

INDICE

Prefacio para el estudiante	IX
Prefacio para el instructor	XI
Capitulo 1. Hardware, administración de datos y software	1
1-1. La revolución de la computación	2
1-2. La computadora	3
1-3. dispositivos periféricos	8
1-4. conceptos sobre el sistema de computación	13
1-5. administración de datos para producir información	16
1-6. interior de la computadora	18
1-7. programación y software	25
1-8. el sistema operativo: el jefe	26
Capitulo 2. Conceptos de programación	29
2-1. panorama general de la programación	30
2-2. solución de problemas y programación lógica	31
2-3. técnicas del diseño de programas	32
2-4. ¿Y que cosa es un programa?: conceptos y principios de la programación?	41
2-5. Escritura de programa	47
Programación en Basic B.1	
Modulo de aprendizaje I: aspectos fundamentales de Basic B.5	
B-1. Como aprender a escribir programas B.5	
B-2. BASIC: un lenguaje de programación B.6	
B-3. Método de presentación B.10	
B-4. variables y espacio B.11	
Modulo de aprendizaje II: fundamentos de la programación en Basic B.14	
B-6. Conjunto de instrucciones en BASIC: modulo de aprendizaje II B14	
B-7. Comandos del sistema B.23	
B-8. Programa ejemplo ·1: entrada procesamiento, salida B.24	
B-9. Programa ejemplo ·2: ciclo y contador B.28	
B-10. Eliminación de errores: depuración B.32	
Modulo de aprendizaje III: mas sobre los fundamentos de programación en BASIC B.37	
B-11. Conjunto de instrucciones en BASIC: modulo de aprendizaje III B.37	
B-12. Programa ejemplo #3: una manera fácil de crear un ciclo B.40	
B-13. Programa ejemplo #4: como ser amistoso con el usuario B.42	
Módulo aprendizaje IV: generación de informes B.50	
B-14. Conjunto de instrucciones en BASIC: modulo de aprendizaje IV. B.50	
B-15. Programación ejemplo. #5: operadores lógicos y proposiciones condicionales múltiples B.55	
B-16. Programación ejemplo. #6 arreglos y formateo de informes B.61	
Módulos de aprendizaje V: escritura de programas interactivos de investigación B.70	
B-17. Conjunto de instrucciones en BASIC: modulo de aprendizajes V B.70	

B-18. Programación ejemplo. #7: investigación interactiva B.72	
B-19. Programación ejemplo. #8: arreglos bidimensionales y validación de la entrada B.82	
Módulos de aprendizaje VI: uso de funciones predefinidas B.94	
B-20. Funciones intrínsecas: dejemos que lo haga la computadora B.94	
B-21. Funciones definidas por el usuario B.98	
B-22. Programación ejemplo. #9: procesamiento de cadenas B.99	
B-23. Programación ejemplo. #10: operaciones aritméticas y funciones definidas por el usuario B.102	
Módulos de aprendizaje VII: Administración de los datos de disco B.109	
B-24. Administración y procesamiento de archivos B.109	
B-25. Conjunto de instrucciones en BASIC: modulo de aprendizaje VII B.110	
B-26. Programación ejemplo. #11: procesamiento de archivos secuenciales B.115	
B-27. Programación ejemplo. #12: procesamiento de archivos aleatorios B.120	
Modulo de aprendizaje VIII: características de BASIC avanzado B.135	
B-28. Conjunto de instrucciones en BASIC: Modulo de aprendizaje VIII B-135	
B-29. Programación ejemplo. #13: graficas B.140	
B-30. Programación ejemplo. #14: sonido y música B.146	
B-31. Mas sobre los fundamentos de BASIC B.149	
Modulo de aprendizaje IX: El nuevo ANS Basic B.152	
B-32. Una comparación B.142	
B-33. Conjunto de instrucciones en BASIC: modulo de aprendizaje IX B.153	
B-34. Programación ejemplo. #53: programación estructurada sin proposiciones GOSUB y sin números de línea B.156	
Glosario G.1	
Índice I.1	