

CODIFICACIÓN QB PARA MENÚ EJERCICIO GENERAL

```

CLS : GOSUB 10000
LOCATE 3, 28: PRINT "MENÚ de la agenda de MARIA ESTELA"
LOCATE 5, 28: PRINT "1.- ELABORA UN PROGRAMA QUE ENLISTE TODOS LOS NOMBRES GUARDADOS EN EL ARCHIVO AGENDA.DAT"
LOCATE 8, 35: PRINT "2.- BAJAS"
LOCATE 10, 35: PRINT "3.- CAMBIOS"
LOCATE 12, 35: PRINT "4.- CONSULTAS"
LOCATE 16, 35: PRINT "5.- ANEXA ESTE PROGRAMA COMO UNA OPCIÓN MÁS EN EL PROGRAMA MENU.BAS"
LOCATE 16, 35: PRINT SPC(50)
LOCATE 18, 35: PRINT "¡ FELICIDADES !"
LOCATE 18, 48: LINE INPUT " "

```

```

SELECT CASE UCASES(OP)
CASE "1"
CHAIN "B:ALTAS.BAS"
CASE "2"
CHAIN "B:BAJAS.BAS"
CASE "3"
CHAIN "B:CAMBIOS.BAS"
CASE "4"
CHAIN "B:CONSULTA.BAS"
CASE "5"
CLS
LOCATE 12, 30
PRINT CHR$(2); " HASTA LA PRÓXIMA "; CHR$(2)
GOSUB 100: GOSUB 100
SLEEP (3): CLS
CASE ELSE
GOSUB 100
GOTO 5
END SELECT

```

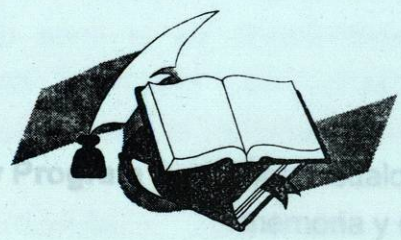
```

END
100 SOUND 300, 3: SOUND 600, 2: SOUND 900, 1
SOUND 300, 1: SOUND 600, 2: SOUND 900, 3
SOUND 300, 3: SOUND 600, 2: SOUND 900, 1
RETURN
REM SINCLUDE: "B:MARCO.BAS"

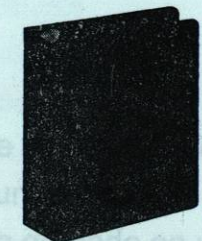
```

Guárdalo en tu disco de trabajo como MENU.BAS

1. MENÚS EN QUICKBASIC



MENÚ FILE



New Program... Abre en memoria un programa que no se encuentra actualmente en memoria y nos permite crear un archivo nuevo.

Open Program... Abre en memoria un programa guardado en un disco.

Merge... Con esta opción podemos pegar archivos al insertarlos en el módulo actual.

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.

Save All... Salva o guarda en disco todos los programas que están cargados en memoria y que han sido modificados desde la última vez que se guardó.

Create File... Crea en memoria un archivo con el nombre que se especifica en ese momento.

Load File... Carga en memoria un archivo o programa ya existente en disco, presentándolo en pantalla.

Unload file... Borra de la memoria un archivo que no tiene efecto sobre el disco.

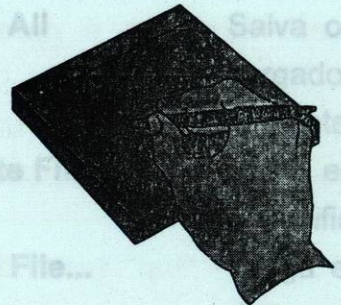
Print... Manda imprimir el texto seleccionado, el texto de la ventana activa, el módulo actual asociado con la ventana activa o todos los módulos que componen el programa actual.

DOS Shell... Sale temporalmente de la pantalla de QB y nos permite trabajar en el sistema de archivos del DOS mientras QB está en memoria. La pantalla de QB en que nos salimos, solo tecleamos la palabra EXIT y Enter.

