

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN**

**TESIS DE GRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
ANALISTA DE SOPORTE DE MICROCOMPUTADORES**

**TEMA:  
SITIO WEB DE AIKIKAI DOJO MARUBASHI**

**MANUAL DE USUARIO**

**AUTOR:  
ARMANDO DAVID GARCÍA COELLO**

**DIRECTOR  
ANL. MARJORIE ESPINOZA IZQUIERDO**

**AÑO  
2002 - 2003**

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por tenerme en este mundo y poder seguir creciendo y aprendiendo de sus grandes creaciones como son todas las maravillosas cosas que me rodean.

A mis profesores, que pudieron darme sus enseñanzas y no fueron egoístas en hacerlo. a ellos les debo gran parte de este pequeño paso en mi carrera profesional.

A mis amigos, los que creyeron y los que no, los compañeros de estudios, los del trabajo, los del deporte, los de siempre, aquellos que algún día estuvieron compartiendo conmigo una sonrisa llena de sinceridad y hermandad, por todo lo buenos ratos que pasamos, mis más sinceros respetos.

A toda mi familia, que me supo ayudar en todo, a ellos les debo la otra mitad de este paso que servirá para fortalecerme y continuar con mis estudios.

## **DEDICATORIA**

El presente Manual está dedicado a todas aquellas personas que siempre estuvieron y que aún siguen conmigo, en la buenas y en las malas, a aquellas que desde lo alto nos siguen guiando para seguir en lo correcto: a tí, a usted, a todos, cada una me a ayudado a seguir siendo mejor hijo, mejor persona y mejor amigo, que por esa pizca yo les devuelvo mi mas sincera gratitud.

## DECLARACIÓN EXPRESA

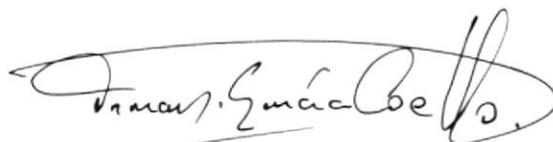
La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta Tesis de Graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al *PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación)* de la "*Escuela Superior Politécnica del Litoral*", (Reglamentos de Exámenes y títulos Profesionales de la *ESPOL*).

**DIRECTOR DE LA TESIS DE GRADO**

---

**ANL. MARJORIE ESPINOZA IZQUIERDO**

AUTOR DE LA TESIS DE GRADO

A handwritten signature in black ink, reading "Arlando David García Coello". The signature is written in a cursive style with a large, sweeping flourish at the end.

ARLANDO DAVID GARCÍA COELLO

# TABLA DE CONTENIDO

## 1. INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Beneficios.....	1
1.3 Objetivos Generales.....	1
1.4 Objetivos Particulares.....	2

## 2. INSTALACIÓN

2.1 Requerimientos de Hardware y Software.....	1
2.1.1 Requerimientos de Hardware.....	1
2.1.2 Requerimientos de Software.....	1
2.2 Como Ingresar al Sitio Web.....	1
2.2.1 Conexión a Internet.....	1
2.2.1.1 Acceso mediante cuenta persona.....	1
2.2.1.2 Acceso mediante cuenta I an Corporativa.....	2
2.3 Arranque del Sistema Web.....	2

## 3. OPERACIÓN

3.1 Explicación de la Interface Gráfica.....	1
3.2 Explicación del manejo de todas las opciones del Sitio Web.....	2
3.2.1 Página Principal.....	2
3.2.2 Página de Cabecera.....	3
3.2.3 Página de Historia del Dojo.....	4
3.2.4 Página de Misión, Visión, Objetivos del Dojo.....	5
3.2.5 Página de Nuestro Sensci.....	6
3.2.6 Página de Aikido.....	7
3.2.7 Página de Fotos y Videos.....	8
3.2.7 Pagina de Nuestros Amigos.....	9
3.2.8 Página de Contáctenos.....	10

## ANEXO A Conociendo Internet

A.1 ¿Qué es Internet?.....	1
A.2 Orígenes de Internet.....	1

A.3	Aplicaciones de Internet .....	2
A.4	¿Quién opera Internet? .....	2
A.5	Nombre y direcciones .....	2
A.6	Sistema de dominio de nombres .....	3
A.7	¿Qué es una red de computadoras? .....	3
A.8	World Wide Web (www) .....	4
A.9	¿Qué es hipertexto? .....	4
A.10	¿Qué es un browser? .....	4

## **ANEXO B Navegación de Pantallas**

---

B.1	Página Principal.....	1
B.2	Página de Historia del Dojo.....	2
B.3	Página de Misión, Visión, Objetivos del Dojo.....	3
B.4	Página de Nuestro Sensei.....	4
B.5	Página de Aikido.....	5
B.6	Página de Fotos y Videos.....	6
B.7	Página de Nuestros Amigos.....	7
B.8	Página de Contáctenos.....	8

## **ANEXO C Glosario de Términos**

---

C.1	Glosario de Términos.....	1
-----	---------------------------	---



# Capítulo 1

## INTRODUCCIÓN

## **1. Introducción.**

### **1.1. Antecedentes.**

El Aikikai Dojo Marubashi, fue creada por el Sensei Dr. Roberto Mueckay Chan, el 28 de Diciembre del 2001 en la ciudad de Guayaquil, para ofrecer sus conocimientos a la comunidad en general, ellos se encuentran ubicados en el Complejo Deportivo Huancavileca ya que no cuentan con instalaciones propias.

Actualmente llevan un control de todos los estudiantes de forma manual que son registrados cuando se inscriben.

El Dojo se encuentra parcialmente equipado, cuenta con equipos necesarios para el perfecto entrenamiento de este arte.

