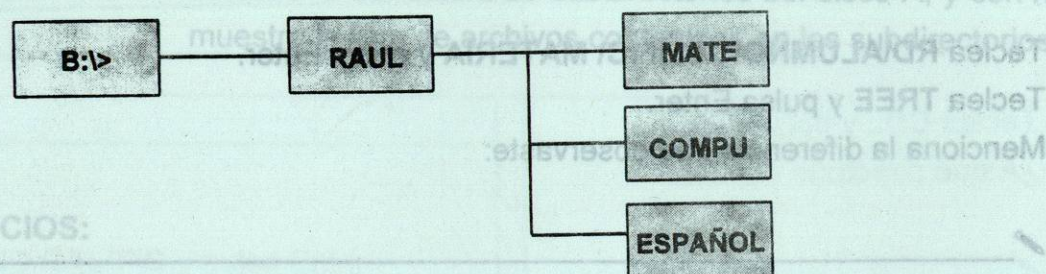


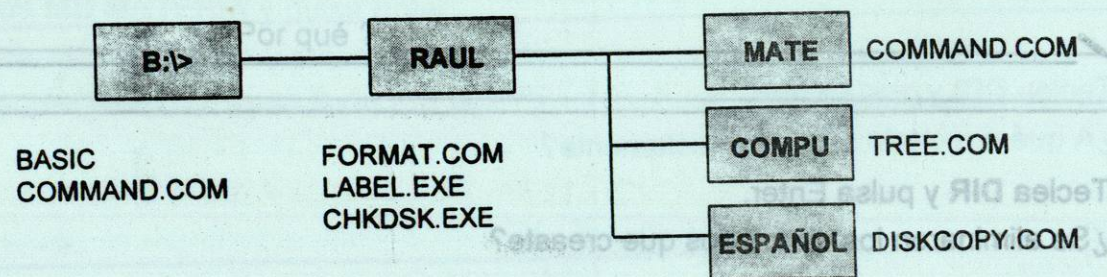
☺ EJERCICIO GENERAL :

- 1.- Realiza los pasos necesarios para dejar tu disco de trabajo sin ningún archivo o subdirectorio.
- 2.- Crea en el directorio raíz un subdirectorio con tu primer nombre, a partir de ese subdirectorio crea otros tres con el nombre de las materias que estas cursando actualmente.



EJERCICIOS:

- 3.- En el directorio raíz copia **BASIC** y el **COMMAND.COM**
- 4.- Copia los comandos externos **FORMAT**, **LABEL** y **CHKDSK** en el subdirectorio de tu nombre.
- 5.- Copia el comando externo **COMMAND.COM** al subdirectorio **MATE**.
- 6.- Copia el comando externo **TREE.COM** al subdirectorio **COMPU**.
- 7.- Copia el comando externo **DISKCOPY.COM** al subdirectorio **ESPAÑOL**.
- 8.- Ubicado el cursor en el subdirectorio raíz ejecuta el **TREE** y el **TREE /F**