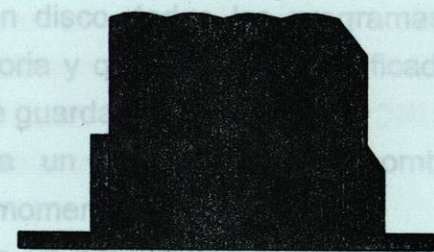
Exit... Salida permanente de QuickBASIC al DOS, borrando de memoria el QB. Si en ese momento hay un programa en memoria, al que se le haya hecho una modificación, nos pregunta si queremos salvarlo.

MENÚS

INSTRUCCIONES



ASCII



BIBLIOGRAFÍA

ANEXO

1.- MENÚS EN QuickBASIC

MENÚ FILE

- 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.
- Merge...Lines** Con esta opción podemos pegar archivos al insertarlos en el módulo actual.
- 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.
- Save All** Salva o guarda en disco, todos los programas que están cargados en memoria y que han sido modificados desde la vez anterior que se guardaron.
- Create File...** Crea en memoria un archivo con el nombre que se especifica en ese momento.
- Load File...** Carga en memoria un archivo o programa ya existente en disco, presentándolo en pantalla.
- Unload file...** Borra de la memoria un archivo o programa; no tiene efecto sobre el disco.
- Print...** Manda imprimir el texto seleccionado, el texto de la ventana activa, el módulo actual asociado con la ventana activa o todos los módulos que componen el programa actual.
- 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.

MENÚ EDIT

- 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**).
- New SUB...** Nos permite crear una nueva subrutina o procedimiento dentro de nuestro módulo actual.
- New FUNCTION...** Mediante este comando podemos programar una nueva función dentro de nuestro módulo de programación.

MENÚ VIEW

- SUBs...** Despliega una caja de diálogos que contiene, además, una lista de todos los módulos del programa actual, así como subprogramas de procedimientos y funciones contenidos en cada módulo.
- Next SUB** Muestra el siguiente procedimiento del módulo actual en la ventana activa.
- Split** Divide la pantalla en dos ventanas; para regresar a una sola ventana se da la misma orden: Split. (F6 para cambiar de ventana).

- Next Statement** Al suspender la ejecución, el cursor se posiciona en la orden siguiente. Esta orden es muy útil en la depuración de los programas.
- Output Screen** Presenta la ventana de salida de datos en un programa y retorna a la pantalla de edición tecleando la misma orden o con F4.
- Include File** Presenta el archivo de inclusión, dando la oportunidad de reeditarlo y poder grabar una nueva versión.
- Include Lines** Presenta el archivo de inclusión (**INCLUDE**), pero no permite hacer ninguna corrección.

MENÚ SEARCH

- Find...** Localiza un carácter, palabra o palabras dentro de un programa.
- Selected Text** Esta orden permite buscar un texto seleccionado previamente (**Ctrl+V**).
- Repeat Last Find** Repite la última búsqueda, cuantas veces se desee, mediante la tecla F3.
- Change ...** Nos permite seleccionar un texto y cambiarlo por otro.
- Label...** Esta orden se utiliza para buscar etiquetas. Al teclear la palabra a buscar, añade por default : .

MENÚ RUN

- 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 la siguiente instrucción cuando éste se ha interrumpido (F5).
- Modify** Establece la cadena devuelta por la función **COMMAND\$**.
- COMMAND\$...**

- 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).
- Make Library...** Crea una biblioteca(library) Quick en el disco.
- Set Main Module...** Cambia o establece el módulo principal de entre todos los que componen el programa.

MENÚ DEBUG

- Add Watch..** Añade una marca en la expresión que se desea observar en la ventana Watch, a la hora de ejecutar el programa, es decir, los valores correspondientes serán visualizados en la parte superior de la pantalla.
- Instant Watch...** Visualiza el valor de una variable, de una expresión aritmética o de una expresión de relación (falso o verdadero), para ello se debe posicionar el cursor sobre la variable.
- Watchpoint...** Permite introducir en un programa puntos de parada condicionales, añadir expresiones o variables que detendrán la ejecución del programa, cuando al evaluarlos den un resultado diferente de 0.
- Delete Watch...** Borra la marca o punto en una expresión que ya no se desea observar, dad con Add Watch o Watch Point.
- Delete All Watch** Borra todas las marcas o puntos de las expresiones que se han estado observando.
- Trace On** Rutina para ir observando el programa durante toda su ejecución; nos presentá en pantalla el programa e ilumina más intensamente la orden que se va ejecutando.
- History ON** Al cometer un error en el programa, podemos repetir paso a paso las ultimas veinte instrucciones mediante **SHIFT+F8**, o seguir paso a paso las siguientes veinte instrucciones mediante **SHIFT+F10**.
- Toggle Breakpoint** Esta orden permite poner o quitar una pausa. Para hacerlo, se coloca el cursor en la línea y se pulsa F9.

