DIGERATI tech

Japão RLZ! Mangás e Animes da terra dos olhos puxados

Geek

Tecnologia, Informática e Comportamento

É hora do duelo

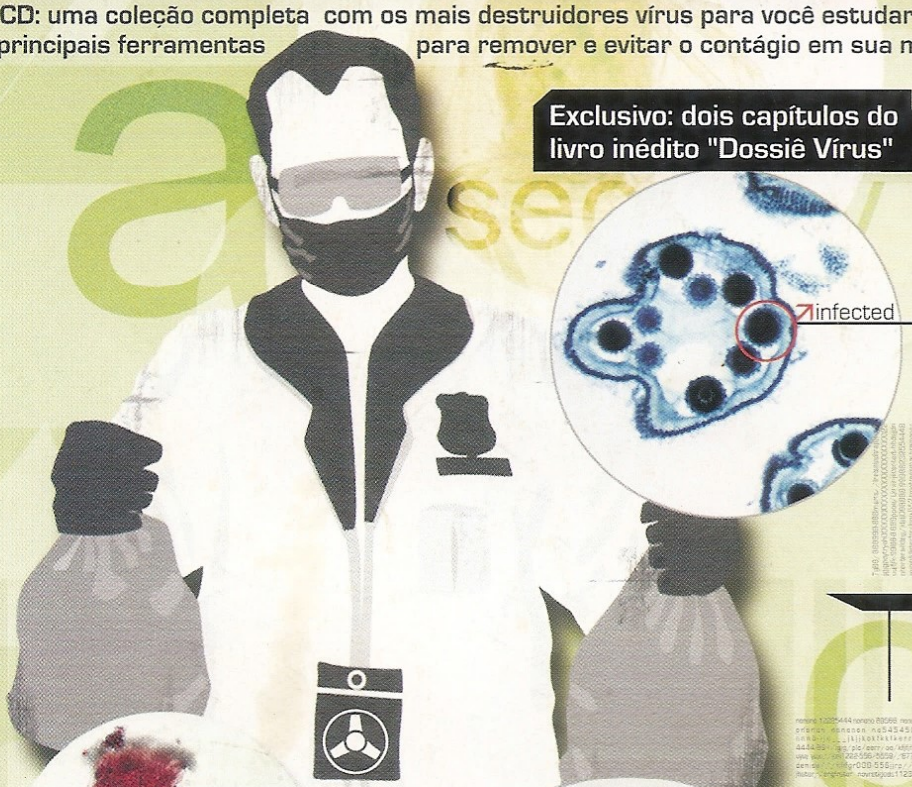
Vírus

Conheça, aprenda e veja como funcionam

Nada de "pragas virtuais". Vírus significam aprendizado e conhecimento

No CD: uma coleção completa com os mais destruidores vírus para você estudar
As principais ferramentas para remover e evitar o contágio em sua máquina

Exclusivo: dois capítulos do livro inédito "Dossiê Vírus"



MoviX

Tutorial completo sobre a distribuição voltada exclusivamente para o mundo multimídia

No CD: MoviX para Windows e Linux

Codec

O cinema na tela do seu computador

Conheça as novas versões XviD, KVCD, Indeo, Cinepak

No CD: as principais ferramentas para comprimir e assistir a filmes no seu PC

Delphi x VB

As melhores ferramentas de cada linguagem para você decidir qual é a mais adequada para o seu trabalho

Hardware

Testamos o KT600, o novo chipset da VIA

Veja destaques do CD no verso

www.geek.com.br

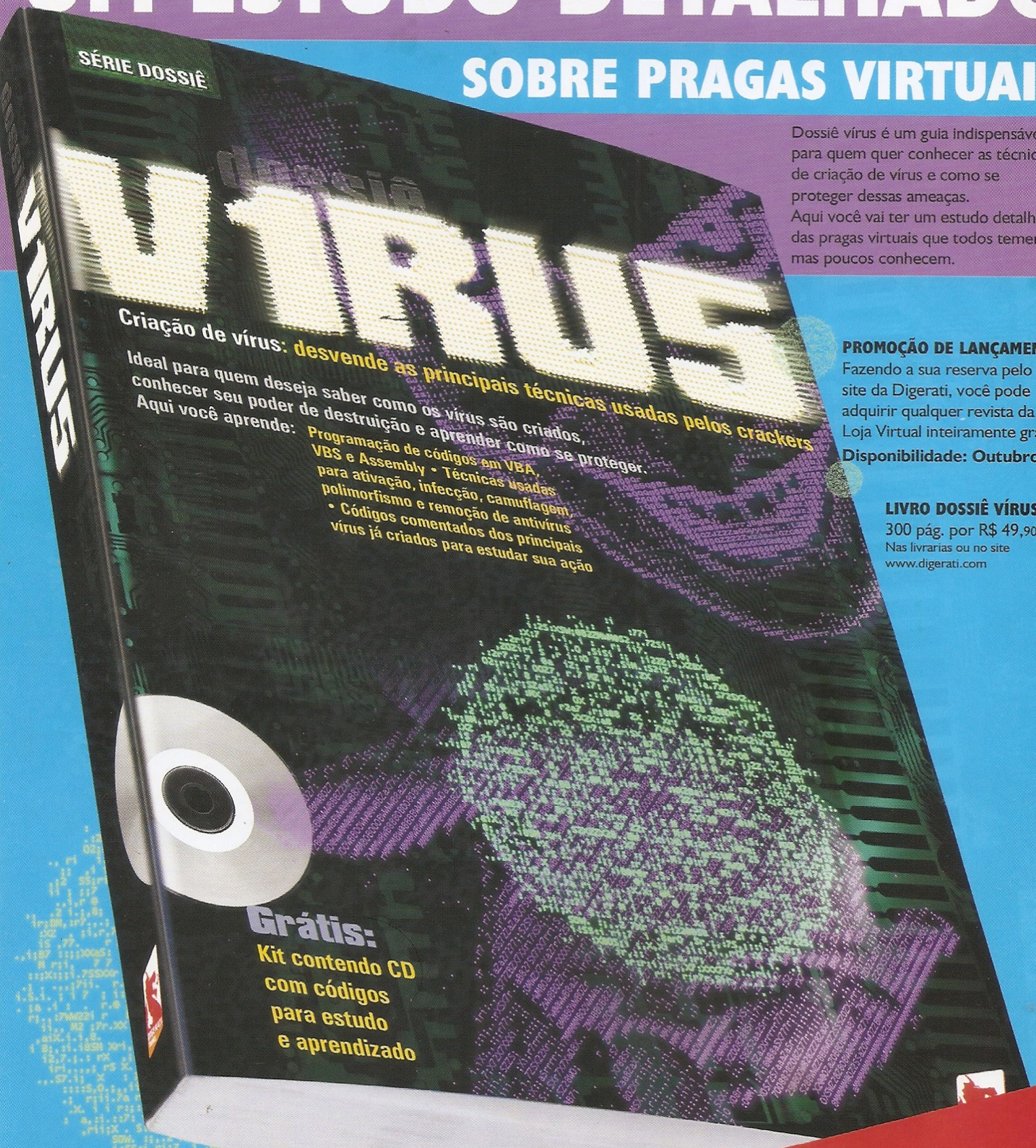
Ano V - Número 36 - R$ 11,90

ISSN 1516-9650

9 771516 965008 36

UM ESTUDO DETALHADO

SOBRE PRAGAS VIRTUAIS



Dossiê vírus é um guia indispensável para quem quer conhecer as técnicas de criação de vírus e como se proteger dessas ameaças.
Aqui você vai ter um estudo detalhado das pragas virtuais que todos temem mas poucos conhecem.

PROMOÇÃO DE LANÇAMENTO
Fazendo a sua reserva pelo site da Digerati, você pode adquirir qualquer revista da Loja Virtual inteiramente grátis
Disponibilidade: Outubro/2003

LIVRO DOSSIÊ VÍRUS
300 pág. por R$ 49,90
Nas livrarias ou no site www.digerati.com

DIGERATI
especialista na comunidade digital
digerati.com

Editorial

Eu e o pessoal que trabalha comigo aqui na Geek passamos mais da metade do dia sentados em frente ao computador, tanto em casa como no trabalho. Assim, é cada vez mais freqüente que eu acabe fazendo minhas atividades cotidianas na tela, como ler notícias, ver filmes, ouvir música, escrever, ler um eBook, etc..

E não sou só eu que faço isso. O número de "hard-users" (pessoas que passam uma boa parte do dia na frente do computador) está aumentando muito. Computador é sinônimo de diversão e trabalho. Assim, a Geek também traz um pouco de cada. O MoviX e os novos Codecs que servem para tornar seu PC um verdadeiro cinema, permitindo a reprodução e - o mais importante - a maior compressão de filmes, parte significativa da revista e do CD. Na área trabalho, as melhores ferramentas de Visual Basic e Delphi, linguagens que ainda dominam o mercado de software.

Mas computador também é perigo!!! Proteja-se dos vírus!!! Essa seria a manchete de qualquer outra revista de informática do País. Não é assim, porém, que a Geek pensa. Vírus é conhecimento. Em geral, são verdadeiras maravilhas da programação, usando os defeitos dos SOs. É claro que todos devem se precaver porque há vírus extremamente perigosos, graças aos quais você pode perder seus dados ou ter senhas roubadas. Mesmo assim, dá para aprender muito com eles. Só esperamos que esse conhecimento seja usado para o "bem", o que quer que seja isso.

Também mostramos um dos tipos de novo jornalismo que está se espalhando pela Internet (e que nós adotamos também no site da revista). É um modelo que se baseia na criação coletiva, da qual podem participar até mesmo os leitores. Assim, entrevistamos o criador da linguagem Slash, usada na famosa homepage de notícias Slashdot.

O Editor

06 - FGQ
Todas as suas dúvidas respondidas pela equipe da **Geek**, sem complicação

08 - InBox
Elogios, xingamentos, depoimentos emocionantes. Tudo o que nossos queridos leitores têm a dizer para o mundo geek

10 - InTune
A secão mais clássica da **Geek**. As novidades mais bizarras que você nunca vai ler em lugar nenhum, só aqui

18 - Character
Pela primeira vez, um andróide toma o lugar reservado às maiores personalidades da história

20 - MoviX
Tutorial completo para você aproveitar tudo dessa superdistribuição Linux voltada para multimídia

38 - GPL funciona?
No Brasil, há controvérsias. Veja a segunda parte dessa reportagem bombástica

40 - Hardware
O novo chipset KT600, da Via, em um teste exclusivo

44 - eBook Reader
Conheçam a nova forma de leitura de ebooks que está chegando no Brasil

46 - Hackerspace
Conheça um novo paradigma perseguido pelos especialistas em segurança na informática

24 - Codecs
Sopa de letrinhas sem mistério. Tire todas as suas dúvidas sobre os diferentes formatos de compressão de áudio e vídeo

28 - Desenhos japoneses
Você sabe a diferença entre Bunko e Gekiga? Não? Então você precisa ler esse guia sobre a história e os tipos de HQs do Japão

30 - Slashdot
Tudo sobre o site mais geek do mundo. História, entrevista com o criador, e tutorial para você montar o seu próprio sistema Slash

34 - Acelerando o HD
Dicas para deixar seu HD mais rápido do que nunca

52 - Scan
Nossa opinião sobre os últimos lançamentos e as mais recentes descobertas sobre o nosso Mundo Estranho

58 - Código-Fonte
Leia esse depoimento e fique esperto com o serviço de hospedagem do seu site

61 - Guia do CD
Os destaques do CD desta edição, para você não perder nenhum programa

Gostaria de saber se é possível assistir à imagem do monitor de um PC em um televisor de 29". A minha placa de vídeo tem uma saída AV/OUT e uma SV/OUT. Elas servem para apresentar na TV?

Caso não seja possível, há algum dispositivo eletrônico para que isso funcione?

Uma outra questão é sobre a minha dificuldade de gravação entre sistemas PAL, NTSC e PAL-M. Tenho uma placa Pinacle DC 10 Plus e ela só lê sistemas NTSC e PAL. Tenho muitas horas de gravação, mas no sistema PAL-M. Existe algum dispositivo eletrônico para decodificar esses sistemas para o brasileiro PAL-M?

Se puderem me ajudar e responder essas perguntas ficarei muito satisfeito e finalmente poderei esclarecer a minha dúvida para trabalhar, futuramente, com edição de vídeo.

Reinaldo, por e-mail

Olá, Reinaldo! É possível sim conectar seu computador ao AV/OUT ou ao SV/OUT. Ligando seu computador pela SV/OUT (se sua TV tiver essa entrada), a qualidade da imagem será melhor, principalmente para enxergar os caracteres na televisão, que não ficam muito visíveis por causa da baixa resolução. Mas se você quiser só assistir a filmes ou jogar, mesmo ligado com o AV/OUT, a qualidade é aceitável.

Se sua placa de vídeo não tiver AV/OUT nem SV/OUT, há um transformador de sinal VGA que possibilita a qualquer computador usar uma TV como monitor. Mas sua qualidade e preço não compensam o investimento.

Para passar os vídeos que você captura em NTSC e PAL para PAL-M é recomendável comprar um decodificador de sinal que é encontrado facilmente em lojas do ramo, como nas da Santa Efigênia, se você morar em SP.

Recentemente decidi montar um micro novo. Nunca tinha feito isso, mas decidi por motivos financeiros, pois sai mais barato. Comprei todos os componentes, liguei corretamente (pelo menos eu acho) todas as placas. Tudo instalado, mas depois de certa dificuldade, a máquina não queria ligar. Era como se ela estivesse totalmente desligada da tomada. Testei com outro cabo, vi se a voltagem estava certa, refiz as ligações e nada, nenhum sinal de vida. Antes de levar a um técnico, estou perguntando a vocês da Geek, que são minha última esperança.

Rogério, por email

A primeira coisa a ser vista (se você diz que realmente conectou tudo certo em sua placa-mãe) é se os conectores do painel estão corretos, principalmente o que controla o power. Não se deixe levar pelas cores dos fios e conectores: não ligue o vermelho no vermelho, o azul no azul, etc.. Mesmo que as instruções sejam complicadas de entender, consulte sempre o manual da placa-mãe, pois muitas diferem na posição dos plugues do painel e refaça as ligações. Com certeza a fonte dará sinal de vida. Depois que você ligar tudo certo mesmo, é só instalar o SO. Senão, prepare-se para mais problemas. Boa sorte!

E aí, galerão? Beleza?

Na edição 34 da Geek, na parte de FGC, vocês anunciaram um site de segurança: www.tlsecurity.net <http://www.tlsecurity.net>

Acontece que ele não existe ou, então, está fora do ar desde a semana passada. Está correta a url?

Um abraço,
André

Caro André, realmente o site da TLSecurity está fora do ar. Motivos? Só poderemos saber quando ele voltar, mas aparentemente pode estar passando por problemas relacionados à hospedagem de seus arquivos. Por o site oferecer muitos arquivos proibidos, como vírus e trojans, é difícil que servidores, mesmo os pagos, aceitem esses tipos de conteúdo. Agora, o que nos resta é esperar até que esse fabuloso portal volte novamente a oferecer seus serviços.

Oi! Meu nome é Alex e estou encontrando dificuldades para instalar o driver para modem pctel no Kurumin. Já baixei o driver, descompactei e, na hora em que começo a compilação, aparece o seguinte erro:

no acceptable C compiler found in $path

O que posso fazer para resolver esse problema? Preciso de sua ajuda, pois não entendo muito. Agradeço desde já.

Alex

Este é um típico erro de falta de compilador. Isso porque o script de instalação do driver não pode encontrar seu compilador; no caso, o GCC. Se você não o instalou, ou se instalou, não está setado corretamente no path do sistema. O path nada mais é que o caminho que o sistema seta para que na hora em que você for compilar algum arquivo, ele execute corretamente o compilador. Por exemplo, lá fica o caminho em que se encontra seu compilador. Para tentar resolver este problema, você tem duas opções: encontrar e setar corretamente o diretório do compilador no path. Se o compilador não estiver instalado, instale esses pacotes: gcc, libgcc, glibc e libc. Para ver se o GCC está instalado em seu sistema, entre com o comando "gcc" no terminal.

Boa tarde! Estou precisando da ajuda de vocês.

Fui infectado pelo vírus: Backdoor.Sdbot e nem o NORTON antivírus está conseguindo eliminá-lo. Gostaria de saber se vocês conhecem algum antivírus capaz de eliminá-lo ou algum meio de retirá-lo do meu PC. Peço a vossa ajuda porque sei que vocês são capazes e os únicos que respondem aos meus e-mails. Aguardo a vossa resposta e admiro muito o trabalho de vocês e que vocês continuem assim, porque somos nós leitores que ganhamos com isso e vocês vão crescendo cada vez mais profissionalmente.

Gabriel

Caro Gabriel, nada que uma boa busca no Google não resolva. Para remover corretamente o vírus, basta seguir as informações do próprio site da Symantec sobre ele. Veja em "removel instructions":

http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/backdoor.sdbot.html

Duvidou? Mande sua questão



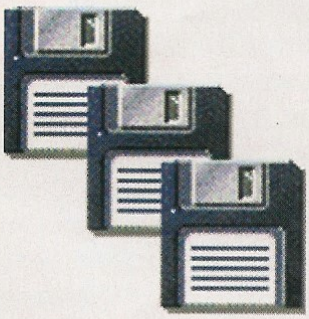
Mande suas perguntas para a seção FGQ da Geek. Na medida do possível, responderemos a todas as questões. Envie seu e-mail para o endereço

faq@digerati.com.br

O cara quer um disquete!

Alô, turma da Geek!
Gostaria de sugerir a vocês que lançassem uma Geek ou alguma outra revista da Digerati com um disquete com Linux (num único disquete), antes que esses dispositivos sumam (no Japão ouvi falar que alguns fabricantes vão deixar de fazer micros com drive de floppy, como a Dell). Outro motivo é que, para iniciantes como eu, é difícil ficar usando comandos rewrite do DOS ou Linux. Não estamos acostumados a isso. Vocês também poderiam lançar uma matéria ou até uma revista só de modo texto e hardware para iniciantes. Vocês poderiam explicar aos newbies como navegar pela Web no modo texto, coisa que não imagino acontecer. É possível acessar um site comum por essa via?
Fernando Takeo Yuguchi, por e-mail

Disquete? Como assim? O que é isso?



Spam Hacker

Saudações a toda a equipe.
Estava dando uma "batida" em minha caixa de e-mail procurando me livrar das pragas de spams que invadem diariamente a minha área, quando me deparei com um que me chamou a atenção em especial, e tomei iniciativa de enviá-lo em anexo, pois talvez vocês achem interessante.
Sucesso pra toda equipe e não demorem tanto pra publicar a Revista H4ck3r.

PS.: Vocês poderiam dar uma destrinchada no Softice, que é um excelente debugger, e publicar tutoriais sobre ele.

Escobar, por e-mail

KIT HACKER COM 3 CDS + DE 4000 PROGRAMAS HACKER

Coloque crédito no seu celular pré pago de graça até 200 reais por semana, receba senhas da uol, bol, terra, msn, globo, aol, milhares de senhas e muito mais... veja

sentidos, proteja seu web site e e-mail, programas hacker para windows e linox, criptografia, cursos virtuais, wi-fi hacking, vídeos exclusivos, daemons, backdoors e exploites para acesso remoto em servidores e várias plataformas, ferramentas para acessar redes sem fio e muito mais veja em nossos cds.





Super promoção de queima de estoque.

Kit Hacker com 3 cds só 20,00 aproveite frete grátis.

Conheça o nosso kit hacker são 3 cds com mais de 4000 programas hacker, entre eles, programas para descobrir senhas da uol, bol, terra, etc, programas para recarga de celular pré pagos de graça, gerador de cpf e mais um infinidade de coisas legais e fácies de se fazer, é fácil porque vem explicado passo a passo em português. veja + abaixo.

Veja nossos cds do kit hacker

Para comprar o kit hacker com 3 cds e + de 4000 programas hacker o preço é 20,00 frete grátis e chega em dois dias para qualquer parte do Brasil e você ainda ganha um suporte 24h via fone. comprar <http://www.cdhacker.kit.net/comprar.htm>comprar

Seja um hacker

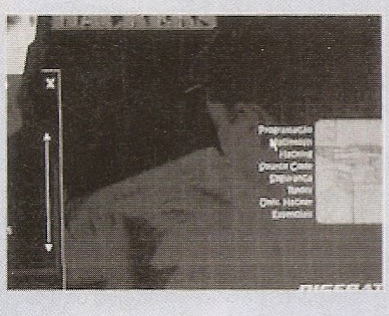
Saiba como colocar crédito de graça em seu celular pré pago, usar bol, uol, terra de graça, ler e-mail dos outros da bol, uol, terra, msn, ig, aol, hotmail e todos os outros provedores, saiba como invadir sites, mudar conteúdo, imagens, roubar informações de banco de dados e muito mais) saiba como gerar e criar cpf, derrubar pessoas da net, localizar outro computador (cidade e até mesmo rua e telefone), enviar vírus, criar vírus e trojans, programas hacker de e-mail, proteção em todos os





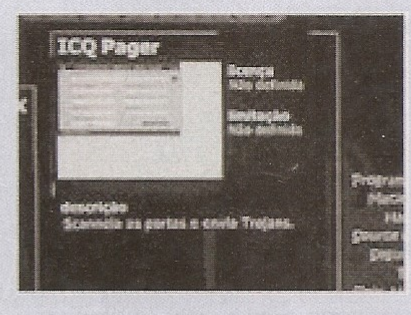
Promoção !!!! kit Banda larga

Todos os softwares necessários para explorar todo o potencial da conexão em alta velocidade, incluindo: softwares para baixar música-correio eletrônico-navegadores-ferramentas para segurança-media players e muito mais. São + de 70 softwares, 101 sites para banda larga, ao vivo na internet- 25 softwares para

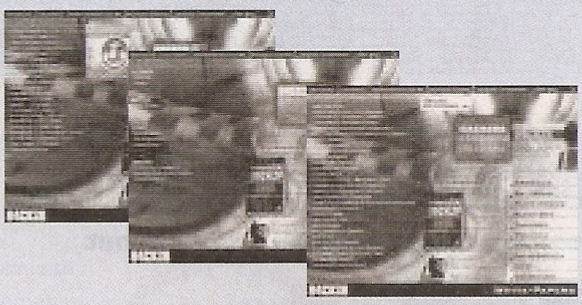








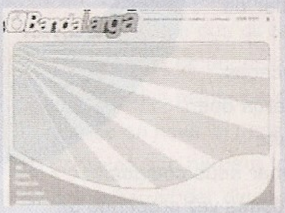
transmitir imagens e som pela web, legendar filmes, converter formatos de som e vídeos, editar filmes e imagens. Os melhores LAN GAMES tudo o que você precisa para se divertir com os melhores jogos online, incluindo: couter strike 1,5 completo, half-life updata 1,1,1,0, diversos games que rodam online, mapas, personagens, tutoriais com dicas e truques e muito mais...



World Hacker. br

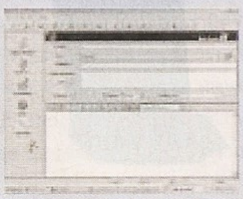
Endereço: 15 de novembro 190
Centro Taubaté -sp cep 12080-000

Tudo isso por um preço realmente camarada só 10,00 reais, frete grátis... para todo Brasil.





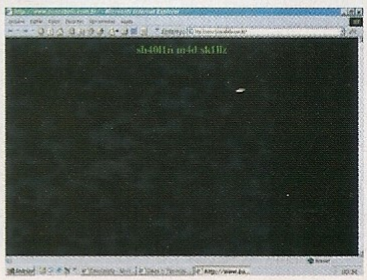
Comprar <http://
www.cdhacker.kit.net/comprar.htm>



Olha esse pessoal querendo dar uma de esperto em cima da gente!!! É, mas é como se fala por aí, só pirateiam o que é bom, então ser pirateado é um elogio! Hehehehe!

Hackeando os hackers

Boa Cabelo hackeada no dia 26 de julho, detectado o hackeamento à 0 hora.
Em minhas horas de prazer, lendo a minha Geek deste mês (julho), vi na mesma o endereço do site boacabelo.com.br. Meu interesse foi grande em conhecer a página, pois devia ser no mínimo boa para sair em tal revista. Entretanto, quando tentei acessá-la (sábado, 26 de julho de 2003) vi apenas o nome sh4011n m4d sk1llz... Mais uma para a coleção de algum dos muitos hackers desta grande rede...
João, por e-mail



E o pior é que, se você entrar no site agora, irá encontrar uma hackeada um pouco diferente, com uma notícia bombástica que, mais uma vez, vai piorar a vida das pessoas que acessam a Internet, pelo menos em São Paulo.

Elogios

Olá, pessoal!

Estava lendo a Geek e vi uma matéria muito interessante, pois foi alvo de boas discussões aqui na lista. O tópico é: O País do Software Livre. Nessa matéria, há uma diferenciação entre desenvolver o todo e desenvolver uma solução adaptando um esqueleto, em que você produz mais e ganha mai$ com isso!
Algo com que eu concordo muito!
Parabéns ao Juliano Barreto pela matéria e à Geek!

Alexandre Coutinho Ferrari, por e-mail

E o melhor ninguém comenta. A foto do cara desdentado.

>GEEK DROPS



Computador de US$ 200 no Brasil

O Genesis 2, um Twin Client (computador sem disco rígido que funciona ligado a um servidor) desenvolvido pela taiwanesa FIC, será agora fabricado no Brasil (mais precisamente em MG). A meta da FIC é estender a venda para toda a América Latina.



Dono do vyagra.com perde esse domínio

A Wipo, organização que cuida das propriedades intelectuais, ordenou que o domínio vyagra.com fosse passado para a Pfizer, fabricante das famosas pílulas Viagra. O antigo dono do vyagra.com usava o nome famoso em benefício próprio.



Sistemas de busca são alvo da Microsoft

Observando o sucesso do Google, a Microsoft deixou claro que quer investir muita grana nesse segmento. Diferentemente do sistema de pesquisa do MSN, a nova ferramenta de busca algorítmica será bastante semelhante e muito melhor que o Google, segundo a empresa.



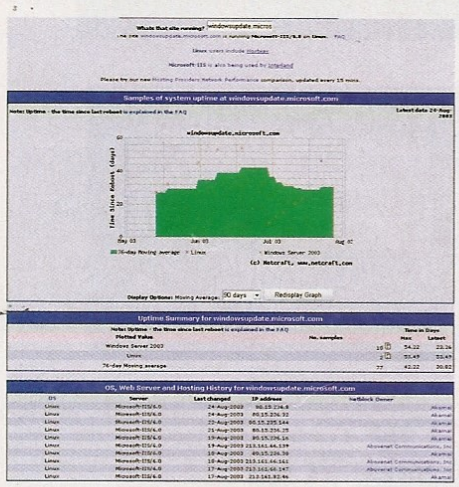
Vírus Slammer quase causa acidente nuclear

De acordo com um texto publicado na SecurityFocus, o vírus Slammer quase causou um acidente nuclear por causa da infecção e conseqüente paralisação por cinco horas do sistema que gerencia uma usina nuclear em Ohio, nos EUA. O acidente só não aconteceu porque a máquina infectada não era a responsável direta pela segurança da usina.

Help me, Linux!

Para evitar vírus, MS recorre a servidores Linux

Com o objetivo de atender a demanda de atualizações do Windows ocasionada pelo vírus Blaster, a Microsoft comprou capacidade extra de hospedagem na Akamai, obtendo assim acesso a uma rede global integrada de 15 mil servidores operados com Linux.



Para sorte da Microsoft, o vírus MSBlast foi erroneamente escrito, de forma que iniciou seu ataque massivo de negação de serviço contra o site windowsupdate.com em vez de fazê-lo contra windowsupdate.microsoft.com.

A Microsoft dirige o tráfego do primeiro site para o segundo, que é o correto. Por isso simplesmente optou por suprimir o redirecionamento de chamadas, tornando o ataque em vão, sem causar maior dano. (por ciesvi)

www.netcraft.com

Macacos desafiam Stallman

Essa é a nova pegadinha da Internet

Era pra ser uma brincadeira, mas teve muita gente que acreditou que macacos programadores estavam invadindo os EUA. Isso mesmo. Uma nova empresa, chamada Primate Programming, já teria 500 macacos treinados para programar em linguagens como VB, .NET, XML, JSP, etc. -segundo o site da empresa, os primatas teriam dificuldade apenas com Java.

A brincadeira parecia ter um alvo certo: os programadores visuais de hoje em dia, que não precisam conhecer muito sobre o assunto para fazer pequenos projetos ou cuidar da manutenção de softwares.

A empresa afirma que os macacos não devem ser usados em projetos open source, pois costumam ficar muito agressivos se alguém tenta roubar seus códigos. Trata-se de mais uma indireta, dessa vez atacando os programadores que não escrevem para a comunidade de software livre.

Mas quem sabe um dia isso tudo não se torna realidade? Por enquanto, é só para pegar os incautos, no perigoso noticiário livre da Internet. Para saber mais sobre essa sandice, vá ao site:



www.newtechusa.com/PPI/main.asp



No limite

CDs a ponto de explodir

O CD foi inventado para rodar a uma velocidade 1x, aquela à qual você está acostumado a ver no seu player comum. No entanto, para ler dados em um drive de computador, era necessário aumentar, e muito, essa velocidade de rotação. Só que havia um problema: fisicamente, existe um limite, após o qual o CD seria destruído.

Experiências foram feitas com uma furadeira rodando a 35 mil rpm, o que só poderia resultar na destruição total do disco.

Mas há um detalhe que o pessoal responsável pela experiência não notou: já existem inúmeras novas tecnologias de drives, como a CAV, ZCLV e PCAV, que possibilitam maior velocidade de leitura sem aumentar a rotação. Ou seja, ainda estamos longe de ver os nossos CDs voando pelos ares.

Para ver a experiência, vá ao site

www.powerlabs.org/cdexplode.htm

A RIAA está entre nós

Gravadoras cercam cybercafés do Rio



Cuidado, internautas e especialmente proprietários de cybercafés! Os homens que se acham donos da música estão atrás de vocês. Começou no Rio de Janeiro e deve se estender a São Paulo uma operação da APDIF (Associação Protetora dos Direitos Intelectuais Fonográficos) para coibir a troca de músic. em cybercafés.

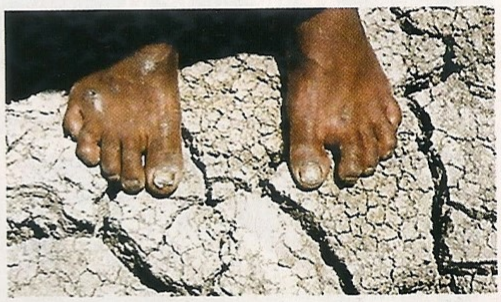
No Rio, quatro estabelecimentos foram visitados pela polícia, que reteve computadores e indiciou o dono por violação dos direitos autorais. Se for verdade o que tem sido dito (que os donos cobravam para montar discos de MP3 escolhidos pelos clientes) eles poderão mesmo ser punidos, com base na nova lei para crimes cometidos na Internet. Em uma ação parecida, um homem foi preso em Curitiba por manter o site "MP3 Forever" e vender discos com músicas piratas.

