

# NOTICIAS

## Firefox Reinventa las Pestañas

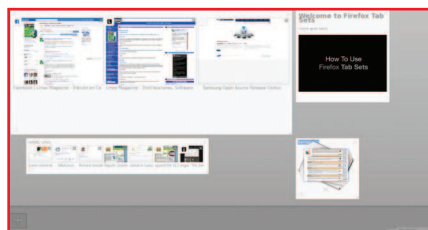
Tener una docena o más de pestañas abiertas en tu navegador es normal... pero también una pesadilla, ya que es imposible ver los títulos completos. Y recordar dónde está cada cual es una enorme pérdida de tiempo.

Firefox quiere ayudar a mejorar la productividad de los "power surfers" con *Tab Candy*, un sistema de organización que permite visualizar con un solo botón todas las pestañas en subventanas.

El sistema permite agrupar las pestañas en grupos semánticos, crear un conjunto que contiene, por ejemplo, todas las pestañas sobre instrucciones de la línea de comandos. Al hacer zoom sobre un conjunto, las únicas pestañas que se muestran en la parte superior son las de ese conjunto. Pulsando de nuevo en el botón de *Tab Candy*, volvemos a ver todas las pestañas en sus conjuntos.

El sistema permite escalar los grupos, hacer zoom sin abrir las pestañas, nombrar los conjuntos y eliminar todo un conjunto con un solo clic.

Para el futuro los desarrolladores de *Tab Candy* pretenden implementar la búsqueda dentro de pestañas; la opción de "guardar



para luego" pestañas que no se utilizarán inmediatamente; el cacheado de pestañas en el disco duro para evitar sobrecargar la memoria del ordenador; y la extensibilidad con plugins, lo que permitirá, por ejemplo, que una extensión sugiera nuevas páginas de temáticas similares al grupo que se está examinando.

*Tab Candy* está hecho íntegramente con HTML, CSS y JavaScript. ■

### RECURSOS

[1] Proyecto *Tab Candy*: <http://www.azarask.in/blog/post/tabcandy/>

## Flash sin Flash

La batalla por los medios ricos en la web sigue peleándose a todos los niveles: las empresas se acusan y contracusan con su habitual deportividad, los trolls siguen minando la confianza de los usuarios con comparativas tergiversadas y amañadas y otros bulos y mentiras, y los fabricantes de navegadores siguen dudando sobre qué codec o plugin han de implementar a continuación, no vaya a ser que sus usuarios se queden en calzones (y el fabricante pierda su cuota de mercado).

También los desarrolladores no vinculados toman posiciones, surgiendo de todo ello, entre otros, un interesante proyecto: *Smokescreen*, el Flash sin flash.

*Smokescreen* puede reproducir ficheros swf (el formato más habitual para banners y animaciones 2D) sin recurrir a un plugin de flash, confiando exclusivamente en JavaScript. Aún no está lo suficientemente maduro como para reproducir vídeo, pero el equipo de desarrollo quiere liberar el código (para cuando esto se publique, muy probablemente lo hayan hecho) e invitar a la comunidad a participar en el desarrollo para que esta situación cambie.

Esta solución, si bien más un puente hacia el verdadero HTML5 que una tecnología final, es también una respuesta a un problema que nadie parece estar planteándose, a saber: Con la ingente cantidad de información que hay por ahí encerrada en archivos swf, si algún día Adobe desaparece o deja de dar soporte, o los navegadores dejan de implementar su plugin, ¿quién lo rescatará?

La respuesta está tras la cortina de humo. ■

### RECURSOS

[1] Sitio web del proyecto flash-sin flash *Smokescreen*: <http://smokescreen.us/>

[2] (Futuro) sitio para la descarga de *Smokescreen*: <http://github.com/cesmoak/smokescreen>

## Qbo - Un Robot Libre

La ley 0 de la robótica podría formularse como: "Sólo ejecutarás software libre", ya que sería la única manera de asegurarse de que las otras tres leyes se implementan y lo hacen correctamente.

Eso parece que lo tiene bastante claro la gente de *The Corpora* [1], la empresa española dirigida por Javier Paz, que nos ha remitido fotos no reve-



ladas hasta el momento de su robot *Qbo*.

El dispositivo, que en parte recuerda a R2D2 por el esquema de colores y a *Eva* (la "novia" de *Wall-e*) por su forma, pero con un cabeza más redonda y con mayor capacidad de expresión, dispone de sensores de movimiento, vista, ultrasonidos (sonar) y de sonido, un sofisticado panel de control y un sistema de aprendizaje utilizando redes neurales que dotará de inteligencia a *Qbo*.

Pero lo más interesante es que tanto todo el software como el hardware es libre y estará exhaustivamente documentado, permitiendo a la comunidad y a empresas modificar y hacer evolucionar a *Qbo*, abriendo grandes posibilidades en el ámbito de la robótica doméstica.