- Clear All** Borra todas las marcas de los puntos de interrupción.
- Breckpoint**
- Break on Error** Se utiliza cuando en un programa incluimos sentencias ON ERROR Break on Errors; pone implícitamente un punto de parada después de la etiqueta de la rutina de manejo de errores.
- Set Next Statement** Sitúa el cursor en la siguiente sentencia a ejecutarse, después del punto de interrupción (Breckpoint), el efecto es similar al GOTO.

MENÚ CALLS

MENÚ OPTIONS

- Display...** Para modificar el entorno visual de la pantalla.
- Set Paths...** Establece ruta de acceso.
- Right Mouse...** Permite cambiar el efecto del botón derecho del mouse.
- 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).

MENÚ HELP

Index	Proporciona ayuda sobre palabras reservadas (Comandos), las cuales aparecen en forma alfabética.
Contents	Despliega los nombres de los temas donde existe alguna información de ayuda.
Topic:	Proporciona ayuda sobre la palabra clave en que está situado el cursor.
Help	Proporciona información sobre como usar el menú Help.

MENÚ DEBUG

Add Watch..	Añade una marca en la expresión que se desea observar en la ventana Watch, a la hora de ejecutar el programa, es decir, los valores correspondientes serán visualizados en la parte superior de la pantalla.
Instant Watch...	Visualiza el valor de una variable, de una expresión aritmética o de una expresión de relación (falso o verdadero), para ello se debe posicionar el cursor sobre la variable.
Watchpoint...	Permite introducir un programa puntos de parada condicionales o expresiones o variables que detienen la ejecución del programa, cuando se evalúan las condiciones. Para modificar las expresiones de la pantalla.
Delete Watch...	Elimina una o más expresiones de la ventana Watch.
Right Watch...	Permite introducir un programa puntos de parada condicionales o expresiones o variables que detienen la ejecución del programa, cuando se evalúan las condiciones. Para modificar las expresiones de la pantalla.
Display...	Permite introducir un programa puntos de parada condicionales o expresiones o variables que detienen la ejecución del programa, cuando se evalúan las condiciones. Para modificar las expresiones de la pantalla.
Toggle	Esta orden permite poner o quitar una pausa. Para hacerlo, se coloca el cursor en la línea y se pulsa F9.
Breakpoint	Esta orden permite poner o quitar una pausa. Para hacerlo, se coloca el cursor en la línea y se pulsa F9.

2.- INSTRUCCIONES UTILIZADAS EN QuickBASIC

- ▣ **CLS.-** Limpia pantalla.
- ▣ **LET.-** Indica una operación aritmética o asigna un valor determinado a una variable.
- ▣ **PRINT.-** Imprime el contenido de las variables y/o expresiones en el monitor.
- ▣ **LPRINT.-** Imprime el contenido de las variables y/o expresiones en la impresora.
- ▣ **INPUT.-** Acepta datos de entrada por el teclado.
- ▣ **END.-** Termina la ejecución de un programa.
- ▣ **LOCATE.-** Permite posicionar el cursor en lugar determinado de la pantalla, sobre un renglón, el cual debe de estar en el rango de 1 al 24 y una columna especificada, la cual debe de estar en el rango de 1 al 80.
- ▣ **RIGHTS.-** Devuelve n caracteres que se encuentran a la derecha.
- ▣ **DEF FN.-** Con esta instrucción podemos nombrar y definir una función o una fórmula y así obtener el resultado de ella.
- ▣ **SPC.-** Instrucción que sirve para especificar n cantidad de espacios en blanco.
- ▣ **SQR.-** Es una función numérica que proporciona un valor igual a la raíz cuadrada de una expresión aritmética, equivalente a obtener la potencia 0.5 de la base.
- ▣ **FUNCIONES TRIGONOMETRICAS.-** Las angulos que se utilizan en las funciones trigonométricas que se trabaja QB, deben de estar en radianes, por lo tanto si se realiza un programa y los datos se proporcionan en grados, se tendrá que hacer la conversión de grados a radianes con la siguiente fórmula: $R = G(3.1416)/180$

