DIGERATI

NO CD: S.HA.R.K. (SISTEMA OPERACIONAL COMPLETO)

Tecnologia, Informática & Comportamento

Geek

ANO IV – NÚMERO 24 – R$ 9,90

As pessoas se reconhecem como tais pelo som da voz

BLOGADOS!

NO CD: 17 PROGRAMAS ESPECIAIS PARA BLOGGERS
- ADMINISTRE DE UM JEITO MAIS FÁCIL
- TRANSFORME SEU SITE NUM BLOG
- E MAIS...

Veja os destaques do CD no verso

ESPECIAL PYTHON

A linguagem preferida por 10 em cada 10 geeks

Pacote completo para desenvolvimento

ENGENHARIA SOCIAL

Tudo sobre o ponto em que o hackerismo encontra a lábia e a enganação

VC SABE O Q É JXTA?

O futuro da comunicação em redes movido a Java – protocolo para P2P entre diferentes aparelhos (PCs, PDAs, eletrodomésticos...)

MIT X STANFORD

Desvendamos os segredos dos maiores celeiros de cérebros geeks do mundo

WEB ARTE

Fazendo bonito na rede: artistas usam Web para criar e divulgar obras

PROGRAMAS PARA:

PALM, MAC e WIN CE

Internet Grátis

Maior velocidade de conexão
Acesso em mais de 250 cidades em todo o Brasil
Muito mais linhas desocupadas
Donwload ultra rápido do Discador

E-Mail

www 100Mb pra sua Home Page

Mp3

Álbum de Fotos

Downloads

Google O melhor buscador da web

Acesse já

www.ubbi.com.br

Você não precisa mais pagar
para ter Internet de qualidade.

Faça o download do
seu Discador Ubbi Free!

ubbifree!

Muito mais que Internet Grátis!

Blogs, blogs e blogs. Ultimamente todo mundo só escreve em blogs. Oi, passa lá no meu blog. Um tremendo troca-troca de blogs. Mas é verdade que dá para usar a ferramenta de uma forma interessante. Isso não diminui o horror dos blogs ruinzinhos, daqueles que realmente parecem diários de adolescentes. E não adianta reclamar, porque eles ainda são maioria por aí. Aqui na Geek mesmo está cheio de gente com seus blogs, mas não adianta mandar e-mail perguntando a URL, porque a gente não dá.

A facilidade de postar e de atualizar (pode ser em qualquer computador com uma conexão à Internet) é o grande trunfo dos blogs sobre os sites. Todo mundo pode dar uma de jornalista e, inclusive, furar grandes meios de comunicacão. O velho discurso dos jornais e jornalistas de que esses meios não têm credibilidade é pura balela. Justamente no dia em que escrevo estas mal trabalhadas linhas, leio que a revista *Época* mentiu descaradamente sobre a audiência do site da *Globo.com*. De sexto lugar em audiência, eles o colocaram como primeiro. Não é pouco lembrar que a Época é parte do grupo Globo. E a notícia desmascarando o "erro" da Época foi feita pelo UOL, supostamente o primeiro em audiência, que é parte do grupo Folha.

Mas apesar da briguinha entre os grupos Folha e Globo, os dois editam, conjuntamente, o jornal *Valor Econômico*. Quer dizer, entre notícias que são publicadas no UOL ou no *Globo.com*, e o blog de algum jornalista amigo e conhecido, acho que fico com o último. Afinal, da mesma forma que um jornal, esse blog "sobrevive" do número de visitas. Se perder a credibilidade, perde a "audiência"

Mas passemos a assuntos mais amenos. A arte tem a admirável capacidade de se adaptar a todos os ambientes e meios. E a arte que está nascendo na Web é algo impressionante. Começou com alguns artistas apresentando seus trabalhos na rede. Mas agora há todo um grupo de artistas que fazem arte para e na Internet.

E quem já não tentou uma Engenharia Social, aquela velha mentira usada para conseguir nomes, endereços e senhas? Muito bom isso, inclusive para coisinhas como descobrir quanto o(a) namorado(a) ganha, etc. E serve também para descobrir senhas do sistema de segurança de grandes corporações.

Você quer apostar como será o futuro? Tem mil dólares aí no bolso? Então é no *Long Bets* que você precisa ir. Veja a matéria e faça suas apostas. Também comparamos as duas principais universidades norte-americanas no setor de tecnologia: MIT e Stanford

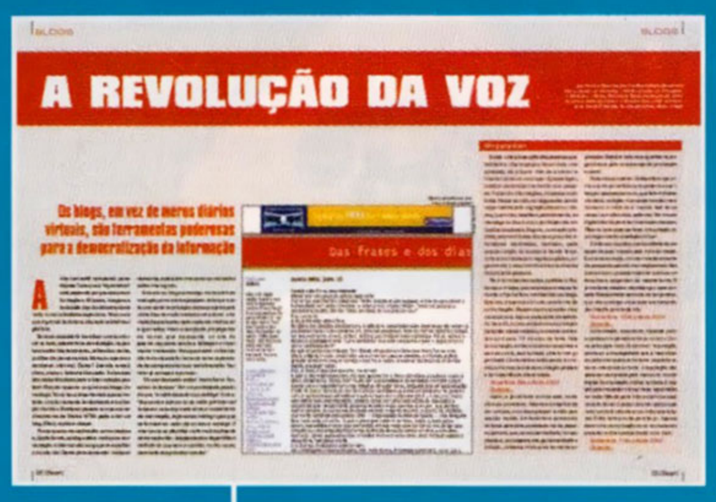
E, finalmente, depois de meses de buscas incansáveis, nós conseguimos reunir uma série de tatuagens geeks. Muita gente aqui na redação, depois dessa matéria, ficou com vontade de fazer uma tattoo também. Quem sabe numa próxima edição a gente não lança a segunda parte, só com as tatuagens da redação?

O Editor



Photodisc

ÍNDICE



32 BLOG >>>

Revolução na informação
Os blogs são excelentes fontes de informação. Será que eles substituirão os jornais?



24 WEB ARTE >>>

A arte da era digital
O que é a Web Arte e o que fazem os artistas da Internet. Guia completo

10 IN BOX >>>

Você escreve, depois não reclama
Chegamos em Portugal, sofremos a ira dos engenheiros... Prepare-se para a seção de cartas

12 IN TUNE >>>

Tecnologias, tosqueiras e outras coisas
Chip de galinha, MS terceiriza segurança, HD de duas cabeças e cardápio geek

20 CHARACTER >>>

O universo numa cadeira de rodas
A vida de Stephen Hawking, um dos maiores gênios da atualidade, como você nunca viu

22 BASE LUNAR >>>

Retorno dos sonhos lunares
Sem nenhuma condição de explorar Marte, a Nasa sonha novamente em colonizar a Lua

28 ENGENHARIA SOCIAL>>>

A arte de enganar os incautos
Hackers roubando senhas ou namoradas exploradoras. Aprenda como mentir

30 GEEK TATTOOS >>>

Vício à flor da pele
Há geeks que adoram tanto tecnologia e computadores que colocam tudo na pele

38 LONG BETS >>>

Apostando tudo no futuro
Site de apostas discute o que será do futuro da tecnologia a longuíssimo prazo

40 HARDWARE >>>

Placas de todos os tipos

Inaugurando a secão Hardware, uma avaliação sobre as placas para o seu micro

42 MORTE NA REDE >>>

Jornalista desaparecido

A incrível história do jornalista que saiu para fazer uma matéria sobre morte na rede e não voltou

44 MIT X STANFORD >>>

A morada dos Geeks

Comparamos as duas principais universidades norte-americanas na área de tecnologia

46 HACKERSPACE >>>

Crackeando programas

A terceira parte da saga milenar que não quer acabar

52 SCAN >>>

Novo formato, velhos testes

Agora, com uma cara nova, testamos os produtos que continuam a chegar aqui na redação

58 EXE.VOLUTION >>>

Museu Geek da informática

Veja a trajetória de um dos programas com vida mais curta da informática, mas que fez história

59 GUIA DO CD >>>

Tudo que está dentro do CD

O que falar? Tudo que você precisa saber sobre o CD, mas não tinha coragem de perguntar

66 CYBERPUNK >>>

Os pesadelos tecnológicos

Ficção da melhor qualidade nas páginas da Geek. Escreva a sua e mande para nós



NO CD
NA P.32
NO CD
NA P. 28
NO CD
NA P.24
NA P. 44

MORTE E COMPUTADORES





PÁGINAS 42 E 43

Crackeando o Palm

Salve, geekmaníacos diminuidores das taxas de natalidade pelas horas fatídicas atrás de emissores de raios catódicos e namoradas abandonadas.

Eu sou um químico que trabalha com produção e que faz MBA de tecnologia de informacão. O que vocês têm a ver com isso? Bem, talvez vocês queiram saber que umas três semanas atrás eu levei a Geek # 22 na aula de segurança de sistemas (para mostrar a matéria "Hackers Brasileiros" – Bruno César), e o professor, Ph.D. de alguma coisa, que dá aulas em 700 faculdades, ficou impressionado com a revista e, brandindo aquelas insólitas páginas grampeadas de R$ 9,90 com a empolgação de um verdadeiro Edir Macedo, usou-a na aula para falar sobre como a informacão hoje, por causa da Internet, é acessível, e a própria cultura desta facilidade está modificando o consciente da nova geracão, no âmbito de que a informática ditará o pensamento mundial nos próximos anos no contexto de comportamento 01010101010 bláblábláblá...



Quem pelo menos um dia desejou dar aquele login no computador do chefe, bate os olhos na revista e se interessa. Esta coisa vicia, sabia? Por que não abaixam o preço?

Agora que já escrevi um publicável texto médio-mor para sua revista, hora de pedir: o que eu sinto falta na revista são rotinas e programas para quebra de senha de programas de Palm. Aquelas malditas keycodes, purchases e "pague para a versão completa" revoltam meu handheld. Preciso salvar meu jogo Kyle's Quest (RPG para palm muito bom), já divaguei na Web, P2Ps e astalavistas ponto box da vida e, até agora, nada... Vocês poderiam me ajudar???

Valium! Um abraco!

André Kallango Gazzo, por e-mail

Diminuir o preco da revista??? E diminuir meu salário de marajá??? Bebeu.

Comunidade Demoscene

É com prazer que leio a matéria da Geek #23, sobre a Demoscene. Acompanho a cena de demos para PC desde 93, fazendo parte de um dos poucos demogroups brasileiros, o theEnd, que ainda mantém contato com os integrantes do grupo Imago, citado na reportagem. Nunca havia visto alguma revista nacional mencionar algo a respeito, então gostaria de convidar aqueles que se interessaram sobre o assunto a acompanhar a demoparty finlandesa Assembly 2002, que acontece em agosto. Todos os arquivos estarão disponíveis, via Web, em *www.assembly.org* e os brasileiros debatendo pela lista "demos", do yahoogroups.com (subscribe demos-subscribe@yahoogroups.com).

herman fuchs, por e-mail

Mais pau do Windows

Olha, não sei se esse é o e-mail certo para isso, mas é o que eu achei. Não podia deixar de me manifestar quanto a esse cataclismo, essa hecatombe da informática moderna....

Aí vai meu screenshot...

Julio Faerman, por e-mail

Você só esqueceu de dizer que a hecatombe se chama Windows, mesmo quando funciona.



Elogio ao site

Finalmente! Parabéns, o novo design ficou ótimo!

Mas o title da página está como Cidade Internet... ;]]

Gralha, por e-mail

Gralha, talvez isso aconteça porque o site está hospedado no portal Cidade Internet, hehehe. Valeu pelos elogios.



SOs

Olá, pessoal da Geek. As matérias que vocês publicam são espetaculares, detalhistas, muito legais. Na medida do possível, procuro ler todas. Espero que continuem assim. Bom, gostaria de saber de vocês quando sairá uma matéria exclusiva sobre os SOs (Sistemas Operacionais) recém-lançados no mercado, como por exemplo, o Conectiva, Slackware, FreeBSD e, principalmente, RedHat 7.3. EU IMPLORO, pelo amor aos geeks deste planeta... REDHAT 7.3.

Marcio, por e-mail

Quem sabe quando, Marcio, quem sabe quando...

OpenGL

Saudações! Sou leitor da Geek desde o # 7 e gostaria de pedir uma matéria sobre o OpenGL. Eu ouvi falar bem do programa e gostaria de saber mais sobre ele. Sei que vocês podem me dar uma mãozinha a respeito. Gostei muito da última edição, só acho ruim ela demorar a chegar em BH. Gostei muito do Geek Times. Fiz curso técnico de eletrônica, e vou confessar que muitos professores não explicam tão bem a matéria. Eletrônica digital era minha matéria predileta. Vocês dão umas pisadas de bola com relação ao CD, mas no fim das contas é até engraçado. Parabéns pela revista!

Um abraço do leitor (e fã da revista)

Lucas Netto Bouças, por e-mail

Pisada de bola no CD? A gente mete o pé na jaca, mesmo. Vamos fazer algo no futuro próximo sobre OpenGL, é só esperar.

Engenheiro irado

A revista Geek, Arquivo Linux, Hacker são todas mal editadas... As revistas acima, que são as que eu geralmente leio, são campeãs de erros. Acho eu que o técnicos que escrevem a revista estão muito mal formados *(sic)* ou não sabem passar seus conhecimentos.

Em todas as edições existem erros gramaticais absurdos, muitas palavras erradas o que faz com que dicas não funcionem nos computadores dos leitores, etc.

Exemplos de erros e sugestões: Erros grosseiros de português, alguns programas não são exatamente como descritos na revista. CDs de instalação não contêm todos os arquivos necessários para instalação completa.

Sugestão: gerar CDs com imagens ISO oficiais que estão disponíveis em todos os sites das distribuições do Linux. As dicas dadas na revistas devem ser testadas usando o CD distribuído com ela. Se for um sistema operacional, que o sistema seja instalado com o CD que é vendido junto com a revista e assim testar todos os comandos para depois documentá-los na revista. Se forem programas que sejam testados a partir do CD vendido também.

Outras Sugestões: No Gnu/Linux existem comandos comuns a todas as distribuições e alguns particulares. Na revista os dois poderiam ser comentados sempre.

Muitos de nós leitores das revista Digerati *(sic)* compram a revista com CD para economizar tempo e dinheiro com downloads demorados e aprender truques novos de computação tanto o CD quanto a revista sempre e obrigatoriamente sempre me desaponta *(sic)*.

Obrigado pela atenção.

Engenheiro da Computação Anônimo, por e-mail

Suas "sugestões" foram anotadas. Agora, seria interessante que você falasse em qual CD aconteceram essas coisas. Generalidades não ajudam na construção de uma boa revista. Além disso, seria importante também documentar quais foram os erros gramaticais absurdos que impediram o funcionamento das dicas no seu computador. Por último, você acha que a gente testa qual CD? O último do KLB?

A carta do leitor não foi revisada, de forma que tal literatura possa ser apreciada pelos leitores...

Aprender a crackear

Gostaria que vocês, em sua próxima edição, publicassem alguma matéria sobre games multiplayers (Counter-Strike, Half-Life, etc.) na seção Geek Times. Ah, e também acho a revista muito boa. Por que vocês não falam um pouco sobre cracks (programas, chaves, etc.) e não só de como crackear? Ou, então, de como crackear games?

Um abraço a todos.

Bruno Sandivilli, por e-mail

Bruno, o legal não é pegar essas coisas prontas, mas aprender a fazer. Já a idéia de crackear games é uma boa.



Notícias da terrinha

Oi, escrevo de Portugal a felicitar a vossa esplêndida revista, visto que aqui não há muitas do gênero. Há uma coisa que não percebo, que é o facto de criticarem a vossa revista por trazer assuntos e programas relativos a hackerz. É verdade que incentiva um pouco a fazer uso desses mesmos programas, mas é verdade também que ajuda a conhecer um pouco mais as técnicas de ataque e conseqüentemente ajuda a programar melhor na área de segurança de sistemas. Como é que poderíamos realmente melhorar a segurança em nossos sistemas se não soubessemos como é que somos "assaltados"? Continuem com o vosso bom trabalho.

Abraço,

benvasalmeida, por e-mail

Olha a Geek tomando de assalto a fortaleza européia. Somos internacionais.

Erros

E aí, galera? Blz? A Geek # 22 tá demais. Gostaria de reportar apenas um pequeno erro na página 17. Na matéria *Alto: o computador pessoal da Xerox*, o texto inicia com: "Há 20 anos, em 1972, pesquisadores..., etc.". Não seria há 30 anos (1972-2002)? Como vocês mesmos dizem, até o Hal errou. Continuem neste ritmo e estilo.

Eduardo Schwartz, por e-mail

Pode deixar, Eduardo, que a gente comprou uma calculadora para usar aqui na redação. Assim o pessoal aprende a fazer conta.

Geek Style

Almofada binária

Mais um item de primeira necessidade para a casa de um geek. Você com certeza deve estar sonhando em comprar uma almofada dessas. É simplesmente o lugar perfeito para descansar, depois de um dia inteiro de programação, ou sonhar com aquele novo programa que vai estourar na Internet.

Agora, quer saber onde encontrar essa maravilha? Pô, se você é geek mesmo, vai no Google e encontra, mané!



A morte de Kysa

Professor engana internautas por 5 anos

Kysa Braswell faleceu em abril último. A notícia estava no site dela e foi postada por sua melhor amiga, Leslie. A moça sofria de câncer no cérebro e tinha apenas 23 anos. Apesar de surda, tocava piano muito bem. Aliás, os sons eram uma espécie de obsessão da garota.

Bom, a notícia não teria mais nenhum interesse se não fosse pelo fato de que Kysa Braswell nunca existiu. Foi um hoax de vários anos criado por um professor universitário, Ph.D. em matemática, chamado Zaine Ridling.

O mais impressionante é que Ridling criou Kysa em 1997 e a manteve, sem revelar seu segredo, por cinco anos, até 2002. Depois de algum tempo, a personagem ganhou diversos admiradores, inclusive webwriters começaram a criar histórias postadas na Usenet em que ela era a protagonista. Com isso, Ridling resolveu criar um site. Era necessário, então, dar um rosto (encontrado num site de amadoras) e um endereço para ela. Não é a toa que Kysa passou a morar em NewFoundLand, região pouco habitada do Canadá. Ninguém sabe exatamente porque Ridling desistiu da personagem.





Imagens do protótipo em uso. Como se pode ver, um produto absolutamente gostoso de se usar!



Câmeras para tarados

Novas câmeras permitem ver debaixo da roupa

Com a onda de seguranca depois dos atentados de 11 de setembro, a indústria de tecnologia aumentou a pesquisa de produtos nesta área. Agora, cidades como Nova Iorque e Londres estão cheias de câmeras, detectores de metais e outras coisas mais.

A Agência Espacial Européia anunciou o desenvolvimento de uma câmera fotográfica tão sensível que poderá tirar fotos através de paredes e roupas. Isso será possível com o uso de uma tecnologia capaz de detectar uma forma de radiacão conhecida como ondas terahertz ou raios T. Estes raios podem ser encontrados em quase toda a natureza e são emitidos por quase todos os seres animados ou não. Segundo Geoff McBride, que trabalha no projeto, será possível desenvolver esta câmera em dois anos. O objetivo principal é o estudo da atmosfera, mas será difícil que governos não comecem a usar esta tecnologia para espiar a vida dos cidadãos.

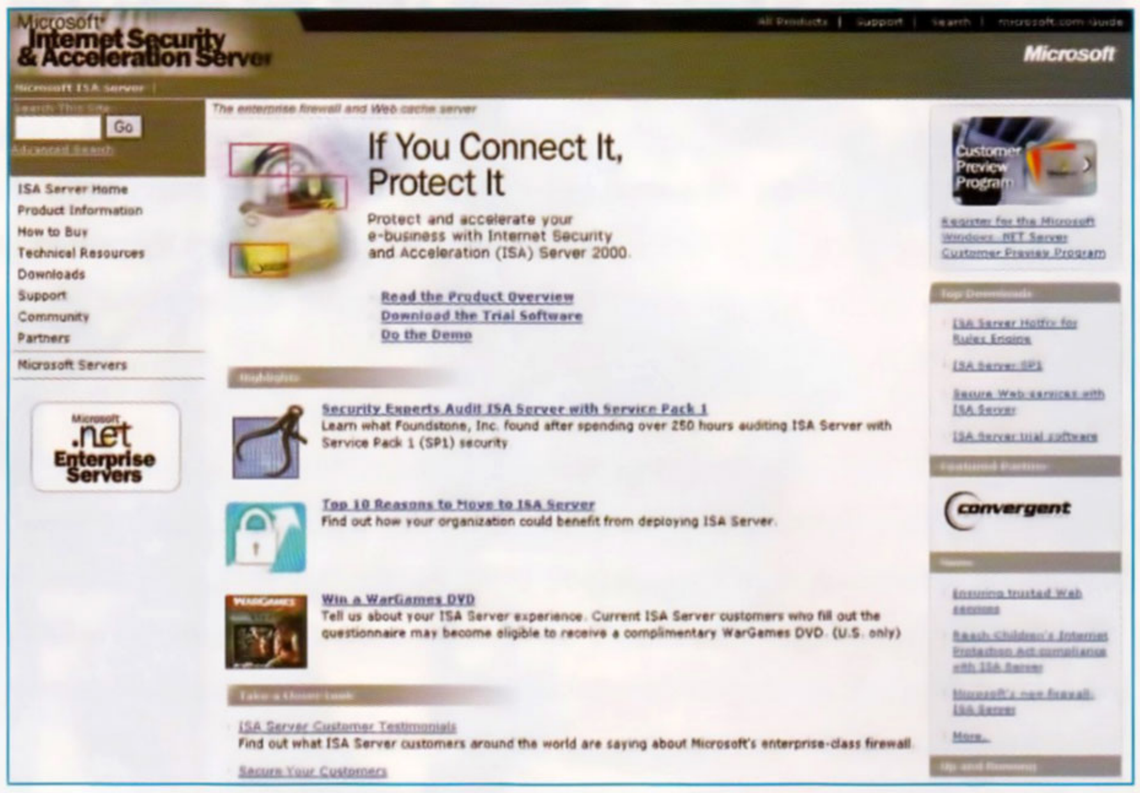
Segurança externa

Microsoft contrata empresa para proteger seus computadores

A Microsoft, maior empresa de informática do mundo, acabou de contratar a NetScreen Technologies, empresa especializada em firewalls e proteção de redes privadas virtuais. Depois de alguns ataques e invasões que a empresa de Bill Gates sofreu – alguns boatos chegaram a afirmar que o código do Windows foi roubado –, era uma questão natural esta preocupação com a segurança.

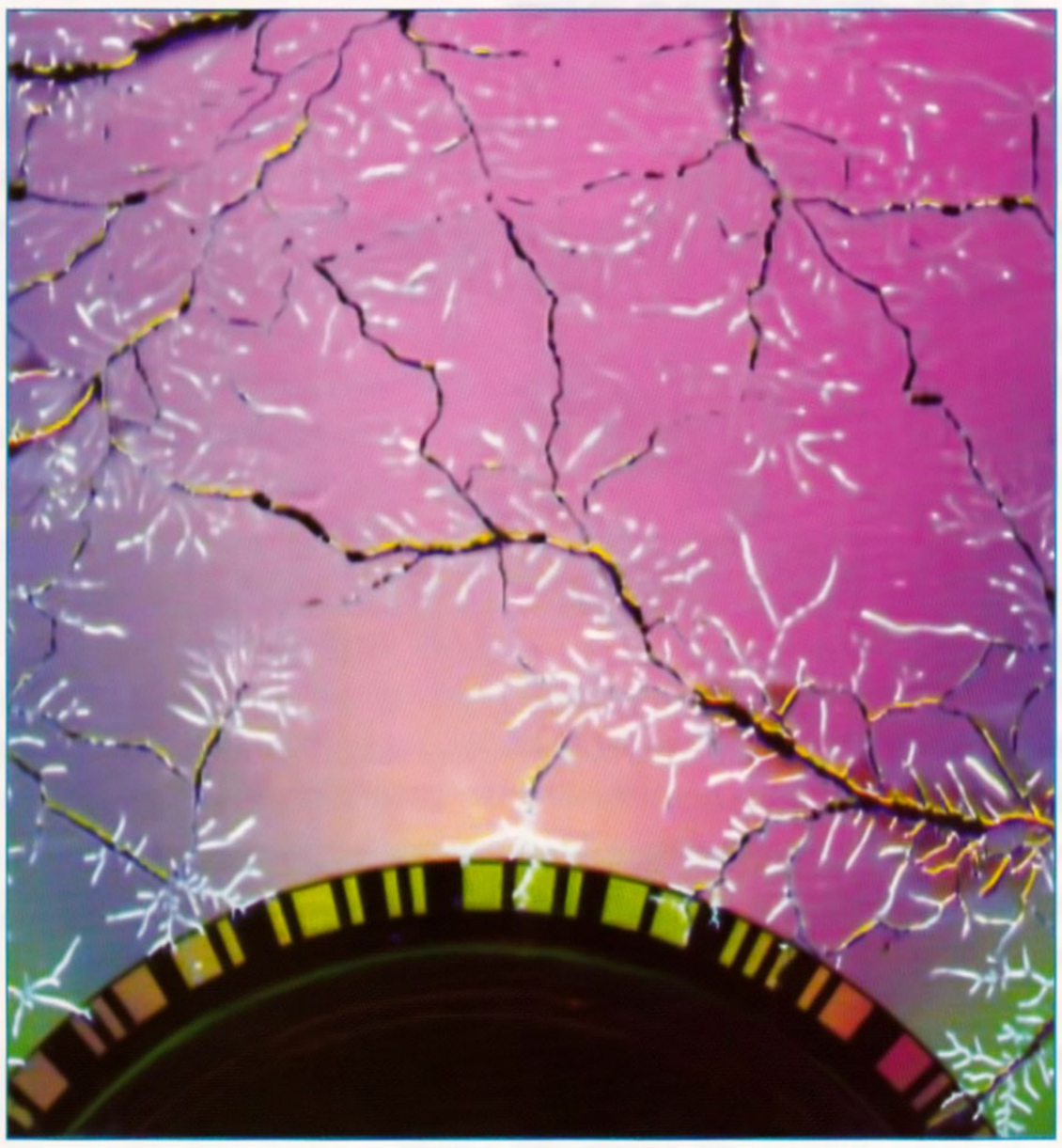
Até aqui teríamos uma notícia normal, se não fosse por um pequeno detalhe: a Microsoft possui uma solução própria de segurança, a MS ISA Server. Lancado no início de 2001, o ISA Server foi anunciado, com estardalhaço, como o primeiro produto da empresa para a segurança de redes corporativas. Segundo comunicado da NetScreen, a empresa será responsável pela segurança do SQL Labs, setor responsável pelo desenvolvimento do software SQL Server.

O mais engraçado é que o site da ISA Server enumera as 10 principais razões para optar pelo software. Eles só não explicam porque não confiam nos seus próprios produtos. Algum dia ainda descobrem que o Bill Gates tem um iMac em sua sala.



Se essa coisa fosse segura, a Microsoft não contrataria a Netscreen Technologies

Cardápio Geek



Uma refeição para os amantes da tecnologia

Ingredientes

1 CD-ROM que você não usa mais

1 forno de microondas

Forma de preparo:

Espere todo mundo sair de casa (principalmente sua mãe), pegue um CD inútil da AOL ou do UOL (segundo as nossas experiências, dá na mesma) e coloque dentro do microondas.

Importante: o CD não deve estar em contato direto com a bandeja do forno e não pode tocar nas laterais.

Apague as luzes da cozinha para aumentar o efeito visual.

Cuidado: a fumaça é tóxica e fedida. Desligue o forno imediatamente quando começar a sair fumaça.

Assista ao incrível show de luzes azuis.

NÃO sirva o CD para o seu irmão menor.

Só o amor constrói

Novela geek: "Luzes da Paixão" ou "Melinda, a feia". Você escolhe o final

Você, leitor, tem uma imagem muito ruim de Bill Gates. Não é para menos: o cara é dono de uma das maiores empresas papa-tudo de que se tem notícia, foi o responsável pelo surgimento do Windows e ainda tratou de pôr um estande da Micro$oft na em plena LinuxWorld (veja nota na p. 19).

Há, porém, um lado de Gates que poucos conhecem: o do amor, do homem companheiro, sentimental e delicado. Uma revista americana (você não espera que entreguemos o nome tão fácil, não é?) publicou que, antes de juntar as escovas, os trapos e os carros do ano, Bill e sua atual esposa, Melinda, possuíam um código para que soubessem quando empreender encontros furtivos.

Tratava-se de uma luzinha que Melinda – então funcionária da Microsoft – deixava acesa à noite, na sua mesa, para que Bill soubesse que ela queria vê-lo (!). Uma prática inspirada no romance *O Grande Gatsby*, de F. S. Fitzgerald, o que é mais espantoso do que o fato de ela querer vê-lo.

Depois que sua beleza (?) arrebatou o coração de Gates, resultando num senhor casamento, Melinda deixou a empresa e agora vive numa casa milionária, provavelmente usando a luzinha do abajur milionário para vê-lo. Meigo.



Preso pelo celular

Ladrão foi entregue por toque do telefone

Em Cingapura, um ladrão azarado foi preso por causa daquelas musiquinhas horríveis que as pessoas insistem em colocar nos seus celulares. Depois de roubar duas garotas, Rahman Magundario nem se lembrou de desligar os celulares de suas vítimas. Quando foi a uma cafeteria para relaxar depois do "trabalho", o novo celular de Magundario tocou, mas, para seu azar, a adolescente estava no mesmo lugar e reconheceu o toque do telefone.



O cara dançou por um toque de celular. Ainda por cima, ele mora em Cingapura (aquela ilhazinha na Ásia em que os pichadores são tratados à base de chibatada) e foi condenado a seis anos de trabalhos forçados. Poderia ser pior.

Seria engraçado descobrir para quem ele ligou, naquele telefonema que todo preso tem direito.

PC de bolso

E não estamos falando de um Palm



A inglesa Jadetec acaba de lançar o menor PC do mundo. Eles conseguiram reunir todas as funcionalidades de um computador normal num case do tamanho de um CD-ROM, sem contar, é claro, teclado/mouse/monitor.

E as especificações desse computador não são nada ridículas. Ele tem um processador Intel Pentium III com 256 MB de RAM e um HD de 30 GB. O MicroPC vem com um combo CD/DVD/CDRW, placas Ethernet e modem de 56 k. Duas portas USB, conexões seriais e paralelas, além do infravermelho completam as características desta pequena maravilha.

Excelente para quem precisa transportar arquivos grandes ou para quem, literalmente, carrega a empresa nos ombros (pode ser no bolso, também).

Você pode comprar o MicroPC já com o Windows ou o Linux instalados. Só os preços são um pouco salgados: entre 639 e 869 libras esterlinas (entre R$ 2.900 e R$ 4.000), sem monitor, teclado e mouse. Portanto, talvez ainda seja mais em conta comprar logo um notebook.

BRAÇO-DE-FERRO

O sistema-base do Mac OS X contra o cientista barbudo e evoluído. Arrisca uma aposta?

DARWIN X **DARWIN**



O que é?

Sistema operacional open source baseado em Unix. Coisa séria
Cotação: 10 pontos

Naturalista inglês conhecido por ter formulado a Teoria da Evolução
Cotação: 10 pontos

Criadores

Jordan Hubbard, um dos principais desenvolvedores do FreeBSD, começou a história
Cotação: 10 pontos

Robert Darwin e Susan Wedgwood Darwin. Já ouviu falar deles? Nem nós
Cotação: 3 pontos

Características

O Darwin é estável, tem uma ótima performance e funciona no modo somente-texto
Cotação: 8 pontos

Sobrancelhas de taturana, bata engraçada e barba que não via gilete há milênios
Cotação: 5 pontos

Hall da fama

O sistema foi usado como base para o notável Mac OS X. Precisa mais?
Cotação: 10 pontos

Pegue seu livro de ciências da 6ª série. Ele, com certeza, estará lá
Cotação: 10 pontos

Divulgação

Foi distribuído na H4CK3R 4. Vá à banca. Você garante nosso prato de comida, hehe
Cotação: 10 pontos

Vai dizer que você nunca viu esse rostinho lindo estampado em algum lugar?
Cotação: 10 pontos

Opositores

A princípio, não há. Mas, como ele é open source, é bom pôr as barbas de molho
Cotação: 5 pontos

Religiões cristãs costumam não gostar da idéia de que somos "macacos sem pêlos"
Cotação: 10 pontos

Vencedor

Darwin:
53 pontos

Charles Darwin:
48 pontos

Charles Darwin contribuiu muito para a ciência, mas quem pode resistir a um sistema operacional confiável que ainda gerou a belezinha do Mac OS X? Difícil, né?

Hackerismo para macacos



João Carlos estava passeando alegremente em Gibraltar, sul da Espanha, quando, de repente, resolveu ensinar informática aos macacos sem rabo (isso não é sacanagem) da região. Infelizmente, os macacos sem rabo gostavam do Windows XP e viraram as costas (isso também não é sacanagem) ao nosso valente adestrador de macacos sem rabo (isso é sacanagem). Como consolação, ele ganha umas Geeks.

SOBE E DESCE



cDc

O Culto da Vaca Morta finalmente lançou seu browser anticensura, o Camera/Shy, que usa elementos de criptografia e esteganografia.
Dor de cabeça garantida para os Big Brothers da vida

Justiça brasileira



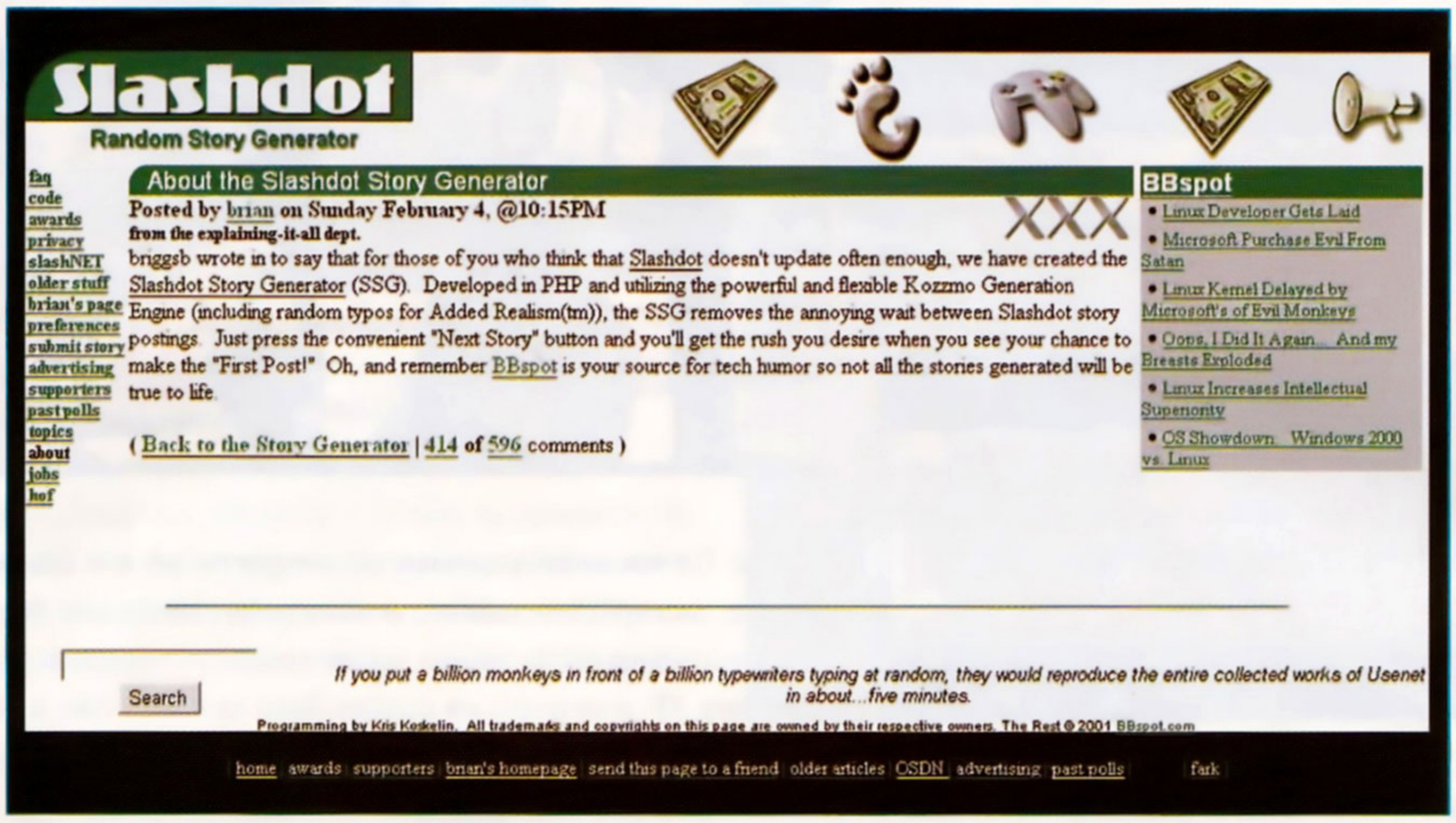
Para variar, deixou a desejar. Atendendo a um recurso, ela voltou a determinar que o Speedy seja pago duas vezes à Telefônica e a um provedor, em São Paulo.
Haja paciência...

Slashdot

Assessor de notícias aleatório

Para quem está cansado das notícias que se repetem de site em site, a maioria choramingando o fim dos anos dourados de dinheiro fácil das ponto-com ou os últimos ataques contra a liberdade na Internet, foi inventado o Slashdot Story Generator, mecanismo de criação de notícias aleatórias. Você entra na página e vai acessando a próxima notícia, sempre de forma randômica. O Slashdot, um dos principais sites de notícias geeks do mundo, criou este mecanismo usando o Kozzmo Generation Engine, porque seus leitores estavam reclamando da demora na atualização do site.

E o pior é que as notícias têm tanto sentido como se fossem reais. Prova de que o jornalismo já não é mais o mesmo. Para economizar, o nosso editor aqui na Geek já encomendou um desses. Aliás, como saber se esta já não é uma notícia criada por uma máquina?

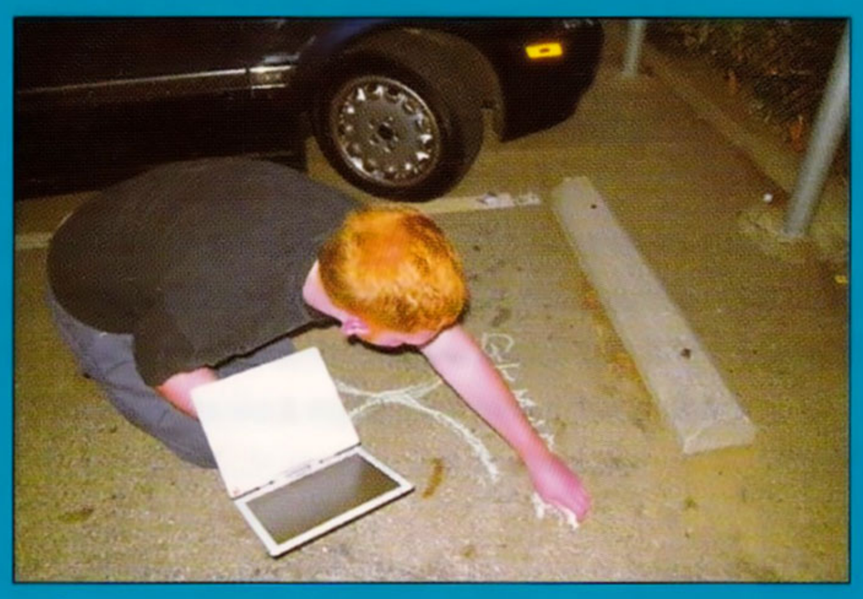


Um monte de disquetes maneiros

Geek descobre "outros" Unix

O Unix é um dos sistemas operacionais mais famosos do mundo, certo? E, ainda por cima, existem diversos tipos de Unix, de diferentes empresas e com caracterís





A guerra wireless

Site mostra os novos pontos de acesso livre

Aos poucos, avança pelo mundo a warchalking, a disputa pelas redes wireless abertas. Agora, os guerrilheiros da liberdade de conexão chegaram a mais uma cidade: Los Angeles. Este "guerrilheiro" das fotos ficou caminhando pelas ruas da cidade cheia de estrelas, marcando os pontos de conexão. Como já citado em outras edições, o warchalking está se transformando numa prática generalizada em países mais desenvolvidos. Aqui, são raras as empresas que usam redes wireless. Pelo menos por enquanto. Mais raro ainda é quem tem grana para um notebook ou palm com cartões wireless. Mesmo assim, vale a pena acompanhar esta batalha através do site "oficial" do movimento (*www.warchalking.com*). Semanalmente, os novos pontos descobertos são colocados no site (estilo blog), a maioria com fotos e até mapas dos lugares. Um novo símbolo criado pelos adeptos do warchalking significa que alguém que tem acesso a uma rede wireless e o disponibiliza de forma voluntária.

www.warchalking.org



O abominável HD de duas cabeças

Não é anomalia, é tecnologia



Os hackers correm perigo! Se der certo a idéia de uma empresa japonesa (sempre eles), invadir um sistema pela Internet será impossível.

Tudo graças a um HD de duas cabeças. Essa "anomalia" seria suficiente para impedir fisicamente um hacker de ter acesso a dados passíveis de serem apagados ou modificados. Vamos explicar melhor: uma cabeça do HD seria "read-only" e estaria ligada ao servidor Web; a outra cabeça se ligaria ao PC da empresa e serviria para o administrador modificar os dados (seria "read/write"). Os hackers, portanto, só teriam acesso ao conteúdo "read-only". Em breve, haverá uma versão usando duas interfaces SCSI, em vez das duas cabeças.

A empresa em questão se chama Scarabs, e o projeto já tem um protótipo pronto desde dezembro. Eles pretendem começar a vender o produto no final do ano e dizem que ele será mesmo infalível. Mas é bom esperar para ver. Já sabemos que, para cada grande invenção para segurança (feita, de qualquer modo, por um hacker), surge logo uma grande maneira de passar por cima dela.

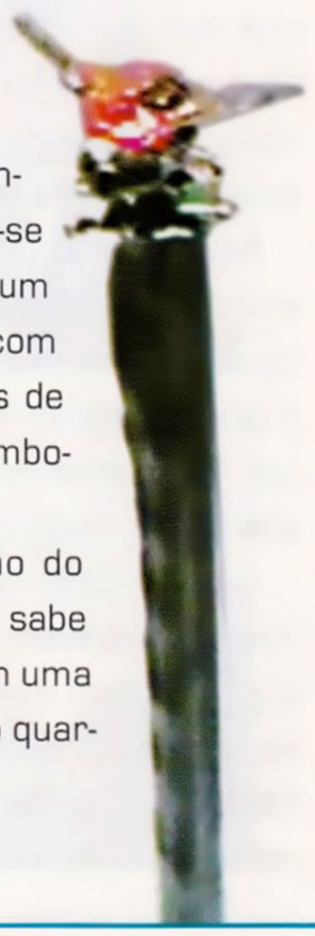
Mosca na Net

Fizeram um Web server na cabeça do inseto

Ninguém tem mais o que fazer na Internet mesmo. Dá pra acreditar que montaram um site para mostrar uma mosca com um Web server instalado em sua cabeça?

Pois montaram. E foi obra de mais um criador de Web Arte, algo que está crescendo vertiginosamente na Rede e que é tema de matéria nesta edição, na página 24. O artista em questão é Garnet Hertz, e sua instalação é simples: uma mosca morta é colocada em um cubo e instala-se um microchip em sua cabeça, capaz de se comunicar com um site na Internet. Um operador, clicando em um botão, faz com que esse chip ative um LED na cabeça da mosca, através de comunicação com a Web. Dessa forma, ele quis mostrar, simbolicamente, a possessão do inseto morto.

A idéia é interessante, principalmente pela instalação do minisservidor. Mas queríamos mesmo era outra coisa. Quem sabe algum outro desocupado não resolve fazer uma webcam em uma mosca, de preferência com controle remoto para guiá-la ao quarto da nossa vizinha gostosa.



I believe I can fly

Engenheiro substitui chips de silício por chips de penas

Anda engordando por comer porcarias enquanto mexe no computador? Hummmm... Isso não é legal. Imagine você filando uma batatinha frita enquanto usa os dedos melados de gordura para manchar o seu teclado que está há dias levando pó. Depois, quando seus dedinhos estiverem bem sujos e devidamente grudentos, você os usa para coçar seus olhos, seu nariz ou coisa parecida. Argh!

Viu só? O Ministério da Saúde adverte: comer ao usar o micro engorda e é nojento. Enfim, esta nota não é sobre isso mesmo, mas se você pensar em fazer uma superdieta e resolver comprar revistas como *Boa Forma* e similares (não nos responsabilizamos), com certeza, além de deixar as batatinhas, eles vão aconselhar você a aumentar a quantidade de carne branca – leia-se frango e peixe – no seu dia-a-dia. E aqui, chegamos onde queríamos.

Na verdade, não estamos nem aí se você anda quebrando balanças, mas se emagrecer não é motivo suficiente para adorar frangos, a tecnologia com certeza o é. Isso porque Richard Wool, um engenheiro químico da Universidade de Delaware (EUA), descobriu uma técnica que promete revolucionar os microchips: substituir o atual silício por... Penas de galinha.



Ambiente de cluster

A explicação é simples: os sinais elétricos que passam pelo chip necessitam de materiais que permitam sua circulação mais facilmente – e o ar, mais do que o silício, oferece isso. Com as penas, o elemento, que não é tão fácil de ser controlado, se torna um aliado fabuloso, porque elas guardam grandes quantidades dele, aumentando a velocidade do dispositivo. Interessante, não? Mas não pomos a mão no fogo pela notícia: melhor é ter cautela e aguardar o desenrolar dos acontecimentos...

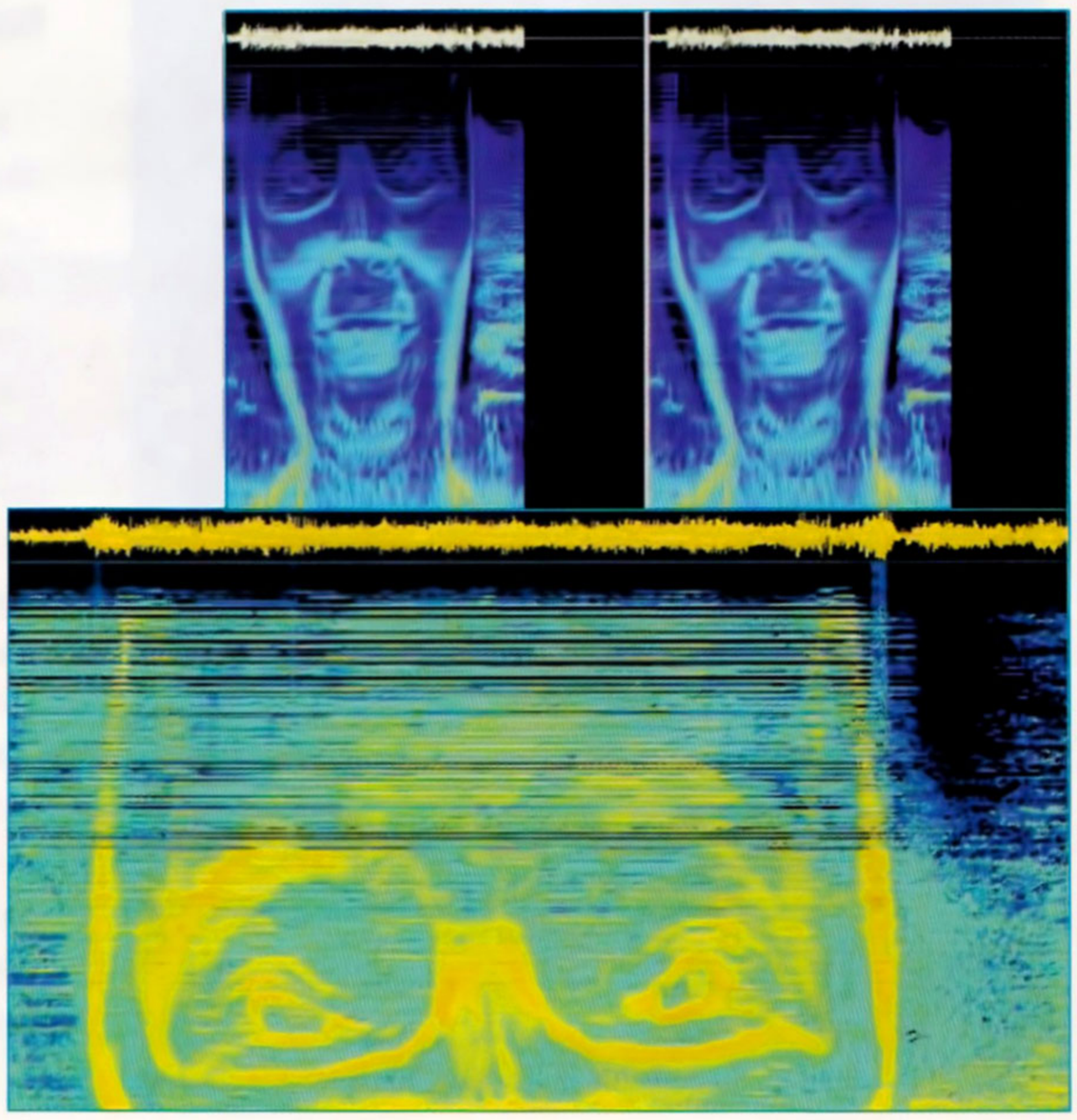
Satanismo tecnológico

Mensagens satânicas atacam música digital

Lembra-se das músicas do Led Zeppelin, da Xuxa e do Raul Seixas que, quando tocadas ao contrário, mostravam mensagens satânicas? Os pastores de igrejas evangélicas babavam, condenando todo o rock como "música do Diabo". Depois, com a chegada do CD, esse filão satanista foi perdido.

