante **iAds**, un sistema de monetización para nuestra aplicación y soporte técnico prioritario.

Por supuesto que para iniciarnos en la herramienta, la versión gratuita es más que suficiente para empezar, y nos brinda acceso al AppStore de Apple, un excelente nicho para publicar nuestros primeros juegos.

CONCLUSIÓN

GameSalad Creator es una excelente herramienta ideal para desarrolladores principiantes, ya que nos puede introducir en el desarrollo de videojuegos de una manera rápida y fácil. Si bien tiene muy poco tiempo de vida, GameSalad ya posee una **comunidad de más de 350.000 desarrolladores** en todo el mundo, y ha sido testigo de numerosos casos de éxito, a lo largo de su primer año de vida. Por lo que propone GameSalad Creator, es muy probable que en un corto tiempo más tome la delantera por sobre su rival principal **GameMaker Studio**, y empiece a dominar el mundo del desarrollo de videojuegos.

Fernando Luna | fluna@redusers.com

IOS GAMESALAD VIEWER

Este complemento es instalable en **iPad y iPhone**, y a través del mismo podemos ejecutar videojuegos basados en **HTML5** en el dispositivo, sin la necesidad de pasar por AppStore para descargarlos.

A puro arte con Linux



[Una completa selección de programas para realizar tareas de diseño gráfico utilizando software libre.]

01

Hoy en día es posible contar con un completo estudio de diseño desde el sistema del pingüino.

Hubo una época en la cual realizar proyectos con contenidos audiovisuales y gráficos por computadora era una tarea ajena al universo linuxero. Poco a poco las cuentas se fueron saldando, y hoy tenemos como resultado un amplio abanico de programas que podemos utilizar y que poco tienen que envidiarles a sus pares propietarios. Sin más preámbulos, en este artículo les mostraremos qué programas instalar para convertir Linux en un completo estudio de diseño, clasificados según las distintas funciones que cumplen.

EDICIÓN DE FOTOS

Para aquellos que gustan de retocar sus fotografías, el mundo Linux cuenta con dos herramientas sumamente interesantes:

- **GIMP**: si bien no se encuentra de forma nativa en las últimas versiones de la familia Ubuntu, instalarlo es tan simple como buscar los paquetes en el Centro de Software. GIMP, *GNU Image Manipulation Program*, es un programa de manipulación de imágenes

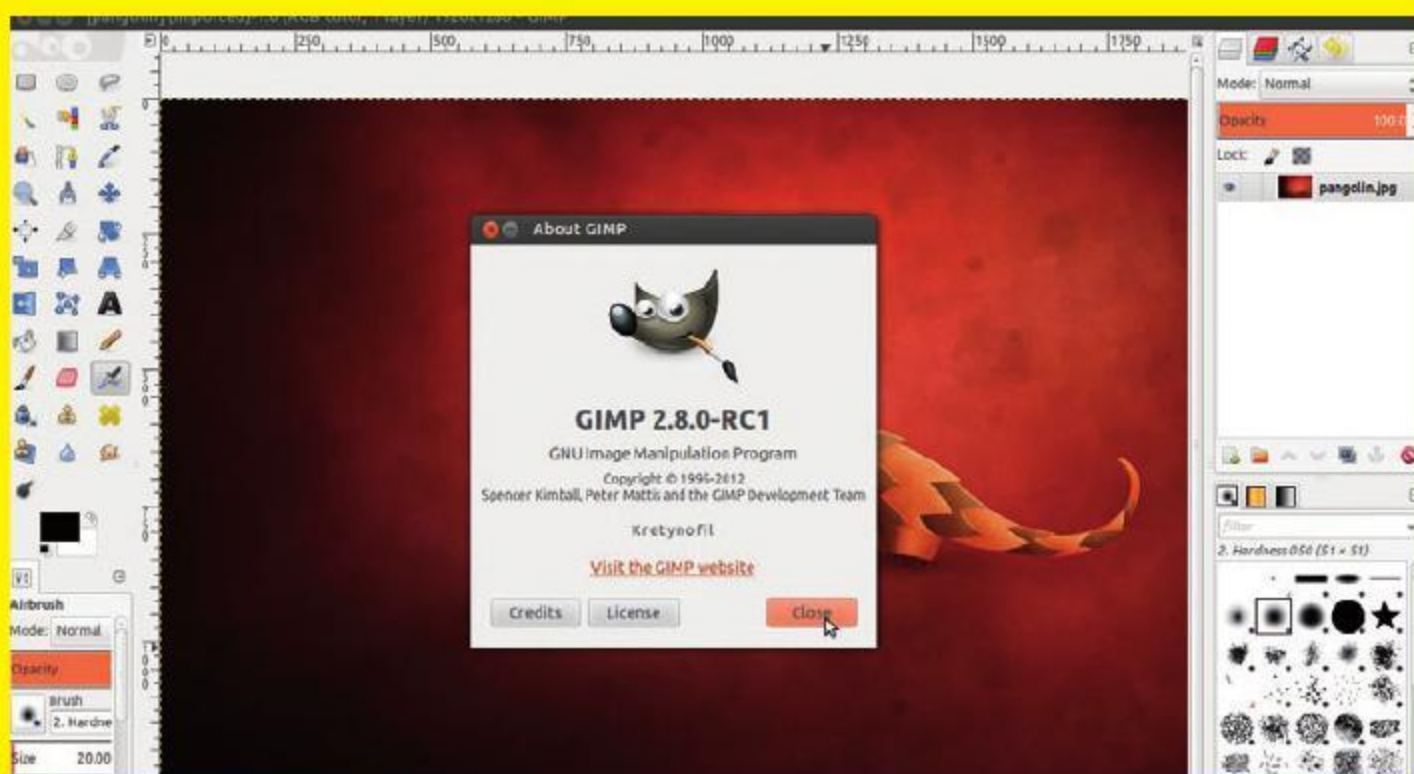
totalmente gratuito y abierto, disponible para sistemas Windows y los basados en Unix como Mac OSX, GNU/Linux, OpenBSD, FreeBSD, Solaris, etc.

Entre otras características, GIMP soporta una gran cantidad de formatos como GIF, PNG, JPEG, TIFF, XPM, MPEG, TGA, PDF, PCX, BMP... y PSD, el formato nativo de **Photoshop**, lo que lo **hace totalmente compatible** con él. Posee una colección extensa de herramientas de dibujo y transformación de imágenes, diversidad de herramientas de selección o máscara, y la capacidad de realizar nuestros propios scripts o bien incorporar los ya realizados por usuarios y desarrolladores.

Para comenzar con el pie derecho, lo indicado es familiarizarnos con la ubicación de las herramientas de trabajo, y al menos saber cuáles son las herramientas básicas para trabajar.

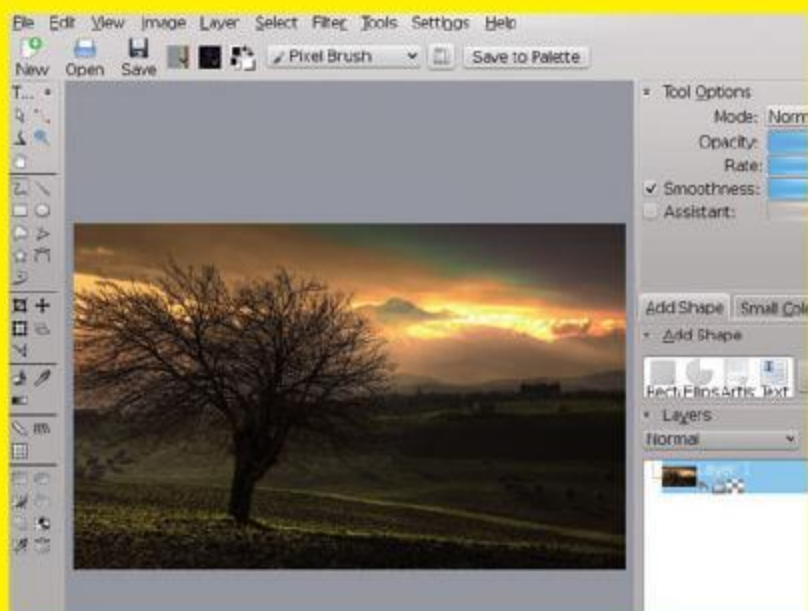
Lo primero que debemos entender sobre la distribución de las herramientas es que GIMP, a diferencia de otros programas, no tiene una interfaz integrada de trabajo; es decir, no se encuentra todo agrupado bajo una misma ventana, sino que cuando ingresemos en el programa **se abrirán tres ventanas**. En tal sentido, sobre el sector izquierdo de la pantalla tendremos la caja de

GIMP es uno de los programas libres más importantes para editar fotografías.



02

GIMP soporta el formato PSD, nativo de Photoshop, por lo que puede convertirse en una excelente alternativa al programa de Adobe.



Si bien no es tan completo como GIMP, Krita resulta más fácil de utilizar.

objetos, la cual contiene todas las herramientas de diseño; dentro de ellas podemos destacar como básicas las diferentes herramientas de selección, como la rectangular, la circular, el lazo y la de regiones continuas, también conocida como varita mágica. Debajo de estas encontraremos la herramienta de texto, **el sello para crear clonaciones**, el aerógrafo, pinceles y lápices. Justo debajo de esta ventana de objetos, tenemos la ventana de propiedades u opciones de herramientas, la cual variaría mostrándonos las opciones de la herramienta que tengamos seleccionada en cada momento.

● **Krita:** es un manipulador de imágenes que está incluido en el proyecto **Koffice**, por lo que cuando instalen este, además de todo el paquete de oficina, también tendrán disponible esta aplicación. Cuando ingresamos al programa, enseguida nos damos cuenta de que tiene una apariencia muy intuitiva y que no es complicado empezar a usarlo. Luego de un par de horas, notarán que realizar tareas con Krita es muy fácil, por contar con la mayoría de las herramientas requeridas en cualquier programa de este tipo, como capas (*layers*), variedad de herramientas de selección, filtros y **soporte total para CMYK**.

La edición general de las fotografías se puede hacer en un abrir y cerrar de ojos gracias a que todo está donde tiene que estar, nada de complicados menús y herramientas con propiedades ocultas. Algunas de las tareas en el retoque gráfico de una foto son el brillo y contraste, que controlaremos desde el menú **[Filtro/Ajustar]**, con una curva de valores manual muy sencilla. Allí también podremos corregir los tonos de color (**[Ajuste de color]**), seleccionando la corrección por canales (por ejemplo, rojo, verde y azul si es RGB) y, por último, la opción **[Desaturar]** servirá para pasar nuestra imagen o selección a escala de grises (256 tonos de grises).

Dentro del menú de filtros también podemos acceder a algunos efectos clásicos; por ejemplo, al conocido desenfocado gaussiano para darle a la imagen un efecto "fuera de foco", o bien de velocidad, si dejamos fuera de la selección de desenfocado un objeto en

la imagen. En este punto es una buena idea dirigirnos a la opción **[Galería de Filtros]**, donde nos mostrará un menú con todos los filtros a la izquierda, una vista previa del filtro seleccionado en el centro y todas las herramientas para modificar los valores de estos sobre el lado derecho. Esta es una buena forma de recorrer todos los efectos desde un solo menú.

Otras opciones que podemos incluir en retoque básico corresponden al trabajo sobre el tamaño de la imagen, el cual puede ser modificado desde un menú muy alusivo: **[Imagen/Cambiar tamaño de la imagen]**. Lo recomendable allí es mantener las proporciones para que nuestra imagen no se deforme. También en el menú tenemos la opción de cambiar el formato de nuestro archivo de manera muy sencilla, desde **[Convertir tipo de imagen]**. Allí podemos pasarlo a RGB, CMYK o escala de grises, entre otras opciones.

