

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Programa de Tecnología en Computación
Diseño Gráfico y Publicitario

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de:
Analista de Sistemas

T e m a :

WEB SITE LIBRONET

MANUAL DE USUARIO

AUTORES:

Juan Carlos Galarraga Velarde
Carlos Alberto López Baidal
Carlos Javier Reyes Segarra

DIRECTOR:

Anl. Yamill Lambert
Lcdo. Alex Espinoza C.

A Ñ O

2004 - 2005

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN
DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
ANALISTA DE SISTEMAS**

**TEMA:
WEB SITE LIBRONET**

MANUAL DE USUARIO

**AUTORES
JUAN CARLOS GALARRAGA VELARDE
CARLOS ALBERTO LÓPEZ BAIDAL
CARLOS JAVIER REYES SEGARRA**

**DIRECTOR
ANL. YAMILL LAMBERT
LCDO. ALEX ESPINOZA C.**

**AÑO
2004 – 2005**

Dedicatoria

A Dios y a nuestros padres que permanentemente nos guían hacia el camino del éxito, honor, sacrificio y humildad, además de brindarnos su apoyo y confianza incondicionales para hacer de nosotros profesionales de primer nivel.

Las enseñanzas y consejos que nos brindan, han hecho de nosotros personas que servimos a la nación, para el desarrollo y fortalecimiento intelectual de la misma.

Agradecimiento

Nuestro agradecimiento sin duda lo dirigimos a Dios, nuestro Señor, quien nos ha permitido avanzar con salud, constancia y resistencia a las diferentes pruebas que se nos presentan en nuestro diario vivir.

De igual manera agradecemos a nuestros padres, profesores y compañeros de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, Programa de Tecnología en Computación, y Diseño Gráfico que han incidido de manera directa en nuestra formación.

Declaración Expresa

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto de Graduación nos corresponden exclusivamente.

Y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (***Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico***) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.
(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de las ESPOL)


**Firma de los Autores
del Proyecto de Graduación**



Galárraga Velarde Juan C.




López Baidal Carlos

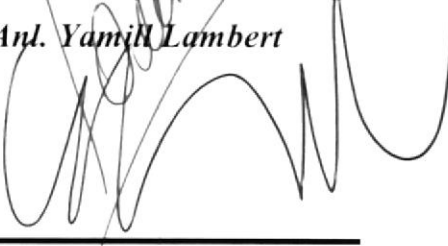


Reyes Segarra Xavier

**Firma del Director del Proyecto
de Graduación**



Anl. Yamill Lambert



Lcdo. Alex Espinoza C.

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1

1.1	Introducción.	1
1.2	Descripción General.	1
1.3	Objetivo de este manual.	1
1.4	A Quién va dirigido este manual.	1
1.5	Lo que debe conocer el usuario.	1

CAPÍTULO 2

2.1	Ingreso del usuario.	1
2.2	Menú usuario.	1
2.2.1	Compra tu libro.	2
2.2.1.1	Los más vendidos	2
2.2.1.2	Los recomendados	3
2.2.1.3	Esta semana	3
2.2.1.4	Listado completo	4
2.2.2	Información al día.	5
2.2.3	Servicios adicionales.	7
2.2.3.1	Downloads	8
2.2.3.2	Foros	8
2.2.3.3	Código fuente	9
2.2.4	Usuarios.	10
2.2.5	Nuestra Empresa.	11
2.2.5.1	Quiénes somos	11
2.2.5.2	Políticas de uso	11
2.2.5.3	Contáctenos	12
2.3	Ingreso del proveedor a la página.	13
2.4	Menú Proveedor.	13
2.4.1	Compra tu libro.	14
2.4.1.1	Los más vendidos	14
2.4.1.2	Los Recomendados	15
2.4.1.3	Esta semana	15
2.4.2	Información al día	16
2.4.3	Mantenimientos	17
2.4.4	Nuestra empresa	18
2.4.4.1	Quiénes somos	18
2.4.4.2	Políticas de uso	18
2.4.4.3	Contáctenos	19

CAPÍTULO 3

3.1	Ingreso del Administrador.	1
3.2	Menú Administrador.	1
3.2.1	Área de libros.	2

3.2.1.1	Registro de categorías	3
3.2.1.2	Manejo de categorías	3
3.2.1.3	Registro de catálogo	4
3.2.1.4	Manejo de libros	4
3.2.2	Información al día.	5
3.2.2.1	Registro de noticias	5
3.2.2.2	Manejo de noticias	5
3.2.2.3	Registro de conceptos	6
3.2.2.4	Manejo de conceptos	6
3.2.3	Área de servicios.	7
3.2.3.1	Registro de categorías	7
3.2.3.2	Registro de foros	7
3.2.3.3	Manejo de foros	8
3.2.3.4	Activación de encuestas	8
3.2.4	Mantenimiento a proveedores.	8
3.2.5	Mantenimiento a usuarios.	10
3.2.5.1	Manejo de usuarios	11

CAPÍTULO 4

4.1	Datos Generales.	1
4.1.1	Mapa del Sitio.	1
4.1.2	Motor de Búsqueda.	2
4.1.3	Encuestas.	3
4.1.4	Convenciones de Formatos de Texto	4
4.1.5	Convenciones del Mouse	4
4.1.6	Convenciones del Teclado	5

CAPÍTULO 5

5.1	Reconocimiento de las partes del Hardware.	1
5.1.1	Conociendo la Computadora.	1
5.1.2	Unidades de Entrada.	2
5.1.2.1	El teclado	2
5.1.2.2	Uso del Mouse	4
5.1.3	Unidad de Proceso.	5
5.1.3.1	Unidad de memoria auxiliar	5
5.1.3.2	Unidad de salida	5

ANEXO

Glosario de Términos Técnicos

TABLA DE IMÁGENES

CAPÍTULO 2

Figura 2.1	Menú usuario	1
Figura 2.2	Menú usuario.	1
Figura 2.3	Compra tu libro.	2
Figura 2.4	Los más vendidos.	3
Figura 2.5	Los recomendados.	3
Figura 2.6	Esta semana.	4
Figura 2.7	Listado completo (Compra).	4
Figura 2.8	Detalle de la compra (Carrito).	5
Figura 2.9	Compra total (Carrito).	5
Figura 2.10	Menú información al día.	6
Figura 2.11	Noticias.	6
Figura 2.12	Conceptos básicos.	7
Figura 2.13	Servicios adicionales.	7
Figura 2.14	Descarga de manuales.	8
Figura 2.15	Foros.	8
Figura 2.16	Respuestas a las preguntas.	9
Figura 2.17	Confirmación.	9
Figura 2.18	Descarga de códigos.	10
Figura 2.19	Menú Usuarios registrados.	10
Figura 2.20	Nuestra empresa.	11
Figura 2.21	Quiénes somos.	11
Figura 2.22	Políticas de uso.	12
Figura 2.23	Contáctenos.	12
Figura 2.24	Menú proveedor.	13
Figura 2.25	Menú proveedor.	13
Figura 2.26	Consulta tu libro.	14
Figura 2.27	Lo más vendidos.	14
Figura 2.28	Lo más recomendados.	15
Figura 2.29	Esta semana.	15
Figura 2.30	Menú información al día.	16
Figura 2.31	Noticias.	16
Figura 2.32	Conceptos básicos.	17
Figura 2.33	Registros de libros.	17
Figura 2.34	Nuestra empresa	18
Figura 2.35	Quiénes somos.	18
Figura 2.36	Políticas de uso.	19
Figura 2.37	Contáctenos.	19

CAPÍTULO 3

Figura 3.1	Menú administrador	1
Figura 3.2	Menú administrador.	2
Figura 3.3	Menú área libros	2
Figura 3.4	Menú registro categorías.	3
Figura 3.5	Menú manejo de categorías.	3
Figura 3.6	Menú registro de libros.	4
Figura 3.7	Menú manejo de libros.	4
Figura 3.8	Registro de noticias.	5
Figura 3.9	Manejo de noticias.	5
Figura 3.10	Registros de conceptos.	6
Figura 3.11	Manejo de conceptos.	6
Figura 3.12	Servicios adicionales.	7
Figura 3.13	Registro de categorías.	7
Figura 3.14	Registro de preguntas (foros).	7
Figura 3.15	Manejo de foros.	8
Figura 3.16	Manejo de encuestas.	8
Figura 3.17	Menú proveedor.	8
Figura 3.18	Manejo proveedor	9
Figura 3.19	Detalle de proveedores.	9
Figura 3.20	Registro grabado.	10
Figura 3.21	Registro eliminado.	10
Figura 3.22	Menú usuario.	10
Figura 3.23	Registro de usuarios.	11
Figura 3.24	Manejo de usuarios.	11
Figura 3.25	Detalle del usuario.	12
Figura 3.26	Registro eliminado.	12



CAPÍTULO 4

Figura 4.1 Mapa del sitio.	1
Figura 4.2 Buscador.	2
Figura 4.3 Motor de búsqueda general.	2
Figura 4.4 Encuestas.	3
Figura 4.5 Resultados de las encuestas.	3

CAPÍTULO 5

Tabla 5.1 Componentes de una computadora.	1
Figura 5.1 Componentes de una computadora.	1
Figura 5.2 Teclado.	2
Tabla 5.3 Teclas de Movimiento.	3
Tabla 5.4 Teclas especiales.	3
Tabla 5.5 Acciones del Mouse.	4
Tabla 5.6 Punteros del Mouse.	5
Tabla 5.7 Unidades de almacenamiento.	5
Tabla 5.8 Unidades de salida.	5

1.1 INTRODUCCIÓN.

Este manual ha sido creado con la finalidad de facilitar a los usuarios su navegación por la página **Libronet.com**, el mismo que le servirá como guía para interactuar de forma correcta en ella, y así evitar algún error que pudiera presentarse, brindando un ambiente amigable por todo su recorrido.

1.2 DESCRIPCIÓN GENERAL.

La página **Libronet.com**, permite realizar compra de libros de computación a través del Internet para usuarios registrados, además esta página le permite consultar información actualizada referente a la computación.

1.3 OBJETIVO DE ESTE MANUAL.

El objetivo de este de este manual es ayudar al usuario a que navegue por las diferentes opciones que tiene la página Libronet.com, a la vez que pueda acceder a toda la información y tenga la confianza que sus datos personales quedaran almacenados en una base de datos segura y confiable.

1.4 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.

Este manual está orientado a todas las personas que gustan de comprar un libro de computación por Internet, para que por medio de éste hagan el buen uso de la página Libronet.com.

1.5 LO QUE DEBE CONOCER EL USUARIO.

Los conocimientos mínimos que debe tener el usuario del sitio Libronet.com son conceptos básicos de Internet.



100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000



CAPÍTULO 2

MENÚ USUARIO Y PROVEEDOR



2.1 INGRESO DEL USUARIO A LA PÁGINA.

El Usuario ingresa con su login y la clave para acceder a la página del usuario comprador, tales como se muestra a continuación (**Figura 2.1**):



Figura 2.1 Menú Usuario

2.2 MENÚ USUARIO.

Como Su nombre lo indica, El menú Usuario, muestra toda la relación concerniente a los usuarios registrados en nuestra página **Libronet.com**. Permite alimentar de información a la tabla maestra **Usuario**. A continuación se muestra el Menú Usuario (**Figura 2.2**), y se explica cada una de las opciones que en él se encuentra.

