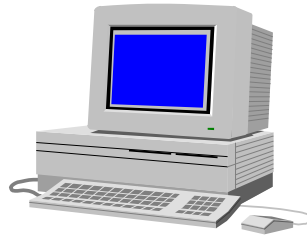


UNIDAD No I

INTRODUCCION Y RESEÑA HISTORICA.

¿Que es la informática? Informática, termino que se creo en 1962 en Francia. INFORMATIQUE y procede de la unión de las palabras INFO = Información, MATIQUE = Automática.

Informática es la ciencia que estudia el tratamiento automática y racional de la información, considerada como soporte de los conocimientos y las comunicaciones.



QUE ES UN COMPUTADOR

Un computador es una máquina electrónica que resuelve tareas relacionadas con el procesamiento de información con gran velocidad y precisión siempre que se le de una instrucción adecuada.

El procesamiento es el tratamiento que reciben los datos para producir una información. Ej: si se tienen los datos (horas trabajadas, horas extras y pago) de cada uno de los empleados de una empresa, se puede obtener la cantidad total de dinero que recibe cada uno en una semana.

La finalidad de las computadoras es ayudar al hombre a realizar las tareas repetitivas en un menor tiempo y con mayor exactitud.

El conjunto de ordenes que se le dan a un computador para realizar un proceso se denomina programa.

TRATAMIENTO DE LA INFORMACION

Entrada = recoger datos
Depuración de datos
Almacenamiento de la
Información.

Proceso = Aritmético
lógico

Salida = recogida de resultados
distribución de datos.

RESEÑA HISTÓRICA.

Los pastores contaban con piedras, posteriormente los chinos descubrieron el ABACO, aproximadamente en el año 5000 A.C. el cual trabajaba en base 10.

La computación ha sido una de las actividades que ha estado ligada al hombre prácticamente desde sus orígenes y a través de todas las civilizaciones se ha necesitado para el manejo de los negocios y el desarrollo de las ciencias.

En 1617, John Napier ideó un aparato con 11 varillas, con números marcados encima, en tal forma que al colocar las varillas lado al lado se obtenían productos y cosientes de números grandes.

En 1632 aparece la regla de calculo de Oughttre.

En 1642, el matemático francés Blaise Pascal inventó una maquina mecánica (piñones y engranajes) que servia para sumar y restar.

Después el alemán Gottfield Leibnitz mejoró la máquina de Pascal para que realizara las demás operaciones.

En 1810, Joseph Jacquard, inventó la tarjeta perforada. La base de esta tarjeta perforada consistía en que cuando los ganchos guías encontraban un hueco entraban en el patrón.

En 1850 el ingles CHARLES BABBAGE, ideó un computador que el denominó MAQUINA ANALITICA, que seria capaz de recordar hasta 1000 cifras de 50 dígitos cada una y debería comportarse como lo hace hoy un computador moderno. Con la diferencia de que trabajaba con partes mecánicas en lugar de circuitos electrónicos.

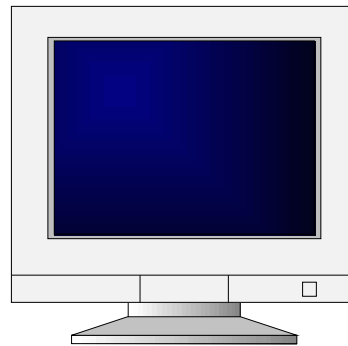
En 1947, se construyó en la Universidad de Pennsylvania, el primer computador electrónico que recibió el nombre de ENIAC (electronic numeric integrator and calculator) Integrador y calculador numérico electrónico. De un tamaño monstruoso (mayor que una casa), con 18.000 válvulas de vacío o tubos y un peso de 30 toneladas, consumía la energía necesaria para mantener encendidas 15.000 bombillas. Este fue el primer computador moderno y estaba diseñado para trabajos científicos.

John Von Newmanw, presenta la idea de un computador de propósitos generales, dando comienzo a la computación comercial.

En 1960 los tubos de vacío fueron sustituidos por los transistores, haciendo los circuitos más eficientes y de mayor velocidad.

Hoy en día los transistores han sido desplazados por los microcircuitos integrados y han aparecido computadores muy versátiles en su configuración.

CLASIFICACIÓN DE LOS COMPUTADORES.



La tecnología ha marcado una clasificación clara de los computadores así:

1. **PRIMERA GENERACION:** Agrupaba los primeros computadores que se caracterizaban por ser de gran tamaño y consumir gran cantidad de energía, debido a su construcción basado en tubos de vacío. Trabajaban con lenguaje de programación de bajo nivel o de maquina.
2. **SEGUNDA GENERACION:** Comenzó con la aparición del transistor, dando paso a computadores con menor tamaño, disminuyó su costo y bajo consumo de energía. Esto incremento el interés en ellos.