Mas os vídeos digitais abriram uma nova frente para a batalha entre o bem e o mal. O EP *Windowlicker* (gíria britânica para doido que senta ao seu lado no ônibus e fica fazendo coisas estranhas), do músico britânico Aphex Twin, quando tocado num computador através de programas especiais que visualizam as ondas sonoras mostra estranhas imagens "satânicas".

A descoberta foi feita por outro músico, chamado Chaos Machine. Apesar de a imagem ter se tornado mais uma das lendas da Internet, a explicação é mais simples. A imagem encontrada não é algo demoníaco, mas o rosto do próprio Aphex. Usando um software chamado MetaSynth, capaz de gerar sons a partir de imagens, ele colocou seu rosto em outras músicas. Veja as imagens e tire suas conclusões.



A Hora do Pesadelo

MS vai à feira geek para "ficar mais próxima"

Que tal fazer um exercício de auto-sugestão, caro geek? Então, em primeiro lugar, pense na cidade de São Francisco – o mar, a Golden Gate, o calor. Pensou? Imagine-se agora em um pavilhão de exposições. Na entrada, está escrito, em letras garrafais:
LINUXWORLD 2002. Seu coração estremece.

Em seguida, você atravessa os portões e é recepcionado por Linus Torvalds e dezenas de ídolos do open source. Eles lhe convidam para testar a última novidade em sistema operacional. Você sorri – é como um sonho que se realiza.

Juntos, todos se dirigem a um estande que exibe um símbolo em quatro cores que você já viu antes, mas não lembra o significado. Você senta na cadeira, liga o computador. O micro inicia. Então, ao apertar a primeira tecla, a mensagem aterrorizante: "ESTE PROGRAMA EXECUTOU UMA OPERAÇÃO ILEGAL E SERÁ FINALIZADO". O que é isso? Um pesadelo?

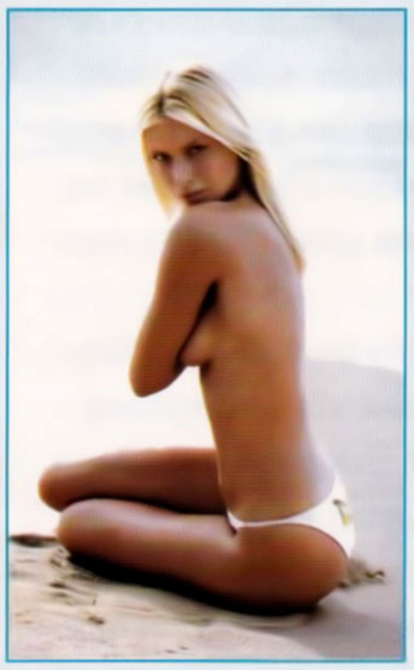


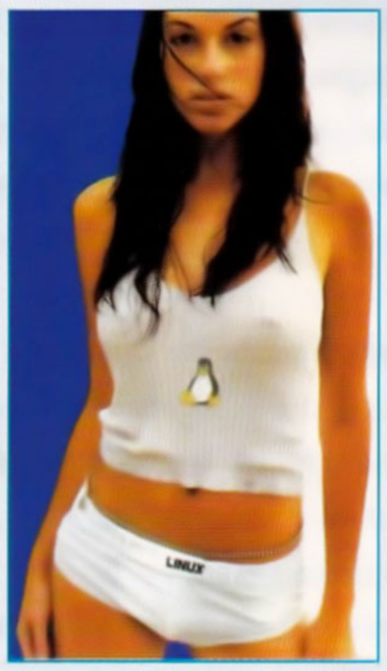
Não, meu caro, isto é a realidade. A Micro$oft marca presença, sim, na edição da LinuxWorld deste ano. Segundo Peter Houston, diretor do grupo de servidores Windows, a idéia é se aproximar do público da feira, que a empresa considera importante. Mas seja sincero: depois de imaginar toda esta cena, você acredita?

Nem a comunidade Linux. A decisão da gigante motivou diversas reações, desde as que consideram uma boa pedida, pois dá mais credibilidade ao Linux, até aquelas que torceram o nariz, porque não podiam torcer o pescoço do Tio Bill. Mas, de qualquer forma, há uma conclusão corrente: a de que a empresa está lá mesmo por motivos comerciais, seja para promover o Windows XP, seja para promover o Windows 2000. Pode acordar agora.

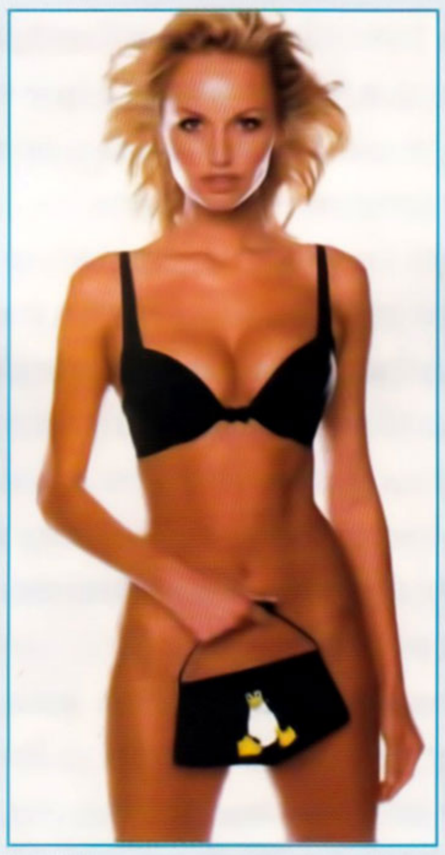
Tio Bill tenta estender suas garras para a comunidade Linux

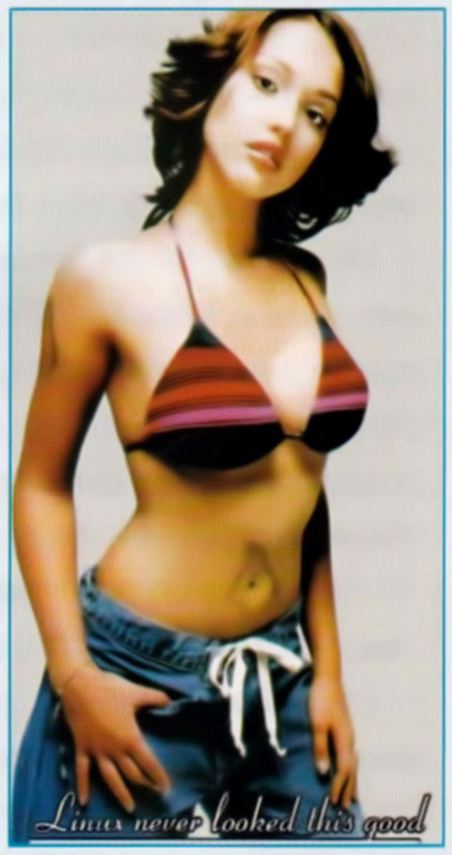
Seleção Unix Babes





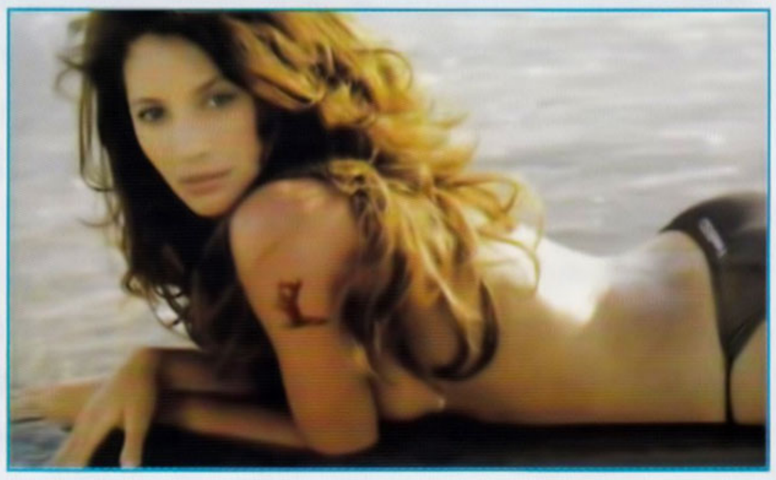


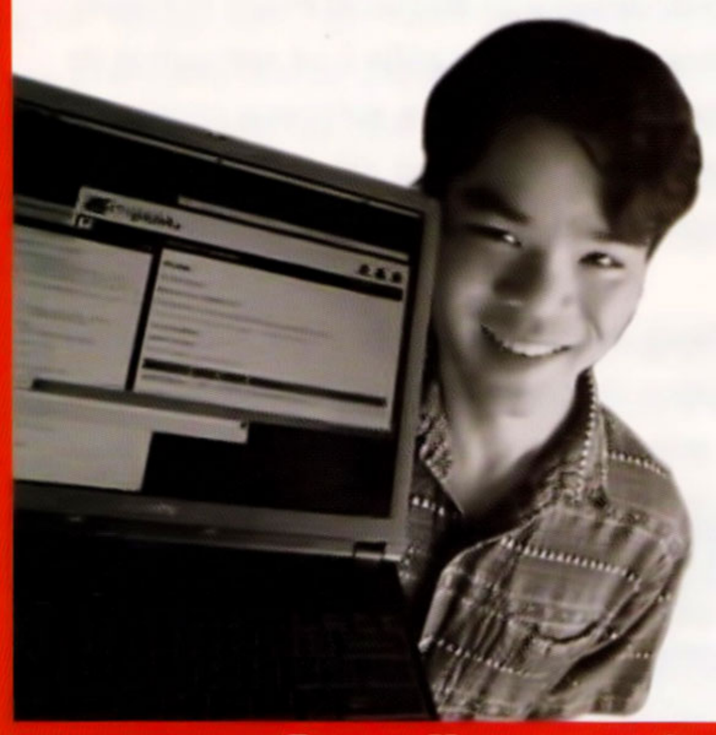












O MESTRE DO P2P

Gene Kan precisou viver só 25 anos para revolucionar a informática

Enquanto lê esta matéria, você está baixando sua música preferida ou vendo, no micro, uma superprodução que ainda nem estreou nos cinemas brasileiros? Então, você deve agradecer, entre outras pessoas, a Gene Kan.

Foi este jovem americano que, junto com alguns amigos, fez o Gnutella se tornar um protocolo open source. Até então, ele era apenas uma invenção de Justin Frankel, um funcionário da Nullsoft (empresa que faz o Winamp e que é controlada pela AOL Time Warner). O projeto, que já tinha o nome Gnutella, havia sido proibido pela própria America Online.

Mas o que faz do Gnutella open source algo tão especial, se já tínhamos o Napster? Bem, o Napster não era uma rede realmente peer-to-peer, porque usava servidores centrais para realizar as buscas. Com isso, podia ser facilmente fechado por uma decisão judicial, o que acabou acontecendo. No caso do Gnutella, até as buscas são feitas usando os computadores de usuários da rede, como nós. As máquinas são, simultaneamente, servidores e clientes, o tempo todo.

Foi no momento em que um sistema como esse virou open source que o peer-to-peer finalmente ganhou a liberdade e "a pasta saiu do tubo", usando uma das famosas expressões de Kan. Ele disse isso no Senado americano para os executivos das grandes gravadoras, aconselhando-os a não contrariar a nova realidade; não havia mais volta.

E é aí que entra outro ponto da genialidade de Kan: seu carisma e inteligência o transformaram no porta-voz do P2P, capaz de mobilizar milhares de pessoas em torno dessa nova tecnologia. E foi essa perspicácia que fez com que ele fosse ainda mais fundo, apontando novas e revolucionárias aplicações para o P2P.

"Daqui a alguns anos, quando nós tivermos sistemas operacionais em escala de Internet e não pensarmos em computadores como algo na nossa mesa, mas algo penetrante, que nos faça interagir com milhões de outros pontos de contato, nós vamos olhar para pioneiros como Gene e ver o solo em que esse futuro se enraizou", disse Tim O'Reilly, dono da famosa editora de livros de tecnologia, que trabalhou com Gene. Enfim, ele era um visionário.

Cedo demais

Agora vem a parte triste da história. Gene Kan ficou gravemente doente. Ele tinha um problema patológico de depressão profunda. Não conseguia se sentir feliz nem com todo o sucesso que sua "doutrina" vinha fazendo. Era comum ele dizer aos amigos que o melhor momento da sua carreira havia sido no início, antes mesmo do Gnutella, quando sua doença ainda não havia aparecido.

Quem estava próximo a ele diz que tudo foi tentado, incluindo remédios como Prozac e grupos de discussão sobre o assunto. Mas a doença era mais forte. Na página em que publicava o seu currículo, deixou apenas a frase: *"Resumo: triste exemplo de ser humano. Especialista em falhar"*.

Ele se matou, com um tiro na cabeça, no dia 29 de junho de 2002. No dia 5 do mês seguinte, seu corpo foi cremado.

Em apenas 25 anos de vida, ele mudou os rumos da informática. Gene Kan deixa dois grandes legados: o Gnutella, mais forte do que nunca, e o JXTA, projeto que desenvolvia na Sun e que une aparelhos diferentes, como celulares, PDAs e PCs em uma única rede P2P. Sua maior contribuição nessa área é o InfoSearch, que pretende usar o peer-to-peer em bancos de dados para pesquisas. Você pode saber mais sobre o JXTA no CD que acompanha esta edição.

por Mauricio Martins
mauricio@digerati.com.br



Imagens: Reprodução

O MAIOR GÊNIO VIVO

Para Stephen Hawking, Física é brincadeira de criança

Todo mundo com um mínimo de interesse em ciência sabe quem é Stephen Hawking. Em poucas palavras, ele costuma ser definido como o maior gênio vivo. E seria mesmo, de qualquer forma, pelo simples fato de conseguir, mesmo sem poder se mover ou falar, revolucionar o estudo do espaço e da origem do Universo.

A história desse inglês começou em 1942, na cidade de Oxford. Ele nasceu em meio a bombas lançadas por alemães, durante a Segunda Guerra Mundial. Seu pai era um médico severo, que insistia para que seu filho seguisse a mesma profissão.

Na escola, era um estudante apenas razoável. Era solitário e desajeitado. Finalmente, conseguiu convencer seu pai que queria estudar Física e Matemática na Universidade de Oxford. Em dois anos, já havia conquistado o prêmio de Física da instituição e havia dominado a matéria instintivamente. Não se dedicava às aulas e teve dificuldades em completar o curso. Preferia a baderna e, por alguns anos, se entregou ao álcool.

A doença

Ao começar seu curso de especialização, Hawking descobriu que tinha uma doença rara e incurável, esclerose lateral amiotrófica, que afeta o sistema nervoso, fazendo o corpo se degenerar progressivamente. Os médicos, na época, achavam que ele não duraria tempo suficiente para terminar seu Ph.D.

Mas não foi bem assim. No mesmo ano ele conheceu Jane Wilde, com quem viveria por 25 anos e teria três filhos. Ela o ajudou a superar tudo e iniciar uma carreira brilhante, guiada pela intuição. Para ele, o Universo, as teorias, a física, tudo é absolutamente simples. Na década de 80, ele tentaria passar essa simplicidade para o público em seu best-seller *Uma breve história do tempo: do Big-Bang aos Buracos Negros*. Não se pode dizer que tenha sido plenamente bem-sucedido. O livro, apesar de genial na forma sucinta e clara com que explica as teorias mais complexas, ainda está longe de fazer com que um leigo em Física compreenda o assunto.

Voz sintetizada

Em 1974, Hawking foi desenganado pelos médicos, que queriam desligar os aparelhos que o mantinham vivo. Jane não deixou. Ele submeteu-se a uma traqueostomia e, com isso, perdeu o pouco de voz que ainda tinha.

Seu amigo Walt Woltosz desenvolveu, então, para ele, um computador especial, em que ele poderia escolher as palavras que queria usar, com a mão ou com os olhos. Depois de completada a sentença, o aparelho diria em voz alta, com uma voz sintetizada. É dessa forma que ele continua, até hoje, dando suas palestras ao redor do mundo e escrevendo seus livros.

Dado curioso: em 1990, ele terminou seu casamento com Jane Wilde por causa de um romance com a sua enfermeira, Elaine Manson, por acaso mulher de Woltosz, casando-se depois com ela.

Entre os principais feitos de Hawking, estão a descoberta de que os buracos negros emitem radiação possível de ser detectada por aparelhos a partir da Terra; a tentativa de unir as duas principais teorias da Física, a Relatividade e a Quântica; e os estudos sobre o Big-Bang. Confira suas principais obras (incluindo *Uma Breve História do Tempo)* no CD desta edição

Seu livro mais recente, *O Universo em uma casca de noz*, continua vendendo absurdos no mundo todo. E é bom estar preparado: não sabemos o que a genialidade deste homem ainda pode fazer pelo futuro da ciência.

Nossa nova casa?

Sonho de colonizar a Lua volta à tona, 30 anos depois da Apollo 11

Há pouco mais de 30 anos, no dia 20 de julho de 1969, o homem conseguiu um feito sonhado por gerações e tido como impossível por incrédulos até os dias de hoje: pisou, pela primeira vez, em um outro astro, que não a Terra.

Quando Neil Armstrong deu seu "pequeno passo" descendo do módulo Eagle, da Apollo 11, ele pôde ver a Terra no céu, como ninguém antes viu. Ele estava na Lua.

Desde então, muitas expedições Apollo voltaram ao nosso Satélite para coletar materiais de estudo, que seriam de grande utilidade para diversas tecnologias desenvolvidas na Terra. Mas depois de 6 missões, já em 1972, o esforço de guerra no Vietnã, a consolidada vitória na corrida espacial contra os soviéticos e a falta de interesse econômico em continuar a exploração fizeram com que os EUA desistissem de continuar mandando missões tripuladas para a Lua.

Mas não tem jeito. A idéia de colonizar o espaço continua em nosso inconsciente coletivo e volta com força total, no começo do século XXI.

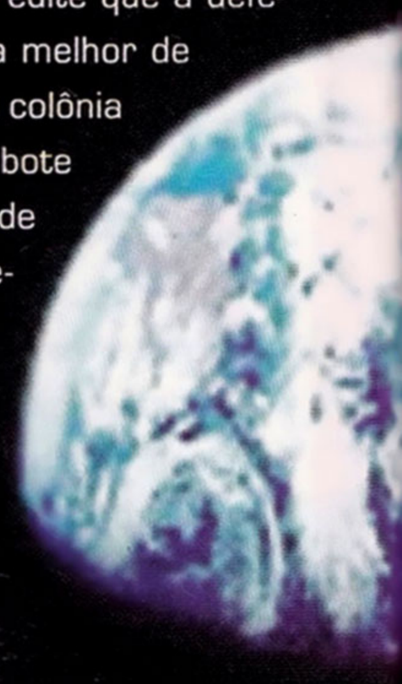
Assim como o projeto Guerra nas Estrelas, a Conquista da Lua também está sendo retomada, num momento de auge do egocentrismo americano. Um grupo de cientistas dos EUA já está se reunindo para definir meios para construir bases no satélite e, o que é mais importante, justificativas para que bilhões de dólares voltem a ser gastos neste tipo de projeto.

Por quê?

Ninguém no meio científico quer admitir, mas não há razão que justifique o dinheiro que seria gasto com a colonização lunar. O motivo é um só: satisfazer a nossa sede por conquistas. Se, aqui na Terra, não há mais lugar para onde mandar caravelas, que sejam agora ônibus espaciais para o espaço sideral. Mas só esse argumento talvez não fosse suficiente para convencer os governantes. Por isso, os cientistas fizeram uma lista com os benefícios trazidos com uma base na Lua. Entre eles está a construção de um laboratório de ciência natural, de um centro de industrialização, de mineração e de proteção contra asteróides e cometas que ameacem se chocar com a Terra.

Mesmo tudo isso não me convenceria a dar o que pago em impostos para a realização do projeto. Mas no caso dos americanos e do Primeiro Mundo em geral, é diferente. Até mesmo a Nasa já topou a empreitada e tem uma programação para conseguir chegar ao objetivo.

Há também quem acredite que a defesa do nosso planeta é a melhor de todas as razões. E que a colônia na Lua seria como um bote salva-vidas, para o caso de uma catástrofe acontecer na Terra.

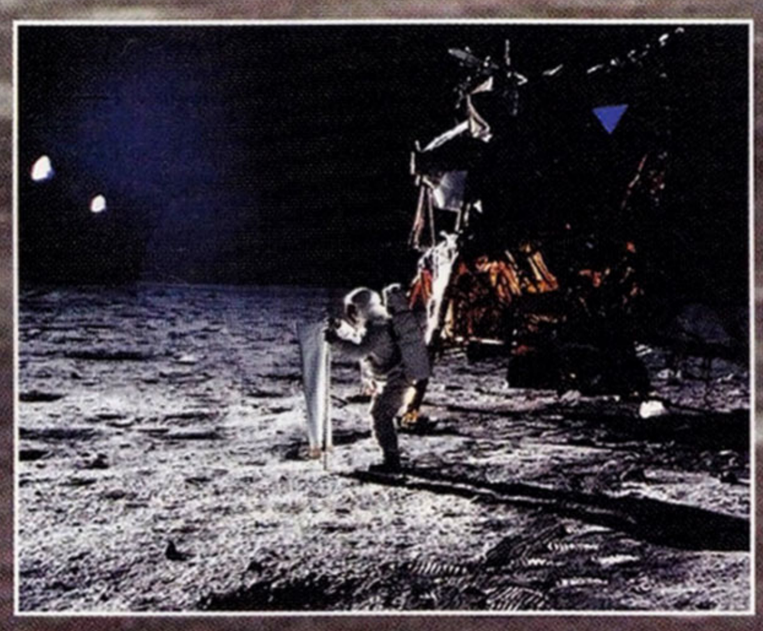


Talvez isso se deva à falta de objetivos da outrora gloriosa agência espacial dos EUA. Antes, havia a motivação de ficar sempre à frente da

Imagens: Reprodução



Acima e à direita, imagens da primeira expedição do homem à Lua





Acima e na página seguinte, como seria uma possível estação lunar

por Maurício Martins
mauricio@digerati.com.br

rival União Soviética, de chegar à Lua, de ficar o maior tempo possível (muitos meses) no espaço, etc. Agora, tudo isso já foi alcançado, e outros sonhos de Julio Verne, como a chegada a Marte, ainda parecem muito difíceis de serem conquistados.

Além disso, o único grande projeto em atividade, a Estação Espacial Internacional, vem se mostrando um grande fiasco.

"A EEI é uma bagunça. O presidente Bush não dá importância a ela, os russos não podem participar, a não ser com nosso dinheiro emprestado. Os cientistas a odeiam e a estação não tem nenhuma missão aparente", diz o jornalista americano William Burrows, especialista no assunto.



E é por essas razões que a Nasa adorou quando a discussão sobre uma base lunar voltou à tona.

Como funcionaria?

A European Space Research Technology Centre (ESTEC), agência européia responsável pela exploração do espaço, se reuniu recentemente para definir como o projeto poderia ser realizado. Vários tópicos concretos foram abordados durante o encontro.

Os primeiros esboços das bases lunares, por exemplo, previam estruturas infláveis, em vez das pesadas e incômodas armações de metal. Colunas do lado de fora projetariam uma sombra dentro da "casa", protegendo-a do Sol.

Outra idéia colocada no encontro é a de acrescentar rodas embaixo da estação, para que ela possa se locomover pela superfície do satélite. Os cientistas também planejam cobrir a parte exterior da base com um material que proteja os "lunáticos" da radiação vinda do Sol. E tem mais: querem fazer um computador especial para ajudar a desenhar todos os subsistemas da base lunar.

Paul van Susante, cientista que co-gerenciou o estudo, diz que todos os empecilhos para a conquista da Lua pelo homem já foram contornados e que o projeto é mais que viável.

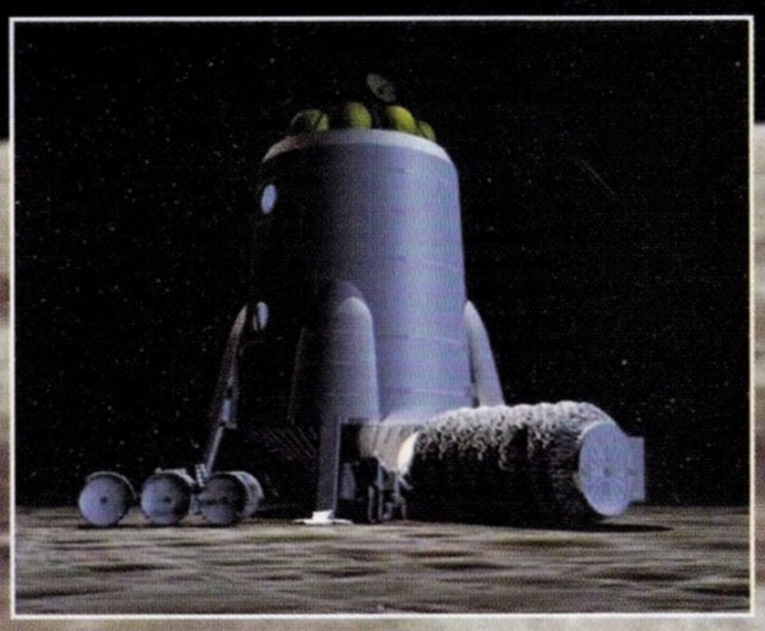
"Nós podemos fazer isso. Nós podemos construir isso. Nós podemos criar designs para isso", disse ele, esbanjando confiança.

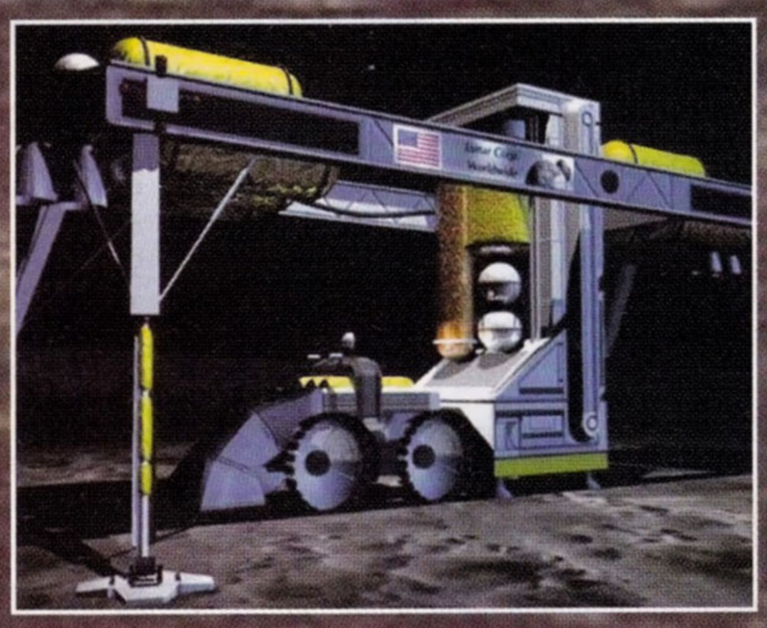
Segundo Susante, até o final do ano, todos os detalhes do projeto já estarão terminados. Eles contam com a ajuda da Space Frontier Foundation, que promoverá encontros para discutir o assunto em breve.

E o dinheiro?

Mas mesmo com toda essa empolgação, o retorno do projeto para conquistar a Lua depende de um forte apoio do governo e da iniciativa privada. E isso será difícil enquanto os EUA e, principalmente, o setor de tecnologia estiverem em crise.

Por isso, é melhor encarar tudo o que foi dito aqui como um sonho ainda distante, mas pelo menos possível, do ponto de vista técnico, como nunca antes foi. O homem está pronto para voltar à Lua. E, dessa vez, para ficar.

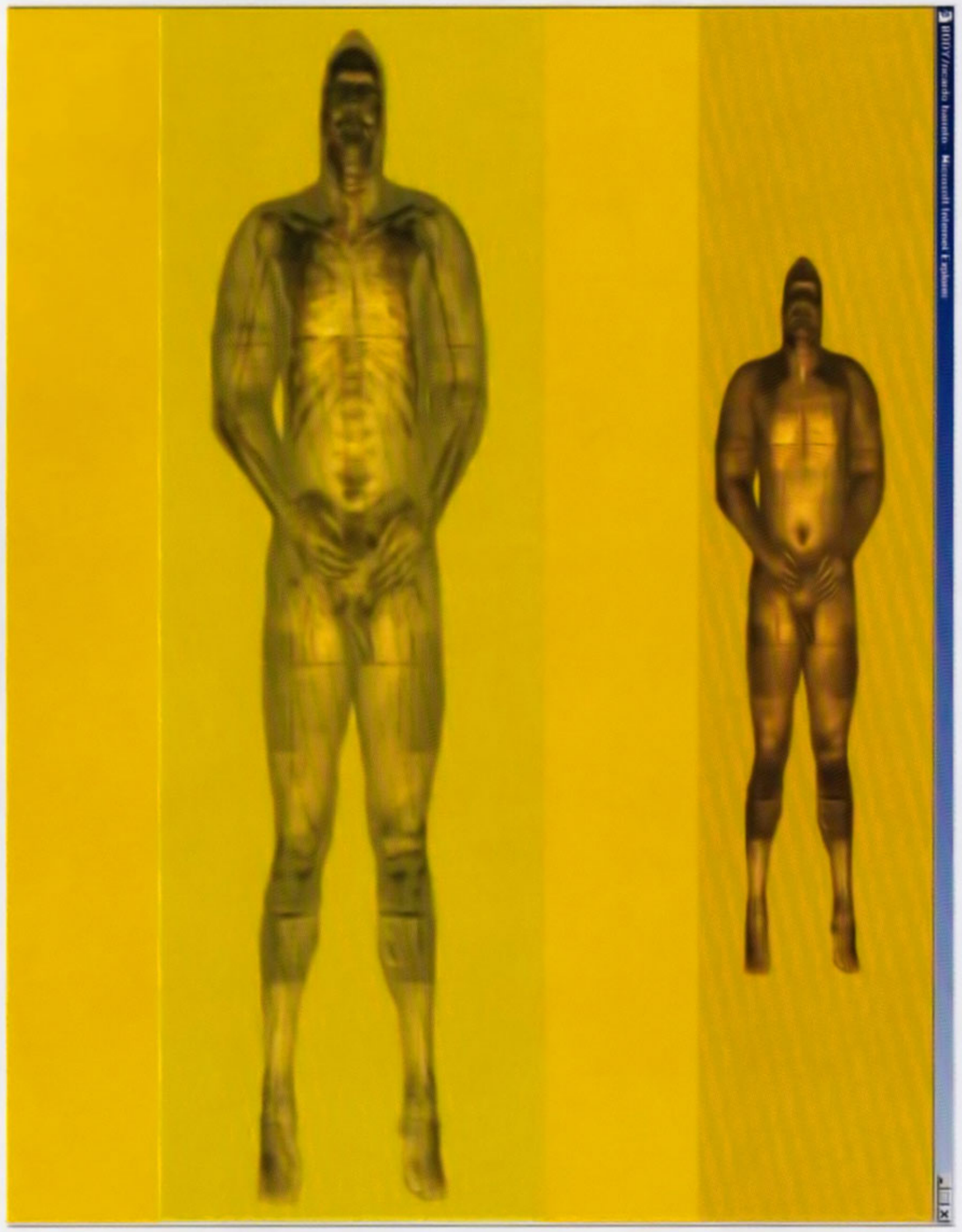






ESTRANHOS NA REDE

Web Arte: difícil de definir, esquisita e sem funcionalidade. Descubra por que algo assim veio parar na sua Geek



por João Marinho
joao@digerati.com.br

Se há um campo que não costumamos associar diretamente ao modo geek de ser é o das artes, sobretudo as artes plásticas. Afinal, que tipo de senso artístico poderíamos esperar de pessoas acostumadas a lidar com computadores, números, códigos e programação avançada?

Tudo bem, digamos que, falando desta forma, não é difícil concluir mesmo que geek e arte são coisas que não combinam. Entretanto, analisando a questão mais a fundo, podemos ver que a fama é injusta.

Isso porque, em vários campos nos quais os geeks se destacam, o uso da arte é necessário. Um exemplo? A simples construção de uma home page. Afinal, que indivíduo quer que seu site pareça uma refilmagem do *Massacre da Serra Elétrica*? Não responda! Mas fique sabendo que mesmo para fazer uma página trash é necessário, sim, um senso artístico – peculiar, é verdade, mas artístico.

Além disso, trabalhar num Gimp ou num Photoshop da vida, fuçar um VRML ou usar uma webcam de forma mais criativa do que para mostrar seu gracioso rostinho na Web são coisas que remetem, sim, à arte. Tanto é verdade que já existe um ramo "oficial", devidamente reconhecido e estudado por acadêmicos, que está intimamente ligado à cultura digital de nossa geek, mas, artisticamente e culturalmente falando, vivemos num período que tem sido chamado de ***Pós-Modernismo***. É engraçado falarmos assim, mas o fato é que, quando estudamos arte ou literatura no colégio ou na faculdade, somos bombardeados por nomes e definições que algumas vezes remetem a movimentos antiqüíssimos (Trovadorismo, Humanismo, Classicismo, Barroco...), mas, geralmente, sequer sabemos como chamar a própria época em que vivemos. Bem, agora você já sabe.

Convencionalmente, assinala-se o início do Pós-Modernismo a partir da segunda metade do século XX, entre o final da década de 50 e o início dos anos 60. Isso de uma forma geral, pois, assim como outras manifestações *socioculturais*, o fenômeno não aconteceu ao mesmo tempo em todo lugar. No Brasil, por exemplo, foram necessários mais alguns anos para que, reconhecidamente, entrássemos na era pós-moderna.

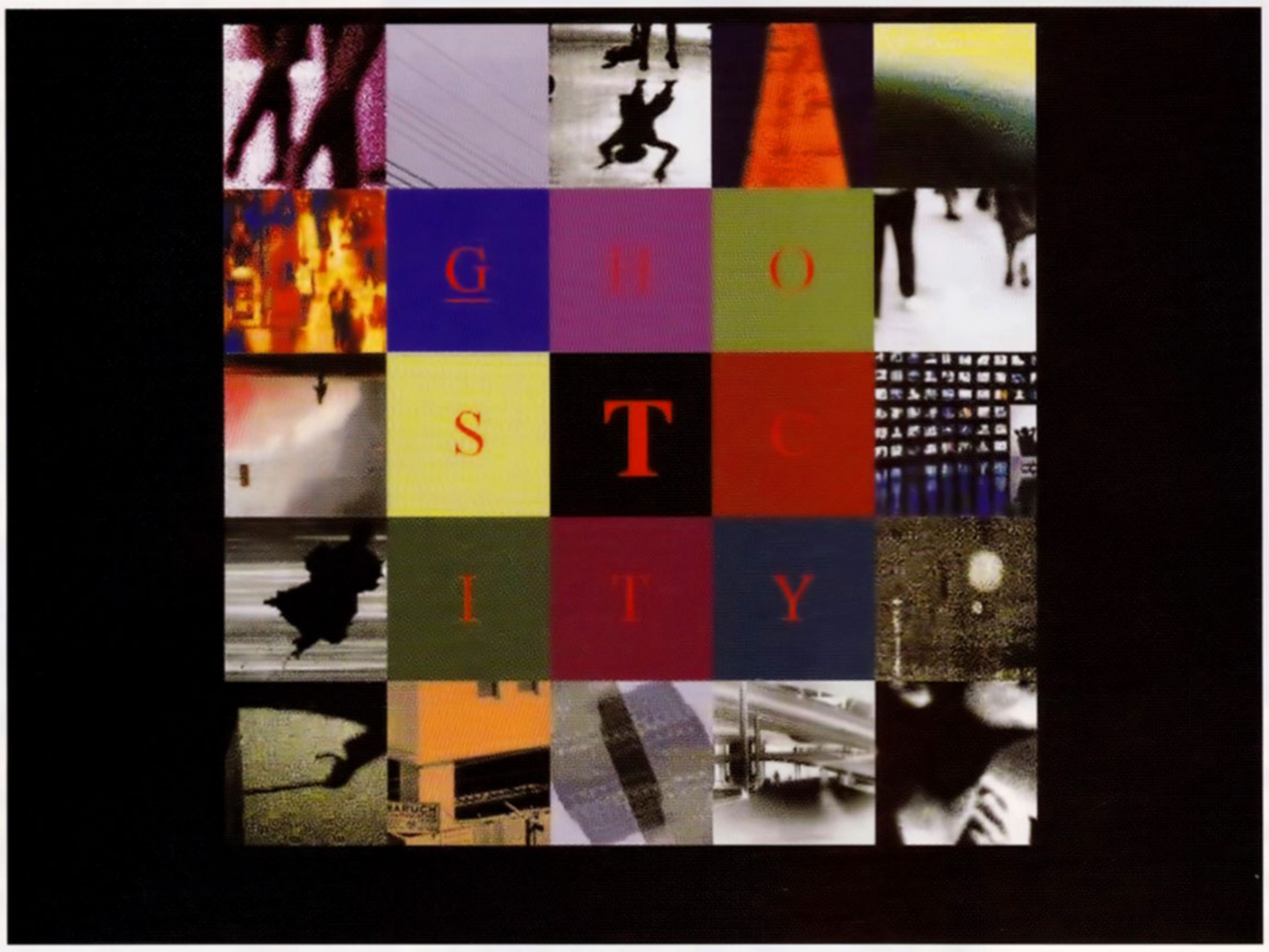
Pelo *socioculturais* acima, já deu para perceber que cultura e sociedade são coisas intimamente ligadas, certo? Por isso, também é correto falar em sociedade pós-moder-



na. Algumas expressões que podemos associar a esta sociedade, notadamente ocidental, são: pluralidade, comunicação, informação, mundo de imagens, interatividade, tecnociência, biotecnologia, informática, cultura de massas, consumismo, niilismo, crise de valores e assim por diante, incluindo a recente globalização. Ufa! Como para um bom entendedor meia palavra basta, não é difícil assimilar, afinal, no que se constitui essa tal sociedade pós-moderna – você já conhece bem.

É evidente que todas essas características se refletirão no mundo das artes, conforme a história comprova. Hoje, o universo artístico se encontra fragmentado numa série de tendências, e não são poucos os artistas que, misturando várias delas, dificultam ou até impossibilitam uma classificação sistemática de suas obras. Esta, aliás, é mais uma das características do Pós-Modernismo: a mistura, a exploração de vertentes distintas e múltiplas possibilidades, não se saber com precisão o que se é, e não se ter certeza se há uma decadência ou um renascimento cultural.

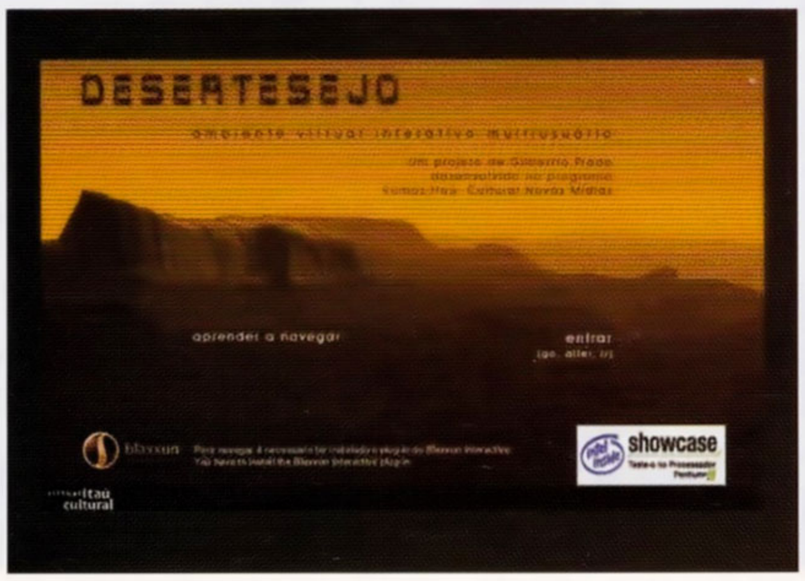
É aqui que entra a Web Arte. Fazendo jus ao contexto em que surgiu, esta vertente, como o próprio nome indica, trata de produzir arte para a Internet (Web). Caracteriza-se pela mistura, pela exploração de mecanismos e possibilidades, não só os, por assim dizer, concretos (como softwares e hardwares), mas também os mais abstratos, conceituais (interatividade, por exemplo).





Arte telemática

O nascimento da Web Arte, como é de se supor, está intimamente ligado ao crescimento da Internet, que é seu ambiente de produção e também de apresentação. Diversos artistas, fazendo uso de técnicas cada vez mais sofisticadas, desenvolveram e desenvolvem um tipo de obra na qual o espectador é convidado a interagir, a participar e, muitas vezes, até a alterar o resultado final. A obra em questão é projetada para um site e disponibilizada na www, instrumento por excelência desta espécie de diálogo.



O fato, porém, é que as raízes da Web Arte se encontram numa época em que a rede mundial de computadores era um sonho distante – ou talvez nem isso. Bem antes da popularização da informática, os artistas já tinham desenvolvido um tipo de arte que contemplava a existência de redes, da qual a primeira representante foi a arte postal, que surgiu nos anos 60.

O desenvolvimento das telecomunicações encorajou a exploração artística de outros tipos de suporte, notadamente eletroeletrônicos, como telefone, fax, TVs de varredura lenta e as primeiras redes informatizadas. Posteriormente, a associação que se construiu entre telecomunicações, informática e arte fez surgir o que se denominou *arte telemática*, termo ainda hoje utilizado para descrever trabalhos criados em redes de computadores, dos quais a Web Arte é digna representante.

Comunhão de bens

Considerando a história da Web no Brasil e no mundo, é fácil concluir que a Web Arte é um fenômeno bastante recente. Apesar disso, sua assimilação pelos artistas tradicionais e pelos meios acadêmicos tem andado a passos largos, de maneira que obras online já estiveram presentes em eventos de grande envergadura, como a XXV Bienal de São Paulo, que ocorreu de 23 de março a 02 de junho de 2002 no Parque do Ibirapuera, coração verde da capital paulista.

Outro evento importante – este bem específico – é o FILE (Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas), que acontece em agosto, também em São Paulo. No FILE, destaca-se uma prática que promete se tornar cada vez mais freqüente entre os adeptos da Web Arte: o *shared work* (trabalho dividido ou compartilhado).

época: a Web Arte, também conhecida por Net Arte.

Yeah! Nós somos *pós-modernos!*

Talvez você não saiba, caro



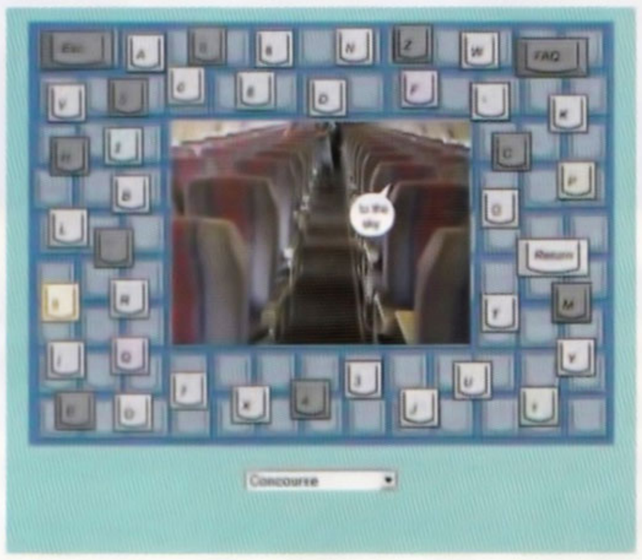
Trata-se de uma nova forma de se criar uma obra, em que vários artistas, fazendo uso da Web – ela novamente – unem-se para construir um objeto virtual em comum, num método de produção bem flexível. Se você puder comparecer ao FILE, não deixe de conferir o trabalho conjunto de Gian Zelada, Michael Knaven, Larry Carlson e Calin Man, artistas de países tão diferentes como Estados Unidos e Romênia, mas que, por seu modo de agir, refletem uma outra característica da Web Arte: a internacionalidade.

Upgrade artístico

A esta altura, é preciso fazer uma diferenciação básica entre Web Arte e galeria virtual: enquanto a primeira se caracteriza por constituir obras desenhadas para a Internet, ou na qual esta desempenha um papel importante no processo de produção, uma galeria virtual nada mais é do que a reprodução on-line de obras tradicionais.

Assim, ao acessar páginas de museus, galerias, ateliês ou mesmo de artistas, você não está travando contato com Web Arte: apenas está conhecendo, pela Internet, um objeto artístico que existe fora do mundo virtual. É necessário, portanto, verificar se o site que você está visitando faz uso dos conceitos associados ao uso da www e, principalmente, se utiliza os softwares e ferramentas com o objetivo de construir um objeto artístico propriamente concebido para o ciberespaço – mas abra o olho, porque já existem museus próprios para obras web artísticas, como o MOWA (Museum of Web Art), cujo endereço você encontra no final desta matéria.

Aliás, esta associação com o ciberespaço joga a Web Arte para uma atualização constante, já que as ferramentas de construção e divulgação, os browsers e até mesmo o suporte à Web, bem como a cada vez mais notória banda larga, passam da novidade à obsolescência com extrema rapidez. Soma-se a isso o grande mérito dos web artistas: o fato de fazer arte com coisas que não foram construídas para tal. Ou será que alguém acha que os criadores do HTML, por exemplo, pensaram em "quadros virtuais" ao inventar a linguagem?