Em um release um tanto terrorista enviado à imprensa, a APDIF tenta mostrar que o equipamento apreendido continha graves violações da lei, como seis CPUs com seis gravadores de CDs e um HD com arquivos MP3. Até onde sabemos, não é crime ter gravadores de CD, nem arquivos MP3, dito assim, sem especificação alguma.

No fundo, é apenas mais uma manobra desesperada. Mesmo com tudo isso, a troca de MP3 vai continuar - muito bem, obrigado - nas casas de milhões de usuários.

Internet no sertão

Computadores são movidos a energia solar



A 200 quilômetros de Fortaleza está o município de Trairi. Lá, num lugar chamado Almécegas, 116 famílias podem acessar a Internet mesmo sem energia elétrica, usando computadores movidos a energia solar.

A iniciativa é do Instituto Telemar junto com o Projeto Núcleo Digital Solar, o Instituto de Desenvolvimento Sustentável e Energias Renováveis (IDER) e a Agência de Desenvolvimento Internacional dos Estados Unidos (USAID).

O Laboratório de Almécegas conta com três computadores e uma impressora, interligados em rede e com acesso à Internet, com 128 kbps de conexão. Tudo é organizado a partir da metodologia criada pela Escola do Futuro da Universidade de São Paulo.

"Agora Bill Gates vai querer invadir o agreste..."









Museu da chatice

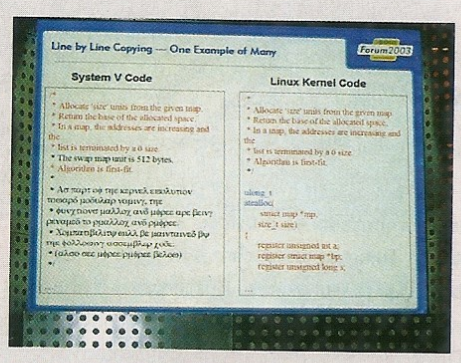
Site registra os incríveis pop-ups das câmeras X-10

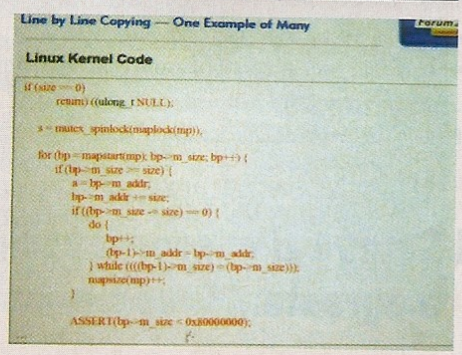
A vida na Internet às vezes não é fácil... É duro enfrentar aqueles pop-ups que aparecem em todos os sites, especialmente em grandes portais. E, entre eles, o pop-up campeão de presença em todo o mundo é o que promove as câmeras X-10.

Para homenagear esse que já é um cult da Internet - um maldito pedaço de JavaScript sobre o qual falaremos aos nossos netos -, um site resolveu montar um museu de pop-ups X-10.

O site tem dezenas de maravilhosas peças publicitárias, com destaque para as lindas e provocantes modelos escolhidas para vender as câmeras. Aliás, quantos clientes eles já devem ter conquistado com esses anúncios? E quantas pessoas começaram a odiar a empresa por causa deles? Tirem suas próprias conclusões e divirtam-se com as peças desse incrível museu.

http://british.nerp.net/commentary/x10ads.html





SCO desmascarada

Programador prova que SCO está mentindo

O programador e evangelista do software livre, Bruce Perens, conseguiu demonstrar que a SCO está mentindo deslavadamente quando afirma que trechos do código do kernel do Linux ainda mantêm material proprietário.

Recentemente, numa feira em Las Vegas, a SCO mostrou um pedaço do código que eles afirmam ter sido "copiado". Mas um jornalista alemão tirou fotos dos slides mostrados pela SCO e, assim, a comunidade de programadores de Linux teve acesso às alegações da empresa.

No slide, o pedaço do código em questão é a função malloc(). Criada por Dennis M. Ritchie e Ken Thompson em 1973, a função foi lançada duas vezes sob a licença BSD - uma pela própria AT&T e outra pela Caldera, que agora se chama SCO. Ou seja, a própria SCO, ao lançar os pedaços do código sob uma licença que permite o uso e reprodução deste mesmo código, acabou destruindo todo e qualquer argumento em relação ao seu processo contra a IBM.

Será que esse é o "melhor" exemplo de código roubado que a SCO pode mostrar para o público? Na verdade, cada vez mais fica mais evidente que a empresa está tentando desmoralizar o sistema GNU/Linux. Dizem as más línguas que eles estão recebendo uma grana da M$ para tentar salvar a empresa da falência. Mas isso deve ser maldade.

Backup de idéias

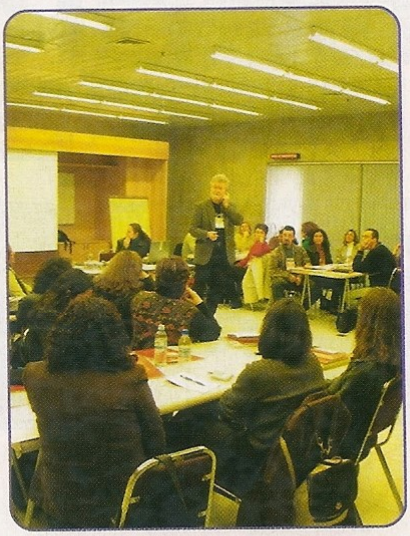
Museu da Pessoa é aberto em São Paulo

O SESC São Paulo, em parceria com o Museu da Pessoa, realizou uma semana especial de seminários que discutiram o papel das novas tecnologias na democratização da memória. Batizado de *Seminário Internacional Memória, Rede e Mudança Social*, o evento procurou, por meio de palestras e oficinas de profissionais renomados, analisar como é possível usar a história e a tecnologia para criar novos canais de conhecimento e comunicação na sociedade.

Falando desse jeito, parece que estamos nos referindo a uma reunião de sociólogos discorrendo sobre chatices, mas não foi bem isso o que aconteceu. Temas modernos e interessantes, como software livre, criação de games, blogs e Internet, tornaram o evento um paraíso geek.

Um dos principais destaques foi o norte-americano Thom Gillespie, diretor do curso de pós-graduação em mídia da Universidade Indiana, que falou sobre a indústria dos videogames e sua influência na sociedade.





Entre os convidados internacionais também estavam Maurita Holland, responsável pelo desenvolvimento de bibliotecas virtuais e professora da Escola de Informação da Universidade de Michigan, e Paul Thompson, diretor do Arquivo Nacional de História de Vida da Biblioteca Britânica. Representando nossa pátria, estavam Nicolau Sevcenko, professor de História da Cultura da USP, Alberto Dines, editor responsável do programa Observatório da Imprensa, Zilda Kessel, do Museu da Pessoa, entre outros. Falando em Museu da Pessoa, entre um workshop e outro a versão web do museu foi lançada.

O projeto visa fazer registros on-line de histórias de pessoas comuns e assim preservar a cultura dos nossos "tempos modernos".

Para saber mais sobre esses e outros eventos realizados pelo SESC, acesse: www.sesc.com.br Visite também o Museu da Pessoa.Net (que não tem nenhuma ligação com a plataforma da Microsoft) no seguinte URL:

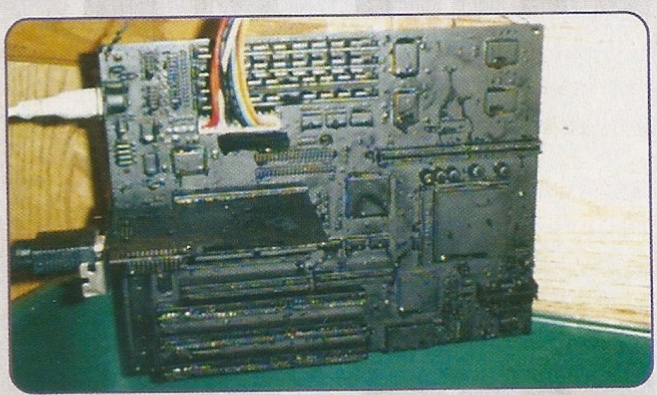
www.museudapessoa.net

Mobo à prova d'água!!!

O que o pessoal não apronta com hardware velho...

Tem coisa mais legal do que pegar aquele seu HD, processador e CD-ROM que estão todos f***** e arrebentá-los de vez?

Com certeza, não tem! Dá uma sensação de superioridade, de que você é melhor que a máquina! Deixando essas vaidades pessoais de lado, alguns caras - não sei de onde - fizeram uma experiência com uma antiga mobo para Pentium 1. Eles queriam saber se ela poderia funcionar debaixo d'água. Mas como eles não são tão trouxas assim - afinal sabiam que era impossível uma placa-mãe trabalhar desse jeito -, resolveram protegê-la da umidade com um impermeabilizador que parece aquela coisa preta que passam em cima das telhas para elas não vazarem (eu acho que é isso mesmo!). Resultado: não é que a mobo funcionou? E totalmente submersa na água! Veja na foto como os caras fizeram o serviço direitinho. Mas eu acho que, depois, a placa-mãe se torna inutilizável. Talvez por isso eles experimentaram com essa placa pré-histórica. Se fosse uma Abit IC7-MAX3, queria ver se eles teriam coragem!





>GEEK DROPS

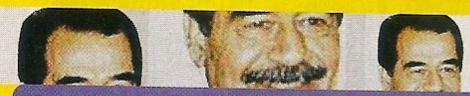
IBM diz não ao OpenOffice

Questionada se não incluiria o OpenOffice à sua distribuição Linux, a IBM respondeu de forma curta e grossa: "O OpenOffice ainda não é uma alternativa completa ao Microsoft Office".



Vietnã reduz pena de prisão a cybercrimes

Depois de impor uma pena de 13 anos a um vietnamita que discutia a democracia em seu país pela Internet, o Vietnã a reduziu para cinco anos. Isso pelas pressões internacionais que o país vinha sofrendo, abrindo precedentes para que outros acusados tivessem seus casos revistos.



Internet gratuita em cidade natal de Saddam

As tropas dos EUA implantaram o primeiro provedor de Internet gratuita em Tikrit, cidade onde nasceu Saddam Hussein. Ele foi instalado para tentar mostrar ao povo iraquiano os benefícios da ocupação norte-americana.



Dono do site MP3Forever é preso no Paraná

A primeira prisão por venda ilegal de música no Brasil ocorreu no Paraná, com o dono do site MP3Forever, pego em flagrante. A captura foi feita com base no parágrafo 3 (inserido recentemente, discorre sobre os crimes pela Intenet) do artigo 184 do Código Penal, que trata da violação de direitos autorais.

Honeypot-Br

O projeto Honeypot-Br, do site *http://www.honeypot.com.br*, cresce a cada dia com a sua proposta de trazer ao público, entre estudantes, empresas e curiosos, um pouco mais sobre esse fascinante assunto relacionado a segurança digital. O grupo oferece em seu site muitas informações sobre o tema, notícias, ferramentas e artigos. Tanto para quem trabalha na área como para curiosos, o site é amigável e 100% prático, sendo fácil de se achar o que precisa. Vale sua visita.



Kit.net

Um dos mais utilizados serviços de hospedagem de web sites grátis do Brasil muda suas regras e desaponta milhares de usuários. Para quem não conhece, o Kit.net é um portal de criação e hospedagem de web sites pessoais e corporativos da Globo.com, que oferecia a seus usuários espaço ilimitado para guardar arquivos e não continha propagandas ou banners do site. Mas com as novas regras do portal, que entram em vigor no mês de setembro, somente estarão disponíveis para seus usuários 10 MB de espaço, e não serão aceitos cadastros de novos usuários que não sejam assinantes da Globo.com.



GRANDES MOMENTOS

Grandes momentos da informática

Debian completa 10 anos

Ainda quando o software livre era simplesmente um empreendimento que não tinha o total apoio de empresas e da mídia para sua distribuição, surgiu uma das distribuições Linux que dizia ser a mais "free software" do mercado. O então hacker Ian Murdock, com medo das empresas tornarem esse tipo de programa uma Microsoft da vida, lançou o projeto da distribuição, surgindo, assim, uma totalmente voluntária: o Debian GNU/Linux.



Hoje ela é respeitada na comunidade e é mantida principalmente por voluntários - há usuários no mundo inteiro que colaboram para o desenvolvimento e aperfeiçoamento da distribuição, inclusive brasileiros, que têm uma grande participação no projeto.

Claro que podemos dizer que de lá para cá muita coisa mudou, e o movimento cresce a cada dia, tanto em relação ao software livre quanto ao Linux. Tudo está se tornando melhor, mais fácil e acessível, e todos esses méritos vão para o grupo de desenvolvedores e voluntários da distribuição. No dia 16 de Agosto, o Debian completou dez anos de existência, com muito trabalho e respeito à comunidade. Parabéns!

http://www.br.debian.org

http://www.debian.org

Geek Style

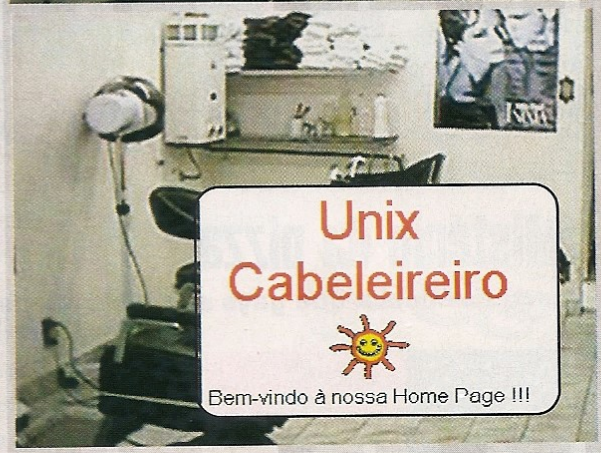
Corte open source

Pra variar, sem ter muito mais o que fazer, olha só a pérola que achamos pra vc, na seção Geek Style: um cabeleireiro geek! Trata-se do Unix Cabeleireiro, que atende em São Paulo, para ambos os sexos. Não é brincadeira! Vc pode conferir no site *www.hzta.com.br/unixcabeleireiro*. Nós não garantimos a qualidade do corte nem que haja computadores com sistemas open source, pra vc se divertir enquanto raspam a sua juba. Mas se vc mora em São Paulo e quiser tentar a sorte...







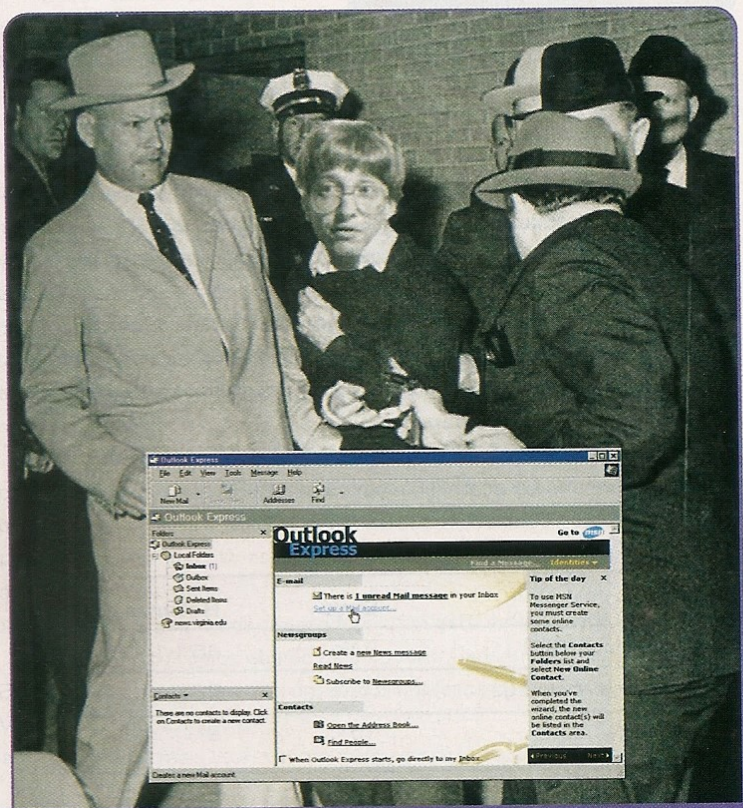


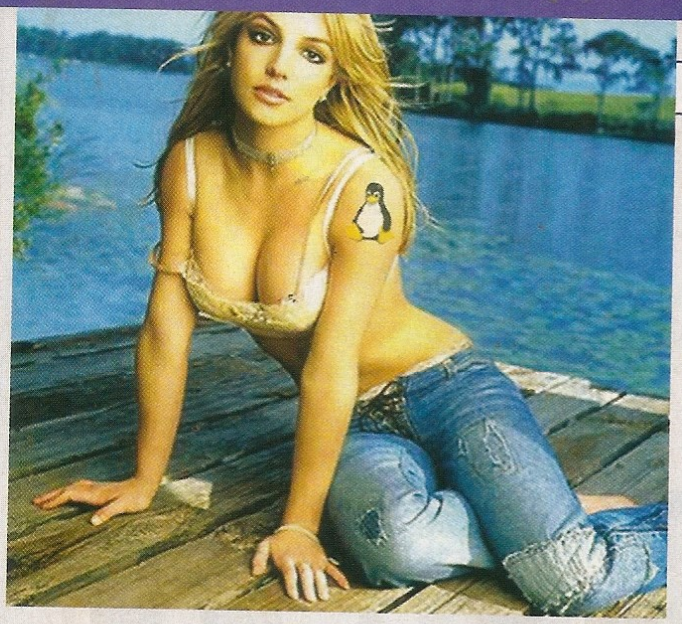
Outlook Abandonado

Será o fim dos worms?

Um dos clientes de e-mails mais populares do mundo, o Outlook Express, chega ao seu fim. Isso porque o seu criador, a Microsoft, anunciou que não pretende continuar com o progresso e o desenvolvimento do aplicativo. Segundo Dan Leach, gerente de produto da empresa, o software continuará com as mesmas tecnologias, mas nenhum outro trabalho de aperfeiçoamento está sendo feito. Leach afirma também que o empreendimento da empresa nessa área será focado no Hotmail e MSN, nos quais a Microsoft está fazendo investimentos.

O Outlook Express tornou-se o mais utilizado software de e-mail graças a sua facilidade e ao fato de vir juntamente com o sistema operacional da Microsoft, o Windows. Mas o que atrapalhou e muito o seu desenvolvimento foram os bugs relacionados a ocorrências de vírus, worms, etc. Uma falha no próprio software foi responsável por uma boa parte dos mais famosos worms existentes na Internet, principalmente aqueles que se disseminam e se espalham rapidamente. Isso causou um grande preconceito por parte de muitos usuários, e até de empresas, que proibiram a utilização do software.





UNIX BABES

Britney Especial

Oops... I root it again!

A Britney já decidiu o que fazer para acabar com a ascensão de moderninhas como a Pinky e a Avril Lavigne: mudar de público e apostar no software livre. Por isso, nessa edição, um especial com essa gost..., quer dizer, com essa excepcional cantora.

Ah, e na edição passada, o Unix Babes Especial Big Bubs contou com a colaboração do leitor Marcelo Rodrigues. Mande suas fotos preferidas para *redacaogeek@digerati.com.br* e participe da melhor seção da Geek (bom, tem quem não goste, vai entender...).

"Mistério da pizza"

Pesquisa conclui que gays são mais geeks



Desde que publicamos a matéria do II Prêmio Geek, na edição 34, um número não saiu mais de nossas cabeças: 25%. Para quem não se lembra ou não lia a **Geek** antes, o Prêmio, sempre realizado em junho, é uma condecoração anual que damos aos melhores representantes de cerca de 15 categorias definidas pela redação.

Ok. E por que os 25% nos marcaram? Porque foi o número expressivo com que a candidata pizza conseguiu o segundo lugar na categoria "Comida". Detalhe: a gordurosa competia com beldades do naipe de Fernanda Lima e Daniela Cicarelli. A conclusão mais óbvia é que pelo menos 1/3 dos nossos leitores "não gostava da fruta", como escreveu um de nossos redatores.

Não é que ele estava certo? Uma pesquisa realizada pela Forrester Research nos EUA apontou que, entre os consumidores de tecnologia, os gays são aqueles que mais se destacam; ou seja, os gays são mais geeks - ao menos na terra do Tio Sam.

Segundo a pesquisa, cerca de 100% dos gays americanos têm TV e videocassete em casa; mais de 70% compraram um PC e aproximadamente 60% usam telefone celular! Confiram outros números:

Bens	Gays	Héteros
Aparelho de DVD	54%	46%
Internet bandalarga	31%	23%
Palmtop	15%	9%

Videogame mutante?

Não! É o Treamcast!



Todos vocês já devem ter visto à venda em camelôs aqueles videogames que imitam outros mais caros, como o PolyStation (cópia do PlayStation), que até saiu no mundo estranho. O engraçado é que eles são só são semelhantes pela sua carcaça. O seu interior não tem nada a ver, afinal a maioria roda jogos de Nintendo 8 bits.

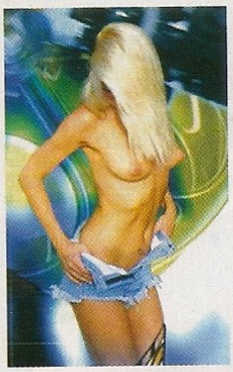
Recentemente, na China, foi descoberto um clone muito interessante de um videogame que não fez muito sucesso, mas que tem muitos fãs, o Dreamcast. A cópia se chama Treamcast e, ao contrário dos clones que existem por aqui, é um melhoramento do original.

O Treamcast foi planejado para ser um videogame mais portátil que o Dreamcast, que já é era pequeno. Ele já vem com um display de LCD embutido (com backlite e controle de brilho), dispensando o uso de uma TV. Tem entrada para fone de ouvido, speakers, dois controles muito parecidos com o do Saturn, um adaptador para ligá-lo ao carro e um controle remoto para assistir VCD e tocar MP3.

É uma ótima peça para colecionadores ou fãs do console e da Sega. Só que é um pouco difícil encontrar um Treamcast à venda. Você só vai achá-lo em sites de Taiwan, da China, etc.. E o preço não será o mais convidativo.

Seja um diretor pornô

Sacanagem? Não, quero isso...



Você, como todo mundo que curte um pouco de sacanagem e já se imaginou em um filme pornô, atuando ou até mesmo sendo apenas o diretor, mandando os atores e atrizes fazer o que você quiser e na hora que quiser, bem, pare de sonhar, pois isso pode se tornar realidade - pelo menos pelo site *http://www.be-a-porn-director.com/*, que oferece alguns pacotes para compra. Veja alguns exemplos deles a seguir:

Além de escolher os planos e o gênero do filme, você também ganha a fita contendo o filme editado, que será publicado no mercado. Você realmente será um ator pornô, já que irá até ganhar royalties por cópia vendida. É ver para crer.

Pacote 1:

Um dia de filmagem (8 horas), duas atrizes, um cameraman e 45 minutos de filme em sua edição final por US$ 1.500 (adicionar $20 para cada minuto adicional);

★★★

Pacote 2:

3 atrizes por US$ 2 mil;

★★★★

Pacote 3:

Dois dias de filmagem e 2 a 4 atrizes por US$ 2.500;

★★★★★

Pacote 4:

Três dias de filmagem e 4 a 6 atrizes ou atores por US$ 3.500

★★★★★★★ (Ultra mega combo!)

FOTO DO LEITOR



Cananéia, litoral sul de São Paulo. O paleontólogo Thiago H. dos Santos escava o solo e encontra, entre fósseis de animais gigantescos, dois exemplares de um estranho artefato de material flexível, escrito em uma linguagem desconhecida. Sim, era ela, a "mardita". Estava explicado o que levou os dinos à extinção...

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**

Bookmark #8



Hack´n Mob, Desafios de programação I, II e III, **Geek 35** não presta, Nmap X Firewall, sejam bem-vindos ao Bookmark #8!

Esse mês foi especial para a redação. Após o primeiro Hack´n Mob da história, muitas sugestões chegaram até nós sugerindo um próximo Hack´n Mob, além de outras manifestações "anti-flashmobs". Só que nós apenas "mostramos a porta, vocês é que terão que atravessá-la" ;-)

O site da revista tem crescido muito nos últimos meses graças à cooperação de todos os usuários, e estamos próximos da marca de 13.500 membros cadastrados. O vencedor de posts dessa vez foi Macalha, que, com 43 notícias enviadas, passou w@cko na briga pela liderança; Ciesvi pode ser citado como o segundo maior colaborador.

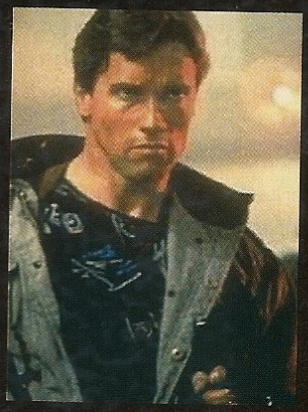
Já no fórum, o grande destaque do mês, sem dúvida alguma, é o ano_nimous. Com um belo tópico denominado Nmap X Firewall, o geek conseguiu chamar a atenção. E, como destaque secundário no fórum, podemos citar as críticas à revista. Tudo o que podemos dizer é que tudo o que foi escrito está sendo analisado com muita atenção pelo pessoal da redação.

O épico "Desafios de programação" já está em sua terceira parte e conta com um tópico aberto pelo usuário Code.Ripper, em que ele sugere a criação de um programa brute-force, mas com algumas especificações, é claro.

Tudo isso e mais está em *www.geek.com.br*. O espaço é seu, seja um geek.

O EXTERMINADOR ESTÁ DE VOLTA !

O andróide pega carona em Matrix e retorna aos cinemas de todo o mundo



O principal Character desta edição não é nenhum humano dedicado à tecnologia ou algum cientista maluco. Desta vez, vamos falar de um andróide, o Exterminador do Futuro. Em suas três versões, ele já divertiu diferentes gerações em todo o mundo. Fruto da imaginação de James Cameron - que ficaria ainda mais famoso dirigindo Titanic -, o andróide chegou pela primeira vez às telas em 1984. Matrix não era nada mais que uma variável com mais de dois vetores e filmes futuristas, como Blade Runner e outros, já falavam sobre um futuro em que a humanidade teria de lutar contra as máquinas.

Nessa onda, O Exterminador do Futuro conquistou facilmente o topo das bilheterias em todo o mundo. No filme, Arnold Schwarzenegger, o ex-Mr. Universo, famoso por representar Conan, faria o papel de um andróide que é mandado ao passado para matar a mãe do futuro líder guerrilheiro humano.

Mas os humanos também enviam seu agente, culminando na destruição do primeiro Terminator, o modelo T-800.

Metal líquido

No segundo filme, lançado apenas em 1991, Schwarzenegger passou a ser mocinho. Ele agora é um agente enviado ao passado para proteger o futuro líder, John Connor. O problema é que ele tem de lutar contra um Exterminador mais avançado, o T-1000, que mesmo sendo mais franzino, tem superpoderes (como o que lhe permite mudar sua forma, já que ele é feito de metal líquido). O filme fez intenso sucesso, ainda mais com a famosa música tema dos Guns n' Roses.

No terceiro episódio, "A rebelião das máquinas", deste ano, resolveram lucrar em cima do sucesso de Matrix. Cameron licenciou toda o roteiro e os personagens para que fosse filmada a seqüência. O resultado é o maior orçamento da história do cinema (US$ 170 milhões) e o cachê recorde de Schwarzenegger (US$ 30 milhões). E mais: o Exterminador agora é Exterminadora, o modelo T-X, representado por Kristanna Loken. Agora a tarefa é mais difícil: o inimigo pode não apenas se transformar em armas brancas, mas também em armas de fogo, o que é um problemão para o andróide-sucata T-800. Mesmo assim, já dá pra adivinhar quem vai levar a melhor, não?

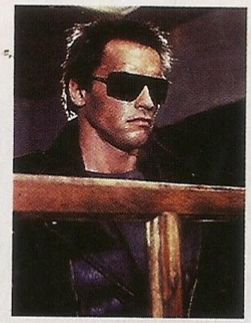





O que você não sabia sobre o Exterminador do Futuro

>>>>Terminator 1

- O ex-jogador de futebol O.J. Simpson foi cotado para ser o primeiro Exterminador. Acabou sendo descartado porque os produtores achavam que ninguém o levaria a sério. Na vida real, ele acabou mesmo passando por exterminador, ao ser julgado pela morte de sua mulher e o amante



- No primeiro filme, Schwarzenegger seria o herói humano enviado para proteger Sarah Connor. Preferiu o vilão após ler o script, decisão que acabou se mostrando fundamental para o sucesso do longa

- Os códigos que o Exterminador vê em seu monitor, no primeiro filme, são baseados em linguagens de programação reais. No caso, trata-se de Assembler e Cobol

- Schwarzenegger só teve que decorar 17 frases no primeiro filme! Até o Cigano Ígor ficaria com inveja...

>>>>Terminator 2

- No segundo filme, Schwarzenegger arrecadou um cachê de US$ 15 milhões, mas teve muito mais trabalho: dessa vez, teve que decorar 700 palavras :)

- Foi Schwarzenegger, fã de Guns n' Roses, que exigiu que o tema do filme fosse uma música da banda. Com isso, a faixa "You Could Be Mine" acabou se tornando um dos maiores sucessos do grupo

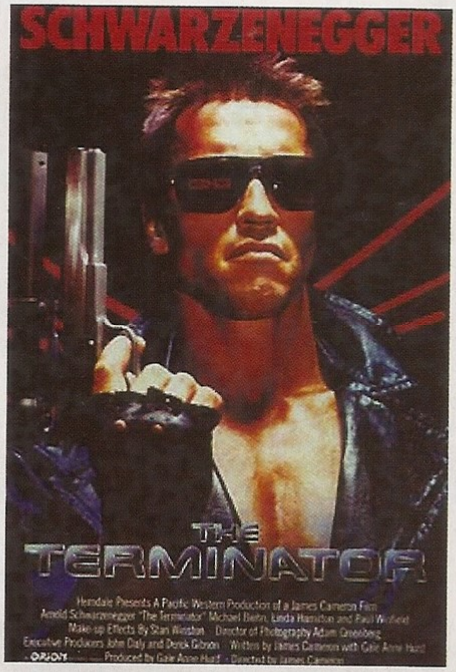


>>>>Terminator 3

- Como não podia deixar de ser, o cachê de Schwarzenegger sobe novamente: US$ 30 milhões, o dobro do anterior e o maior da sua carreira. Agora só falta contar quantas palavras ele fala...

