

The Wayback Machine - https://web.archive.org/web/20000930091419/http://nitsuga.net.eu.org:80/manual_in...

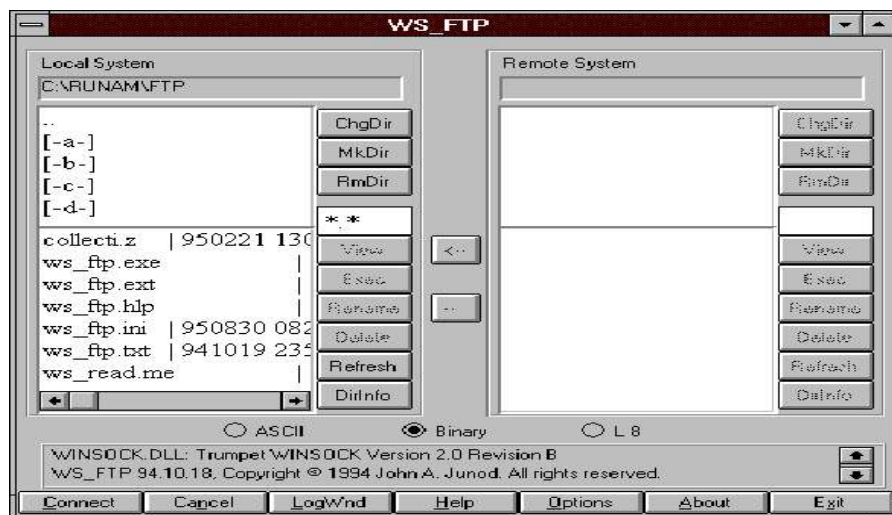
Herramientas bajo ambiente Windows

Muchas son las herramientas disponibles para trabajar en Internet bajo ambiente Windows, las más comunes son las que nos permiten hacer FTP's, Telnet's, Herramientas de correo electrónico, Gopher y Archie, las cuales mostramos a continuación:



Existen programas FTP's para otras plataformas, una de ellas y creo yo, la más común debido a su facilidad de uso, es la que corre bajo ambiente Windows, en donde el manejo es por medio de botones (como cualquier otra aplicación Windows), existen varias versiones de este programa, para motivos de este manual, trataremos con la versión más común debido a la facilidad que implica obtenerla, pues es de distribución gratuita.

Al correr el programa, se nos presenta una ventana como la siguiente:



En la que podemos observar la estructura del programa.

Se observan dos grandes ventanas con una división por la mitad, en la ventana de la derecha se tiene el contenido de la máquina local (la que hace la llamada FTP al sistema remoto), se tiene que la parte superior de la ventana indica los directorios existentes y en la parte inferior, se tiene el contenido de cada directorio, en la ventana de la derecha se tiene el contenido de la máquina remota bajo las mismas características, se observará que ambas ventanas tienen de su lado derecho una serie de botones, mediante los cuales podemos crear directorios, borrarlos, cambiar entre directorios, por la parte de los archivos, se nos permite ver el contenido de un archivo, ejecutarlo, renombrarlo, borrarlo, dar información del archivo (tamaño, etc.), en medio de las ventanas, se tienen dos botones con unas flechas, uno hacia la derecha y el otro hacia la izquierda, los cuales nos permitirán efectuar la

transferencia de los archivos entre ambos sistemas (equivalente al comando UNIX "get" o "put", en caso de que estuviéramos trabajando en un sistema mediante línea de comandos), inmediatamente abajo de las ventanas se tiene una opción entre 3 (ASCII, Binary, L8), la cual tiene que ver con el tipo de transferencia dependiendo del tipo de archivo (binario, texto, archivo binario de sistemas VMS respectivamente), es recomendable siempre efectuar transferencias binarias sin importar el tipo de archivo. En la parte inferior de la pantalla se encuentra una barra de menús, el primero de ellos, **Connect** despliega la siguiente ventana:

la cual es la pantalla que nos permite introducir la dirección del servidor de FTP con el cual se desea realizar la conexión, se tienen cajas de diálogo, las cuales tendremos que llenar dependiendo del lugar al que deseamos conectarnos, por ejemplo, si quisiéramos conectarnos al servidor de FTP de Microsoft, cuya dirección electrónica es ftp.microsoft.com, misma que tendríamos que poner en el campo denominado **Host Name**, para poder tener acceso, entramos con clave de anonymous, el cual es un login de acceso que ciertos lugares asignan para que puedan ser visitados por personas externas a la institución, ya sea educativa o comercial, esta clave se introduce en el campo denominado **User ID** y como se vio anteriormente, hay que introducir un password, el cual, es nuestra dirección de correo electrónico o en general, alguna cadena con la siguiente estructura XXX@XXX.XXX.XXX.XXX, (actualmente, algunos servidores ya no requieren dicho password), una vez hecho esto, aceptamos los datos dando **OK**, hasta aquí todo el trabajo ha sido realizado por nosotros y nuestra computadora, ahora se inicia el proceso de comunicación entre computadoras, localizándose entre sí, mandando códigos de entrada, respuestas y así sucesivamente hasta establecer la conexión, en la que, al realizarse la misma, regresamos a la ventana principal y ya podemos realizar transferencias de la máquina remota a nuestra máquina, siguiendo los pasos arriba mencionados.

Cuando querremos cerrar nuestra sesión, en el menú inferior elegimos la opción **C**lose y luego la opción **E**xit.



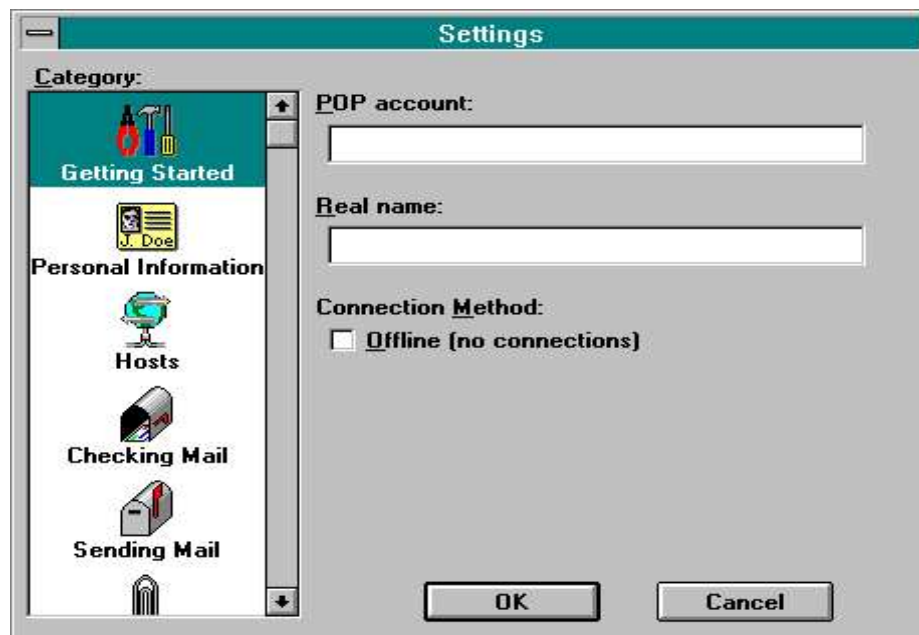
Eudora **Eudora**

Eudora es un programa que permite una administración sencilla del correo electrónico desde la PC. Con Eudora se pueden hacer todas las acciones que pudieramos hacer desde pine o desde el comando mail de UNIX, tales como: leer, borrar, guardar, contestar, etc.

Al correr el programa aparece la siguiente ventana:



Este programa es necesario configurarlo para su correcto funcionamiento, para hacerlo hay que seleccionar el menú **S**pecial y ahí elegir la opción **S**ettings, desplegandose la siguiente venta na:



En donde se observa que del lado izquierdo, hay una ventana denominada Category, en la que se encuentran representados mediante íconos los diferentes campos de configuración del programa, en la primera opción **Get ting Started**, observamos dos campos a llenar, en el primer campo, **POP Account**, introducimos nuestra dirección de correo electrónico completa, por ejemplo `jgonza@condor.dgsca.unam.mx`, en el siguiente campo, **Real Na me**, introducimos nuestro nombre completo, el cual será anexado a los correos que mandemos , en la siguiente opción **Personal information** aparece:

The screenshot shows a 'Settings' dialog box with a teal title bar. On the left, a 'Category:' list includes 'Personal Information' (selected), 'Hosts', 'Checking Mail', 'Sending Mail', and 'Attachments'. The main area on the right contains three text input fields labeled 'POP account:', 'Real name:', and 'Return address:'. At the bottom right are 'OK' and 'Cancel' buttons.