La administración del Dojo es llevada por Dr. Roberto Mueckay Chan y una secretaria que se encarga de los registros.

Actualmente el Dojo no cuenta con muchos practicantes y es por eso que necesitan incrementar sus alumnos para obtener mayores ingresos y poder ampliar su horario.

### **1.2. Beneficios**

Los beneficios que su Sitio Web le puede ofrecer son diversos. Entre ellos tenemos :

- Conocimiento de la comunidad de manera oportuna acerca de su establecimiento y actividades.
- Aumentar el número de alumnos a su establecimiento obteniendo así mayores ingresos.
- Contaremos con un formulario que nos permitirá registrar todas las personas interesadas en establecer contacto con nosotros.
- Comunicación rápida y oportuna de parte de quienes deseen conocer más acerca del Dojo, mediante el uso del correo electrónico.

### **1.3. Objetivos Generales**

Debido al incremento del uso del Internet surge la necesidad de que las empresas tengan su sitio web, ya que de esta manera podrían beneficiarse de todas las ventajas que ofrece el uso de este servicio.

Con el fin de ofrecer una nueva visión que ayudará a conducir su empresa de una manera mas eficaz en el manejo de la información, hemos creído conveniente implementar un Web Site para el Dojo Aikikai Marubashi.

#### **1. 4. Objetivos Particulares**

- Este Website ha sido diseñado para dar a conocer la vasta experiencia que posee el Aikikai Dojo Marubashi y los recursos que cuenta para la práctica del Aikido.
- Obtener una imagen internacional al incursionar en el mundo informático moderno como es la publicación por Internet
- Obtener comunicaciones de personas que compartan esta disciplina marcial



## Capítulo 2

# INSTALACIÓN

## **2. Instalación.**

### **2.1. Requerimientos de Hardware y Software**

#### **2.1.1. Requerimientos de Hardware**

- Procesador Pentium MMX o similar, mínimo con 166 Mhz o superior.
- 32 MB de memoria RAM o superior.
- Disco Duro de 10 Gb o superior.
- Tarjeta de vídeo.
- Monitor VGA o de mayor resolución.
- Mouse.
- Teclado.
- Compartimentos de unidad accesible (3.5") de 1.44 Mb.
- Tarjeta Fax Módem 9600 bps.

#### **2.1.2. Requerimientos de Software**

- Microsoft Windows 95 o superior.
- Browser: Internet Explorer ó Netscape 4.0 o superior

## **2.2. Como ingresar al sitio Web**

### **2.2.1. Conexión a Internet**

Para conectarse a Internet existen dos formas que las explicamos a continuación.

#### **2.2.1.1. Acceso mediante cuenta personal**

Si usted tiene cuenta de acceso a Internet cumpla los siguientes pasos:

- Deberá realizar un acceso mediante la opción Acceso Telefónico a Redes que se encuentra dentro del panel Inicio, Programas, Accesorios (Windows 95 ) o Comunicaciones (Windows 98 ); dentro del cual encontrará los accesos a Internet que le instalo su proveedor.
- Posesiónese en la conexión de acceso a Internet y presione la tecla ENTER.

- Le aparecerá una ventana en la cual le pedirá que digite su código de usuario y su contraseña. una vez ingresados presionamos el botón CONECTAR.
- Paso seguido se conectará con su ISP, validará su usuario y contraseña y si son correctos le permitira el ingreso, si no es así le notificará que no a podido conectarse.

### 2.2.1.2. Acceso mediante cuenta Lan Corporativa

En el caso de contar con una cuenta Corporativa una Intranet, deberá solicitar un acceso a su Administrador de Red.

El navegador de Internet, conocido también como Browser o Explorador, es quizás la herramienta más importante dentro del mundo de Internet, ya que esta permite la comunicación entre el usuario y la red.

## 2.3. Arranque del Sistema

Para iniciar esta sección del manual debemos saber previamente la dirección del Sitio Web, tentativamente esta sería:

**[www.aikikaimarubashi.com](http://www.aikikaimarubashi.com)**

Luego abrimos cualquiera de los navegadores que tenemos instalado en nuestro equipo. Para ésta demostración utilizamos Microsoft Internet Explorer versión 5.0.

En la parte superior del mismo nos ubicamos en la barra de direcciones (adress bar) y digitamos la dirección de nuestro sitio web.



figura 2.1.Barra de direcciones

Inmediatamente hecho esto veremos como se carga el sitio web y nos aparecerá la página de presentación



figura 2.2. Presentacion del sitio.



## Capítulo 3

# OPERACIÓN

## **3. Operación**

### **3.1. Explicación de la Interfase Gráfica.**

Como se explica en el capítulo anterior, una vez digitada la dirección para ingresar al Sitio Web del AIKIKAI DOJO MARUBASHI nos encontraremos con la pantalla de presentación.

La interfaz gráfica del Sitio Web del AIKIKAI DOJO MARUBASHI ha sido diseñada pensando en el usuario tratando de mantener un ambiente amigable y de fácil navegación.

