

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 |