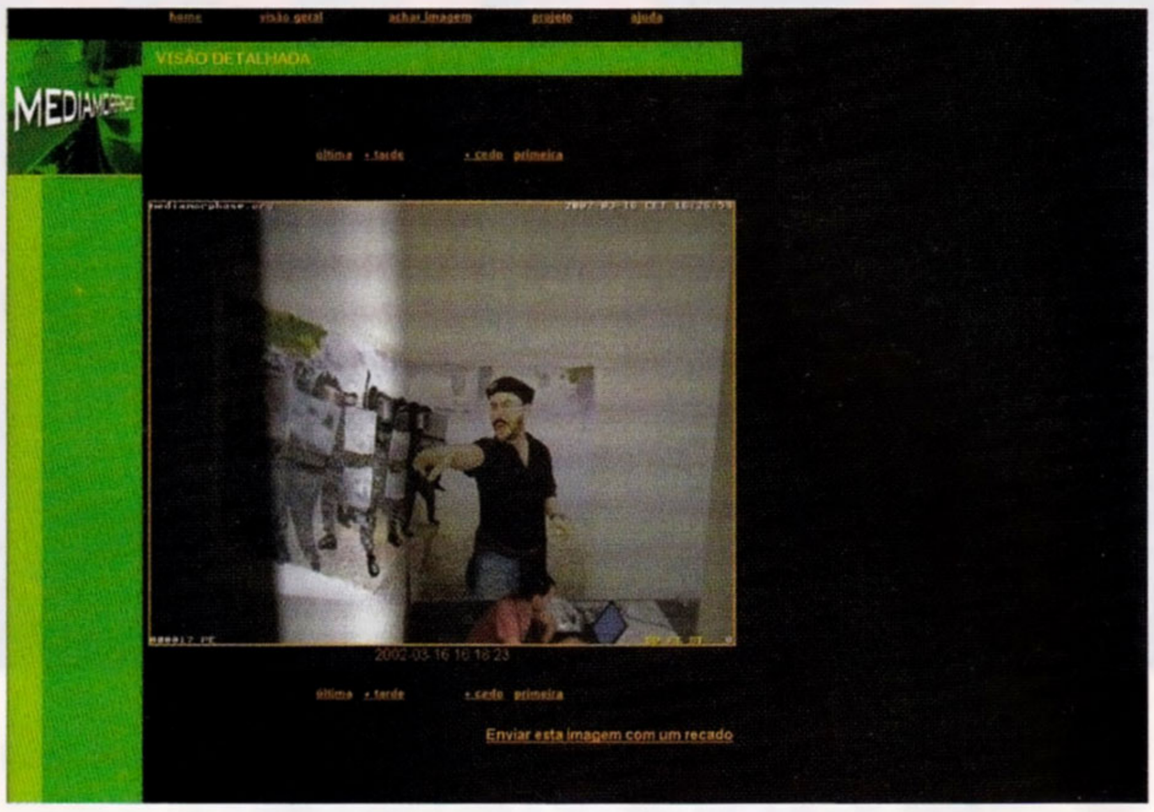
Webdesigners = web artistas?

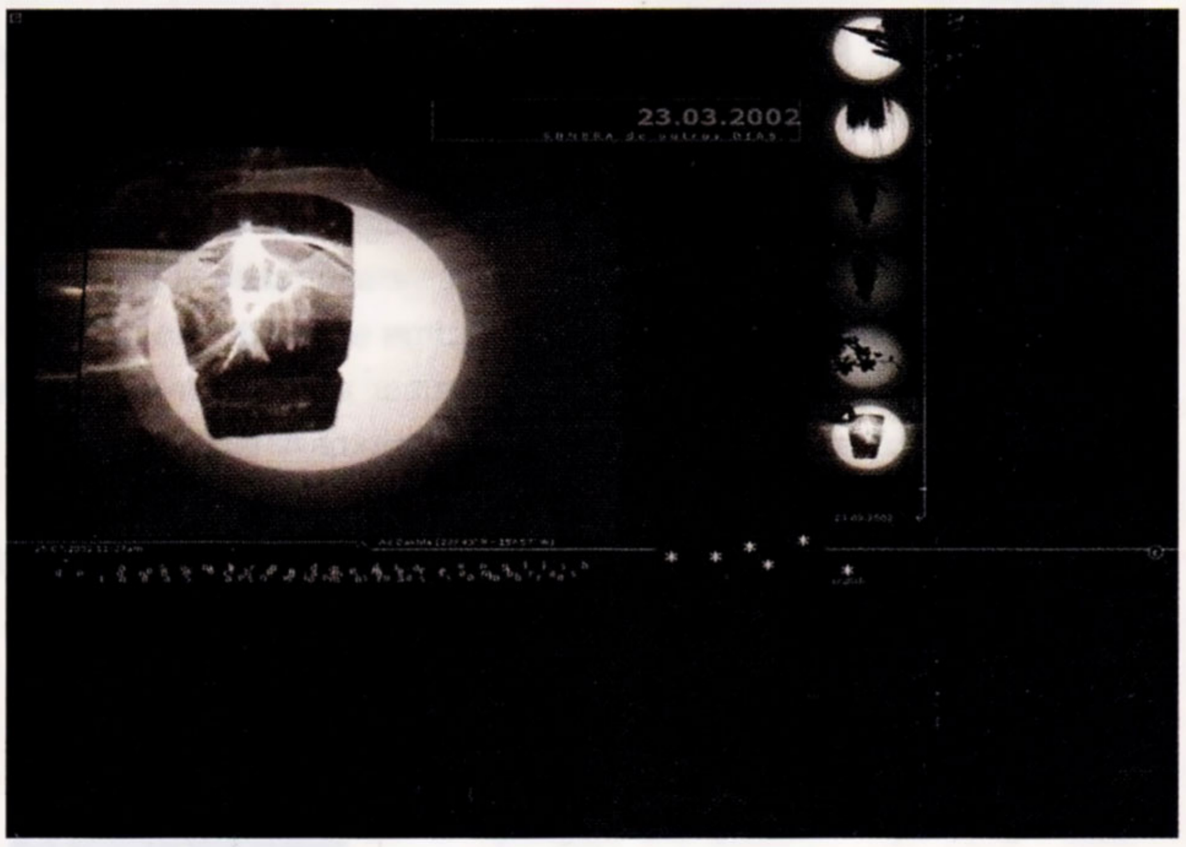
Por ser um fenômeno novo e ainda em construção, analisar o movimento da Web Arte como um todo ainda é algo para mentes ousadas e destemidas. Não é fácil: embora os artistas usem diversos conceitos empregados no mundo virtual, muitos deles ainda vêm de outros meios de suporte ou tipos de arte mais antigos, como o cinema, a fotografia ou a pintura.



O fato, porém, é que, dentre estes, o que se faz mais presente, sem dúvida, é a pintura, que também remete a uma atividade que podemos chamar de "Web Arte aplicada": o webdesign. Inclusive, a correlação entre webdesign e Web Arte são flagrantes, já que o artista que opta por esta vertente precisa, além de sua constituição sensorial, de um conhecimento razoável desta área do conhecimento para construir seus projetos. Não por acaso, aliás, muitos web artistas são também webdesigners.

A relação entre ambos é tão estreita que, para muitos, a fronteira entre webdesign e Web Arte, de tão tênue, chega a ser inexistente. Quando falamos de animações em Flash – que até já possuem um festival próprio, o .FLA (Festival Livre de Animação em Flash) –, ainda chegamos a um grande problema, já que este tipo de trabalho é executado comumente na Internet. Mas talvez o que se possa adotar como norma seja o "norte" que se dá à produção: o webdesign tem objetivos mais específicos e, muitas vezes, comerciais. Já a Web Arte usa as ferramentas do design para dar vida a si mesma, que se manifesta sem uma funcionalidade aparente, mas com uma existência mais conceitual.





Agora podemos fazer uma referência ao subtítulo desta matéria. Neste ponto do texto, você já deve ter concluído que a Web Arte realmente é difícil de definir, "esquisita" e sem funcionalidade – mas é precisamente este o seu charme, sua razão de ser e onde reside sua importância. Quem diria, não é mesmo?

Hora da verdade

Bom, depois que torramos seu cérebro com tantos conceitos artísticos – e, sejamos sinceros, escrever e ler um texto leve sobre arte não é muito fácil –, já chegou a hora de você manter contato com alguns projetos web artísticos interessantes, por meio dos quais você poderá testar tudo o que leu aqui, se ainda tiverem sobrado neurônios suficientes.

Para começar, muitos dos trabalhos desenvolvidos para a Bienal de São Paulo ainda estão no ar e podem ser acessados por qualquer micro – de preferência, é lógico, que esteja equipado com banda larga. Alguns desses sites estão relacionados abaixo, mas outros podem ser vistos a partir da página da própria Bienal, que ainda está no ar – pelo menos até o momento em que esta matéria foi escrita. Segura a onda, que aí vão as URLs:

Obras da XXV Bienal de São Paulo

Artistas brasileiros:

Kiko Goifman e Jurandir Muller
Obra: Cronofagia
http://www.paleotv.com.br/cronofagia/

Lucia Leão
Obra: Plural Maps: Lost in São Paulo
http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps

Gilbertto Prado
Obra: Desertesejo
http://www.itaucultural.org.br/desertesejo

Artistas estrangeiros:

Francesca da Rimini
http://www.thing.net/~dollyoko/title.htm

Bunting e Lialina
http://www.teleportacia.org/swap/

Calc e Johannes Gees
http://www.communimage.ch/

Jody Zellen
http://www.ghostcity.com/

Outros Sites

http://www.artware-software.com/artificial-art/ – **Web Arte randômica**
http://streams.omroep.nl/nps/dekortefilm/mixedup/flow/flow.html – **arte em Flash**

Para saber mais

http://www.mowa.org/ – **página do MOWA**
http://www.file.org.br – **página do FILE**
http://www.pontofla.com – **página do .FLA**
http://webartenobrasil.vilabol.uol.com.br/apresenta.htm – **texto acadêmico sobre Web Arte**

ENGENHARIA SOCIAL

Social Engineer

A arte da enganação

Engenharia Social. Nome bonito, não? Parece coisa de faculdade, em que um vira pro outro e pergunta:

– Oi, você faz faculdade de quê?

– Engenharia Social.

– Ahhh... Massa!

E o cara sai achando que é uma faculdade difícil, sobre engenharia pro governo...

Engenharia Social é uma técnica muito antiga, apesar de terem dado um nome razoavelmente novo. Consiste, basicamente, em se passar por alguém que você não é, para conseguir alguma facilidade ou informação de um local ou sobre alguém.

Kevin D. Mitnick, um hacker já conhecido por todos nós, é um bom exemplo de Engenheiro Social. No livro *O Jogo do Fugitivo* de Jonathan Littman, o autor narra vários casos em que Kevin obteve a informação que queria simplesmente ligando para um local e perguntando o que desejava saber. Claro que, para isso, é necessário conhecer bem o ambiente e os jargões usados, pois isso passa a segurança que você realmente é do meio. Imagine se você liga para uma empresa de telefonia se passando por um funcionário da mesma, para obter informação sobre alguma ligação na caixa de telefone na qual você quer fazer um grampo ou um desvio (atenção, isto é ilegal e estou citando apenas para exemplificar o que está sendo dito aqui):

Você liga e começa:

– Alô... Oi, tudo bom!? Aqui é o José, eu entrei essa semana pra trabalhar... pode me dizer o número dos pitocos que tá ligado o número 555-5555??

– Número dos "pitocos"? – responde o operador do outro lado da linha

– Sim... aqueles onde ficam os dois fios enfiados, um vermelho e um preto, dentro daquele troço lá... que tem um monte de pitoquinho dentro, sabe qual é??

Bem... creio que ele não dará informação nenhuma, pois você não conhece os jargões técnicos. Por isso, é importante o conhecimento do meio para onde você está ligando.

– Alô... Oi, tudo bom!? Aqui é o José, eu entrei essa semana pra trabalhar... pode me dizer o número do par em que está o telefone 555-5555??

– Um minuto... É o 15 - responde o operador, do outro lado da linha

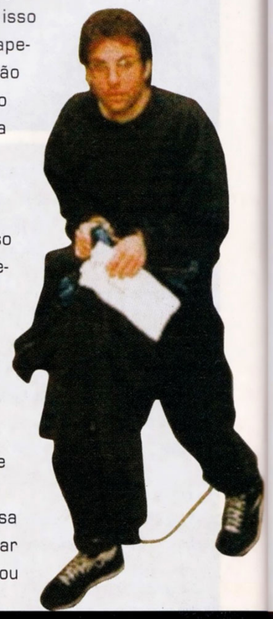
– Ahh.. mas eu não tô achando... A caixa tá em que rua!?

– Teófilo Otoni, perto do número 56.

Essa seria a maneira "correta" de se conseguir as informações desejadas. Conhecer a hierarquia da empresa e seus cargos também é importante em determinadas situações. Uma senha de um provedor pode ser, em alguns casos, muito fácil de ser conseguida com uma simples ligação para o provedor ou até mesmo para a empresa.

Para o provedor, com o suporte:

– Olá, eu sou o Joaquim Batista, novo gerente de informática da AT Solutions... A pessoa que mexia com isso está de férias... o Pedro, diretor daqui, apesar do cargo que ocupa, é uma anta e não sabe nem onde ficam as chaves do carro dele, he he he... Poderia me informar a nossa senha?



– Qual seu username?

– AtSolution@provedor.com.br

– Ok, eu não tenho como ver, mas posso mudar aqui... Vou colocar 123mudar e depois você muda aí.

– Ok.

Neste caso, você tem, no máximo, um dia para usar, pois a empresa logo desconfiará e ligará para o provedor. Ao envolver o cara do suporte com situações e nomes, a coisa se torna real e você adquire confiança.

A outra situação é ligar para a empresa se passando pelo provedor. Peça para falar com o pessoal encarregado de sistemas ou até mesmo de Internet:

– Boa tarde. Meu nome é Paulo Nogueira e eu sou técnico de segurança daqui do provedor. Estamos implantando um antivírus aqui, que inclusive protegerá seus e-mails contra os vírus mais poderosos... Aquele Klez fez um estrago só, você viu!? Bem, isso é bom pro usuário, mas é ruim pra gente aqui, pois o desgramado do antivírus requer ser instalado em cada conta de usuário e ainda exige senha... Eu acho que vou mandar matar o programador que fez isso... Em todo caso, poderia me informar sua senha do e-mail atsolution@provedor.com.br para que eu possa finalizar a instalação na sua conta!? Nosso sistema não permite o acesso à senha do usuário, para sua própria segurança, então o único jeito é ligar e pedir... Não quero nem ver a conta de telefone desse mês...

- Pois é, eu imagino o trabalho... Deixa eu ver num txt aqui. Ahh... é 8934j3d3.

- Ok! Obrigado... Daqui a umas duas horas o antivírus já deve estar funcionando na sua conta... Ainda tenho mais duas páginas de clientes pra ligar aqui. Um abraço.

Apesar de ser apenas um exemplo, se a história for bem contada e tratada com realidade, a pessoa do outro lado da linha de nada desconfiará e, achando que é para seu próprio bem, passará as informações. Envolver a pessoa, criando na sua mente toda uma situação de realismo dará mais credibilidade à sua engenharia. Nomes falsos são sempre usados para um maior conforto. Engenheiros Sociais não são arrogantes e nem usam gírias. Pelo contrário, têm a fala mansa, educada, correta e sempre alegre.

Apesar disso, existe um outro lado em que você tem que mostrar poder e um certo autoritarismo para se conseguir o que deseja. Um bom exemplo disso foi um caso que aconteceu há alguns anos, quando um senhor que requeria sua aposentadoria durante anos, ligou para o INSS e se passou por um Ministro da época. Pouco tempo depois, sua aposentadoria foi liberada.

Para finalizar, uma outra aplicação é para descobrir dados sobre uma pessoa, seja em casa seja no trabalho (muito usada por amigas minhas para saber quanto os seus namorados ganham).

Liga-se para a empresa onde a pessoa trabalha e pede-se para falar com o departamento pessoal:

– Alô... Eu sou da loja Magazine, e o fulano (nome todo da pessoa da qual quer pegar os dados) está tentando efetuar um crédito aqui, e diz ser funcionário desta empresa. Poderia nos dizer há quanto tempo ele está na empresa? (nunca comece perguntando salários)

– (depois de algum tempo de verificação pra buscar a ficha) Há 2 anos...

– Não estão com planos de demitirem ele não, né? (fale com um leve sorriso sincero, para a voz sair agradável)

– Creio que não...

– O salário dele está na faixa de 1.200 a 1.500 reais?!

Daí, ou a resposta vem "não, que é isso... ele ganha 400 reais", ou "Não, ele ganha 3.200", ou um "é nessa média" ou "fora da média". De qualquer forma, você terá uma noção da informação que queria.

Isto sempre foi usado, mas hoje em dia está com muito mais "poder", pois alguns hackers estão se especializando nessa área, fazendo-se bem convincentes em qualquer ligação. Mas sempre há meios de descobrir quando é feita uma engenharia social.

Hoje em dia, nas empresas, mais do que segurança nos sistemas e de câmeras, é necessário uma segurança real nas informações que são dadas pelos seus próprios funcionários. Um evento com palestras para todos os funcionários sobre esse assunto, envolvendo formas reais de "travar a língua" deles, já é um bom começo. Se a empresa for grande, uma forma eficaz é um curso de antiengenharia social, em grupos, dividido pelos departamentos, pois a forma de educar um analista de sistemas ou programador é diferente da forma de educar uma recepcionista ou telefonista. Mas no final das contas, para uma total segurança, todos devem ser educados contra essa nova "febre".

Marcelo Gomes
marcelo@totalsecurity.com.br
www.totalsecurity.com.br

TECNOLOGIA NA PELE

Existente há milênios, a tatuagem se populariza e vira geek style

por João Marinho
joao@digerati.com.br

Johnny Depp é figurinha carimbada em filmes hollywoodianos. Considerado por alguns como um dos bons atores de sua geração, tornou-se conhecido por seu temperamento um tanto explosivo – a ponto de jogar móveis pela janela – e por seu envolvimento com drogas. Isso somado ao relacionamento com Winona Ryder, que lhe rendeu uma tatuagem com a inscrição "Winona forever", transformada em "Wino forever" (alcóolatra para sempre), depois que o namoro desandou.

Evidentemente, você, leitor da **Geek**, não deve estar nem aí para a vida de Depp, e deve estar pensando, com razão, que este início tosco de matéria é porque o jornalista que vos escreve está em crise de criatividade. Vamos aos fatos, portanto: ele nos interessa, porque cometeu a ação, não muito inteligente, de pôr o nome de alguém na pele e depois ter de se virar para conseguir reverter o "estrago", o que não é muito fácil, barato e nem agradável. Que o diga Angelia Jolie, que pensa em se livrar da sua depois que se separou de seu marido quarentão, Billy Bob Thornton.

Existem, porém, declarações de amor que sempre são bem-vindas e, em alguns casos, podem ser realmente duradouras e eternas como uma bela tattoo. E o que muitos geeks fazem é exatamente isso, mas declarando seu sentimento por algo mais promissor do que uma Winona: a tecnologia ou o próprio modo geek de ser.

Cultos e escravos

Embora o conceito de geek, por sua própria origem, quase sempre remeta ao futuro, em alguns casos, o que se vê é uma reinvenção do que já existe. Pensando nisso, procuramos por pessoas que, fazendo uso de um costume milenar, soubessem traduzir o espírito atual do públi-

co de nossa revista de uma forma inusitada, com estilo. E nada como uma boa tatuagem para demonstrar isso.

Voltando um pouco na história, percebe-se que há muitas controvérsias sobre a origem do costume humano de pintar o corpo: enquanto alguns acreditam que a tatuagem nasceu em um lugar e daí se propagou, outros preferem crer que ela surgiu de forma independente, em diferentes localidades.

O que se sabe, com certeza, é que nativos da Polinésia, Indonésia, Filipinas e Nova Zelândia já se tatuam há muito tempo, sempre fazendo da prática uma referência à religião. Há ainda registros arqueológicos que apontam que a tatuagem já existia no Egito antigo, entre 4000 e 2000 a.C., sobretudo para marcar escravos.

Transgressão diabólica

Durante a Idade Média, a tatuagem foi proibida na Europa cristã, que a considerava coisa do diabo. Entretanto, o costume renasceu com força no Ocidente a partir do século XVIII, com marinheiros que viajavam para os mares do sul. De lá para cá, apesar de ainda ter conservado um ar "marginal" ou mesmo "transgressor", a prática de fazer desenhos na pele cresceu com força.

Com o advento de instrumentos elétricos e com o aprimoramento dos cuidados com a higiene, a tatuagem popularizou-se e atingiu grupos cada vez maiores, chegando àquele formado por pessoas fissuradas em informática e ficção científica, aumentando a procura por desenhos futurísticos ou relacionados ao mundo digital ou à cultura geek.

Em São Paulo, um dos estúdios que oferecem boas opções neste sentido é o **Led's Tattoo** (Av. Ibirapuera, 3478 – fone: (11) 5561-2351).

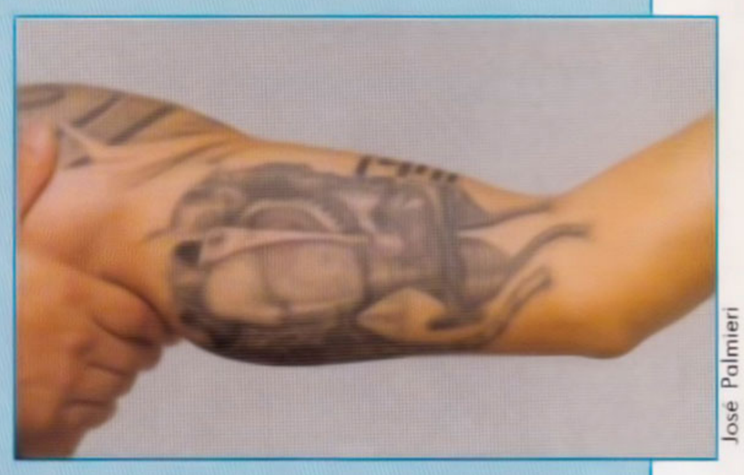
No CD desta edição, você encontra o processo do desenvolvimento de uma tattoo feita no estúdio do Led's, o que se constitui numa boa oportunidade de ver como a coisa funciona. E se vale a pena, afinal, juntar pele e tecnologia.

Cobaias: Tamas Bodolay, Rafael Rocha e Rafael Ferreira
Idades: 20 anos
Profissões: estudante (Letras) e copiador de DivX; estudante (Ciências Sociais) e ativista de partido comunista; estudante (Física)
Cidade: Belo Horizonte/MG
Por que entraram na agulha: *"éramos considerados meio esquisitos e anti-sociais – a velha história dos geeks. Montamos grupos de RPG, banda e dividíamos o gosto em comum por computação, filmes B de terror, literatura, eletrônica, Internet e videogame. Decidimos mostrar o que sentíamos, e tatuamos 'Nerd Pride', ou orgulho nerd. Quando fizemos a tattoo, o significado de nerd era próximo ao que hoje se atribui a geek"*



Arquivo Pessoal

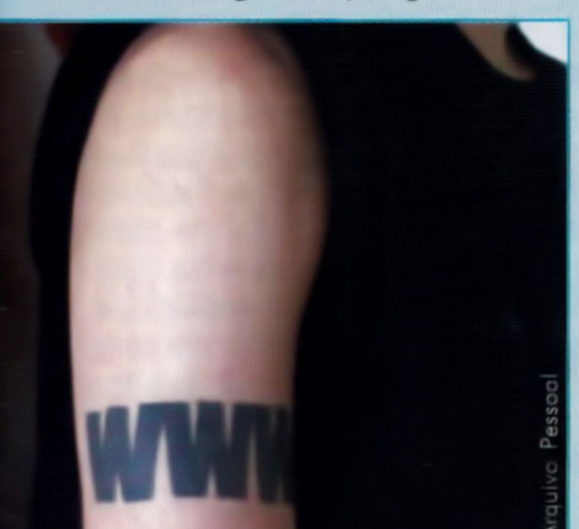
Cobaia: Pablo Galhardo
Idade: 28 anos
Profissão: publicitário e produtor de comerciais (trabalha com áudio e vídeo digital)
Cidade: São Paulo/SP
Geek tattoos: um braço mecânico e uma cidade virtual com uma mulher cibernética à frente
Por que entrou na agulha: *"trabalho direto com informática e tecnologia e gosto disso. A gente acaba se envolvendo com a coisa"*


José Palmieri


José Palmieri

Cobaia: José Pedro Nesti, o Zed
Idade: 31 anos
Profissão: webdesigner
Cidade: São Paulo/SP
Geek tattoo: R2-D2, o robô de *Star Wars*
Por que entrou na agulha: *"gosto muito de ficção científica. E, claro, sou fã de* Star Wars *"*

Cobaia: Eduardo Verillo
Idade: 22 anos
Profissão: gerente de T.I.
Cidade: Londres, Inglaterra
Geek tattoos: www e código de barras
Por que entrou na agulha: *"estava louco para fazer tattoo, e tinha de ser algo de que gostasse muito. Sempre gostei muito de tecnologia, comunicação e informação e detestava tatuagens tradicionais. Por isso, resolvi fazer o www. O código de barras veio depois, quando acabei de ler* 1984, *de George Orwell. O número foi extraído do código de barras do livro* Practical Unix and Internet Security, *de O' Reill*



Arquivo Pessoal

Cobaia: Felipe Martins Dantas Pereira
Idade: 22 anos
Profissão: publicitário e webdesigner
Cidade: São Paulo/SP
Geek tattoos: códigos de barras e personagens palhaços de Stephen King, do desenho *Spawn* e da banda de rock *Infectious Grooves*
Por que entrou na agulha: *"as tattoos do braço, fiz pensando no mesmo tema – palhaços. Os códigos de barras foram 'piraçôes' que surgiram após eu começar a trabalhar como webdesigner e estudar marketing – bem aquele lance de achar que tudo é produto. Os números têm um significado para mim. Gerei e modifiquei números e barras no CorelDRAW"*


Arquivo Pessoal

A REVOLUÇÃO

Os blogs, em vez de meros diários virtuais, são ferramentas poderosas para a democratização da informação

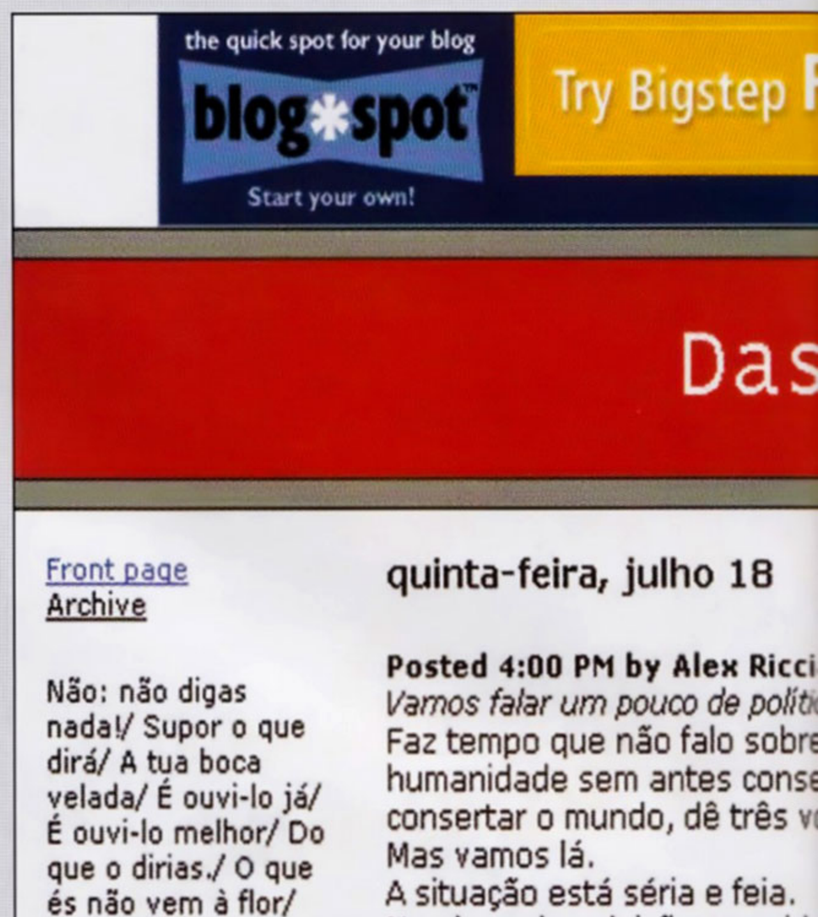
A Internet está rompendo paradigmas. Tudo que é "digitalizável" está passando por grandes transformações. Músicas, imagens e textos são distribuídos através da rede numa velocidade espantosa. Mas creio que o grande fenômeno não está na distribuição livre.

Se fosse necessário identificar uma tendência na rede, apostaria na conversação. As pessoas estão liberando a voz, soltando o verbo, publicando pensamentos, idéias ou apenas o cotidiano informal. Como? Usando e-mail, chats, sites ou listas de discussão. Todos eles são meios fabulosos para a inter-relação pessoal. Mas de repente surgiram os blogs. Ou weblogs. Tanto faz, o importante é que se trata de uma ferramenta fantástica de atualização de sites. Qualquer pessoa com pouco conhecimento de Web e HTML pode criar um blog. É fácil, rápido e vicioso.

Penso que os mercados são conversações e, desta forma, os blogs são a mais pura conversação. A Internet não surgiu para espelhar o mundo real. Serve para conversar. Indiscutivelmente, está é a forma como os mercados estão interagindo.

Entendo os blogs como algo muito além da tradução, como diários pessoais. Acho que existe uma certa banalização destes projetos pela mídia. Eles têm sido tratados mais como uma moda, bestializados pela imprensa tradicional e ignorados. Vide o exemplo da propaganda da kit.net, que apresenta um site do jose.kit.net, como sendo a bobagem virtualmente travestida. Mas quem está utilizando diariamente esta ferramenta tem a capacidade de compreender sua real dimensão. Seu valor já começa a aparecer.

"Os escribas estão soltos". Assim, Nemo Nox, editor do famoso "*Por um punhado de pixels*", diz que "*a mídia descobriu os weblogs*". E mais: "*Enquanto a estrutura da mídia pré-Internet forçava o veículo grande como principal fonte de informação, hoje vemos microgrupos que se formam ao redor de e-zines e weblogs. O internauta se identifica muito mais facilmente com o webwriter independente e de perfil bem definido do que com a opinião, muitas vezes, sem rosto dos grandes veículos*".



DA VOZ

por Hernani Dimantas (*hernani@marketinghacker.com.br*)
Pós graduado em Marketing – FGV-SP, consultor em Privacidade e Marketing – BeClue Consultoria Digital (*www.beclue.tk*), editor da e-Zines Marketing Hacker e Mercado Hype, editor contribuinte do Nova-E. É colunista de diversos jornais, sites e revistas

Alguma semelhança com o layout desta página?

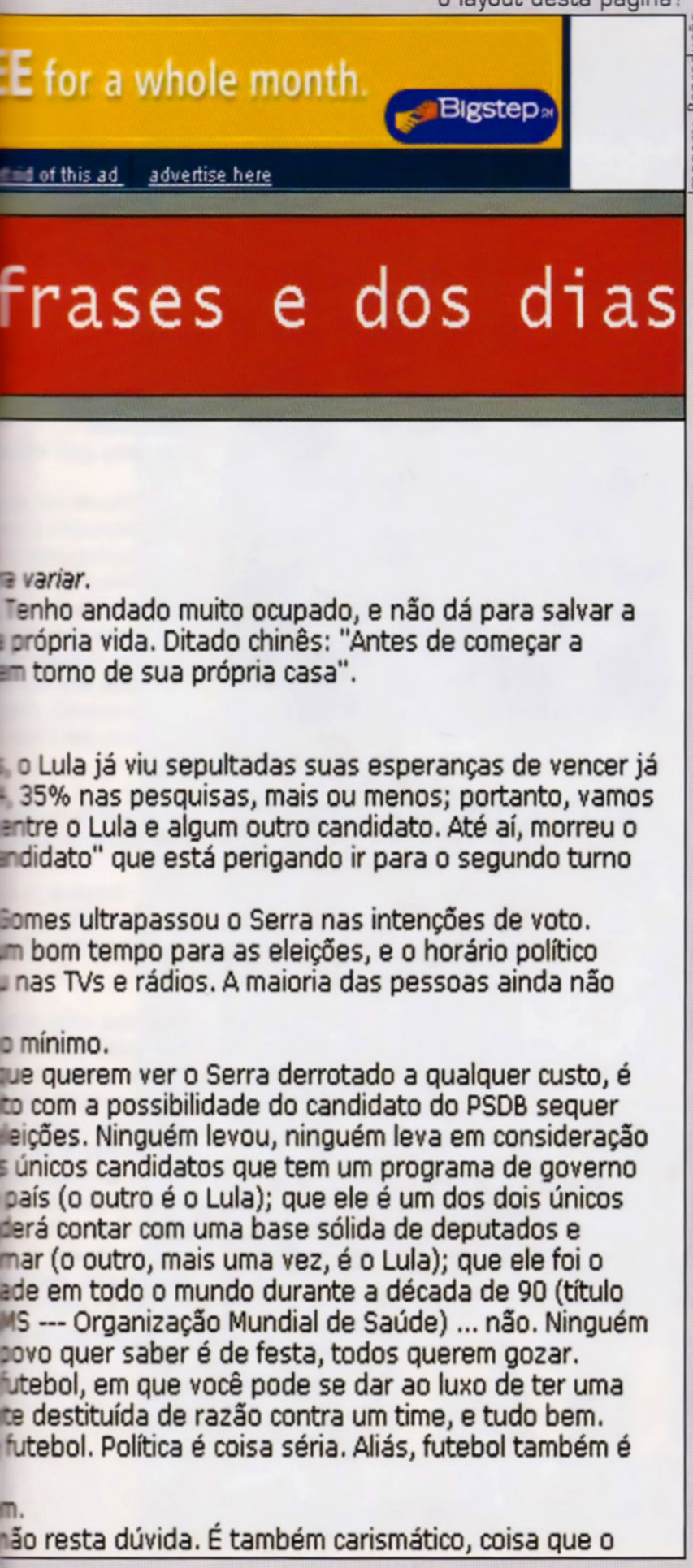


Imagem: Reprodução

Um paradoxo

Existe uma propensão das pessoas que habitam o ciberespaço e fazem dele uma extensão da própria vida de encarar a Internet como um novo lugar. E, neste lugar, existem pessoas conversando com pessoas. Trocando informações, músicas e audiência. Neste sentido, os blogs estão sendo responsáveis pela migração das comunidades, que antes recebiam, passivamente, as mensagens dos outros participantes em suas caixas postais. E agora, numa ação próativa, saem em busca dos seus próprios interesses motivados, também, pela popularização do acesso à banda larga. Uma comunidade sem regras explícitas, organizando o caos individualmente através dos projetos pessoais.

Na Internet somos todos *publishers*. Postamos em listas, escrevemos em sites e fazemos um jornalismo mambembe nos blogs. Estamos presenciando uma nova forma de conversação. Pessoas comuns estão mostrando a cara. Alguns preferem a obviedade do dia-a-dia, outros preferem a elucubração de temas mais arrojados, outros se contentam com seus 15 minutos de fama. Esta conversação, embora totalmente caótica e sem controle, tem tomado uma forma gigantesca. Os mercados estão sendo formados, e microcanais de comunicação passam a ter importância diferenciada.

Terça-feira, 9 de julho de 2002

Comente...

Assim, o jornalismo on-line está muito além do jornalismo. Não tem o objetivo de dar notícias, e sim de expressar a visão pessoal do mundo. Um fenômeno construído de baixo para cima, através da voz de pessoas comuns, que, com autenticidade, honestidade e, principalmente, personalidade e atitude, utilizam a Web como forma de expressão. Esta é a natureza igualitária, engendrada pela renascença da publicação autoral.

Podemos comparar. Existe diferença entre o texto jornalístico e as palavras escritas por pessoas comuns, que falam diretamente do coração. A conexão transforma o homem em mídia de si mesmo. Isso faz as vozes irem além das palavras. No mundo digital não dá para ter interesses escusos. Pisar na bola pode ser fatal. A reputação do protagonista faz a seleção virtual.

A Internet nos dá a oportunidade de escapar do peso imposto pela mídia de massa. É um emaranhado, um inter-relacionamento de pessoas buscando informações reais. Elas querem ouvir, precisam escutar as vozes um do outro e responder da mesma forma. O jornalismo clássico não alcançou este conceito. Está confinado ao ambiente corporativo, que não enxerga o que está acontecendo por trás da cortina de bits.

Quarta-feira, 10 de julho de 2002

Comente...

A informação, no entanto, não está preocupada com o paradoxo do jornalismo. Corre solta pela rede. Quem tiver reputação, com a voz entrelaçada da teia, é reconhecido pelos mercados como fonte inspiradora, como referência ou fonte. A reputação não pode ser comprada, pelo menos no mundo digital. Conversação implica verdade. E nossas palavras estão transcritas e registradas na rede. Não dá para ir de encontro a essa nova variável. O poder dos mercados está retornando à mão de consumidores e leitores. E não temos muito para fazer. Apenas destruir a comunicação como conhecemos e aceitar a diversidade deste novo meio.

Quinta-feira, 11de julho de 2002

Comente...



tipuri: um blog para quem gosta de nonsense, poesias e arte em geral

Comunidade blogueira

Imagem: Reprodução



Paulo Bicarato, editor do Alfarrábio, diz: "*os blogs vêm alimentando o surgimento e a consolidação de comunidades virtuais. A partir de temas específicos, pode-se encontrar blogs que se transformaram em verdadeiros fóruns abertos de discussão, sem limites de fronteiras, raça, idade, religião... E uma das características dos blogs é exatamente o equivalente eletrônico da publicidade boca-a-boca: blogueiros se autodivulgam e divulgam os endereços dos amigos ou daqueles que têm alguma afinidade, mesmo sem se conhecer pessoalmente*".

As comunidades de blogueiros são muito diferentes, pois existe o fator audiência, em que as pessoas valorizam os blogs que consideram melhores e espalham esta recomendação pela Web.

Outro aspecto interessante é a capacidade de distribuição de informação rapidamente. No final de 2001, os funcionários da *Gazeta Mercantil* criaram um blog para reivindicar respeito e justiça junto aos seus empregadores. Uma verdadeira manifestação utilizando o poder da Internet para divulgação. As vozes foram ouvidas. A empresa foi condenada a pagar os dias parados e quitar em 48 horas férias e salários em atraso. It´s cool.

Sexta-feira, 12 de julho de 2002

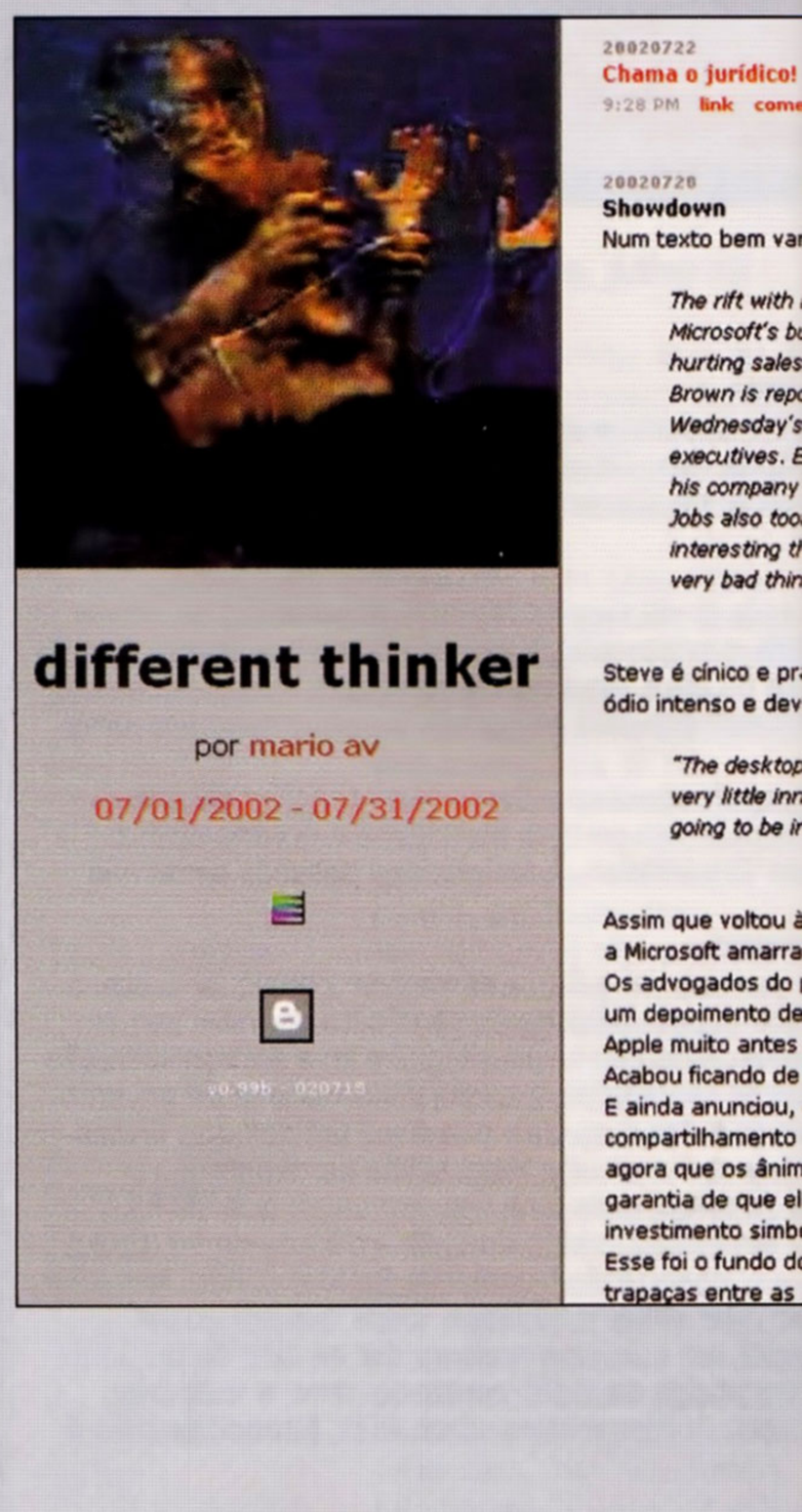
Comente...

Cora Rónai, editora do internETC., diz: "*Estou convencida de que o que faz a Internet ser o que é (os blogs sendo apenas a parte mais visível neste específico momento histórico) é a comunidade, e a imensa colcha de retalhos em que trabalhamos todos juntos. Não são os portais nem as Amazons da vida; o que eles oferecem é um plus, um algo mais que a gente usa quando precisa, mas, na maioria das vezes, nem nota. Gente quer gente. Simples assim*".

Pois este é o grande diferencial. O estabelecimento de uma comunidade blogueira e uma tendência inequívoca das pessoas acessarem esse tipo de publicação pessoal, em busca de informações relevantes e sem censura, mostram que a revolução digital está conseguindo penetrar no fechado monopólio das comunicações. Lembre-se que a informação tende a ser livre.

Sábado, 13 de julho de 2002

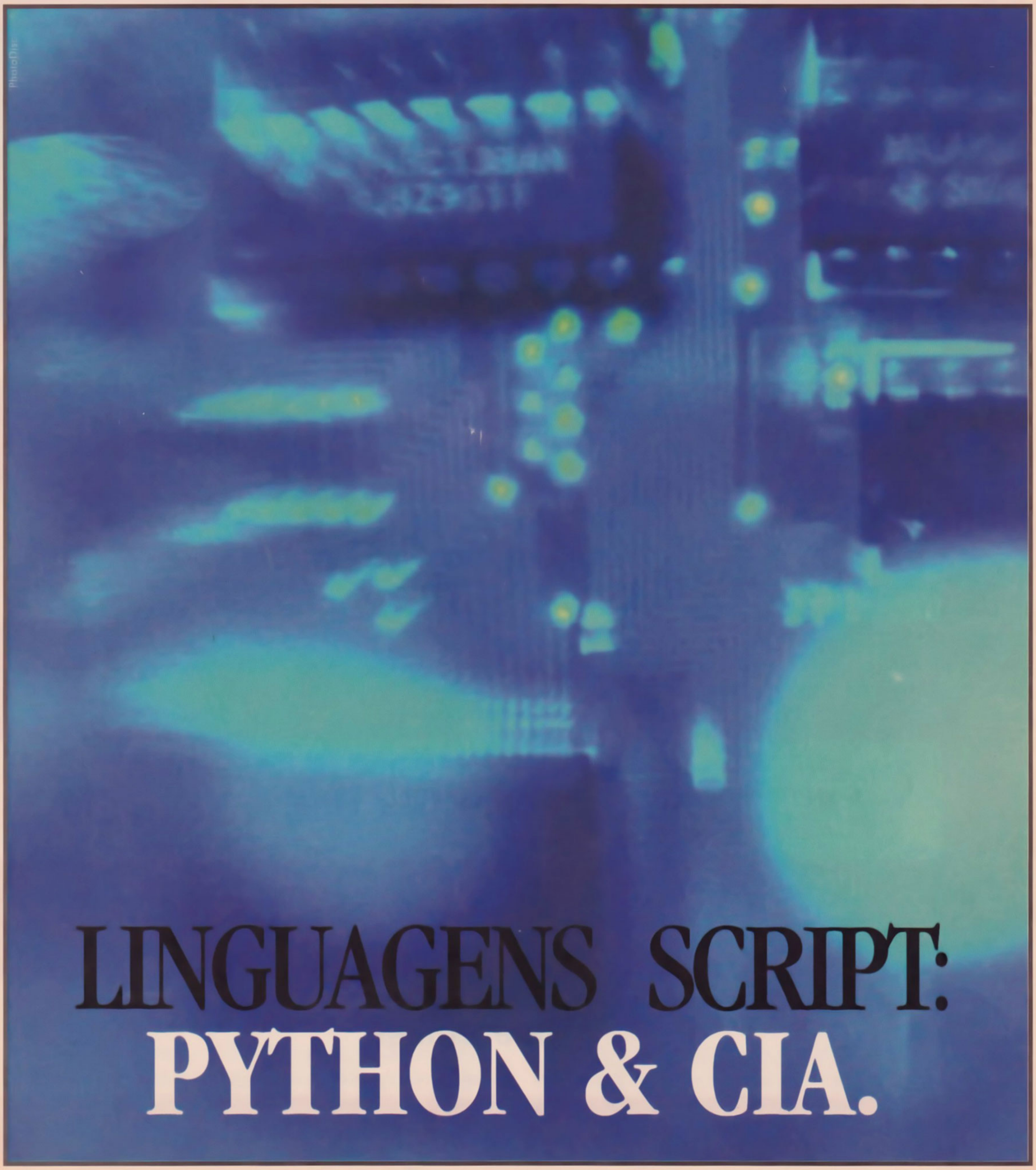
Comente...



GEEK TIMES

Digerati Comunicação e Tecnologia | Ano I – Número 9 | CIRCULA EM TODO O BRASIL

por José Antonio da Silva Neto
kalicrates1965@bol.com.br



LINGUAGENS SCRIPT: PYTHON & CIA.

Cap. 1 Introdução p. 03

Cap. 2 Script Languages p. 04

Cap. 3 Linguagem Python p. 08

Considerações Finais p. 15

Referências p. 15

Python&Cia

O objetivo deste trabalho é apresentar o conceito de uma linguagem script. Faremos breves descrições de algumas linguagens script particulares e nos concentraremos em uma delas: a linguagem Python, criada por Guido Van Rossum. Adotaremos o enfoque "from scratch" (começaremos do zero!), permitindo, desta forma, que todos se beneficiem deste tutorial, composto de três partes:

- Instalação dos aplicativos para rodar adequadamente o sistema
- Definição razoável do que é uma "script language" ("linguagem de roteiro") de uma maneira genérica – daremos uma rápida olhada em algumas delas, facilitando, desta forma, o aprendizado de outras script languages pelo nosso caro leitor
- Descrição detalhada da linguagem Python, indo do mais elementar ao mais avançado, dentro dos limites físicos deste encarte

I) Instalação dos aplicativos básicos

Um excelente editor de códigos é o jedit (que se encontra no CD desta edição da **Geek**). Este editor possui suporte para 71 linguagens, com recursos de highlighting ("destaque de código"), plug-ins dos mais diversos, etc. O arquivo do editor que se encontra no CD é *jedit40install.jar* – observamos, portanto, que se trata de um compactado tipo Java. Para instalá-lo, é necessário ter uma JVM (Java Virtual Machine) instalada no seu Windows (o mesmo vale para o Linux, é claro!). A máquina Java está disponível (no CD) com o nome *java1.4.exe* e sua instalação é o padrão de aplicativos for Windows. Depois de instalada a máquina Java, faça o seguinte: copie o arquivo *jedit40install.jar* para uma pasta, abra uma janela do DOS, acesse a pasta e digite a linha de comando:

```
java -jar jedit40install.jar
asasiiiia
```

Isso fará a máquina Java iniciar a instalação, surgindo uma janela do instalador no seu desktop. A seqüência de instalação é a mesma de todos os aplicativos Windows.

