

Índice

Contenido

1. GENERACIONES DE LAS COMPUTADORAS	4
1.1 primera generación (1951-1958).....	4
1.2 segunda generación (1958-1964)	6
1.3 tercera generación (1964-1971).....	8
1.4 cuarta generación (1971-1988).....	9
1.5 quinta generación (1983 al presente).....	11
2. HARDWARE	12
3. COMPONENTES DE LA PC	13
3.1 tarjeta madre	13
3.2 chipset.....	14
3.3 slots de memoria.....	15
3.4 ranuras de expansión.....	16
3.5 socket principal	17
3.6 microprocesador	18
3.7 discos duros	20
3.8 memoria RAM	21
3.9 fuentes de poder	22
3.10 dispositivos de entrada	22
3.10.1 teclados.....	22
3.10.2 mouse	23
3.10.3 joystick	23
3.10.4 escáneres.....	24
3.11 dispositivos de salida	25
3.11.1 monitor	25
3.11.2 impresora	25
3.12 dispositivos de entrada y salida	26
3.12.1 lectograbadora cd o dvd.....	26
3.12.2 disco duro.....	27
3.12.3 modem	27

4. SOFTWARE	29
4.1 Conceptos de Software	29
4.2 Clasificación del software.....	30
5. SISTEMAS OPERATIVOS	31
5.1 funciones de los sistemas operativos.....	31
5.2 características de los sistemas operativos	32
6. PROCESADORES DE TEXTO	33
6.1 Tipos De Procesadores De Texto	34
6.1.1 Microsoft Word	34
6.1.2 Word Perfect	35
6.1.3 Wordpad.....	36
6.1.4 Block de Notas	37
6.1.5 Wordstar.....	38
6.1.6 Lotus Word Pro	39

Tabla de imágenes

Ilustración 1 primera generacion computadoras.....	4
Ilustración 2 segunda generacion de computadoras	6
Ilustración 3 tercera generacion de computadoras.....	8
Ilustración 4 cuarta generacion de computadoras.....	9
Ilustración 5 quinta generacion de computadoras	11
Ilustración 6 hardware	12
Ilustración 7 targeta madre.....	13
Ilustración 8 chipset.....	14
Ilustración 9 slots de memlora	15
Ilustración 10 ranuras de expansion.....	16
Ilustración 11 socket principal	17
Ilustración 12 microprocesador	18
Ilustración 13 disco duro	20
Ilustración 14 memoria ram.....	21
Ilustración 15 fuentes de poder	22
Ilustración 16 teclado	22
Ilustración 17 teclado	23
Ilustración 18 joystick	24
Ilustración 19 escaneres	24
Ilustración 20 monitor	25
Ilustración 21 impresora	26
Ilustración 22 lectograbadora cd o dvd.....	27
Ilustración 23 disco duro	27
Ilustración 24 modem	28
Ilustración 25 software	29
Ilustración 26 sistemas operativos	32
Ilustración 27 microsoft word.....	35
Ilustración 28 word perfect	36
Ilustración 29 wordpad	37
Ilustración 30 one note	38
Ilustración 31 wordstart	39
Ilustración 32 lotus word pro.....	40

1. GENERACIONES DE LAS COMPUTADORAS

Por: Alexis Arellano LLamas

1.1 primera generación (1951-1958)

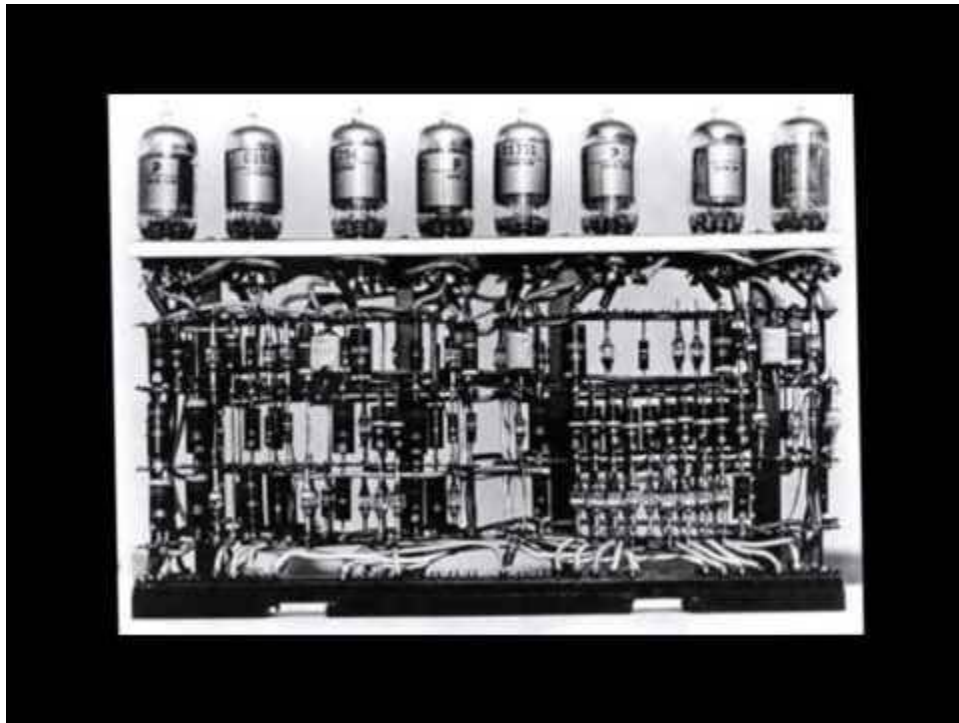


Ilustración 1 primera generación computadoras

En esta generación había un gran desconocimiento de las capacidades de las computadoras, puesto que se realizó un estudio en esta época que determinó que con veinte computadoras se saturaría el mercado de los Estados Unidos en el campo de procesamiento de datos. Esta generación abarcó la década de los cincuenta. Y se conoce como la primera generación. Estas máquinas tenían las siguientes características:

- Usaban tubos al vacío para procesar información.
- Usaban tarjetas perforadas para entrar los datos y los programas.
- Usaban cilindros magnéticos para almacenar información e instrucciones internas.
- Eran sumamente grandes, utilizaban gran cantidad de electricidad, generaban gran cantidad de calor y eran sumamente lentas.
- Se comenzó a utilizar el sistema binario para representar los datos.

En esta generación las máquinas son grandes y costosas (de un costo aproximado de 10,000 dólares).

La computadora más exitosa de la primera generación fue la IBM 650, de la cual se produjeron varios cientos. Esta computadora que usaba un esquema de memoria secundaria llamado tambor magnético, que es el antecesor de los discos actuales.

1.2 segunda generación (1958-1964)



Ilustración 2 segunda generación de computadoras

En esta generación las computadoras se reducen de tamaño y son de menor costo. Aparecen muchas compañías y las computadoras eran bastante avanzadas para su época como la serie 5000 de Burroughs y la ATLAS de la Universidad de Manchester. Algunas computadoras se programaban con cinta perforadas y otras por medio de cableado en un tablero.

Características de esta generación:

- Usaban transistores para procesar información.
- Los transistores eran más rápidos, pequeños y más confiables que los tubos al vacío.

- 200 transistores podían acomodarse en la misma cantidad de espacio que un tubo al vacío.
- Usaban pequeños anillos magnéticos para almacenar información e instrucciones. cantidad de calor y eran sumamente lentas.
- Se mejoraron los programas de computadoras que fueron desarrollados durante la primera generación.
- Se desarrollaron nuevos lenguajes de programación como COBOL y FORTRAN, los cuales eran comercialmente accesibles.
- Se usaban en aplicaciones de sistemas de reservaciones de líneas aéreas, control del tráfico aéreo y simulaciones de propósito general.
- La marina de los Estados Unidos desarrolla el primer simulador de vuelo, "Whirlwind I".
- Surgieron las minicomputadoras y los terminales a distancia.
- Se comenzó a disminuir el tamaño de las computadoras.

1.3 tercera generación (1964-1971)



Ilustración 3 tercera generación de computadoras

La tercera generación de computadoras emergió con el desarrollo de circuitos integrados (pastillas de silicio) en las que se colocan miles de componentes electrónicos en una integración en miniatura. Las computadoras nuevamente se hicieron más pequeñas, más rápidas, desprendían menos calor y eran energéticamente más eficientes. El ordenador IBM-360 dominó las ventas de la tercera generación de ordenadores desde su presentación en 1965. El PDP-8 de la Digital Equipen Corporation fue el primer miniordenador.

Características de esta generación:

Se desarrollaron circuitos integrados para procesar información.

Se desarrollaron los "chips" para almacenar y procesar la información. Un "chip" es una pieza de silicio que contiene los componentes electrónicos en miniatura llamados semiconductores.

Los circuitos integrados recuerdan los datos, ya que almacenan la información

como cargas eléctricas.

- Surge la multiprogramación.
- Las computadoras pueden llevar a cabo ambas tareas de procesamiento o análisis matemáticos.
- Emerge la industria del "software".
- Se desarrollan las minicomputadoras IBM 360 y DEC PDP-1.
- Otra vez las computadoras se tornan más pequeñas, más ligeras y más eficientes.
- Consumían menos electricidad, por lo tanto, generaban menos calor.

1.4 cuarta generación (1971-1988)



Ilustración 4 cuarta generación de computadoras



Aparecen los microprocesadores que es un gran adelanto de la microelectrónica, son circuitos integrados de alta densidad y con una velocidad impresionante. Las microcomputadoras con base en estos circuitos son extremadamente pequeñas y baratas, por

lo que su uso se extiende al mercado industrial. Aquí nacen las computadoras personales que han adquirido proporciones enormes y que han influido en la sociedad en general sobre la llamada "revolución informática".

Características de esta generación:

- Se desarrolló el microprocesador.
- Se colocan más circuitos dentro de un "chip".
- "LSI - Large Scale Integration circuit".
- "VLSI - Very Large Scale Integration circuit".
- Cada "chip" puede hacer diferentes tareas.
- Un "chip" sencillo actualmente contiene la unidad de control y la unidad de aritmética/lógica. El tercer componente, la memoria primaria, es operado por otros "chips".
- Se reemplaza la memoria de anillos magnéticos por la memoria de "chips" de silicio.
- Se desarrollan las microcomputadoras, o sea, computadoras personales o PC.
- Se desarrollan las supercomputadoras.

1.5 quinta generación (1983 al presente)



Ilustración 5 quinta generación de computadoras

En vista de la acelerada marcha de la microelectrónica, la sociedad industrial se ha dado a la tarea de poner también a esa altura el desarrollo del software y los sistemas con que se manejan las computadoras. Surge la competencia internacional por el dominio del mercado de la computación, en la que se perfilan dos líderes que, sin embargo, no han podido alcanzar el nivel que se desea: la capacidad de comunicarse con la computadora en un lenguaje más cotidiano y no a través de códigos o lenguajes de control especializados.

Japón lanzó en 1983 el llamado "programa de la quinta generación de computadoras", con los objetivos explícitos de producir máquinas con innovaciones reales en los criterios mencionados. Y en los Estados Unidos ya está en actividad un programa en desarrollo que persigue objetivos semejantes, que pueden resumirse de la siguiente manera:

- Se desarrollan las microcomputadoras, o sea, computadoras personales o PC.
- Se desarrollan las supercomputadoras.

2. HARDWARE



Ilustración 6 hardware

Así como la computadora se subdivide en dos partes, el hardware que la compone también, de este modo podemos encontrar el llamado hardware básico y hardware complementario.

El hardware básico agrupa a todos los componentes imprescindibles para el funcionamiento de la PC como motherboard, monitor, teclado y mouse, siendo la motherboard, la memoria RAM y la CPU los componentes más importantes del conjunto.

Por otro lado, tenemos el hardware complementario, que es todo aquel componente no esencial para el funcionamiento de una PC como impresoras, cámaras, pendrives y demás.

También podremos encontrar una diferenciación adicional entre los componentes de la PC, y se encuentra dada por la función que estos cumplen dentro de la misma. En los siguientes párrafos podremos conocer la forma en que se dividen.

Dispositivos de Entrada: Dispositivos que permiten el ingreso de información a la PC.

3. COMPONENTES DE LA PC

3.1 tarjeta madre



Ilustración 7 tarjeta madre

Placa base o motherboard es una tarjeta de circuito impreso que permite la integración de todos los componentes de una computadora. Para esto, cuenta con un software básico conocido como BIOS,

La tarjeta madre alberga los conectores necesarios para el procesador, la memoria RAM, los puertos y el resto de las placas (como la tarjeta de video o la tarjeta de red

3.2 chipset



Ilustración 8 chipset

Chipset: Integrado en la motherboard, el chipset permite el tráfico de información entre el microprocesador y el resto de los componentes que conforman la PC.

3.3 slots de memoria

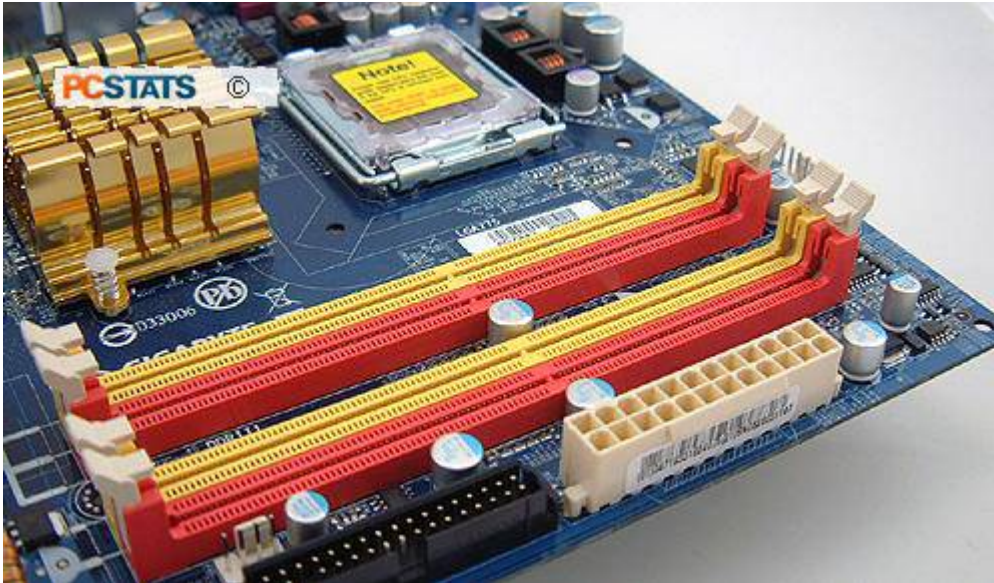


Ilustración 9 slots de memoria

Slots de memoria: estos dispositivos hacen la función de interconectar a la memoria de acceso aleatorio RAM con los demás componentes de una computadora y su función principal es llevar a cabo los procesos internos de la misma.

3.4 ranuras de expansión



Ilustración 10 ranuras de expansión

Ranuras de expansión: estos dispositivos nos ayudaran a incrementar o mejorar el desempeño de algunos componentes internos de la computadora.

Existen dos tipos de ranuras de expansión:

- a) pci: estas ranuras de expansión nos ayudan a mejorar el desempeño de algunos componentes internos de una computadora del sonido, modem, telefonía y red.
- b) aprestos dispositivos nos ayudan a incrementar el funcionamiento de la señal de video en nuestras computadoras personales

3.5 socket principal

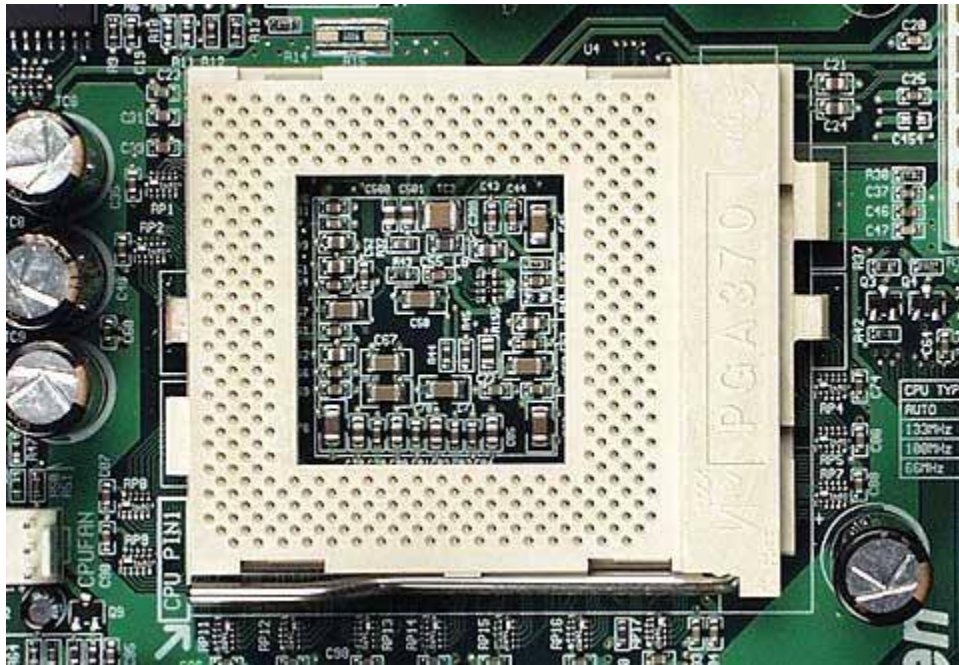


Ilustración 11 socket principal

En este dispositivo ira ensamblado el microprocesador CPU el cual se encargará de realizarlos cálculos necesarios en una computadora

3.6 microprocesador



Ilustración 12 microprocesador

PreFetch: Ejecuta pre lectura de la instrucción a realizar en la memoria principal.

Fetch: Ordena sistemáticamente todos los datos para poder ejecutar las operaciones necesarias.

Decodificación: Decodifica las instrucciones de manera que se pueda separar de forma lógica la información y determinar que hacer.

Ejecución: Efectúa el proceso de análisis y cálculo necesario.

Escritura: Envía los resultados a la memoria principal y los registra.

La estructura tecnológica del microprocesador determinará en cuantos ciclos se efectuará la operación en el CPU y su duración estará determinada por la frecuencia de reloj, dicha duración nunca podrá ser menor al tiempo requerido para efectuar la tarea individual (en un ciclo) de mayor coste temporal.

Los microprocesadores contienen un oscilador de cuarzo que genera los pulsos a un ritmo constante de manera que se pueden generar varios ciclos en un segundo, la velocidad de los microprocesadores se mide en frecuencias y estas pueden ser megas hertzios (MHz) o Giga hertzios (GHz) es decir, miles de millones o millones de ciclos por segundo.

Para determinar la velocidad a la que trabaja la CPU podemos utilizar el indicador de frecuencia, es decir, entre mayor frecuencia mayor velocidad para el proceso de información, pero no es el único indicador que lo determina, también necesitamos saber la cantidad de instrucciones necesarias para realizar una tarea concreta y la cantidad de instrucciones ejecutadas por ciclo (ICP).

La cantidad de instrucciones que se necesita para ejecutar un proceso depende directamente de cuantas estén disponibles, mientras que para ICP dependerá del factor súper segmentación y la cantidad de unidades de proceso o conocido como pipelines.

La arquitectura de un microprocesador es similar a la de una computadora digital, esto se debe a que ambos realizan operaciones bajo un programa de control. En un microprocesador se encuentran las siguientes partes:

Encapsulado: Impide el deterioro del microprocesador recubriendo la oblea de silicio, ayudándolo a acoplarse con el zócalo de la placa base.

Memoria Cache: Memoria ultrarrápida que emplea el micro para tener mejor alcance de datos y no recurrir a la memoria RAM. Cuanto más tenga mejor, aunque ojo a veces cuanto más tiene más lenta es.

Coprocador matemático: Realiza las operaciones matemáticas.

Registros: Memoria pequeña que el micro posee para usos particulares.

Memoria: Lugar donde se almacenas las instrucciones de los programas y sus datos.

Puertos: Comunicación del microprocesador con el mundo externo.

3.7 discos duros



Ilustración 13 disco duro

Estos dispositivos están compuestos por dos platos solidos unidos por un mismo eje, cada uno de estos platos cuenta con una aguja de lecto-escritura y su función principal es el almacenamiento de datos e información que se genera en un computador y su unidad de medida (bites) terabytes en los discos duros

3.8 memoria RAM

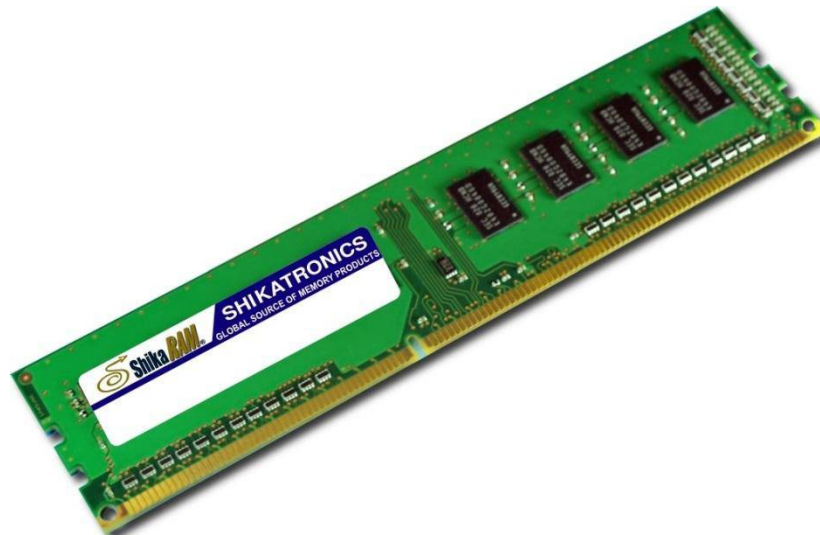


Ilustración 14 memoria ram

Memoria RAM: La Memoria RAM o Memoria de Acceso Aleatorio es donde la computadora almacena los programas, datos y resultados procesados por la CPU, lo que permite su rápida recuperación por parte del sistema, brindando así una mejor performance.

3.9 fuentes de poder



Ilustración 15 fuentes de poder

Estos dispositivos son los que brindan energía eléctrica a todos los componentes a donde pueda estar conectada. Básicamente estos dispositivos transforman la corriente alterna a corriente continua

3.10 dispositivos de entrada

3.10.1 teclados

Teclado (Periférico de Entrada): Es el más importante medio de entrada de datos, el cual establece una relación directa entre el usuario y el equipo.



Ilustración 16 teclado

3.10.2 mouse

Mouse (Periférico de Entrada): El mouse se coloca sobre cualquier superficie plana y, cuando se mueve, mueve también el cursor en la pantalla con extrema agilidad. Así, una persona puede moverse a cualquier parte de la pantalla, presionar el botón y activar la operación deseada.



Ilustración 17 teclado

3.10.3 joystick

Joystick (Periférico de Entrada): Generalmente es utilizado para juegos. La nave espacial, o cualquiera otro objeto controlado en la pantalla por el joystick, se mueven en la misma dirección que él. Cuando el joystick es movido para adelante, la nave espacial avanza en la pantalla.



Ilustración 18 joystick

3.10.4 escáneres

Escáner - Digitalizador de imagen - (Periférico de Entrada): Un digitalizador de imágenes es un dispositivo de entrada de datos, que permite la digitalización de imágenes a partir de material impreso (revistas, periódicos, carteles).

Las imágenes escaneadas pueden ser modificadas y reproducidas nuevamente por equipos adecuados de impresión. De esta forma podemos confeccionar carteles o cualquier otro tipo de trabajo utilizando fotografías.



Ilustración 19 escaneres

3.11 dispositivos de salida

3.11.1 monitor

Monitor (Periférico de Salida): Utilizado para la salida de información, el monitor es el canal por donde la computadora muestra la información al usuario. Está conectado a la placa de video de la computadora.



Ilustración 20 monitor

3.11.2 impresora

Impresoras (Periférico de Salida): Son utilizados para la impresión de datos sobre papel.

Existen tres tipos principales de impresoras: Matricial (o de Matriz de Puntos), chorro a Tinta y Láser.



Ilustración 21 impresora

3.12 dispositivos de entrada y salida

3.12.1 lectograbadora cd o dvd

Lecto/grabadora de CD/DVD (Periférico de Entrada y Salida): Tiene como función hacer girar el disco a una velocidad constante y transferir programas o datos desde el disco a la computadora o viceversa. Esa operación es realizada a través de un cabezal de lectura y grabación que se mueve hacia atrás y adelante sobre la superficie del disco. Los datos grabados en el disco pueden ser leídos y utilizados como fuente de consulta en una operación futura.



Ilustración 22 lectgrabadora cd o dvd

3.12.2 disco duro

Disco Duro, Disco Rígido o HD (Periférico de Entrada y Salida): Son unidades de almacenamiento que se caracterizan por la mayor capacidad de almacenamiento y la mayor velocidad de operación.

Está compuesto por una serie de discos de material rígido, agrupados en un único eje, teniendo cada disco un cabezal. Los cabezales flotan sobre la superficie del disco apoyados en un colchón de aire, eso significa que deben ser conservados en cajas herméticamente cerradas para evitar problemas causados por el polvo y otros elementos extraños



Ilustración 23 disco duro

3.12.3 modem

Módem (Periférico de Entrada y Salida): El módem es un dispositivo de conversión de señales, que transmite datos a través de líneas telefónicas. La palabra MÓDEM

es derivada de las palabras modulación y demodulación. Utilizados para la conexión a internet



Ilustración 24 modem

4. SOFTWARE

El software de una computadora es todo aquel que le permite al usuario ordenarle a la misma que realice una tarea. También se deben subdividir en diversas categorías en base a las funciones que realizan en el sistema.



Ilustración 25 software

4.1 Conceptos de Software

Software es una secuencia de instrucciones que son interpretadas y/o ejecutadas para la gestión, re direccionamiento o modificación de un dato/información o suceso.

Software también es un producto, el cual es desarrollado por la ingeniería de software, e incluye no sólo el programa para la computadora, sino que también manuales y documentación técnica.

Un software de computadora está compuesto por una secuencia de instrucciones, que es interpretada y ejecutada por un procesador o por una máquina virtual. En un software funcional, esa secuencia sigue estándares específicos que resultan en un determinado comportamiento.

En nuestra computadora, todos los programas que usamos son software: El Windows, el Outlook, el Firefox, el Internet Explorer, los antivirus e inclusive los virus son software.

Un software puede ser ejecutado por cualquier dispositivo capaz de interpretar y ejecutar las instrucciones para lo cual es creado.

Cuando un software está representado como instrucciones que pueden ser ejecutadas directamente por un procesador decimos que está escrito en lenguaje de máquina. La ejecución de un software también puede ser realizada mediante un programa intérprete, responsable por entender y ejecutar cada una de sus instrucciones. Una categoría especial y notable de intérpretes son las máquinas virtuales, como la Máquina virtual Java (JVM).

El dispositivo más conocido que dispone de un procesador es la computadora. Existen otras máquinas programables, como los teléfonos celulares, máquinas de automatización industrial **etc.**

4.2 Clasificación del software

Software de Sistema: Este grupo comprende el sistema operativo, controladores de dispositivos, utilitarios de sistema y toda aquella herramienta que sirva para el control específico de las características de la computadora.

Software de Aplicación: Se le llama software de aplicación a todos aquellos programas utilizados por los usuarios para la concreción de una tarea, y en este grupo podemos encontrar software del tipo ofimático, de diseño gráfico, de

contabilidad y de electrónica, por solo citar una pequeña fracción de todas las categorías de aplicaciones que podemos encontrar en el mercado.

5. SISTEMAS OPERATIVOS

5.1 funciones de los sistemas operativos

El sistema operativo es el programa más importante de la computadora. En realidad, es un conjunto de programas que hace dos cosas fundamentales. Una de ellas es organizar y administrar el hardware del equipo: partes internas y periféricos. Todo pueden funcionar perfectamente, pero sin un sistema operativo no podemos usarlo. A finales de los años 40, cuando no había sistemas operativos, los programadores ponían en funcionamiento el hardware repitiendo constantemente una serie de pasos muy laboriosos. Para automatizar el proceso se crearon los sistemas operativos.

Pero la parte más evidente es darle al usuario la capacidad de comunicarse con la computadora. Es decir, dotar a la computadora de una interfaz. Permite que el usuario se pueda comunicar con la computadora: hace de traductor entre nosotros y la máquina, y viceversa.

Una interfaz es el conjunto de elementos que permiten la comunicación del usuario con la computadora. Estos elementos pueden ser palabras, letras, números (alfanuméricos) o imágenes (gráficos).



Ilustración 26 sistemas operativos

5.2 características de los sistemas operativos

En general, se puede decir que un Sistema Operativo tiene las siguientes características:

1. Conveniencia. Un Sistema Operativo hace más conveniente el uso de una computadora.
2. Eficiencia: Un Sistema Operativo permite que los recursos de la computadora se usen de la manera más eficiente posible.
3. Habilidad para evolucionar: Un Sistema Operativo deberá construirse de manera que permita el desarrollo, prueba o introducción efectiva de nuevas funciones del sistema sin interferir con el servicio.
4. Encargado de administrar el hardware: El Sistema Operativo se encarga de manejar de una mejor manera los recursos de la computadora en cuanto a hardware se refiere, esto es, asignar a cada proceso una parte del procesador para poder compartir los recursos.
5. Relacionar dispositivos (gestionar a través del kernel): El Sistema Operativo se

debe encargarse de comunicar a los dispositivos periféricos, cuando el usuario así lo requiera.

6. Organizar datos para acceso rápido y seguro.

7. Manejar las comunicaciones en red: El Sistema Operativo permite al usuario manejar con alta facilidad todo lo referente a la instalación y uso de las redes de computadoras.

8. Procesamiento por bytes de flujo a través del bus de datos.

9. Facilitar las entradas y salidas: Un Sistema Operativo debe hacerle fácil al usuario el acceso y manejo de los dispositivos de Entrada/Salida de la computadora.

10. Técnicas de recuperación de errores.

11. Evita que otros usuarios interfieran: El Sistema Operativo evita que los usuarios se bloqueen entre ellos, informándoles si esa aplicación está siendo ocupada por otro usuario.

12. Generación de estadísticas: Permite que se puedan compartir el hardware y los datos entre los usuarios.

13. El software de aplicación son programas que se utilizan para diseñar, tal como el procesador de palabras, lenguajes de programación, hojas de cálculo, etc.

14. El software de base sirve para interactuar el usuario con la máquina, son un conjunto de programas que facilitan la ambiente plataforma, y permite el diseño del mismo.

15. El Software de base está compuesto por: Cargadores. Compiladores. ensambladores. macros.

6. PROCESADORES DE TEXTO

Los procesadores de texto son aquellas aplicaciones informáticas que los usuarios utilizan a la hora de redactar o editar un archivo de texto. Por medio de esta clase

de software es que el usuario puede elegir distintas fuentes, tamaños y colores de letra, así como también configurar los interlineados y sangrías para darle al archivo el formato deseado.

Además de esto, muchos procesadores de texto ofrecen correctores ortográficos, diccionario de sinónimos, traductor, viñetas, imágenes prediseñadas, tablas, y muchas otras opciones que resultan muy prácticas para que el archivo final tenga una buena presentación.

Otra ventaja de los procesadores de texto es que permiten guardar el archivo, enviarlo por correo electrónico y hasta imprimirlo. Todas estas herramientas convirtieron a la computadora en un reemplazo de la máquina de escribir altamente superador

6.1 Tipos De Procesadores De Texto

6.1.1 Microsoft Word

–Microsoft Word: este es uno de las aplicaciones que forman parte del paquete diseñado por la empresa Microsoft, conocido bajo el nombre de Microsoft Office. Este procesador de texto fue creado en el año 1983 y, a lo largo de su historia, fue modificado y se le agregaron nuevas herramientas y mejoraron las preexistentes. La ventaja que ofrece este procesador es que puede incluir, en un mismo documento, texto, tablas, fórmulas, hojas de cálculo y gráficos, entre otros.

Además de esto, el diseño del programa y sus funciones resultan fáciles de usar para el usuario, incluso para aquel que tiene pocos conocimientos informáticos, por lo que es uno de los más utilizados actualmente. De hecho, los procesadores que surgieron posteriormente se basaron en él casi por completo. Otra ventaja de los archivos hechos de Microsoft Word es que pueden ser abiertos prácticamente desde cualquier computadora y se lo utiliza para hacer cualquier tipo de texto, ya sean memos, cartas, trabajos académicos, entre otros. Una desventaja de este software es que tiene un costo bastante elevado, por lo que muchos usuarios no pueden acceder a él y optan por una opción más económica o gratuita.



Ilustración 27 Microsoft Word

6.1.2 Word Perfect

-Word Perfect: este procesador de texto fue diseñado, y tuvo su mayor éxito, en la década de los 80's, por la empresa Corel Corporation. Word Perfect se caracterizó desde sus comienzos por ofrecer la opción de enumerar los párrafos y pies de página de manera automática, lo que lo convirtió en una herramienta sumamente útil para quienes debían redactar textos destinados al ámbito legal. También, este software permite hacer tablas de forma sencilla y flexible. Para poner en funcionamiento las distintas herramientas que este procesador de texto ofrecía, el usuario debía hacer combinación de teclas para así dar las indicaciones correspondientes.

Entre otras cosas, Word Perfect también permite exportar e importar archivos de texto, modificar el tamaño de las letras y gráficos, cambiar la fuente y realizar cálculos, entre otras. En la década de los 90's, con la irrupción del sistema operativo Microsoft Windows, las ventas de Perfect Word cayeron de forma significativa ya que aquel sistema incluía Microsoft Word, que rápidamente comenzó a ser utilizado de forma masiva.

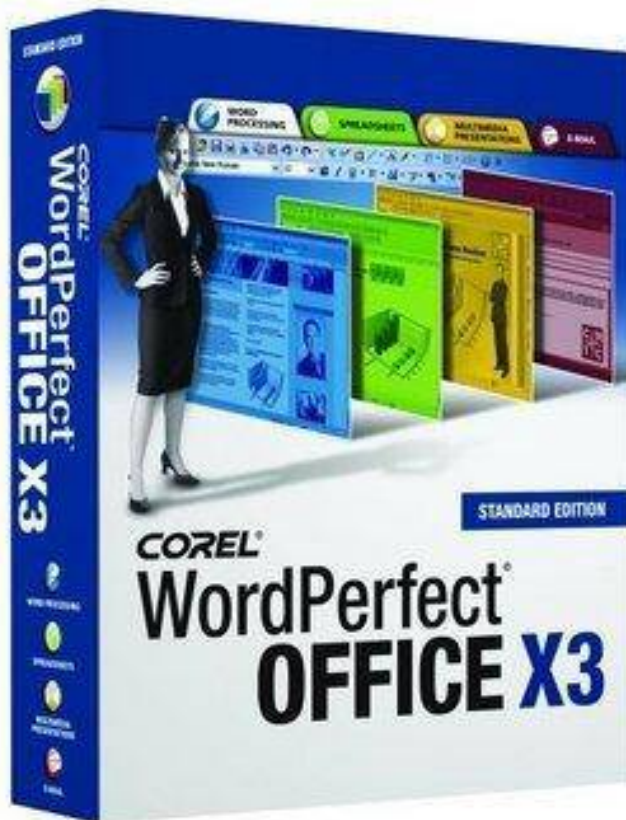


Ilustración 28 Word perfect

6.1.3 Wordpad

este procesador de texto es otro de los que el sistema operativo Microsoft Windows incluye. Se trata de un software sumamente sencillo y que cuenta con las funciones básicas para la edición de un archivo de texto. Entre otras cosas, no incluye, como la mayoría de los procesadores de texto, corrector ortográfico ni la posibilidad de colocar o diseñar tablas. Este procesador de texto resulta ideal para quienes precisen realizar un texto de forma rápida, sin que este deba ser presentado en algún ambiente formal.

Una ventaja de WordPad es que Windows lo incluye gratuitamente, por lo que no debe ser ni abonado ni instalado por el usuario. Además de esto, se trata de un software de muy fácil uso, por lo que cualquier persona logra comprenderlo rápidamente, aún sin tener conocimientos informáticos.



Ilustración 29 wordpad

6.1.4 Block de Notas

Este procesador de texto es otro de los que viene incluido en aquellas PC que contienen a Microsoft Windows como sistema operativo. Al igual que WordPad es uno de los procesadores más sencillos de usar y que contiene únicamente las funciones básicas para los archivos de texto, ya que no ofrece muchas opciones de presentación. Entre otras ventajas, el Block de Notas le permite al usuario imprimir y confeccionar textos de forma muy veloz. Una característica que le juega en contra a este procesador es que no puede abrir archivos cuya terminación sea .doc. Además, es limitado el número de archivos que se logran editar con este software.



Ilustración 30 one note

6.1.5 Wordstar

–WordStar: este procesador de texto salió por primera vez al mercado en el año 1982, diseñado para el sistema operativo MS-DOS, época en la que tuvo su mayor éxito comercial. Este software fue ideal para la redacción de cartas ya que su diseño para este tipo de textos se configuraba automáticamente. Además, las versiones que le sucedieron a la primera comenzaron a incluir herramientas como corrector ortográfico y la posibilidad de introducir hojas de cálculo.

Una limitación de este procesador de texto es que, a diferencia de otros, no permite modificar la fuente, sino que ofrece un único estilo de letra y que fue diseñado para ser utilizado en el ámbito empresarial, por lo que no se lo utilizó en las computadoras personales, adquiridas para uso doméstico. Además, su precio era bastante elevado, por lo que su consumo se vio limitado.

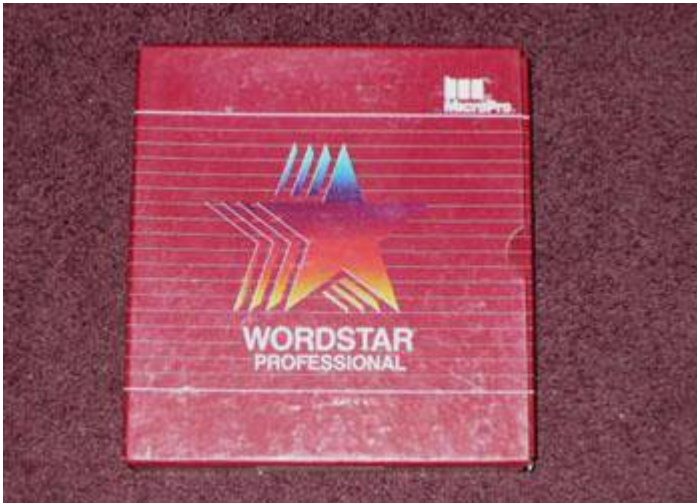


Ilustración 31 wordstart

6.1.6 Lotus Word Pro

-Lotus Word Pro: este software es el que viene incluido en el paquete de Lotus, a inicio de los años 90's. Este procesador se caracteriza por ser sumamente completo y fácil de usar, aún para aquellos que no tienen demasiados conocimientos informáticos. Entre otras cosas, Lotus Word Pro incluye reconocimiento de voz, lo que le permite a los usuarios dictar qué texto quiere que se introduzca en el archivo y, también, poner en marcha los distintos comandos.

Sumado a esto, Lotus Word Pro incluye, desde siempre, funciones muy utilizadas, como lo son el corrector de ortografía, cambio de idioma, diccionario de sinónimos y traductor. Entre otras ventajas, este software se caracteriza por ser uno de los más económicos dentro del mercado, además de que resulta compatible con los archivos confeccionados en Microsoft Word



Ilustración 32 lotus Word pro

7. COMANDOS DE WORD

COMANDOS	FUNCION
CTRL E	Seleccionar todo
CTRL N	Negrita
CTRL K	Cursiva
CTRL S	Subrayado
CTRL C	Copiar
CTRL V	Pegar
CTRL X	Cortar
CTRL Z	Deshacer última acción
CTRL Y	Rehacer última acción
F4	Repite la última acción
F5	Ir a
F10	Para activar los comandos
F12	Guardar como
SHIFT F3	Mayus sostenida, inicial y minús
SHIFT F7	Sinónimos de la palabra seleccionada
CTRL F2	Vista preliminar

CTRL F4	Cierra el documento
CTRL F12	Abrir documento
CTRL F6	Ir al siguiente documento activo
ALT F4	Cierra el programa completo
CTRL M	Configurar la fuente
CTRL 1	Interlineado sencillo
CTRL 2	Interlineado doble
CTRL 5	Interlineado a 1.5
CTRL 0	Espacio antes de un párrafo
CTRL T	Centrar
CTRL J	Justificar
CTRL Q	Alinear a la izquierda
CTRL D	Alinear a la derecha
CTRL H	Sangría izquierda
CTRL F	Sangría francesa
CTRL SHIFT I	Viñetas
TECLA RETROCESO	Para borrar caracteres
CTRL RETROCESO	Para borrar palabras
SHIFT ENTER	Salto de línea
CTRL ENTER	Salto de página
CTRL SHIFT ENTER	Salto de columna
ALT CTRL R	Símbolo de marca registrada
SHIFT FIN	Selecciona hasta el final de la línea
SHIFT INICIO	Selecciona hasta el inicio de la línea
FIN	Cursor al final de la línea
INICIO	Cursor al inicio de la línea
CTRL FIN	Al final del documento
CTRL INICIO	Al inicio del documento
CTRL U	Crea documento nuevo
CTRL A	Abrir un documento
CTRL R	Cierra documento activo
CTRL G	Guardar como
CTRL B	Buscar
CTRL L	Reemplazar

8. MEDIDAS DE ALMACENAMIENTO

kilobyte (KB)	1024	1024 bytes
megabyte (MB)	1048576	1024 KB
gigabyte (GB)	1073741824	1024 MB
terabyte (TB)	1099511627776	1024 GB
petabyte (PB)	1125899906842624	1024 TB
exabyte (EB)	1152921504606846976	1024 PB
zettabyte (ZB)	1180591620717411303424	1024 EB
yottabyte (YB)	1208925819614629174706176	1024 ZB
brontobyte (BB)	1237940039285380274899124224	1024 YB
geopbyte ()	1267650600228229401496703205376	1024 BB