- T-X, no começo, era um homem. Somente depois veio a idéia de fazê-lo como uma mulher

- O orçamento do filme, US$ 170 milhões, é o maior da história



Mr. Death

Sem mais o que fazer, achamos na Internet a folha corrida de Arnold Schwarzenegger no cinema; ou seja, quantos ele matou em cada um de seus filmes. É de fazer inveja ao Doutor Morte...

Comando para matar - 83
True Lies - 62
O Vingador do Futuro - 42
Queima de Arquivo - 32 (com o jacaré)
Conan, o Destruidor - 25
O Último Grande Herói - 25
Jogo Bruto - 24
O Exterminador do Futuro - 21
Conan, o Bárbaro -20
O Predador - 19
Fim dos Dias - 12 (5 vezes o diabo e uma vez ele mesmo)
O Sobrevivente - 13
O Sexto Dia - 12
Inferno Vermelho - 7
O Exterminador do Futuro 2 - 1
Um Tira no Jardim da Infância - 1
Total: 399

Ou seja, o primeiro morto do Terminator 3 tem o privilégio de ser a 400ª vítima cinematográfica de Schwarzenegger

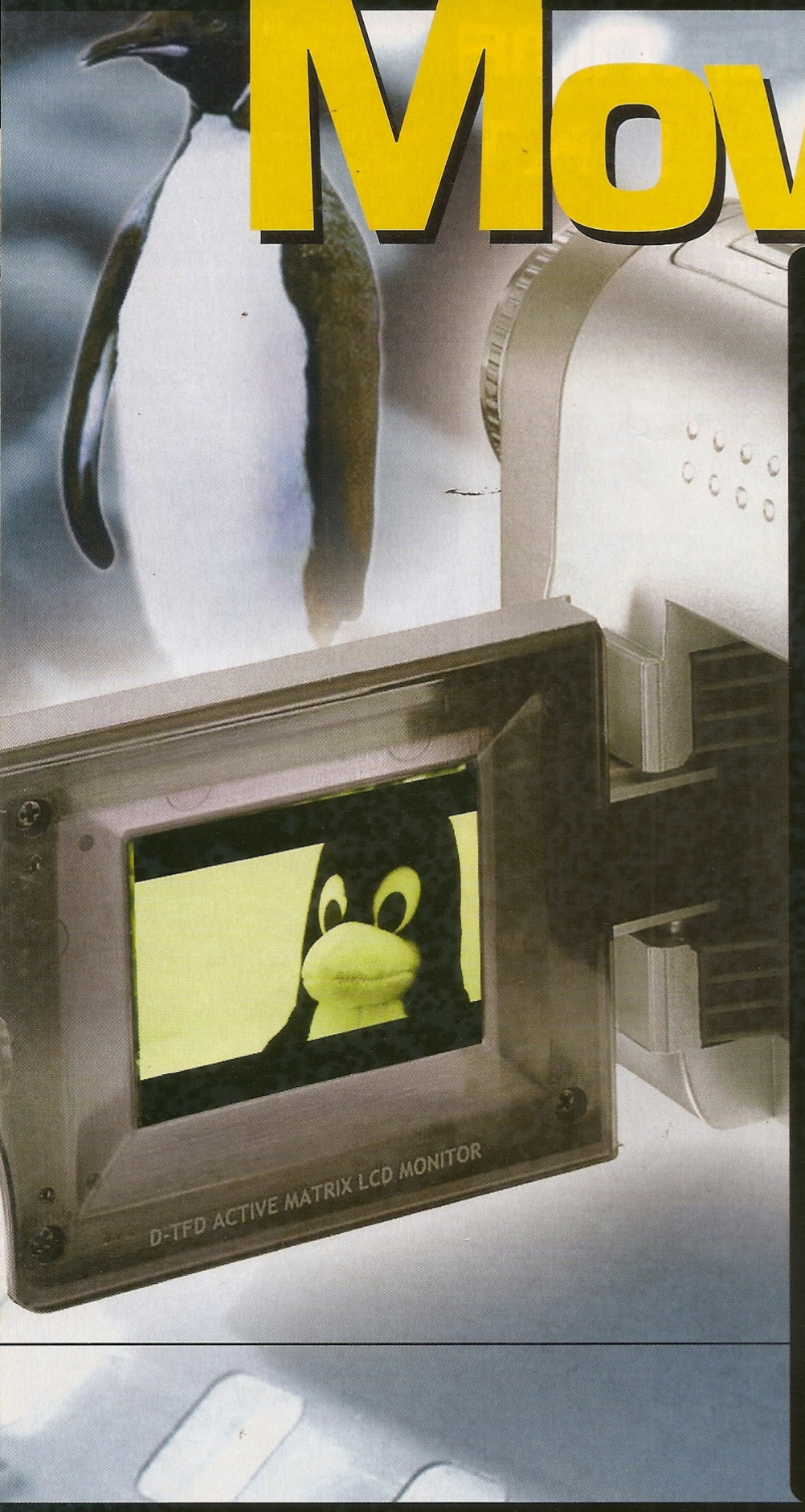
Vc sabia?

Que Schwarzenegger, com todo o talento de ator que Deus lhe deu, acabou tendo uma frase como a mais marcante da história do cinema? E isso no Terminator 1, em que ele tinha apenas 17 falas diferentes. Trata-se da clássica "I'll be back". E tem mais: o Terminator 2 acabou encaixando a quarta colocada na pesquisa, realizada pela rede de cinema multiplexes Odeon, da Inglaterra. Todo mundo também lembra da frase: "Hasta la vista, baby". Veja a lista das 10 mais:

1. "Eu voltarei" - O Exterminador do Futuro (1984)
2. "Sinceramente, querida, eu não dou a mínima" - ...E o Vento Levou (1939)
3. "Ocupe-se vivendo ou ocupe-se morrendo" - Um Sonho de Liberdade (1994)
4. "Hasta la vista, baby" - O Exterminador do Futuro 2 (1991)
5. "Bem, ninguém é perfeito" - Quanto Mais Quente Melhor (1959)
6. "Dave, esta conversa já não serve a nenhum propósito. Adeus" - 2001: Uma Odisséia no Espaço (1968)
7. "Adeus, senhor Bond" - 007 Contra Goldfinger (1964)
8. "Eu vi coisas em que você não acreditaria. Navios de ataque em fogo no ombro de Orion. Eu assisti a raios-C bilharem no escuro próximo ao portão Tanhauser. Todos esses momentos serão perdidos no tempo como lágrimas na chuva" - Blade Runner - O Caçador de Andróides (1982)
9. "Consegui, mãe! Topo do mundo" - Fúria Sanguinária (1949)
10. "Esqueça!" - Donnie Brasco (1997)



MoviX:



Introdução

O MoviX (*http://movix.sourceforge.net/*), criado pelo italiano Roberto De Leo, consegue criar, com apenas cerca de 7MB, um CD de boot capaz de reproduzir todos os tipos de arquivos de áudio e vídeo. Em outras palavras, você pode usá-lo para ouvir músicas em MP3 e de CDs de áudio e reproduzir vídeos em diversos formatos, como DVD, VCD, AVI, DivX e outros. As próximas versões prometem incluir suporte para assistir vídeos e ouvir músicas via rede ou Internet, além de suporte a placas de TV existentes no mercado.

O MoviX usa o MPlayer para reproduzir músicas e exibir vídeos, dependendo assim das funcionalidades dos formatos suportados (e compilados) no MPlayer. Em relação à tecnologia de som, ele faz uso do projeto ALSA (*http://www.alsa-project.org/*) e das placas de som por ela suportadas – você pode conferir se a sua placa é uma delas em *http://www.alsa-project.org/alsa-doc/*.

Com esta distribuição, você pode montar um micro (sem HD) com uma boa placa de vídeo, com saída de TV e um leitor de DVD, e transformá-lo em um fantástico player de DVD doméstico que reproduz a maioria dos sistemas de áudio e vídeo existentes no mercado.

Além disso, você pode criar CDs de filmes em DivX bootáveis inserindo no CD o filme com a distribuição MoviX. O funcionamento é simples: após o boot no CD-ROM, carrega-se uma versão do kernel 2.4.20, que tenta detectar o hardware da máquina, placas de vídeo, placas de som, de rede e de tv, etc.; ao término do processo de boot, uma tela de menu é iniciada, na qual você pode começar a ouvir seus MP3, CDs de áudio e seus DivX, VCD ou DVD.

O projeto é dividido em 3 categorias:
eMoviX - É um CD bootável no qual o filme

Por: Alessandro de Oliveira Faria
alessandrofaria@netitec.com.br

a fantástica minidistribuição multimídia

encontrado na raiz do CD-ROM é executado automaticamente (autoplay).
MoviX - Após o boot, é apresentado um menu ao usuário, tornando possível, a partir desse momento, inserir e ejetar o CD, DVD ou arquivos a serem reproduzidos no HD.
MoviX2 - Função idêntica ao MoviX, mas com uma apresentação do menu no modo gráfico.
Vamos elaborar um roteiro de como compilar, instalar e criar um CD Bootável com um vídeo DivX.

Download

Com o link *http://unc.dl.sourceforge.net/sourceforge/movix/emovix-0.8.0rc1.tar.gz*, você efetua o download da última versão do MoviX. No entanto, dependendo da época em que você estiver lendo este tutorial, pode ser que uma nova versão esteja disponível. Verifique quais são as últimas versões no seguinte endereço: http://sourceforge.net/projects/movix/

```
# wget http://unc.dl.sourceforge.net/
sourceforge/movix/emovix-0.8.0rc1.tar.gz
—17:01:48— http://unc.dl.sourceforge.net/
sourceforge/movix/emovix-0.8.0rc1.tar.gz
=> 'emovix-0.8.0rc1.tar.gz.1'
Conectando-se a unc.dl.sourceforge.net:80...
conectado!
Requisição enviada ao servidor HTTP, esperando
resposta... 200 OK
Tamanho: 8,601,837 [application/x-tar]
OK ..... ..... ..... ..... ..... 0% 14:58 9,52K
50K ..... ..... ..... ..... ..... 1% 6:40 21,2K
```

Descompactando o download

Após a conclusão do download, vamos descompactar o arquivo com a seguinte linha de comando:

```
# tar -zxvf emovix-0.8.0rc1.tar.gz
emovix-0.8.0rc1/
emovix-0.8.0rc1/config/
emovix-0.8.0rc1/config/alsaConfig
emovix-0.8.0rc1/config/dxr3Config
.
.
.
emovix-0.8.0rc1/scripts/movix-conf
emovix-0.8.0rc1/scripts/movix-version
emovix-0.8.0rc1/scripts/mkmovixiso.sh
emovix-0.8.0rc1/scripts/mkmvxiso.bat
```

Agora, vamos entrar na pasta na qual foram criados os arquivos:
cd emovix-0.8.0rc1

Instalando o pacote

Neste momento, vamos checar e configurar os arquivos de compilação e instalar o eMoviX.

Para checar os arquivos e configurá-los, siga o exemplo abaixo:

```
# ./configure
checking build system type... i586-pc-linux-gnu
checking host system type... i586-pc-linux-gnu
checking target system type... i586-pc-linux-gnu
checking for a BSD-compatible install... /usr/bin/install -c
checking whether build environment is sane... yes
checking for gawk... gawk
checking whether make sets ${MAKE}... yes
checking for mkisofs... true
checking for cdrecord... true
configure: creating ./config.status
config.status: creating Makefile
config.status: creating src/Makefile
config.status: creating src/movix/Makefile
config.status: creating src/isolinux/Makefile
config.status: creating src/isolinux/kernel/Makefile
config.status: creating scripts/Makefile
config.status: creating config.h
config.status: config.h is unchanged
```

Agora, vamos criar os arquivos para a instalação do pacote. Em caso de erro no procedimento anterior, verifique as dependências dos pacotes nos quais o erro foi gerado.

```
# make
make all-recursive
make[1]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1'
Making all in src
make[2]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src'
Making all in isolinux
make[3]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/isolinux'
Making all in kernel
make[4]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/isolinux/kernel'
make[4]: Nothing to be done for 'all'.
make[4]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/isolinux/kernel'
make[4]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/isolinux'
make[4]: Nothing to be done for 'all-am'.
make[4]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/isolinux'
make[3]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/isolinux'
Making all in movix
make[3]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/movix'
make[3]: Nothing to be done for 'all'.
make[3]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src/movix'
make[3]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src'
make[3]: Nothing to be done for 'all-am'.
make[3]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src'
make[2]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/src'
Making all in scripts
make[2]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/scripts'
make[2]: Nothing to be done for 'all'.
make[2]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1/scripts'
make[2]: Entering directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1'
make[2]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1'
make[1]: Leaving directory '/rede/public/download/
emovix-0.8.0rc1'
Já com todos os arquivos prontos, finalmente vamos
instalar o movix.
[root@servidorproxy emovix-0.8.0rc1]# make install
Making install in src
make[1]: Entering directory '/rede/public/download/
movix/emovix-0.8.0rc1/src'
Making install in isolinux
make[2]: Entering directory '/rede/public/download/
movix/emovix-0.8.0rc1/src/isolinux'
Making install in kernel
make[3]: Entering directory '/rede/public/download/
movix/emovix-0.8.0rc1/src/isolinux/kernel'
.
.
.
make[2]: Nothing to be done for 'install-data-am'.
make[2]: Leaving directory '/rede/public/download/
movix/emovix-0.8.0rc1'
make[1]: Leaving directory '/rede/public/download/
movix/emovix-0.8.0rc1'
```

Agora estamos prontos para gerar um CD com vídeo ou áudio bootável.

Criando a imagem do CD

O comando mkmovixiso gera uma imagem para ser gravada no CD. Mas antes é preciso informar alguns parâmetros, explicados a seguir:

```
–title=<title>: título para a imagem gerada
–output-file=<file>: nome do arquivo do arquivo .iso
–boot-label=<label>: nome do volume do CD a ser criado
–language=<lang>: determina a língua das mensagens de
boot do CD
–eject: o MoviX ejetará o CD após o término da
reprodução
–reboot: o MoviX irá reiniciar o PC após o término da
reprodução
–shut: o MoviX desligará o PC após o término da
reprodução
–auto-delete: remove automaticamente os arquivos
temporários
```

Línguas disponíveis:

en - English (default)
it - Italian
es - Spanish
nl - Dutch
hu - Hungarian
de - German
fr - French
pt - Portuguese
jp - Japanese
sar - Sardinian
esp - Esperanto

Veja o exemplo abaixo:

```
mkmovixiso –
title="Velozes e
Furiosos" –output-file=/
rede/public/emovix.iso –
language=pt –
subtitleFonts=polish /
rede/public/video
```

Os arquivos referentes ao filme .avi (filme DivX) e .sub (legenda) encontram-se na pasta informada acima (/rede/public/video).

Gravando o CD

Não vou entrar em detalhes sobre qual software deve ser utilizado para a gravação do CD, apenas sugiro o uso do Nero para usuários Windows e Mkisofs para usuários Linux. Mas fica a critério de cada um qual programa utilizar, pois uma vez que a imagem .iso é gerada, praticamente qualquer software de gravação de CD é capaz de tal tarefa.

Usando o MoviX - Opções de boot

O MoviX, após a sua carga de boot, carrega um script (movix.pl) para tentar detectar qual placa de vídeo se encontra em seu sistema. Caso o sistema não obtenha êxito na detecção, você deve usar as opções extras de boot para forçar a entrada do sistema com uma determinada configuração.

As opções disponíveis no boot são:
Movix (padrão) - A opção padrão que executa o script movix para escolher automaticamente os melhores drivers do MPlayer para sua placa de vídeo.
sdl – Ela melhora a qualidade das legendas, mas não a qualidade de vídeo.
vesa - O tradicional driver "vesa" deve funcionar para a maioria das

placas.

```
vesaFB - Usa o driver genérico vesa FrameBuffer.
FB - Usa o driver FB específico para a sua placa.
aa - Vídeos em formato ASCII ;-P
aa1024 - Vídeos em formato ASCII na resolução
1024x768.
aa1280 - Vídeos em formato ASCII na resolução
1280x1024 (apenas para CPU >= 1GHz).
TV - Inicializa ativando a saída de TV da sua placa.
hd - Executa o boot pelo HD.
floppy - Executa o boot pelo floppy disk.
```

Reproduzindo DVDs, VCDs e CDs não-eMoviX!

```
Para reproduzir um determinado padrão, basta digitar o
seu respectivo comando da lista abaixo:
dvd N (em que N é usualmente 1 ou 2)
vcd N (em que N é usualmente 1 ou 2)
acd (CD de áudio)
```

Aconselho, nesse caso, adquirir a última versão do MoviX2, que foi projetada para esse fim.

>>>>> Argumentos do boot

Além das opções existem alguns argumentos que podem ser usados para o script movix.pl mudar o seu comportamento. Segue abaixo a lista de deles:

```
Boot Args Valores Efeito
SLOW y,ni - Por padrão, o MoviX desacelera o seu drive de
CD-ROM para reduzir seu ruído, mas algumas vezes isso não funciona corretamente. Se o seu drive de CD parece se
comportar de forma estranha, você pode tentar usar esta opção.
ACCEL sw,no - Força re-escalar por software ou não. Se o playback aparenta estar muito lento, você pode tentar
"ACCEL=no" para torná-lo mais suave; seu filme, porém, não poderá ser re-escalado para fulscreen.
VO_DRIVER <driver> - Força o uso de um determinado driver de vídeo.
MP_OPTIONS <opções> - Adiciona opções para o MPlayer (mesmo que acima!).
LIST <lista> - Usa "lista" como lista de execução (playlist) padrão.
DMA y,n - Use "DMA=n" se o seu sistema travar durante o boot ao tentar acessar o CD-ROM.
SHUT y,n - Desliga o micro após a reprodução dos arquivos no CD. É especialmente útil se você pegar no sono antes
do fim da execução :-D
REBOOT y,n - Reseta o micro ao término da execução.
LOOP <N> - Repete a execução n vezes e, colocando "LOOP=0", o MPlayer toca seus arquivos infinitamente.
RANDOM y,n - Toca todos os arquivos no CD de forma aleatória.
```

Menu do MPlayer

A função "menu" no MPlayer foi implementada, e agora você pode facilmente usá-la para navegar por sua seleção de vídeos e/ou para mudar a lista de execução. Para ativar o menu, espere o MPlayer começar e pressione a tecla "m".

A lista de outras teclas ativas para o MPlayer é definida no arquivo input.conf.

```
Elaborei uma lista dos principais comando aceitos no MPlayer
implementado no MoviX:
RIGHT UP PGUP - avança a reprodução
LEFT DOWN PGDWN - retrocede a reprodução
- + - sincroniza o áudio
q ESC - finaliza
p SPACE - pause
o osd
z x - sincroniza a legenda
9 / * 1 - ajusta o volume
1 2 - ajusta o contraste
3 4 - ajusta o brilho
r t - ajusta a posição da legenda
m - entra no modo menu console
ALT+ F1 - tela principal
ALT+ F2 - tela para ajuste do som
ALT+ F3 - console
```

Ajustando o volume no modo PAUSE

Avançando o filme no modo PAUSE

Como reproduzir outros arquivos

Você pode reproduzir outros arquivos sem nenhuma dificuldade, basta substituir o disco na unidade e executar o comando movix.

Dicas em modo console



Reproduzir músicas em MP3:

mplayer /cdrom/extras/<escolher_uma>.mp3

Reprodução de vídeos:

mplayer /cdrom/extras/peacemaker.avi

Definindo as dimensões/zoom:

mplayer -fs -vm -zoom /cdrom/extras/filme.avi

mplayer -zoom -x 800 -y 600 /cdrom/extras/filme.avi

mplayer -vo aa /cdrom/extras/peacemaker.avi

mplayer -vo fbdev /cdrom/extras/peacemaker.avi

Acredito que, com esse pequeno roteiro, você possa começar a se divertir sem ter de ficar adivinhando as funções básicas do projeto – eu já estou começando a montar o meu acervo de DivX com o MoviX!

João Marinho
joao@digerati.com.br

Comprimir pa

Não se pode negar que uma das maiores evoluções que a Internet propiciou foi a possibilidade de encontrar e compartilhar conteúdos como som, vídeo e animações com relativa facilidade, em qualquer lugar do mundo. Isso, em parte, explica o sucesso dos softwares P2P - KaZaA, Grokster e BitTorrent, que estão aí e não nos deixam mentir.

No entanto, é evidente que uma demanda tão promissora não afetaria a informática somente no que tange a disponibilização em si, como ocorre com os softwares "parceiro-a-parceiro". Dessa forma, surgiram - e têm surgido - inúmeros formatos de áudio e vídeo, cujo enfoque se orienta no sentido de fornecer plataformas cada vez mais compactas e com mais qualidade na exibição dos conteúdos.

A existência de muitos desses formatos somente foi possível graças a alguns dispositivos que permitem ao usuário criar, recriar, manipular e reciclar esses conteúdos. Esses dispositivos tão importantes são os **codecs**, tema desta matéria. E, a seguir, caro leitor, você ficará por dentro de um dos conceitos essenciais para quem manipula áudio e vídeo digital.

Salada de formatos

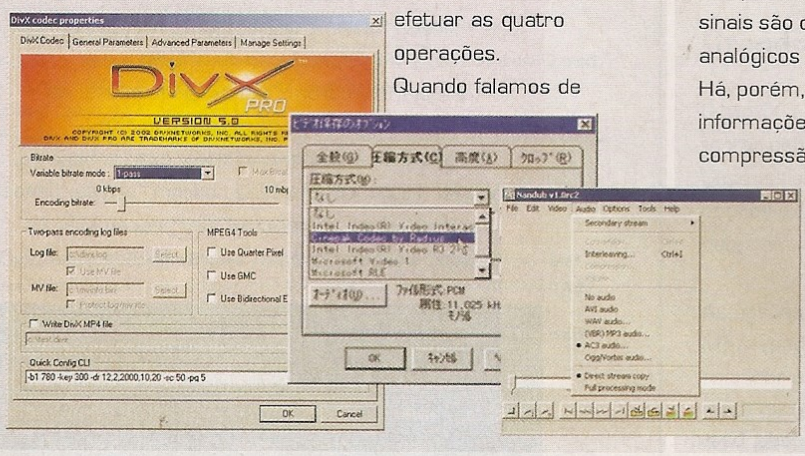
Retomemos inicialmente as noções de compressão e descompressão. Vimos que comprimir é reduzir o espaço em disco para o armazenamento; entretanto, quando aplicamos um codec para comprimir um arquivo de áudio ou vídeo, algo a mais acontece. A tecnologia empregada diminui o tamanho do arquivo original, mas, com isso, gera também um outro tipo de arquivo, um outro formato, que difere do primeiro. Esse novo formato é denominado formato de compressão.

Um exemplo bem clássico é o do MP3. Normalmente, os arquivos MP3 são resultados da compressão de arquivos WAVE, padrão do Windows. O codec do MP3 pega o WAVE e, mediante a aplicação de uma determinada técnica, cria um MP3 novinho em folha, menor que o arquivo original e com características próprias enquanto formato. Por isso, o MP3 é um formato de compressão.

Em contrapartida, o WAVE é chamado de formato não-comprimido. Isso acontece porque, em um WAVE, cada bit de dado é igual a uma nota de música, de maneira que ele guarda, ponto por ponto, onda por onda, o que aquele som é. O resultado é um arquivo imenso, que teria muita dificuldade em ser distribuído pela Web, por exemplo. Daí

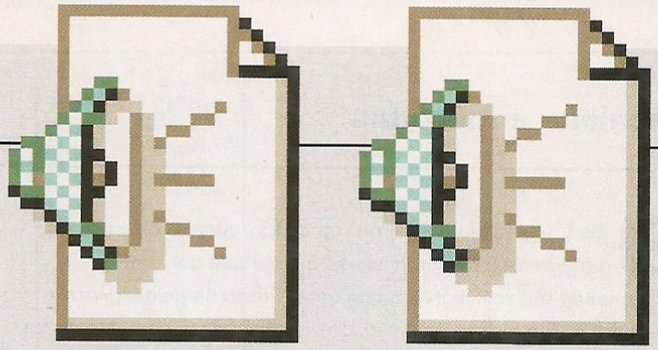
Quatro operações

O termo "codec" é, na verdade, uma sigla formada por duas palavras inglesas, COder e DECoder (codificador/decodificador), mas pode ser também a abreviação para COmpression/DECompression (compressão/descompressão). A aparente confusão se explica: grande parte dos codecs é capaz de efetuar as quatro operações.



Quando falamos de codificação, referimo-nos à conversão de sinais analógicos em digitais e à sua utilização prática, como em um sistema de videoconferência, por exemplo. Som e imagem são inicialmente sinais analógicos, que precisam ser convertidos para que possam ser lidos pelos computadores. Isso é codificar. Durante a leitura, esses mesmos sinais são decodificados, ou seja, são reconvertidos em sinais analógicos e exibem o conteúdo.

Há, porém, uma outra variável, que se refere ao armazenamento das informações codificadas nos sinais digitais. Aqui, falamos de compressão. Comprimir nada mais é do que reduzir o espaço em disco necessário para o armazenamento. Essa operação é necessária para, entre outras coisas, facilitar a transmissão dos arquivos. Posteriormente, os dados são descomprimidos, possibilitando a leitura e a decodificação. Todo os codecs atuam no âmbito da compressão e descompressão, e a maioria também codifica e decodifica.



a necessidade dos formatos de compressão e, por extensão, dos próprios codecs.

Essa identificação bit-nota é, portanto, a diferença entre os dois formatos. Se no não-comprimido ela existe, no formato de compressão não há essa correspondência graças a entes matemáticos de que sempre ouvimos falar ao discutirmos computação: os algoritmos.

Diz o Aurélio: algoritmo é "um conjunto de regras e operações bem definidas e ordenadas, destinadas à solução de um problema ou de uma classe de problemas em um número finito de etapas". Na informática, esse conjunto de regras responde por operações de lógica binária (0/1). Assim, quando falamos de "aplicar uma técnica", na verdade falamos de "aplicar" um algoritmo, que é, por assim dizer, a "alma" do codec - e não apenas nas conversões que estamos descrevendo, mas também na exibição de conteúdos.

De toda forma, voltando à questão dos formatos, vale dizer que os codecs não atuam apenas na transformação de um formato não-comprimido em um de compressão. Ao contrário, é bem mais comum o trabalho de "tradução" entre dois ou mais formatos de compressão, sobretudo no que diz respeito aos vídeos.

Por definição, todos os formatos de arquivo para vídeos digitais podem ser classificados como formatos de compressão, pois a informação gerada por seqüências simultâneas de som e imagem é muito grande para caber, "pura", em qualquer meio de armazenamento digital. Dessa forma, apenas os formatos analógicos podem se dar ao luxo de serem não-comprimidos.

Mesmo em um disco de DVD, que usa o pesado formato VOB, as informações estão comprimidas. Você pode transformar o VOB em AVI, que é mais leve, mas não se engane: a conversão se dá de um formato de compressão para outro, ao contrário do que ocorre entre o WAVE e o MP3.

ra conquistar

Reprodução e conversão

Os codecs podem ser implementados em hardware, software ou em uma combinação de ambos.

Evidentemente, a forma mais conhecida é a de software, e enfocaremos essa variante.

Normalmente, os codecs desse tipo funcionam como plug-ins e são até mesmo tratados como tais. Trata-se de pequenos aplicativos que o usuário pode baixar de algum site ou adquirir de um CD e "acoplar" a softwares "maiores", que reconhecerão e manipularão determinados arquivos.

Esses softwares são principalmente os *players*, que reproduzem os conteúdos, e os *encoders*, que convertem formatos de arquivo. Os players, encoders e similares são imprescindíveis no processo porque, no fim das contas, eles é que acessam e manipulam os codecs.

O usuário não tem acesso direto a eles, tanto que, em boa parte das vezes, sobretudo em um software bem completo, o leigo sequer sabe quais codecs estão em operação. Muitos deles já vêm acoplados "de fábrica", e só vamos lembrar que existem codecs se faltar algum e precisarmos instalá-lo.



O papel que um codec desempenha em um player não tem mistério.

Basicamente, ele descomprime e lê a informação codificada e a decodifica para a exibição na tela do usuário. No aspecto conversão de arquivos, porém, a história é mais complicada, e vale a pena entender um pouco mais sobre técnicas e métodos de compressão, codecs com perda e sem perda e diferenças entre os formatos de arquivos que eles manipulam.

Regra de dois

Por que é preciso ter um codec?

> Para assistir a vídeos e ouvir músicas codificadas por aquele mesmo codec;
> Para comprimir/converter arquivos de áudio e vídeo

Técnicas e métodos

Se o algoritmo é a "alma" do codec, quando dizemos que um formato de compressão é originado por uma determinada técnica, significa que esta é definida pelo algoritmo em questão. Em outras palavras, diferentes codecs com diferentes algoritmos têm técnicas distintas de compressão que originam diferentes formatos.

Evidentemente, existem as exceções, pois não são poucos os codecs capazes de trabalhar com os mesmos formatos de arquivo. O já citado MP3 é um caso. Existem, atualmente, vários codecs capazes de gerar um MP3 a partir de um WAVE. Esses codecs seguem o padrão adotado pela MPEG (Moving Picture Experts Group), que definem o que é o MP3, mas têm diferenças que influenciam em sua performance e no resultado final do trabalho.

No entanto, apesar de toda essa variedade, podemos agrupar as diferentes técnicas dos codecs em dois tipos: as **técnicas de redução de redundância** e as técnicas de redução de entropia.

Para que um arquivo original seja comprimido e transformado em outro formato, o algoritmo do codec precisa efetuar alguns cortes na informação que ele traz. As técnicas de redução de redundância fazem esses cortes em informações que são redundantes (i. e., repetidas) no arquivo original. Esse tipo de técnica resulta no que se convencionou chamar de método de compressão sem perda, pois, de uma certa forma, a integridade do arquivo original não se perde, tanto que ele pode ser restaurado a partir do comprimido. Os codecs que atuam dessa forma também são chamados codecs sem perda.

As técnicas de redução de entropia, por sua vez, aumentam o escopo dos cortes, atuando em outros tipos de informação e causando perdas efetivas. Nesse caso, temos o método de compressão com perda e o codec com perda, e o arquivo original não pode ser restaurado a partir do comprimido.

Os métodos de compressão sem perda, como atuam apenas no que é redundante, não produzem arquivos muitos compactos. As taxas de compressão ficam entre 1:2 e 1:4, e é comum que o codec adote uma taxa-padrão que não se altera.

Os métodos de compressão com perda, por sua vez, não têm taxa-padrão. O usuário indica quanto de perda a compressão deverá empregar e pode chegar até o incrível resultado de 1:200, o que torna esses métodos mais indicados para transferências via Web e sistemas semelhantes.