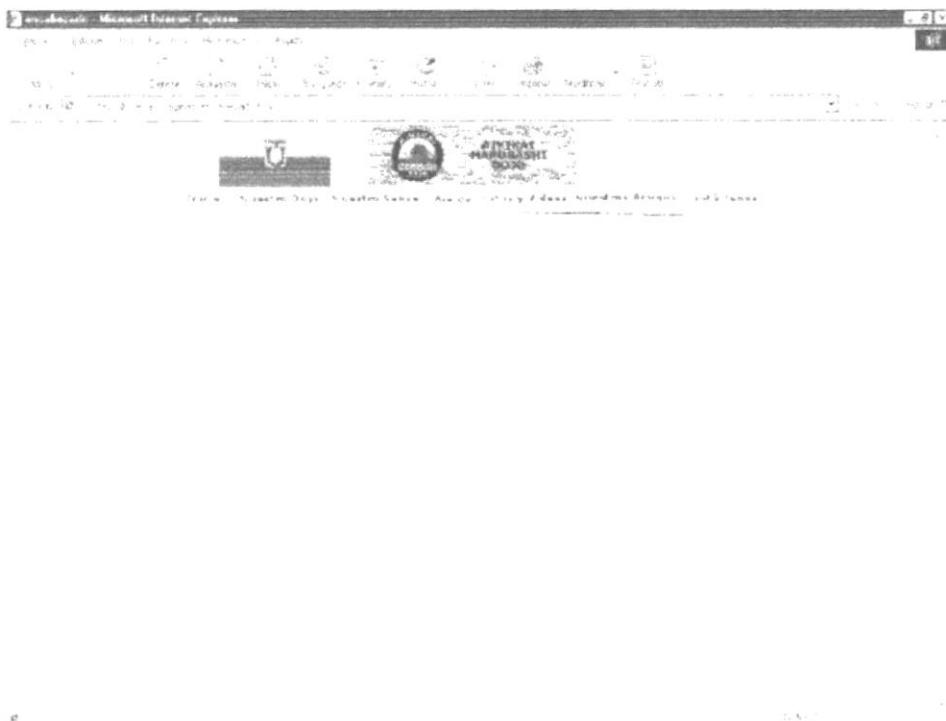
## 3.2. Explicación del manejo de todas las opciones del Sitio Web

### 3.2.1. Página Principal.



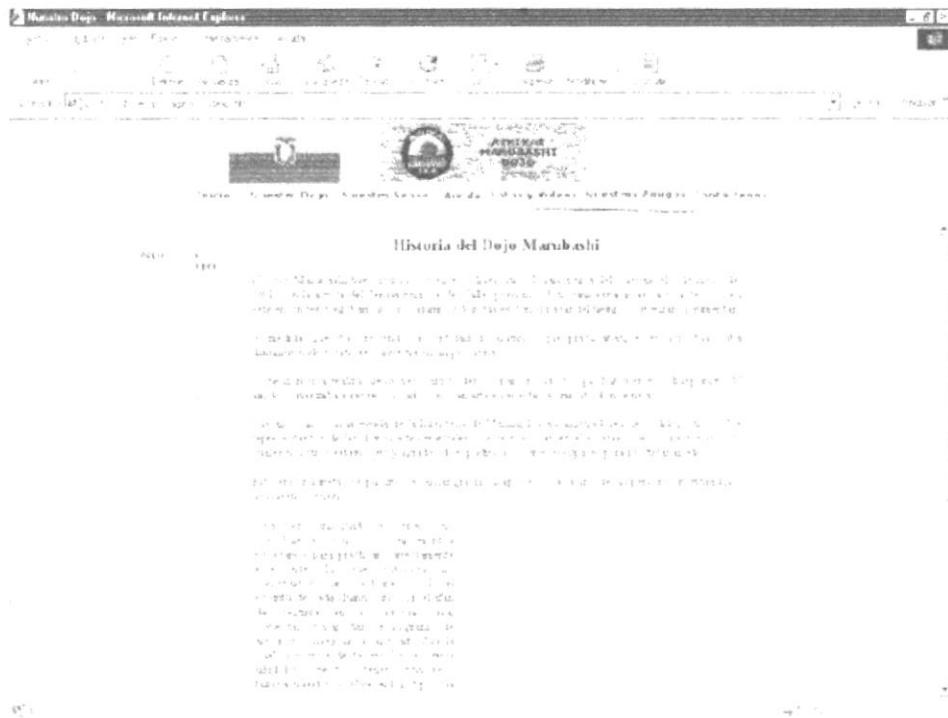
En esta página se presentara una introduccion animada en donde podremos ver los cambios que ha tenido la practica de las artes marciales, así como el nombre, el logotipo del Dojo y los enlaces de acceso a las paginas

### 3.2.2. Página de Cabecera.



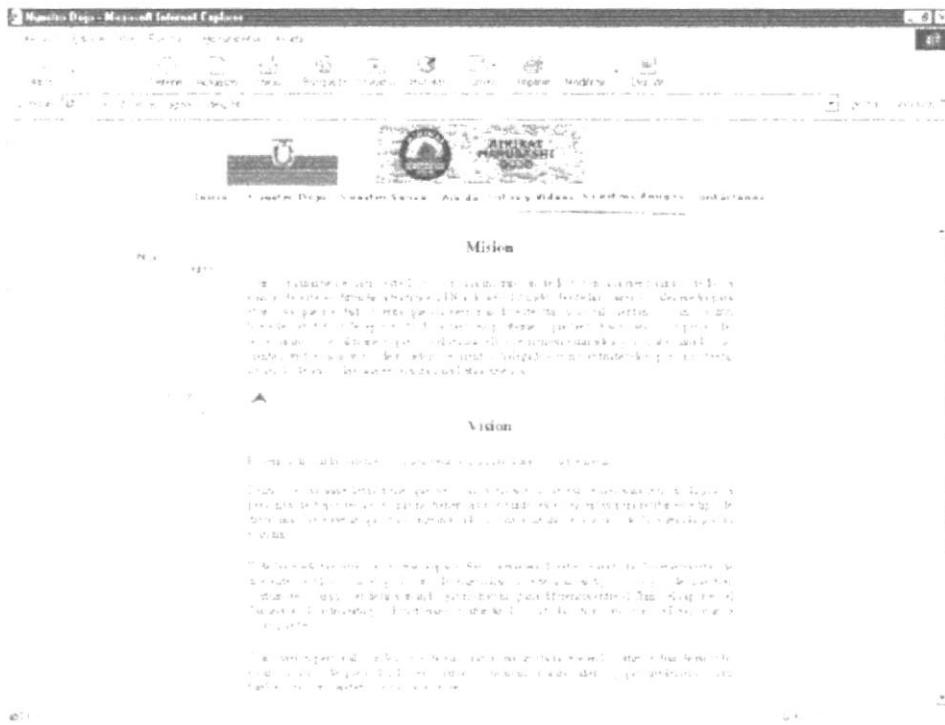
En esta pagina se presentara la bandera de Ecuador, Guayaquil y el Logotipo del Dojo

