DIGERATI tech

GNOME 2.2 – Gerenciador de janelas completo no CD

Geek

Tecnologia, Informação e Comportamento

Faça software, não faça guerra

Crie sites em: PHP

Na revista: Dicas e segredos para criar portais dinâmicos

No CD: Os melhores pgms para montar sua página e mais 300 scripts

Freenet

Internet Paralela

Navegue anônimo no underground

AKaZaA caiu!

No CD: Pgms P2P que não estão na mira da lei

IRC BOTS

No CD: Pgms e bots completos

Trainers

Jogue Sujo

Ganhe roubando nos melhores games – softwares no CD

E mais:

Minidistro Linux,
+ 300 pgms,
Mapas para CS,
Emacs, Barbrook,
Internet via satélite

www.geek.com.br

Veja mais destaques do CD no verso

Ano IV - Número 31 - R$ 11,90

ISSN 1516-9650

Digerati é a editora especializada em comunidade digital

A TopGames comemora seu 5º aniversário

A REVISTA TOP GAMES FAZ 5 ANOS

PARA COMEMORAR, NADA MELHOR QUE UM TORNEIO

masters of UT 2002

Masters of UT 2002

A melhor revista de games do Brasil comemora 5 anos com o maior torneio de Unreal Tournament já realizado. São duas categorias: dupla e individual. O vencedor da individual vai à França com tudo pago, para representar o Brasil no torneio mundial. O universo vai tremer.

Unreal 2003
256 jogadores
Qualificatório para

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Premiação:

1º Colocado
1 Passagem + Hospedagem + Inscrição para a Copa do Mundo na França + 1 Mouse Logitech + 1 Fone Sennheiser + Troféu + Kit Digeratti + Kit Cyber

2º Colocado
1 Placa de vídeo ATI + Kit AMD (processador + cooler) + 1 Mouse Logitech + 1 Fone Sennheiser + Troféu + Kit Digerati + Kit Cyber

3º Colocado
1 Mouse Logitech + 1 Fone Sennheiser + Troféu + Kit Digerati + Kit Cyber

4º ao 8º Colocado
Kit Digerati + Kit Cyber

Unreal Tournament
64 duplas
Masters 2x2



Unreal® Tournament 2003 - marca registrada da Epic Games, Inc.

Premiação:

1º Colocado
2 Microcomputadores AMD + 2 Mouses Logitech + 2 Fones Sennheiser + Troféu + Kit Digerati + Kit Cyber

2º Colocado
2 Placas de vídeo ATI ou Kit AMD (processador e afins) + 2 Mouses Logitech + 2 Fones Sennheiser + Troféu + Kit Digerati + Kit Cyber

3º Colocado
2 Mouses Logitech + 2 Fones Sennheiser + Troféu + Kit Digerati + Kit Cyber

4º ao 8º Colocado
Kit Digerati + Kit Cyber

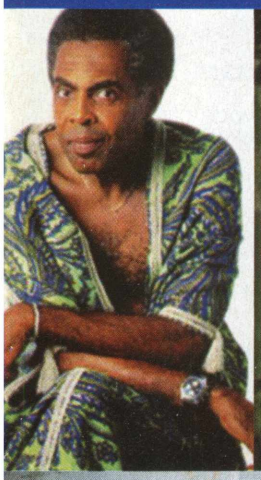
PREPARE-SE. INFORMAÇÕES: HTTP://MASTERSOFUT.SHOTGAMES.COM.BR

ORGANIZAÇÃO

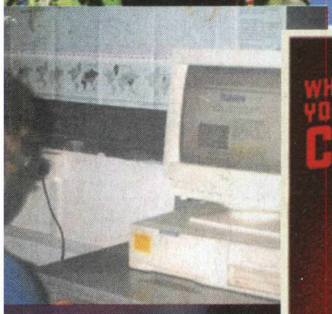
APOIO

PATROCÍNIO

www.digerati.com

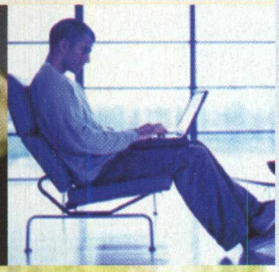


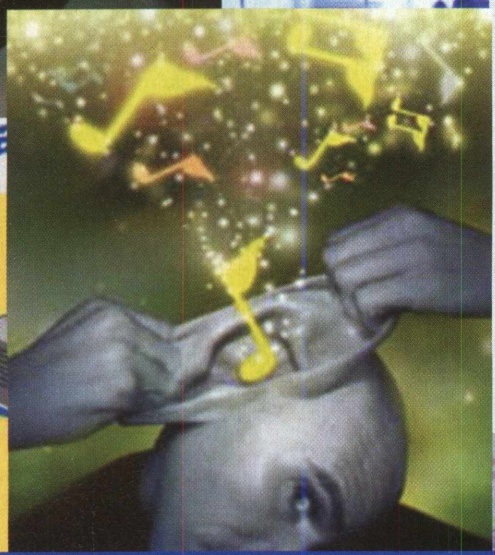
















A abertura do evento Mídia Tática Brasil foi algo muito interessante. Na mesa grande, preenchida por várias pessoas interessantes, foi possível ver uma infinidade de opiniões. Desde o neoliberalismo de John Perry Barlow (que insistiu em dizer que não é neoliberal, depois de contar sua viagem pela África tentando convencer os governos do continente a desregular suas leis de telecomunicações), até o outro extremo da mesa, onde Richard Barbrook falava sobre o cibercomunismo, mas não vê a contradição disso com o apoio às grandes corporações nem com ser membro do Partido Trabalhista britânico. Gilberto Gil que, convidado como mediador, falou mais que todos os convidados juntos.

E os poucos que realmente botavam a mão na massa foram relegados a meros comentadores. Não estou fazendo aqui um ataque ao evento ou a ninguém em especial, mas queria demonstrar como a Internet ainda é algo confuso que ninguém consegue entender ou explicar. Cada vez que alguém tenta, cai numa tremenda teia (uma Web) de signos, significantes e significados, teorias revolucionárias, reacionárias e conspiratórias. Em grande parte dos textos que tentam trazer explicações é possível dar boas risadas, mas com a maioria só nos resta chorar.

Talvez estejamos dando um superdimensionamento à Internet. Afinal, uma sociedade tem como base os seus meios de produção, reprodução e comunicação, isso é evidente. Mas ela não pode ser definida somente a partir desses instrumentos. O que o homem faz com eles é que é o mais importante.

A infra-estrutura é importante, mas a superestrutura é mais ainda. Quer ver um exemplo: a Internet pode ser um fator de liberdade, mas também, se os planos de controle do governo dos EUA (não só dele, temos que reconhecer) forem implementados, pode ser usado para um controle absoluto sobre os internautas.

Eu não sou um pessimista, pelo contrário, talvez exagere pelo outro lado, mas não é possível fechar os olhos ao que acontece e como acontece. Na minha humilde opinião, o problema está principalmente em não ver a necessidade de romper as instituições que são ou serão obstáculos para o desenvolvimento de uma nova sociedade baseada no comunitarismo que a Internet proporciona.

Pelo contrário, o que vemos por aí é a tentativa de "adaptar" o adaptável. É o caso do chamado Partido dos Internautas, criado nesse ano e que ninguém o representa. Aliás, um Partido dos Internautas com um site em construção. Assim é a vida.

Gilberto Gil foi questionado sobre o MP3 e, num momento de lucidez, respondeu que, como ministro, precisava defender a lei, mas ele não fechava os olhos aos movimentos da história. Lúcido porque sabe que as leis viram lixo na história e porque o modelo de sociedade também caminha para o mesmo caminho. Não sou eu que estou declarando a falência da democracia representativa, mas a própria realidade. Afinal, tirando os EUA (e com uma variação tremenda que talvez não ocorresse se os dois lados tivessem condições iguais de apresentar sua versão), a maioria dos países da aliança vai para a guerra contra o Iraque sem o apoio da sua própria população. O caso mais escandaloso está na Espanha. A Internet não permite a democracia direta, ela é a democracia direta. Talvez, quando pararmos de querer reformar uma sociedade que não deu certo, começaremos a entender o verdadeiro papel da Internet no mundo. Ou não, afinal quem disse que sou eu que tenho as respostas?

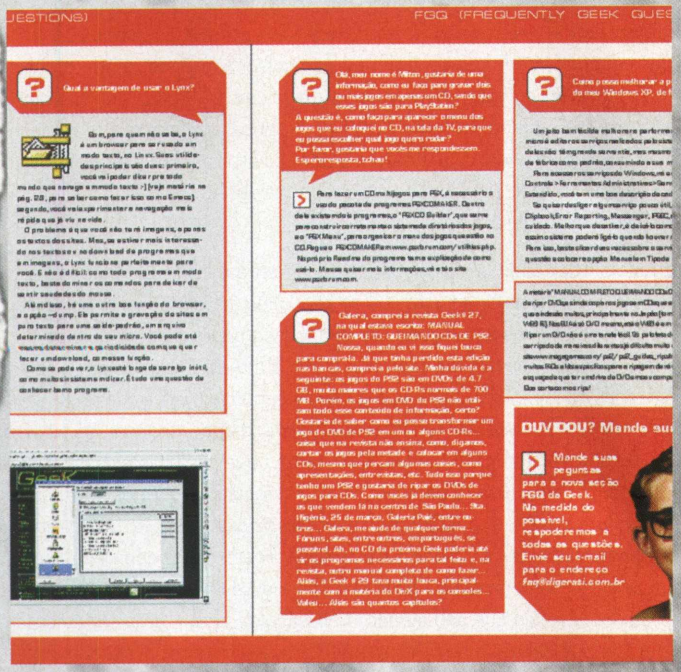


Pág. 06 - Inbox

As adoráveis cartas de leitores que recebemos todos os dias aqui na redação

Pág. 08 - FAQ

A seção para você tirar todas as suas dúvidas sobre Linux, hardware, Windows e assuntos do tipo



Pág. 10 - In Tune

Microsoft patrocinando o open source, robô que faz tatuagem, Unix Babes, Partido dos Internautas e outras bizarrices

Pág. 18 - Character

Os inventores do TCP/IP e o Dr. Spock, de *Jornada nas Estrelas*

Pág. 20 - Sites dinâmicos

Um guia de referência sobre CMS para você criar seu próprio portal

Pág. 24 - Richard Barbrook

Uma entrevista com o homem que criou o cybercomunismo

Pág. 28 - Emacs

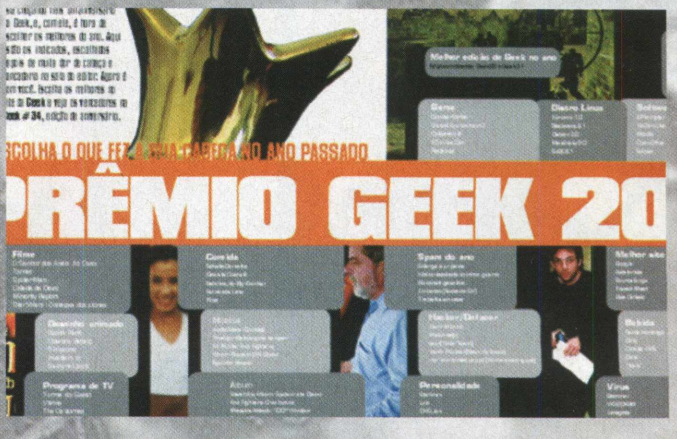
Saiba tudo sobre o editor de texto que é muito mais que isso: pode ser compilador, browser, cliente de e-mail e muito mais

Pág. 32 - Hardware

Centrino, uma solução para notebooks e KT400A, o novo chipset da VIA

Pág. 36 - Geek Awards

Confira os indicados para o "Oscar Geek" e ajude-nos a escolher os melhores e os piores dos últimos 12 meses



Pág. 38 – Ahead
A Internet foi pro céu. Saiba tudo sobre o acesso por satélite, a última palavra em tecnologia para a Web

Pág. 40 – Eggdrop
Aprenda a usar o IRC bot mais popular e versátil do universo geek

Pág. 42 – Software livre na AL
Quem disse que Terceiro Mundo não sabe o que é bom? Renata Aquino mostra o que tem sido feito com o software livre na América Latina

Pág. 44 – Freenet
O reinado da Internet não é absoluto. Há um mundo paralelo, dominado pelo anonimato e pelo underground. Descubra-o

Pág. 46 – Hacker Space
Aprenda a invadir um computador em segundos, usando uma falha do NetBIOS

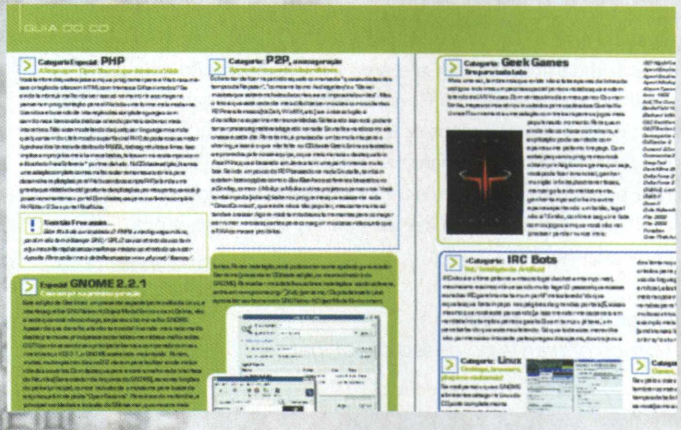
Pág. 50 – Scan
Nossa opinião sobre tudo. Ben Affleck de *collant*, movimento dos sem-trabalho, cabos desprezados, noites de terror, Sandy comes back e muito mais!

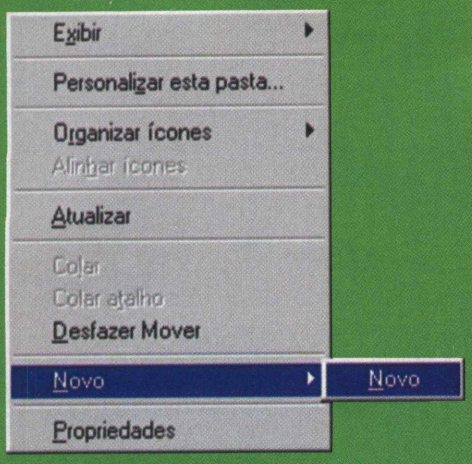
Pág. 56 – Código-fonte
Nós precisamos redescobrir o prazer de doar. Redescubra o seu nessa matéria exclusiva



Pág. 61 – Guia do CD
Agite antes de usar... E mantenha fora do alcance de crianças e animais domésticos







A Geek metendo o pé na jaca

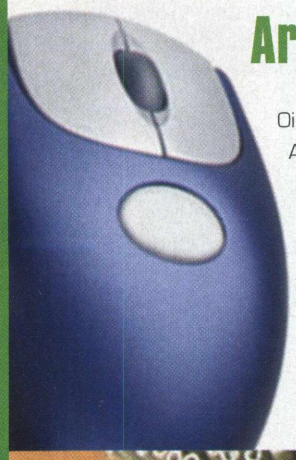
Olá pessoal da **Geek**!
Primeiro, eu gostaria de informar que esta é a melhor revista do mundo!!!!!!!!!!!!!!!! Mas, de vez em quando vcs metem o pé na jaca e até que é MUITO engraçado!!! Eu leio a **Geek** desde a nº 8 e vocês só têm melhorado a cada dia!
Parabéns!!!
Aliás, olhem só o que o RuindoWs é capaz de fazer!!! Isto aconteceu quando eu tava arrumando umas pastas!!! Que coisa tosca que é o Windows (eu não alterei a foto nem alterei nenhuma DLL).
Muito obrigado pela ótima revista!
P.S.: Respondam a este e-mail

Mathias *Bremberger* Valente, por e-mail
Mathias, não vou responder não, só comprando a revista é que você vai ver sua carta.

Canal da Geek

Pessoal blz?
Gostaria da atenção da Galera do INBOX. Aproveito aqui para dizer que o canal IRC da Revista **Geek** está pronto!!! Bem, o nome do canal é #GEEKK e todos os leitores da revista já podem entrar para discutir sobre os programas e falar sobre a revista em geral ou falar assuntos que possam aprimorar nossos conhecimentos.
Obs.: ele se encontra no server / server IRC.Brasnet.org.
Falei e tá falado.

Rubens, por e-mail
Vamos entrar lá no nosso canal, gente!



Art mouse

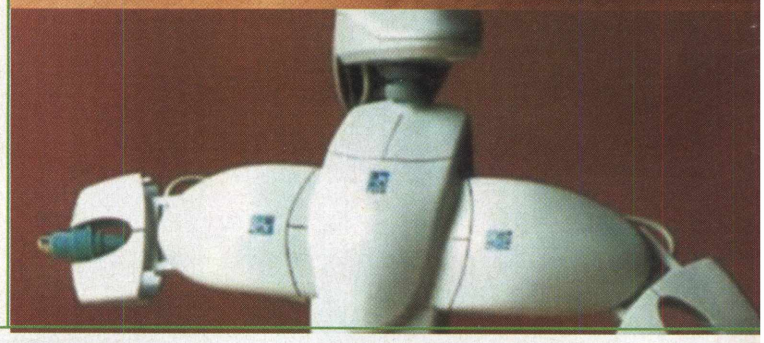
Oi,
Achei umas fotos para dar alguma utilidade aos mouses e teclados velhos, que estão encalhados pelos cantos da Digerati.... @;-)
O "people" vai gostar da idéia.
Um grande abraço... @;-)

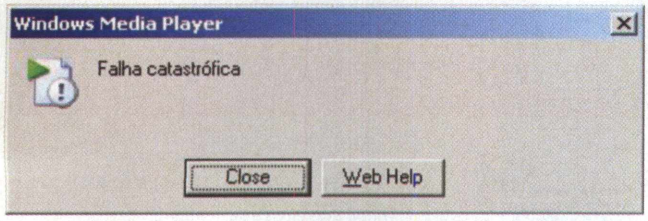
Luiz de Freitas, por e-mail
Reciclagem é bom e preserva o meio-ambiente.









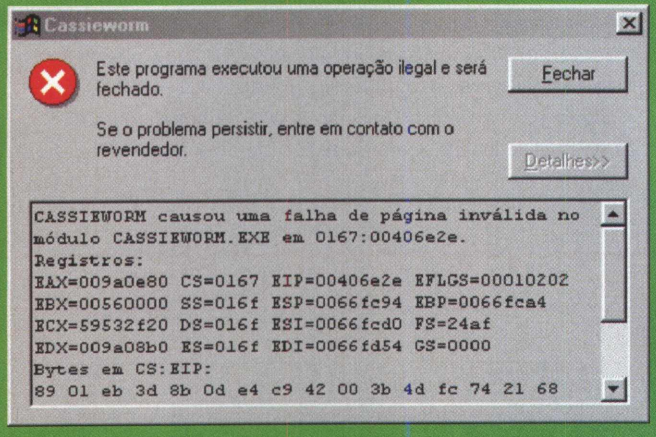


Apocalipse anunciado

Estava eu abrindo um simpático clipe de artes marciais no media player e eis que surge uma visão profética do fim do mundo, pelo menos no meu PC! Uma catástrofe anunciada, ainda dizem que o Windows não é melhor que o Nostradamus...

Israel Souto Campos, por e-mail

Realmente, Israel, o Windows tem dessas, mas foi você quem pediu. Querer assistir a um "simpático" clipe de artes marciais, também é dose.



Pau no Worm

Olá!!!!,
Vocês estão de parabéns com a revista!!!
Olha só que interessante, depois de pegar o vírus cassidy/worm e perder todos os meus arquivos do micro do trabalho, resolvi investigar o vírus. Salvei-o num disquete e tentei rodá-lo em máquina virtual (VMware), olhe só no screenshot o que aconteceu!!!!!!

Sidmario, por e-mail

Worm realizando operação ilegal? Isso é redundância.

HDs eletrônicos

As memórias RAM estão com pentes de 512 MB (talvez superior, correto?). Sendo assim, 10 memórias somam-se 5120 MB, o q seria o tamanho de uma HD razoável (5 GB). Que tal a tecnologia, já amarrada há anos, dar um salto exponencial e não termos que depender de HDs mecânicos ?
Já não era hora de termos um HD "eletrônico"? Com os graus de miniaturização é claro que teríamos tamanhos mais razoáveis... Aí, acredito que poderíamos abrir um Windows XP (é o mais pesado?) num PC com clock de 100 MHz ou 133 MHz em segundos, talvez menos... Não ficaríamos tão amarrados nesta corrida maluca por hardwares cada vez mais potentes...
Sentiríamos tanta necessidade de esperarmos computadores quânticos, fotônicos, holográficos? Acredito que haveria uma perceptível diferença, mas não tão grande como seria de passar do HD atual para o HD "eletrônico".
É claro q há grande interesse em não termos dado este salto ainda, como vc tb não vai ter o seu carro elétrico, carro a água ou carro a ar tão cedo. Os donos do ouro não deixam, assim como a empresa detentora do mais popular SO do mundo e os grandes fabricantes de computadores não permitiriam um avanço em hardware. Nenhuma empresa tentou fazer esta tecnologia?

Rubens, por e-mail

Até que tem certa lógica isso. Ou não? Por via das dúvidas, é bom patentear antes que a Intel o faça.



Como instalar o plug-in do Flash nos browsers do Linux?

Não há muito mistério. Vamos considerar três browsers populares: o Mozilla, o Konqueror e o Galeon. Pra ficar mais fácil, comecemos com o Mozilla. Em qualquer browser, digite www.macromedia.com/shockwave/download.

Na página que se abrirá, clique no link table of recommended Web player. Haverá uma tabela com os plug-ins, divididos por browser e SO. Procure por Linux x86. São duas opções, sendo que a segunda dá suporte à instalação do tipo RPM, que é mais prática. Como nem toda distro a usa, vamos ensinar a primeira. Clique nela, e você irá à página de download.

Aqui, seguimos as instruções que estão na página. Escolha um diretório pra salvar o plug-in e autorize o download. No seu computador, aparecerá um arquivo de nome install_flash_player_6_linux.tar.gz (considerando a última versão do Flash, que é a 6).

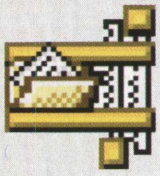
O arquivo está compactado. Para extrair o conteúdo, vá a uma janela de terminal (usando modo texto ou o Konsole, o xTerm, etc.), logue-se como root, entre no diretório onde o salvou e dê o comando tar -zxvf install_flash_player_6_linux.tar.gz. Será criado um diretório de nome similar.

Entre nele, execute o comando ./flashplayer-installer e, quando o instalador solicitar o diretório onde jogar o plug-in, digite /usr/local/mozilla. Esse é o diretório-padrão do Mozilla a partir da versão 1.2, rodando no Mandrake Linux 9 (confira se o mesmo ocorre em sua distro e browser). Complete a instalação.

O Konqueror compartilha o plug-in do Mozilla. Portanto, basta você apontar onde ele deve buscá-lo. Entre em Configurações, Configurar Konqueror, Plug-ins do Netscape. Veja se está listado o diretório /usr/local/mozilla/plugins (ou o outro que você tiver conferido). Se não estiver, clique em Novo e digite-o. Clique, então, em Aplicar e Procurar por novos plugins. Confira, na aba Plug-ins, se o browser reconheceu o Flash e dê OK.

O Galeon reconhece a existência do plug-in em diretórios específicos. Consulte, no manual do browser, em Plugins, qual é esse diretório (geralmente, /usr/lib/mozilla/plugins) e, se for diferente do diretório da instalação do Mozilla, ache-o ou crie-o e coloque nele um link simbólico para o plug-in já previamente instalado. No nosso caso, logado como root e no terminal, isso é feito com o comando ln -s /usr/local/mozilla/plugins/libflashplayer.so libflashplayer.so, no diretório apontado pelo Galeon.

Qual a vantagem de usar o Lynx?

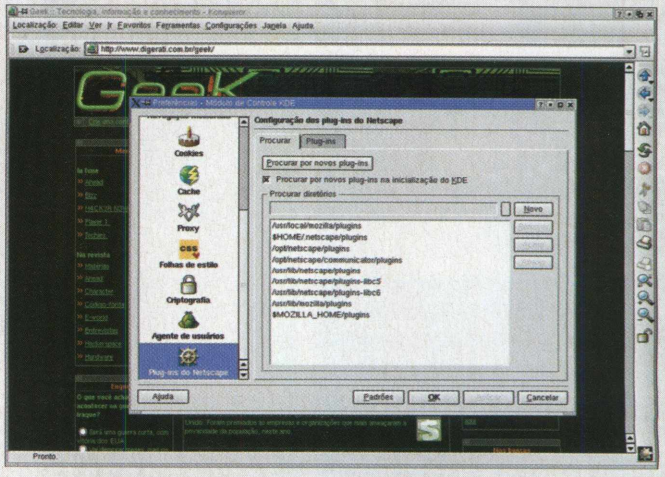


Bom, para quem não sabe, o Lynx é um browser para ser usado em modo texto, no Linux. Suas utilidades principais são duas: primeiro, você vai poder dizer pra todo mundo que navega em modo texto :-) (veja matéria na pág. 28, para saber como fazer isso com o Emacs); segundo, você vai experimentar a navegação mais rápida que já viu na vida.

O problema é que você não terá imagens, apenas os textos dos sites. Mas, se estiver mais interessado nos textos ou no download de programas que em imagens, o Lynx funciona perfeitamente para você. E não é difícil: como todo programa em modo texto, basta dominar os comandos para deixar de sentir saudades do mouse.

Além disso, há uma outra boa função do browser, a opção —dump. Ela permite a gravação de sites em puro texto para uma saída-padrão, um arquivo determinado dentro do seu micro. Você pode até mesmo determinar a periodicidade com que quer fazer um download, com essa função.

Como se pode ver, o Lynx está longe de ser algo inútil, como muitos insistem em dizer. É tudo uma questão de conhecer bem o programa.



Olá, meu nome é Milton, gostaria de uma informação, como eu faço para gravar dois ou mais jogos em apenas um CD, sendo que esses jogos são para PlayStation?
A questão é, como faço para aparecer o menu dos jogos que eu coloquei no CD, na tela da TV, para que eu possa escolher qual jogo quero rodar?
Por favor, gostaria que vocês me respondessem. Espero resposta, tchau!

Para fazer um CD multijogos para PSX, é necessário o uso do pacote de programas PSXCDMAKER. Dentro dele existem dois programas, o "PSX CD Builder", que serve para construir corretamente o sistema de diretórios dos jogos, e o "PSX Menu", para organizar o menu dos jogos que estão no CD. Pegue o PSXCDMAKER em www.psxforum.com/utilities.php. No próprio Readme do programa tem a explicação de como usá-lo. Mas se quiser mais informações, vá até o site www.psxforum.com.

Como posso melhorar a performance do meu Windows XP, de forma simples?

Um jeito bem fácil de melhorar a performance do seu micro é editar os serviços realizados pelo sistema. Muitos deles não têm grande serventia, mas mesmo assim vêm de fábrica como padrão, consumindo a sua memória à toa.

Para acessar os serviços do Windows, vá em Painel de Controle > Ferramentas Administrativas > Serviços. Na guia Estendido, você tem uma boa descrição de cada um deles.

Se quiser desligar algum serviço pouco útil, como Clipbook, Error Reporting, Messenger, IPSEC, aja com cuidado. Melhor que desativar, é deixá-lo como Manual, assim o sistema poderá ligá-lo quando houver necessidade. Para isso, basta clicar duas vezes sobre o serviço em questão e colocar a opção Manual em Tipo de inicialização.

Galera, comprei a revista Geek# 27, na qual estava escrito: MANUAL COMPLETO: QUEIMANDO CDs DE PS2. Nossa, quando eu vi isso fiquei louco para comprá-la. Já que tinha perdido esta edição nas bancas, comprei-a pelo site. Minha dúvida é a seguinte: os jogos do PS2 são em DVDs de 4.7 GB, muito maiores que os CD-Rs normais de 700 MB. Porém, os jogos em DVD do PS2 não utilizam todo esse conteúdo de informação, certo? Gostaria de saber como eu posso transformar um jogo de DVD de PS2 em um ou alguns CD-Rs... coisa que na revista não ensina, como, digamos, cortar os jogos pela metade e colocar em alguns CDs, mesmo que percam algumas coisas, como apresentações, entrevistas, etc. Tudo isso porque tenho um PS2 e gostaria de ripar os DVDs de jogos para CDs. Como vocês já devem conhecer os que vendem lá no centro de São Paulo... Sta. Ifigênia, 25 de março, Galeria Pajé, entre outros... Galera, me ajude de qualquer forma... Fóruns, sites, entre outros, em português, se possível. Ah, no CD da próxima Geek poderia até vir os programas necessários para tal feito e, na revista, outro manual completo de como fazer... Aliás, a Geek # 29 tava muito louca, principalmente com a matéria do DivX para os consoles... Valeu... Aliás são quantos capítulos?

A matéria "MANUAL COMPLETO: QUEIMANDO CDs DE PS2" não tratava de ripar DVDs, e sim de copiar os jogos em CDs que existem para PS2, que ainda são muitos, principalmente no Japão (tome como exemplo WE6 FE). Nos EUA é só DVD mesmo, até o WE6 é em DVD.
Ripar um DVD não é uma tarefa fácil. Só pelo fato de cada DVD ter de ser ripado de maneiras diferentes já dificulta muito o esquema. No site www.megagames.com/ps2/ps2_guides_rip.shtml, existem muitos FAQs e kits específicos para a ripagem de vários jogos. Não se esqueça de que ter um drive de DVD em seu computador é essencial. Boa sorte com os rips!

DUVIDOU? Mande sua Questão

Mande suas peguntas para a nova seção FGQ da Geek. Na medida do possível, respoderemos a todas as questões. Envie seu e-mail para o endereço *faq@digerati.com.br*



Geek Drops

Compras on-line aumentaram segundo analistas

Segundo os institutos de pesquisa, as vendas pela Internet, que hoje estão em pleno vapor, aumentarão o seu faturamento para 100 bilhões de dólares em 2005 - isso só nos EUA. No Brasil, o faturamento esperado daqui a dois anos é de 3,8 bilhões.

Tecnologia de códigos de barras é usada em hospitais

Uma nova tecnologia está sendo implantada em hospitais pelos EUA. Estão sendo usados leitores de códigos de barra, muito usado em supermercados, para evitar erros na medicação de pacientes, diminuindo assim muitas mortes por erro médico.

Pioneer dá curso de autoração e gravação de DVD

Será realizado no Rio de Janeiro e São Paulo um curso promovido pela Pioneer Internacional, que trata da autoração básica e avançada, e também da gravação de um DVD. Quem tiver interesse em fazer este curso basta entrar no site da Pioneer (*www.pioneer-latin.com.br*) ou ligar para o telefone (11) 3276-3281.

http://www.pionner-latin.com.br

Novo supercomputador chinês

A China criou inteiramente em seu país um novo supercomputador. Ele tem cerca de 30 metros e é composto por 644 processadores da Intel, 644 gigabytes de memória RAM e 100 terabytes de HD. Esse supercomputador se destina ao uso do governo chinês e instituições militares.

