

TEMA 1

➤ **Unidades de información y medidas**

En este tema vamos a intentar entender, como el ordenador consigue, mediante un impulso denominado BIT, representar información.

Para empezar vamos a explicar, que es el proceso de la comunicación. Es un proceso, por el cual, se transmite información (emisor) y se recibe (receptor).

Para comunicarse el hombre, durante el paso de los tiempos, ha utilizado, diferentes formas de códigos, lenguajes, señas, etc. A estos les llamaríamos PSEUDOCODIGO siendo, por ejemplo, el idioma español uno de ellos. Al conjunto de las reglas de nuestro idioma lo denomina gramática. El ordenador utiliza también un pseudocódigo para comunicarse.

El sistema que utiliza se basa en impulsos eléctricos, que se transmiten por un cable (pasa o no pasa corriente). A esto se le denomina bit. Para representarlo el ordenador utiliza el sistema binario 0 y 1, es decir si la corriente pasa 1, si no pasa 0. Con la unión de 8 bits se forma un CARÁCTER. Ejem. "La A". Para conseguir detectar que representación tiene cada carácter se utiliza el código ASCII (American Standard Code for Information Interchange) que esta compuesto por 256 símbolos o caracteres.

Los ordenadores que utilizan el código ASCII se denominan ordenadores compatibles. Este código asigna un numero a cada carácter, por ejemplo, el número 65 es la letra A. Sí desglosamos este numero en binario tendremos los 0 y 1 que componen el carácter A.

$$\begin{array}{r} 65 \ 2 \underline{\hspace{1cm}} \\ 1 \ 32 \ 2 \underline{\hspace{1cm}} \\ 0 \ 16 \ 2 \underline{\hspace{1cm}} \\ 0 \ 8 \ 2 \underline{\hspace{1cm}} \\ 0 \ 4 \ 2 \underline{\hspace{1cm}} \\ 0 \ 2 \ 2 \underline{\hspace{1cm}} \\ 0 \ 1 \ \rightarrow \text{ Ultimo Cociente} \end{array}$$

Ahora solo nos queda coger el último cociente y los restos desde el último al primero. Con lo cual la representación del carácter "A" en el ordenador sería 1000001 pero la formación de un carácter es de ocho bit por lo cual las restantes posiciones antes del cociente se rellenan de ceros "A"= 01000001. Pero, ¿Por qué 8 bit? Tienen que representar un total de 256 caracteres con tan solo dos números (0 y 1), entonces

¿cuantos números necesitaríamos para introducir estas combinaciones? La formula para conseguirlo seria $2^8 = 256$, es decir, se necesitaran 8 bit para crear 256 combinaciones, una para cada letra del código ASCII y así iría del 00000000 al 11111111.

Una vez determinados los caracteres el ordenador los une en CAMPOS, ejemplo R-A-F-A, que formaría en nuestra gramática una palabra.

Campo = Palabra

La unión de varios campos formaría un REGISTRO ejemplo los datos de una persona.

Rafael López Pérez

C/ Suspiro verde nº29



REGISTRO

Palma de Mca.

Y finalmente, la unión de varios registros formaría un FICHERO.

Definiciones:

BIT: Información determinada a partir del paso o no de corriente, almacenado en una posición de la memoria.

Byte: Los bits se agrupan para formar un carácter, 8 bits representan un Byte, habiendo 256 representados en el código ASCII.

Carácter: Letra o símbolo representado por ocho bits, que a su vez formara parte de una idea mayor a transmitir (Nombre, Dirección, etc.).

Campo: Conjunto de caracteres que formaran una idea concreta, ejemplo nombre, color, etc.

Registro: Conjunto de campos relacionados entre sí como el nombre, dirección, teléfono, etc. de una persona.

Fichero: Es la representación mayor de datos, el fichero engloba varios registros de personas o datos.

UNIDADES DE MEDIDA

El sistema de unidades de medida, utilizado en informática, es el mismo que el sistema tradicional. La medida se basa en una tabla griega que aun sigue utilizándose:

Unidad	—————>	BIT	—————>	8 bits = 1 Byte
Kilo	—————>	kilobyte	—————>	1.024 Bytes (*)
Mega	—————>	megabytes	—————>	1024 Kb
Giga	—————>	gigabyte	—————>	1024 Mb

* Son 1.024 porque en base dos $2^{10} = 2*2*2*2*2*2*2*2*2*2 = 1.024$. En Decimal $1.000 = 10^3$

CODIGO ASCII

0 *	32 Esp.	64 @	96 `	128 *	160 Esp	192 À	224 à
1 *	33 !	65 A	97 a	129 *	161 ì	193 Á	225 á
2 *	34 "	66 B	98 b	130 *	162 ¢	194 Â	226 â
3 *	35 #	67 C	99 c	131 *	163 £	195 Ã	227 ã
4 *	36 \$	68 D	100 d	132 *	164 ¤	196 Ä	228 ä
5 *	37 %	69 E	101 e	133 *	165 ¥	197 Å	229 å
6 *	38 &	70 F	102 f	134 *	166 ¦	198 Æ	230 æ
7 *	39 '	71 G	103 g	135 *	167 §	199 Ç	231 ç
8 **	40 (72 H	104 h	136 *	168 ¨	200 È	232 è
9 **	41)	73 I	105 i	137 *	169 ©	201 É	233 é
10 **	42 *	74 J	106 j	138 *	170 ª	202 Ê	234 ê
11 *	43 +	75 K	107 k	139 *	171 «	203 Ë	235 ë
12 *	44 ,	76 L	108 l	140 *	172 ¬	204 Ì	236 ì
13 **	45 -	77 M	109 m	141 *	173 -	205 Í	237 í
14 *	46 .	78 N	110 n	142 *	174 ®	206 Î	238 î
15 *	47 /	79 O	111 o	143 *	175 ¯	207 Ï	239 ï
16 *	48 0	80 P	112 p	144 *	176 °	208 Ð	240 ð
17 *	49 1	81 Q	113 q	145 ‘	177 ±	209 Ñ	241 ñ
18 *	50 2	82 R	114 r	146 ’	178 ²	210 Ò	242 ò
19 *	51 3	83 S	115 s	147 *	179 ³	211 Ó	243 ó
20 *	52 4	84 T	116 t	148 *	180 ´	212 Ô	244 ô
21 *	53 5	85 U	117 u	149 *	181 µ	213 Õ	245 õ
22 *	54 6	86 V	118 v	150 *	182 ¶	214 Ö	246 ö
23 *	55 7	87 W	119 w	151 *	183 *	215 ×	247 ÷
24 *	56 8	88 X	120 x	152 *	184 ¸	216 Ø	248 ø
25 *	57 9	89 Y	121 y	153 *	185 ÿ	217 Ù	249 ù
26 *	58 :	90 Z	122 z	154 *	186 °	218 Ú	250 ú
27 *	59 ;	91 [123 {	155 *	187 »	219 Û	251 û
28 *	60 <	92 \	124	156 *	188 ¼	220 Ü	252 ü
29 *	61 =	93]	125 }	157 *	189 ½	221 Ý	253 ý
30 *	62 >	94 ^	126 ~	158 *	190 ¾	222 Þ	254 þ
31 *	63 ?	95 _	127 *	159 *	191 ¿	223 ß	255 ÿ

* Microsoft Windows no admite estos caracteres.

** Los valores 8, 9, 10 y 13 se convierten a retroceso, tabulador, avance de línea y retorno de carro, respectivamente. No tienen ninguna representación gráfica, pero dependiendo de la aplicación, pueden influir en la presentación visual del texto.

TEMA 2

EL HARDWARE.

El hardware es la parte mecánica de un ordenador. Como por Ejem. El teclado, monitor, etc. De aquí su nombre HARD (Pesado) y WARE (Todo aquello), que compuesto significa “Todo aquello que pese”.

El Ordenador esta compuesto por varias partes interiores y otras que son exteriores al ordenador. Entre las interiores podemos destacar las siguientes:

- **Placa Madre** –Placa donde conectan todos los demás compuestos del ordenador, ya sea directa o indirectamente.
- **Memoria Central**- Es la zona donde el ordenador almacena temporalmente la información.
- **Unidades de almacenamiento**- Entre ellas encontramos los discos duros, la disquetera, USB, Discos Externos, CD-ROM, DVD “algunos de los cuales, hoy en día, se pueden grabar y regrabar”, etc.
- **Tarjetas de Sonido**- Nos servirán para poder escuchar o componer sonido en el ordenador, la más común es la SoundBlaster.
- **Tarjetas de vídeo y aceleradoras**- Nos servirán para poder ver las imágenes con la mayor calidad y velocidad en el ordenador.
- **Otros como Módem, tarjetas Scasi, tarjetas Tv, etc.**- Que van saliendo según evoluciona la tecnología utilizada en los ordenadores.

Entre las exteriores estarían:

- **Teclado, Monitor, Impresoras, Escáner, etc.**

El sistema que utiliza el ordenador, es comunicar todos sus elementos por medio de la Placa Madre, de la cual sus partes más importantes son: UC (Unidad de control), la denominada U.A.L. (Unidad aritmético lógica) auxiliada en algunos casos de lo que denominamos Coprocesador matemático y la memoria central, compuesta de la R.O.M. (Real Only Memory) y la R.A.M. (Random Access Memory).

Vamos a explicar el funcionamiento básico. La información llega desde los Periféricos (teclados, joysticks, disqueteras, etc.) a la placa madre a través de un mazo de cables a los que denominamos BUS EXTERNO hacia la Memoria Central, donde la información se centraliza y es de aquí donde los programas piden los datos que necesitan, a través del BUS INTERNO é irán guardando la información en una antesala

denominada MEMORIA INTERNA (Normalmente de tecnología CACHE), esto es necesario para dar mas velocidad a las peticiones de información que hace el programa. Esta información será requerida por la U.C. (Unidad de Control) que es la que entiende las instrucciones MAQUINA (Lenguaje de comunicación interior del Ordenador), y para lo cual se ayuda de la U.A.L.(Unidad Aritmético Lógica), que a su vez se ayuda del COPROCESADOR MATEMÁTICO, una vez preparados los datos son devueltos a la memoria R.A.M.

La Memoria R.O.M. es la memoria que lleva interiormente el ordenador y a la que nosotros no tenemos acceso por estar encapsulada (Metida como en unas cajas de cristal, por la que las vemos pero no las podemos tocar, y son los datos esenciales para que el ordenador funcione. Los datos siguen aunque desconectemos el ordenador.

La Memoria R.A.M. es otra memoria exterior a esta en la que nosotros podemos llevar y traer datos y retiene los datos mientras esta conectado el ordenador. Cuando desconectamos el ordenador toda la información que hay se pierde, por esto la llaman “Memoria Eléctrica”.

La velocidad de transmisión de datos en un ordenador se mide Hz (Siglas de HERTZIO) que es la oscilación de un reloj, por lo cual cuando hablamos de Mhz ó “MegaHertzio” hablamos de 1.000.000 de Hz es decir a mas Mhz más velocidad, aunque en esto también influye la cantidad de memoria del ordenador.

¿Para que sirve el Microprocesador? Como hemos dicho, el Microprocesador, da velocidad a los datos según la cantidad de Mhz. Su trabajo consiste en llevar información desde la Memoria Central a los programas y de los Programas a la Memoria Central, según se necesite.

¿Por qué a la Memoria Central y no Al Disco Duro?. EL lugar final de almacenamiento suele ser el disco duro y los disquetes, pero claro, además del desgaste de estas unidades hay que contar con la velocidad, pues la Memoria Central es mucho más rápida que cualquier unidad de almacenamiento, ya que no tiene que escribir y borrar, solo guarda momentáneamente la información hasta que el usuario decide guardar el documento o fichero.

La información se va trasmitiendo a través de los BUSES que son cables que unen, en la placa o fuera de ella, los diferentes componentes y que según su anchura transmitirán mas o menos información. Existen dos tipos: “BUS de Datos” y “BUS de Instrucciones”, la diferencia estriba en que uno llevara los datos y otro las ordenes de esta forma el microprocesador no se confundirá.

Una vez visto esto hablaremos de hacia donde va y desde donde viene la Información. **Los Periféricos:**

Los Periféricos son aquellas partes del ordenador que mandan o reciben la información y que están conectados al ordenador por diferentes tipos de cables según sus posibilidades. Estos cables los dividiremos en:

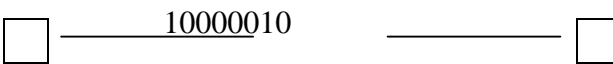
Dúplex: Transmiten en un sentido o en otro al mismo tiempo (Ejem. Teléfono.)

Semiduplex: Transmiten en los dos sentidos pero no al mismo tiempo.

Simplex: Solo transmiten en un sentido.

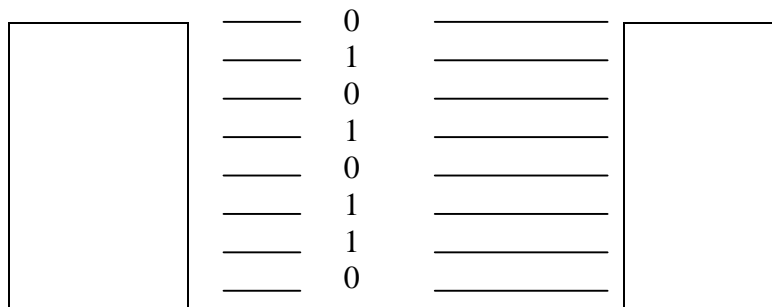
Otra forma de clasificación sería según la cantidad de Bits que transmiten juntos y en esta clasificación identificaríamos dos tipos:

Serie: Transmite byte a byte por medio de un solo cable.

Ejem. 

Paralelo: Transmite la información de Bit en Bit, por lo cual necesita 8 cables.

Ejem.



Cada cable de estos termina en una conexión o enchufe donde puedes conectar los periféricos que quieras, a estas conexiones se les llama PUERTOS.

Los Periféricos pueden ser de entrada, salida o ambos a la vez, dependiendo en que dirección valla la información, hacia el ordenador o desde el ordenador, respectivamente.

Tipos de Periféricos:

➤ **De Entrada:**

- **Teclados-** Periférico que permite transmitir información pulsando unas teclas a las que previamente se les ha asignado un símbolo de la tabla ASCII.

- **Joystick-** Periférico desarrollado para dar mayor rapidez al proceso de un juego o a la creación de un gráfico.
- **Ratón-** Desarrollado a partir del Joystick y permite perfeccionar mas la dirección y dar mayor realismo y definición al juego, gráfico o programa. El desarrollo de esta técnica dio como resultado los **Lápices Ópticos, Tabletas Gráficas, etc.** Dedicadas al dibujo y retoque profesional.
- **Escáner-** Creados para introducir dibujos, imágenes, fotografías y texto en el ordenador. Hoy en día se utilizan en otros campos como el comercio, lectura de códigos de barras, o en la ayuda a invidentes, lee y reconoce los símbolos para después convertirlos en voces que los invidentes pueden reconocer.
- **De Salida:**

Dentro de estos, englobaremos a los periféricos en tres grandes grupos que son la Imagen, el Sonido y las Impresoras.

 - **Sonido-** Los Ordenadores poseen normalmente un sistema de amplificación de dos octavas conectado a un pequeño altavoz, sin embargo la evolución que ha provocado el software a inducido a la entrada de Tarjetas de Sonido, cada vez mas sofisticadas, como parte de nuestros ordenadores, consiguiendo verdaderas estaciones de sonido.
 - **Imagen-** Es la capacidad que tiene un ordenador para ponerse en contacto con nosotros por medio del Monitor. En este concepto existen tres partes principales que son la **Tarjeta de Vídeo** que se encarga de enviar la emisión y codificar los Bytes, en una señal capaz de ser leída por el Monitor. Algunas de estas son las E.G.A., V.G.A., S.V.G.A., cuyo nombre les viene dado por la segunda parte importante, el **Chip de Vídeo**, del cual reciben el nombre. Estos chips son los que capacitan al ordenador para cambiar la resolución y los colores utilizados por este (Ejem. 16 Bits de Color = 16.000.000 de colores ó la resolución 800*600 puntos por pulgada) y la tercera y más moderna son las **Tarjetas Aceleradores y 3D** las cuales hacen que nuestros ordenadores puedan utilizar grandes cantidades de datos, como los utilizados en los juegos 3D de ultima tecnología, y que utilizan chip aceleradores, (Ejem. Milenium, Mystic o las Voodoo II y III, etc.)
 - **Impresoras-** Entre las impresoras podemos distinguir tres tipos:
 - **Matriciales-** Se denominan Matriciales por tener una matriz de agujas en línea vertical, estas escriben extrayendo las agujas necesarias para formar

una letra y quedando impresa en el papel al chocar con una cinta de tinta, estampándose en el papel. Pueden ser de baja o alta densidad dependiendo del número de agujas, 9 ó 24 respectivamente.

- **Inyección de Tinta-** Las más utilizadas en el sistema Doméstico, por su calidad/precio. Funcionan soplando la tinta desde unas boquillas hasta el papel, su funcionamiento es parecido al Aerógrafo y su calidad de impresión es muy buena en Blanco y Negro como en Color, hoy en día alcanzan velocidades de 1.400 dpi.
- **Láser-** Este tipo de impresoras funciona fijando un líquido químico en el papel y con la luz y el calor él líquido se oscurece pareciendo la tinta, este proceso se realiza con gran rapidez y les permite imprimir más de 8 páginas por minuto y una calidad excelente y sobre todo es muy silenciosa, para que nos entendamos es como una fotocopidora.
- **Otro tipo son las Plotter-** Dedicadas a la impresión de planos.

➤ **De Entrada y Salida:**

Los dividimos en dos: Memorias Auxiliares y de transmisión de datos.

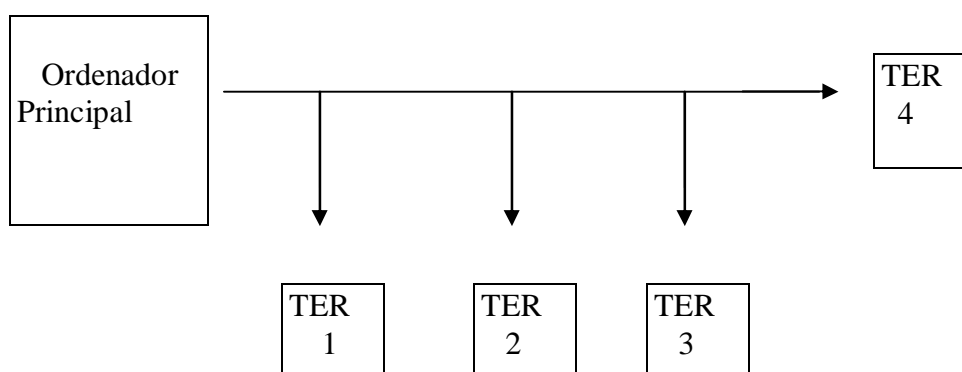
- **Memorias Auxiliares-** Entre estos periféricos encontramos toda la familia de Discos Duros, Ópticos, Cintas Magnéticas y discos Flexibles.
- **Discos Duros-** Hoy en día su capacidad de almacenamiento es muy grande llegando a Varios TeraBytes y se siguen buscando formas más rápidas de almacenamiento.
- **Ópticos-** Son los CD-ROM que alcanzan velocidades de 36 X y hasta 48 X, estos discos solo son de lectura aunque últimamente ha aparecido CDR y CDRW que se pueden grabar y regrabar a una velocidad entre 2 X y 4 X. Otra Variedad más avanzada de estos discos son los DVD-RW que dan una calidad de visión impensable en otros tiempos.
- **Cintas Magnéticas-** En un principio creadas para guardar copias, hoy en día han avanzado mucho con la entrada de las unidades ZIP (100Mb) y las Unidades Jak (1 GB o más). Ya Desfasadas
- **Discos flexibles-** Unidades de almacenamiento pequeño también llamados Disquetes que son de 1'44 Mb en la actualidad, con el tiempo tenderán a desaparecer. Ya Desfasados y Cambiados por lectores de tarjetas.
-

➤ **Transmisión de Datos:**

Son periféricos que cada vez evolucionan mas por su gran utilidad a la hora de transmitir datos por las líneas telefónicas hacia el exterior de nuestra casa o empresa. De entre estos distinguimos los FAX y los MODEMS, aunque también los hay que llevan los dos aparatos MODEM/FAX, sobre todo, su utilización han evolucionado gracias a la gran influencia de INTERNET. Pueden llegar a una Velocidad que varia del Fax (14 Kbaudios) a los del Módem (56 Kbaudios). Ya Desfasado

- Otro Sistema de transmisión de datos es la conexión en red de varios ordenadores habiendo uno de ellos, que se encarga de repartir y guardar los programas y los otros ordenadores conectan con este a través de cables y utilizan la información contenida en el primero.

También se pueden conectar varios ordenadores siendo cada uno independiente del otro, simplemente para intercambiar la información.



TEMA 3

SOFTWARE: El software es el conjunto de elementos y las instrucciones que el programador realiza en los denominados programas para poder controlar las operaciones en el ordenador.

El conjunto de programas que hacen funcionar el ordenador, de una forma eficiente, se le denomina **SISTEMA OPERATIVO** Ejem. Windows 98, XP

BIOS: Es el primer programa que funciona al encender el ordenador, que esta formada por los programas básicos para que el ordenador entienda los datos y funcione, si alguno de estos datos no estuviera correcto el sistema operativo no funcionara.

SUPERVISOR: Es otro programa muy importante, que se aloja en el microprocesador y se encarga de ejecutar los programas y entenderlos.

BIBLIOTECARIO: Programa que se aloja en la memoria del ordenador para colocar cada dato en su sitio y posteriormente suministrarlo al supervisor a través del BUS DE DATOS y el BUS DE INSTRUCCIONES.

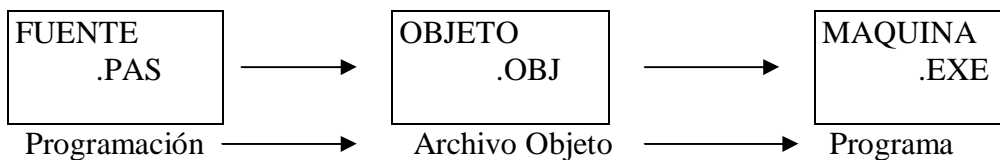
HERRAMIENTAS: Son el resto de programas que comprenden el sistema operativo como por ejemplo el wordPad, Paint, Calculadora, etc.

Otras herramientas podríamos introducirlas desde fuera de Windows como pudieran ser: Word, Excel, Visual Basic, Photoshop... que introduciremos en nuestro ordenador según nuestra conveniencia y nuestro trabajo.

JUEGOS: Es la joya y lo que más atrae, hoy en día, del ordenador personal ya que posibilita la utilización de mundos imaginarios y en 3D que la mente humana nunca hubiera llegado a imaginar. Ya Desfasado

Para que todos estos existan y los entienda el ordenador, antes han pasado por un proceso: Primero son escritos por el programador en lenguajes como Visual Basic, C++, J++, Pascal, Cobol, Clipper, etc.(o programas Fuente). Después son compilados, es decir, a través de otro programa son escritos en LENGUAJE MAQUINA.

La compilación no es directa de Fuente a Maquina sino que pasa por una traducción intermedia que se llama OBJETO. El lenguaje máquina es el que nosotros instalamos en el ordenador, pues es el lenguaje que el ordenador entiende.



TEMA 4:

¿QUÉ ES WINDOWS XX? XX= 98, XP, VISTA, WIN7

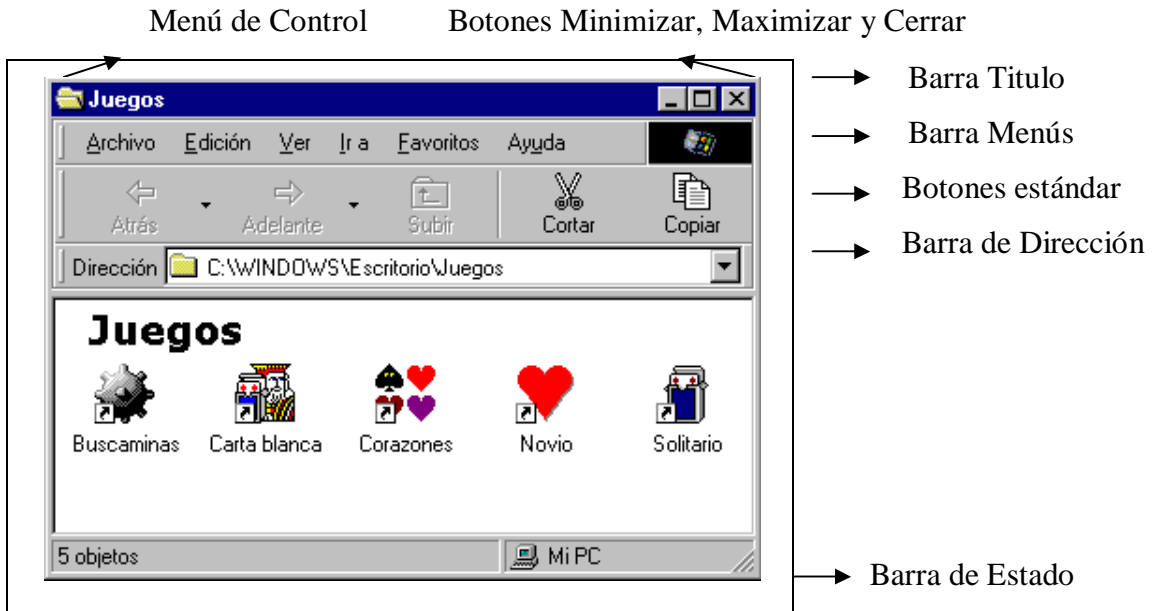
Como ya hemos dicho antes Windows XX es un sistema operativo de última generación y qué posibilita la llegada de todos los nuevos sistemas de multimedia 3D, comunicaciones y juegos de última generación.

Como todo sistema operativo una de sus principales funciones es facilitar la comunicación entre el usuario y el ordenador, simplificando la utilización de los programas informáticos a través de ventanas y controles.

Ventanas:

Las Ventanas son el mecanismo que implementa Windows para enviar información al usuario ya sea texto o gráfico.

Debajo Ejem. de ventana con sus elementos.



En algunas ventanas no veremos estos elementos dependiendo de que los tengamos seleccionados o no. También podríamos ver otros diferentes dependiendo del programa que tengamos abierto en ese momento, ya que cada programa puede agregar o quitar elementos, según las necesidades del programador o del programa, además de estas barras esta la zona de trabajo que es donde se sitúan los accesos directos o iconos de programas y donde dibujaremos, escribiremos, jugaremos, etc.

Pasaremos a estudiar cada una de estas partes de la ventana.

- **Menú de control-** Esta formado por todas las operaciones que se pueden realizar con la ventana (Mover, cambiar tamaño, cerrar, maximizar, etc.) Si se hace doble Clic sobre este control, se asume la opción por defecto, que generalmente es cerrar la ventana.

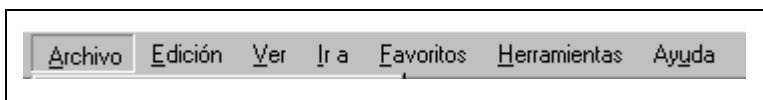


- **Barra de Titulo-** Todas las ventanas tienen un titulo o nombre, cuando esta barra esta resaltada de un color especial (normalmente azul), indica que es la ventana activa.

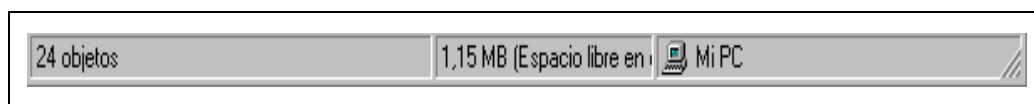


- **Barra de Menús-** Franja horizontal formada por varios nombres separados entre si, cada uno de los cuales despliegan sus propias opciones. Para abrir un menú haremos doble clic sobre uno de sus nombres y seleccionaremos una opción, o también pulsaremos la tecla “**ALT**” en combinación con la letra subrayada del nombre del menú elegido y luego la letra de la opción elegida.

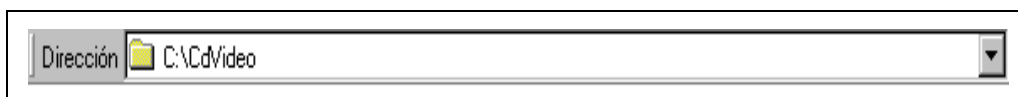
Ejemplo – ALT + A (Abre el menú Archivo) - ALT + C (Cerraría la ventana)



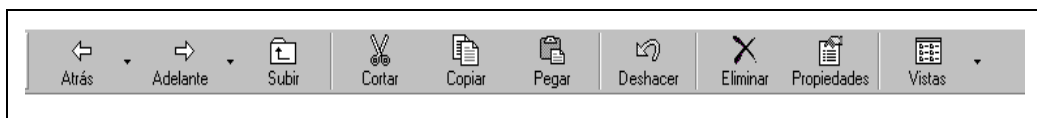
- **Barra de Estado-** Franja horizontal en la parte inferior de la ventana. Esta barra realiza la función de informarnos sobre lo que acontece en la ventana (Numero de objetos, opciones seleccionadas del menú, N° de pagina, columnas, teclas pulsadas, etc. dependiendo del programa que utilizemos.

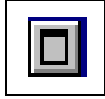
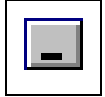
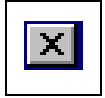


- **Barra de Dirección-** Nos indica la dirección en que nos encontramos es decir: (Unidad) – (Ruta)—(Archivo) Ejem. C:\ Casa \ Javi \ Carta.Doc. También nos ayudaría a ir a una dirección en concreto si la escribimos y después aceptamos. (Pertenece a Windows 98 y se ha introducido para Acceso a Internet).



- **Barra de Botones-** Se utiliza para agilizar algunos trabajos al proporcionar unos botones de acceso a las tareas mas frecuentes del programa.

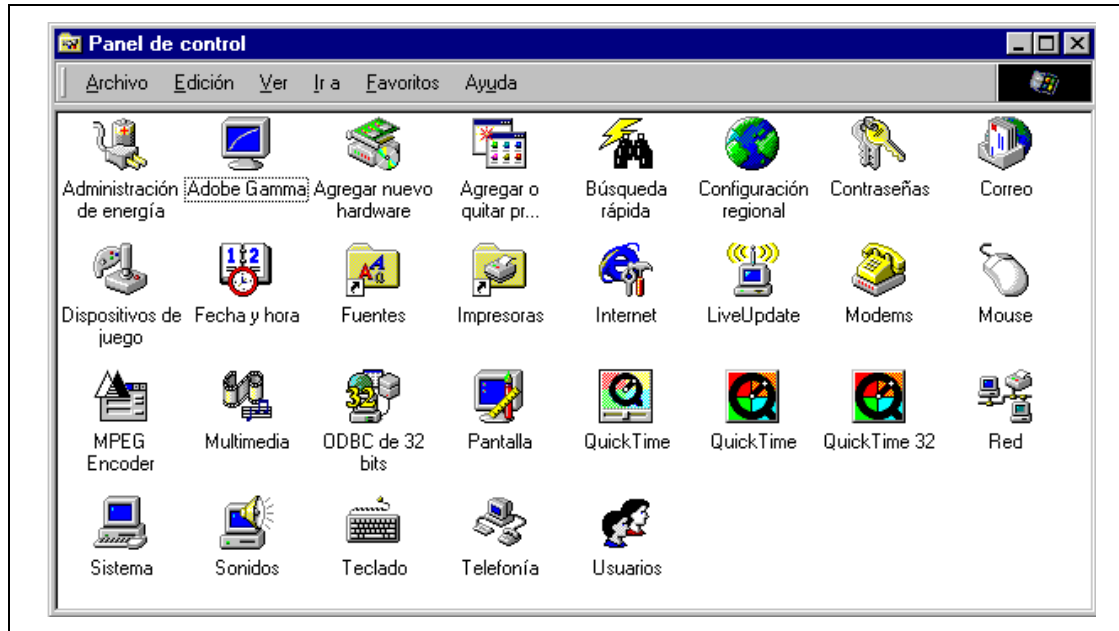


- **Botón Maximizar-** Aumenta la ventana de manera que ocupe toda la pantalla, cuando se maximiza el botón cambia de aspecto y se convierte en dos rectángulos más pequeños. 
- **Botón Minimizar-** Al minimizar la ventana desaparece de la pantalla, pero se añade en la barra de tareas del escritorio un icono que representa la ventana minimizada, esta opción se activa pulsando el botón 
- **Botón Cerrar Ventana-** Termina la ejecución del programa, hay que hacer un clic al botón 
- **Otras barras-** También en las ventanas podemos encontrarnos con otras barras que se denominan **Barras de Herramientas** las cuales nos proporcionan otro número de botones que nos permiten hacer muchas y variadas cosas en cada programa, ejemplos de ellas las tendríamos en **Word** (formato, Autotexto, Dibujo, Controles, imagen, web, etc.) o en otros programas como **Photoshop** (Navegador, opciones, colores, muestras, pinceles, etc.) y otras como el Explorador de Windows (Búsquedas, Favoritos, Historial, Canales, Vínculos, Etc.)