- ▣ **SELECT CASE.-** Permite establecer dos o más opciones en un mismo programa.
- ▣ **INKEY\$.-** Efectúa la lectura de un solo caracter del teclado al momento de pulsarla y no se muestra en la pantalla como lo hace la instrucción INPUT.
- ▣ **UCASE\$.-** Convierte todas las letras de una expresión en mayúsculas.
- ▣ **LCASE\$.-** Convierte todas las letras de una expresión en minúsculas.
- ▣ **SOUND.-** Da un sonido en una frecuencia desde 37 hasta 32767 Hertz y una duración en la que va a permanecer el sonido durante el tiempo que nosotros indiquemos, cada unidad de duración equivale a 1/18 de segundo.
- ▣ **RND.-** Sirve para semejar números aleatorios de 0 a 0.999999, con RANDOMIZE TIMER la función RND obtendrá un valor de semilla diferente cada vez que se ejecute, pero dependiendo de la escala de números que se quiera trabajar, se hacen los arreglos necesarios.
- ▣ **INT.-** Sirve para eliminar la parte decimal del número, dejando sólo la parte entera.
- ▣ **GOSUB.-** Se utiliza en programas cuando se tienen operaciones repetitivas; se puede crear una subrutina en forma interna o externa del programa principal. Al final de la subrutina se concluye con RETURN para que regrese a la línea del programa después del GOSUB; cuando una subrutina es grabada como externa es necesario que sea en modo texto.
- ▣ **DO / LOOP.-** Esta instrucción se le considera como bucle infinito, para salir de él es necesario que en una parte del ciclo se utilice EXIT DO.
- ▣ **DO / UNTIL.-** El bucle se ejecuta mientras la condición sea falsa, es decir, HASTA que la condición sea verdadera. La condición puede ir al principio o al final del bucle. Si la condición va al principio se utiliza la opción DO UNTIL / LOOP y si la condición va al final se convierte en DO / LOOP UNTIL.

- ▣ **DO / WHILE.-** El bucle se ejecuta MIENTRAS la condición sea verdadera, es decir, hasta que la condición sea falsa. Permite tener la condición al principio o al final del bucle, cuando la condición va al principio del bucle, la instrucción es DO WHILE / LOOP y si la condición va al final se convierte en DO / LOOP WHILE.
- ▣ **SLEEP.-** Sirve para retardar el tiempo en QB.
- ▣ **ASC.-** Convierte la primera letra o caracter de una cadena en su valor numérico correspondiente al código ASCII.
- ▣ **CHR\$.-** Es la función inversa de ASC, permite generar caracteres alfanuméricos correspondientes a un código dado de 0 a 255.
- ▣ **LEN.-** Proporciona la longitud de una expresión cadena, que va de 0 hasta 32,767 caracteres.
- ▣ **LEFT\$.-** Es una función subcadena que proporciona los n primeros caracteres de una expresión cadena, contando desde la izquierda.
- ▣ **RIGHT\$.-** Devuelve n caracteres que se encuentran a la derecha de la cadena.
- ▣ **MID\$.-** Es una función subcadena que extrae una parte del interior de una expresión alfanumérica; n es el primer caracter que va a tomar a partir de la izquierda; m es el primer caracter que va a tomar a partir de la izquierda.
- ▣ **INSTR.-** Localiza un string dentro de otro y si lo encuentra, regresa al lugar que ocupa en el string secundario, si no lo encuentra regresa un cero (0), r es el lugar donde se iniciará la búsqueda, si se omite se toma como uno.
- ▣ **LINE INPUT.-** Instrucción para recibir datos, en cual se puede incluir la coma (,); la inclusión de la coma no es posible con el INPUT
- ▣ **\$INCLUDE.-** Sirve para incluir un programa o subrutinas que están fuera de un programa, es decir, programas o subrutinas externas.