### 3.2.3. Página de Historia del Dojo.



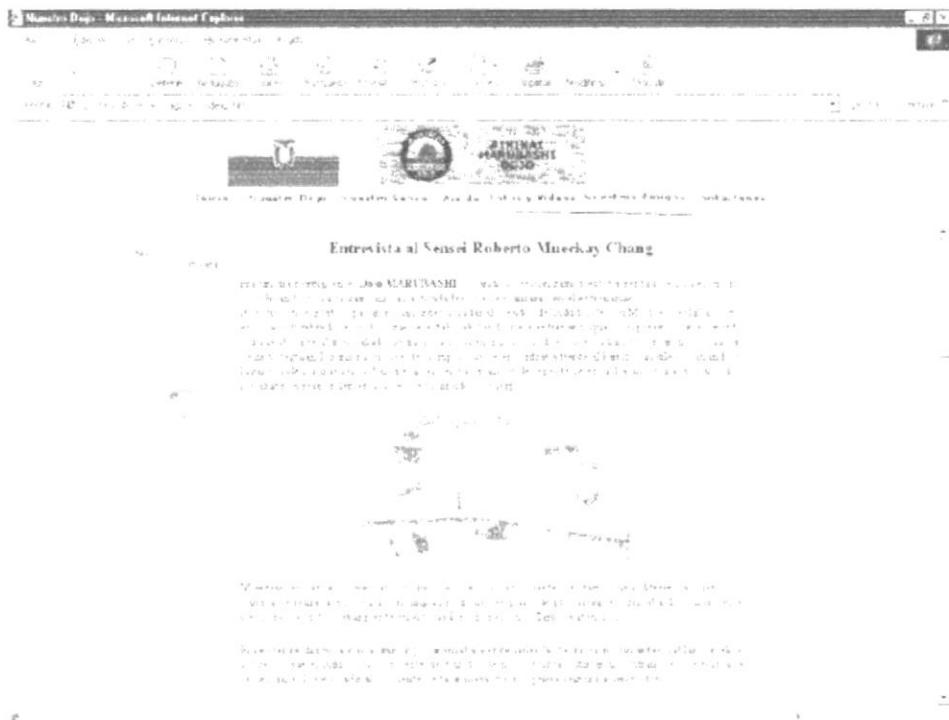
En esta pagina presentaremos una breve historia del Dojo.

### 3.2.4. Página de Misión, Visión, Objetivos del Dojo.



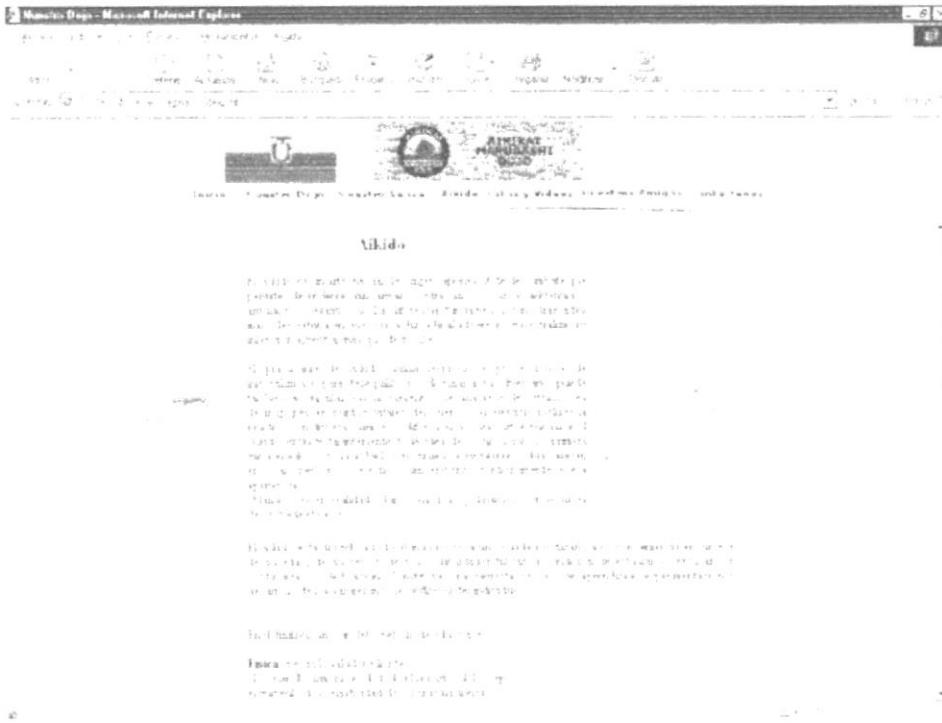
En esta página presentaremos la Misión, Visión, y Objetivos que persigue el Dojo