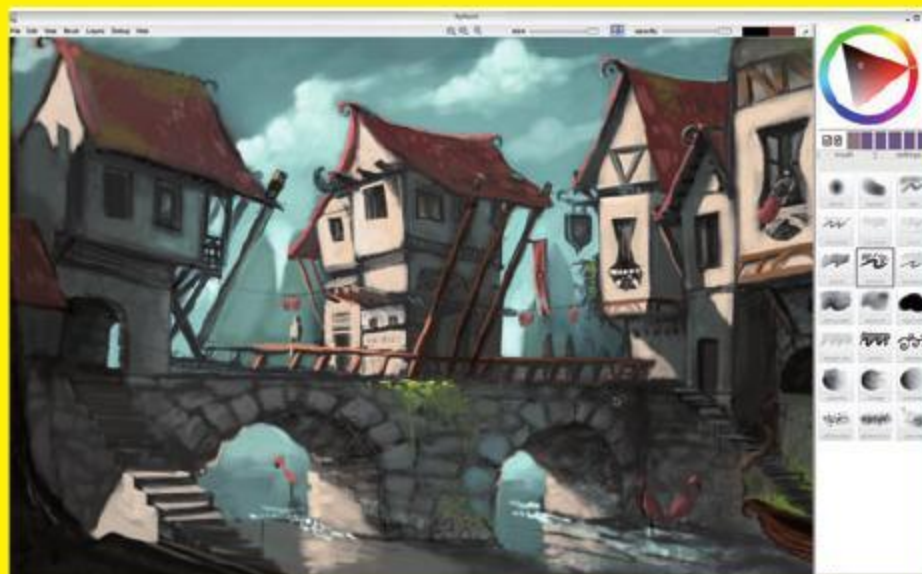
HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Si queremos explorar a fondo nuestra veta artística, los siguientes programas nos brindarán muchas funciones interesantes:

● **InkScape:** esta popular aplicación se incluye en casi todas las distribuciones Linux de forma nativa. Con un enorme parecido a programas propietarios como Corel Draw e Illustrator, InkScape permite la **ilustración de imágenes a partir de vectores**. Como herramientas de dibujo se destacan los diferentes lápices para **dibujar a mano alzada**, trabajar con nodos y hasta realizar formas predeterminadas de forma simple.

Cuando seleccionamos las diferentes herramientas de la caja de objetos, se habilitarán sus propiedades en la barra superior, debajo de la barra de menú, mientras que debajo de la hoja observaremos la paleta de colores.

● **MyPaint:** muchos dibujantes de oficio ven trancos



MyPaint es una completa aplicación de dibujo que incluye una importante selección de pinceles y lápices.

03

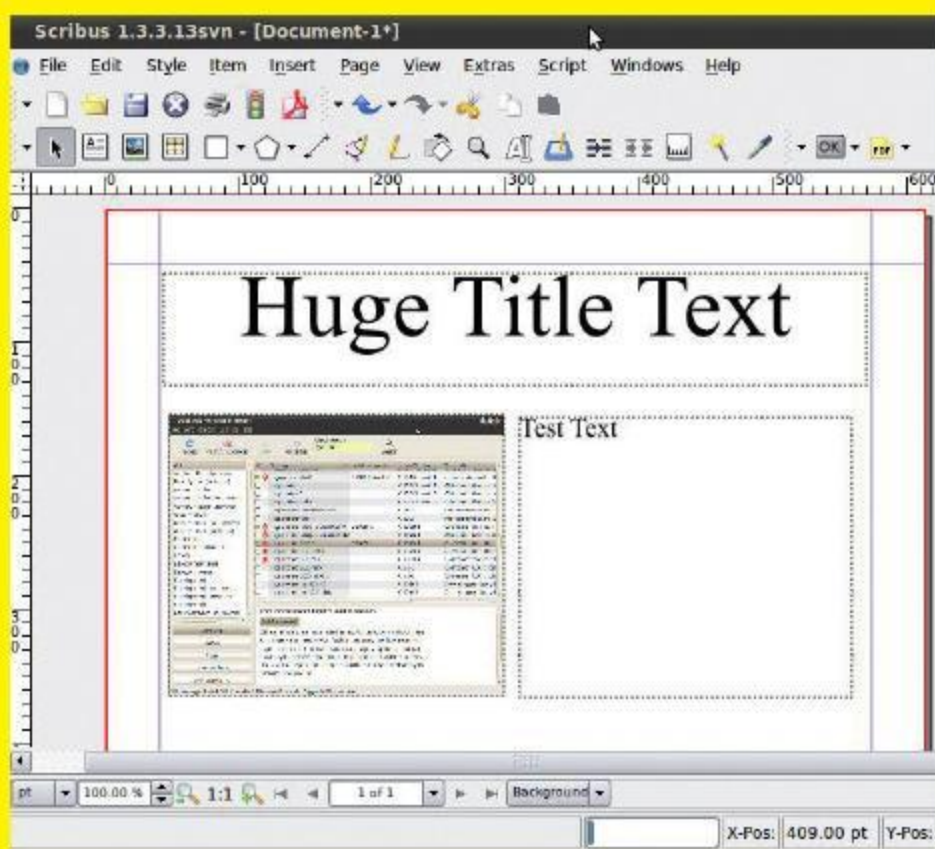
Incluso contamos con un completo programa para la maquetación de publicaciones: Scribus.

los intentos de pasarse al medio digital para dar vida a sus obras. El principal motivo es que un programa dista mucho del lápiz y la hoja. MyPaint es un programa que intenta traer un poco de orden al respecto, incluyendo una imponente paleta de pinceles y ofreciendo la posibilidad de **girar el lienzo** para dibujar desde distintos ángulos.

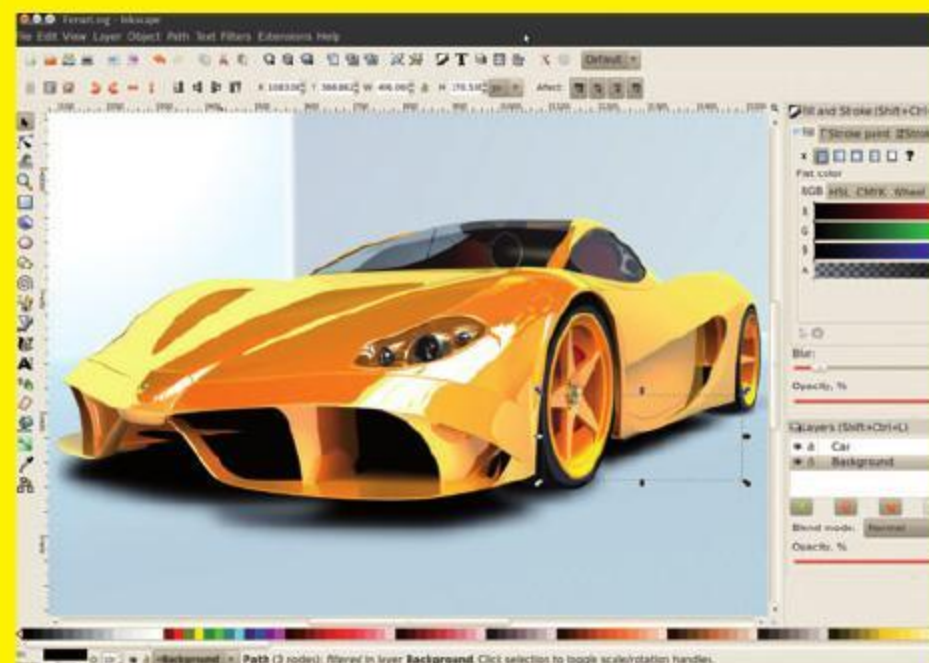
MAQUETACIÓN

En este apartado, la principal opción que encontramos es Scribus. Se trata de un programa DTP (como lo son también Adobe PageMaker, QuarkXPress, InDesign, etc.) pensado para el **diseño y la diagramación de publicaciones** como folletos, diarios y revistas. Ofrece una interfaz muy fácil de manejar, donde nuestro primer paso será crear un documento en blanco (indicando su tamaño y configurando los márgenes).

La idea es crear el diseño general del documento para luego pasar a su contenido que, obviamente, puede ser tanto texto como gráfico. Para esta tarea, y si bien Scribus trae un completo editor de texto, para crear las entradas recomendamos trabajar con **LibreOffice Writer** o **Abiword**, para después importar los documentos y colocarlos en su publicación en Scribus. Esto es simple y puede realizarse de dos maneras: desde el menú **[Archivo/Importar]** o, aún más cómodo, tomando la herramienta **[Cuadro de Texto]** y dibujando uno del tamaño que deseemos en la hoja. Luego hacemos clic derecho sobre él y tomamos la opción **[Colocar texto]**. Lo único que haremos será seleccionar el archivo que previamente editamos en nuestro procesador de texto favorito; una vez colocado el texto, podemos editarlo



Scribus nos permitirá diseñar y diagramar todo tipo de publicaciones.



Inkscape es la herramienta ideal para trabajar con imágenes vectoriales.

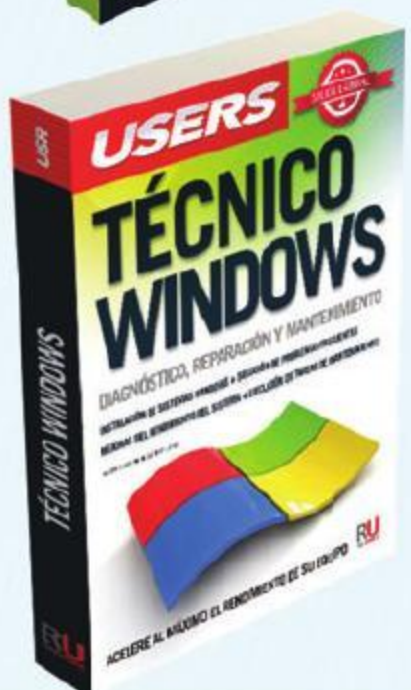
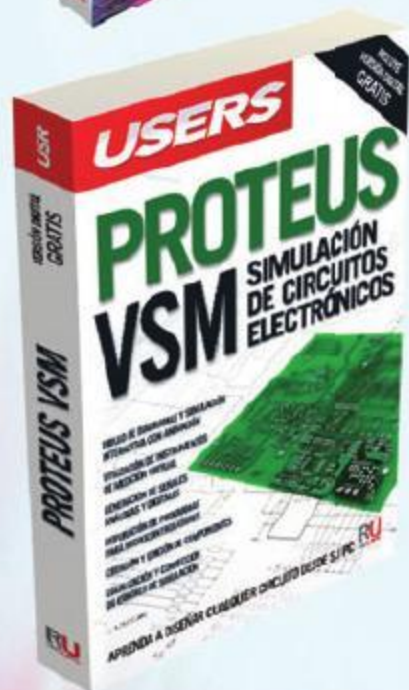
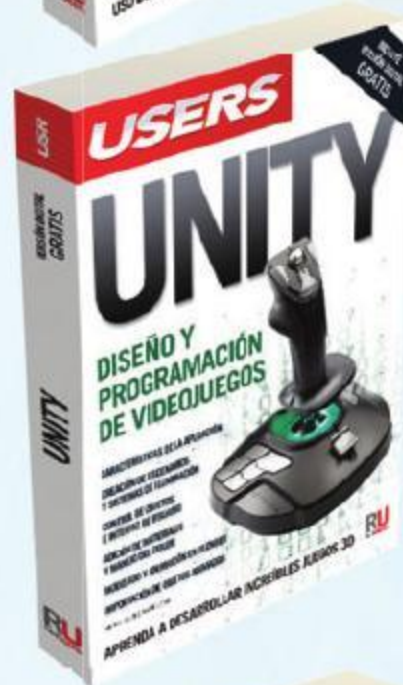
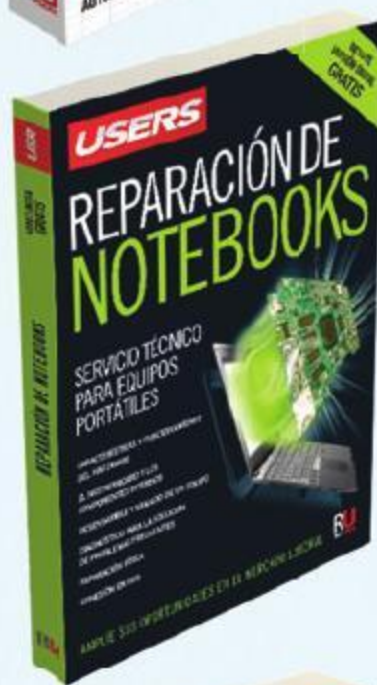
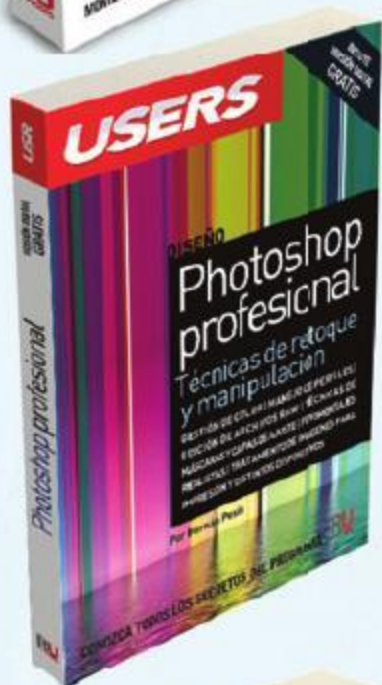
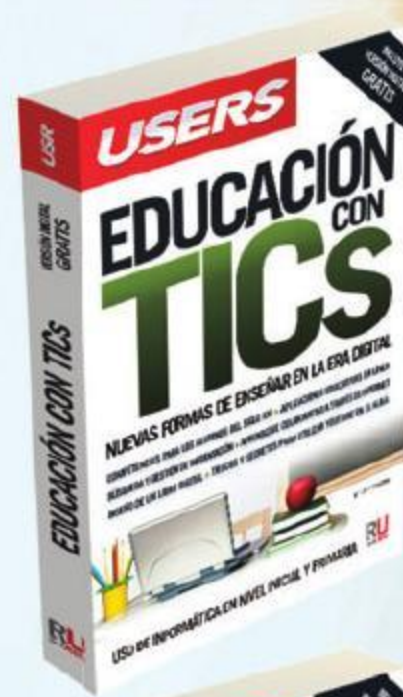
con el procesador que trae Scribus para corregir o para darle formato. Cabe destacar que las posibilidades son ilimitadas en este sentido, ya que podremos importar textos en la mayoría de las extensiones conocidas, como ODT, HTM, TXT, SXW, etc. Lo mismo sucede al trabajar con imágenes. Podemos importar diferentes formatos, como PNG, JPG, TIF, GIF y también PDF y EPS. Podremos hacerlo desde el menú **[Importar]** (donde se nos brinda la posibilidad de traer la imagen directamente de Draw) o insertando un cuadro de imagen y luego colocarla, al igual que como hacíamos con los textos. Una vez más, esta última opción es la recomendada. En el caso de las imágenes, si queremos retocarlas, simplemente haremos clic derecho sobre ellas y tomaremos la opción **[Editar imagen]**, con lo cual se **abrirá GIMP inmediatamente**. Luego de retocarla, seleccionamos la opción **[Update]** para que "refresque" la imagen y nos muestre los cambios.