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

1.- INTRODUCCIÓN

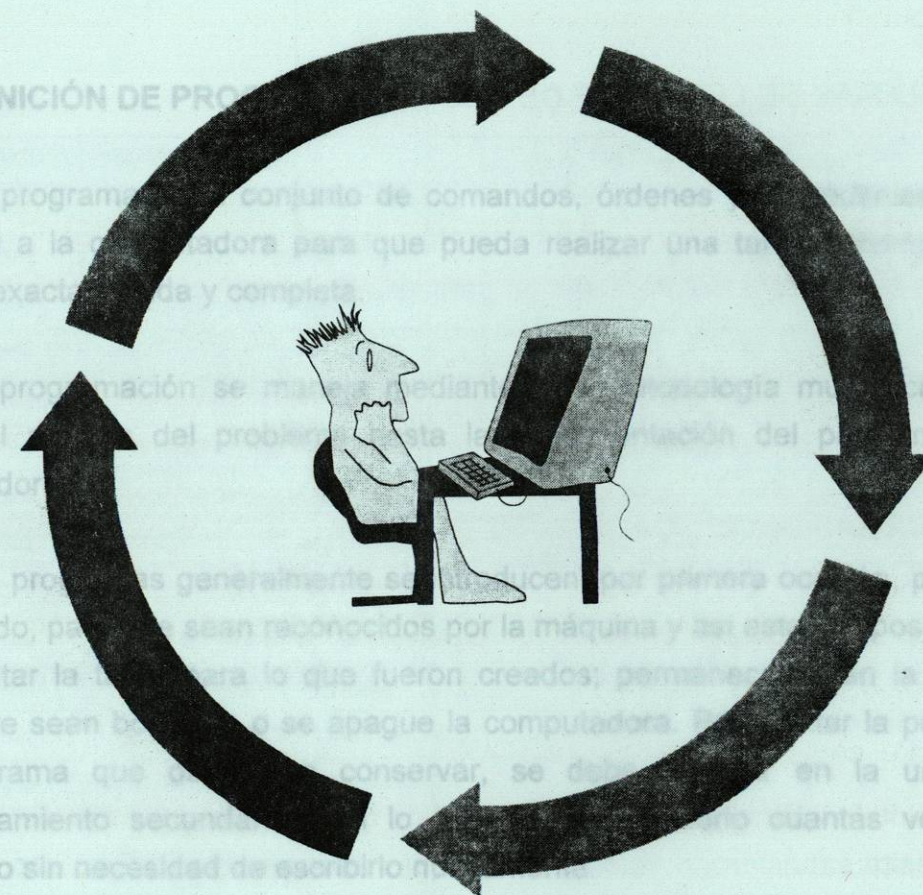
A.- DEFINICIÓN DE PRO

Un programa es un conjunto de comandos, órdenes e instrucciones que se le suministran a la computadora para que realice una tarea de una manera exacta, rápida y completa.

La programación se maneja mediante un lenguaje lógico, que es una parte del problema que se desea resolver, que se traduce en la computadora.

Los programas generalmente se ejecutan por primera vez por medio del teclado, pero una vez que se han reconocido por la máquina y se ejecutan, se ejecutan automáticamente para lo que fueron creados; permanecen en la memoria hasta que se apague la computadora. Así, se evita la pérdida de un programa que se ha conservado en la unidad de almacenamiento secundario. Los programas pueden ejecutarse tantas veces como sea necesario sin necesidad de escribirlos.

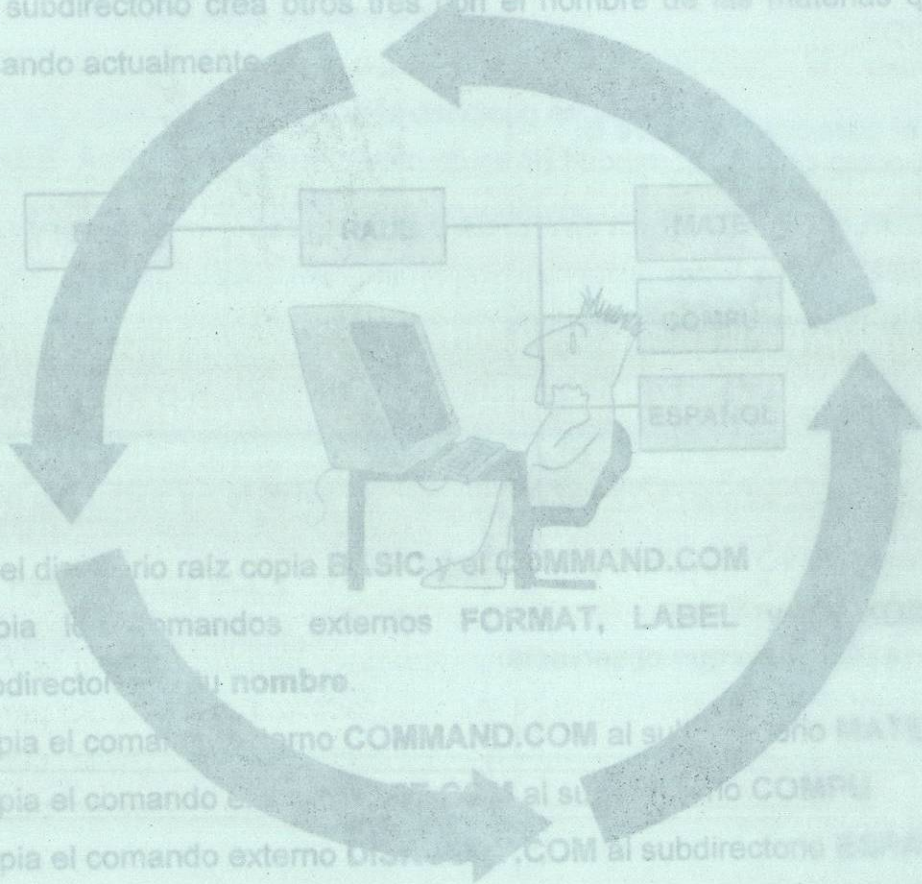
Los programas que manejan las computadoras pueden dividirse en tres tipos:



INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

EJERCICIO GENERAL:

- 1.- Realiza los pasos necesarios para dejar tu disco de trabajo sin ningún archivo o subdirectorio.
- 2.- Crea en el directorio raíz un subdirectorio con tu primer nombre, a partir de ese subdirectorio crea otros tres con el nombre de las materias que estas cursando actualmente.



- 3.- En el directorio raíz copia BASIC y el COMMAND.COM
- 4.- Copia los comandos externos FORMAT, LABEL y DISKCOPY al subdirectorio con tu nombre.
- 5.- Copia el comando externo COMMAND.COM al subdirectorio MATE
- 6.- Copia el comando externo COMMAND.COM al subdirectorio COMPU
- 7.- Copia el comando externo DISKCOPY.COM al subdirectorio ESPAÑOL
- 8.- Ubicado el cursor en el subdirectorio raíz ejecuta el TREE y el TREE IF

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

BASIC
COMMAND.COM
CHKDSK.EXE
TREE.COM
DISKCOPY.COM

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

1.- INTRODUCCIÓN.

A.- DEFINICIÓN DE PROGRAMA

Un programa es el conjunto de comandos, órdenes y procedimientos, que instruyen a la computadora para que pueda realizar una tarea determinada de manera exacta, rápida y completa.

La programación se maneja mediante una metodología muy técnica, que parte del análisis del problema hasta la implementación del programa en la computadora.

Los programas generalmente se introducen, por primera ocasión, por medio del teclado, para que sean reconocidos por la máquina y así estar en posibilidades de ejecutar la tarea para lo que fueron creados; permanecerán en la memoria hasta que sean borrados o se apague la computadora. Para evitar la pérdida de un programa que deseamos conservar, se debe guardar en la unidad de almacenamiento secundario, con lo cual podemos usarlo cuantas veces sea necesario sin necesidad de escribirlo nuevamente.

Los programas que manejan las computadoras pueden dividirse en tres tipos:

- 📁 Programas del sistema operativo.
- 📁 Programas de lenguaje de programación.
- 📁 Programas de aplicación.

B.- PROGRAMAS DEL SISTEMA OPERATIVO

Como ya se dijo anteriormente, un sistema operativo es una colección de programas y utilerías diseñados para facilitar al usuario la creación y el manejo de archivos; además se encargan de ejecutar programas, de la operación y control de los dispositivos periféricos conectados con la computadora.

