QDROP

X-PROTOCOL

Archivos y mensajes, de amigo a amigo — de casa a casa, sellados de extremo a extremo, sin centro.

EDICIÓN LINUX

MANUAL DEL USUARIO · OCTUBRE DE 2026

777 SOFTWARE

GRATIS — Y SIEMPRE GRATIS

1 — QUÉ ES QDROP

QDROP envía archivos y mensajes cortos directamente desde tu computadora a la computadora de un amigo. No suben a una nube para volver a bajar. No pasan por la granja de servidores de una empresa. Tu máquina habla con la máquina de tu amigo — de casa a casa — y todo lo que intercambien queda sellado (cifrado) antes de salir de la máquina de quien lo envía.

Esta es la segunda generación de QDROP, y viaja sobre el X-Protocol: el camino propio de las aplicaciones, construido para que dos personas puedan encontrarse e intercambiar envíos sin ningún centro — sin directorio en el cielo, sin casero, sin nadie en el medio. No hay ninguna cuenta que crear, ningún registro, ninguna contraseña y nada en lo que iniciar sesión.

QDROP es un programa de 777 Software. La edición pública es GRATIS — no es una prueba, no es un adelanto. También existe una edición Enclave Members, que pertenece a The Enclave y se trata en el §3. Todo lo demás en este manual se aplica a ambas ediciones, salvo que una sección diga lo contrario.

> *La versión en una frase: el código de conexión es la presentación, el tubo es directo y el envío está sellado. Solo las personas con las que de verdad te has hecho amigo pueden enviarte algo: a un desconocido se le rechaza en la puerta.*

2 — CÓMO FUNCIONA

Cuatro ideas mueven todo el programa. Aquí están primero en palabras sencillas; los nombres técnicos están al final de la sección, para los curiosos.

Tu tarjeta — la identidad que tienes

Cuando QDROP se inicia por primera vez, crea tus claves de identidad en tu propia computadora. Esas claves nunca salen de tu máquina. A partir de ellas, el programa crea tu tarjeta y tu Q-Number — tu nombre en el mundo Q, con el formato 77-000000. Nadie emite ese número y nadie puede quitártelo: se calcula a partir de la propia tarjeta, y las claves son la prueba de que es tuyo.

El código de conexión — la presentación

Un código de conexión es la manera en que dos personas presentan sus programas cuando todavía no existe nada más: ningún servidor, ninguna agenda, ningún amigo en común conectado. Es un bloque de texto que empieza por QCODE1. y lleva cuatro cosas: tu Q-Number y tus claves públicas, las puertas en las que tu programa puede ser alcanzado en ese momento, un secreto de presentación de un solo uso y una caducidad. Todo el código está firmado con tu clave, así que el medio por el que lo envíes — mensaje de texto, correo electrónico, leído en voz alta — no necesita ser de confianza.

> *QCODE1.7f3a... (un bloque largo de texto: copia todo, desde QCODE1. hasta el final)*

- Un código funciona una vez, para un amigo. El primer toque gasta el secreto; un segundo toque con el mismo código es rechazado.
- Un código muere en 24 horas. Tu pantalla lo dice en palabras sencillas: este código funciona una vez, para un amigo, y deja de funcionar mañana a esta misma hora. Un código nuevo está a una pulsación: “Fresh code” («Código nuevo»).
- ¿Le diste un código a la persona equivocada? Pulsa “Cancel unused codes” («Cancelar códigos sin usar»). Todos los códigos sin usar que tengas fuera mueren a la vez, y QDROP te entrega uno nuevo. Los códigos ya gastados en amistades reales no se ven afectados: los amigos siguen siendo amigos.

- Un solo intercambio basta. Cuando el programa de tu amigo toca con tu código, la presentación vuelve por la misma conexión, y ya son amigos en ambos sentidos.

La escalera — cómo se encuentran dos computadoras

Nunca subes esta escalera tú mismo. QDROP la sube por ti, en segundos, cada vez — y la mayoría de las parejas se encuentran en los primeros peldaños y nunca piensan en nada de esto. La línea bajo el nombre de tu amigo en el programa te dice por qué camino se conectaron.

1. La misma casa, la misma red. Dos computadoras bajo un mismo techo hablan directamente a través de la red doméstica. Nada sale de la casa.

2. A través de una conexión que ya tienes. Si tu programa y el de tu amigo ya comparten alguna conexión activa, la usan para intercambiarse sus puertas actuales y luego se encuentran directamente.