Como algunos de ustedes sabrán, en estos trabajos es indispensable poder ajustar la imagen con el documento rodeándola con texto; esta característica también está presente en Scribus. Es muy común en este tipo de desarrollos tener que trabajar con mucha precisión, y si bien contamos con dos reglas (una vertical y una horizontal), si queremos hacerlo bien, lo mejor es acostumbrarse a utilizar la opción **[Propiedades]** ubicada en **[Herramientas]**, ya que allí tendremos información precisa sobre nuestro objeto seleccionado y también podremos modificar milimétricamente el tamaño de estos, así como su rotación. Si bien la intención es lograr trabajos realmente originales con Scribus (como puede ser nuestro propio semanario), también tenemos la posibilidad, para los que recién comienzan, de generar trabajos a través del uso de plantillas (muy a lo Publisher) o modelos prediseñados. Esto lo haremos simplemente tomando la opción desde el menú **[Archivo]**. Algunas de estas nos permitirán crear calendarios (almanaques), folletos de propaganda (diseñando el interior y el exterior, con doblez y todo), programas, diarios y hasta completos menús para algún restaurante. Aquí, lo único que deberemos hacer es reemplazar el texto y las imágenes de ejemplo con las nuestras propias, y listo. Ideal para aquellos a los que les gusta hacer las cosas sin muchas complicaciones.

Franco Rivero | francorivero@redusers.com

LOS MEJORES LIBROS

También
eBook



¡LEALO ANTES GRATIS!

EN NUESTRO SITIO PUEDE OBTENER, EN FORMA GRATUITA, UN CAPÍTULO DE CADA UNO DE LOS LIBROS.

LLEGAMOS A TODO EL MUNDO CON OCA * Y DHL **

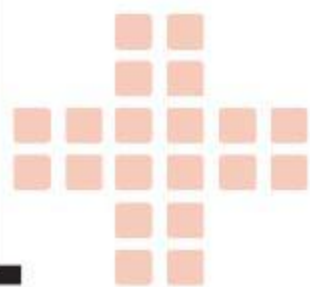
* SÓLO VÁLIDO PARA LA REPÚBLICA ARGENTINA // ** VÁLIDO EN TODO EL MUNDO EXCEPTO ARGENTINA

usershop.redusers.com usershop@redusers.com 54 (011) 4110-8700





Hardware + Networking + Software



El mismo día en el que se inventó la PC, aparecieron todos los problemas posibles relacionados con estas máquinas. Para hacer frente a las calamidades de esta caja de pandora, se creó el valeroso servicio de soporte

Hardware

Motherboard en la mira

Javier: aprovecho para hacerte una consulta sobre un problema que estoy teniendo con mi PC. Te cuento que tengo una ATI Radeon HD 5770 y Windows 7 (64 bits). El problema es que hace ya unos meses que empezaron a saltar *artifacts* en la pantalla, hasta que eventualmente la pantalla se pone en negro por unos segundos y vuelve a la normalidad, pero salta un aviso de que el controlador de pantalla dejó de funcionar pero se recuperó. Lo curioso es que estos errores suceden solamente cuando navego por Internet o las carpetas del sistema. Cuando estoy dentro de un videojuego, funciona todo a la perfección. Esto me llevó a pen-

sar que quizá se trate de un problema de software y no que haya algo mal con la placa. Lo primero que hice, apenas empezaron los problemas, fue instalar Windows desde cero. Después, fui probando distintas versiones de los drivers de la placa, para ver si alguno era más estable, pero no hubo cambios. Para seguir descartando problemas, probé con una fuente y una placa de video distintas y seguía todo igual.

Incluso probé modificando las velocidades de la placa (después, cuando llegue a casa me fijo si encuentro exactamente lo que hice, porque ahora la verdad que no me acuerdo, jaja). Ahora estaba tratando de conseguir otro

disco rígido para seguir descartando cosas. Pero calculo que en cualquier momento vuelvo a instalar Windows desde cero. Traté de *googlear* el problema, pero la verdad que no encontré ninguna solución. Así que aprovecho para ver si se te ocurre qué puede llegar a ser. ¡Gracias!

Gonzalo

Gonzalo: sobre tu inconveniente de hard, te digo que seguro el problema está en el motherboard o en el procesador, es raro que sea el disco duro, pero son los tres componentes que te restan



En estos casos, uno de los factores comunes es el que suele ser responsable de las fallas más extrañas.

por probar. Otra posibilidad es verificar si existe alguna actualización para el BIOS de tu motherboard, quizás aplicar un update —en caso de que exista— ayude a resolver tu problema.

Networking

Red Wi-Fi vs.

Hola, mi nombre es Maximiliano. Estoy haciendo el curso de TÉCNICO DE REDES Y SEGURIDAD de USERS; también compré el libro de Redes Wireless de USERS, que ya lo estudié. Me propuse armar una red Wireless para brindar servicios de video y voz IP, que abarque principalmente mi barrio, y espero extenderla más aún. La idea o estructura para diseñar la red es crear, a medida que se extiende la red, puntos repetidores de la señal colocados estratégicamente, que tengan antenas sector para lograr que cada punto tenga una cobertura de 360 grados, y así extender la red a medida que lo necesite.

La pregunta es: ¿es esta la forma más adecuada para armar este tipo de red? o ¿cuál sería la estructura o diseño más conveniente? Desde ya, muchas gracias. La idea es extender la red por toda la ciudad.

Maximiliano Ruiz

Lamentablemente, el estándar Wi-Fi fue diseñado para redes de corto alcance. Incluso con repetidores, la atenuación de la señal se producirá tarde o temprano al seguir reimpulsando la misma señal, con lo cual, la velocidad de transferencia de la red y la estabilidad de la señal se verán comprometidas.



Antena WiMAX. Su potencia es muy superior a la de una antena Wi-Fi. Por este motivo se utiliza para cubrir áreas metropolitanas.

Por eso, existe el estándar WiMAX, mucho más veloz y de mayor alcance que el Wi-Fi, pero es costoso de implementar. En tu caso, lo ideal es usar una combinación de red cableada y Wi-Fi, en la que la unión entre los nodos se haga por cable y que cada nodo emita la señal Wi-Fi.

Software

Benchmarking

Hola, Javier. Tengo un motherboard ASUS Sabertooth Z77 con un procesador Intel Core i7 2700K, hasta hace poco usaba una tarjeta gráfica nVidia GTX 460 que reemplacé hace semanas por una GTX 670.

Leí en unos foros que comentan que a la tarjeta (ojo, no en modo SLI) si agrego la GTX460 a otro zócalo PCI-Express libre (tengo tres en total) se complementan, que puedo usarla y configurar en Windows y en el panel de nVidia para que los efectos Physx los maneje la GTX 460, liberando así la GTX 67.

¿Esto es realmente así? ¿Acaso al ser la GTX 460 de 768 MB y la GTX 670 de 2 GB, por ponerlas juntas (sin el bridge SLI), no reduce igual la más potente a ser igual que la menos potente? ¿Esto puede dañar algo? No sé si me explico.

¿Me recomendarías algún programa para llevar a cabo benchmarks y comparar?

Y si no es molestia, porque esta sería la primera vez que hago esto, ¿me dirías un poco los pasos a seguir?

Ojalá me resuelvas esta gran duda.

Diego

Diego: tenés una Sabertooth Z77, un Core i7 2700k, una GTX 670 y una GTX460... ¿qué hacés escribiendo mails??? :P

Sí, podés usar la 460 como dedicada para PhysX, el panel de configuración te lo permite. Pero ojo con la fuente. Si bien al trabajar solo en modo de física no te va a consumir demasiada energía, prestale atención a eso.

De todas formas, no pienses que el incremento de performance será deslumbrante: depende de qué juegos uses. En algunos notarás diferencias evidentes al usar estas dos placas así (una para gráficos y otra para física), pero en otros, no tanto, o será directamente imperceptible. Tal como mencionás, lo mejor que podés hacer es un benchmark comparativo entre el antes y el después. Y de ahí sacar conclusiones sobre si te conviene usarla o si será mejor venderla e invertir el dinero en otro hard. Para los benchmarks, Fraps es una buena opción (www.fraps.com). Este soft, una vez instalado y ejecuta-



Physx Fluidmark es un software gratuito de benchmarking específico para física en entornos 3D.

do, te muestra los FPS reales mientras jugás... Otra opción más específica es el PhysX FluidMark de 3DGeeks (www.geeks3d.com/softwares).

La idea sería jugar distintos juegos en diferentes niveles de calidad y de resolución, y tomar nota de todo, en ambos escenarios; es decir, CON la GTX460 a cargo de la física y sin ella. Quizás el rol de esta placa libere a la otra GTX y esta última tenga más recursos para encargarse de los gráficos, y así ganes unos cuantos FPS... ¿o no!

Saludos.

Software

Antivirus imposible

Hola. Me olvidé de registrarme con el antivirus a los 30 días y, ahora que quedó inhabilitado, no lo puedo actualizar ni quitarlo, ni instalar otro porque no me lo permite. ¿Qué puedo hacer? Muchas gracias.

