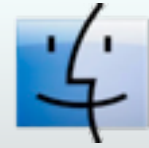




Parallels 3.0



review por iCristian.

Si nos sorprendimos cuando salió parallels, este programa que nos facilita la creación de maquinas virtuales y así poder ejecutar otros sistemas operativos como windows sin tener que salir de Os X, aprovechandose de las características de virtualización de los nuevos Mac intel, mayor fue la sorpresa cuando en su segunda versión pudimos ejecutar windows en modo coherence, es decir, poder correr los programas windows en conjunto con los de Mac, y aunque a muchos les impacto ver la barra de tareas de windows, compartiendo espacio con nuestro Dock, hoy nos nuevamente nos sorprenden, incorporando en esta tercera versión, soporte para aplicaciones que requieren OpenGL 1.5 y Directx 9, ademas de Coherence mode 2 y un montón de nuevas características que repasaremos a conti-



nuando. En esta tercera versión, soporte para aplicaciones que requieren OpenGL 1.5 y Directx 9, ademas de Coherence mode 2 y un montón de nuevas características que repasaremos a conti-

Virtualizacion.

Se nota que han mejorado bastante los procesos de virtualizacion, ahora es muy fluido manejar parallels, de echo si lo ejecutas en pantalla completa, llegas a un punto en el que te olvidas que esta corriendo como maquina virtual, de echo en el tiempo que lo use jamas se me pego o se puso lento el sistema, considerando que estaba utilizando Safari, iTunes, Dashboard, Virtue Desktop y Skype, en un Macbook. Ademas vale decir que en parallels utilizas las mismas combinaciones de teclas que en el mac, así que no tienes que andar memorizando comandos para un sistema y para el otro. y cuando se ejecuta la maquina virtual, automáticamente aparece un pequeño icono indicando el disco duro de Windows en este caso, y en la maquina virtual también aparece uno indicando la raíz del sistema de archivos del usuario en cuestión.

Adiós al ctrl+alt.

Ya no es necesario pulsar estas combinaciones de teclas para que el puntero pase de Windows a Os X, ahora el sistema determina solo si te mueves fuera de la ventana de parallels

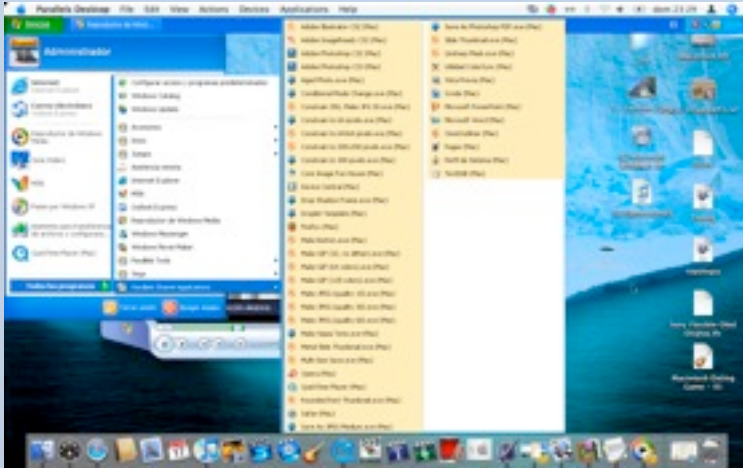
es porque quieres estar en Os X, y si pulsas dentro de ella es porque deseas estar en Windows, pero ademas y como grata sorpresa, si tomas un archivo de

Os X y lo arrastras a la ventana de parallels, automáticamente lo reconoce como un archivo de Windows y viceversa.




Coherence mode 2.