C.- PROGRAMAS DE LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

En el lenguaje de programación el usuario puede elaborar, mediante un conjunto de instrucciones que se le van dictando a la computadora, su propio programa para resolver un problema en particular. Los lenguajes de programación más comunes son:

BASIC, QUICK BASIC, FORTRAN, PASCAL, "C" y otros más.

D.- PROGRAMAS DE APLICACIÓN

Los programas de aplicación están formados por un conjunto de instrucciones generales codificadas para resolver cierto tipo de problemas con las mismas características.

Las ventajas para los usuarios en este tipo de programas o paquetes, es que no se necesita saber programación, ya que es relativamente fácil su uso, puesto que el equipo que generó el paquete lo hizo pensando en dar solución a todo tipo de problemas que se encuentre relacionado con su aplicación.

Estos programas se clasifican en:

- ☐ HOJA ELECTRÓNICA
- ☐ PROCESADORES DE PALABRAS
- ☐ BASES DE DATOS
- ☐ COMUNICACIÓN
- ☐ GRÁFICOS

Hoja electrónica

Una hoja electrónica es básicamente una hoja donde se manejan renglones marcados por números y columnas señaladas con letras, a la intersección de un renglón y una columna se le llama CELDA.

	A	B	C	D	E	F
1	MATRÍCULA	NOMBRE	1er. PAR	2do. PAR	3er. PAR	PROM
2	345612	ALANIS MARTINEZ JUAN CARLOS	70	88	65	76.5
3	553344	BERNAL DUARTE ADRIANA	80	50	90	73.3
4	224499	CANTÚ VALDEZ MARIANA	70	75	80	75
5	113355	ELIZONDO LEOS JOSE LUIS	85	70	70	75
6	337787	FERNANDEZ ALVARADO ANA	95	90	93	93
7	874356	GARZA TOLEDO YUDILIA	56	67	97	73.3
8	155320	GALINDO MORA PEDRO	78	82	53	71
9	784590	MARTINEZ DOMINGUEZ JUAN	69	71	76	72
10	564398	PEREZ VILLARREAL MARTHA	70	53	45	58
11	789062	TREVIÑO GONZALEZ ESPERANZA	85	93	56	72
12	457832	SAUCEDO BARON GLORIA	56	78	64	66
13	345691	VALDEZ DAVILA JUAN ANTONIO	62	75	31	56
14	674395	ZERTUCHE MORENO RAYMUNDO	80	60	70	70

Ejemplo de una hoja de Cálculo

El primer software de hoja electrónica fué el Visi Cal (VC), desarrollándose posteriormente otras como: Multiplan, Proyect, Lotus 1-2-3, Works, Excel, etc.

PRO Line, Progres, y otros más.

Procesadores de palabras

Los paquetes de **procesadores de palabras o textos** se crearon con el fin de facilitar y simplificar la redacción, corrección, modificación e impresión de un documento, mejorando la eficacia y productividad personal.

C.- PROGRAMAS DE LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN

UNIDAD III

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

1.- INTRODUCCIÓN.

A.- CONCEPTOS DE PROGRAMA

Un programa es el conjunto de comandos, órdenes y procedimientos, que instruyen a la computadora para que pueda realizar una tarea determinada de manera exacta, rápida y completa.

La programación se maneja mediante una metodología muy técnica, que parte del análisis del problema hasta la implementación del programa en la computadora.

Los programas generalmente se introducen, por primera ocasión, por medio del teclado, para que sean reconocidos por la máquina y así estar en posibilidades de ejecutar la tarea para lo que fueron creados; permanecerán en la memoria hasta que sean borrados o se apague la computadora. Para evitar la pérdida de un programa que deseamos conservar, se debe guardar en la unidad de almacenamiento secundario, con lo cual podemos usarlo cuantas veces sea necesario sin necesidad de escribirlo nuevamente.

Ejemplo de una hoja en el procesador de texto **WORD**

Algunos de los procesadores de palabras son: WordStar, Professional Write, Chi Write, Word Perfect, Word, etc.