3. Ambos lados tocan a la vez. Cada programa toca a la puerta del otro en el mismo momento: cada toque abre la puerta de su propio lado justo cuando llega el del otro, y los dos se encuentran en el umbral.

4. Las puertas escritas en el código de conexión. Un código lleva todas las puertas que tenía quien lo hizo en el momento de hacerlo, y el otro lado puede tocar a esas puertas.

5. Tu router abre su propia puerta. La mayoría de los routers domésticos abren una puerta para un programa que lo pide amablemente, y la mantienen abierta. QDROP se lo pide al tuyo por sí solo: tú no tocas nada.

6. El último recurso: una puerta, abierta por ti. Si todo lo anterior falla, QDROP lo dice claramente, y la última puerta es un número de puerta que abres tú mismo en tu router (§5). Siempre es el último recurso, siempre se explica de entrada y nunca te cae por sorpresa.

Hay una excepción honesta, y QDROP la nombrará en lugar de esconderla: algunos proveedores de internet mantienen a sus clientes tras una puerta cerrada del propio proveedor (carrier-grade NAT, «NAT de grado de operador»), y ningún programa del mundo puede abrir esa puerta desde dentro. Si ese es tu muro, QDROP te lo dice en palabras sencillas (§11): nunca gira para siempre ni te muestra un código de error.

El sello — qué se acuerda, qué viaja dentro, qué tendría que romper un atacante

Qué se acuerda: cuando dos amigos se conectan, sus programas se demuestran mutuamente que poseen las mitades privadas de sus tarjetas, y ambos llegan a las mismas claves secretas nuevas: un secreto que ningún lado envía jamás y que ningún oyente puede reconstruir a partir de lo que cruzó el cable. Las tarjetas y los códigos firmados significan que ningún lado puede ser suplantado.

Qué viaja dentro: cada mensaje y cada pedazo de cada archivo se sella con esas claves antes de moverse. Cada mensaje nuevo recibe una clave nueva, derivada paso a paso de una cadena unidireccional, de modo que las claves siguen avanzando, y el tráfico de ayer permanece sellado incluso en la tormenta de mañana.

Qué tendría que romper un atacante: para leer un envío, alguien tendría que llevarse la clave privada de tu propia computadora, o romper las matemáticas sin más. No hay ningún servidor que guarde una copia que robar, ninguna base de datos de contraseñas que filtrar, ningún servicio de ayuda al que engatusar. Cualquiera que mire el camino — un proveedor, un desconocido, cualquier observador — ve cajas selladas, tamaños y tiempos. Nunca el contenido.

Las etiquetas, para que conste: acuerdo de claves estilo X3DH sobre identidad Curve25519 y paquetes de preclaves firmadas (acuerdo de claves X25519, firmas Ed25519), sellado AEAD con ChaCha20-Poly1305 y un ratchet de cadena de hashes HKDF-SHA-256, y verificación SHA-256 de cada pedazo y del archivo entero.

La huella — tu prueba de que de verdad son ellos

Tu pantalla muestra la huella (fingerprint) de tu tarjeta bajo tu nombre. Antes de que QDROP confíe en un código, comprueba la firma y las claves que hay detrás: un código que no pasa la comprobación es rechazado y no se añade nada. Para cualquier cosa que importe, da un paso extra: léanse sus Q-Numbers el uno al otro en una llamada telefónica normal. Si el número que tu amigo ve para ti coincide con el que está en tu pantalla, de verdad son ellos.

3 — LAS DOS EDICIONES

QDROP gen-2 viene en dos ediciones. El mismo programa, el mismo sello, la misma escalera — una diferencia: si la casa viene integrada o no.

La edición pública

Esta es la edición que está en 777software.net/qdrop, GRATIS para cualquiera en el mundo. No contiene ningún servicio de la casa, ninguno de nuestros servidores en ninguna forma, y ningún relay de ningún tipo: ni nuestro, ni uno que traigas tú. La escalera del §2 es todo el camino: si te conecta, estás conectado directamente, y si no puede, QDROP lo dice en palabras sencillas (§11): no hay respaldo por relay. La última puerta, si alguna vez hace falta, es un número de puerta que abres en tu propio router. La computadora de nadie — incluida la nuestra — lleva jamás tus envíos ni siquiera sabe que ocurrieron.

