

# Lo más gracioso de The Jargon File

Versión 2.1.5 - 28/NOV/1990 | <http://jargon-file.org/archive/jargon-2.1.5.dos.txt>

Traducido al castellano por Ramiro Encinas Alarza - JUL/2011

**BOGOMETER (BOGÓMETRO):** instrumento para medir la bogosidad. Normalmente se da en conversaciones como en "con esa idea, mi bogómetro está llegando al rojo", o "creo que has doblado la aguja de mi bogómetro".

**BOGON:** [por analogía con protón/electrón/neutrón], pero sin duda reforzado después de 1980 por su parecido con "Vogon"] n. 1. La partícula elemental de la bogosidad (ver QUANTUM BOGODYNAMICS). Por ejemplo, "ya está otra vez la ethernet emitiendo bogones", lo que significa que no funciona o que funciona mal o que funciona de forma bogosa. 2. Un paquete de consulta desde un resolutor de dominios TCP/IP a un servidor raíz con el bit de respuesta en lugar del bit de consulta. 3. Cualquier paquete bogoso o malformado enviado a una red. 4. Por extensión, utilizado para referirse metasintácticamente a cualquier cosa bogosa, como en "me gustaría ir contigo a comer pero tengo que ir a la reunión semanal de los bogosos".

**BOGON FILTER (FILTRO DE BOGONES):** Cualquier dispositivo, software o hardware que limita o elimina el flujo y/o emisión de bogones. Por ejemplo: "Los de ingeniería han hackeado el filtro de bogones entre el Cray y el Vaxen y ahora pierden menos paquetes.

**BOGOSITY (BOGOSIDAD):** 1. Grado por el cual algo es bogoso. En el CMU la bogosidad se mide con el BOGÓMETRO. Uso típico: en un seminario, cuando el ponente dice algo bogoso, un oyente debería levantar la mano y decir: "ha saltado mi bogómetro". La unidad aceptada para la bogosidad es el microLenat (uL). 2. El campo potencial generado por un flujo de bogones; ver QUANTUM BOGODYNAMICS (BOGODINÁMICA CUÁNTICA).

**BRAIN-DAMAGED (CEREBRO DAÑADO):** [generalidad de "Honeywell Brain Damage" (HBD), una enfermedad teórica e inventada para explicar ciertas estupideces en MULTICS]. Obviamente equivocado; CRETINOUS; DEMENTED. El daño cerebral implica a la persona responsable porque debería haberlo hecho mejor. Decir que algo tiene el cerebro dañado es realmente malo; también implica que no se puede utilizar.

**BYTESEXUAL:** Dicho en hardware que denota voluntad para calcular o pasar datos

en BIG ENDIAN o LITTLE ENDIAN (en función supuestamente de un modo bit).

**CLONE (CLON):** 1. Un duplicado exacto, como en "nuestro producto es un clon de su producto". 2. Una copia de mala calidad, como en "su producto es un clon de nuestro producto". 3. Un PC 80x86 compatible con BUS ISA o EISA (contexto abreviado de "PC clónico"). 4. En la construcción de un CLON DE UNIX: Un sistema operativo diseñado para ofrecer un entorno parecido a UNIX sin pagar licencias UNIX, o con funciones adicionales para "misiones críticas" como la programación a tiempo real.

**COMPUTER GEEK:** El que come bugs [de ordenadores] para vivir. El que cumple con los estereotipos más tristes y negativos de los hackers: asocial, maloilente, monomaniaco de cara pálida cuya personalidad es la de un rallador de queso. Si otras personas lo utilizan, implica un insulto a todos los hackers. Un computer geek puede ser fundamentalmente un despistado solitario o un verdadero hacker en estado larval (LARVAL STAGE). También llamado TURBO NERD, TURBO GEEK. Ver también CLUSTERGEEKING.

**CONTENT-FREE (SIN CONTENIDO):** por analogía irónica con "bug-free" (libre de bugs o fallos), utilizado en un mensaje que no aporta nada al destinatario. Aunque este adjetivo se aplica a veces a FLAMAGE, normalmente tiene más connotación burlesca hacia estilos de comunicación que exaltan la forma sobre la sustancia o se centran en cosas irrelevantes. "¿Sin contenido? Uh... eso es algo muy bonito en papel couché".

**CORE WARS:** Un juego entre programas escritos en ensamblador corriendo en una máquina simulada, donde el objetivo es acabar con el programa de tu oponente sobreescribiéndolo. Se hizo popular en la columna de A.K. Dewdney's en el Scientific American. Se rumorea que el juego es una versión civilizada de un entretenimiento común en máquinas pre-MMU multitarea.