### 3.2.5. Página de Nuestro Sensei.



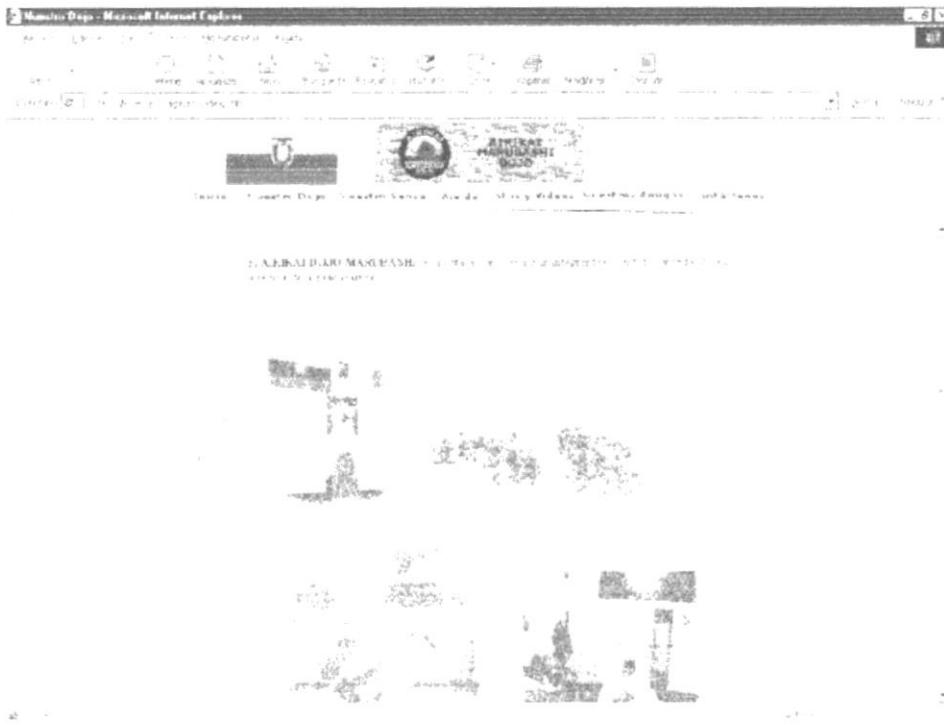
En esta pagina presentaremos una entrevista que se realizo al Sensei Roberto Mueekay , en el que expone su criterios a este arte y su consejos a sus estudiantes.

### 3.2.6. Página de Aikido.



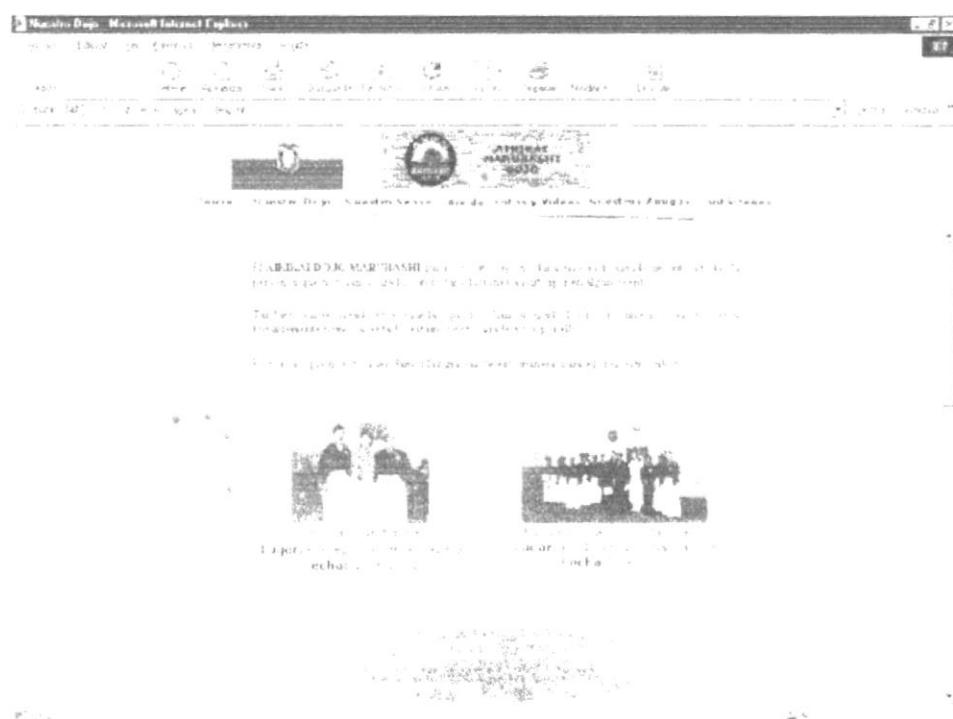
En esta pagina hablaremos de lo que es el Aikido , sus fundamentos y quien fue Morihei Ueshiba.