De olho em: Sexiest Geek Alive



Na **Geek** nº 09 foi falado de um tal de Sexiest Geek Alive, um concurso que tentava achar o mais sexy dos geeks. Esse concurso tem uma forma de avaliação diferente dos demais, é lógico! Não se esqueça de que é um concurso para geeks! Aqui podem competir homens e mulheres nas mesmas condições, e o que vale nesta disputa não são qualidades físicas ou nível de erotismo do concorrente; os conhecimentos sobre o mundo geek são os que vão designar o campeão do ano. Na época da **Geek** nº 09, comentou-se que o campeão do ano de 2001 foi uma mulher chamada Ellen Spertus, professora de informática graduada no MIT. Depois de ganhar esse concurso, sua vida continuou a mesma. Continuou com a mesma família e com a mesma profissão e hábitos, o sucesso não lhe subiu à cabeça...

Em 2002, o campeão foi um cara chamado Chad Briggs, texano líder do site Creativecow.net. Ainda não sabemos quais as conseqüências más e boas que um título tão importante pôde causar a ele e à sua família.

A disputa de 2003 já foi iniciada e as inscrições para o concurso já começaram. Para mais informações, visite o site oficial:

http://www.sexiestgeekalive.com

"Computadores são inúteis. Eles apenas podem lhe dar respostas" (Pablo Picasso, 1881-1973)



Pirataria financia terrorismo

Adivinha quem diz isso...

Claro, tinha q ser a Microsoft, acompanhada das produtoras de Hollywood. E nada mais conveniente. Nos EUA, para acabar com alguma coisa, basta relacioná-la com o terrorismo.

Com toda a população amedrontada pelo discurso de terror de George Bush, o Congresso se apressa a tomar medidas contra o que quer que seja. E é isso q vem acontecendo com a pirataria de softwares e produtos de mídia, em geral.

Um conjunto de empresas, lideradas pela Microsoft, vem patrocinando ações do Congresso para acabar com a pirataria, pressionando países q não têm leis rígidas contra essa prática. Para essas empresas, as organizações criminosas usam a pirataria, nos países q não têm legislação específica sobre o assunto, para conseguir dinheiro e financiar suas atividades. Entre elas, estaria o terrorismo (mas não peça provas, pois elas têm tantas quanto Bush, contra Saddam Hussein).

E o Departamento de Justiça já comprou a briga: disse q vai fazer tudo o q estiver ao seu alcance para impedir o financiamento de atos de terror via pirataria digital. Depois dessa, Bill podia escrever um novo livro: "Manual prático para manipular uma nação"...



Imagens: Reprodução/Divulgação

Banda ultralarga sem fio



Bluetooth ainda nem chegou ao mercado e já é ameaçado

O Bluetooth foi muito celebrado quando apareceu há uns três anos. Apesar disso, sua aplicação ainda é pequena. Em geral, toda a chamada "revolução wireless" ainda está dando seus primeiros passos, tanto por motivos de preço de equipamentos como de falta de infra-estrutura condizente - as conexões existentes ainda são vagarosas.

E, para piorar, foi criado um novo protocolo chamado UWB (Ultra Wideband - Banda ultralarga). Ele é bem mais rápido, podendo alcançar a velocidade de até 500 Mbps e pode carregar grande quantidade de informação (mais de 100 Mbps) usando pouca energia e sem interferência.

Até mesmo o exército norte-americano já se interessou pelo UWB pela sua segurança. Mas é na distribuição à curta distância que o protocolo parece mostrar toda a sua superioridade. Com ele, seria possível, por exemplo, transmitir um filme do aparelho de DVD para duas TVs na sua casa ou permitir que sua câmera digital envie as imagens para uma TV, enquanto você filma a festa do seu filho.

O protocolo ainda está em fase de pesquisa nos EUA.

Tatuagem Robótica

Novo modo de fazer tatoos

O QUE VOCÊ ACHA DE SER TATUADO POR UM ROBÔ? Bem, para quem gosta de tatoos, isso já é possivel. Um eletricista australiano, Niki Passath, inventou o primeiro robô tatuador do mundo. Freddy, como é chamado, tem um cérebro computadorizado com um software para criar os projetos que constantemente estão sendo melhorados e reprojetados antes de serem gravados para sempre na pele humada. Inicialmente, Niki Passath teve dificuldades em testar seu brinquedo: *"Era um trabalho duro porque a única pessoa em quem eu poderia testar era eu mesmo, o que é muito doloroso"*. Pelo que parece, o projeto ainda passa por reparos e o robô não é 100% eficaz, o que torna as tatuagens imperfeitas. assim, *antes de pensar em ser tatuado por uma máquina, pense duas vezes. O melhor meio para fazer uma boa tatuagem ainda é o convencional e, claro, com um bom profissional.*



Foto do leitor

Medo do futuro! Se o leitor Victor Renen com essa idade já passa as férias lendo a Geek (ainda por cima com o apoio do malvado pai), imagina o que fará quando tiver mais idade. Dá medo da geração que a Geek está formando.

Falando sério, durante as férias em Torres, o pai do Victor, Tony Junes até tentou fazer com que o filho lesse revistas melhores, mas não teve jeito, ele insiste em ler a Geek.

E vai continuar pelos próximos 12 meses.

Quer ganhar um ano de Geek?

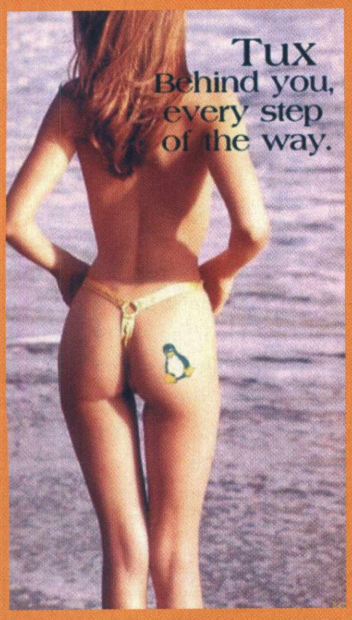
Mande sua foto ou a de alguém segurando a revista em uma situação ou local bizarro. Se a foto sair aqui, vc se deu bem.

Rua Haddock Lobo, 347 – 12º Andar, CEP 01414-001

ou por e-mail: ***info@digerati.com.br***

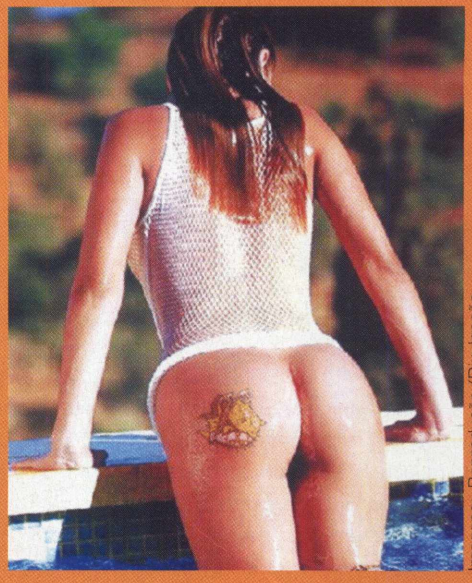
Unix Babes, o retorno

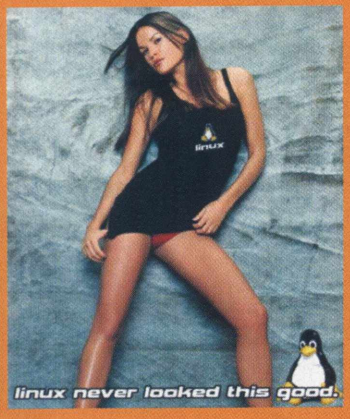
Bem que tentamos ficar sem elas, mas não deu para agüentar...











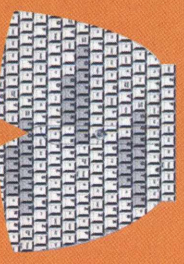


Imagens: Reprodução/Divulgação

Geek Style

I'm too sexy...

Depois de colocar calcinhas geeks na revista anterior, nda mais justo do q equilibrar a balança e mostrar cuecas com estilo pra seduzir cybergirls incautas por aí (ou outros boys, para alguns...), certo? Então, se liga no resultado da tarefa inglória de sair à caça de cuecão pela Internet - culpa da pauta - e se cubra!



> http://www.funkytrunks.com/ftrm-55904.html



> http://www.offlinetshirts.com/cgi-bin/comp/comp.cgi/_geek?target=prod&page=1&trail=&st=&p=atshirt=nexus.3153372



> http://www.cafeshops.com/cp/prod.aspx?p=ugn.phone.ugntux.ugntux2.ugn.ugnhacker.ugnplane.hackerdes.2097299

Primitive way of life

Entidade promove ensino de tecnologias antigas



ROBÔS, COMPUTADORES, ENGENHARIA GENÉTICA, INTERNET. O séc. XX assistiu ao maior salto tecnológico já dado pelo homem - e tdo indica q não será diferente no 21. Entretanto, apesar de tudo isso, vc acredita q há pessoas q preferem os tempos antigos, qdo a comunicação era feita por sinais de fumaça, em vez da rapidez dos bits?

Acredite, infiel. A Sociedade da Tecnologia Primitiva está atuante e até possui um site na Web - o q indica q ser primitivo não significa ser alienado... :] Bom, mas falando sério, a Sociedade tem propósitos bem nobres, como a valorização dos costumes indígenas.

Para isso, promove a prática e o ensino de estilos de vida seculares e estabelece padrões para reger autenticidade, ética e qualidade das tecnologias primitivas, além de ser uma ótima fonte de pesquisa para os interessados em saber como os geeks ancestrais se viravam, certo, kra pálida?

"Tudo que podia ser inventado, já o foi" (Charles Duell, 1899)

http://www.primitive.org

Comunidade (livre e) solidária

Projeto recicla computadores e luta contra a exclusão digital

Não é de hj q o software livre faz inserções na luta contra a exclusão digital. Os motivos são óbvios: uma vez q o custo com licenças é inferior, é possível disseminar mais computadores e softwares do q se fossem adotados produtos proprietários.

A mais recente novidade neste campo, aqui no Brasil, atende pelo nome de MetaReciclagem, um projeto q, mais do q levar a informática para aqueles q não têm acesso, promove uma verdadeira "transferência de renda" digital.

O projeto, criado em janeiro de 2003, tem parceria com o Agente Cidadão e atua reciclando computadores usados com Linux e distribuindo-os para telecentros comunitários q não têm condição de adquirir máquinas novas.

Até o fechamento desta edição, o MetaReciclagem atuava somente na cidade de São Paulo, funcionando num galpão onde eram feitos os trabalhos de renovação e cursos pra melhorar o uso da Internet entre as entidades beneficiadas.

A idéia, porém, é bem mais ousada: replicar a empreitada para outras cidades brasileiras. Vc pode ajudar doando seu computador velho de guerra ou atuando como voluntário nas demandas do projeto. Mais informações no site:.

http://www.meta-reciclagem.tk

Geek Drops

Monitores de LCD venderão mais que os modelos tradicionais

Os caros monitores de LCD venderão mais que os antigos monitores CRT neste ano de 2003. Essa afirmação é feita pela IDC, empresa que faz pesquisas de mercado. Este aumento na venda de monitores LCD se dará principalmente pelo aumento na demanda por computadores pessoais.

McDonald's dá acesso à Internet através de rede wireless

Quem for comer uns lanches em uma das filiais do McDonald's, em Manhattan, poderá ganhar como brinde 1 hora de acesso à Internet através de uma rede wireless. Essa iniciativa se estenderá a mais 300 filiais pelos EUA.

KaZaA está chegando a 200 milhões de downloads

Com mais de 197 milhões de downloads, a contagem regressiva para a expressiva marca de 200 milhões de downloads está se aproximando.

Com esse sucesso todo, a indústria de entretenimento que se cuide.

Google será usado pela Disney também

Até a Disney aderiu às qualidades e facilidades do Google. O Google será o buscador-padrão dos sites da Walt Disney, como do *disney.com*, *movies.com* e *familyfun.com*. O único site da Disney que já utilizava as ferramentas do Google era o *go.com*.

Fibra Óptica é rápida para você?

Experiência transmitiu 6,7 GB em um minuto



Um grupo de cientistas do Centro de Aceleração Linear da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, um dos principais laboratórios de pesquisa do mundo, anunciou o sucesso de uma experiência que transmitiu 6,7 GB de dados para uma distância de 11.200 Km, em menos de um minuto.

Foi obtida uma velocidade de 923 Mbps, durante 58 segundos. A conexão foi feita entre Sunnyvale, nos EUA, e Amsterdam, na Holanda. Entre os benfeitores práticos, conhecidos de tal transferência de dados de alta velocidade, inclui Les Cottrell, diretor-assistente dos serviços do computador de SLAC, que pretende entregar muito mais do que meramente uma conexão veloz ou um e-mail mais rápido. Estas novas tecnologias aumentam aplicações novas, tais como bibliotecas digitais, laboratórios virtuais e aprendizagem a distância.

Abre-te, Sésamo!

Site descobre porta do inferno no Reino Unido



Imagens: Reprodução/Divulgação

VAMOS, CONFESSE. PRA NÓS, VC PODE. VC ACREDITA EM INFERNO, NÃO ACREDITA? Mais do q isso, vc gosta de provocar os demônios só pra ver se eles aparecem e eliminam de vez as dúvidas q ainda restam em sua cabecinha, né?

Beeeeem, se vc gosta deste tipo de "emoção", for simplesmente um curioso mais hardcore ou quiser participar da verdadeira batalha do bem contra o mal (e não a do George "War" Bush), uma boa pedida pode ser procurar portas para o inferno e trocar umas idéias com Baphomet (aha! Vc pensou q íamos citar qq demônio mais famoso? Aposto q esse vc não conhece!).

Não, não estamos possuídos. Mas há um site na Internet q mostra onde existem as tais portas lá no Reino Unido. A **Geek** não se responsabiliza pelas conseqüências de vc pegar um avião até Londres e procurar uma delas - e os jornalistas são medrosos e pobres o suficiente para não participarem da empreitada e provar a veracidade da informação. Então... Acredite. Se quiser.

http://www.entrances2hell.co.uk

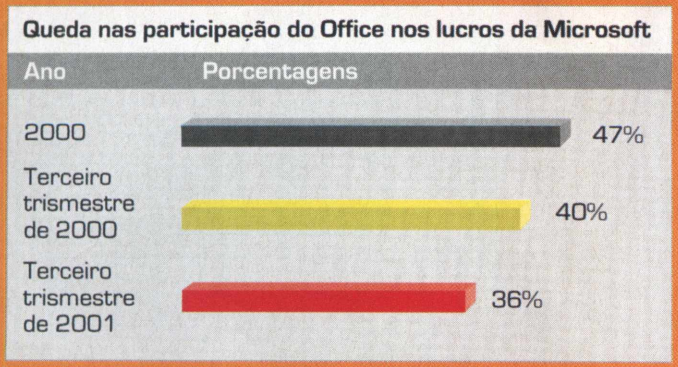
Você sabia...

Q o Microsoft Office é o principal responsável pelos lucros da Microsoft? Sim, isso mesmo! Apesar de todos ficarmos falando do Windows como o maior instrumento de dominação da empresa, é com as licenças do Office q ela consegue colocar mais dinheiro no bolso.

No ano de 2000, as vendas de programas do Office representavam 47% dos lucros de Bill Gates e sua turma. Em 2001, esse número já caía para 36%, com o surgimento de diversas soluções grátis e, agora sim, eficientes.

O q nós estamos querendo dizer com tudo isso? Simples, queremos iniciar uma campanha. Se você quer acabar com o monopólio do tio Bill, mire onde mais dói. Pode até usar Windows, mas prefira o OpenOffice. Se todos fizerem isso, não vão sobrar mais que duas alternativas para a Microsoft: ou diminui o preço das licenças, ou fecha as portas.

Queda nas participação do Office nos lucros da Microsoft





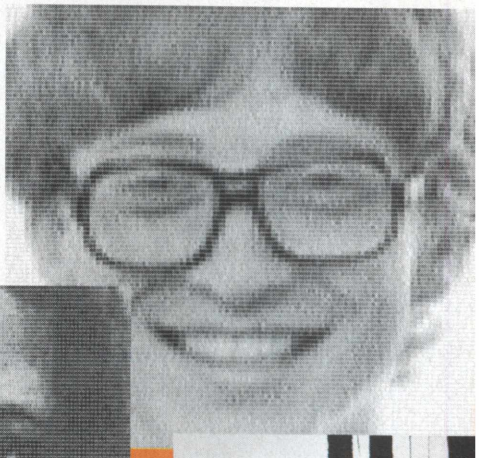
Arte comercial

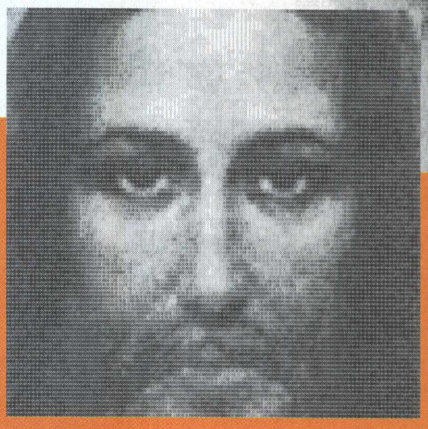
Artistas criam imagens com código de barras

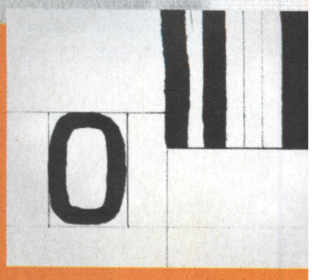
É certo: vc já ouviu falar sobre Net Arte e arte digital - e algumas bem interessantes, como a q usa caracteres ASCII pra criar imgs meticulosas. Como a **Geek** tb é cultura, é possível q vc tenha visto até por aqui, uma vez q produzimos várias matérias abordando o lado artístico da tecnologia.

Para quem curte idéias mirabolantes e desenhos surreais com elementos exóticos, vai mais uma dica do "Instituto Geek de Literatura e Artes Plásticas, Dramáticas, Esquizofrênicas, Sádicas e Bizarras", o site *www.barcodeart.com/art/art.html*.

O site traz obras que se assemelham à Arte ASCII, utilizando elementos simples e aparentemente inexpressivos para criar estruturas complexas. A diferença é q, em vez de caracteres, usa-se código de barras. Isso mesmo, o ícone do mundo comercial. Quem sabe, não é hr de exercitar sua sensibilidade?







A matéria especial sobre Arte ASCII saiu na Geek #20 - a única, até hj, em q ousamos colocar uma mulher pelada na capa. No texto, citamos alguns sites q podem ser acessados, para vc criar sua própria arte nessa técnica. Um refresco na memória:

- *http://iotic.com/mbs*
- *http://www.artascii.hpg.ig.com.br*
- *http://www.geocities.com/rappelt99/ascii/ascii.htm*
- *http://www.barcodeart.com/art/art.html*

Vote no PI!

Criado o Partido dos Internautas

Algumas pessoas confundem tudo. No último mês foi criado o Partido dos Internautas com o objetivo de "incentivar a participação da sociedade nas decisões dos poderes Legislativo e Executivo através do uso da Internet", segundo o estatuto assinado por seu presidente.

Aparentemente, a idéia do partido existe desde julho de 2001. O difícil é descobrir onde acontecia essa discussão, já que em nenhum fórum na Internet é possível encontrar qualquer discussão sobre o PI. E nenhuma das principais figuras que constroem o dia a dia brasileiro do conteúdo da rede faz parte desta iniciativa.



Além disso, a idéia de que um partido político possa representar um setor social sem entrar em discussões mais profundas é outra falácia. Por exemplo, o estatuto demonstra um apoio a algumas idéias questionadas no mundo todo, como a do Estado mínimo, tipo neo-liberal, como no trecho "(...) é preciso um estado onde as decisões sejam mais rápidas e menos burocráticas. Ao estado cabe apenas garantir o essencial como saúde, educação e trabalho."

Nem a página do partido está pronta (e o que o pessoal estava fazendo desde julho de 2001?). Fuja dessa roubada!

Terroristas móveis

Suíça regulariza lei que impede a compra de celulares sem identificação



Osama Bin Laden e seus aliados terão mais dificuldades, agora, na hora de comprar um celular para se comunicar. Depois de denúncias e pressão internacional, a Suíça regulamentou a lei que exige identificação de todos os que comprarem aparelhos móveis de telefonia no país, assim como ocorreu no Brasil, onde todos os aparelhos adquiridos têm de ser cadastrados, pois os mesmos estavam sendo utilizados no crime organizado, em presídios, etc.

Antes, a Suíça era considerada o lugar preferido dos terroristas para adquirir estes aparelhos, peças-chave no planejamento de atentados como os de 11 de setembro.

O problema para os que lutam contra o terrorismo é que a nova lei não vai conseguir impedir a compra de celulares sem registro. Em quaisquer outros países da Europa, é fácil adquiri-los ilegalmente, sem precisar preencher nenhum cadastro para identificação.

PlayStation 2, só na China



ESSA É PARA QUEM AINDA SE SURPREENDE COM AS MUDANÇAS EM DIREÇÃO AO CAPITALISMO FEITAS NA CHINA, NOS ÚLTIMOS ANOS.

A Sony decidiu (e foi muito bem recebida pelo governo chinês) mudar toda a sua produção de PlayStation 2 para a China. Ou seja, depois de décadas em q a produção de videogames ficava restrita a Japão e EUA, agora a China poderá dizer q produz o console mais sensacional de todos os tempos.

A mudança deve ocorrer imediatamente, com o objetivo de reduzir os custos de produção do console. Com isso, já começam a surgir especulações segundo as quais o preço do produto deverá cair a partir do próximo ano para algo em torno de US$ 199. A Sony, no entanto, não confirmou a notícia, q mais parece boato dos fãs interessados na medida.

1/20 É o quanto ganha um trabalhador chinês, em relação a um americano. Será que isso explica a medida da Sony?

"Apenas duas coisas são infinitas: o Universo e a estupidez humana. Não estou bem certo sobre a primeira" (Albert Einstein)

SCO dá um "golpe no open source"

Empresa entra com ação contra IBM

Assim foi classificada por Eric Raymond a medida da empresa, que entrou com uma ação de US$ 1 bilhão contra a IBM por apropriação indevida de tecnologia em produtos para Linux.

A SCO herdou muitos dos direitos sobre o Unix, que eram da AT&T. Como se encontra em dificuldades financeiras, era previsto que pudesse usar esses direitos para tirar dinheiro das empresas que trabalham com Linux. Foi exatamente o que aconteceu.

Muitos dizem que a medida é um ato de desespero de uma empresa à beira da falência. Mas, para Raymond, que publicou uma carta na Internet sobre o assunto, o processo é um duro golpe no open source, pois abre um grave precedente.

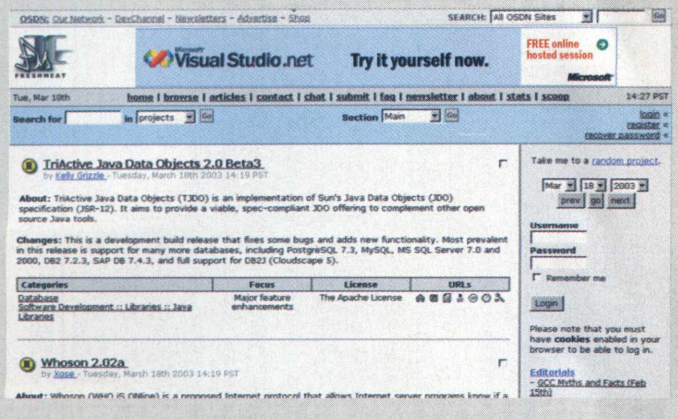
Na análise de Raymond, a SCO foi esperta, porque escolheu uma empresa que tem muito dinheiro e não é tão simpática aos olhos do público como os desenvolvedores de Linux. Por outro lado, no entanto, ela tem muito mais condições de colocar advogados para ganhar a causa.

Ele também diz que a manobra é errada, eticamente, e duvidosa, legalmente. Raymond afirma que é totalmente legal que o open source tenha ficado com tecnologias derivadas (mas não iguais) às usadas no Unix.

O futuro desse caso é importantíssimo para o destino do open source. Estaremos atentos.

Mais uma bizarrice contraditória na Internet

Site dedicado a programas baseados no GPL é patrocinado pela Microsoft



http://freshmeat.net

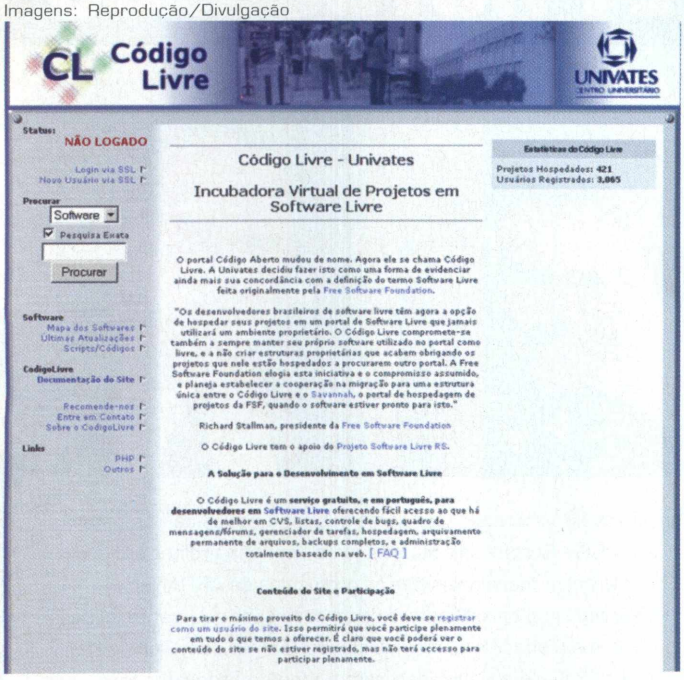
O site freshmeat.net é um site sobre programas GPL, um bom site por sinal. Não teria maiores alardes em cima dele, pois sites bons nesse estilo existem de monte na Internet. Mas uma coisa intriga quando vc entra em sua página principal: um banner bem grande da Microsoft fazendo uma propaganda do seu sistema .NET. Convenhamos, achar um banner da Microsoft em um site dedicado ao software livre não combina em nada, não é? Pode ser que o pessoal da Microsoft não veja bem assim, ou então, o que é mais provável, o freshmeat.net é um bom site para conseguir visualização entre os usuários de Linux, tentando fazer com que eles, mesmo que só por curiosidade, conheçam seus novos lançamentos.

Talvez mais e mais sites dedicados ao Linux tenham banners de algum produto da Microsoft, algo que pode ser prejudicial para os que se submeterem a isso.

Codigolivre.org.br chega a 3.000 usuários, quer dizer, desenvolvedores

SourceForge made in Brazil!

Imagens: Reprodução/Divulgação



Apesar de não ter nenhuma ligação oficial com o famoso site de Free Software, os brasileiros do portal CódigoLivre (no ar desde janeiro de 2001) possuem mais de 3 mil usuários cadastrados, 400 projetos em desenvolvimento e não deixam nada a desejar se comparados ao SourceForge original. Criado para ser uma referência nacional para o desenvolvimento colaborativo de software livre, o site dá todas as condições para os desenvolvedores livres brazucas, colocando à disposição home pages para seus projetos, listas de discussões, currículos, controle de bugs, controle de tarefas, armazenamento de arquivos para download e muito mais. Muito desta estrutura se deve ao apoio do projeto SAGU (*http://sagu.codigolivre.org.br*), desenvolvido pela Univates. Vilson Cristiano, um dos responsáveis pelo site, afirma que atualmente as linguagens preferidas dos desenvolvedores brasileiros são o PHP (para a Web) e o Delphi, e o C/C++ para aplicações em Linux, e que já existem bons softwares nacionais esperando para serem melhorados por desenvolvedores livres. O convite está feito. Agora é sua vez de ajudar a cena do Free Software nacional a crescer.

http://www.codigolivre.org.br

Bookmark # 3

As novidades do site da Geek

QUANDO INVENTAMOS DE FAZER ESTA SEÇÃO sobre o site da **Geek**, pensamos q talvez ñ houvesse assunto suficiente para todos os meses. Mas estávamos redondamente enganados. A cada mês, aparece uma nova surpresa. Dessa vez, fomos vítimas de um ataque nada "hacker".

Explicamos: o site saiu do ar devido a um "ataque" da blogueira "Melzinha" (na verdade, ñ há consenso sobre se ela é mulher ou homem), q roubou nossa senha na Fapesp através de uma simples ligação para o provedor. Daí foi só redirecionar o domínio. Ou seja: ñ houve invasão alguma!

A história deu o q falar e resultou na notícia mais lida do mês (mais de 800 entradas, até o fechamento desta edição) e a terceira mais lida na breve história do site. E mais: rendeu à "Melzinha" muitos hits em seu blog na Internet. Conseguiu a visibilidade q queria...

Mas nem só de invasões viveu o site este mês, em q completamos a marca de 4 mil cadastrados. Confira os destaques e participe tb:

SO Geek Linux: essa é a proposta do leitor Kalashnikov, q intimou toda a comunidade, incluindo nós, da Revista, a se dedicar ao projeto. A revista dá o maior apoio. Mas um projeto grandioso como esse precisa da participação de todos e, de preferência, de ótimos programadores. Veja na seção Sistemas Operacionais.

A última enquete do mês, sobre script kiddies, deu o q falar. Ñ se chegou a um consenso sobre se os defacers são coisas de criança ou um bom modo de protestar. Mas, pelo menos, serviu para q o usuário _R4il4nd3r_ desenvolvesse uma ótima tese sobre o assunto. Ñ deixe de ver no fórum, na seção HACKERSPACE.

Os Tops do mês:

Quem mais mandou notícias: Cr1sp **3**

Quem mais comentou: Zombie **6**

Quem mais postou no fórum, até hoje: 1c3m4n **35**



http://www.digerati.com/forum

http://www.geek.com.br

CIÊNCIA, REDES E PROTOCOLOS

Robert E. Kahn e Vinton G. Cerf, os criadores do TCP/IP

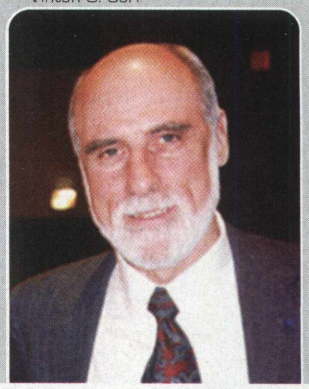
Além de ser uma das principais ferramentas de comunicação hoje em dia, a Internet chama a atenção pelas tecnologias que utiliza. Aqui, na **Geek**, por exemplo, você já leu a respeito de Sendmail, PHP, Flash, XML e de uma série de equipamentos, implementações e linguagens que tornam a Web possível.

A verdade, porém, é que tudo isso só consegue interagir porque existe um "idioma" que faz com que os dispositivos se entendam. Esse idioma, ou linguagem básica, é o protocolo TCP/IP, sobre o qual você também já aprendeu conosco. Mas você sabe *quem* foi o responsável por esse protocolo revolucionário? Descubra na matéria a seguir...

Robert E. Kahn



Vinton G. Cerf



Mudança de rumos

Na verdade, O TCP/IP foi criado a quatro mãos, por **Robert E. Kahn** e **Vinton G. Cerf**. No início da Internet, quando ela ainda era ARPANet (rede da Advanced Research Projects Agency), usava-se um protocolo chamado NCP (Network Control Protocol), que surgiu em 1970.

O NCP foi sendo melhorado à medida que a ARPANet crescia. Desde o início, porém, ficou claro que ele não podia suportar o tráfego crescente, já que não se adequava a todos os tipos de rede que se agregavam ao sistema.