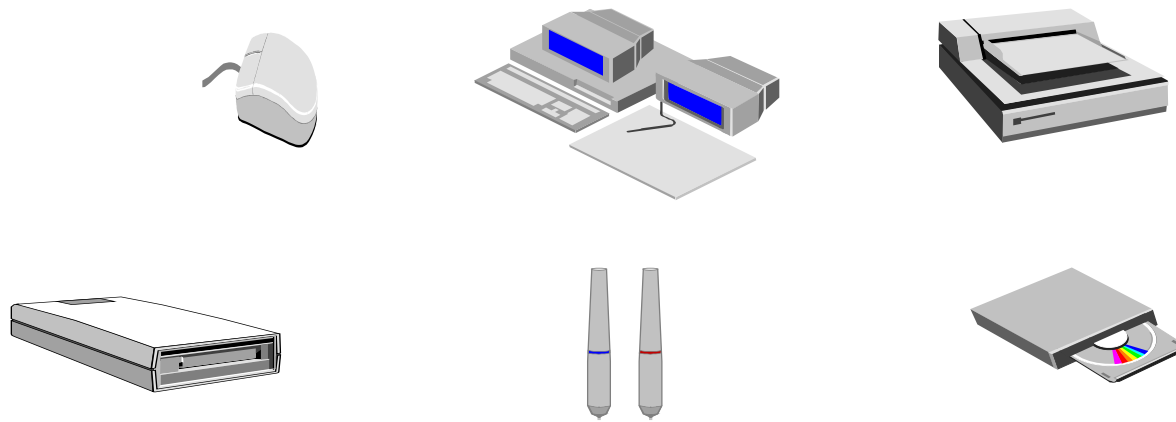
3. TERCERA GENERACION: Se inició con el surgimiento de los circuitos integrados y continuó con la disminución de su costo y el tamaño en los equipos, dando paso a los minicomputadores. El software tuvo un gran desarrollo ya que la tendencia en los lenguajes de programación se centró en la multiprogramación.
4. CUARTA GENERACION: Se comercializan en gran cantidad los PC o computadores personales basados en el microprocesador, el cual reunió bajo un solo circuito integrado todos los componentes de la C.P.U.. Aparecen nuevos dispositivos de salida y entrada, transmisión de datos a través de redes. El software es más flexible al momento de diseñar una aplicación.
5. QUINTA GENERACION: En este tipo de computadores se ha trabajado en algo más que velocidad, se promovió nuevas tecnologías enfocadas a la robótica, la inteligencia artificial, los sistemas expertos, el reconocimiento de la voz humana y las redes neuronales.

UNIDAD No II

COMPONENTES DE UN COMPUTADOR.

En proceso de la computación existen dos componentes fundamentales que sustentan todo el proceso y estos son: el Hardware o elemento físico y el Software o elemento lógico.

EL HARDWARE O ELEMENTO FISICO.



El Hardware o elemento físico, son todos los componentes tangibles o material que componen el computador, los dispositivos externos, los cables y todo aquel elemento que posee relación física. Los cuales aportan lo necesario para efectuar las funciones de entrada, almacenamiento, proceso y salida de información.

Los componentes tangibles o Hardware se clasifican en:

1. Dispositivos de Entrada.
2. Dispositivos de Salida.
3. Dispositivos de Procesamiento
4. Dispositivos de Almacenamiento.

DISPOSITIVOS DE ENTRADA.

También llamados periféricos de entrada, son todos los componentes que permiten recibir o entrar la información desde el exterior al sistema, a través de impulsos electrónicos.

Entre los dispositivos de entrada tenemos:

EL TECLADO: Es el dispositivo de entrada básico de un computador, el cual permite recibir información del exterior para ser introducida en el momento en que se digita u oprimen las teclas.

El teclado es similar al de una maquina de escribir con algunas teclas especiales.

EL RATON O MAUSE: Es otro dispositivo que permite la elección de información a través de una flecha o puntero, para así dar ordenes al computador al desplazarse por la pantalla. El ratón esta dotado de dos o más botones de pulsación que permiten realizar la orden que se ha señalado.

EL LAPIZ OPTICO: Permite introducir información mediante ligeros contactos sobre la propia pantalla, su fundamento se basa en la detección de la luminosidad en la pantalla.

EL ESCÁNER: Es un periférico de entrada cuya misión es digitalizar gráficos, textos, fotografías, etc. Para llevarlos al computador. Su funcionamiento es similar al de una fotocopiadora.

EL MICROFONO: Es un dispositivo de entrada que convierte señales acústicas en señales eléctricas; las cuales son usadas por la tarjeta de sonido del Computador para amplificarla o grabarlas, hoy se usa mucho en los PC.

UNIDAD LECTORA DE CD – ROM: Esta unidad permite leer datos, los cuales se graban en el disco duro o pueden ser leídos para obtener información.

CAMARA DE VIDEO: Es un dispositivo que captura imágenes en movimiento, que son convertidas en digitales para ser editadas en el Computador. El sistema de vídeo depende de la velocidad del Computador. Este es el sistema usado para las videos conferencias en Internet.

