

Título	<b>Programar bombas masivas de correo</b>
Destinada a	<input type="checkbox"/> Desarrolladores <input checked="" type="checkbox"/> Usuarios <input type="checkbox"/> Indiferente
Nivel	<input type="checkbox"/> Básico <input checked="" type="checkbox"/> Medio <input type="checkbox"/> Conocimientos técnicos <input type="checkbox"/> Desarrollo

## Programar bombas masivas de correo

### Requisitos de uso

Antes de poder programar envíos, es necesario disponer de:

- El programa **sendMailer.exe**.
- **El servicio sendMailer timeService** correctamente instalado, iniciado y con la ruta al binario de sendMailer debidamente indicada en el archivo sm2\_spool.ini.
- Como es lógico, **el archivo de cola sm2\_spool.ini**.
- Y todos los requisitos indicados para el sendMailer en la “**Guía Básica**”, disponible desde la Web.

### Bombas de correo

Preparar bombas usando sendMailer 2.X es trivial. Basta con preparar un nuevo mensaje de correo tal y como se especifica en la “**Guía Básica**”. Sin embargo, una vez se establece que y a quién enviar, debe indicarse el número de mensajes deseado.

Como es lógico, enviar 1 único mensaje no es ningún envío de bomba masiva. La versión actual de sendMailer **posee un límite codificado de número de envíos máximos simultáneos** de correos, a fin de evitar desbordamientos de memoria en el equipo cliente. Este número máximo puede variar entre versiones, pero **NO PUEDE CAMBIARSE manualmente**. El valor puede leerse en la pestaña “*Opciones*”, en la caja de texto “**Límite de mensajes**”.

**Las “bombas” de correo se envían simultáneamente**, aunque como es lógico pueden producirse retrasos entre un envío y otro. Estos retrasos son debidos a la velocidad de conexión, al estado del servidor SMTP, etc. Algunos servidores SMTP no soportan más de “n” conexiones simultáneas desde la misma IP origen. En estos casos, cualquier otro envío que comience fallará.

El supuesto límite de sendMailer de envíos simultáneos es virtual. Esto es así porque **se pueden iniciar, al mismo tiempo, diferentes instancias de la aplicación**. Cada una de ellas puede enviar mensajes aunque otra instancia esté enviando previamente. Aprovechando esto, por poner un ejemplo, se podrían enviar simultáneamente el doble de mensajes a una misma dirección de correo con tan solo ejecutar dos instancias de la aplicación y con los mismos parámetros en su mensaje a enviar.

Las “bombas” de mensajes son SPAM. El SPAM está penado por la Ley, y en algunos países se castiga con multas o con la cárcel. Hay que ser conscientes de esto.

### ***Bombardear una cuenta de correo manualmente***

Un ejemplo muy sencillo consiste en preparar un nuevo mensaje a una dirección de email en concreto, e indicar en **“Opciones / Enviar este mensaje”**, un 20. De este modo, al pulsar el botón de **“Enviar”**, sendMailer generará 20 conexiones SMTP simultáneas con el servidor MX indicado en **“Servidor SMTP a utilizar”**. Estas 20 conexiones enviarán 20 mensajes **IDÉNTICOS** al destinatario elegido.

Esto es un envío de bombas manual.

### ***Bombardear diferentes cuentas de correo simultáneamente***

Para ello **deberá utilizarse una instancia de la aplicación sendMailer diferente para cada dirección de correo víctima**. Por ejemplo, podría seguirse esta pauta de acciones:

- Se abre una instancia de sendMailer y se prepara el mensaje a enviar, sin indicar la dirección de la víctima ni el servidor MX a usar.
- Se indica el número de mensajes a enviar, superior a 1 claro.
- Se guarda el mensaje en formato SM2 a disco.

Con esto tendríamos una especie de **“plantilla”** de mensaje.

- Se abre una nueva instancia de sendMailer y se carga el archivo SM2 anterior.
- Se rellena la dirección de email de la víctima y se resuelve el servidor MX.
- Se pulsa el botón de **“Enviar”**.
- Se procede con estos tres mismos puntos por cada dirección de correo destino.

### ***Programar bombas masivas***

Sin duda, es mucho más cómodo preparar diferentes envíos a diferentes cuentas de correo electrónico y dejarlo programado para el futuro. De este modo ya no es necesario estar pendientes de los envíos y podemos dejar **“bombas”** latentes en diversos equipos incluso con la sesión cerrada, que bombardearán aunque no estemos físicamente frente al ordenador.

Para ello seguiremos esta pauta de acciones:

- Preparamos un nuevo envío al completo, indicando el número de envíos, la dirección víctima y su servidor MX.
- En **“Opciones”** marcamos la casilla al lado de **“Programar este envío”**. Elegimos el día en el calendario que se nos muestra. **Para especificar la hora pulsaremos cualquier tecla sobre el desplegable** y la introduciremos con el formato **HH:MM**. Los segundos **NO** se tienen en cuenta.

- Pulsaremos el botón “**Enviar**”; se nos preguntará por un nombre de archivo SM2: lo guardaremos y un mensaje nos advertirá que el mensaje ha sido programado.
- Repetiremos este proceso por cada siguiente envío programado que deseemos preparar.

En la imagen siguiente podemos ver como se programa una bomba de 10 mensajes de correo para el próximo día 8 de septiembre del 2004, a las 22:15 horas.