Por fim, instale a IDE para a linguagem Python. O nome do aplicativo é *python-2.2.1.exe*. Clique duas vezes sobre o mesmo e siga a seqüência usual de instalação.

Com isso, temos tudo que precisamos (para a linguagem Python pelo menos; para os outros itens deste tutorial, veja os links indicados nas referências), mas antes de entrarmos na linguagem Python em si, discorreremos um pouco sobre as script languages em geral.

II) Script Languages

As duas fontes de informação básicas para este item são os links dados pelas referências 4 e 5.

O que é uma linguagem script?

Vamos tentar captar o conceito das linguagens script comparando-as com as linguagens tradicionais (procedurais, por exemplo):

Tipagem & Interpretação:

Numa linguagem estruturada tradicional, as variáveis de um programa, necessariamente, devem ser declaradas (tipagem!), e as manipulações que podemos fazer com as mesmas ficam restritas ao seu tipo. Por exemplo, a seguinte linha de código em C:

```
int soma;
```

Define uma variável do tipo inteiro, e só podemos fazer as manipulações matemáticas usuais. Em contrapartida, consideremos a seguinte linha de código em Python (a sintaxe ficará clara quando entrarmos na linguagem Python em si):

```
>>>soma = 1
>>>soma = soma + 2
```

Estas duas instruções dizem ao interpretador Python que temos uma variável soma. Atribuímos o valor 1 a ela e depois incrementamos a variável de uma unidade. Como teste, rode o interpretador Python e vá verificando as nossas afirmações!

Mas também é aconselhável que o leitor abra o jedit (ou um editor do seu gosto), escreva os vários programas e salve-os com a extensão .py (de phyton, é claro!)

No prompt do Python, digite:

```
>>>soma
```

A resposta será:

```
1
```

Agora façamos o seguinte:

```
>>>soma = 'ab'
>>>soma = soma + 'c'
>>>soma
```

A resposta será:

```
'abc'
```

O leitor pode estar se perguntando: como pode? Não era uma variável inteira? Não...

De fato, com isso caracterizamos a primeira propriedade das linguagens script: elas, em geral, **NÃO** são tipadas! O que temos, na verdade, é uma estrutura de tipagem interna, invisível ao programador, que faz as mudanças de forma dinâmica.

Ou seja, podemos criar uma variável e atribuir-lhe um valor, fazer as manipulações com o "tipo fixado" e, logo a seguir, mudarmos o tipo e realizar novas manipulações! É o que fizemos ao atribuirmos os caracteres *'ab'* à variável *soma*, e ainda fizemos uma concatenação de caracteres, usando a linha de comando *soma = soma + 'c'*. Isto é possível, porque, ao contrário das linguagens tradicionais, as linguagens script são **interpretadas** e, portanto, as instruções são "compiladas" em tempo de execução ("on the fly").

Vantagens de uma linguagem script:

- ser não tipada torna uma linguagem muito mais flexível e muito mais simples de se usar
- podemos unir componentes prontos (até mesmo de outras linguagens) com facilidade (na verdade, este é o objetivo básico das linguagens script)

Desvantagens:

- perdermos a organização de uma linguagem estrutural procedural (Pascal, C, etc.)
- não é adequada para desenvolver sozinha "sistemas" complexos (queremos dizer outras linguagens e sistemas operacionais, por exemplo): ela precisa das linguagens tradicionais

Com estas observações, vamos adotar a seguinte definição de uma linguagem script:

Definição: uma linguagem script é uma linguagem interpretada, sem tipos, cujo objetivo principal é aglutinar componentes prontos, e um programa na mesma linguagem é apenas um "script" (um manuscrito, roteiro!)

Devemos frisar que esta definição não é encontrada, nesta forma, na literatura (na verdade, não se encontra nem uma definição...). Fizemos este conceito apenas como um recurso didático.

Com isso, apresentamos as condições em que uma linguagem script é a indicação adequada para resolver um problema:

- o objetivo do programa é aglutinar (conectar) um conjunto de componentes disponíveis
- o programa manipulará um grande número de objetos
- o programa terá suporte a uma GUI (interface gráfica)
- o programa fará uma grande manipulação de strings (cadeias de caracteres)
- o programa será modificado sempre, ao longo do tempo
- o programa precisará ser extensível

E quando uma linguagem script não deve ser usada:

• o programa implementa algoritmos complexos ou estruturas de dados

• o programa manipula grandes conjuntos de dados e, portanto, o tempo de execução é vital

• as funções do programa são bem definidas e variam muito pouco

Apenas para que o leitor tenha uma idéia das linguagens script existentes atualmente, faremos um breve resumo de algumas delas:

II.1) A linguagem Perl



A linguagem foi criada por Larry Wall na segunda metade da década de 80, sendo que a versão 1.0 foi oficialmente lançada em 18 de dezembro de 1987. Como é comum nas linguagens script, a Perl é open source desde o seu berço.

A Perl é uma das mais famosas linguagens script, principalmente para aplicações na Web. Na referência 6, o leitor encontra um conjunto de links, como documentação, um interpretador Perl e uma IDE open source para a linguagem Perl no ambiente Windows. Não citamos implementações da linguagem Perl para Linux, porque, numa instalação padrão, a linguagem Perl (assim como a linguagem Python) é incluída por default.

Conceitos básicos via exemplos

Pelos conceitos apresentados na introdução teórica, não é necessário repetir os atributos da linguagem Perl, pelo fato de a mesma ser uma linguagem script. Para rodar os exemplos, é preciso ter uma máquina Perl instalada no ambiente Windows e usar a IDE que pode ser baixada do link indicado na referência 6. Esta IDE não escreve nada no registro do Windows, é só descompactar o pacote e usar!

Vamos aos exemplos:

Exemplo 1:

```
# primeiro script (Hello World...)
use strict; # um "pragma"
use warnings: # outro "pragma"
print "Say: Hello World! Oh my God..."; # imprime no
terminal a string entre aspas
```

Observações: como em outras linguagens script, o sinal # é usado para indicar um comentário; logo a seguir, temos dois comandos identificados como um "pragma". Um **pragma** é uma diretriz para o interpretador Perl se orientar durante a interpretação de um programa. Neste exemplo particular:

• o pragma *"use strict"* força o interpretador Perl a usar o mínimo de regras durante a "compilação" do programa

• o pragma *"use warnings"* diz ao Perl que você (o programador) quer ser avisado sempre que possível quanto a códigos com falhas em tempo de execução de um programa

Finalmente, o comando **print** faz o que se espera de um comando de impressão: imprime, e todas as linhas (completas, terminadas) de comandos devem ser seguidas de um ";" (ponto e vírgula).

Exemplo 2:

```
# entrada de dados via teclado
use strict; # um "pragma"
use warnings; # outro "pragma"
my $x; # declara uma variável
my $y; # declara uma variável
print "Entre com o primeiro numero \n"; # imprime a
string e vai para a próxima linha de impressão
$x = <STDIN>; # pede a entrada da informação
<STDIN> significa: entrada-padrão.
print "Entre com o segundo numero  \n";
$y = <STDIN>;
my $soma = $x + $y; # adiciona os dois números
print "A soma dos numeros e: ",$soma;
```

Observação: este é mais um programinha (muito simples, é claro) que pede a entrada de dois números e imprime a soma dos mesmos.

Exemplo 3:

```
# manipulação de arrays (matrizes)
use strict;
use warnings;
my @numeros; # define uma variável do tipo array
my @palavras; # define uma variável do tipo array
@numeros = (1,2,3,4,5); # inicializa o array núme-
ros
@palavras = ("verde", "amarelo", "azul", "branco"); #
```

```
inicializa o array palavras
print "Lista dos numeros = @numeros \n"; # imprime
a mensagem entre aspas e a lista números
print "Lista de palavras = ",@palavras; # imprime a
mensagem entre aspas e a lista de palavras
```

Observação: mais um script muito simples para mostrar como se define uma lista em Perl: assim como o símbolo $ define uma variável "scalar", o símbolo @ define uma variável do tipo array.

Esta foi uma breve apresentação da linguagem Perl.Muitos elementos da linguagem não foram citados, como stacks (pilhas), functions (funções), etc. Como já dissemos, na referência 6 o leitor encontra um material de apoio.

II.2) A linguagem Parrot



A motivação para a linguagem Parrot é curiosa. No dia primeiro de abril de 2001 (dia da mentira...), Guido Van Rossum (o criador da linguagem Python) e Larry Wall (o criador da linguagem Perl) resolveram fazer uma brincadeira com a comunidade geek (para mais detalhes, leia a matéria sobre "Hoaxes", que se encontra na Geek#17). Quando Van Rossum e Wall, famosos programadores, anunciaram - no dia 1 de abril de 2001 - que as linguagens Perl e Python seriam unificadas e que a famosa editora especializada em livros de informática, O'Reilly, lançaria um livro sobre a nova linguagem, toda a comunidade geek acreditou... Infelizmente, era apenas uma piada. Mas, para a felicidade da comunidade geek (a qual ficou frustrada com a brincadeira,), um dos mais destacados gurus da comunidade hacker, Eric Raymond, veio salvar a situação, e a linguagem **Parrot** se tornou realidade.

Observação: com as informações da referência 7, o leitor poderá acessar o site oficial do Parrot, ler dois tutoriais on-line e fazer o download da mais recente versão do Parrot.

II.2.1) Um passo no Parrot

A linguagem Parrot foi projetada para ser uma máquina virtual para a linguagem Perl. Como assim? Em boa parte das linguagens script, tais como Python, Ruby, Tcl e até mesmo a linguagem Java, que não é uma linguagem script, o programa que criamos é primeiro compilado numa linguagem interna, chamada Bytecode, e depois interpretado pela máquina virtual. De modo mais preciso: o Bytecode é como uma "Linguagem Assembly" abstrata, e como é bem conhecido, uma linguagem Assembly é um conjunto de mnemônicos para um microprocessador (neste caso, um microprocessador "feito de software"). Na verdade, com este tipo de design, podemos aplicar a teoria da compilação para este "processador virtual" e criar suporte para Perl, Scheme, etc. – isto já foi feito e o leitor pode comprovar acessando a pasta com as linguagens já suportadas pela máquina Parrot.

Moral da história: vamos dar uma olhadinha neste "Assembly"!

Para usar o Parrot, baixe a versão mais recente da linguagem (ver referência 7). O pacote está no formato *parrotxxx.tar.gz*. Para instalá-lo (só no Linux, sinto muito... ou se o leitor instalar um emulador Unix, como o Cygwin for Windows), abra um terminal e digite a seguinte seqüência de comandos:

- *gzunzip parrotxxx.tar.gz* (para descompactar o arquivo, gerando *parrotxxx.tar*)
- *tar -xvf parrotxxx.tar* (gerando o diretório parrot)
- *cd parrot* (para mudar para o diretório parrot)
- *perl Configure.pl* (comando de configuração. Como se vê, é necessário ter o Perl instalado)
- *make -k* (o "k" significa, para o instalador, ignorar os erros até onde for possível. Tenha paciência, porque este passo demora a ser completado)

Pronto! Você está com a sua máquina Parrot funcional. Antes de usá-la, vamos apresentar um pouquinho da linguagem. A máquina virtual Parrot possui 32 registradores IV (tipo inteiro), 32 registradores NV (ponto flutuante), 32 registradores de string (tipo string) e 32 registradores PMC (tipo escalar).

Vamos aos exemplos:

Exemplo 1:

```
set I1, 1 # carrega 1 no registrador I1
set N1, 0.693 # carrega 0.693 no registrador N1
set S1, "Papagaios do mundo, Uni-vos!" # carrega a
frase entre aspas no registrador S1
```

Exemplo 2:

```
set I1, 10 # carrega 10 no registrador I1
set I2, 20 # carrega 20 no registrador I2
add I1,I1,I2 # soma o conteúdo do registrador I1
com o de I2 e carrega em I1
print I1 # imprime o conteúdo do registrador I1
```

Exemplo 3:

```
# verifica se o conteúdo de um registrador é verda-
deiro ou não
      set I1,10 # carrega 10 no registrador I1
      set I2, 3 # carrega 3 no registrador I2
      mod I3,I1,I2 # carrega no registrador I3 o resto
da divisão de I1 por I2
      if I3, resto, divisor # transfere o fluxo do progra-
ma para a linha "resto" se I3 for diferente de zero,
caso contrário, irá para a linha divisor
resto:      print " 3 divide 10 mas com resto ="
      print I3
      branch acabou # desvio incondicional para a
linha "acabou"
divisor:    print " 3 é divisor de 10!"
acabou      print "\n"
      end # fim do programa
```

Falta uma coisa nesta história: como podemos rodar estes programas? É necessário (é claro) usar um editor e salvar os programas no formato *prog.pasm* e, em seguida, executar as seguintes linhas de comando (é preciso estar no diretório em que o Parrot se encontra!):

- *perl assemble.pl prog.pasm > prog.pbc* (para criar o bytecode do Parrot)
- *parrot prog.pbc*

Estes três pequenos programas foram apenas para que o leitor tivesse uma pequena idéia da linguagem Parrot. Ela ainda está na sua infância, mas, se depender do grupo que a desenvolve, teremos no futuro uma máquina virtual completa com uma GUI.

II.3) A linguagem Tcl

A Tcl (ou Tool command language) foi criada por John Ousterhout, na década de 80, quando ele a usou como linguagem de comando no desenvolvimento de um editor e um emulador de portanto, tudo que



dissemos na introdução teórica vale para a Tcl.

Quanto aos recursos para teste, na referência 8 o leitor encontrará implementações da Tcl e livros liberados para download. Não há grandes problemas quanto à instalação do aplicativo, pois é um padrão for Windows.

Depois de instalado o aplicativo, rode a GUI Wish, e vamos aos scripts!

Exemplo 1:

```
# Oh não!!! Hello World de novo! Sorry...
puts stdout {Hello, World!}; # imprime "Hello, World"
no terminal
=> Hello, World!
```

Comentário: o comando "puts" diz ao interpretador Tcl para imprimir na saída-padrão ("stdout") o que se encontra entre chaves

Exemplo 2:

```
set x 10; # carrega o valor 10 à variável x
=> 10
```

Exemplo 3:

```
expr (6.5 * 3)/3; # avalia a expressão à direita
=> 6.5
```

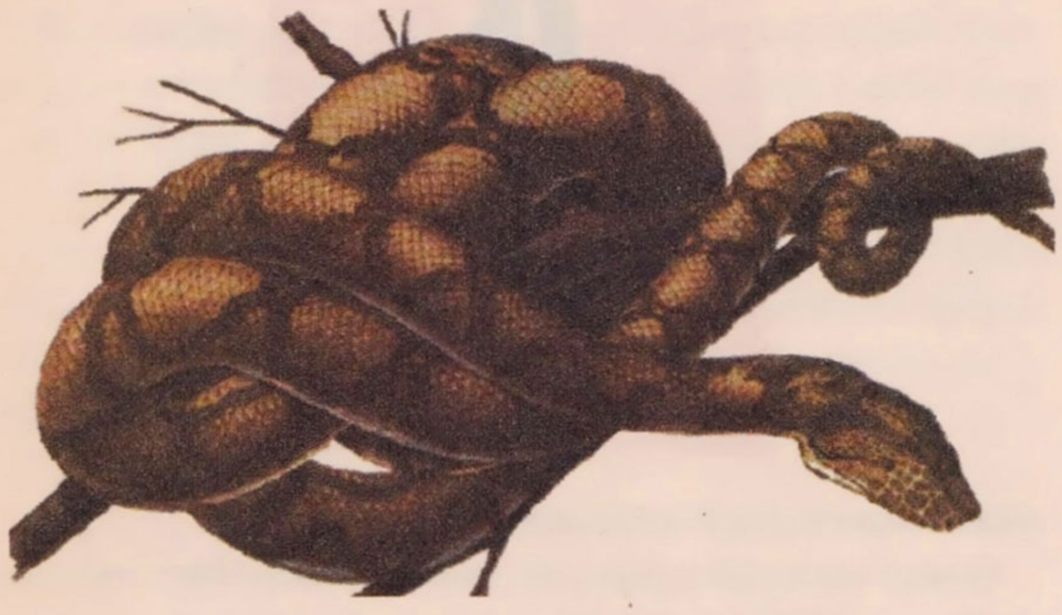
Exemplo 4:

```
set grana \money; # carrega o string money em gra-
na
=> money
```

Exemplo 5:

```
# calcula o fatorial de 10
set i 1;# carrega 1 na variável i
set produto 1; # carrega 1 na variável produto
while {$i <= 10} {
      set produto [expr $produto * $i]
      incr i }; # loop de iteração
set produto; # chama o resultado da iteração
=> 3628800
```

Com isso, terminamos esta breve caracterização e exemplificação das linguagens script. Vamos, agora, realizar um estudo mais detalhado da linguagem Python em si, que é o tópico central deste tutorial.



III) A Linguagem Python

Como dissemos anteriormente, a linguagem Python é uma linguagem script, portanto, é não tipada, interpretada e um programa na mesma é um script.

Façamos os nossos scripts, então!

Observação 2: como uma continuação natural do conteúdo desta terceira parte do encarte, recomendamos as referências listadas em (3).

III.1) Algumas continhas

O uso mais elementar do Python é realizar "cálculos" triviais:

Exemplo 1:

```
>>>1+1 # soma de 1 com 1
2
>>> a = 10
>>> a = a + 1 # adiciona 1 à variável a
>>> a
11
```

Comentário: eu sei que é algo extremamente trivial, mas ilustra claramente o aspecto interpretado da linguagem. E o símbolo # diz ao interpretador Python que tudo que o segue é um comentário.

Continuemos:

```
>>> a= "$" # carrega um caractere em a
>>> a = a + "$" # junta (concatena) dois caracteres $
>>>a
'a$'
>>> a = a*3 # concatena o caractere $ três vezes
>>> a
'a$a$a$'
```

Comentário: agora temos algo novo, a "tipagem" dinâmica da variável é verificada ao redefini-la como uma string. E a linha de comando *">>> a = a*3"* diz ao interpretador para concatenar a string três vezes e carregá-la na variável a. Note que os valores como string podem ser carregados entre aspas " " ou ' '.

Exemplo 2:

```
>>>1/2
0
>>>5*(1/2)
0
>>>1.0/2
0.5
>>> 5*(1.0/2)
2.5
```

Comentário: com este exemplo, vemos que é muito importante o tipo de dado numérico que estamos utilizando. Quando dividimos um número inteiro, o resultado é truncado; mas ao usarmos um número de ponto flutuante (float), a divisão não é truncada.

Exemplo 3:

```
>>>a,b,c,x,d,e,=1,2,3,"Gol do Brasil!",4,5
>>>a
1
>>>x
'Gol do Brasil!'
>>> b
2
>>> a = c
>>>a
3
>>> b = x + " e' 10!"
>>> b
'Gol do Brasil e' 10!'
```

Comentário: a primeira linha de comando é algo que o interpretador Python aceita. Trata-se da atribuição simultânea de valores a variáveis. As variáveis a, b, c, x, d, e são inicializadas de uma só vez. Notamos isso ao pedirmos ao interpretador os valores de a,x; e, novamente, vemos a "tipagem" dinâmica em ação ao redefinirmos o valor da variável b.

Exemplo 4:

```
>>>print " Este e' um exemplo para ilustrar \n\
o uso do tabulador " # o símbolo \n diz para ir para a
próxima linha e não deixar um espaço em branco
Este é um exemplo para ilustrar
```

```
O uso do tabulador
>>> print"Já neste caso, temos \n # neste caso a tabulação será realizada deixando um espaço em branco uma tabulação diferente"
Já neste caso temos
 uma tabulação diferente
```

Comentário: neste exemplo, vemos o uso do tabulador \n. Se o tabulador for seguido ou não de uma barra \, teremos tabulações diferentes.

Exemplo 5:

```
>>> a = "abdc"
>>> a
'abcd'
>>> a[0]
'a'
>>> a[1]
'b'
>>> a[:3]
'abc'
```

Comentário: a linguagem Python vê uma string de forma vetorial; podemos chamar as suas componentes simplesmente indexando a variável. Mas cuidado! Os índices começam em 0, e não em 1. No comando a[:3], pedimos ao interpretador que tome os três primeiros caracteres da string carregada na variável **a**.

Antes de continuarmos a nossa viagem, vamos apresentar uma tabela com as palavras reservadas da linguagem Python, ou seja, estas palavras **NÃO** podem ser usadas como variáveis!

Veremos um bom número delas ao longo deste tutorial.

Exemplo 6:

```
>>> x = [ "verde", "amarelo", "azul", "branco"] # define uma lista
>>> x[0] # exibe o primeiro elemento da lista
'verde'
>>> len(x) # calcula o número de elementos de uma lista
4
>>> y = [x, "anil"] # nova lista construída a partir da lista x
>>> y[0]
['verde','amarelo','azul','branco']
>>>len(y)
2
```

Comentário: com este exemplo, apresentamos como se manipulam listas em Python. Em particular, vemos que construir uma nova lista a partir de uma lista dada não se trata de concatenação, pois, ao usarmos o comando **len,** que calcula o número de elementos de uma lista, vemos que o número de componentes da lista y é igual a 2.

III.2) Comandos de Iteração & Controle

Apesar de ser uma linguagem script, o Python possui também recursos para controle de fluxo do programa e iteração (como toda linguagem de alto nível). Vamos estudá-los através de exemplos:

Exemplo 1:

```
>>> # números de Fibonacci (versão 1)
>>>def f(n): # define uma função
      a,b=0,1 # inicializa variáveis
      print b # imprime b
      while b<n: # comando de iteração
            print b
            a = b - a # atualiza a
            b = b + a # atualiza b
```

Comentários:

• este script gera os famosos números de Fibonacci menores que n; para isso, usamos uma função definida por meio do comando **def**. Para motivar o que segue, usamos uma atualização de variáveis, realmente um pouco complicada. Pergunta: a linguagem Python possui algum recurso que permite simplificar a sintaxe? Sim! Mas se torna um pouco obscuro.

IMPORTANTE! A linguagem Python **NÃO** utiliza um símbolo interno como delimitador de uma seqüência de comandos; isto é feito simplesmente pulando-se uma linha!

```
>>># números de Fibonacci (versão 2)
>>> def f(n): # define uma função
          a, b = 0,1 # inicializa as variáveis
```

And	continue	Else	for	import	not	raise
Assert	def	Excepet	from	in	or	return
Break	del	Exect	global	is	pass	try
Class	elif	Finally	if	lambda	print	while

```
        while b < n:
        print b
        a,b = b, a + b

>>>f(100)
1,1,2,3,5,8, 13,21,34,55,89
```

Comentário: a sintaxe foi claramente simplificada, mas já podemos notar, com este exemplo, as capacidades de compactação de comandos no Python, pois, depois do comando de loop **while**, vemos que o comando de impressão **print** permite que as variáveis sejam simultaneamente atualizadas e impressas.

Exemplo 2:

```
>>> # Cálculo do fatorial de um número natural
>>> def f(n): # define uma função
        b=n
        i=0
        while i<n: # comando de loop
                b= b * (n-1) # implementa a iteração
                        n = n - 1 # decrementa o parâmetro
de entrada da função
                        i = i + 1 # atualiza o contador
        if n == 0 or n == 1: # define os casos f(0) = 1,
f(1) =1 e imprime a resposta
                print 1
        else:
                print b

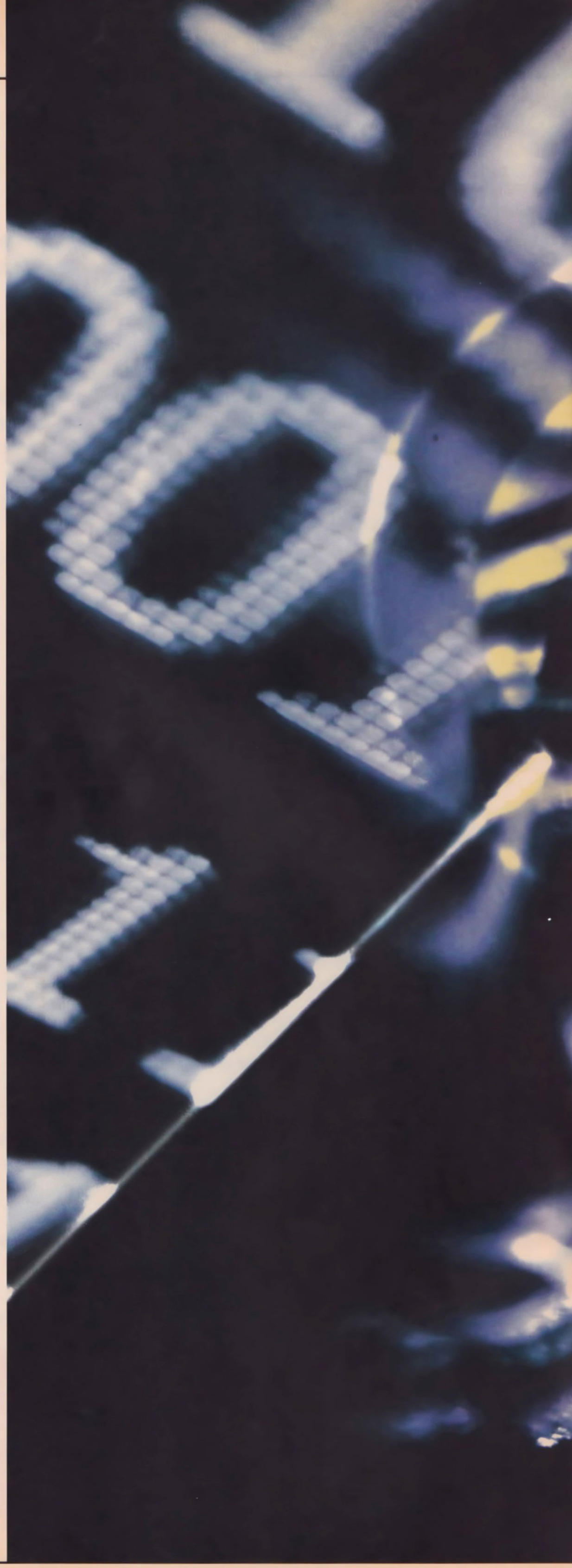
>>>f(10) # ordem para calcular f(10)
151200
>>> f(0) # ordem para calcular f(0)
1
```

Comentários:

• neste exemplo, utilizamos os comandos **while** e **if;** ao contrário da linguagem C, a linguagem Python não exige que as quantidades que devem sofrer avaliação lógica estejam sob parênteses, mas não será acusado erro de sintaxe se eles forem usados. Por último, note que na avaliação lógica, a sintaxe no Python usa dois sinais de igualdade seguidos "==" (na avaliação de igualdade, é claro!).

• a função fatorial é muito importante nas ciências exatas, sendo definida como f(n) = n(n-1)(n-2)...1, f(0)=1 e f(1) =1

Com este exemplo, vemos a vantagem de uma linguagem não ser tipada. Como assim? Numa linguagem procedural tradicional (C, por exemplo), uma variável do tipo inteiro possui um "range" (um intervalo) de atribuição de valores que devemos respeitar, mas em Python isso não existe. Ordene ao interpretador que calcule f(10000)! O interpretador, automaticamente, aloca uma região de memória que permite armazenar a resposta e, no final, a exibe na





GUI. Não vamos mostrar aqui o valor de f(10000), porque é gigantesco! Experimente!

Exemplo 3:

```
>>> # comando for indexado num conjunto mais amplo!
>>> x = ["bim", "bom", "bum"]
>>> for i in x:
        print i, len(i)

bim 3
bom 3
bum 3
```

Comentário: nas linguagens procedurais, em geral, o comando de iteração **for** usa um índice inteiro como controle do número de iterações. No Python temos mais liberdade, como na brincadeira acima, em que os valores dos índices são palavras.

Exemplo 4:

```
>>> # Cálculo da raiz quadrada pelo método de Newton
>>> def f(a,b): # o parâmetro a é o número cuja raiz quadrada queremos extrair, e b é o "chute"
        i,x,z = 0,b,1 # inicialização das variáveis
        while abs(z) > 0.00001 # loop de iteração vinculado à estabilidade da diferença z
                y = x # salva o valor atual de x para comparação posterior
                x = x - (x*x - a)*0.5/x # estima o valor da raiz quadrada numa iteração
                z = x - y # atualiza o erro z
                print x, z # imprime a raiz e o erro

>>> f(2,1.5)
1.41666666667 -0.083333333333
1.41421568627 -0.00245098039216
1.41421356237 -2.12389982002e-006
```

Comentário: este script implementa o famoso algoritmo de Newton para o cálculo da raiz quadrada; os parâmetros **a** e **b** são, respectivamente, o número do qual queremos calcular a raiz quadrada e o "chute". O "chute" é, na verdade, uma primeira estimativa da raiz do número. O algoritmo funciona usando um loop de iteração, que é controlado pela estabilidade do valor calculado abs(z), sendo encerrado após ultrapassar um "erro" (o parâmetro **z**).

Exemplo 5:

```
# Impressão de uma tabela numérica
>>> def tab(,limite):
```

```
for x in range(1,limite): # realiza um loop com a variável x indexada de 1 até limite-1
    print '%2d %3d %3d' %(x,2*x,x*x) # imprime uma tabela com a tabulação adequada

>>>tab(11)
 1   2   1
 2   4   4
 3   6   9
 4   8   16
 5   10  25
 6   12  36
 7   14  49
 8   16  64
 9   18  81
 10  20  100
```

Comentário: este script gera, automaticamente, uma tabela cujas colunas são, respectivamente, os números de 1 até limite-1, os múltiplos de 2 e os seus quadrados. A função **range** fornece um intervalo, que inclui o primeiro elemento e exclui o último.

III.3) Manipulação de Listas

O leitor já deve ter notado que a linguagem Python possui recursos de uma linguagem funcional (como scheme, por exemplo); portanto, seria de se esperar que existissem maneiras de se manipular um dos elementos básicos de uma linguagem funcional: as listas.

Mais uma vez, apresentaremos os comandos através de exemplos:

Exemplo 1:

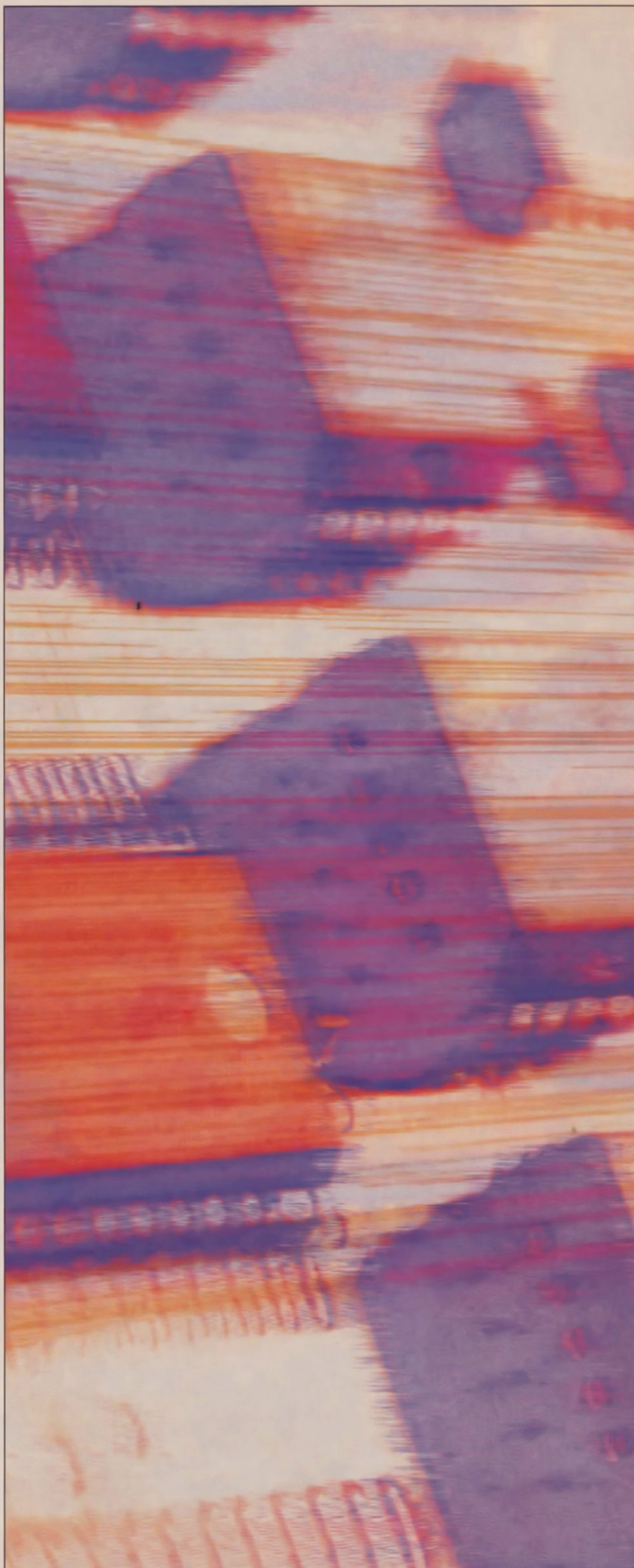
```
>>># ordenação de listas
>>> def ordene(lista):
 lista.sort()
 print lista

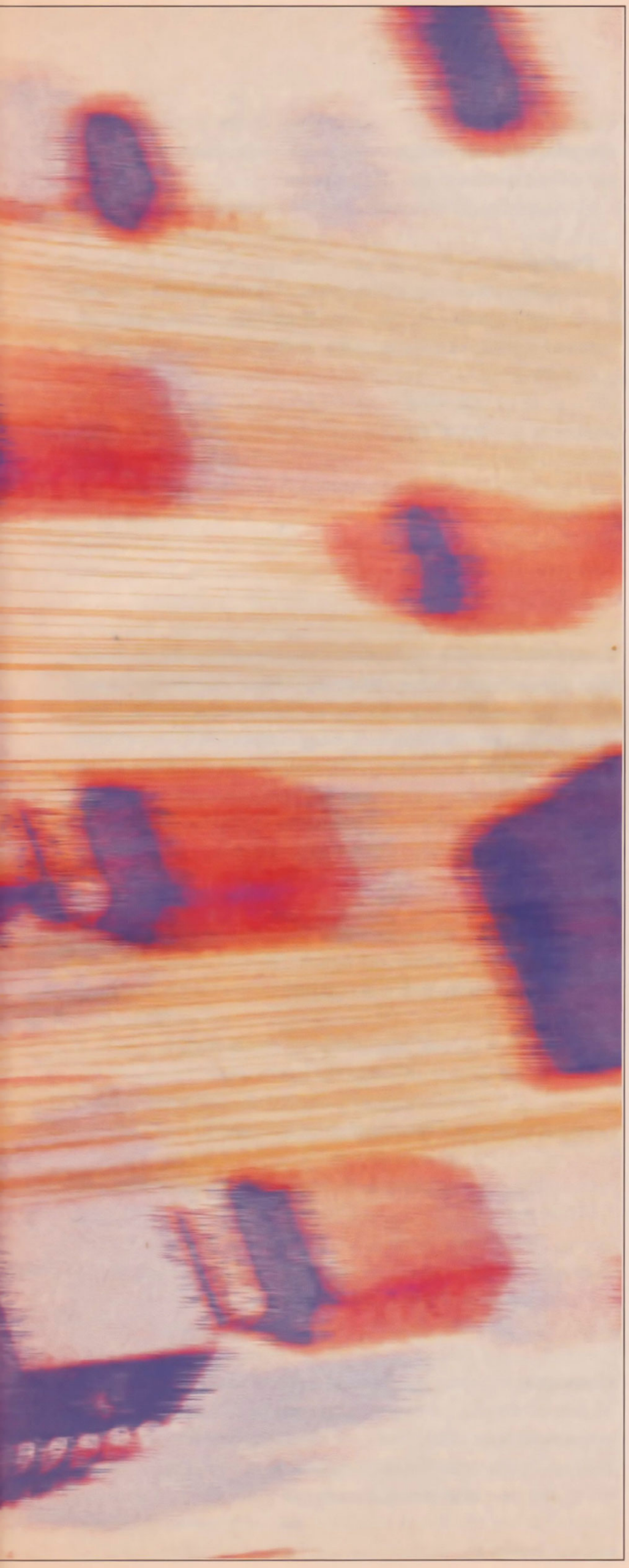
>>> ordene(["eu", "tu", "eles","nos","vos","eles"])
['ele','eles','eu','nos','tu','vos']
>>> ordene([15,2,6,7,11,215])
[2,6,7,11,15,215]
>>> ordene([1,6,"1","eu","amar"])
[1,6,'1','amar','eu']
```

Comentário: é incrível o que um pequeno script em Python pode fazer! A função sort é um **método** para **objetos** que simplesmente ordena a lista. Como a linguagem Python não é tipada, não importa se queremos ordenar uma lista numérica, alfanumérica ou mista! O método **sort** resolve o problema.

Exemplo 2:

```
>>># concatenando listas
>>> x = [1,2,3]
```





```
>>> y = [4,5,6]
>>> z = x + y
>>> z
```

program" ("programa brinquedo"), definimos uma função chamada **busca** com dois argumentos: o primeiro é uma lista e o segundo uma palavra. O algoritmo varre a lista procurando as posições em que a palavra requisitada ocorre. Toda vez que a palavra é encontrada na lista uma frase é impressa, indicando a posição; por outro lado, se a palavra requisitada nunca ocorre, então uma mensagem indicando esta situação é impressa.

III.4) Módulos

Como uma antecipação ao nosso próximo item (orientação a objetos), vamos falar um pouco sobre módulos. Até este ponto do tutorial, procuramos apresentar as rotinas num formato, como se estivéssemos defronte à IDE do interpretador Python. Uma desvantagem deste enfoque é que se digitamos diretamente o script no interpretador, o perdemos assim que saímos do mesmo, além de criarmos uma verdadeira "salada", pois o interpretador aceita passivamente um script bem definido, mas com um amontoado de comandos diretos (se assim o fizermos), que pode corromper completamente o script que nos interessava no início; por exemplo, podemos redefinir a "tipagem" de uma variável de um script inicial.

Para contornarmos este problema, temos o conceito de um **módulo**, que nada mais é que um script construído num editor de código (ou que já faça parte da biblioteca da linguagem!) e que podemos referenciar dentro do interpretador Phyton, num outro script ou interagindo com o mesmo, em tempo de execução.

Visando a um melhor entendimento, consideremos:

Exemplo 1:

```
>>> # novamente a seqüência de Fibonacci!
>>> def fib(n): # define uma função
        a, b = 0,1 # inicializa as variáveis
        while b < n: # loop de iteração
                print b,
                a, b = b, a + b
```

Depois de ter digitado este script num editor de código, salve-o (com o nome fibonacci.py – por exemplo), volte ao interpretador Python e chame este **módulo** (o arquivo precisa estar no path do aplicativo!):

```
>>> import fibonacci
```

Nesta situação, este módulo foi carregado na GUI do Python, mas não podemos usar o mesmo como se tivéssemos chamado o script do modo usual. Os nomes das funções contidas no módulo fibonacci não foram incluídos na tabela de símbolos. Como fazer, então? Simplesmente usando uma linha de comando do tipo:

```
>>> fibonacci.fib(100)
1,1,2,3,5,8, 13,21,34,55,89
```

Exemplo 2:

```
# módulos-padrão da biblioteca Python
>>> import sys # importa o módulo sys
>>> sys.ps1 # mostra a variável que contém o prompt corrente
'>>> '
>>> sys.ps1 = ' Meu Prompt > ' # redefine o prompt para "Meu Prompt> "
Meu Prompt >
```

Comentário: com estes comandos, fazemos a importação do módulo **sys**. Com este módulo, podemos redefinir o label (rótulo) do prompt. Como exemplo, fizemos *"sys.ps1 = 'Meu Prompt> '*, obtendo o efeito indicado nas linhas de comando acima.

Exemplo 3:

```
>>># a função dir
>>>import fibonacci,sys # importa os módulos fibonacci e sys
>>>dir(fibonacci)
['__builtins__', '__doc__', '__file__', '__name__', 'f']
```

Comentário: a função **dir** lista a estrutura de um módulo, conforme podemos ver na última linha acima.

Obs.: no tutorial básico do criador da linguagem Python, Guido Van Rossum, na página 42, há um equívoco: ele queria gerar uma tabela matemática usando o módulo **string**, mas este módulo é apenas para manipular strings. Ou seja, o script que ele apresenta não funciona!

III.5) Orientação a Objetos

Apenas por questões de clareza, vamos resumir as noções básicas de uma linguagem com orientação a objetos (para maiores informações, ver o encarte da **Geek #22**)

- um objeto é uma estrutura de dados na qual campos de dados, funções e procedimentos são localmente definidos
- **classe** é uma abstração que fornece um **template** (modelo) para objetos, os quais são chamados, então, de **instances** (exemplos) da classe
- **métodos** é o nome dado às funções e procedimentos (por motivos históricos)

Agora, a pergunta básica é: como a orientação a objetos foi implementada numa linguagem script, como o Python? Simplesmente implementando! Sim, parece uma resposta estúpida, mas não é, pois incluir orientação a objetos numa linguagem é "apenas" um problema da tecnologia da compilação/interpretação, e no nível de qualidade atual desta tecnologia não é um grande problema.

Mais uma vez, abordaremos um tópico através de exemplos:

Exemplo 1:

```
>>>class numero_complexo: # define uma classe
    def __init__(z, re, im): # define um método da classe (na verdade, um método da biblioteca Python)
            z.r = re
            z.i = im

>>> x = numero_complexo(1.1,2.2)
>>>x.r
1.1
>>>x.i
2.2
```

Comentário: neste exemplo, definimos uma pequena classe que internamente separa as partes real e imaginária de um número complexo, a operação de **instanciação** (uma "chamada" de uma classe) de uma classe é feita usando um método específico *"__init__"*. Finalmente, temos o objeto classe *numero_complexo*, o qual pode ser carregado numa variável da forma usual (*x = numero_complexo(1.1,2.2)*); e podemos pedir ao interpretador os seus elementos internos (x.r e x.i).

Exemplo 2:

```
# seqüência de Fibonacci usando métodos
def fib(n): # define uma função
    sequencia = [ ] # retorna um valor de uma função
    a, b = 0,1 # inicializa as variáveis
    while b < n: # loop de iteração
        sequencia.append(b) # carrega toda a seqüência de Fibonnaci menor que n
        a, b = b, a + b
    return sequencia # retorna a seqüência de Fibonacci

>>> f
[1,1,2,3,5,8,13,21,34,55,89]
```

Comentário: neste script, usando recursos de orientação a objeto, definindo o objeto **sequencia** e com o comando **sequencia.apend(b)**, criamos a seqüência de Fibonacci dentro do loop. Finalmente, a função nos fornece a seqüência através do comando **return sequencia**; para acessar o objeto em questão, basta referenciá-lo (neste caso em que não utilizamos classes, é claro).

Considerações Finais

Neste tutorial, apresentamos os conceitos básicos que caracterizam as linguagens script e discorremos brevemente sobre algumas delas. Com isso, permitimos que o leitor se adapte a alguma linguagem script de seu interesse. Como exemplo importante das linguagens script, discutimos com um certo detalhe a linguagem Python. Após o estudo deste tutorial, o leitor estará em condições de estudar (e principalmente praticar!) a documentação mais ampla e profunda. A documentação básica é a que se encontra citada na referência 3. Existem muitas outras linguagens script: lua (criada por um brasileiro), forth, lisp, VB, Oberon (o último "filhote" de Niklaus Wirth, o criador da linguagem Pascal), Limbo (linguagem shell do sistema operacional Inferno - dos mesmos criadores da linguagem C), etc., etc., etc.

Minha opinião pessoal é que, entre as linguagens script apresentadas neste tutorial, a linguagem Python se mostrou a de sintaxe mais simples e de mais rápida assimilação. Por exemplo, o seu comando de atribuição é muito intuitivo, não exigindo símbolos especiais de especificação de uma variável (como os $ e @ do Perl), explorando ao máximo a "tipagem" dinâmica da arquitetura das linguagens script. Mas a decisão de qual linguagem usar é só sua, caro leitor. Como uma última indicação, o livro citado na referência 9 é um ótimo livro (estou falando do meu gosto pessoal, é claro!), servindo como uma "bíblia" sobre as linguagens de programação em geral.

Referências

1) *http://www.jedit.org* (site do editor jedit. Lá o leitor encontrará muita informação)

2) *http://www.python.org* (a casa da "serpente")

3) Tutoriais em Python:
- Python Tutorial – release 2.2.1 by Guido Van Rossum & Frank L. Drake (o leitor encontra este tutorial no arquivo compactado Python.zip. Dentro dele, extraia o arquivo tut.ps)
- Thinking Python – tutorial avançado (arquivo Thinking Python.zip)
- Dive into Python – outro tutorial avançado (arquivo Python dive into.pdf)

4) *http://lula.dmat.furg.br/~python/scrilang.html* (tutorial sobre linguagens script em geral. Em português!)