Em 1974, Kahn e Cerf, então integrantes do DARPA americano (Department of Defense's Advanced Research Projects Agency), propuseram a criação de um protocolo universal, cujo funcionamento fosse independente das estruturas das sub-redes e dos hardwares usados. Nascia o TCP, sendo que o IP foi acrescentado em 1978. Pouco a pouco, substituiu-se o NCP, e, em 1982, o TCP/IP já era o padrão.

Os bons companheiros

Vinton Cerf nasceu em 23 de junho de 1943, em New Haven, Connecticut. Graduou-se em Matemática pela Universidade de Stanford, em 1965, e, enquanto estudava, trabalhou em projetos para a aviação americana.

Após se formar, tornou-se engenheiro de sistemas na IBM, onde permaneceu até 1967 – ano em que atuou no projeto de um computador usado para observar a execução de programas em outro ("Snuper Computer"). Em 1968, voltou para a faculdade, mais especificamente para a UCLA (Universidade da Califórnia em Los Angeles), onde adquiriu os títulos de Mestre em Ciência e Ph.D. em Ciências da Computação.

Na UCLA, Cerf foi selecionado, junto com seu melhor amigo, Steve Crocker, para desenhar os protocolos da ARPANet. Em 1972, retornou para Stanford como professor-assistente, e, de lá, começou a trabalhar na formulação do TCP/IP com Robert Kahn.

Em 1976, ele e Kahn lideraram o time de programadores que fez o TCP/IP sair do papel. Depois disso, Cerf trabalhou na MCI e atuou em projetos da Corporation for National Research Initiatives, com Kahn. Hoje é vice-presidente sênior de Arquitetura de Internet na MCI, para onde retornou em 1994.

Robert Kahn, por sua vez, nasceu em 23 de dezembro de 1938, na cidade de Nova York. Em 1960, graduou-se em Engenharia Elétrica na City College, na mesma cidade, e, pela Universidade de Princeton, ganhou os títulos de Mestre e Ph.D., em 1962 e 1964, respectivamente.

Kahn trabalhou nos Laboratórios Bell e foi professor-assistente de Engenharia Elétrica no MIT (Massachussets Institute of Technology). Foi o responsável pelo design da ARPANet e entrou no DARPA, em 1972, tornando-se diretor do IPTO (Information Processing Techniques Office). Depois de trabalhar no TCP/IP, fundou, em 1986, a Corporation for National Research Initiatives (CNRI), da qual é CEO e Presidente.

O TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) é um programa com duas camadas ou layers. A primeira camada, o TCP, gerencia a montagem dos dados transmitidos pela Web. Os dados são divididos em pequenos pacotes e enviados e, no destino, são recebidos e remontados. Já a camada inferior, o IP, gerencia os endereços de remetente/destinatário, a fim de que os pacotes efetivamente cheguem ao lugar certo.



Todas as tribos têm seus ídolos. Talvez esse seja um processo natural e necessário na identificação dos que participam de um grupo, como apontam algumas teorias. Cristo, Buda, KLB, Madonna, George "War" Bush, Saddam Hussein. Todos eles inspiram e/ou são imitados por determinadas pessoas – muitas vezes, coexistindo no interior de uma mesma tribo.

Os geeks também têm seus ídolos. Além dos "monstros sagrados" da tecnologia, como Richard Stallman e Linus Torvalds, há escritores, como Isaac Asimov e Júlio Verne, e até personagens de seriados clássicos, como o **Dr. Spock**, de *Jornada nas Estrelas*. Afinal, quem nunca se encantou com a possibilidade de alguém ser guiado somente pela lógica?

Dr. Spock, o vulcano mais admirado pelos geeks da Terra

O GURU DA DA LÓGICA

Do motor de dobra à Federação

No universo Star Trek, Spock, interpretado por Leonard Nimoy, é representante da raça dos vulcanos, a primeira a travar contato com os humanos, depois que estes iniciaram a corrida tecnológica que resultaria nas viagens interestelares – o que só foi possível com a invenção do motor de dobra pelo cientista Zefram Cochrane.

Os vulcanos sempre consideraram os humanos primitivos e um tanto perigosos – com bons motivos, diga-se de passagem –, razão pela qual tomaram a tutela no desenvolvimento do motor de dobra 5, que possibilitaria viagens em "estrelas nunca dantes navegadas". Essa tutela durou longos 90 anos, até o lançamento da Enterprise ser adiantado devido à queda de uma nave klingon na Terra.

A verdade, porém, é que depois de três guerras mundiais e com o impacto da descoberta de outras vidas inteligentes, os terráqueos se transformaram em uma das espécies mais desenvolvidas do Universo, adotando a filosofia da união entre os povos e se tornando fundadores da Federação dos Planetas Unidos, ao lado de Vulcano, Andor, Tellar e Alfa Centauro.

Ressurreição

Nesse contexto, temos a Frota Estelar como uma das principais entidades da Federação, cuidando da segurança interna e externa frente à hostilidade de povos como borgs, klingons e cardassianos. Foi no ano de 2252 que Spock passou a integrar, como oficial de ciência, a mais importante das naves da Frota, a USS Enterprise NCC-1701, sob o comando do capitão Christopher Pike.

Em 2264, o comando da Enterprise passa para James Kirk, e Spock é rapidamente promovido a Comandante. Ambos fundamentam uma sólida amizade, que levou Spock a se sacrificar em nome da sobrevivência da tripulação, em 2285 – mas ele pôde voltar à vida mediante os eventos que se seguiram à explosão do dispositivo Genesis.

Apesar de mais identificado com os vulcanos – o que o levou a uma tentativa de deixar a tripulação, em 2270, para cumprir o ritual lógico de Kolinahr –, Spock é, na verdade, mestiço. Seu pai, Sarek, era um dos mais importantes embaixadores vulcanos da História, mas a mãe era humana. Ele também tinha um meio-irmão, Sybock.

Laços de família

O relacionamento com a família, entretanto, não era fácil, sobretudo em relação ao pai, que se mostrou incapaz de dialogar com o filho por 18 anos! Esse foi o principal motivo para que Spock deixasse seu planeta e se filiasse à Academia da Frota Estelar, com apenas 19 anos – tornando-se o primeiro vulcano a topar a empreitada.

Depois de servir à Frota, a carreira de Spock ascendeu vertiginosamente, e ele se tornou galacticamente conhecido por sua diplomacia, seguindo os passos de seu pai, falecido em 2368.

Os vulcanos

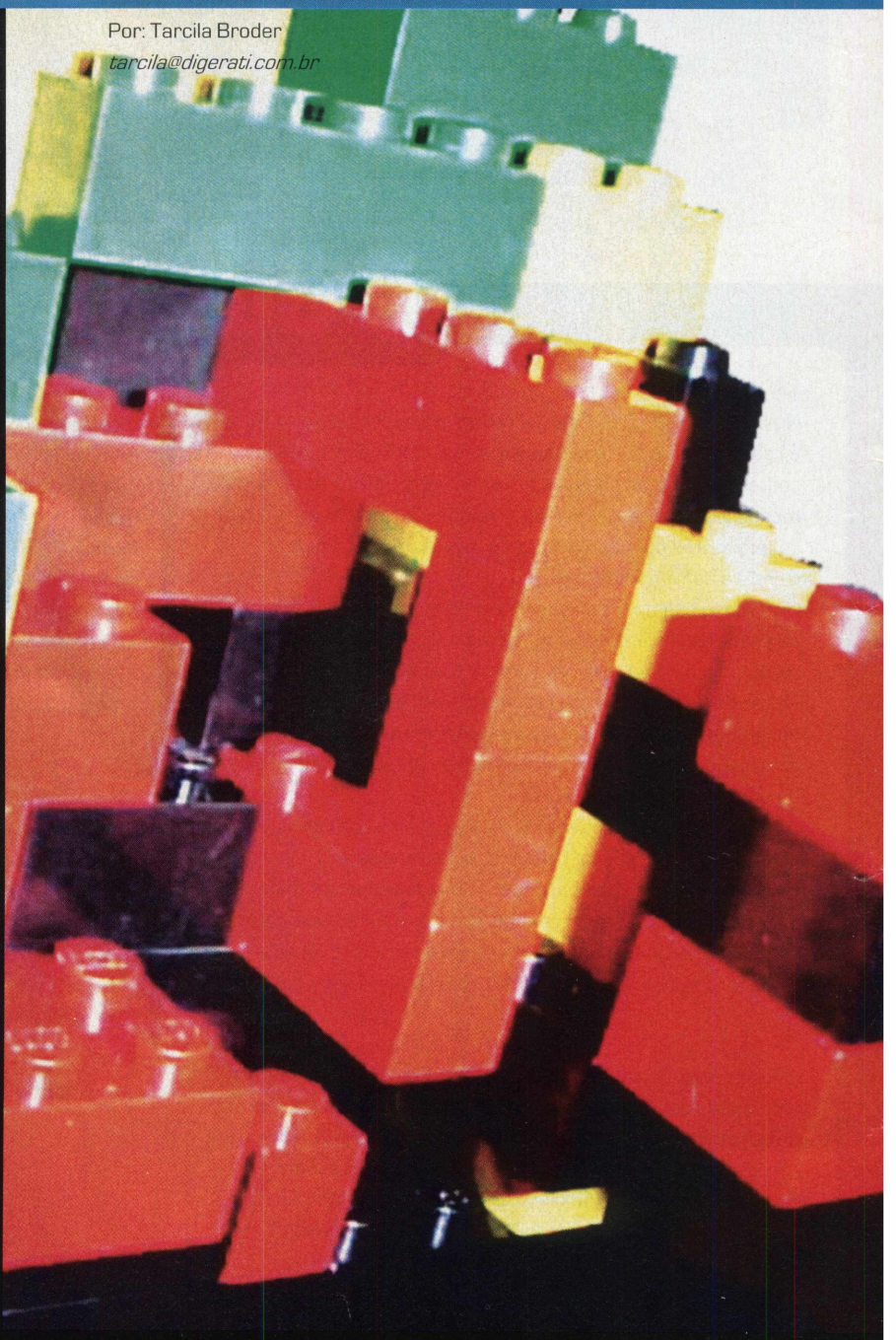
Vulcanos são seres bípedes, mamíferos e humanóides, com fisiologia semelhante à humana, mas com diferenças na disposição de órgãos. O sangue é verde e baseado em cobre. Eles vivem cerca de 230 anos terrestres, são vegetarianos e desde cedo se dedicam à Filosofia da Lógica (Escola Lógica de Surak). Suas mentes treinadas e as condições de seu planeta os dotaram de capacidades telepáticas, grande força e reflexos apurados.

Portais livres - Parte I

Conheça as melhor source para cri

Por: Tarcila Broder
tarcila@digerati.com.br

CMS é a sigla para Content Manegement System e pode designar desde blogs até sistemas de publicação bastante complexos, como os sistemas de portal. A velocidade da informação fez com que os mais diversos tipos de publicação on-line adotassem esses sistemas para dinamizar a atualização de conteúdo. O surgimento de opções open source, publicadas sob GPL (General Public License) aumentou ainda mais o interesse em CMS e fez com que explodisse o número de sites dinâmicos.



Comunidades virtuais

Fatores como o potencial da Web para a criação de comunidades virtuais também contribuíram para a proliferação desses sistemas. Criado em 1997 por Rob Malda, mais conhecido como "Comander Taco", o Slashdot.org talvez seja o melhor exemplo para ilustrar isso. Seu sucesso não está relacionado apenas aos temas que aborda (entre eles, Linux e movimento open source), mas à sua habilidade de reunir pessoas interessadas em discutir os mesmos assuntos e saber das últimas novidades do mundo geek.

Apesar de ter começado com páginas estáticas em HTML e com o sugestivo nome de Chips and Dips, o Slashdot não poderia ter ido tão longe sem um sistema de gerenciamento de conteúdo (CMS) que permitisse a interação dos leitores e um maior dinamismo para a publicação de notícias. O site precisava de um sistema que fosse dinâmico o suficiente para permitir uma atualização quase instantânea, pela própria Web, e que proporcionasse a seus usuários uma participação maior na comunidade, deixando-os até mesmo enviar notícias. No final de 1997, Malda e seu amigo Dave DeMaagd começaram a escrever as primeiras linhas daquilo que viria a se tornar o sistema de publicação do Slashdot. Em 1998, depois de vários ajustes e da implementação de novas funções, o Slashcode ou simplesmente Slash era lançado.

es tecnologias open ar sites dinâmicos

PHP e CMS

Embora o estilo Slashdot estivesse influenciando publicações on-line do mundo inteiro, seu sistema de gerenciamento de conteúdo não "pegou". Os programadores estavam de olho no PHP, uma linguagem de programação para Web muito mais flexível e fácil de lidar, que era cada vez mais utilizada. Entre esses programadores, estava o canadense, radicado na Venezuela, Francisco Burzi, que administrava um site de notícias chamado Linux Preview.

Burzi havia escrito um sistema de publicação de notícias em Perl chamado Nuke e também havia experimentado o Slash, mas quando descobriu o PHP, ficou extremamente interessado em desenvolver um CMS com aquela linguagem. A princípio, ele começou a modificar um sistema de publicação de notícias chamado Thatware, mas acabou reescrevendo o código quase por inteiro. Em apenas três semanas, ele desenvolveu e lançou a primeira versão do PHP-Nuke.

O sucesso imediato do programa fez Burzi vender o Linux Preview e se dedicar exclusivamente ao desenvolvimento do CMS. O software passou de um simples sistema de gerenciamento de conteúdo a um sistema de portal bastante completo. Sua estrutura modular, que permite a integração de inúmeras ferramentas, despertou o interesse de programadores do mundo inteiro, ansiosos para contribuir com o projeto. Eles começaram a desenvolver desde simples calendários até ferramentas de comércio eletrônico. No final do ano 2000, o PHP-Nuke já era extremamente popular. No ano seguinte, ele já contava com o apoio financeiro da Mandrake Software, distribuidora do Mandrake Linux.

A ruptura

Apesar do sucesso do PHP-Nuke, Burzi começou a enfrentar dificuldades no relacionamento com seus colaboradores. Ele foi acusado de violar a GPL, lançando versões betas e RC (release candidates) sem seus devidos créditos. Alguns desses colaboradores, como Bjorn Sodergren e Harry Zink, chegaram a contatar a Mandrake Software para falar sobre o problema.

Burzi ficou extremamente irritado com a situação e publicou um desabafo explicando que a não-inclusão dos créditos era proposital, pois ele não considerava importante colocar aqueles arquivos de texto nas versões que eram destinadas apenas aos programadores. O texto também convidava, de uma maneira nada amistosa, Sodergren e Zink a se retirarem da comunidade e a não utilizarem mais o nome PHP-Nuke para o que quer que fosse.

Esse fato acabou gerando uma ruptura na comunidade de programadores do PHP-Nuke. Alguns ficaram do lado de Burzi, mas grande parte saiu do projeto, com o objetivo de desenvolver outros sistemas de portal que oferecessem aos colaboradores uma participação mais democrática. A partir daí, começou a surgir uma série de variações do PHP-Nuke. A primeira chama-se PHPwebsite. Em seguida veio o PostNuke.

! Sua estrutura modular, que permite a integração de inúmeras ferramentas, despertou o interesse de programadores do mundo inteiro, ansiosos para contribuir com o projeto. Eles começaram a desenvolver desde simples calendários até ferramentas de comércio eletrônico. No final do ano 2000, o PHP-Nuke já era extremamente popular.

Novas tendências

A grande vantagem dos sistemas de portal é sua estrutura modular, que permite adicionar e remover funcionalidades com um simples clique no botão. Outra vantagem dessa estrutura é admitir a integração de programas desenvolvidos por terceiros. Além disso, essa estrutura também facilita o uso de templates para compor o layout dos sites. Esses templates podem ser baixados gratuitamente ou modificados de acordo com as necessidades dos usuários.

No final de 2002, a popularidade do PHP-Nuke era tão grande que nem o fato de a Mandrake ter deixado o projeto, afetou seu desenvolvimento. Burzi continua lançando novas versões do software e contando com a ajuda de colaboradores. Das variantes do PHP-Nuke, a mais popular se chama PostNuke e possui uma grande comunidade de desenvolvedores trabalhando nela. Outro sistema promissor leva o nome de XOOPS (pronuncia-se zups) e parece ser a nova tendência em CMS.

Como escolher o CMS

- **Recursos**

Antes de escolher o CMS, é preciso saber se você pode obter um servidor que disponha dos recursos necessários para a instalação do programa. Se você optar por um programa que utilize o trio Apache/MySQL/PHP, é *mais fácil* encontrar servidores gratuitos que suportem sua instalação.

- **Idiomas**

Verifique se a tradução para o seu idioma está disponível. De outra forma, você terá muito trabalho.

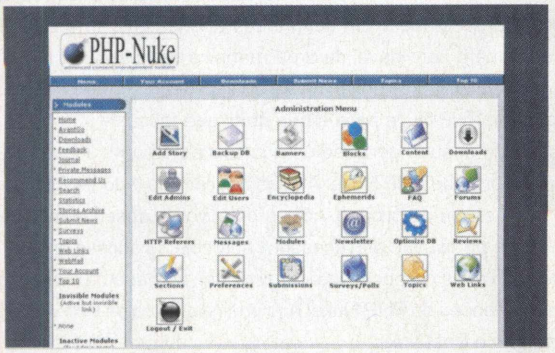
- **Suporte**

Ter um suporte ativo é fundamental. Veja se no site do CMS existe um fórum ou lista de discussão, em que usuários possam tirar suas dúvidas e onde haja monitoramento constante de bugs e falhas de segurança.

- **Módulos**

Veja se o CMS possui os módulos necessários para o site que você quer fazer, mesmo que desenvolvidos e integrados por terceiros. Você pode checar esse detalhe na seção de download do site do CMS. Quanto mais popular é o software, mais chance existe de alguém programar aquilo que estava faltando para ele ficar perfeito. Se nenhum deles possui a ferramenta que você procura, meta a mão na massa e ajude a criá-la.

Algumas características dos dois sistemas de portal mais populares e do XOOPS, uma opção muito promissora.



PHP-Nuke

www.phpnuke.com

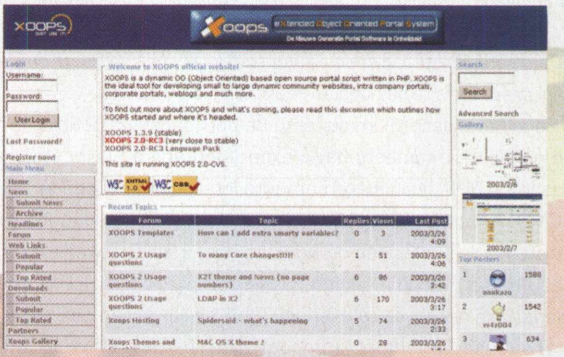
O sistema chega à versão 6.5 e continua sendo o mais popular dos sistemas de portal de código aberto. O PHP-Nuke é compatível com vários tipos de banco de dados (entre eles, MySQL, mSQL, PostgreSQL, ODBC) e, por ser bastante popular, possui inúmeros módulos (ou Addons) alternativos, desenvolvidos por programadores do mundo inteiro. Entre os módulos nativos (aqueles que vêm no mesmo pacote de instalação) está um sistema de enciclopédia muito interessante.

> Idioma

O arquivo de tradução para o português do PHP-Nuke 6.5 pode ser obtido em *http://www.unixtotal.com.br/lang-brazilian-phpnuke6.5.tgz*.

> Help

O site do PHP-Nuke possui um fórum no qual os usuários podem tirar suas dúvidas, enviar sugestões, relatar bugs, etc. Se inglês não é o seu forte, você pode tentar o endereço *www.phpnuke.com.br* ou a lista de discussão Phpnuke-br, localizada no endereço *http://br.groups.yahoo.com/group/phpnuke-br/*.



XOOPS

www.xoops.org

XOOPS é a abreviação de Extensible Object Oriented Portal System. O programa está próximo da versão 2.0 e tem impressionado por sua qualidade.

Uma de suas grandes vantagens é incluir sistema de fórum e galeria de imagem nativos. Ele também possui uma característica interessante que é permitir a instalação apenas do publicador de notícias, para casos em que o usuário deseje usá-lo somente para site pessoal, como weblogs.

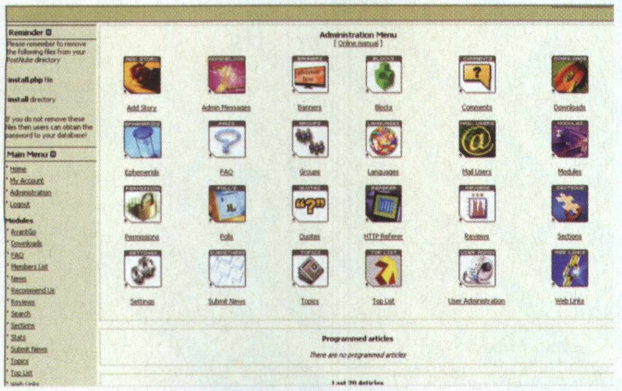
> Idioma

Ainda não existe uma tradução para o português, mas a lista Xoops-br está tentando reunir pessoas interessadas em ajudar nessa tarefa. Para mais informações acesse *http://br.groups.yahoo.com/group/xoops-br/*.

> Help

Por enquanto, o melhor lugar para obter ajuda sobre o XOOPS é o fórum do site oficial, no endereço *http://www.xoops.org/modules/newbb/*.

Veja, na próxima edição, um tutorial de instalação do PHP-Nuke, PostNuke e XOOPS.



PostNuke

www.postnuke.com

Das variantes do PHP-Nuke, o PostNuke é o que fez mais sucesso e conta com a maior comunidade de programadores. A última versão do software é a 0.7.2.3.

Assim como o PHP-Nuke, o software possui diversos módulos complementares desenvolvidos por terceiros. Esses módulos podem ser encontrados no site Sourceforge.net ou no próprio site do PostNuke.

O PostNuke também é bastante elogiado por sua flexibilidade e facilidade de adaptação. Seus temas (templates) são considerados os mais interessantes e fáceis de se modificar.

> Idioma

Existem duas versões de arquivos de tradução para o português que podem ser baixadas em *http://downloads.postnuke.com/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=getit&lid=265* e em *http://prdownloads.sourceforge.net/postnukebrasil/postnuke-br-2003-03-16.zip?download*.

> Help

O PostNuke possui um excelente fórum de discussão no qual programadores e usuários podem trocar informações. O endereço é *http://forums.postnuke.com/*. Em português, existe o site *www.postnuke.com.br* e a lista de discussão Postnuke-br, localizada em *http://br.groups.yahoo.com/group/postnuke-br/*.

> Temas (ou templates)

Tanto o PHP-Nuke quanto PostNuke possuem temas nativos, que vêm junto com o programa. Se você não achar nenhum deles interessante, poderá encontrar novos temas em sites como o Nukethemes.de ou em inúmeros endereços que podem ser achados através de qualquer sistema de busca.

Veja, na próxima edição, um tutorial de instalação do PHP-Nuke, PostNuke e XOOPS.

Listinha básica

É impossível precisar o número de CMS's existentes. A lista abaixo cita apenas alguns dos mais conhecidos. Vale a pena testar!

- **Ariadne**
  http://www.muze.nl/ariadne/
- **Bricolage**
  http://bricolage.cc
- **C-Arbre**
  http://realink.org/c-arbre/doc/
- **CAMPSITE**
  http://www.campware.org/campsite/
- **Cocoon**
  http://xml.apache.org/cocoon/
- **Cofax**
  http://www.cofax.org
- **DaCode**
  http://www.dacode.org
- **Drupal**
  http://www.drupal.org
- **eZ publish**
  http://developer.ez.no/article/articleview/7/1/42/
- **Krysalis**
  http://www.interakt.ro/products/Krysalis/index.php
- **Mambo**
  http://www.mamboserver.com/
- **Aegir**
  http://www.aegir-cms.org/
- **OpenACS**
  http://openacs.org/
- **OpenCMS**
  http://www.opencms.org
- **Pagetool**
  http://www.pagetool.org
- **phpCMS**
  http://phpcms.de/homepage/phpcms/index.htm
- **PHProjekt**
  http://www.phprojekt.com/
- **phpSlash**
  http://www.phpslash.org
- **phpWebSite**
  http://phpwebsite.appstate.edu/
- **Red Hat CCM**
  http://www.redhat.com/software/ccm/
- **Scoop**
  http://scoop.kuro5hin.org
- **Slash**
  http://www.slashcode.com
- **Squishdot**
  http://www.squishdot.org
- **SSR**
  http://www.ssrtech.com/
- **TeaServlet**
  http://opensource.go.com/
- **Thatware**
  http://www.thatware.org/
- **Typo3**
  http://www.typo3.com/
- **Webgenerator-X**
  http://webgenerator-x.com
- **WebMake**
  http://webmake.taint.org/
- **WebTop**
  http://webtop.newfangled.com
- **Wyona**
  http://www.wyona.org/
- **Xinity**
  http://www.xinity.org/

ENTREVISTAMOS RICHARD BARBROOK, PROFESSOR DO HYPERMEDIA RESEARCH CENTER, DA UNIVERSIDADE DE WESTMINSTER, QUE ESTEVE NO BRASIL PARA O MIDIA TÁTICA BRASIL.

PROVOCADOR INTER

Richard Barbrook é um dos principais pensadores da atualidade e da Internet. Um polemista nato, ele cunhou a expressão "cyber-communism" e foi o primeiro a compreender e explicar a ideologia que surgia entre os empreendedores ponto-com que, principalmente no chamado Silicon Valley (a área da baía de São Francisco), começavam a construir a chamada "nova economia".

Com o texto Californian Ideology, Barbrook suscitou muita reação, algumas até raivosas. Mas o tempo provaria que ele estava certo em muitas das suas visões, por mérito seu, mas também por falta de consistência de seus adversários. Mas isso não o impediu de continuar com suas provocações. No Mídia Tática Brasil que aconteceu recentemente, ele minimizou as chamadas conquistas do movimento Software Livre e afirmou que a licença GPL é menos radical que colocar os programas em domínio público. A **Geek** fez uma entrevista com ele.

Geek – Você criou a expressão cibercomunismo e ficou famoso na Internet por causa dela. Ela gerou muita discussão. Explique de onde nasceu e o que significa cibercomunismo.

Richard Barbrook – A idéia original surgiu até mesmo antes de eu mexer com Internet, porque eu tinha um amigo envolvido com tecnologia, que já estava trabalhando com Internet há uns 10 anos. E ele já falava que o copyright iria desaparecer por causa da Internet. E eu pensava que seria a volta ao século 19. Mas depois eu realmente esqueci dessa idéia até ser convidado, há mais ou menos uns quatro anos, para uma conferência em Nova York, e a pessoa que estava organizando queria algo provocativo. A maioria dos acadêmicos iria participar somente para apresentar seus trabalhos. Porque é isso que mantém seus salários, a apresentação de conferências. Assim, ele me convidou para fazer um pouco o que Marshall McLuhan fazia. Dessa forma, eu reescrevi meu discurso e incluí essa citação ao cibercomunismo. Estávamos no auge da economia ponto-com, dois anos antes da explosão da bolha. Eu pensei que seria engraçado chegar lá e falar: "A América conseguiu, com suas indústrias, criar o comunismo, e ele se chama Internet". Mas, a idéia original foi fazer uma provocação, o que foi bastante divertido. Até mesmo o próprio Marshall McLuhan já tinha falado isso. Eu não concordo de nenhuma forma com as posições políticas de McLuhan, no entanto gostava do seu estilo provocativo. Mas é óbvio que nisso tudo há um certo elemento de verdade. Os defensores da economia ponto-com viam a Internet como a perfeição do capitalismo de mercado, sem o Estado, sem impostos, sem regulamentos, a única forma em que iremos nos comunicar e nos organizar será através do mercado. É interessante apontar que, mesmo no momento mais forte da bolha, o que mais as pessoas estavam fazendo na Rede era criar cultura, como numa economia de presente, ou seja, as pessoas criavam coisas e "presenteavam" os outros colocando suas criações na Rede. Assim, o capitalismo não "tomou" a Internet. Há um segundo ponto muito importante: existem dois tipos de

NETICO

por Marcelo Barbão
mbarbao@digerati.com.br

comunismo. Um remonta ao século 19, o comunismo de Karl Marx e outros. Para eles, comunismo é o que acontecerá depois do capitalismo, depois da industrialização. Mas, existe um outro lado, que é o discurso da revista Wired e que lembra muito o stalinismo, porque afirma que sabemos que estamos caminhando para o futuro porque temos uma quantidade maior de mercadorias. Stalin, no congresso do Partido Comunista de 1934, apesar dos genocídios, massacres e dos gulags, fez um discurso afirmando que a União Soviética caminhava para o futuro, pois havia crescido a produção de concreto, automóveis, aço e tratores. E a revista Wired usa este mesmo tipo de argumento, só mudando o tipo de indústria para a tecnológica. É a mesma idéia de uma elite modernizadora, só que em vez de um partido de vanguarda, são os chamados "digeratis". E existe o outro lado dessa ideologia, a de que se você não é parte desse progresso, de alguma forma você é dispensável. É óbvio que diretamente eles não mataram milhões de pessoas, mas existem os milhares que estão sofrendo com o neoliberalismo na Argentina. Existe uma atitude que se você não é parte disso, então você não interessa. É esta atitude sádica que existe em comum entre stalinismo e



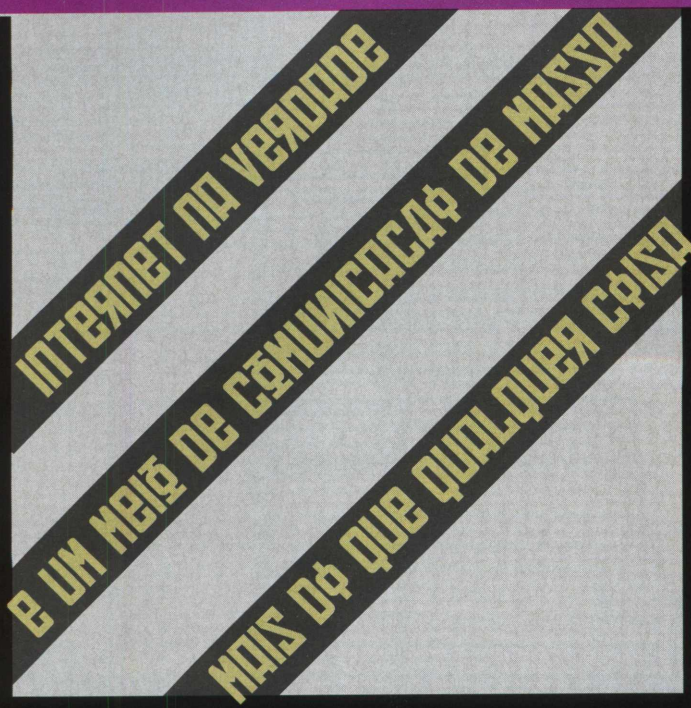
RICHARD BARBROOK

MAS, EXISTE UM OUTRO LADO, QUE É O DISCURSO DA REVISTA WIRED E QUE LEMBRA MUITO O STALINISMO, PORQUE AFIRMA QUE SABEMOS QUE ESTAMOS CAMINHANDO PARA O FUTURO

a Wired. Assim, é muito interessante ver que, apesar da divisão desde a 2ª Guerra Mundial entre EUA e Rússia, de capitalismo versus comunismo, democracia contra totalitarismo, os dois lados têm idéias parecidas sobre modernização, elitismo, que eles são o centro do mundo e o resto pouco importa, de que as pessoas devem se conformar à ideologia deles, etc.