Bienvenido **carlos**
[Cerrar Sesión](#)

Compra tu Libro Los mas Vendidos ▶ Los Recomendados ▶ Esta Semana ▶ Listado Completo ▶ Información Al día Noticias y/o Artículos Conceptos Basicos Servicios Adicionales Downloads ▶ Foros ▶ Codigo Fuente ▶ Usuarios Registrate Usuarios Registrados ▶ Negocios Distribuidores WebMaster Nuestra Empresa Quienes Somos Políticas de Uso Contactenos	Fecha: 27/09/2004 Java Domine ActionScript a través de la escritura de 30 proyectos. Explicaciones minuciosas le permitirán entender la lógica detrás de los scripts y le mostrarán cómo trabajan en armonía hasta completar un proyecto. Cientos de gráficas detalladas. Cantidad 1 Valor 74	Encuestas ¿El internet es su país es ? Resultados <input type="radio"/> Regular <input type="radio"/> Bueno <input type="radio"/> Excelente Votar
	Fecha: 01/10/2004 Visual .Net Curso completo en un libro es un recurso fabuloso para los nuevos usuarios que desean un texto amigable, y una gran herramienta para los avanzados que buscan nuevos y creativos métodos para trabajar con el programa. Cantidad 5 Valor 70	Compre en Santa Fe Books
	Fecha: 01/10/2004 Oracle Cursos de Oracle Cantidad 5 Valor 100	

Mapa del Sitio

Derechos Reservados © 2004

Figura 2.2 Menú Usuario

2.2.1 Compra tu Libro.

Esta parte del Menú Usuario esta destinada a la compra de un libro, en ella se encuentran las opciones:

- Los más Vendidos.
- Los Recomendados.
- Esta Semana.
- Listado Completo.

Que son una guía de referencia en la selección para la compra de un libro para el usuario. A continuación se muestra esta parte del Menú: **Compra Tu Libro (Figura 2.3).**



Figura 2.3 Compra tu Libro

2.2.1.1 Los más Vendidos.

Muestra una consulta a la Base de Datos de los libros con mayor venta, clasificados por:

- Programación.
- Base de Datos.
- Sistema Operativo.
- Otros.

Se muestra a continuación una consulta de los libros con mayor venta (**Figura2.4**).



Figura 2.4 Los más Vendidos

2.2.1.2 Los Recomendados.

Muestra una consulta a la Base de datos de los libros remendados, clasificados por:

- Programación.
- Base de Datos.
- Sistema Operativo.
- Otros.

Se muestra a continuación una consulta de los libros más recomendados (Figura 2.5).



Figura 2.5 Los recomendados

2.2.1.3 Esta Semana.

Muestra una consulta a la Base de datos de los libros que se encuentran en promoción en la semana actual, clasificados por:

- Programación.
- Base de Datos.
- Sistema Operativo.
- Otros.

Se muestra a continuación la consulta de los libros de la Semana (Figura 2.6).



Figura 2.6 Esta Semana

2.2.1.4 Listado Completo.

Muestra una consulta General a la Base de Datos de los todos libros que se encuentran en Stock, en la cual se puede realizar la compra, están clasificados por:

- Programación.
- Base de Datos.
- Sistema Operativo.
- Otros.

Se muestra a continuación la consulta de los libros para la compra (Figura 2.7).


	Fecha: 26/09/2004	
	Php	
	Aprenda a programar en PHP 4 a través de ejemplos. Código listo para utilizar en el desarrollo de sus sitios web. Incluye CD. Nivel del libro: principiante/intermedio. Páginas: 547	
	Cantidad 3 Valor 45,00	<input type="button" value="Comprar"/> Cant. <input type="text" value="1"/>

Figura 2.7 Listado Completo (Compra)

Al colocar la cantidad a comprar en el casillero damos un clic en **Comprar** se mostrara una pantalla donde se muestra los artículos a comprar y su respectivo valor a pagar, el usuario podrá seguir comprando y los artículos se irán agregando a su carrito de compras, (Figura 2.8)



Figura 2.8 Detalle de la Compra (Carrito)

Al dar clic en el botón **Terminar Compra** aparecerá una pantalla donde indicará el valor total de sus compras realizadas, (Figura 2.9)



Figura 2.9 Compra Total (Carrito)

2.2.2 Información al Día.

Esta parte del Menú Usuario esta destinada a brindar una información actualizada de los últimos acontecimientos en el campo de la computación., en ella se encuentran las opciones:

- Noticias y/o Artículos.
- Conceptos Básicos.

Que son una guía de referencia en la selección para la compra de un libro para el usuario, y estar informado de los eventos más actuales en la computación. A continuación se muestra esta parte del Menú: **Información al día (Figura 2.10)**.

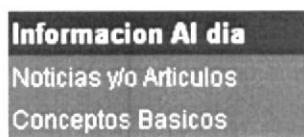


Figura 2.10 Menú Información al Día

Para tener acceso a esta información (Noticias y/ Artículos) tenemos que dar Clic dentro de unas de sus opciones y la información se presentará inmediatamente como muestra la siguiente figura (Figura 2.11).

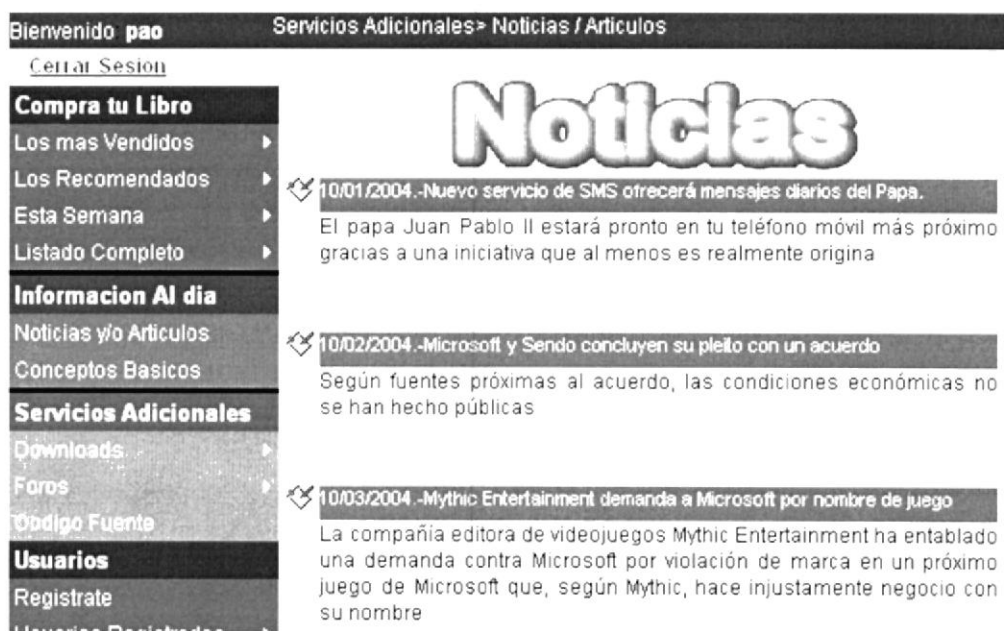


Figura 2.11 Noticias

Para tener acceso a esta información (Conceptos Básicos) tenemos que dar Clic dentro de unas de sus opciones y la información se presentará inmediatamente como muestra la siguiente figura (Figura 2.12).



Figura 2.12 *Conceptos Básicos*

2.2.3 Servicios Adicionales

Los Servicios Adicionales son aquellos que brinda la página **Libronet.com** para solventar las necesidades de usuarios, las opciones que se encuentran en esta parte del Menú Usuario son:

- Downloads.
- Foros.
- Código Fuente.

Las mismas que se muestran a continuación (**Figura 2.13**)

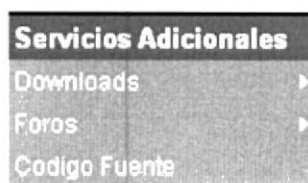


Figura 2.13 *Servicios Adicionales*

2.2.3.1 Downloads.

Esta opción esta destinada para la descarga de manuales de programación, accesibles solo para usuarios registrados (**Figura 2.14**), en ella se encuentra diferentes variedades de temas de lenguajes de programación.

Bienvenido **pao** Servicios Adicionales > Descarga de Manuales

[Inicio](#)

Compra tu Libro

- Los mas Vendidos ▶
- Los Recomendados ▶
- Esta Semana ▶
- Listado Completo ▶

Información Al día

- Noticias y/o Artículos
- Conceptos Basicos

Servicios Adicionales

- Downloads ▶
- Foros ▶
- Código Fuente ▶

Usuarios

- Registrate
- Usuarios Registrados ▶

Negocios

- Distribuidores

Descarga de Manuales

Categorias

Descripcion	Accion
Programacion	Ver
Base de Datos	Ver
Sistemas Operativos	Ver
Otros	Ver

Ultimos Publicados

Asp

Categoria: Programacion

El siguiente documento es un manual de ASP, trata los principales comandos de ASP

Figura 2.14 Descarga de Manuales

2.2.3.2 Foros.

Esta opción esta designada a tratar cualquier tema en discusión referente al área de computación, para acceder a ella dar clic dentro del **Menú Foros** y se mostrará una subclasificación (Programación, Base de Datos, Sist. Operativos y Otros) la siguiente ventana se muestra a continuación (**Figura 2.15**):

Bienvenido: **pao** Servicios Adicionales > Foros > Preguntas

[Cerrar Sesión](#)

Compra tu Libro

- Los mas Vendidos ▶
- Los Recomendados ▶
- Esta Semana ▶
- Listado Completo ▶

Información Al día

- Noticias y/o Artículos
- Conceptos Basicos

Servicios Adicionales

- Downloads ▶
- Foros ▶
- Código Fuente ▶

Foro de Preguntas

Título	Respuestas	Fecha	Accion
Linux	1	11/06/2004	Responder
Pascal	2	10/14/2004	Responder
Java JScript	3	10/09/2004	Responder
ASP	3	10/02/2004	Responder
Flash MX	3	10/02/2004	Responder

[Envia tu Pregunta al Foro](#)

Figura 2.15 Foros

El usuario puede acceder al Foro y enviar preguntas o responder a las mismas dando clic en **Envía tu Pregunta Al Foro o Respuesta a la Pregunta**, como se muestra a continuación (**Figura 2.16**):

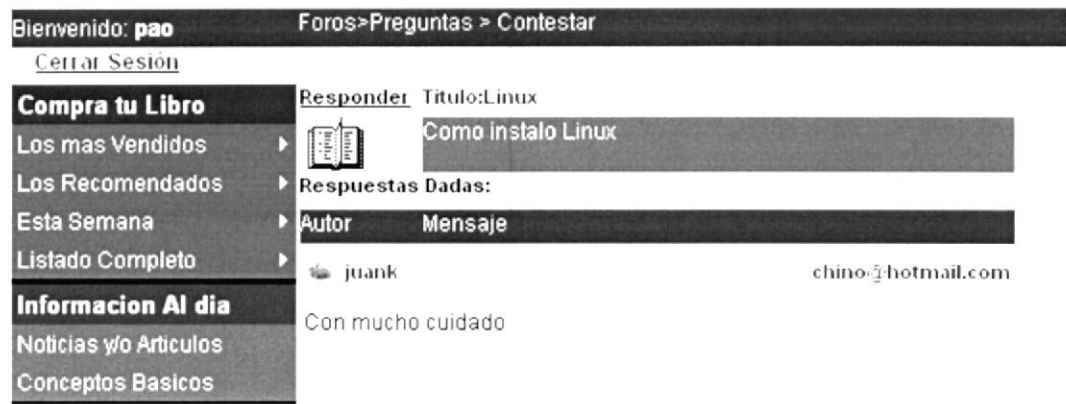


Figura 2.16 Respuestas a las Preguntas

Para enviar el tema al Foro dar Clic en el botón Enviar Pregunta, como resultado de esta acción se mostrará la siguiente ventana (**Figura 2.17**):



Figura 2.17 Confirmación

2.2.3.3 Código Fuente.

Esta opción esta designada a la descarga de código de programación, para acceder a ella dar clic dentro del **Código Fuente** (**Figura 2.18**):



Figura 2.18 Descarga de Códigos

2.2.4 Usuarios

La parte de Usuarios, esta designada a servicios adicionales, a los cuales solo tienen privilegios los usuarios registrados en la página **Libronet.com**, el menú tiene las siguientes opciones (**Figura 2.19**):

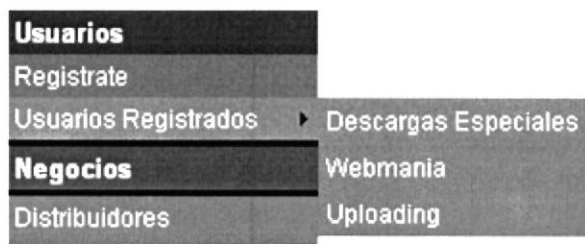


Figura 2.19 Menú Usuario Registrados

2.2.5 Nuestra Empresa

Esta parte del Menú Usuario esta destinada a brinda información de nuestra página web Libronet.com, las opciones son las siguientes:

- Quiénes Somos.
- Políticos de Uso.
- Contáctenos.

