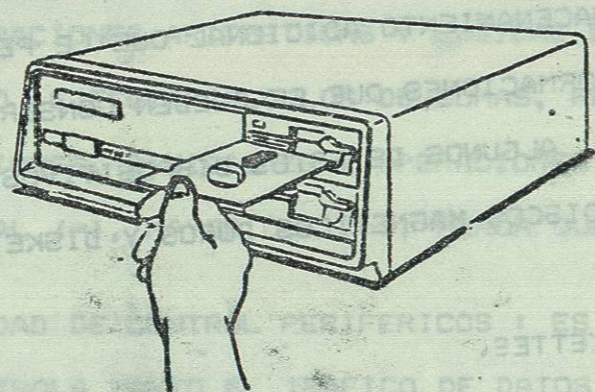
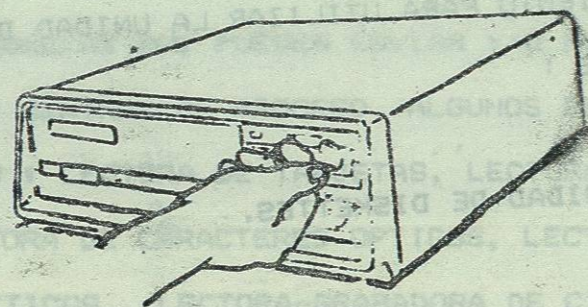


2.- INSERTAR EL DISKETTE EN LA UNIDAD EN LA POSICION COMO SE INDICA EN EL DIBUJO (TENGA CUIDADO DE NO DOBLARLO).

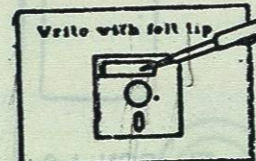


3.- CIERRE LA UNIDAD DE DISKETTES.



CUANDO LA UNIDAD DE DISKETTES ESTA SIENDO UTILIZADA POR EL SISTEMA, SE ENCIENDE UN FOQUITO COLOCADO EN EL FRENTE DE LA UNIDAD. PARA SACAR UN DISKETTE DE LA UNIDAD, ABRA LA COMPUERTA DE LA UNIDAD Y SAQUE EL DISKETTE TENIENDO CUIDADO DE NO MALTRATARLO.

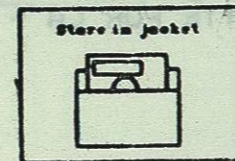
CUIDADOS DE UN DISKETTE :



A) ESCRIBIR SOBRE LA ETIQUETA DEL DISKETTE SOLO CON PLUMONES PUNTO FINO.

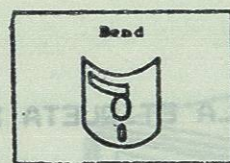


B) TOMAR EL DISKETTE POR CUALQUIERA DE LAS ESQUINAS SUPERIORES.

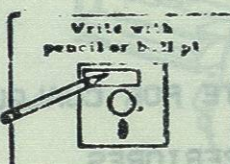


C) GUARDARLO EN SU FUNDA CUANDO NO SE ESTA UTILIZANDO.

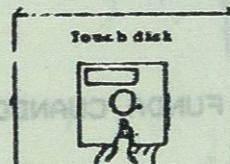
LO QUE NO DEBE HACERSE CON UN DISKETTE :



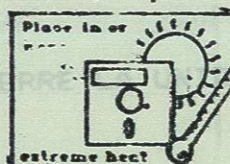
1) NO DOBLARLO.



2) NO ESCRIBIR SOBRE EL CON LA-
PIZ O PLUMA; NO UTILIZAR --
CLIPS.



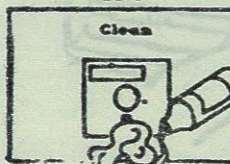
3) NO TOMAR EL DISKETTE POR LA --
PARTE DE LECTURA.



4) NO EXPONER EL DISKETTE A AL-
TAS TEMPERATURAS.

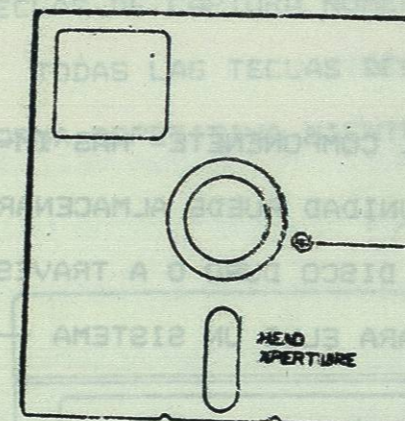


5) NO ACERCAR EL DISKETTE A OB-
JETOS MAGNETICOS (IMANES).



6) NO LIMPIARLO CON LIQUIDOS.