### Notas sobre el sendMailer timeService

1. **sendMailer timeService** comprueba el archivo de cola sm2\_spool.ini cada **1 minuto**. Esto significa que si un envío está programado para las 22:33 horas, y el servicio se inicia a las 22:34 horas, este envío NO se procesará.
2. **sendMailer timeService no utiliza los segundos**. Es decir, si un envío debe salir a las 12:45 horas, y el servicio se inició en algún momento anterior pero no en el segundo exacto 00, podría soltar el envío a las 12:45:XX, esto es, no en los segundos exactos de marcación de las 12:45:00. Por ejemplo, si el servicio se inicia a las 10:00:36, el envío anterior se produciría a las 12:45:36.
3. Por otro lado, **al iniciar el servicio hay un retardo de 1 minuto hasta el primer chequeo del archivo de cola**. Esto es, si el servicio se inicia a las 10:00:36, ningún envío programado para las 10:00 se

procesará. Cualquier envío posterior a partir de las 10:01, sí será procesado.

4. **Después de procesar una entrada** de cola en el archivo `sm2_spool.ini`, tanto si tiene éxito como si fracasa, **sendMailer timeService ELIMINA dicha entrada del archivo INI.**

### ***Añadir entradas programadas manualmente***

**La configuración de las tareas programadas se encuentra en el archivo `sm2_spool.ini`**, un archivo de texto ASCII perfectamente editable con cualquier editor de texto.

Pueden añadirse, modificarse o borrarse las tareas de envío programadas manualmente. También pueden programarse aplicaciones o utilidades encargadas de ir añadiendo cada cierto tiempo nuevas entradas.

El formato del archivo se describe en la guía “**Administrar sendMailer timeService**”, disponible en la Web del sendMailer.

Si deseamos añadir una nueva tarea, bastará que su **SM2\_ID** no se repita, y que esté por encima del último valor.

Por ejemplo, en el archivo `sm2_spool.ini` siguiente añadiremos la entrada resaltada de color azul:

```
[SPOOLS]
SPOOL_FILE_0=E:\Propis\Borland.Builder\sendMailer2.0\out\msgs_sample\envio_programado1.sm2$29/08/2004 18:53:07
SPOOL_FILE_1=E:\Propis\Borland.Builder\sendMailer2.0\out\msgs_sample\envio_programado2.sm2$29/08/2004 18:55:00
SPOOL_FILE_2=E:\Propis\Borland.Builder\sendMailer2.0\out\msgs_sample\envio_programado2.sm2$29/08/2004 19:01:00
SPOOL_FILE_3=E:\Propis\Borland.Builder\sendMailer2.0\out\msgs_sample\envio_programado2.sm2$29/08/2004 20:01:00
SPOOL_FILE_5=E:\Propis\Borland.Builder\sendMailer2.0\out\msgs_sample\envio_programado2.sm2$30/08/2004 19:01:00
SPOOL_FILE_6=C:\mi_sm2.sm2$02/10/2004 04:35
```

Bastará con guardar el archivo a disco. **Los cambios se aplican de inmediato**, por lo que el **sendMailer timeService**, en el siguiente minuto, recargará el archivo INI en memoria y comenzará a procesar los cambios.

### ***Utilizar el servicio “Programador de tareas” de Windows NT***

Si no se desea utilizar el “**sendMailer timeService**”, puede utilizarse el servicio integrado de Windows NT+ “**Programador de tareas**”. Las diferencias son sustanciales: el archivo de tareas `sm2_spool.ini` no se tendrá en cuenta, y la

<http://sendMailerweb.iespana.es>  
<http://www.hellonnet.tk>  
<http://sourceforge.net/projects/sendmailer>

programación de envíos deberá hacerse utilizando el Administrador de tareas programadas o los comandos “AT” de Windows NT.

La documentación del S.O. detalla como realizar estos pasos.

**sendMailer 2.X** puede lanzarse desde un símbolo de comandos mediante dos parámetros de línea. Gracias a estos dos argumentos, puede combinarse con cualquier servicio de programación de tareas para los envíos de email.

La sintaxis es esta:

*sendmailer [archivo\_sm2] [send]*

Por ejemplo, si deseamos abrir sendMailer y cargar el archivo de mensaje SM2 mi\_mensaje.sm2 del disco c:, ejecutaremos esto:

*sendmailer c:\mi\_mensaje.sm2*

Si además deseamos que se envíe inmediatamente este mensaje, ejecutaremos esto otro:

*sendmailer c:\mi\_mensaje.sm2 send*

### ***Finalizar los envíos programados***

En cualquier momento durante la programación o envío de los mensajes, podrá pararse todo el proceso de dos maneras diferentes:

- Parando el servicio **sendMailer timeService**.
- Eliminando todas las entradas del archivo de cola **sm2\_spool.ini**.

### ***Contactar***

Comentarios, correcciones o cualquier consulta sobre sendMailer o esta guía podéis enviarla por email a:

[The\\_order\\_of\\_the\\_dragon00@hotmail.com](mailto:The_order_of_the_dragon00@hotmail.com)

Al mismo tiempo, disponéis de las siguientes direcciones Web para obtener las guías o el sendMailer:

<http://www.hellonnet.tk>  
<http://sendMailerweb.iespana.es>  
<http://membres.lycos.fr/hellonnet00>  
<http://sourceforge.net/projects/sendmailer>