Alberto Martínez

¿Tiene que permitirte desinstalarlo por más que haya vencido la licencia! En caso de que haya algún problema y no te lo permita, en Internet existen desinstaladores específicos para

todos los antivirus del mercado. Te aconsejo googlear el nombre de tu antivirus y agregar al final la palabra clave "uninstall" o "desinstalador". Se trata de un pequeño programa que, luego de descargarlo e instalarlo, eliminará tu antivirus y todo rastro, permitiéndote así instalar otro.

En este enlace están listados los desinstaladores de los antivirus más importantes (son unos 50, aproximadamente): www.redusers.com/u/3a7.

También existen packs "todo



Siempre es bueno tener a mano packs como el AV Uninstall Tools, que nos permiten desinstalar todo tipo de antivirus que se resistan a salir de la PC.

en uno" que compilan varios de estos desinstaladores en un

mismo ejecutable, como "AV Uninstall Tools".



Networking

Compartiendo en red



Hola. Quería hacer una pregunta sobre compartir Internet (tener en cuenta que ambas PC tienen instalado Windows 7) Supongamos que tenemos una notebook que se conecta a Internet de manera inalámbrica y una PC de escritorio a la cual se le va a dar Internet. La pregunta es la siguiente: ¿Puede conectarse la PC de escritorio, ya sea mediante un cable cruzado o mediante un switch o router, a la notebook, para que esta última le dé Internet a la PC de escritorio? ¿O para poder compartir Internet la notebook también tiene que estar conectada a Internet mediante cable?

En caso de poder realizar esto, ¿cómo sería la configuración de ambas PC?

Otra pregunta: cuando quiero compartir archivos, configuro los dos PC, ambas tienen contraseña de inicio, pero ocurre lo siguiente: Supongamos una PC1 con la configuración 192.168.200.1 y 255.255.255.0, y otra PC2 con la configuración 192.168.200.2 y 255.255.255.0.

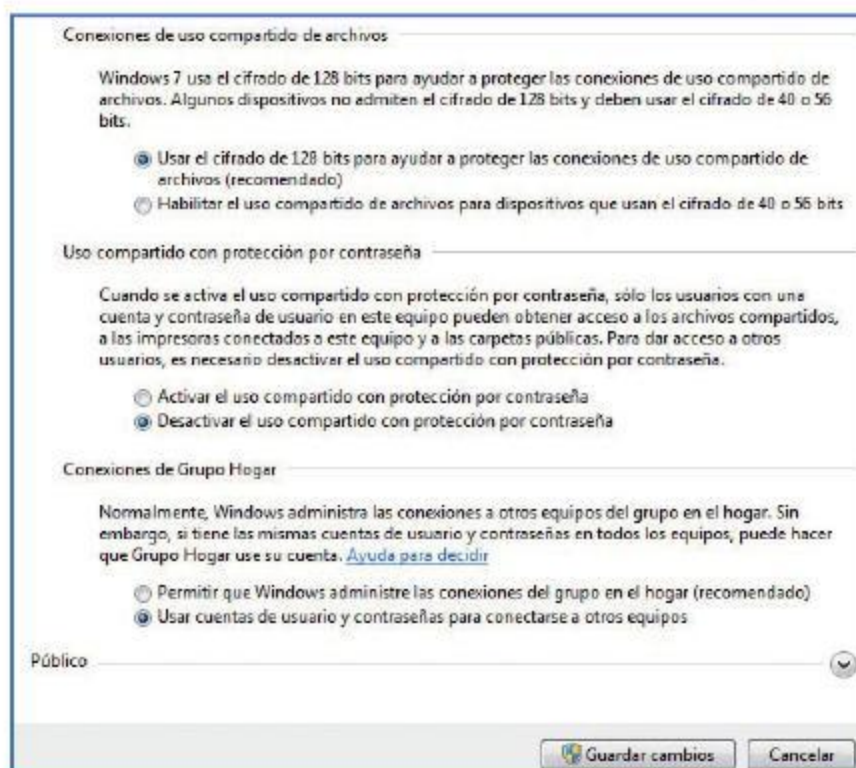
Cuando quiero ingresar de la PC1 a la PC2, me pide nombre de usuario y contraseña de la PC2, la cual ingreso y puedo entrar y ver lo que comparte.

Pero cuando quiero ingresar de la PC2 a la PC1, sale lo siguiente:

"No se puede tener acceso a \\NOMBREPC. Es posible que no tenga permisos para usar este recurso de red. [...] Error de inicio de sesión: el usuario no tiene permisos para el tipo de inicio de sesión solicitado en el equipo". ¿A qué se debe esto? Y, por último, cuando las PC no tienen contraseña de inicio y quiero ingresar a una PC, lo mismo me pide usuario y contraseña (la cual no tiene) y no puedo ingresar. Espero haber sido claro con las preguntas. ¡Saludos!

Lucas Spenner

1) Para que una notebook le provea de Internet a una PC de escritorio, existen varios métodos. Suponiendo que la notebook recibe Internet vía Wi-Fi, se puede usar su adaptador Wi-Fi para proveerle de conexión a Internet a la otra PC (es necesario instalarle un adaptador Wi-Fi a la PC de escritorio). Así, se puede configurar una red AdHoc (que no necesita de un router Wi-Fi) para que estas dos PC se comuniquen vía Wi-Fi y una le comparta Internet a la otra, función que



Desde el panel de configuración de uso compartido avanzado podemos modificar la seguridad para que sea posible ingresar desde otros equipos.

se habilita haciendo clic derecho en el icono del adaptador de red de cable de la notebook e ingresando a [Propiedades / Compartir]. Esto hará adoptar al otro adaptador (el Wi-Fi) una IP 192.168.0.1; por lo tanto, la otra PC deberá tener como dirección: 192.168.0.2, y deberá usar de puerta de enlace y DNS la IP que hace las veces de intermediario, es decir: 192.168.0.1.

2) Es probable que el usuario "Invitado" esté desactivado.

Además, es necesario revisar la configuración relacionada con los recursos compartidos en red: hacer clic derecho sobre el icono de red, en la barra de tareas de Windows, a la derecha. Ingresar en la opción [Abrir Centro de redes y uso compartido], ingresar en [Configuración de uso compartido avanzado], y luego deshabilitar la función de compartir con contraseña, compartir con cifrado de 128 bits. Por último, a cada recurso que deseemos compartir debemos asignarle los permisos adecuados para que desde otra PC pueda accederse a ellos (es decir, asignarle permisos de acceso a la cuenta Invitado para cada recurso compartido).

La configuración inicial de red no nos permite hacer mucho más que presentar los demás paneles más específicos.



power.redusers.com

Los siguientes programas seleccionados y comentados por nuestro equipo. Los **suscriptores** de la revista reciben un **CD-ROM** con este material. No te pierdas la oportunidad de contar con el CD y, además, recibir la revista directamente por correo, ¡en la comodidad de tu hogar!

PICPICK 3.2.5

PicPick es un práctico programa que no sólo hace capturas de pantalla, sino que luego las carga en su editor para que podamos modificarlas. Posee varios tipos de captura: pantalla completa, un recuadro, pantalla activa, entre otros. En su editor podemos agregar efectos y realizar todo tipo de retoques (color, brillo, contraste, sombras, etc.). Gracias a su interfaz dividida en pestañas seremos capaces de trabajar con más de una imagen a la vez.



SPYBOT 2

Spybot Search & Destroy es un aclamado programa para la eliminación de spyware y adware. Ahora, tras muchos años de éxito, sus creadores han decidido renovarlo casi completamente para la versión 2. Sin dudas, les recomendamos probarlo.

MEZCLADORES DE AUDIO

Virtual DJ Home 7.4

Con este programa, ser DJ es mucho más fácil.

DJ ProDecks 2.0

Mezclador gratuito y eficaz.

Zulu DJ 3.04

Podemos aprender a mezclar con esta genial herramienta.

OtsTurntables Free 1.0

Útil herramienta para hacer mezclas.

CONVERSORES DE VIDEO

HandBrake 0.9.9

Excelente y completo conversor de DVD.

Freemake Video Converter 4.0.1.4

Conversor completo para cualquier archivo de video, audio o imágenes.

Hamster Free Video Converter 2.5

Intuitivo conversor de videos.

Any Video Converter 5.0.5

Permite convertir videos al formato de dispositivos portátiles.

Format Factory 3.0.1.1

Práctico conversor de formatos multimedia.

MEMORIA

CleanMem 2.4.3

Suprime procesos ociosos de la memoria cada 30 minutos.

WinRAM 1.0

Libera memoria fácilmente en los equipos Windows.

Memory Optimizer Pro 1.2.2

Optimiza el estado de nuestra memoria RAM.

RAMses 1.1

Desfragmentador y optimizador de memoria RAM.

VMMMap 3.11

Averigua cuánta memoria virtual y física consume cada programa.

CAPTURA DE PANTALLA

Captura 1.5

Toma fotos instantáneas de nuestra pantalla.

Gadwin PrintScreen 4.6

Completo capturador de pantalla.

Screenshot Captor 4.3

Capturador de pantalla potente y eficaz.

PicPick 3.2.5

Captura y edita rápidamente lo que se ve en el monitor.

Jet Screenshot 3.1

Captura, edita y envía sin inconvenientes.

HERRAMIENTAS FTP

FileZilla 3.7

Un cliente FTP gratuito, estable y eficaz.

WinSCP 5.1.5

Cliente SFTP, SCP y FTP muy seguro.

SmartFTP 4.1

Una herramienta completa y potente.

Core FTP Lite 2.2

Cliente FTP simple y gratuito.

Cyberduck 4.3.1

Un cliente FTP que vale la pena probar.

ANTI SPYWARE

Spybot Search & Destroy 2.1

Elimina todo el spyware de nuestro equipo.

Spyware Terminator 3.0

Protege a la PC de todo tipo de software malicioso.

SuperAntiSpyware 5.6

Útil y seguro programa antiespías.

NOTAS Y APUNTES

PNotes 9.3.0

Pega recordatorios en el monitor sin usar adhesivos.

Efficient Sticky Notes 3.5

Para hacer todo tipo de anotaciones de manera fácil y sencilla.

Note-It 4.6.0.4

Recordatorios cómodos, para que nunca se nos olvide nada.

SINCRONIZADORES

Moborobo 2.1.2

Permite administrar nuestro smartphone directamente desde tu PC.

HTC Sync Manager 2.0.59

Sincroniza celulares HTC con la computadora.

SynciOS 2.0.6

Herramienta para gestionar cualquier dispositivo iOS.

SnapPea 2.54

Excelente alternativa para gestionar celulares Android desde nuestro equipo.

ESCRITORIOS

7Conifier 0.7

Una nueva apariencia para Windows 7.

RocketDock 1.3.5

La apariencia de Mac en Windows.

Seven Remix XP 2.5.0.1006

Ideal para hacer lucir a Windows XP como si fuera Windows 7.

Windows 8 Transformation 7.0

Convierte la apariencia de nuestra computadora a la de Windows 8.

Stardock Fences 2.0

Organiza los iconos de nuestro escritorio.

INFANTILES

Sebran's ABC 1.45

Un programa para que los chicos aprendan jugando con palabras.

Kea Coloring Book 4.0

Una aplicación para colorear y divertirse.

FREEMAKE VIDEO CONVERTER 4.0.1.4

Freemake Video Converter es una completísima herramienta de conversión gratuita que nos permitirá pasar cualquier video, canción o imagen de nuestra computadora al formato que queramos. El programa soporta una infinidad de ellos. Dentro de cada formato de salida podremos elegir la calidad que queramos. Terminada la conversión, podremos subir videos directamente a YouTube, algo muy útil para muchos usuarios. También posee un editor de videos propio.



USERS

CURSOS INTENSIVOS



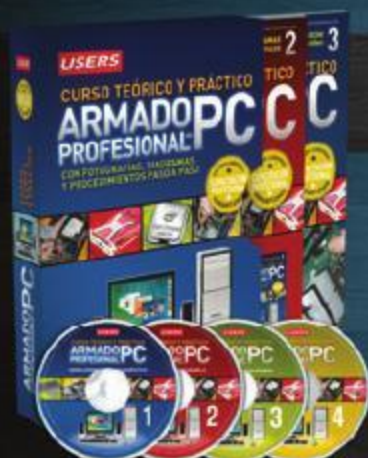
CURSOS.REDUSERS.COM

**SALIDA
LABORAL**

Los temas más importantes del universo de la tecnología desarrollados con la mayor profundidad y con un despliegue visual de alto impacto: Explicaciones teóricas, procedimientos paso a paso, videotutoriales, infografías y muchos recursos mas.

