

REFORMA ACADÉMICA DEL NIVEL MEDIO SUPERIOR

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
Secretaría Académica

M3

Antología

COMPUTACIÓN, SEGUNDA EDICIÓN 1996

C

Computación

6
0
6a

QA7

.5

U53

199

v.3

P120-24960

QA76

.5

U530

1996a

v.3



1020124173



FONDO
UNIVERSITARIO

ÍNDICE

	página
PRESENTACIÓN	V
PRÓLOGO	VII
INTRODUCCIÓN	IX
I FUNDAMENTOS DE QuickBASIC	80
1.- NIVELES DE PROGRAMACIÓN	3
A.- Introducción	3
B.- Lenguajes de programación	4
a.- Lenguaje máquina	4
b.- Lenguaje de bajo nivel	5
c.- Lenguaje de alto nivel	6
d.- Lenguaje de alto nivel con compilador	7
2.- ESTRUCTURA DE PROGRAMACIÓN	8
A.- Programación Modular	8
B.- Programación Descendente	9
C.- Programación Estructurada	10
3.- CARACTERÍSTICAS DE QuickBASIC	11
A.- De BASIC a QuickBASIC	11
B.- Ventajas de QuickBASIC	12
C.- Elementos de QuickBASIC	13
D.- Cargando QuickBASIC	14
E.- Manejo de Menús	17
4.- USO Y MANEJO DE QuickBASIC	22
A.- Formas de trabajar en QB	22
B.- Corrección de Sintáxis	23
C.- Manejo de QB	24

QA76
.5
U53
1996
V.3

a.- Edición y ejecución de un programa	24
b.- Guardar un programa	26
D.- Programa Ejecutable	28
a.- Con BRUN45	29
b.- Con Stand-Alone	29
E.- Conversión de BASIC a QB	30
EJERCICIO GENERAL	33

II PROGRAMACIÓN EN QuickBASIC

1.- INTRODUCCIÓN	37
A.- Metodología de programación	37
2.- TIPOS DE PROGRAMACIÓN EN QB	38
A.- Programación Secuencial	38
a.- Ejemplos	39
b.- Nuevas Instrucciones	41
c.- Ejercicios	44
B.- Programación Condicional	47
a.- Ejemplos	48
b.- Nuevas Instrucciones	50
c.- Ejercicios	55
C.- Programación Cíclica	58
a.- Ejemplos	61
b.- Nuevas Instrucciones	63
c.- Ejercicios	70
EJERCICIO GENERAL	73

III VARIABLES DIMENSIONADAS

1.- DIMENSIONAMIENTO	77
A.- Concepto de vector	77
B.- Partes de un vector	78
C.- Instrucción para un vector	79
2.- FORMAS DE LLENAR UN VECTOR	80
A.- Por lectura	80
B.- Por operación	82
C.- Por lectura y operación	84
D.- Ejercicios	86
EJERCICIO GENERAL	89

IV MANEJO DE ARCHIVOS

1.- BASE DE DATOS	93
A.- Conceptos básicos	93
B.- Tipos de archivos	94
a.- Secuenciales	94
b.- Aleatorios	94
C.- Instrucciones para manejo de archivos	95
2.- APLICACIONES	98
A.- Programa para ALTAS	99
B.- Programa para BAJAS	102
C.- Programa para CAMBIOS	106
D.- Programa para CONSULTAS	110
E.- Programa para MENÚ	113
EJERCICIO GENERAL	117

ANEXO

1.- MENÚS DE QB..... 121

2.- INSTRUCCIONES UTILIZADAS EN QB 127

3.- CODIGOS DE CARACTERES DE ASCII..... 131

BIBLIOGRAFÍA..... 134

EJERCICIO GENERAL..... 33

A - Por lectura..... 80

B - Por operación..... 82

C - Por lectura y operación..... 84

D - Ejercicios..... 86

1.- INTRODUCCIÓN..... 37

IV MÓDULO DE ARCHIVOS..... 38

2.- TIPOS DE PROGRAMAS..... 38

1.- BASE DE DATOS..... 38

A - Programas..... 38

A - Conceptos básicos..... 39

B - Tipos de archivos..... 41

a - Secuencial..... 41

b - Alfabéticos..... 44

C - Instrucciones para manejo de archivos..... 47

2.- APLICACIONES..... 48

A - Programas para ALTAS..... 50

B - Programas para BAJAS..... 55

C - Programas para CAMBIOS..... 58

D - Programas para CONSULTAS..... 60

E - Programas para MENÚ..... 61

a - Ejemplos..... 63

EJERCICIO GENERAL..... 73

PRESENTACIÓN

Inmersos en el seguimiento de la Reforma Académica que la Universidad Autónoma de Nuevo León ha iniciado en las escuelas preparatorias con la finalidad de ir a la par en el avance cultural y tecnológico de la época actual, hemos elaborado este segundo texto de computación, el cual servirá de base y apoyo para que los alumnos continúen el aprendizaje de esta rama del conocimiento.