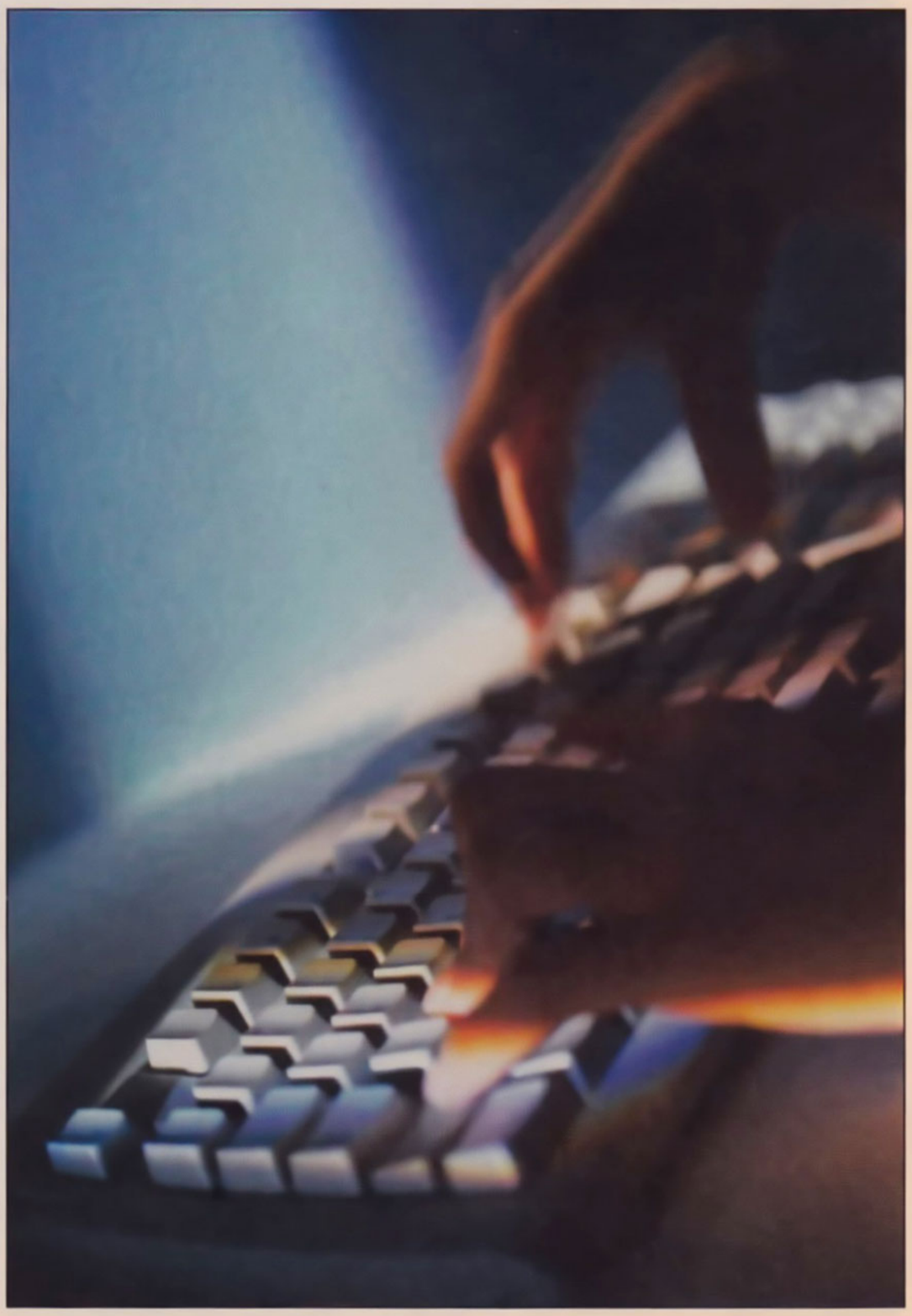
5) *http://home.pacbell.net/ouster/scripting.html* (outro tutorial sobre linguagens script em geral, mas o autor é nada mais nada menos do que John K. Ousterhout, o criador da linguagem Tcl)

6) *http://www.perl.org* (site dos "perl mongers". Neste site, o leitor encontrará muitas informações sobre a linguagem Perl, em especial, um link com versões do interpretador para vários sistemas operacionais: *http://www.cpan.org/ports/index.html*). Outras referências importantes:
- *http://www.ebb.org/PickingUpPerl/pickingUpPerl.pdf* (neste link o leitor pode fazer o download de um bom tutorial sobre a linguagem Perl)
- *http://telia.dl.sourceforge.net/sourceforge/open-perl-ide/Open_Perl_IDE_1.0.11.409.zip* (uma IDE open source para a linguagem Perl. Muito boa para o ambiente Windows)
- *http://downloads.activestate.com/ActivePerl/Windows/5.6/ActivePerl-5.6.1.633-MSWin32-x86.msi* (uma implementação do Perl para Windows. Necessita do Microsoft Installer 2.0: *http://downloads.activestate.com/contrib/Microsoft/MSI2.0/9x/InstMsiA.exe*)

7) *http://www.parrotcode.org* (site oficial do "papagaio") e em particular: *http://www.perl.com/pub/a/2001/09/18/parrot.html* (um link com uma breve apresentação do Parrot), *http://cvs.perl.org/snapshots/parrot* (um link para as versões constantemente atualizadas do Parrot) e *http://www.perl.com/pub/a/2001/09/18/parrot.html* (neste link, o leitor encontra um tutorial detalhado da "Linguagem Assembly" do Parrot)

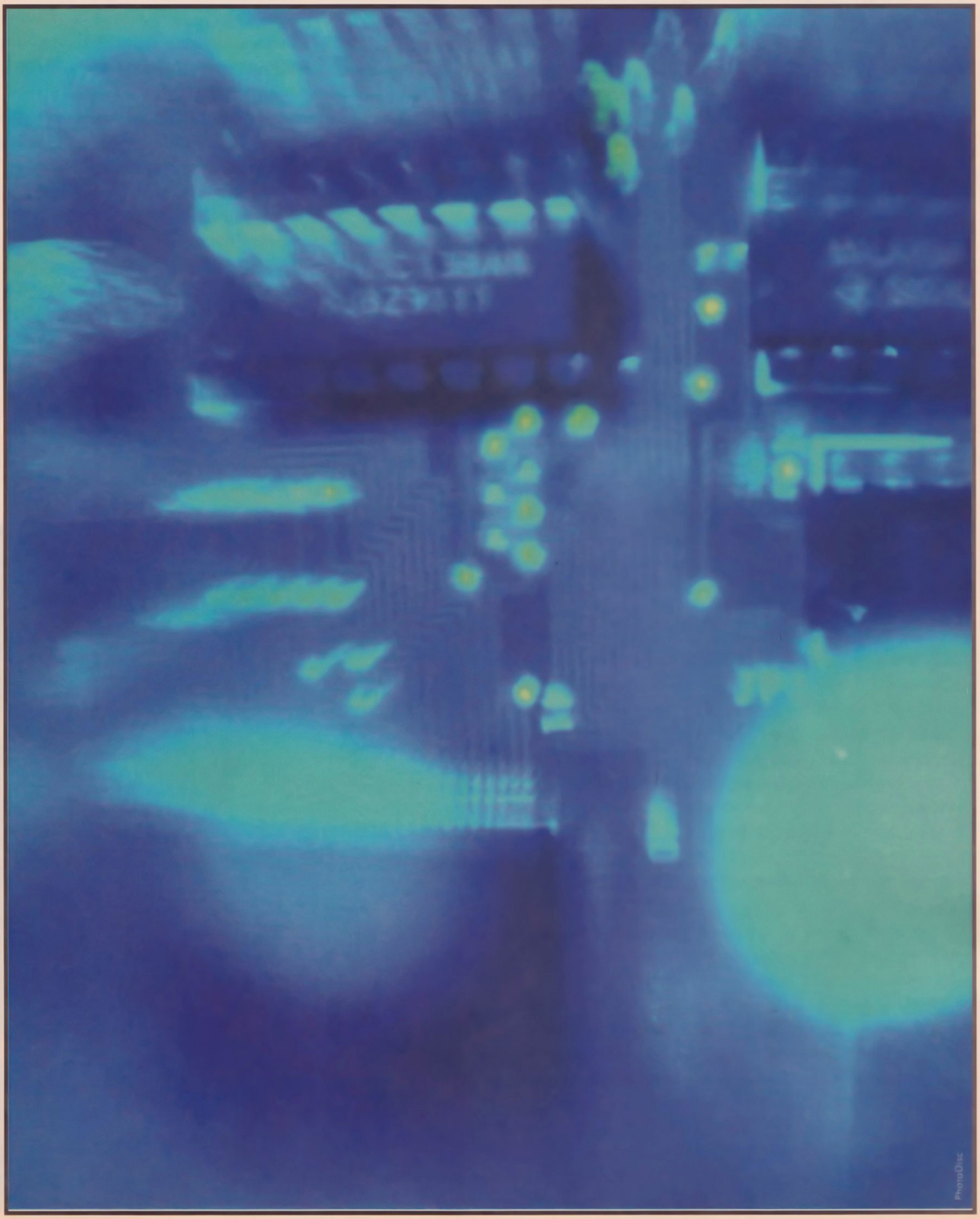
8) *http://downloads.activestate.com/ActiveTcl/Windows/8.3.4/ActiveTcl8.3.4* (neste link, o leitor pode fazer o download de uma implementação da linguagem Tcl) e *http://www.beedub.com/book/* (neste link, o leitor encontrará informações sobre um livro da linguagem Tcl, sendo que a primeira edição está liberada para download)

9) Conceitos de Linguagens de Programação
por Robert W. Sebesta
Editora Bookman – 2000



GEEK TIMES

Digerati Comunicação e Tecnologia | Ano I – Número 9 | CIRCULA EM TODO O BRASIL



Marco Dreer anunciou que pretende parar de escrever no imBLÓGlio. Alguém acredita que ele consegue?



Blogs e conhecimento livre

Por outro lado, o blog cria para o editor uma responsabilidade constante, pois qualquer vacilo pode levar todo o projeto à ruína. O blogueiro acaba entendendo o valor da sua reputação, pois a penetração das suas mensagens e opiniões vai depender exclusivamente da sua própria ação.

E mais, o blog só se tornou um fenômeno porque traz a reboque uma verdadeira horda trocando informações e links. Um blog sozinho não é nada, mas blogs e projetos pessoais linkados entre si formam uma rede caótica. Um reflexo da diversidade e da multiplicidade de vozes.

Domingo, 14 de julho de 2002

Comente...

E, assim, vamos aprendendo a aprender. Lendo um pouco de um, seguindo a trilha de links de outros. Vendo uma imagem, lendo uma fofoca para repassarmos para terceiros. Esta forma de conversação vai aproximando as pessoas em micromercados. Não são propriamente comunidades, pois creio que a idéia original de comunidade é estabelecer a aproximação sob o guarda-chuva de um interesse comum.

Ao contrário do que se possa pensar, a Internet não é um shopping virtual. Aliás, não foi criada com este propósito. É uma forma de unir pessoas e idéias pela reverberação da voz. É lógico que o debate na sociedade virtual está osmoticamente invadindo a sociedade estabelecida. Alguns princípios do ser humano estão sendo transformados. O novo bom senso aceita a revolução digital como propulsora de uma nova ordem. Aceita a anarquia como uma forma viável de balanço entre os poderes. Aceita que o conhecimento deve ser livre, e aceita o direito das pessoas comuns de dividir esse conhecimento.

As empresas e o governo se tornam muito mais frágeis frente a essa realidade. Construíram um verdadeiro muro de Berlim, que divide a sociedade em castas dos opressores e dos oprimidos, dos poderosos e dos fracos, dos produtores e dos consumidores, do bem e do mal. Não acredito numa sociedade tão maniqueísta. Assim, está na hora de promover a ruptura desta ética protestante, que ajudou a evolução da sociedade industrial. Mas, na era do conhecimento, esses valores devem ser sobrepujados por uma outra ética. A proposta da sociedade da informação é a ética hacker, que está sendo adotada pelo movimento do software livre.

Nesse sentido, penso que os blogs apenas refletem a mesma idéia colaborativa que assistimos na programação de computadores. Esse ideal libertário está atingindo a comunicação da mesma forma que pessoas comuns criaram uma alternativa consistente para a criação de softwares.

Segunda-feira, 15 de julho de 2002

Comente...

MarioAV.com. Para quem gosta de design, uma boa pedida

Imagem: Reprodução

...ired sobre a Apple e a feira Macworld, me chamou a atenção isto:

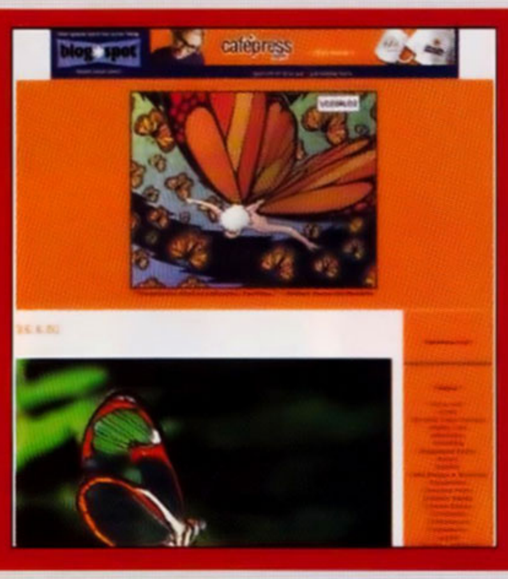
...ppears to be widening. Just days before Macworld, Kevin Browne, the head of ...t, complained that Apple wasn't doing enough to market Mac OS X and it was ...r OS X. The story was widely reported and Apple shipped in with a rebuttal. ...rced sabbatical, but is still e-mailing people with his views. ...as the first in five years not to feature a presentation by Microsoft ...te since 1997, when Bill Gates famously appeared by satellite and announced ...ed in Apple, has featured a demonstration of Microsoft software. ...of uncharacteristic digs at Microsoft during his speech, and one of the ...Apple's new "Switch" advertising campaign is that ordinary people get to say ...icrosoft on Apple's behalf.

...mas não é segredo que ele compartilha com os macmaníacos autênticos um ...ra a Microsoft. Em 1996, em uma famosa **entrevista à Wired**, ele disse:

...industry is dead. Innovation has virtually ceased. Microsoft dominates with ...at's over. Apple lost. The desktop market has entered the dark ages, and it's ...ges for the next 10 years, or certainly for the rest of this decade."

...ano depois da entrevista, encontrou a empresa praticamente falida, e com ...a no seu pescoço.
...ntitruste do governo contra a Microsoft contavam com Steve para prestar ...ra ela. Mas Steve sabia que ao fazer isso assinaria o atestado de óbito da ...esso desse qualquer resultado (e de fato, até hoje não deu em nada).

...Macworld de Nova York de 1997, um humilhante acordo de ...de patentes com a MS durante cinco anos (que está expirando justo ...os da Apple se exaltaram, e isso não é coincidência), em troca da simples ...ntinuaria o Office para Mac - um aplicativo estratégico -, e um ...na Apple.
...biografia da Apple, e, considerando o passado repleto de traições e ...dito que seria o suficiente para fazer qualquer outro na mesma posição de



Contos, crônicas e muitos debates são o cardápio do Udigrudi

E mais

Neste contexto bastante anárquico, os blogs têm se apresentado como alternativa para a distribuição de informação. Internet não é mídia de massa. Parâmetros difundidos no velho sistema não cabem nessa nova equação.

Terça-feira, 16 de julho de 2002

Comente...

Blogs atingem os micromercados pela participação de uma microaudiência. Pessoas falando diretamente com pessoas, não importando a quantidade atingida, e sim a reputação do autor. Relevância e referência são variáveis de difícil análise. É algo mais qualitativo do que quantitativo.

Quarta-feira, 17 de julho de 2002

Comente...

Recentemente, Dave Winer, editor do Scripting, dono da Userland e um dos blogueiros com maior audiência nos EUA, apostou 1.000 dólares que em cinco anos o jornalismo amador dos weblogs informará melhor e terá mais influência que o mais comentado (se bobear, até que o mais lido) jornal do planeta, o *The New York Times*. Seria apenas um bravata, se o CEO do New York Times Digital, Martin Nisenholtz, não decidisse bancar a aposta, afirmando o contrário. Teremos que esperar cinco anos para ver os resultados. Talvez menos.

Quinta-feira, 18 de julho de 2002

Comente...

Ferramentas

A mais popular entre os blogueiros é o

Blogger

http://www.blogger.com.

O Userland

http://www.userland.com – também tem um público cativo. É um ótimo sistema.

Outras ferramentas apareceram depois:

Weblogger

http://www.weblogger.com.br

Blig

http://www.blig.com.br

Para os mais experientes, alguns projetos estão sendo desenvolvidos em PHP:

b2

http://cafelog.com

Nucleus

http://www.nucleuscms.org

O Movable Type

http://www.movabletype.org – é desenvolvido em CGI.

Você também encontrará dicas interessantes nesta lista de debates: *http://br.groups.yahoo.com/group/phpbr*



Cora Rónai e seu internETC. são presenças garantidas em nove de cada dez seções de links em blogs



Alfarrábio, um dos melhores blogs intelectuais da Rede

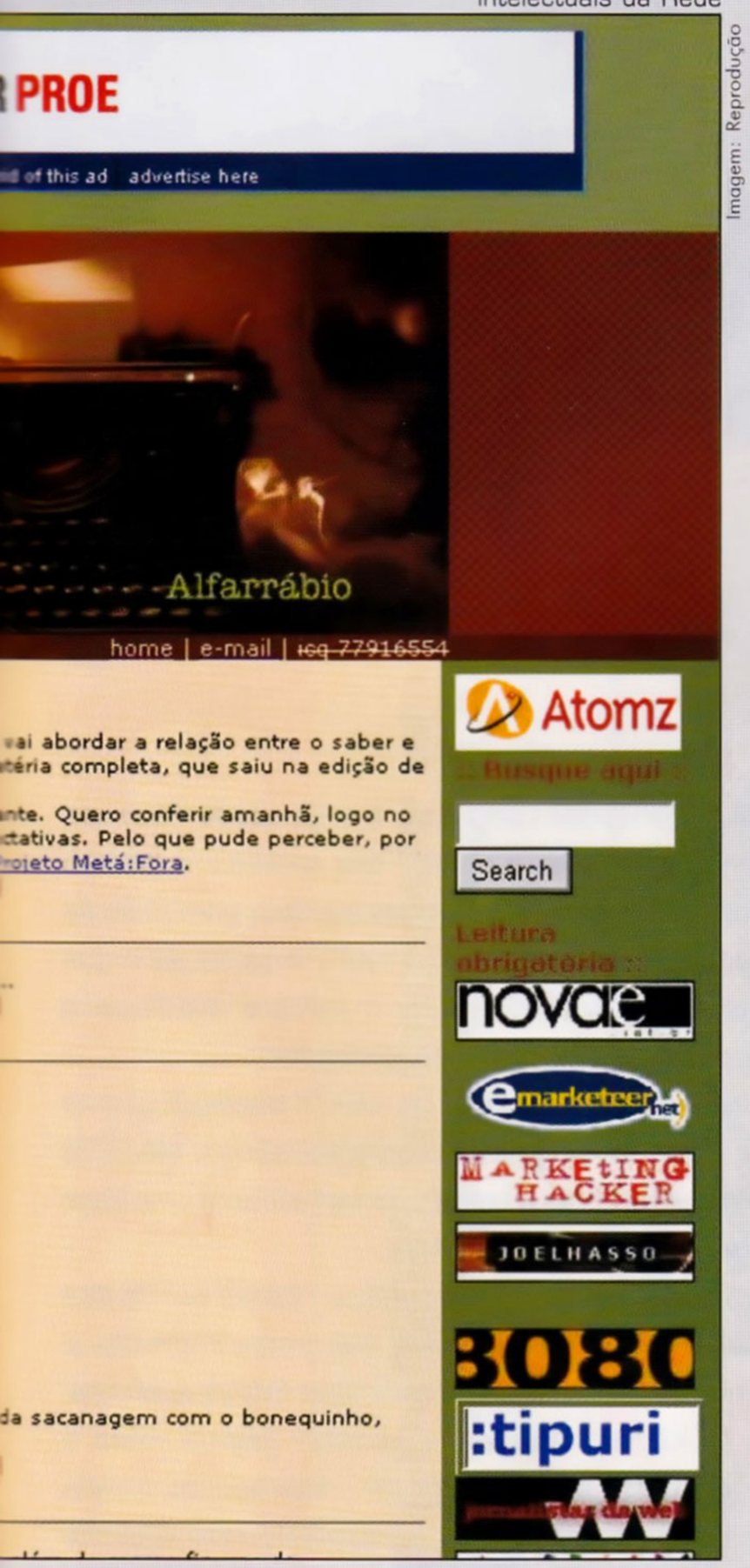


Imagem: Reprodução

Blogs que leio

Não tenho a pretensão de listar os melhores blogs. Estes são alguns que fazem parte do meu cotidiano.

Sexta-feira, 19 de julho de 2002

Comente...

Alfarrábio
http://alfarrabio.blogspot.com

Charlie Brown
http://charlie.intelligent.com.br

Estraviz
http://estraviz.blogspot.com

Hipercortex
http://www.joelhasso.com.br/hipercortex

ImBLÓGlio
http://imbloglios.blogspot.com

InternETC
http://cora.blogspot.com

Interney
http://www.interney.net

Joelhasso
http://www.joelhasso.com.br

Let´s Blogar
http://www.letsvamos.com/letsblogar

Lingua de Fel
http://linguadefel.blogspot.com

Mario AV
http://marioav.blogspot.com

Mauriceia Desvairada
http://mauriceia.blogspot.com

Por um punhado de pixels
http://nemonox.com/ppp

Sub_Rosa
http://www.meguimaraes.com/subrosa

The Flux
http://www.dpadua.blogspot.com

Udigrudi
http://www.udigrudi.blogspot.com

Webdesign2you
http://www.webdesign2you.net/blog/index.htm

Wumanity
http://www.wumanity.com/portuguese

Zel
http://www.zel.com.br

Sábado, 20 de julho de 2002

Comente...

LONGAS APOSTAS

Aposte no futuro da humanidade



Photodisc

por Marcelo Barbão
mbarbao@digerati.com.br

A área de tecnologia transformou-se tanto nestes últimos anos que é quase impossível para qualquer pessoa adivinhar o que acontecerá no futuro. São tantas experiências e estudos sendo feitos ao mesmo tempo no mundo que ninguém mais consegue ter uma visão geral de onde estará a humanidade daqui a dois anos.

Os famosos vaporwares, produtos absurdos que são criados freqüentemente – sendo que muitos deles transformam-se em hoaxes nas nossas caixas postais –, conseguem convencer tanta gente que são verdadeiros, por dois motivos: a) porque têm uma base real e b) porque não existem mais parâmetros para dizer o que é possível e o que não é.

Se essa é a sensação no Brasil, onde tudo chega atrasado e somente uma minoria tem condições de consumir as novidades, imagine nos EUA, mais especificamente no centro da revolução digital e tecnológica, a Bay Area (região de São Francisco), onde estão localizadas as principais empresas de Internet do mundo.

Foi exatamente por isso, somado à compulsão de norte-americanos por apostas (nós, brasileiros, não ficamos atrás), que foi criada a "fundação" Long Bets, especializada em apostas sobre o futuro tecnológico.

A idéia é a seguinte: você faz uma previsão sobre o futuro e aposta se isso irá ou não acontecer.

Regras para as apostas

Como tudo nos EUA, a Fundação Long Bets é organizada nas suas apostas. Uma das principais regras é o valor das apostas: o mínimo são US$ 1.000. Além disso, só podem ser feitas apostas com mais de dois anos de prazo para sua validação. Outra regra importante é que nenhum dos ganhadores leva o dinheiro. Ele é sempre doado para alguma instituição de caridade à escolha do ganhador.

Mas nenhuma aposta pode ser aleatória. Ou seja, é necessária uma explicação convincente, uma teoria como base para sua aposta. Não é só chegar e apostar alguns dólares, mas é preciso convencer com uma base teórica. Isso não é para qualquer um, realmente.

A idéia deu tão certo que a revista *Wired* publica uma versão do site com as principais apostas desde abril de 2002. Na versão impressa, a maioria das apostas foi feita por pessoas conhecidas, inclusive atores.

Se você não tem 1.000 dólares para apostar (ainda mais a longuíssimo prazo), pode tentar entrar no fórum Proto-Aposta. A idéia é convencer alguém com dinheiro a apostar na sua idéia, mas isso não é fácil. Como falamos acima, é imprescindível uma boa argumentação. Ainda mais quando estamos mexendo com o dinheiro do pessoal.

Outro fator interessante é que as datas para as apostas contêm 5 dígitos (02002, e não 2002). Isso porque, segundo os organizadores, as apostas podem ultrapassar o ano 9999, e eles querem evitar o Y10K.

Bolsa de Apostas *Geek*

1 Em 02029, um computador será capaz de passar pelo Teste de Turing.

(SIM) **Mitchell Kapor** – criador do programa Lotus e fundador da Electronic Frontier Foundation

(NÃO) **Ray Kurzweil** – escritor e tecnólogo

2



Em 02007, numa busca pelas cinco principais notícias no Google, os blogs aparecerão primeiro que o *The New York Times*

(SIM) **Dave Winer** – CEO da Userland.com

(NÃO) **Martin Nisenholtz** – CEO da New York Times Digital.

3 Em 02030, passageiros viajarão em aviões sem pilotos.

(SIM) **Craig Mundie** – CTO da Microsoft

(NÃO) **Eric Schmidt** – CEO do Google.

Marque suas respostas, e daqui a dez anos mande essa página para a nossa redação. Você poderá ganhar prêmios!

1 Em 02050, nós receberemos sinais inteligentes vindos de fora do nosso sistema solar.

( ) Sim ( ) Não

2 Em 02012, 75% de todos os ganhos das companhias de software virão de sistemas de assinaturas, e não de licenças de uso.

( ) Sim ( ) Não

3 Em 02050 haverá um computador consciente da sua própria existência.

( ) Sim ( ) Não

4 Em 02100 um governo mundial será responsável por todas as leis econômicas, de meio ambiente e das armas de destruição em massa.

( ) Sim ( ) Não

5 O mistério do Santo Sudário será desvendado no ano de 02012.

( ) Sim ( ) Não

O APOGEU DO 3D

Um mercado que não pára de crescer!

por Fernando Wiek
frafael@digerati.com.br

É muito comum ouvir falar sobre texturização em tempo real, polígonos por segundo... Realmente, isso está no linguajar de muitos. Atualmente, a placa gráfica é uma das peças mais importantes no mundo da informática. Sem ela, jogos recentes não podem ser experimentados e programas gráficos, programas para tratamento de imagens e vários outros, que exigem mais da máquina, ficam prejudicados ou até inutilizáveis.

Cada vez mais poderosas, as placas de vídeo têm um filão estabelecido desde que foram incluídas no mercado dos games! Quem joga algum jogo no computador, principalmente nos dias de hoje, com certeza tem uma placa de vídeo com aceleração 3D na máquina. Mesmo que seja a mais simples, ela se tornou algo fundamental.

Essa importância toda das placas de vídeo se deu na incursão da tecnologia 3D em jogos e aplicativos para computadores, pois a cada dia novas tecnologias estão sendo evoluídas, criadas e copiadas. Uma em especial, que evoluiu assustadoramente e ainda está em franca evolução, é a de gerar gráficos em 3D. Com essa evolução constante em forma de software, o hardware não poderia ficar para trás. Podemos dizer que foi a peça que mais evoluiu nos últimos anos, com vários padrões, tendências e um grande aumento de vendas desse periférico, causado principalmente pela vontade das pessoas de desfrutar plenamente do seu computador. Antes da técnica de criar objetos em 3D ser tão difundida como é agora, as placas gráficas eram muito limitadas, não se comparando com as de hoje. As antigas placas gráficas tinham, no máximo, 1 MB de memória, só serviam para mostrar a imagem no monitor e não tinham nenhuma função mais específica. É que nesse tempo o processador ainda era o principal responsável pela performance do computador, fato esse em que alguns acreditam até hoje.



Imagem: Reprodução

GeForce4 TI 4600: o top das placas de vídeo

No mercado das placas de vídeo, várias foram as empresas que obtiveram sucesso na confecção de chipsets usados para a fabricação das placas 3D. A primeira que obteve destaque com seus produtos foi a 3DFX. Antiga dona da famosa linha de chipsets Voodoo, a 3DFX reinou soberana por alguns anos com seus produtos, sendo eles licenciados para que outras empresas fabricassem suas placas de vídeo. Isso aconteceu até o lançamento da terceira versão da Voodoo, quando a 3DFX se propôs a fabricar suas próprias placas de vídeo. A partir daí ela obtinha uma rival desconhecida na época, mas que já apresentava um grande potencial. Essa empresa se chamava NVIDIA, e seu primeiro produto de sucesso foram os chipsets da série TNT, que incorporavam tanto a parte dedicada ao 2D quanto ao 3D. Até a Voodoo 2, duas placas eram usadas em conjunto: uma de vídeo 2D e uma auxiliar 3D. Com o lançamento do chipset GeForce, a NVIDIA tomou definitivamente a dianteira no mercado de placas 3D, deixando a 3DFX em uma situação tão delicada que só não foi à falência por ter sido comprada pela própria NVIDIA, que hoje obtém o direito sobre todos os produtos com a patente da 3DFX.

Hoje, a vedete dos chipsets para placas de vídeo é a GeForce4 da NVIDIA, mais especificamente a versão TI 4600. Mas atualmente o mercado de placas 3D é muito mais competitivo: SIS e seu novíssimo chipset Xabre; Matrox com sua placa Parhelia e, principalmente, a canadense ATI com a sua linha de placas Radeon, muito conceituada e que tem potencial para brigar de igual pra igual com a NVIDIA por esse mercado tão disputado e que pode gerar muitos lucros. A tendência é que esse mercado cresça mais e com maior rapidez, fruto da concorrência, uma grande aliada dos consumidores.



Imagem: Divulgação

Audigy: o melhor sistema de som para computadores

A PROLIFERAÇÃO DE UMA PRAGA

Placas de som on board dominam a área

Enquanto o mercado para as placas de vídeo 3D cresce mais a cada dia, o de placas de som anda meio estagnado. Não está em decadência e é algo que gera expectativas animadoras para um futuro próximo. A maior fabricante de placas de som de toda a história foi e ainda é a Creative, com a linha de placas de som Sound Blaster, uma hegemonia brutal entre as placas de som para usuários domésticos e até profissionais.

O auge da história da Creative e dos produtos Sound Blaster foi com os famosos kits multimídia da Creative. Nessa época, a multimídia em computadores era uma coisa muito nova – vozes digitalizadas, escutar CDs (mídia do momento) no computador, entre outras coisas, era algo realmente tentador para todos. Como a Sound Blaster era muito popular, vários aplicativos da época foram feitos para usar os seus recursos, que, na época, eram só desfrutados por quem tinha uma Sound Blaster. Sabendo que seria difícil competir com a Creative diretamente, várias empresas tentaram, por meio de preços baixos e tendo como principal qualidade a "compatibilidade" com a Sound Blaster, obter quase os mesmos recursos que ela e, com isso, roubar uma pequena fatia do mercado, que era a de micros de baixo custo. A qualidade da Sound Blaster tinha um preço que alguns não tinham condições de pagar, e era aí que entravam essas placas compatíveis.

No decorrer dos anos, a Sound Blaster ainda se mantinha no topo do mercado das placas de som, com seus preços, vamos dizer, um pouco acima da média, devido também à soberania no ramo e já impulsionada pelo advento do home theater – porque, com ele, o som como estávamos acostumados a ouvir começava a mudar sensivelmente. Tecnologias como o Dolby Digital, AC3 e DTS foram algumas das novidades sonoras empregadas nesses aparelhos e, conseqüentemente, eram muito cobiçadas pelo pessoal ligado em novas tecnologias de áudio.



Não demorou muito para que vários modelos de placas de som, incluindo logicamente a Sound Blaster, empregassem a compatibilidade com essas tecnologias. Com a necessidade de se utilizar caixas de som especiais, próprias para se usufruir ao máximo das vantagens que essas tecnologias podiam proporcionar, e pela maioria dos programas ainda não possuírem suporte a essas tecnologias, essas placas ainda não são tão difundidas no mercado. O pessoal que quer assistir a um DVD acaba comprando um DVD player ou um decodificador dedicado.

Mas a principal causa dessa estagnação de vendas se deu na grande popularização das placas de som on board. Como as placas de som de hoje, elas oferecem quase as mesmas características, com algumas poucas exceções. Então essas placas, normalmente mais simples, cumprem bem o seu papel para quem não precisa de qualidade extrema, o que faz com que o usuário menos exigente fique satisfeito com sua qualidade, dispensando, assim, a compra de uma placa de som avulsa e, conseqüentemente, prejudicando muito esse mercado.

MORTE







MORTE E COMPUTADORES

Quando o micro vira sinônimo de sangue e tragédia

Manuscrito achado na casa do repórter
Maurício Martins
mauricio@digerati.com.br

"É noite e estou em casa, fechando a primeira matéria da Geek Verdade. O tema escolhido para inaugurar a seção é "Morte no mundo geek" e há mesmo muito o que falar sobre isso. Para começar, descobrimos, num furo de reportagem, que o famoso Doutor Morte, responsável por pelo menos 215 mortes com injeções de heroína, tinha um e-mail que disponibilizava para um primeiro contato com seus pacientes. Tentamos enviar uma mensagem para este endereço, torcendo por uma resposta de sua equipe, ainda em julgamento, mas não recebemos nada até agora.

Aliás, por isso que estou aqui, fechando a matéria à noite, esperando algum e-mail salvador do Doutor Morte. Enquanto ele não chega, vamos falar um pouco sobre outros casos de computadores e assassinatos. Afinal, o mundo da tecnologia não é só diversão, novidades e conhecimento. Por algum motivo ainda não muito bem estudado, a morte sempre ronda os micros. Verdadeiros banhos de sangue violentos, obsessões extremas que levam à loucura, suicídios... A todo o momento, geeks insanos visitam as páginas policiais dos jornais diários.

Por que isso acontece? Que tipo de fascínio estranho o computador causa em certas pessoas, que faz com que elas percam totalmente a noção da realidade? Vamos ver alguns dos muitos casos que aconteceram nos últimos anos para tentar entender este mistério.

O game assassino

Muitas situações envolvendo loucura, na Rede, estão relacionadas a videogames. Sejamos justos: os jogos, em si, não causam nenhum mal; mas pessoas predispostas a distúrbios obsessivos acabam se tornando vítimas do vício causado por esses games.

Um dos casos mais famosos é o de Shawn Wolley, um garoto de 21 anos, obeso e solitário, que se matou com um tiro, depois de jogar o RPG EverQuest, da Sony, por 12 horas seguidas. Shawn já sofria de depressão e esquizofrenia e usava o jogo como válvula de escape.

E parece que o EverQuest é realmente um tipo de "droga pesada". Há quem sofra alucinações, surtos psicóticos, ataques epiléticos ou fique inválido para o trabalho, tamanho o vício. E este game não está sozinho. Um jovem de 17 anos de Hong Kong morreu de ataque do coração por jogar Diablo II 10 horas por dia, em um bar. Ele estava tão viciado que dormia apenas 2 horas por dia e quase não comia. Foi encontrado com o nariz e a boca sangrando, em cima do computador.

Chats mortais

Mas não é só nos games que a morte ronda o mundo geek. Todos sabem o quanto é perigoso encontrar parceiros pela Internet. Para muitos, isso não passa de um mito, mas não é bem assim. Só nos últimos anos, foram noticiados muitos casos de pessoas que foram mortas por psicopatas que escolhiam suas vítimas em instant messengers (IMs) ou salas de bate-papo.

Um dos casos mais famosos, nos últimos tempos, envolveu um brasileiro que morava nos EUA, o ex-garçom Saul dos Reis Jr. Ele teria matado por estrangulamento uma menina americana de apenas 13 anos, Christina Long, enquanto faziam sexo. Saul admitiu ter seduzido a menor pela Internet e a polícia encontrou, no computador da menina, uma série de mensagens de teor altamente erótico trocadas entre eles. Os textos mostram um rapaz inseguro e apaixonado, e uma menina surpreendentemente madura para a sua idade. Saul admitiu ter feito sexo com Christina outra vez, antes da noite do crime. Ele escapou da pena de morte com a alegação de que ambos praticavam o chamado "breath play" (interrupção da respiração para intensificar o orgasmo), o que causou o estrangulamento acidental. Mas ainda assim, pode pegar pena de 20 anos de reclusão por homicídio culposo, agressão sexual em segundo grau e risco de dano físico à menor.

Outro caso impressionante é o do americano William Miller, que matou a mulher que conheceu na Internet, Joann Mary Brown, simplesmente porque não queria mais viver com ela. Como Brown não queria sair de casa, ele resolveu levá-la ao porão e dar um tiro na sua nuca. Básico.

Miller escondeu o crime por dez dias. Depois, disse à polícia que havia matado Brown acidentalmente, o que acabou não colando. Ela havia se mudado da casa dos pais há seis meses, e ninguém sabia que ela estava na casa do namorado virtual. Agora, ele está sendo processado por assassinato em primeiro grau.

Você acha isso tudo muito bizarro? O que dizer então do homem que foi conhecer sua namorada virtual e descobriu que ela, além de ter 30 anos a mais do que dizia, mantinha o corpo de um homem em seu freezer? Isso aconteceu como o inglês Trevor Tasker, que viajou até os EUA para conhecer sua namorada. Pena que, em vez de ter 30 anos, como dizia, ela tinha 65. O corpo no freezer era de um antigo amigo, que havia morrido há um ano, de causas naturais. Ela vinha usando seu dinheiro desde então, e ainda cortou o braço com um machado para que o "hóspede" coubesse bem no freezer.

E, só para citar um último caso e não tornar esta matéria muito entediante (ainda há milhares de outros que poderiam ser citados), temos uma menina que se suicidou depois que descobriu que tinha perdido o endereço eletrônico de seu namorado virtual. A garota tinha 17 anos e morava na Malásia. Com o computador no conserto, ela perdeu toda a sua lista de contatos no IRC. Ela já havia tentado se matar antes, quando a mãe ameaçou cortar seu acesso à Internet, percebendo a obsessão da menina.

Mas não é sempre que salas de bate-papo e IMs são sinônimos de tragédia. Às vezes podem ser a salvação ou o caminho para a punição dos culpados. Recentemente, uma mulher anunciou, em um chat, que iria se matar. A pessoa com quem falava, na sala virtual, chamou a polícia, que teve tempo de salvar a moça. Em outra ocasião, um assassino confessou a uma amiga de Internet, durante um chat, que havia matado sua própria filha. Acabou sendo processado e preso.

Enfim

Tinha muito mais para contar, mas o espaço reservado para a matéria já vai acabar. Aliás, ainda estou esperando a resposta do Doutor Morte, e nada. É pena, esse era o grande furo da matéria. Fica, quem sabe, para o próximo Geek Verdade. Dizem que o Doutor atendia em domicílio, com a sua equipe, às pessoas que lhe mandavam um e-mail. E se eles viessem até a minha casa??

Estranho, estou ouvindo uns barulhos, parece que tem alguém aqui também. Peraí... socorro, me solta, não, NÃAAAAAOOOO!!!!"



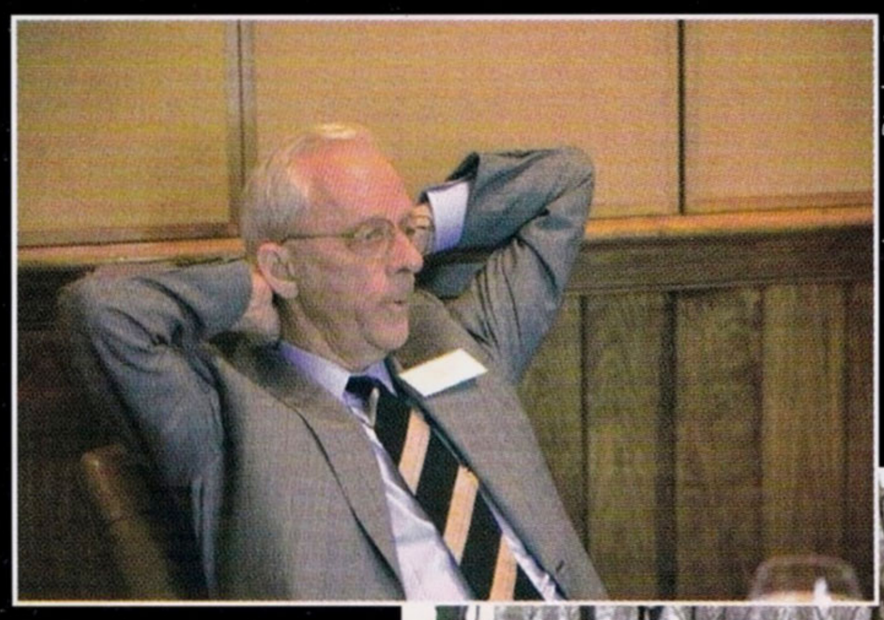
Nota do Editor
Infelizmente, o repórter não pôde terminar a matéria. Até o fechamento, ele se encontrava desaparecido. Quem tiver alguma informação, por favor, entre em contato com a redação da Geek. Estamos desesperados...

MIT
(*www.mit.edu*)

Quando nasceu: 1865

O que é: o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) é uma universidade dedicada ao estudo de conhecimentos que serão úteis para todas as nações.

Tamanho: composto por mais de 900 faculdades e aproximadamente 10.000 cursos de graduação e de pós-graduação. Entre os laboratórios do Instituto está o MIT Media Lab, criado em 1980 pelo professor Nicholas Negroponte, autor do best-seller *Vida Digital*. O Media Lab pretende nutrir relações entre o centro acadêmico e as empresas .



Imagens: Divulgação

O professor Jay Forrester, criador da memória RAM



Cabeças pensantes, suas descobertas e experimentos:

Foi dentro do MIT que **Jay Forrester** descobriu, em 1951, a memória RAM, tornando possível o desenvolvimento dos computadores digitais.

J.C.R. Licklider, professor do MIT, desenvolveu a idéia de que era possível construir uma rede universal de comunicação, conceito que posteriormente inspirou seus sucessores a criarem a ARPANET, embrião da Internet. Licklider também foi o responsável pelo Netizen, pregando que mais importante que as informações transmitidas por essa rede universal era a geração de novas informações através da interação dos usuários.

Tim Berners-Lee: criador da World Wide Web (www), fundador do World Wide Web Consortium (*www.w3.org*) e diretor do Laboratório de Ciências da Computação (*www.lcs.mit.edu*) do MIT. Também se atribui a Berners-Lee a idéia de hipermídia, ou seja, que o texto produzido para a Internet não precisava seguir o padrão do impresso, mas deveria agregar elementos interativos. A www (World Wide Web) começou a ser desenvolvida por Berners-Lee dentro do CERN (Organização Européia para Pesquisas Nucleares), mas, em 1994, a Comissão da União Européia decidiu que a "construção" da Web era uma atividade que estava além da infra-estrutura do CERN. E foi dessa maneira que parte do desenvolvimento da Web aconteceu dentro do Laboratório de Ciências da Computação do MIT.

Marvin L. Minsky, professor de Engenharia Elétrica e Ciências da Computação do MIT. Também é um dos mais eminentes pesquisadores das Ciências da Computação, particularmente na área de Inteligência Artificial, que estuda formas de imitar as funções cognitivas do cérebro humano no computador. Minsky fundou o Laboratório de Inteligência Artificial (*www.ai.mit.edu*), onde aconteceram muitos dos pioneiros projetos de pesquisa em ciências da computação.

Larry Roberts é Mestre e Ph.D. pelo MIT. Em 1967, encaminhou para o governo americano, sob a alçada da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA), uma pesquisa sobre o desenvolvimento de uma rede de comunicações entre computadores, que acabou se tornando responsável pela criação do primeiro "pacote de rede", que hoje chamamos Internet.

Richard M. Stallman: fundador do Projeto GNU, lançado em 1984 com objetivo de desenvolver o sistema operacional gratuito GNU. Durante seus anos no colégio, trabalhou no Laboratório de Inteligência Artificial do MIT, aprendendo a criar sistemas operacionais.

Vannevar Bush: figura importante nas pesquisas que levaram à descoberta do hipertexto. O conceito do Memex, criado por Bush, introduziu pela primeira vez a idéia de que era possível acessar facilmente uma grande quantidade de conhecimento armazenado. Em 1919, passou a fazer parte do Departamento de Engenharia Eletrônica do MIT, onde permaneceu por 25 anos. Em 1932, ganhou os cargos de vice-presidente do MIT e de diretor do Departamento de Engenharia.

Em 1958, o Presidente dos Estados Unidos, Dwight Eisenhower, apontou o Presidente do MIT, **James Killian**, para ser o assistente-chefe da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA), que seria responsável por elevar o nível da tecnologia americana, evitando, assim, qualquer ataque de mísseis ao país.

Ronald Rivest, Adi Shamir, Len Adleman: o trio de pesquisadores (conhecido como RSA) do MIT foi responsável por tornar possível o funcionamento da chave pública de criptografia.

Premiados e bem-sucedidos:

Cinqüenta e cinco membros do MIT ganharam o Prêmio Nobel. Dois outros membros do Instituto receberam o Japan Prize: Marvin L. Minsky (1990) e Tim Berners-Lee (2002). Vinte e três membros do staff foram laureados com a Medalha Nacional de Ciência, entre eles, Vannevar Bush, em 1963.

O que está sendo criado agora:

Spatial Imaging: como inventar um display 3D para computadores, usando uma variedade de holografias e outras técnicas ópticas.

eDevelopment: como o e-commerce pode enriquecer comunidades em desenvolvimento.

Affective Computing: como os computadores podem sentir, reconhecer e entender emoções humanas e responder corretamente a cada estímulo.

Os cientistas do MIT estão trabalhando na criação do computador quântico – que utilizaria as propriedades quânticas, em vez dos transistores–, sendo exponencialmente mais rápido que os micros comercializados atualmente.

Universidade de Stanford (*www.stanford.edu*)

Quando nasceu: 1891

O que é: Stanford foi criada por Jane e Leland Stanford, em memória ao único filho, Leland Jr., que morreu de febre tifóide aos 15 anos de idade. Os Stanford determinaram que, por não terem conseguido salvar a vida do filho, se dedicariam a fazer algo pelas outras crianças do mundo.

Tamanho: a Universidade é composta por 84 departamentos e 130 centros de pesquisa.

Cabeças pensantes, suas descobertas e experimentos:

Vinton Cerf: licenciado em Matemática pela Universidade de Stanford. Foi co-responsável pela criação do TCP/IP (protocolo que permite aos computadores trocarem dados) e esteve largamente envolvido no desenvolvimento do primeiro pacote de rede, durante o seu trabalho como cientista da ARPA (Agência de Projetos de Pesquisa de Avançada), entre 1976 e 1982. Cerf continua realizando pesquisas e contribuindo para o desenvolvimento da Internet com trabalhos realizados para a WorldCom e o ICANN, organização que administra a Internet.

Douglas Engelbart: passou a fazer parte do Instituto de Pesquisas de Stanford em 1962. Ele criou o mouse, a interface gráfica utilizada pelos usuários, e o primeiro sistema funcional de hipertexto, chamado NLS. A primeira conexão da ARPANET interligando vários computadores foi idealizada por Engelbart e utilizava o NLS e o sistema operacional Genie. O Instituto de Pesquisas de Stanford participou dessa primeira transmissão de dados. Além de Stanford, outros dois pontos foram interligados: a Universidade da Califórnia (UCLA) e a Universidade de Utah. Os cientistas fizeram a demonstração oficial no dia 21 de novembro de 1969. Por volta do meio-dia, um grupo de pesquisadores se reuniu no Departamento de Ciência da Computação da UCLA e acompanhou o contato feito de um computador para outro, que estava situado a 450 quilômetros de distância, no laboratório de Engelbart, em Stanford.

Elizabeth (Jake) Feinler: chefe do Instituto de Pesquisa de Stanford. Trabalhou com Jon Postel e Joyce Reynolds – ambos tiveram participação importante na criação de vários protocolos para a Internet, entre eles, o Domain Name System (DNS), File Transfer Protocol (FTP), Telnet e o próprio TCP/IP. Feinler também trabalhou no RFC (Guia de Referência dos Pedidos de Observação, que registrava todas as modificações e implementações que estavam sendo feitas na ARPANET) e era responsável pela distribuição on-line e em papel do Guia.

John McCarthy, professor de Ciências da Computação, foi o criador da linguagem de programação LISP, em 1958, e do termo Inteligência Artificial, em 1955.

John Hennessy, diretor do Departamento de Engenharia, realizou experimentos pioneiros em Ciências da Computação nos chips RISC, no início dos anos 80.

Premiados e bem-sucedidos:

Jerry Yang e David Filo, criadores do Yahoo!, e Sergey Brin e Larry Page, criadores do Google, estudaram em Stanford. Fred Terman, "pai" do Vale do Silício, foi professor de Engenharia Elétrica da Universidade. Os fundadores da Cisco Systems, Silicon Graphics e Sun Microsystems foram professores ou administradores de Stanford.

Um estudo realizado em 1996, pelo BankBoston listou onde tinham estudado os principais executivos da Hewlett-Packard e da Intel. Stanford foi a vencedora.

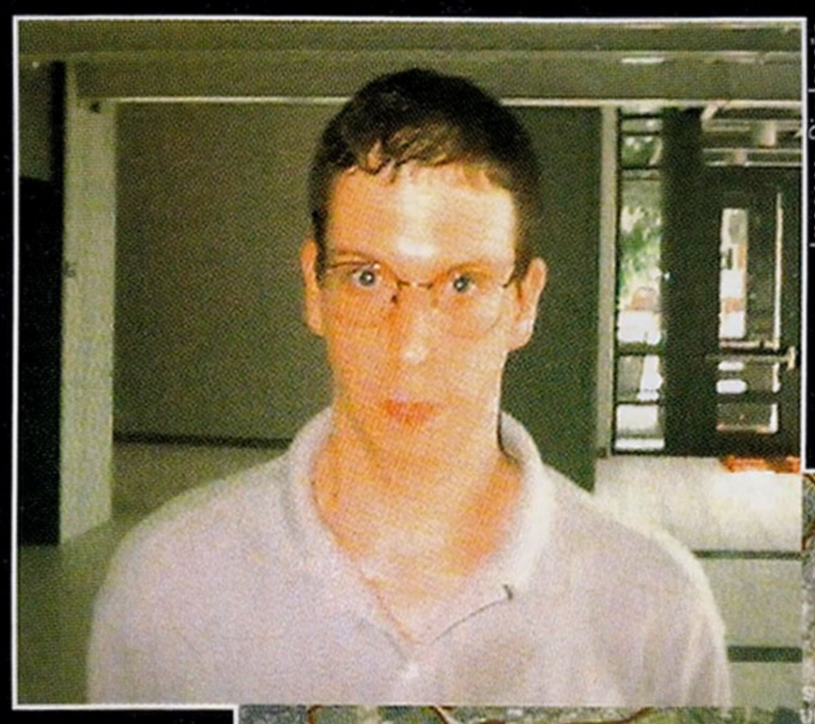
Vinte e seis professores de Stanford receberam o Prêmio Nobel.