Curso visual y práctico que brinda los conocimientos necesarios para formar técnicos expertos en soporte y reparación de computadoras y otros equipos informáticos. Incluye una gran cantidad de infografías, guías visuales y procedimientos realizados paso a paso.

- ▶ 24 Fascículos
- ▶ 576 Páginas
- ▶ 4 Libros



- ▶ 25 Fascículos
- ▶ 600 Páginas
- ▶ 4 CDs

Es un curso teórico y práctico, en 25 fascículos semanales, con todos los procedimientos necesarios para armar y vender computadoras, detallados paso a paso, acompañados por los consejos, técnicas y secretos de los máximos expertos en el tema.

Es un curso para experimentar todo el poder de la electrónica analógica, la programación de microcontroladores y la robótica. La obra está dirigida tanto a nuevos profesionales como a aficionados que busquen ingresar en este apasionante universo y llevar a cabo proyectos competitivos.

- ▶ 26 Fascículos
- ▶ 624 Páginas
- ▶ 2 CDs / 2 Libros



- ▶ 20 Fascículos
- ▶ 448 Páginas
- ▶ 4 CDs

Brinda los conocimientos necesarios para convertirse en expertos en el soporte y servicio técnico de computadoras. Destinado a aficionados que desean montar su propio negocio desde cero, como también quienes ya lo tengan en funcionamiento y quieran profesionalizar su actividad.

Llegamos a todo el mundo con **OCA** * y **DHL** **

✉ usershop@redusers.com ☎ +54 (011) 4110-8700

🌐 usershop.redusers.com.ar

** Válido en todo el mundo excepto Argentina. * Sólo válido para la República Argentina

Gameing News

Lo que hay que saber este mes para mantener el espíritu gamer en alto.

Nuevos lanzamientos

La nueva Kinect compatible con PC

Con la nueva generación de consolas ya entre nosotros, la nueva versión del sensor Kinect de Xbox One ya tiene planes para una versión compatible con Windows, según ha declarado Microsoft. El periférico de control que utiliza nuestro cuerpo como mando ofrece grandes mejoras por sobre su predecesor, y su utilización no solo se remite a juegos, sino también al control de varias funciones de sistema. La versión para Windows está proyectada para el próximo año.

Mortal Kombat Komplete Edition: la versión más reciente del sangriento juego de pelea, hasta ahora solo disponible en consolas, **finalmente llega a PC** de mano de High Voltage Games en formato digital (o físico, con un mes de retraso). Bajo el nombre Mortal Kombat Komplete Edition, el juego **incluira todos los DLC** (con personajes nuevos) que salieron para el título. Esta edición de la franquicia, que vuelve a las raíces del juego, **recibió excelentes críticas**.

Plants vs Zombies 2: el sumamente popular y peculiar tower defense de Popcap games finalmente obtiene su continuación. Al mando de un ejército de plantas, debemos defendernos de oleadas de zombies en un juego donde **la estrategia y el humor están a la orden del día**.

Absolutamente recomendable para todo tipo de público.

Civilization V: Brave New World (www.redusers.com/u/3a3): la segunda expansión para uno de los juegos de estrategia más conocidos en el ámbito de los videojuegos. Brave New World **introduce nueve civilizaciones nuevas**, ocho maravillas, dos escenarios, cuatro sistemas de juego y decenas de unidades, estructuras y mejoras.

Deadfall Adventures (www.deadfall-game.com): a través de Nordic Games nos llega esta **aventura en primera persona**, cuyo trailer presenta cierta reminiscencia a películas como Indiana Jones y La Momia. Misteriosas locaciones, minuciosa exploración y mucha acción para los verdaderos fanáticos de la aventura.



Este mes, la acción y la estrategia se apoderan de nuestra computadora, con nuevos títulos de verdaderos clásicos.

EA: hasta de pases online y nuevos juegos

Dos anuncios importantes por parte del gigante de los videojuegos EA. Para empezar, se decidió abandonar el sistema de "online pass" (pases online), mediante el cual la empresa buscó contrarrestar las pérdidas

que el comercio de juegos usados provoca. El polémico sistema implementado a fines del 2009 bloqueaba cierto contenido de un juego (multiplayer online, por ejemplo) a una activación, y se requería la compra de otro pase si se deseaba usar dichas funciones en otro equipo.

Por otra parte, EA prepara once nuevos juegos para este año o principios del próximo. Además de títulos fuertes como Battlefield 4, Madden 25, FIFA 14, NCAA Football 2014, NHL 14 y Sims 4 (que ya se habían dado a conocer), la empresa anunció nuevas entregas de las franquicias NBA Live y Need for Speed. Lamentablemente, para los fanáticos del universo de Star Wars, EA recientemente adquirió la licencia de dicha franquicia, pero declaró que no tiene proyectado un juego para aprovecharla hasta, como mínimo, mediados del 2014.

El adiós a los pases online y nuevas entregas de importantes franquicias a manos de EA.





Magic: The Gathering viene con novedades

La próxima entrada de Magic: **Duels of the Planeswalkers**, la versión virtual del conocido juego de cartas que comenzó con **Magic: The Gathering**, incorpora una serie de importantes cambios que incluye, entre otros, la posibilidad de armar nuestro mazo (en lugar de solo poder personalizar unas pocas cartas de los prearmados). Con un apartado visual refinado y variedad de nuevas cartas, la serie de juegos finalmente hace arribó a **Android e iOS**,

además de PC y consolas. Con esta edición del juego se priorizó ofrecer facilidades y medios para que este pueda ser disfrutado no solo por los conocedores de sus reglas, sino por cualquier usuario sin conocimiento previo que desee probar de qué se trata. Con gran variedad de opciones nuevas, además de las citadas, **Duels of the Planeswalkers** se perfila como la entrada más completa de la serie.



La versión virtual de Magic: The Gathering finalmente nos da libertad para armar nuestro mazo.

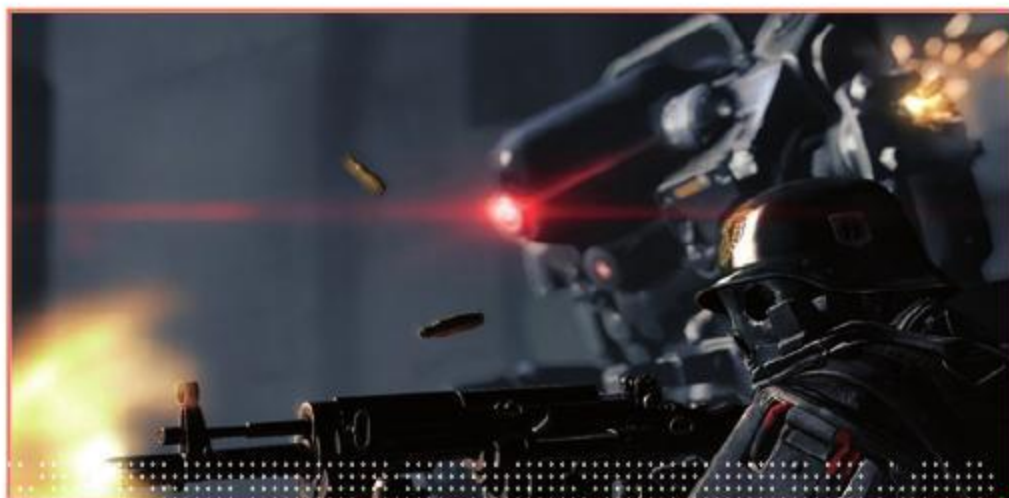


Wolfenstein revive con The New Order

Tras generar dudas y curiosidad con una serie de imágenes publicadas en su cuenta de Twitter, **Bethesda** finalmente confirmó que antes de que termine el 2013 podremos poner nuestras manos en la resurrección del abuelo de los **FPS**, **Wolfenstein**. La reinención de la conocida franquicia, cuyo desarrollo corre por cuenta de **MachineGames**, mezcla acción y aventura en un juego que **Bethesda** prometió que "hará orgullosos a los fanáticos del género FPS".

Wolfenstein: The New Order se desarrolla en una línea

temporal alternativa, donde el régimen nazi ganó la Segunda Guerra Mundial y para el año 1960 (donde se ubica temporalmente el juego) expandió su dominio a toda Europa. Al mando de **B.J. Blazkowicz** (que no es otro que el clásico protagonista de la franquicia), debemos recuperarnos de los traumas que la perdida guerra dejó en nuestra mente para enfrentarnos a las poderosas fuerzas nazis en una realidad alternativa donde locas ideas, como robots y armas láser, se materializan.



El progenitor de los FPS no se rinde al tiempo y sigue recreándose.

Los problemas no faltaron en el festejo de Diablo 3

La tercera entrega del aclamado action-RPG de Blizzard despidió su primer año de vida festejando (con un evento en el cual los jugadores recibieron multiplicadores de experiencia y magic find), pero también con un lamentable problema. La Auction House de Diablo 3 (el mercado online en el que los jugadores comercian incluso por dinero real) recibió un fuerte golpe al equilibrio de su economía debido a un exploit mediante el cual los jugadores podían duplicar oro (la divisa del juego). En cuestión de minutos, algunos usuarios generaron billones de dicha moneda con un simple procedimiento, obligando a Blizzard a cerrar la casa de cambio hasta solucionar el problema. Desde ya, la empresa castigó las cuentas implicadas y devolvió el importe de las transacciones realizadas con dinero real. Sin lugar a dudas, un fuerte golpe para la controvertida casa de cambio online de Diablo 3, perjudicada por un acontecimiento que no ayuda frente a las numerosas críticas que recibe desde su lanzamiento.



Shadow Warrior vuelve a la vida

Tras la lamentablemente fallida resurrección de Duke Nukem, ahora le toca el turno a otra de las creaciones de 3D Realms: Shadow Warrior. Lo Wang regresa a manos de Flying Wild Hog con la promesa de mantener el humor característico del personaje y, con suerte, su extraño arsenal (que incluía un arma nuclear). Antes de que termine el 2013 podremos saber si, a diferencia del pobre Duke, Lo Wang tiene suerte en su regreso.

DLC que no agrega, sino quita

Si bien el DLC ya es una realidad naturalizada en los videojuegos, hay ocasiones en que la sensación no es que agrega contenido, sino que lo quita.



Contenido descargable, temática ya conversada a lo largo y a lo ancho de Internet, con variedad de perspectivas y juicios, que pese a ya estar instalada en nuestra actividad como jugadores, sigue sin dejar pasar mucho tiempo para generar una nueva discusión en torno a sus virtudes y defectos. Lejos de concentrarme en alguna de las ocurrencias alrededor de **las nuevas "expansiones"** digitales, en esta ocasión me propongo no cuestionar lo que el DLC representa formalmente, que ya debería resultar obvio para la mayoría (los juegos base están completos, el DLC es opcional, las empresas buscan **beneficio económico**, etc.), sino qué efectos provocan algunas situaciones en particular en la relación entre los jugadores y la industria. Decisiones como la de **ofrecer DLC el mismo día de la salida de un juego** o bloqueado en el mismo medio del

juego base (principalmente, en consolas) deben ser consideradas no desde un análisis formal, visión a través de la cual no resultan incorrectas, sino teniendo en cuenta otros factores, como lo que provocan en el consumidor. En una situación en la cual, gracias a Internet, los usuarios pueden expresar sus sensaciones y reclamos frente a lo que consumen, **la reputación de una empresa comienza a cobrar importancia** en su desempeño a futuro, y en lo que a reputación respecta, el DLC es un tópico "caliente".

PAGO POR UN JUEGO, ¿O SOLO PARTE DE EL?