Este libro pretende introducir al alumno en el lenguaje llamado QuickBASIC, que es una de las herramientas más sencillas, útiles y rápidas para la programación.

El texto ha sido elaborado de acuerdo al programa aprobado por la Comisión Académica del H. Consejo Universitario de nuestra máxima casa de estudios.

Nuevamente reconocemos las aportaciones que los maestros del área han emitido a través de los coordinadores de la materia. Deseamos que el texto sea un apoyo real y efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso.

Comité de Computación

- | | |
|------------------------------------|--------------------|
| Ing. Felipe Rojas Patlán | Preparatoria N° 2 |
| Prof. Ricardo H. Álvarez Charles | Preparatoria N° 7 |
| Ing. Raúl Gallegos Cerda | Preparatoria N° 15 |
| Ing. Araceli Gpe. Álvarez Carvajal | Preparatoria N° 16 |

Aterlamente
Comité de Computación

PRÓLOGO

El comité de Computación desea hacer patente el agradecimiento a los maestros:

Profr. Ricardo H. Álvarez Charles. Prepa No. 7
Ing. Sergio E. González González. Prepa No. 9
Ing. Raúl Gallegos Cerda. Prepa No. 15
Ing. Araceli Gpe. Álvarez Carvajal. Prepa No. 16

Que hicieron posible la primera edición del libro de computación para el módulo tres desarrollando y explicando los conceptos de un lenguaje de programación (QB), así como los programas que sirvieron de ejemplo a dichos contenidos.

En esta segunda edición se han realizado correcciones y adecuaciones en base a los comentarios y sugerencias que nos han hecho llegar los maestros de las academias de las distintas preparatorias, tanto directamente como a través de los jefes de academia.

Los miembros del comité, Araceli, Raúl y Ricardo han analizado, conformado y adecuado todo este material que hemos recibido y que nos permite presentar esta segunda edición del libro de computación para el módulo tres, el cual es producto de las experiencias de todos y cada uno de los maestros formamos la academia general de computación a nivel preparatoria.

Nuevamente ponemos a la consideración de las academias este material, deseando que les sea útil en el desarrollo del trabajo y esperando todas las sugerencias, que en base a su experiencia, nos hagan llegar para enriquecer este libro.

Atentamente
Comité de Computación

El comité de Computación desea hacer patente el agradecimiento a los maestros

Ing. Ataceli Gpe. Álvarez Carvajal. Prepa No. 16
Ing. Raúl Gállegos Cerdas. Prepa No. 15
Ing. Sergio E. González González. Prepa No. 9
Prof. Ricardo H. Álvarez Charcas. Prepa No. 7

Que hicieron posible la primera edición del libro de computación para el módulo tres desarrollando y explicando los conceptos de un lenguaje de programación (QB), así como los programas que sirven de ejemplo a dichos contenidos

En esta segunda edición se han realizado correcciones y adecuaciones en base a los comentarios y sugerencias que nos han hecho llegar los maestros de las academias de las distintas preparatorias, tanto directamente como a través de los jefes de academia.

Los miembros del comité, Ataceli, Raúl y Ricardo han analizado y conformado todo este material que hemos recibido y que nos permite presentar esta segunda edición del libro de computación para el módulo tres, el cual es producto de las experiencias de todos y cada uno de los maestros formamos la academia general de computación a nivel preparatoria.

Nuevamente ponemos a la consideración de las academias este material, deseando que les sea útil en el desarrollo del trabajo y esperando todas las sugerencias que en base a su experiencia, nos hagan llegar para enriquecer este libro.

Atentamente
Comité de Computación

Para el alumno:

Tienes en tus manos este segundo texto de computación, el cual fue diseñado pensando en tu necesidad de enfrentarte a un mundo donde impera la rapidez y el dinamismo.

Nuestro propósito es darte a conocer, básicamente, el manejo del editor QuickBASIC, así como su aplicación en otras materias que conforman tu currícula escolar: matemáticas, física, etc... El conocimiento de este editor te llevará a manejar la computadora de manera más rápida y eficiente.

El texto está conformado por cinco unidades y una serie de ejercicios para reafirmar lo aprendido, tanto en el curso anterior como en el presente.

Piensa que siempre habrá una bibliografía que ampliará y reafirmará el contenido que ahora te presentamos y que el apoyo de tu maestro será de gran importancia para que alcances el éxito del curso que hoy inicias.

Los autores

FUNDAMENTOS DE QuickBASIC