O que está sendo criado agora?

Para evitar novas tragédias, como os atentados de 11 de setembro, a Universidade está desenvolvendo um enorme banco de dados, controlado por um órgão chamado INS, que armazenará todos os números dos vistos dados aos estudantes estrangeiros. Quando um estudante chega aos EUA, seu visto é cadastrado no banco de dados, e a respectiva Universidade, na qual o estudante estudará, é notificada. Se ele não aparecer para se inscrever, a Universidade avisa o INS.

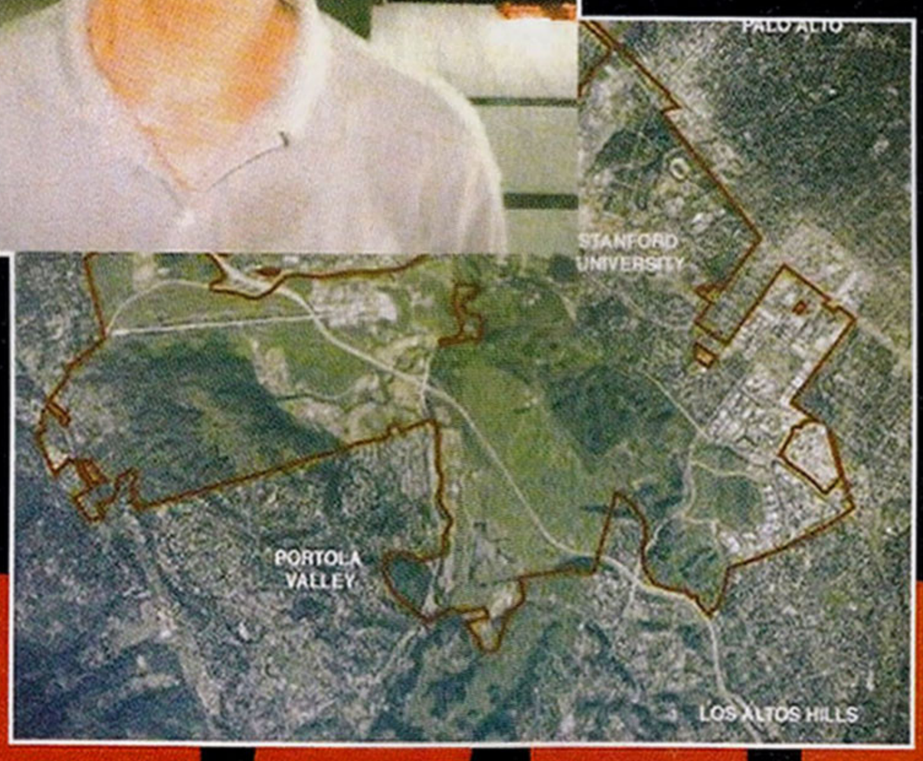
O pesquisador Dan Boneh está desenvolvendo um sistema de chave pública de encriptação, baseado no Identity-Based Encryption, no qual os usuários podem usar seus e-mails como chaves públicas. O conteúdo do e-mail encriptado pelo sistema não necessitaria de chaves preestabelecidas ou certificados. O sistema também permitirá a criação de mensagens que só poderão ser lidas em um determinado tempo no futuro.

Cientistas da Universidade estão trabalhando em uma impressora a laser para imprimir chips. Caso o projeto dê certo, a impressora poderá produzir chips cada vez mais rápidos, menores e mais baratos.



Imagens: Divulgação

O pesquisar Dan Boneh, que trabalha atualmente com criptografia



NERD

por Yami Trequesser
yami@pobox.com

HACKERSPACE

SEGURANÇA DE SOFTWARE

TÉCNICAS AVANÇADAS DE CRACK

A terceira parte do tutorial que ensina como crackear softwares

Seguindo o plano a que nos propomos, fecharemos com este os outros dois artigos que trataram do presente assunto, publicados nas revistas *Geek* de números 20 e 23, cujas leituras ficam sugeridas. Por essa razão seguirá a numeração dos artigos pretéritos.

Desta forma, apresentaremos um guia simplificado de Assembler, totalmente direcionado ao tema em estudo, ao qual se seguirá a quebra de uma nova cobaia, esta totalmente de acordo com os novos mecanismos de proteção verificados nos softwares atualmente lançados no mercado.

GUIA SIMPLIFICADO DE ASSEMBLER:

Considerações Elementares:

A) Os Registradores

Para que sejam processadas, as informações devem ser armazenadas nos registradores, que correspondem a um conjunto de 8 ou 16 flip-flops (dispositivos responsáveis pelo nível de voltagem: baixo, cerca de 0,5 volts, interpretado como desligado, ou seja, 0; ou alto, cerca de 5 volts, interpretado como ligado, ou seja, 1). Este estado de ligado ou não, 0 ou 1, corresponde ao bit, que é a menor unidade de informação. O mais importante para nós é sabermos que os registradores correspondem a espaços ocupados pelas informações ao serem processadas.

O nome dos registradores pode variar: nos sistemas 16-bits são AX, BX, CX e DX, enquanto em sistemas 32-bits são EAX, EBX, ECX e EDX. Fora estes registradores de uso geral, há outros, conforme verificamos na lista que se segue:

AX – Registrador Acumulador, comumente usado para operações matemáticas ou I/O
BX – Registrador Base, usado como base ou ponteiro
CX – Registrador Contador, usado para operações do tipo loop
DX – Registrador de Dados, semelhante ao registrador base
CS – Registrador de Segmento de Código, parte da memória em que o código é acessado
DS – Registrador de Segmento de Dados, parte da memória em que dados são acessados
ES – Registrador de Segmento Extra
SS – Registrador de Segmento de Pilha
BP – Registrador Apontador da Base
SI – Registrador de Índice Fonte
DI – Registrador de Índice Destino
SP – Registrador Apontador de Pilha
IP – Registrador Apontador da Próxima Instrução
F – Registrador de Flag

Caso queira verificar na prática tudo isso, entre no prompt do MS-DOS e digite **DEBUG**., Então, digite **R**, tecle *Enter* e serão exibidos os conteúdos dos registradores acima relacionados; se quiser visualizar apenas um dos registradores, separadamente, digite **R** juntamente com a identificação do registrador (Ex.: **RAX**, para visualizar apenas o conteúdo do registrador AX); para sair, tecle *Enter* e digite **QUIT**. Note que ao solicitar o conteúdo de um registrador específico, o símbolo "-" mudou para ":". Isso se deve ao fato de que, nesta segunda hipótese, há a possibilidade de se alterar o conteúdo do registrador (o novo conteúdo deve ser digitado depois de ":"); para manter o conteúdo atual (deixar o registrador inalterado), basta pressionar *Enter*.

B) Flags

Assim como os Registradores, são variáveis. O único diferencial é que os dados aqui armazenados são booleanos, ou seja, referem-se à condição de VERDADEIRO ou FALSO, 0 ou 1. Normalmente, são utilizados por comandos, como CMP, que comparando dois dados determinam o fluxo do programa, conforme o exemplo abaixo:

```
CMP
AX, BX (*)
JZ
12345678 (**)
```

(*) Compara o conteúdo de AX com o de BX – se iguais o flag, zero será marcado, isto é, conterá a informação 1;

(**) Se o flag zero estiver marcado (1), o programa realizará um jump para 12345678.

Se você não entendeu completamente a lógica acima, continue a leitura para verificar o funcionamento dos comandos envolvidos no trecho de código e depois volte. Caso ainda assim não compreenda, deixo meu e-mail à disposição no fim deste artigo.

Tabela refêrencia *GetDlgItemText*

MOV EDI,[ESP+00000220]	=>	Recebe o *Handle* da caixa de diálogo em EDI
PUSH 009837576	=>	PUSH Tamanho máximo da string
PUSH 008347576	=>	PUSH endereço do buffer para texto
PUSH 008485765	=>	PUSH Identificador de controle
PUSH EDI	=>	PUSH *Handle* da caixa de diálogo
CALL GetWindowText	=>	CALL chama a função

C) Stack e Push/Pop

Antes de chamar qualquer função ou comando, o programa precisa carregar (**push**) qualquer parâmetro (dado) que será manipulado e que está na pilha de dados (**stack**). Exemplificando, seria o seguinte:

A chamada API *GetDlgItemText* se dá conforme mostrado na tabela.

Atente para a forma como os dados foram manipulados, que pode ser útil ao crack de programas cujo funcionamento dependa de um número serial. Isso porque, sabendo o endereço do buffer em que o número de série é armazenado (008347576, neste exemplo), podemos introduzir neste local um breakpoint, que nos levará à função responsável pela formação do número de série real ou, na pior das hipóteses, perto dela.

D) Operadores lógicos e aritméticos

And, **not**, **or** e **xor** são usados em operações lógicas. Para verificar o resultado destas operações, usam-se comandos como **cmp** ou **test**. Para as operações algébricas, utiliza-se: **div** (divisão), **mul** (multiplicação), **sub** (subtração) e **add** (adição).

E) CALL

Usado para chamar uma função. Exemplo: CALL 00123456 (será executada a função contida no endereço 00123456 e depois o programa retornará à linha posterior à do comando CALL).

F) CMP

Usado para comparações. Exemplo: CMP AX, BX – subtrai BX de AX e atualiza o flag com o resultado obtido. Normalmente, é utilizado para comparar o serial digitado com o real.

G) INT

Chama uma função default, geralmente contida no BIOS. Ex.: INT 10h

Quando se usa o Assembler, o que se faz é trabalhar com posições de memória e números, pois estas são as tarefas principais do processador. Tudo o que não se resume a isto pode ser tratado pelo hardware restante. Para se comunicar com o hardware, pode-se acessar as portas de entrada e saída diretamente (embora esta opção seja pouco portável), ou estabelecer a comunicação mediante uma interface, e é aqui que entram as interrupções, que nada mais são do que sub-rotinas pré-programadas na BIOS do sistema operacional. Visando melhor aproveitar o espaço da revista, suprimi a lista de interrupções, que está no arquivo **interrupções.doc** (disponível para download no meu disco virtual: *http://discovirtual.uol.com.br/julianotoledo%2FCompartilhada*).

H) JMP

Para aqueles que conhecem BASIC, não será difícil entender este comando, que poderia ser comparado a um GOTO, sendo, portanto, responsável pelo salto a uma parte específica do código. Vale ressaltar: JMP é um jump (salto) não condicional, ou seja, que **independe** de qualquer condição (verdadeiro ou falso, igual ou diferente, 0 ou 1). Parece simples, mas há uma série de variações que podem causar confusões. Visando solucionar este problema foi esquematizado o quadro abaixo, no qual manteve-se a identificação inglesa do comando para facilitar a respectiva memorização:

Em linhas gerais, o que não se deve esquecer é o seguinte:
JMP – equivale a um salto incondicional
JZ – é um salto condicionado: salta apenas se o flag zero estiver marcado (equivale ao JE)
JNZ – é outro salto condicionado: salta apenas se o flag zero **não** estiver marcado (equivale

Instruções de Jump em que há o teste de flag

Comando	Resultado	CONDIÇÃO	IGUAIS	OPOSTOS
JC	Jump if carry	Carry=1	JB, JNAE	JNC
JNC	Jump if no carry	Carry=0	JNB, JAE	JC
JZ	Jump if zero	Zero=1	JE	JNZ
JNZ	Jump if no zero	Zero=0	JNE	JZ
JS	Jump if sign	Sign=1		JNS
JNS	Jump no sign	Sign=0		JS

ao JNE)

Comandos como estes geralmente são chamados após o comando CMP e, em muitos casos, seguem a lógica abaixo:

CMP *SerialReal*,*SerialDigitado* (*)
JNE *Endereço* (**)

(*) Compara o *SerialReal* com o *SerialDigitado*
(**) Se não forem iguais, realize o jump para o *Endereço*

I) MOV

Usado para copiar os dados de um lugar para outro. Exemplo: MOV AX, BX (copia o conteúdo de BX para AX).

J) RET

Usado para efetuar o retorno de uma função. Geralmente, este comando aparece no final de funções e sua finalidade é informar ao processador que se deve retornar para o endereço que chamou a função. Exemplo: RET.

A ESTRUTURA DO ASSEMBLER

Cada linha de código em Assembler é formada por duas partes: a primeira contém o nome da instrução que será executada e a segunda informa o respectivo parâmetro. Exemplo: CMP AX, BX – compara o conteúdo dos registradores AX e BX (isto para um sistema 16-bits; em 32-bits seria CMP EAX, EBX).

As instruções são conjuntos de duas (Ex.: **je**), três (Ex.: **jne**) ou quatro (Ex.: **jnle**) letras, chamados códigos de operação ou mnemônicos de comando, que representam o comando a ser executado pelo processador.

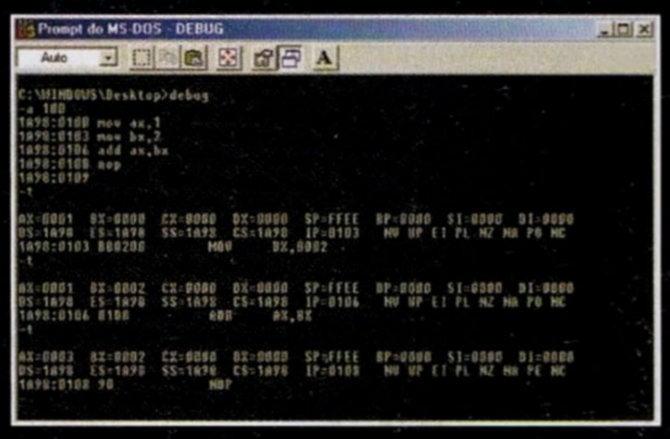
Há um tipo especial de parâmetro, responsável pelo endereçamento direto, que pode ser assim exemplificado: **add ax, [088]** (o endereçamento direto é determinado pelo número entre colchetes. Em outras palavras, indica que será movido para o registrador **ax** o conteúdo da célula de memória n° 088 (número entre colchetes)).

Evidentemente, o melhor modo para compreendermos uma linguagem de programação é usando-a na fabricação de programas. Desta forma, cumpre-nos criar um software em Assembler bastante simples, porém suficiente para que nos familiarizemos com esta linguagem complexa e da maior utilidade.

Assim sendo, no **prompt do MS-DOS**, digite **DEBUG** e pressione *Enter*. Nosso primeiro passo será indicar o endereço inicial para o nosso programa; caso não especifiquemos, será determinado como sendo **0100h**, padrão para programa de extensão **com** (exatamente aqui reside a limitação do debug: permite apenas a criação de programas **.com**). A título exemplificativo, especificaremos o endereço inicial como sendo 100.

Isto posto, faremos nosso primeiro programa em Assembler. Estando no **DEBUG**, digite:

a 100 [ENTER]
mov ax,1 [ENTER] (1)
mov bx,2 [ENTER] (2)
add ax,bx [ENTER] (3)
nop [ENTER] (4)
[ENTER] (5)



A tela será a seguinte:
Estes são os resultados dos comandos acima:
(1) Move o valor 1 para o registrador AX
(2) Move o valor 2 para o registrador BX
(3) Soma o conteúdo de AX com o de BX e armazena o resultado em AX
(4) Linha sem operação (nop, nenhuma operação), nada faz
(5) Retorna ao prompt principal do debug

Perceba na tela acima que com o comando **T** foi possível verificarmos cada passo da execução de nossos comandos, finalizando com o armazenamento do valor 3 em AX (2 de BX + 1 de AX).

Mas o programa que fizemos está na memória. Se quisermos salvá-lo, devemos realizar mais quatro operações:
1. Calcular o tamanho do programa (subtrair o endereço final do endereço inicial, em hexadecimal)
2. Atribuir um nome ao programa
3. Atribuir ao registrador CX o tamanho do programa
4. Solicitar que o debug grave o programa em disco

Calma, parece difícil, complicado, mas é extremamente simples:
1. Utilize o comando **H** para realizar a subtração dos endereços. No exemplo acima, o comando seria esse: **H 109 100** (retornou o resultado 0009)
2. O comando **N** dará o nome ao arquivo: **N teste.com**
3. O comando **RCX** muda o conteúdo de CX: -RCX
CX 0000
:0009 (resultado obtido com o comando **H**)
4. O comando **W** efetua a gravação do programa no diretório em que o debug foi chamado. Na hipótese acima, em "C:\windows\desktop"

Evidentemente, o programa reclamará memória se tentarmos rodá-lo a partir do Windows (a não ser que o sistema tenha sido especialmente configurado).

Uma vez expostos os pontos cruciais referentes ao Assembler, podemos prosseguir em nosso estudo. Todavia, ficam os avisos:

programador – antes de lançar o seu produto no mercado, assegure-se de que o mesmo não possa ser quebrado por alguma das formas aqui registradas

usuário – não quebre programas, pois isto é crime tipificado pelo artigo 12 da Lei n° 9.609, de 1998

Neste sentido, vale conferirmos as jurisprudências que se seguem:

"**PROGRAMA DE COMPUTADOR – Proteção da propriedade intelectual – Necessidade da inspeção e apreensão dos programas para que seu criador possa auferir a justa compensação pelo uso indevido do *software*.**

Ementa da Redação: *Para que o criador de programa de computador aufira a justa compensação pelo uso indevido de software de sua autoria, é necessária somente a certeza da causalidade, o que se obtém com a inspeção e apreensão dos programas para perícia especializada.*" (RT, 1999, 760/151)

"**DIREITO AUTORAL – Violação – Ocorrência – Programa de computador – Reprodução ou utilização não autorizada – Pretendida fixação da indenização com base no proveito econômico supostamente obtido com a fraude – Inadmissibilidade, visto que a verba tem sentido puramente punitivo, não se relacionando com o dano efetivamente sofrido pela vítima, pressuposto indeclinável**

da responsabilidade civil – Interpretação dos arts. 13 e 14 da Lei 9.609/98.

Ementa Oficial: *A reprodução ou utilização não autorizada de programas de computador constitui violação de direito autoral, sujeitando o infrator a medidas repressivas e reparatórias, nos termos dos arts. 13 e 14 da Lei 9.609/98. É inadmissível a fixação do* quantum *indenizatório com base no proveito econômico supostamente obtido com fraude, visto que, tendo sentido puramente punitivo, não se relaciona com o dano efetivamente sofrido pela vítima, pressuposto indeclinável da responsabilidade civil.*" (RT, 2001, 789/403)

Finalmente, fica ao leitor, conforme prometido, a possibilidade de testar seus conhecimentos quebrando o programa **CrackII.exe** (disponível em meu disco virtual *http://discovirtual.uol.com.br/julianotoledo%2FCompartilhada*). Se aceitar o desafio, pare de ler este artigo, estude o programa e conte quantas formas diferentes de quebra encontrou: se forem **sete***, meus parabéns; caso contrário, continue a leitura e procure pela(s) modalidade(s) de quebra de que esqueceu, lembrando que as cinco, aqui descritas passo a passo, somam-se ao atraso do relógio do Windows e à elaboração de um *Key Generator*. Estudando as vulnerabilidades do **CrackII.exe**, o programador poderá impedir que o seu produto seja quebrado.

QUEBRA DO PROGRAMA COBAIA II

Verificamos que o sistema de proteção é duplo: há o registro da data de expiração e a entrada de número de série. Portanto, dois são os pontos de quebra do programa e cada um deles apresenta diversas formas de alteração.

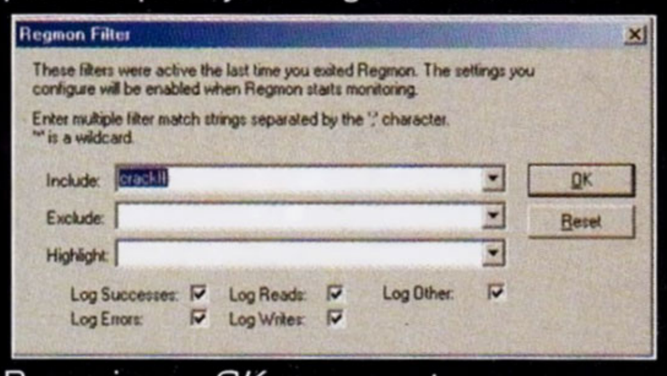
Cumpre recordarmos que o registro do tempo pode ser feito de duas formas: em tempo de instalação (o programa, já na instalação, calcula a data limite, gravando-a em algum arquivo, que será checado a cada execução) ou em tempo de execução (quando executado, o programa checa a data de instalação, calcula a de expiração e verifica se a data atual é ou não superior a ela; ou ainda, o programa registra ambas as datas: calcula a expiração, valendo-se da data de instalação, e usa a data de expiração registrada na instalação para conferir se não houve tentativa de quebra do programa; há uma terceira hipótese ainda: o programa, além de registrar as datas de instalação e de expiração, registra também a data da última execução para evitar que se volte o relógio do Windows).

Se o leitor atrasar o relógio do Windows, conseguirá burlar esta cobaia. Nem preciso dizer que isto nunca aconteceria com um programa comercial. Exatamente por isso, nem me preocupei em travar o atraso do relógio do Windows. Portanto, não o contaremos como uma forma de quebra para o programa.

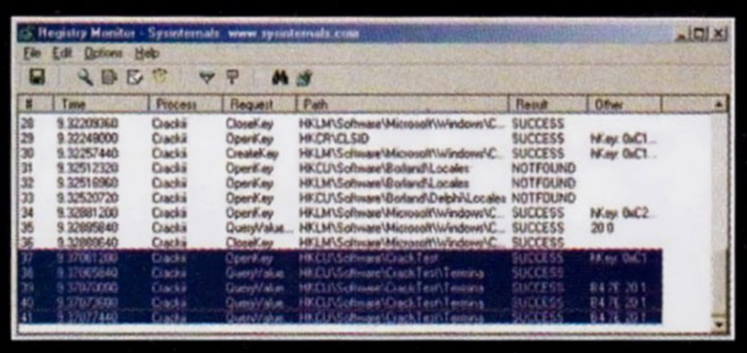
A PRIMEIRA FORMA DE QUEBRAR A COBAIA (VERIFICAÇÃO DE DATA)

O primeiro passo é quebrarmos a limitação temporal. Para isso, devemos descobrir o local em que o programa faz o registro de data (que pode ser a data de criação ou modificação – respectivamente, instalação e última execução do programa – de um arquivo qualquer criado pelo programa ou um valor do Registro do Windows). Para sabermos se o programa consegue a data, checando algum arquivo, teremos que usar um monitor de arquivos, como o **WinExpose**; se a data for armazenada no registro, deveremos usar um monitor para o Registro, como o **RegMon** (vale ressaltar, todavia, que o **WinExpose** pode ser configurado para monitorar ambos os tipos de alteração: em arquivos e no Registro). Por ser mais comum a gravação das datas no Registro do Windows, este será o primeiro alvo de nossa atenção.

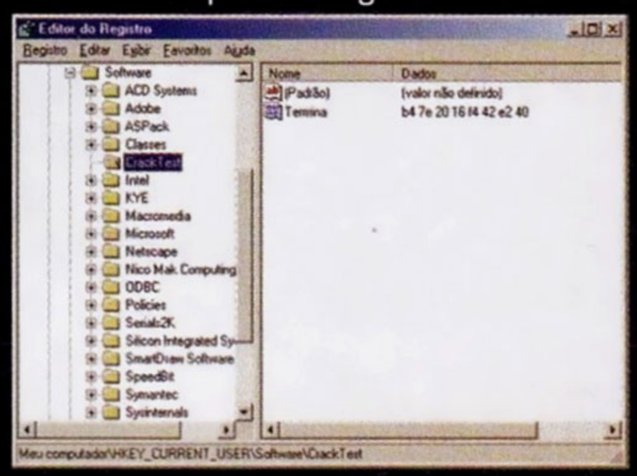
Assim sendo, abra o **RegMon** e defina o filtro escrevendo no campo *"Include"* o nome do processo que será monitorado (se quiser monitorar todas as atividades de sua máquina, digite *; para monitorar mais de um processo, separe-os por ;), da seguinte forma:



Pressione *OK* e execute o programa **CrackII.exe**. Conferindo os registros, notamos que o programa criou a chave "HKEY_CURRENT_USER\Software\CrackTest" ("HKCU" é a abreviação de "HKEY_CURRENT_USER":

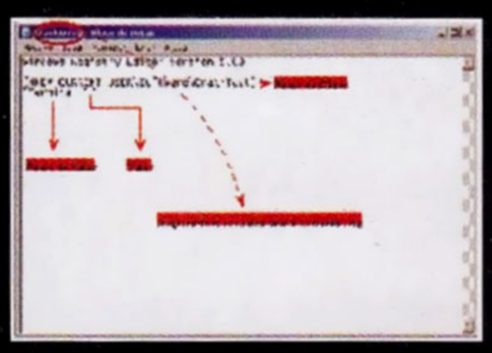


Clicando duas vezes sobre a linha #37, será aberta no Editor do Registro do Windows a chave em que ocorreram as alterações, como mostra a tela que se segue:



Para nos certificarmos de que o valor "Termina" armazena a data de expiração, faremos o seguinte teste: avançaremos a data do relógio em um dia, executaremos e fecharemos o programa CrackII e pressionaremos *F5* no Editor do Registro para que seja atualizado. Então, veremos que o valor não foi alterado (desta forma, o registro não marca a data da última execução do programa) e pode corresponder à data de expiração (registro fixo). Se a limitação fosse em número de execuções ou fosse um registro da última execução, este dado seria atualizado. Como é de praxe, avançaremos o relógio do Windows, provocando a expiração do programa e, então, apagaremos este valor (tenha cuidado ao excluir outros dados do registro, pois pode inutilizar o seu rWindow$!), selecionando-o e pressionando *Delete* ou clicando nele com o botão direito do mouse e, depois, em *Excluir*. Isto feito, executaremos o programa novamente (com o relógio do Windows ainda adiantado!) e notaremos que o programa fez novo cálculo de expiração; volte ao editor do Registro, pressione *F5* e veja que a data de expiração foi gravada novamente. Desta forma, é só esperar que o programa expire para que apaguemos o valor do Registro do Windows e o forcemos a calcular uma nova data de expiração. Não é demais salientar que se a limitação fosse em número de execuções, seguiria a mesma lógica.

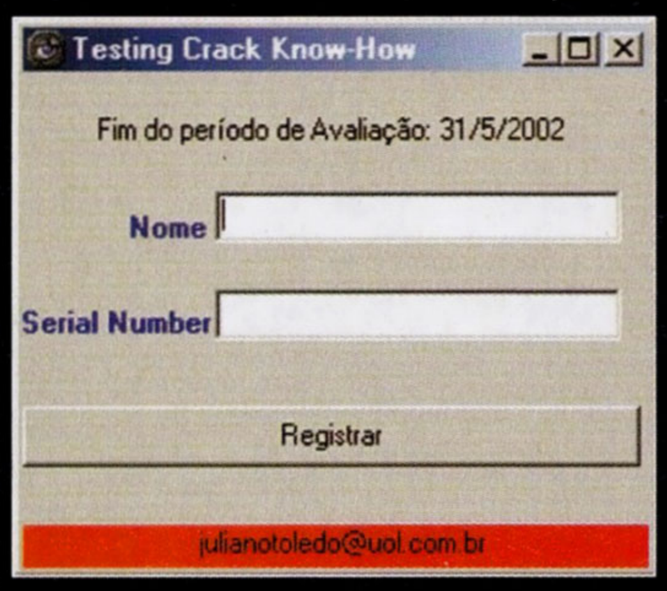
Caso o tipo de valor do registro fosse string (hipótese em que a data é criptografada), seria ainda mais fácil: bastaria apagar o conteúdo da string e criar um arquivo **.reg** para zerar a data sem precisarmos abrir o editor do registro. Isto é feito da seguinte forma:



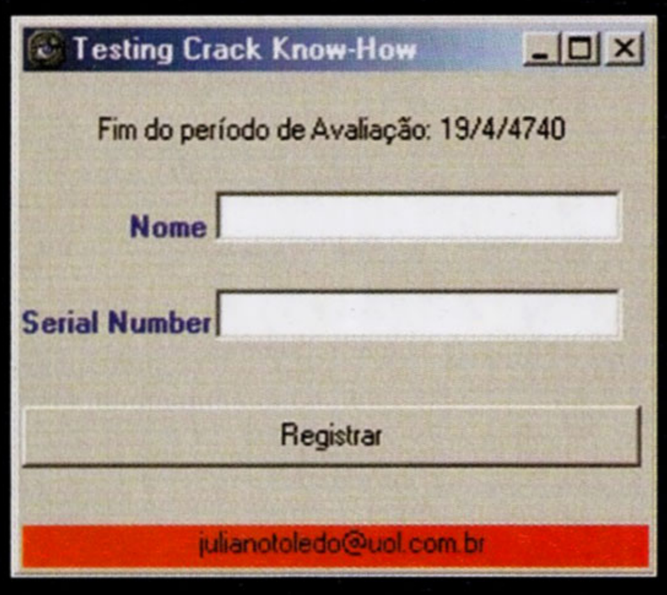
A SEGUNDA FORMA DE QUEBRAR A COBAIA (VERIFICAÇÃO DE DATA)

Atingiremos novamente o valor "Termina". Cumpre-nos, agora, fazer um programa que tente ler o valor "Termina" como sendo do tipo "date". Se tudo ocorrer perfeitamente, comprovaremos que o valor é do tipo data. Em outras palavras, faremos um programa que altere a data, acrescentando-lhe alguns séculos (à semelhança do **RegCrack.exe**, cujo código-fonte está disponível para estudos) e verificamos qual a reação do programa. Se houvesse algum problema, teríamos que procurar por algum registro da última execução. Veja o resultado:

Antes:



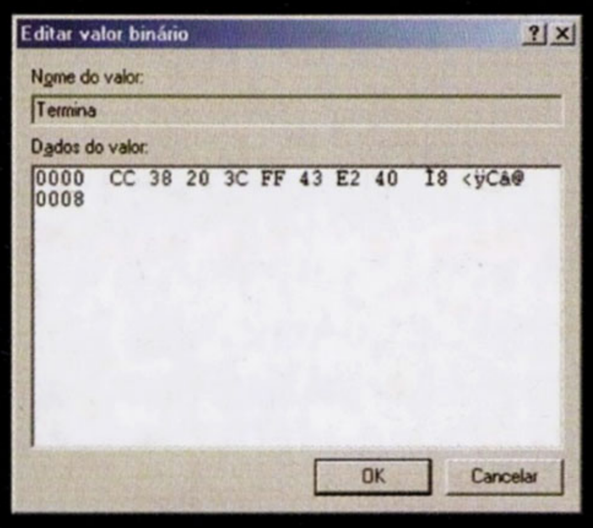
Depois:



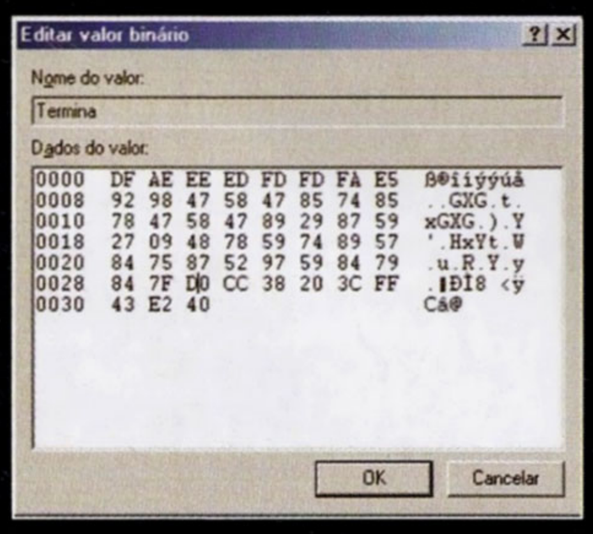
* Até 19/4/4740 acho que é suficiente (pelo menos para mim!).

A TERCEIRA FORMA DE QUEBRAR A COBAIA (VERIFICAÇÃO DE DATA)

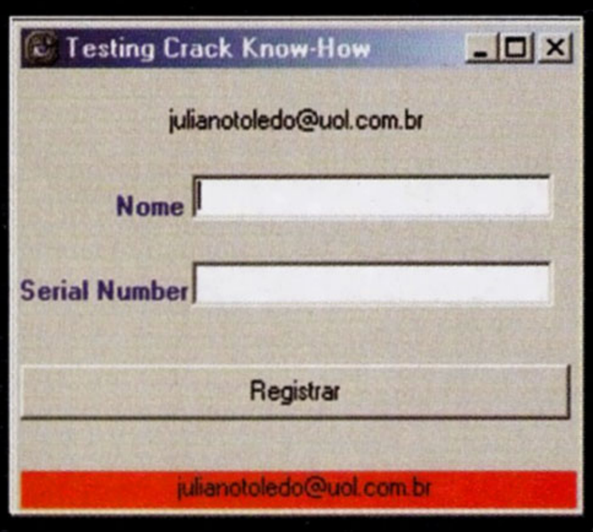
Outra hipótese para quebrar a verificação de data é forçarmos um erro na respectiva captação. Isso porque, se o programa não contiver uma rotina que preveja esta hipótese (a falha na verificação da data, seja a de instalação, seja a de expiração), terminando inesperadamente caso isto ocorra, ele nunca expirará. Teste isto (uma falha que já foi muito freqüente em programas comerciais) com a cobaia alterando o valor "Termina", no Registro do Windows (HKEY_CURRENT_USER\Software\CrackTest), clicando duas vezes sobre o valor e inserindo um monte de caracteres:



Antes:



Depois:



Resultado no programa (a indicação da data em que expira o programa não aparece mais):

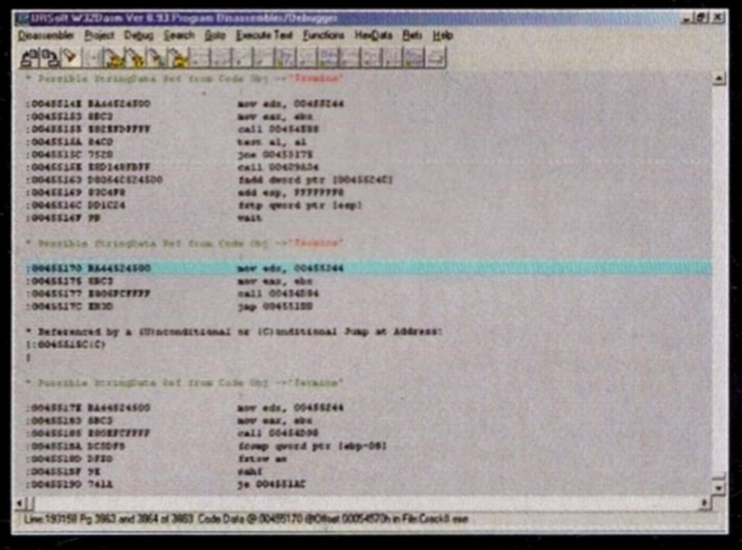
Agora podemos fazer um patch para o registro. Selecione o valor *"Termina"*, na janela do Editor do Registro, e depois clique em *"Arquivo"*. Em *"Exportar Arquivo do Registro"*, selecione o local em que será salvo, dê o nome de *patch.reg* e clique em *"Salvar"*. Abra o arquivo gerado (patch.reg) pelo Bloco de Notas e apague os caracteres que estão depois de **"Termina"=hex:** (esta é outra forma de corromper o dado do tipo data, pois uma vez mesclado ao registro originará um valor binário de comprimento zero). Isto equivale a apagar tudo o que está dentro do valor *"Termina"*. Assim, sempre que houver a necessidade de quebrar o programa novamente (seja em razão de reinstalação seja por qualquer outro motivo), basta dar um clique duplo no *patch.reg* e o programa estará quebrado, definitivamente.

A QUARTA FORMA DE QUEBRAR A COBAIA (VERIFICAÇÃO DE DATA)

Seguiremos agora pelas veredas das formas mais requintadas de quebra. Não obstante, primeiramente, ainda teremos por alvo a verificação de data, que será trabalhada mediante alterações no próprio programa. Em linhas gerais, o que queremos é a mudança do fluxo normal, impedindo que seja verificada a data de expiração do programa. Não se preocupe se parecer difícil, basta seguir as etapas seguintes e lembrar-se do que já estudou sobre Assembler no tópico anterior:

1. Abra o programa cobaia no w32dasm

2. Como sabemos que a chave do registro em que o programa armazena a data de expiração é chamada pela string "Termina", vejamos se há esta string nas referências do programa. Para isso, no menu, acessaremos *"Refs"* e *"String Data References"*, procuraremos pela string *"Termina"* e, ao encontrá-la, clicaremos duas vezes sobre ela e fecharemos a janela em que há as referências de strings. Agora estamos na tela que se segue:



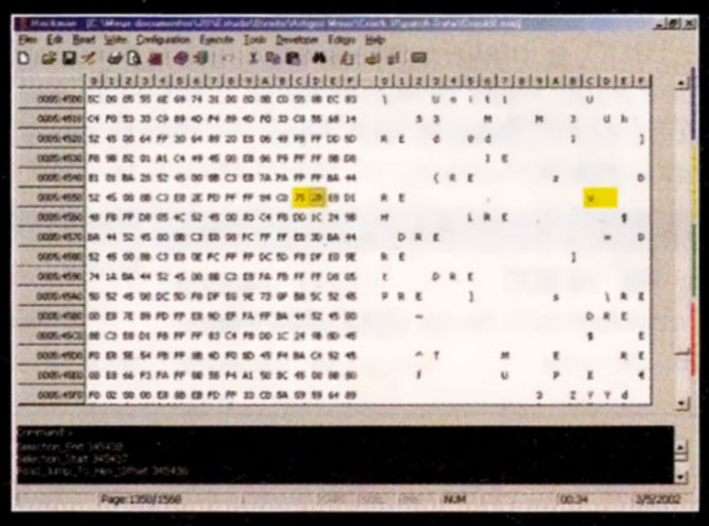
3. O conhecimento que temos em Assembler é suficiente para que descubramos qual a lógica de verificação do programa. Portanto, não tecerei maiores comentários a esse respeito. Àqueles que não desvendarem o segredo, deixo meu e-mail disponível para dúvidas. Como o leitor já deve ter notado, o trecho do código a ser alterado é o seguinte:

:00455149 call CRACKII.00454BC8
:0045514E mov edx, 00455244
:00455153 mov eax, ebx
:00455155 call CRACKII.00454E88
:0045515A test al, al
:0045515C jne 0045517E ß Mudar de JNE para JE
:0045515E call CRACKII.00409A34
:00455163 fadd dword ptr [0045524C]
:00455169 add esp, FFFFFFF8

:0045516C fstp qword ptr [esp]
:0045516F wait

4. Entendido o funcionamento do programa e levantada a hipótese de que a alteração de **JNE** para **JE** seria suficiente à quebra da verificação, cumpre testarmos isso. Para tanto, rodemos o programa dentro do próprio **w32dasm** (*Ctrl+L*), chamemos o endereço acima indicado (*"Go To Address", 0045515C, "OK"*) e apliquemos um patch (*"Patch Code", **je 0045517E***, tecle *Enter*, tome nota de como ficou o comando em hexadecimal – 7420 –, para, com isto, fazermos um patch; depois clique em *"Apply Patch"* e em *"Close"*).Agora, adiante o relógio do seu Windows em 10 anos e veja se ele expira. *Voilà!*

5. Cumpre então fazermos o patch. Para isso, voltaremos à tela principal do **w32dasm** e acessaremos o ponto que queremos modificar (*SHIFT+F12*), 0045515C. Copiaremos o código normal em hexadecimal (7520) e o offset que aparece na barra de status (@Offset 0005455Ch), conforme já se mostrou. Comparando o código anterior com o novo, temos **7520** e **7420**, portanto, o que devemos fazer é mudar o **75** para **74**. Fazendo isto pelo Hackman: abra o programa no Hackman Editor, acesse o menu *"Read"* e *"Jump to hex offset"*, digite o offset (0005455Ch) e clique em *"Jump"*. Então é só substituir o **75** da tela abaixo para **74**, ir a *"Files"* e *"Save As..."*, dar nome ao arquivo crackeado e fazer o patch do mesmo modo como fizemos para o primeiro programa cobaia.

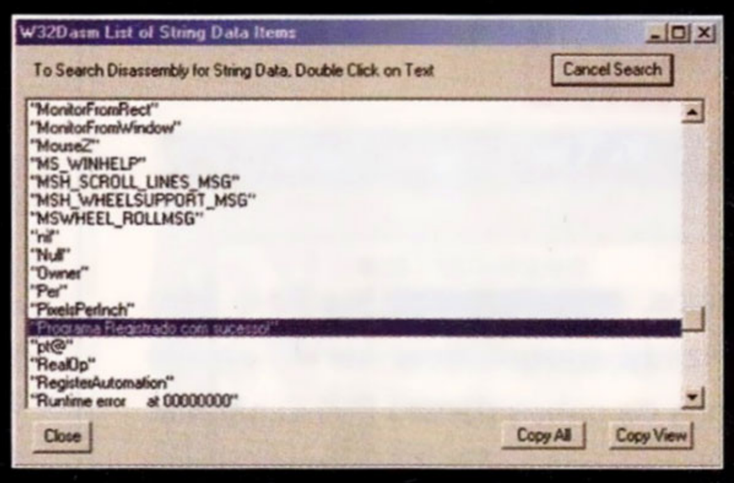


5.5 - A quinta forma de quebrar a cobaia (chave de registro)

Mas ainda nos restou um ponto a ser quebrado no programa: o número de série. Ainda que possamos usá-lo indefinidamente, pode ser que nos incomodemos com aquele pedido de registro e queiramos tê-lo em nosso nome. Para isso, seguiremos o exemplo da primeira cobaia para nos certificarmos de que o número de série não está dentro do programa. Agora, sabemos que se trata de um programa com um KeyGen interno: ele pega o nome, faz uns cálculos preestabelecidos e gera um número de série. Então, compara este número de série gerado com o que digitamos: se iguais, temos o programa completo; caso contrário, indica que o número de série está incorreto. Se quiser testar, basta inserir-lhe os seguintes dados:

Nome: JulianoCortezToledo
Serial Number: 20564744364950135053554060305047403950

Desta forma, nossos primeiros procedimentos serão dois: executar o programa, preencher-lhe os campos e solicitar o registro para que ele exiba a string que informa o erro do número serial. Desta forma, localizaremos a string no código, da mesma forma como fizemos com a primeira cobaia (no w32dasm, abra o programa **CrackII** e acesse *"String Data References"* no menu *"Refs"*). Esta mensagem de erro não foi encontrada. Quando isso ocorrer, procure na tabela de strings por alguma mensagem que indique o registro. Eis que encontramos a sugestiva string:



Acessemos, então, o código que utiliza esta string para estudá-lo. Subindo um pouco o scroll, veremos que existe uma tabela "0123456789ABC etc...", evidenciando onde encontraremos a lógica responsável pela criação dos números de série. Mas não trabalharemos com isso, pois não queremos criar um KeyGen, e sim desviar o fluxo do programa. Aplicando nossos conhecimentos em Assembler, verificaremos que o trecho de código a ser alterado é:

:00455420 mov eax, dword ptr [eax+000002F8]
:00455426 call CRACKII.00433D54
:0045542B mov eax, dword ptr [ebp-1C]
:0045542E mov edx, dword ptr [ebp-0C]
:00455431 call CRACKII.00404644
:00455436 jne 00455444 a mudar para "JNE 00455438", confirmação do registro
:00455438 mov eax, 004554E8
:0045543D call CRACKII.0042DB34
:00455442 jmp CRACKII.0045544E
:00455444 mov eax, 0045551C
:00455449 call CRACKII.0042DB34

A partir daqui, sabendo o trecho que será alterado, seguiremos tal qual no exemplo anterior: descobriremos como ficará alterado em hexadecimal (7500), anotaremos o offset (00054836h) e compararemos o código novo com o antigo, respectivamente, **7500** e **750C**, portanto, trocaremos o **00** pelo **0C**. Então, efetuaremos esta mudança no Hackman e depois faremos o patch, tudo isto à semelhança dos exemplos anteriores.

Para concluir, podemos traçar uma breve retrospectiva de nosso estudo desde sua primeira parte: diferenciamos as várias espécies de limitações (Geek #20) e as formas para extrair a limitação temporal (Geek #20); quebramos pelo **w32dasm** um programa de serial incluso (Geek #20); vimos como salvar, usando o **Hackman**, as alterações efetuadas no **w32dasm** e criar o respectivo patch (Geek #23); aprendemos o que há de fundamental em Assembler, construindo um programa elementar nesta linguagem (bastante simples, é verdade, mas o fizemos); estudamos alguns métodos de proteção e suas respectivas falhas, das quais quebramos a nossa segunda cobaia de 5 formas diferentes (zerando a contagem de tempo; induzindo o erro na captação da data; fazendo um programa que altera a data de expiração; fazendo um patch que quebra a verificação da data e, por fim, fazendo um patch que quebra a verificação do número serial). Evidentemente, restou-nos uma modalidade não comentada de crack: a construção de um KeyGenerator, isto é, de um programa capaz de gerar números seriais válidos, mas isto deixo para outra oportunidade (caso tenham por interessante o estudo de lógicas para a formação e chaves de registro e a metodologia reversa para descobri-las).

Sendo assim, espero ter atendido às expectativas depositadas neste tutorial. Meu e-mail fica à disposição dos leitores para a solução de dúvidas e aberto à manifestação de eventuais críticas e reclamações.

Juliano Cortez Toledo Penteado
julianotoledo@uol.com.br
Bacharelando em Direito
Autodidata em Informática

Cotações

Ninja!
Da hora...
Meia boca
Zuado
Exclui!



Imagem: Divulgação/Reprodução

Um gabinete que brilha

Luz neon é a grande novidade

O Solid-Tuning é um gabinete internamente iluminado por uma luz neon, algo que já está se tornando uma coisa muito habitual na montagem de um gabinete personalizado. O diferencial aqui é que o Solid-Tuning vem com a luz neon de fábrica. Suas laterais são feitas em acrílico para que a iluminação com a luz neon seja mostrada, dando assim uma aparência bem chamativa para esse case.

Ele é do formato torre-média, incluindo 5 baias 5.25 e 2 baias 3.5, possui muito espaço interno para novos periféricos e também 2 fans na parte traseira e um na parte dianteira, localizado embaixo dos slots de expansão. Portanto, com todas essas características somadas, o Solid-Tunning oferece uma ótima refrigeração para seus periféricos.

A luz neon é algo que deixa o case com um aspecto mais futurista, mas para o visual do seu computador ficar agradável aos olhos, é melhor você mantê-lo bem organizado, porque ficar vendo aquela bagunça de cabos dentro do PC não dá! Ele tem que ser bem "clean" para que o conjunto da luz neon com as laterais em acrílico fique algo bacana.

Um ponto negativo é que algumas de suas baias têm uma tampinha que esconde os drives por pura estética, e na maioria das vezes que você abre o seu drive de CD-ROM, essa tampinha se enrosca no carro de seu drive, o que realmente é muito chato... Lógico, dá pra removê-la, mas aí não fica tão bonito, pois a maioria dos drives é de cor cinza, algo que pode contrastar demais com a cor preta do case e da luz néon, que, nesse caso, é azul.

Fernando Wiek

Solid-Tuning
quanto: na faixa de R$ 300 (sem a fonte)
onde: E.T.H. Informática – (11) 3269-7276
cotação: da hora...