Las expansiones no son nada nuevo para el mundo de los videojuegos. Tras completar el juego base, la idea de nuevo contenido para expandir o refrescar la experiencia es más que bien recibida. Formalmente, un **DLC** es, en líneas generales, lo mismo pero —aprovechando las comodidades de la distribución online— generalmente **administrado en pequeñas dosis**. A veces se trata de algunas misiones extra, equipamiento más variado y otro tipo de agregados.

Dejando momentáneamente a un lado la discusión respecto a la relación contenido/precio, hay una situación que viene provocando algo de tensión entre los jugadores y las

En muchas ocasiones, el "DLC de día 1" se usa para promover la preventa de un juego.





empresas: **el DLC de día 1**, es decir, comprable desde el mismo día que el juego sale al mercado. La duda que rápidamente surgió entre los consumidores fue: si ya pagué por el juego (y, en algunos casos, no poco), **¿por qué debo pagar extra por ese contenido, en lugar de que esté incluido en el juego?**

Muchas empresas reconocieron las quejas de los usuarios y dieron sus razones para vender contenido por separado desde el mismo día del lanzamiento (como Bethesda o Bioware por nombrar algunos). Sin embargo, por más razonables y convincentes que sus explicaciones suenen, todos los grandes de la industria de los videojuegos pasan por alto que **el problema no está en comprender las razones, sino en la sensación**, el mal gusto, que estas situaciones dejan en el jugador. Es imposible, aun aceptando las razones, no **pensar por dentro que ese DLC que sale junto al juego no es más que una fracción del juego que fue extirpada** para venderse por separado. Ese es el DLC que no "agrega", sino que "quita".

¿ACTITUD CODICIOSA O QUEJA EN EXCESO?

Por supuesto que, como ocurre con cualquier consumidor, el videojugador no es una excepción a la hora de quejarse (que, cabe aclarar, no es algo malo); por ende, uno tampoco puede tomarse a pecho cualquier reclamo. Como toda industria, la de los videojuegos tiene como objetivo ser lucrativa, y para este fin el DLC es perfectamente funcional (incluyendo el caso de "día 1"). Sin embargo, al ser el consumidor una pieza valiosa para tal fin, es importante que **las empresas cuiden su buen nombre**. Entonces, dada la situación del contenido descargable el mismo día del lanzamiento, **¿es una propuesta muy codiciosa por parte de la empresa?**, ¿o acaso los jugadores se quejan exageradamente? En lo personal opino que, según la ocasión, puede ser una, la otra o ambas, aunque **en una instancia final no va a ser eso lo que importe**, porque si la controversia alrededor de dicha situación se instaló y se popularizó como tema de discusión a lo largo y a lo ancho de Internet, **el daño**

ya está hecho. Pese a las explicaciones, la sensación de que se trata de una vil táctica de negocios sigue presente en el jugador, y eso no es bueno.

La idea no es que una empresa trabaje para ofrecer DLC gratuito, reclamo que resulta absurdo dados los objetivos de estas (aunque muchos desarrolladores, especialmente *indies*, lo hacen), sino que, tras pagar el juego base a precio "completo", la idea de pagar extra por contenido que está listo y pudo ser perfectamente integrado al primero, simplemente se siente mal.

CONCLUSIÓN

El DLC se encuentra actualmente **buscando su lugar entre dos polos**: el rédito económico y la reputación con su público. Respecto al contenido descargable "de día 1" hay variedad de posturas. Sin embargo, como dije antes, ya el simple hecho de que se estableciera una discusión en variedad de medios digitales constituyó **un paso atrás en la relación con los jugadores**.

La reputación del DLC se balancea, entonces, entre las bondadosas cualidades heredadas de las "expansiones" (mayor contenido y "aire fresco" para un juego) y estas actitudes que, incomprensibles o no, provocan algunas incómodas sensaciones en gran parte de sus consumidores. Empresas como EA, poco a poco, comienzan a sentir el verdadero peso de las heridas que algunas cuestionables decisiones infligen en su imagen, con una cantidad cada vez mayor de artículos en Internet cuestionando ciertas de sus actitudes. Indudablemente, **el DLC agrega contenido**, pero cuando en el público se genera una reacción adversa, las empresas deberían reconfigurar sus planteos para cortar el problema de raíz, en lugar de explicar las razones de algunas decisiones. Comprar un juego sabiendo que estamos dejando, desde el vamos, algo de su contenido afuera, le quita parte del sabor a la experiencia. La pregunta sería: si agregar nuevo contenido es bueno, ¿por qué la reacción es de enfrentamiento y desconfianza? **Es ese el sentido en el cual el DLC no agrega, sino "quita"**.

Bernardo Mallaina | bermall@gmail.com

Algunos juegos en medios ópticos tienen DLC bloqueado hasta que se haga la compra, lo que genera aún más controversia.

Contenido extra a su debido tiempo

Si bien el indie se fue sumando poco a poco y con precaución a la movida del DLC "precoz", muchos desarrolladores siguen considerando la idea de actualizar y/o expandir el contenido de sus productos (incluso, en algunos casos, de forma gratuita), sin importar el tiempo que lleven en el mercado. Juegos como *Dungeons of Dredmor* y *Terraria* continuaron recibiendo contenido aún después de llevar más de un año a la venta.

El DLC "From Ashes" generó discusión por salir a la venta el mismo día que *Mass Effect 3*.



Metro: Last Light

La continuación de Metro 2033 nos invita a explorar los oscuros pasajes del subterráneo, donde acción y tensión se intercalan en una aventura en la que hay más en juego que la supervivencia.

Desarrollo: 4A Games

Sitio Web: www.enterthemetrolastlight.com



Las escenas en el exterior nos convencerán de que en la superficie, las cosas no están mejor que bajo tierra.

PROS & CONTRAS

★ Inmersión y atmósfera.

★ Apartado técnico excelente.

★ Mundo rico en detalles.

★ IA simple y defectuosa.

Continuación directa de los sucesos ocurridos en *Metro 2033* y adaptación de la novela del mismo nombre, *Metro: Last Light* nos cuenta la historia de **Artyom**, uno de los supervivientes del Apocalipsis nuclear refugiado en los túneles del metro de Moscú. En medio de un enfrentamiento entre dos facciones humanas por los escasos recursos, un superviviente de las criaturas conocidas como "**The dark ones**" es descubierto y su eliminación, rápidamente, es planteada como nuestro objetivo. Sin embargo, Artyom cree que **detrás de estos seres hay algo más** que una amenaza. Un proyecto iniciado por THQ pero finalizado por 4A Games (por las dificultades de la primera que llevaron a su quiebra), *Metro: Last Light* se embarca en una **ambiciosa tarea narrativa a través del género FPS**. ¿Lo logra? Veamos qué nos espera en los oscuros pasajes del subterráneo y en la devastada superficie de un mundo postapocalíptico.

DRAMA Y MISTERIO: UNA NOVELA EN PRIMERA PERSONA

Aprovechar las mecánicas del género FPS para lograr inmersión al narrar una historia no es novedad, pero tampoco, tarea fácil. El nombramiento de la franquicia Bioshock resulta ser un práctico ejemplo para entender la dirección de estos juegos, que buscan desarraigar el

género del exceso de acción y disparos sin razón que, generalmente, representan. En *Metro: Last Light*, **la acción y los disparos no faltan, pero lejos están de ser el núcleo de su experiencia**.

Evitando entrar en detalles para no arruinar su trama, el argumento del juego se centra en la relación entre su protagonista y el último miembro vivo de las misteriosas criaturas humanoides conocidas como "**The dark ones**" (aparentemente exterminadas tras los sucesos del primer juego), cuya eliminación se nos encarga. A medida que la historia progresa, Artyom va convenciéndose de que los "**dark ones**" no son exactamente la amenaza que todos creen. Acompañando este argumento principal (cuyo desarrollo se centra en el último tercio de la aventura) se encuentra uno de los elementos más interesantes del juego: la **ambientación**. Entre escenas de acción y suspenso (que desarrollaremos en detalle en el próximo apartado), podremos ver cómo es **la vida en el subterráneo**; la **desesperación** que se vive frente a la **escasez de recursos** puede palparse en cada encuentro que tenemos con otras personas y los diálogos que tenemos con ellas. En conjunto con la espectacular ambientación del escenario, con abundante oscuridad y detalle, se genera una **atmósfera en la que el drama y el suspenso** están siempre presentes.

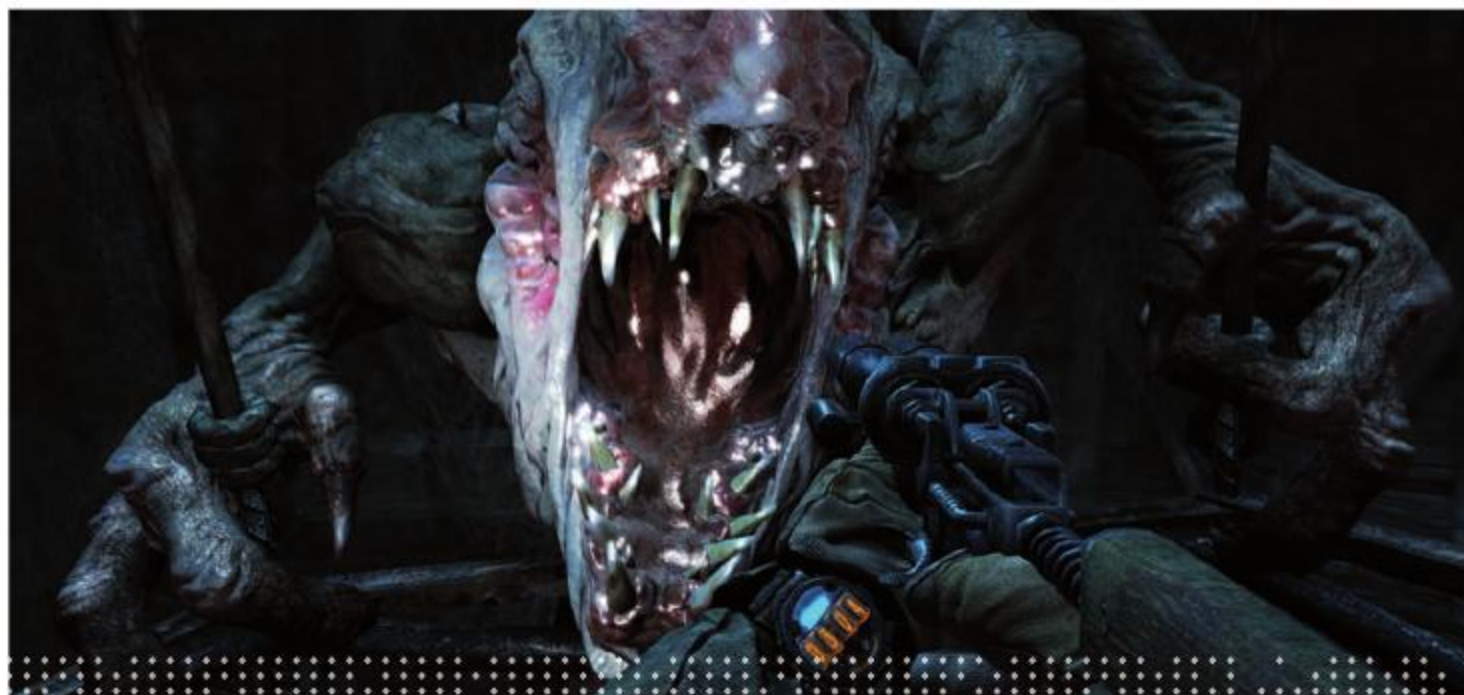
Lamentablemente, *Last Light* comete el error (bastante



Requerimientos

Sistema operativo: Windows XP (solo 32-bit), Vista, Windows 7 u 8 - **Procesador:** Dual Core de 2,2 GHz o mayor

Memoria RAM: 2 GB - **Espacio en el disco:** 20 GB - **Video:** con DirectX 9.0c, mínimo Gforce 8800GT o Radeon HD 3870



común) de concentrar **el desenlace** y el desvelo de los misterios que plantea en los últimos momentos de la aventura, **a un ritmo considerablemente más acelerado** que el del principio de la historia, por lo que puede suscitar algo de confusión y hacer que **algunos "detalles" de suma importancia pasen inadvertidos**.

