



CTRL ALT DEL REINICIALIZA EL SISTEMA.
 CTRL NUMLOCK HACE UNA PAUSA.
 CTRL HOME BLANQUEA LA PANTALLA.



LA FUNCION DE LA TECLA ESCAPE ESTA DEFINIDA POR EL SISTEMA OPERATIVO (D.O.S.) O POR UNA APLICACION ESPECIFICA (PAQUETES O SISTEMAS DESARROLLADOS).



LA TECLA DE TABULACION MUEVE EL CURSOR A LA SIGUIENTE MARCA DE TABULADOR A LA DERECHA; SI DICHA TECLA ES OPRIMIDA SIMULTANEAMENTE CON LA TECLA SHIFT, SE MOVERA EL CURSOR A LA SIGUIENTE MARCA DE TABULADOR A LA IZQUIERDA.



LA TECLA SHIFT (EXISTEN 2 EN EL TECLADO) INVIERTE LA FUNCION DE LA TECLA CAPS LOCK Y DEL NUM LOCK (AREA NUMERICA), ES DECIR, SI SE OPRIME UNA LETRA SIMULTANEAMENTE CON SHIFT, SE ESCRIBIRA EN MODO MAYUSCULAS SI LA TECLA DE CAPS LOCK ESTA DESACTIVADA, EN CASO CONTRARIO SE ESCRIBIRA CON MINUSCULA.

SI SE DESEA UTILIZAR EL CARACTER SUPERIOR DE LAS TECLAS DEL AREA DE ESCRITURA QUE TENGAN DOS CARACTERES DISTINTOS, SERA NE-



EL AREA NUMERICA / CONTROL DE CURSOR.

DESARROLLO OPRIMIR DICHAS TECLAS SIMULTANEAMENTE CON LA TECLA SHIFT, INDEPENDIENTEMENTE DE LA SITUACION DE LA TECLA CAPS LOCK.

ESTA TECLA FUNCIONA EN FORMA SEMEJANTE A LA DE CAPS LOCK: AL OPRIMIRSE SE ACTIVA PARA QUE SE MANEJE ESTA PARTE DEL TECLADO COMO NUMEROS; AL VOLVERSE A OPRIMIR SE DESACTIVARA PARA ENTONCES UTILIZAR EL AREA NUMERICA COMO CONTROL DEL CURSOR (FLECHAS HOME, END, PGUP, PGDN, INS Y DEL).



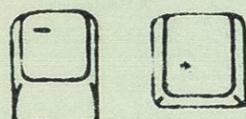
LA FUNCION DE ESTA TECLA ESTA DEFINIDA POR EL SISTEMA OPERATIVO.



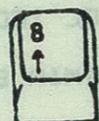
OPRIMIENDO ESTA TECLA SE ACTIVA EL "STATUS" DE INSERCION CON LO CUAL ES POSIBLE AGREGAR CARACTERES A MITAD DE LINEA. PRESIONANDO DE NUEVO LA TECLA SE SALDRA DE MODO-INSERTAR.



AL PRESIONAR ESTA TECLA SE BORRA EL CARACTER DE LA POSICION DONDE ESTE EL CURSOR Y TODOS LOS CARACTERES A LA DERECHA DEL CARACTER BORRADO SE MUEVEN UNA POSICION A LA IZQUIERDA.



LAS TECLAS "MENOS (-)" Y "MAS (+)" SIMPLEMENTE DESPLEGARAN UN SIGNO - (RESTA) O + (SUMA) CUANDO SON OPRIMIDAS.



AL OPRIMIRSE ESTA TECLA EL CURSOR SE MOVERA UNA LINEA ARRIBA.



AL OPRIMIRSE ESTA TECLA EL CURSOR SE MOVERA UNA LINEA ABAJO.



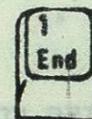
AL OPRIMIRSE ESTA TECLA EL CURSOR SE MOVERA UNA POSICION A LA DERECHA.



AL OPRIMIRSE ESTA TECLA EL CURSOR SE MOVERA UNA POSICION A LA IZQUIERDA.



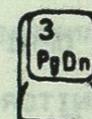
EL CURSOR SE MOVERA A LA ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA DE LA PANTALLA (VARIA SEGUN APLICACION).



EL CURSOR SE MOVERA A LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA O AL FINAL DE LA LINEA EN QUE NOS ENCONTRAMOS (VARIA SEGUN APLICACION).

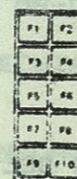


EL CURSOR SE MUEVE UNA PAGINA ANTERIOR SEGUN ESTA DEFINIDO EN EL PAQUETE O APLICACION QUE SE ESTA UTILIZANDO.



EL CURSOR SE MUEVE UNA PAGINA ADELANTE SEGUN ESTA DEFINIDO EN EL PAQUETE O APLICACION QUE SE ESTA UTILIZANDO.

TECLAS DE FUNCION.



LAS TECLAS DE FUNCION F1 A F10 SIEMPRE SON UTILIZADAS BAJO EL CONTROL DE ALGUN PROGRAMA Y POR LO CUAL SU FUNCION DEPENDE DE LA APLICACION, PAQUETE O PROGRAMA QUE SE USE.

C) MONITOR.

EL MONITOR DE COLOR PERMITE DESPLEGAR DIFERENTES COLORES EN SU PANTALLA, LA CUAL ESTA FORMADA POR 24 RENGLONES Y 80 COLUMNAS, ES DECIR, PERMITE UN DESPLIEGUE DE 1920 CARACTERES A UN MISMO TIEMPO. ESTE TIPO DE MONITOR CUENTA CON LOS SIGUIENTES CONTROLES :

* CONTROL DE ENCENDIDO : ENCIENDE EL MONITOR CUANDO SE OPRIME LA TECLA LLAMADA "POWER", ENCENDIENDO ADEMAS UN INDICADOR (FOQUITO) DE ENCENDIDO; OPRIMIENDO NUEVAMENTE ESTA TECLA SE APAGA EL MONITOR.