Geek – Ao mesmo tempo, temos de reconhecer que houve uma mudança importante no mundo com o advento da Internet. Como você vê isso?

RB – Eu acho *isso muito interessante*. A Internet é um meio importante de fazer negócios,



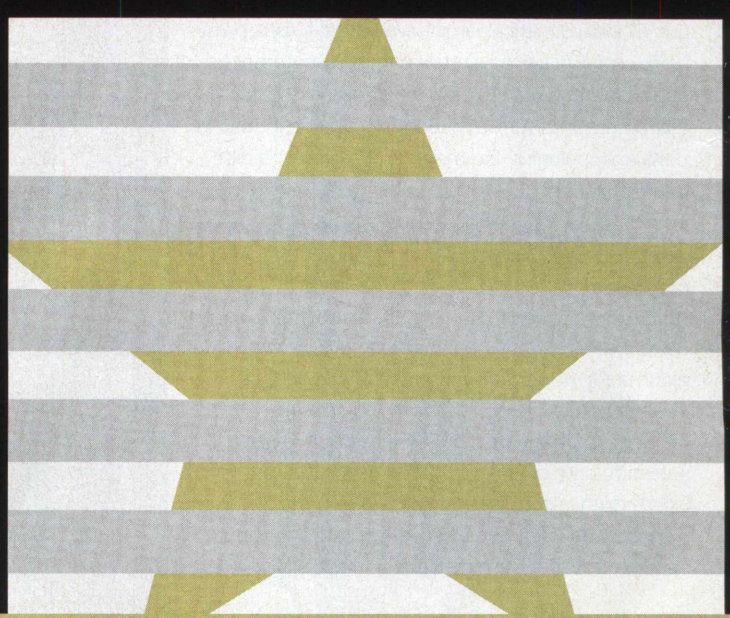
meus estudantes conseguirão ganhar dinheiro trabalhando com a Internet e coisas assim. Mas, durante o boom das ponto-com, o outro lado ficou obscurecido, porque a Internet, na verdade, é um meio de comunicação em massa, mais do que qualquer outra coisa. O movimento contra a guerra é um exemplo, na Inglaterra. Esse movimento não existia há um mês, e agora foi feita a maior passeata da história do país. E a maior rebelião de membros e parlamentares contra seu próprio partido. E nada disso seria possível sem a Internet. Porque, normalmente, temos uma passeata e a organização é dirigida por uma burocracia e já começa uma luta para saber quem dirige essa burocracia. Agora, com a Internet isso não acontece mais, porque todos podem se auto-organizar. A outra questão é que as informações são disseminadas muito rapidamente. Você pode ir para um web site, registrar-se numa lista antiguerra e começar a receber milhares de e-mails no dia seguinte. E, toda vez que o governo faz uma declaração, quase que imediatamente é possível receber ou enviar e-mails comentando essas declarações. O exemplo mais importante foi quando o governo britânico apresentou o que deveria ser um documento de inteligência sobre o Iraque, mas na verdade eram extratos de um trabalho de pós-graduação. A resposta do professor deste aluno foi quase imediata, mostrando a fraude. E chegou à mídia muito rapidamente, depois disso o governo caiu em descrédito. E, quando alguma notícia é publicada em mídias alternativas, como o IndyMedia, fica difícil para a mídia "oficial" simplesmente ignorar.

Geek – E você acha que isso é o começo de uma nova forma de organização da sociedade?

RB – Acho que uma das questões mais importantes é que a Internet faz com que as instituições existentes trabalhem melhor, como o Parlamento. Porque os eleitores podem acessar seus representantes por e-mail, e as pessoas também estão mais bem informadas sobre as políticas do governo, de uma forma mais direta e com maior possibilidade de discutir, ao contrário da TV ou dos jornais. Assim, quando as pessoas mandam e-mails para seus deputados ou expressam suas opiniões, fica mais difícil ignorá-las. Até pouco tempo, eles batiam na sua porta para ganhar seu voto e depois lhe ignoravam até a próxima eleição. E é isso que está acontecendo na Inglaterra. Blair tem um controle total sobre o partido, um controle quase stalinista. Mas isso está se esfacelando por causa da pressão. Assim, a Internet está fazendo com que a democracia representativa funcione melhor. Não estamos caminhando para uma democracia direta, mas fazendo com que a democracia representativa funcione melhor. Acho que isso é bastante positivo.

Geek – Você escreveu um outro texto polêmico chamado a Ideologia Californiana. O que é essa ideologia?

RB – Pesquisando um pouco de onde veio essa geração que começou a construir a Internet, dá para perceber que ela veio dos anos 70, da geração hippie, dos movimentos antiguerra do Vietnã. Eles foram, basicamente, cooptados pelo Estado norte-americano, que é muito forte. Muitos deles deixaram a militância política e começaram a fazer psicanálise, experiências com drogas, etc. E depois muitos se tornaram empreendedores de sucesso da área de informática. E esse foi





um movimento que já aconteceu no passado. Pessoas que eram contra o sistema, mas que se reconciliaram. Afinal, principalmente quando você consegue ganhar muito dinheiro, começa a pensar que talvez o capitalismo não seja tão ruim assim. E John Perry Barlow é um bom exemplo disso, como ele falou, é um hippie, escreveu letras para o Grateful Dead, mas por outro lado ele é bem conservador. Tem um lado de individualismo do livre mercado. E isso se mistura com aquela imagem do motoqueiro livre andando por aí nos EUA e coisas assim. Em outros lugares, Inglaterra, por exemplo, onde vivemos 10 anos sob uma louca, uma fascista que defendia o livre mercado, qualquer um que viesse falando em livre mercado seria ignorado. Essas pessoas que defendiam o livre mercado queriam até abolir as eleições em Londres porque iam perder. Ou seja, não tem nada de liberdade nas suas idéias. Houve muita repressão nessa época. Assim, tudo que tem a ver com a política neoliberal conservadora foi desacreditada. E essas pessoas que são anarquistas de direita nos EUA, que diziam que a utopia da Internet ia resolver todos os problemas e que ia construir a utopia do livre mercado. E muita gente acreditou nisso mesmo. A Califórnia estava criando a Internet e trazia junto esta ideologia. Mas o que ninguém conseguiu perceber é que a Internet foi criada pelo Estado norte-americano, pelo menos sua estrutura inicial. Sem o dinheiro do Estado, não existiria a Internet. Há uma enorme diferença entre o que as pessoas dizem e a realidade.

Geek – Qual é a situação das pessoas que defendiam esta ideologia nos dias de hoje?

RB – É claro que a explosão da bolha desacreditou completamente essas idéias. Principalmente depois que as ações começaram a ser vendidas na Bolsa e muitos começaram a acreditar nessas idéias. E o mais irônico é que a grande revolução aconteceu na costa leste, na velha economia das bolsas. Foi quando estas ações estavam totalmente inchadas na Nasdaq que apareceram com estas idéias de fim dos impostos, que o mundo seria dos empreendedores. Depois disso, o valor das ações caiu ¾ do valor em três anos. Mas eu acho que daqui a alguns anos eles vão voltar com alguma outra idéia maluca.

Geek – O que você acha do movimento free software e anticopyright?

RB – Richard Stallman não é um socialista ou anarquista, nem algo parecido com isso, mas ele começou um movimento que é revolucionário apesar disso. Na Europa, no século XX, nós tivemos diversos comunistas que agiam como liberais. E nos EUA, nós temos diversos liberais que agem como comunistas. Eu prefiro esses últimos. O mais importante é o que as pessoas fazem não o que elas dizem. E a palavra "free", apesar do que diz Stallman, está mais ligada a gratuito do que a livre. Isso acaba sendo mais importante. Acho que o problema para ele é que "grátis" acaba cheirando a comunismo nos EUA. Por isso é que Stallman está numa situação política muito difícil. Se ele vem aqui para o Brasil ou na Europa, todo mundo pode concordar, mas nos EUA... Ao mesmo tempo, ele tem uma atitude muito puritana. Ao contrário de ver isso como um movimento social acaba caindo numa certa expressão de moralidade pessoal, os europeus são muito mais pragmáticos. Quanto ao movimento anticopyright, eu acho que existe uma contradição, porque o copyleft não deixa de ser um copyright. Tim Berners-Lee explicitamente deixou suas criações como domínio público, que é algo muito mais radical, no meu ponto de vista.

A melhor

Por Maurício Martins
mauricio@digerati.com.br

Você com certeza já ouviu falar muito de Richard Stallman, especialmente sobre a sua luta por desenvolver programas com códigos abertos e disponíveis para todos. Mas ele não é apenas um ativista. Você sabe o que ele já fez, como programador? Bem, ele é simplesmente o cara que desenvolveu ou ajudou a desenvolver as principais ferramentas usadas para formar o Linux.

Basicamente, Stallman não fez apenas o kernel do sistema, tarefa cumprida mais rapidamente por Linus Torvalds, que levou a fama. Os demais programas utilizados eram quase todos do projeto de Stallman, chamado GNU Project.

Dentre esses softwares, um dos principais é o editor de textos Emacs. Ele é usado especialmente por programadores, por ser um excelente compilador de diversas linguagens, poder ser usado em diversas tarefas (como escrever programas, textos, e-mails e até navegar na Internet) e ser muito maleável (um bom programador tem todas as ferramentas e documentação necessárias para modificar o programa de acordo com as suas necessidades).

Nascimento

Peça chave para a criação do Linux, o Emacs foi criado em 1976 por Richard Stallman, enquanto trabalhava no MIT (Massachusetts Institute of Technology). O programa era uma coleção de macros criadas por ele e seus colegas para uso no editor-padrão do laboratório de inteligência artificial ITS, o TECO. O nome do programa (que, por milagre, não se refere a "GNU", como a maioria das criações de Stallman, por ter sido criado antes do início do projeto) significa Editing Macros. A linguagem usada para escrevê-lo chama-se LISP e, portanto, alguém que queira personalizar o programa deve ser fluente nesta linguagem. A página do software na Internet fornece ampla documentação a respeito da sintaxe do LISP. Para acessá-la, vá ao endereço:

www.gnu.org/manual/elisp-manual-21-2.8/elisp.html

Inver

Edite textos, mande e-mails, navegue pela Internet,

Instalação

Em praticamente todas as distribuições Linux, você já encontrará o Emacs pronto para usar. Mas, para aqueles que não têm o programa, ou que querem fazer a atualização, aqui vão os passos. Primeiro, vá ao site de download do programa, em *ftp.gnu.org/pub/gnu/emacs*. Baixe a versão estável mais recente (nesta página você também encontrará muitos manuais sobre a linguagem elisp), de preferência em tar.gz.

Depois de copiado o pacote, entre na pasta criada no seu micro e descompacte usando o comando:

```
# tar -zxvf emacs-numero_da_versao.tar.gz
```

Seu sistema deve ter pelo menos 120 MB de espaço livre em disco. Depois de descompactar o pacote, entre na pasta criada e siga a receita básica para instalar um tar.gz:

```
# cd emacs-numero_da_versao
# ./configure
# make
```

Se tudo correr bem, deve ter sido criado um executável dentro do subdiretório "src". Confira se o executável inicia o programa, e, em caso de resposta positiva, dê o comando de instalação:

de s

```
# make install
```

Pronto, seu Emacs já está instalado. A partir de agora, basta digitar 'emacs' em qualquer diretório, que o editor será acionado.

Comandos básicos

Assim como outros editores criados para modo texto, como o vi, o Emacs tem comandos complexos e exige um pouco de dedicação para ser usado em todas as suas possibilidades. Mas, por outro lado, o programa já tem, em suas últimas versões, muitas opções (bastante acessíveis) com o mouse, o que torna a utilização mais básica, para edição de arquivos de texto.

Para abrir um arquivo, basta digitar *C-x C-f* (notação usada pelo programa para Ctrl+x e Ctrl+f). Com isso, você é chamado a digitar o caminho e o nome do arquivo na barra inferior do Emacs, chamada de janela de minibuffer. Se o nome do arquivo não existir, ele será aberto como um arquivo novo, como acontece quando chamamos um arquivo pela linha de comando. Com o arquivo aberto, podemos alterá-lo normalmente, e salvamos com o comando *C-x C-w*.

Você deve pensar que estamos comentando os atalhos como faríamos em qualquer editor de interface gráfica, mas não é o caso. Em editores de modo texto (como pode ser usado o Emacs) os atalhos passam a ser comandos, peças-chave para a utilização do software. Decorá-los é condição essencial para tirar o melhor proveito possível do programa.

Por isso, vamos mostrar um quadro com todos os principais comandos do Emacs (veja ao lado).

Tabela de atalhos

Saindo do Emacs

Sair C-x C-c
Suspender o Emacs (utilize o comando '*fg*' para retornar) C-z

Help

Tutorial C-h t
Info C-h i
Help C-h
Comandos relacionados com string C-h a
Função das teclas C-h c
Descrever função C-h f
Informações específicas C-h m
Deletar janela de Help C-x 1
Movimentar janela de Help M C-v

Recuperação de erros

Abortar a execução de um comando C-g
Desfazer comandos C-x u *ou* C-_
Restaurar um arquivo com seus dados originais M-x *revert-buffer*

Arquivos

Abrir arquivo C-x C-f **Abrir diretório** C-x d
Salvar arquivo C-x C-s
Salvar arquivo como. . . C-x C-w
Inserir outro arquivo C-x i
Trocar o arquivo corrente com outro C-x C-v
Fechar arquivo C-x k
Listar arquivos existentes C-x C-b
Selecionar arq. do buffer ou criar arquivo C -x b <arq
Deletar arquivo especificado M-x *delete-file*
Renomear arquivo corrente M-x *rename-file*
Selecionar ou criar arquivo abrindo janela C-x 4 b <*arq.*>
Gravar região num arquivo M-x *write-region*
Inserir região no final de um arquivo especificado M-x *append-to-file*
Ler arquivo corrente e gravar em outro M-x *copy-file*
Imprimir arquivo utilizando o comando *print* do Unix M-x *print-buffer*
Imprimir arquivo utilizando comando *lpr* do Unix M-x *lpr-buffer*
Imprimir região utilizando o comando *print* do Unix M-x *print-region*
Imprimir região utilizando o comando *lpr* do Unix M-x *lpr-region* (co

Acentuação

Provavelmente você gostaria de ter o seu Emacs funcionando com suporte à acentuação, incluindo cedilhas, tils, etc. Para isso, verifique se o pacote que você baixou e descompactou tem uma pasta chamada 'leim'. Neste caso, basta proceder com a instalação normal.

Caso contrário, você precisará baixar mais esse pacote do mesmo site do qual fez o download do programa. Descompacte com o mesmo comando descrito para o Emacs e continue instalando o programa normalmente.

ção

ompile, tudo usando apenas um programa: o Emacs

tallman

Janelas

Dividir janelas C-x 2
Juntar janelas C-x 1
Mudar janelas, depois de divididas C-x o
Alternar buffer C-x b

Movimentação

Avança - Recua
Caractere C-f C-b
Palavra M-f M-b
Final (ou início) da linha C-e C-a
Sentença M-e M-a
Tela C-v M-v
Arquivo M-> M-<
Movimentar *n* caracteres C-u <*n*> C-f C-u <*n*> C-b
Repete o próximo comando *n* vezes M-n *ou* C-u n
Inverte linhas C-x C-t

Apagar

Caractere da esquerda DEL
Caractere da direita C-d
Palavra da esquerda M-DEL
Palavra da direita M-d
Região C-w
Texto da posição do cursor até o início da linha M-0 C-k
Texto do cursor até o final da linha C-k
Texto do cursor até o final do parágrafo M-k
Texto do cursor até o início do parágrafo C-x DEL
Texto até encontrar o *char* especificado M-z <*char*>
Inserir o último texto deletado C-y
Salvar a região do último texto deletado M-w
Linha em branco (avançando o texto) C-x C-o
Linha em branco (recuando o texto) M-^
Espaços em branco à esquerda M-/

Copiar texto

Marcar início C-SPC
Copiar seleção M-w
Recortar seleção C-w
Recortar até o fim da linha C-k
Colar C-y

Macros

Iniciar C-x (
Finalizar C-x)
Executar a última macro definida C-x e
Alterar C-u C-x (

Shell

Executar um comando shell M-!
Abrir janela em ambiente shell M-x *shell*

Mail

Editar C-x m
Editar abrindo janela C-x 4 m
Enviar C-c C-c
Ler mail M-x *rmail*
Sair q
Enviar m
Mostrar sumário das mensagens h
Apagar mensagem d
Apagar mensagem e backup C-d
Recuperar mensagem u
Avançar texto SPC
Retroceder texto DEL
Próxima mensagem M-n
Mensagem anterior M-p
Próxima mensagem (não apagada) n
Mensagem anterior (não apagada) p
Resposta à mensagem r

Letra

Alterar para maiúsculo M-u
Alterar para minúsculo M-l
Alterar somente a inicial da palavra maiúsculo M-c
Alterar uma região para maiúsculo C-x C-u
Alterar uma região para minúsculo C-x C-u
Alterar as iniciais de uma região para minúsculo M-u *capitalize-region*

Você pode verificar as mensagens de erros que já foram mostradas pelo programa em um buffer chamado "Messages". O número de mensagens que esse buffer salva é predeterminado, mas pode ser modificado, bastando editar a variável message-log-max.

Usando o serviço de e-mails

Nada melhor do que poder enviar e receber seus e-mails usando seu editor de textos preferido, sem grandes complicações e, o melhor, sem precisar sair do modo texto, certo?

Pois com o Emacs isso é possível de forma muitíssimo simples. Se você já configurou algum cliente de e-mail no seu Linux, como o Kmail, Evolution ou o Mozilla, você tem os dados de servidor no Sendmail. Com esses dados, o Emacs não precisa de nenhuma configuração adicional para acessar os seus e-mails ou enviá-los para quem você quiser. Quer saber como fazer isso? Simples. Na interface gráfica, não seria nem necessária nenhuma explicação, mas vamos lá. Clique com o mouse em *Tools* e depois em *Read Mail* ou *Send Mail*. No modo texto, é necessário saber os comandos.

Para mandar uma mensagem direto do console, digite *C-x m*. Preencha a mensagem e, para enviá-la, digite *C-c C-c*. Pronto, a mensagem foi enviada.

Você sabia?

Que o Emacs também existe para o Windows? Pois pode acreditar. O programa já foi portado para várias plataformas e, na sua versão atual, a 21, já pode ser usado em nada menos que dez sistemas operacionais. São eles:

- FreeBSD
- GNU/Linux (como Stallman faz questão de chamar)
- Mac OS X
- MS-DOS
- MS Windows
- NetBSD
- OpenBSD
- Solaris
- SunOS
- Ultrix

Até browser?

Se você quiser, pode fazer todas as suas tarefas sem sair do Emacs, até mesmo navegar na Internet. Existe um projeto chamado Emacs/W3, desenvolvido pela Universidade de Indiana, nos EUA, para fazer com que o editor de Stallman possa visitar sites na Internet. Atualmente, o programa (feito em LISP) está sendo reescrito para oferecer suporte ao Emacs 21.

Infelizmente, o projeto tem falhas na documentação, o que dificulta a sua utilização; mas mesmo assim, é algo interessante. Feita a instalação, você pode acessar o modo W3 digitando o comando *M-x* (que significa Alt+x) w3 e começar a navegar na Internet.

Emacs no MS-DOS

Assim como funciona no Windows, o Emacs também pode ser acessado pelo DOS. Ao utilizar o programa neste sistema, porém, você irá notar algumas diferenças com relação aos comandos. Felizmente, há suporte para mouse, o que facilita as coisas.

É possível, a partir do DOS, mudar fontes, cores e até imprimir usando comandos como o lpr-buffer ou ps-print-buffer.

Compiler e Debugger

Duas das principais funções do Emacs é compilar e debugar códigos em linguagens como C, Java, Perl, Python, Fortran, etc. O programa fornece um log de erros no minibuffer e mostra as linhas em que foram encontrados erros.

Para rodar o compilador, basta usar o mouse para acessar essa função no item Tools ou digitar o comando M-x compile.

Quando você digita isso, o minibuffer mostra uma opção padrão, que é a última que você usou para compilar. Para a primeira vez, o padrão é "make -k". O início da compilação inicia uma nova janela, com o status do processo. Se você quiser ver os erros encontrados durante a compilação, digite C-x depois que a ação começa. A partir daí, cada C-x busca o erro seguinte.

Há diversos comandos para iniciar um processo de debugger, cada um referente a um programa diferente usado para essa operação. Aqui vão alguns deles:

M-x gdb RET *arquivo* RET
Roda o programa GDB

M-x dbx RET *arquivo* RET
Roda o DBX

M-x xdb RET *arquivo* RET
Roda o XDB

M-x sdb RET *arquivo* RET
Roda o SDB

M-x perldb RET *arquivo* RET
Roda o interpretador Perl

M-x jdb RET *arquivo* RET
Para códigos em Java

M-x pdb RET *arquivo* RET
Para debugs em Python

Wiki

Se você quiser saber mais sobre o Emacs e todas as possibilidades do programa, há uma opção que pode ser até melhor que o próprio Help do software e é indicado pelo próprio projeto GNU. É o Wiki Web do Emacs. Para quem não sabe, Wiki é o nome que se dá a sites que podem ser modificados e atualizados livremente pelos seus visitantes. O Wiki do Emacs tem muitas informações e discussões interessantes, e é um ótimo ponto de partida para quem vai começar a usar o programa.

Para os interessados, o endereço é:

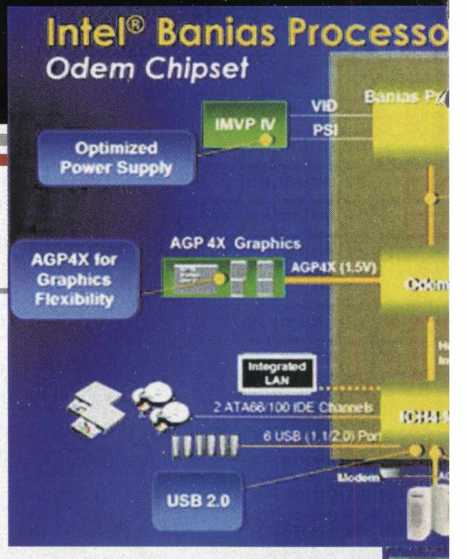
www.emacswiki.org/cgi-bin/wiki.pl

Por que usar o Emacs?

Como você pôde ver aqui, há diversas razões para preferir o Emacs a outros editores de textos, especialmente sobre os seus concorrentes para uso em modo-texto. O Emacs é leve, relativamente simples, com o suporte a mouse e pode fazer todo o seu trabalho, tornando-se uma espécie de ambiente de desktop. Nesse sentido, muitos colocam que ele rivaliza mais com o próprio KDE e GNOME do que com Vi, Pico, etc.

É claro que não são todos que terão paciência para aprender tudo, ou que vão enxergar o glamour de fazer tudo pelo ambiente de texto. Mas, para quem quer isso, o Emacs é o programa ideal.

É lançado o processador CENTRINO



Por: Fernando Wiek
frafael@digertai.com.br

Há muito tempo a Intel está trabalhando em um projeto muito ousado. Trata-se de um sistema de alto desempenho e baixo consumo de energia, especificamente feitos para o uso em computadores portáteis, como notebooks e, mais recentemente, tablet PCs.

Centrino é o nome dado a esse sistema, que envolve um processador, um chipset e uma placa de rede wireless.

Pentium M: O principal componente do Centrino

A Intel, pensando em criar um processador especialmente destinado a computadores portáteis, mas que fosse suficientemente potente e de baixo consumo de energia, desenvolveu o Pentium M, mais conhecido pelo seu codinome "Banias". Muitos já devem ter escutado sobre esse processador, isso porque ele está há muito tempo sendo desenvolvido. No início, era para ser usado em computadores desktop de baixo custo. Ele era chamado de "Timna" e era uma derivação do Pentium 3, mas teria uma grande diferença entre os processadores da época: um controlador de memória integrado (semelhante aos controladores que os novos processadores de 64 bits da AMD terão) e também um dispositivo gráfico, tudo no mesmo núcleo do processador.

Só que aconteceram alguns erros nesse projeto. Um dos principais foi colocar um controlador de memória somente compatível com as caras memórias Rambus. Nesta época, a Intel apostava que essa seria a memória do futuro. Como as memórias Rambus são caras até hoje, isso inviabilizava o uso desse processador em computadores de baixo custo, pois só as memórias custariam mais que o próprio, dependendo, é claro, de quantos MB fossem instalados.

Depois de ver esse e outros pontos contraditórios, sabendo que poderia perder muito dinheiro lançando o processador no mercado, a Intel resolveu cancelar o projeto, deixando a equipe que o desenvolvia, em Israel, a ver navios. Mas é lógico que ela sabia que não poderia perder todo o dinheiro investido neste projeto sem tirar algum proveito dele. Então ela aproveitou algumas novas tecnologias desenvolvidas no Timna, usando algumas de suas inovações no Pentium 4 e moveu o projeto para uma nova área, a de processadores especificamente feitos para computadores portáteis.

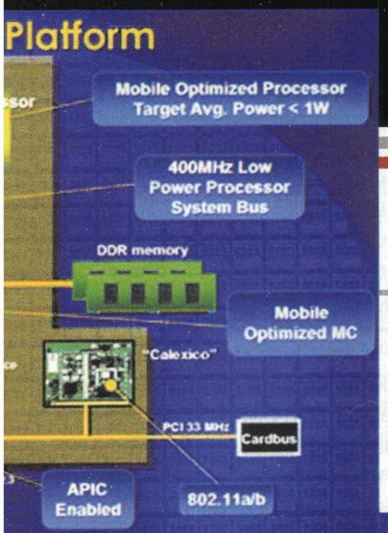
Com um pouco mais de tempo o time de desenvolvimento acabou de aperfeiçoar o Timna, utilizando muitas das qualidades do novo processador da Intel na época, o Pentium 4. A tecnologia NetBurst e os longos pipelines usados no Pentium 4 são perfeitos para um processador para notebooks, segundo os desenvolvedores de Israel. Foi aí que nasceu o Banias, agora oficialmente conhecido como Pentium M.

Principais características do Pentium M

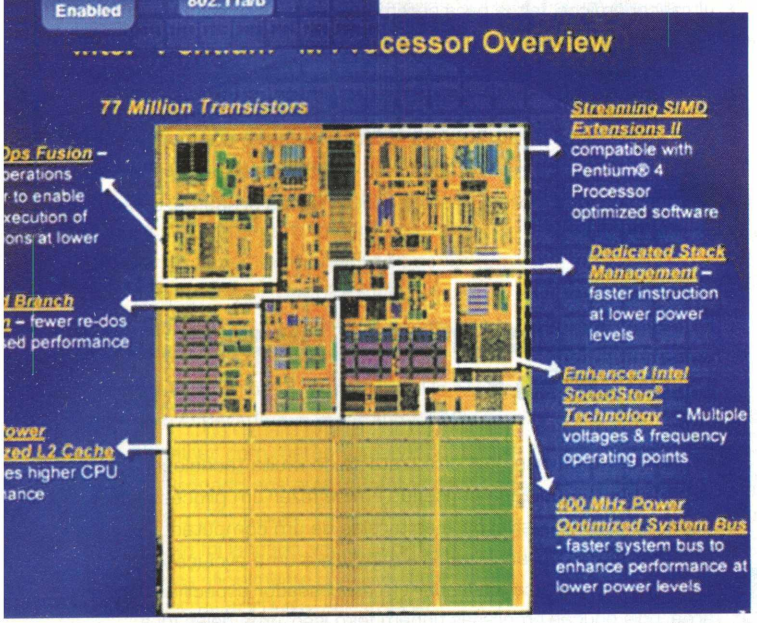
O que a Intel quis fazer com o Pentium M foi tornar o processador o mais eficiente possível, aproveitando o máximo de suas capacidades. Pensando nisso, e escutando as críticas sobre o exagerado número de pipelines do Pentium 4, ela decidiu fazer um meio termo entre o número de pipelines do Pentium 3 (10 pipelines) e o do Pentium 4 (20 pipelines). A Intel não revelou o número certo de pipelines que o Pentium M tem, mas sabe-

ojeto

Os computadores portáteis nunca mais serão os mesmos



- Detalhes do cor e do funcionamento interno do centrino.



se que é um meio termo entre o P3 e o P4.

Uma das principais características do Pentium M é a instrução chamada de "Micro-ops Fusion". Ela tem a função de selecionar o máximo de instruções micro-ops (instruções decodificadas) antes de enviá-las aos pipelines e às unidades de execução. Isso faz com que um estágio do pipeline só seja utilizado se um número fixo de micro-ops estiver disponível, fazendo com que o sistema tenha mais eficiência, pois necessitará de menos estágios para concluir uma tarefa.

Sua memória cache é enorme! 64 KB para o cache L1, dividido em 32 KB para dados e 32 KB para instruções, e um cache L2 monstro de 1 MB! Nem os mais recentes processadores para desktop têm uma quantia tão elevada de cache L2 - o máximo que se tem hoje são 512 KB.

Comparando o Pentium M com o Pentium 4, em matéria de memória cache, o Pentium M deixa o Pentium 4 comendo poeira. Mas não é só na quantidade que o Pentium M é superior; sua utilização é bem mais otimizada, tanto para um melhor desempenho, pois usa um sistema diferente de acessar os dados na memória cache, como também para um menor consumo de energia, pois quanto mais memória cache tem o processador, mais consumo de energia é requerido.

Uma outra característica que ajuda na economia de energia é que o Pentium M não funciona como todos os outros processadores para notebooks que não ativam certas partes do processador (para a diminuição do uso de energia). No Pentium M, tudo começa desativado, e seus recursos vão sendo ativados quando algum aplicativo qualquer que você esteja usando necessitar.

Ele é fabricado com a tecnologia de 0.13 mícrons, mas mesmo assim o aumento no seu clock parece ser difícil, assemelhando-se ao mesmo caso do Atlhon XP, tem um clock menor, mas que se compara ao Pentium 4 de maior clock. Isso na verdade não é uma falha, mas visto por um ângulo marqueteiro sim, pois o apelo da Intel sempre foi os MHz e GHz. Mas para quem conhece computação sabe que os números não devem contar na sua escolha, o que importa é seu desempenho real do conjunto. É exatamente por isso que eles vão vender o Centrino, uma solução completa para computadores portáteis, não o Pentium M.

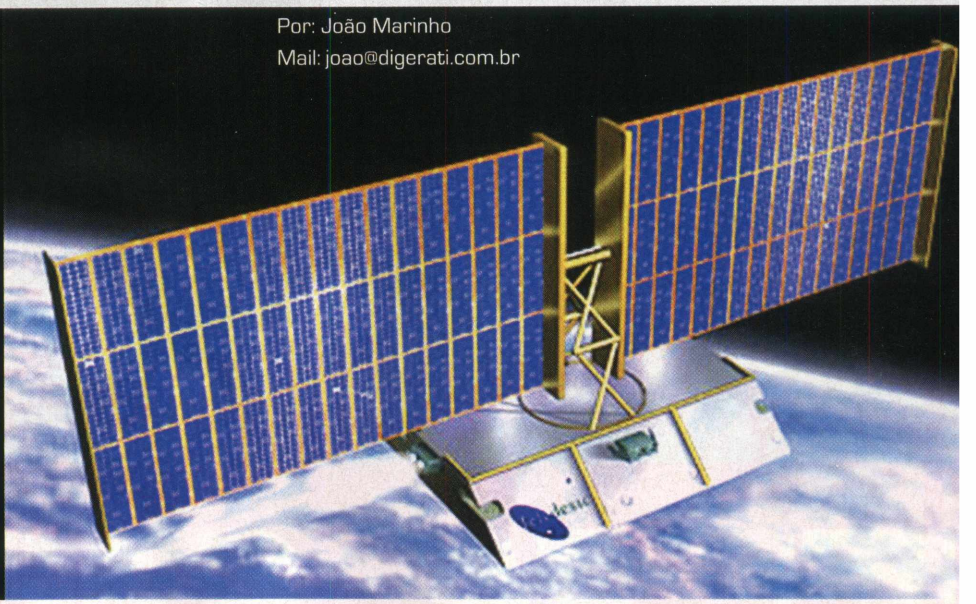
O Pentium M terá as seguintes versões vistas a seguir:

! Sua memória cache é enorme! 64 KB para o cache L1, dividido em 32 KB para dados e 32 KB para instruções, e um cache L2 monstro de 1 MB!