GRAVE O QUE QUISER, EM QUALQUER LUGAR

Com o advento do USB 2.0, o mercado de periféricos externo pode ter uma grande alta. Uma empresa que aposta há muito tempo em periféricos externos é a Iomega, que foi também uma das pioneiras no uso do USB 2.0. Seu gravador de CD-RW Iomega Predator – externo, com uma velocidade de gravação de 24x10x40, é uma solução muito prática para ir à casa de um amigo, por exemplo, e gravar alguma coisa de lá. Sem maiores complicações, é algo realmente interessante e útil. Seu único defeito é não possuir uma saída de áudio. – *FW*

Predator CD-RW da Iomega – Externo
quanto: R$ 800
aonde: www.darck.com.br ou (11) 3641-1170
cotação: da hora...

QUER LEVAR SEUS ARQUIVOS PARA PASSEAR?

HD externo sempre foi algo que deixava a desejar devido à baixa velocidade de transmissão. Mas com as novas interfaces, como FireWire e USB 2.0, isso está mudando.

Utilizando essas tecnologias, foi lancado o HD externo LaCie StudioDrive SE2100, que funciona com a conexão FireWire. Vem equipado com um HD Seagate de 60 GB, 7.200 rpm, 2 megas de cache, sendo ATA 100. Uma de suas maiores qualidades é que ele já vem com fonte embutida, dispensando, assim, o uso de adaptadores. – *FW*

HD externo LaCie StudioDrive SE2100
quanto: R$1.390
onde: www.superkit.net
cotação: meia boca

PREPARADO PARA O FUTURO

O notebook Thinkpad T23 Wireless é o novo lançamento da IBM no mercado brasileiro. Ele já vem com uma porta de rede wireless, a 802.11b, com uma taxa de transferência de até 11Mbps.

Ele é um Pentium 3-M 1.13 MHz, 128 MB SDRAM, incríveis 43 GB de HD e chipset de vídeo feito pela S3, o SuperSavage. Sua resolucão máxima pode chegar a 1600 x 1200, e infelizmente é aqui que o notebook dá suas mancadas, mais precisamente o monitor. Ele não é tão nítido como deveria ser. Mas, no resto, ele é fora de série! – *FW*

Thinkpad T23 Wireless
quanto: R$ 16.900
onde: www.ibm.com.br ou 0800-781426
cotação: da hora...

O MELHOR CUSTO–BENEFÍCIO DO MERCADO

Foi lancada pela Prolink uma linha de placas de vídeo baseada no chipset GeForce4 MX 440, que tem o melhor custo–benefício do mercado.

A Prolink GeForce4 MX 440 conta com um GPU de 128 bits, velocidade de 275 MHz, 64 ou 128 MB DDR de 400 MHz e uma saída S-Video para ligar o computador em uma televisão.

Ela não é tão boa como as placas de vídeo baseadas no chipset GeForce4 TI, mas seu preço em comparacão ao das TIs é muito mais baixo. Pra quem não tem muita grana, é a escolha ideal! – *FW*

Prolink GeForce MX 440
quanto: R$ 490
onde: www.pixelview.com.br ou (11) 287-0822
cotação: ninja!

CRIADOR DE QUADROS

Ficamos curiosos para saber porque um programa da Adobe, que está na versão 7.0, é tão pouco conhecido. Ainda por cima se este software é capaz de salvar conteúdo em PDF, HTML e XML para publicação impressa na Web e até mesmo em PDAs.

Nossa conclusão é que é necessário ter um certo conhecimento técnico na área de editoracão para utilizar o máximo da capacidade do Adobe FrameMaker 7.0. A menos que você ou seu pai tenha uma editora, o ideal é baixar um programa mais prático para cada tarefa – *Tarcila Broder*

Adobe FrameMaker 7.0
quanto: U$ 799
onde: www.adobe.com
cotação: meia boca

BOA BETA

A Netscape parece ter percebido que a solução para ganhar uma maior fatia do mercado de browser é apostar em rapidez e simplicidade. Talvez por isso a primeira beta da versão 7.0 do Netscape não traga tantas novidades e seja melhor que outras versões do programa.

Neste lancamento, também vale destacar o Tabbed Browsing, um recurso (similar ao utilizado no Opera) que permite a abertura de várias janelas de navegacão na mesma tela. Outras novidades são uma interface gráfica mais bonita e um melhor programa de e-mail. Vale a pena esperar a versão final. *TB*

Netscape7.01 PR1
quanto: grátis
onde: www.netscape.com
cotação: da hora...

PARA TODOS

Além do novo iPod, novo iMac e novidades na cobranca do ex-iTools (agora .Mac), a Macworld teve outro grande interesse para os macmaníacos e pecezistas: o lancamento do novo QuickTime 6.

Depois do sucesso da versão 5 (foi baixada mais de 100 milhões de vezes em apenas um ano), o grande atrativo do novo tocador é o codec para tocar MPEG-4, a mais moderna tecnologia para compressão de vídeo digital (para saber mais sobre isso, veja a revista *Áudio e Vídeo Digital # 5*). É verdade que o visual continua o mesmo, bem clean (já poderia mudar um pouco), mas isso não impede o programa de ser download obrigatório. *MM*

Quick Time 6
quanto: grátis
onde: www.apple.com
cotação: da hora...

O NOVO AUDIOGALAXY?

Ficamos sabendo que os órfãos do Audiogalaxy já têm uma opção para baixar MP3. Seria o Soulseek, programa grátis, sem banner e sem spyware. Ok, fomos correndo lá para ver se isso é verdade.

E o resultado foi apenas mediano. Milhares de usuários, divididos em salas por estilos musicais (incluindo uma sala "discos completos") e um chat estilo IRC, muito interessante. Mas os problemas são muitos, principalmente a dificuldade em achar artistas brasileiros e pouco conhecidos (exceto em música eletrônica) e a longa fila de espera para baixar as músicas. Por enquanto, continue com o KaZaA. – *MM*

Soulseek
quanto: grátis
onde: www.soulseek.org
cotação: meia boca

Yahoo! é POP

Programinha quebra proteção das contas yahoo.com

Você tem um endereço de e-mail do yahoo.com, não está interessado em trocá-lo e está absolutamente emp...tecido com o fim do servico POP3 grátis? Seus problemas acabaram! Há um programinha à disposicão no SourceForge que "engana" os chatos do Yahoo!, baixa os seus e-mails e simplesmente envia para quase qualquer cliente de e-mail, incluindo Eudora, Calypso, Outlook, Netscape, Incredimail e Mozilla (ausência sentida do The Bat).

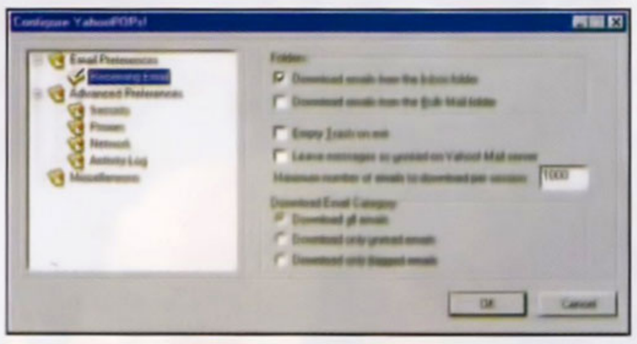
Seu nome é YahooPOPs! e ele funciona como um gateway: em um lado, é um servidor POP3 para se comunicar com o cliente de e-mail, e em outro age com um cliente HTTP para se comunicar com o servidor do Yahoo!, enganando-o. O teste mostrou que ele faz tudo com perfeicão. Na verdade, já existia algo assim antes, feito em linguagem Perl, chamado FetchYahoo, mas ele só podia se comunicar com alguns programas de e-mail. Daí a idéia para o YahooPOPs!.

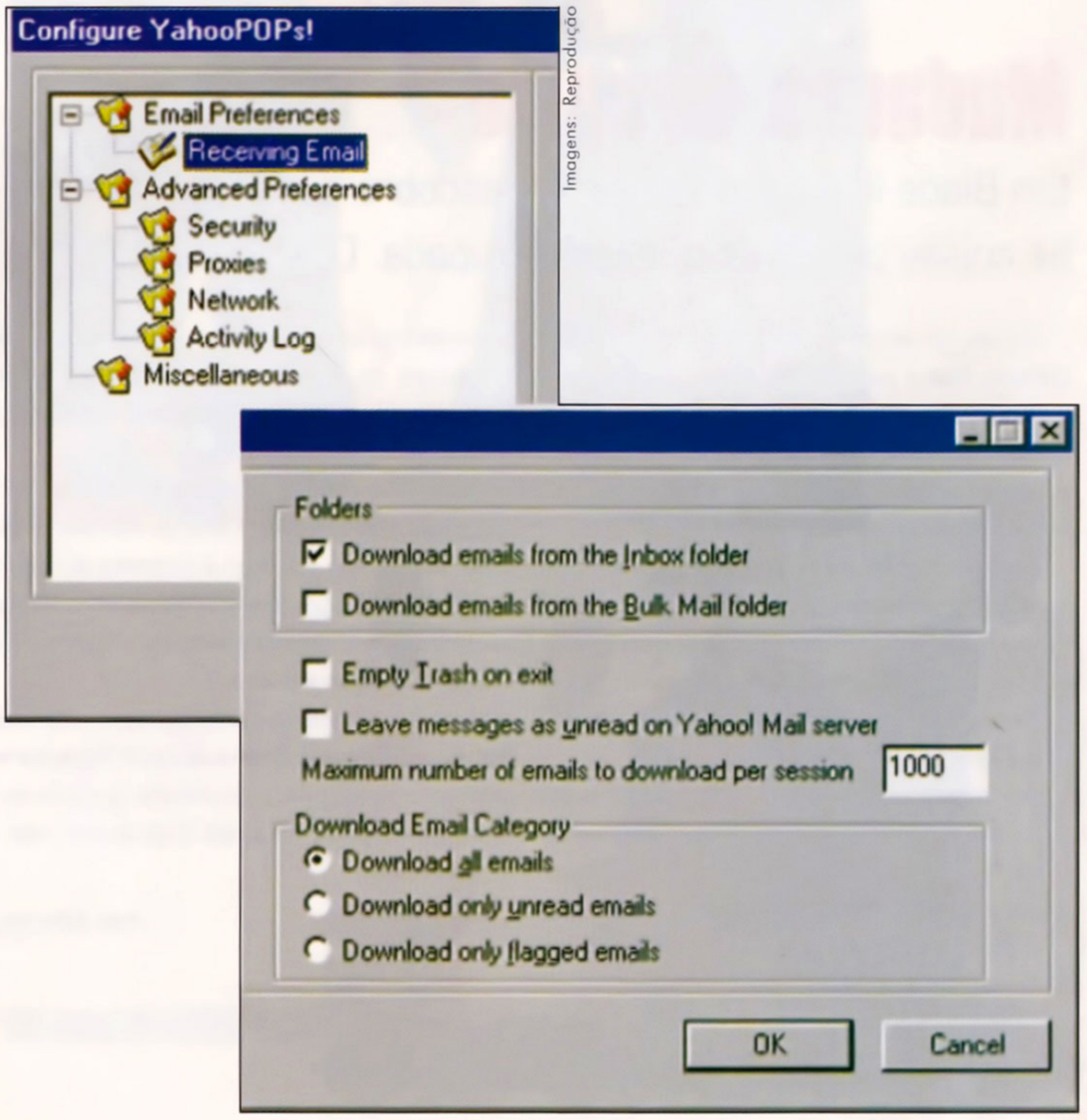
O software é leve e praticamente não é necessário mexer em sua configuração. É só acrescentar a conta do Yahoo! no programa de e-mail, com "localhost" no campo para servidor POP, e deixar que o gateway faca o trabalho. O ponto negativo é que a conexão é um pouco lenta e não funciona se você está logado com seu browser em sua conta de e-mail. Mesmo assim, vale muito a pena.

Mesmo se você tem uma conta yahoo.com.br, não deixe de conhecer e testar esse programa. Do jeito que está o Yahoo! (vide o caso do Geocities, que nem aceita mais FTP), é bem provável que logo, logo o fim do POP3 grátis chegue também às contas brasileiras.

Maurício Martins

YahooPops!
quanto: grátis
onde: yahoopops.sourceforge.net
cotação: ninja!





Imagens: Reprodução



Imagem: Divulgação/Reprodução

Mudança de rumo

Em Blade II, o caça-vampiros descobre que há coisas piores do que uma chupada. Ops!

Filmes de vampiros sempre chamaram a atenção. Não é para menos. Afinal, se tem algo interessante nessa história toda é imaginar a existência de seres que atacam pessoas indefesas, gostam de preto, andam em gangues e não são corinthianos!

Tudo bem, tudo bem. Que me perdoem os corinthianos, mas zoar foi irresistível. De qualquer forma, os vampiros também são famosos por serem incrivelmente sensuais, misteriosos e chegados em um pescocinho – o que mexe com algumas... fantasias sexuais.

Por tudo isso e por ainda conter muita ação, muito sangue e muita espada (para quem gosta), Blade foi um filme feito sob medida para cativar geeks e outras tribos, além de se constituir em uma ótima adaptação do universo HQ (Blade é um personagem da Marvel).

A boa recepção fez surgir, como era de se esperar, uma continuação – e quem apostava numa queda brusca de qualidade, se estrepou. Somando boa história, elenco competente e clima idêntico ao do primeiro filme, Blade II agrada e não deixa aquela sensação de que você jogou dinheiro fora, ao sair do cinema.

Quem assistiu ao primeiro filme deve ter percebido que Whistler – que eu não vou dizer quem é para não estragar a surpresa de quem ainda não viu – havia morrido. Neste filme, Blade descobre que o fulano, na verdade, não morreu, mas é mantido prisioneiro.

O que ele não sabe é que o dito-cujo é uma isca dos vampiros, que querem a ajuda de Blade para destruir uma sub-raça de mutantes, que ameaça os sanguessugas tradicionais. O resto, meu nego, só assistindo.

João Marinho

Blade II
onde: www.blade2.com
cotação: ninja!

EPISÓDIO I

Trekkers brasileiros já têm o que comemorar! Chega ao País, pelo canal por assinatura AXN, a mais nova cria do universo *Jornada nas Estrelas*: *Enterprise*, idealizada por Rick Berman e Brannon Braga.

A série conta o início de tudo, quando Federação, borgs e quadrantes eram ilustres desconhecidos. O motor de dobra acabara de surgir, e os terráqueos, após travarem contato com os vulcanos, ensaiavam os primeiros passos rumo ao espaço. Se vale a pena? O que você está esperando pra contatar a operadora? – *JM*

Enterprise
onde: www.startrek.com e no canal AXN
cotação: ninja!

VIVA O DESCONHECIDO

Misture os seguintes ingredientes: um astronauta perdido – americano, claro –, alienígenas estranhos e uma espaçonave viva (!). Tempere com ação, suspense e algumas pitadas de relacionamentos conturbados. O que você tem?

Se você respondeu "sucesso", bingo! É isso mesmo – e, convenhamos, trocando alguns elementos; a fórmula não é tão desconhecida. O produto atende pelo nome de *Farscape*, uma série de sci-fi que passa no canal HBO e tem tudo para conquistar nossos corações. Vale a pena conferir. – *JM*

Farscape
onde: www.farscape.com e no canal HBO
cotação: ninja!

BABA ESPACIAL

Virou regra: aparece algum scan infantil, eu faço. E, desta vez, escolhemos *Lilo & Stitch* para azucrinar nossos leitores. Mas só os mais radicais porque, por incrível que pareça, eu gostei do desenho (lá lá lá).

A história é bem Disney: um ET condenado chega à Terra, conhece uma menina e se transforma num... Bom ET. Não gostou? Mas vale um ponto pela tecnologia empregada, combinando técnicas avançadas de animação com aquarela, um procedimento que não era usado há milênios. Legal. – *JM*

Lilo & Stitch
onde: disney.go.com/disneypictures/liloandstitch/index.html
cotação: da hora...

MAIS DO MESMO

O que vem à sua cabeça ao ver as letras J e K? Se você curtiu *Homens de Preto* (MIB), com certeza, muitas gargalhadas com a dupla Will Smith e Tommy Lee Jones.

Em *MIB II*, J é um agente experiente e K, neuralizado, leva uma vida pacata nos Correios. Até que aparece a alien Serleena, com a velha história de destruir o mundo, levando a dupla a se unir novamente. Ausência sentida de Laura Fiorentino, compensada por Lara Flynn Boyle e Rosario Dawson. Dá pra rir, sim, mas o primeiro é melhor. – *JM*

MIB II
onde: www.spe.sony.com/movies/meninblack
cotação: da hora...

BARULHO DE RESPONSA

Uma das minhas bandas preferidas em matéria de pauleira está de volta com a melhor podreira dos últimos tempos. Se você já ouviu os trabalhos anteriores do FF, esqueça. *Concrete* não tem "eletronices".

É paulada pura: vocais guturais incompreensíveis, bateria descontrolada e quase sempre rápida, paredes de guitarras, baixo socado. Resumindo: um raro prazer... – *Alessio Fon Melozo*

Fear Factory – Concrete

quanto: na Web é de graça...
onde: na data de fechamento desta, só na Web
cotação: ninja!

MÁQUINA POP

Há tempos não surgia uma banda tão pop quanto o Gorillaz. Não bastasse a inovadora concepção mercadológica do grupo, as músicas ainda são boas. E para provar mais uma vez o tino pop, eis que eles lançam o segundo disco de remixes, dessa vez movido a dub. Os grandes hits do álbum de estréia estão em Space Monkeys Vs Gorillaz: Laika Come Home em versões dub-reggae para rasta nenhum botar defeito. Outro tiro pop no alvo, apesar de já ser hora de lançar músicas novas. – *AM*

Gorillaz – Space Monkeys Vs Gorillaz: Laika Come Home

quanto: R$ 30,90
onde: www.submarino.com.br
cotação: meia boca

AH, A MELANCOLIA

Sabe aqueles dias com tudo para serem feios – nublados, garoa fina, frio –, mas que por algum motivo são belos? Assim é o novo álbum dos Chili Peppers, *By The Way*. Nada de músicas pesadas ou funky, o que manda é a melancolia – canções melódicas, tristonhas de um modo californiano, e com interessantes harmonias. Triste, mas por algum motivo alegre. E os caras continuam tocando pra caralh*&! Pode investir.

AM

Red Hot Chili Peppers – By the Way

quanto: R$ 24
onde: www.saraiva.com.br
cotação: ninja!

ELETRO DO CRIOULO DOIDO

Na primeira vez que ouvi o duo francês Cassius nem liguei para a música. O que me chamou a atenção foi o vídeo doidão da música *Cassius 1999*, que parece um slide show de quadrinhos esquizo, colorido pra caramba e com um herói de HQ das antigas, o Desafiador, como personagem principal. Chapei. Quando vi o CD *Au Rêve* na Net, baixei só pra ver se os caras faziam músicas tão legais quanto o vídeo. E não é que fazem? O álbum é música eletrônica de primeira, com um pouco de dance music e clara inspiração no Kraftwerk. Se você ainda acha música eletrônica uma porcaria, esse álbum pode ser o remédio. – *AM*

Cassius – Au Revê

quanto: é só baixar na Web...
onde: www.mp3delivery.com
cotação: da hora...

A periferia contra-ataca

Racionais voltam a ensinar o que é rap.

Depois de ter ouvido *Sobrevivendo no Inferno* (álbum anterior do grupo), você compra qualquer coisa que o Racionais lançar. Pra quem esteve em coma nos últimos anos, este álbum causou uma revolução na MPB, salvando a humanidade das novas músicas do Gera Samba e colocando o rap num nível nunca antes atingido neste País.

Cinco anos depois, eles finalmente voltam ao cenário com *Nada como um dia após o outro dia*. Bom, o discurso é o mesmo, mas, quando se fala de Mano Brown, trata-se de um elogio. Falar sobre a mesmice da miséria sem usar frase feita não é pra qualquer um. O cara é um poeta, que traz de volta a idéia original do nome Rap (rhythm and poetry). Compõe músicas que fazem qualquer um parar pra pensar e fala do drama da pobreza sem autopiedade. Enquanto isso, KL Jay mostra porque é um dos melhores DJs do Brasil.

É claro que este álbum não supera o seu antecessor – e, particularmente, nem era necessário ser um álbum duplo –, mas das 21 músicas, há pelo menos 5 (*A vida é desafio*, *Negro drama*, *Vida Loka*, *Estilo cachorro* e *Eu sou 157*) que pegam MUITO e já compensam a compra

Só não se empolgue em se vestir de mano e ficar ouvindo o CD no último no seu carrinho sedan, porque titio Mano Brown não aprova.

Ah, mais um detalhe: os Racionais sugerem o preço de R$ 23,90, mas a gente comprou na Americanas por R$ 19,90...

Denise Moraes

Racionais MC's – Nada como um dia após o outro

quanto: R$ 19,90
onde: www.americanas.com
cotação: da hora...





Imagem: Divulgação/Reprodução

Guerrilha urbana

O movimento antiglobalização visto de perto

O (na época) estudante de jornalismo José Chrispiniano pode ser considerado um rapaz de sorte. No ano de 2000, foi enviado para cobrir os protestos antiglobalização de Praga, na República Tcheca. Apesar de obscurecido pelo fenômeno Seattle – quando a reunião do FMI foi desmantelada por causa dos protestos, ou pela batalha de Gênova quando a polícia matou Carlo Giuliani, militante anarquista –, a descrição de Chrispiniano é importante para quem quer entender como funciona este novo movimento (ou movimentos, já que não existe uma centralização de formas, propostas e práticas).

E o livro prima pela descrição organizativa semicaótica (mas que talvez funcione mais do que o centralismo democrático leninista) dos grupos anarco-ecológicos que dominam a luta antiglobalização. Caótica para os que estão acostumados com lideranças claras, coordenações e outras coisas assim.

E quanto menos "institucionais" são os grupos, menos estruturas organizativas eles possuem. Principalmente os Black Blocks (Blocos Negros), grupos anarquistas defensores da violência revolucionária. São estes que atacam McDonald's e cafeterias StarBuck nas manifestações. Até mesmo o termo Black Block é algo criado pela mídia para identificá-los, já que eles mesmos não se auto-intitulam assim.

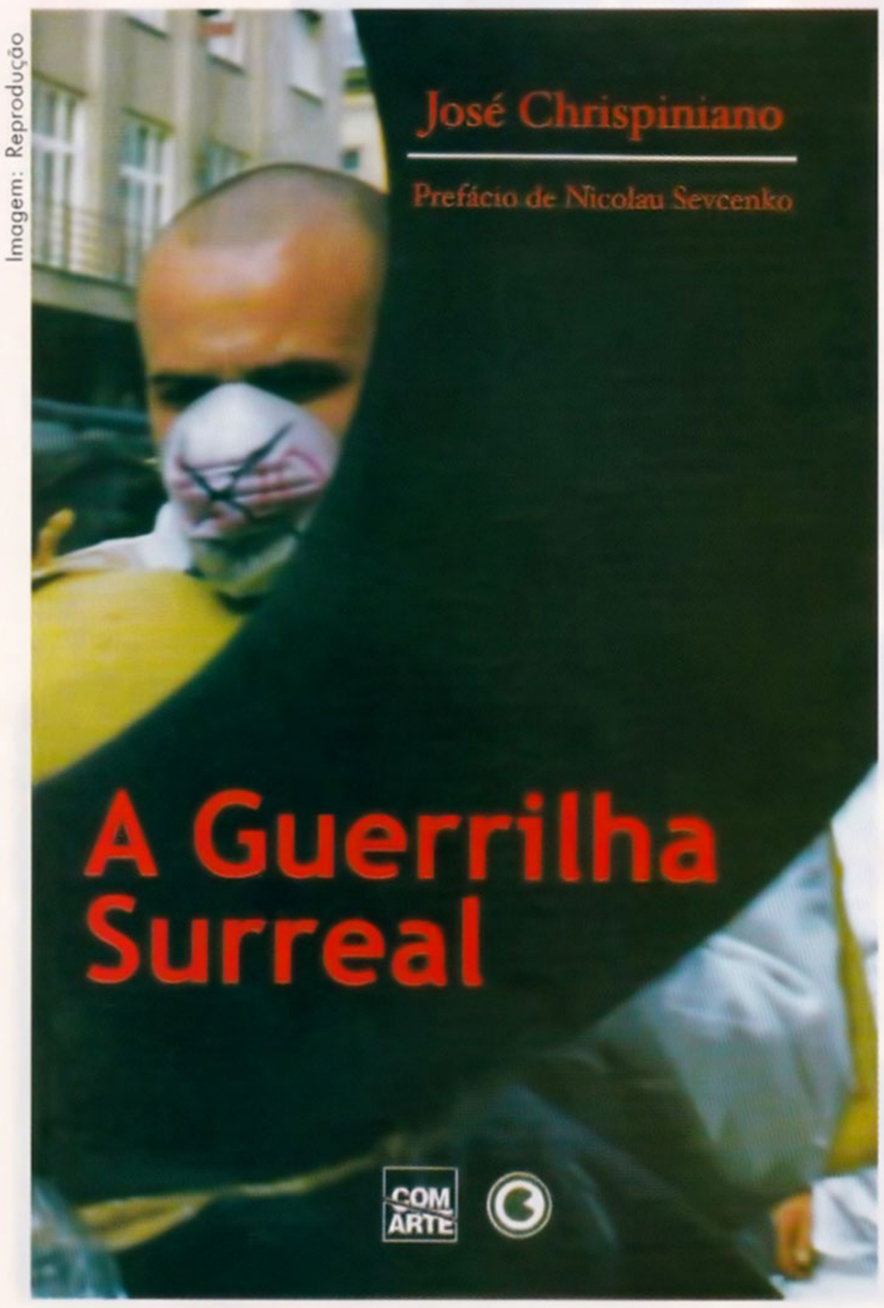
Talvez o único ponto fraco do livro seja a visão séria e isenta que Chrispiniano quis dar à narrativa. Esta isenção e "descrição dos fatos", ensinada nas faculdades de jornalismo, já está sendo questionada até mesmo na grande imprensa (e os Indymedia, cria dos exatamente pelo movimento antiglobalização, tiveram um papel fundamental nesta reviravolta), portanto não tem nenhum sentido mantê-la num livro sobre um assunto tão polêmico e apaixonante. Sobrou o jornalista e faltou o participante.

Marcelo C. Barbão

A guerrilha surreal – José Chrispiniano

quanto: R$ 29
onde: www.livcultura.com.br
cotação: da hora...

Imagem: Reprodução





SÓ NO TOTOZINHO

Você é daqueles geeks que ficaram fanáticos por futebol depois da conquista do penta? Então há um site perfeito para você exercitar novas habilidades no computador, com um jogo de embaixadas em Flash.

Mas não são embaixadas comuns. Elas são feitas com o mouse mesmo. É só encostar o cursor na bola e o jogo começa. Só que se prepare: é muito difícil controlar a danada. Eu, por exemplo, só consegui fazer dez. Há gente aqui na redação que diz ter feito trinta e o recorde registrado no site é de 913 embaixadas! Quem quebrar esse recorde, por favor, escreva para nós. E não se esqueça de contar o segredo. – *Maurício Martins*

Embaixadas online

quanto: grátis
onde: http://fire.he.net/~sonarr/sonarchallenge.html
cotação: da hora...

CONFIGURANDO O LINUX

Com o crescimento do uso das diversas distribuições do Linux no Brasil, será cada vez mais fácil encontrar livros que tratem dos vários aspectos do uso do sistema do pingüim. É nisto que aposta Adilson Rodrigues Bonan. O objetivo não é ensinar desde a instalação até o nível mais avançado, mas somente o processo de configuração. E por conseguir aprofundar-se nisso é que o livro é muito bom. Principalmente quando se leva em conta que, com as facilidades na instalação, configurar o Linux corretamente é o principal problema dos usuários mais novos. – *MB*

Configurando e usando o sistema operacional Linux

quanto: R$ 60
onde: Editora Berkeley
cotação: da hora...

O CRESCIMENTO DO XML

Muitos ainda falam que o XML substituirá o HTML. É difícil que isso aconteça entre os usuários comuns. Mesmo porque o funcionamento dos blogs mostra um outro caminho. Cada vez será menos necessário saber programar em HTML para criar e manter um site. Por isso, na minha opinião, o XML será utilizado de outra forma: como um dos mais importantes protocolos de comunicação entre diferentes devices. Em alguns lugares, ele já é amplamente usado junto com bancos de dados.

Neste livro da conhecida série de José Antonio Ramalho, encontramos o básico do XML, como DTDs, DOM e XSLT. – *MB*

XML – Teoria e prática

quanto: R$ 20
aonde: Editora Berkey
cotação: meia boca

O LADO NEGRO DA GEEK

Ok, depois de muita insistência, resolvemos mostrar as vestimentas que usamos durante o expediente, especialmente nos dias de fechamento. Sim, é ela aí ao lado, uma armadura dos soldados do Império em Star Wars. É sério! Você quer saber como fizemos isso? Vá ao site *www.studiocreations.com*, de uma firma especializada em réplicas, e veja um "how to" de como fazer sua própria armadura. Mas se você não tiver muito talento pro "do it yourself", vá a *www.studiocreations.com/howto/armorforsale.html* e veja os sites que vendem os kits prontos. – *MM*

Armaduras Stars Wars

quanto: variável
onde: www.studiocreations.com/howto/armorforsale.html
cotação: ninja!

A COISA TÁ PRETA

Absorvente feminino. Tradicionais, finos, extrafinos, internos, com gel, perfume e até completamente pretos. Sim! Preto, azulão, tição, cor de piche, assim mesmo que é a novidade.

A explicação? Uma delas é que seria perfeito para usar com calcinhas pretas. Mas peraí! Para estes casos, existe o absorvente interno e mesmo as tradicionais versões fininhas. Bom, sei lá, talvez daqui a algum tempo eu ache normal e espere a próxima coleção de inverno para saber qual é a cor da moda para os absorventes. Vai saber... – *Isis Gabriel*

Intimus Day Fit Black – Kimberly

quanto: R$ 2,50 a caixinha com 15 unidades
onde: supermercados, farmácias e afins
cotação: meia boca

DÁ UMA CHUPADINHA!

Os japoneses sempre me impressionam. Quando menos se espera, eles lançam algo perturbadoramente bizarro. Mister Mosquito é um jogo doente. Tão doente que chega a ser divertido. Você encarna um mosquito (ou uma, afinal apenas fêmeas se alimentam de sangue) e tem que estocar sangue para o inverno. O alvo: a tradicional família Yamada. A jogabilidade não é brilhante, mas inova nos controles. Além de voar, você precisa picar e sugar sangue de suas vítimas. Insano. Muito divertido. – *JA*

Mister Mosquito – para PlayStation 2

quanto: R$ 195 ou R$ 8 (a versão pirata, é claro)
onde: importadoras e pirateiros sem-vergonha
cotação: da hora...

QUE SAUDADE DA SOPA DA VOVÓ...

De 02 a 31 de julho, todo o Brasil pôde conferir as inéditas sopas do McDonald's, vendidas em dois sabores: Galinha e Feijão. Diz a lenda que a sopa de galinha vem com pedaços de frango: encontrei somente um pedaço da penosa em todo o copo térmico. Na de feijão foi pior: os prometidos pedaços de calabresa estavam lá, é verdade, mas a maior quantidade deles estava tomando banho de caldo de feijão. A cotação não foi pior porque as danadas eram gostosas. – *Rodrigo Rudiger*

Sopas

quanto: R$ 1,90
onde: nas mais de 570 lojas da rede McDonald's (mas foi por tempo limitado...)
cotação: meia boca

VIL CALDO PARDO

Têm algumas coisas que são sagradas. Para mim, o glorioso Toddynho é uma delas: carregado de cacau, cremoso, perfeito. Pois algum gênio da engenharia alimentar decidiu lançar uma versão branca da deliciosa substância láctea. Anêmico, privado justamente do que faz a bebida tão boa: a quantidade ofensiva de cacau. É como esvaziar o Vaticano, colocar umas luzes estroboscópicas e transformá-lo numa rave satanista. A palavra ruim não consegue definir essa anormalidade. – *JJ*

Toddynho Branco

quanto: R$ 2,50 a embalagem com 3
onde: mercados, missas negras e lugares de mau gosto
cotação: exclui!



Imagens: Reprodução

Scooby-Doo, vai tomar... caju!

Filminho tosco denigre as boas memórias de infância

Tenho que confessar uma coisa para vocês: eu nunca fui muito com a cara do Scooby-Doo. O conceito de um cachorro falante não me perturbava, mas como não tinha nada melhor na televisão, acabava assistindo. Muitos anos se passaram, e finalmente aparece um filme do cão falante. Caro leitor, se você tem intenção de assistir Scooby-Doo no cinema, é melhor parar de ler, pois vou revelar alguns segredos da fraquíssima trama.

Para começar, a escolha de atores foi muito fraca. Fred, interpretado por Freddie Prinze Jr., ficou simplesmente patético. Sarah Michelle Gellar, a Buffy, interpreta Daphne, que sinceramente ficou muito anoréxica para parecer verdade. Salsicha (Matthew Lillard) parece um maconheiro musculoso em larica eterna. A única atriz que presta na película é Linda Cardellini, que faz a intelectual Velma, muito mais gostosa que a original.

Scooby-Doo foi gerado em computação gráfica, e mais parece um demônio canino. Por falar em demônios, a história do filme é baseada em puro satanismo, pois capirotos devoradores de almas (eu não estou inventando não) roubam o espírito dos felizes detetives para dominar o mundo. Para piorar as coisas, o chefe dos demônios é o Mr. Bean e, dentro dele, preste atenção agora, está ninguém menos que o nojento Scoobilú, aquele sobrinho chato e desgraçado do Scooby. Para piorar ainda mais, o "fabuloso" Sugar Ray faz uma aparição, tocando com sua patética banda. Evite a todo custo.

Jocelyn Auricchio

Scoby-Doo

quanto: R$ 10 – SVCD duplo ou R$ 12 – Ingresso de cinema
onde: em todos os cinemas do País ou no seu pirateiro de confiança
cotação: exclui!

A BOLA DE NEVE DO P2P

Relembre a odisséia do Napster

Podemos dividir a história da música na Internet em *antes* e *depois* do Napster. Antes do lançamento do software, em maio de 1999, MP3 resumia-se a um punhado de arquivos-áudio ripados de um CD, mas depois do Napster o MP3 virou febre e mobilizou milhões de pessoas, provocando uma guerra com a indústria fonográfica que até hoje parece estar longe de ter um fim.

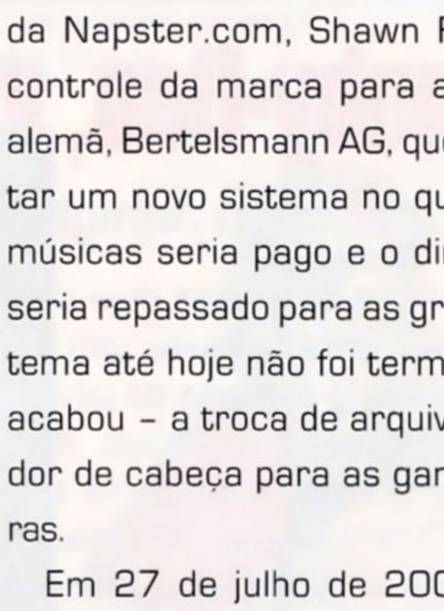
Tudo começou quando dois estudantes da Northeastern University, nos EUA, encontraram uma forma de compartilhar músicas através da Internet sem precisar de um servidor central para armazenar os arquivos.

E assim teve início a revolução do Napster, que deixou as músicas em MP3 ao alcance de todos. Inicialmente, apenas os criadores Shawn Fanning (19), Sean Parker (20) e mais alguns amigos tinham acesso a essa rede, mas em menos de seis meses o seu número de usuários aumentou tanto que a RIAA (Recording Industry Association of America) moveu o primeiro dos muitos processos judiciais que mais tarde acabariam com o software.

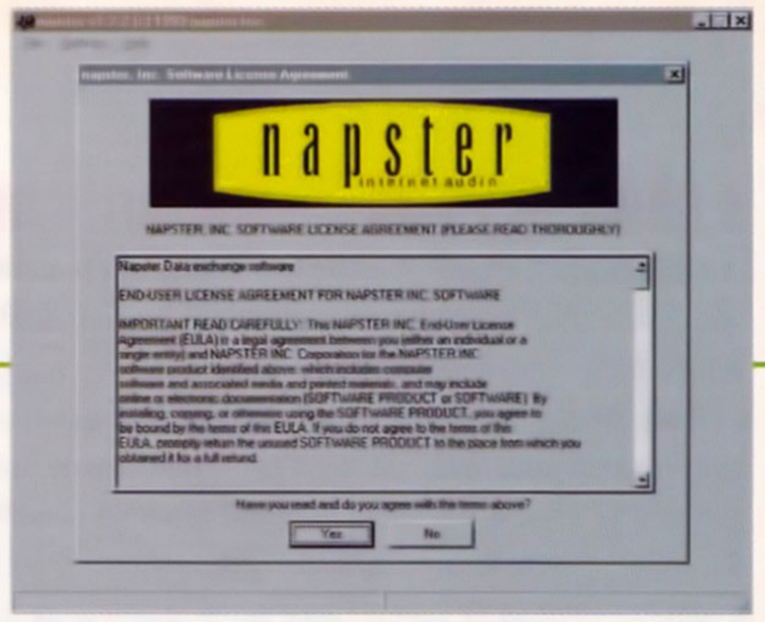
O aumento da popularidade do programa cresceu como uma bola de neve, chegando a ter mais de 38 milhões de pessoas no mundo conectadas simultaneamente pelo programa. Tudo isso despertou a ira dos gigantes da indústria fonográfica e de músicos, como o rapper Dr. Dre e a banda Metallica – a qual viria a ganhar o direito de banir 335 mil usuários da rede. A banda, não satisfeita, ainda processou diversas vezes não só o Napster como as universidades que participaram do seu desenvolvimento, e enquanto não venceu em todas as instâncias, não deu descanso para a numerosa comunidade P2P.

Em meio a tantos problemas, o então CEO da Napster.com, Shawn Fanning, vendeu o controle da marca para a gigante de mídia alemã, Bertelsmann AG, que prometeu implantar um novo sistema no qual o download das músicas seria pago e o dinheiro arrecadado seria repassado para as gravadoras. Esse sistema até hoje não foi terminado e o P2P não acabou – a troca de arquivos continua dando dor de cabeça para as gananciosas gravadoras.

Em 27 de julho de 2001, por ordens da juíza distrital de São Francisco, Marilyn Patel, o Napster encerrou suas atividades por tempo indeterminado. No entanto, nunca um simples software fez tanto barulho e juntou tantas pessoas quanto o Napster, e também nenhum foi tão inovador.



por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br



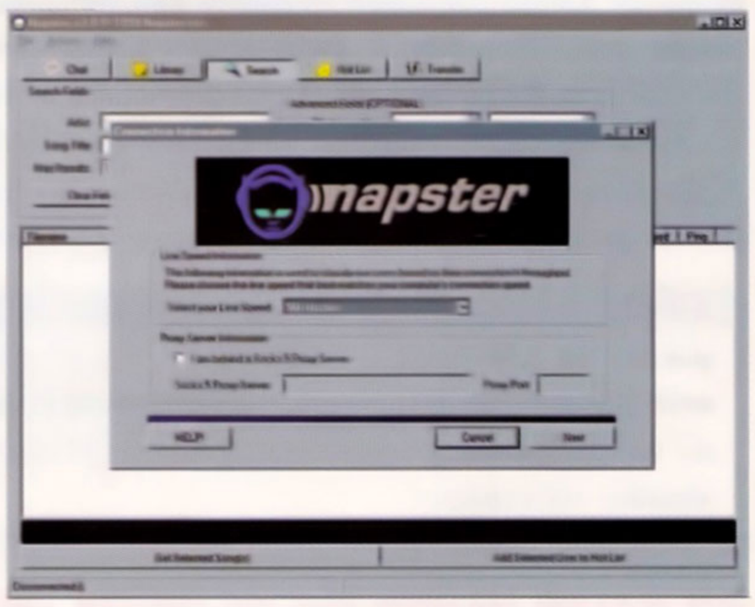
Primeira versão do Napster 05/1999



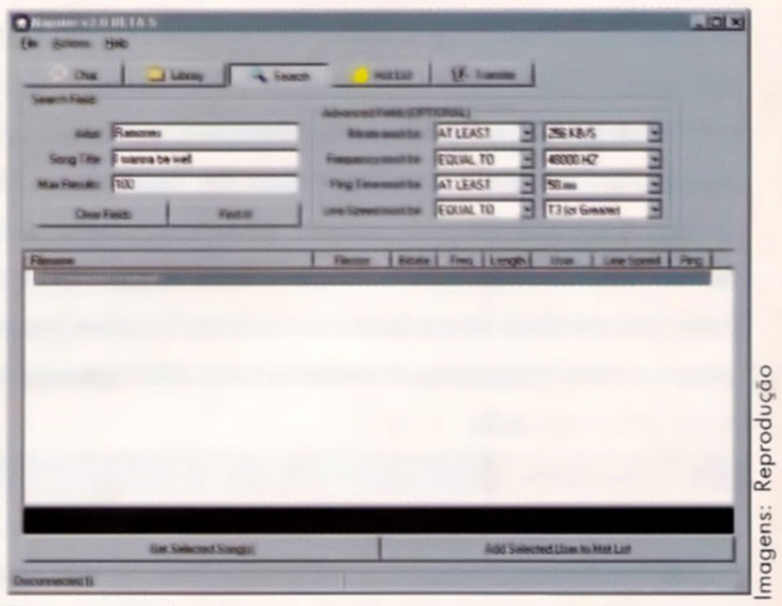
Sem patrocínios, buscavam anunciantes



Primeira aparição do mascote



Versão clássica que ficou mais famosa



Era possível achar de tudo, que saudades!

Imagens: Reprodução

GUIA DO CD



Confira os programas presentes nesta edição da Geek

Nesta edição, quatro categorias especiais para usuários de todos os níveis. Temos conteúdo para programadores, curiosos, criadores de sites e muito mais. E ainda: textos integrais do genial Stephen Hawking (incluindo o best-seller *Uma Breve História do Tempo*), tema de um dos Characters desta edição. E, como de costume, um sistema operacional completo para você.

Rodando o CD

Qualquer micro com 32 MB de RAM e um Pentium pode rodar o CD da Geek. Muitos programas, porém, exigirão muito mais da sua máquina, ao serem instalados. O CD deverá rodar automaticamente ao ser colocado no drive. Se tiver problemas, é só entrar no Gerenciador de Arquivos, onde você também poderá acessar cada programa individualmente, sem usar a interface.

A interface

O CD traz uma lista de todas as categorias, para que você tenha uma navegação tranqüila. Clicando sobre uma delas, você encontrará a lista de programas e, passando o mouse em cima de cada software, você terá a sua descrição. Temos também o Dicionário Geek, para esclarecer suas dúvidas a respeito de expressões no CD ou na revista.

O conteúdo

Quatro categorias especiais para o leitor de Geek: Python, a linguagem preferida dos programadores de alto nível; JXTA, a plataforma de desenvolvimento da Sun que promete revolucionar a informática usando o peer-to-peer; programas para Weblogs e sites dinâmicos, para você fazer da sua página uma central de notícias e informações na Internet; e a nova seção EXE.volution, que mostrará a evolução dos programas, com suas diferentes versões.

Além disso, as seções que você já conhece, com tudo para Linux, hackers, programadores, muita música, vídeos, livros, o novo ICQ Lite e os programas mais baixados, em Top Downloads. Ainda: o sistema operacional S.Ha.R.K., com kernel customizável.

Veja, nas próximas páginas, mais detalhes sobre cada programa presente no CD da Geek # 24.

PARA PEDIR SOCORRO...

Se você não conseguir utilizar algum software do CD ou se tiver alguma dúvida, entre em contato com nosso serviço de atendimento ao leitor, de segunda a sexta, em horário comercial.

Por e-mail: *atendimento@digerati.com.br*

Por telefone: (11) 3217-2626

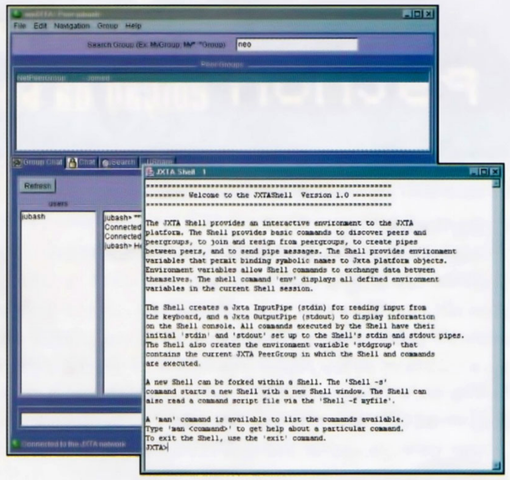
GUIA DO CD

DESTAQUES DO CD

por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br

A cobra vai fumar!

No CD que acompanha esta edição da Geek, você encontrará programas para os gostos dos mais diversos tipos de seres que habitam o mundo da informática, de usuários a geeks, do mais pacato blogueiro ao programador mais xiita. Para quem gosta de pôr a mão na massa, o especial **Python** traz tudo que é preciso para programar scripts na linguagem da cobra. Na categoria **Weblogs**, scripts RSS para criar seu próprio site dinâmico e ainda o novo e revolucionário protocolo **JXTA**. Para os adoradores do pingüim, uma caprichada seção **Linux** com mais de trinta softwares e, para quem usa o sistema do Tio Bill, os **Top Downloads** com os melhores softwares que apareceram nos últimos tempos. Já para quem está em busca de informação, na seção **E-books**, obras completas do genial físico Stephen Hawking e na seção **Inutilitários**, as obras menos geniais já feitas, afinal nada precisa ser tão sério.

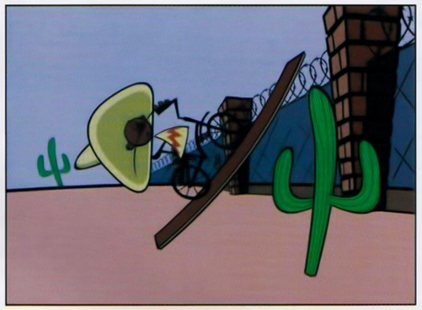


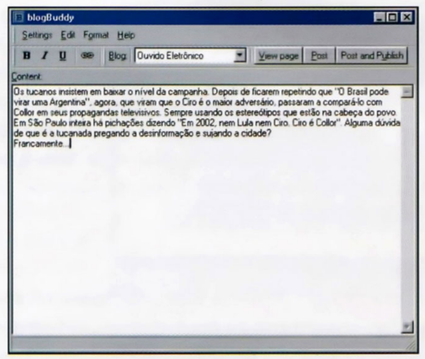
Especial JXTA
O futuro do P2P

Se quando você leu esta sigla não entendeu nada, está tudo perfeitamente normal. O JXTA ainda não é uma realidade. Por enquanto é um sonho, mas está caminhando muito rápido para se transformar no futuro das transferências baseadas no P2P. O protocolo que você pode testar cria aplicações que se comunicam com vários tipos de plataforma, como PDAs, servidores, celulares e qualquer coisa que receba dados, wireless ou não. Todas as ferramentas para desenvolver usando o JXTA estão no CD. Diga um "oi" para o futuro.

Inutilitários
La Migra! La Migra!

Desmontar, configurar e instalar o kernel do Linux é muito interessante, mas chega uma hora em que enche o saco. Quando essa hora chegar, entre na seção **Inutilitários** e jogue os games mais estúpidos já produzidos. O destaque é o jogo de ação politicamente incorreto El Emigrante, em que um mexicano tenta entrar (ilegalmente, é claro) nos EUA e é perseguido por tiras ianques. E, atendendo a pedidos, a segunda parte do vídeo que deixou as crianças estarrecidas, Pikachu in Love. O amor está no ar!