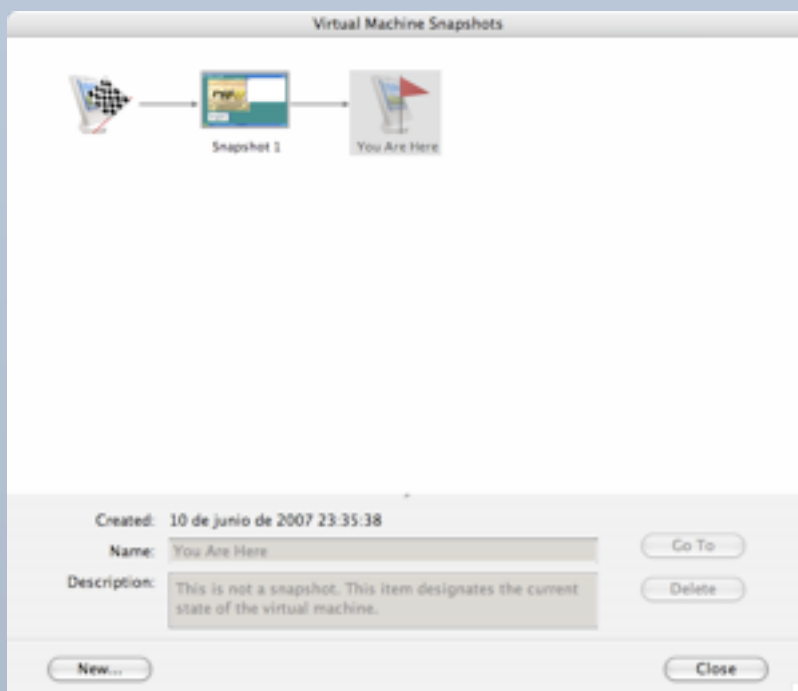
Se ha mejorado notoriamente la integración con Windows, ahora se respetan las transparencias de los programas y además como novedad puedes abrir los programas del Mac desde Windows, y además ver las aplicaciones Windows abiertas, desde el Dock, lo que demuestra la armónica integración entre ambos sistemas, bueno si a esto le sumamos que podemos arrastrar archivos directamente desde el mac a las aplicaciones Windows, y luego modificarlas y salvar los cambios, lógicamente ayuda a evitar una cantidad de archivos duplicados, lo que valoramos aquellos que tenemos una capacidad limitada de disco duro.



Virtual Machine Snapshot.

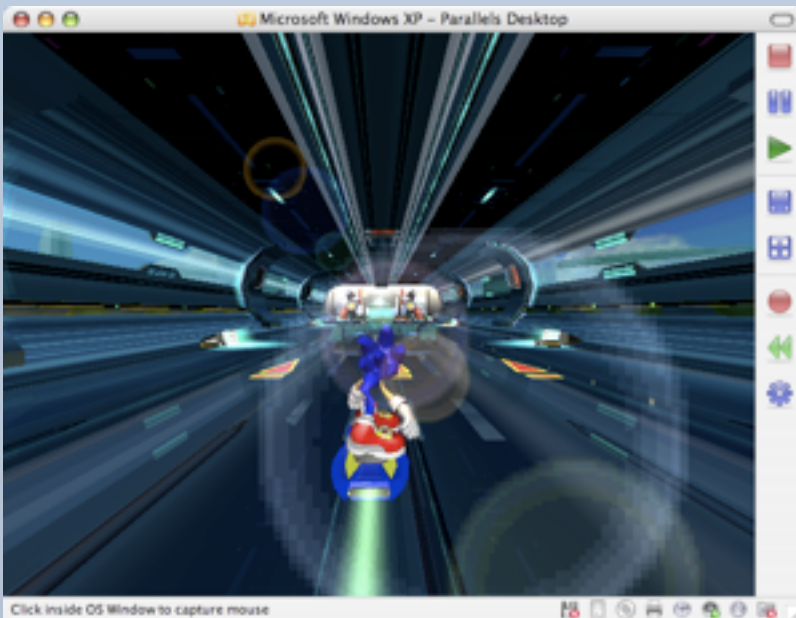
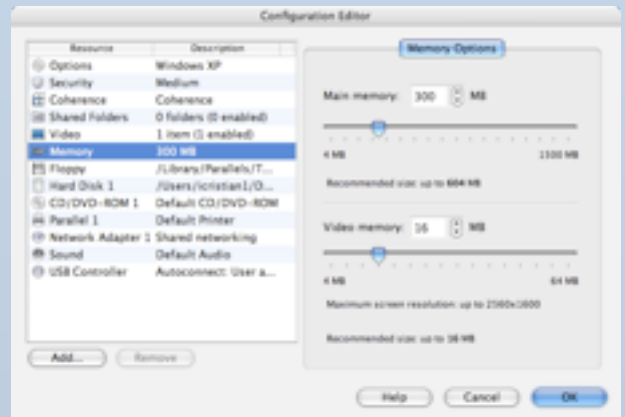
Esta característica si que la encontré interesante, es como una especie de maquina del tiempo, no es como time machine si es lo que están pensando, lo descubrí por casualidad, estaba instalando un juego en Windows cuando vi un icono nuevo que añadieron a la pequeña lista que aparece en el costado derecho de la ventana de parallels, es el ultimo de la lista  y abre esta aplicación llamada Snapshot, y para que se hagan una idea de como funciona, mejor lo explico con un ejemplo. Cuando iba como en el 70% de la instalación del juego,