**ESSENTIALS:** Cosas necesarias para mantener un entorno de hacking productivo y seguro: una jarra de vino, una hogaza de pan, un 80386 de 20Mhz con 8Mb de RAM y un disco de 300Mb que soporte un UNIX con su fuente y X windows, EMACS y UUCP (Unix to Unix copy) a un sitio de Internet de confianza, y tú.

**FRIED (FRITO):** 1. Algo que no funciona por un fallo hardware; quemado. Se da especialmente en hardware cuando se produce un fallo eléctrico, un cortocircuito u otro evento eléctrico. 2. Personas agotadas, en particular aquellas que continúan

trabajando en ese estado. A menudo se utiliza como excusa: "ya se que ese parche reventó el sistema de ficheros, pero yo estaba quemado cuando lo apliqué".

**GEEK OUT:** Entrar temporalmente en modo techno-nerd fuera del contexto hacker, por ejemplo en fiestas sin ordenadores. Se produce especialmente cuando necesitas hacer algo muy técnico y no tienes tiempo para explicarlo: "perdóname, pero estaré en modo geek out un rato".

**GUILTWARE:** Freeware adornado con un mensaje diciendo lo duro y largo que ha sido el trabajo del autor desarrollando este programa y dando a entender que uno sería un mierda si inmediatamente no le envía dinero.

**INCANTATION (CONJURO):** Cualquier comando particularmente arbitrario u oscuro que debe murmurarse al sistema para alcanzar el resultado deseado. No se utiliza con contraseñas o en el ámbito de la seguridad. Se utiliza especialmente en trucos que son tan póbaramente documentados que tienen que ser aprendidos de un WIZARD (MAGO). Por ejemplo: "Este compilador normalmente reserva los datos de inicio en el segmento de datos, pero si le murmuras el conjuro adecuado lo hará en la zona de texto". Ver MUTTER.

**MARTIAN:** Un paquete enviado a una red TCP/IP con la dirección de origen del loopback (127.0.0.1). Como en "el servidor de dominio está recibiendo un montón de paquetes de Marte ¿tiene el gateway algún filtro para marcianos?"

**MS-DOS:** Un clon de CP/M para el 8088 montado en seis semanas por el hacker Tim Patterson, quien se dice que desde entonces se lamenta de ello. Ahora es el sistema operativo con más volumen de unidades en la historia. Ver MESS-DOS.

**MULTICS:** [de Multi-Tasking Computer System]. Un sistema operativo de tiempo compartido de principios de la década de 1960 diseñado entre Honeywell y Bell Laboratories. Todos los miembros menos los de Honeywell fueron despedidos después de determinar que el SECOND-SYSTEM SYNDROME infló a Multics hasta llegar al punto de carecer de practicidad (aunque Honeywell lo comercializó más tarde, no tuvo mucho éxito). Uno de los desarrolladores despedidos por la desintegración del proyecto fue Ken Thompson, una circunstancia que condujo directamente al nacimiento de UNIX. De vez en cuando, las razones del diseño de Multics es tema de debate entre hackers. Ver también BRAIN DAMAGE.

**NO-OP:** (nop) [no operación]. 1. Una instrucción máquina que no hace nada (a veces se utiliza en ensamblador como relleno). 2. Una persona que no hace nada en un proyecto. Como en "él es un no-op". 3. Una operación o secuencia de ellas sin efecto, como dar vueltas a la manzana sin encontrar aparcamiento, o introducir moneda en una máquina expendedora para que caiga inmediatamente en devolución, o pedir

ayuda a alguien y te ignore "ah vale, eso era un no-op".

**PHASE OF THE MOON (FASE LUNAR):** en tono de humor es algo que depende de un parámetro aleatorio. A veces implica desconfianza de lo que depende, o que la confianza parece depender de condiciones que nadie ha determinado. "Esta característica depende de si está abierto el canal en modo farfullero, tener foo activado y de la fase lunar".

**PIZZA, ANSI STANDARD:** Pizza de pepperoni y champiñón. Acuñado al parecer porque la mayoría de las pizzas ordenadas por los hackers del CMU en un período previo a mediados de la década de los 1990 eran de este sabor (yo mismo he visto una alta frecuencia de pepperoni, champiñón y chorizo). Ver también ROTARY DEBUGGER.

**PRIORITY INTERRUPT (INTERRUPCIÓN PRIORITARIA):** [relacionado con el hardware]. Describe cualquier estímulo lo suficientemente convincente para salir del modo HACK. Los clásicos lo utilizan para describir la huida de un sistema operativo para tener sexo inmediato, y también se puede referir a interrupciones más mundanas como una alarma de incendios sonando cerca.

