

## B.- VENTAJAS DE QuickBASIC

En Como ya mencionamos, existen intérpretes, traductores y compiladores; explicamos la diferencia entre ellos, indicando algunas ventajas y desventajas que tienen entre sí.

- ✦ Posee su propio compilador.
- ✦ Podemos editar, compilar, ejecutar, depurar y recompilar, si es necesario.
- ✦ El editor se ajusta a los estándares para la edición de textos y ofrece la posibilidad de que sea grabado en código ASCII. (Código internacional de letras y símbolos).
- ✦ Contiene un editor interactivo, el cual verifica la sintaxis de cada palabra reservada en el momento de teclearla; si es correcta, se traduce(n) la(s) instrucción(es) de la línea al lenguaje máquina; si le falta algún espacio lo corrige automáticamente así como la sintaxis de una instrucción simple, si se cometió un error que no pueda corregir, entonces nos indica el lugar y tipo de error que se cometió.
- ✦ Se pueden elaborar programas con módulos ya elaborados anteriormente con sólo agregar los nombres de los módulos (subrutinas) correspondientes.
- ✦ No se necesitan números de línea.
- ✦ Ofrece la posibilidad de hacer ejecutable un programa, esto es, que se ejecuten desde el sistema operativo (programas .EXE).
- ✦ Los programas tecleados en BASIC, BASICA o GW-BASIC se pueden correr en QuickBASIC siempre y cuando sean grabados en ASCII.
- ✦ Las funciones LIST, EDIT, RENUM y AUTO no existen en Quick BASIC, ya que no son necesarias.

Estas son algunas de las ventajas que hacen que Quick BASIC sea rápido de ejecutar, de ahí su nombre.

## C.- ELEMENTOS DE QuickBASIC.

Para agilizar y obtener los mejores resultados de la programación es conveniente que nuestro software cuente con:

- Un buen editor que permite elaborar un programa fuente.
- Un manejador de archivos como lo es el sistema DOS 5.0 u otra versión más nueva.
- Un compilador de lenguaje que permite traducir rápida y fácilmente al lenguaje máquina.
- Un depurador de programas que permite hacer las correcciones y/o ajustes a nuestros programas de una manera fácil.

A estas cuatro acciones algunos autores les han llamado entorno de programación.

Podemos decir que el QuickBASIC es un software que cumple todo lo anterior, ya que cuenta con las características antes mencionadas.

Otra ventaja del QuickBASIC es que posee características e instrucciones que permiten estructurar mejor los programas que en BASIC.

**NOTA:** A partir de este momento cuando hagamos referencia a Quick BASIC lo mencionaremos sólo como QB.

QB nos ofrece, además, adaptarse a nuestras necesidades de programación o a nuestro nivel de conocimientos mediante dos niveles de trabajo o menús, los cuales podemos optar según se requiera. Dichos niveles son:

☞ **Easy Menus** (menús fáciles). Maneja las instrucciones más simples para el usuario, cuyo programa no necesita de instrucciones muy complicadas o cuando se está desarrollando su capacidad de programación (principiantes).

☞ **Full Menus** (menús completos). Proporciona las instrucciones para programadores avanzados. Full Menus ofrece más opciones en cada ventana, y una nueva ventana que se llama Calls.

En este libro explicaremos el contenido de las opciones más usadas de los **Full Menus**.

#### D.- CARGANDO QuickBASIC.

Para cargar el QB tenemos que estar en el subdirectorio en el que fue instalado, teclear qb y Enter (↵).

☞ Si QB está instalado en el drive A  
A:\> qb (↵)

☞ Si está en el disco duro:  
C:\QB45> qb (↵)

☞ Si está en RED:  
G:\> ALUMNOS \ EST XX: >qb (↵)

**Nota:** La máquina interpreta el nombre de QB tanto en mayúsculas como en minúsculas o mezcladas.

E - Al terminar de cargarlo aparecerá una pantalla semejante a la Figura 1, la cual está compuesta por dos cuadros, el de **HOJA DE CONTROL** y uno sobrepuesto llamado Caja de diálogo y Bienvenida (Wellcome), la cual nos permite, pulsando Enter (↵), entrar a una guía de ayuda de QB, es decir que aparecerán indicaciones y/o ayuda para el buen uso de cada opción y de las instrucciones, comandos y órdenes que podemos utilizar (Help).