LECTOR DE CODIGO DE BARRAS: Es un dispositivo que captura la información de los códigos de barra y los envía en forma digital hacia el Computador para procesar la información. Este sistema se usa masivamente en supermercados y grandes almacenes.

DISPOSITIVOS DE SALIDA.

Son todos aquellos componentes que sirven para recoger y mostrar al exterior los resultados de los procesos que se realicen en el computador.

Estos son medios de comunicación entre el computador y el usuario.

Entre los dispositivos de salida más usados para exteriorizar la información tenemos:

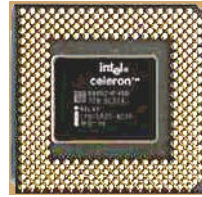
EL MONITOR: Es el dispositivo de salida más utilizado, el cual es una pantalla policromatica o monocromática conectada al computador mediante una tarjeta de Vídeo.

LA IMPRESORA: Es el periférico encargado de hacer copias en papel de la información que nos muestra el computador. Las hay de varios tipos, de matriz de puntos, de inyección de tinta y las láser.

EQUIPO MULTIMEDIA: Son dispositivos que convierten al computador en una caja de sonidos, imágenes en movimiento y animación.

DISPOSITIVOS DE PROCESAMIENTO.

El Procesador es un dispositivo de procesamiento con componentes que permiten procesar la información dentro del computador y este es el cerebro de la máquina, cumpliendo funciones de entrada y salida.

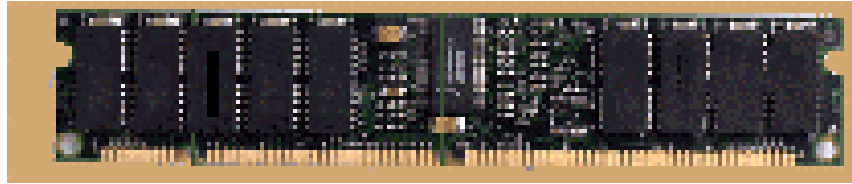


LA C.P.U.: Es un circuito electrónico principal y el más neurálgico de todo el computador capaz de realizar operaciones aritméticas y lógicas. Es el cerebro del computador, es un micro chip que ejecuta las instrucciones y procesa los datos con los que trabaja el computador.

La C.P.U. es el procesador del computador y está integrado por:

- La Unidad de Control: que es una parte de la C.P.U. que coordina todos los dispositivos de entrada y salida, controla la entrada y salida de datos e información de las memorias, selecciona, interpreta y manda a ejecutar las instrucciones de los programas.
- La Unidad Aritmético-lógica: Se encarga de ejecutar todos los cálculos matemáticos (sumar, restar, multiplicar, dividir, fracciones.) Y todas las comparaciones lógicas (menor, mayor, entonces, mayor igual, menor igual, igual.)
- **LA MEMORIA** Central o Principal: consta de dos áreas así:
 - **MEMORIA RAM:** Memoria de acceso aleatorio rápido. es un chip localizado dentro del computador, el cual guarda los datos y el conjunto de instrucciones (programas) que le suministra el usuario. En la memoria RAM se puede escribir y reescribir todas las veces que se necesite. La memoria RAM tiene la contrapartida de que es una memoria volátil, cuyo contenido se borra automáticamente al apagar el computador. Su funcionamiento es así: Al encender el computador la memoria RAM toma todos los datos del disco duro

(programas, instrucciones, etc.) y los pone a disposición del usuario en forma rápida. Entre más memoria RAM posea el computador más velocidad de realizar sus tareas tendrá.



- **MEMORIA ROM:** Memoria de solo lectura, es un dispositivo o un chip que almacena de manera permanente las instrucciones y la información que el computador necesita para realizar tareas esenciales. Estas instrucciones son grabadas en la ROM por el fabricante del computador. Este tipo de memoria no es volátil, no se borra si se apaga el equipo.
La memoria RAM solo la afecta los virus o un usuario necio.

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO.

Estos dispositivos permiten almacenar información en medios magnéticos en forma permanente. Estos se consideran como dispositivos de entrada y salida, ya que en ellos se puede leer y escribir información. Como ejemplos podemos citar: el disquete, el disco duro, etc.

EL DISQUETE: Es un disco flexible elaborado en plástico recubierto de una capa de óxido de magnesio, de un espesor muy delgado. El disco está encerrado en una funda protectora de pata para protegerlo. Su tamaño es de 3 ½ pulgadas y se puede grabar en una sola cara la capacidad de almacenamiento es de 1,44 MB o 1,440.000 caracteres.

EL SUPER DISK: Es un disco flexible removible con una capacidad para almacenar de 120 MB (lo que equivale a 69 disquetes) estos Super Disk deben ser leídos por una unidad lectora especial que lee Super Disk y disquetes convencionales, ya que las disqueteras no los pueden leer.

EL DISCO DURO: Es un dispositivo de almacenamiento elaborado en un material duro o rígido (de ahí su nombre) de aluminio.