Como se muestra a continuación (**Figura 2.20**).

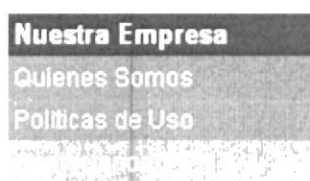


Figura 2.20 Nuestra Empresa

2.2.5.1 Quiénes Somos.

Esta opción del Menú Nuestra Empresa esta destinada a la información referente a la empresa (LibroNet) como se muestra en la siguiente pantalla (**Figura 2.21**):

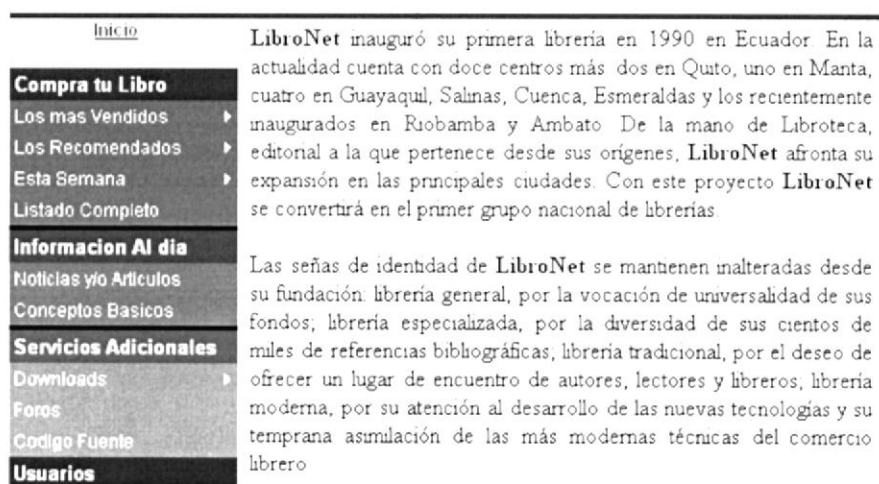


Figura 2.21 Quiénes Somos

2.2.5.2 Políticas de Uso.

Esta opción del Menú Nuestra Empresa esta destinada a la información referente a las Políticas de Uso del Web Site (LibroNet) como se muestra en la siguiente pantalla (**Figura 2.22**):



Figura 2.22 Políticas de Uso

2.2.5.3 Contáctenos.

Esta opción del Menú Usuarios esta destinada a contactar a los administradores de la página **Libronet.com**, la comunicación se realizará vía mail a nuestro sitio, como se muestra en la siguiente ventana (**Figura 2.23**):

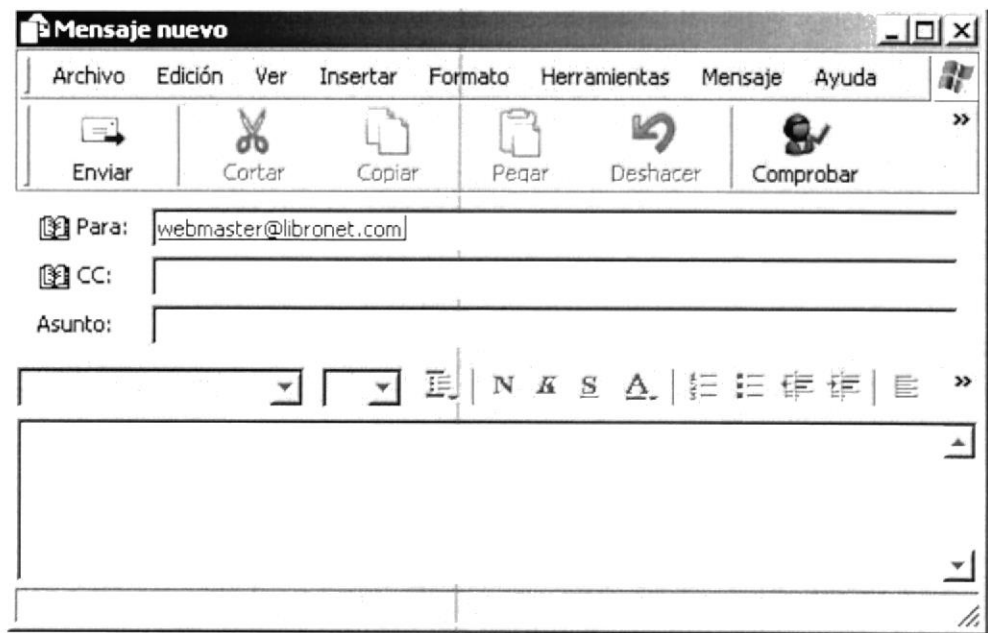


Figura 2.23 Contáctenos

2.3 INGRESO DEL PROVEEDOR A LA PÁGINA

El Proveedor ingresa con su Login y la clave para acceder a la página Web **Libronet.com**, tales como se muestra a continuación (**Figura 2.24**):



Figura 2.24 Menú Proveedor

2.4 MENÚ PROVEEDOR

Como su nombre lo indica, el menú proveedor, muestra todas las opciones que se encuentran habilitadas para dicho usuario. A continuación se muestra el Menú Proveedor (**Figura 2.25**), y se explica cada una de las opciones que en él se encuentra.



Figura 2.25 Menú Proveedor

2.4.1 Compra tu Libro

Esta parte del Menú Proveedor esta destinada a la consulta de los libros, en ella se encuentran las opciones, (Figura 2.26):

- Los más Vendidos.
- Los Recomendados.
- Esta Semana.
- Listado Completo.



Figura 2.26 Consulta tu Libro

2.4.1.1 Los más Vendidos.

Muestra una consulta a la Base de datos de los libros con mayor venta, clasificados por:

- Programación.
- Base de Datos.
- Sistema Operativo.
- Otros.

Se muestra a continuación una consulta de los libros con mayor venta (Figura2.27).

Fecha	cont	Proveedor	Título	Accion
09/27/2004	15	Libreria Cervantes	Java	Ver
10/01/2004	9	La Iliada	Visual .Net	Ver
09/26/2004	7	La Iliada	Php	Ver

< >

Figura 2.27 Los más Vendidos

2.4.1.2 Los Recomendados.

Muestra una consulta a la Base de datos de los libros remendados, clasificados por:

- Programación.
- Base de Datos.
- Sistema Operativo.
- Otros.

Se muestra a continuación una consulta de los libros Más Recomendados (Figura 2.28).

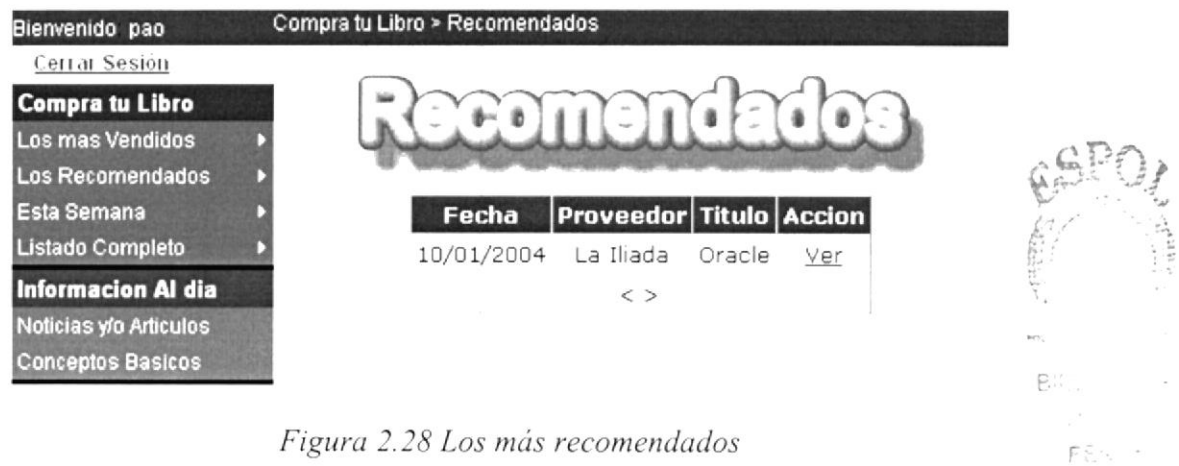


Figura 2.28 Los más recomendados

2.4.1.3 Esta Semana.

Muestra una consulta a la Base de Datos de los libros que se encuentran en promoción en la semana actual, clasificados por:

- Programación.
- Base de Datos.
- Sistema Operativo.
- Otros.

Se muestra a continuación la consulta de los libros de la Semana (Figura 2.29).

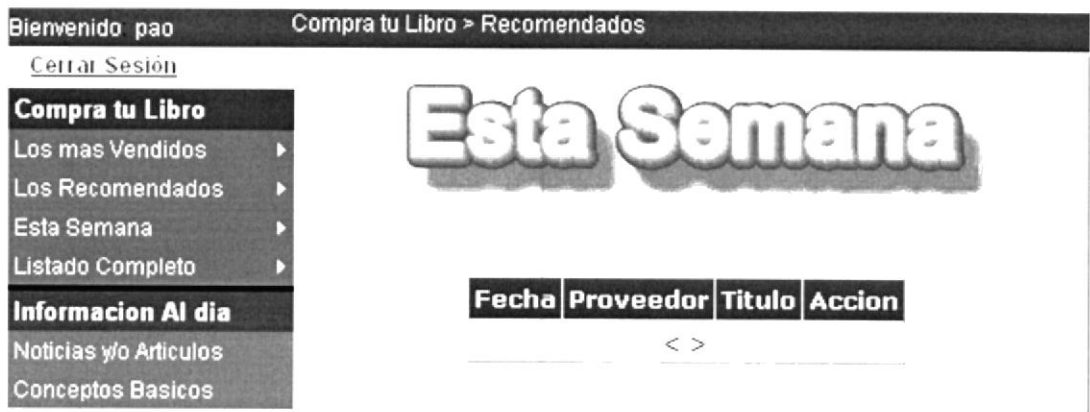


Figura 2.29 Esta Semana

2.4.2 Información al Día

Esta parte del Menú Proveedor esta destinada a brindar una información actualizada de los últimos acontecimientos en el campo de la computación., en ella se encuentran las opciones, (**Figura 2.30**):

- Noticias y/o Artículos
- Conceptos básicos

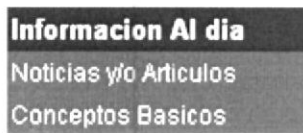


Figura 2.30 Menú Información al Día

Para tener acceso a esta información (Noticias y/o Artículos) tenemos que dar Clic dentro de unas de sus opciones y la información se presentará inmediatamente como muestra la siguiente figura (**Figura 2.31**).