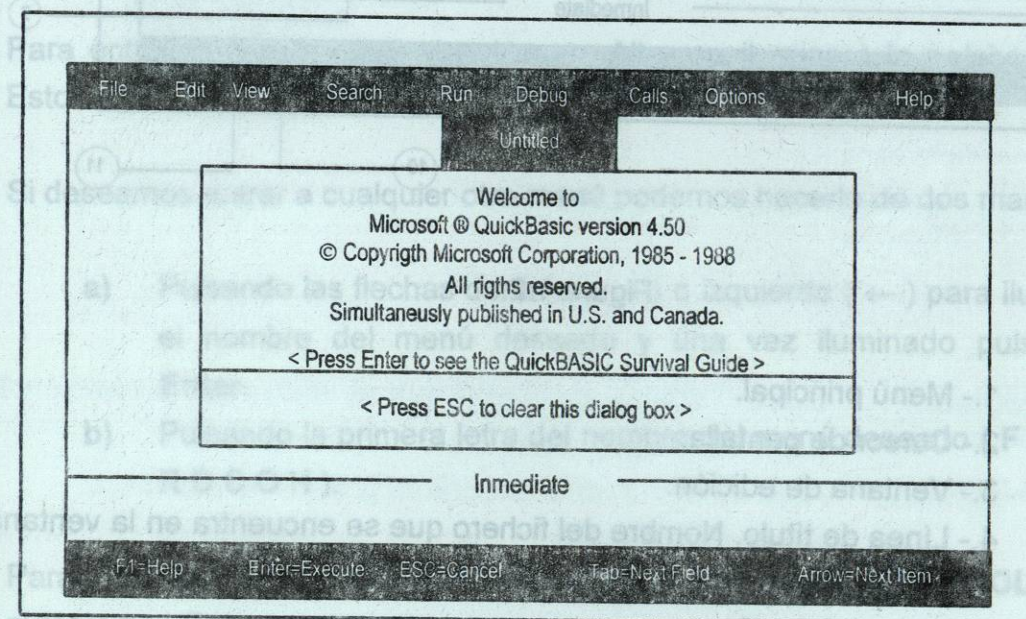


Figura 1.1

Pulsando la tecla ESC borra la caja de Bienvenida y nos deja en la pantalla la **HOJA DE CONTROL** (Figura 1.2), donde podremos acceder las diferentes opciones.