A verdade es

Conheça a Internet por satélite, a última palavra em tecnologia para a Web

Por: João Marinho
Mail: joao@digerati.com.br



Dizer que a Internet já faz parte da vida de todos nós é ser, no mínimo, redundante. Entretanto, é curioso observar como criamos laços de dependência com a Web, a ponto de, às vezes, pensarmos que nos viciamos. Como conseguimos viver tanto tempo sem e-mail? De que forma fazíamos nossas pesquisas sem o Google? Como as pessoas se mantinham sempre informadas?

Claro que tudo isso não existiria se a Web não tivesse experimentado o crescimento que experimentou – e que ainda não parou. Nesse ponto, temos de dar a mão à palmatória e reconhecer a valiosa contribuição das tecnologias de banda larga: cable modem, DSL, ISDN. Afinal, os modens analógicos fizeram seu papel, mas as limitações eram evidentes.

A tecnologia de banda larga mais avançada hoje em dia se destaca das demais por não precisar de longos cabos e por se estender ao espaço: a Internet por satélite, ou satelital. Recentemente testada em companhias aéreas, essa (nem tão) nova tecnologia deve substituir as outras, à medida que os custos forem baixando. Parodiando um famoso seriado de TV, a verdade realmente está lá fora.

Órbita fixa

Nascida no final dos anos 60, a Internet desde então tem sido pensada com base em estrutura de cabos e nós, que, atualmente é dominada pela fibra ótica em seus níveis superiores (POPs, NAPs, backbones, etc.). Mais próximo ao usuário, temos os cabos de cobre das companhias telefônicas – que são aproveitados por tecnologias como a ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) – ou a TV a cabo, cujo serviço pode ser compartilhado com o acesso à Web.

Entretanto, há muitas localidades que não contam com suporte físico para tudo isso. Aí é que entra a importância da Internet por satélite. Mais do que isso, o uso de satélites, que empregam IP multicasting e têm amplo espectro de cobertura, ajudam a "desafogar" a estrutura tradicional da www.

O **IP multicasting**, ou multicast, é uma tecnologia cujo suporte se dá em redes wireless (sem cabos), e caracteriza-se pela comunicação entre um remetente e múltiplos destinatários. O multicast é um dos pacotes da versão 6 do Internet Protocol (IPv6), e o remetente, no caso, é o próprio satélite – que pode abrir até 5 mil canais de comunicação simultaneamente.

A conclusão lógica é que um satélite que provê acesso à Internet é, portanto, um **satélite de comunicação**. Esse tipo de satélite é usado nas telecomunicações de forma geral, transmitindo de conversas telefônicas a sinais de TV. Eles circundam a Terra em **órbita**

"Manchas" no céu

As conexões por satélites também têm suas vulnerabilidades. As mais comuns são a interferência solar (quando o Sol se alinha com os satélites alguns minutos por dia, em determinadas épocas do ano) e as chuvas fortes, capazes de degradar a comunicação. A título de curiosidade, um perigo *sui generis* é a Leonid, uma chuva de pequenos meteoros que ocorre a cada 33 anos – e que pode danificar os satélites.

tá lá fora...

geoestacionária, o que significa que permanecem sempre sobre o mesmo ponto em relação ao Planeta. Satélites geoestacionários entram em órbita diretamente sobre o Equador, ficam a aproximadamente 35 mil quilômetros de altura, e um deles é capaz de cobrir até 40% da superfície terrestre.

O principal componente de um satélite de comunicação é o **transponder** – um aparelho que recebe a conversação (ou troca de dados) em uma freqüência de onda de rádio, e, então, a amplifica e a retransmite de volta à Terra, em outra freqüência. Um satélite de comunicação normalmente possui centenas (ou milhares) de transponders, o que, no caso do acesso à Web, fornece o ambiente propício para a aplicação do multicast.

Caminhos diversos

A recepção de dados pelo internauta se dá por dois aparelhos principais: a **antena parabólica** e o **transceptor** (transmissor/receptor) ou **modem satelital**, conectado à antena por meio de cabos coaxiais e que faz a interface com o computador. Neste ponto, temos uma diferença crucial: o tipo de conexão. Existem, na verdade, duas formas de se usar o acesso à Web no sistema por satélites: o **modo unidirecional** e o **modo bidirecional**.

Na conexão unidirecional, o usuário apenas recebe os dados do satélite (downstream). O envio de dados se dá por meio de um amigo nosso de longa data: o modem analógico, que se conecta à Internet por meio da rede tradicional de telefonia. Ao se conectar à Web por esse modo, a primeira coisa que acontece é a comunicação do seu modem analógico com o fornecedor do serviço.

Quando você pede a abertura de uma página (requisição), seu micro e modem empacotam o pedido (como na Web tradicional) e o enviam pelos cabos (upstream). Entretanto, em vez de ir para um provedor, o pedido segue para o *Network Operations Center* (NOC) do serviço satelital. O NOC solicita a página pedida, que, então, é enviada pelo servidor Web que a hospeda. Uma vez no NOC, a página segue, via antena transmissora, para o satélite, que, então, a expande e a envia para a sua antena receptora, que, por meio do modem satelital, faz com que seja visualizada na tela. Todo o processo acontece tão rapidamente que você nem percebe.

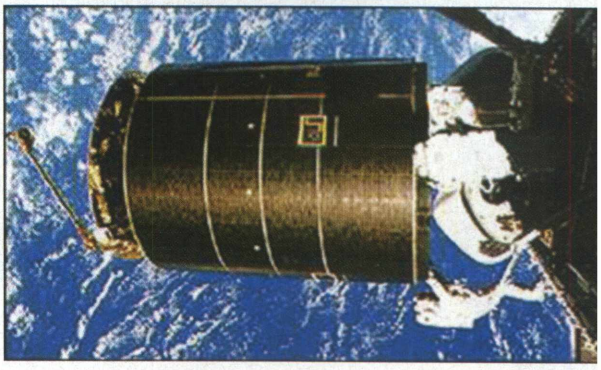
Vôo conectado

Em parceria com companhias aéreas como Lufthansa e British Airways, a Boeing tem se destacado por testar a Internet durante viagens em seus aviões. O serviço, apelidado de Connexion, deve estar disponível até 2004.

Site: *www.boeing.com/connexion*

Velocidade e assimetria

A vantagem do modo unidirecional é a redução de custos, mas, uma vez que ele necessita do acesso a cabo em parte do processo, o problema das localidades sem estrutura de comunicação continua. Por esse motivo, foram criadas antenas bidirecionais para uso doméstico, capazes de receber e transmitir dados ao mesmo tempo. Grosso modo, o funcionamento não muda muito, exceto pelo fato de que tudo se dá por meio do satélite, dispensando o modem analógico. Assim, a requisição segue por satélite até o serviço, que, após tê-la atendido, devolve-a também por meio do satélite, sendo o sinal interpretado pelo transceptor. Essa opção, apesar de mais cara, é a indicada para locais mais remotos.



Em ambos os casos, as velocidades de downstream e upstream são diferentes (assimetria). No modo bidirecional, porque o transceptor atua em freqüências bem diferentes, a fim de que o sinal de um não interfira no outro. No modo unidirecional, porque a velocidade da linha telefônica é menor que a do sinal do sátélite.

A velocidade de downstream na conexão bidirecioanl vai de 150 Kbps a 1.200 Kbps, dependendo de fatores como tráfego na Internet, capacidade do servidor, condições climáticas, etc. O upstream tem velocidade nominal de 50 a 150 Kbps para um usuário com um só micro. Na conexão unidirecional, a velocidade de downstream ocorre de 200 a 500 Kbps, dependendo das condições. A velocidade de upstream vai depender do modem analógico e da tecnologia terrestre empregada (ISDN, conexão discada, etc.).



Intelsat, típico satélite de comunicação

Eggdrop



Eggdrop é um dos mais populares e utilizados IRC bots do mundo. Por ser muito versátil, o Eggdrop tem tudo o que um usuário que pretende implementá-lo em seu canal IRC precisa. Ele foi criado por volta de dezembro de 1993 para ajudar a acabar com as guerras que predominavam em um canal "#gayteen". O mesmo foi derivado de um outro bot, que estava sendo escrito quase na mesma época, chamado "Unrest".

Neste artigo, iremos declarar o seu simples funcionamento, sem muitas frescuras ou configurações mais complicadas, até porque, isso depende da necessidade de cada usuário. Portanto, configure-o de acordo com suas necessidades...

Do que irei precisar?

- Sistema Linux com acesso à Internet
- Editor de texto para Linux, Vi,Pico, etc.
- Eggdrop 1.6.13 (Disponível no CD-ROM desta edição)
- Saber comandos básicos de IRC
- Ter noção do que está fazendo

Instalando

Para instalar o Eggdrop, descompacte o arquivo que se encontra no CD-ROM desta edição. Siga os passos abaixo:

```
#tar vxzf eggdrop1.6.13.tar.gz
#./configure
#make config
#make
#make install
```

Linhas de comando

Para rodar o Eggdrop, basta digitar em um terminal "eggdrop". Mas para que ele funcione, você precisa conhecer suas funções e configurar corretamente o arquivo de configuração do aplicativo, eggdrop.config. Primeiramente, vejamos suas funções de funcionamento:

eggdrop <opções> <arquivo de configuração> "eggdrop.conf"

As opções disponíveis são:

-n: Não vai para o background. Normalmente, o Eggdrop vai sozinho para o background quando é ativado, ou seja, você terá a linha de comando e poderá fazer outras coisas enquanto o bot está

Como utilizar o mais versátil IRC bot do mundo

Por: Bruno César
Mail: bruno@digerati.com.br

rodando. Com -n você não terá de volta a linha de comando até o bot acabar (o que normalmente só ocorre quando ele recebe a ordem de kill). Por default, -n manda todas as mensagens do log para o console "terminal".

-nt: Não vai para o background e usa o terminal. Ele é como o -n, só que em vez de ficar vendo as mensagens do log no seu console, vai simular um DCC Chat com o bot.

-nc: Não vai para o background e mostra as informações do canal. É como o -n, mas em vez de visualizar as mensagens de log, a cada 10 segundos sua tela será limpa e será exibido o estado atual do canal.

-m: Criar arquivo de usuários. Se você ainda não tem um arquivo de usuários, isso fará o Eggdrop criar um e dar acesso de master/owner à primeira pessoa que se apresentar ao bot. Você deve fazer isso quando faz a primeira inicialização do seu bot.

-v: Mostra as informações sobre a versão e sai.

Configuração do Eggdrop

Toda configuração do Eggdrop é setada no arquivo eggdrop.conf, que se encontra (dependendo do modo de sua instalação) no mesmo diretório onde você o descompactou e o compilou. Edite-o e o configure de acordo com sua necessidade. No exemplo abaixo, mostraremos as configs básicas do mesmo, como mudar nick, setar o servidor IRC, conectar no canal, etc. Edite o arquivo com seu editor de textos preferido, no caso utilizamos o Pico. O arquivo de configuração é totalmente em inglês, será por causa da guerra? Eles querem que todos os habitantes do mundo falem inglês? Não, não, o arquivo de configuração é em inglês, pois o aplicativo é em inglês e o desenvolvedor do mesmo quis assim, reclame com ele... Deixando de lado as brincadeiras, esse arquivo é dividido em partes, devidamente explicativas (em inglês), nas quais você pode marcar e desmarcar a opção com #. Assim, configuraremos de acordo com nossa necessidade, a minha necessidade indica um arquivo de configuração como mostrado abaixo, totalmente editado:

```
set nick "nick_do_bot"
set altnick "alternativo_nick_do_bot"
set realname "nome_real_do_bot"
set username "nome_do_dono_do_bot"
set admin "nome_do_admnistratador_do_bot"
logfile mkco * "nick_do_bot.log"
logfile jk #seu_canal "#seu_canal.log"
set owner "nome_do_dono_do_bot"
set chanfile "nick_do_bot.chan"
channel add #seu_canal {
  chanmode "+nt-likm"
  idle-kick 0
  flood-chan 4:10
  flood-deop 4:10
  flood-kick 4:10
  flood-join 5:10
  flood-ctcp 5:10
}
channel set #seu_canal -bitch +clearbans

  -enforcebans +greet -revenge
set servers {
servidor_de_irc_1
servidor_de_irc_2
}
source identify.tcl
```

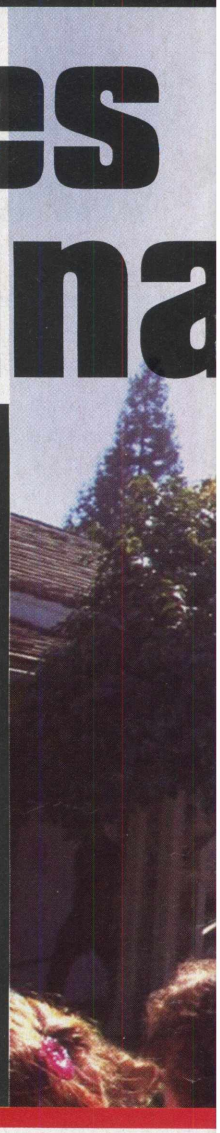
O exemplo acima é só um dentre vários que seu arquivo pode ficar. Como disse diversas vezes, configure-o de acordo com suas necessidades. Agora, iremos executar o Eggdrop com o comando:

```
#/eggdrop -m eggdrop.conf
```

Links:

http://www.eggheads.org/
http://www.eggdrop-fr.org/
http://eggdrop.ircadmin.net/
http://www.virciados.com/eggdrop/
http://rufus.o-town.de/eggdrop/

Os softwares América Latina



Você é daqueles que pensa que pingüim só existe no hemisfério norte? Mude seus conceitos. Pingüim agora é ave tropical. Eles começaram a chegar na América do Sul nos anos 90 e agora estão espalhados em praticamente todo o território latino-americano. Da Terra do Fogo às florestas colombianas, vamos ver onde estão os pingüins, ou melhor, os Grupos de Usuários de Linux (LUGs). Não tem idéia de que tipo de tropicalismo estamos falando? Não tem problema, vamos ensinar também tudo sobre LUGs e quais são os passos para montar um sozinho, no conforto da sua cidade, com direito a pingüins.

Antes de mais nada, os LUGs são o futuro da computação. Não apenas porque são grupos de usuários de Linux, mas porque trazem de volta um conceito esquecido com a Internet: Chá com Software. Os LUGs são onde qualquer um, expert em tecnologia ou não, faz amigos e influencia pessoas. Melhor ainda, freqüentemente os LUGs servem para procurar ajuda de graça para aquele maldito probleminha no PC que você não consegue resolver.

Os LUGs (Linux User Groups, em inglês) surgiram entre entusiastas de informática. Existem User Groups (grupos de usuários) de todo sabor, cor e plataforma tecnológica possível. BSD, Mac OS e até BeOS tem seus User Groups. O que tornou os de Linux tão populares foi a independência em relação às distribuições e a participação em eventos bem interessantes.

A idéia desta matéria veio, por exemplo, da participação de grupos de software livre no FSM (Fórum Social Mundial) 2003. Entre o discurso do presidente Lula e a tortada no petista José Genoíno, um outro grupo chamava atenção. A maioria do pessoal do Hipatia veio ao Brasil para o FSM. Eles representam um dos maiores grupos de projetos em Linux.

http://www.hipatia.info

Para encontrar esses grupos não é preciso ir ao Fórum Social Mundial. Basta acessar as listas de LUGs, como a GLUE, ou a disponível no Linux.org, que já dá para achar geograficamente os fãs de pingüim mais próximos de você.

http://www.linux.org/groups

http://www.ssc.com:8080/glue/groups

UMA BUSCA QUE JÁ É UMA VIAGEM

Ao contrário da concepção comum, pingüim não é um bicho fácil de se encontrar. A maioria das espécies só vive na Antártida, terra conhecida também como Pólo Sul. A Terra do Fogo, o extremo sul da América Latina, é castigado na maioria do ano por um inverno rigoroso que a deixa debaixo de metros de neve. O território congelado no sul da América deixa-a apenas a um pulo de distância da terra dos *pingüins, a Antártida*. É por lá, então, que começamos a viagem.

The Penguin Page > *http://users.capu.net/~kwelch/pp/*

O Cone Sul latino-americano é formado por Chile e Argentina. Os dois países têm grupos de usuários de Linux. A Argentina é o mais próximo do Brasil, tanto geograficamente quanto em desenvolvedores Linux. Foi em Buenos Aires, no Café Tortoni, em 2001, que o brasileiro Mario Teza e os argentinos de Salta deram início ao Hipatia. O mais conhecido grupo nacional é o LUGAr, no Linux.org.ar. O site traz links para grupos de usuários de Linux em toda a Argentina e até na Antártida (infelizmente não há nenhum cadastrado lá ainda).

Os LUGs da América Latina se definem por seus logos, sempre de pingüins em trajes típicos. O LUG nacional argentino traz um pingüim em trajes de gaúcho. O LUGLi (Linux User Group do Litoral da Argentina) traz um pingüim em estilo verão, segurando uma cuia de chimarrão de madeira. Outros conceitos, no entanto, estão presentes. O LUG de Mendoza traz como slogan "Usamos GNU/Linux", deixando bem claro a opção de apoiar a idéia de Richard Stallman sobre o nome da plataforma. O BALUG, grupo de Buenos Aires, colocou todas as suas páginas em Copywrong, um passo além do Copyleft. O Ututo.org.ar é um dos sites do pessoal de Salta, norte da Argentina. O Ututo é uma distribuição de Linux nomeada em homenagem a uma espécie de iguana latino-americano.

O Chile tem três LUGs. Um deles está em Gulich.cl e traz apenas as informações de uma lista de discussão em texto. Outros dois são ligados à distribuição Linux Chile e a usuários de

abertos da

Por: Renata Aquino
Mail: renataaquino@hotmail.com



Linux em Macs PowerPC.

Saindo do Cone Sul, passamos pelo Uruguai. Os ex-cisplatinos têm um só grande LUG, que articula diversos outros LUGs menores no resto do país. A maioria dos usuários é de Montevidéu. Os uruguaios do Linux.org.uy já vieram ao Brasil para o Fórum Internacional do Software Livre, em 2002. O LUG uruguaio organiza também as Jornadas de Software Livre. A terceira edição, ocorrida no ano passado, teve participação especial de grupos brasileiros.

O Paraguai, apesar de ser apenas um pouco maior que o Uruguai, tem um LUG importante. O Gulaspy.org reúne os usuários da capital, Assunção, e do resto do país.

A Bolívia já ataca com três LUGs muito interessantes. O LUGBOL no Linux.org.bo é o grupo nacional, mais organizado. O LUGBOL tem três logos. Os logos são pingüins vestidos em trajes típicos diferentes de cada região do país. Além do grupo nacional, há o GLISC, que traz os usuários de Santa Cruz, e CLUG com os usuários de Cochabamba.

O Peru ainda não deu o ar de sua presença no Brasil. O grupo já é conhecido, no entanto, no resto do Cone Sul. Principalmente entre os grupos argentinos e uruguaios com quem mais colabora. O grupo no Peru tem o nome de PLUG (sim, como em Plug & Play) e reúne usuários de todo o país.

A Colômbia tem quatro grupos de usuários de Linux, três deles ligados a universidades. O PUJCLUE é o grupo da PUC da Colômbia. O LUGUNAR nasceu ligado à Universidade Nacional Colombiana. O LUD já é o grupo da Universidade Distrital. A única exceção é o grupo de Cali (a cidade dos cartéis), que está apenas começando.

O Equador, a Guiana Francesa e o Suriname (ex-Guiana Holandesa) são os únicos países a não terem LUGs.

O Linux na América do Sul ainda não é tão onipresente quanto nos EUA. Daí a importância dos LUGs, que fazem crescer cada vez mais o número de entusiastas na plataforma e criam projetos tão bacanas quanto os bancos de recursos que representam o Hipatia.info ou outros projetos como o próprio SoftwareLivre.org brasileiro.

Liberda

Imagine uma Internet onde você pudesse navegar

Há quatro anos começava o projeto Freenet. O objetivo é a criação de uma rede P2P com nós, na qual o anonimato fosse total. Qualquer informação enviada, qualquer site criado não pode ser rastreado de forma nenhuma. As informações são criptografadas e divididas entre os diversos nós, ou seja, o site não fica em nenhum local físico único que possa ser rastreado e proibido.

A idéia parece ser bastante profética. Afinal, em 1999, ninguém tinha ouvido falar em Echelon ainda, nem em Patriotic Act ou em governo Bush. Agora, que tudo isso está em voga e que os direitos civis nos EUA estão ameaçados, a Freenet começa a ganhar mais projeção.

Veja como participar e construir uma Internet "alternativa".

Instalando

O projeto Freenet pode ser acessado através de um pequeno programa escrito em Java. Por ser feito nessa linguagem, ele pode ser instalado em todas as plataformas. No Windows, um pequeno instalador facilita sua vida. É só clicar nele, esperar o download de alguns arquivos que configuram os nós e começar a rodar. Seu computador vai se transformar também num "nó", ou seja, num canal de conexão. Uma parte do seu espaço em disco será usada para guardar as páginas e materiais de outros usuários, mas você não terá nenhum acesso a eles.

No Linux e no Mac OS X, você precisa fazer o download do programa, ir para o diretório onde salvou o programa, descomprimir (o arquivo é um tar.gz) e rodar com o comando:

```
sh start-freenet.sh
```

No Mac OS X, que é baseado no BSD, a descompressão é automática, portanto é só abrir um terminal e ir para o diretório Desktop/freenet e usando o mesmo comando acima.

Abra seu browser (nada de Internet Explorer, por favor, com ele não *dá para navegar anônimo*) e digite *http://localhost:8888*.

Paciência é fundamental

A lentidão da Freenet ainda é grande, apesar do avanço com a última versão do software, a 0.5. Os nodes vão aprendendo aos poucos como e onde recolher as informações. Assim, quanto mais se usa, mais rápido fica. Pode ser frustrante no início, mas quanto mais tempo você ficar on-line, mais os nodes poderão funcionar e a rede poderá melhorar.

Afinal, mais do que tudo, você está defendendo a liberdade. Apenas tome cuidado com os pedófilos, eles estão tentando tomar a Freenet. Só será um problema se você estiver interessado em ver.

Entrevista

Ian Clarke é fundador da Freenet, ele iniciou o projeto enquanto estava no quarto ano da faculdade de Ciências da Computação, na Universidade de Edimburgo, Escócia. Logo depois de formado, ele começou a trabalhar na Lógica UK, no setor de desenvolvimento para o espaço. Recentemente, ele se mudou para Los Angeles nos EUA e vem trabalhando em sua própria empresa, Locutus, que desenvolve redes P2P para outros fins além da troca de arquivos. A **Geek** conseguiu um espacinho na agenda desse desenvolvedor e conversou com ele por e-mail.

Geek - O que é a Freenet e por que você a criou?
Ian Clarke - A Freenet é um sistema desenhado para permitir que as pessoas publiquem informação na Internet e, ao mesmo tempo, tornar a censura de qualquer tipo impossível. Eu comecei esse projeto porque vi o valor da Internet como uma ferramenta para a democracia ao redor do mundo, mas eu estava preocupado que a Internet pudesse ser facilmente censurada, se o governo ou outros interesses poderosos quisessem.

Geek - Explique como funciona a arquitetura da Freenet, principalmente as similaridades e diferenças com as redes P2P.

de acima de tudo

Por Marcelo Barbão
mbarbao@digerati.com.br

totalmente anônimo? Este é o objetivo da Freenet

IC - A qualidade mais importante da Freenet é que ela é totalmente descentralizada. Da mesma forma que um bando de pássaros não precisam de nenhum líder, todos os nós na rede da Freenet participam de um objetivo comum sem qualquer forma de autoridade central. Na verdade, a Freenet é uma anarquia perfeita. Assim, é virtualmente impossível fechar a rede Freenet, já que você teria de fechar cada um dos nós da Freenet, e ainda haveria potencialmente centenas de milhares desses nós espalhados por todo o mundo. A Freenet não foi feita para procurar MP3, como as redes P2P, mas usá-la é muito parecido com surfar na World Wide Web - já que você acessa a Freenet através do seu browser. Mas, por causa do anonimato, a Freenet não é tão rápida. Ao contrário da WWW, é impossível dizer quem está publicando um web site, onde o site está hospedado ou quem está acessando.

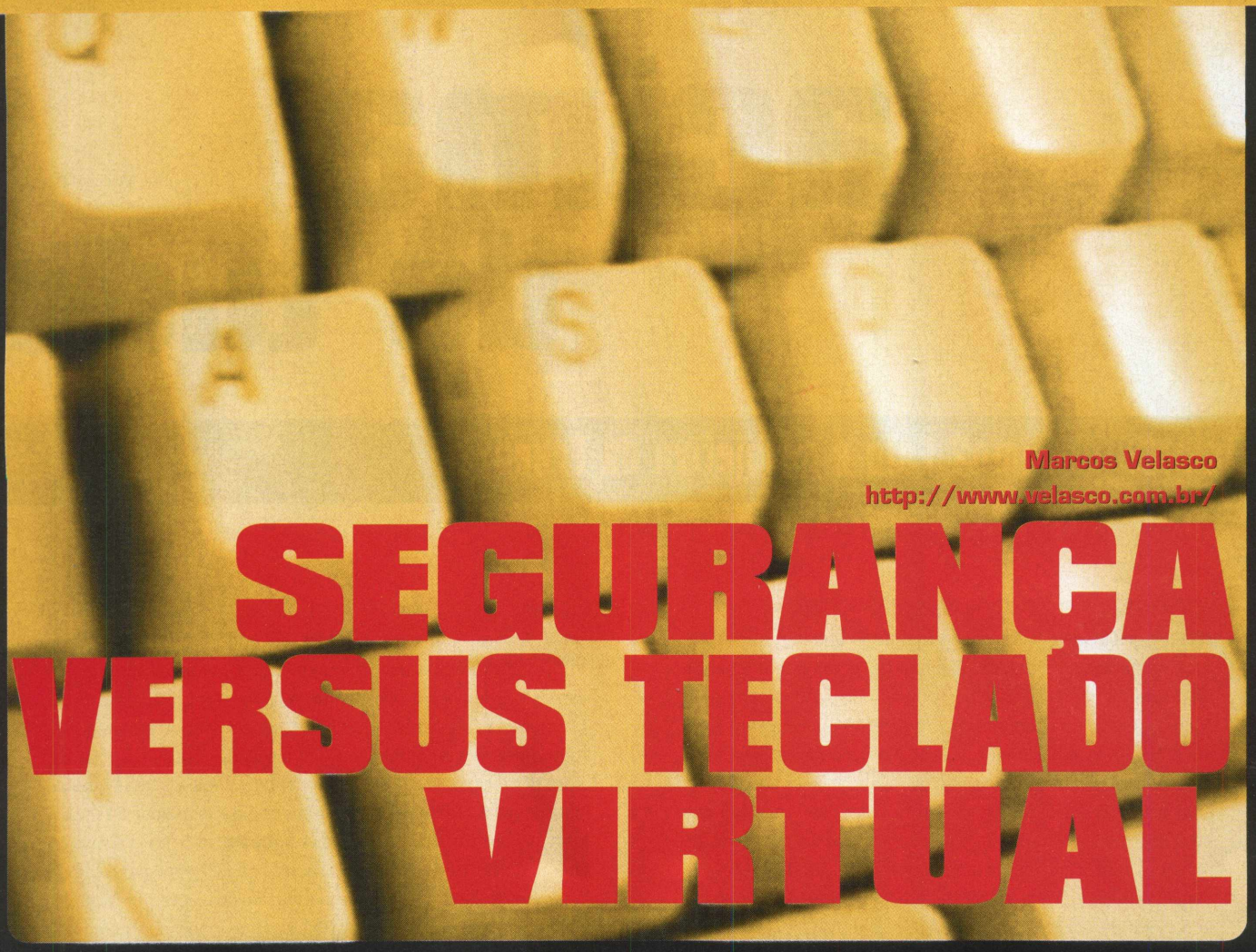
Geek - Várias pessoas condenam a Freenet porque ela pode servir para terroristas e pedófilos. O que você acha disso?
IC - Eu acho que se você acredita na livre expressão, você precisa defender que outras pessoas se beneficiem dela também, mesmo pessoas com as quais você discorda fortemente e até pessoas que você acha nojentas. Não tem sentido negar liberdade de expressão à humanidade só porque um pequeno número de pessoas poderia abusar.

Geek - Um problema que eu vi na Freenet é que ela ainda é muito lenta. O problema é técnico ou é falta de usuários?
IC - Parte da atual lentidão da Freenet é por causa de questões técnicas que nós estamos resolvendo uma a uma, assim a Freenet fica mais rápida a cada vez que nós lançamos uma nova versão. A mais recente contém várias melhorias significativas na área de velocidade, e quanto mais pessoas fizerem o upgrade para essa versão, mais a rede aumentará de velocidade. Como os nós da Freenet aprendem como encontrar informação com o uso, a maioria das pessoas acha que a Freenet é lenta no início, mas ela fica mais rápida a cada momento. É importante lembrar que a Freenet está fazendo algo muito mais complicado que a WWW - assim, a Freenet será sempre mais lenta para encontrar arquivos, mas quando ela encontra o download será mais rápida. Isso quer dizer que, para arquivos maiores, a Freenet pode ser bem mais rápida do que a World Wide Web e outras redes P2P, porque o tempo necessário para encontrar o arquivo no início não é muito significativo (velocidades de 90 kb/seg não são incomuns). Também, ao contrário da WWW, quanto mais popular o arquivo mais fácil será fazer o download dele.

Geek - Na guerra contra o terrorismo, o governo dos EUA atacou alguns direitos civis. Você acha que isso levará a um aumento no número de usuários da Freenet e que a rede pode ser atacada no futuro?
IC - Eu acho que o "Patriot Act" forçou as pessoas a perceberem que mesmo nos EUA, com a sua 1ª emenda garantindo a liberdade de expressão, a censura é possível. Eu cresci na Irlanda e na Inglaterra, e o unilateralismo e o alinhamento da mídia aqui nos EUA foram um choque para mim. Eu acho que a maioria da mídia norte-americana hoje não entende a diferença entre notícia e diversão - e é por isso que a Internet, que pode ser uma alternativa para a mídia convencional, é tão importante e deve ser protegida a todo custo.

Mais informações

http://www.freenetproject.org



Marcos Velasco
http://www.velasco.com.br/

SEGURANÇA VERSUS TECLADO VIRTUAL

O que é "Teclado Virtual"?

O teclado virtual nada mais é do que uma interface gráfica que permite a simulação do pressionamento de teclas, através do uso de cliques do mouse. Diversas instituições bancárias desenvolveram um teclado virtual, considerando-o a solução ideal contra trojans e hackers.