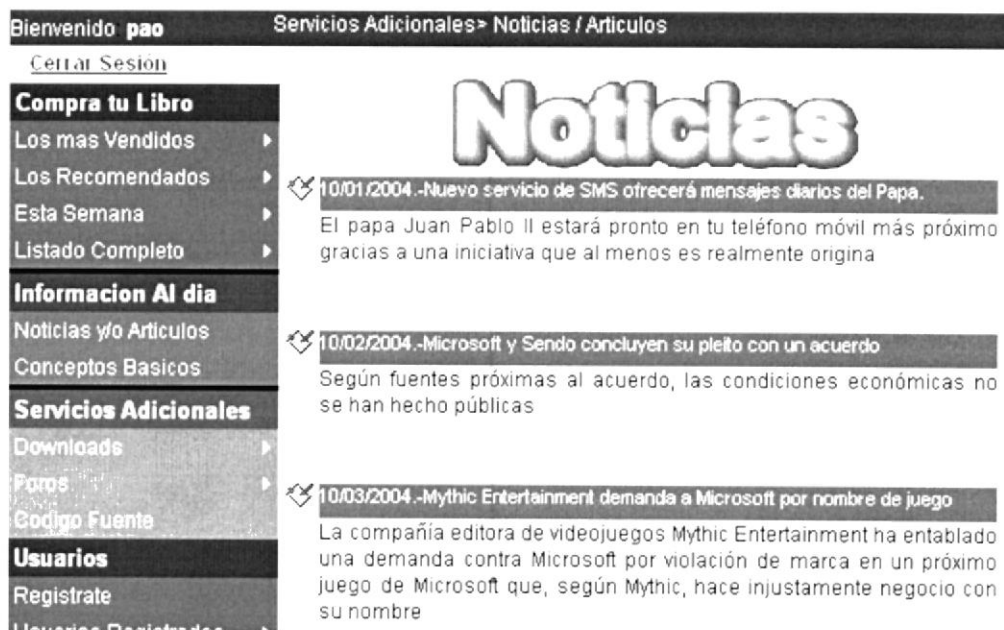


Figura 2.31 Noticias

Para tener acceso a Conceptos Básicos tenemos que dar Clic dentro de unas de sus opciones y la información se presentará inmediatamente como muestra la siguiente figura (**Figura 2.32**).

Bienvenido pao Información Al Día > Conceptos Básicos

[Cerrar Sesión](#)

Compra tu Libro

Los mas Vendidos ▶

Los Recomendados ▶

Esta Semana ▶

Listado Completo ▶

Información Al día

Noticias y/o Artículos

Conceptos Basicos

Servicios Adicionales

Downloads ▶

Foros ▶

Código Fuente

Usuarios

Registrate

Conceptos Básicos

✓ **¿Variable?**

Una variable consiste en un elemento al cual le damos un nombre y le atribuimos un determinado tipo de información. Las variables pueden ser consideradas como la base de la programación.

✓ **¿Funciones y procedimientos?**

La función podría ser definida como un conjunto de instrucciones que permiten procesar las variables para obtener un resultado.

✓ **¿Operadores?**

Los operadores se utilizan para vincular los datos.

Figura 2.32 Conceptos Básicos

2.4.3 Mantenimientos

En la parte de Mantenimientos Libros, sirve para que el proveedor ingrese los libros y sus respectivos datos, ya sea cantidad, valor, descripción, etc. (Figura 2.33).

Bienvenido: juank Proveedor > Ingreso de Libros por Proveedor

[Cerrar Sesión](#)

Compra tu Libro

Los mas Vendidos ▶

Los Recomendados ▶

Esta Semana ▶

Listado Completo ▶

Información Al día

Noticias y/o Artículos

Conceptos Basicos

Servicios Adicionales

Downloads ▶

Foros ▶

Código Fuente

Usuarios

Registrate

Usuarios Registrados ▶

Negocios

Distribuidores

WebMaster

Nuestra Empresa

Registro de Libros

Libro	Php		
Proveedor			
Categoría	Programacion		
Descripción			
Cantidad	<input type="text"/>	Valor	<input type="text"/>
<input type="button" value="Enviar"/> <input type="button" value="Limpiar"/>			

Figura 2.33 Registro de Libros

2.4.4 Nuestra Empresa

Esta parte del Menú Usuario esta destinada a brinda información de nuestra página web Libronet.com, las opciones son las siguientes:

- Quiénes Somos.
- Políticos de Uso.
- Contáctenos.

Como se muestra a continuación (**Figura 2.34**).

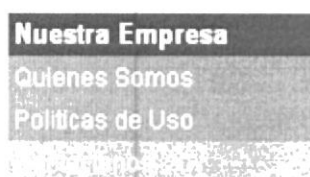


Figura 2.34 Nuestra Empresa



2.4.4.1 Quiénes Somos.

Esta opción del Menú Nuestra Empresa esta destinada a la información referente a la empresa (LibroNet) como se muestra en la siguiente pantalla (**Figura 2.35**):

<u>Inicio</u>	
Compra tu Libro	
Los mas Vendidos	▶
Los Recomendados	▶
Esta Semana	▶
Listado Completo	
Información Al día	
Noticias y/o Artículos	
Conceptos Basicos	
Servicios Adicionales	
Downloads	▶
Foros	
Código Fuente	
Usuarios	

LibroNet inauguró su primera librería en 1990 en Ecuador. En la actualidad cuenta con doce centros más dos en Quito, uno en Manta, cuatro en Guayaquil, Salinas, Cuenca, Esmeraldas y los recientemente inaugurados en Riobamba y Ambato. De la mano de Libroteca, editorial a la que pertenece desde sus orígenes, **LibroNet** afronta su expansión en las principales ciudades. Con este proyecto **LibroNet** se convertirá en el primer grupo nacional de librerías.

Las señas de identidad de **LibroNet** se mantienen inalteradas desde su fundación: librería general, por la vocación de universalidad de sus fondos, librería especializada, por la diversidad de sus cientos de miles de referencias bibliográficas, librería tradicional, por el deseo de ofrecer un lugar de encuentro de autores, lectores y libreros, librería moderna, por su atención al desarrollo de las nuevas tecnologías y su temprana asimilación de las más modernas técnicas del comercio librero.

Figura 2.35 Quiénes Somos

2.4.4.2 Políticas de Uso.

Esta opción del Menú Nuestra Empresa esta destinada a la información referente a las Políticas de Uso del Web Site (LibroNet) como se muestra en la siguiente pantalla (**Figura 2.36**):



Figura 2.36 Políticas de Uso

2.4.4.3 Contáctenos.

Esta opción del Menú Proveedor esta destinada a contactar a los administradores de la página **Libronet.com**, la comunicación se realizará vía mail a nuestro sitio, como se muestra en la siguiente ventana (**Figura 2.37**):

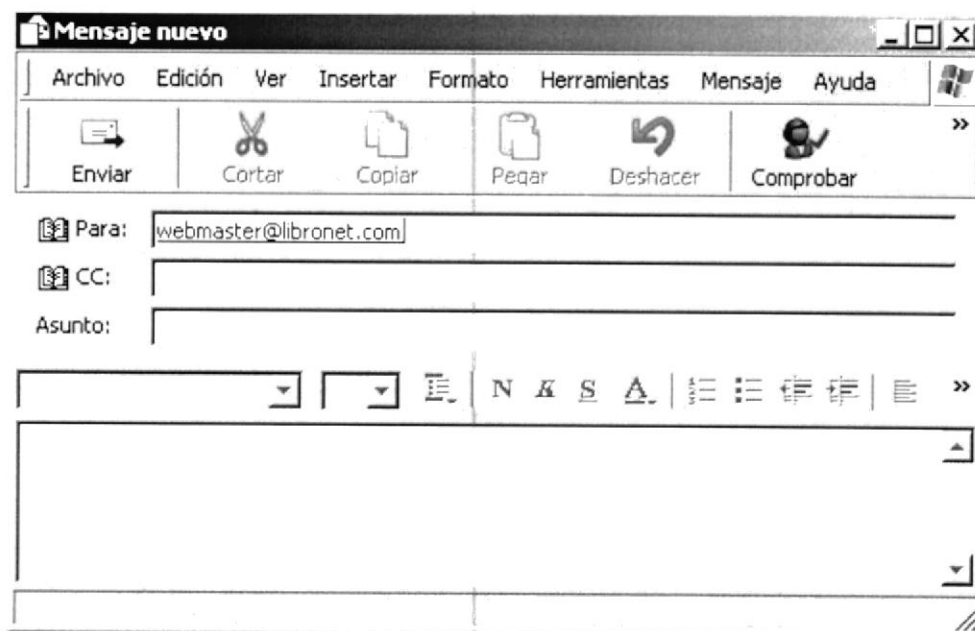


Figura 2.37 Contáctenos

MENÚ ADMINISTRADOR

3.1 INGRESO DEL ADMINISTRADOR A LA PÁGINA.

El ingreso del administrador es igual que el ingreso del usuario, tiene que ingresar el Login y la clave para poder acceder a la administración de la página Web **Libronet.com**, tales como:

- Usuario.
- Clave.
- Tipo Usuario.

Tal como se muestra a continuación (**Figura 3.1**), estos datos van hacer comprobados internamente en la Base y son ellos los encargados de aprobar su ingreso a la página **Libronet.com** en calidad de administrador

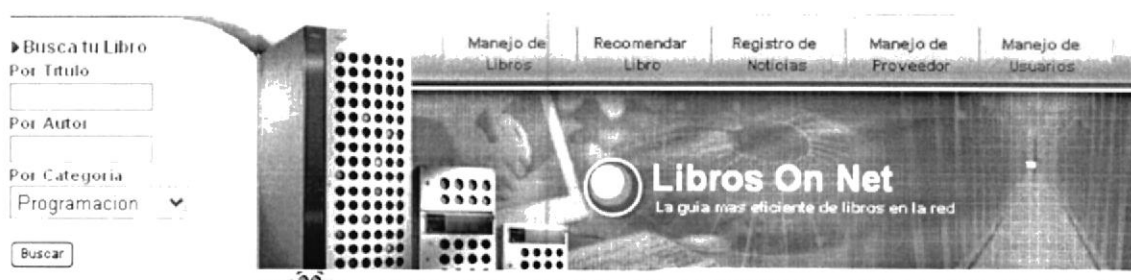


Figura 3.1 Menú Administrador.

3.2 MENÚ ADMINISTRADOR.

Este Menú Administrador además de manipular toda la información del usuario su acceso está orientada a la administración de la página **Libronet.com**, así como se muestra a continuación (**Figura 3.2**), el Menú Administrador tiene puntos adicionales tales como mantenimiento de Usuarios, Mantenimiento de Proveedores, los mismos que detallan a continuación.



Figura 3.2 Menú Administrador

3.2.1 Área Libros.

- Esta parte del Menú Administrador (Área de Libros) esta destinada al mantenimiento de las categorías, de los libros y también a recomendar los libros. **Área Libros** (Figura 3.3).



Figura 3.3 Menú Área Libros.

En la parte de Categorías podremos encontrar lo siguiente:

- Registro de Categorías.
- Manejo de Categorías.

3.2.1.1 Registro de Categorías.

En esta sección se crean nuevas categorías para los libros. (Figura 3.4)

Figura 3.4 Menú Registro de Categorías.

3.2.1.2 Manejo de Categorías.

Aquí el administrador puede Actualizar o Eliminar dichas categorías. (Figura 3.5)

Descripcion	Accion	Accion
Programacion	Editar	Eliminar
Base de Datos	Editar	Eliminar
Sistemas Operativos	Editar	Eliminar
Otros	Editar	Eliminar

Figura 3.5 Menú Manejo de Categorías.

En la parte de Catalogo podremos encontrar lo siguiente:

- Registro de Libros.
- Manejo de Libros.

3.2.1.3 Registro de Catálogo.

En esta sección se registran nuevos libros. (Figura 3.6)

Bienvenido:Administración>Ingreso de Libros

[Cerrar Sesión](#)

Area Libros

Categorías▶

Catálogo▶

Recomendar▶

Area Informacion Dia

Noticias▶

Conceptos▶

Area Servicios

Uploads▶

Categoria Upload▶

Foros▶

Encuestas▶

Area Proveedor

Manejo de Proveedor

Area Usuarios

Registro

Manejo de Usuarios

▶ Mapa del Sitio

Registro de Libros

Id Libro

Categoria

Programacion▼

Tutulo

Descripcion

Imagen

Autor

Enviar

Limpiar




Figura 3.6 Menú Registro de Libros.