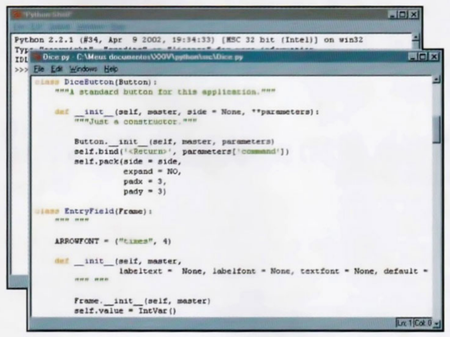


Especial Weblogs
Crie seu Blogger.com

Nesta categoria, você encontrará scripts para criar sites dinâmicos com capacidade de atualização automática e programas para postar diretamente no seu blog ou mesmo criar um blog independente do servidor ou do site. São scripts em linguagens Perl, ASP, XML, PHP e outras, todos sem nenhuma restrição de uso. Se for necessário algum compilador, é só conferir a categoria **Programação**.

Especial Python
O Mundo do .py

Com esta seleção de programas, ninguém fica na mão. Para os mais experientes, o Jython, que mistura Java e Python e exige mais conhecimento das duas linguagens. E para quem ainda não se aventurou pelas script languages, trazemos tutoriais (inclusive, o primeiro tutorial escrito pelo criador da linguagem, Guido Van Rossum) e mais de 150 códigos-fonte de programas para estudo. Uma dica vital é instalar o Python 2.2.1 antes de usar qualquer outro programa, pois ele é a base para o funcionamento da maioria dos outros.



EXE.volution: Napster
O primeiro e o melhor

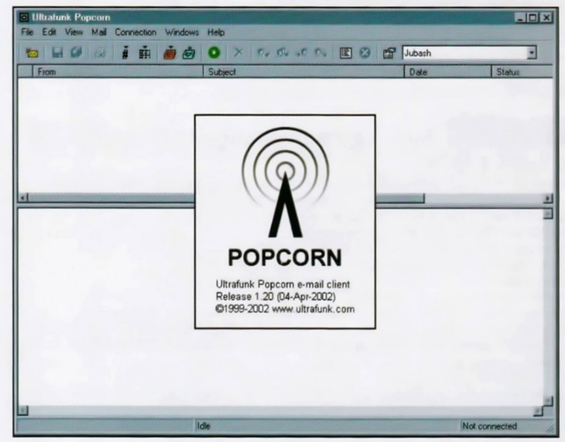
Veja toda a evolução do Napster. Ele dispensa apresentações, mas mesmo assim apresentamos uma linha do tempo com os fatos mais marcantes da sua história, na página 58. É muito legal ver a primeira versão do programa que ainda nem contava com a mascote que até hoje ninguém sabe o que era e, por que não, matar as saudades deste, que foi um dos softwares mais inovadores de todos os tempos.

Sistemas Operacionais
S.Ha.R.K.

O S.Har.R.K. é mais uma distribuição do kernel do Linux. Ela conta com uma arquitetura desenvolvida para ser altamente customizável e roda aplicações com suporte a real-time e trocas de algoritmos agendados. No CD, estão disponíveis os documentos de ajuda e o manual do usuário, além do FAQ e de um detalhado How To. Para mais informações, notícias sobre o desenvolvimento do kernel e arquivos, visite o site dos desenvolvedores: http://shark.sssup.it/index.shtml.

Essenciais
Na faixa

Alguns programas são tão simples quanto necessários. Por exemplo, um visualizador de imagens. No entanto, não faz sentido instalar o ACDSee e ocupar mais de dez megas da sua HD. Por isso, foram selecionados, nesta categoria, dois visualizadores de imagem gratuitos, muito leves e, principalmente, úteis. E para que você possa ver todo o conteúdo das outras categorias, os essenciais, em suas últimas versões: QuickTime 6, DirectX 8.1 e outros.



Top Downloads
Novos em folha

Há tempos o famoso ICQ não lançava uma versão tão boa. Os anos foram passando e as novas versões só traziam mais comerciais e mais opções inúteis.

Mas finalmente acertaram: o ICQ Lite, antes só disponível on-line, é muito mais leve e rápido que o ICQ 2002 e deixa o "instant messaging" realmente instantâneo. Seguindo a linha de quanto menor melhor, o Popcorn chega como uma ótima opção para escapar do Outlook. Ele é um cliente de e-mails completo, gratuito e com menos de 300 KB. Não existe nada com interface gráfica que seja mais leve que isso.

O novo MUSICMATCH Jukebox não sofreu mudanças na sua aparência, mas, evidentemente, está mais estável e ainda mais rápido para ripar CDs. Um CD com 15 músicas não demora mais de 25 minutos para ser totalmente copiado, com todas as informações certas e atualizadas direto da Internet.

JXTA Projeto da Sun, tocado por Gene Kan, para usar o P2P na integração de diversos aparelhos em uma mesma rede

Project JXTA (Windows) Projeto que une protocolos de n plataformas, como PDAs, PCs e servidores
Project JXTA (Linux) Projeto que une protocolos de n plataformas, como PDAs, PCs e servidores
Project JXTA (Java) Projeto que une protocolos de n plataformas, como PDAs, PCs e servidores
Project JXTA (Mac) Projeto que une protocolos de n plataformas, como PDAs, PCs e servidores
JXTA: A Network Programming Environment Artigo da Sun que fala sobre JXTA
Hello World Exemplo simples para criar uma aplicação JXTA
halu Projeto em desenvolvimento que visa à distribuição e compartilhamento de mídia
Gnovella alpha Armazene e manipule documentos de um workgroup. Requer JRE
XAgentX Engine de gerenciamento de e-mails que use um tipo de P2P, baseado no JXTA
Project JXTA Virtual Network Documento explicando a estrutura e o uso do JXTA em redes virtuais
JXTA Code Camp Tutorial que ensina developers Java a criar aplicacões P2P em JXTA
Project JXTA: Java Programmers Guide Guia com arquivos para desenvolver aplicacões simples em JXTA
JXTA Protocols Specification Texto com especificacões sobre os protocolos usados pelo JXTA
WireChat Código-fonte em Java que mostra como criar um chat usando JXTA
Getting Started Para os primeiros passos no uso da plataforma JXTA
Microsoft SDK for Java 4.0 Kit de desenvolvimento em Java feito pela Microsoft
J2RE Standard Edition 1.4 Necessário para rodar aplicacões Java em PCs

H4ck3r Log cleaners, fake mail, exploits e muito mais

Privacy Cleaner 2.3 Apague todos os rastros de sua navegacão pela Internet
Fake Mailz Para enviar e-mails anônimos com o sender que você quiser
BitchX Xploit Exploit que se aproveita de uma falha de segurança do BitchX
XORCrypt v2.1 Conjunto de programas para encriptacão
BO Client Cliente para acesso remoto em sistemas baseados em Unix
C.Y.P 2.2 Deixa seu computador totalmente protegido, bloqueando todas as acões
Hackman 7.0 Lite Software para engenharia reversa de todos os tipos de programa
GNU Netcat A famosa ferramenta para acesso remoto e administracão de redes
Big Eye 0.3 Ferramenta para Network Dump
Razorback 1.0.3 Analisador de Log que trabalha em conjunto com o Snort
R3X Scanner muito rápido e fácil de usar
SocketWrench 3.5 Crie aplicacões personalizadas do tipo cliente/servidor
Perro 1.0.5 Três daemons para logar em conexões ICMP, UDP e TCP
Agnitum Outpost Firewall 1.0.1617 Firewall que protege seu computador de intrusos
Cavaj Java Decompiler 1.1 Para "desmontar" arquivos CLASS

Essenciais Tenha o recém-lançado QuickTime 6 em suas mãos

WinZip 8.1 Compacte, descompacte e cheque arquivos comprimidos em vários formatos
ICQ 2002a Build #3728 Versão mais recente do instant messenger que conquistou o mundo
Winamp 2.80a O player para áudio, rápido e leve, que é padrão mundial
Adobe Acrobat Reader 5.5 Leitor de arquivos PDF
GhostScript 7 Interprete para PostScript e PDF
GS View Interface gráfica para visualizar PostScripts (*.ps) e PDFs
WinRAR 3.0br Programa para manipular e comprimir arquivos RAR
Download Accelerator 5.2.0 Gerenciador que aumenta a velocidade dos downloads
DivX Video Bundle 5.0.2 Plug-in para assistir a vídeos comprimidos no formato DivX
mIRC 6.02 Cliente para acessar os canais de bate-papo da rede IRC
QuickTime 6 Preview Player para arquivos MOV que suporta vídeos MPEG-4 (com instalacão completa)
Cute FTP 5.0 Mais recente versão do ótimo programa para acessar servidores FTP
Trojan Remover 4.7.4 Livre-se dos trojans e deixe seu computador seguro para navegar pela Internet
WinDriver Ghost 2.00 Para fazer backups e restaurar o sistema quando preciso
XNView 1.37 Visualizador de imagens que suporta mais de cem formatos diferentes
DirectX 8.1b Atualizacão necessária para rodar a maioria dos jogos para Windows
Windows Installer 1.1+ Para conseguir instalar programas com a extensão MSI
Fine View 0.60 Visualizador e conversor de imagens leve e gratuito
Uninstall Manager 4.10 Remove totalmente programas que você não consegue desinstalar
KFK 2.1 Para dividir arquivos grandes em várias partes. Atencão: a instalacão é on-line

E-Books As obras clássicas de Stephen Hawking, de bandeja pra você

> Stephen Hawking
A Brief History of Time Texto integral do genial físico sobre o universo e o espaco-tempo
The Begining of Time Lecture falando sobre a criacão do universo
The Nature of Space and Time parte 1 Teoria escrita pelo prof. Hawking, com ajuda de Roger Penrose (em PostScript)
The Nature of Space and Time parte 2 Teoria escrita pelo prof. Hawking, com ajuda de Roger Penrose (em PostScript)
The Nature of Space and Time parte 3 Teoria escrita pelo prof. Hawking, com ajuda de Roger Penrose (em PostScript)
The Nature of Space and Time parte 4 Teoria escrita pelo prof. Hawking, com ajuda de Roger Penrose (em PostScript)
Space and Time Warps Lecture do professor Hawking sobre warp zones
Does God Play Dice? Explicacões científicas sobre previsões do futuro
Life in the Universe Texto sobre as possibilidades de vida fora do planeta Terra
> Esther Dyson
Interview for Datagrams Entrevista da presidente da ICANN
Magna Carta for the Knowledge Age Texto sobre a liberdade de expressão na era do conhecimento
> Outros
Avancos na Realidade Ampliada E-book sobre os mais recentes avancos de relacão mundo real - mundo virtual
Black Holes: A General Introduction Estudos sobres um dos maiores mistérios do espaco - os buracos negros
Fawcett Historia em quadrinhos do site www.nonaarte.com.br

Python Pacote especial com compiladores, ferramentas, bibliotecas e tutoriais sobre esta adorada linguagem de programação

Python 2.2.1 Plataforma para desenvolvimento da linguagem
Text Processing in Python Tutorial da IBM sobre processamento de texto, usando linguagem Python
Non-Programmers Tutorial For Python Tutorial para usuarios não familiarizados com linguagens de programacão
Python Tutorial (Português) Tutorial escrito pelo inventor da linguagem, Guido Van Rossum (português)
Python Tutorial(Inglês) Tutorial escrito pelo inventor da linguagem, Guido Van Rossum (original)
Python 2.2+ for Pocket PC Versão do Python para Pocket PC
Python Imaging Library 1.1.2 Adiciona o processamento de imagens para o seu intérprete de Python
PythonWorks Pro 1.3 Editor de código e gerenciador de projetos Phyton (requer registro no site)
Mais de 150 Source Codes e Scripts Mais de 150 códigos prontos e scripts de programas desenvolvidos em Python
Boa Constructor 0.1.0 IDE para desenvolvimento da linguagem Python
PyDebug Debugger para aplicacões Python
py2exe 0.3.3 Converte códigos-fonte de .py para arquivos executáveis
YAPP Outro Python Parser System para ser compilado no Python
Pychecker 0.8.11 Detecta os bugs mais comuns em códigos Python
HAP Python Remote Debugger 2.1 Debugger que encontra erros de sintaxe em IDEs Python remotas
Dive into Python (Espanhol) E-book que estuda bem a linguagem Python e suas aplicacões, com exemplos
Dive into Python(Inglês) E-book que estuda bem a linguagem Python e suas aplicacões, com exemplos
Python Reference Manual Documento de referência para desenvolvedores Python (em PostScript)
MySQL for Python Para criar aplicacões em Python com suporte a banco de dados do MySQL
PyXML 0.7.1 Conjunto de ferramentas para criar aplicativos XML em Python
SWIG (Windows) Compilador que permite usar script languages em projetos feitos em C/C++
SWIG (Linux) Compilador que permite usar script languages em projetos feitos em C/C++
ActivePython 2.2.1 (Windows) Plataforma para desenvolvimento. Requer Windows Installer 2.0 ou superior
ActivePython 2.2.1 (Linux) Plataforma para desenvolvimento em linguagem Python
Jython 2.1 Linguagem que mistura as linguagens Python e Java
Visual Python 1.2 Desenv. integrado com Python e .NET. Requer Win. Installer 2.0 e Visual Studio
jEdit 4.0 Compilador para dezenas de linguagens, inclusive Python (vem com manual)
Java 1.4 Máquina virtual Java para uso e desenvolvimento de scripts
Python 2.2.1 Documentation Documentacão oficial do Python em versão PDF
Komodo 1.2.5 Para desenvolvimento de script languages. Requer Win. Installer 2.0 ou superior
4Suite (Windows) Conjunto de ferramentas e bibliotecas para desenvolvimento em Python
4Suite (Linux) Conjunto de ferramentas e bibliotecas para desenvolvimento em Python

Linux Mais de 30 programas para a sua plataforma preferida

Compupic 5.1 Excelente editor de imagens
Vexira Antivirus 2.0 Antivirus para estacões de trabalho Linux
Abi Word 1.0.2 Nova versão do processador de textos mais popular do Linux
MSC GZip Versão do compactador de arquivos GZip
Secure FTP 1.6 Para se conectar a servidores FTP com segurança máxima
FISH Install Shield 0.10 Torna mais fácil o processo de instalacão de programas em RPM
Imini Messenger 0.9.4 Comunicador instantâneo compatível com ICQ, AIM e outros
IsinGlass 1.26 Aumente a segurança da sua conexão com um firewalking script
htEdit 1.3 Cria e gerencia arquivos-senha do tipo .htaccess e .htpassword
Tonto 1.099 Interprete para linguagem Pronto e editor de arquivos CCF
Cloxten 1.3.1 Alarme digital que pode ser programado para tocar diante de vários eventos
MD5 C++ Implementation 1.02 Algoritmo para C++ que implementa mensagens do tipo fingerprint
Network Time Protocol (NTP) Para sincronizar seu relógio com seu país e o mundo
Scsh 0.62 Shell de Unix para Scheme embutido
Juniper Firewall Toolkit 1.0 Conjunto de ferramentas para criacão de firewall
KWhois-RH 1.1.6 Cliente Whois para KDE
Angel Network Monitor 0.7 Monitora os micros de uma rede com avancadas técnicas de segurança
Free GNU Pascal Compilador para linguagem Pascal inteiramente gratuito
Larswm Gerenciador de janelas baseado no 9wm
Anjuta IDE C/C++ Ferramenta de programacão avancada para GTK e GNOME
PSlib for PHP Classe PHP para geracão de arquivos PostScript
LESP 1.0 Ferramenta gráfica para configurar servidores DNS, Samba, Apache e Squid
Papillon Instalador gráfico para Linux, baseado em Java
KPreg Grava e salva suas senhas, preenchendo formulários mais rápido (para KDE)
DrScheme 200 Ferramenta para programacão cheia de opcões especiais e suporte a plug-ins
Komba 0.71 Front-end para KDE que permite navegar por redes locais de maneira rápida
Fluxbox 0.19 Gerenciador de janelas tipo X11, projetado para ser rápido e estável
Gruntspud 0.0.2 Cliente gráfico para CVS
COPS 104+ Analise o tráfego e a segurança de redes e conexões com a Internet
fnord HTTPD 1.4 Pequeno servidor HTTP
Tapestry 2.1 rc1 Ferramenta rápida e robusta para o desenvolvimento de aplicacões para a Web
CSV 2 TXT 1.0 Converte arquivos Perl CSV para formato texto

Sistemas Operacionais Conheça o S.Ha.R.K., instalando o sistema completo e aprendendo com os tutoriais

S.Ha.R.K. Sistema operacional completo com kernel customizável para várias aplicacões
Dos Packages Pacote com DOS Utilities e com o Snapshot do S.Ha.R.K.
F.A.Q. As respostas para as perguntas mais comuns sobre o S.Ha.R.K. (em PostScript)
User Manual Manual do usuário explicando todas as vantagens do S.Ha.R.K. (em PostScript)
How To Guia ensinando a compilar o kernel do sistema (em PostScript)

Top Downloads Nesta edição, o novo Apache, o esperado browser anticensura Peek-a-Booty e o novo ICQ, totalmente "lite"

Apache 1.3.26 Mais recente versão do servidor Apache para Windows
ICQ Lite Alpha Build #1019 Versão muito mais leve e rapida do ICQ, sem tantos comerciais e certas opcões
Peek-a-Booty 0.7.5.3 Mecanismo contra a censura na Internet (leia o arquivo UserInstructions.html)
Nero Burning ROM 5590 Nova versão do melhor software para gravacão de CDs. Versão demo
CPU Idle 5.9 Economize energia e faça o hardware trabalhar melhor
DVD Genie 4.1 Mude o código de área dos seus DVDs
FreeZip 2.3 Software leve e gratuito para visualizar e compactar arquivos ZIP
Gasser Chat 0.05 Instant messenger repleto de animações e cores nas mensagens
Popcorn 1.20 Cliente POP3/SMTP para enviar e receber e-mails. Gratuito e com menos de 200 Kb
HyperSnap-DX 4.51.01 Para capturar telas de DVDs, jogos e muito mais
Internet Download Manager 3.05 Gerenciador de downloads que está agradando muitos usuários
Lyrics Search Base Busca letras e musicas de qualquer artista pela Internet
MediaSeek 0.54 Programa P2P, no estilo do Audiogalaxy, que baixa arquivos de áudio e vídeo
MusicMatch Jukebox 7.2 Tudo para áudio: gravacão, conversão, gravação de CDs e gerador de playlist
Newz Crawler v1.2.1 Fique por dentro das últimas notícias, vindas diretamente de sites e newsgroups
Opera 6.04 Nova versão do browser alternativo
Soul Seek 135 Cliente para redes P2P que promete dar dor de cabeca para as gravadoras
Speednet 5.1 Para aumentar a velocidade da sua conexão com a Internet
TetriNET 2 Dispute partidas on-line de Tetris contra até 3 adversários, simultaneamente
WebZip 5.0 Copie todo o conteúdo de sites da Internet para o seu computador

EXE.volution A história dos programas clássicos, ao vivo e em cores

Napster 1.2.2 A pré-histórica versão do Napster, que ainda nem tinha o mascote
Napster v2.0 Nesta versão, o Napster comeca a ganhar a aparência com a qual ficaria famoso
Napster v2.0 Beta 3 O Napster ainda procurava anunciantes, e o logo estava bem mal feito
Napster v2.0 Beta 5 Esta foi a versão mais baixada e mais famosa do programa de P2P
GNapster 1.5.0 Um clone do Napster feito para GTK-Linux
Manual do Napster para Mac PDF com instrucões de uso do Napster para Macintosh

Além do PC Especial com mais de 30 programas para Palm OS, sem esquecer do Mac e do Pocket PC

> Palm OS
AAEdit 0.7 Editor para games como o SimCity e PocketCity
Ampuman 1.1 (Color) Uma nova e melhorada versão do clássico HangMan
Base Cover 1.2 Organize suas datas profissionais e pessoais com apenas um programa
My Bills 4.4 Para calcular as suas despesas mensais
Controle de Cartão de Crédito 1.1 Software em português para controlar os gastos com o cartão de crédito
Blue Paste 1.0 Programa simples para transferir texto do PC para o Palm
Data Keeper 1.01 Salve todas as suas informacões pessoais em um só lugar
DateBK5 IconSet Deluxe Colecão com mais de 500 ícones para DateBK4/5
Apology for the Devil Leia alguns capítulos deste polêmico e-book, que foi proibido em vários sites
Diceman Jogo de dados muito legal, com várias opcões interessantes
emNumerology Saiba mais a seu respeito usando a numerologia
AW English Pronouncing Dictionary 1.3 Ensina a pronunciar corretamente as palavras da língua inglesa
Fun Calculator Calculadora leve, com sons nas teclas
Smart Guest List Manager Para criar listas de convidados para festas e eventos
Guinea-Export 1.0 Utilitário da linha GuineaLOG para exportar dados
LaunchThis! Impede que as aplicacões fechem quando um cartão de memória é desconectado
Learn! (Englsih Version) Para aprender palavras e expressões em várias línguas
Mañana Gerenciador de datas flexível, que permite adiar compromissos
Movie Guide Armazene todas as informacões sobre seus filmes preferidos
Photogather Visualizador de imagens
Pharaoh Jogo no estilo Tetris e Columns, que é simplesmente viciante
Read Them All 1.81 Para ler vários tipos de documentos
Perfect Shooting 1.2 Jogo de tiro que garante horas de diversão
ShopList 2.0 Para fazer listas de compras mais organizadas (software em português)
Sigma Divertido jogo no estilo puzzle
SongBook 1.0 Gerencia sua colecão de músicas, armazenando e organizando informacões
Space Lifter Defenda o planeta Terra neste jogo de tiro espacial
Space Lifter Level Editor Editor de fases para o jogo Space Lifter
Sync Fixer Corrige falhas do Hotsync
Teal Lock 4.16 Software para deixar seu Palm com protecão máxima
Uninstall Hack 1.59 Evita problemas de conflito e deixa seu Palm limpo
> Macintosh
OmniWeb (OS X) 4.1 Browser que é um dos mais conceituados pelos macmaníacos
Secure FTP (OS X) 1.6 Acesse servidores FTP de uma forma rápida e segura
Neo 625 Cliente que acessa a rede de troca de arquivos do KaZaA
Myster 3.0 Mais um software de P2P inspirado no KaZaA
Omni DiskSweeper Para ter mais organização e ganhar espaco no seu HD
>Pocket PC / Windows CE
2002 Pocket Curling (MIPS) Possivelmente, o primeiro jogo de curling para portáteis
Mini Dogfight 1.1 Jogo do tipo simulador de vôo em 3D
Electrical Reference Guia de referência para eletricista e afins
Mobile Administrator Acesse e administre uma rede usando seu portátil
GenGisCad (ProCad) 1.6 Faça desenhos na telinha do seu PocketPC
HandyDB Manager 3.0 Visualize, edite e crie tabelas de banco de dados

Weblogs Tudo o que você precisa para criar um blog que é mais que um simples diário pessoal

Addendat 0.6 Script em CGI para atualizar sites como se fossem blogs
Asrye Journal 2.5 Guarde idéias em um jornal pessoal que protege as informações com criptografia
blog Version 1.2 Programa em Java para criar seu proprio sistema de weblog
Blog Buddy Poste no seu blog direto do Windows, sem precisar entrar em nenhum site
CocoBlog 0.0.6 Serviço de weblog baseado em servidores Apache Cocoon. Feito em Java
Facto System 1.1 beta Projeto em ASP que permite criar páginas com atualizacão automatizada
Scoop 0.8 Script em Perl para gerenciamento de weblog
Fullxml 2.1 Gerenciador de portal feito em XML para atualizacões automáticas e rápidas
Grinder 2.8.3 Aplicacão em XML para postar e comentar posts no seu blog
iBlog 0.8.3 (Mac) Atualiza os posts do seu blog, diretamente da tela do seu Mac
The Roller Weblogger 0.9.3 Aplicativo em Java para criar blogs em suas páginas
Roller Tools Ferramentas para melhor utilizacão do Roller
WheatBlog 01b Sistema desenvolvido em PHP e MySQL para gerenciar conteúdo de sites
RadioUserLand 8.01 Crie e atualize os posts do seu site, direto do seu desktop
SiteSeed 1.2.1 Script em PHP para gerenciamento de conteúdo de um site

Vídeos Chore de rir com o amor canino pelo Pikachu e com Steve Martin em Flash

Pikachu in Love Depois de ser humilhado, Pikachu e Punchie descobrem o amor
Transformer Eles estão voltando, mais modernos e mais legais que nos anos 80
Jedi Gift Veja o que acontece quando uma criança ganha um light saber jedi de presente
Morto, the Magician Um mágico que não costuma se importar muito com seu staff
Pegadinha (mesmo) Uma pegadinha, no sentido mais literal da palavra
Violência Gratuita Veja a reacão de um leitor insatisfeito em uma noite de autógrafos
Quem disse que Mac não trava? Este vídeo derruba o mito de que os computadores Macintosh nunca travam

Inutilitários Simulador de varal? Isso é que é inutilidade...

El Emigrante Tente escapar da polícia de imigracão americana, controlando um mariachi
LEGO Minimizer Construa sua miniatura usando os famosos e quadrados bonequinhos de LEGO
Simulador de Varal Simulador educativo exclusivamente para o público feminino
Kangoo vs. Kangoo Dois pobres cangurus em uma luta incansável (para dois jogadores)
Majestic Destrua sem dó todos os inimigos que aparecem na tela
Bogan Surf Se você é um prego, tente surfar pelo menos no Flash

MP3 Música eletrônica e metal independente

> **Dexter** Mistura de estilos de música eletrônica, influenciado pelo UK Garage e Breakbeat
Control Breaker/My Groove (Bossa Mix)
> **Dragster** Metal rápido e pesado, para matar a saudades dos bons tempos do Metallica
Break Down/Why do you kill when you can save lives?
> **Hi-Fi Riptide** Techno com influências de UK Garage e Drum'n Bass
I'm going to BassLand/Hated On By Suckerz
> **Bones** Confira o som deste DJ inglês que mistura vários estilos
Intergalactic Superstar/Imagine

Programação Todas as ferramentas que você precisa para escrever seus programas estão aqui

!Perl-Express 1.1 Aplicacão leve e rápida para programar em Perl
Active CreditCard 1.0 Programe seu site para realizar vendas on-line. Requer servidor com suporte ASP
ActiveBundle E-Commerce Edition 2.0 Ferramentas para e-commerce. Requer servidor com suporte ASP
ActiveProfile 1.3 Adicione várias opcões customizáveis para seus projetos ASP
AfalinaSoft XL Report for Delphi 5 Gere detalhados relatórios para projetos feitos no Delphi 5
Anfy Java 2.0 Adicione efeitos especiais nas imagens do seu site
Applet Menu Factory 1.0 Crie menus interativos e customizáveis para suas aplicacões em Java
AppletFile 2.5 Crie sites que aceitam uploads e downloads. Requer servidor com suporte ASP
ASPLightning 1.2.1 Melhore projetos em ASP e não permita cópia. Requer MSVB 6.0 sp4 ou superior
Code-Lock 2.03 Permite criar programas shareware que destravam com um código
Db Analysis 1.0 Deixe seus BDs do Access mais fáceis de usar. Requer Access 97 ou superior
EMS MySQL Manager 1.76 Para editar bancos de dados do MySQL
ActivePerl 5.6.1 Desenvolva scripts Perl. Requer Windows Installer 2.0 ou superior para instalacão
ActiveTcl 8.3.4.3 Plataforma para desenvolvimento de scripts Tcl/Tk
IndigoPerl 5.61 IDE para desenvolvimento de scripts em Perl
Open Perl IDE Interface gráfica que auxilia na programacão de scripts em Perl
nsPerl Distribuicão de Perl com algumas vantagens muito interessantes
Picking Up Perl Documento com informacões sobre programacão em Perl
Parrot A script language que une qualidades de várias outras linguagens
FlexGridEditor 1.1 Comando ActiveX que permite criar planilhas editáveis
iCodeRepository 2.19 Aumente sua produtividade com este gerenciador de códigos-fonte
JadeIDE for Java 3.0 Interface gráfica para editar aplicacões Java
JiveLint 1.21 Analise e melhore a sintaxe dos códigos de suas aplicacões Java (tipo DOS)
Klik SizeLib 1.0 Cria programas que não dependem da resolucão de vídeo do usuário
Miracle C Compiler Compilador para desenvolvimento no padrão ANSI
ODBC2ODBC 1.0 Exporta dados de um aplicativo ODBC para outro
PHPEd 2.6 Para criar e editar aplicacões em PHP
RapidSpell .NET 1.2 Adicione um corretor ortográfico em seus projetos .NET
SimulaWorks 1.0 Emulador de linguagens que usa diversas técnicas para criar loops e rotinas
Softinabox Script Engine 0.3 Para criar e editar scripts para servidores SQL
SQL*Lite 2.6 Versão mais compacta e leve dos bancos de dados SQL do MySQL e Oracle
Studio Complete 1.0 Add-in para o Visual Studio .NET
Zeus for Windows 3.70 IDE para programar em várias linguagens, inclusive C/C++, Java e Perl

Informática, Tecnologia e Conhecimento.

DIGERATI editorial

Conheça as publicações da Digerati Editorial

AVANÇADO INTERMEDIÁRIO INICIANTE

GeeK

A GeeK é uma alternativa para os interessados em nos avanços tecnológicos e seus efeitos.

PC Linux

A PC Linux busca desvendar os aspectos técnicos deste sistema alternativo.

H4CK3R

A revista Hacker é porta-voz e formadora da elite hacker em sua busca por conhecimento.

DVD-ROM

Tecnologia e entretenimento

A revista DVD-ROM é a primeira a oferecer este tipo de mídia, com 9GB de informação.

PC Brasil

O guia completo, ideal para profissionais que querem se informar sobre novas tecnologias e softwares.

The WebMasters

Publicação ideal para quem se envolve diretamente com Internet, principalmente profissionais.

Portáteis

A revolução digital chegou com dispositivos móveis. Para usuários que fazem parte desta revolução.

DIGITAL áudio·vídeo

A digitalização de sons e imagens revolucionando a produção de filmes e músicas.

e-Learning

A educação à distância por meio de computadores, redes digitais e tecnologia de ponta.

interligada

Com as últimas novidades sobre tecnologia e informática para a mulher do século XXI.

TOP GAMES EVOLUTION

Uma revista feita por jogadores para jogadores - nada resume melhor o espírito da TopGames.

Meu Computador

Para os que querem usar o computador para facilitar tarefas e proporcionar diversão.

Click

No trabalho e em casa. Revista para usuários iniciantes e intermediários com várias dicas.

Selecione as revistas que você deseja receber em casa

Frete grátis para todo Brasil! Aproveite.

Para uma relação completa de nossas revistas acesse www.digerati.com.br



Comprar ☐ **Geek 1**
CD-ROM com mais de 50 programas
Edição de colecionador
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek 7**
Hackers! Uma coleção de softwares no CD + Corel Linux, e-books, MP3...
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek 9**
A arte de gravar CDs: manual e seleção de softwares no CD + 130 cursos completos
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek 10**
Desmonte seus softwares, Peer to Peer, Hardware, Modelagem 3D e voz
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek 11**
Tudo sobre DVDs, Destravamento, Cracks + Linguagem C e Cavalos de Tróia
R$ 9,90



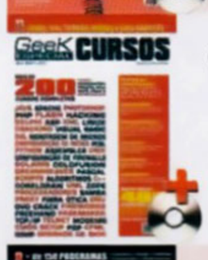
Comprar ☐ **Geek 19**
Edição histórica: C e C++, criação de games, Slackware. No CD: 300 softwares
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek 20**
Monte seu próprio sistema operacional, crie robôs virtuais, aprenda a haquear o Dreamcast
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek Especial 4**
Aprenda a montar seu próprio computador + CD com coletânea especial de programas
R$ 9,90



Comprar ☐ **Geek Especial 9**
Mais de 200 cursos: hacking, testes de certificação profissionais e programação pesada.
R$ 9,90



Comprar ☐ **The WebMasters 1**
Flash, Dreamweaver e programas para construção de sites + Cursos e dicas de e-Business
R$ 9,90



Comprar ☐ **The WebMasters 7**
R$ 430 em softwares. Webdesign, programção, scripts prontos para usar e muito mais
R$ 9,90



Comprar ☐ **The WebMasters 8**
101 Cursos para especializar-se em Internet: Flash, ASP, PHP, Dreamweaver, Cold Fusion...
R$ 9,90



Comprar ☐ **Click 1**
Office Click: super pacote de programas para escritório compatíveis com MS Office
R$ 9,90



Comprar ☐ **Click 7**
Programas especiais para gravação de CDs, Softwares administrativos
R$ 9,90



Comprar ☐ **Portáteis 1**
Internet, wireless, hackers de portáteis. No CD, mais de 300 softwares, incluindo suítes
R$ 9,90



Comprar ☐ **Digital Áudio • Vídeo 1**
Programas e dicas para usar seu micro para processar som e vídeo
R$ 9,90



Comprar ☐ **Digital Áudio • Vídeo 2**
Tudo sobre autoria de DVDs, criação de loops, softwares para MP3 e muito mais
R$ 9,90



Comprar ☐ **Digital Áudio • Vídeo 3**
Grave filmes para DVD player, faça músicas pela Web, crie animações no PC e muito mais
R$ 9,90



Comprar ☐ **Top Games Surpresa 3**
500 jogos para Windows! Simples e divertidos, incluindo grandes clássicos
R$ 9,90



Comprar ☐ **Top Games Surpresa 4**
Emuladores: jogos de videogames e arcades para você jogar no computador.
R$ 9,90



Comprar ☐ **TopGames Evolution 16**
Games Clássicos! Donkey Kong, Bomberman e outros + especial Resident Evil e 51 games.
R$ 9,90



Comprar ☐ **E-Learning 1**
Cursos de softwares, para vestibulandos, negócios na Internet e muito mais.
R$ 9,90



Comprar ☐ **E-Learning 2**
101 cursos completos e pacote com simulados e apostilas para concursos públicos
R$ 9,90



Comprar ☐ **E-Learning 3**
202 Cursos Completos + especial idiomas com tradutor inglês, francês, espanhol, alemão, italiano
R$ 9,90



Comprar ☐ **PC Brasil 4**
Aprenda a se proteger de hackers, transforme seu PC em um estúdio digital e muito mais
R$ 9,90



Comprar ☐ **PC Brasil 5**
Espionagem virtual, curso interativo de Flash MX, Windows XP, patches para Office e mais
R$ 9,90



Comprar ☐ **PC Brasil Especial 1**
200 cursos completos para você: design, hardware, programação, redes e muito mais
R$ 9,90



Comprar ☐ **Meu Computador 1**
60 programas completos + 4000 Cliparts. Software para conversar pela Web e Pacote Office
R$ 9,90



Comprar ☐ **Meu Computador 3**
Tudo para gravar CDs de música, vídeos e dados - para assistir no DVD e ouvir no CD Player
R$ 9,90



Comprar ☐ **Meu Computador 4**
Gravador Digital de conversas telefônicas + Software para imprimir sem impressora
R$ 9,90



Comprar ☐ **The WebMasters Especial 1**
Tudo sobre Flash. Curso em vídeo, Action Script, criação de jogos e animações prontas
R$ 9,90



Comprar ☐ **Como Funciona 1**
Aprenda tudo sobre informática! Dissecamos cada peça e explicamos para você
R$ 9,90



Comprar ☐ **DVD-ROM 1**
9 Gigas de programas! Flash, Fireworks, Dreamweaver, Linux e muito mais
R$ 19,90



Comprar ☐ **H4CK3R 1**
Hackerismo, subcultura, software livre, segurança e programação avançada.
R$ 9,90



Comprar ☐ **H4CK3R 2**
Aprenda a proteger seu Linux e saiba tudo sobre Hacktivismo, IPs, Fake Mail e Worm Lions
R$ 9,90



Comprar ☐ **H4CK3R 3**
Tudo sobre sniffers, Unicode Bug, scanners de falhas e invasão sem vestígios
R$ 9,90

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____ **CEP:** _____-_____

E-mail ou Telefone: _____

DIGERATI editorial

www.digerati.com.br

Mande **Cheque Nominal** ou **Vale Postal** para:
Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
Cerqueira César - São Paulo - CEP 01414-001
Você receberá sua(s) revista(s) em casa sem nenhuma despesa adicional
Para maiores informações: **0xx11 - 3217-2600** ou **atendimento@digerati.com.br**
Para comprar pela internet: **www.digerati.com.br**

CYBERPUNK

por Josiel Vieira
artista plástico e escritor
josielvis@ibest.com.br

CRACKERLANDIA

Uma negra nave stealth da polícia passou bem baixo, e se não fosse a camuflagem térmica que possuíam, os dois estariam perdidos.

– Esta noite está perigosa – ele murmurou ao ver a assustadora nave se afastar.

– Quando o medo se abate em sua alma pecaminosa, o melhor é conversar com Deus – ela disse ofegante, apontando para a catedral da Sé.

Entraram sorrateiramente. O pároco, um velho hacker, os conduziu para o subsolo, onde havia um túnel clandestino que dava para o metrô. A dupla começou a correr pelo estreito caminho que há ao lado dos trilhos, e um pouco depois do metrô São Bento encontrou outra escavação clandestina, bem mais comprida e tortuosa. Uma tampa de bueiro foi aberta no meio da noite; mais uma correria e finalmente chegaram na Crackerlândia.

Outrora conhecida como Cracolândia, a região ao redor da rua Santa Efigênia passou a ser o ponto de encontro de um povo especializado em quebrar senhas e em piratear programas. Diversos dispositivos criados por eles cegavam os sensores do governo a tal ponto que, tecnicamente, a Crackerlândia era o lugar mais comportado do País e seus freqüentadores os mais honestos usuários de micro. Mas bastava sair da proteção da Crackerlândia para entrar em apuros, pois graças à pressão dos lobbies dos grandes fabricantes, a polícia fazia uma caçada implacável àqueles criminosos.

No motel barato, os dois estavam quase descobrindo como dar um chapéu no registro do novo sistema operacional. Ela explicava radiante enquanto digitava furiosamente:

– Existem várias bebidas no mercado, mas quando lhe perguntam por um refrigerante, qual é o primeiro nome que vem à cabeça? Com software é igual. Enfiaram na cabeça das pessoas que elas não podem viver sem os caros softwares dos grandes fabricantes. Mesmo que haja freewares muito bons, a preguiça mental do usuário comum é a garantia certa de lucro para a gente.

Sentado na cama, ele estava com a cabeça baixa:

– Não sei... Até onde não temos culpa por esse estado de coisas? Cada disco pirata de um programa famoso que vendemos é um freeware a menos que deixa de ser instalado, uma tentativa a menos de as coisas poderem ser mudadas...

– Cara, crise de consciência, logo agora? Pense que a gente está sacaneando os grandes fabricantes e ganhando uma grana com isso!

– Não sei...

Com seu sobretudo preto, seu cabelo colorido e suas dúvidas, ele resolveu dar uma volta pelo quarteirão noturno. Foi caminhando e caminhando com seus pensamentos solitários, esquecido da vida e triste por não ver muito sentido em algumas coisas.

Algumas coisas não faziam muito sentido. Como por exemplo, deixar a proteção eletrônica da Crackerlândia...

Um facho de luz cegou-lhe:

– Atenção, seu hacker! Você está cercado! Nem tente fugir! Seus implantes cerebrais foram grampeados!

Ele ficou parado, mas mesmo assim uma rajada de balas o atingiu, pondo fim às suas dúvidas.

Se você escreve contos cyberpunks, futuristas ou de FC, mande para a gente. Publicaremos suas histórias curtas (no máximo 2.500 caracteres).

DIGERATI EDITORIAL
Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12° andar
CEP 01414-001 São Paulo/SP
Fone: (11) 3217-2600
Fax: (11) 3217-2617
Internet: www.digerati.com.br

Atendimento ao Leitor
Fone: (11) 3217-2626 (9h às 21h)
Web: www.digerati.com.br
e-mail: *suporte@digerati.com.br*
Érica V. Cunha *erica@digerati.com.br*
Débora Miura Guimarães e Gunther Kuhn
Atendimento/Vendas
Bianca Anzeloti de Souza *bianca@digerati.com.br*
Diretores
Alessandro Gerardi *gerardi@digerati.com.br*
Luís Afonso G. Neira *afonso@digerati.com.br*
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari *rene@digerati.com.br*
Gerente de TI
Flavio Tâmega *flavio@digerati.com.br*
Depto. Administrativo
Clayton Nunes *clayton@digerati.com.br*
Fábio Alves da Silva, Vagner Albero, Viviane Cardoso Lima, Simone A. Maciel

GeeK

Diretor Editorial
Alessio F. Melozo *alessio@digerati.com.br*
MTB 026412
Editor
Marcelo C. Barbão *mbarbao@digerati.com.br*
Editor Assistente
Maurício Martins *mauricio@digerati.com.br*
Reportagem
João Marinho, Bruno Cesar, Fernando Wiek
Diretor de Arte
Rafael Wen Magalhães *rafael@digerati.com.br*
Diagramação
Helber Rafael Bimbo *helber@digerati.com.br*
Fábio Augusto Souza Lima *fabio@digerati.com.br*
Revisão
Denise Moraes e Priscila Cassetari
Colaboradores
José A. da Silva Neto, Jocelyn Auricchio, Marcelo Gomes, Hernani Dantas, Yami Trequesser, Juliano Penteado, Ísis Gabriel, Josiel Vieira, Denise Moraes, Rodrigo Rudiger e Juliano Barreto
CD-ROM
Design e programação: Rodrigo Rudiger
Seleção de programas: Juliano Barreto

Para anunciar nesta revista
www.digerati.com.br/publicidade
publicidade@digerati.com.br
Fone:(11) 3217-2628

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da Revista Geek, e sim a opinião de seus autores.

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica e Editora Ltda.
Fone: (11) 4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A
Rua Teodoro da Silva, 907 – Grajaú
CEP 20563-900 Rio de Janeiro/RJ
Fone: (21) 3879-7766

Responda rapidamente:

[ ] Você acha que o mercado de trabalho está difícil?

[ ] Não está encontrando o emprego desejado?

[ ] Não foi promovido nos últimos tempos?

[ ] Seu trabalho não é elogiado?

[ ] Está se sentindo desatualizado?

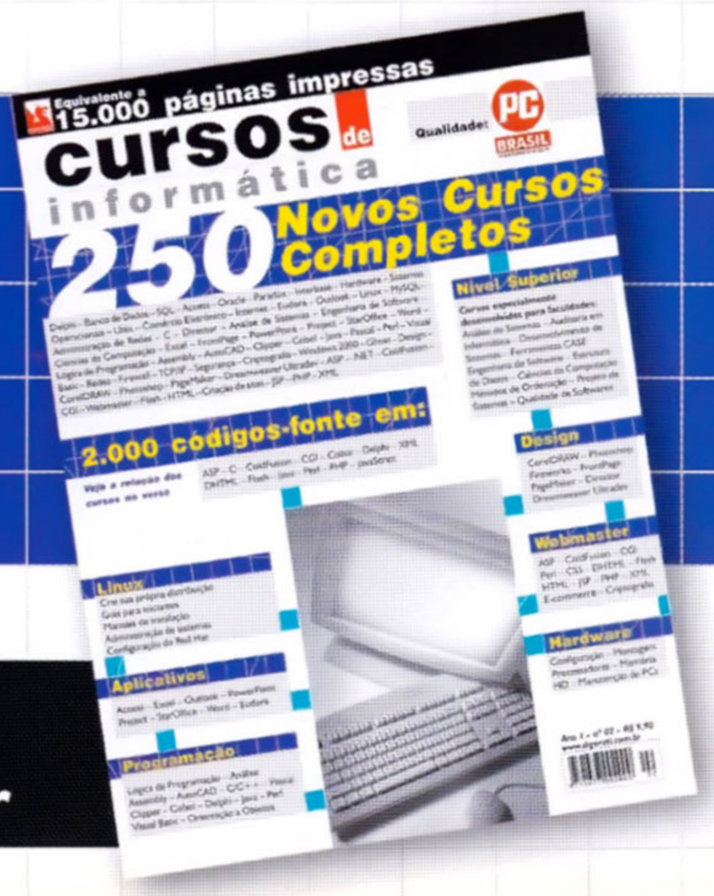


Se sua resposta foi positiva para uma destas perguntas, você pode estar sofrendo do mal da *DESATUALIZAÇÃO!*

Nós temos o antídoto...



Tudo o que você precisa para aprender computação de uma maneira rápida e descomplicada está aqui.



Revista Cursos de Informática - R$ 9,90
nas bancas ou no site www.digerati.com.br

Geek #23+1

+270 SOFTWARES incluídos nesta edição

Confira os destaques do CD

COBRA, PARA QUE TE QUERO?
PYTHON

Tudo o que você sempre sonhou para programar nesta avançada linguagem: gerenciador de projetos, editores de códigos, plataformas de desenvolvimento, tutoriais, debuggers, compiladores, bibliotecas e muito mais!

P2P É O CAMINHO
JXTA

Conheça a plataforma da Sun criada, entre outros, por Gene Kan (o guru do Gnutella) para integrar diferentes tipos de aparelhos, usando P2P. Tutoriais, kits de desenvolvimento e muito mais

MEU QUERIDO DIÁRIO?! KILL IT!
WEBLOGS

Para quem quer provar que existe vida inteligente atrás dos blogs: scripts, serviços, ferramentas, sistemas e aplicativos em Perl, XML, PHP, MySQL e Java – só para começar. Tudo para você colocar sua página no ar e não decepcionar seus fãs

RECORDAR É VIVER
EXE.VOLUTION

Uma nova seção do CD com a história dos programas, mostradas a partir de suas diferentes versões. Para começar, veja como nasceu, evoluiu e morreu o Napster, o grande estopim do P2P

TUX: REVOLUTION
SOFTWARES PARA LINUX

Agora, ou você vira linuxer de vez ou assina um atestado de ignorância. Editor de imagens, antivírus, processador de textos, alarme digital, gerenciador de janelas, ferramentas de programação e até algoritmo para C++!

SISTEMA OPERACIONAL COMPLETO
S.HA.R.K.

Conheça o S.Ha.R.K., um sistema open source com kernel customizável completo no CD. Para que você não fique no ar, muitos tutoriais para instalar seu novo SO sem nenhum problema

SECURITY IS OVER
H4CK3R POWER

Estude. Aprenda. Pratique. E domine. Exploit, scanner, daemons, engenharia reversa, encriptação, firewall e o que mais você quiser para explorar o hacking ao máximo

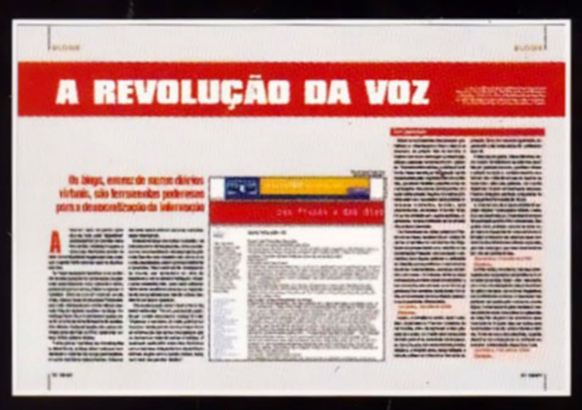
MÃO NA MASSA
HORA DE PROGRAMAR

Mais de 30 programas, com destaque para a linguagem Perl. Compiladores, interfaces gráficas e tutorais para você ficar craque no assunto. E ainda: programas para muitas outras linguagens

Configuração mínima do equipamento: PC Pentium 233 com 32 MB de RAM e drive de CD com velocidade dupla. Os requisitos podem variar de programa para programa

O conteúdo do CD-ROM é formado por softwares freewares e versões de demonstração

NAS INTERNAS



Liberdade de Expressão

Blogs: para uns, a versão digital dos diários adolescentes; para outros, uma poderosa ferramenta de divulgação de idéias. De que lado você está?

Web Arte

Os artistas caíram na Rede. Descubra o que eles têm a dizer e o que propõe esta nova forma de fazer arte, especialmente desenvolvida para a Internet





Massacre digital

Vamos morrer? Descubra o que aconteceu com o repórter da Geek ao investigar os mais hediondos crimes da Web. Não recomendado para cardíacos

Entrando na agulha

Tatuagem: ela existe desde o Egito antigo e tem feito a cabeça dos geeks que querem marcar na pele o seu amor pela tecnologia e pela cultura digital

