

CONTENIDO

Prefacio a la cuarta edición

Parte Uno. Introducción

1. Una primera ojeada a las computadoras

Introducción

¿Qué es una computadora personal (PC)?

Partes de una computadora

Discos (disquetes) flexibles

Discos duros (fijos)

Monitores y adaptadores de video

Puertos seriales y paralelos

Consideraciones acerca de la velocidad

Más acerca de la memoria RAM y de las opciones de la tarjeta de memoria

Impresoras

Otros componentes

2. Para usar su PC por primera vez

Conceptos fundamentales del sistema

Configuración e instalación del sistema

Arranque del sistema

El teclado

1

3

3

5

7

13

17

18

20

20

21

22

23

25

26

27

27

31



BIBLIOTECA
ANDRÉ BROUHA

Parte Dos. Introducción al sistema operativo MS-DOS	39
3. Manejo de archivos	41
Archivo y nombres de archivos	42
Rutas, directorios y subdirectorios	46
Ejecución de comandos y programas	52
4. Temas relativos al sistema operativo MS-DOS	55
Introducción	55
Comandos elementales del DOS	55
Otros comandos del DOS	67
Archivos con bloques de comandos	69
El archivo AUTOEXEC.BAT	72
El archivo CONFIG.SYS	74
Otros conceptos acerca del DOS	75
Parte Tres. Introducción a la programación BASICA	77
5. Introducción al lenguaje GWBASIC	79
La programación y el GWBASIC	79
Las metas de este libro	85
El ambiente de GWBASIC	86
El nodo inmediato	89
Programas en GWBASIC	92
El editor de GWBASIC	98
6. Programación elemental en GWBASIC	107
Programas en GWBASIC	107
Constantes y operadores aritméticos en BASIC	111
La instrucción PRINT	123
Variables GWBASIC	127
La instrucción INPUT	142
7. Estructuras de control del GWBASIC	149
Introducción	149
Ciclos FOR...NEXT	150
Expresiones relacionales	168

Ciclos WHILE...WEND	172
Instrucciones condicionales	175
8. Cómo trabajar con datos	181
Introducción	181
Manejo de datos tabulares (arreglos)	182
Introducción de datos	193
Formateo de resultados	202
Otras variantes de PRINT USING	214
Juegos de azar con la computadora	218
9. Planeación, prueba y depuración de programas	235
El proceso de desarrollo de un programa	236
Diseño funcional descendente	240
Programación estructurada	243
Diagramas de flujo	244
Algunos ejemplos de diagramas de flujo	250
Depuración, parte I	267
Depuración, parte II	276
10. Manejo de cadenas de caracteres	281
Introducción	281
Código ASCII de caracteres	282
Operaciones con secuencias de caracteres	288
Caracteres de control	296
Veintiuno	300
11. Tipos de variables y funciones	307
Introducción	307
Tipos de constantes numéricas	308
Tipos de variables en GWBASIC	315
Funciones matemáticas en GWBASIC	319
Definición de funciones propias	326
12. La computadora como un archivero	331
Introducción	331
¿Qué son los archivos?	332
Archivos secuenciales	333

Aspectos complementarios de los archivos secuenciales	345
Archivos de acceso aleatorio	351
Una aplicación de los archivos de acceso aleatorio	361
13. Técnicas para el ordenamiento de datos	369
Los elementos del ordenamiento	369
Ordenamiento de cadenas	378
Otros algoritmos de ordenamiento	382
Algoritmos de búsqueda	384
14. Una introducción a las gráficas y los sonidos	389
Introducción	389
Gráficas en modo de texto	390
Colores y modos gráficos	400
Líneas, rectángulos y círculos	407
Arte por computadora	422
Dibujo de histogramas (diagramas de barras)	426
Dibujo de diagramas circulares (diagramas de sectores)	430
Para pintar regiones de la pantalla	434
El lenguaje macro para gráficas	439
Almacenamiento y presentación de imágenes gráficas	450
Instrucciones VIEW y WINDOW	455
Sonido y música	462
15. Algunas herramientas de programación adicionales	471
Introducción	471
Función INKEY\$	472
Teclas de función y captura de eventos	474
Códigos ASCII extendidos	482
Captura de errores	487
16. Juegos por computadora	493
Introducción	493
Cálculo del tiempo en la computadora	494
Tiro a un blanco fugaz (modo de texto)	501
Galería de tiro	507
Juego del gato (modo gráfico)	511

17. Administración de la memoria	521
Introducción	521
Números binarios y hexadecimales	522
Bits, bytes y memoria	532
¿Cómo se almacenan los datos en la memoria?	538
Operaciones con bytes	544
Algunas aplicaciones de operaciones con bytes	550
Reemplazo del conjunto de caracteres gráficos	563
Algunos ardides para crear gráficas	565
Dibujo de caracteres en modo gráfico	570
Extensión del conjunto de caracteres de la PC	574
18. Estructura de datos en BASIC	577
¿Qué es una estructura de datos?	577
Estructuras elementales de datos	578
Registros	578
Conjuntos	579
Filas de espera	582
Pilas	583
Gráficos	583
Otras estructuras de datos	584
19. Uso de una impresora con BASIC	585
Introducción	585
Fundamentos de la impresión	586
Impresión de direcciones postales	591
Secuencias de comandos de la impresora	594
Impresión de gráficas	600
Impresión de una gráfica de pantalla	611
20. Método profesional de introducción de datos	617
Introducción	617
¿Por qué necesita una rutina de entrada?	618
Entrada de caracteres	619
Entrada de cadenas de caracteres y números	624

x Contenido

21. Planeación y desarrollo de programas grandes	633
Introducción	633
Planeación del GENERADOR DE HISTOGRAMAS (DIAGRAMAS DE BARRAS)	634
Rutinas de inicialización y control	638
El módulo de DIBUJO DE HISTOGRAMAS (DIAGRAMAS DE BARRAS)	643
Definición de un histograma	649
Los demás módulos	655
Conclusión	657
Índice analítico	661