me pico el bicho de saber que hacia ese nuevo icono en el menú lateral, así que lo pinche, me salió esta ventana pero vacía, sin los iconos de los imacs luego hice clic en new y me salieron estos iconos con las banderitas que pueden observar, deje todo así, luego no pude jugar bien el juego que había instalado, así que lo borre, cuando me acorde después de Sanpshot, pinche nuevamente en su icono, y luego hice clic en la banderita roja, y adivinen, automáticamente el sistema volvió a mostrarme la instalación del juego en el mismo nivel de carga de del programa en el disco (como un 70%), y eso que ya lo había desinstalado.



Directx 9 y OpenGL 1.5

Esta debe ser la única característica de este nuevo parallels que me andaba de manera mas o menos precaria, aunque no hay que olvidar que estaba probando solo la versión beta y ademas estaba corriendo en un MacBook, en donde la tarjeta gráfica no es muy poderosa, y ademas debe lidiar a la vez con el sistema, realmente no se si se puede aumentar la capacidad de memoria de vídeo en el mac, si alguien sabe como, se lo agradeceré mucho, ya que al parecer parallels virtualiza el sistema de vídeo de una manera similar a como lo hace con la ram del sistema, no hay que olvidar que los MacBooks vienen con 64 MB de vídeo, y cuando vi las opciones de memoria ram, se añadió un apartado para memoria de vídeo, la cual me marcaba 16 MB, que supongo que es la que tenia libre el sistema en ese momento, la aumente y el resultado fue el mismo, así que imagino que el sistema siguió asignando los 16 MB, problema que no debiesen tener los que utilizan Imacs con las difuntas tarjetas Ati XD, y para que hablar de los MacBooks pro y Macs Pro. Por lo demás, se nota que gracias a esta asignación de vídeo las animaciones de Windows, se ven muy bien, ademas que hay un efecto muy interesante cuando se activa el modo coherence, por lo demás no pude jugar mucho uno porque nose como darle mas memoria de vídeo



de a mi Mac (acordarse que Intel dice que la tarjeta que posee el Mac aguanta hasta 224 MB). Finalmente como ejemplo un pantallazo del juego que pude echar a andar. Como anécdota, no se si es error del programa o es porque el MacBook no califica para correr juegos, pero estos se me veían al revés cuando jugaba XD.

En resumen quede bastante sorprendido sobre el nivel de integración y fluidez que esta logrando Parallels, ademas de su sencillez de uso, a diferencia de su competidor, eso si espero que en la versión final o futuras versiones, mejoren la integración con Directx y OpenGL, las segundas versiones son siempre mejores, es cosa de ver la evolución del modo coherence, pero por lo demás el programa me ha dejado bastante conforme, porque aumenta notoriamente el rendimiento de Windows y la integración de este con el Mac, sin la necesidad de ocupar mas recursos de memoria.

nota: Parallels 3.0 lo probé en un MacBook C2D, con 1GB de Ram y 64 MB de vídeo, si alguien sabe como aumentar la capacidad de vídeo en un MacBook que me lo envíe, le estaré muy agradecido