Formatos de arquivos famosos na Internet, como o MP3 (sempre ele) e o JPG, são originados de métodos de compressão com perda. Os cortes ocorrem em áreas que não percebidas pelos ouvidos ou olhos da maioria dos mortais, mas que extrapolam o campo das redundâncias - por isso não é possível restaurar um WAVE exatamente como era originalmente a partir do MP3, e nem um bitmap exatamente igual ao que resultou em um JPEG.



Dvix Video



VCD Video

Métodos simétricos e assimétricos

Os métodos de compressão, além de serem classificados em com perda ou sem perda, também podem ser simétricos ou assimétricos. Os primeiros realizam as mesmas operações matemáticas para comprimir e descomprimir um arquivo. Os últimos realizam operações diferentes. A maior parte dos métodos de compressão para vídeo é assimétrica.

Guia GeeK de CODECS

Agora que já falamos muito sobre os conceitos que rodam o emprego dos codecs, chegou a hora de você conhecer um pouco mais os diferentes codecs disponíveis atualmente.

Vídeo

Cinepak

Codec que roda na plataforma Windows, da Microsoft, e é compatível com o Windows Media Player. Foi desenvolvido para permitir vídeos de 16 ou 24 bits e tem boa saída para o formato AVI. De qualidade média, destina-se a CD-ROMs e tem compressão considerada baixa. Há três versões deste codec: da Super Mac (versão original de 16 bits), de 16 bits da Radius e de 32 bits, também da Radius.

DivX

Com saída em AVI, é um codec que oferece alta compactação e alta qualidade, similar à do DVD. A última versão, que é comercial, é baseada no novíssimo formato de compressão MPEG-4. É considerado um dos melhores codecs já desenvolvidos.

KVCD

Uma modificação da estrutura padrão MPEG-1 e MPEG-2. É um formato destinado sobretudo a VCDs (Vídeo CDs), mas oferece qualidade próxima à do DVD.

Indeo

Codec da Intel. Atualmente um dos mais utilizados para aplicações multimídia. Produz seqüências de ação com pouco movimento, de alta qualidade e a taxas muito baixas. O processo de compressão é ligeiramente mais rápido do que o Cinepak, mas este último se sai melhor em ações muito velozess. Também dá saída para AVI. O Indeo integra todas as versões do Windows até o Service Pack 1 do XP, quando deixou de fazer parte do conjunto.

XviD

Codec de compressão alternativo ao DivX (repare nos nomes). A compactação e a qualidade são similares à deste último, pois é compatível com MPEG-4. Ainda está em fase de testes e possui alguns bugs. Tem a vantagem de ser uma tecnologia de código aberto.



Áudio

AC3

Codec flexível de compressão de áudio que oferece excelente qualidade sonora. É multicanal e bastante usado em áudios de vídeos em DVD ou DivX, com excelente fidelidade ao som original.

Ogg Vorbis

Uma das alternativas que têm despontado com extremo sucesso. Oferece alta compactação e qualidade sonora de média para alta, competindo com a tecnologia MPEG-4 e, às vezes, ultrapassando a qualidade do MP3, com tamanho mais reduzido. Tem a vantagem de ser uma tecnologia de código aberto, livre de patentes.

LAME

Codec que gera MP3, é inspirado no projeto GNU e na GPL e, portanto, uma tecnologia de código aberto. Seu nome é o acrônimo para "Lame Ain't na MP3 Encoder" e é considerado um dos melhores codecs para criação de MP3.

João Marinho
joao@digerati.com.br

Muito além do

Quando comecei a escrever para a Geek, uma das coisas que mais me chamou a atenção foi a variedade de assuntos pelos quais os leitores se interessavam. Mais do que a paixão pela informática e tecnologia, o gosto por certos tipos de filme e por uma determinada literatura, uma visão político-social peculiar e a defesa da liberdade de informação fazem parte do "modo de ser" do geek.

Foi assim que percebemos, eu e os editores, que os leitores não gostavam apenas de filmes futuristas de ficção científica, por exemplo, mas também dos chamados filmes de fantasia, como *O Senhor dos Anéis*. E que também curtiam animações e, freqüentemente, animações e gibis japoneses – os animes e os mangás, respectivamente.

Antigas tradições

Não foi por acaso que, na **Geek 32**, o Character trouxe o perfil do Astro Boy, o clássico menino-robô dos mangás e animes que fez aniversário em abril de 2003. Astro Boy é tão importante para os japoneses quanto Mickey Mouse é para os americanos, e, assim como o Mickey, ele representou um novo passo na animação pelas mãos do mestre Osamu Tesuka (1928-1989).

Tesuka, que era médico e estudou para ser físico, é considerado o pai do mangá moderno e dos animes. É claro que, muito antes dele, o Japão já tinha outras maneiras de contar histórias por meio de desenhos, que evoluíram para formas apuradas de arte. Um dos melhores exemplos é o ukyo-e, um tipo de xilogravura que inspirou muitos pintores impressionistas ocidentais.

Da mesma forma, os quadrinhos eram conhecidos pelos japoneses há muito tempo. O termo "mangá" foi criado pelo artista Katsuhika Hokusai (1760-1849) e, etimologicamente, pode ser aplicado não somente a histórias em quadrinhos, mas também a cartuns e caricaturas. No início do século 19, já existiam mangás em papel, desenhados apenas por homens e retratando mulheres como objetos sexuais.

A influência ocidental, porém, foi importantíssima para uma mudança de rumo. Ainda no mesmo século, um homem chamado General Perry fez com que as mulheres se envolvessem com a arte. Em 1862, o inglês Charles Wirgman criou a *The Japan Punch*, uma revista em estilo britânico para estrangeiros que moravam na região de Yokohama, logo traduzida para o japonês. Vinte anos depois, George Bigot, outro europeu que vivia na Terra do Sol Nascente, publicou coleções de imagens e lançou um jornal, o *Tobae*, que trazia uma sátira política do governo.

Big bang moderno

Essas intervenções não somente trouxeram maior variedade aos temas tratados pelos mangás como ajudaram a definir a estética das produções modernas. Mas foi com Tesuka que o mangá adquiriu a forma pela qual o conhecemos hoje. Tesuka aplicou conceitos cinematográficos às revistas, como o emprego de linhas representando movimento, para indicar ação. Fã de Mickey Mouse, ele criou personagens de olhos grandes e expressivos, dos quais o mais famoso foi o Astro Boy. O sucesso do menino-robô o levou à TV japonesa, e, assim, abriram-se as portas para o mercado de animes.

É evidente que, em um movimento inverso, os mangás e animes que os ocidentais ajudaram a criar influenciaram os próprios comics e desenhos ocidentais. Recentemente, eles têm invadido as bancas do lado de cá do mundo, inclusive as brasileiras. Mas a cultura popular japonesa manteve uma série de particularidades que a diferenciam fortemente das práticas editoriais e de animação do Ocidente.

O caminho das pedras

Em um país cada vez mais ciente da sua diversidade, que mistura elementos tradicionais seculares com tecnologia e movimentos pós-modernos, e onde o analfabetismo é praticamente zero, é de se esperar que o mercado de mangás e animes, que lá é levado muito a sério, tenha se segmentado de forma a atender aos mais diferentes interesses. Dessa forma, achamos conveniente dar ao leitor um panorama geral de tudo isso – veja no glossário a seguir:

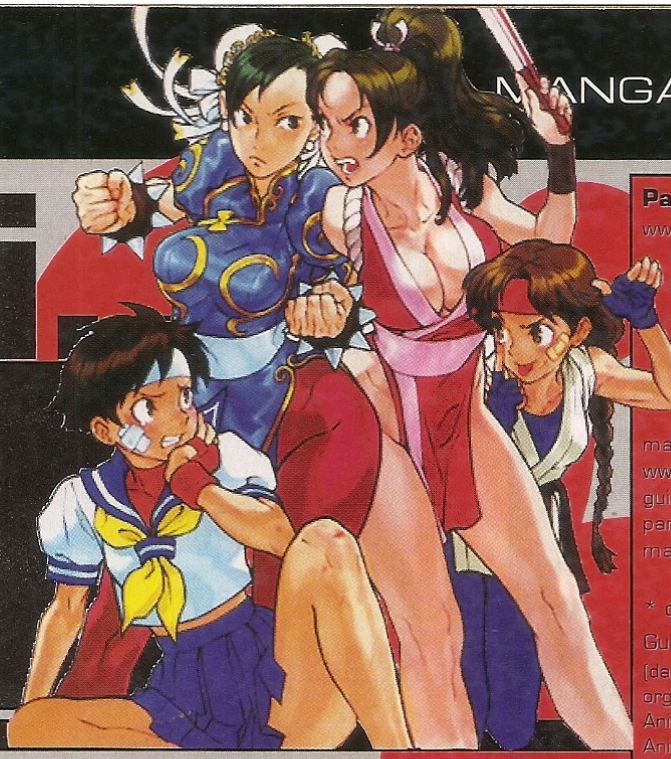
- **Mangá:** designação japonesa para a "banda desenhada". São, como dissemos, os comics ou HQs japoneses. As revistas de mangá, no Japão, costumam apresentar várias séries em suas páginas, que são acompanhadas periodicamente pelos leitores. De quando em quando, edita-se uma "antologia" reunindo todos os episódios de uma determinada série. Os mangás costumam ser em preto-e-branco e são lidos de trás para frente



- **Mangaka:** o artista de mangá, aquele que desenha
- **Gensaku-sha:** o roteirista, quem escreve as histórias
- **Rensai manga:** uma série publicada em uma das revistas comuns de mangá, que trazem várias delas em suas páginas
- **Tankobon:** livros de bolso que reúnem uma

o sushi

Preparamos um guia prático para quem quer entrar de cabeça no mundo dos mangás e animes. E viva o Japão!



Para saber mais:

www.animetalic.h pg.ig.com.br: bom site de animes, com glossário

www.clubotaku.org/niji/index.php: excelente site português sobre mangás e animes

www.anipike.com: um guia com diversos links para sites de animes e mangás

* colaborou Denison Guizelini (danup@ig.com.br), organizador do concurso Anime Music Videos do AnimeCon e colaborador da Revista Anime-EX

determinada série de mangá

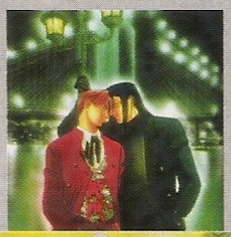
- **Bunko:** livros menores que os tankobon e que muitas vezes contêm coleções clássicas, mas o termo também se refere aos mangás com pouca qualidade de acabamento e impressão, normalmente pornôs
- **Gekiga:** tipo de mangá mais denso e literário
- **Dojinsh:** o termo refere-se à arte feita pelos fãs, que muitas vezes é depois compilada. É o equivalente aos nossos fanzines
- **Dojinshika:** artista de dojinsh
- **Anime:** corruptela do inglês "animation", é como os japoneses se referem a todo tipo de animação ("banda animada"), ou seja, filmes ou vídeos de desenhos, curtos ou longos, tanto para a TV quanto para o cinema. Fora do Japão, é usado apenas para descrever produções japonesas



- **Shounen:** menino, jovem ou rapaz. Os animes e mangás shounens são direcionados público masculino jovem e costumam envolver várias modalidades de luta ou competição, não quer dizer que não possam ter fãs do sexo feminino. Ex.: Dragon Ball Z e Cavaleiros do Zodíaco
- **Shoujo:** menina, moça ou mulher jovem. Os animes e mangás shoujo são dirigidos ao público feminino jovem, mas, mais uma vez, isso não significa que não existam fãs do sexo oposto. Ex.: Sailor Moon



- **Mecha:** a palavra vem de "mechanics" e designa os instrumentos tecnológicos encontrados em mangás e animes, como robôs gigantes, armas de última geração, etc.
- **Mahou:** mágico. São animes que trazem elementos de magia, muitas vezes usados em produções shoujos
- **Bishounen:** "bi" de bonito, "shounen" de rapaz. Designa bonitos personagens do sexo masculino, muitas vezes de traços delicados
- **Seiyu:** o dublador dos animes
- **Hentai:** no Ocidente, ganhou a definição de qualquer anime ou mangá erótico ou pornô. Não tem exatamente essa conotação no Japão, onde se associa ao que é considerado pervertido, desviante ou anormal, sendo mais uma qualificação do que um gênero. Ou seja, um anime pode, por exemplo, "conter" hentai, mas não "ser" hentai. Animes adultos ganham, no Japão, nomes mais modestos, como "ero anime" ou "H anime" (veja abaixo)
- **Ecchi (ou etchi):** é como se pronuncia o "H" em japonês, e é um termo que também se associa a produções com conteúdo erótico. Acredita-se que o "H" venha de hentai, mas o termo tem uma conotação mais leve e não-negativa. Por isso, animes adultos podem ser chamados de "H animes" no Japão, sem problemas



- **Lemon:** termo usado para se referir a mangás e animes, especialmente fanfictions, com conteúdo sexual explícito, como os "hentais" e yaois
- **Yaoi:** produções que focam relações homossexuais entre homens, com forte apelo erótico e cenas tórridas, mas também com altas doses de romantismo e amor nobre. É mais lido e criado por mulheres



- **Yuri:** quase o mesmo que yaoi, mas aqui o foco são as relações homossexuais entre mulheres



- **Shounen-ai:** produções que também contêm relações homossexuais masculinas ("ai" é amor), normalmente entre jovens e bonitos rapazes (bishounen). São menos explícitos que os yaois
- **Shoujo-ai:** semelhantes aos shounen-ai, mas novamente as relações são entre mulheres, normalmente jovens e bonitas

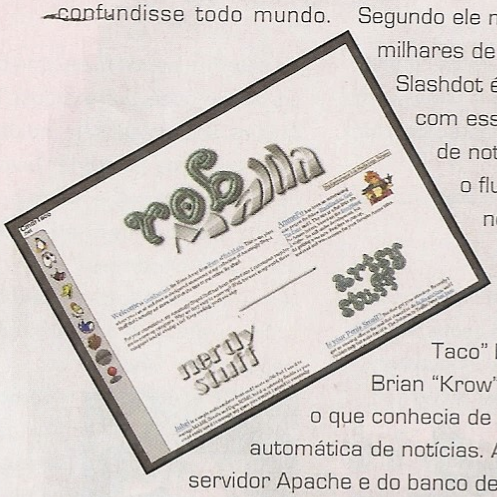


Slashdot o site mais geek do mundo

por Juliano Barreto
juliano@digerati.com.br

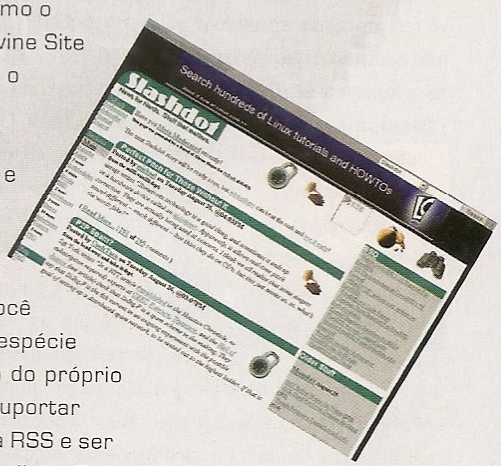
Um lugar onde seria possível ler as últimas novidades sobre programação, ficção científica, Linux e todos os outros assuntos preferidos da comunidade geek. Um sistema que permitisse que qualquer um postasse notícias e as comentasse. O incrível é que um bando de malucos decidiu tornar isso realidade. O lugar é o Slashdot, site de notícias que está nos favoritos de qualquer fanático por informática que se preze. O sistema é o Slash (Slashdot Like Autimated Storytelling Homepage), linguagem de script baseada no Perl, criada para ser uma solução simples no envio de notícias, geração de layout de páginas e gerenciamento de conteúdo.

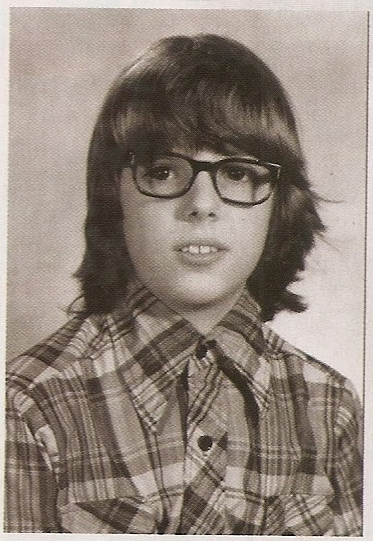
Os malucos foram alguns entusiastas da OSDN (Open Source Development Network), que uniram força e talento para tornar o projeto um sucesso. O resultado: Slashdot.org, o site mais geek do mundo. No ar desde setembro de 1997, seu nome foi mais uma das brincadeiras de Rob Malda. O então editor de conteúdo e programador do site decidiu batizá-lo com uma URL que confundisse todo mundo. Segundo ele mesmo, a brincadeira não teve muita graça quando milhares de e-mails chegaram perguntando: "O dot (ponto) do Slashdot é um ponto ou se deve escrever 'ponto'"? Mesmo com essa estratégia de divulgação nada brilhante, o portal de notícias continuou crescendo e melhorando. Conforme o fluxo de notícias e de visitas aumentava, a necessidade de postá-las com um sistema mais rápido crescia.



Daí a elite de desenvolvedores que chefiava o Slashteam (formado na época por Rob "Cmdr Taco" Malda, Jamie McCarthy, Chris "Pudge" Nandor, Brian "Krow" Aker, e Jon "CowboyNeal" Pater) decidiu usar tudo o que conhecia de Linux e Perl para criar um sistema de publicação automática de notícias. A base do Slash ainda se apoiava na solidez do servidor Apache e do banco de dados MySQL. Com o Slash rodando, o site ganhou mais flexibilidade e seus êxitos não pararam.

Foi vencedor de vários prêmios internacionais, como o World's Best Websites, de 1998, o PiSig Labs Divine Site of All Time, em 2000, e muitos outros. Em 2003, o portal já conta com milhares de usuários, seções especiais de assuntos que vão de cinema à biotecnologia, e muito mais.





O Slashdot também permite que você publique uma espécie de blog dentro do próprio site, além de suportar visualização via RSS e ser completamente livre. Resumindo, nele você pode ler as notícias, mas também pode escrevê-las. Você pode se aproveitar do código que o Slashteam escreveu usando-o no seu blog ou criando sua própria versão de Slashdot.

Por esses e outros motivos podemos concluir que **geek que não conhece o Slashdot, bom sujeito não é.**

>>Geek entrevista Rob Malda

Rob Malda, o Slashdot em pessoa

Conversamos com Rob Malda, ou Cmdr Taco, se preferir, um dos principais criadores e desenvolvedores do Slash e do Slashdot. O geek que já ralou muito em uma loja de doces e consertando PCs, hoje trabalha no grupo de programadores OSDN (Open Source Development Network) e ajuda a cuidar do Slashdot. Na adolescência, ele conheceu o Linux, se apaixonou pela linguagem Perl e, entre uma cerveja e outra, criou a sua própria linguagem de script, que permitia atualizar o conteúdo do seu site de forma dinâmica. Na entrevista, Rob fala sobre o crescimento dos blogs, das vantagens e desvantagens do SLASH e muito mais. Confira:

Geek: Se alguém pretende criar um site melhor que o Slashdot, o que ele deve ter? Ou, em outras palavras: o que você acha que a linguagem SLASH ainda não tem?

Rob Malda: Eu acho que o Slash tem erros fundamentais em sua estrutura interna, mas eles não são problemas graves. Sempre existem alternativas para melhorar os sistemas de moderação, layout das páginas, gerenciamento de conteúdo e envio de notícias. Mas não creio que nesses aspectos o Slash deixe a desejar, pois essas alternativas podem ser adicionadas facilmente.
Para fazer algo melhor, a questão mais difícil a ser respondida não é como programar algo, mas sim qual é o melhor sistema para desenvolver isso.

Geek: Alguma grande empresa já fez ofertas para comprar a tecnologia do Slash? Aliás, será que algum dia o Slash poderá ser independente do Perl? Vocês estão buscando isso?

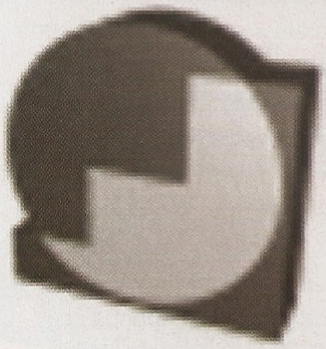
Rob Malda: Existem empresas que já usam o Slash, mas como ele é open source, elas não precisam compré-lo de nós. Tenho dúvidas de que algum dia o Slash seja independente do Perl, pois desde de sempre ele foi escrito em Perl.
Para mim, a independência da linguagem não é uma prioridade. Perl é bom, rápido e divertido. Por que não usá-lo?

Geek: Como você analisa o crescimento dos weblogs? Você acha que eles estão mudando o jeito de as pessoas lerem e produzirem notícias na Web?

Rob Malda: Acho que os weblogs continuarão a crescer. O próximo passo será a criação de meta-sites inteligentes. Eles trarão notícias de múltiplos blogs que tratam sobre os mesmos assuntos e vão reunir tudo em um site de notícias feito por milhares de pessoas para milhares de pessoas.







Geek: De 0 a 100%, quantos blogs são legais e quantos são puro lixo? O que é geek e cool ultimamente?

Rob Malda: Me diverte você falar "geek" ou "cool", pois hoje em dia os dois conceitos querem dizer a mesma coisa. Como os tempos mudaram! Acho que a maioria dos blogs é um lixo. Mas mesmo nesses blogs que são um lixo, há coisas interessantes ocasionalmente.

tutorial

>>>> Aprenda a criar seu próprio Slashdot.

Outro detalhe que faz o Slashdot tão especial é a sua filosofia aberta. Qualquer pessoa pode baixar, instalar e personalizar sua própria versão do site. Basta seguir poucos passos de configuração e pronto. Aliás, é exatamente o que vamos mostrar a seguir. Veja como é fácil:

Requisitos Básicos

Para fazer seu próprio Slashdot rodar, você precisará de cinco ferramentas essenciais: o servidor web Apache, a script language Perl e seus módulos, o banco de dados MySQL, uma distro Linux rodando na sua máquina e a versão mais recente do Slash.

Não vamos explicar como você deve instalar cada um deles. O foco deste breve tutorial será explicar alguns macetes da instalação do Slash e do mod_perl, sem esquecer de dar algumas dicas de configuração do Apache.

*Não incluímos o Slash no CD, pois seus próprios desenvolvedores recomendam o uso da versão mais atualizada. Isso evita que você esbarre com bugs e aproveite as vantagens implementadas nas novas versões.

Baixando o Slash

É possível baixar os últimos pacotes da linguagem nos sites:
http://prdownloads.sourceforge.net/slashcode/
http://sf.net/projects/slashcode/
ftp://ftp.slashcode.com//pub/slashcode/
http://cvs.slashcode.com/

Passo 1 - (Re)Instalação do Apache

Mesmo que você já tenha o servidor HTTPD do Apache instalado, o melhor a fazer é instalá-lo novamente. Isso poupa diversas dores de cabeça. Portanto faça backup dos seus arquivos de configuração mais importantes e dê um rebuild no bichinho!

As versões do Apache suportadas pelo Slash estão entre a 1.3.6 e a 1.3.20.

Para baixá-las, visite: http://httpd.apache.org/download.cgi

Passo 2 - Instalação do mod_perl

Também será necessário instalar e configurar o Perl e seus módulos, o mod_perl. A maioria das distribuições Linux já vem com o Perl instalado e configurado. No entanto, é interessante conferir se a versão do seu Perl é suportada pelo Slash. Os desenvolvedores da linguagem recomendam a 5.6.1. Para conseguir os módulos do mod_perl, baixe e descompacte algum pacote que esteja no máximo na versão 1.26 e no mínimo na 1.21. no seguinte site: http://perl.apache.org/download/index.html

Feito isso, vá até o diretório em que você descompactou o mod_perl e digite os seguintes comandos:

```
1.  perl Makefile.PL
APACHE_SRC=/
where_you_have_the_source
DO_HTTPD=1 \

2.  USE_APACI=1
PERL_MARK_WHERE=1
EVERYTHING=1 \

3.  APACHE_PREFIX=/
where_apache_will_be_installed

4.  make

5.  make test
make install
```

*Um dos módulos mais importantes do mod_perl é o CPAN. Você pode saber mais sobre ele acessando seu guia completo em: http://perl.apache.org/docs/1.0/guide/install.html

Passo 3 - Instalação do Slash

A instalação do Slash também é bem simples. Depois de fazer download e descompactar seu pacote, basta dar os comandos básicos: make e depois make install.
Se nenhum problema ocorrer, o arquivo *$SLASH_PREFIX/slash.conf* será criado e você deverá adicionar o conteúdo dele no httpd.conf do seu servidor Apache.
Mas se ocorrer algum problema no make, cheque se sua distribuição tem todos os pacotes para compilar aplicações como o fileutils e o cp.

Passo 4 - Configurando o Slash

O diretório padrão de instalação do Slash é */usr/local/slash*. Vá até ele e depois execute:

```
bin/install-slashsite -u
VIRTUAL_USER
```

O Slash fará uma série de perguntas sobre suas preferências para sua configuração. Se você digitar alguma informação errada ou precisar alterar alguma resposta incorreta, basta editar o arquivo *$SLASH_PREFIX/$SITENAME/$SITENAME.conf*. É nele que suas configurações e preferências ficarão armazenadas.

Passo 5 - Rodando o Slash

Para finalizar, vamos rodar o Slash. O primeiro passo é **PARAR** e depois **INICIAR** o Apache. Note que você não deve **REINICIAR** o servidor. Para isso, só "reestartando" as configurações novas não-reconhecidas. Com o Apache rodando, é hora de iniciar o Slash.
Ele é um daemon que controla a atualização de novas notícias, limpa informações excluídas do banco de dados e muito mais. Para ativá-lo, use o comando:

```
/etc/init.d/slash start
```

As seções mais Geeks do Slashdot

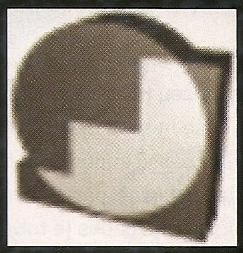
>>>>Amiga

Bons e velhos computadores



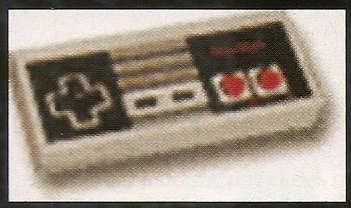
>>>>GNUstep

A interface perdida de Steve Jobs



>>>>NES Games

Porque 8 bits são suficiente



>>>>Slash Back

Por que o passado te condena



>>>>Apple Wireless

O futuro não terá fios



RSS do Slashdot
http://slashdot.org/slashdot.rdf

Melhorando a Perf

**** CUIDADO!!! O HDPARM PODE DANIFICAR SEU HD ****
**** USE COM CAUTELA. NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS PELO SEUS ATOS ****

Atualmente, os dispositivos IDE possuem taxas de transferência altas (pelo UltraDMA) e várias outras maneiras de melhorar a sua performance. Com o hdparm, é possível fazer este ajuste fino. É o que veremos neste artigo:

1. Introdução

O hdparm é um utilitário desenvolvido para configurar os parâmetros do HD (daí vem o nome HD PARaMeters). Muitas vezes, o seu HD está utilizando os ajustes mínimos e você não sabe por que a performance está tão aquém do desejado. Com um bom uso do hdparm, isso muda. Você pode configurar o seu drive para utilizar todos os recursos possíveis e imagináveis ;)

2. Observando o seu HD

A primeira coisa a fazer é observar a identificação do seu HD e as configurações atuais. Com base nesses dados serão feitas todas as alterações. É importante fazer essas verificações, pois alguns parâmetros errados podem danificar seus dados (e talvez seu HD). Olhe a identificação com o comando:

```
$ hdparm -i /dev/hda
```

Troque o /dev/hda pelo device a ser utilizado. Aqui na minha máquina o resultado foi:

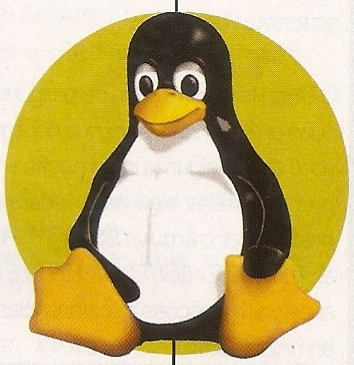
```
/dev/hda:

Model=QUANTUM FIREBALLlct20 20,
FwRev=APL.0900, SerialNo=552114732078
Config={ HardSect NotMFM HdSw>15uSec
Fixed DTR>10Mbs }
RawCHS=16383/16/63, TrkSize=32256,
SectSize=21298, ECCbytes=4
BuffType=DualPortCache, BuffSize=418kB,
MaxMultSect=8, MultSect=off
CurCHS=16383/16/63, CurSects=-66060037,
LBA=yes, LBAsects=39876480
IORDY=on/off, tPIO={min:120,w/
IORDY:120}, tDMA={min:120,rec:120}
PIO modes: pio0 pio1 pio2 pio3 pio4
DMA modes: mdma0 mdma1 mdma2 udma0
udma1 udma2 udma3 udma4 *udma5
AdvancedPM=no
Drive Supports : ATA/ATAPI-5 T13 1321D
revision 1 : ATA-1 ATA-2 ATA-3
ATA-4 ATA-5
```

Que tipo de informações podemos tirar daí? Muitas importantes...

O MaxMultSect indica qual a quantidade máxima de setores que ele pode ler de uma vez e o MultSect indica quantos estão sendo efetivamente utilizados. Mais abaixo, temos os PIO modes e DMA modes suportados pelo seu dispositivo. O que estiver ativo no momento aparece com um * na frente. Por último, o AdvancedPM mostra se ele suporta o APM
(Gerenciamento Avançado de Energia).

Outro comando para retirar informações é o:



```
$ hdparm /dev/hda
```

O resultado é semelhante a isto:

```
/dev/hda:
 multcount = 0 (on)
 I/O support = 0 (16-bit)
 unmaskirq = 0 (off)
 using_dma = 0 (off)
 keepsettings = 0 (off)
 nowerr = 0 (off)
 readonly = 0 (off)
 readahead = 8 (on)
 geometry = 2482/255/63, sectors = 39876480, start = 0
```

Rapidamente, multcount é a quantidade de setores que ele está lendo por vez. I/O support indica o modo em que ele está (os disponíveis são 16/32/32sync). O using_dma revela se o recurso do DMA está ativo ou não. Se estiver, keepsettings mantém as configurações após um soft reset (se você não sabe do que estou falando, deixe como está).

O readonly geralmente está setado para 1 apenas em CD-ROMs. Este parâmetro sinaliza se o dispositivo é somente leitura. O readahead mostra quantos setores à frente

serão lidos quando você acessar o HD.