Conforme algumas instituições descrevem, podemos notar o tamanho da confiança neste recurso:

Caixa Econômica Federal:

http://www.caixa.gov.br/seguranca/seguranca_na_internet/asp/internet_caixa.asp

"Toda a comunicação entre o teclado virtual e o seu computador utiliza uma tecnologia que oferece segurança máxima na transmissão de dados via Internet. Isso lhe garante uma conexão totalmente segura. Essa tecnologia é conhecida como SSL ? Secure Sockets Layer de 128 bits, com dados criptografados e reconhecida no mundo todo como a mais confiável que existe."

Bradesco:

http://www.bradesco.com.br/seguranca_informacao/dicas.html

"O Teclado Virtual é o meio reconhecidamente mais seguro para utilizar o Bradesco Internet Banking. Você deverá utilizá-lo, preferencialmente, sempre que for digitar a senha de acesso ao Bradesco Internet Banking (4 dígitos) e quando for digitar a senha do cartão de débito (6 ou mais dígitos) para confirmar as transações realizadas no Internet Banking.

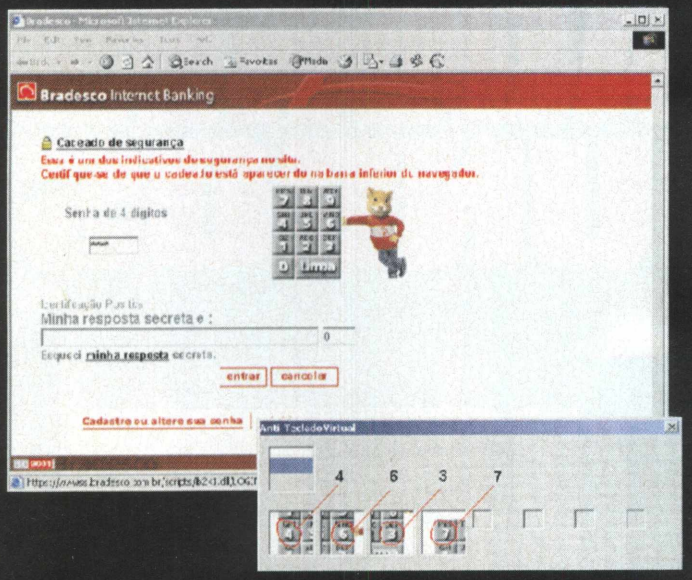
O teclado virtual tem como objetivo incrementar a proteção contra alguns tipos de vírus (cavalos de tróia) que monitoram a digitação no teclado, os campos de digitação em páginas Web e as informações antes de serem criptografadas pelo browser."

Banco do Brasil:

https://www2.bancobrasil.com.br/aapf/aai/login.pbk?textoConteudo=5

"O que é Teclado Virtual?

Teclado Virtual é uma applet (chamada BBTeclado002, com 10 KB) que permite o preenchimento do campo "Senha Auto-Atendimento" utilizando-se o mouse ou o teclado. É voltado exclusivamente para proteger a sua senha, incrementando a segurança.



Qual a vantagem do Teclado Virtual?

Garantir segurança contra programas que possam danificar seu computador.
É recomendado principalmente quando não há um programa de antivírus instalado ou este se encontra desatualizado ou, ainda, compartilhado por várias pessoas.

Quais são os principais objetivos do Teclado Virtual?

1 - Não deixar para o seu navegador (browser) os cuidados mínimos com sua senha, como limpar os campos nos quais ela é digitada e não deixá-la em memória.

2 - Incrementar a proteção contra alguns tipos de cavalos de tróia ou trojans que monitoram:

3 - A digitação no teclado

4 - Os campos de digitação em páginas Web

5 - As informações antes de serem criptografadas pelo browser."

Pessoalmente, nunca concordei com nenhum dos itens citados anteriormente e quero, neste artigo, provar minha teoria:

O teclado virtual NÃO protege contra Keyloggers (trojans que monitoram teclado).
Existem Keyloggers que conseguem obter os dados, mesmo os que foram teclados dentro de uma janela de um browser, como o Internet Explorer e o Netscape.

As senhas poderão ser obtidas, mesmo sob itens com asteriscos "* * * * *".

Mas o problema maior do teclado virtual é sua própria imagem, conforme demonstrarei a seguir:

Como funciona o programa de captura de imagem?

No pequeno quadrado, acima da senha capturada, aparece sempre a imagem que está ao redor do cursor do mouse. Conforme os cliques do mouse, as imagens vão sendo transferidas para os quadrados logo abaixo, permitindo assim, obter a senha completa.

Portanto, não foi capturado números e sim imagens. Isso demonstra uma grande fragilidade dos teclados virtuais, indicando como podem ser burlados.

Já existem trojans que conseguem fazer a captura dos cliques do mouse e o pressionamento de teclas, criam arquivos HTML e enviam os dados por e-mail, ou seja, fazendo com que toda a operação realizada pelo usuário seja enviada a um hacker em qualquer lugar do mundo! A interceptação de eventos do mouse pode ser realizada através de várias tecnologias documentadas e facilmente implementada em qualquer linguagem de programação.

Existem ainda outras técnicas que permitem interceptar dados da memória do navegador, antes que estes sejam *encriptados* pela camada SSL e, portanto, antes de serem enviados para o servidor do banco.

AGRADECIMENTOS

A Juan Rafael Nunez ? Curitiba/PR, pela idéia do desenvolvimento do programa de captura de imagens

A Rafael Del Rey, por complementações no artigo

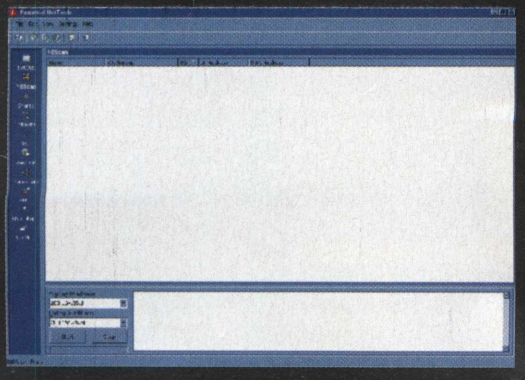
INVASÃO DE COMPUTADORES EM SEGUNDOS

Vamos falar de uma falha que nos permite explorar computadores em redes remotas facilmente.
Uma explicação breve sobre NetBIOS: sistema que, ligado ao Protocolo TCP/IP, forma uma rede, que faz com que as máquinas se vejam, atuando na porta 139 do Windows.

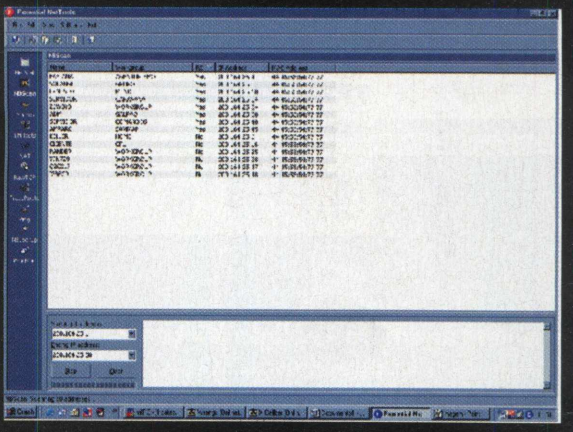
Mas vamos ao que interessa:
Inicialmente, vou zerar meu cronômetro pra fazer a contagem do tempo que levaremos para invadir um computador qualquer e abrir o programa chamado Essential Net Tools (o próprio nome já diz o que ele faz). Talvez precisemos de um programinha que quebre senhas de NetBIOS, mas isso é muito raro (essa técnica pode ser feita sem qualquer programa. Ensinarei mais abaixo).
O programa pode ser adquirido em:

http://www.tamofiles.com/ent3.zip

Primeiramente, clique em NBScan (NetBios Scanner) Na parte de baixo, temos Start IP Scan, onde será colocado o número do IP no qual o scan iniciará a procura pela falha.
Complete os espaços, por exemplo: 200.192.198.0 e no outro 200.192.198.50. Isso fará com que o NBScan procure falhas numa faixa de 50 IPs.

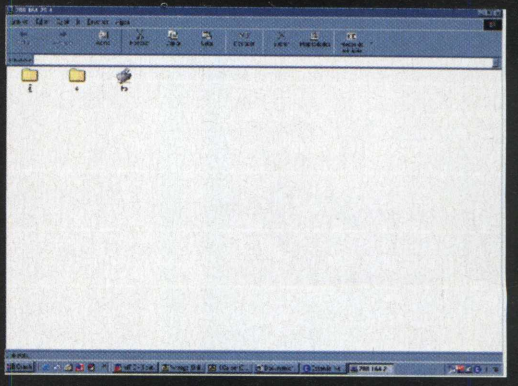


Agora, clicaremos em Start

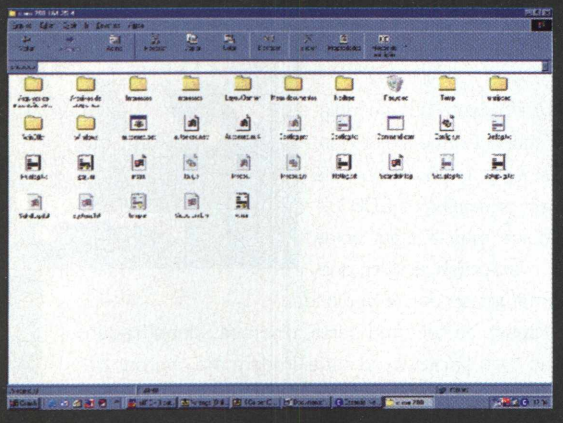


O Processo todo aqui demorou cerca de 16 segundos.
Agora, com a lista montada, repare nos computadores que estejam com a palavra Yes na frente. Escolha um alvo, clique com o botão direito e selecione a primeira opção: Open Computer. Obs.: Nem todos os computadores podem dar certo. Vá tentando até achar algum.

Abrimos um computador no qual temos a Unidade A e C compartilhadas e até uma impressora.



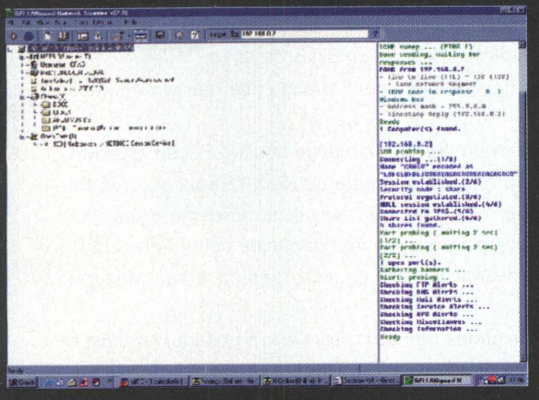
Vamos clicar na pasta C:



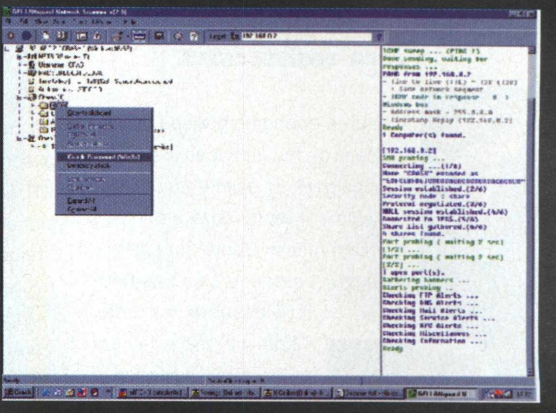
Pronto, agora obtivemos acesso ao C: desse computador. Conseguimos obter acesso total, pois a configuração feita pelo Administrador da rede não foi bem-feita. Aliás, nem foi feita, ele apenas colocou a rede pra funcionar. Neste caso, poderíamos alterar qualquer arquivo no sistema e até usar a impressora da vítima em questão. Em alguns computadores é possível encontrar algumas barreiras, como por exemplo, senha pare se acessar o C: e que o disco esteja liberado somente para leitura dos arquivos. Em se tratando de senha, poderemos facilmente passar por cima, com um programa chamado LANGUARD NETWORK SCANNER e, já no caso para leitura, temos de nos contentar em ler os arquivos. O total de tempo decorrido da invasão até esse ponto foi de 18 segundos.

Agora mostraremos a senha sendo quebrada pelo programa Languard.

Primeiramente, colocaremos o IP que desejamos quebrar a senha em TARGET. Este IP foi conseguido no Essential Net Tools. O Languard será usado, no caso de ter clicado em Open Computer e aparecer uma caixinha pedindo a senha.



No caso acima, eu fiz um scan no meu próprio computador. Adivinha por quê? Não consegui achar nenhum que pedisse senha(ridículo isso!)!!! Nosso alvo será a pasta Docs. Clique com o botão direito em cima dela e, em seguida, em Crack Password:



Depois desse procedimento ter sido feito, a senha será exibida na tela. Pronto! Agora é só colocar a senha na caixinha, para ter acesso ao computador escaneado pelo Essential Net Tools.
Como disse no início, o procedimento de invasão pode ser feito sem qualquer programa, basta utilizar os comando nbtstat-a, net view e net use do DOS.
Para mais esclarecimentos, use nbtstat /? e net/?. Isso mostrará o help dos comandos, que é muito fácil de se usar.

Como se Proteger

Para se proteger de ataques desse tipo é muito simples. Não use compartilhamento em computadores que estejam ligados à Internet. Caso seja necessário o compartilhamento, use senhas com mais de oito caracteres e faça a correção para quebra de senha com Languard, que está disponível do site da Micro$oft. Use apenas leitura no disco. Mas a melhor das opções seria a instalação de um firewall (software que impede a entrada de IPs estranhos na rede, filtro de pacotes entre outras coisas), porém esta deve ser bem configurada, se não todas as precauções tomadas não valerão de nada.
Então chegamos ao final, geralmente este ataque é feito em 16 segundos, como foi dito. No caso de senhas a serem quebradas, há mais lentidão do computador, e o ataque todo sair por volta de 45 a 60 segundos.

Obs.: Seu Windows deverá estar configurado para rede, para que o ataque seja bem-sucedido, e também deverá estar com compartilhamento de arquivos instalado e habilitado. Não é necessário que se compartilhe algo.

É fácil invadir, mas muito mais fácil prevenir.

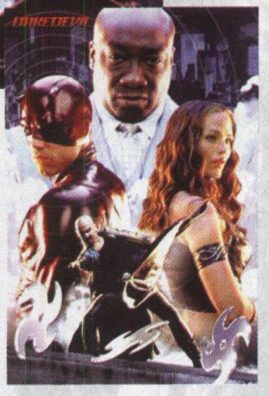
By Crash - Data ChaOs Group

por João Marinho

FÃS COM MEDO

Adaptação de Demolidor é feita para adolescentes





Numa época de poucas estréias para os fãs de ficção científica (e todo geek é), o filme *Demolidor - O Homem sem Medo*, estrelado por Ben Affleck e Jennifer Garner (Elektra), destacou-se como uma interessante novidade. Afinal, se não é tão popular quanto Homem-Aranha e X-Men, este outro herói da Marvel possui uma legião ruidosa e exigente de fãs, loucos para ver se a adaptação foi bem-feita e não resultou num *Batman Eternamente* da vida.

Bem, vamos por partes. Por ser uma adaptação, a história não tinha mesmo como ser original: Matt Murdock, ainda na pré-adolescência, salva uma criança de um atropelamento e perde a visão no acidente. Conforme vai crescendo, seus demais sentidos se tornam sobre-humanos, e ele ganha um "radar" mental capaz de fazer com que perceba o que ocorre à sua volta.

Logo depois da perda da visão, Murdock também perde seu pai, assassinado por um bandido apelidado de Rei do Crime. Já adulto, o herói estuda Direito e treina artes marciais, decidindo, então, combater o crime à noite, com a ajuda de Elektra, sua fiel parceira. Tudo isso está lá no filme, transferindo um pouco do clima dos quadrinhos.

Entretanto, *Demolidor* é um filme claramente feito para adolescentes. Portanto, se entretenimento simples e prático não é sua praia e você gosta de coisas mais adultas, nem vá assistir - ou esqueça conceitos como "cenas fortes" e "densidade". Na verdade, há até um bom investimento no lado cômico, e o roteiro é feito para ser facilmente digerido. Bom para passar o tempo, mas sem grandes pretensões. Depois, não diga que não avisei.

Demolidor - O Homem sem Medo
Onde: www.daredevilmovie.com

BANHO DE M...

Série escatológica da MTV não tem sentido



Tem gente que odeia, tem gente que se indigna, mas tem gente que adora! Com esse slogan, a série/reality show *Jackass*, transmitida pela MTV, estreou no Brasil em princípios de 2003. A vinheta não dizia muita coisa, mas, a julgar pelas imagens, devia ser algo meio trash. É claro que, exatamente por isso, tínhamos de dar uma olhada...

O que posso dizer? Apesar de ter uma certa, digamos, identificação com produções B, eu não curti *Jackass* em nada. Podem me chamar de conservador, mas eu sinto necessidade de sentir um objetivo naquilo que assisto.

Não estou falando de mensagens políticas, espirituais ou coisas do tipo, mas do programa em si. Ele tem de fornecer um motivo pelo qual deva ser acompanhado. E eu senti falta disso em *Jackass*. A série é apenas um amontoado de imagens (muitas vezes, sem continuidade) nas quais John Knoxville e amigos se metem em estripulias para... nada! Nem consegui rir.

Aliás, por estripulias, entendam: mergulhar no esgoto, levar o Papai Noel para fazer lavagem intestinal (olhando os coliformes), tomar - e vomitar - 50 gemadas e coisas afins. E não é que o negócio rendeu até um filme?! Bom, tem gente que adora...

Jackass
Onde: www.mtv.com/onair/jackass e www.jackassthemovie.com (filme)

PLANTÃO MÉDICO

The Osbournes fica mais sério, mas continua agradando



Falando em MTV, um outro reality show que voltou neste ano foi *The Osbournes*, que ficou bem conhecido em 2002. O programa traz o dia-a-dia da família de Ozzy e, para voyeurs, curiosos ou fãs do roqueiro, é um prato cheio. Para quem ainda não viu, *The Osbournes* é muito mais interessante do que acompanhar as armações de Jean Massumi e o "amor" de Dhomini ou Sabrina, na terceira edição do Big Brother - e com a vantagem de não dar prêmio algum, o que pode dar um ar mais autêntico à produção.

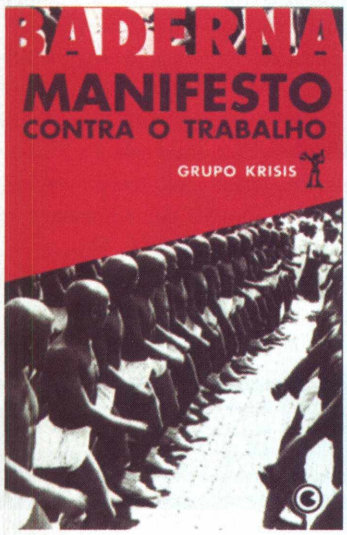
O segundo ano, que estreou dia 17 de março aqui no Brasil, traz um novo integrante para a família: Rob, amigo de Kelly Osbourne, que foi "adotado" depois que sua mãe faleceu. Além disso, mostra a batalha de Sharon, esposa de Ozzy, para curar um câncer de cólon (intestino), o que acaba afetando o cantor, que se automedica e faz ioga na tentativa de tocar a vida.

Por esse motivo, a série ganha um tom mais sério e pesado, embora o deboche, os cachorros e os gatos de estimação permaneçam por lá, em maior ou menor medida, de acordo com o episódio. Ao que parece, ao menos para os americanos, essa mudança não foi positiva, já que a audiência caiu muito em relação ao primeiro ano. De qualquer forma, fica a recomendação, porque o negócio é do cacete. Depois, quem confia na audiência americana?

The Osbournes
Onde: mtv.msn.com.br/prog/osbournes

MANIFESTO CONTRA O TRABALHO

O trabalho não dignifica o homem, pelo contrário



A ética que prevalece nos dias de hoje é a da santificação do trabalho. Não importa se você é um defensor do capitalismo ou se é um comunista marxista. Nas reivindicações de todos os grandes movimentos sociais sempre a luta por mais e melhores empregos é uma das primeiras.

No entanto, um pequeno grupo de intelectuais na Alemanha, em meados da década de 90, teve a coragem de afirmar que o mundo estava errado. O grupo Krisis, com pouco mais de meia dúzia de intelectuais alemães não-acadêmicos, escreveu um manifesto que destruía, ponto a ponto as maiores verdades reconhecidas por todos os lados "em disputa". Não, o trabalho não dignifica o homem, o trabalho escraviza o homem. Ao contrário de melhorá-lo, deveríamos lutar para aboli-lo.

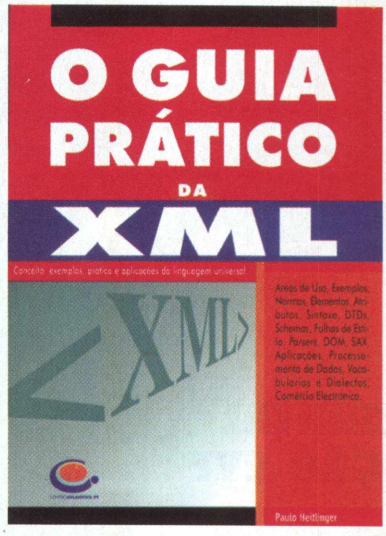
Esta é a mensagem deste pequeno livro que é relançado no Brasil. A primeira edição, feita no meio dos anos 90 por um grupo de estudos da USP, é hoje uma raridade. Como sempre, no Brasil a discussão chega atrasada. Talvez, porque, aqui, a gente já siga as posições do grupo Krisis e não trabalhe muito.

Brincadeira...

Manifesto contra o trabalho
Grupo Krisis
Conrad
R$ 23

O GUIA PRÁTICO DA XML

A linguagem continua avançando



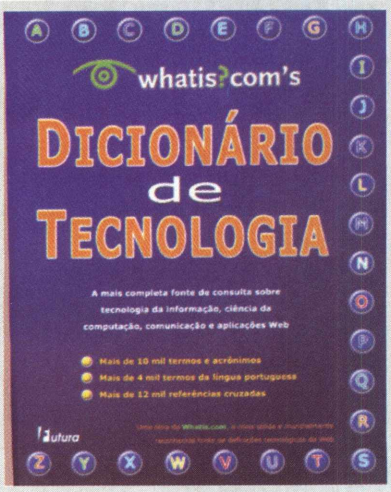
Sem dúvida, nenhuma linguagem conseguiu ganhar tantos corações e mentes como a XML. E tudo isso por um motivo até que simples: a possibilidade de criar todo tipo de aplicativos e a ligação com banco de dados usando a Rede Internet.

Com ela, a conexão entre diferentes aplicativos também fica muito mais fácil e eficiente. A XML é muito mais que um Bombril, porque tem muito mais que mil utilidades.

O livro publicado por nossos patrícios portugueses consegue entrar nos principais desenvolvimentos da linguagem, incluindo os mais recentes como XSLT, Chemical Markup Language e Universal Description, Discovery and Integration, além de diversos capítulos sobre a utilização da XML com outras tecnologias, como MS Access, StarOffice e WAP.

O final do livro é voltado para o uso do XML no comércio eletrônico e as diversas tecnologias de segurança e comunicação que podem ser usadas junto com o XML. Uma das partes mais importantes é a atualização sobre o XLink, uma das tecnologias ligadas à XML mais importantes que apareceeram recentemente.

O guia prático da XML
Paulo Heitlinger
Centro Atlântico - PT
17,21 euros
www.centroatl.pt



DICIONÁRIO DE TECNOLOGIA

Conhecendo tudo sobre a tecnologia

Você sabe aquelas dúvidas que surgem nas horas mais inesperadas? Coisas que parecem ser conhecidas e normais mas que ninguém sabe? Tipo, o que quer dizer exatamente a sigla DVD? Todo mundo sabe o que é um DVD, mas engasga quando vai falar a sigla.

É por isso que a Futura lançou o mais completo dicionário de tecnologia até o momento. Com mais de 3.500 tópicos, 10 mil acrônimos e 12 mil referências cruzadas, ele é completo e extremamente didático.

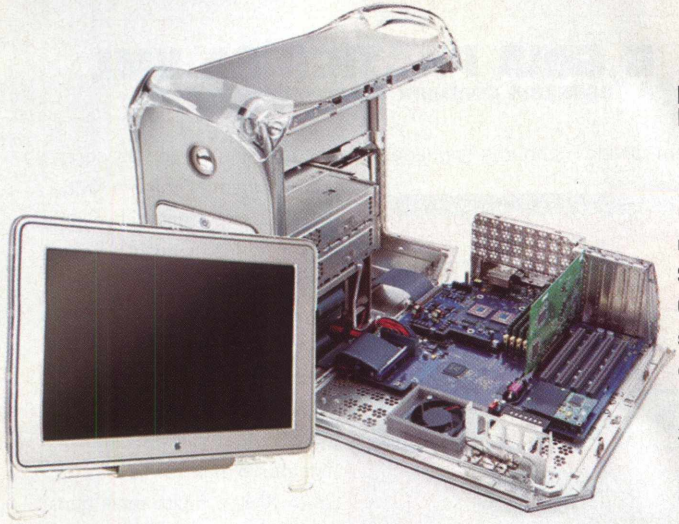
O dicionário baseia-se no famoso site Whatis.com, que já se tornou a principal fonte de informação sobre tecnologia e Internet. Fundado em 1996, o site recebe mais de 500 mil visitas por mês.

A Futura fez uma excelente adaptação do site, apesar das dificuldades de transpor para o livro as possibilidades que existem na Web, como links, referências cruzadas, etc. Além da constante atualização, algo necessário para um setor que está sempre em crescimento.

Dicionário de tecnologia
Whatis.com
Futura
R$ 109

Cotação

Ninja | Da Hora | Meia Boca | Zuado | Exclui



SUPER COMPUTADOR DA APPLE É PURO PODER

Power Mac G4 Dual, 1,25 GHz, e Apple Cinema Display HD LCD 23'

Para quem trabalha com vídeo, programas gráficos, etc., este é com certeza um dos sonhos de consumo do momento. O novo Power Mac G4 traz algumas novidades interessantes, como dois processadores de 1,25 GHz, memória DDR SDRAM de 512 MB, HD Ultra ATA de 120 GB, Placa de vídeo ATI RADEON com 64 MB, Super Drive que grava CDs e DVDs, 2 portas FireWire, 3 USB livres, saída para fones na frente, entrada e saída de áudio estéreo, saída de áudio digital para alto-falantes da Apple, modem 56K V.92, entre outros adornos.

Processos demorados, como render em programas de edição de vídeo, reduziram-se quase a metade.

Muita estabilidade também é garantida pelo novo Mac OS X. Isso tudo somado ao Apple Cinema Display HD LCD com 23' o torna a estação de trabalho perfeita, já o preço...

Power Mac G4 Dual 1,25 GHz e Apple Cinema Display HD LCD 23'
Preço: G4: R$ 19.000
Monitor: R$ 11.400
www.apple.com.br www.apple.com.br

CÂMERA DIGITAL MULTIFUNÇÃO EYE MAGIC D3

Que tal tirar fotos, gravar vídeos e sons tudo no mesmo parelho?



A câmera digital Eye Magic D3, produzida pela Patron é um produto multifuncional. Ela pode ser usada como uma câmera fotográfica digital, webcam, gravador de vídeos e também gravador de sons.

Em modo câmera fotográfica, ela pode tirar até 31 fotos de alta qualidade, 126 fotos com qualidade boa e 254 fotos com qualidade normal. No modo webcam, ela possibilita o uso do Video Chatting, podendo ser enviados vídeos por e-mail. Como gravador de vídeo, sua autonomia de gravação é de dois minutos em resolução de 320x240. Seu desempenho na função gravador de som é de 1 hora, contando com a função Playback. Você pode gravar seus arquivos de sons no PC, que serão exportados em WAV.

Fora todas essas qualidades a Eye Magic D3 também vem com microfone e fone de ouvido embutidos, um display em *LCD bem completo* e um ajuste de inclinação bem interessante, deixando a câmera na posição que você desejar.

Para seu funcionamento, é necessário somente o uso de duas pilhas tipo AAA, e sua conexão com o computador é feita pela porta USB.

Câmera Digital Eye Magic D3
Preço: R$ 500
Site: www.hayannara.com.br

REDE SEM FIOS É O FUTURO!

Acabe com a bagunça em sua rede de computadores



A Maxibyte traz para o Brasil equipamentos da Linksys para redes wireless. Os produtos Linksys para rede sem fio permitem acesso à Web em banda larga e a criação de redes para o mercado Small Office/Home Office (SOHO) formado por pequenos e médios negócios. Possuem capacidade de comunicação de até 300 metros em ambientes abertos e de até 150 metros em ambientes fechados. Se você quer ter uma rede em sua casa ou em seu trabalho e não quer ter dor de cabeça por causa da fiação, está é a melhor solução. Um exemplo dos diversos produtos da marca é o ponto de acesso Linksys WAP11, que permite até 32 usuários compartilharem dados, Internet, impressoras e outros dispositivos que estejam acoplados à rede. Vem de fábrica com a tecnologia Wireless padrão 102.11b, de 2.4 GHz de freqüência, e é totalmente compatível com outros dispositivos que trabalham na mesma freqüência.

Ponto de acesso Linksys WAP11
Preço: R$ 1.180
Site: www.maxibyte.com.br

P2P BRAZUCA

GLT Poliane precisa de usuários para crescer



Tudo bem que ainda não é um grande programa (o porquê disso explico depois), mas acho que toda iniciativa para criar um programa P2P brasileiro deve ser louvada. A experiência em questão tem um nome de gosto duvidoso, GLT Poliane, e um bom ponto de partida: criar um novo Audiogalaxy.

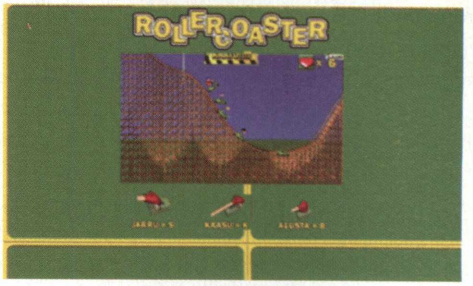
Para quem não sabe, o Audiogalaxy era um sistema com um programa bastante leve, que deixava as buscas de músicas para a página da empresa, na Internet. O grande problema com o GLT Poliane, que já está na sua versão 2.0, é que ele não conseguiu ainda reunir grande número de pessoas cadastradas. Resultado: ficam sempre cerca de 30 a 50 usuários conectados (muito pouco comparado com as centenas de milhares do KaZaA, por exemplo). Com isso, fica muito difícil conseguir achar as músicas que vc quer.

Mas, mesmo assim, vale a pena dar uma força, até porque o software está bem programado (só seria bom, por favor, rever as cores das fontes no site e no cliente). Vamos torcer.

GLT Poliane
Quanto: Free (no CD desta edição)
Onde: *www.gltpoliane.cjb.net*

NOITES DE TERROR

Montanha-russa é jogo de morte em Flash

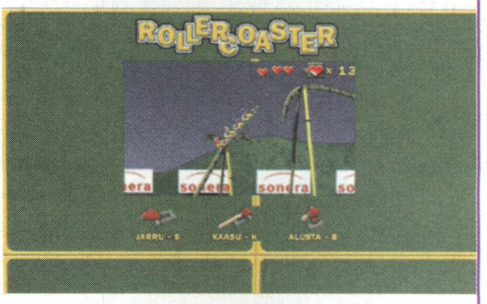


Fazia tempo que não publicávamos aqui alguma dica daqueles maravilhosos joguinhos em Flash que povoam a Internet. Tem um deles que todo mundo é obrigado a conhecer: chama-se RollerCoaster.