### 3.2.7. Página de Fotos y Videos.



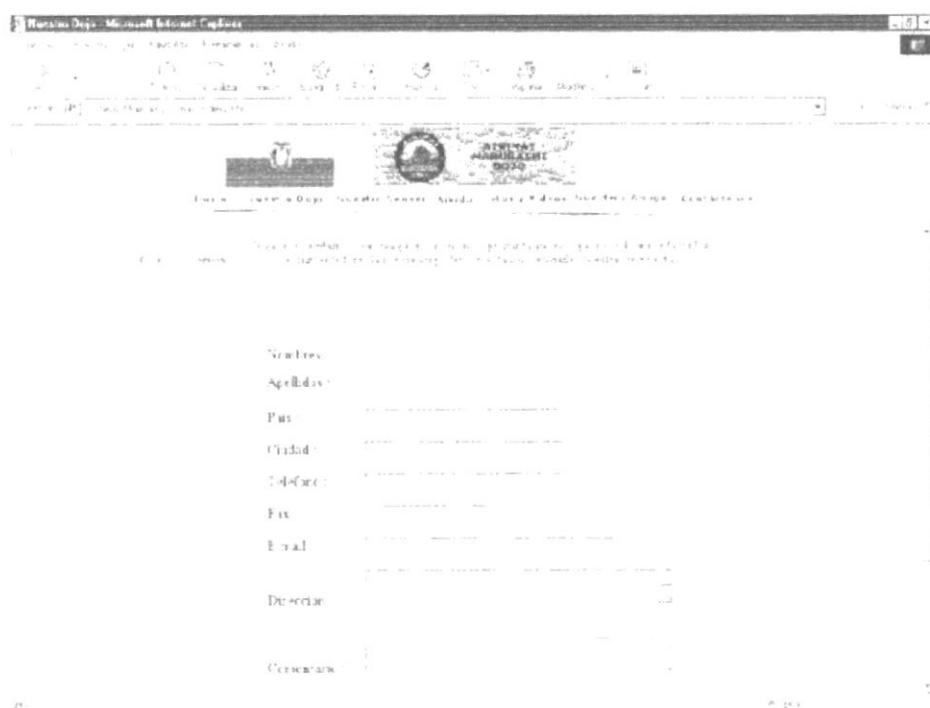
En esta pagina presentaremos al Dojo en fotos y videos de sus presentaciones

### 3.2.8. Página de Nuestros Amigos.



En esta pagina presentaremos a las personas de alguna manera ayudaron a la realizacion del Dojo

### 3.2.9. Página de Contáctenos.



En esta página presentaremos un formulario en el cual las personas podrán escribir y enviar sus comentarios acerca del Dojo.



Anexo **A**

# CONOCIENDO INTERNET

## **A. Conociendo Internet.**

### **A. 1. ¿Qué es Internet?**

Es la unión de miles de redes de computadoras a las que se conectan millones de personas en todo el mundo. Tiene como finalidad principal la de poner información al servicio de los usuarios. Para poder receptor o emitir esta información las computadoras deber ser capaces de comunicarse entre sí, para lo cual utilizan protocolos que son reglas o acuerdos sobre como poder comunicarse. Es como el lenguaje que utilizamos para comunicarnos entre nosotros. Si usted quiere comunicarse con una persona que no habla su mismo idioma, se le va a ser muy difícil y lo mismo sucede con las computadoras. Para que exista una verdadera comunicación ambas computadoras deben utilizar el mismo protocolo al mismo tiempo. El protocolo de Internet es TCP IP.

En Internet se puede encontrar documentos científicos, pasando por bibliotecas y sistemas de información, centros de investigación, grupos de discusión, bolsa de valores, hasta publicidad de computadoras y otros productos. Toda esta información que estas personas y que las entidades (educativas, gobierno, comercial, militar, medicas, soporte de redes, etc.) pueden ofrecerle, esta disponible las 24 horas del dia desde cualquier parte del mundo para que usted la utilice, pero esto no se acaba aquí ya que Usted puede también poner información para que esta sea distribuida por todo el mundo.

### **A. 2. Origenes de Internet.**

Las redes de computo se comenzaron a desarrollar desde hace algunas décadas atrás. Internet tuvo orígenes en una red llamada ARPANET. Se inicio como un experimento del gobierno de los Estados Unidos y no se le daba una gran importancia en el ámbito económico y social, ya que solo era utilizada por científicos en ciencias de computación y militares. Hoy en dia, esto ha cambiado, y personas comunes pueden acceder a este mundo maravilloso que es la comunicación.

Posteriormente otras redes experimentales que utilizaban transmisiones de radio y satélite se conectaron con ARPANET. A fines de los 70 se crearon redes descentralizadas como UUCP, una red de comunicación mundial de UNIX que daba servicio a comunidades universitarias y a organizaciones comerciales. Cuando comienza el desarrollo de los 80 empezaron a proporcionar redes de alcance nacional a las comunidades académicas y de investigación. Posteriormente surgió NSFNET (Red de Fundación Científica Nacional) en 1986, está se encargaría de unir a diferentes investigadores de diferentes estados en Estados Unidos con cinco macrocentros de computo lo que permitió conectar a redes académicas de nivel estatal y medio que conectaban las universidades y centros de investigación. Al principio, esta interconexion de redes experimentales y de producción se denominó **Internet Darpa** y posteriormente el nombre se redujo a "**Internet**".

### **A. 3. Aplicaciones de Internet.**

Existen muchos programas de Internet, los más usados son: el correo electrónico, el acceso remoto y las transferencias de archivos.

El correo electrónico es el más común y frecuentemente utilizado en Internet; permite que se escriba y se envíe un mensaje a una persona o grupo de personas. Por ejemplo, un estudiante de tercer grado de Ecuador puede enviar un mensaje de correo electrónico a un estudiante del mismo grado de Japón, para preguntarle como es la educación en su país. ¿Y por que no utilizar el telefono o algo mas barato como una carta?. Si el niño en Japón no se encuentra en su casa en ese momento, desperdiciariamos tiempo y dinero llamando por teléfono, es verdad que se podría dejar un recado, pero esto implica hacer otra llamada. La otra opción es escribir una carta, pero surge un problema, el tiempo. Si el niño de Japón recibió la carta, podrá ser contestada mucho tiempo después. Con el correo electronico se tiene la ventaja de dejar el mensaje grabado en la computadora aun cuando no se encuentre nadie en casa. Cuando el niño de Japón prenda su computadora, aparecerá una advertencia diciéndole que tiene un mail, el cual podrá leerlo en ese momento o si quiere más tarde, y si decide contestarlo, lo podrá hacer en pocos minutos.

### **A. 4. ¿Quién opera Internet?**

Mucha gente y nadie.