Se você não entendeu alguns desses parâmetros, não se preocupe. Não é todo mundo que compreende mesmo. E a maior parte deles será explicada com mais detalhes logo a seguir. Alguns desses parâmetros se referem apenas à configuração física do seu HD (C/H/S, quantidade de cache, tipo de Buffer),portanto não têm como ser configurados (a não ser com o ferro de solda ;)).

2.1. Medindo a Performance

Antes de começar, que tal medir a performance atual do seu HD?

Faça isso com o comando:

```
$ hdparm -tT /dev/hda

/dev/hda:
 Timing buffer-cache reads:   128 MB in
0.91 seconds =140.66 MB/sec
 Timing buffered disk reads:  64 MB in
3.95 seconds = 16.20 MB/sec
```

Você receberá duas respostas. Uma falando sobre transferências

do buffer-cache e outra sobre transferências do disco para o buffer.

A primeira mede bem o conjunto IDE/Memória/CPU, enquanto a segunda se destaca na medição das transferências do disco propriamente dito.

O ideal é rodar esse teste duas ou três vezes em Linux single e, de preferência, sem outros processos "atrapalhando".

3. Configurando o dispositivo

Agora vem a hora divertida, configurar o HD! Lembre-se que algumas dessas configurações são perigosas e podem destruir tudo. Guie-se sempre pelas informações que você conseguiu pelo hdparm -i.



ormance do seu HD

Utilize o hdparm e note a diferença

3.1. I/O support

Ok, a não ser que você possua uma interface IDE (E)ISA, todas as outras (PCI/VLB) suportam o modo 32 bits. Se o seu computador é mais novo que um 486, com certeza sua IDE é PCI; se for um 486, depende muito da sua placa-mãe; se for MCA, eu não tenho a mínima idéia do que fazer.

* hdparm -c0 para colocar no modo 16-bits;
* hdparm -c1 para o modo de 32-bits e;
* hdparm -c3 para 32-bits com sincronização.

O modo 3 é necessário apenas para alguns chipsets. Normalmente coloque o modo 1 (o desempenho é melhor). Não achei documentação sobre o modo 2 (16-bits também). Suponho que seja 16 bits com sincronização.

3.2. MultSect ou Multcount

Este é bem simples. Coloque no máximo suportado pelo seu HD. No caso do meu, o MaxMultSect é igual a 8. Então colocarei o MultSect igualzinho. Faça isso com o comando:

```
$ hdparm -m 8 /dev/hda
```

Obviamente, no caso do seu HD, pode ser necessário trocar o /dev/hda pelo dispositivo correto e o número 8 pelo número que corresponde ao MaxMultSect do seu HD. Sem segredos :)

3.3. Ativando DMA

Outro fácil. Você ativa o DMA fazendo hdparm -d1 /dev/hda. Para isso funcionar direito, a sua interface IDE tem que estar preparada e suportar DMA.

3.4. PIO modes e DMA modes

Estes dois são setados pelo mesmo parâmetro, o -X. Este pode destruir todos os seus dados e botar fogo na sua casa. Coloque apenas os modos suportados pelo seu equipamento.

Funciona mais ou menos assim: para os modos de DMA normal (multiword DMA ou mdma), você coloca -X32 + (número do dma). Para colocar em mdma2, segundo esta sintaxe, você digita o seguinte comando:

```
$ hdparm -X34 /dev/hda
```

Para os modos de UltraDMA e PIO, o processo é semelhante. Com a diferença de que o número base para os modos PIO não é 32, e sim 8. E para os modos de UltraDMA, o número mágico é 64. Como meu HD suporta ATA100, coloquei-o em udma5, com o seguinte comando:

```
$ hdparm -X69 /dev/hda
```

Lembre-se que os modos mais altos de DMA estão disponíveis apenas para alguns chipsets. Ainda bem que o meu está entre eles ;). Os modos de ATA66 e ATA100 necessitam de um cabo especial de 80 vias. Colocar seu HD em ATA100 sem o cabo apropriado não é definitivamente uma boa idéia.

3.5. Readahead

A idéia do readahead é fácil de confundir com o multcount, mas ambos são conceitos diferentes. O multcount é limitado pelo seu hardware. É uma capacidade do seu HD de ler mais de um setor a cada requisição. Já o readahead diz para seu computador quantos setores para frente ele deve ler.

Isso faz com que, nas leituras de grandes arquivos, o acesso seja mais rápido. No entanto, torna-se mais lento para arquivos pequenos. Uma boa idéia é deixar este valor igual ao do multcount. Assim não é necessário fazer mais de um acesso para ler a quantidade requisitada de setores à frente.

Se você for acessar muitos arquivos grandes, pode ser uma boa idéia colocar um valor maior no readahead. O valor padrão é 8 setores (4kbytes geralmente) por leitura. A sintaxe do comando é:

```
$ hdparm -a n /dev/hda
```

Onde o n representa a quantidade de setores a serem lidos.



3.6. Unmasking IRQ

Não consegui achar um bom nome para a tradução desta opção, mas ela decididamente aumenta em muito a performance do sistema, principalmente se você estiver usando dispositivos seriais (como um mouse ou modem).

```
$ hdparm -u n /dev/hda
```

Onde está n, substitua por 0 (desativado) ou 1 (ativado). Esta opção também aumenta a interatividade do sistema, tornando-o menos sensível quando estamos trabalhando com muitas transferências em disco. Uma ótima idéia é combinar essa opção com o preemptive patch ou com o kernel 2.6 que já vem com o preemptive patch.

Piter PUNK

```
\_____________________________________________
|                                             |
|   |      E-Mail: piterpk@terra.com.br       (personal)   |
|  .|.           roberto.freires@gds-corp.com (professional)|
|   /V\                                       |
|  // \\     UIN:116043354
Homepage:www.piterpunk.hpg.ig.com.br |
| /[  ]\                                      !
|  ^'~'^      ---> Slackware Linux - The Best One! <---    |
| #105432                                     |
'_____________________________________________'
```

Quaisquer dúvidas, críticas ou sugestões podem ser enviadas para o endereço tradicional: piterpk@terra.com.br

4. Ajustes finais

Existem várias outras configurações a serem feitas com o auxílio do hdparm. Boa parte delas pode ser vista utilizando as páginas de manual do comando. As indicadas aqui foram apenas as mais comuns.

Todas as configurações desaparecem após você rebootar o micro (não adianta setar o keep settings, pois ele serve apenas para o soft reset). Uma boa idéia é colocá-las no arquivo /etc/rc.d/rc.local.

Se você pretende colocar o hdparm para iniciar no boot, lembre-se de pôr um "q" na frente de cada opção. Assim o seu processo de boot não fica poluído pelas várias mensagens do hdparm. Veja a diferença entre executar o comando sem o -q:

```
$ hdparm -u1 -d1 /dev/hda

/dev/hda:
 setting unmaskirq to 1 (on)
 setting using_dma to 1 (on)
 unmaskirq    =  1 (on)
 using_dma    =  1 (on)
```

E com o -q:

```
$ hdparm -qu1 -qd1 /dev/hda
```

A segunda opção fica bem mais agradável, principalmente se houver muitos HDs e várias configurações para cada um deles.

GPL is shit! 2

Ou como usar a licença GPL para (des)proteger

Continuando a nossa viagem pela legislação brasileira, veremos como alguns comportamentos dos usuários, permitidos pela licença GPL, podem ser enquadrados como infracão de direito autoral.

A popularização de qualquer coisa direcionada ao bem comum sempre gera cobiça ou inveja de quem já "fez a sua horta" no mercado. Embora o projeto GNU (sozinho) ainda não tenha decolado, sua licença, a GPL, é utilizada por praticamente qualquer pessoa que queira lançar algum software com características libertárias. Por exemplo, o software mais perigoso para os negócios da Microsoft (segundo ela mesma), o Linux, está protegido pela licença GPL.
Muitas das empresas "tubarões" do mercado de TI norte-americano já tentaram - sem êxito - contestar legalmente a validade da GPL, ou burlá-la de alguma forma. Em um caso recente, a Nusphere empacotou e vendeu uma versão do banco de dados MySQL com modificações não-livres. Os autores do programa (MySQL AB, com sede na Suécia) voaram para os Estados Unidos para garantir que o código Gemini - compilado com o MySQL, mas com fontes não incluídas no CD - também fosse lançado sob a GPL. Após uma batalha judicial, a GPL foi respeitada. Ponto para o Software Livre! A licença estava, finalmente, *road tested*.

A GPL segundo a lei brasileira

Mas no Brasil, onde de maneira ufanista dizemos que Deus nasceu, as liberdades certificadas pela GPL são uma armadilha fatal. Garantir a privacidade dos cidadãos nunca foi a prioridade dos juristas e legisladores do País, e a GPL, em seu texto original ou traduzido pela Conectiva (**lie-br.conectiva.com.br/licenca_gnu.html**), baseia-se justamente nos direitos e na privacidade dos cidadãos.
De acordo com Alexandre Ferrari, criador do movimento GPL-BR, "o Software Livre esbarra em algumas condições contrárias à lei brasileira, provocando um impasse que resulta na nulidade da licença de uso ou, até mesmo, em crime contra o criador do programa original".
Em relação ao programa original, a lei nacional já entra, logo de início, em conflito com a introdução da GPL. Nesta licença, consta que a livre distribuição é condição primordial para a proliferação do Software Livre. Mas a Lei de Direito Autoral determina que a distribuição de software sem o consentimento do autor é uma contrafação, uma reprodução ilegal de material registrado (pirataria, em outras palavras).
A Lei de Software (**www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9609.htm**) considera qualquer programa de computador como uma obra-prima, de cunho artístico. Dessa forma, ele está protegido pela Lei Federal, mais precisamente pela Lei de Direitos Autorais (**www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9610.htm**). Ambas as leis, juntas, garantem por 50 anos os direitos ao criador do software, independente de registro. A Lei de Software tem ainda uma peculiaridade: em momento algum prevê a livre distribuição, mesmo pela vontade do autor! Do contrário, ela expressamente proíbe tal prática e, se houver lucro envolvido com a distribuição, o qualifica como crime.

Eis uma parte da Lei de Software (Lei 9.609/98):

Art. 12. Violar direitos de autor de programa de computador:
Pena - Detenção de seis meses a dois anos ou multa.

§ 1° Se a violação consistir na reprodução, por qualquer meio, de programa de computador, no todo ou em parte, para fins de comércio, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente:
Pena - Reclusão de um a quatro anos e multa.

Observe o trecho em negrito. A reprodução sem autorização do autor configura crime com pena de um a quatro anos mais multa, que pode chegar a 1.500 vezes o valor do software. No caso do software livre, é possível a defesa alegar que o valor é nulo ou

seu software.

irrisório, mas a pena de prisão sempre poderá ser aplicada.
O Código Penal é outra lei que pode ser usada para enquadrar os incautos:

Art. 184 -Violar direito autoral: (Redação dada pela Lei nº 6.895, de 17.12.1980)
Pena - detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa. (Redação dada pela Lei nº 6.895, de 17.12.1980)
§ 1º- Se a violação consistir em reprodução, por qualquer meio, com intuito de lucro, de obra intelectual, no todo ou em parte, sem a autorização expressa do autor ou de quem o represente, ou consistir na reprodução de fonograma ou videofonograma, sem autorização do produtor ou de quem o represente: (Parágrafo acrescentado pela Lei nº 6.895, de 17.12.1980 e alterado pela Lei nº 8.635, de 16.3.1993)
Pena - reclusão, de 1 (um) a 4 (quatro) anos, e multa, de Cr$ 10.000,00 (dez mil cruzeiros) a Cr$ 50.000,00 (cinqüenta mil cruzeiros).

A Lei de Software já era carrasca por não permitir a distribuição do software sem o consentimento expresso (isto é, assinado e registrado) do autor. O Código Civil vai mais longe no artigo mostrado e transforma a distribuição em pirataria, caso algum valor seja cobrado. No texto da GPL, admite-se o pagamento de uma taxa ou reembolso a favor do indivíduo que se propôs a baixar o software da Internet, gravar em uma mídia (um CD, por exemplo) e mandá-la pelo correio a outro interessado. Nos Estados Unidos isso seria considerado mero reembolso de custos. Pelo Código Civil, entretanto, tal cobrança é tributável, portanto infere-se que há lucro envolvido (e, portanto, atividade comercial) e incorre-se em crime federal.
Note que esse problema ocorre somente quando há algum tipo de cobrança envolvida. A GPL permite, mas a Lei não. Usuários, programadores e empresas estão, diariamente, incorrendo nesse crime toda vez que distribuem uma mídia e cobram por ela (mesmo que sem intuito de lucro), e acreditam estar dentro da lei, pois a prática consta no texto da licença. Mas a GPL, mesmo traduzida, é um texto estrangeiro e não pode, portanto, estar acima ou ter mais poderes que o texto da Lei Brasileira.

Errata:

Ao contrário do que foi publicado no artigo anterior da Geek 35, o Darwin não é o kernel do sistema GNU. O Darwin é o kernel do Mac OS X, já foi do NeXT e é licenciado pela Apple.

Conseqüências nefastas

Só as duas leis mostradas já seriam suficientes para invalidar o texto da GPL no Brasil. Com a nulidade da GPL, todos os programas ficam sem uma licença formal e passam a ser "protegidos" única e exclusivamente pela Lei de Software. A Lei em questão ainda protege, de fato, o autor, que mesmo sem registro fica caracterizado como dono da "obra-de-arte" que criou. Mas os usuários perdem totalmente o direito a todas as liberdades descritas na GPL e podem, realmente, ser processados.
Para mudar esse quadro, o Software Livre precisa de uma previsão legal urgente. Em linguagem leiga, previsão legal é, simplesmente, existir alguma lei que trate das particularidades do software livre e o proteja como tal, respeitando a licença que porventura esteja atrelada a ele.
No próximo e final artigo, veremos o outro grande problema do Software Livre perante a lei brasileira: a modificação, alteração e adaptação de um programa. Veremos, também, os esforços para a determinação de um texto final sobre uma "GPL Brasileira", que não terá esse nome nem será subordinada à Free Software Foundation, mas terá validade sob as leis nacionais.
Até lá, então.

KT600 vs. nForce 2 Ultra 400

Qual é o melhor chipset para plataforma AMD?

Por Fernando Wiek
frafael@digerati.com.br

Depois de anos de supremacia no campo de chipsets para o Atlhon da AMD, a Via, com a chegada do nForce 2, da NVIDIA, perde a liderança em poucos meses. Não é fácil para uma empresa que há pouco reinava absoluta ser, de repente, a segunda colocada em chipsets para máquinas high end baseadas em processadores da AMD.

Mesmo sabendo que o ciclo dos Atlhon XP está chegando ao seu fim, uma vez que o Athlon 64 já está na boca do forno para substituí-lo, a Via lançou mais um membro da sua consagrada família de chipsets Apollo KT, o KT600. Ele veio inicialmente para brigar com o nForce 2 Ultra 400, que hoje é o chipset que apresenta o melhor desempenho no mercado para plataformas AMD, mas você verá que a Via está pensando em outro caminho para esse chipset.

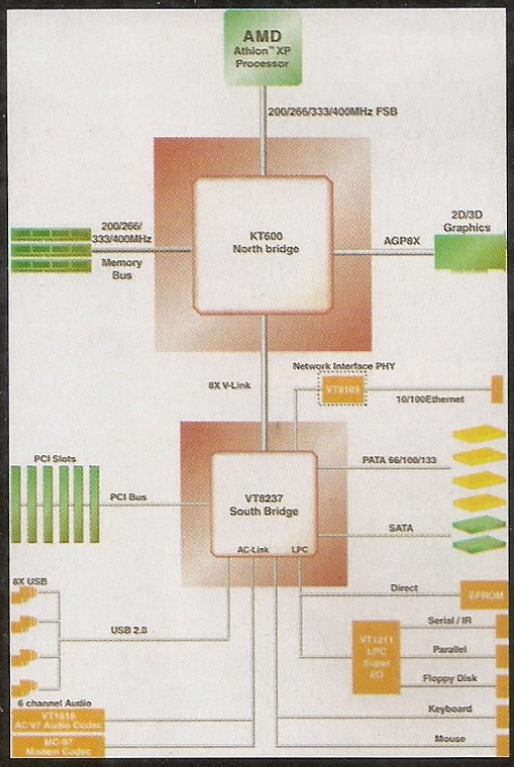


KT600: um bom chipset ou uma medida desesperada da Via?

O northbridge KT600 talvez seja o último dessa família para o Athlon XP, pois todas as fabricantes estão se voltando para a nova geração de processadores. Por isso a Via caprichou neste KT600, que agrega muitas qualidades tanto no KT600, o nortbridge, quanto no VT8237, southbridge que tem profundas modificações.

Com suporte oficial para memórias DDR 400 e FSB de 400 MHz, o KT600 mostra que é compatível com as mais novas tecnologias empregadas no Athlon XP, e que essas tecnologias são suportadas oficialmente - ou seja, a Via garante o seu desempenho compatível com sua nomenclatura, e sua estabilidade, funcionando nas especificações máximas.

Mesmo que o sistema dual channel esteja em moda (ligamento de dois buses de memórias de 64 bits, formando um bus de 128 bits, gerando assim um maior bandwidth de memória), tendo sido inserido primeiramente pela NVIDIA e posteriormente adotado pela Intel e SIS, a Via decidiu não incluí-lo em seu chipset. Para tentar sanar essa deficiência, a Via criou o controlador de memória



FastStream64 (que já estava presente no KT400A), para que o bus de 64 bits seja otimizado ao máximo, conseguindo assim resultados acima da média das memórias single channel.

O southbridge VT823, usado em conjunto com KT600, apresenta muitas qualidades interessantes, sendo que uma delas é o controlador Serial ATA dual channel. O que isso quer dizer? Quer dizer que ele suporta os HDs SATA, que podem transferir até 150 MB por segundo e possibilitam que sejam ligados dois HDs Serial ATA em uma mesma porta Serial ATA - como se faz com HDs IDE, por exemplo -, mas sem perda de performance. Também dá suporte a RAID 0, RAID 1 e RAID 0+1 para os HDs, tanto os SATA quanto os IDE. Como o controlador Serial ATA é agregado ao chipset, a transferência de dados é otimizada, pois não é necessário um chip dedicado para interligar o HD SATA ao chipset; a troca de informações é feita diretamente, sem intermediários, o que torna o sistema mais ágil, provendo melhor desempenho. O mesmo vale para o controlador do RAID.

Especificações do KT600

Processador suportado: AMD Athlon XP até o modelo Barton
Front Side Bus (FSB): 266/333/400 MHz
Bus da memória: 266/333/400 MHz
Suporte AGP: AGP4X/8X
Memória suportada: DDR266/333/400
Máximo de memória suportada: 4.0 GB
South Bridge: VT8237
Link entre o North e o South Bridge: 8X V-Link (1066 MB/s)
Áudio integrado: VIA Vinyl Six-TRAC six-channel AC'97 audio
Modem integrado: MC'97
Rede integrada: VIA MAC 10/100 Ethernet
Slots PCI: 6 slots
IDE e SATA: Dual Channel Serial ATA e Dual Channel Parallel ATA (até 4 HDs)
RAID: RAID 0, RAID 1 e RAID 0+1, suportando HDs SATA e ATA-133
USB: 8 portas

>>>>Vantagens do KT600 sobre o KT400A

A principal vantagem do KT600 para o KT400A, além do suporte oficial a memórias e buses que funcionam a 400 MHz, é a sua capacidade de overclock. O KT400A era um chipset ruim para o overclock, tomando como base o padrão atual, e o KT600 veio para sanar esse problema. Se bem que a Via deixou um pouco a desejar nesse aspecto, mesmo que esteja melhorando um pouco, pois quase nenhuma placa-mãe baseada no KT600 tem uma função para fixar o FSB do AGP e do PCI, uma vez que esses dois buses são os maiores causadores da instabilidade de um overclock. Aumentando o FSB do sistema, você automaticamente aumentará o dos buses AGP e PCI - que não são preparados para funcionar em uma velocidade acima da especificada, principalmente o PCI. Fixando os buses desses dois slots na velocidade-padrão(AGP=66 MHz, PCI=33 MHz), a chance de se fazer um overclock maior e mais estável é grande.

O nForce 2 da NVIDIA é muito solicitado por overclockers porque, além de sua capacidade de OC ser uma das maiores ultimamente, ele tem essa opção de fixar os buses do AGP e PCI. Quem sabe, em alguma atualização de BIOS de fabricantes como Abit, Asus, Epox, MSI, etc., essa opção seja criada. Aí sim poderemos saber qual é a verdadeira capacidade de overclock do KT600, já que na atual situação o nForce2 Ultra 400 ainda ganha disparado.

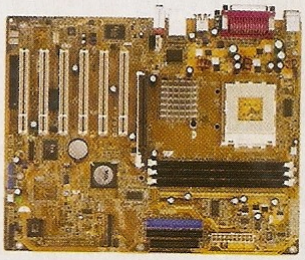
Outra diferença entre o KT600 e o KT400A é o southbridge que eles usam. O KT400A usa o VT8235CE, que não dá suporte nativo ao Serial ATA nem a RAID - isso sim, grandes pontos a favor do novo chipset da Via. A interligação do northbridge com o southbridge é mais rápida também, feita a uma velocidade de 1066 MB/s, contra os 533 MB/s do KT400A.

Resumindo: o KT600 não é muito diferente do KT400A não, mas suas adições e aperfeiçoamentos valem o upgrade.

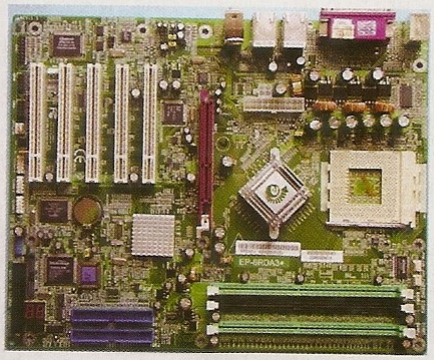
Teste de desempenho

Placas-mãe testadas com chipset KT600:
MSI KT6 Delta
Asus A7V600





Placa-mãe testada com chipset nForce2 Ultra 400:
EPoX EP-8RDA3+



Restante dos componentes usados em todas as placas e testes:
Athlon XP 3000+ (Barton)
2 memórias Corsair PC3200 TwinX LL com 256 MB (testadas em dual channel na nForce2) e 1 Corsair PC3200 TwinX LL de 512 MB (testada nas placas com o KT600)
HD Western Digital 80 GB Special Edition ATA100 7200 RPM
VGA Radeon 9800 PRO 128MB Sapphire
Fonte PurePower Thermaltake 380 Watts

Drivers utilizados

KT600: instalação limpa do Windows XP Professional com SP1a
DirectX 9.0b
VIA Hyperion 4.48v 4-in-1 drivers
nForce2: instalação limpa do Windows XP Professional com SP1a
DirectX 9.0b
NVIDIA nForce Drivers 2.45
VGA: ATI Catalyst 3.6

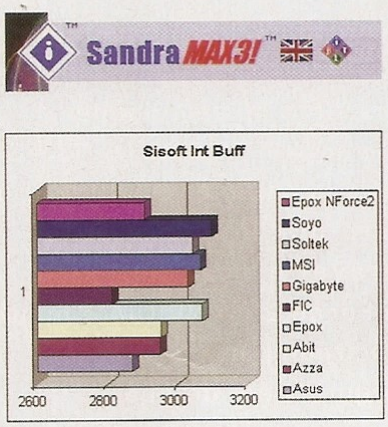
Programas usados no teste

SiSoft Sandra Max3 Standard Edition
PCMark 2002
3D Mark 2001 SE
3D Mark 2003 Build 330
Unreal Tournament 2003 com patch 2225

As memórias, tanto nas placas com o KT600 quanto nas placas com o nForce2 Ultra 400, foram setadas com os seguintes timings:

TRAS: 6
TRCD: 2
TRP : 2
CAS Latency: 2.0

SiSoft Sandra Max3 Standard Edition

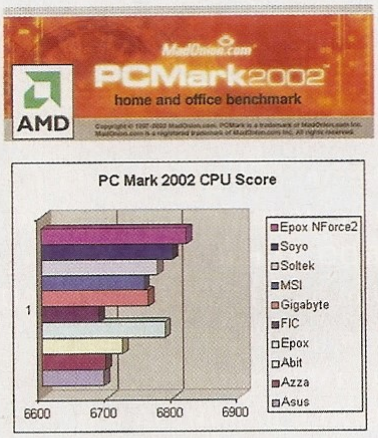


Teste: Integer Buffering
MSI KT6 Delta = 3089 pts
Asus A7V600 = 3055 pts
EPoX EP-8RDA3+= 3061 pts

Teste: Floating Buffering
MSI KT6 Delta = 2910 pts
Asus A7V600 = 2891 pts
EPoX EP-8RDA3+ = 2897 pts

Vemos que, quanto ao desempenho de processamento, o KT600 mostra que compete em pé de igualdade com o nForce 2 Ultra 400. Tanto que a placa da MSI consegue um desempenho melhor que a da Epox equipada com o nForce2. A da Asus, mesmo que ficando perto, permaneceu atrás da placa da Epox nos dois testes.

PCMark 2002

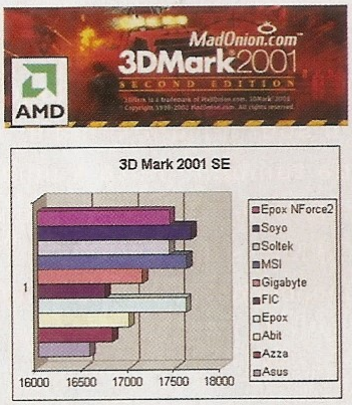


Teste: CPU
MSI KT6 Delta = 6801 pts
Asus A7V600 = 6695 pts
EPoX EP-8RDA3+ = 6949 pts

Teste: memória
MSI KT6 Delta = 5863 pts
Asus A7V600 = 5557 pts
EPoX EP-8RDA3+ = 6248 pts

No PCMark, o nForce2 foi imbatível tanto no teste do CPU quanto no teste de memória. No teste de memória, graças ao dual channel, sua distância em relação às outras placas foi bem grande.

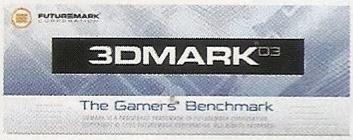
3DMark2001 SE

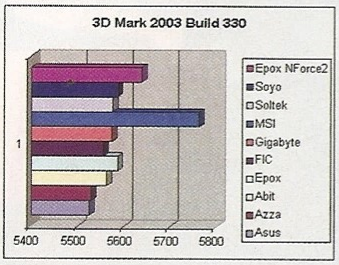


Teste: Default
MSI KT6 Delta = 17.595 pts
Asus A7V600 = 16.497 pts
EPoX EP-8RDA3+ = 17.413 pts

No 3DMark2001, para nossa surpresa, a MSI KT6 se deu melhor que a Epox nForce2, conseguindo uma pequena vantagem sobre ela. A Asus A7V600 continua com o pior desempenho entre as três, com mais de mil pontos de diferença em relação à MSI KT6.

3DMark2003 Build 330



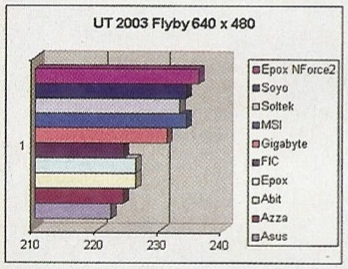


Teste: Default
MSI KT6 Delta = 5.710 pts
Asus A7V600 = 5.523 pts
EPoX EP-8RDA3+ = 5.606 pts

Novamente ficamos surpresos ao ver a placa da MSI na frente da Epox e o seu tão falado nForce2 - se bem que a placa da Asus continua atrás, o que nos leva a crer que a KT6 da MSI tem uma excelente performance, acima da média.

Unreal Tournament 2003





Teste: Flyby 1024x768
MSI KT6 Delta = 218.21 fps
Asus A7V600 = 216.63 fps
EPoX EP-8RDA3+ = 235.43 fps

Teste: Botmatch 1024x768
MSI KT6 Delta = 79 fps
Asus A7V600 = 69 fps
EPoX EP-8RDA3+ = 74 fps

No teste de um jogo real e recente, como é o caso do Unreal 2003, vemos que o nForce2 Ultra 400 se saiu melhor no primeiro teste, o Flyby. No teste Botmatch, um benchmark mais pesado, a MSI KT6 foi melhor do que a placa da Epox EP-8RDA3+. É meio estranho o resultado desse benchmark, mas ele foi realizado várias vezes e o resultado permaneceu o mesmo.

Conclusões

Nos testes feitos observamos uma coisa: o KT600 não veio pra brigar diretamente com o nForce2 Ultra 400 da NVIDIA, mas sim para oferecer um desempenho compatível com os padrões atuais, não o melhor, ainda oferecendo muitos adicionais que o seu concorrente não tem, como SATA e RAID. Somando o preço mais baixo do KT600, ele se torna uma excelente compra em termos de custo-benefício. Ficou claro também que os drivers Via 4in1 são muito competentes, fazendo com que em testes de desempenho 3D as mobos equipadas com chipsets KT600 oferecessem um resultado compatível e, às vezes, melhores, como é o caso do 3DMark 2003, mesmo que esse programa não tenha tanto respaldo hoje em dia.

O KT600 tem potencial para se popularizar nesse pouco tempo de vida que resta aos processadores da família Athlon XP. Com sua gama enorme de dispositivos on board de qualidade, como som 5.1, USB 2.0, rede 10/100, SATA, RAID, AGP 8x, compatibilidade oficial com memórias PC3200 (400 MHz) e FSB de 400



MHz, as placas equipadas com esse chipset têm um grande mercado no qual competir, principalmente naquele em que a SIS predomina, que é o de chipset de baixo custo. Em vez de levar uma mobo com um chipset da SIS - que hoje em dia é muito bom - pra casa, o usuário, pagando um pouco mais, leva um KT600, que, mesmo com o todo o esforço da SIS em melhorar os seus chipsets, não tem concorrente pra ele
Empresas como MSI, ASUS, Abit, Epox, Iwill, Shutle, IDF, Gigabyte, FIC, Soltek, entre outras já trabalham com o KT600. É só uma questão de tempo para elas começarem a povoar o mercado nacional, aumentando as opções de compra e baixando o preço das mobos atuais.



eBook de bolso

A solução para a leitura na era da Internet pode estar em devices simples voltados exclusivamente para eBooks

Marcelo Barbão
mbarbao@digerati.com.br

Desde que o computador começou a fazer parte importante da vida das pessoas, o processo da leitura vem sofrendo modificações essenciais. O papel está sendo substituído, gradualmente, pela tela. Quem é hard user está desaprendendo a escrever com lápis e caneta, substituindo tudo pelo teclado. Da mesma forma, a quantidade absurda de livros que estão sendo trocados (de forma legal ou de forma alternativa), via lista de e-mails ou IRC, é impressionante – infelizmente, são encontrados poucos livros em português, mas isso é mais um problema cultural brasileiro do que outra coisa. Muita gente ainda não consegue ler textos longos na tela do computador, o que é um problema de costume que poderá ser resolvido com melhores monitores. Entretanto, uma questão o computador não poderá resolver: a mobilidade. Quem gosta de ler, gosta de levar seu livro no bolso para poder passar o tempo no metrô ou ônibus, enquanto espera na fila do banco e até sentado na privada – praticidade que não pode ser resolvida nem por um notebook.

