8.4 AUTOEVALUACION DEL CONOCIMIENTO

1.- *Para qué nos sirve utilizar el estatuto* **DIMENSION.**

2.- *Escriba el formato de codificación del* **DIMENSION.**

3.- *Cuál sería el tamaño máximo de un* **ARREGLO.**

4.- *Mencione 4 ejemplos donde se pueda utilizar* **ARREGLOS.**

CAPILLA ALFONSINA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

INDICE ANALITICO

A

ABS C7, 145
ALFANUMERICA C4, 64
ALGORITMO C3, 35
Ejemplo del 36-38
ATN C7, 150

B

BASIC C1, 2
Historia del 2
Creación del 2
Diseñadores del 2
Ventajas del 2
Desventaja del 2

C

CARACTER C4, 60
CINTA C2, 9
CODIFICACION C3, 50
COMANDOS C2, 17
COMPUTADOR C2, 8
COS C7, 150

D

DATA C5, 78
DATE $(O) C7, 157
DELETE C2, 20
DIAGRAMA DE FLUJO C3, 39
Ventajas del C3, 39
Ejercicios del 42-49
DIF C7, 54
DIM C8, 162
DIRECTORY C2, 24-25
DISCO C2, 9

E

ENTERA C4, 63
EXPRESION C4, 61

F

FOR-NEXT C6, 121
Ilustración del 121
Ejemplos del 123-125
Anidados del 12
FUNCIONES C7, 143

CAPILLA ALFONSINA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

G

GOSUB C6, 130
GOTO C6, 106

I

IF-THEN-ELSE C6, 109-113
INPUT C5, 81
INSTR C7, 151
INSTRUCCION C3, 50
Formato de la 50
 # de línea de la 50
Estatuto de la 51
Contenido de la 51
Comentario de la 52
Ejemplo de la 53
INT C7, 144

L

LEFT$ C7, 151
LEN C7, 151
LET C5, 75
LIST C2, 19
LOG C7, 148
LOG10 ..... C7, 148

M

MID$ C7, 151

N

NEW C2, 18

O

OLD C2, 26
ON-GOSUB C6, 130
ON-GOTO C6, 109-110
OPERADORES C4, 65

P

PRINT C5, 84
; del 85
, del 85
PRINT USING C5, 89
Formatos 90
PROD$ C7, 155

PROGRAMA C3, 34-54
Componentes del 60
Diseño del 34
Objetivo del 34

Q

QUO$ C7, 156

R

READ C5, 77
REM C5, 74
RENAME C2, 27
REPLACE C2, 28
RESTORE C5, 80
RETURN C6, 130
RIGHT$ C7, 151
RUN C2, 23

S

SAVE C2, 23
SGN C7, 146
SIMBOLOS C3, 39-41
SIN C7, 150
SISTEMA C2, 14
Entrada al 14
Salida del 16
SLEEP C6, 135
SPACE$ C7, 151
SQR C7, 146
STOP C6, 137
STRING$ C7, 151
SUM$ C7, 153

T

TAB C5, 85
TAN C7, 150
TERMINAL C2, 8
Definición de la 8
Figura de la 8
Teclado de una 10
Teclas de una 10-18
TIME$(0) C7, 158

U

UNSAVE C2, 29

W

WAIT C6, 136

CAPILLA ALFONSINA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

G L O S A R I O

ALGORITMO .-

Serie de pasos lógicos para llegar a un objetivo.

ASCCI .-

American Standar Code for Information Interchange.
Código americano estandar para el intercambio de información.

BASIC .-

Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code.
Código simbólico de propósitos general para la enseñanza a principiantes.

CARACTER .-

Es un número, letra o signo especial.

CODIFICAR .-

Serie de instrucciones de un lenguaje de alto nivel.

COMPUTADORA .-

Conjunto de dispositivos electrónicos y mecánicos que sirven para almacenar grandes volumenes de información, procesa y nos da resultado.

COMANDO .-

Instrucción de control para realizar un trabajo especifico de un computador.

DIAGRAMA DE FLUJO .-

Representación gráfica de los pasos logicos para resolver un problema.

DIRECTORIO .-

Almacen de programas.

DISPOSITIVOS .-

Equipo externo que se encuentra conectado al computador, puede ser de entrada o salida.

ESTATUTO .-

Son las palabras reservadas por el lenguaje de alto nivel.

INPUT / OUTPUT .-

Nos indica si es entrada o salida.

INTERACTUAR .-

Es una comunicación en forma directa.

PROCEDIMIENTO .-

Es la secuencia de varias operaciones.

PROGRAMA .-

Serie de instrucciones de un lenguaje de alto nivel.

CAPILLA ALFONSINA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

B I B L I O G R A F I A

INTRODUCCION AL PROCESAMIENTO DE DATOS
PARA LOS NEGOCIOS

ORILIA

Segunda edición

Mc. Graw Hill

PDP-11 BASIC-PLUS-2

LENGUAJE REFERENCE MANUAL

CAPILLA ALFONSINA
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA