

Contenido

I	Introducción al empleo de la PC	1
1	Un panorama general sobre las microcomputadoras	3
1.1	Introducción	4
1.2	¿Qué es una computadora?	6
1.3	Aspectos principales de la IBM PC	10
1.4	Componentes y sistemas típicos de la PC	15
2	Sugerencias para utilizar la PC por primera vez	19
2.1	Características generales de los disquetes y unidades de disquetes	20
2.2	Cómo hacer funcionar la computadora personal	22
2.3	Más sobre las unidades de disquete	26
2.4	Modo de hacer respaldos del disquete del sistema operativo DOS	27
2.5	Teclado	29
3	Introducción al DOS	39
3.1	Archivos y nombres de los archivos	40
3.2	Especificaciones de archivo	43
3.3	Ejecución de comandos y programas	46
3.4	El comando COPY	48
3.5	COPYado y FORMATEo de disquetes	52
3.6	Otros comandos internos del DOS	55
3.7	Otros comandos externos del DOS	58
3.8	Manera de crear tus propios comandos en el DOS: procedimientos catalogados	59
II	Una introducción al lenguaje BASIC para la computadora personal	63
4	Aspectos generales del lenguaje BASIC	65
4.1	Introducción al lenguaje BASIC	66
4.2	Cómo se ejecutan los programas escritos en BASIC	66
4.3	Cómo escribir programas en BASIC	68
4.4	Algunos programas elementales de BASIC	72
4.5	Cómo dar nombres a números y palabras	80
4.6	Algunos comandos de BASIC	90
4.7	Algunas sugerencias para programar	98
4.8	Manera de utilizar el editor de BASIC	99
5	Control del flujo del programa	105
5.1	Realización de operaciones repetitivas	106
5.2	Cómo hacer que la computadora tome decisiones	118

5.3	Cómo estructurar las soluciones de los problemas	133
5.4	Subrutinas	136
6	Cómo trabajar con datos	145
6.1	Manejo de datos tabulares (arreglos)	146
6.2	Introducción de datos	153
6.3	Formateo de la salida	160
6.4	Juegos de azar con la computadora	170
7	Cómo lograr una programación con menos errores	181
7.1	Diagramas de flujo	182
7.2	Errores y depuración (refinamiento)	185
7.3	Algunos mensajes de errores comunes	189
7.4	Más sugerencias para depurar (refinar) programas	190
8	La computadora considerada como un archivero	195
8.1	¿Qué son los archivos?	196
8.2	Archivos secuenciales	197
8.3	Más sobre los archivos secuenciales	207
8.4	Archivos de acceso aleatorio	211
8.5	Una aplicación de los archivos de acceso aleatorio	218
8.6	Métodos de clasificación	224
8.7	Comandos de archivo en BASIC	229
9	Manipulación de cadenas	235
9.1	Código ASCII de caracteres	236
9.2	Operaciones sobre cadenas	240
9.3	Caracteres de control	246
9.4	Controles de la impresora y cartas para correspondencia	249
10	Introducción a la graficación por computadora	257
10.1	Gráficas de línea	258
10.2	Construcción de gráficas de barras	267
10.3	Arte por computadora	273
10.4	Colores y modos gráficos	275
10.5	Líneas, rectángulos y círculos	282
10.6	Construcción de gráficas (circulares) de sectores	290
10.7	Sonido y música en la PC	293
10.8	PAINT y DRAW	298
11	Procesamiento de palabras	311
11.1	¿Qué es el procesamiento de palabras?	312
11.2	Uso de la computadora como procesador de palabras	312

11.3	Un procesador de palabras hecho por el propio usuario	314
12	Otras herramientas más de programación	319
12.1	La función INKEY\$	320
12.2	Las teclas de funciones y localización de eventos	321
12.3	Detección de errores	327
12.4	ENCADENAMIENTO DE PROGRAMAS	329
13	Juegos por computadora	333
13.1	Cómputo del tiempo mediante la computadora	334
13.2	Disparo contra un blanco fugaz	339
13.3	Conservación y evocación de imágenes gráficas	344
13.4	Galería de tiro	347
13.5	Juego del gato (BASIC avanzado para modo gráfico)	351
14	Diferentes tipos de números en BASIC para la IBM PC	359
14.1	Números de precisión simple y doble	360
14.2	Tipos de variables	365
14.3	Funciones matemáticas en BASIC	368
14.4	Definición de las funciones	374
15	Simulaciones generadas en la computadora	377
15.1	Simulación	378
15.2	Simulación de una tienda de software	380
16	Software para la PC	385
16.1	Reseña de los software disponible en el mercado estadounidense	386
16.2	Hojas electrónicas	387
16.3	Adquisición de software	391
17	Otras aplicaciones de la computadora	395
17.1	Comunicaciones de la computadora	396
17.2	Gráficas avanzadas	398
17.3	Conexiones con el mundo externo	399
18	Temas complementarios y perspectivas	401
18.1	Programación en lenguaje ensamblador	402
18.2	Otros lenguajes y sistemas operativos	403
18.3	Lecturas complementarias	404
	Respuestas a los ejercicios	407
	Índice analítico	435
	Documentación para el disquete opcional de programas	438