O jogo foi feito em algum país não-identificado (parece russo) e é tão simples quanto divertido. Você é um maquinista de uma montanha-russa muito louca e tem dois objetivos altamente contraditórios: tornar a viagem o mais divertida possível e salvar as vidas dos pobres passageiros.

Para isso, é bom dosar bem a velocidade. Nesta montanha russa, muita velocidade pode resultar em descarrilamento, e a pista está cheia de falhas que vai exigir de você manobras dignas de Keanu Reeves em *Velocidade Máxima*.

São três fases, e os pontos são contados em forma de corações (para a emoção provocada pelo brinquedo) e de mortes no trilho. Boa viagem!



Rollercoaster
Quanto: de grátis
Onde: *www.sonera.net/Rollercoaster_2001_v11*

IE VAI PRO LIXO

Safari é o novo browser oficial do Mac



Por muito tempo, os macmaníacos tinham de se contentar com a versão do Internet Explorer desenvolvida para o sistema, que era o browser padrão do Mac. Cheia de bugs e feia, como a matriz do Windows, ela era uma tristeza para quem tinha comprado um computador pensando em design e performance.

Mas, agora, eles estão rindo à toa. Um novo browser já vem como padrão nos computadores da Maçã: o Safari.

Muito embora esteja em sua versão beta, o programa dá um banho no IE em muitos pontos, como velocidade e estabilidade, principalmente em JavaScripts. Além disso, ele tem boas ferramentas, como um pop-up stopper simples e eficiente, e uma barra de buscas no Google (similar à do IE).

Mas, como se trata de um beta, tinha de ter alguns defeitos. No caso, os principais são algumas páginas mal renderizadas e lentidão em CSS e animações em Flash. Além disso, não é possível determinar o tamanho do cache ou parar GIFs animados.

Mesmo assim, é, sem dúvida, um belo grito de liberdade para a galera dos Macs.

Safari
Quanto: Freeware
Onde: *www.apple.com*

Cotação: Ninja | Da Hora | Meia Boca | Zuado | Exclui

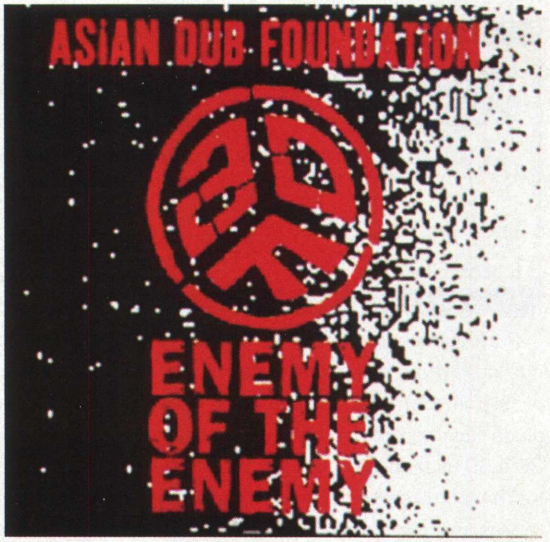
por Aléssio Fon Melozo

BOM PRA CARAL#*%!

Asian Dub Foundation ataca novamente

O *Asian Dub Foundation* não é de mentira como muita coisa que anda por aí. Muito mais do que uma banda inglesa que mistura drum n' bass com música indiana, reggae e rock'n'roll, o ADF é um coletivo que leva a sério a contestação, a mobilização política e a crítica ao sistema. No novo disco, *Enemy Of The Enemy*, a banda mostra que continua afinada com sua época. Os beats eletrônicos, os breaks, as guitarras cortantes, o baixão subsônico, o vocal cheio de sotaque e os toques hindus fazem cama para letras que têm todo sentido num mundo em que a guerra, o terrorismo e o imperialismo voltaram a ser assunto de boteco.

De quebra, o ADF comete uma canção chamada "19 Rebellions", com berimbau, sample da Glória Maria e vocal de Edy Rock, dos *Racionais*, versando sobre o massacre dos 111 detentos no Carandiru. Na melhor parte da música, os ingleses vira-latas cantam em alto e bom português: "Bom pra caral#*%"!



Asian Dub Foundation - Enemy Of The Enemy
Preço: R$ 34 (ou de graça...)
Onde: *www.sisciliano.com.br* ou nos pgms de P2P

POP REDONDO MOVIDO A *DEMOLIDOR*

Direto da trilha sonora do filme: *Evanescence*

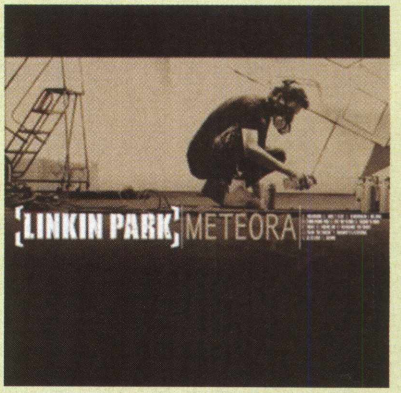


Alguns toques de gótico, um pouquinho de música eletrônica, guitarras levemente pesadas, vocais femininos - entre melódicos e fantasmagóricos -, essa é a fórmula que fez o *Evanescence* emplacar duas músicas na trilha sonora do filme *Demolidor* - e por tabela colocou a banda na lista de promissoras novidades do pop americano. O som dos conterrâneos do Bill Clinton (Little Rock, Arkansas) não tem nada de novo, é algo que vai soar familiar pra quem curte coisas mais "heavy", como *Nightwish* ou *The Gathering*, como também vai deslizar ouvido adentro de quem gosta de *The Cranberries*. Dá para o gasto, mas funciona muito melhor acompanhado do filme - de preferência com a Jennifer Gardner na tela.

Evanescence - Fallen
Quanto: Na faixa
Onde: *www.simplemp3s.com*

Ô GERAÇÃOZINHA BUNDA

Linkin Park insiste na rebeldia de shopping center



E lá vem mais um disco da molecada esporrenta que está tentando dar sobrevida ao tal nu-metal americano. Meteora até que não é um álbum ruim, mas é aquele sonzinho que o Linkin Park faz, misturando rap (com um pentelho branquelo cantando como se tivesse nascido no Bronx e outro cantando melodicamente como se fosse do N'Sync) com metal de butique. É um pouquinho mais agressivo que os anteriores, mas ainda sim incapaz de incomodar um velhinho tomando sopa. Só vale pra FMs tentando verder a imagem de roqueiras ou pra trilhas de filmes adolescentes. Melhor ir atrás do Zack De La Rocha.

Linkin Parl - Meteora
Quanto: R$ 32,50 ou de graça
Onde: *www.submarino.com*
www.simplemp3.com

UMA VERDADEIRA AMEAÇA VIRTUAL

Quando soube que fariam um jogo com a desprezível dupla Sandy e Junior, parei, pensei e me animei muito com as possibilidades. A primeira coisa em que eu pensei, foi em um jogo de luta. Nele você espancaria a dupla de xororózinhos e, no final, daria um belo fatality. Imagine só a alegria de arrancar a cabeça do Junior com um gancho!!! Toaaaastie!!! A segunda idéia seria um jogo de tiro no estilo Unreal. Imagine dar um "head shot" com um sniper rifle bem no meio da testa da Sandy? Seria bom demais, seria o primeiro bom jogo nacional desde Super Mônaco GP, do Mega Drive (lembra aquele que tinha o Senna???). Mas para minha decepção (e acredito que sua também), nada disso acontecerá. Segundo o próprio fabricante do game, "a história se passa em uma universidade... onde a corajosa dupla terá de contar com a astúcia dos jogadores, para obter êxito na perigosa jornada". Realmente, qualquer lugar do mundo que não esteja devidamente monitorado e cercado pela guarda real do Chitãozinho, pode ser potencialmente perigoso para o duo mais insosso da Terra.



As Aventuras de Sandy e Junior - A Ameaça Virtual
Onde: Grandes lojas de informática
Quanto: R$ 39,90

O MELHOR NEGÓCIO DA SUA VIDA

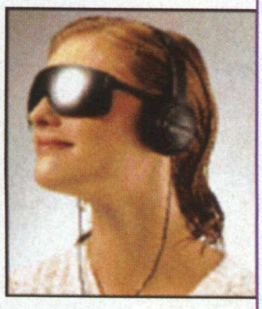
Quer ser a pessoa mais babaca do seu bairro? Fazer piadinhas sem graça e fingir que é rico?

É muito simples, basta juntar 25 reais e comprar a nota de 1 milhão de dólares. Com ela, fica muito mais fácil impressionar as garotas sem cérebro! Você será popular entre seus coleguinhas e ainda poderá conhecer o mundo sem gastá-la, afinal ninguém vai ter troco para lhe dar.



Nota de US$ 1 milhão
Onde: http://fachel.viabol.uol.com.br/
Quanto: R$ 25

SOFTWARE DE HIPNOSE, JÁ PENSOU SE TRAVAR?



Falam muito que a Microsoft quer dominar o mundo, só que neste ponto a Neurotron, Inc. já saiu na frente. A empresa está vendendo um produto (divulgado com a ajuda de spams) que é absurdo o suficiente para ser comprado por muitos idiotas candidatos a zumbi. Trata-se do Kit X-Neutron, um óculos que, acoplado a um PC (rodando Windows é claro!), usa um software especial que utiliza pulso de luzes e sons para alterar as ondas cerebrais e fazer com que você alcance alguns estados de consciência. Onde você leu: "estados de consciência" pode ler também: meditação, melhoria do ego e a pior de todas: hipnose. Mas chamo a sua atenção para a seguinte situação: você liga seu PC, inicia o Nêutron, coloca os óculos e fica hipnotizado. A pergunta é: quem vai desligar o micro se você está vegetando na frente do monitor, usando óculos ridículos e babando feito uma morsa bêbada? Este realmente é um produto estranho para um mundo muito estranho.

Kit X-Neurotron
Onde: http://ntrom.trix.net/pt/
Quanto: R$ 197

Cotação
Ninja | Da Hora | Meia Boca | Zuado | Exclui

Doar é

Uma das características mais impressionantes da Net é a ubiqüidade da versão hi-tech da economia de "presentes". Quando você fica on-line, muita informação está disponível gratuitamente. Outros usuários ficam felizes em compartilhar música, filmes e softwares. Você pode ser convidado a participar de listservers que irão encher sua caixa postal todo dia. Comparada com a mídia desenvolvida durante os últimos 200 anos, o que torna esta nova mídia algo totalmente novo é a vitalidade dessas atividades não-comerciais. A informação é para compartilhar não para vender. O conhecimento é um "presente" não é uma mercadoria. A Net é uma forma estranha e nova de comunicação de massa.

Mesmo assim, durante o boom ponto-com, políticos, CEOs e experts tentaram convencer-nos de que a Net era um simples upgrade do velho sistema midiático - ou até mesmo somente um catálogo de pedidos eletrônicos. A convergência de computação, telecomunicações e mídia estava supostamente criando a "superestrada da informação": um sistema de distribuição para que produtores comerciais pudessem vender seus produtos e serviços para consumidores passivos. Qualquer mau uso da Rede poderia ser facilmente prevenido por uma irresistível combinação de forte encriptação, vigilância constante e leis de direitos autorais draconianas. Os documentos corporativos, os pronunciamentos dos governos e os informes das mídias repetidamente nos informaram que a Net era a apoteose tecnológica do neoliberalismo: um mercado eletrônico global no qual indivíduos e companhias podem negociar uns com os outros livres das regulações do Estado, sindicatos ou fronteiras nacionais. Livros, filmes, música e software estavam no processo de perder a forma material e seriam inevitavelmente transformados em produtos virtuais. Pagar por coisas seria substituído por pagar por downloads. No futuro ponto-com, cada pedaço de informação seria uma mercadoria e todos poderiam ser empreendedores midiáticos.

Nesse momento, não havia muitos motivos para duvidar dessa sabedoria convencional. Não havia alternativa para o capitalismo de livre mercado. Os EUA triunfaram na guerra fria. A esquerda tinha aprendido a amar as corporações. As bolsas estavam explodindo em lucros. Acima de tudo, a experiência amarga tinha nos ensinado que o potencial radical das novas tecnologias são sempre de curta duração. Por exemplo, em vez de derrubar a "sociedade do espetáculo", a abertura do espectro de rádios para as estações comunitárias nos EUA, nos anos 60, e na Europa nos anos 70, rapidamente levou ao monopólio das ondas por operadores comerciais em ambos os continentes. Como alguém poderia imaginar que seria diferente na Net? Acadêmicos, nerds e entusiastas podem ter inventado essa nova forma de comunicações. Mas quem poderia duvidar que o tempo deles já estava terminado? Corporações ricas e poderosas já estavam se movendo para remodelar a Net de acordo com seus próprios interesses. Apesar de existirem muitas oportunidades para novos negócios prosperarem dentro do mercado eletrônico, qualquer forma diferente de fazer as coisas seria marginalizada. A economia de "presentes" hi-tech tinha terminado. O triunfo das ponto-com estava garantido.

Como tudo isso podia estar tão errado? Apenas alguns anos mais tarde, tudo parece muito diferente. As Companhias principais da Net desabaram. Seus CEOs caíram em desgraça - e alguns até mesmo estão sendo processados por fraude. A especulação nas ações das ponto-com levou a economia global para a recessão. Em contraste, a economia de "presentes" hi-tech não só sobreviveu, como continua crescendo. Longe de desaparecer, esse setor ainda está na linha de frente da inovação na Net. Computação P2P, troca de arquivos, Wi-Fi, comunidades em rede. Os defensores das ponto-com mostraram que estavam errados. A monopolização da Net por interesses comerciais não era inevitável. O que acontecer na velha mídia não precisava acontecer na nova mídia. É claro que ainda muito dinheiro está sendo feito na Net. As pessoas compram produtos de sites de comércio eletrônico. Livros, vídeos, geladeiras, computadores, carros, passagens de avião. Empresas compram bens e serviços de fornecedores on-line. Intranets corporativas, extranets de e-business, leilões de componentes, redes B2B. Entretanto, o mercado eletrônico está sentindo a falta do que já foi previsto como sua função principal: a compra e venda de informação em formato virtual.

Apesar da velha mídia ser vendida pela Net, ficou provado que é quase impossível convencer as pessoas a pagar para fazer o download de seus equivalentes digitais. Com a exceção de serviços em real-time fornecidos por sites de pornografia e financeiros, é assumido de forma quase universal que a informação deve ser disponibilizada de forma gratuita na Net. MP3 piratas, Morpheus, "Envie este texto para um amigo". Por que alguém pagaria por uma música, um filme ou um texto quando alguém em algum lugar pode fornecer isso de graça? Pode ser tecnicamente difícil para algumas pessoas aprender como trocar arquivos. Mas a recompensa de saber como usar esses programas é quase que imediata. Bem-vindo ao mundo livre - um mundo onde tudo é grátis! As corporações midiáticas são incapazes de reverter a desmercantilização da informação. Sistemas de encriptação são quebrados. A vigilância de cada usuário da Net é impossível. As leis de copyright não podem ser forçadas. Até a propaganda on-line foi um desastre. Dessa vez, a comunidade derrotou o comércio.

Quem tem medo dessa explosão de altruísmo egoísta na Net? Qualquer um que lucrou com a escassez de informação no passado. O copyright emergiu num mundo com uma mídia limitada. Garantir um monopólio sobre cada pedaço de informação criou mercados para mercadorias culturais. O escritor, o artista e o músico - e seus patrões - tinham algo para comercializar com o fazendeiro, o empregado e o operário - e seus patrões. Nos últimos séculos, o desenvolvimento dinâmico do capitalismo - lentamente mas com certeza - conseguiu terminar com a escassez de informação. Tecnologias de impressão e transmissão permitiram a produção de conhecimento e cultura. A informação ficou cada vez mais barata. A Net está completando o processo agora. O custo de fazer cópias perfeitas de dados digitais é quase nulo. A informação é realmente grátis. Os detentores dos direitos autorais estão tentando desesperadamente diminuir esse processo de desmercantilização. Eles fazem lobby e pressionam os políticos para introduzir leis repressivas para proteger a fonte de sua fortuna e poder. O Digital Millennium Copyright Act e a EU Copyright Directive dizem que qualquer um que distribuir cópias não-autorizadas de material protegido na Net deve ser punido. Qualquer um que invente softwares potencialmente úteis para a pirataria on-line deve ser criminalizado. Mas o poder estatal é uma ferramenta limitada contra a lógica da evolução social. Indivíduos podem sofrer, mas o progresso não pode ser

eceber

parado. Cedo ou tarde, mesmo os políticos mais ignorantes da tecnologia perceberão que é impossível forçar a escassez de informação na era da plena informação.

E a gente ainda não viu nada. A Net está nos primeiros estágios de seu desenvolvimento. O hardware é muito caro e os softwares ainda são muito estranhos. A maioria dos usuários ainda não tem a capacidade e as tecnologias para tirar vantagens de todo o potencial. É por isso que compartilhar MP3 é só o começo do que está por vir. As corporações musicais podem fechar o Napster e tentar inundar seus sucessores com arquivos-spam. Mas, o que eles não vão conseguir fazer é apagar das memórias das pessoas que elas podem compartilhar e modificar a informação. Tudo que os detentores dos direitos autorais podem fazer é tornar a história mais vagarosa. Com o aumento da banda e melhoria das interfaces, a prevenção da pirataria midiática ficará mais difícil. Nenhuma lei de copyright ou sistema de encriptação irá parar a troca de informações entre adultos no longo prazo. As corporações de mídia ficarão isoladas até mesmo entre seus amigos capitalistas. Para qualquer um vendendo bens materiais e serviços, o aumento da computação P2P é uma oportunidade, não uma ameaça. Trabalho flexível, disseminação de conhecimento, hierarquias horizontais, participação de consumidores na produção. Por que os capitalistas deveriam se preocupar com a infração de copyrights se a maioria deles está ganhando dinheiro na Rede? As leis de copyright transformaram-se num anacronismo quando a principal arma do capitalismo de hardware é o comunismo de software.

Apesar dos vários benefícios na economia, o maior impacto da economia de "presentes" hi-tech será cultural. A sociedade da informação é construída sobre a informação. A Net já cria a estrutura para conseguir uma reivindicação revolucionária: liberdade midiática para todos. Os autores podem publicar seus escritos em seus próprios web sites. Músicos podem lançar suas faixas em MP3 primeiro. Cineastas podem distribuir arquivos digitais de seus filmes. Não é só o direito a consumir mídia, mas também o direito de produzir mídia. Melhor ainda, a Net está inspirando novas formas de expressão. Net arte, blogs, webcams são os primeiros experimentos numa nova estética - uma estética que reflete os avanços sociais e protocolos técnicos da Net. Interativo, modificável, acessível, comunitário, democrático. Nós só podemos imaginar o que as nossas imaginações serão possíveis de criar quando a Net alcançar todo seu potencial. Nós só podemos sonhar o que vai acontecer numa economia de "presentes" hi-tech que poderá tornar possível o florescimento de uma cultura socialmente avançada.

Richard Barbrook trabalha no Hypermedia Research Centre da Universidade de Westminster, Londres, Inglaterra

"Nós precisamos redescobrir o prazer de doar: doar porque você tem muito. Que linda e inestimável festa a sociedade afluente irá ver - independente de gostar ou não! - quando a exuberância da geração mais jovem descobrir a doação pura"

Raoul Vaneigem, The Revolution of Everyday Life

Corte aqui. Corte aqui. Corte aqui.

Comprar



Arquivo Linux 8

Mandrake 9.0: guia passo-a-passo de instalação, particionamento, configuração Web, programas da Distro, dicas especiais e muito mais.

R$ 9,90

Comprar



Click 404 Jogos 9

Exclusivo! todos os jogos rodam direto do CD. Não precisa instalar. Ação, Aventura, Tabuleiro, Clássicos, Corrida, Esportes.

R$ 9,90

Comprar



FAQ 2

As dicas de Delphi que você tanto procurava. No CD: programas e tutoriais. Na revista: manual para começar a programar. Banco de Dados: componentes e códigos para SQL no Delphi e muito mais!

R$ 9,90

Comprar



DVD-ROM 3

Disco com o conteúdo de 14 CDs!
100 mil cliparts, 200 programas grátis, 650 MB de drivers, 202 cursos, pacotes de jogos e muito mais.

R$ 19,90

Comprar



TopGames Evolution 24

Wolverine X Goku. Jogue PlayStation: o melhor emulador. Vídeos: Metal Gear Solid 2 Substance. Final Fantasy X-2: dois anos depois, Yuna volta armada e perigosa. Jogos: Sonic Quest completo e muito mais.

R$ 9,90

Comprar



TopGames Kids 2

60 jogos sem violência, rodando direto do CD! Diversão ideal para os pequenos. Matérias com Samurai Jack, Sakura Card Captures, Digimon e Dexter.

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



TopGames Surpresa 3

500 jogos para Windows!
Simples e divertidos, incluindo grandes clássicos.

R$ 9,90

Comprar



PC Linux I

Sistema Completo: Linux que roda direto do CD. Nova versão! Demo Linux 3.0 – baseado no Debian, Não precisa instalar.

R$ 9,90

Comprar



Cliparts & Cia. 7

Coleção em 3 volumes com as melhores imagens do mundo. Mais de 25.000 gráficos e fontes. Faça: cartões, anúncios, convites, cartazes, malas-diretas, apresentações, Web sites, revistas e muito mais!

R$ 9,90

Comprar



Game Blaster 2

2 CDs: dezenas de games incríveis! Na Revista: Yo-Gi-Oh, Zillion, Akira, Capcom x SNK 2, Spider-Man. Dicas de PlayStation, PS2, GameCube, Game Boy Advance, Xbox, PC.

R$ 9,90

Comprar



H4CK3R 8

Firewall: transforme seu computador em uma verdadeira fortaleza. Anti-Spam: chega de caixa lotada. Ntop: topo de ferramentas de gerenciamento de redes. Mais de 30 novos exploits.

R$ 9,90

Comprar



Literatura Digital I

Todos os livros de Paulo Coelho em versão digital! Mais: coleção completa de clássicos da literatura universal

R$ 9,90

Comprar



TopGames Clássicos 2

232 máquinas simuladas com perfeição, utilizando uma avançada técnica desenvolvida por jogadores. O mundo dos Pinballs. Inédito!

R$ 9,90

Comprar



Geek Especial 4

Aprenda a montar seu próprio computador + CD com coletânea especial de programas.

R$ 4,90

Comprar



Internet Prática I

Feita para quem quer desenvolver para a Internet, começando pelas páginas dinâmicas, mas entrando em todos os aspectos mais importantes.

R$ 9,90

Comprar



PC Brasil Especial 3

Kit do técnico em hardware contendo 20 softwares para diagnóstico e correção + discos de boot, minidistro Linux...

R$ 9,90

Comprar



E-Learning 7

Curso de Inglês interativo no CD. As profissões do século 21. Coleção aprendizado digital. 1001 macetes para passar no vestibular. Mapa do Brasil atualizado. Dicionário de sinônimos e verbos.

R$ 9,90

Comprar



PC Max I

Informação pesada para quem gosta de hardware. Coolers para P4, ATI RADEON 9000 PRO, P4 Mobos, Truques da BIOS e muito mais.

R$ 8,90

Comprar



PC Brasil I3

Faça seus programas usando o Borland Delphi. Mais de 25 minutos de aulas multimidia sobre linguagem de programação orientada a eventos. Curso completo de Redes. Hackers: entrevista exclusiva com Kevin Mitnik.

R$ 9,90

Comprar



CD-ROM Aprender 2

Softwares de tradução, gerador de telemensagens, central de fax, busca de CEP, dicionário de sonhos, jogos e muito mais.

R$ 9,90

Comprar



TopGames esp. 7

Transforme seu PC em máquinas de fliperama e videogames. Do Atari ao PlayStation, com guia de uso na revista. Grátis 500 ROMs para jogar.

R$ 9,90

Comprar



Click 7

Programas especiais para gravação de CDs, softwares administrativos e muito mais.

R$ 8,90

Comprar



Áudio e Vídeo Digital I

Programas e dicas para usar em seu micro para processar som e vídeo.

R$ 9,90

Receba a sua revista em casa. O frete é grátis

Comprar



How to I

Aprenda fazendo. Como fazer um upgrade na sua máquina independente do dinheiro que você tem no bolso.

R$ 9,90

Comprar



H4CK3R 2

Saiba o que é o hacktivismo, aprenda a configurar seu Linux para evitar ataques e muito mais.

R$ 9,90

Comprar



The WebMasters I2

A preferida pelos profissionais de Internet traz o fantástico Xara Webstyle 2.0 em versão completa no CD. Curso de Flash 3D, software Maya Learning Edition e muito mais!

R$ 9,90

Comprar



DVD-ROM 2

DVD-ROM com conteúdo equivalente a 14 CDs! Mais de 2.300 softwares, 9 trailers de filmes e muito mais.

R$ 19,90

Comprar



E-Learning 2

101 cursos completos e pacote com simulados e apostilas para concursos públicos.

R$ 9,90

Comprar



Geek especial I2

Cursos e muitos exemplos práticos para quem quer criar animações, filmes e jogos usando a linguagem que dominou a Internet.

R$ 9,90

Comprar



Cursos de Informática 5

Primeira revista do País a fornecer no CD-ROM material didático completo de 7 cursos de nível superior e pós-graduação em tecnologia.

R$ 9,90

Comprar



Faça Você Mesmo 2

Aprenda passo a passo tudo o que é necessário para montar seu próprio computador e fazer sua manutenção.

R$ 9,90

Comprar



Geek 28

A eleição da década: os top 100 freewares. Mais P2P (e quem se cansa disso?), a história das interfaces e um excelente tutorial de Java.

R$ 11,90

Comprar



Áudio e Vídeo Digital 7

Música e cinema no computador. São os principais assuntos da revista. Para quem quer usar o computador para fazer arte.

R$ 9,90

Comprar



Cursos de Informática 3

Cursos de 3D Studio, Administração de redes, Delphi, AutoCAD, Visual Basic e testes de certificação.

R$ 9,90

Comprar



Meu Computador 8

Desvende os segredos do Photoshop em uma videoaula exclusiva. Traduza textos em mais de 60 línguas. 2 CDs brindes!

R$ 9,90

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ **Estado:** _____ **CEP:** _____ - _____

E-mail ou Telefone: _____

Mande cheque nominal ou vale postal para: Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
Cerqueira César – São Paulo/SP – CEP 01414-001
Você receberá sua(s) revista(s) em casa sem nenhuma despesa adicional.
Para mais informações: (11) 3217-2600 ou atendimento@digerati.com.br
Para comprar pela Internet: www.digerati.com

Corte aqui. Corte aqui. Corte aqui.

GUIA DO CD

Por Juliano Barreto



As melhores coisas da vida (de um geek) Programação para a Web, redes P2P, jogos em rede e uma excelente interface gráfica para rodar no seu Linux, o que mais um genuíno geek poderia querer? Nós ainda não sabemos (mas você pode nos ajudar a descobrir), mas tentamos completar este CD com todas estas jóias e muito mais. A começar pelos IRC Bots e os scripts especiais para IRC que usam programação Tcl e inteligência artificial para trabalhar para você e seus canais de chat. Já para os fãs de games, além dos mapas para os clássicos Unreal e Quake III, reunimos alguns manuais originais de jogos populares, como SimCity e Gran Turismo, trainers para "roubar" o computador e armas especiais para Counter-Strike. Um outro ponto importante a se destacar é que este CD teve participação direta dos usuários do fórum da **Geek**. Com a ajuda de nossos leitores, escolhemos os assuntos principais do CD desta edição e esperamos que nas próximas revistas esta história se repita. Afinal, "fazemos este CD para vocês" e, apesar desta frase ser bem manjada, os sentimentos são honestos. Não deixe de dar sua opinião no nosso fórum: *www.digerati.com.br/forum*. Lá o cadastro é rápido, gratuito e você será calorosamente recebido. Nos vemos lá!

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.

Para pedir socorro...

Se você não conseguir utilizar algum software do CD ou se tiveralguma 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

Categoria Especial: PHP

A linguagem Open Source que domina a Web

Você lembra daquela época em que programar para a Web resumia-se a criação de sites em HTML com frames e GIFs animados? Se ainda lembra, é melhor deixar isso só na memória e começar a pensar em programação para a Web de uma forma mais moderna. Usando e abusando da interação das scripts languages com servidores e bancos de dados e criando portais cada vez mais interativos. Não estamos falando de qualquer linguagem nem de qualquer servidor, falamos do superflexível PHP, do poderoso servidor Apache e dos bancos de dados do MySQL, todos gratuitos e livres. Isso implica em projetos mais bem acabados, feitos em menos tempo e com a filosofia do Free Software* por traz de tudo. No CD desta edição, fizemos uma seleção completa com as melhores ferramentas e tutoriais para desenvolver aplicações para Web usando os scripts PHP, além de uma grande quantidade de códigos-fonte de aplicações prontas para que você já possa incrementar seu portal. Com destaques para o software completo PHP Editor 2.5 e o portal PostNuke.

Nem tão Free assim...

Só a título de curiosidade. O PHP é uma linguagem livre, porém não tem a licença GNU/GPL. O seu contrato de uso tem algumas alterações eassemelha-se mais ao contrato do servidor Apache. Para saber mais detalhes acesse www.php.net/license/.

Categoria: P2P, a nova geração

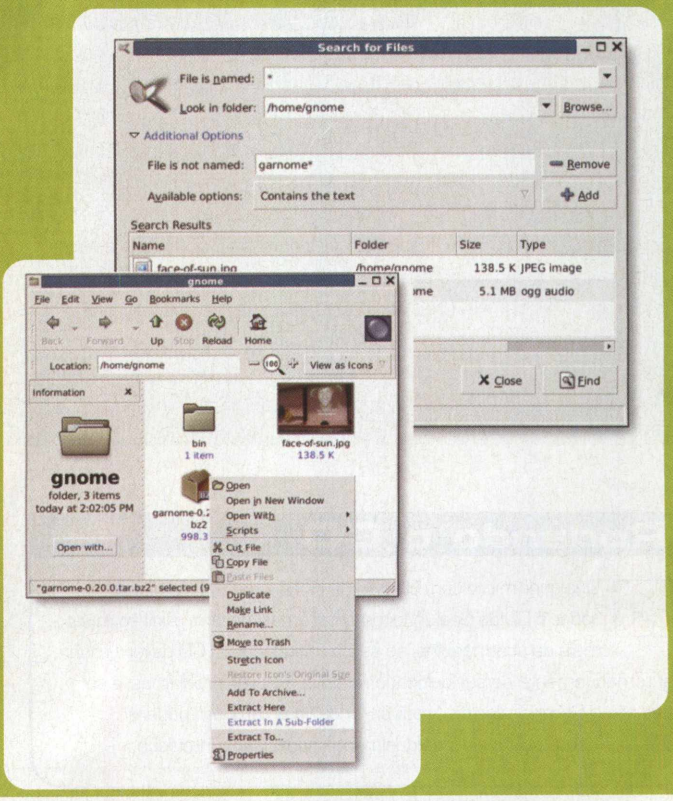
Aproveite enquanto não proibirem.