PROTECCION DE ESCRITURA DEL DISKETTE :



CUANDO EL DISKETTE ESTA PROTEGIDO -
PARA ESCRITURA, NO ES POSIBLE ALMA-
CENAR NADA EN EL, SOLO SE PODRA LEER
SU INFORMACION GRABADA. LA PROTEC-
CION CONSISTE EN COLOCARLE AL DISKE-
TTE UNA ETIQUETA TAPANDO LA ABERTURA
SUPERIOR DERECHA QUE TIENE EL DISKE-
TTE. LA PROTECCION DE ESCRITURA PO-
DRA SER REMOVIDA CUANDO SE DESEE, --
DESPEGANDO TAN SOLO LA ETIQUETA.

B) UNIDADES DE DISCO DURO :

ES EL MEDIO MAS RAPIDO Y QUE CUENTA CON MAYOR CAPA-
CIDAD PARA EL ALMACENAMIENTO MASIVO DE DATOS.

SE ENCUENTRA INTEGRADO EN LA UNIDAD DEL SISTEMA. UNA
VEZ GRABADA LA INFORMACION EN EL DISCO DURO NO ES NECE-
SARIO USAR LOS DISKETTES QUE CONTENGAN DICHA INFORMA-
CION.

3.3 PARTES BASICAS.

3.3.1 HARDWARE.

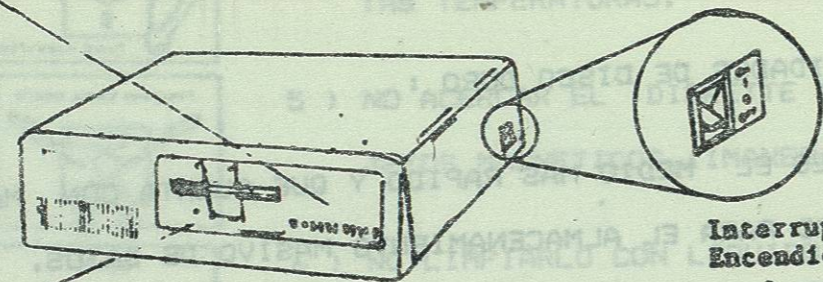
REPRESENTA LOS ELEMENTOS FISICOS DE LA COMPUTADORA.

A) LA UNIDAD DEL SISTEMA.

LA UNIDAD PRINCIPAL DEL SISTEMA ES EL COMPONENTE MAS IMPORTANTE DE LA MICROCOMPUTADORA. ESTA UNIDAD PUEDE ALMACENAR INFORMACION YA SEA CON EL "DRIVE" DEL DISCO DURO O A TRAVES DEL "DRIVE" DE DISKETTES, UTILIZANDO PARA ELLO UN SISTEMA OPERATIVO TAL COMO EL D.O.S.

Unidad de
Disco Duro

UNIDAD PRINCIPAL



Drive del
Diskette

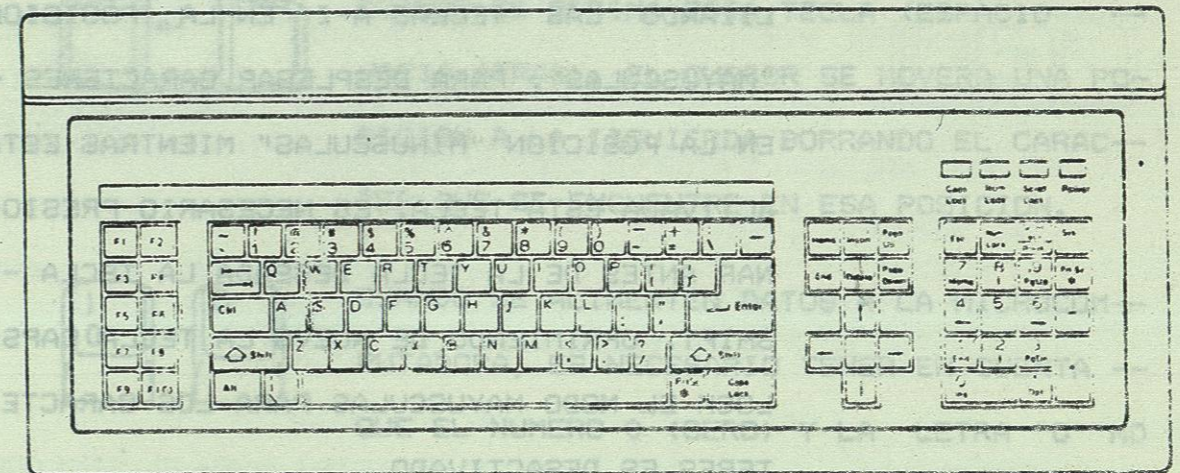
Interruptor de
Encendido/Apagado

PARA OPERAR LA UNIDAD PRINCIPAL, SOLO ES NECESARIO MOVER EL INTERRUPTOR DE CORRIENTE EN LA POSICION ON. ASI ENTONCES, TODOS LOS COMANDOS AL SISTEMA PODRAN SER SOLICITADOS A TRAVES DEL TECLADO, PARA QUE ENTONCES EL SISTEMA DESPLIEGUE EN PANTALLA LAS RESPUESTAS A DICHS COMANDOS.