3.2.1.4 Manejo de Libros.

Aquí el administrador puede ver más información de los Libros. (Figura 3.7)

BienvenidoAdministración>Ingreso de Libros por Proveedor

[Cerrar Sesión](#)

Area Libros

Categorías▶

Catálogo▶

Recomendar▶

Area Informacion Dia

Noticias▶


Conceptos▶

Area Servicios

Uploads▶

Categoria Upload▶

Libros



Categoria	titulo	descripcion	Accion
Programacion	Php	Programación en Php	Ver
Programacion	Java	Programación en Java	Ver
Programacion	Visual .Net	Programación en .Net	Ver
Base de Datos	Oracle	Base de Datos	Ver

< >

Figura 3.7 Menú Manejo de Libros.

3.2.2 Información al Día.

3.2.2.1 Registro de Noticias.

En esta parte del Menú el administrador del Sitio puede ingresar las Noticias que se presentaran en la página principal (**Figura 3.8**).

Figura 3.8 Registro de Noticias

3.2.2.2 Manejo de Noticias.

En esta parte el administrador puede Actualizar o Eliminar las Noticias. (**Figura 3.9**)

Fecha	Descripción Corta	Accion	Accion
10/09/2004	Internet de alta velocidad aumenta 18% en primer semestre EEUU	Editar	Eliminar
01/10/2004	Nuevo servicio de SMS ofrecerá mensajes diarios del Papa.	Editar	Eliminar
02/10/2004	Microsoft y Sendo concluyen su pleito con un acuerdo	Editar	Eliminar
03/10/2004	Mythic Entertainment demanda a Microsoft por nombre de juego	Editar	Eliminar
04/10/2004	Motorola lanza el primer teléfono móvil operado con Linux	Editar	Eliminar

Figura 3.9 Manejo de Noticias

3.2.2.3 Registro de Conceptos.

En esta parte del Menú el administrador del Sitio puede ingresar los Conceptos que se presentaran en la página principal (**Figura 3.10**).

Figura 3.10 Registro de Conceptos

3.2.2.4 Manejo de Conceptos.

En esta parte el administrador puede Actualizar o Eliminar los Conceptos. (**Figura 3.11**)

ID	Nombre	Descripcion	Editar	Eliminar
1	Variable	Una variable consiste en un elemento al cual le damos un nombre y le atribuimos un determinado tipo de información. Las variables pueden ser consideradas como la base de la programación.	Editar	Eliminar
2	Funciones y procedimientos	La función podría ser definida como un conjunto de instrucciones que permiten procesar las variables para obtener un resultado.	Editar	Eliminar
3	Operadores	Los operadores se utilizan para vincular los datos.	Editar	Eliminar

Figura 3.11 Manejo de Conceptos

3.2.3 Área de Servicios.

Como su nombre lo indica esta parte del menú es un beneficio más de la Administración de la página **Libronet.com** dirigida a los Usuarios. Dentro de los Servicios Adicionales se encuentran tres opciones las mismas que se muestran a continuación (**Figura 3.12**).

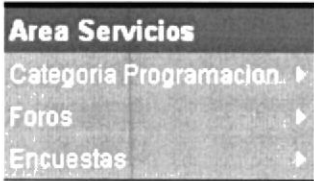


Figura 3.12 Servicios Adicionales

3.2.3.1 Registro de Categorías.

En esta parte el administrador del Sitio también puede ingresar nuevas categorías las cuales se presentaran en la página del usuario (**Figura 3.13**).

A screenshot of a form titled "Registro" in a large, stylized font. Below the title is a table with two rows: "Descripcion" with an empty text input field, and "Estado" with a dropdown menu showing "Activo". At the bottom of the form are two buttons: "Enviar" and "Limpiar".

Figura 3.13 Registro de Categorías

3.2.3.2 Registro de Foros.

En esta parte el administrador del Sitio también puede ingresar las preguntas de los foros las cuales presentaran en la página del usuario (**Figura 3.14**).

A screenshot of a web page titled "Preguntas" in a large, stylized font. On the left is a sidebar menu with sections: "Area Libros" (Categories, Catalogo, Recomendar), "Area Informacion Dia" (Noticias, Conceptos), and "Area Servicios" (Uploads, Categoría Upload, Foros, Encuestas). The main content area contains a form with four fields: "Nombre:", "Email:", "Titulo:", and "Mensaje:". Below these fields is a button labeled "Enviar Pregunta". At the top of the page, there is a navigation bar with "Bienvenido", "Administracion> Foros>Pregunta", and a link "Cerrar Sesión".

Figura 3.14 Registro de Preguntas (Foros)

3.2.3.3 Manejo de Foros.

En esta parte el administrador puede Actualizar o Eliminar las preguntas de los Foros. (Figura 3.15)

Bienvenido

Administracion>Manejo de Categoría de Libros

Cerrar Sesión

Area Libros

Categorías

Catalogo

Recomendar

Area Informacion Dia

Noticias

Conceptos

Area Servicios

Uploads

Categoría Upload

Foros

Encuestas

Area Proveedor

Manejo de Proveedor

Manejo de Foros

Nombre	Título	Mensaje	Respuestas	Editar	Eliminar
Yamll	ASP	como lo instalo	3	Editar	Eliminar
Jose	ASP	con mucho cuidado	0	Editar	Eliminar
Pepe	Flash MX	Serial necesito urgente	3	Editar	Eliminar
maria	Flash MX	No tengo	0	Editar	Eliminar
Yam	Flash MX	276542735423 este si funciona	0	Editar	Eliminar

< >

Figura 3.15 Manejo de Foros

3.2.3.4 Activación de Encuestas.

En esta parte el administrador del sitio también puede dar de alta o activar las encuestas para que aparezcan en todas las paginas del sitio (Figura 3.16).

Activacion de Encuesta

Pregunta	Estado	Accion
El internet es su pais es:	0	Editar
Le gusta este sitio web:	1	Editar

< >

Figura 3.16 Manejo de Encuestas



3.2.4 Mantenimiento de Proveedores.

Como su nombre lo indica, el menú **Área Proveedor**, permite realizar las transacciones básicas en las tabla maestra **Proveedor** de la base de datos, es decir permite alimentar de información, eliminar registros, actualizar datos de Proveedores (Figura 3.17).

Area Proveedor

Manejo de Proveedor

Figura 3.17 Menú Proveedor

El administrador tiene que dar clic en la opción **Manejo Proveedor**, y a continuación se mostrará la siguiente ventana (**Figura 3.18**):

id_proveedor	nombres	estado	Accion	Accion
1	La Iliada	A	Actualizar	Eliminar
2	Libreria Cervantes	A	Actualizar	Eliminar

Figura 3.18 Manejo de Proveedor

Al hacer clic en **Actualizar** se presentara la siguiente pantalla donde se puede modificar la información de los proveedores (**Figura 3.19**):

Nombre	La Iliada
Razon Social	
Direccion	Mall del Sol
Email	iliada@hotmail.com
Telefono	2828659
<input type="button" value="Actualizar"/>	

Figura 3.19 Detalle de Proveedores

Al terminar de hacer la modificación de los datos del proveedor hacer clic en el botón **Actualizar** y se presentara un mensaje de confirmación de que el registro fue grabado con éxito (**Figura 3.20**):



Figura 3.20 Registro Grabado

Para eliminar un proveedor de forma permanente, dar **Clic en Eliminar**, y se procederá a eliminar el proveedor de forma permanente (**Figura 3.21**).



Figura 3.21 Registro Eliminado

3.2.5 Mantenimiento a Usuarios.

Como su nombre lo indica, El menú **Área Usuario**, permite realizar las transacciones básicas en la tabla maestra **Usuario** de la base de datos, es decir permite alimentar de información, eliminar registros, actualizar datos de Usuarios (**Figura 3.22**).

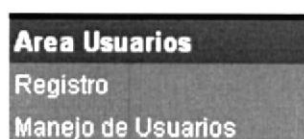


Figura 3.22 Menú Usuario

El administrador puede ingresar un nuevo Usuario, dar clic en la opción **Registro**, y a continuación se mostrará la siguiente ventana (**Figura 3.23**)

Inicio

Area Libros

Categorias

Catalogo

Recomendar

Area Informacion Dia

Noticias

Conceptos

Area Servicios

Uploads

Categoria Upload

Foros

Encuestas

Area Proveedor

Manejo de Proveedor

Area Usuarios

Registro

Manejo de Usuarios

Mapa del Sitio

Registro de Usuario

Tipo de Usuario: Administrador

Login:

Password:

Nombres:

Apellidos:

Email:

Sexo: Masculino

Fecha Nac.: dd-mm-aaaa

País: Afganistán

Ciudad:

Dirección:

Telefono:

Estado: Activo

Figura 3.23 Registro de Usuarios

3.2.5.1 Manejo de Usuarios.

En esta parte el administrador puede Actualizar o Eliminar los Usuarios. (Figura 3.24)

Bienvenido

Administración>Manejo de Usuarios

Cerrar Sesión

Area Libros

Categorias

Catalogo

Recomendar

Area Informacion Dia

Noticias

Conceptos

Area Servicios

Manejo de Usuarios

Login	Nombre	Estado	Accion	Accion
admin	administrador	A	Actualizar	Eliminar
juank	Juan	A	Actualizar	Eliminar
pao	Paola	A	Actualizar	Eliminar

Figura 3.24 Manejo de Usuarios

Para modificar los datos del Usuario, dar clic en **Actualizar**, y a continuación se mostrará la siguiente pantalla (Figura 3.25).

Bienvenido

Administracion>Manejo de Usuarios > Actualizar

Cerrar Sesión

Area Libros

Categorias ▶

Catalogo ▶

Recomendar ▶

Area Informacion Dia

Noticias ▶

Conceptos ▶

Area Servicios

Uploads ▶

Categoria Upload ▶

Foros ▶

Encuestas ▶

Area Proveedor

Manejo de Proveedor

Detalle de Usuario

Nombre

administrador

Apellidos

administrador

Direccion

Sauces

Email

admin@hotmail.com

Telefono

2857596

Estado

A

Actualizar

Figura 3.25 Detalle del Usuario

Para eliminar un Usuario de forma permanente, dar **Clic en Eliminar**, y se procederá a eliminar el Usuario de forma permanente (**Figura 3.26**).

Registro Grabado OK

El Registro fue
Eliminado
Correctamente
Presione Aceptar

ACEPTAR

Figura 3.26 Registro Eliminado



ESP
POLIT
BIL
C



MAPA DEL SITIO

4.1 DATOS GENERALES

Los datos generales son aquellos enlaces que se visualizan de manera permanente en la página durante su recorrido, sin importar si se ha ingresado como Usuario o Administrador, estos datos están disponibles incluso para usuarios que no estén registrados en nuestra página. Las opciones que encontramos como Datos Generales son:

- Mapa del Sitio.
- Motor de Búsqueda.
- Encuestas.
- Requerimiento de Hardware.
- Requerimiento de Software.

