
CONTENIDO

Prefacio	ix
Sobre este libro	xi
1 Empezando	1
Un byte de historia BASICA	1
Un compendio de DOS	4
Hacer un disco maestro de trabajo de GW-BASIC	5
Protección contra escritura y etiquetado de su disco maestro de trabajo	11
Hacer algunos discos de trabajo de GW-BASIC	13
Revisión	16
2 Hágalo ahora. Operaciones inmediatas	17
Carga de MS-DOS, actualización de fecha y hora	18
Carga de GW-BASIC	19
Limpiar la pantalla	22
BEEP, su primera palabra clave de GW-BASIC	22
Otra forma de limpiar la pantalla	24
Apagar y encender la línea clave	24
Presentación de fecha y hora	27
Presentación de su nombre	28

Actualización de la fecha	29
Actualización de la hora	31
Aritmética	33
Atajos para imprimir	35
Abandono de GW-BASIC y retorno a MS-DOS	36
Revisión	37

3 Introducción a la programación

39

Copia de GW-BASIC	40
Su primer programa de GW-BASIC	42
Copia de un programa	49
Carga de un programa	52
Listado de un programa en la impresora	54
Añadir una línea a un programa	55
Copia de un programa en formato ASCII	57
Borrado de líneas de un programa	58
Retorno a MS-DOS	59
Revisión	60

4 Devorador de números

63

Aritmética con sentencias directas	64
Exponentes y números en coma flotante	67
Tipos de números	72
Variables numéricas	75
Programar con variables	81
Comentarios del programa	85
Un programa de impuesto de ventas mejorado	86
Formateado de los resultados impresos	88
Valor de capital	94
Un valor futuro-programa de interés compuesto	95
Imprimir en la impresora	99
Revisión	100

5 Hacer programas más útiles

103

El bucle GOTO	103
Un programa de impuesto de ventas con un bucle GOTO	111
Valor de capital con bucle GOTO	112
Valor futuro-interés compuesto con bucle GOTO	112
Un valor futuro modificado-programa de interés compuesto	116
Valor futuro-interés compuesto con bucle contador	118
INPUT\$ al rescate	121
Cadenas y variables de cadenas	124
La función STRING INPUT\$	128
Revisión	130

6	Estructuras de control: decisiones y bucles	131
	La útil sentencia IF	132
	El bucle WHILE...WEND	140
	El bucle FOR...NEXT	150
	Hacer música	155
	Una sentencia de elección múltiple: ON...GOTO	163
	La opinión de la gente	166
	Revisión	170
7	Empalme de funciones	171
	Funciones incorporadas	172
	Funciones definidas por el usuario	190
	Valordepalabra	200
	Revisión	203
8	Subrutinas	205
	GOSUB y RETURN	206
	Divide y vencerás	218
	Programas prefabricados	227
	Revisión	233
9	Arrays	235
	Arrays	236
	Programación con arrays	240
	Reordenación de un array	257
	Revisión	270
10	Archivos secuenciales	273
	Tipos de archivos de datos	273
	Archivos secuenciales no estructurados	275
	Archivos secuenciales estructurados	290
	Algunas sugerencias sobre archivos	299
	Revisión	302
11	Archivos de acceso aleatorio	303
	Almacenamiento de archivos secuenciales y de acceso aleatorio	304
	Crear un archivo de acceso aleatorio	306
	Introducir registros desde el teclado en el archivo Japanese.Ran	315
	Usar el archivo Japanese.Ran para práctica secuencial	317
	Usar Japanese.Ran para práctica aleatoria	320
	Un catálogo de equipo de camping personal	324
	Explorar el catálogo de camping.cat	330
	Revisión	334

12 Gráficos**335**

- Algunos hechos sobre alta resolución (SCREEN 2) 336
- Dibujar líneas 336
- Superficies redondas 348
- Algunos hechos sobre gráficos de color (SCREEN 1) 351
- Seleccionar colores 353
- PSET en SCREEN 1 354
- LINE en SCREEN 1 357
- Círculos en SCREEN 1 363
- Revisión 366

Indice**371**