La edición Enclave Members

Los miembros de The Enclave reciben su propia edición, solo a través de The Enclave: nunca está en el sitio público. En esta edición, el servicio de la casa viene integrado: presenta a los miembros entre sí por nombre (no hacen falta códigos entre miembros), lleva la cuenta de quién está por ahí y sirve como camino de los miembros cuando las puertas de dos miembros no pueden encontrarse de frente. Tus envíos en sí siguen viajando sellados, de amigo a amigo.

> *La dirección de la casa viene integrada — y bloqueada. La edición para miembros lleva dentro la dirección del servicio de la casa, y el programa no ofrece ninguna manera de verla, cambiarla o quitarla. Es a propósito: un ajuste al que no se puede llegar no se puede romper por accidente, ni por un nieto curioso, ni por un mal día. En las propias palabras del programa: “The address is built in and can't be changed.” («La dirección viene integrada y no se puede cambiar.»)*

¿Qué edición tengo yo?

- Edición para miembros: un letrero MEMBERS en la parte superior de la ventana, y un panel titulado “THE HOUSE SERVICE” («El servicio de la casa»). Los amigos pueden añadirse por nombre.
- Edición pública: sin letrero, sin panel de la casa: los amigos se añaden solo con código de conexión, y no hay ajustes de la casa que encontrar. Esa ausencia es el diseño, no un fallo.
- Las dos ediciones siguen siendo amigas entre sí: un miembro y un usuario público intercambian códigos de conexión y se conectan de la manera normal (§6).

4 — INSTALAR QDROP

1. Descarga QDROP gen-2 para Linux desde 777software.net/qdrop. (Miembros: su edición llega a través de The Enclave — véase el §3.)

2. Descomprime el tarball. Obtienes una carpeta, QDROP-Gen2: el programa con sus piezas de trabajo a su lado. Nada más que instalar, y ningún Python que preparar: funciona tal como está.

3. Ejecuta el programa QDROP-Gen2 dentro de esa carpeta (haz doble clic en él, o ./QDROP-Gen2 desde un terminal; si tu sistema lo pide, hazlo ejecutable primero con chmod +x QDROP-Gen2). No hay nada que configurar y ningún servidor que montar: elige el nombre con el que te llamará tu tarjeta y pulsa “Make my card” («Crear mi tarjeta»).

Un programa, tu máquina, tus reglas. QDROP no pide ninguna cuenta, no envía ninguna telemetría y guarda todo en tu propia computadora (§5).

5 — PRIMERA EJECUCIÓN

La primera pantalla pide exactamente una cosa: el nombre con el que te llamará tu tarjeta. Elígelo y pulsa “Make my card” («Crear mi tarjeta»). Tu identidad se crea en tu computadora en ese momento; no se envía nada a ninguna parte. A partir de ahí, el encabezado de la ventana principal lo dice claramente: «X-Protocol · sin servidores · sin cuentas — tu computadora habla directamente con la de tu amigo» (en la app: “X-Protocol · no servers · no accounts — your computer talks straight to your friend's”).

Tus puertas, en palabras sencillas

El panel YOUR DOORS («Tus puertas») te dice lo alcanzable que eres, traducido fuera de la jerga de redes. Dirá una de tres cosas:

- «Tienes una puerta a la que el mundo exterior puede tocar: los amigos lejos de casa deberían poder alcanzarte.» Bien: la escalera tiene todo lo que necesita.
- «Ahora mismo, solo tu red doméstica puede llegar a esta computadora.» No es un error: es información. Los amigos en tu casa pueden alcanzarte hoy; un amigo de fuera puede necesitar un peldaño posterior de la escalera, y QDROP lo dirá claramente si se llega a la última puerta.
- «Todavía no se encontró ninguna puerta.» Puede que la computadora aún no esté en una red. Conéctala y luego pulsa “Check my doors again” («Comprobar mis puertas otra vez»).

Tu número de puerta

QDROP escucha en un número de puerta (un puerto, en el lenguaje antiguo). Se muestra junto a “Your door number:” («Tu número de puerta:»), y puedes fijarlo tú mismo con Change («Cambiar»): cualquier número entero de 1024 a 65535. Solo necesitas preocuparte por este número para el último recurso de la escalera (§11): un número que elegiste tú se queda fijo, que es lo que un router necesita si alguna vez abres una puerta a mano. Un aviso que da el propio programa: los códigos que ya repartiste llevan el número antiguo; después de cambiarlo, haz un código nuevo para los amigos nuevos.