4.1.1 Mapa del Sitio

El Mapa del Sitio muestra como está estructurada la página **Libronet.com** de forma gráfica (**Figura 4.1**):

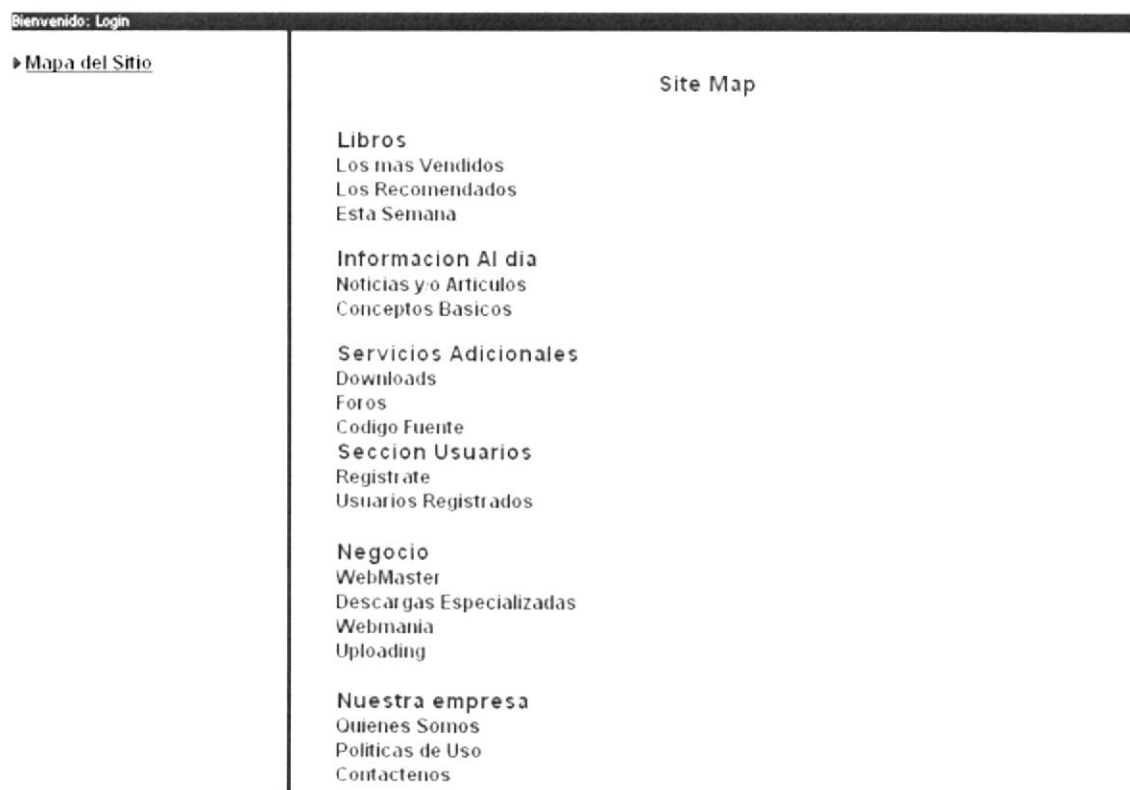


Figura 4.1 Mapa del Sitio

4.1.2 Motor de Búsqueda

Como su nombre lo indica, esta parte de la página **Libronet.com**, está destinada a realizar una Búsqueda de un libro específico, la misma que se puede hacer por:

- Título.
- Autor.
- Precio.
- Categoría.

Como se muestra en la imagen la búsqueda lo hace accediendo a la tabla **Maestra Libro**, a excepción de la búsqueda por precio, ya que esta lo hace accediendo a la Tabla Maestra LibroProv tal Como se muestra a continuación (**Figura 4.2**):



Figura 4.2 Buscador

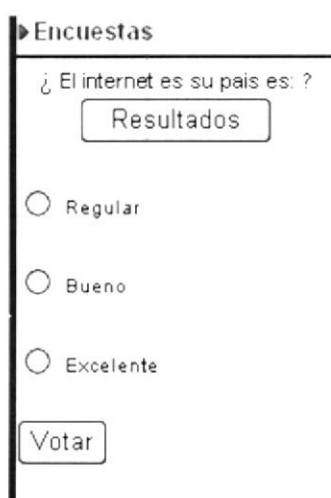
La página cuenta con un motor de Búsqueda General, es decir de cualquier tema en general, la misma que se puede elegir el idioma a realizar la búsqueda (**Figura 4.3**):



Figura 4.3 Motor de Búsqueda general

4.1.3 Encuestas

La página **Libronet.com** también cuenta con una encuesta, en el cual el usuario podrá dar su voto a la pregunta que se encuentra en ese momento. **(Figura 4.4)**



Encuestas

¿ El internet es su país es: ?

Resultados

☐ Regular

☐ Bueno

☐ Excelente

Votar

Figura 4.4 Encuestas

Se podrá también consultar los resultados de las encuestas en la siguiente pantalla, **(Figura 4.5)**

Resultados de la Encuesta

Alternativa	Votos
Regular	7
Bueno	6
Excelente	10

[Regresar a la Página Principal](#)

Figura 4.5 Resultado de las Encuestas

4.1.4 Convenciones de Formatos de Texto

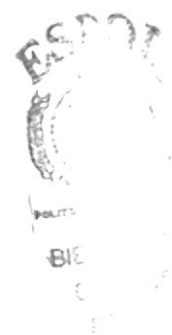
FORMATO	TIPO DE INFORMACIÓN
Viñeta numérica 1.	Numeración de Procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Corchetes []	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del <i>Mouse</i> o teclado.
Carácter Mayúscula + Caracteres Minúscula	Nombres de Teclas se inician con Mayúsculas.
Nombre + Gráfico del Botón	Nombres de Botones a su lado irá su representación gráfica.

4.1.5 Convenciones del Mouse

TÉRMINO	SIGNIFICADO
“Señalar”	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el botón izquierdo) y soltarlo inmediatamente.
“Arrastrar”	Señalar el elemento y luego mantener presionado el Mouse mientras se mueve, lo ubica al lugar donde desea.

4.1.6 Convenciones del Teclado

TECLA	SIGNIFICADO
Tecla ENTER (ENTRAR-RETORNO)	Tecla utilizada para ejecutar un proceso. Si en el manual dice “Presionar ENTER”
Teclas direccionales ←, →, ↑, ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un <i>control</i> de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de Avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG., RE. PÁG.	Las Teclas de Avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un <i>control</i> de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes <i>controles</i> de la forma. Con la tecla TAB, se da el <i>enfoque</i> al primer <i>control</i> ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el <i>foco</i> al primer control de la izquierda.
Otras Teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ➤ ALT GR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.





CAPÍTULO 5

RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE



5.1 RECONOCIMIENTO DE LAS PARTES DEL HARDWARE

5.1.1 Conociendo la Computadora

Una computadora es un dispositivo electrónico de uso general que realiza operaciones aritméticas - lógicas, de acuerdo con instrucciones internas, que se ejecutan sin intervención humana.

El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de la computadora debe realizar cuatro tareas vitales (Fig. 5.1).

• Unidad de Entrada	Se ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando por ejemplo el teclado.
• Unidad de Proceso	La computadora procesa o manipula esas instrucciones o datos.
• Unidad de Salida	La computadora comunica sus resultados al usuario; por ejemplo desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
• Unidad de memoria auxiliar	La computadora coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.

Tabla 5.1 Componentes de una computadora.

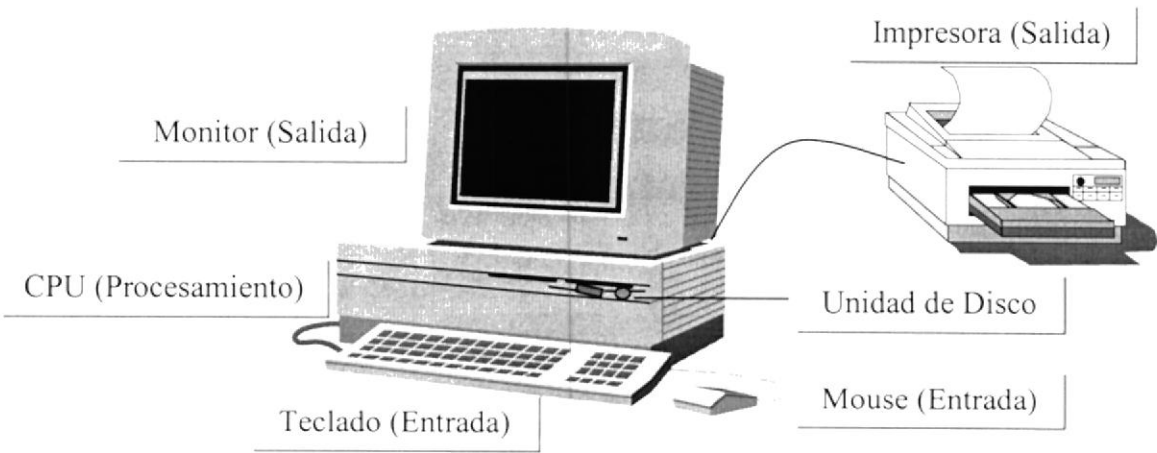


Figura 5.1 Componentes de una computadora.



5.1.2 Unidades de Entrada

5.1.2.1 El Teclado

Existen diversas formas de introducir información en la computadora pero el más común es el teclado. Cuando se ingresa información en la computadora, ésta aparece en la pantalla.

Un teclado típico consta de tres partes: teclas de función (en su parte izquierda a lo largo de la parte superior), teclas alfanuméricas (en la parte media) y el subteclado numérico (en el área derecha).

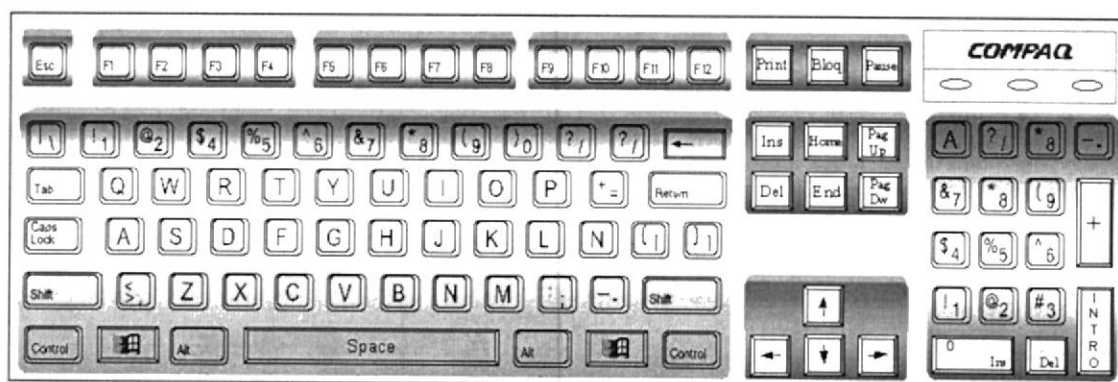


Figura 5.2 Teclado.

De este gráfico podemos mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir electrónica en el cual podemos identificar los siguientes componentes:

- **Teclas de Función**

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales, como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa.

- **Teclas Alfanuméricas**

Sirven para teclear caracteres alfabéticos, numéricos, y de puntuación.

- **Las teclas de modo calculadora**

Estas están localizadas en el extremo derecho del teclado, las cuales son activadas por medio de la tecla NUM LOCK. Permiten ingresar rápidamente números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos, y mover el cursor.

- **Teclas de Movimiento del Cursor**

Permite a los usuarios moverse a través de la pantalla, entre las cuales tenemos:





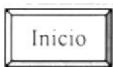
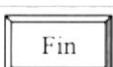

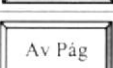
	FLECHA ARRIBA		Movimiento cursor arriba
	FLECHA ABAJO		Movimiento cursor abajo
	FLECHA IZQUIERDA		Movimiento cursor izquierda
	FLECHA DERECHA		Movimiento cursor derecho
	HOME	INICIO	Mueve el cursor al inicio de la línea
	END	FIN	Mueve el cursor al final de la línea.
	PAGE UP	RE PAG	Permite avanzar páginas anteriores a la actual
	PAGE DOWN	AV PAG	Permite avanzar páginas posteriores a la actual

Tabla 5.3 Teclas de Movimiento.