É chato ter de ficar repetindo aquela conversa de "que saudades dos tempos de Napster", "como era bom o Audiogalaxy" ou "Baixei músicas que estavam cheias de cortes e era impossível ouvi-las". Mas o fato é que está cada dia mais difícil baixar músicas com os clientes P2P mais famosos (KaZaA, WinMX, etc.) e a única solução é diversificar e experimentar as novidades. Só fazendo isso você poderá ter surpresas agradáveis logando na rede Gnutella e vendo como ela cresce a cada dia. Para tanto, é preciso de um bom cliente para o sharing, e isso é o que não falta no CD desta **Geek**. Entre os testados e aprovados pela nossa equipe, o que mais mereceu destaque foi o *FreeWire*, que é baseado em Java e tem uma performance muito boa. Saindo um pouco do P2P baseado na rede Gnutella, também existem boas opções como o *SoulSeek* e os softwares baseados no *eDonkey*, como o *LMule*, o *eMule* e outros projetos open source. Você também pode (e deve) testar os programas que acessam a rede "Direct Connect", que ainda não é tão popular, mas certamente só tende a crescer. Agora você tem todas as ferramentas para começar a arrumar novos esquemas para conseguir músicas e vídeos, até que a RIAA comece a proibi-los.

Especial GNOME 2.2.1

Com um pé na próxima geração

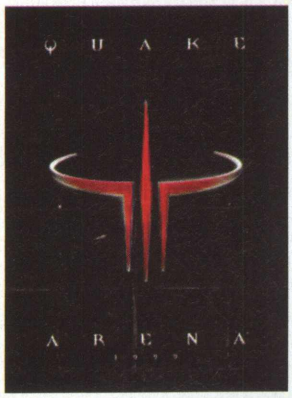
Esta edição da **Geek** traz um presente especial para os fãs de Linux, a interface gráfica GNU Network Object Model Environment. Calma, não é nada que você não conheça, é apenas o bom e velho GNOME. Apesar de que de velho ele não tem nada! A versão mais recente do desktop tem suas principais características mantidas e melhoradas. O GTK continua sendo seu principal alicerce e comparado com seu rival direto, o KDE 3.1, o GNOME está ainda mais rápido. Porém, muitas mudanças trazidas na 2.2.vieram para facilitar ainda mais a vida dos usuários. Com destaque para a nova e melhorada interface do Nautilus (Gerenciador de Arquivos do GNOME), as novas funções do painel principal, como a inclusão de um sistema para busca de arquivos, além da pasta "Open Recents". Para área do multimídia, a principal novidade é a inclusão do GStreamer, que mostra mais informações sobre pastas com arquivos de áudio e vídeo. O sistema de temas também ganhou melhorias, agora é possível mudar totalmente a aparência do seu desktop, as bordas, menus, etc. Existem muitas outras novidades no GNOME 2.2, são tantas que no site oficial existe uma lista comentando todas elas (para vê-las, acesse o site *http://www.gnome.org/start/2.2/notes/index.html*) No CD, você encontrará os sources do GNOME 2.2.1 com todos os pacotes e softwares necessários. Colocamos as versões compactadas no formato tar.gz, para que os usuários do Slackware e Debian não tenham dificuldades na instalação que teriam se o pacote fosse no formato RPM. Outra vantagem é permitir que você altere e personalize os programas do pacote editando diretamente as suas fontes. Para a instalação, você pode contar com a ajuda do gerenciador Garnome (presente no CD desta edição, no mesmo diretório do GNOME). Para saber mais detalhes sobre a instalação e uso do software, entre em *www.gnome.org/~jdub/garnome/*. Depois de instalar, é só aproveitar seu bom e novo GNU Network Object Model Environment.



Categoria: Geek Games

Tiro para todo lado

Mais uma vez, lembramos que a vida não é feita apenas de linhas de código e incluímos um pacote especial para os viciados que andam lotando as LAN Houses. Com várias skins de armas para o Counter-Strike, mapas com cenários inusitados para os clássicos Quake III e Unreal Tournament e uma seleção com trainers para os jogos mais populares do momento. Para quem ainda não conhece os trainers, a explicação pode ser dada com apenas uma palavra: trapaça. Com estes pequenos programas você obtém privilégios nos games, ou seja, você pode ficar invencível, ganhar munição infinita, destravar fases, marcar gols automaticamente, ganhar tempo e dinheiro extra apenas apertando um botão, legal não é? Então, confira a seguir a lista com os jogos em que você não vai precisar perder nunca mais:



- *007 NigthFire*
- *Age of Empires 2*
- *Age of Empires*
- *Age of Mitology*
- *Airport Tycoon*
- *Anno 1503*
- *AoE, The Conqueros*
- *BattleField 1942*
- *Black and White*
- *C&C Red Alert 2*
- *C&C Tiberian Sun*
- *Carmagedon 2*
- *Civilization 3*
- *Comand & Conquer Generals*
- *Commandos 2*
- *Crazy Taxi*
- *Dave Mirra BMX*
- *Delta Force 2*
- *Delta Force 3*
- *Diablo 2, Lord of Destruction*
- *Diablo II*
- *Doom II*
- *Duke Nukem: Manhattan Project*
- *Fifa 2002*
- *Fifa 2003*
- *Forsaken*
- *Gran Theft Auto 3*
- *GTA 3: PC Ultimate*
- *Jazz JackRabbit 2 Final*
- *Jedi Knight II CODES*
- *Little Counter-Strike Trainer*
- *Nascar Revolution Trainer*
- *Need for Speed - Hot Pursuit 2*
- *No One Lives Forever 2*
- *No One Lives Forever 2 v1.1*
- *Quake III*
- *Return to Castle Wolfenstein SP*
- *Return to Castle Wolfenstein v1.33*
- *Serious Sam 1 & 2*
- *Serious Sam 2*
- *Diablo III*
- *SimCity 2000*
- *SimCity 3000*
- *SimCity 4 Myth*
- *Spider-Man: The Movie Game*
- *StarCraft*
- *The Sims, House Party*
- *Tomb Raider 4*
- *Tony Hawk 2*
- *Tropico 2 - Pirate Cove*
- *Turok 2*
- *Unreal Tournament*
- *WarCraft 3*

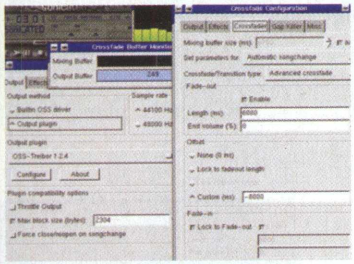
+Categoria: IRC Bots

list/ Inteligência Artificial

IRC não é a última palavra em tecnologia de chat em tempo real, mas mesmo assim continua sendo muito legal. O pessoal que acessa as redes IRC geralmente tem um perfil "mais elevado" do que aqueles que batem papo nas páginas de grandes portais (É, esses mesmo que você está pensando), e isso transforma os canais em verdadeiros templos para os geeks. Quem tem, ou já teve, um canal sabe do que estamos falando. Só que toda esta maravilha não permaneceu intocada pelas pragas dos spams, dos trojans e dos lamers que infestam a Internet. Por isso, mecanismos foram criados para proteger seu canal ou seu cliente IRC, e graças ao uso de linguagem de programação misturada à inteligência artificial, eles foram batizados de "Robots" e apelidados de Bots. O maior expoente destes scripts inteligentes é o EggDrop (com versões para Windows e Linux no CD), pois foi a partir dele que muitos outros bots, classes e clientes se desenvolveram, no qual o exemplo mais conhecido é o Emech. No CD, além de diversos bots (em diversas linguagens), você encontrará plug-ins e add-ons para criar e/ou turbinar seu próprio bot.

Categoria: Linux

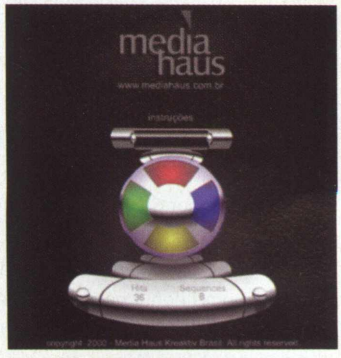
Desktops, browsers, plug-ins e muito mais!



Se você pensou que o GNOME eliminaria a categoria Linux do CD, está completamente errado. Além do desktop gráfico, selecionamos vários softwares para turbinar seu Linux. Uma das surpresas que reservamos para esta edição é o web browser Dillo. Ele foi desenvolvido em linguagem C com suporte ao GTK+ (o mesmo do GNOME) e é superleve. Vale a pena experimentar. Por falar em experimentar, por mais que você tente usar outro MP3 player, sempre vai voltar para o XMMS. Por isso, os plug-ins XMMS-Crossfade e CDcover XMMS vão dar um gás a mais no seu player favorito. Além destes destaques "recomendamos fortemente" que você dê uma boa olhada na nova versão do famoso gerenciador de boot "LILO", no servidor Web Cherokee e muito mais.

Categoria: Digital Culture

Games, Games e mais Games



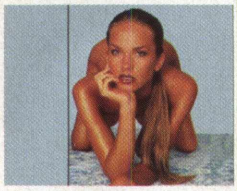
Seu pai ou o seu avô deve se lembrar com saudades dos tempos da bolinha de gude, mas se você (como eu) teve como brinquedo favorito um videogame, também deve adorar tudo o que traz de volta alguma lembrança dos tempos em que os cartuchos reinavam. Por isso, escolhemos músicas que relembram a época dos consoles. Se você já é da época dos games em CD, não precisa ficar se sentindo excluído, pois na categoria E-books, selecionamos verdadeiras bíblias do novo testamento dos games, com manuais completos dos jogos clássicos do PSX. Confira estes e outros destaques em Digital Culture.

Subcategoria: E-books
O novo testamento dos games

Além dos já tradicionais e-books de literatura e eletrônica, trazemos os seguintes manuais:
SimCity 4
Tekken 3
Civilization III
Gran Turismo 3
SimCity 3000
Dead or Alive 2



Subcategoria: Wallpapers
Mulheres, Mangás e 3D



Não mudamos de convicção quando o assunto é papel de parede. As melhores opções para enfeitar o desktop de um verdadeiro geek continuam sendo: Mulheres, Mangás e objetos em 3D, ou até em certos casos, Mangás de mulheres em 3D. Coincidência ou não, os wallpapers que você encontrará no CD desta edição tem esta mesma temática: Mulheres, Mangás e 3D. Nosso e-mail está disponível para reclamações. Mas acho que para cada geek que reclamar, outros dez irão agradecer. Afinal, todos amam mulheres, mangás e 3D.

Subcategoria: Inutilitários
Jogos enlouquecedores



Animações e jogos estúpidos sempre foram uma marca registrada desta categoria. Mas nesta edição apareceram jogos tão enlouquecedores que fomos obrigados a ficar (mais) horas a fio na frente do PC até conseguir chegar numa fase final. Sem sucesso, é claro, passamos a bola para vocês tentarem ficar loucos com quebra-cabeças dementes, como o "Raciocínio", em que você deve levar missionários e demônios para o outro lado de um rio. Parece e é ridículo, o problema é que é simplesmente impossível!

Subcategoria: Ícones
Homenagem aos perdedores de South Park



Na seleção de ícones desta edição, colocamos ícones inspirados em diversos gadjets e mais uma versão de um tema acqua para o Windows (que desta vez vem com tons alaranjados e cheios de estilo para personalizar seu desktop). Mas os melhores ícones desta seção indiscutivelmente são as miniaturas dos personagens secundários do South Park. Os personagens principais Kyle, Stan e Cartman são legais, só que o f*da mesmo são os perdedores, que pontualmente aparecem na série como o entediado Mark (I hate my job) e o Santa of doom, o papai-noel raivoso.

Subcategoria: Músicas
Inspirados pelos joysticks

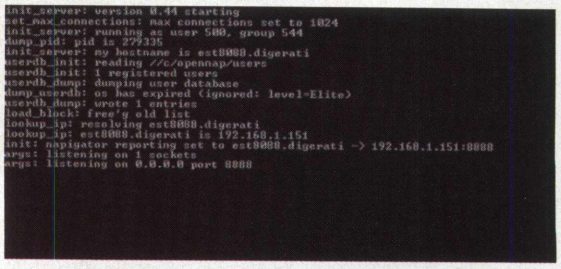


Na seção de música deste Digital Culture, selecionamos músicas inspiradas por grandes clássicos dos games. Confira a lista com as canções dos DJs gamemaníacos:

Autopilot - DESCENT 3 - Contribution
Cynic Guru - Doom
DJ on Air - Final Fantasy House
Jared Hudson - Killer Instincts Enhanced
MIDIman - Metroid
MegaDance Mix 2002
RiK - Resident Evil 2
Chris Huelsbeck - R-Type Title
Heavenly Studios - the WARCRAFT III TRANCE mix
DJ on Air - Tomb Raider (break down remix)
HormonE - Counter-Strike Breaks (Go Go)
The Camouflage Marauder - Breakin' Off Zelda

Categoria: Hackerspace
A melhor defesa...

Os Antivírus continuam sendo lançados, os firewalls melhorados, e a segurança na Internet continua uma bela de uma bagunça. Ninguém pode afirmar que está 100% seguro hoje em dia. Por isso, tentamos mostrar uma pequena parcela das pragas que infectam e derrubam micros domésticos e redes mundo a fora, e algumas ferramentas para combatê-los. Na parte do chamado "assessement", você vai ver como os exploits e seus sources funcionam em várias linguagens diferentes, como o OpenFuck em C e o Cpanel-plus em Perl, e ainda com uma seleção especial de vulnerabilidade que exploram falhas em scripts de portais e serviços do PHP. Já no que se trata de defesa, a



categoria traz scanners de vulnerabilidades, monitores de tráfego e muitas outras ferramentas. Os documentos servem para informar. Se você vai usar as informações para defender sua rede ou para ownar redes alheias, é você quem escolhe.

Categoria: Sistemas Operacionais
A laranja mecânica

Na categoria "Sistemas Operacionais" desta edição, escolhemos uma distribuição Linux simples ao extremo. Feito para rodar a partir de um disquete comum, o Orange Linux também é compatível com sistema de vídeo VGA. Porém, seu principal objetivo é ser totalmente aberto, para ser personalizado e melhorado. Dessa forma, tornando-se uma ótima plataforma para aqueles que desejam entender como funciona um sistema operacional.

O site oficial desta distribuição é *http://orangelinux.sourceforge.net/*. Lá você encontrará novas versões e melhorias dos seus drivers e ferramentas.



Categoria: Internet
Não basta estar conectado

Estes softwares vão facilitar sua via on-line. Seja facilitando a leitura dos seus e-mails ou postando no seu blog. Confira o resumo com os principais destaques:

Ad-muncher: Remove os adverts, pop-ups e anúncios de todos os browsers e gerenciadores de e-mail.

Amazing: Discador que suporta vários números de ISPs, possui reconecção automática e muito mais.

Blog 7.1: Atualize seu site sem a complicação do HTML.

ICMyPC: Permite se conectar remotamente a computadores através da Internet.

Jbmail: Cliente de e-mail que não requer a instalação e pode ser executado através de apenas leitura.

Magic: Monitor de e-mail POP3 que suporta várias contas e instala um ícone na tray as novas mensagens.

Neophoto: Compartilhe e organize álbuns de fotos digitais com os amigos e família.

Net-news: Recolhe notícias dos principais sites e fontes do mundo e notifica-o quando uma notícia é postada.

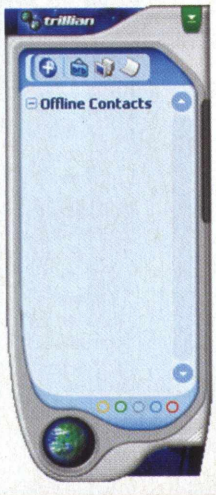
Nftp: Um FTP em modo texto, que possui opções para fazer uploads de diretórios e com sub-diretorios.

Trillian: Cliente de bate-papo que suporta atualmente o IRC, ICQ, MSN e o Yahoo! Messenger.

Virc: Cliente IRC que possui muitas características: TurboDCC, videoconferência, bate-papo e muito mais.

Vnc: Software de acesso remoto que permite a você interagir com as máquinas

Webcam-xp: Permite compartilhar sua webcam com usuários sem ter de ajustar um web server.



Categoria: Programação
Programar é preciso.

Em seguida, você verá um resumo dos principais destaques da categoria preferida dos desenvolvedores. Nesta edição, separamos algumas das melhores ferramentas para edição e finalização de projetos. Confira a seguir:

Shusheng SQL Tool 1.0 Programa baseado no cliente MS SQL, para DBA e desenvolvedores de banco de dados

TCL/TK Oferece os mais avançados recursos de programação e tem capacidade para ser embutida em outras linguagens e com desenvolvimento multiplataforma

Ensemble Glider 2.0 Software para escrever o código, compilar e eliminar erros de suas aplicações J2EE

EmEditor 3.31 Editor de textos que dá suporte a várias linguagens de programação, como ASP, C++, Java, Delphi, Perl, PHP, Python, etc.

ActiveSkin 4.27 Faça com que seus programas em VB e Delphi tenham suporte a skins

Ariacom Business Reports 2.0 Banco de dados que possui ferramenta de análise multidimensional com um SQL dinâmico

Install-Us Professional 4.5 Software para criação de instalações de programas para Windows

SecureCode 2.0 Proteja seus programas feitos no Borland Delphi ou C++ Builder

Auto-Error Ferramenta de tratamento de erro para desenvolvedores em VB. Esta aplicação trabalha junto com um poderoso componente de processamento de erro, eliminando o tédio do tratamento de erros do VB

ABCMenuMan Java Menu Pequeno criador de menus em Java que realiza efeitos de colorização sem que você se preocupe com códigos e imagens separadas

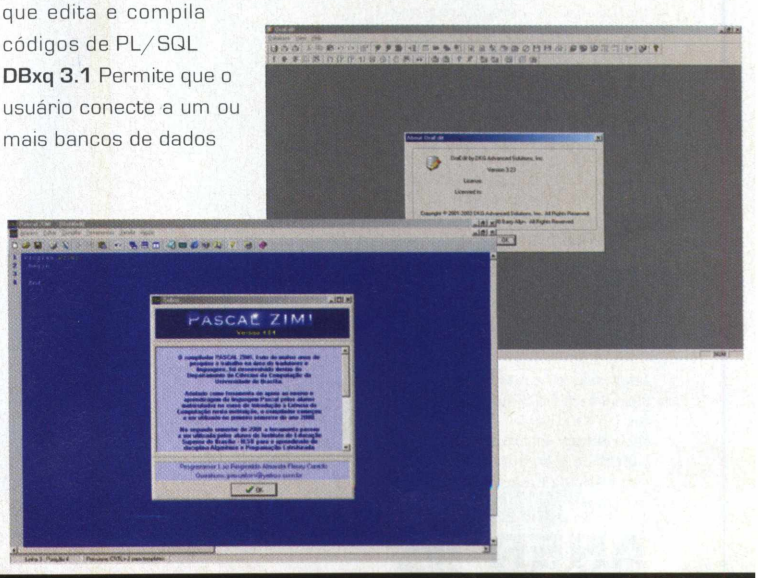
Cattleya 1.0 Ferramenta CASE que contempla um construtor de diagrama de classes em notação UML e geradores de código C++ e de documentação

Pascal ZIM! 4.02 Compilador desenvolvido no Departamento de Ciências da Computação da Universidade de Brasília.

Exe Shield 2.0 Colocar limites de uso em suas aplicações com pouco esforço

OraEdit 3.23 Editor projetado especificamente para o Oracle, que edita e compila códigos de PL/SQL

DBxq 3.1 Permite que o usuário conecte a um ou mais bancos de dados



Geek

Em respeito ao jornaleiro a Digerati não trabalha com assinaturas

Atendimento ao leitor
Fone:(11)3217-2626(9h às 21h) – suporte@digerati.com.br
Marcos Raul de Oliveira, Eduardo Rodrigues, Rodrigo França e Thiago Sobrinho
Atendimento de vendas
Fone: (11) 3217-2600 – vendas@digerati.com.br
Luana Aguiar e Ana Paula Venancio

Revista Geek

Editor
Marcelo Barbão *(mbarbao@digerati.com.br)*
Editor assistente
Maurício Martins *(mauricio@digerati.com.br)*
Redatores
Bruno Cesar, João Marinho e Fernando Wiek
Arte
Helber Bimbo, Marina Fiorese e Fábio Augusto
Colaboraram nesta edição:
Renata Aquino, Crash
Revisão
Priscila Cassettari, Cíntia Yamashiro
Departamento Multimídia
Design e Programação: Rodrigo Rudiger
Seleção de Programas: Juliano Barreto e João Henrique
Vídeo: Felipe Madureira
Departamento de Internet
Tarcila Broder, Carlos Sivalli Ignatti

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.

Mais uma publicação da DIGERATI
a editora especialista em comunidade digital

Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º. Andar
CEP 01414-001 São Paulo SP
Fone: (11) 3217-2600 Fax: (11) 3217-2617
www.digerati.com

Diretores
Alessandro Gerardi – (gerardi@digerati.com.br)
Luis Afonso G. Neira – (afonso@digerati.com.br)
Alessio Fon Melozo – (alessio@digerati.com.br)
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari – (rene@digerati.com.br)
Representante Comercial no E.U.A.
Multimedia, Inc - Tel. + 1-407-903-5000 Ext.222 Fax + 1-407-363-9809
Fernando Mariano – (info@multimediausa.com)
Marketing
Érica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins
Assessoria de imprensa
Simone Siman – (siman@digerati.com.br)
Recursos Humanos
Viviane Cardoso – (viviane@digerati.com.br)
Logística de Produção
Pierre Abreu – (pierre@digerati.com.br)
Tecnologia da Informação
Flavio Tâmega – (flavio@digerati.com.br)

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Fone: (11) 4446-6544
Distribuidor Exclusivo para bancas de todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora SA
Fone: (21) 3879-7766

ANER www.aner.org.br
IVC INSTITUTO VERIFICADOR DE CIRCULAÇÃO

a melhor programação da informação digital

www.digerati.com

Só não vai ter controle remoto

Agora a Digerati conta com **3 canais**

Revistas para usuários avançados. Publicações com programação, segurança digital, redes, Linux, hacking e muito mais.

DIGERATI tech

Publicações para usuários domésticos, com muita diversão, educação digital, entretenimento, dicas simples e softwares práticos.

DIGERATI home

Quem gosta de jogos eletrônicos, videogames e emoção, lê as revistas da Digerati Games. Entretenimento eletrônico de qualidade.

DIGERATI games



www.digerati.com

AMD



Para os meus pais, é só o meu quarto. Para mim, é o meu estúdio particular.

.AMD para mim.

Com o processador AMD Athlon™ XP, eu posso gravar meus CDs preferidos. Fazer edição de vídeos, cópias em DVD e até locução. Além disso, consigo tratar imagens utilizando os mais diversos efeitos. E não é tudo. Eu ainda posso criar arquivos multimídia, gráficos em 3D e, quando sobra um tempo, jogar os mais incríveis games. Agora, eu tenho um processador completo que me permite utilizar diferentes tecnologias digitais. Isso era tudo o que eu precisava para transformar o meu quarto em meu estúdio particular. Afinal, performance não é só questão de velocidade, mas também de agilidade. **Processador AMD Athlon™ XP,** um pouco mais além dos Mhz. Para maiores informações, acesse **www.amd.com/paramim.**

© 2003 Advanced Micro Devices, Inc. Todos os direitos reservados. AMD, o logo da Flecha de AMD, AMD Athlon e combinações de AMD Athlon são marcas registradas de Advanced Micro Devices Inc.
Nomes de outras companhias e produtos usados aqui são para efeito informativo e podem ser marcas registradas de suas respectivas companhias.

Geek

Mais de 300 programas + Minidistribuição Linux

PHP – Ferramentas

Pacote supercompleto, incluindo servidor Apache, MySQL, PHP-Nuke, PostNuke, PHPBB e mais de 300 scripts. Destaques:

PHP 4.3.1
DzSoft PHP Editor 1.2
PHP Editor 2.5 (Completo)
PHPTriad 2-2-1
PostNuke 0.7.2
Jaguar Asp2Php 0.2.9
XML Pool
Flash Quiz
ICQ & Yahoo Flash status detection
PHP EasyExtensions 1.0
Ming-0.2a
Swiff Chart Generator 2.2
300 Scripts PHP
Flash poll (php-mysql)
Read images from PHP
Flash Internet Search Engine
PHPBB 2.0.4
phpMyAdmin
PHP-Nuke

PHP – Tutoriais

Tire todas as suas dúvidas sobre a linguagem para Web mais popular do momento. São 48 tutoriais completos! Destaques:

Acessando servidores POP3 com PHP
Apostila PHP
Criptografia de Senhas
Formatando documentos XML
Google API
Tutorial FTP (Parte I)
Tutorial FTP (Parte II)
PHP with Java
Instalação e configuração do phpMyAdmin
PostgreSQL no Windows
PHP and PostgreSQL
Preparando a mensagem do form
Como configurar o phpAds?
Como criar um script de saudação?
Como enviar e-mail no formato HTML?
Como montar seu próprio Webmail?
Instalação PHP-GTK
Instalando PHP 4 no PWS
Instalando PHP no FreeBSD via ports
Listando Arquivos e Diretórios
PDF Generation With PHP
Curso de Aplicações Web em PHP
Curso de linguagem PHP
Date/Time Processing with PHP
Enquete simples usando arquivo-texto
Formmail em PHP
Função Exec()
Função Explode()
Função System()
Funções de Diretório
Funções para manipulação de código HTML
Getting Started with PHP Fusebox
Utilizando a função implode()
Utilizando QUERY STRING
Utilizando Session em PHP
Variáveis de ambiente

Geek Games – Trainers

Mais de 50 programas para você arrasar todos os seus adversários nos seus jogos preferidos. De quebra, uma coleção de mapas e skins do Counter-Strike, Unreal Tournament e Quake

007 NigthFire Codes
Age of Empires 2 Trainer
Age of Empires Trainer
Age of Mitology
Airport Tycoon
Anno 1503
AoE, The Conqueros Trainer
BattleField 1942 Trainer
Black and White
C&C Red Alert 2
C&C Tiberian Sun
Carmagedon 2
Civilization 3
Comand & Conquer Generals v1.2 +9
Commandos 2
Crazy Taxi
Dave Mirra BMX Trainer
Delta Force 2 Trainer
Delta Force 3 Trainer
Diablo 2, Lord of Destruction
Diablo II Trainer
Doom II Trainer
Duke Nukem: Manhattan Project
Fifa 2002
Fifa 2003 Trainer [01/01]
Forsaken
Gran Theft Auto 3
GTA3: PC Ultimate Trainer +40 v3
Jazz JackRabbit 2 Final
Jedi Knight II CODES
Little Counter-Strike Trainer
Nascar Revolution Trainer
Need for Speed – Hot Pursuit 2 (Editor)
Need for Speed – Hot Pursuit 2 (Trainer)
No One Lives Forever 2 Cheats
No One Lives Forever 2 v1.1 (Ammo)
Quake 3
Return to Castle Wolfenstein SP trainer
Return to Castle Wolfenstein v1.33
Serious Sam 1 & 2 Unlocker V1.0
Serious Sam 2 *MYTH RIP* +5 Trainer
Shadowmaster v0.87beta
SimCity 2000
SimCity 3000
SimCity 4 Myth Trainer
Spider-Man: The Movie Game
StarCraft
The Sims, House Party Trainer
Tomb Raider 4
Tony Hawk 2
Tropico 2 – Pirate Cove Trainer
Turok 2
Unreal Tournament (arenas)
Unreal Tournament (poderes)
WarCraft 3
WarCraft 3 (Mission Unlocker)

IRC Bots

Um pacote com 58 programas para IRC Wars. Domine nicks, use AI para conversar com usuários e defenda o seu canal. Confira os destaques:

Banspam Script para IRC que filtra mensagens de spam enviadas por bots do Eggdrop
Beng the Battle Engine Bot com inteligência artificial para jogar RPG on-line
Benzo 0.3 Um bot que gera textos aleatórios que conversam com os usuários
Blitzed-Trivia-0.8 Bot que gera enquetes
ChanStats 2.01 Excelente script que faz estatísticas de uso de canais
Clone Detect Detecta e bane clones no seu canal
Comandos Script que permite mandar comandos no canal
Dancer – 4.16 IRC bot para proteger os canais e usuários do seu servidor IRC
Eggdrop 1.6.13 O bot de IRC mais poderoso e mais usado do mundo
Epona – 1.4.9 Controla serviços de nick, chan, memo, IRC bots
Esphere Código-fonte de um excelente IRC bot feito em Java
NickServ Cria rotinas para que seu bot saiba como entrar no canal e pegar OP
Onjoin Script que faz o bot mandar uma mensagem a todos que entram no canal
Yet Another IRC Bot 0.22 Framework para desenvolver seus próprios IRC bots e jogos

Sistema Operacional

Orange Linux 1.0

Minidistribuição Linux que cabe em um disquete, para administração de redes

P2P – A nova Geração

Confira as novas versões dos programas de troca de arquivos. Destaques:

Atomwire 1.2.0.0
BearShare 4.2.3
eDonkey 2000 (Linux)
eMule 0.26d
FreeWire 2.8.6
GLT Poliane v2.0
Gnucleus 1.8.4
Gnutella Lite 3.2
Hotline Connect Client-1.9.1
I-Share
Koala DC 0.4
Lmule 1.1.8
MyNapster 3.4.3
NeoNapster 3.55
Opennap 0.44
PySoulSeek (Linux)
Shareaza 1.8.1
SoulSeek 1.39
Tesla: Advanced Communication
WideSource – P2P Search Engine 1.17

Linux

30 programas para o sistema, como o novo browser Dillo, o gerenciador de fotos imgSeek, o Web Server Cherokee e o cliente de IRC dchub. Destaques:

Dillo Web Browser
CDcover XMMS Plugin
GNU TeXmacs
Gtk-IPTables 0.3.4 (Stable)
imgSeek 0.6.6
Mailgust 0.11
OptiPNG
Photoshrink
S-Terminal
xmms-crossfade
CCCP
CDLoop
Easy Firewall Generator
FCE Ultra
Invisible IRC Project
Iozone
LILO 22.5
MHonArc
MuSE Streamer
cDonkey
Cherokee
dchub

Hackerspace

Trojan Guarder Golden Version 2.99
MDaemon AntiVirus 2.1.6
OpenFuck.c
Big Brother Professional 3.0
DMZS-Carte
PHP Exploits
DSR-unreal
Violação a Telefones Públicos e Privados
Cpanel-plus.pl
Remote Timing Attacks are Practical
Anomaly based intrusion detection
Arirang-1.6
OpenPGP Webmail 1.0
Cgi-alt3kx1.0a
Kamikaze

Programação

Compile códigos em ASP, C++, C#, CSS, HTML, Java, JavaScript, JSP, Pascal (Delphi), Perl, PHP, Python, Ruby, SQL, TeX (LaTeX), VBScript e Windows Script, entre outras linguagens. O pacote ainda traz editores, programas para lidar com comandos SQL, bancos de dados e muito mais

O conteúdo do CD brinde é composto por programas freeware, shareware e versões de demonstração

Configuração mínima do equipamento: Processador Pentium II ou superior com 64 MB de RAM; Placa de vídeo com 16 MB, resolução de 800x600 e 16 milhões de cores; Placa de Som.

O conteúdo do CD brinde é composto por programas freeware, shareware e versões de demonstração.

Alguns programas, por motivos alheios à nossa vontade, podem não rodar no Windows XP