MINIX: l'OS più usato al mondo

Quale sistema operativo usate? **Windows**? **Linux**? **Mac OS X**?
Se avete una **CPU Intel** di ultima generazione, sicuramente conterrà un sistema operativo a gestire tanti processi. Il suo nome è **MINIX**. L'OS di **Unix**, originariamente sviluppato da **Andrew Tanenbaum** come strumento didattico per dimostrare la programmazione del sistema operativo, è integrato in ogni nuova CPU Intel. MINIX è in esecuzione sul "**Ring 3**", una parte della CPU non accessibile ai comuni utenti. Il più basso "**Ring**" a cui è possibile accedere è il "**Ring 0**", dove vi è il kernel del sistema operativo installato. La maggior parte delle applicazioni utente si svolgono nel "Ring 3". La prima cosa che si deve quindi pensare è che MINIX (in particolare una versione di **MINIX 3**) è probabilmente la più diffusa distribuzione di **OS** oggi su moderni computer Intel (desktop, laptop e server). Al "Ring 3", come detto, l'utente comune non ha accesso, ma MINIX può accedere completamente all'intero hardware e software dei nostri computer. Conosce tutto e vede tutto, e ciò rappresenta un enorme rischio di sicurezza specialmente nel caso in cui MINIX stia eseguendo molti servizi sul Ring 3 e se non viene aggiornato regolarmente con patch di sicurezza.

Google vuole rimuovere MINIX dai propri server interni

Secondo **Google**, che sta lavorando attivamente per rimuovere il motore di gestione Intel (MINIX) dai propri server interni (per ragioni evidenti di sicurezza), all'interno del Ring 3 esistono le seguenti funzionalità:

- Una lista completa di networking
- File di sistema
- Molti driver (inclusi USB, networking, ecc.)
- Un server web

Esatto, un **server web**. La CPU dispone di un server web segreto e anche qua l'accesso non ci è consentito e, a quanto pare, Intel non vuole che noi utenti comuni sappiamo cosa ci sia dentro e come funzioni.

Nintendo Switch si aggiorna con l'update 4.0

Arriva a sorpresa l'aggiornamento di sistema 4.0.0 per il sistema operativo della ammiraglia di casa **Nintendo**. Finalmente sarà possibile **trasferire i propri salvataggi e i profili** su altri sistemi e – in alcuni giochi – effettuare anche la **cattura video**. Al momento quest'ultima funzione sembra essere supportata soltanto da *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild, Mario Kart 8 Deluxe, ARMS e Splatoon 2,* ovvero i principali titoli sviluppati internamente da Nintendo.
Si può tenere premuto il pulsante cattura schermo per registrare gli ultimi **30 secondi** di giocato e condividerli su **Facebook** e **Twitter**.

> A #NintendoSwitch system update is available now. Transfer user profiles & saves between systems & more! Details: https://t.co/96hQYnYpPe pic.twitter.com/mGamHHFsTO

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) 19 ottobre 2017

Per quanto riguarda il **trasferimento dati** purtroppo al momento non sarà possibile effettuare dei **backup** ma, come specificato dalla FAQ Nintendo, avremo bisogno di due sistemi per trasferire i dati da uno all'altro, con l'unica opzione di trasferire **tutti i dati** inclusi i salvataggi e gli acquisti effettuati sull'eShop.
Risulta dunque utile nel caso in cui si sia usata la console di qualcun altro per giocare e si vogliano trasferire poi tutti i dati del profilo sul proprio nuovo acquisto, ma **non se la nostra console si danneggia**. Abbiamo inoltre l'introduzione di nuove icone di profilo con i personaggi di *Super Mario Odyssey* e *The Legend of Zelda* e infine viene introdotta la possibilità di **preordinare ed effettuare il pre-download** dei giochi in uscita sull'eShop. Nuovo look per il **News feed** e un non meglio specificato **update per i Joy-con**.