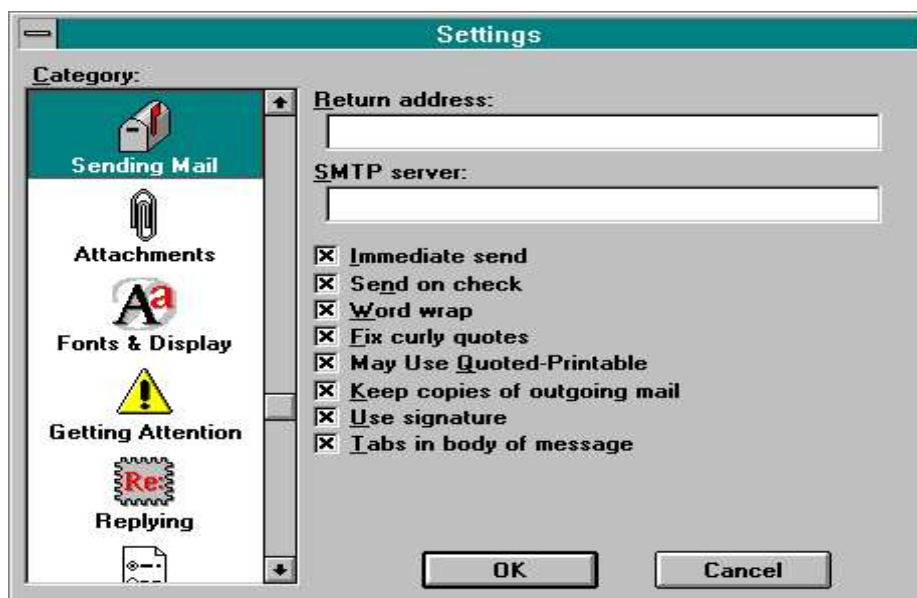
donde aparecen 3 campos, el primer y segundo campo son iguales a los que se encontraban en la opción **Getting Start**, aparece un tercer campo denominado **Return address**, en la que introducimos de nuevo nuestra dirección de correo electrónico, la cual va a ser la dirección de retorno de los correos que no lleguen a su destino. La siguiente opción **Hosts** es mostrada a continuación:

The screenshot shows the same 'Settings' dialog box, but with 'Hosts' selected in the 'Category:' list. The main area on the right now contains four text input fields labeled 'POP account:', 'SMTP:', 'Ph:', and 'Finger:'. The 'OK' and 'Cancel' buttons remain at the bottom right.

en donde el campo **POP account** de nuevo es nuestra dirección de correo electrónico y el siguiente y último campo a llenar es el denominado **SMTP:** en el cual introducimos la dirección del servidor de correo electrónico. La siguiente opción **Checking Mail** tiene las siguientes opciones:



En donde una vez más se nos pide nuestra dirección de correo electrónico, existe un campo denominado **Check for mail every ____ minutes**, en la que se nos pide cada cuantos minutos deseamos nosotros que el programa cheque si hay nuevos correos y por último, sólo hay que habilitar la opción **Leave mail on server** si nosotros deseamos que cuando el programa lea los correos, los deje en el servidor, de manera contraria, los borra; La última opción a configurar es la denominada **Sending Mail**, la cual aparece a continuación:

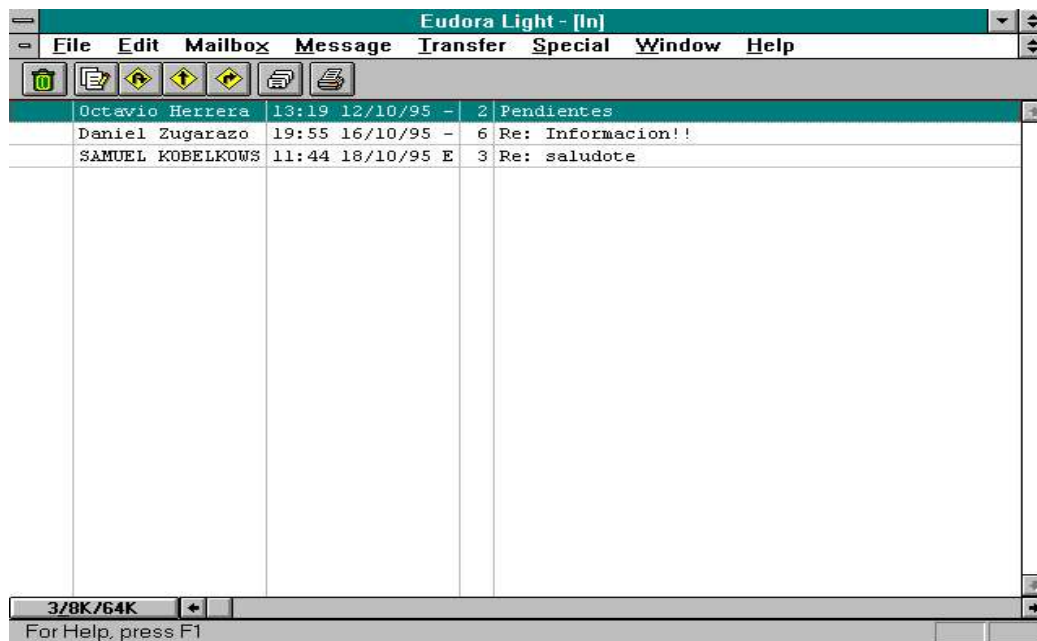


donde tenemos que escribir nuestra dirección de retorno de correo y la del servidor de correo, el resto de las opciones ya vienen configuradas por default, aunque las podemos modificar a nuestra conveniencia.

Una vez hecho esto, para poder revisar nuestro correo, en la opción **Mailbox** de menú principal, elegimos la opción **In**, con lo cual, nuestro programa desplegará los correos que hayamos recibido y nosotros los podremos ir eligiendo uno por uno para poder verlos. Cabe aclarar que cuando ejecutamos Eudora, el programa se conecta al servidor de correo indicado en la configuración y lee el correo con lo cual, nosotros podemos desconectarnos del servidor remoto y consultar nuestro correo con toda calma y poder borrarlo, salvarlo, imprimirlo, etc. Dentro del menú **Mailbox**, hay otra opción **Out**, con la que el programa nos despliega los correos que nosotros hemos mandado, otra opción es **Trash**, la que nos muestra los correos que hemos borrado, permitiéndonos recuperarlos.

Las acciones antes mencionadas borrar, salvar, recuperar, imprimir, junto con las opciones de contestar correo y redireccionar correo están disponibles en una barra de herramientas en la parte inferior del menú, la cual presenta

la siguiente apariencia:



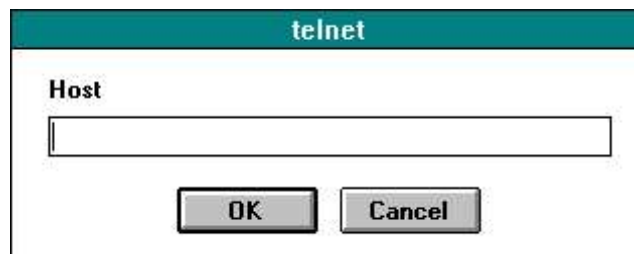
aunque también lo podemos hacer desde las opciones del menú **M**essages.



Telnet **TELNET**

El programa Telnet bajo ambiente windows funciona exactamente de la misma manera que bajo linea de comandos, es decir, como es una sesión remota, es necesario introducir una serie de comandos UNIX para poder realizar alguna acción en específico.

Al correr nuestro programa, aparecerá una ventana en la que se nos pide que introduzcamos la dirección del servidor al que deseamos conectarnos. A continuación mostramos dicha ventana:

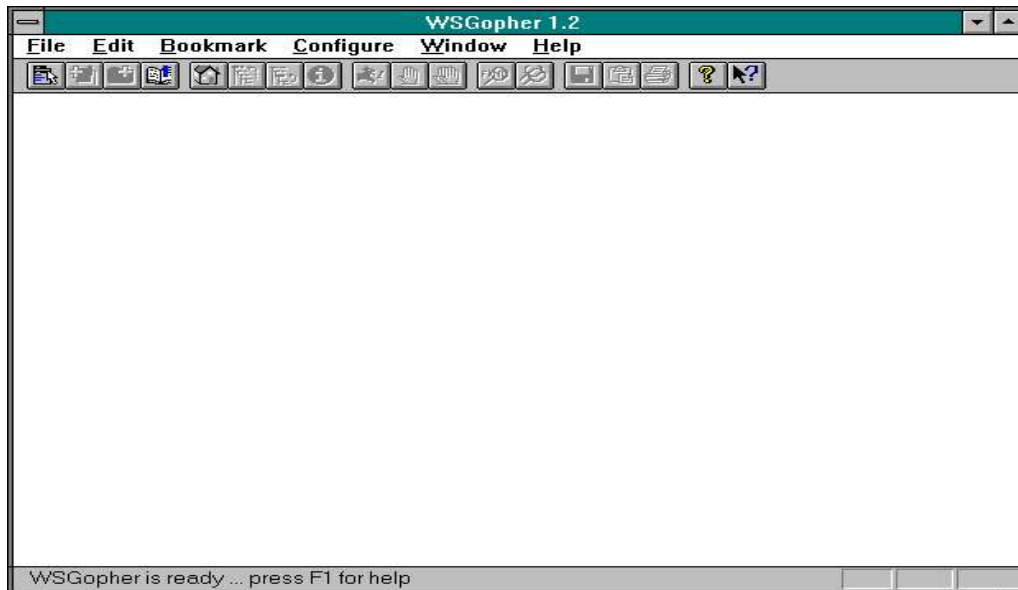


Cuando damos **OK**, se inicia el proceso de conexión, al realizarse esta, se nos pedirá el login y el password y todos los procedimientos serán, como ya se mencionó, idénticos a los vistos en el apartado de Telnet bajo linea de comandos, es decir, podremos hacer telnet hacia otras maquinas, FTP's, revisar y enviar correo electrónico, hacer sesiones Gopher,archie, etc.

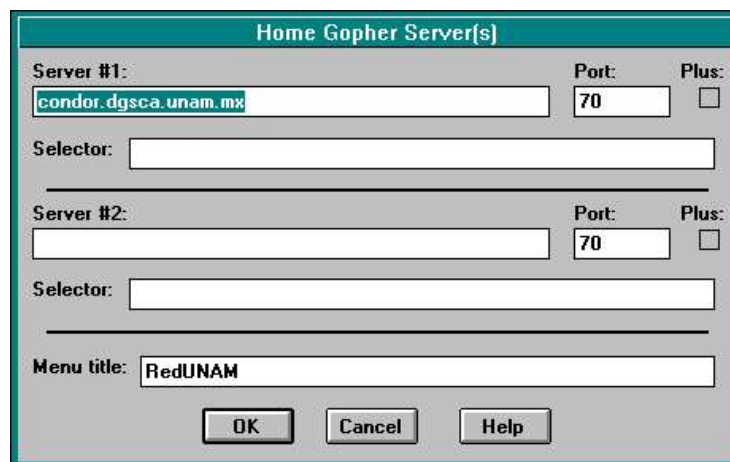


Gopher **Gopher**

Este programa al igual que Telnet, funciona de la misma manera que bajo linea de comandos, al correr el programa Gopher, se abre la siguiente ventana:

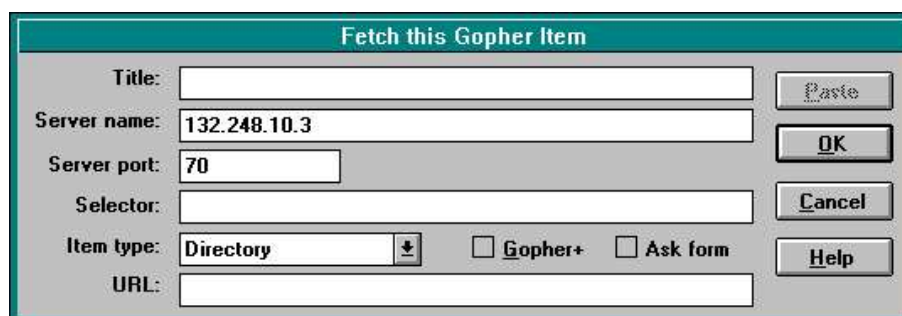


Este programa es necesario configurarlo, para hacerlo, seleccionamos la opción **Configure** y ahí elegimos la opción **Home Gopher...**, en este campo indicamos la dirección del servidor Gopher con el cual se iniciará nuestra sesión cada vez que corramos este programa, dicha ventana de configuración la mostramos a continuación:



Una vez iniciada la conexión, los menús serán los mismos que podemos ver bajo línea de comandos.