• Teclas de Uso Especiales

Estas teclas emiten órdenes especiales a la computadora, entre las cuales tenemos:

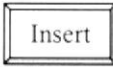
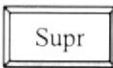
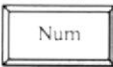
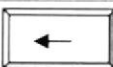
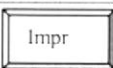

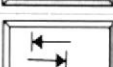
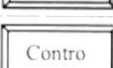
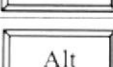
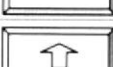

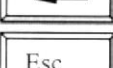
	INSERT	INSERT	Cuando esta activada, puede insertar caracteres de un texto.
	DELETE	SUPR	Borra el carácter que está en la posición actual del cursor.
	NUM LOCK	BLOQ NUM	Con esta tecla, se convierte el teclado numérico a un teclado de edición.
	BACKSPACE	RETROCESO	Realiza el retroceso de un carácter, borrando el carácter que esté en la posición del retroceso
	PRINT SCREEN	IMPR PANT	Captura la pantalla que se encuentre activa.
	SCROLL LOCK	BLOQ DESPL	Retroceder Página.
	TAB	TABULADOR	Desplaza el cursor a la siguiente posición del tabulador.
	CTRL	CONTROL	Es utilizada para ingresar ciertos códigos y caracteres que no están en el teclado normal.
	ALT	ALT	Se emplea en combinación con otras teclas.
	SHIFT	SHIFT	Si presiona esta tecla al mismo tiempo que presiona una letra, esta aparece en mayúscula.
	ENTER	ENTER	Es la tecla principal que indica a la computadora que se ha ingresado información.
	ESC	ESC	Esta tecla es utilizada para realizar salidas o cancelar alguna operación que se esté realizando.

Tabla 5.4 Teclas Especiales.

5.1.2.2 Uso del Mouse



Es una unidad física externa a la computadora que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa es básicamente comandos y posiciones en pantalla. Los programas de Windows permiten ejecutar muchas tareas, tanto simples como complejas, apuntando con el ratón y oprimiendo sobre los menús, cuadros de diálogo y otros objetos gráficos.

Una vez que el ratón esté trabajando en el Sistema de Administración de Páginas Web, podrá ver en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre del puntero del ratón. En la siguiente tabla se explican los términos básicos asociados con el uso del Mouse.

TAREA	ACCIÓN
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre un elemento
Hacer Clic	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse
Hacer Doble Clic	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse dos veces
Arrastrar	Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del Mouse mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

Tabla 5.5 Acciones del Mouse.

El puntero del Mouse cambia de forma según el elemento que esté señalando o la tarea en curso.

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto
	Selección de Ayuda
	Indica que la computadora esta trabajando en segundo plano.
	La computadora está ocupada.
	Selección no disponible
	Ajuste Vertical
	Ajuste Horizontal
	Ajuste diagonal 1
	Ajuste diagonal 2

	Mover un objeto
---	-----------------

Tabla 5.6 Punteros del Mouse.

5.1.3 Unidad de Proceso

Es la que procesa la información en la computadora. Entre uno de los componentes más importantes podemos mencionar: el microprocesador que varía de acuerdo al modelo de la computadora.

5.1.3.1 Unidad de Memoria Auxiliar

Es un componente más de la Unidad de Proceso. Está conformada por las unidades de disco flexible, unidad de disco duro, cintas magnéticas, discos ópticos o CD ROM. Son utilizadas para almacenar grandes cantidades de información.




	Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.
	Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de la información es mucho más rápida que los disquetes.
	A diferencia de los anteriores esto almacenan datos ópticamente, con la misma tecnología de la grabaciones musicales en CD. Son utilizados en proyectos multimedia .

Tabla 5.7 Unidades de Almacenamiento.

5.1.3.2 Unidad de Salida

La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Los tipos de unidades de salida más común son:



	Es el dispositivo de salida más corriente. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.
	Este dispositivo de salida a diferencia de los monitores genera una copia en papel.

Tabla 5.8 Unidades de Salida.

1. Introducción. Este documento tiene como objetivo principal proporcionar información sobre los términos técnicos utilizados en el campo de la ingeniería de software. El propósito es facilitar la comprensión y el uso correcto de estos términos por parte de los estudiantes y profesionales del área.

2. Objetivos. El objetivo principal de este glosario es definir y explicar los términos técnicos más comunes utilizados en la ingeniería de software. Se busca que los usuarios puedan identificar y comprender el significado de estos términos en el contexto de su trabajo o estudio.

3. Alcance. Este glosario cubre una amplia gama de términos relacionados con la ingeniería de software, incluyendo conceptos de desarrollo, pruebas, mantenimiento y gestión de proyectos. No se abordan términos específicos de lenguajes de programación o herramientas particulares.

4. Metodología. La información contenida en este glosario ha sido recopilada a partir de fuentes confiables, incluyendo libros de texto, artículos científicos y documentación técnica. Los términos han sido seleccionados basándose en su frecuencia de uso y relevancia en el campo.

5. Estructura. El glosario está organizado alfabéticamente por el primer carácter de cada término. Cada entrada incluye el término en español, su definición clara y concisa, y, cuando sea apropiado, ejemplos de su uso en contextos reales.

6. Actualización. Este glosario será actualizado periódicamente para incluir nuevos términos que surjan en el campo de la ingeniería de software, así como para corregir errores o ambigüedades en las definiciones existentes.

7. Conclusión. Esperamos que este glosario sea una herramienta valiosa para todos los usuarios interesados en la ingeniería de software. Su uso contribuirá a una mejor comunicación y comprensión de los conceptos técnicos en esta disciplina.

8. Agradecimientos. Queremos agradecer a todos los expertos en ingeniería de software que nos permitieron consultarlos para la elaboración de este glosario. Sus conocimientos y experiencias fueron fundamentales para la creación de este recurso.

9. Referencias. Se listan a continuación algunas de las fuentes consultadas durante la elaboración de este glosario:

- [1] Sommerville, I. (2007). Ingeniería de software. Addison-Wesley.
- [2] Press, N. (2001). Fundamentos de la ingeniería de software. Addison-Wesley.
- [3] Press, N. (2003). Fundamentos de la ingeniería de software. Addison-Wesley.
- [4] Press, N. (2005). Fundamentos de la ingeniería de software. Addison-Wesley.
- [5] Press, N. (2007). Fundamentos de la ingeniería de software. Addison-Wesley.

10. Contacto. Para más información o sugerencias, por favor contacte al autor a través de los canales de comunicación establecidos.



ANEXO

GLOSARIO DE TÉRMINOS TÉCNICOS

GLOSARIO TÉCNICO



Actividad de entrada/salida: Operaciones de lectura o escritura que ejecuta la computadora. La computadora efectuará una "lectura" cuando se escriba información con el teclado, o se seleccionen y elijan elementos utilizando el Mouse (ratón). Por otro lado, cuando se abra un archivo, la computadora leerá el disco en el cual está situado dicho archivo y lo abrirá.

La computadora ejecutará una operación de "escritura" cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla. Por ejemplo, la computadora realiza una escritura cuando se guarda información en el disco, se muestra información en pantalla, o se envía información a una impresora o a través de un módem.

Actualizar: Poner al día la información presentada en pantalla con los datos más recientes.

Administrador Base de Datos: Persona designada por el Consejo Directivo, que trabaja con los usuarios para crear, mantener, y salvaguardar los datos que se encuentran en una Base de Datos.

Aplicación: Programa que se utiliza para realizar un determinado tipo de trabajo, como por ejemplo el procesamiento de texto. También suele utilizarse, indistintamente, el término "programa".

Archivo (File): Colección de Datos o programas que sirve para un único propósito. Se almacenan con el objetivo de recuperarlos más adelante.

Archivo de programa: Archivo que inicia una aplicación o programa. Los archivos de programa tienen las extensiones: .EXE, .PIF, .COM o .BAT.

Archivo de texto: Archivo que contiene únicamente letras, números y símbolos. Un archivo de texto no contiene información de formato, excepto quizás avances de línea y retornos de carro. Un archivo de texto es un archivo ASCII.

Archivo: Conjunto de información que se almacena en un disco y a la que se le asigna un nombre. Esta información puede ser un documento o una aplicación.

Área de información: Área del texto, situada debajo de la línea de índice en la que se escribe la información.

Arquitectura: Diseño interno de la computadora.

Arrastrar: Mover un elemento de la pantalla seleccionando y manteniendo presionado el botón del Mouse (ratón) y desplazándolo. Por ejemplo, una

ventana puede trasladarse a otra posición de la pantalla arrastrando su barra de título.

Asociar: Identificar una extensión del nombre de archivo como "perteneciente" a una determinada aplicación, con el fin de que al abrir cualquier archivo que posea esa extensión, se inicie automáticamente dicha aplicación.

Auditoría de Sistemas: Un paso que verifica que el Sistema cumpla adecuadamente con las expectativas de procesamiento de datos.

Auditoría: Seguimiento de las actividades de los usuarios, mediante el registro de tipos de sucesos seleccionados en el registro de seguridad de un servidor o estación de trabajo.

Autenticación: Validación de la información de inicio de sesión de un usuario. Cuando un usuario inicia una sesión con una cuenta en un dominio de Windows NT Server, la autenticación puede ser realizada por cualquier servidor de dicho dominio.



Base de Datos: Conjunto de Datos relacionados con un tipo de aplicación específico.

Barra de desplazamiento: Barra que aparece en los bordes derecho y/o inferior de una ventana o cuadro de lista cuyo contenido no es completamente visible. Todas las barras de desplazamiento contienen dos flechas de desplazamiento y un cuadro de desplazamiento que permiten recorrer el contenido de la ventana, o cuadro de lista.

Barra de título: Barra horizontal (en la parte superior de una ventana) que contiene el título de la ventana o cuadro de diálogo. En muchas ventanas, la barra de título contiene también el cuadro del menú Control y los botones "Maximizar" y "Minimizar".

Botón "Maximizar": Pequeño botón que contiene una flecha hacia arriba, situado a la derecha de la barra de título. Si utiliza el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Maximizar" para ampliar una ventana a su tamaño máximo. Si utiliza el teclado, puede usar el comando Maximizar del menú Control.

Botón "Minimizar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Minimizar" para reducir una ventana a un ícono. Si está utilizando el teclado, puede emplear el comando Minimizar del menú Control.

Botón "Restaurar": Pequeño botón, que contiene una flecha hacia arriba y otra hacia abajo, situado a la derecha de la barra de título. El botón "Restaurar" sólo aparecerá cuando se haya ampliado una ventana a su tamaño máximo. Si está utilizando el Mouse (ratón), puede hacer clic en el botón "Restaurar" para que la ventana recupere su tamaño anterior. Si está empleando el teclado, puede usar el comando Restaurar del menú Control.

Botón de comando: Botón en un cuadro de diálogo que ejecuta o cancela la acción seleccionada. Dos botones de comando habituales son "Aceptar" y "Cancelar". Cuando se elige un botón de comando en el que aparecen puntos suspensivos (por ejemplo, "Examinar...") aparece otro cuadro de diálogo.

Botón predeterminado: En algunos cuadros de diálogo, es el botón de comando que Windows preselecciona automáticamente. El botón predeterminado tiene un borde más oscuro, que indica que quedará seleccionado cuando se presione la tecla ENTRAR. Es posible pasar por alto un botón predeterminado, eligiendo el botón "Cancelar" u otro botón de comando.

Byte: Unidad básica de medida de la memoria de una computadora. Un byte tiene 8 Bits.



Clave: Carpeta de archivos que aparece en el panel izquierdo de una ventana del Editor de Registros.

Clic: Acción de presionar y soltar rápidamente un botón del mouse (ratón).

Conectar: Asignar una letra de unidad, puerto o nombre de computadora a un recurso compartido, de forma que pueda ser utilizado en Windows NT.

Contraseña: Medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los sistemas y recursos de la computadora.

Correo Electrónico: Un método usado para enviar y recibir mensajes a través de una red. Se utiliza un programa de correo electrónico para redactar y enviar los mensajes, mismos que se envían a un buzón remoto, en donde el destinatario lo puede recuperar (o sea, extraer) y leer.

Cuadro de diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información. Muchos cuadros de diálogo incluyen opciones que es preciso seleccionar para que Windows pueda ejecutar un comando.