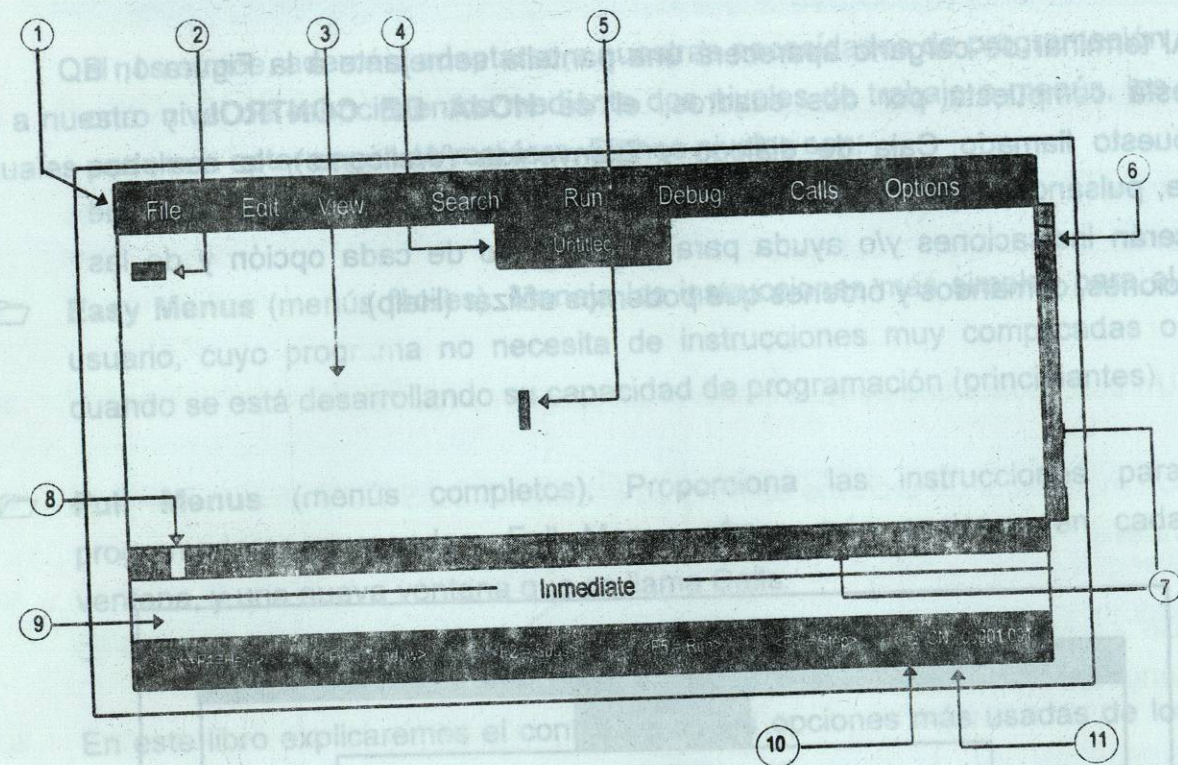


Figura 1.2

- 1.- Menú principal.
- 2.- Cursor de pantalla.
- 3.- Ventana de edición.
- 4.- Línea de título. Nombre del fichero que se encuentra en la ventana de edición.
- 5.- Cursor del ratón.
- 6.- Cursor de scroll vertical. Indica la posición relativa del cursor de pantalla, dentro del texto en edición
- 7.- Línea de scroll vertical y horizontal. Para utilizarla sólo con el ratón.
- 8.- Cursor de scroll horizontal.
- 9.- Ventana en la que se pueden ejecutar sentencias de BASIC directamente.
- 10.- C Mayúsculas N Teclado numérico
- 11.- Coordenadas del cursor de pantalla, renglón : columna

## E.- MANEJO DE MENÚS.

En la línea superior de la **HOJA DE CONTROL** se encuentra el menú principal, el cual consta de las siguientes opciones: **File, Edit, View, Search, Run, Debug, Calls, Options Help**; éstas contienen una lista de funciones que podemos usar para indicarle a la máquina la instrucción que deseamos realizar. Para estar seguros de que estamos en la **HOJA DE CONTROL** pulsemos Esc. La línea del menú principal estará uniforme, sin estar marcada ninguna palabra.

Ahora veremos el proceso para manejar los menús.

1o.- Para entrar al menú principal pulsemos Alt y se iluminará la palabra **File**. Esto indica que podemos entrar al menú de manejo de archivos: **File**.

2o.- Si deseamos entrar a cualquier otro menú podemos hacerlo de dos maneras:

- a) Pulsando las flechas derecha ( → ) o izquierda ( ← ) para iluminar el nombre del menú deseado y una vez iluminado pulsamos **Enter**.
- b) Pulsando la primera letra del nombre del menú deseado ( **F E V S R D C O H** ).

3o.- Para regresar desde cualquier menú a la **HOJA DE CONTROL** sólo pulsaremos Esc.

En este curso explicaremos las opciones más utilizadas en los menús **File, Edit, Run** y **Options**, las restantes opciones se encuentran explicadas en el Anexo, que se encuentra al final del libro.

**NOTA:** Algunas opciones dentro de los menús nos presentan en la parte derecha de la ventana la forma corta para llamarlos.

Ejem:            **RUN**        (**SHIFT + F5**)

- FILE.-** Cuenta con doce opciones con las que se pueden cargar archivos. Con **Alt+F** llamamos a este menú, el cual contiene:

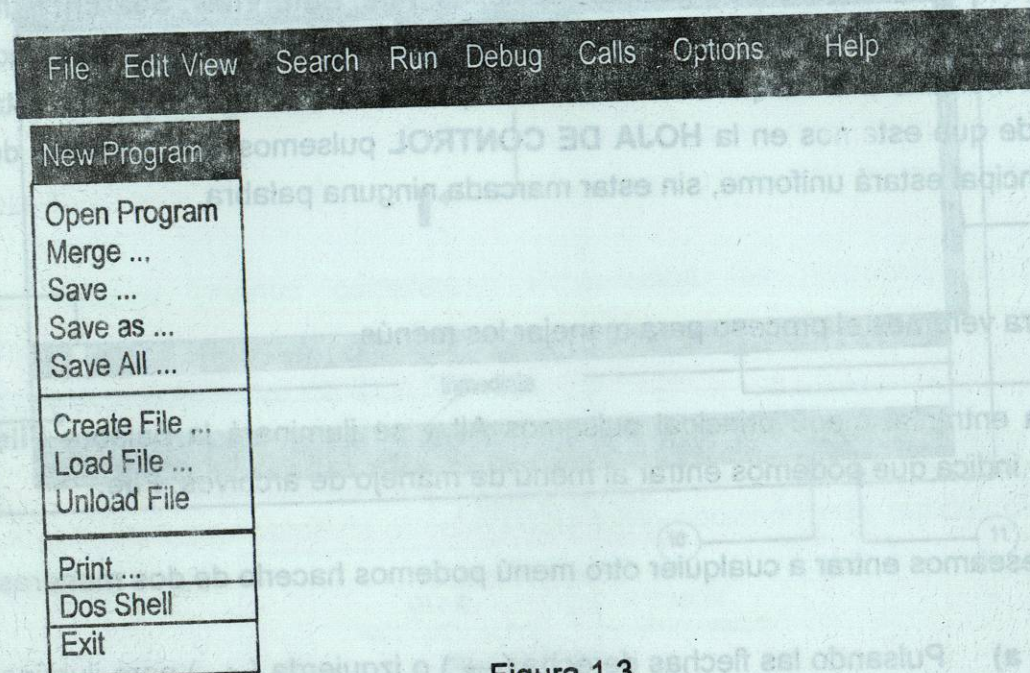


Figura 1.3

- New Program.-** Borra cualquier programa que se encuentre actualmente en memoria y nos permite crear uno nuevo.
- Open Program...** Abre en memoria un programa grabado en un disco.
- Save. . .** Salva o guarda en el disco el archivo que se encuentra en memoria con el nombre dado anteriormente.
- Save As...** Salva o guarda en disco el archivo que se encuentra en memoria permitiéndonos modificar el nombre, el drive y/o el formato del mismo.
- DOS Shell** Sale temporalmente de la pantalla de QB y nos permite trabajar en comandos y órdenes del DOS mientras QB está en memoria. Para regresar a la pantalla de QB en que nos salimos, sólo tecleamos la palabra EXIT y **Enter**.
- Exit** Salida permanente de QuickBASIC al DOS, borrando de memoria el QB. Si en ese momento hay un programa en memoria, al que se le haya hecho una modificación, nos pregunta si queremos salvarlo.

- EDIT.-** Este menú tiene siete opciones, las que se utilizan en la edición de cualquier texto. Para ir directo a este menú: **Alt+E**

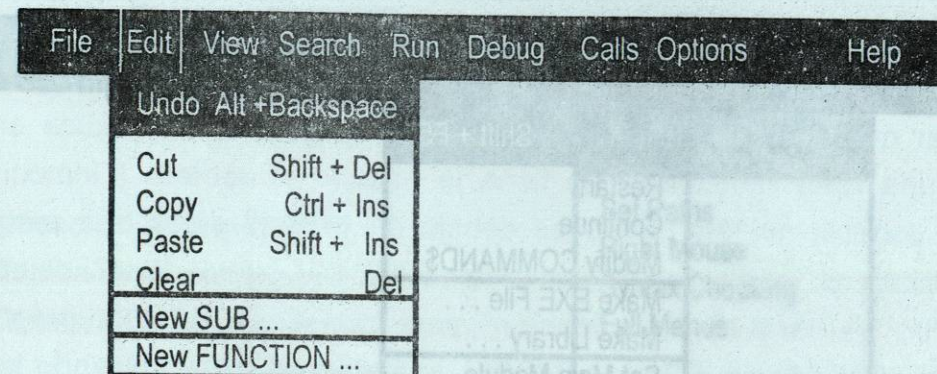


Figura 1.4

- Undo** Restaura o devuelve el contenido de la línea donde se encuentra el cursor, deshaciendo todos los cambios y correcciones que se hayan hecho en la línea, antes de dar **Enter**.
- Cut** Recorta un conjunto de caracteres, palabras o líneas seleccionadas previamente y las sitúa en la memoria intermedia.
- Copy** Copia un conjunto de caracteres, palabras o líneas seleccionadas previamente y sitúa en la memoria intermedia (**Clipboard**), sin alterar el texto original (**Ctrl+Ins**).
- Paste** Pega o agrega el conjunto de caracteres que está en la memoria intermedia (**Clipboard**), situándolos donde se encuentra el cursor (**Shift+Ins**).
- Clear** Borra el texto seleccionado, no lo guarda en memoria. (**Del**).