Base de datos

Los programas de aplicación de **base de datos** nos permiten manejar y manipular gran cantidad de información de una manera rápida. Por ejemplo, si deseamos localizar un alumno de esta preparatoria y no supieramos en que semestre o grupo toma clase, para resolver esta cuestión usamos la computadora y le proporcionamos el nombre del alumno para que lo busque en la base de datos que tiene y en seguida nos dirá no solo el grupo y/o semestre en que está, sino, además, todos los datos que se tienen acerca de él.

MATRÍCULA: 358793

NOMBRE: RAMIREZ RENDÓN JUAN JOSE

NOM. DEL PADRE: RAMIREZ GUTIERREZ JUAN ANTONIO

NOM. DE LA MADRE: MARGARITA RENDÓN CHAVIRA

DOMICILIO: CALLEJÓN DE SALSIPUEDES 2135 COL: METRORREY

CIUDAD: HIDALGO MUNICIPIO: RIO BRAVO.

TELÉFONO: 905-3587

SEMESTRE: TERCERO GRUPO: 3A

MTO. DE PLANTA: RODOMIRO CAMPOSECO

MATERIAS PENDIENTES: MATEMATICAS 2da. OPORTUNIDAD
COMPUTACIÓN 3a. OPORTUNIDAD

MATERIAS ACREDITADAS: ORATORIA 1er. LUGAR
MARATÓN 3er. LUGAR

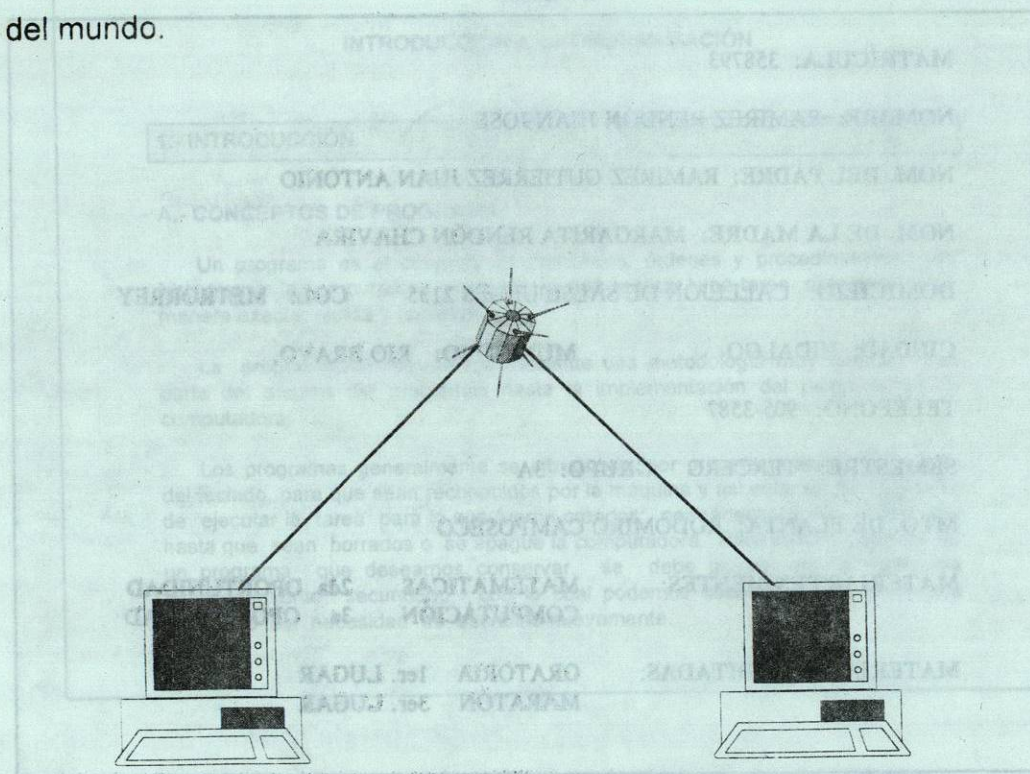
Ejemplo de un registro en una **BASE DE DATOS II**, Corel Draw y

Los programas más utilizados en la administración de bases de datos son: dBASEIII, FOX, dBASE III plus, FOX BASE, FOX BASE plus, FOX PRO, FOX PRO Line, Progress, Oracle y otros más.