El disco duro contiene unos discos fijos que no se pueden sacar y gracias a ellos funcionan con mayor rapidez, estos discos son leídos por unas cabeza lectoras que funcionan a gran velocidad.

Los discos duros hoy en día tienen gran capacidad de almacenamiento los hay de 1 GB hasta 8 GB o más.



EL CD – ROM: Es un disco de aluminio recubierto de plástico parecido a los CD de música, con gran capacidad para almacenar textos, fotos, videos, sonidos, etc. Los CD – ROM poseen una capacidad de almacenamiento de 650 MB de información (son discos de solo lectura).



EL D.V.D.: Digital Versátil Disk, son discos digitales de alta capacidad, similares al CD convencional, tienen el mismo espesor, color, tamaño. La diferencia es que pueden almacenar 4,7 GB de información, que equivale a 7 CD – ROM. Ya existen D.V.D. que almacenan 17 GB. Los D.V.D. necesitan de una unidad lectora especial diferente a la del CD, esta unidad puede leer CD – ROM, CD. CD-R, CD-W. LAS USB.

EL SOFTWARE O ELEMENTO LOGICO.



El software se puede definir como la parte lógica que dota al equipo de capacidad para realizar cualquier tipo de trabajo.

El software es el conjunto de instrucciones que vienen almacenadas en disquete, CD ROM, DVD y tiene su origen en las ideas y procesos desarrollados por el elemento humano, plasmados sobre soporte bajo cuya dirección trabaja siempre el computador.

El software es el nombre genérico con el que se designan los programas que se utilizan para trabajar con el computador.

CLASIFICACIÓN DEL SOFTWARE

El software o programa se divide según su naturaleza en: Software Básico o Sistema Operativo y Software Aplicativo.

SOFTWARE BÁSICO O SISTEMA OPERATIVO



Es el que hace posible la comunicación entre la máquina y el usuario.

El Sistema Operativo S.O. es el soporte lógico que controla el funcionamiento del equipo haciendo sencillo el uso del computador. El S.O. establece comunicación entre todos los componentes del Hardware y el resto del software, su función principal es la de administrar el funcionamiento del computador según las ordenes dadas por el software.

EJ: si usando un procesador de texto, se desea imprimir una pagina, el S.O. verifica que la impresora esté encendida, si lo esta permite que se realice la orden (imprimir) y durante esta verifica su estado. Si la impresora no esta encendida, el S.O. envía un mensaje indicando que la impresora esta fuera de línea. Sin el S.O. la comunicación entre el software de procesamiento de texto y la impresora no podría realizarse. Lo mismo ocurre con cualquier otra relación entre el hardware y el software.

SOFTWARE APLICATIVO.

Son el conjunto de programas que han sido diseñados para que el computador pueda desarrollar un trabajo específico. Así encontramos programas para escribir, calcular, dibujar, etc. Para utilizarlos correctamente se debe aprender ciertos comandos y procesos.

- Software de Contabilidad.

- Software de Procesamiento de texto.
- Software de Facturación.
- Software de Dibujo.
- Software Utilitarios.

UNIDAD No III.

TIPOS DE COMPUTADORES.

Desde la aparición del ENIAC en 1946, los computadores evolucionaron rápidamente, pero durante varias décadas la tierra continuó poblada únicamente por computadores gigantes de varias toneladas de peso.

A diferencia de los dinosaurios, los computadores gigantes no se extinguieron, sino que se adaptaron y hoy en día conviven con otros tipos de computadores.

La empresa que más vende computadores Gigantes (que necesitan refrigeración con agua u otro elemento) a escala mundial es IBM.

SUPER COMPUTADORES.

Son los computadores más potentes que existen. Se utilizan para tareas como simulación científica, animación gráficas complejas, meteorología, investigaciones sobre energía nuclear y física, entre otros.

Estos computadores requieren de un equipo de soporte tiempo completo.

MAINFRAMES.

Equipos multiusos que atienden las necesidades de cientos o miles de terminales (una terminal es un monitor, una teclado y un ratón).

Un Mainframes típico tiene una capacidad de almacenamiento de información en su disco duro de 200 – 400 Gigabytes y manejan miles de peticiones de información por día.

Los Mainframes se diseñaron de tal forma que mantuvieran sus procesadores con la máxima cantidad de trabajo posible, 24 horas al día y sirven simultáneamente a muchas personas. (Grandes aerolíneas).

MINICOMPUTADORES.

También denominados Servidores, funcionan como una estación de trabajo individual o atender los requerimientos de muchos usuarios conectados en él. Pueden tener varios procesadores. Se usan en sectores como el financiero. Una de sus aplicaciones es manejar enormes bases de datos de información. (estos son los que se utilizan para navegar por Internet).

COMPUTADORES PERSONALES.

También llamados mini computadores, cada día más potentes, de muchas aplicaciones, más rápidos y de gran capacidad de almacenamiento, más pequeños y menor precio.

Los computadores personales o mini computadores se pueden clasificar en: domésticos, portátiles y ejecutivos.