Pese a esta crítica, 4A Games logra narrar una historia interesante y fiel a la realidad de la novela original, con un **rico desarrollo del entorno y la atmósfera** que logra "meternos" en su mundo.

SUSPENSO Y ACCIÓN. DISPAROS Y PALABRAS

En lo que a jugabilidad respecta, en el transcurso de *Metro: Last Light* nos encontramos con **dos diferentes "momentos"** que se turnan a un ritmo bastante adecuado: **suspense y acción**. Por supuesto que estas palabras solo definen, a grandes rasgos, qué incluye cada una de estas partes del juego.

El suspense es un elemento que rodea cada instante de *Metro: Last Light*, pero es en los momentos de soledad cuando más se hace sentir. Largos pasajes oscuros y desvíos, en conjunto con sonidos ambientales lejanos (que a veces parecieran cercanos), generan **tensión hasta el momento en que la acción "explota"** (literal y metafóricamente hablando) y toma protagonismo.

A la hora de combatir, la acción varía sobre la base de a quién nos enfrentemos. Si se trata de **humanos**, la estrategia más funcional se centra en el **sigilo**, mediante el cual podremos causar muertes silenciosas e instantáneas; si somos descubiertos, llegan refuerzos al lugar de la acción para hacernos la tarea notablemente más complicada. Por otra parte, cuando llega el momento de enfrentarnos a **los mutantes**, **el combate es desenfrenado y volátil**, con poco lugar para la táctica frente al agresivo comportamiento de estos enemigos.

Lamentablemente, al momento de la acción es cuando

nos encontraremos con **uno de los defectos más perceptibles de *Metro: Last Light*: la inteligencia artificial**. Principalmente notoria al momento de enfrentarnos a soldados, la inteligencia artificial (o, mejor dicho, la ausencia de ella) será culpable de algunas llamativas ocurrencias que nos permitirán despachar a nuestros enemigos con facilidad. Un **sistema de comercio** (con unas balas especiales como moneda) que nos permitirá abastecernos y mejorar nuestras armas complementa una jugabilidad que, sin traer nada realmente nuevo, cumple con su objetivo. Volviendo a lo planteado al inicio de este artículo, *Metro: Last Light* **no es un juego centrado en acción, sino en una historia y en las vivencias de quien la protagoniza**.

CONCLUSIÓN

Como suele ocurrir, este pequeño espacio no me alcanza más que para rasgar la superficie de un juego y concluir en hasta qué punto y a quiénes puede recomendarse o no sentirse a jugar. *Metro: Last Light* **es un juego que no debemos "apurar"**, sino dedicarle tiempo para observar sus detalles y explorar lo que nos rodea. Aquellos que respeten este ritmo serán recompensados con mayor inmersión que aquellos que se dirijan de objetivo a objetivo sin pausa. Para quienes hayan disfrutado *Metro 2033*, *Last Light* es una recomendación directa; esta continuación **respeto los componentes base del primer juego y los perfecciona** en todo sentido. Para los que recién se adentran en el mundo de *Metro*, no es mala idea jugar el primer título o, al menos, informarse sobre su argumento. Pero, sobre todo, es importante **tener paciencia y no juzgar *Last Light* por la primera impresión**. Puede que tome un poco de tiempo perdonar algunos de sus defectos (sobre todo, los relacionados con la jugabilidad), pero **al final resulta una experiencia muy recompensante**.

Bernardo Mallaina | bermall@gmail.com

Los seguidores del Fourth Reich no son la única amenaza que encontraremos en la oscuridad de Metro.

Ranger mode

Si bien resulta cada vez más común encontrarnos con juegos que nos ofrecen contenido descargable desde su primer día, el caso de *Metro: Last Light* es especialmente llamativo. Desde su lanzamiento, está disponible para adquirir (gratuito para aquellos que lo preordenaron) un DLC llamado "Ranger mode" a un valor de cinco dólares. ¿Qué agrega dicho DLC? Mayor dificultad. Ser muy habilidoso puede ser costoso.

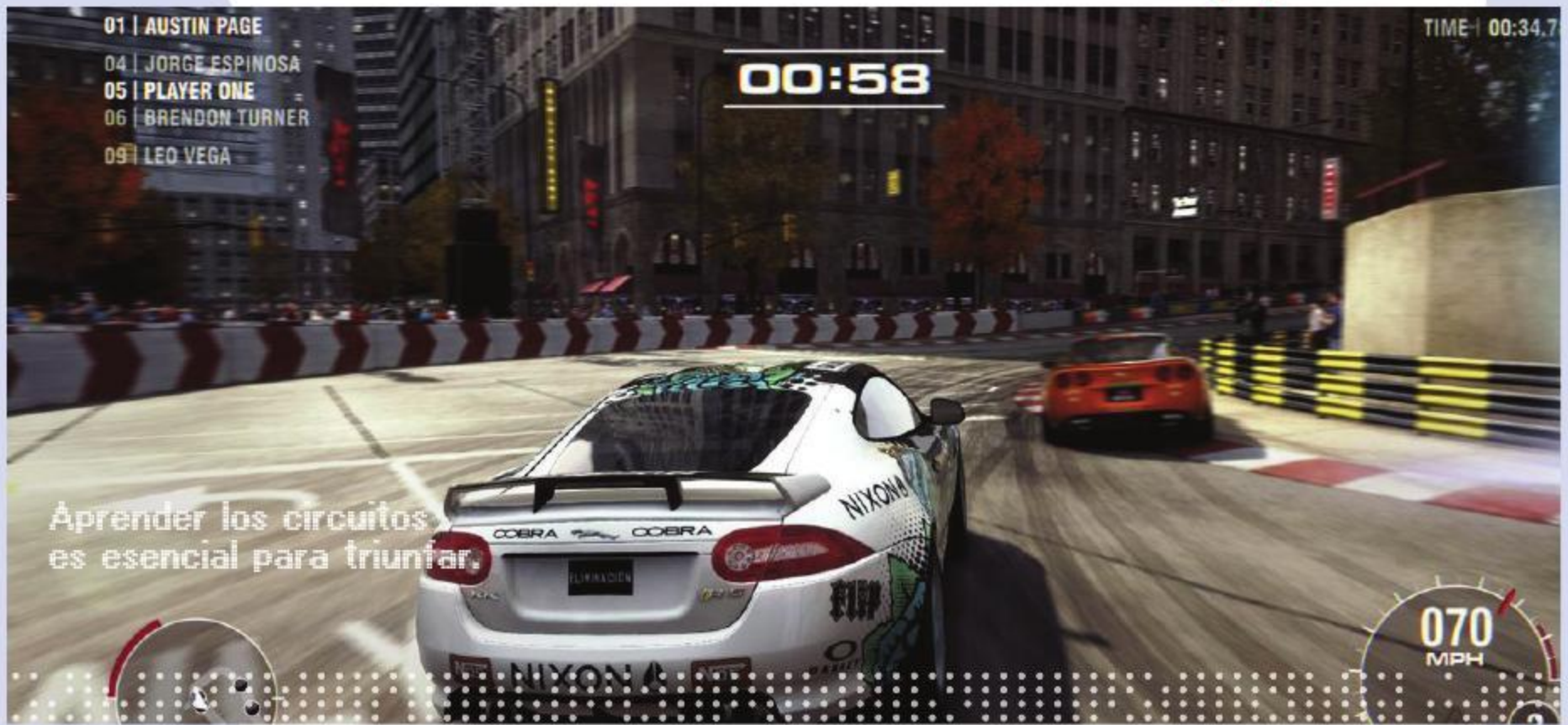


GRID 2

Llega a la PC un juego de carreras capaz de ofrecer diversión y realismo en las dosis justas. Aquí les contamos nuestras primeras impresiones con este título realmente atractivo de Codemasters.

Desarrollo: Codemasters

Sitio Web: www.gridgame.com



Todos sabemos que Codemasters ostenta cierta experticia en la creación de juegos de carreras. En su haber se encuentran las series **Dirt**, **TOCA** y **GRID**. Esta última es la que ahora, luego de muchos años, tiene una continuación. En principio, debemos aclarar que GRID 2 es un juego de **carreras deportivas**. Nada de policías y ladrones, camiones abiertos (al estilo BurnOut) y ese tipo de cosas.

¿SIMULADOR O ARCADE?

Hay cosas que no pueden estar mucho tiempo por ahí sin que alguien necesite estamparle una etiqueta de identificación. Con los juegos de carrera pasa eso: necesitamos saber, cuanto antes, si nos ofrecen el nivel de **fidelidad y desafío** adecuado a nuestras pretensiones.

GRID 2 **no es un simulador estricto**, al nivel de **rFactor** o **GTR2**. Pero es un juego realista y divertido, que ofrece una combinación muy acertada de esos dos factores.

Generalmente, a los juegos que buscan un equilibrio atractivo entre **simulación** y **arcade** se los llama **"Simcade"**. Entre ellos tenemos a los famosos y "consoleros" Gran Turismo o Forza. Creemos que GRID 2 se ubica en el mismo segmento: nos hace pasar un gran rato, nos atrapa y, al final, nos deja con la sensación de **haber conducido un auto de carreras**.

Aquí no habrá que preocuparse por el compuesto de los neumáticos, la temperatura del motor, el consumo de combustible o una estrategia de boxes (por nombrar sólo algunas cosas que hacen a un verdadero simulador), sino que bastará con presionar el acelerador. Sin embargo, las físicas sí nos parecieron bastante realistas y disfrutables. Incluso, desafiantes. El juego puede configurarse en distintos niveles de dificultad. Esto afecta tanto al control de auto como a la agresividad de los oponentes. Lamentablemente, estos factores no se pueden definir por separado.

EL MUNDO DE LAS CARRERAS

GRID 2 tiene una historia. Sin embargo, por suerte, aquí no importarán tanto los factores relacionados con el personaje como las carreras. Básicamente, un señor misterioso decide crear una nueva categoría máxima que revolucionará el mundo del automovilismo y que incorporará a los mejores pilotos del mundo.

Así es que somos convocados a participar en una serie de carreras de lo más variadas. Al progresar iremos ganando seguidores y ese número nos permitirá desbloquear nuevos autos y eventos.

Entre los autos disponibles tenemos **muscle cars**, **turismo** y **GT** y **Formula** (autos sin techo).

PROS & CONTRAS

★ Gráficos rápidos y detallados.

★ Buenas físicas.

★ Diferentes tipos de vehículos.

★ No tiene vista interna de la cabina.



Requerimientos

Sistema operativo: Windows Vista, Windows 7 u 8 - **Procesador:** Intel dual core de 2,4 GHz o AMD X2 5400+
Memoria RAM: 2 GB - **Espacio en el disco:** 15 GB - **Video:** Intel HD 3000, Radeon HD 2600, GeForce 8600



Los autos poderosos de tracción trasera están muy bien modelados en sus reacciones, por lo que resulta un desafío lograr conducirlos de manera adecuada.

RENDIMIENTO GRÁFICO

Apenas iniciamos GRID 2 nos sorprendimos por lo bien que se veía. Sin dudas, utiliza de excelente manera las tecnologías disponibles en las placas de video actuales. Además, debemos notar que, si se configuran las opciones de manera adecuada, se puede disfrutar en computadoras sin

hardware poderoso. Por ejemplo, anduvo perfectamente en una notebook con GeForce GT330M a 1280x720 y calidad media. Y en los nuevos procesadores Intel Haswell, que tienen el chip gráfico integrado HD 4600, funcionó tranquilamente a 1920x1080 al configurar los detalles en "bajo".

Alberto Gasaglia | agasaglia@redusers.com

INTEL HASWELL

Les presentamos un informe especial sobre la nueva generación de microprocesadores.