**RUN.** - Este menú contiene siete órdenes. Forma directa **Alt+ R.**

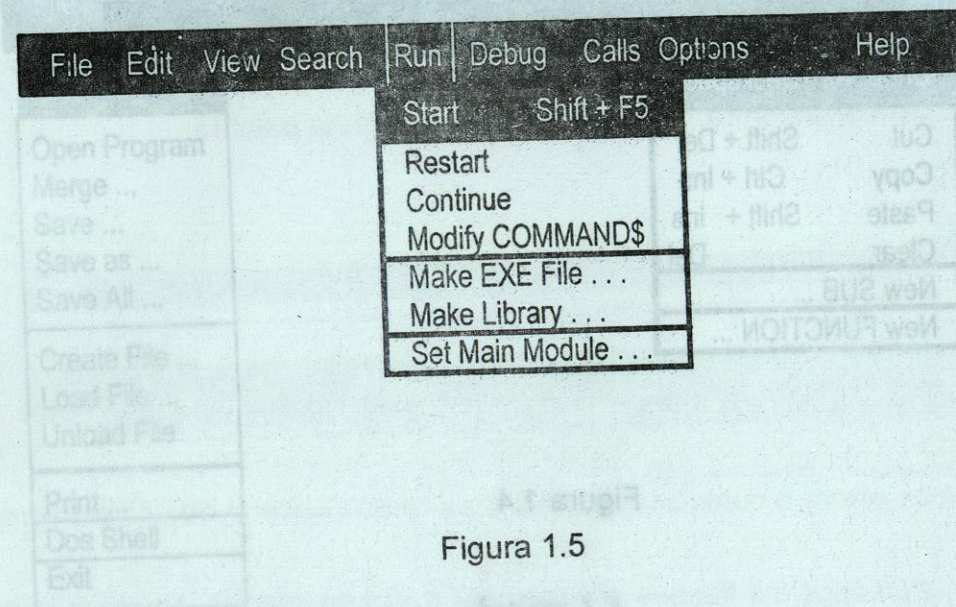


Figura 1.5

- Start** Ejecuta el programa que está actualmente en memoria (**Shift+F5**).
- Restart** Se utiliza en el caso de un programa que durante su ejecución es interrumpido y queremos volver a correrlo desde el inicio.
- Continue** Reanuda la ejecución de un programa en la siguiente instrucción cuando éste se ha interrumpido (**F5**).
- Make EXE File...** Crea un archivo ejecutable en disco. El archivo tiene que haberse guardado antes con la opción Save del menú Files (**Alt+F+S**).

**OPTIONS.** - Tiene 5 menús. Modo directo (**Alt + O**).

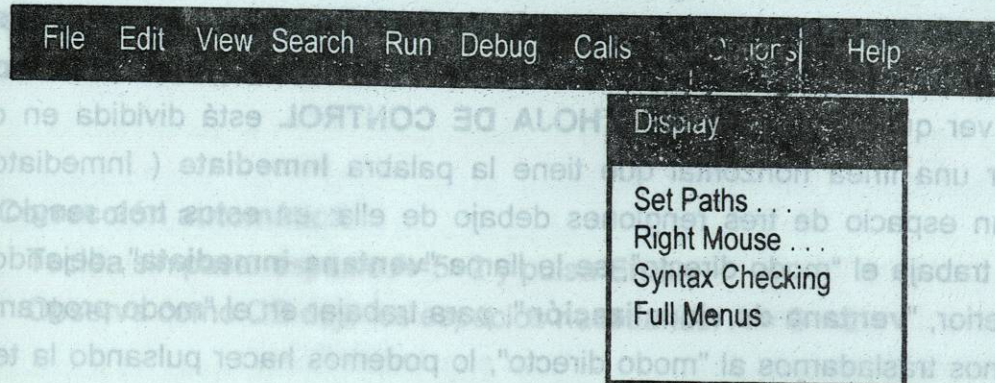


Figura 1.6

- Syntax Checking** Esta es la función que verifica cada renglón del programa para ver que esté bien escrito; si hay algún error manda un mensaje y el cursor se posiciona en la palabra mal escrita. Esta función se activa o desactiva con la misma orden. El símbolo (•) nos indica que está activada.
- Full Menus** Activa o desactiva los menús completos (Full Menus); si está marcado con un punto está activo; si no tiene marca es que se está trabajando con los menús simples (Easy Menus).