Várias tentativas de emular um livro foram falhas, ou por problemas técnicos ou por ganância das empresas. Assim, até o momento, a melhor alternativa para a leitura de eBooks ainda são os PDAs, como o Palm e o Pocket PC. Como não poderia deixar de ser, nesses casos as reclamações eram que a tela era muito pequena. E é na China que poderemos encontrar uma solução barata, prática e interessante para os viciados em eBooks: o eBook Reader. Do tamanho de um livro (18cm X 14 cm) e pesando apenas 330 gramas (com as duas pilhas), o eBook Reader tem uma memória nativa de 8 MB, mas os cartões de memória podem ser usados para guardar milhares de livros, podendo atingir até 128 MB (o que significa andar com uma biblioteca inteira no bolso).

O mais importante é que com o eBook Reader você pode fazer seus próprios textos com o software eBook Maker, que acompanha o primeiro, a partir de diversos formatos, como DOC, TXT, RTF, ASCII e HTML. Além do cartão, a transferência de eBooks pode ser feita através do cabo de conexão com o computador; assim, dá para guardar uma biblioteca digital no seu PC e carregar o eBook Reader com os títulos que estiver lendo.

Os novos protótipos que estão chegando ao Brasil são melhores porque têm a tela branca com caracteres negros, o que emula de forma melhor um livro. Ao mesmo tempo, ele trabalha bem com os novos conceitos de literatura digital porque permite a utilização de links e fotos, embora não trabalhe ainda com animações e filmes.

Para quem quer conhecer mais: www.ebookcult.com.br/ebookreader
O eBook Reader poderá ser visto de perto na Feira de Livros Infantil, Juvenil & Quadrinhos de São Paulo em novembro de 2003.

Seu PC está uma porcaria?
O microondas esquenta menos que o seu computador?
Sua CPU abre o bico rodando Paciência?

CHEGA DE SOFRER!

A MOD-X e a AMD vão livrar você desse reino de lentidão

Promoção

"Meu PC é um lixo!"



Conte-nos por que sua máquina é horrenda. As melhores respostas vão ganhar processadores AMD Athlon™ XP, verdadeiras Ferraris de silício. É muito fácil participar. Mande sua resposta, acompanhada de seu endereço e telefone para modx@digerati.com.br.



Veja o que você pode ganhar:
1º lugar – 1 AMD Athlon™ XP 3200 +
2º lugar – 1 AMD Athlon™ XP 3000 +
3º lugar – 1 AMD Athlon™ XP 2800 +

MOD-X

AMD Athlon™ XP

Os processadores AMD Athlon™ XP trazem máximo desempenho para seus jogos

Princípios Im Com

O novo

Antonio Marcelo Ferreira da Fonseca
Projeto Honeypot BR
Rio de Janeiro (RJ) - Brasil
amarcelo@plebe.com.br
http://www.plebe.com.br

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar os princípios básicos dos sistemas imunológicos artificiais, como ferramentas de segurança de sistemas de informação. O embasamento deste trabalho inicialmente é teórico, mas o objetivo final é que possamos traçar uma linha de atuação para o desenvolvimento de um futuro sistema deste tipo.
Palavras-chaves: Segurança de Sistemas, Imunologia Computacional, robôs baseados em software.

Introdução

A ficção científica foi sempre um grande meio de especulação do futuro. Muitas invenções que já foram consideradas fantásticas hoje se encontram em nossas casas, em nosso ambiente de trabalho, enfim, no dia-a-dia. Os computadores, a Internet e a comunicação mundial são hoje realidade, mas já foram apresentados como elementos fantásticos em inúmeros livros de diversos autores.

Os computadores são, sobretudo, um objeto para se criar mitos e especulações, desde o início do século XX; a figura quase mitológica dos robôs fascinou diversas gerações e tornou certos escritores imortais, como Isaac Asimov. Em seus livros, a figura do robô é um exemplo de um sistema software/hardware integradissímo, com a capacidade de discernir e executar operações que nos dias de hoje ainda são um problema para as cadeiras de inteligência artificial dos meios acadêmicos.

O cérebro positrônico, com centenas de milhares de ranhuras capazes de matematicamente descrever várias ações e processos, fascina a todos, e famosas três leis da robótica de Asimov são, para muitos, o pilar de uma ciência que ainda mal engatinha. O autor, em seu livro *The Complete Robot* [Asimov, 1982], brinda-nos com uma seleção de seus melhores contos sobre robôs, desde gigantescos cérebros positrônicos, capazes de dirigir o destino do mundo, até robôs que se tornam humanos, como Andrew, no famoso conto "O Homem Bicentenário".

As três leis da robótica de Asimov dizem o seguinte:

1. Um robô não deve fazer mal a um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra qualquer mal;
2. Um robô deve obedecer a qualquer ordem dada por um ser humano, desde que essa ordem não interfira na execução da primeira lei;
3. *Um robô deve proteger a sua existência desde que essa proteção não interfira na primeira e segunda leis.*

O interessante é que esta idéia de existir um sistema autônomo capaz de traduzir o comportamento em equações matemáticas é o

de
nunologia
putacional

paradigma dos sistemas de segurança

grande sonho dos pesquisadores. Asimov, contudo, era químico e baseou seus robôs em uma tecnologia de computação analógica com potenciais variantes - muitos autores [Burgess, 1998] apontam uma forte analogia com a lógica de fuzzy. Asimov apresenta-nos ainda a sua famosa psicohistória em seus livros da série Fundação. Nela, uma ciência de análise matemática comportamental de sistemas biológicos/sociais é criada, podendo assim prever matematicamente e com uma fortíssima base estatística o futuro de todo uma sociedade, com suas convulsões sociais e políticas.

Partindo desse pressuposto e de outros estudos sérios a respeito, a imunologia computacional está começando a se tornar uma idéia que utiliza um semelhante biológico para evitar problemas. O nosso artigo irá tentar, de uma maneira muito modesta, apresentar a visão de um sistema desse tipo.

Os sistemas operacionais atuais e o sistema imunológico humano

Os sistemas operacionais atuais são sistemas dependentes ao extremo da intervenção humana. Ou seja, para qualquer anomalia, atualização ou mudança, tem de existir a figura do administrador, para que ele possa reparar e atualizá-los. A figura da imunologia, ou adaptação, é quase inexistente nativamente nos mesmos, mas as construções atuais permitem que os mesmos tenham um alto grau de flexibilidade para interagir com as novas tecnologias. Uma outra visão é aquela utilizada com ferramentas como o Tivolli, da IBM, que é um enorme sistema de logísitica, capaz de manter e configurar elementos em uma rede, de maneira direta e, em alguns casos, semi-autônoma. A bidirecionalidade da comunicação é um outro fator de sucesso desse software, já que é possível que os elementos dessa rede possam trocar informações com o software-gerente, desenvolvendo assim métodos de feedback seguros.

No entanto, esses sistemas não são o ideal para a implementação de nosso estudo. Teremos de fazer uma analogia séria ao sistema imunológico humano, para que possamos alcançar o patamar da proposta que queremos.

O corpo humano é uma das máquinas mais perfeitas concebidas até hoje - digo máquina, já que seu funcionamento pode ser simulado e traduzido de maneira funcional. O organismo é composto por camadas de proteção, como níveis de segurança de um grande sistema; a diferença é que estes níveis têm como meta proteger o organismo contra substâncias tóxicas e elementos **patogênicos**.

Um elemento **patogênico** pode ser traduzido como um vírus, uma bactéria ou um parasita que tenta atacar constantemente o organismo. Existem vários elementos patogênicos que causam doenças, como a AIDS, pneumonia, malária, dengue, etc. Um sistema imunológico tem como premissa básica duas funções:

a) Identificação e detecção do(s) elemento(s) patogênico(s);

b) Eliminação do(s) elemento(s) patogênico(s).

Um aspecto básico da identificação/detecção é distinguir o que chamamos de "self"(elemento do próprio corpo humano) do "non-self" (elemento não nativo do corpo, como toxinas e elementos patogênicos). Um outro ponto importante a se considerar é a existência de microrganismos inofensivos ou non-self inofensivos. Este trabalho de triagem do sistema imunológico e a eliminação de elementos patogênicos podem ser feito das mais diferentes maneiras.

O sistema imunológico é composto por uma arquitetura multicamada de defesa, em que o primeiro nível seria a própria pele humana. Uma segunda barreira seria a fisiológica, que, em determinadas condições de temperatura e níveis de pH corporal, impedem a existência de organismos estranhos ao corpo. Uma fez que os elementos patogênicos entram no corpo, serão acionados dois sistemas de defesa: o sistema inato ou nativo e o sistema imunológico adaptativo. Esses dois sistemas são compostos por células e moléculas que se interagem de uma maneira complexa para detectar e eliminar os elementos patogênicos.

Tanto a detecção quanto a eliminação dependem de uma camada química que está na superfície de células imunológicas, na forma de receptores que podem interagir com os elementos patogênicos e com outras células do sistema imunológico, a fim de sinalizar para que o mesmo possa iniciar o processo de resposta imunológica.

O sistema em si é dividido em duas classes:

a) Inato - É o sistema imunológico que adquirimos ao nascermos, ou seja, uma carga genética é herdada de nossos pais e a guardamos pelo restante da vida. Este sistema é a nossa primeira linha de defesa; ele é composto por um sistema de resposta química chamado complementar e pelos sistemas endocíticos e fagocíticos. Este último possui células que agem como verdadeiros detectores e



Ao mesmo tempo em que aparecem células de memória da linhagem B, algumas células da linhagem T também adquirem o que chamamos de memória imunológica, que pode de maneira mais rápida e intensa desencadear uma resposta celular conhecida como citotóxica.

Princípios organizacionais dos sistemas imunológicos

Depois de descrevermos de maneira básica o sistema imunológico, podemos extrair alguns princípios considerados básicos e possíveis de serem utilizados em um sistema de segurança. São eles:

a) Distribuição de agentes de defesa - Uma arquitetura baseada nos linfócitos, em que é possível determinar a origem da infecção (ataque) e precisar se o elemento é do tipo self ou non-self.

b) Mutlicamadas - Um sistema de defesa baseado em multicamadas, além de ser um sistema completo no que diz respeito à segurança. Camadas distintas com mecanismos diversos de segurança podem aumentar e prover uma segurança mais efetiva.

c) Disponibilidade - Um sistema que não depende de um único componente para sua segurança é mais seguro e menos tolerante a falhas.

d) Autonomia - Um sistema deste tipo deverá ter uma autonomia e não necessitar da intervenção de nenhum administrador; em determinado momento, ele mesmo terá de tomar decisões para gerenciar os problemas de segurança.

e) Adaptação - Um sistema deverá ter a capacidade de adaptar-se e detectar novos tipos de agentes patogênicos, guardando-os numa memória (ver início do artigo), que servirá como base de aprendizado nos ataques.

f) Abrangência dinâmica de imunidade - Um sistema deste tipo

eliminadores de substâncias estranhas e elementos patogênicos: as células macrófagas.

b) Adaptativo - Este sistema é responsável pela adaptação dos linfócitos. A resposta imunológica é um dos mais importantes mecanismos adaptativos, pois permite a sobrevivência em ambientes possivelmente perigosos. A batalha contra um elemento patogênico processa-se basicamente em duas frentes: a imunidade humoral, mediada por anticorpos, e a imunidade celular, mediada por células.

Em função de uma inflamação, há um aumento da drenagem de líquido e de materiais pelos vasos linfáticos e esses materiais chegam aos gânglios linfáticos da região, onde existem muitas células macrófagas.

Entre as células que normalmente são encontradas nos gânglios linfáticos, destacam-se os linfócitos e as células portadoras de antígenos, que reconhecem substâncias estranhas ao corpo (macrófagos). Estas estimulam os linfócitos T4 ou auxiliadores a produzirem inúmeras substâncias capazes de estimular outros linfócitos T e outras importantes células de defesa. Essas substâncias são conhecidas como interleucinas e os interferons.

Algumas interleucinas estimulam os linfócitos B, que se transformam em plasmócitos, células produtoras de anticorpos (conhecidas como imunoglobulinas), proteínas existentes no plasma sangüíneo. O tipo de resposta depende dos anticorpos e é chamada imunidade humoral.

São muitos anticorpos contra os elementos patogênicos extracelulares (como a maioria das bactérias). Os vírus oferecem um grau maior de dificuldade para serem destruídos, tornando a ação dos anticorpos menos eficaz. Nesses casos, as células defensoras, os linfócitos T8 e linfócitos NK (Natural Killer) atacam e destroem as células que estão sendo infectadas ou atacam os vírus no momento em que deixam as infectadas.



deve ter a capacidade dinâmica de mudar sua estrutura para detectar (baseado em sua memória) os agentes patogênicos, sem a necessidade de manter uma quantidade enorme desses detectores. O sistema deveria ser capaz de se multiplicar e, assim, inibir o ataque.

g) Identificadores de comportamento - No sistema imunológico, a identidade de um elemento corporal é feita pela apresentação de fragmentos de proteína e peptídeos. As proteínas conhecem o código de execução do corpo [Hofmeyr, Forrest e Somayaji, 1997] e os peptídeos servem como indicadores de comportamento.

f) Detecção de anomalias - O sistema deverá ter a capacidade de detectar elementos patogênicos e classificá-los ou como elementos nocivos ou não (non-self).

g) Detecção de imperfeições - O sistema deverá ter a capacidade de alocar recursos para detecção de uma variedade ampla de elementos patogênicos. Hofmeyr [Hofmeyr, Forrest e Somayaji, 1997], no entanto, diz que esta propriedade pode ser menos eficiente para detecção de um elemento simples.

h) Sistemas expansíveis - O sistema imunológico humano é capaz de multiplicar detectores de elementos patogênicos proporcionalmente ao número presente dos mesmos, até ultrapassando-os para a sua neutralização. Um sistema deste tipo em um computador deverá ter a capacidade de ter um comportamento similar contra os tradicionais ataques, como exploits, scripts, worms e vírus que hoje trafegam livremente pela Web.

Alguns pontos importantes

Inicialmente poderíamos tratar nosso sistema operacional como um corpo infectado. Normalmente os linfócitos são mobilizados para combater o agente invasor. As células de um corpo têm um

mecanismo de morte programada, conhecido como apoptose. Neste caso a célula fica intacta, mas deixa, digamos assim, de funcionar. Isso é muito similar ao SIGCHLD. Poderíamos criar outra analogia com uma célula atacada por um elemento infeccioso e que morre explodindo sua carapaça celular, soltando seu conteúdo (proteínas, etc.): um Segmentation Fault, causado por um tipo qualquer de overflow, e seu Signal correspondente, o SIGSEGV. Esse processo é conhecido como necrose.

A idéia é trabalhar inicialmente com um modelo que trate os processos do sistema, identificando um do tipo self de um non-self. Normalmente, quando um processo morre de maneira anômala, podemos citar três possibilidades:

a) Problemas no hardware;
b) Problemas na codificação do software, ou seja, erros de programação;
c) Um ataque.

O self de um sistema pode ser exemplificado como o seu funcionamento correto em system calls, execução/interrupção de programas e comportamento funcional diário. Os elementos non-self podem ser ataques como: exploits, buffer/stack, heap/integer overflows, worms, vírus, etc.

Tentar limitar o espaço viável, ou melhor, normatizar o self de um sistema pode ser no início uma tarefa puramente de levantamento de dados. Vamos analisar um daemon como o Apache, que pode gerar um SIGCHLD ao término de uma requisição. Isto poderia ser o que chamamos de tolerância do self, ou saber quais as system calls chamadas pro aquele aplicativo e seu comportamento.

Um non-self clássico seria um rootkit do tipo suckit, em que o mesmo teria uma tabela de sytem calls própria e que corromposse as system calls de um sistema. Um exemplo disto um processo não apareceria na lista de processos no sistema, ou então com uma entrada criada no /proc.

Bibliografia

Anatomia e Fisiologia Humanas. Prof°. Ana Luisa Miranda Vilela. *http://www.afh.bio.br*

Architecture for an Artificial Immune System. S. A. Hofmeyr and S. Forrest. *Evolutionary Computation Journal* 7(1): 45-68. 2000.

An Interpretative Introduction to the Immune System. In *Design principles for the immune system and other distributed autonomous systems*. I. Cohen and L. Segel, editors. Oxford University Press, Oxford, 2000.

PhD Dissertation: An Immunological Model of Distributed Detection and its Application to Computer Security. S. A. Hofmeyr. University of New Mexico, 1999.

Immunity by Design: An Artificial Immune System. In Proceedings of 1999 GECCO Conference. S. A. Hofmeyr and S. Forrest.

Computer Immunology. In The Twelfth Systems Administration Conference (Lisa, 1998). Mark Burgess.

Intrusion Detection using Sequences of System Calls. In *Journal of Computer Security* Vol. 6, 1998. pg 151-180. S. A. Hofmeyr, A. Somayaji and S. Forrest.

Principles of a Computer Immune System. In New Security Paradigms Workshop. pp75-82. ACM. 1998. A. Somayaji, S. Hofmeyr and S. Forrest.

Intrusion Detection via System Call Traces. IEEE Software, Vol. 14, No. 5, September - October 1997. A. P. Kosoresow and S. A. Hofmeyr.

Computer immunology. In *Communications of the ACM*, Vol. 40, No. 10, pp. 88-96, 1997.
S. Forrest, S. Hofmeyr and A. Somayaji.

A sense of self for Unix processes. In Proceedings of 1996 IEEE Symposium on Computer Security and Privacy (1996). S. Forrest, S. A. Hofmeyr, A. Somayaji and T. A. Longstaff.

Fazer com que o agente imunológico do sistema detecte e neutralize esse tipo de problema é que torna interessante a visão dos sistemas imunológicos computacionais. Alguns trabalhos já publicados, como o de Forrest e Hoffmeyr (A sense of self for Unix processes, 1996), tratam justamente do comportamento de processos típicos, como, por exemplo, o Sendmail e as suas system calls. Os autores sugerem a criação de um banco de dados comportamental do aplicativo para assim explorar o comportamento de sycalls, como open, read, mmap, etc.

O estudo de rootkits é interessante para a determinação de elementos do tipo non-self em um sistema operacional, e assim rascunhar possíveis sistemas imunológicos. De certa maneira, alguns kernel security modules, como o Grsecurity (*www.grsecurity.net*), funcionam como um sistema de rastreamento de system calls, capaz de alertar em caso de uma anomalia.

Num sistema ideal, teríamos o desenho de um sistema que tivesse uma base de dados já com esse tipo de comportamento de system calls de aplicativos que desenhasse o self do sistema. A detecção e a neutralização de elemento patogênico seriam imediatas, assim como a memorização.

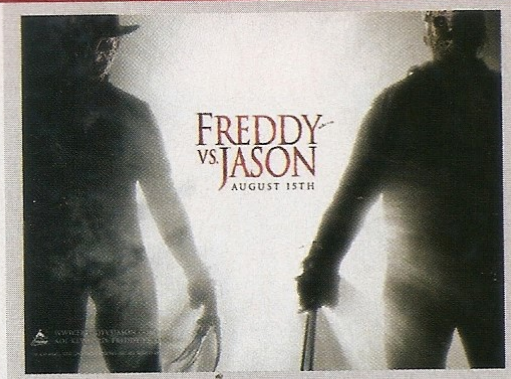
Conclusões

Este estudo modesto é apenas um pequeno início de uma linha de pesquisa muito maior que são os sistemas imunológicos computacionais. Um ponto que não exploramos por falta de espaço é o polimorfismo do shell code - sem contar um estudo mais aprofundado dos mecanismos de vírus . Esses tipos de elementos patogênicos correspondem a outros tipos de infecção que podem ser utilizados para um estudo mais minucioso.

Esperamos que, futuramente, possamos mostrar algo mais palpável e prático para nossos leitores e que o objetivo inicial proposto neste artigo possa ter sido alcançado.

Antonio Marcelo Ferreira da Fonseca - Mantenedor do Projeto HoneypotBR e especialista em segurança, principalmente em confecção de firewalls Linux. Instrutor de informática com ampla experiência de mercado, também é autor do livro Intranet em Ambiente Linux, publicado pela Brasport. Certificado pela em LPI, já trabalhou em diversos órgãos do governo em projetos de segurança e software livre. Contribui com artigos para diversas publicações, entre elas as revistas Hacker e Geek, e pode ser contactado pelo e-mail amarcelo@plebe.com.br e no site *http://www.plebe.com.br*

por João Marinho



CLÁSSICO DO TERROR

Freddy vs. Jason derrapa nos detalhes, mas agrada aos fãs

É quase impossível que alguém não conheça os dois maiores vilões do terror dos anos 80: Freddy Krueger e Jason Vorhees. Portanto, não é de se estranhar a expectativa que causou o lançamento do filme *Freddy vs. Jason*, projeto que já contava dez anos de existência.

Os dois personagens estavam desgastados. Jason, com maior número de filmes e mortes, ainda teve uma ousada tentativa de "requalificação" em *Jason X*, que o levou ao espaço, mas não chegou a abalar. Já Freddy, com seu *Um Novo Pesadelo*, não convenceu e choveu no molhado.

Por isso era de se esperar que *Freddy vs. Jason* retomasse um pouco do frescor inicial das séries. Desprezando detalhes que os últimos filmes trouxeram, Freddy volta a ser o assassino que se vinga dos pais da rua Elm nos sonhos dos seus filhos, deixando de ser o serial killer que matava até quem não morava lá, como vimos a partir de seu quarto filme.

Jason, por sua vez, é novamente o monstro humano que insiste em ressuscitar – coisa que, confesso, nunca engoli –, em vez do demônio que passa de corpo em corpo, como em *Jason Vai para o Inferno*.

Por falar em inferno, é aí que começa o novo filme. Freddy Krueger, queimando no mármore, está fraco porque virou apenas uma lenda, e suas vítimas em potencial agora se dão ao luxo de não dormir, graças a uma nova droga. Ele, então, ressuscita Jason (de novo!) e o domina por meio dos sonhos para "terminar" sua vingança – o que não dá certo por muito tempo. Mesmo com algum descuido com os efeitos especiais e um elenco de mocinhos um tanto sofrível, vale a pena assistir ao filme, sobretudo para os fãs dos vilões.

Freddy vs. Jason
Onde: *www.freddyvsjason.com*

NOVO FILME, NOVA DECEPÇÃO

Segunda produção com Lara Croft é bomba na certa!



Desde que surgiu para os videogames de todo o mundo, Lara Croft converteu-se em uma das maiores musas da era digital. Certamente, uma mulher formada de bits que mobiliza legiões de fãs, posa nua e até interage com uma banda de rock (o U2), não passaria despercebida pelos executivos do cinema.

Dessa forma, em 2001, os fãs de *Tomb Raider* foram "premiados" com um filme sobre seu game e sua musa prediletos. Premiados? Quem assistiu a *Lara Croft Tomb Raider* provavelmente se decepcionou, já que o filme prima pela falta de roteiro e se sustém apenas na ação, nos efeitos especiais e nas curvas de Angelina Jolie!

Por isso, a notícia de que uma segunda produção estava a caminho fez com que acreditássemos que algo melhor seria feito. Ledo engano. Em *Lara Croft Tomb Raider: A Origem da Vida*, o roteiro, que a princípio parece interessante, novamente se perde no meio do conteúdo raso.

A heroína agora tem a missão de impedir que o mapa para a Caixa de Pandora caia nas mãos de um terrorista. Se você conhece mitologia grega, sabe que a Caixa contém todos os males da humanidade. O fulano quer vender isso como arma.

Justamente aí está a decepção. O que poderia ser uma interessante viagem à História Antiga e a outras culturas, ao estilo Indiana Jones (e Lara é arqueóloga), torna-se apenas um motivo para trocar os cenários onde Jolie corre com roupas curtas e apertadas e – pasmem! – destrói antigüidades. Os gamers mereciam algo melhor...

Lara Croft Tomb Raider: A Origem da Vida
Onde: *www.tombraidermovie.com*

SESSÃO DA TARDE

Filme da Disney não é obra-prima, mas é "assistível"

No mercado cinematográfico, quem tem a melhor idéia e implementa a produção mais adequada sai ganhando. A segunda parte depende de algo prático: dinheiro. Com ele, é possível contratar bons profissionais e fazer algo que preste.

A primeira, porém, já é mais complicada. Afinal, nenhum cineasta consegue ter boas idéias o tempo todo. Talvez isso explique a onda de filmes que se inspiram em HQs, videogames e até em brinquedos de parque de diversão!



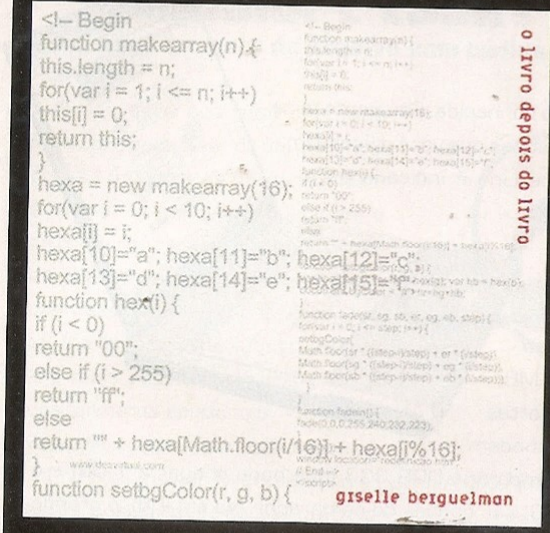
Nesta última categoria, encaixa-se *Piratas do Caribe*, a mais nova produção da Disney. O filme é inspirado no brinquedo de mesmo nome que fica no parque da todo-poderosa, em Orlando.

A história se passa no século XVII, quando o pirata Jack Sparrow (Johnny Depp) tem seu navio atacado e roubado por outro pirata, o capitão Barbossa (Geoffrey Rush). Com ele, Barbossa invade a cidade de Port Royal e leva como refém a linda Elizabeth Swann (Keira Knightley), filha do governador.

A partir daí, o ferreiro Will Turner (Orlando Bloom, o Legolas de *O Senhor dos Anéis*), "amigo" de Elizabeth, une-se a Sparrow e parte no encalço de Barbossa. O problema é que o navio do vilão, o Pérola Negra, é amaldiçoado: seus tripulantes navegam eternamente e viram esqueletos à noite.

Piratas do Caribe não é propriamente um filme geek. Está mais para aquele tipo "para ver com toda a família", o que normalmente significa perda de tempo. Mas tem lá seu charme e dá um caldo para uma sessão da tarde...

Piratas do Caribe
Onde: *piratas.movies.go.com*



O LIVRO DEPOIS DO LIVRO

A Internet e a nova literatura

Muito se fala sobre as mudanças que a literatura está sofrendo por causa da Internet e a chamada sociedade em Rede. No Brasil, muito pouco foi escrito sobre isso e raros são os livros e mesmo sites que tratem do assunto. É por esse motivo que o livro da professora Giselle Beiguelman é tão importante. Pela primeira vez, uma discussão sobre a questão da leitura nos tempos da Internet é iniciada. Giselle também criou um site, unindo o digital e o analógico, que ainda convivem nesse início de século.

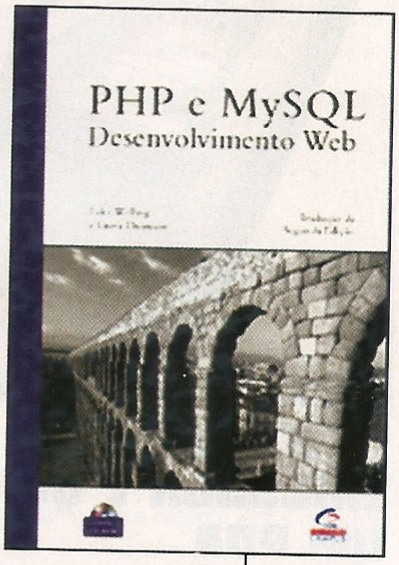
No livro, a professora mostra e discute as principais teorias de comunicação e conhecimento desenvolvidas neste período, que, por falta de nome melhor, denominamos pós-modernista.

Obrigatório para quem quer entender como leremos nas próximas décadas.

O livro depois do livro
Giselle Beiguelman
Editora Peirópolis
R$ 29

PHP E MYSQL – DESENVOLVIMENTO WEB

A dupla dinâmica da Internet



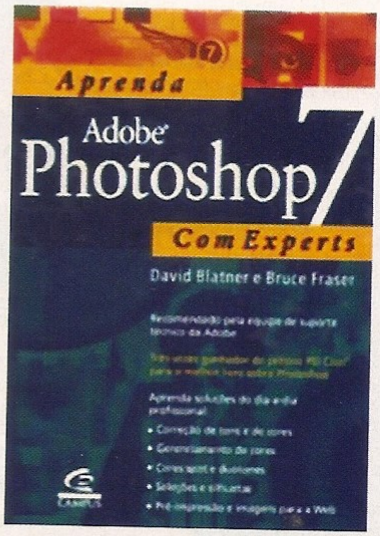
O livro roxo do PHP, como é conhecido, ganhou uma segunda edição e, portanto, merece uma nova resenha aqui na Geek. Realmente são poucas as publicações tão completas no ensino de criação de websites dinâmicos em PHP (uma das linguagens mais importantes e mais populares da Internet). Como o MySQL é o banco de dados de código aberto mais usado, pode construir, ao lado do PHP, as aplicações orientadas mais poderosas de toda a rede.

Com este livro, você aprenderá a introduzir essas impressionantes ferramentas com tranqüilidade.

PHP e MySQL – Desenvolvimento Web
Luke Welling e Laura Thomson
Editora Campus
R$ 179

APRENDA ADOBE PHOTOSHOP 7 COM EXPERTS

Agora ou nunca!



Todo mundo sabe que o Photoshop é um dos softwares mais "profundos". O "profundo" é por causa da quantidade de recursos que ele possui. Há muita gente que trabalha diariamente com o programa, mas só conhece uma pequena parte das suas possibilidades. E um livro nunca poderia ensinar tudo deste gigante. Por outro lado, alguns podem chegar bem perto. É o caso de Aprenda Adobe Photoshop 7 com Experts, lançado pela Editora Campus, um tijolão com mais de 800 páginas contendo as principais dicas e efeitos para trabalhar com o software.