Los computadores personales tienen infinidad de aplicaciones, como juegos, multimedia, procesadores de texto, autoedición, manejo de base de datos sencillas y administración de redes.

P. A. D.

En el mundo de la computación es un horno caldeado del que no cesan de salir (aun Ardiendo) nuevos productos que desconciertan por lo innovador y sus singulares características.

Los P.A.D. Asistentes Digital Personal, son pequeños computadores de bolsillo que pueden comunicarse con los Computadores personales y disponen de nuevos y variados software. Estos aparatos vienen con un lápiz óptico y en ellos se puede escribir en su pantalla. Poseen un teclado como cualquier computador, pero algo incomodo por su tamaño y con una memoria RAM entre 8 y 16 MB.

UNIDAD No IV. WINDOWS.

Windows es un Sistema Operativo (el más usado en el ámbito mundial) que usan la mayoría de los usuarios de computadores personales.

Pero inicialmente Windows salió al mercado como un programa que le cambiaba la imagen al Sistema Operativo MS-DOS. Era un programa que se instalaba encima del MS-DOS y que hacía posible que el usuario se comunicara con el computador a través de una interface gráfica basado en íconos, ventanas y otros elementos que se controlan mediante el ratón.

Windows aparece en 1985 y a partir de esta fecha a sufrido gran cantidad de evoluciones significativas que lo han llevado a presentar varias versiones como:

Windows 3.0 en 1990.

Windows 3,1 en 1992.

Windows 95 en 1995.

Windows 98 en 1998. Windows Milenium; Windows Xp y ultimamente Windows Vista (menús gráficos).

Windows permite realizar tareas en forma simultaneas (multitareas), posee capacidad de red y soporta la tecnología multimedia, permite colocarle nombre a los archivos hasta de 255 caracteres

ELEMENTOS DE WINDOWS.

En esta sección hablaremos de los elementos de Windows sin especificar si es la versión 95, 98 o XP. Windows es un Sistema operativo que posee un buen número de elementos que lo hacen muy fácil de usar para cualquier usuario. Entre estos elementos tenemos: el escritorio, que contienen elementos como Mi PC, Mi maletín, papelera de reciclaje, entorno de red, fólder y accesos directos.

EL ESCRITORIO DE WINDOWS.



Es un escritorio virtual, en donde están distribuidos todos los elementos que controla el Sistema Operativo. En Windows el escritorio aparece cada vez que se enciende el computador y viene a ser todos los íconos que aparecen en la pantalla los cuales seleccionamos al dar doble clic sobre ellos, y estos son : Mi PC, Mi maletín, Papelera de reciclaje, Entorno de red, fólderes y Accesos Directos.

MI PC.



Esta representado en el escritorio de Windows por un ícono con forma de un computador y reúne todos los elementos del computador, como el disco duro (con todos sus fólderes y archivos que contienen), la unidad de disquete, la unidad de CD-ROM, la impresora, el panel de control (el cual posee todos los elementos internos y externos del computador).

PAPELERA DE RECICLAJE.



Esta representado en el escritorio por un ícono o dibujito de una papelera y es una caneca virtual a la cual van a parar todas las cosas que se borran en Windows. Ningún objeto o archivo es realmente borrado del disco duro, a menos que se elimine del contenido de la papelera de reciclaje (como sucede en la vida real, cuando botamos la basura al carro recolector, ya no podemos recuperar nada).

ENTORNO DE RED.



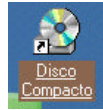
Esta representado en el escritorio por un ícono que representa dos computadores conectados entre si y esto nos permite conectar el computador en una red empresarial o a la red de Internet, esto se activa dando doble clic sobre el ícono, previa conexión telefónica y un módem.

FOLDERES.



Esta representado por un ícono con forma de fólдер y tal como en el mundo real el Sistema Operativo le permite organizar sus archivos dentro de los fólдерes por ejemplo: un fólдер para almacenar los trabajos y tareas de informática los llamamos el fólдер de informática o mis documentos de informática.

ACCESOS DIRECTOS.



Son íconos que representan objetos (el disco duro, la unidad de disquetes, un programa o un archivo) y se pueden colocar en diferentes lugares del escritorio para tener un acceso más rápido a ellos sin tener que abrir un menú o buscar en algún fólдер.

UNIDAD No V. FUNCIONES DE ALGUNAS TECLAS.



A continuación citaremos las funciones de las principales teclas de un teclado convencional basado en Windows.

ESC: Su nombre es escape, su función y uso dependen del programa que se utiliza pero, normalmente nos permite cancelar una orden ejecutada o anular la acción del último mandato que se esta ejecutando.

TAB: Su nombre es Tabulación, esta tecla desplaza la posición del cursor (la rayita vertical que parpadea en la pantalla o monitor), hacia la derecha un número de espacios determinados previamente en el programa.

CAPS LOCK: Bloque Mayúscula, su función es escribir en mayúsculas permanente, ésta se activa una sola vez y tiene efecto hasta que se desactiva.