Si nosotros quisiéramos realizar la conexión a otro servidor Gopher, no es necesario reconfigurar nuestro programa, en la opción **File** del menú principal, elegimos la opción **New Gopher Item...** apareciendo la siguiente ventana:



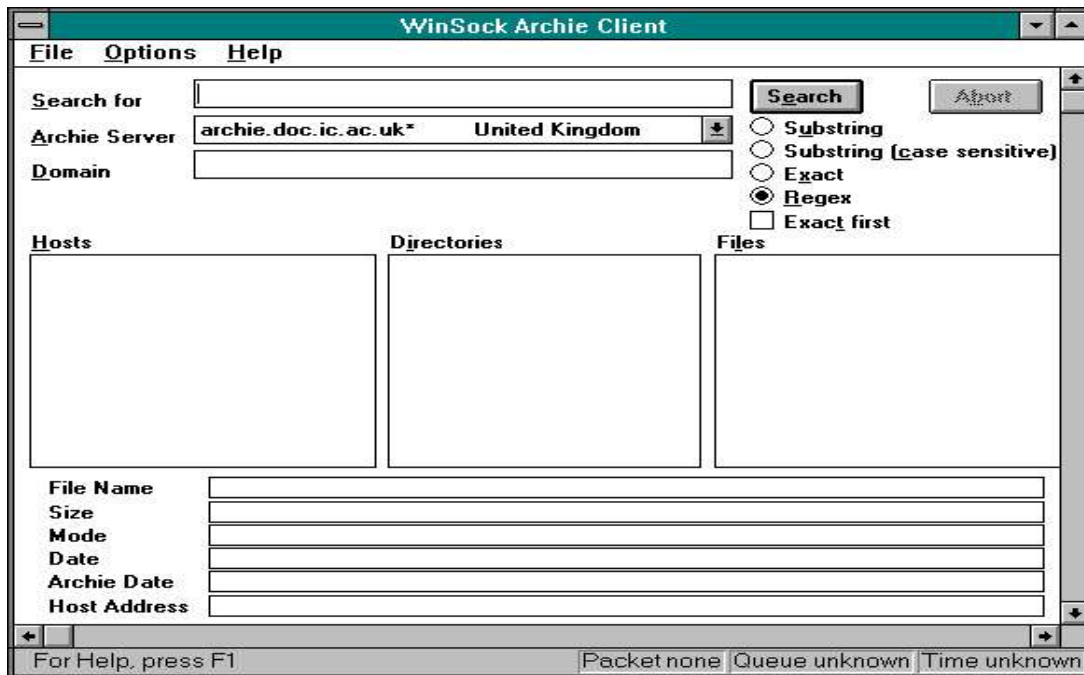
La nueva dirección la introducimos en el campo marcado como **Server name**.

Al igual que en Eudora, el programa Gopher permite salvar la información que aparece en pantalla, así como imprimirla, la cual ya es una gran ventaja sobre realizar una conexión Telnet a un servidor de gopher, en la que teníamos que seleccionar la opción para que nos mandara la información a nuestra cuenta de correo y después teníamos que recuperarla.



Archie

En windows también tenemos un programa para realizar búsqueda de información, este programa es Archie, el cual al correrlo despliega la siguiente ventana:



En el campo **Search for** ponemos la palabra a buscar, abajo de este campo se encuentra uno denominado **Archie Server**, en el que se encuentra una lista de servidores archie en la que nosotros podemos elegir el servidor de búsqueda, una vez realizado esto, apretamos el botón de **Search** para iniciar la búsqueda, al encontrar el archivo especificado en **Search for**, aparecerá en la ventana denominada **Hosts** una lista de los servidores en donde se encontró el archivo, en la ventana central, denominada **Directories** se nos indica el directorio donde se localiza y finalmente, en la ventana de la derecha denominada **Files**, aparece el archivo al que se le aplicó la búsqueda, en la parte inferior hay varios campos, en el campo **File Name**, se nos indica el nombre completo del archivo, en el campo **Size** se nos indica su tamaño, en el campo **Mode**, los permisos que tiene en el servidor remoto, en el campo **Date** y **Archie Date**, la fecha en que fue creado y almacenado en el servidor dicho archivo y por último, en el campo **Host Address**, la dirección del servidor en donde fue localizado.

Una ventaja de este programa sobre el que funciona sobre línea de comandos, es que nosotros podemos bajar en el momento el archivo buscado sin tener que salirnos de nuestra sesión de archie, esto lo logramos haciendo doble click en el nombre del archivo (localizado en la ventana Files), con lo cual realiza la transferencia del archivo a nuestra máquina.