Toda la información sobre el estado del desarrollo y las diversas vicisitudes a las que se van enfrentando los desarrolladores, se pueden encontrar en el blog del proyecto en [1]. ■

### RECURSOS

[1] Blog de *The Corpora*: <http://thecorpora.com/blog/>

# NOTICIAS

## ¿Quién Hace Gnome?

La Guadec 2010 dio mucho de sí, como siempre. Entre otras cosas, y aparte de la decepcionante noticia de que el lanzamiento de Gnome 3 [1] se tendrá que retrasar un ciclo de desarrollo (siendo cada ciclo de desarrollo de 6 meses, hasta marzo de 2011), Dave Neary reveló las estadísticas de las contribuciones al escritorio [2].

Según el estudio, cuyos datos se tomaron del último ciclo de desarrollo de Gnome (la precedente al lanzamiento de la versión 2.30) y que radiografía fielmente las tendencias del desarrollo, la mayoría de las contribuyentes siguen siendo voluntarios (un 23,45%) que trabajan en su tiempo libre. Éste es, por tanto, otro buen ejemplo de un proyecto exitoso conducido por la comunidad.

El segundo mayor contribuyente es Red Hat, con un 16,30% de las contribu-

ciones. Llegado a este punto, es imposible no trazar paralelismos con el informe del Linux Kernel Development [2], publicado por la Linux Foundation en abril del 2008 (y del que dimos cuenta en el número 53 de Linux Magazine [3]). Allí también se revelaba que Red Hat era el que realizaba mayor cantidad de contribuciones al kernel después de los voluntarios. Novell está en tercer lugar en ambos estudios.

Las cosas se ponen interesantes un poco más abajo en la tabla. Mientras que en el kernel la lista de empresas contribuyentes seguía con los sospechosos habituales (IBM, HP, Google,...), en la lista de Gnome destacan empresas mucho menos obvias, como Fluendo (la empresa especialista en tecnología de streaming de Barcelona) o empresas especializadas en el desarrollo a medida

de software basada en GTK, como Lanedo o OpenIsmus, compañías pequeñas, pero que están a la par o superan a empresas con muchos más medios, tales como Nokia, Canonical o Intel. ■

## RECURSOS

- [1] El censo de Gnome: <http://blogs.gnome.org/bolsh/2010/07/28/gnome-census/>
- [2] El estudio sobre el desarrollo del Kernel de Linux: <http://www.linuxfoundation.org/sites/main/files/publications/linuxkerneldevelopment.pdf>
- [3] Noticia sobre el estudio del Kernel de Linux en Linux Magazine, número 53: [http://www.linux-magazine.es/issue/53/016-018\\_NoticiasLM53.pdf](http://www.linux-magazine.es/issue/53/016-018_NoticiasLM53.pdf)

## OpenGL 4.1 Supera en Prestaciones a Direct3D.

Según the Khronos Group – impulsores de la API para aceleración gráfica 2D y 3D para hardware y que es vital para el desarrollo de juegos y aplicaciones gráficas complejas – la nueva versión de OpenGL, la 4.1, supera en prestaciones a la última versión de Direct3D 11 (anteriormente conocido como DirectX), el API cerrado equivalente de Microsoft.

La nueva versión, aparte de mantener la compatibilidad hacia atrás con la serie 2 de la librería, incluye entre otras cosas un soporte para la compilación en el momento de ejecución de código para shaders, importante para optimizar el código para el hardware; mejoras en WebGL, sistema que permite embeber código para gráficos 3D de OpenGL en

páginas web sin tirar de plugins; y una mayor tolerancia a fallos, lo que lo dota de mayor seguridad ante código malicioso.

Nvidia anunció que implementaba esta versión en sus tarjetas en la misma semana de su lanzamiento y ATI implementó el estándar poco después. ■

## Y la Distribución Linux más Usada para Servidores es...

Si a cualquier administrador de servidores se le pregunta qué distro cree que es la más usada en su área, probablemente contestará que Debian, pero que él/ella usa CentOS, sobre todo si es de nacionalidad Japonesa, Española o Rumana.

Sin embargo, CentOS es la respuesta correcta: a partir de junio del 2010, CentOS, la distro que implementa una versión libre de los sistemas servidor de Red Hat (y sigue sus mismos ciclos de desarrollo), le lleva la delantera a cualquier otra distro en el ámbito de los servidores, habiendo seguido una gradual curva

ascendente desde principios de año, una curva que, curiosamente, es un reflejo casi perfecto de la curva descendente de Red Hat.



El estudio, realizado por W3Techs, revela además, como mencionamos arriba, que CentOS es más popular en Japón, España y Rumanía, mientras que en Alemania, China y Brasil tiene poca tracción. Asimismo, es más utilizado en infraestructuras medias, pero no encuentra favor entre las grandes. ■

## RECURSOS

- [1] Nota de prensa sobre la liberación de OpenGL 4.1: <http://www.khronos.org/news/press/releases/opengl-4-1-released>

## RECURSOS

- [1] Estudio sobre cuota de mercado de distros en servidores de W3Tech: [http://w3techs.com/blog/entry/highlights\\_of\\_web\\_technology\\_surveys\\_july\\_2010](http://w3techs.com/blog/entry/highlights_of_web_technology_surveys_july_2010)