Um dos pontos altos do livro é a prioridade dada ao estudo e ao trabalho com a cor, desde correção tonal até gerenciamento. Realmente, um dos mais completos do mercado. Até vale o preço!

Aprenda Adobe Photoshop 7 com Experts
David Blatner e Bruce Fraser
Editora Campus
R$ 259

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

por Fernando Wiek



NOVO CELULAR DA SONY ERICSSON É QUASE UM PDA

Modelo P800 é um dos mais sofisticados do mercado

Com o Sony Ericsson P800, os celulares realmente começam a se confundir com os palms, pocketPCs e outros PDA's. Já usando a versão 7.0 do Symbian OS, o Sony Ericsson P800 é um dos primeiros celulares a ter uma tela touch screen, na qual você digita os números de telefones, faz anotações, acessa programas, jogos, etc... tudo com o auxílio de uma caneta semelhante a de palms. Essa tela touch screen pode ser usada em duas resoluções diferentes: em 208x144 e em 208x320 pixels – esta última utiliza toda a área visível do display, com uma paleta máxima de 4.096 cores. Não poderia faltar uma câmera fotográfica neste aparelho – e é de excelente qualidade. Ela fica localizada atrás do celular, de modo com que fique mesmo parecido com uma câmera fotográfica digital, e tira as fotos no formato JPEG com 24 bits de cor, nas resoluções de 640x480, 320x240 e 160x120 pixels. Reproduz vídeos no padrão MPEG-4, podendo usar Memory Sticks para armazenar mais do que o celular normalmente suporta. Uma base para a comunicação do celular com o computador, para descarregar fotos, vídeos e atualizar os programas P800, acompanha o aparelho.

Celular Sony Ericsson P800
Fabricante: Sony Ericsson
Preço: US$ 600
Site: www.sonyericsson.com/P800

NOTEBOOK PERSONALIZADO DA NSDIGITAL

Monte o Notebook que desejar



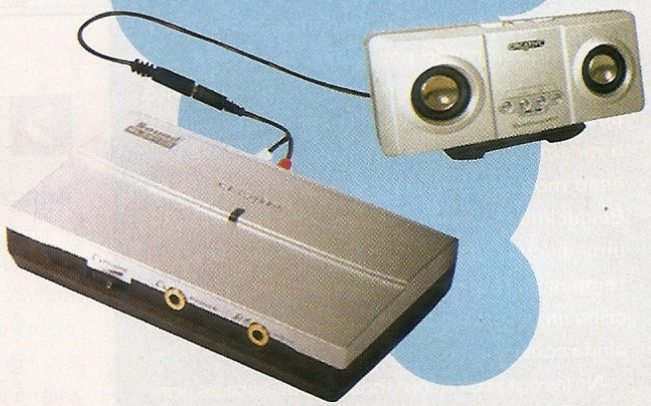
A NSDigital não é uma empresa muito conhecida. Seu ponto forte é montar um notebook com as características que você quiser. Um modelo pré-configurado, o Performance Line é indicado para jogos e criação multimídia. Ele é equipado com um Pentium 4 – podendo-se escolher freqüências de até 3.06 GHz –, tem tela SXGA de 15', Combo Drive (drive que lê DVD e grava CD), placa de vídeo com chipset GeForce4MX 440 com 64 MB DDR, saída S-Video para ligá-lo à TV, 2 portas USB 2.0, 1 FireWire, 1 slot PCMCIA e modem de 56K padrão V.92. A quantidade de memória DDR 333 (que pode chegar a 1 GB) e o tamanho do HD (que pode ter até 60 GB) são opções do comprador. No entanto, o grande diferencial do Performance Line está no som. Em vez de uma placa de som de 16 bits – uma AC '97 mais antiguinha –, ele vem com uma Sound Blaster PRO instalada. Não bastasse isso, vem também com potentes speakers que emulam efeitos 3D.

Um notebook que pode ser tranqüilamente usado para trabalho gráfico ou sonoro.

NSDigital Performance Line
Fabricante: NSDigital
Preço: US$ 2.000
Site: store.nsdigitalinc.com/

ÁUDIO EXTERNO DE QUALIDADE

Placa de som Sound Blaster MP3+



A MP3+ é uma solução externa para quem quer ter a qualidade Sound Blaster em seu computador. Ela foi desenvolvida para ser usada em qualquer computador, até mesmo em notebooks. A Sound Blaster MP3+ se conecta ao seu computador pela porta USB, e por ser bem compacta, não compromete muito a portabilidade do seu notebook se vc conectá-lo a um.

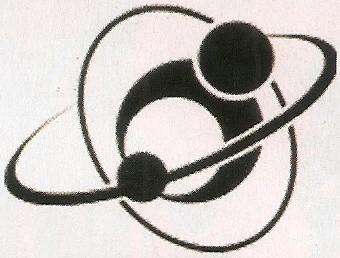
Esta placa dá ao seu computador um som com qualidade de 16 bits e 48 KHz. Não é uma qualidade absurda, mas, para tentar suprir essa desvantagem diante de outras placas de som, a Creative acrescentou vários recursos à Sound Blaster MP3+, como o Audio Clean-Up – que remove automaticamente pulos e chiados em MP3 criados a partir de fitas K7 – e efeitos EAX, que dá vários efeitos diferentes ao som, como se estivesse sendo escutado numa sala de concertos ou em um estádio de futebol. Descontando-se o fato de ainda se tratar de uma placa de 16 bits, a Sound Blaster MP3+ é uma boa opção de placa de som externa.

Placa de som externa Sound Blaster MP3+
Fabricante: Creative
Preço: US$ 60
Site: www.soundblaster.com/products/MP3+

MATROSKA? QUE BIROSKA É ESSA?

É um novo formato de arquivo com código livre

O que será que algo chamado Matroska pode fazer de útil para nós, geeks? Antes de se perguntar isso, é melhor largar os preconceitos e se preparar para uma última novidade. O Matroska é um novo formato open source de áudio e vídeo digital. Ele foi feito para substituir o AVI – o mais popular entre os chamados formatos containers –, que salva áudio e vídeo no mesmo arquivo.



Entre as melhorias em relação ao velho AVI (lançado pela Microsoft), está a possibilidade de comprimir arquivos de áudio em formatos mais recentes, como o Ogg Vorbis – também open source –, além de todos os outros formatos conhecidos. Outra alternativa é usar gravações com bitrates variáveis (em caso de som), e framerates variáveis (em vídeo). Mais uma coisa que deixou o AVI pra trás.

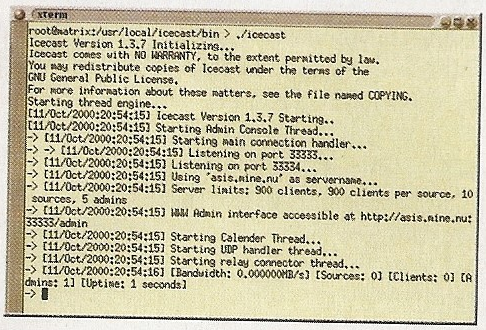
Para experimentar a novidade, confira o Matroska Playback Pack v0.5, presente no CD desta edição.

Matroska Playback Pack v0.5
Quanto: grátis
Onde: http://matroska.free.fr/downloads/Matroska_Playback_Pack_0.5.exe

STREAMING OPEN SOURCE

Como transmitir seus arquivos Ogg pela Internet

E por falar em formatos multimídia, que tal conhecer uma solução para streaming desenvolvida especialmente para Linux e Unixes em geral? Pois esse tipo de sistema já existe mesmo, e o seu nome é IceCast.



O seu principal ponto é a facilidade de criar arquivos prontos para streaming, a partir de arquivos Ogg Vorbis (formato também totalmente open source), usando programas leves e um servidor próprio.

Entre os players suportados pelo formato estão o Zinf e o XMMS (para Linux) e o bom e velho Winamp (para Windows).

Experimente colocar suas músicas no ar usando o IceCast, que está no CD. Dúvidas? É só ler o tutorial completo presente no Geek Times, também no CD.

IceCast 1.3
Quanto: Grátis
Onde: www.icecast.org

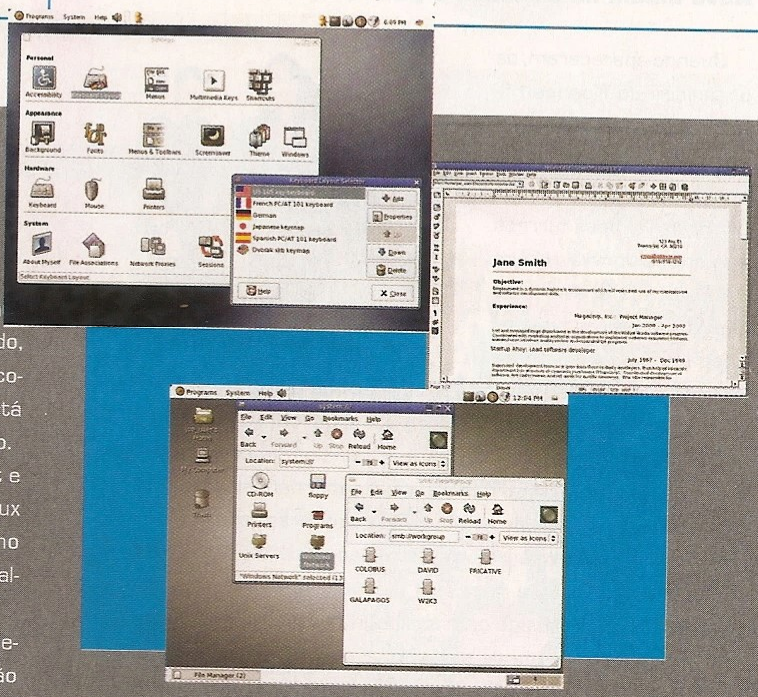
CARA NOVA PARA O LINUX

É o Ximian Desktop, em sua segunda versão

Já se foi o tempo em que interfaces gráficas amigáveis para Lin eram só Gnome e KDE. Hoje, pipocam novas opções o tempo todo, cada uma com suas particularidades, o que dificulta na hora da escolha. A Ximian, conhecida pelo excelente cliente de e-mail Evolution, está de volta com a segunda versão da sua interface – a Ximian Desktop.

Ela é baseada no Gnome e tem versões otimizadas para Red Hat e SuSE. Ou seja, não é uma interface rápida que você, usuário de Linux mais avançado (como o Debian e o Slack), está procurando. Mesmo assim, é uma opção interessante para o usuário iniciante, principalmente por ser um pouco mais rápido do que o Gnome.

O OpenOffice.org vem com algumas alterações para ficar mais parecido com o desktop, mas isso é só perfumaria. O Evolution, claro, não poderia deixar de estar presente, em sua versão 1.2. De resto, nada que valha muita preocupação com o download. Mas se você gosta de experimentar novas interfaces...



Ximian Desktop 2
Quanto: Grátis
Onde: www.ximian.com/products/desktop

Cotação

Ninja | Da Hora | Meia Boca | Zuado | Exclui

por Alessio Fon Melozo

ESTILO INDESTRUTÍVEL



Existem poucas bandas que se garantem no olimpo do rock sem precisar inventar muita coisa. *Indestructible* faz o Rancid entrar neste seleto clube, que conta com AC/DC, Ramones e outras lendas. O álbum não traz grandes novidades: o som da banda continua o mesmo de *And Out Come the Wolves* e dos bons álbuns do começo de carreira. É claro que as baladinhas com tom de reggae estão presentes, assim como os solos de baixo e os vocais (ora raivosos, ora melosos). Isso significa que a qualidade dos nova-iorquinos continua alta, não importando o tempo ou os modismos que vieram desde 1993 (Time Bomb) até 2003 (Tropical London). As melhores faixas são "Fall Back Down", "David Courtney", "Arrested in Shangai" e "Tropical London". Se você quiser ouvir para crer, também é possível usar o Rancid Player, disponível no site da banda (*www.rancidrancid.com*) e que permite ouvir sem fazer download.

Isso não é o ideal, mas já é uma atitude louvável. Principalmente num mundo em que fãs do MP3 são processados e presos. (Por Juliano Barreto)

Rancid - Indestructible
Onde: *www.rancidrancid.com*
Quanto: eMule, BitTorrent e derivados, é claro

ONTEM KOSHEEN, HOJE COXINHA...

Novo álbum do Kosheen é pura baba



Quando apareceram, os britânicos do Kosheen fizeram o povo das FMs pop da vida urrarem de prazer com a música "Hide You", um drum 'n' bass furreca que só melhorava porque os DJs aceleravam os BPMs. Graças ao hit, eles chegaram até a voar para o Brasil para ajudar a lotar o Skol Beats de 2002.

Eis que eles resolvem voltar à carga com o segundo álbum, batizado de *Kokopelli* (parece ser alguma coisa russa, mas se alguém souber o que significa, pode mandar um e-mail pra gente). Aí a coisa desandou. Eles resolveram apostar menos no DNB, investiram num eletrônico genérico meio Paul Oakenfold, subMoby e flop! Tiro n'água. Com alguma sorte eles vão tocar a "música de trabalho" nas Jovem Pans por aí. Minha sugestão: mude de estação.

Kokopelli
Onde: *www.easymp3s.com*
Quanto: no vasco

TRIPHOP, MAS NÃO MUITO...



Em sua mais nova aventura, o sombrio Tricky trilha caminhos mais ensolarados. Talvez seja a influência da Califórnia, onde o disco foi gravado, mas isso de jeito nenhum o desmerece. Vulnerable é excelente e, como o próprio Tricky diz, "é possível fazer boa música pop e ainda ter credibilidade (...)"

A grande revelação do CD é a italiana Constanza Francavilla, nova parceira de voz do cantor – até então desconhecida –, mas que não deixa nada a desejar em relação às antigas acompanhantes do rapaz.

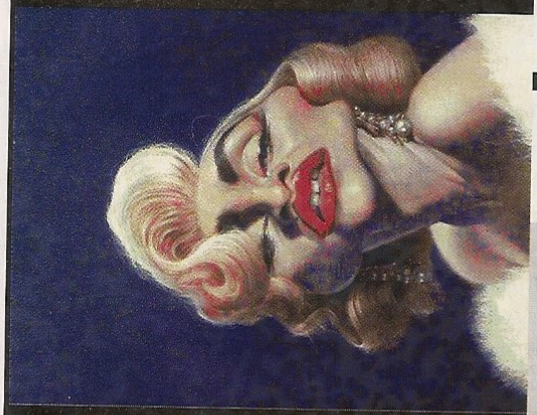
Este talvez seja o álbum com a sonoridade mais diversificada da carreira de Tricky, indo do dub reggae de Stay ao pop de Anti-Matter , terminando na levada rock de Ice Pick. Não é fácil estabelecer um rótulo para esse disco e, definitivamente, chamá-lo de triphop é simples demais.

O destaque vai para a surpreendente versão de Love Cats, do The Cure. (Por Felipe Madureira)

Tricky - Vulnerable
Onde: Nos bons programas de P2P, ou na Amazon.com
Quanto: Na Amazon, U$ 13,99

Gizele - Em Busca Da Vitória
Onde: *www.topassada.com*
Quanto: Ruim assim, só de graça mesmo!

foi até parar no UOL. Gizele foi uma autêntica instant celebrity da Web brasileira. Ela alcançou esse êxito sendo uma espécie de tourist guy que faz covers traduzidos de músicas da Madonna. Seu repertório é repleto de sucessos toscos da fase anos 80 da cantora, como "Garota Materialista" (Material Girl) e "Como uma Virgem" (Like a Virgin). Para completar a aniquilação, Gizele ainda gravou "Papai não Brigue não" (Papa Don't Preach), que consegue ser ainda pior do que a versão gravada pela xexelenta filha do Ozzy.



SONS DO APOCALIPSE!

No começo, tudo era feito de trevas e, então, fez-se a luz.

De lá para cá, o som mais horrível que ecoou pela terra foi o agudo de Gizele em sua versão de "Hollyday", da Madonna. Suas grasnadas fizeram grande sucesso na Internet e conseguiram chegar até as mais remotas caixas de e-mail. A partir daí, o link do site *ToPassada.com* foi repassado para milhares de outros blogs, e

SAI CAPETA!

Esta é para quem não acredita no poder do e-commerce. Além de ser possível comprar drogas via Web, também é possível comprar um 'suquinho' que elimina os seus rastros.

O elixir milagroso chama-se Carbo-Drink De-Tox. Ele filtra as toxinas deixadas por entorpecentes, esteróides e outras substâncias altamente comprometedoras.

Para deixar esse processo muito mais gostoso, a fábrica do produto resolveu criar diferentes sabores do De-Tox para agradar aos paladares mais exigentes dos drogados.

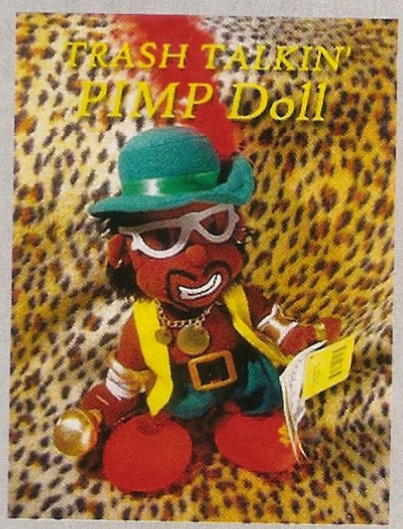
Para quem fuma o cigarrinho do capeta até quatro vezes por semana, basta beber um frasco de Carbo-Drink (uva, limão ou cereja) e mais dois de água para mandar todas as evidências privada abaixo. Já se você for um usuário avançado (perdoe-me, mas o trocadilho foi inevitável), pode também optar pelo Carbo-Drink Detox XXL, a versão hardcore do suquinho annonymizer. Este, com certeza, o ministério da saúde adverte e não recomenda!



Carbo-Drink Absolute De-Tox
Onde: *www.urineluck.com*
Quanto: US$ 32

BONEQUINHO CAFETÃO

Antigamente, os bonecos retratavam heróis. Eram soldados, guerreiros ou qualquer coisa do tipo, menos cafetões. Até hoje os aliciadores de profissionais do sexo têm sua imagem mais associada aos vilões. Mas se depender da Phat Pimp, isso vai mudar. A loja virtual é especializada em vender roupas e acessórios para dar estilo e suingue a qualquer CEO de prostíbulo. Eles vendem chapéus, perfumes e até um bonequinho cafetão. Assim fica mais fácil ensinar as crianças o verdadeiro valor de um empreendedor!



"Trash Talkin' Pimp Doll"
Onde: *www.phatpimpclothing.com*
Quanto: US$ 12,95

Cotação

Ninja | Da Hora | Meia Boca | Zuado | Exclui

Gardenal: a incrível história do site que desapareceu

Ou "como um servidor picareta sumiu com nossos arquivos"

Por Pablo Miyazawa

Começou quando eu e mais dois amigos jornalistas, Bruno Furnari e Alberto Alerigi Jr., bolamos uma idéia de projeto para internet. Decidimos criar um espaço virtual no qual daríamos acesso gratuito a artistas, jornalistas e pessoas talentosas dispostas a ter um site. Só o que precisávamos era criar um nome bacana, arrumar um servidor com bom espaço em disco e começar nossa chamada "filantropia digital".

O Gardenal.org começou a funcionar assim que assinamos com um servidor brasileiro localizado em Minas Gerais. Convidamos alguns conhecidos e logo estávamos hospedando blogs e pequenos sites. Uma semana depois, o servidor nos expulsou. Fomos acusados de sublocar espaço, o tal do "web hosting".

Decidimos então ir atrás de um servidor estrangeiro que nos permitisse fazer o que bem entendíamos sem perguntar nada. Procuramos e escolhemos o Feature Price. O preço era bem em conta se dividíssemos a fatura por três, e os serviços oferecidos compensavam. Tínhamos um servidor virtual, o espaço em disco era gigantesco, a taxa de transferência era considerável (25 gigabytes) e ainda poderíamos criar múltiplas contas de ftp e e-mail. Não poderia ser melhor.

Empolgados, tocamos o barco e a brincadeira cresceu. Em pouco mais de um mês, tínhamos mais de vinte sites hospedados, desde mini-portais já consagrados, sites de contos, notícias, fotografia, animação, quadrinhos e alguns blogs que iniciamos para pessoas que não tinham muita intimidade com a internet. O negócio ficou conhecido, a visitação aumentou e estávamos felizes da vida por nossa idéia ter dado certo. Até o dia em que, de uma hora para outra, o Gardenal.org saiu do ar.

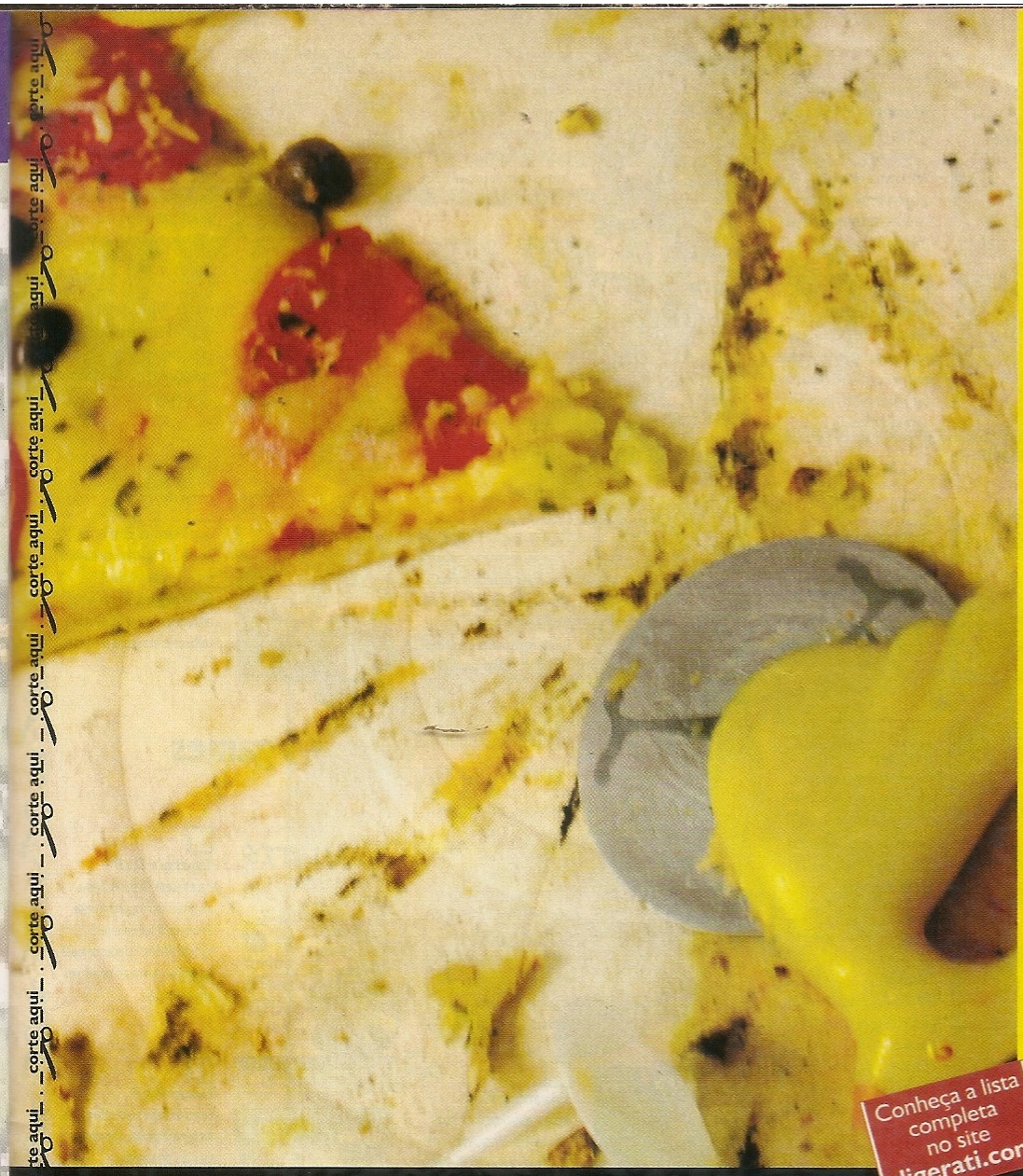
Pensamos que o problema seria passageiro e se resolveria em questão de horas. Não era. No lugar do nosso portal (e de todos os sites hospedados pelo nosso servidor), surgiu uma mensagem dizendo que a Feature Price havia sido comprada por uma empresa maior, a Atlantic.Net. Até aí, tudo certo. Mas a explicação que se seguia era no mínimo estapafúrdia: os antigos funcionários, chateados com o novo rumo da empresa, trancaram (literalmente) as portas do escritório e proibiram o acesso da Atlantic.Net aos seus servidores. A mensagem dizia ainda que a empresa havia tomado todas as "providências legais" para resolver o impasse e os usuários teriam que "ser pacientes e esperar". Era uma greve virtual! Todo nosso conteúdo estava retido em algum computador da Flórida e não podíamos fazer nada!

Os dias se passavam e nada acontecia. A mensagem em nosso site não se alterava e ficamos apreensivos. Nenhum e-mail enviado à Atlantic.Net era respondido e não havia previsão para o conteúdo reaparecer. No auge do desespero, buscamos informações sobre o caso. E descobrimos: há tempos a Feature Price era considerada uma das empresas mais picaretas do mundo virtual. Centenas de usuários indignados abriram processos contra ela por diversos problemas absurdos. Havia até um site (http://www.feature-price.info/) unicamente criado para falar mal de seus serviços, descrevendo todos os "crimes" e dizendo que ninguém em sã consciência deveria utilizá-la. Entramos em uma roubada virtual - e das grandes.

Quando a paciência esgotou, decidimos recomeçar do zero, de maneira provisória. Pelo menos nossos sites não ficariam fora do ar. Procuramos um novo servidor, mais confiável, sem deixar de pesquisar seus "antecedentes". Feita a escolha, pedimos desculpas aos nossos parceiros e restauramos os sites, prometendo que tudo voltaria ao que era antes - assim que a Atlantic.Net, a Feature Price ou seja lá quem fosse devolvesse o que nos pertencia.

Para resumir o calvário: nossos arquivos foram resgatados quase dois meses depois da interrupção. Parece que o impasse entre as empresas continua, na justiça. No Gardenal.org, tudo voltou ao normal e ampliamos nossos horizontes. Mas agora viramos macacos velhos: orientamos todos a sempre fazer backups de seus arquivos. E nunca mais fecharemos negócio com qualquer empresa sem antes checar o seu passado de picaretagem. Tá pensando que somos o quê?

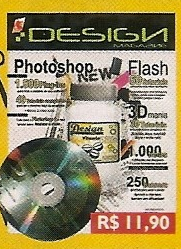
Pablo Miyazawa, 25 anos, é jornalista, trabalha como editor na Conrad Editora e não faz muita questão de ficar rico com a internet.



Delivery. Acredite nessa idéia.

Se você mora na cidade de Rio Branco, no Acre, nós entregamos sua revista.
Se você mora no extremo sul do País, nós também entregamos a sua revista.
A cobertura é nacional.
Correios, Internet, telefone.
Acredite nessa idéia.

Conheça a lista completa no site **digerati.com**



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Design Magazine 1

Flash: 50 tutoriais que vão te ensinar tudo sobre animações.
Photoshop: 1.500 plug-ins e 40 tutoriais completos.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

PCBrasil Especial 5

Monte seu próprio PC: em 6 supervideoaulas você vai aprender a montar seu PC, fazer upgrade de HD, memória RAM, instalação de CDs e muito mais.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Geek 35

O mundo dos Hacker 2.0. Todas as ferramentas para você se tornar um. Aprenda a trabalhar 3D em Maya, o programa do mercado cinematrográfico.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

GeekEspecial 17

Transforme vinil em CD e VHS em DVD.
Seleção de Firmwares para aumentar a velocidade dos seus drives de CD-ROM, CD-RW, DVD e DVD-R.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Hacker II

Tudo que você precisa saber para quebrar senhas e proteções.
Porn Tools: as melhores ferramentas para tirar o máximo proveito dos sites proibidos



R$ 11,90

☐ COMPRAR

PCBrasil 20

Linux na PM: saiba por que a Polícia de São Paulo escolheu o Linux.
Steganos Suite 3: tudo em apenas um único programa.

tech

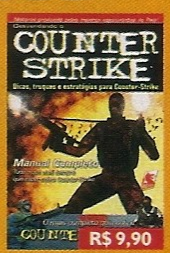


R$ 49,90

☐ COMPRAR

Universidade Hacker

Desvende todos os segredos do submundo dos hackers.
Inclui cinco CD-ROMs com mais de 3 GB de softwares com as ferramentas preferidas dos hackers para defesa e contra-ataque.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Guia Counter Strike

Dicas, truques e estratégias para Counter-Strike.
Manual completo: tudo o que você sempre quis saber sobre Counter-Strike.

books

DIGERATI
especialista na comunidade digital
digerati.com



R$ 11,90

☐ COMPRAR

404 Programas:
A melhor seleção de softwares de todos os tempos em um único CD-ROM.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Aprenda a Criar Sites 1
Um superguia para produção de sites com as ferramentas mais usadas.
ASP: Tutorial completo. A linguagem que torna seu conteúdo dinâmico. Aprendizado fácil e rápido.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Game Type 1
Micropets: conheça os famosos robôs japoneses.
No CD: Devastation. Counter-Strike é coisa do passado! Mais gráficos, estratégia e diversão.

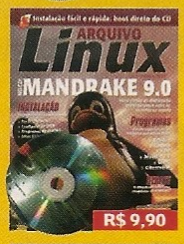
R$ 11,90



R$ 2,90

☐ COMPRAR

Game Blaster 4
Yu-Gi-Oh: finalmente as regras em português. Fácil de entender e difícil de deixar de jogar.
Prepare-se para o duelo: campo de batalha para você usar com honra de duelista.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Arquivo Linux 8
Mandrake 9.0: guaia passo a passo de instalação, particionamento, configuração Web, programas da Distro, dicas especiais e muito mais.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Arquivo Linux 9
Debian 3.0 R1: o linux para profissionais que é totalmente seguro e confiável. Ainda, um manual com todas as dicas para usar o seu SO.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

GameBlaster 5
Dragon Ball GT: Goku agora precisa salvar o universo.
Yu-Gi-Oh: os duelistas que dominaram o planeta e o polêmico jogo de cartas.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Game Type Esp. 1
No CD: 300 cartas poderosas. Conheça-as antes de comprar. Conheça as cartas mais famosas do mundo.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Áudio e Vídeo Digital 7
Monte seu estúdio em casa. Softwares e tutoriais para turbinar seu gravador de CD e sua placa de vídeo.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

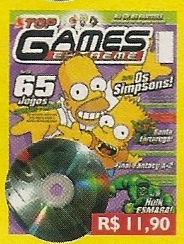
Geek Especial 6
Especial Áudio e Vídeo. Transforme seu micro em um estúdio digital.
Mais de 100 programas para criar, editar e processar filmes e músicas



R$ 9,90

☐ COMPRAR

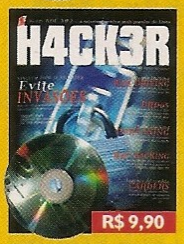
Top Games Evolution 24
Salve seu console: os melhores técnicos do Brasil ensinam você a preservar sua máquina.
Metal Gear Solid 2 - Substance: confira o vídeo espetacular da nova pérola da Konami.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

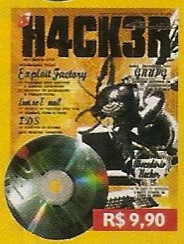
Top Games Extreme 30
No CD: as Panteras detonando em um game incrível!
Os Simpsons: a família mais maluca de Springfield está de volta com um game inédito!



