

Internet y nuevas tecnologías

ROBERTO PLÁ
Coronel de Aviación
<http://robertopla.net/>

VIDEOJUEGOS

EL FENOMENO POKEMON GO

Si ha ocurrido un hecho reseñable en el ámbito digital durante los últimos meses, este ha sido la aparición y evolución del juego Pokemon Go. Resulta sorprendente que a estas alturas, un juego de ordenador, en este caso de teléfono o dispositivos móviles, pueda convertirse en un fenómeno social de la envergadura que ha adquirido el que hoy nos ocupa.

Todos los números asociados a Pokemon Go, son desorbitados, tanto las descargas en el primer día o en cualquier otro periodo de tiempo hasta acumular los millones de jugadores que hoy en día usan esta aplicación en el teléfono, como los beneficios de la compañía que lo ha comercializado, el numero de imitaciones fraudulentas, los puntos geográficos señalados o los datos intercambiados en la red en las sesiones de juego podrían marear a los más acostumbrados a las cifras astronómicas.

Los periodistas siempre ávidos de titulares han encontrado durante meses un filón en los jugones: uno que se cayó por un acantilado, el otro se estrelló contra un poste, el de más allá arrestado por jugar mientras conducía... Todas estas noticias aparecidas en la prensa dan la imagen de una multitud de locos desquiciados en busca de los famosos "Pokemon"

Para los no iniciados, intentaremos explicar brevemente en que consiste. En primer lugar hay que decir que es una aplicación que se descarga gratuitamente en un teléfono inteligente. El juego consiste en capturar a los famosos Pokemon, unos animalillos fantásticos cuyo diseño procede de una saga de videojuegos comercializados desde hace años por Nintendo para sus consolas. Además de capturarlos, se trata de coleccionar todos los que son diferentes y entrenarlos para luchar con los Pokemon de otros usuarios, adquiriendo con ello nuevas capacidades y ascendiendo en la escala del juego.

La gran novedad de esta aplicación es que contra la critica habitual a los videojuegos de sedentarismo, obliga a los jugadores a moverse por el mundo real en busca de los codiciados Pokemon.

La aplicación nos indica donde encontrarlos de dos formas: mediante una visualización sobre un mapa y una vez que estamos en las proximidades, mediante la realidad aumentada. Es decir, con la cámara fotográfica del teléfono visualizamos el mundo real en el que aparecen los Pokemon como dibujos virtuales integrados en la escena. Una vez localizado el objetivo, el jugador tiene que "lanzarle" una bola que aparece en la pantalla y si le acierta, lo captura.

Esta búsqueda en el mundo real además de un beneficio para la salud de los jugadores, constituye alguno de los inconvenientes principales del juego. La ubicación de los Pokemon se hace mediante la geolocalización de los mismos. Es decir el servidor del juego sabe donde esta el jugador y cuales de los Pokemon de la base de datos del juego



están cerca. En esa geolocalización puede incluir zonas peligrosas, espacios públicos, no tan públicos y zonas restringidas por diferentes causas. En su afán de seguir el juego, la estupidez humana puede sobrepasar todos los límites hasta dar pie a las anecdóticas noticias mencionadas al principio, sin embargo, es poco probable que este juego vaya a convertirse en un problema grave de seguridad en las bases e instalaciones del Ejército del Aire, como parece desprenderse de la fotografía que acompaña el artículo, una fotografía tomada con la propia aplicación del juego.

HARDWARE

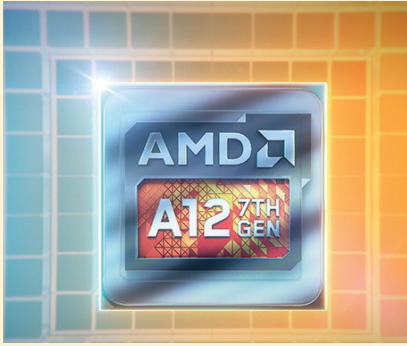
NUEVOS PROCESADORES AMD

AMD ha lanzado una nueva generación de procesadores dirigidos a los ordenadores de escritorio, esos que según algunos están "a punto de desaparecer".

Lejos de ser así, los ordenadores llamados de sobremesa van a continuar siendo por mucho tiempo base de juegos multimedia servidores y terminales personales en oficinas y domicilios y sobre todo el eje de una tecnología que luego se aplica con modificaciones a la industria y a los dispositivos portátiles. Por eso, cualquier novedad en los elementos físicos de estos dispositivos debe ser observado con atención.

Por otra parte la competencia en este sector, donde desde hace tiempo Intel y AMD se disputan los primeros puestos en las prestaciones técnicas y en las ventas, estimula la innovación y las mejoras continuas de los procesadores.

Según su fabricante, las APU AMD Serie A de 7ª generación ofrecen funciones avanzadas dirigidas hacia un aumento de la productividad, aumentar sensación de realidad en los contenidos multimedia y mejorar la eficiencia energética, lo que permitirá una mayor duración de la carga de la batería en los dispositivos móviles.



Se trata del primer diseño que utiliza el nuevo socket AMD AM4, que es la conexión del procesador a la placa. Usa memoria DDR4

Recibe el nombre de APU porque integra capacidades gráficas y de microprocesador en el mismo chip. AMD señala que puede reproducir vídeos de elevada resolución (4K/UHD) sin interrupciones y con gran calidad de imagen, usando tanto el códec H.264/MPEG-4, conocido por sus excelentes resultados en la compresión de video con gran calidad de reproducción, como el nuevo códec H.265, comúnmente conocido como High Efficiency Video Coding (HEVC), con una relación de compresión de datos que duplica la de H.264/MPEG-4.

Los primeros fabricantes que integrarán estos procesadores serán Hewlett-Packard y Lenovo, en equipos que estarán disponibles a finales de 2016.

SOFTWARE

LIBREOFFICE, ESTANDAR EN DEFENSA

Aunque algunos esperábamos este cambio desde hace tiempo, parece ser que el ahorro presupuestario ha sido determinante para la implantación en el Ministerio de Defensa de la suite ofimática Libre Office.

Se trata de un paquete de software de oficina, es decir que permite la realización de las tareas más comunes en las empresas, mediante un conjunto de programas que tiene características comunes: un procesador de texto (Writer), un editor de hojas de cálculo (Calc), un gestor de presentaciones (Impress), un gestor de bases de datos (Base), un editor de gráficos vectoriales (Draw) y un editor de fórmulas matemáticas (Math).

Está liberado como código abierto por The Document Foundation. Se creó como bifurcación de OpenOffice en 2010, ante el temor de que Oracle Corporation, que había comprado Sun Microsystems, anterior patrocinador de OpenOffice.org, descontinuara la suite, como hizo con OpenSolaris. La comunidad de desarrolladores y los usuarios de software libre confiaron en Libre Office y hoy en día corren rumores sobre la posible desaparición de Open Office por falta de desarrolladores, aunque Oracle lo donó a la fundación Apache Software.

En cada unidad se han mantenido un mínimo de licencias de Office de Microsoft, probablemente durante un tiempo de transición ya que los documentos realizados con la suite de Microsoft no son compatibles al cien por cien con el formato abierto de LibreOffice.

Sin embargo, la inmensa mayoría de los nuevos usuarios de Libre Office han comprobado que los programas de esta suite se adaptan perfectamente a sus tareas. Solo algunas bases de datos de Acces, o algunas hojas de cálculo Excel que cuentan con macros en los lenguajes script propietarios de Microsoft, resultan incompatibles con el nuevo software. Cuando finalice el proceso de adaptación el Ministerio de Defensa y por ende el Ejército del Aire contarán con una potente herramienta, rápida, sencilla y segura que cubre todas sus necesidades ofimáticas.

El manejo de Libre Office resulta fácil de aprender ya que su distribución de opciones en menús es más clásico y explícito que las barras de iconos que introdujo Microsoft hace unos años y que obligaron a muchos usuarios expertos a volver a aprender como funcionaban los programas.

Mi recomendación es que se use Libre Office y se conviertan los documentos al formato estándar de esta suite. En un espacio breve de tiempo ni nos acordaremos de los tiempos en que se usaban los caros, pesados y complejos programas de la multinacional norteamericana. Esperemos que el siguiente paso sea la adopción de un sistema operativo libre.

NOTA

ENLACES RELACIONADOS

Los lectores habituales de esta sección habrán observado la desaparición de una línea bajo cada artículo de los que la componen en la que se incluía un enlace a una dirección del servicio Delicious.com

En esta web, desde hace muchísimos años he ido almacenando los enlaces de interés y desde que esta sección cambió de formato se enlazaba a los relacionados con el texto, mediante una etiqueta (tag) que los agrupa. Sin embargo, este servicio no es accesible desde la intranet de defensa y algunos indicadores me han llevado a pensar que pocos lectores accedían a esos enlaces que además de ser mis fuentes para la escritura de los artículos, extendían las explicaciones y detalles expresados en los mismos, por lo que he tomado la decisión de dejar de incluirlos al pie de cada artículo, aunque los interesados podrán encontrar esta información siguiendo las siguientes instrucciones:

Para los artículos publicados hasta el número 856, las etiquetas seguirán la estructura de siempre, primero las letras RAA, por las siglas del nombre de la revista, a continuación el número de la misma y a continuación una letra minúscula, (a,b,c,d,...) indicando el orden de aparición del artículo en la sección.

Sin embargo a partir de ahora las referencias a los artículos de un mismo número llevarán todas una misma etiqueta que conservará las letras RAA y el número de la revista. Además de las referencias a los diferentes artículos publicados, los lectores podrán encontrar agrupados en esta etiqueta enlaces que durante la preparación de la sección he considerado de interés, aunque luego haya descartado escribir sobre ese tema.

Así pues, los enlaces relacionados con los artículos publicados en este número y los temas sopesados para su publicación, pero no escritos pueden encontrarse bajo la etiqueta raa857 en la página de mi cuenta en Delicious, es decir en la dirección web que señala en enlace o URL:

<http://del.icio.us/rpla/raa857>