Dónde vive todo: QDROP guarda todo en .qdrop-gen2, dentro de tu carpeta personal (~/.qdrop-gen2). Los archivos que recibes llegan a su carpeta downloads («descargas»).

6 — AÑADIR A UN AMIGO

Con un código de conexión (todo el mundo)

1. Ambos abren QDROP y crean sus tarjetas (§5).

2. Pulsa “Copy my code” («Copiar mi código») y envía el código a tu amigo: por mensaje de texto, correo electrónico, lo que sea. Tu amigo hace lo mismo para ti.

3. Pega el código de tu amigo en “Paste their code here” («Pega su código aquí») y pulsa “Add their code” («Añadir su código»). QDROP comprueba primero la firma del código; un código que no pasa la comprobación es rechazado, en palabras sencillas.

4. Espera el toque. El programa dirá «Tocando a sus puertas: esto puede tardar un poco en un enlace lento…» — eso es la escalera subiéndose (§2).

5. Ya son amigos. Para cualquier cosa que importe, haz la comprobación del Q-Number del §2: léanse sus números el uno al otro en una llamada.

Por nombre (edición Enclave Members)

1. En el panel THE HOUSE SERVICE («El servicio de la casa»), escribe el nombre de miembro de tu amigo y pulsa “Ask to be friends” («Pedir ser amigos»).

2. Ellos aceptan, y aparecen en tu lista de amigos, presentados por la casa. Ningún código cambia de manos entre miembros.

Si la casa responde que todavía no conoce ese nombre, significa que tu amigo aún no ha abierto su QDROP de miembros: la casa aprende la tarjeta de un miembro la primera vez que abre el programa. Pídele que lo abra una vez, y luego pregunta otra vez.

A partir de ahí, los dos programas se recuerdan el uno al otro. Nunca necesitas un segundo código para el mismo amigo.

7 — ENVIAR MENSAJES Y ARCHIVOS

Mensajes

1. Selecciona a tu amigo en la lista Friends («Amigos»).

2. Escribe en el cuadro de mensaje y pulsa “Send words” («Enviar palabras»).

3. Mira la línea debajo de él: Delivered («Entregado») — con cómo te conectaste — o una razón en palabras sencillas si todavía no pudo salir.

Archivos

1. Selecciona a tu amigo y pulsa “Send a file…” («Enviar un archivo…»), y luego elige el archivo.

2. El programa de tu amigo acepta la oferta por sí solo — entre amigos, ese es el trato — y el archivo empieza a moverse en pedacitos sellados, con el porcentaje en pantalla.

3. Cuando llega, el lado que recibe comprueba cada byte contra la huella SHA-256 del archivo. Tu amigo ve «Recibido: cada byte cuadra». Un archivo que no cuadra nunca se presenta como terminado.

La reanudación es real — y sobrevive a casi todo. Ambas partes guardan el mapa de qué pedazos ya llegaron, en el disco, no en la memoria. Se muere la conexión, se cierra el programa, se duerme la computadora, se reinicia el router: envía el mismo archivo otra vez y solo viajan los pedazos que faltan. Nada empieza de cero a menos que tenga que hacerlo.

Recibir

Recibir no te pide nada: tu programa solo necesita estar en marcha. Las palabras que llegan aparecen en la conversación; los archivos que llegan muestran su progreso y aterrizan en la carpeta downloads

(«descargas») de QDROP (§5), con el historial guardado solo en tu máquina.

Si tu amigo no está conectado — el Outbox

Si un envío no puede entregarse ahora mismo, no desaparece y no se queda en el servidor de nadie. Espera en tu Outbox («Bandeja de salida») — en tu máquina — y QDROP sigue reintentándolo por su cuenta. Cuando tu amigo vuelve, sale solo, y el programa te dice que salió. Un elemento del Outbox espera hasta tres días; después de eso caduca, y QDROP lo dice en palabras sencillas en lugar de dejarte con la duda.

8 — CIELOS LENTOS: SATÉLITE Y CONEXIONES DÉBILES

QDROP se construyó pensando primero en el peor cielo. Un enlace por satélite puede tardar casi un segundo solo en responder: eso hace que todo sea más lento en responder, no más lento en moverse — así que cada paciencia del programa se fijó para ese cielo, y las redes rápidas simplemente terminan antes dentro de las mismas esperas generosas:

- El emparejamiento espera medio minuto completo por un apretón de manos (handshake) antes de decir una palabra sobre problemas.
- Una transferencia puede aguantar diez minutos de cielo cerrado antes de rendirse — y rendirse aún conserva cada pedazo que llegó.
- Un pedazo perdido se vuelve a pedir con calma, cada par de segundos: nunca una pelea a gritos con un enlace débil.