En cierto sentido, Internet es un esfuerzo cooperativo, con los miembros de las diferentes redes compartiendo dinero, equipo, mantenimiento y experiencia técnica. Como nos podemos dar cuenta la administración se encuentra distribuida y nadie es el dueño, solo existen administradores.

### **A. 5. Nombres y direcciones**

En Internet la mayor parte de las computadoras se pueden identificar de dos maneras. Cada computadora tiene un nombre y una dirección numérica ambos únicos como el numero de cédula o el numero de teléfono. Es mas fácil recordar un nombre que un numero de teléfono y sucede lo mismo en Internet. Un nombre en Internet normalmente esta compuesto de varias palabras separadas por puntos por ejemplo: *www.microsoft.com*. Una dirección en Internet, consta de cuatro series de números también separados por puntos; por ejemplo: *161.44.128.70*.

La idea es que la gente utilice los nombres y cuando se este teniendo acceso a los recursos, la computadora y controladores lo traduzcan y trabajen con las direcciones numéricas. Internet manteniendo una base de datos de los nombres y direcciones de todas las computadoras conectadas a sus propias redes.

## A. 6. Sistema de dominio de nombres.

En la actualidad hay un método para clasificar los nombres y direcciones: Un sistema conocido como el Sistema de Dominio de Nombres o DNS (Domain Name System). El DNS también es el sistema mundial de bases de datos nombres y direcciones.

Los nombres de DNS se construyen en forma jerárquica, de la misma manera que un organigrama de organización mundial. En la parte superior de este organigrama se encuentran las especificaciones más generales de las organizaciones en USA como:

edu	educativo
com	comercial
gov	gubernamental
mil	militar
org	organizaciones
net	redes

y también códigos de países como sp para España, ec para Ecuador.

A continuación pondremos un ejemplo de una dirección y veremos sus componentes.

Ejemplo:

Ponemos la dirección de la ESPOL.

Dirección nombre: espol.edu.ec

Dirección numérica: 192.188.59.2

La dirección nombre podemos descomponer como:

Espol..... nombre de la institución  
 edu..... tipo de institución (en este caso educativo)  
 ec..... las dos primeras letras del país.

Cada usuario tiene un user (login) o cuenta. Si usted quiere la dirección completa de una persona debe juntar la dirección nombre y el user interconectados por el símbolo @. Un ejemplo de una dirección completa sería.

armagaco@espol.edu.ec.

## A. 7. ¿Qué es una red de computadoras?

Desde un punto de vistas muy superficial y sin entrar en detalles diremos que una red de computadoras es la interconexión de varias computadoras, donde cada uno de ellos pueden interactuar con los demás, a través de un medio de transmisión, con el fin de intercambiar información y compartir recursos (impresoras, programas de aplicación, etc.)

La manera de que dos equipos se comuniquen es a través de Módem y el TAU.

El módem es un dispositivo que convierte datos digitales del computador en señales analógicas y viceversa. Estas señales son iguales a las que genera los teléfonos a partir de la voz humana. El objetivo de este dispositivo es lograr que dos computadoras se comuniquen a través de una línea telefónica. La conversión de datos digitales o pulsos bits a señales analógicas se denominan Modulación, de ahí se nombre MODulador-DEModulador.

TAU no se llama realmente TAU. En realidad es un "Transmisor Receptor digital" se lo conoce como TAU (Terminal Adapter Unit) porque fue lanzado al mercado por primera vez, bajo ese nombre.

### **A. 8. World Wide Web (www)**

Es un servicio que ofrece Internet para acceder de una manera diferente, mas cómoda y ordenada. El Web esta basado en una tecnología llamada Hipertexto.

### **A. 9. ¿Qué es hipertexto?**

Es un método para presentar información. Se seleccionan las palabras subrayadas en el texto presentado, para ser expandidas por otra información referente a esa palabra. Esto se hace enlazando las palabras con otros documentos, que pueden ser texto, archivos, gráficos, etc.

### **A.10. ¿Qué es un Browser?**

Browser son programas clientes, o programas que básicamente leer Hipertexto. Existen también diferentes tipos de Browser o programas clientes, los browsers orientados a línea o texto, y Browser para X Windows.



Anexo **B**

# NAVEGACIÓN DE PANTALLAS

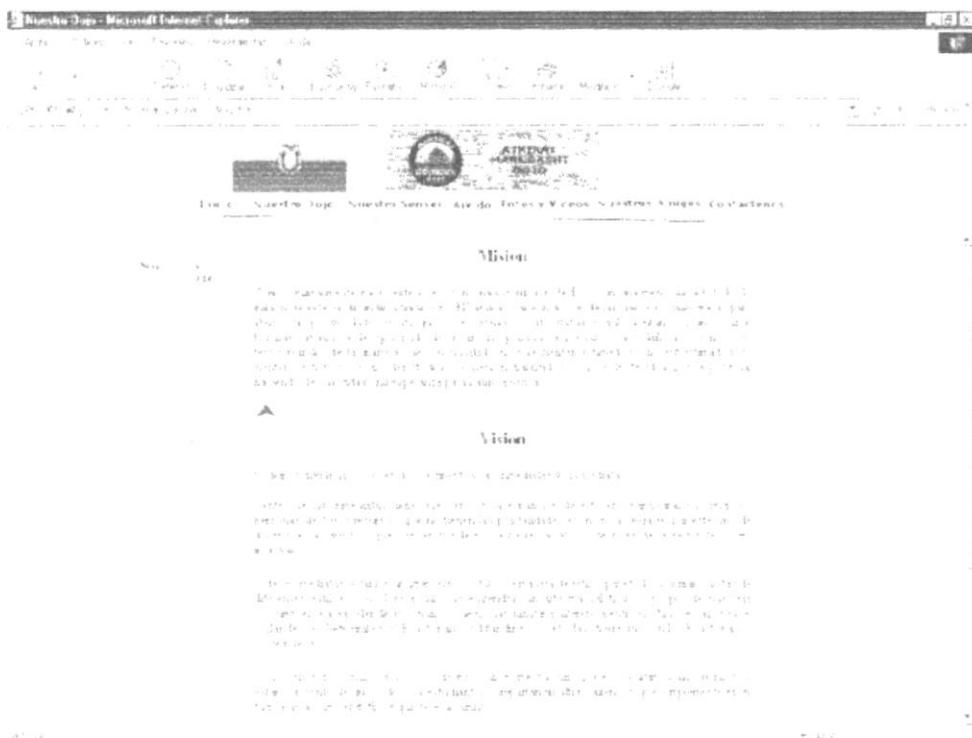
## B. Navegación de pantallas.