B) TECLADO.

EL TECLADO DE LA MICROCOMPUTADORA ESTA DIVIDIDO EN TRES SECCIONES: EL AREA DE ESCRITURA, LAS TECLAS DE FUNCION Y LAS TECLAS DE CAPTURA NUMERICA.

TODAS LAS TECLAS DEL TECLADO DESPLIEGAN SU CARACTER EN FORMA REPETITIVA MIENTRAS SE MANTENGAN OPRIMIENDO.



EL AREA DE ESCRITURA.

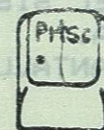
LA POSICION DE LAS TECLAS EN EL AREA DE ESCRITURA ES MUY PARECIDA A LA DE UNA MAQUINA DE ESCRIBIR ESTANDAR. EXISTEN, SIN EMBARGO, ALGUNAS TECLAS ADICIONALES QUE EJECUTAN FUNCIONES DE CONTROL PROPIAS DE LA MICROCOMPUTADORA.



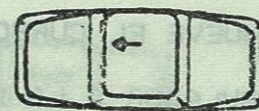
CUANDO SE OPRIME ESTA TECLA UNA VEZ, SE ACCIONA EL SEGURO QUE PERMITE ESTAR UTILIZANDO LAS TECLAS A-Z EN LA POSICION "MAYUSCULAS". PARA DESPLEGAR CARACTERES EN LA POSICION "MINUSCULAS" MIENTRAS ESTA ACTIVADA ESTA TECLA, ES NECESARIO PRESIONAR ANTES DE LA TECLA DESEADA LA TECLA -- SHIFT. OPRIMIENDO DE NUEVO LA TECLA CAPS-LOCK EL MODO MAYUSCULAS PARA LOS CARACTERES ES DESACTIVADO.



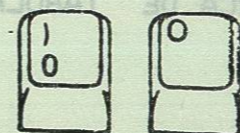
ESTA ES LA TECLA ENTER TAMBIEN CONOCIDA COMO RETURN O CONTROL DE CARRO; SU FUNCION ES MOVER EL CURSOR AL INICIO DE LA NUEVA LINEA (POR EJEMPLO CUANDO SE ESTA CAPTURANDO ALGUN PROGRAMA). SE UTILIZA TAMBIEN PARA DAR ENTRADA A DATOS, COMANDOS O FUNCIONES, ES DECIR, QUE TENDRA QUE OPRIMIRSE ESTA TECLA DESPUES DE ESCRIBIR ALGUN COMANDO PARA QUE ESTE SE EJECUTE.



CUANDO SE OPRIME ESTA TECLA JUNTO CON LA TECLA SHIFT, SE MANDA A IMPRIMIR UNA COPIA DE LA INFORMACION DESPLEGADA EN PANTALLA. SI DICHA INFORMACION ES UNA REPRESENTACION GRAFICA, SOLO PODRA SER IMPRESA SI SE TIENE CONECTADA A LA MICROCOMPUTADORA UNA IMPRESORA QUE SOPORTE GRAFICAS.



CUANDO SE OPRIMA ESTA TECLA (ESPACIO HACIA ATRAS), EL CURSOR SE MOVERA UNA POSICION A LA IZQUIERDA BORRANDO EL CARACTER QUE SE ENCUENTRE EN ESA POSICION.



CUANDO SE ALIMENTEN DATOS A LA MICROCOMPUTADORA, ES NECESARIO TENER EN CUENTA QUE EL NUMERO 0 (CERO) Y LA LETRA "O" NO SON INTERCAMBIABLES.



LO MISMO OCURRE ENTRE EL NUMERO "1" Y LA LETRA "l" EN MINUSCULA, NO SON INTERCAMBIABLES.



ESTAS SON LAS TECLAS ALTERNATIVA Y DE CONTROL, LAS CUALES SON UTILIZADAS PARA INDICAR UNA FUNCION ESPECIAL AL OPRIMIRSE SIMULTANEAMENTE CON ESTA TECLA, POR EJEMPLO :

CTRL BREAK SUSPENDE EL TRABAJO QUE SE ESTA HACIENDO.