Y la regla de los cortes es absoluta: una interrupción es una pausa, nunca un reinicio. En las pruebas de la propia casa, el programa receptor fue terminado sin más en mitad de un archivo y dejado muerto durante un minuto entero: cuando volvió, la transferencia se reanudó desde el pedazo exacto al que había llegado, no necesitó ninguna presentación nueva, y el archivo terminado cuadró perfectamente. Desconecta tu router en mitad de un archivo si quieres. QDROP ha visto cosas peores.

> *En camino: el favor del buzón. En el diseño X, el programa de un amigo en común puede guardar un paquete sellado para ti mientras no estás conectado: un favor de buzón. Quien lo guarda puede ver una caja sellada y para quién es, nunca lo que hay dentro, y el favor dura como máximo tres días. Esa ayuda llegará en una actualización posterior; hoy, tu Outbox («Bandeja de salida») en tu propia máquina hace la espera (§7).*

Los miembros tienen un puente más sobre un mal cielo: el servicio de la casa (§3) mantiene a los miembros localizables y presentados incluso cuando las puertas propias de un miembro son difíciles de alcanzar.

9 — MANTENERTE A SALVO

- Un código es una presentación, no una contraseña — pero repártelo como un número de teléfono que solo darías a gente con la que de verdad quieres hablar. Funciona una vez, muere en un día, y “Cancel unused codes” («Cancelar códigos sin usar») quema cada repuesto con una pulsación.
- Comprueba el Q-Number. Cuando añadas a un amigo, léanse sus Q-Numbers el uno al otro por un segundo canal: una llamada de voz, un hilo de mensajes aparte. Tarda diez segundos y es toda la prueba.
- Tu computadora es la bóveda. Un código contiene solo material público, así que enviarlo a cualquier parte es seguro. Tus claves privadas viven solo en tu computadora, en un archivo de identidad solo

para el propietario. Protege la máquina y proteges la identidad.

- Haz una copia de seguridad de tu carpeta de QDROP. Copiar tu carpeta .qdrop-gen2 a un lugar seguro es tu cinturón de seguridad: lleva tu tarjeta, tus amigos y tu historial. En una computadora nueva, esa carpeta es la manera en que tu identidad se mueve contigo.
- Si pierdes la máquina y la copia de seguridad, pierdes la identidad. No hay ninguna cuenta que recuperar, y nadie — incluido 777 Software — guarda una copia de tus claves. En una computadora nueva, simplemente instala QDROP, elige tu nombre e intercambia códigos nuevos con tus amigos. (Miembros: abran la edición para miembros una vez y la casa aprenderá su nueva tarjeta.)

10 — LÍMITES, DICHOS CLARAMENTE

- Ambas computadoras encendidas, ambas ejecutando QDROP, para que un envío en vivo viaje. Tu Outbox («Bandeja de salida») salva la ausencia de un amigo hasta tres días — desde tu lado.
- La puerta del proveedor es física, no un error. Si un proveedor de internet encierra a un cliente tras un carrier-grade NAT, ningún programa puede abrir esa puerta desde dentro — para nadie, no solo para nosotros. La respuesta de la edición pública es la escalera y, como ultimísimo recurso, tu propia puerta abierta (§11). La respuesta de la edición para miembros es el servicio de la casa integrado (§3).
- Ningún tope de tamaño en letra pequeña. A diferencia de la edición antigua, gen-2 no escribe ningún límite fijo de tamaño de archivo en el programa: los archivos viajan en pedacitos sellados y se reanudan cuando se interrumpen. Un archivo sí se carga entero en el lado que envía, así que un archivo gigantesco quiere una máquina con espacio para guardarlo y un enlace con paciencia.
- Un amigo a la vez. QDROP es de persona a persona: palabras y archivos entre dos personas. Sin envíos a grupos, sin llamadas.
- Los códigos caducan; las amistades no. Un código vive 24 horas y funciona una vez. Una amistad, una vez hecha, se recuerda hasta que la elimines.
- Windows y Linux. Esas son las ediciones que existen.
- Lo que QDROP nunca hace: sin cuentas, sin telemetría, sin anuncios, sin subidas de tus datos a ninguna parte, sin ninguna copia de tus envíos guardada por nadie que no sean tú y el amigo al que se los enviaste.