SHIFT: Mayúscula, su función es escribir en mayúsculas, siempre y cuando la mantengamos presionada más la tecla que vayamos a escribir. También sirve para generar o escribir los caracteres superiores de algunas teclas de dos o más caracteres.

CTRL: Control, esta tecla por si sola no produce ninguna función, en combinación con otras teclas produce resultados significativos.

Ej: Ctrl + P ejecuta la acción de imprimir inmediatamente.

ALT: Alternativa, su función es similar a la tecla Ctrl, pues sólo tiene efecto si se utiliza combinada con otra tecla.

Ej: Alt + A despliega el menú Archivo.

ALT – CTRL: Es una combinación de dos teclas y su función es activar el tercer carácter de algunas teclas.

BARRA ESPACIADORA: Esta tecla es la más grande de todo el teclado y su función es la misma que la de cualquier máquina de escribir.

También sirve para separar caracteres o incluso desplazar por el documento una frase o texto.

ENTER: También llamada return o intro, tiene dos funciones:

- Indica al computador, al pulsarla que deberá aceptar una orden concreta que se ha tecleado.
- En un procesador de texto, al pulsarla actúa como retorno de carro manual, es decir baja a la siguiente línea para seguir escribiendo.

BACKSPACE: Retroceso, su función es la de borrar carácter por carácter de derecha a izquierda. Si se mantiene presionada se ira borrando la frase escrita o el texto, hasta que deje de presionarla.

DELETE: Suprimir, su función es borrar un carácter y si se mantiene pulsada borra todos los caracteres que se encuentren a la derecha del cursor.

Al combinar las teclas Ctlr + Alt + Delete permite reiniciar o finalizar la tarea que esta ejecutando el computador desde el teclado.

PAGE UP: Pagina Arriba, al pulsar esta tecla se avanza pagina arriba por bloques dentro de un documento.

PAGE DOWN: Pagina Abajo, su función es avanzar pagina abajo por bloques dentro de un documento.

TECLAS DIRECCIONALES: Estas cuatro teclas se utilizan para darle movimiento al cursor en dirección hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo. El movimiento puede ser carácter por carácter o rápido si se mantiene pulsada cualquiera de estas teclas.

F1,F2,F3...F12: Estas teclas se encuentran en la parte superior del teclado y son doce que van numeradas en orden. Su función es la de ejecutar en forma rápida determinadas ordenes dentro de un programa.

F1: Esta tecla al presionarla nos permite activar la ayuda del sistema, ya sea de Windows o en cualquiera de los programas en que estemos trabajando.

F2: Esta tecla nos permite cambiar el nombre de un icono del escritorio previa selección de este.

F3: Esta tecla al presionarla nos permite buscar un archivo en el disco duro.

F4: Esta tecla por si sola no tiene ninguna función pero al presionarla con la tecla Alt nos permite cerrar una ventana o programa.

F5: Esta tecla al presionarla nos permite refrescar o hacer reaparecer la ventana de Mi PC y el Explorador de Windows.

F6: Al presionar esta tecla nos permite seleccionar el primer icono de Mi PC o en el Explorador de Windows.

F7: Esta tecla activa la revisión ortográfica y gramatical en un procesador de texto como Word.

F8: Esta tecla se presiona cuando el sistema no funciona y nos permite arrancar de modo a prueba de fallos.

F10: Esta tecla combinada con la tecla Shift nos muestra el menú del escritorio de Windows.

Home o Inicio: Esta tecla nos permite desplazar el cursor a la parte inicial de la línea de texto que estamos escribiendo. También presionándola con la tecla Ctrl nos permite ubicarnos en la primera pagina de un documento que estemos revisando.

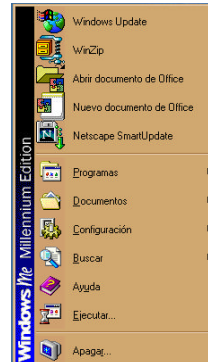
End o Final: Esta tecla nos permite desplazar el cursores a la parte final de la línea que estamos escribiendo. También presionándola con Ctrl nos permite ir a la ultima pagina del documento que tenemos en pantalla.

TECLADO NUMERICO: Esta ubicado del lado derecho y parece un teclado independiente del resto, el cual contiene números, los símbolos de las operaciones matemáticas básicas y las teclas de edición, direccionales y la tecla Enter. Se activa o se desactiva por medio de la tecla Bloq Num .

UNIDAD No VI. EL MENÚ INICIO.

Windows permite al usuario ver en su escritorio unos dibujitos o íconos que representan todos los elementos que el posee y hacen más fácil el uso del computador.

ELEMENTOS DEL MENÚ INICIO.



Los elementos más importantes del menú inicio son: la barra de tarea y el botón inicio.

BARRA DE TAREAS.



Es uno de los elementos más importantes de Windows y es una barra horizontal que siempre está en la parte inferior de la pantalla del monitor, en donde aparece información como la hora, fecha los programas que se estén utilizando, en forma de botones y el botón virtual inicio.

BOTON INICIO.