**QUANTUM BOGODYNAMICS (BOGODINÁMICA CUÁNTICA):** Teoría promulgada por ESR que describe el universo en términos de fuentes de bogones (como políticos, vendedores de coches usados, evangelistas de TV y personas que en general visten con traje), de receptores de bogones (como los contribuyentes y los ordenadores), y campos de bogosidad potencial. La absorción de bogones, por supuesto, produce que los humanos empiezen a comportarse como estúpidos y que las máquinas empiecen a fallar (y también puede que a su vez emitan bogones); sin embargo, la mecánica precisa de la interacción entre bogones y computrones todavía no se entiende y permanece sin dilucidarse. La bogodinámica cuántica se utiliza frecuentemente para explicar el fuerte aumento de los fallos en el hardware y el software en presencia de personas con traje; éstos últimos emiten bogones previamente absorbidos. Ver BOGON, COMPUTRON, SUIT.

**RANDOM NUMBERS (NÚMEROS ALEATORIOS):** Cuando se quiere especificar un número grande y aleatorio de cosas y 'N' no está en el contexto apropiado, la tradición hacker prefiere ciertos números (esto es, normalmente conocidos como marcadores de posición). Se incluyen:

17 Muy conocido en el MIT como "el menor número aleatorio", ver 23.  
23 El número sagrado de Eris, la Diosa de la Discordia (junto con 17 y 5).  
42 La respuesta al Juego de la Vida, el Universo y Todo.  
69 Del acto sexual. Este era el favorito en la cultura del MIT.  
666 El Número de la Bestia.

Para saber más, consulta Los Principios de la Discordia, Guía del Autoestopista Galáctico, cualquier película porno, y el Libro de Las Revelaciones de la Biblia Cristiana. Ver también DISCORDIANISM.

**RTFM:** [UNIX] Abreviatura de "Read The Fucking Manual" (Lee el puto manual). Utilizado por los gurus para quitarse del medio las preguntas que consideran triviales o molestas. Se compara con DON'T DO THAT, THEN (ENTONCES NO LO HAGAS).

**SALT MINES (MINAS DE SAL):** densos sitios donde los programadores trabajan muchas horas en sucios proyectos, con alguna esperanza de ver el final del tunel en N años. Destacan por la ausencia de luz natural. Se compara con PLAYPEN.

**SPACEWAR:** Un juego de simulación de combate espacial cuya primera implementación fue en un PDP-1 en el MIT entre 1960-1961. Los aficionados de SPACEWAR formaron el núcleo del comienzo de la cultura hacker del MIT. Diez años después un descendiente del juego motivó a Ken Thompson para inventar UNIX. Diez años después de eso, SPACEWAR se comercializó como uno de los primeros videojuegos, cuyos descendientes todavía se ven por todas partes.

**SNEAKERNET:** Término utilizado (normalmente de forma irónica) para transferir información electrónica entre una maquina y otra mediante cintas, discos u otro medio. "Nunca infravalores el ancho de banda de un vagón de tren lleno de cintas, o un 747 lleno de CD-ROMs". También llamado "Tennis-Net" y "Armpit-Net".

**SUIT (TRAJE):** 1. Fea e incómoda "ropa de trabajo" utilizada a menudo por no-hackers. Siempre va con "corbata", un dispositivo de estragulación que corta parcialmente el suministro de sangre al cerebro. Se piensa que eso explica mucho sobre el comportamiento de las personas que lo usan. 2. Una persona que normalmente viste traje, a diferencia de un aficionado a la tecnología o un hacker. Ver LOSER, BURBLE y BRAIN-DAMAGED.

**SUNSPOTS (MANCHAS SOLARES):** Causa teórica de un fallo extraño. "- ¿Por qué de repente el programa pasa a una pantalla azul? - Las manchas solares, supongo". También pueden invertir un bit, del genuino y honesto hecho de que las manchas solares incrementan la radiación cósmica y esto puede cambiar los bits en memoria. Huelga decir que, a pesar de los fallos reales que producen las manchas solares, es demasiado raro. Ver PHASE OF THE MOON.

**WETWARE:** 1. El cerebro humano, en comparación con el hardware de un ordenador o el software, como en "el wetware tiene a lo sumo  $7 \pm 2$  registros". 2. Los seres humanos (programadores, operadores, administradores) conectados a un ordenador, en comparación con el hardware del sistema o el software.