11 — SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

QDROP dice «No pude llegar a ellos»

Eso es el muro, en las propias palabras del programa: «No pude llegar a ellos. Si su proveedor de internet mantiene su computadora tras una puerta cerrada, no hay ninguna puerta a la que tocar desde aquí. Todavía pueden intercambiar archivos con gente en su red doméstica. La última puerta es un número de puerta abierto en el router — el suyo o el de ellos — y QDROP lo dirá claramente si se llega a eso. No le pasa nada a tu computadora.» Antes de la última puerta, comprueba las cosas sencillas: ¿está abierto el QDROP de tu amigo? ¿Era nuevo el código? ¿Están ambos en la red que creen estar?

La última puerta: abrir un número de puerta en tu router

1. En QDROP, fija tú mismo tu número de puerta (§5): elige uno y fíjalo, para que se quede igual a partir de ahí.

2. En la página de ajustes de tu router, encuentra el port forwarding («reenvío de puertos») y reenvía ese número — UDP — a esta computadora.

3. Pulsa “Check my doors again” («Comprobar mis puertas otra vez»). Luego haz un código nuevo (los códigos antiguos llevan el número antiguo) e intercambien otra vez.

La página de ajustes de cada router se ve un poco distinta; el manual de tu propio router cubre dónde vive su página de reenvío. Solo abres ese único número, y solo para QDROP.

Un código «no funcionó»

Los códigos se rechazan por razones honestas: ya se usó, caducó (24 horas), fue cancelado, o la copia está incompleta. Copia el código entero, exactamente, desde QCODE1. hasta el final — o simplemente pide uno nuevo. Hacer códigos es gratis e instantáneo.

Funcionaba ayer; hoy el toque queda sin respuesta

Las direcciones cambian: los routers reparten unas nuevas, las computadoras se mudan. Los programas recuerdan las últimas puertas conocidas del otro y vuelven a subir la escalera por su cuenta; si un amigo también cambió su número de puerta, los códigos antiguos caducaron con él. Intercambien un código nuevo y ya están de vuelta.

La casa no conoce ese nombre (miembros)

Tu amigo necesita abrir su QDROP de miembros una vez para que la casa aprenda su tarjeta. Después de eso, preguntar por nombre funciona.

Una transferencia se detuvo cerca del final, o un acuse «no volvió limpio»

Nada sin terminar se presenta jamás como un archivo terminado: eso es el sello haciendo su trabajo. Envía el mismo archivo otra vez: reanudar significa que solo viajan los pedazos que faltan, así que el reintento es barato incluso en un enlace malo.

¿Qué edición tengo yo?

Edición para miembros: un letrero MEMBERS y un panel “THE HOUSE SERVICE” («El servicio de la casa»). Edición pública: ninguno de los dos. La respuesta completa está en el §3.

12 — LA HISTORIA DE LA Q, Y EL GIRO A LA X

¿Por qué la letra Q? Tres razones, del fundador. Una: el anzuelo de QAnon: la letra ya lleva una carga. Dos: X fue primero la letra de IRC: Steven escribió bots de IRC con scripts desde los doce años, y la letra X fue tomada de esa cultura. Tres, y la más sencilla: Q significa Quick («rápido»).

Y ahora el giro a la X: la segunda generación de las aplicaciones viaja sobre el X-Protocol — la idea propia de Q, reconstruida para que las aplicaciones no necesiten ningún centro — mientras los sitios web de The Enclave siguen hablando Q, sin cambios. QDROP es una cara de ese suelo; QChat — los mismos amigos, el mismo sello, en conversación — también viaja sobre él. Un nombre de la familia no es una aplicación en absoluto: el programa de servidor Q-Relay es un producto aparte de 777 Software que las organizaciones y los miembros ejecutan para montar un servicio de la casa propio: la aplicación pública de QDROP nunca usa uno.

QDROP gen-2 es un programa de 777 Software. La edición pública se ofrece GRATIS.

777 Software es una empresa de software independiente de Alabama, USA.

Fundador y Arquitecto: Steven Jesse

Arquitecto Asistente Principal: Charles Burnett

Edición del manual: octubre de 2026 — la edición del lanzamiento gen-2. Este manual está escrito para describir QDROP gen-2 exactamente como sale. Si una afirmación no está aquí, el programa no la hace.