- // CORE I5 Y CORE I7
- // LOS NUEVOS CHIPSETS
- // RENDIMIENTO COMPARADO

ADEMÁS

Reviews / Help Desk / Guía de compras / Programación / Videojuegos **iY más!**



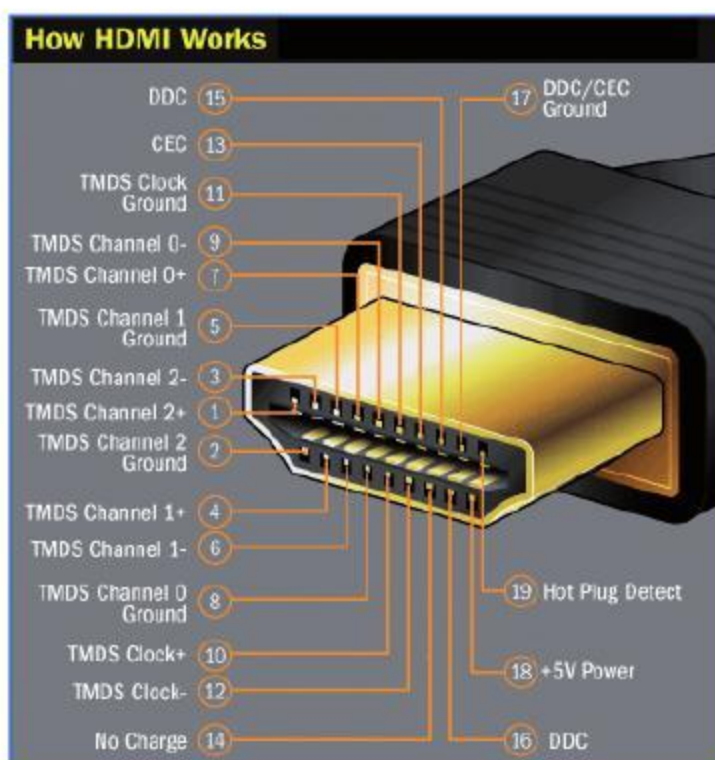
En
POWER
#118



El futuro audiovisual

El ya famoso cable HDMI parece tener los días contados.

El cable HDMI original posee una complejidad importante en solo 19 pines.



como si tuviéramos complementada la ficha con un cable Ethernet. Las otras dos variantes disponen de un total de 29 pines, los cuales no se usan en su totalidad porque fueron pensados para futuras pantallas con mayor resolución y más funcionalidades. A estas dos últimas variantes se las bautizó como **norma 1.4 de HDMI**. El video que puede transmitirse soporta resoluciones de hasta 4096x2160 a 24 fps (conocido como **4K**), y también una resolución algo menor: 3840x2160 a 30 fps, que sería el equivalente de ultra alta resolución al viejo pero aún utilizado estándar 720p. La última especificación de la norma 1.4 HDMI soporta, a través de su conexión Ethernet, transmisiones de Internet que pueden alcanzar hasta 100 mbps.

LO QUE VIENE: HDMI CEC

Los consumidores de hoy en día están frente a la pantalla con otros dispositivos adicionales, como la **tablet** o el **smartphone**, y a la vez que miran la televisión, los usan para navegar por las redes sociales o consultar sus mails. Es por eso que la norma del cable HDMI busca permitir interactuar con el televisor desde los dispositivos que tengamos en nuestras manos, dejando a un lado el control remoto convencional.

HDMI CEC (*Consumer Electronics Control*) es la nueva norma de HDMI que vendrá en televisores futuros, mediante la cual se busca **poder controlar los dispositivos HDMI desde un único mando a distancia**. El cable ofrece una conexión bidireccional, con lo cual, en un futuro cercano, desde el televisor podremos manejar nuestra minicomputadora montada con un Raspberry Pi, o manejar el equipo de Home Cinema, o hasta el reproductor Blu-ray. Se estima que para 2015 los equipos con HDMI CEC ya serán algo común en el mercado. El fabricante de esta nueva norma afirma que podrán verse, según la marca que lo adopte, variantes en su nombre, como **HDMI control**, **Bravia Link** o **SimpLink**, entre otros; pero que, aun así, todos cumplirán el mismo objetivo sin ningún agregado adicional por parte de la compañía que lo comercialice. También queda garantizado que el consumidor no dependerá de una sola marca de productos electrónicos en su casa, sino que podrá elegir, como hasta ahora, el dispositivo deseado que cubra sus necesidades. HDMI CEC busca así independizar los actuales dispositivos electrónicos del uso como controles remotos, dependiendo de la red **Wi-Fi** hogareña o de la compatibilidad de **Bluetooth** entre el equipo comando y el equipo receptor.

No caben dudas de que el protagonista principal, desde que la televisión de alta definición se instaló entre nosotros, es el cable **HDMI**. Hasta ahora este cable no ha sufrido ningún tipo de modificaciones, habiendo irrumpido en el mercado en el año 2006, pero no seguirá con la exclusividad por mucho tiempo más, ya que actualmente su reemplazo está terminando de ajustar sus especificaciones. Este se denomina **HDMI CEC**.

LA INTERFAZ ORIGINAL

En el mercado HDMI podemos encontrar actualmente **cinco variantes**: tres de ellas son HDMI, mini HDMI y micro HDMI, con 19 pines cada uno, a través de los cuales se puede transmitir hasta la señal de **Internet**,



Gadgets

iPod vs. Windows 7 64

Gente de Power Users: me llamo Alessandro, tengo 19 años de edad, y hace 5 años que leo sus revistas; les escribo desde Lomas de Zamora. Tengo el siguiente planteo y la verdad no sé qué hacer. Mi PC tenía un procesador Intel Core2Duo E6600 con 2 GB de memoria RAM y Windows 7 de 32 bits. Ahora cambió por un Intel Core2Quad Q8300, con 4

GB de memoria RAM (4 x 1 GB), con Windows 7 de 64 bits instalado. Mi duda surge en que vivo usando el iTunes, ya sea para escuchar música o para cargar el iPod, el iPhone y próximamente el iPad, pero desde que puse el Windows de 64 bits, cuando entro en iTunes y conecto algún dispositivo de los anteriormente mencionados, se congela el

programa; cuando lo desconecto, automáticamente el programa sigue funcionando normalmente. Leí en distintos foros que el driver de iPod y demás dispositivos de Apple no funciona correctamente en Windows 7 de 64 bits. Probé utilizando el Windows XP Mode que integra el S.O., pero el problema persiste. Mis preguntas son: ¿Instalo una partición con Windows 7 de 32 bits para solucionar esto y futuras incompatibilidades? ¿Tengo alguna otra solución?

Alessandro Salerno

Una de las soluciones a este problema es la siguiente: desconectar el dispositivo de la PC, pulsar <Ctrl+Shift+Esc>, ir a la solapa [Procesos] y terminar el proceso "ITunesHelper.exe". Volver a conectar el dispositivo a la PC (iTunes no se iniciará,

pero aparecerá la unidad de disco en [Mi PC]). Descargar SharePod (www.getsharepod.com/download), descomprimir el archivo ZIP descargado y ejecutar el archivo **sharepod.exe**. SharePod reconocerá el dispositivo conectado; no iniciará el iTunes, pero sí funciona al revés: iTunes iniciará SharePod. Mantener SharePod abierto e iniciar iTunes, el cual redetectará el dispositivo. Ingresar en las opciones de iTunes, desactivar el autoinicio de iTunes (ITunesHelper.exe) y activar el [Uso como disco duro]; aceptar cambios. Copiar o borrar música del dispositivo, cerrar iTunes sin desconectar el dispositivo desde esa aplicación; por último, cerrar SharePod y desconectar el dispositivo. De ahora en adelante, usarlo así para evitar todo tipo de problemas.



SharePod es una excelente alternativa a iTunes, gratuita y muy versátil.

Hardware Notebook traumática

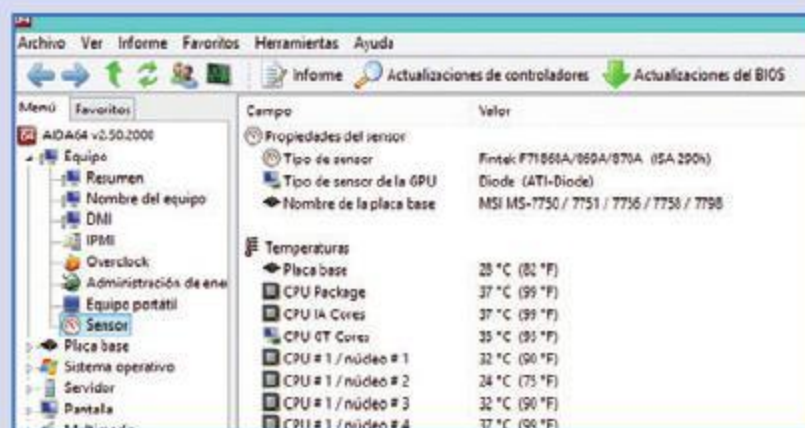
Buenas tardes, les escribo desde México. Tengo el problema que mi notebook se reinicia a cada rato, sobre todo cuando empiezo a navegar por Internet.

Algunas veces tarda un poco en ciclarse después de encenderla, sobre todo con Wi-Fi desactivado, y a veces al minuto de acabar de encenderla se me cicla, es decir, no hay una uniformidad en el momento del fallo. Gracias de antemano.

Arturo Dib Mora

Arturo: lo más probable es que la causa de ese problema sea un exceso de temperatura (generalmente ocasionado por una ventilación interna insuficiente). Para confirmarlo, hay que descargar e instalar algún programa que muestre las temperaturas medidas por los sensores internos, como el SpeedFan o el AIDA64. Lo ideal, en líneas generales, es que ninguno de los valores del sensor supere los 65° C. En ese caso, habrá que reforzar la ventilación externa (con una base con ventiladores de mayor potencia).

Otra de las posibles causas está relacionada con los errores graves de Windows (pantallas azules), pero que quizá no se vean en tu caso porque está desactivada esa opción. Para activarla, ir a [Panel de control/Sistema], luego a [Configuración



Aplicaciones como AIDA64 nos indican la temperatura y velocidad de giro reales.

avanzada del sistema/Inicio y recuperación], presionar el botón [Configuración], desmarcar la casilla [Reiniciar automáticamente] y verificar que esté activada la casilla [Grabar un evento en el registro del sistema] (en caso contrario, activarla).

Existe una aplicación llamada BlueScreenView (www.nirsoft.net/utils/blue_screen_view.html) que permite visualizar estos errores que suelen presentarse en forma de pantalla azul. Allí figuran los códigos de error, que se pueden buscar en Google para obtener con más precisión el origen de la falla. ¡Saludos!

ESET® ENDPOINT SECURITY PARA ANDROID

La nueva generación de seguridad corporativa para dispositivos móviles

- Protección para todas las aplicaciones, archivos y tarjetas de memoria de los dispositivos móviles
- Administración centralizada de todos los equipos protegidos
- Información corporativa protegida ante la posibilidad de robo, mediante el sistema Anti-Theft



ESET Endpoint Security para Android cuenta con la galardonada tecnología de ESET Mobile Security:



"ESET Mobile Security contiene actualmente la más moderna seguridad para dispositivos móviles"

AV Comparatives, Mobile Security Review, septiembre 2012

Póngase en contacto con el distribuidor exclusivo de su país:



www.isoftland.com | Te: 4892-0900 | Mail: ventas@isoftland.com

Acceda a más información ingresando en
www.eset-la.com/endpoint-android



RedUSERS

COMUNIDAD DE TECNOLOGIA



EL SITIO Nº1 DE TECNOLOGIA

Noticias al instante // Entrevistas y coberturas exclusivas //
Análisis y opinión de los máximos referentes // Reviews de
productos // Trucos para mejorar la productividad //
Regístrate, participa, y comparte tus opiniones



SUSCRIBITE

SIN CARGO A CUALQUIERA
DE NUESTROS NEWSLETTERS
Y RECIBÍ EN TU CORREO
ELECTRÓNICO TODA LA
INFORMACIÓN DEL UNIVERSO
TECNOLÓGICO ACTUALIZADA
AL INSTANTE



INGRESÁ A
redusers.com/suscribirse-al-newsletter
¡Y REGÍSTRATE YA!



Foros



Encuestas



Tutoriales



Agenda de eventos



Videos



¡Y mucho más!



redusers.com

Seguinos en:



www.facebook.com/redusers



www.twitter.com/redusers



www.youtube.com/redusersvideos