Comunicación

Los programas de aplicación en **comunicación** nos permiten transmitir mensajes de nuestra computadora a otra distante, por vía telefónica o por satélite, para lo cual se necesita un dispositivo llamado MODEM que significa MOdulador-DEModulador.

Las tareas que se pueden realizar mediante este tipo de software son ilimitadas y están al alcance de nuestras manos, pues por medio de nuestra computadora, podemos acceder la información de la base de datos de cualquier parte del mundo.



Ejemplo de una comunicación entre dos computadoras

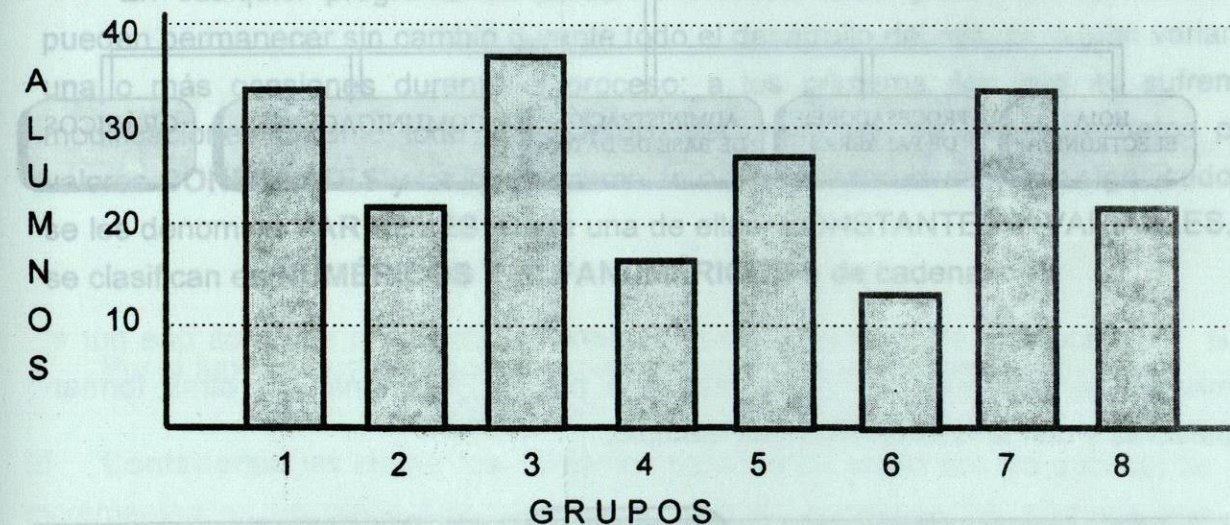
Se requiere de un software que permita la comunicación entre dos o más computadoras, actualmente un ejemplo de esta aplicación sería el enlace por medio de INTERNET.

Gráficos

La posibilidad de convertir datos numéricos en **gráficos** es que sirva para comparar rápidamente unos datos contra otros y que expliquen una información demasiado larga de leer en una más sencilla y clara de entender para poder obtener algunas conclusiones sobre ellos.

Dentro de un programa, la computadora maneja dos tipos de datos: constantes y variables.

ALUMNOS APROBADOS EN FÍSICA



Ejemplo de un gráfico

En el mercado se pueden encontrar en los paquetes de graficadores tales como el Chart-Master, Harvard Graphics, Power Point, Applause II, Corel Draw y otros

Algunas hojas electrónicas incluyen la posibilidad de reportar los datos contenidos en ella mediante gráfica de barras, poligonal, pastel y otras.