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Hacker 5
Evite invasões: incrível manual para rastrear invasões na sua máquina
Phreaking: a arte de hackear telefones está desvendada.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Hacker 6
Exploit Factory. Conheça o programa para explorar e quebrar servidores. Técnicas de programação e código-fonte.
IDS: construa um sistema para detectar invasores.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Hacker 8
Firewall: transforme seu computador em uma verdadeira fortaleza. Anti-Spam: chega de caixa lotada. Ntop: topo de ferramentas de gerenciamento de redes.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Hacker 9
Phreaking: hackeando telefones. No CD, os melhores scanners, ferramentas e tutoriais para você descobrir os segredos do seu telefone.
Espionagem digital: como fazer e como evitar.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Hacker Especial 1
Quebra de Programas: mais de 15 softwares para engenharia reversa
Mais de 80 tutoriais C/C++, Assembler, XML, SQL, Perl, Linux, Aspen e outros.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Hacker 10
Slackware-live: Linux preferido dos hackers que roda direto do CD.
Open Wireless: 20 superferramentas para hackear redes sem fio.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

PC Linux 1
Sistema completo: Linux que roda direto do CD. Nova versão! Demo Linux 3.0 – baseado no Debian. Não precisa instalar.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

PCBrasil Especial 3
Kit do Técnico em hardware contendo 20 softwares para diagnóstico e correção + discos de boot, minidistro Linux...



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Aprenda a Programar 1
Tudo para você aprender a programar. Mais de 80 tutoriais em diversas linguagens, mais de 1000 códigos-fonte, C/C++, dicas de Delphi, tudo sobre cracking e muito mais.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

Hacker 4
Vírus! Worms & Cia. Geradores de vírus e worms.
Darwin: o sistema open source da Apple baseado no BSD. Completo no CD.

tech



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Banda larga 1
Internet rápida: conheça os serviços de acesso por banda larga e suas vantagens.
No CD: s oftwares para baixar música, correio eletrônico, navegadores, ferramentas para segurança e muito mais.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

Cliparts e Cia 8
Pacote com 5.000 imagens editáveis em alta resolução.
Premium Pack volume 2.
15.000 WMFs: coleção completa com arquivos editáveis em alta resolução.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

E-Learning 9
Atlas e enciclopédia Brasil multimídia: ferramenta completa para aprender História e Geografia do Brasil.
Aula de Espanhol Vol. II: aprenda um dos idiomas mais falados do mundo.



R$ 9,90

☐ COMPRAR

E-Learning 7
Curso de Inglês interativo: método inovador para aprendizado fácil do idioma.
As profissões do século 21: as profissões que estarão em evidência nos próximos anos.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

MP3 e Cia 2
Torne-se um especialista em música digital com os novos programas para criar, editar e gravar suas próprias músicas.



R$ 11,90

☐ COMPRAR

PC Money 1
Imposto de Renda: economize dinheiro preenchendo você mesmo a sua declaração
Bolsa de valores para leigos: um guia passo a passo com tudo o que você sempre quis saber sobre investimentos.

games

home

Escreva seus dados aqui

Nome:_____
Endereço:_____
Bairro:_____ CEP:_____
Estado:_____ Cidade:_____
Data de nascimento:____/____/____
DDD:____ Fone:_____ Fax:_____
e-mail:_____

Mande cheque nominal ou vale postal para: Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.
Rua Haddock Lobo, 347 – 12° andar – Cerqueira César
São Paulo/SP – CEP 01414-001

☐ Vale postal

☐ Cheque nominal

Conheça a lista completa no site digerati.com

Para mais informações: (11) 3217-2600 ou atendimento@digerati.com.br. Você também pode comprar sua revista pelo site www.digerati.com

Compre também pelo telefone (11) 3217-2600

DIGERATI
especialista na comunidade digital
digerati.com

corte aqui

DESTAQUES DO CD

por Juliano Barreto - juliano@digerati.com.br



Seleção sem restrições

O 36º CD da **Geek** traz mais polêmica, diversão e conhecimento do que nunca. Ele vem lotado de material exclusivo, como eBooks, jogos, códigos-fonte, tutoriais e até um filme em curta-metragem estilo Hollywood, que roda em uma distribuição Linux bootável.

Linux, aliás, é o que não falta neste CD. Além do tutorial que ensina a montar uma rádio GNU\GPL que toca Ogg Vorbis on-line, reunimos os programas escolhidos pelos mais fanáticos usuários desse sistema operacional. São clientes de e-mail, P2P, messengers, editores HTML, bibliotecas e tudo para melhorar sua distro. Para quem ainda prefere Windows, o CD também traz softwares especiais para rádios on-line, todas as informações para você entender como os vírus funcionam, uma coleção com codecs (para você assistir a todo e qualquer formato de vídeo), os Top Downloads, dez jogos de nave sensacionais, inutilitários nipônicos, textos com teorias da conspiração e muito mais coisas que tornariam este parágrafo o mais longo da história do Guia do CD.

Equipamento mínimo

Processador Pentium II ou equivalente.
64 MB de memória RAM;
16 MB de vídeo, em resolução 800 x 600 pixels
Placa de som.

Suporte

Em caso de dúvidas sobre o conteúdo do CD-ROM, nosso atendimento ao leitor está à disposição de Segunda a Sexta das 9h às 21h, através do telefone (11) 3217-2626, email *atendimento@digerati.com.br* ou fax (11) 3217-2617

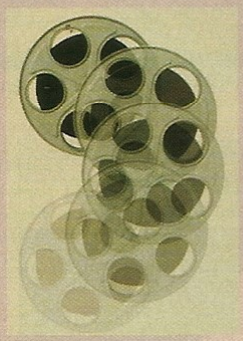
Microsoft

Alguns dos softwares da Microsoft (como o Windows Installer e o DirectX) são essenciais para o funcionamento de outros programas do CD que acompanha esta revista. Mas não podemos incluí-los porque a empresa não liberou sua distribuição. Se algum problema ocorrer, procure reler a descrição do programa com atenção e checar se você já tem os softwares requeridos para a instalação.

Categoria: Codecs

Cineminha maroto (Imagem genérica de cinema, rolo de filme, etc...)

Os anos passam e a polêmica em torno dos arquivos de música digital só cresce. Paralelamente a isso, as técnicas de compressão de vídeo não param de melhorar e se reinventar, consolidando-se assim como a próxima grande dor de cabeça dos protetores dos direitos autorais.

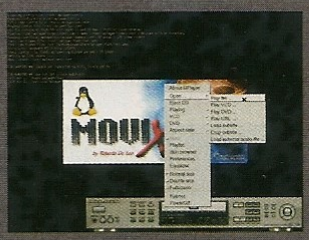


Ao contrário do que acontece com a música, já apareceram vários formatos se autodenominando "o MP3 do vídeo". Muitos deles apareceram, cresceram e caíram no esquecimento em meses. No entanto, outros (como o DivX e o VCD) conquistaram seguidores fiéis e geraram subprodutos e uma nova e melhorada geração de codecs. Os mais promissores estão no CD desta edição, em uma seleção que tem players especiais, codecs para compressão e visualização dos filmes e muito mais (mesmo).

Especial: MoviX

O jeito geek de ver filmes

O MoviX foi distribuído em primeira mão no CD da **Geek #28**. De lá para cá, a plataforma ganhou muita popularidade e foi se aperfeiçoando a cada nova versão. Nesta edição, revisitamos o maravilhoso mundo do MoviX levando até você não apenas o novo MoviX, mas também o eMoxiX (versão mais leve e compactada) e o MoviX para Windows. Este último tem interface em português e permite criar imagens no formato ISO com apenas três cliques. Basta escolher o diretório para a extração, o nome do arquivo e depois arrastar os vídeos para a janela do programa (no estilo drag and drop) e pronto. Agora é só queimar a imagem criada pelo MoviX ISO Creator e bootar com o CD. Depois de escolher a opção mais adequada para a sua máquina (que geralmente já vem default, bastando clicar *Enter*) e escolhendo o drive onde o CD. Simples demais, não é?



Especial: Batman: Dead End

Gotham Geek!



Neste curta-metragem o sonho de muitos geeks se realiza em apenas oito minutos. Batman (no melhor estilo Cavaleiro das Trevas) luta contra um Coringa psicótico, e ainda encara Aliens (sem a careca da Sigourney Weaver) e o Predador (sem a companhia do Danny Glover). Tudo de uma só vez, com muita violência e uma escuridão que o obriga a aumentar o brilho do monitor. Brilhantemente dirigido por Sandy Collora, Batman: Dead End agradará em cheio aos fãs das HQs sombrias do homen-morcego que não curtiram muito a seqüência de longas-metragens produzida pela Warner Bros (Batman, Batman Returns, Batman Forever e Batman & Robin).

* Há duas maneiras de ver o filme. A mais legal é usando o CD bootável desta edição da **Geek**; para tanto, basta reiniciar seu micro com ele no drive, esperar o MoviX Linux carregar, clicar *Crtl+P* e assistir ao filme do jeito mais geek possível. A maneira mais rápida é por meio da interface do CD, clicando no logo do Batman localizado na parte superior do menu de categorias.

* Para saber mais sobre esse filme e sua produção, acesse: *http://www.imdb.com/Title?0374526*

Categoria: Vírus

Vírus não matam. Ignorância, sim.

Depois de cada onda de infecção em massa, todo mundo se pergunta: como isso foi acontecer de novo? Alguns até acreditam que as próprias desenvolvedoras de softwares de segurança são as culpadas, enquanto outros acham que os worms têm motivações políticas. Mas todos concordam que o vírus acaba com a paciência e com o PC de qualquer um. Por isso fizemos duas seleções de programas nesta categoria: proteção e programação.

Na primeira, você encontrará diversas ferramentas e vacinas para se livrar de worms, scripts maliciosos e spywares. O único vírus que vai restar na sua máquina será o Windows.

Na subcategoria programação, você encontrará, além dos capítulos exclusivos do *Dossiê Vírus*, um kit para se tornar um vxer* e entender como as "pragas virtuais" são feitas, refeitas, multiplicadas e extintas. No entanto, a intenção de reunir estes aplicativos não é a de ensinar criar scripts maliciosos. O intuito é mostrar como é possível montar um código limpo e inteligente e também desmistificar bichos de sete cabeças, como o LoveSam e o MiMail.

* vxer é aquele ser que sabe interpretar o código-fonte de um vírus, sabe como ele vai agir e como evitar isso. O termo vem de VX, uma abreviatura informal de vírus. Existem ótimos canais de comunicação vxer na Web e no IRC.

Especial: Dossiê Vírus

Avant-première infectado!

Cansado de ouvir a imprensa (supostamente) especializada chamar worms de "ameaça virtual"? Então o lançamento do livro *Dossiê Vírus* vai lhe agradar bastante. Ele vai chegar às prateleiras nacionais abordando o assunto com muita informação e pouca embromação. E para você já começar a sentir um pouco do que o livro vai trazer, antecipamos seu lançamento e disponibilizamos dois capítulos completos dele exclusivamente no CD desta edição. São mais de 50 páginas de material inédito de alta qualidade que tratam de técnicas de infecção e programação de vírus em Assembly e muito mais.

Especial: Geek Times

Extra! Extra!



Mais de 100 dicas de Delphi e tutoriais passo a passo de Visual Basic estão recheando o caderno Geek Times, que acompanha o CD desta edição. E, independentemente da sua posição na briga VB x Delphi, você encontrará material de alto nível para aprender e sair compilando. Para a plataforma da Microsoft, há duas matérias que vão ensiná-lo a criar jogos e a programar seu próprio browser. Para a da Borland, também há dois artigos: "Delphi, a primeira vez", destinado para iniciantes e curiosos, e "100 Dicas", para toda a família Delphi. Como sempre, o nosso Times vem em formato especial para impressão, por isso é necessário ter um visualizador de arquivos PDF instalado em sua máquina. Para acessá-lo na interface, basta clicar no jornal que fica no canto esquerdo inferior da tela. No Linux, monte sua unidade de CD-ROM e abra-o direto da raiz do diretório.

Categoria: Top Downloads

Melhor que compilar em C!

Abaixo estão os principais destaques da seleção, com os melhores e mais novos softwares do mundo geek.

Kazaa Hack 2.5: Aumenta o nível de participação do KaZaA, deixando seus downloads muito mais rápidos e lhe dando prioridade máxima nas listas de espera



Overnet 0.5: Cliente P2P semelhante ao eDonkey, com interface e funcionalidades aperfeiçoadas. Tem capacidade de usar programas externos e uma conexão bem mais estável que a do primo famoso



GameGain 1.8: Tire o máximo do seu hardware e jogue seu game preferido com mais velocidade e melhores gráficos **GameGain 1.8:** Tire o máximo do seu hardware e jogue seu game preferido com mais velocidade e melhores gráficos



FeedDemon 1.0: Acesse os excelentes sites de notícias em RSS com este aplicativo.

É tão simples usá-lo que nem precisa dizer mais nada, mas para completar a linha com uma informação realmente importante, aqui vai uma dica: *http://www.newsisfree.com/*



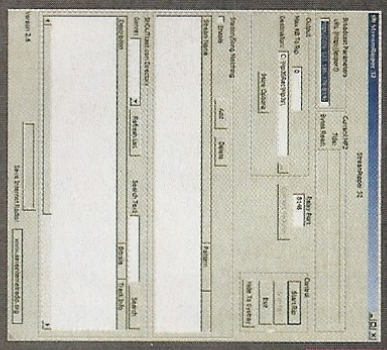
VNC 3.3.7: Alternativa de terminal remoto que substitui com vantagens o PC Anywhere. Ele oferece total controle da instalação de programas e do hardware (incluindo monitor, teclado e mouse)

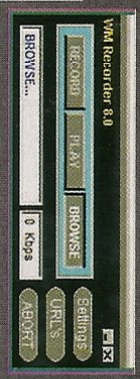


Categoria: Internet

Streaming eternamente

Graças à popularização do acesso à conexões de banda larga, escutar rádios mais fácil e legal, sem falar que o número consideravelmente. Por isso ouça e capture ondas de streaming sem com estas ferramentas também será suporte a servidores HTTP, FTP, RTSP, **StreamRipper**, que executa e copia SHOUTCast (aquele mesmo do Winamp, grava rádios on-line no formato padrão





Internet com on-line está bem e a qualidade das estações estão aumentando selecionamos ferramentas que vão permitir que você nenhuma complicação. Além de poder ouvir e copiar, possível publicar conteúdo para ser visualizado com MMS, MMSU e MMST. Destaque para o músicas do famoso e competente servidor *www.shoutcast.com*), e para o **WM Recorder**, que do Windows Media Player.

Categoria: Digital Culture

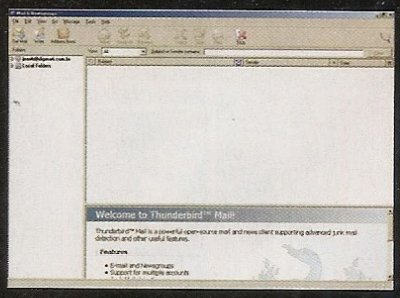
Sub-Categoria: eBooks

Acredite se puder.txt

Reunimos na sessão de eBooks desta edição as histórias mais estranhas de todos os tempos. Muitas delas são frutos de teorias conspiratórias que envolvem o antigo governo soviético, alienígenas e a CIA - algumas com todos ao mesmo tempo! Os textos são de autores desconhecidos, foram feitos entre as décadas de 80 e 90 e estão no formato TXT. Indicado para fãs de X-File e coisas do gênero.

Categoria: Linux

Os eleitos





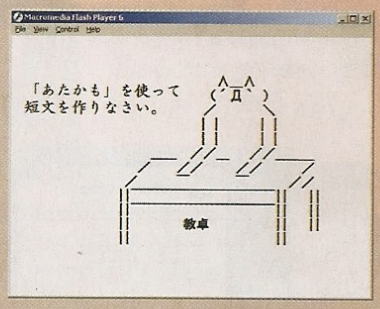


Os pacotes de software que vêm nas distribuições GNU\Linux variam bastante: alguns são voltados para o uso corporativo, outros para desenvolvimento. Mas a maioria deles acaba não agradando a todo mundo, pois sempre é preciso dar uma turbinada na distro, instalando novas ferramentas. Por esse motivo, usuários de todo o mundo começaram a criar listas com as melhores opções para essa tarefa. No CD desta edição, pesquisamos algumas dessas listas e montamos uma seleção que pode ser chamada de o "Top Downloads do Linux". Entre ferramentas novas e já consagradas, destacam-se o cliente de e-mail peso-pena **Mozilla Thunderbird** (antes conhecido como Minotour), o editor de gráficos vetoriais **SodiPodi** (que já vem sendo considerado o CorelDRAW do Linux) e o **ICECast** (que serve como servidor para rádios on-line e tem tutorial exclusivo no Geek Times desta edição). Além disso, você também confere mais de 20 programas para usar IRC, assistir a vídeos em vários formatos, compartilhar arquivos e muito mais. Se você acessar a interface do CD no Windows, irá ver que é possível copiar os arquivos direto para o HD. É a **Geek** trazendo o melhor da maneira mais fácil.

Categoria: Inutilitários

Insanidade nipônica





Reunimos toda a demência oriental em uma seleção de animações ridículas. A idéia inicial seria fazer um especial para a Digital Culture, reunindo o melhor da arte japonesa, mas, depois de ver tanta loucura, acabamos fazendo um "Inutilitários temático". Destaque para a série coreana Mashimaro, em que meigos bichinhos são sacaneados por um coelho imoral, e para Saitama. Nesta animação, gatos feitos em ASCII art se movimentam freneticamente ao som de música eletrônica de péssima qualidade em histórias improváveis e sem sentido. Além disso, você ainda encontra muitas outras provas de que os japoneses não são tão inteligentes quanto parecem.

Categoria: Programação

Delphi vs. VB, o décimo round

Uma das brigas mais acirradas da história das linguagens de programação é, sem dúvida, aquela travada entre o VB e o Delphi - principalmente hoje, quando escolher entre uma delas é determinante para o rumo da carreira de qualquer programador. Há quem diga que ambas já perderam espaço para o Java, o PHP e as outras linguagens de script. Mas com o crescimento do Kylix e os investimentos pesados no .Net, conhecer VB e Delphi é mais do que um referencial: é uma obrigação. Para cumpri-la, você contará com mais de 700 códigos-fonte nas duas linguagens. Eles estão separados de acordo com suas utilidades e, em sua maioria, contam com arquivos de texto que explicam como e onde usá-los. Além disso, selecionamos compiladores, tutoriais, editores de código, rotinas e outras ferramentas para ajudar você a programar mais e melhor. A seguir, veja alguns dos principais destaques da categoria:

Para VB

Multilingual VB6 Setup program: Adiciona skins e melhora a aparência dos instaladores dos seus programas. Como o nome já diz, ele é feito para rodar em aplicativos feitos no VB6

FormToVB Export Wizard: Exporta tabelas criadas no Access para o VB de um jeito rápido e sem complicação

Entisoft Tools v2.1: Coleção de funções especiais para turbinar seus projetos em VB

Para Delphi

BeliUtils D5 : Coleção com 30 rotinas especiais para interação do software com hardware, IDE, Internet e muito mais

Fortes Report Delphi: Gerador de relatórios multiplataforma (Windows/Linux) semelhante ao famoso QuickReport

CoolControls 3.01 : Pacote com 60 componentes, controles e classes para Delphi

>SubCategoria: Jogos

Tiroteio intergaláctico

Enquanto preparamos o próximo Geek Sounds, deixamos você se divertir com os clássicos de space shooter em 2D, também conhecidos como jogos de "navinha". Todos têm gráficos e jogabilidade no ponto e com fartura de inimigos e armas especiais. É diversão garantida para quem estava acostumado a gastar fichas nos fliperamas ou passava horas detonando cruzadores espaciais no R-Type.





>Subcategoria: Wallpapers

Gatinhas do oriente

Confira alguns dos melhores wallpapers do CD desta edição





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, Helky Campos
Atendimento de vendas
Fone: (11) 3217-2600 – vendas@digerati.com.br
Luana Aguiar, Ana Paula Venâncio e Samara Assi

Revista Geek

Editor
Marcelo Barbão *(mbarbao@digerati.com.br)*
Editor-assistente
Maurício Martins
Redatores
Bruno Cesar, João Marinho, Fernando Wiek
Arte
Helber Bimbo, Marina Fiorese, Fábio Agusto e Andreza Silviano Francisco
Colaboraram nesta edição:
Alessandro Faria, Henrique Cesar Ulbrich, Antonio Marcelo, Pablo Miyazawa
Revisão
Elizabeth Paik e Silvia Almeida
Departamento Multimídia
Design e Programação: Alexandre Diniz
Conteúdo: Juliano Barreto, João Henrique e Marcelo Quiñonez
Equipe de Internet
Tarcila Broder, Carlos Sivalli Ignatti e Aleksandro Botelho
Vídeo
Felipe Madureira

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

Mais uma publicação da DIGERATI
a editora especialista em comunidade digital

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

Diretores
Alessandro Gerardi – (gerardi@digerati.com.br)
Luis Afonso G. Neira – (afonso@digerati.com.br)
Alessio Fon Melozo – (alessio@digerati.com.br)
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari – (rene@digerati.com.br)
Representante Comercial no 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 S.A.
Fone: (21) 3879-7766

ANER www.aner.org.br IVC

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

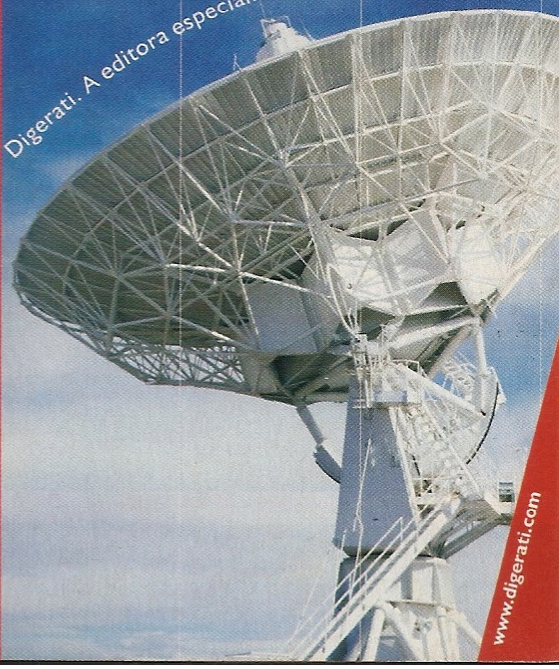
Publicações para usuários domésticos, com muita diversão, educação digital, entretenimento, dicas simples e softwares práticos.

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

Conheça outras publicações
da Digerati games.
Visite digerati.com



Jogos on-line e off-line ■ Mapas ■ Bots ■ Casemodding ■ FTP/ IRC Downloading

MOD-X

MODIFICAÇÕES EXTREMAS

A única revista do Brasil especializada em jogos via LAN e Internet

Counter-Strike ■ Day of Defeat ■ Half-Life ■ Unreal Tournament 2003 ■ WarCraft 3

Jogos levados ao extremo

A elite dos games evoluiu. Mude seus jogos e interaja de maneira mais profunda. Nessa edição:

Day of Defeat
A 2ª Guerra Mundial num MOD para Half-Life

WarCraft III
Novíssimas missões

Counter-Strike
Dezenas de skins, bots e recursos. *E muito mais!*

Compre já a sua!
Já nas bancas,
no site ou pelo tel
(11) 3217-2600

Jogo de guerra

Day of Defeat

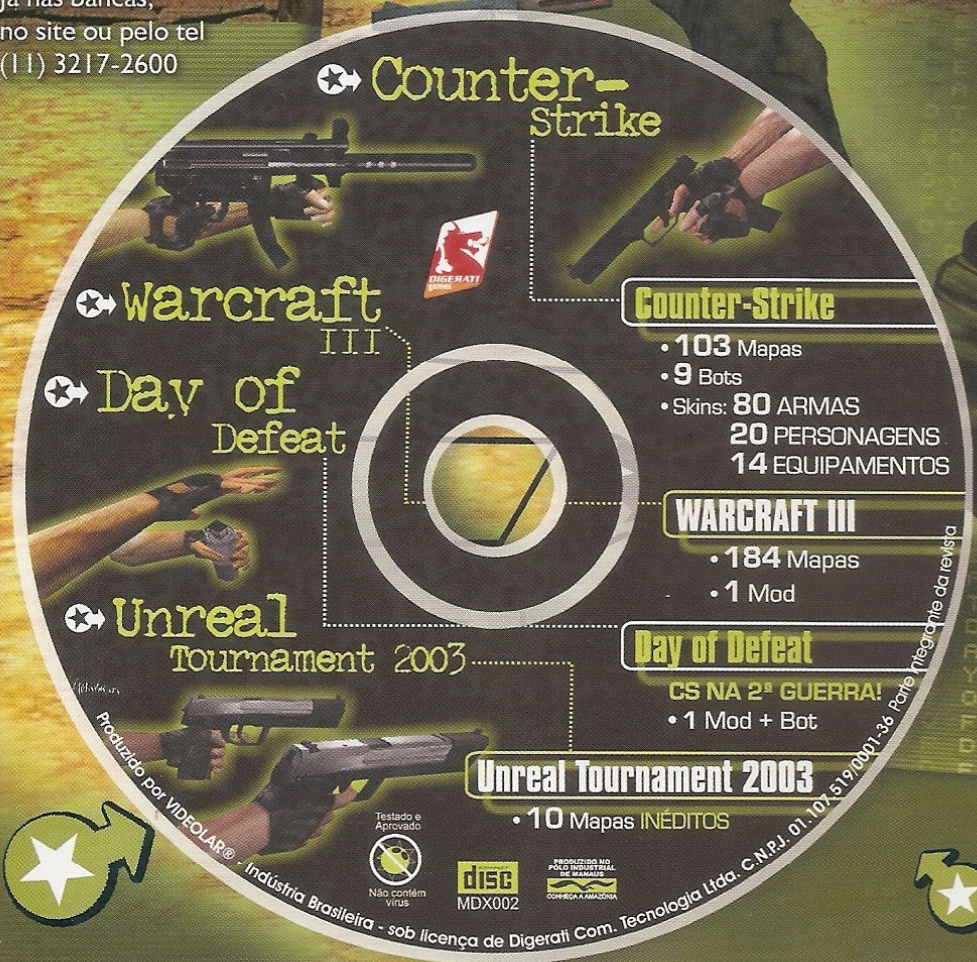
COMPLETO

Tiros e alemães para todos os lados! Encare a Segunda Guerra Mundial nesta monstruosa adaptação para HALF-LIFE.

Modifique os seus jogos!

COUNTER-STRIKE, DAY OF DEFEAT, QUAKE, UNREAL TORNAMENT com *MAPAS, MODS, BOTS E SKINS* exclusivos!
Jogue sozinho ou na Rede

Veja os destaques do CD no verso



Counter-Strike
- 103 Mapas
- 9 Bots
- Skins: 80 ARMAS, 20 PERSONAGENS, 14 EQUIPAMENTOS

WARCRAFT III
- 184 Mapas
- 1 Mod

Day of Defeat
CS NA 2ª GUERRA!
- 1 Mod + Bot

Unreal Tournament 2003
- 10 Mapas INÉDITOS

Exclusivo FTP/ IRC Download!

Navegue pelo submundo da Internet e saiba como ter os principais lançamentos antes de todo mundo!
TUTORIAL NA REVISTA

Casemodding!

Modificação de gabinete
Veja as alterações mais RADICAIS DO PLANETA!

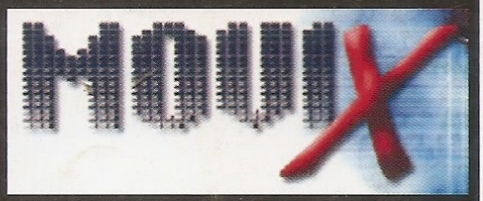
CONCORRA A PROCESSADORES ATHLON XP
Detalhes na revista

ANO I – NÚMERO 2 – Mod-X - R$ 11,90
9 771679 241001

DIGERATI
especialista na comunidade digital
digerati.com

Movix

A distribuição Linux para multimídia. Inclui tutorial completo ensinando a usar o sistema



Delphi e VB sem segredos

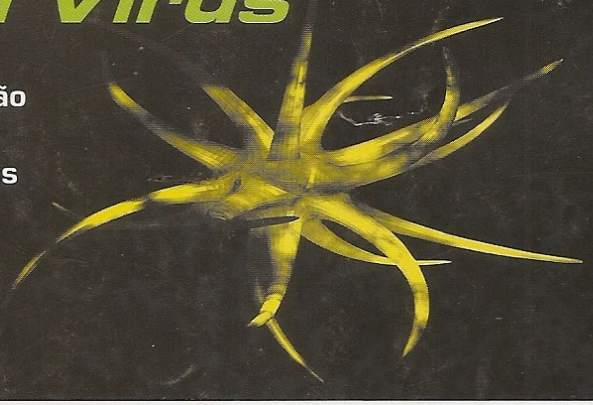
Tutoriais completos, + de 100 dicas de Delphi e + de 700 códigos-fonte para estudo, separados por categoria

Especial Vírus

Ferramentas para proteção

Programas que criam vírus

Capítulos do livro inédito "Dossiê Vírus" (só aqui!)



Codecs

Todos os principais programas para assistir, converter e comprimir qualquer arquivo de áudio e vídeo

Games

10 sensacionais jogos de naves só pra relaxar



Geek Times

39 *páginas de muita informação, prontas para imprimir*

Crie sua própria rádio on-line usando o Linux

Faça jogos em VB

Introdução e **100** *dicas sobre Delphi*



eBooks

com as TEORIAS DA CONSPIRAÇÃO mais cabeludas



Nas internas

GPL tupiniquim

A segunda parte da matéria que revela por que a GPL não funciona no Brasil



KT600

O novo chipset da Via, testado com exclusividade



HD bala

Tutorial que ensina a tornar o seu HD ainda mais rápido



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

DIGERATI tech