Es un botón virtual localizado en la barra de tareas, al dar clic sobre este se despliega el menú inicio que ofrece acceso a todos los recursos del computador como son: Archivos, programas, ayudas, etc.

Otra forma de desplegar el menú inicio es pulsando la combinación Ctrl + Esc o pulsando la tecla con la ventana de Windows dibujada en el teclado.

OPCIONES DEL MENU INICIO.

1. Apagar el sistema: Esta opción se usa para apagar o reiniciar el computador.
2. Ejecutar: Sirve para ejecutar o instalar programas al computador.
3. Ayuda: Ofrece un gran diccionario con todas las ayudas, con sus preguntas y respuestas ordenadas alfabéticamente y sobre todo los interrogantes del sistema.
4. Buscar: Esta opción permite localizar cualquier archivo, fólder en su computador.
5. Configuración: Nos muestra la configuración del sistema (los elementos que lo constituyen). Al activar esta opción se despliega un menú con las siguientes opciones: panel de control, impresora y barra de tareas.
6. Documento: Permite abrir los 15 últimos documentos en que se han trabajado.
7. Programa: Ofrece acceso a todos los programas que posee el computador y las utilidades y las herramientas del sistema.

UNIDAD No IX. EL PROCESADOR DE TEXTO.

Un procesador de texto es un programa Aplicativo cuya función es la de realizar cartas, escritos, boletines, formulas matemática, gráficos, figuras, fotos, además el procesador de texto permite incorporar al texto que se ha elaborado cambios sustanciales como el tipo de letra, el tamaño, el diseño de pagina, pegar, cortar, copiar gráficas, imágenes, ortografía, gramática, etc.

Hoy en día los procesadores de texto más usados son: Word de Microsoft, WordPerfect, estos son compatibles entre si, esto quiere decir que si se elabora un documento bajo Word de MS este documento corre fácilmente por WordPerfect y viceversa.

PARA QUE SIRVE.

Un procesador de texto o de palabras tiene muchas aplicaciones hoy en día ya sea en el hogar, la escuela, la oficina, la Universidad, etc.

Entre las principales cosa que podemos hacer con un procesador de texto tenemos:

1. Elaboración de textos escritos (Cartas, boletines, calendarios, informes, agenda, revistas, periódico, folleto, etc.)
2. Gráficas estadísticas, financieras en presentaciones de dos y tres dimensiones.
3. Animación y video, mediante el programa Word Art se elaboran dibujos e imágenes que están dirigidas al diseño gráfico.
4. Organizar información, muchas veces se necesita organizar información en filas, columnas o ordenar alfabéticamente, un procesador de texto puede realizar estos procesos en forma rápida y sencilla.

Esta versatilidad de un procesador de texto hace que muy pocas personas lleguen a dominarlo completamente, ya que se necesitarían varios volúmenes para develar todos sus secretos y potencialidades que incluso alcanzan el campo de la programación.

VENTAJAS.

Las ventajas de un procesador de texto son muchas y podríamos decir que casi inimaginables en esta sección solo citaremos algunas solamente.

Una de las ventajas de un procesador es que posee una característica denominada AUTOFORMATO, la cual es una gran herramienta que permite preestablecer muchas características al texto a medida que el usuario va escribiendo o al finalizar el escrito. Permite hacer que cambie automáticamente la fuente del texto (tamaño de la fuente, estilo de letra, tipo de estilo de escritura, color, efecto, etc.)

Otra característica es la AUTOCORRECCION, la cual es una herramienta que permite algunas acciones automáticas, las que nos va señalando a medida que vamos escribiendo, cambiar comillas, cambiar fracciones, cambiar ordinales, corregir dos mayúsculas seguidas, poner en mayúscula la primera letra de un párrafo, etc.

Otra herramienta del procesador de texto es el corrector ortográfico y gramatical, los de hoy en día como Word 97 traen un ayudante o asistente virtual que te sugiere ayudas y da consejos.

Los lenguajes de programación se pueden clasificar en : lenguaje de máquina, lenguaje de bajo nivel y lenguaje de alto nivel.

LENGUAJE DE MAQUINA.

Es aquel cuyas instrucciones son directamente entendible por el computador y no necesitan traducción posterior para que la CPU pueda comprender y ejecutar el programa. Las instrucciones en lenguaje de máquina se expresan en Bits (1 y 0) fáciles de leer por el computador y difícil para el programador.

LENGUAJE DE BAJO NIVEL.

Es aquel cuyas instrucciones se escriben en códigos alfabéticos conocidos como Memotécnicos Ej: ADD = suma, SUB = resta, MPY = Multiplicar.
Despues que un programa ha sido escrito en este lenguaje se necesita un programa llamado ensamblador que traduzca a código de máquina.

LENGUAJE DE ALTO NIVEL.

Es aquel en que las instrucciones son escritas con palabras similares a los lenguajes humanos, generalmente en ingles. IF, AND, THEN, PRINT, INPUT, los programas escritos en este lenguaje no son entendibles directamente por la máquina, necesitan ser traducidos a lenguaje de máquina. Ej: lenguaje de alto nivel BASIC, COBOL, TURBO BASIC,etc.