* CONTROL DE INTENSIDAD DE LUZ : INCREMENTA LA INTENSIDAD DE LA LUZ DE LA IMAGEN DE LA PANTALLA CUANDO ES GIRADO EN EL SENTIDO DE LAS MANECILLAS DEL RELOJ; GIRANDO HACIA EL OTRO LADO, DISMINUYE LA INTENSIDAD DE LA LUZ.

* CONTROL DE CONTRASTE : INCREMENTA EL BRILLO DEL COLOR, GIRANDO HACIA EL OTRO LADO LO DISMINUYE.

* AJUSTE DE CONTROL VERTICAL : SE UTILIZA CUANDO LA IMAGEN DEL MONITOR PRESENTA EL PROBLEMA DE QUE SE MUEVE DE ARRIBA HACIA ABAJO O VICEVERSA.

* AJUSTE DE TAMAÑO VERTICAL : SE UTILIZA CUANDO EL TAMAÑO DE LOS CARACTERES O IMAGENES EN EL MONITOR ES INCORRECTO.

3.3.2 SOFTWARE.

REPRESENTA LAS INSTRUCCIONES O PROGRAMAS, QUE CONTROLAN A LA COMPUTADORA.

A) SISTEMA OPERATIVO :

UN SISTEMA OPERATIVO ES UN PROGRAMA QUE CONTROLA EL HARDWARE. LOS SISTEMAS QUE USAN DISCOS, NECESITAN QUE LA MAQUINA SE CARGUE CON UN SISTEMA OPERATIVO AL ENCENDERSE EL EQUIPO.

EL SISTEMA OPERATIVO MAS IMPORTANTE PARA LA MICRO ES EL MS-DOS, LA MAYOR PARTE DEL SOFTWARE DE LA MICRO SE EJECUTA CON ESTE SISTEMA.

B) LENGUAJES DE PROGRAMACION :

ES EL LENGUAJE QUE EMPLEAN LOS PROGRAMADORES PARA LLEGAR AL DESARROLLO TOTAL DE UNA SERIE DE INSTRUCCIONES DIRIGIDAS A LA COMPUTADORA.

C) PROGRAMAS DE APLICACION :

SECUENCIA O GRUPO DE INSTRUCCIONES CUYA FINALIDAD ES

LA DE SENALAR A LA COMPUTADORA EL MODO DE REALIZAR UNA --
DETERMINADA FUNCION, TODO PROGRAMA ESTA FORMADO POR INS-
TRUCCIONES, VARIABLES Y CONSTANTES.

D) PROCESAMIENTO DE PALABRAS :

LOS PROGRAMAS DE PROCESAMIENTO DE PALABRAS LE PERMI-
TEN DAR FORMA Y EDITAR TEXTOS SOBRE LA PANTALLA. HAY PRO-
GRAMAS QUE LE PERMITEN COMPROBAR LA ORTOGRAFIA, GENERAR --
LISTAS DE DIRECCIONES Y BASICAMENTE HACER CUALQUIER COSA
QUE PUEDA REALIZARSE CON UNA MAQUINA DE ESCRIBIR NORMAL.

E) PAQUETES ESPECIALES :

EXISTEN PAQUETES QUE PUEDEN COMPRARSE Y QUE REALIZAN
TAREAS ESPECIFICAS COMO GRAFICAR, OBTENER REPORTES, LA --
CONTABILIDAD DE LA EMPRESA, ETC.

3.3.3 PERIFERICOS DE USO COMUN.

LA MICROCOMPUTADORA TIENE CAPACIDAD PARA COMUNICARSE --
CON OTROS SISTEMAS O DISPOSITIVOS EXTERIORES A LA UNIDAD DEL
SISTEMA. LOS PERIFERICOS MAS USUALES SON :

IMPRESORA :

DISPOSITIVO QUE CONVIERTE LA SALIDA DE LA COMPUTADORA EN
IMPRESOS. HAY VARIOS TIPOS DE IMPRESORAS :

- 1) IMPRESORAS EN SERIE : IMPRIME UN CARACTER A LA VEZ, A
UNA VELOCIDAD VARIABLE.
- 2) IMPRESORAS DE LINEA : ESCRIBEN UNA LINEA A LA VEZ.
- 3) IMPRESORAS POR PAGINAS : IMPRIMEN UNA PAGINA A LA VEZ
- 4) IMPRESORAS GRAFICAS A COLOR.
- 5) IMPRESORAS DE IMPACTO : PUEDEN SER A SU VEZ IMPRESO-
RAS DE TAMBOR, DE CARACTERES, MATRIZ DE PUNTOS, LINEA
DE MATRIZ DE PUNTO.
- 6) IMPRESORAS SILENCIOSAS : COMO LAS IMPRESORAS ELECTRO-
FOTOGRAFICAS, ELECTROSENSITIVAS, TERMICAS.

GRAFICADOR :

DISPOSITIVO ELECTRONICO QUE ELABORA ALGUNA SALIDA GRAFI-
CA, COMO DIAGRAMAS O ESQUEMAS. ALGUNOS GRAFICADORES PUEDEN
IMPRIMIR LINEAS CON DIFERENTES GRUESOS EN TINTAS DE VARIOS
COLORES.

LECTOR OPTICO :

DISPOSITIVO PARA LECTURA DE CARACTERES IMPRESOS CON TIN-
TA NORMAL EN DOCUMENTOS DE PAPEL.