

CONCEPTOS GENERALES:



COPYRIGHT:

Derecho de copia. El copyright es la ley que se aplica a cualquier obra (libro, canción, programa, cuadro...)

Por medio del copyright, se puede restringir quien puede distribuir, copiar, y hacer obras derivadas de cualquier obra



COPYLEFT:

Variante del copyright. Consiste en que el autor de la obra exprese claramente que permite la libre distribución de su obra, así como permite hacer copias y obras derivadas de ella.



CREATIVE COMMONS:

Licencia que se utiliza para que una obra sea copyleft si usamos la variante share-alike, by. Si usamos otras variantes, no sera copyleft.



SOFTWARE PRIVATIVO:

Programas con copyrights que no permiten ver como funcionan, ni copiar, distribuir...

Ademas suelen incluir clausulas abusivas como concederse el derecho de espiar tus conversaciones, exigir informacion sobre que tipo de ordenador tienes, prohibirte el uso si cambias de ordenador...



SOFTWARE LIBRE:

Programas con copyrights que cumplen 4 libertades: uso, copia, modificacion y redistribucion. Para que algo sea software libre, lo mas fácil es que la autora diga que la licencia del programa es la GPL.



GNU:

Proyecto que se creo en 1983 para garantizar que el software fuese libre, en contra de los contratos de no divulgacion que se empezaron a usar en aquella epoca. Por medio de estos contratos, se pretendia que los informaticos no pudiesen hablar entre ellos sobre lo que estaban trabajando, ni pedir opinion alguna sobre el tema. De este proyecto salieron un monton de programas de soft. libre que se utilizan hoy en dia.

GPL:

Licencia que expresa claramente que el autor permite usar el programa para cualquier fin, saber como funciona, mejorarlo, y distribuirlo, con o sin cambios. Es la licencia que creo el proyecto GNU.



LINUX:

Nucleo del sistema operativo GNU/Linux. En 1992 juntaron el nucleo con programas de GNU para crear un sistema operativo libre. (VER NUCLEO)

HARDWARE

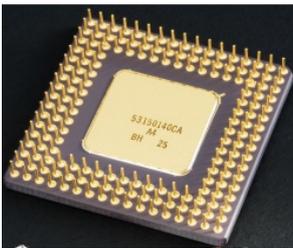


DISCO DURO:
Donde se guardan los datos.

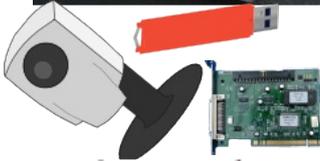
PARTICION:
Un cacho del disco duro. Las particiones son utiles porque si tienes los programas en una particion y tus cosas en otra y se rompen los programas, puedes borrar los programas sin borrar los datos. (VER FORMATEAR)



MEMORIA:
Parte imprescindible de un ordenador. Es la mesa de trabajo de la maquina, donde se almacenan los programas que se estan ejecutando. Cuanta mas, mejor.



PROCESADOR:
Parte imprescindible tambien. Es el currela, el que ejecuta los programas. El procesador se pasa todo el tiempo que esta arrancado ejecutando ordenes que lee de la memoria. Se calientan muchisimo, por eso llevan siempre ventilador.



PERIFERICO:
Cualquier cacharrito que se enchufa al ordenador.

SISTEMA OPERATIVO

SISTEMA OPERATIVO



El sistema operativo es el primer programa que se ejecuta al encender la maquina, y es el que se encarga de que todo funcione. Todos los programas que ejecutamos dependen del sistema operativo para funcionar. Si intentamos ejecutar un programa de windows en linux es como si intentamos que una persona hablando chino se entienda con una que habla euskara.



DRIVER:
Pieza traductora entre el sistema operativo y un periferico: webcams, pendrives, wifis etc. Si no tenemos el driver para un cacharrito concreto, no va a funcionar.



NUCLEO (KERNEL):
Es la parte mas importante del sistema operativo, el que se encarga de interactuar con las piezas de la maquina. Los drivers se meten en el nucleo para funcionar.



FORMATEAR:
Si un programa se rompe, lo mas facil es borrarlo y volverlo a instalar. Pero esto se hace desde el sistema operativo, por lo que si justo se ha roto eso, no podemos borrarlo. Para borrar sistemas operativos lo que se hace es borrar los datos de la particion. A esto se le llama formatear.



PAQUETE:

Archivo que sirve para instalar un programa. En GNU/Linux para instalar programas, existen programas especiales para instalar, borrar, etc. Lo que hacen es bajarse paquetes de Internet (o de CDs) e instalarlos y configurarlos para que funcionen.

INTERNET

IP:

Es un numerito sin el que no nos podemos conectar a internet. La IP identifica el ordenador en Internet, para saber adonde hay que mandar la respuesta a la busqueda que hemos hecho en google, por ejemplo.

192.168.0.9
212.44.66
15.16.8.7

DNS:

Si para andar por Internet nos tendríamos que saber los numeritos IP de cada ordenador, seria inusable. Nosotros para ir a una web, escribimos su nombre, no su IP. La DNS se encarga de traducir nuestro nombre escrito con letras a la IP que le corresponde. Hay maquinas especiales que se dedican a este trabajo en Internet.



MODEM:

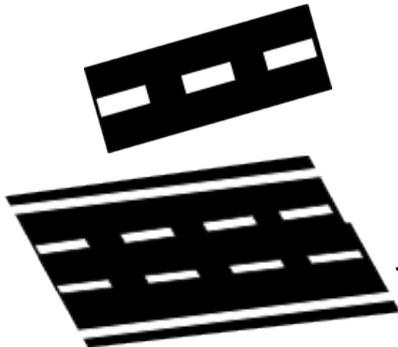
Cacharrito que sirve para conectar un ordenador a Internet.

ROUTER:

Tambien sirve para conectarse a internet, pero permite compartir la conexion entre distintos ordenadores.

ADSL:

Manera de conectarse a Internet usando el cable de telefono. Cuanto mas cerca de la centralita de telefonos, mejor.



FIBRA OPTICA:

Sistema de conectarse a Internet usando un cable de fibra, que funciona 100 veces mas rapido que el del telefono.



Copyright (c) 2007, Maider Likona.

Tienes permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo los terminos de la licencia de documentacion libre de GNU. Las fuentes estan en www.gisa-elkartea.org/recetas/chuleta-linux-friki-vulgaris
Las imagenes estan tomadas de openclipart.org y www.es.wikipedia.org. Otras son cosecha propia.