Cuadro de lista: En un cuadro de diálogo, se trata de un tipo de cuadro en el que se muestra una lista de opciones disponibles (por ejemplo, una lista de todos los archivos de un directorio).



Disco Duro: Medio rígido para almacenar información de computadora, cuya capacidad de almacenamiento se mide en GigaBytes.

Doble clic: Acción de presionar y soltar rápidamente el botón del Mouse (ratón) dos veces, sin desplazarlo. Esta acción sirve para ejecutar una determinada aplicación, como por ejemplo iniciarla.

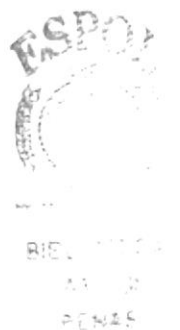
Documentación: El texto o manual escrito que detalla la forma de uso de un Sistema o pieza de hardware.

Dirección de correo electrónico: Es el lugar al cual se pueden enviar los mensajes de correo electrónico para un usuario. Una dirección de correo electrónico consta de un nombre de usuario y una dirección de Internet separados por el símbolo @. Por ejemplo: una dirección de correo electrónico podría ser lucy@narnia.com, en donde lucy es el nombre de usuario y narnia.com es la dirección en la Internet.



Elemento de pantalla: Partes que constituyen una ventana o cuadro de diálogo, como la barra de título, los botones "Minimizar" y "Maximizar", los bordes de la ventana y las barras de desplazamiento.

Escritorio: Fondo de la pantalla, sobre el que aparecen las ventanas, íconos y cuadros de diálogo.



Flujo de Datos: Dirección acerca de como se mueven o fluyen los datos dentro de una organización.

Formato rápido: Elimina la tabla de asignación de archivos y el directorio raíz de un disco, pero no busca áreas defectuosas en el mismo.

Fuente: Diseño gráfico aplicado a un conjunto de números, símbolos y caracteres. Las fuentes suelen poseer distintos tamaños y estilos.

Fuentes de pantalla: Fuentes que se muestran en la pantalla. Los fabricantes de fuentes transferibles suelen suministrar fuentes de pantalla cuyo aspecto coincide exactamente con las fuentes transferibles enviadas a la impresora. Ello garantiza que los documentos tengan el mismo aspecto en la pantalla que una vez impresos.

Fuentes TrueType: Fuentes escalables, que a veces se generan en forma de mapas de bits o como fuentes transferibles, dependiendo de las posibilidades de la impresora. Las fuentes TrueType pueden adquirir cualquier tamaño y tienen el mismo aspecto impresas, que en pantalla.□



GigaByte: Término que representa cerca mil millones de bytes datos.

Grupo de programas: Conjunto de aplicaciones del Administrador de programas. El agrupamiento de las aplicaciones facilita su localización cuando se desea iniciarlas.

Grupo de trabajo: Un grupo de trabajo en Windows es un conjunto de computadoras agrupadas para facilitar su presentación. Cada grupo de trabajo está identificado por un nombre exclusivo.



Hardware: Descripción técnica de los componentes físicos de un equipo de computación.





Ícono: Representación gráfica de un elemento en Windows NT, por ejemplo, una unidad, un directorio, un grupo, una aplicación o un documento. Un ícono de aplicación puede ampliarse y convertirse en una ventana cuando se desee utilizar la aplicación.

Impresora Inyección Tinta: Impresora que dispara chorros tinta hacia el papel, formando los caracteres. Es muy silenciosa.

Impresora: Local Impresora conectada directamente a uno de los puertos de la computadora.

Interfaz: Es la manera de como se comunica la computadora con la persona, por medio de diferentes modos como, ventanas o gráfica.

Internet: Es la agrupación de redes interconectadas más grande del mundo. Incluye redes universitarias, corporativas, gubernamentales y de investigación alrededor del mundo. Millones de sistemas y personas se encuentran conectadas a Internet a través de estas redes. Usted se puede conectar a Internet por medio de un proveedor de servicios de Internet.



Kilobyte: Equivale a 1024 bytes.



Manejador de Base de Datos: Software para trabajo en grupo. Administración de la información en línea.

Maximizar: Ampliar una ventana a su tamaño máximo, utilizando el botón "Maximizar" (situado a la derecha de la barra de título) o el comando Maximizar del menú Control.

Memoria virtual: Espacio del disco duro que Windows utiliza como si se

tratase de memoria físicamente disponible. Windows consigue este efecto mediante el uso de archivos de intercambio. La ventaja de usar memoria virtual es que permite ejecutar simultáneamente más aplicaciones de las que permitiría, de otro modo, la memoria disponible físicamente en el sistema. Los inconvenientes son, el espacio necesario en el disco para el archivo de intercambio de memoria virtual y la reducción de la velocidad de ejecución cuando se necesite realizar operaciones de intercambio de memoria.

Memoria: Área de almacenamiento temporal de información y aplicaciones.

Menú: Lista de comandos disponibles en una ventana de aplicación. Los nombres de los menús aparecen en la barra de menús, situada cerca de la parte superior de la ventana. El menú Control, representado por el cuadro del menú Control que se encuentra a la izquierda de la barra de título, es común a todas las aplicaciones para Windows. Para abrir un menú basta con seleccionar el nombre del mismo.

Minimizar: Reducir una ventana a un ícono por medio del botón "Minimizar" (situado a la derecha de la barra de títulos) o del comando Minimizar del menú Control.

Módem: Es un dispositivo de comunicaciones que convierte datos entre el formato digital usado por computadoras y el formato digital usado para transmisiones en las líneas telefónicas. Puede usar un módem para conectar su computadora a otra computadora, una línea de servicio y más.

Multimedia: Transmisión de datos, vídeo y sonido en tiempo real.



Navegar: Maniobrar, trasladarse o viajar a través de las diversas áreas de Internet. Puede navegar a través de Internet en una variedad de formas. Puede trasladarse a través de una serie de menús seleccionando opciones en cada menú. También puede navegar a través de páginas de la World Wide Web (WWW) seleccionando hipervínculos en cada página. Adicionalmente, puede navegar directamente especificando los lugares que desea visitar.

Nombre de usuario: La secuencia caracteres que lo identifica. Al conectarse a una computadora, generalmente necesita proporcionar su nombre y contraseña de usuario. Esta información se usa para verificar que usted esté autorizado para usar el sistema.



Papel tapiz: Imagen o gráfico almacenado como archivo de mapa de bits (archivo con la extensión .BMP). Los mapas de bits pueden ser gráficos sencillos o fotografías digitalizadas complejas.

Permiso: Regla asociada a un objeto (generalmente un directorio, archivo o impresora) para regular los usuarios que pueden acceder al objeto y el modo en que se realiza este acceso. Vea también derecho.

Pie de página: Texto que aparece en la parte inferior de todas las páginas de un documento cuando se imprime.

Portapapeles: Área de almacenamiento temporal en memoria, que se utiliza para transferir información. Es posible cortar o copiar información en el Portapapeles y posteriormente pegarla en otro documento o aplicación.

Procesador: Parte principal de la computadora.

Procesamiento por Lotes: Datos recopilados y procesados en masa, es decir, su manipulación se realiza pasado un tiempo específico.

Proceso en Línea: Los Datos son capturados y procesados automáticamente, para la obtención de información. Tales resultados dan información Importante.

Protector de pantalla: Diseño o imagen móvil que aparece en la pantalla cuando transcurre un determinado intervalo de tiempo sin que se utilice el Mouse (ratón) o el teclado.



RAM: Siglas en inglés de “memoria de acceso aleatorio”, la memoria RAM puede ser leída o escrita por la propia computadora o por otros dispositivos. La información almacenada en RAM se pierde cuando se apaga la computadora.

RED: Es un enlace de computadoras, que van a estar interconectadas a través de un cableado.

Ruta de acceso: Especifica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios. Por ejemplo, para especificar la ruta de acceso de un archivo

llamado LEAME.WRI situado en el directorio WINDOWS de la unidad C, deberá escribir c:\windows\leame.txt.



Seleccionar: Marcar un elemento con el fin de ejecutar sobre el mismo una acción subsiguiente. Generalmente, se seleccionan los elementos haciendo clic en los mismos con el Mouse (ratón) o presionando una tecla. Después de seleccionar un elemento, deberá elegir la acción que desee aplicar sobre el mismo.

Sistema de archivos: En los sistemas operativos se denomina así la estructura global en la que se asignan nombres, y se guardan y organizan los archivos.

Sistema Integrado: Grupo de módulos principales, que pueden actuar como sistemas independientes. Cumpliendo el funcionamiento de integración.

Sistema local: Es el sistema que usted emplea. Las interacciones entre su computadora y otra computadora de la Internet se describen usando los términos sistema local y remoto. El sistema local es su computadora y el sistema remoto es la otra computadora.

Sistema Operativo: Software dependiente de un equipo de computación. El equipo debe mantener un Sistema operativo el cual administra procesos de espacio y uso de memoria.

Slots: Cavidad donde se colocan las diferentes tarjetas de la computadora

Software: Especificación a los administradores de los equipos de computación, forma lógica.

Subdirectorio: Directorio contenido en otro directorio.





Tape Backup: Respaldo para la información de la base de datos del servidor.

Tecla de método abreviado: Tecla o combinación de teclas, disponible para determinados comandos, que puede presionarse para ejecutar un comando sin necesidad de seleccionar previamente el menú correspondiente. En los menús, las teclas de método abreviado aparecen a la derecha del comando correspondiente.

Teclas de dirección: En el teclado de la computadora, las teclas de dirección son las que se utilizan para moverse por la pantalla. Cada una de estas teclas tiene el nombre de la dirección hacia la cual apunta la flecha. Estas teclas son FLECHA ARRIBA, FLECHA ABAJO, FLECHA IZQUIERDA y FLECHA DERECHA.



UPS: Nombre al equipo que contiene energía, preparado para la falta de energía eléctrica.

Utilitarios: Software que sirve para realizar trabajos específicos.

Unidad física: Unidad accesible a través de la red, que proporciona los servicios necesarios para la utilización y administración de un dispositivo concreto, como por ejemplo un dispositivo de enlace de comunicaciones. Las unidades físicas se implementan mediante una combinación de hardware, software y microcódigo.



Ventana: Área rectangular en la pantalla en la que aparece una aplicación o un documento. Las ventanas pueden abrirse, cerrarse o moverse, y la mayoría de ellas también puede cambiar de tamaño. Se pueden tener abiertas varias ventanas a la vez y a menudo es posible reducir una ventana a un ícono, o ampliarla para que ocupe todo el escritorio.

Ventana de aplicación: Ventana principal de una aplicación, que contiene la barra de menús y el área de trabajo de la aplicación. Una ventana de aplicación puede contener varias ventanas de documento.

Ventana de directorio: Ventana del Administrador de archivos que muestra el contenido de un disco. En esta ventana aparece tanto el árbol de directorios como el contenido del directorio actual. Una ventana de directorio es una ventana de documento que se puede mover, cambiar de tamaño, reducir o ampliar.

Ventana de grupo: En el Administrador de programas, una ventana que contiene los íconos de elemento de programa de un grupo.

Ventana de impresora: Muestra la información de una de las impresoras que se ha instalado o la que se ha conectado. Para cada impresora podrá ver los documentos que están esperando ser impresos, los usuarios a quienes pertenecen, su tamaño e información adicional.

Vinculación e incrustación de objetos: Método para transferir y compartir información entre aplicaciones.



Windows: Interfaz gráfica de usuario desarrollada por Microsoft para uso de computadoras IBM y compatibles.

World Wide Web (WWW): La World Wide Web (en español: Red Mundial), es un sistema basado en hipermedios que facilita examinar cuando se busca información en Internet. La información disponible en la World Wide Web es presentada en páginas Web. Una página de la Web puede contener texto y gráficas que pueden ser vinculadas a otras páginas. Estos hipervínculos le permiten navegar en una forma no-secuencial a través de la información.