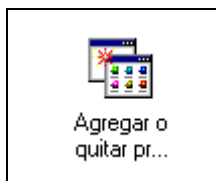
Nos queda que decir de las ventanas es que, como ya hemos visto con los botones maximizar y minimizar, las podemos dimensionar es decir cambiar de tamaño y para ello solo tenemos que colocar el Cursor en uno de los laterales ó esquinas de la ventana, al hacer esto aparecerán unas flechas, diferentes según la parte en que estemos, si hacemos clic en una de ellas y arrastrar, nos permitirá dimensionar la ventana a nuestro gusto. Una vez terminada de dimensionar soltaremos el botón y ella quedara en la medida que nosotros le demos.

PANEL DE CONTROL

Es una de las partes más importantes del programa, puesto que es donde se encuentran todas las herramientas y utilidades que configuran todos los dispositivos del ordenador. El número de utilidades depende de las opciones elegidas durante la instalación de Windows y otros programas.



Para entrar en el panel de control pulsaremos el botón inicio en la Barra de tareas del escritorio, Elegiremos la Opción **CONFIGURACION / PANEL DE CONTROL**. A continuación explicaremos algunas de sus utilidades, prescindiendo de las menos importantes.

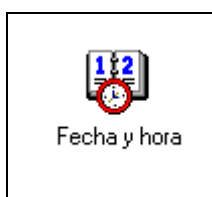


Al pulsar sobre esta opción entraremos en otra ventana que nos permitirá agregar nuevo software o quitar el ya existente y además nos permitirá controlar los programas instalados con Windows. También, desde aquí podremos crear un disco de Inicio de Windows.



Establece las características relativas al País, tales como moneda, cifras numéricas, formatos de fecha y hora, etc.

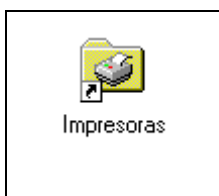
Todos los valores de configuración dependerán del país seleccionado, al elegir el país se colocaran sus valores normales.



Tiene una misión muy simple, definir la fecha y la hora del ordenador. En la pantalla que nos sale elegiremos el día, mes, año, hora, minutos, de la hora en que estemos. Si pulsamos sobre la pestaña Zona Horaria podremos definir la zona horaria de nuestro país.



Nos indicara las fuentes de Letra, que tenemos instaladas en el ordenador. Además nos dará opciones para instalar nuevas fuentes, quitar las que hay, ver el formato de la fuente, etc.



Abre la carpeta impresoras, en la que aparecen todas las impresoras instaladas en nuestro ordenador y la opción de instalar una nueva impresora. Desde aquí podemos acceder a las propiedades y utilidades de las impresoras.

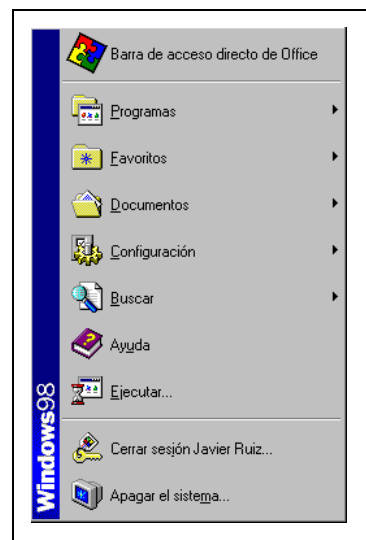


Establece la configuración del escritorio. Se trata de lo mismo que sí elegimos en el escritorio sus propiedades, con él, podremos elegir un fondo para nuestro escritorio, un protector de pantalla, determinar la apariencia y configuración de los elementos que componen el ordenador: (ventanas, tipos de letra, colores, tarjetas de vídeo, tarjetas de sonido, etc.)

Además de estos que hemos citado, hay otros como Internet, Teclado, Sonidos, Mouse, Multimedia, contraseñas, etc. que configuran cada una de las partes de nuestro Sistema Operativo. Estas se verán mas detenidamente en Clase.

MENU INICIO

Además de los controles de sistema y de la gestión de las ventanas abiertas, la barra de tareas cumple una tercera función: Permite acceder a prácticamente todos los componentes de Windows a través del Menú Inicio al que accedemos pulsando sobre el botón Inicio de la barra de Tareas del Escritorio. O desde el teclado pulsando el botón de Windows, representado por el logotipo.



Nota : La mayoría de este manual viene desde Windows 95-98, aunque las opciones mas importantes siguen funcionando, aunque se han añadido más.