Otra herramienta que nos puede ser de utilidad es la denominada **Ping** así como la denominada **Finger**, a continuación mostramos sus respectivos íconos:



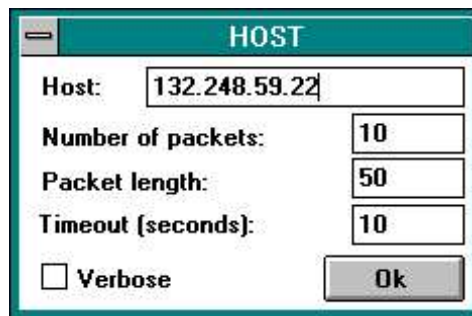
Ping

Ping es una herramienta que nos sirve para saber si una computadora (un servidor), está en servicio o no, así como para saber como se encuentran las comunicaciones en un momento dado, esto lo hace mandando paquetes de bytes desde nuestra computadora a la computadora remota, manda estos paquetes y espera que la computadora remota conteste esos paquetes, en caso de que no conteste o perdamos paquetes sabremos que la computadora a la cual nos queremos conectar está fuera de la red o que nuestro medio de comunicación está en corto o saturado. También nos permite saber el nombre de la computadora introduciendo su dirección en número y viceversa.

Al correr el programa se despliega la siguiente ventana:



Para obtener el nombre de la máquina elegimos la opción **Lookup** del menú principal y se despliega la siguiente ventana:



HOST

Host: 132.248.59.22

Number of packets: 10

Packet length: 50

Timeout (seconds): 10

☐ Verbose

Ok

En el campo denominado **Host** ponemos la dirección electrónica (ya sea por nombre o por número) del servidor del cual queremos obtener el nombre y una vez hecho esto damos **OK** y el programa desplegará te; la ventana mostrada en la siguiente página.



WinSock_PING

Lookup BlockingPing AsyncPing Exit About

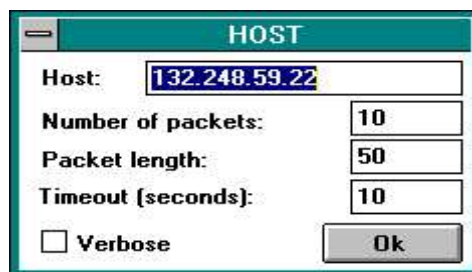
Description: Trumpet WINSOCK Version 2.0 Revision B

System Status:

Official Name: dctrl.fidieec.unam.mx

IP Address: 132.248.59.22

Ahora bien, para probar la conexión o ver si la computadora remota está "viva", es decir preñida o conectada a la red, elegimos la opción **BlockingPing** desplegándose la siguiente ventana:



HOST

Host: 132.248.59.22

Number of packets: 10

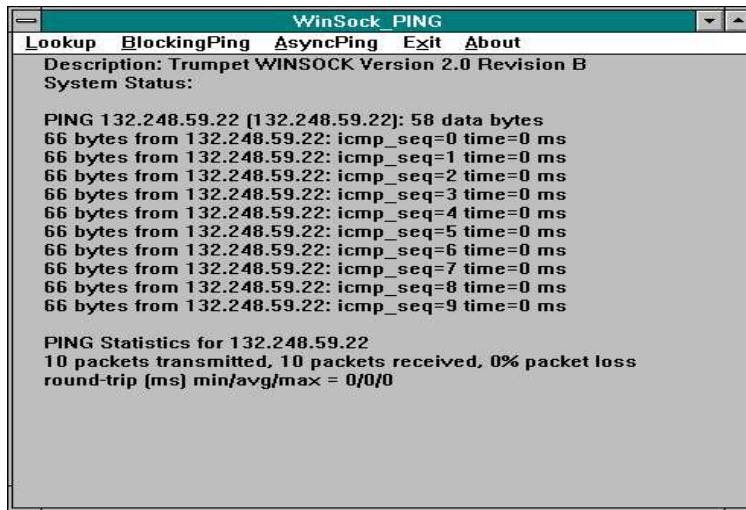
Packet length: 50

Timeout (seconds): 10

☐ Verbose

Ok

Una vez más, en el campo denominado **Host**, introducimos la dirección electrónica de la computadora remota y damos **OK**, y el programa desplegará:

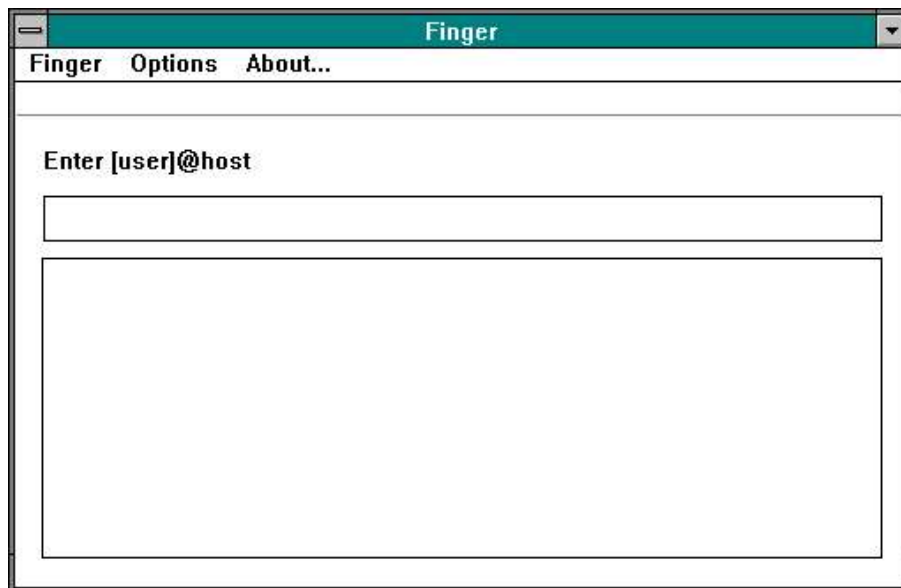


Como podemos observar, el programa nos proporciona información sobre cada paquete enviado, el tiempo de transmisión y al final, nos dice cuantos paquetes mandó y cuantos se perdieron.

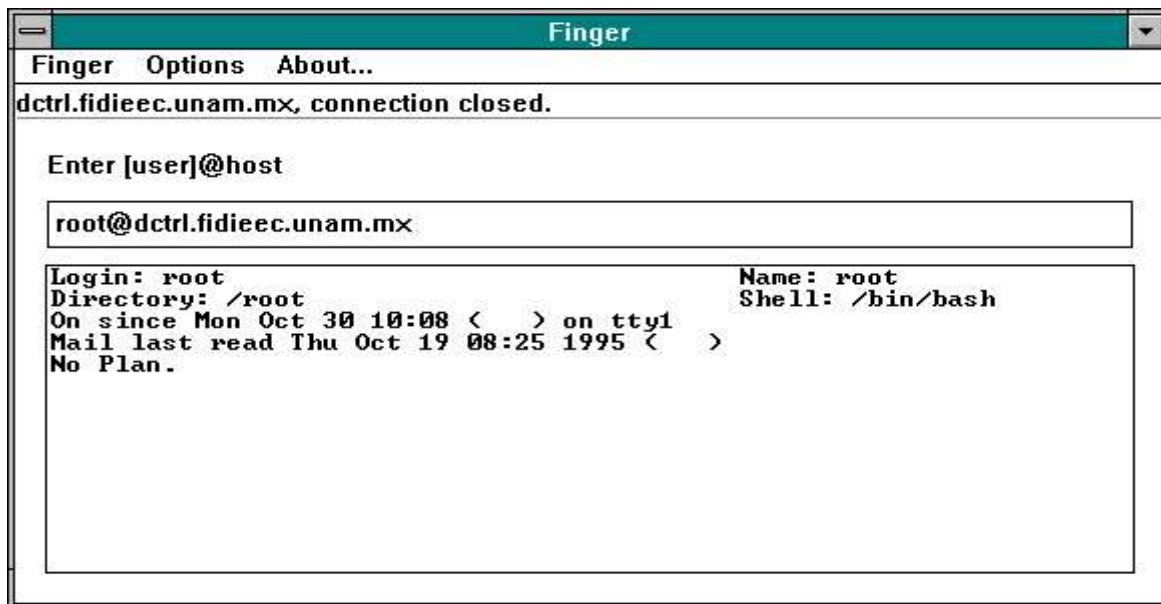


La herramienta **finger** es de gran utilidad para obtener información de personas cuando solo disponemos de su dirección de correo electrónico, por ejemplo, si quisiéramos obtener información sobre la dirección **root@dctrl.fidieec.unam.mx**, que es la dirección de correo electrónico del administrador del servidor del Departamento de Ingeniería de Control, hacemos lo siguiente:

1. Corremos el programa, el cual desplegará la siguiente ventana:



2. En el campo donde se indica **Enter (user)@host** introducimos la dirección electrónica: **root@dctrl.fidieec.unam.mx** y seleccionemos **Finger** del menú principal, lo cual nos da como resultado la ventana mostrada en la siguiente página:



Donde podemos ver que nos da información del Login, su home directory, el nombre verdadero del dueño de esa cuenta, el shell en el que trabaja, la fecha de su última conexión, la fecha de la última vez que revisó su correo y si está conectado o no (esto lo indica mediante el comentario **No plan**).