QUE ES INTERNET: Internet es la red mundial de computadores que están conectados por medio de las líneas telefónicas a través de un Servidor (Un servidor es una empresa que ofrece el servicio de conexión a Internet).

Internet es una gran red que enlaza en la actualidad alrededor de 150 millones de personas en todo el mundo. Internet no tiene dueño, no tiene Director, ni administrador, tampoco es una entidad privada o estatal. La mayoría de los servicios y recursos son Gratis para sus usuarios.

PARA QUE SIRVE: A través de Internet se puede realizar compras, bajar información para los investigadores, recibir y enviar correo electrónico, recibir noticias del mundo, reportes del clima, teleconferencia, charlas con personas de otros países, jugar, etc.

Internet sea metido tanto en la vida del hombre que ya no se puede vivir sin él.

QUE SE NECESITA PARA NAVEGAR POR INTERNET: Para navegar por Internet se necesita de los siguientes elementos:

- un computador con procesador pentium 3 o más, 125 MB RAM, 20 GB en disco duro o más.
- un Módem interno o externo de 56.000 Hps o más.
- Una línea telefónica banda ancha.
- Un proveedor de acceso a Internet.
- Un navegador o programa.

Un módem es un artefacto electrónico (El externo, el interno es una tarjeta) que convierte las señales digitales que maneja el computador en señales análogas que viajan por la línea telefónica y viceversa.

Un proveedor de acceso a Internet es la Compañía que lo conecta a la red a través de la línea telefónica.

Un navegador es un programa que se utiliza para poder navegar o entrar en Internet, en la actualidad los más utilizados para navegar son:INTERNET EXPLORER, FIREFOX, OPERA, NESCAPE, entre otros

COMO SE NAVEGA: Para navegar por Internet solo hay que realizar unos sencillos pasos que son:

1. Mediante el ratón se da doble clic sobre el ícono de conexión con el servidor que aparece en el escritorio.
2. Ya conectado con el Servidor se abre el navegador automáticamente y listo, estamos conectados con el mundo.

El navegador es un programa similar a un procesador de texto, muy fácil de manejar.

VENTAJAS: Las ventajas de Internet son:

1. Que podemos estar en conexión con el mundo sin salir de nuestras casas.
2. Podemos enviar correo sin necesidad de cartero, estampillas, etc.
3. A través de Internet recibimos la información Mundial solo unos segundos después de que suceda.
4. La factura telefónica, para el cobro, mientras navegamos o estamos en contacto con cualquier parte del mundo, nos llega con cargo de llamada local.
5. Podemos realizar teleconferencia con cualquier país del mundo a precio de una llamada local.



UNIDAD No XVII.

QUE ES UN VIRUS INFORMATICO.



Un virus informático es un programa elaborado por alguna persona que entra a algunos computadores y causa acciones negativas contra un programa o programas. Un virus no causa problemas en los componentes físicos del computador (Hardware), pero puede llegar a destruir la información almacenada en el Disco Duro local.

Según las estadísticas se han logrado identificar cerca de 18,500 Virus, de los cuales 830 Virus atacan con Gran contundencia.

El origen de los Virus informáticos ha sido atribuido injustamente al notable Matemático John Newmann y A. K. Dewdney, pero esta creación fue involuntaria.

COMO ATACA UN VIRUS: Las acciones más comunes de un virus son: Desplegar un mensaje tonto, Borrar Archivos, Alterar o destruir la información del disco duro, producir efectos extraños en la pantalla o hacer que el computador sea lento o deje de funcionar.

FORMAS DE CONTAGIO DE UN VIRUS: Los Virus informáticos se expanden generalmente por tres formas.

- Por medio de disquetes o discos removibles.
- Por la línea telefónica a través de Internet.
- Por las redes de Intranet (Redes de computadores empresariales).

CLASES DE VIRUS INFORMATICOS: Existen varias clases de Virus de acuerdo al lugar en donde ataquen entre estos tenemos:

- De Programa.
- Del Sector de arranque.
- Virus Múltiples.
- Virus Macros.

Por su forma de actuar se clasifican en:

- Bombas Lógicas.
- Gusanos.
- Caballo de Troya.
- Virus de Entretenimiento Furtivo.

LOS ANTIVIRUS: Los antivirus son programas que se han diseñado para combatir y destruir los Virus informáticos. Pero no todos los Virus pueden ser destruidos por los antivirus de ahí que existan varias clases de programas antivirus.

Los programas antivirus tienen que ser actualizados permanentemente, debido a la constante aparición de nuevos Virus. Porque un antivirus desactualizado es como un perro guardián sin dientes, que genera una falsa sensación de seguridad.

Entre los programas antivirus más comunes en el mercado tenemos: COMPUCILINA, VIRUS SCAN, NORTON, Dr SALOMON, NOD 32 etc.