### B1. Página Principal

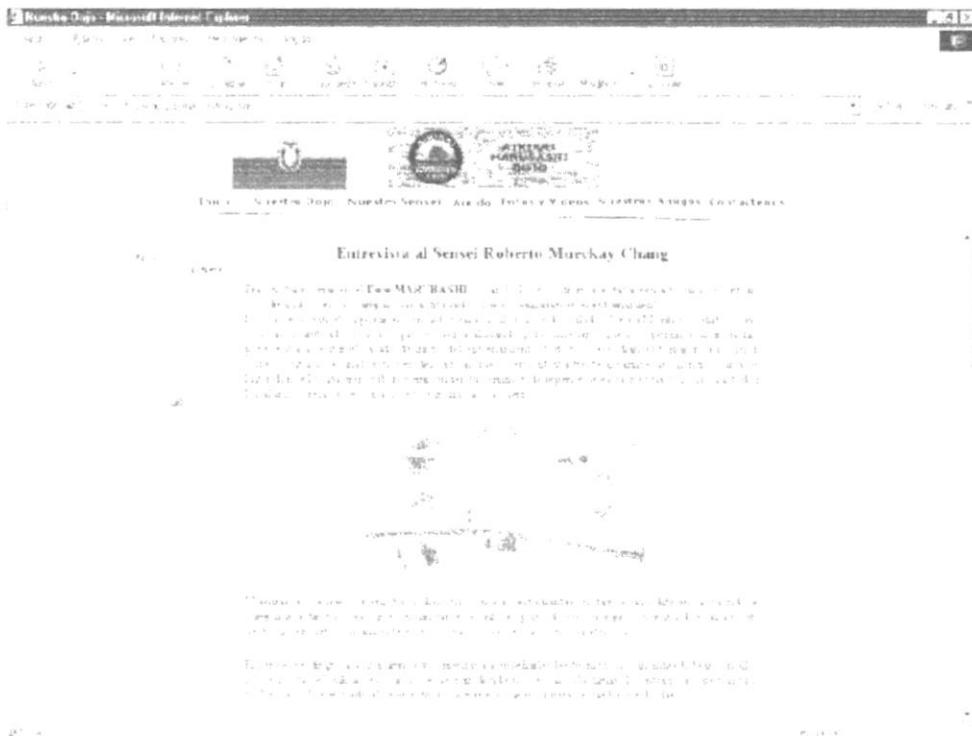




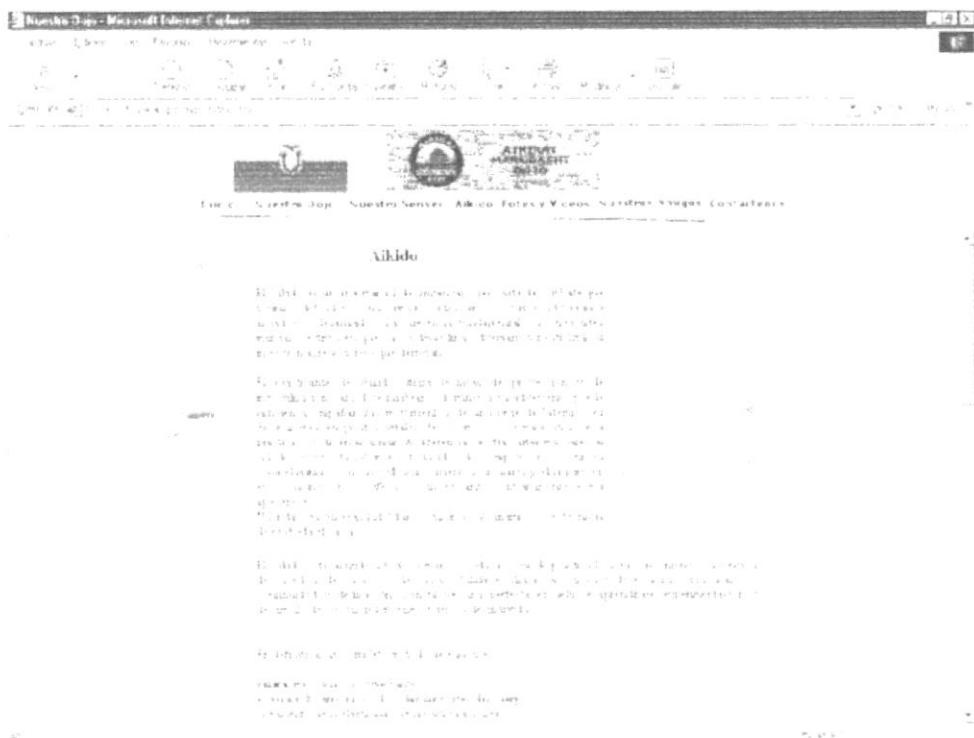
### B3. Página de Misión, Visión, Objetivos del Dojo.



## B4. Página de Nuestro Sensei.



## B5. Página de Aikido.

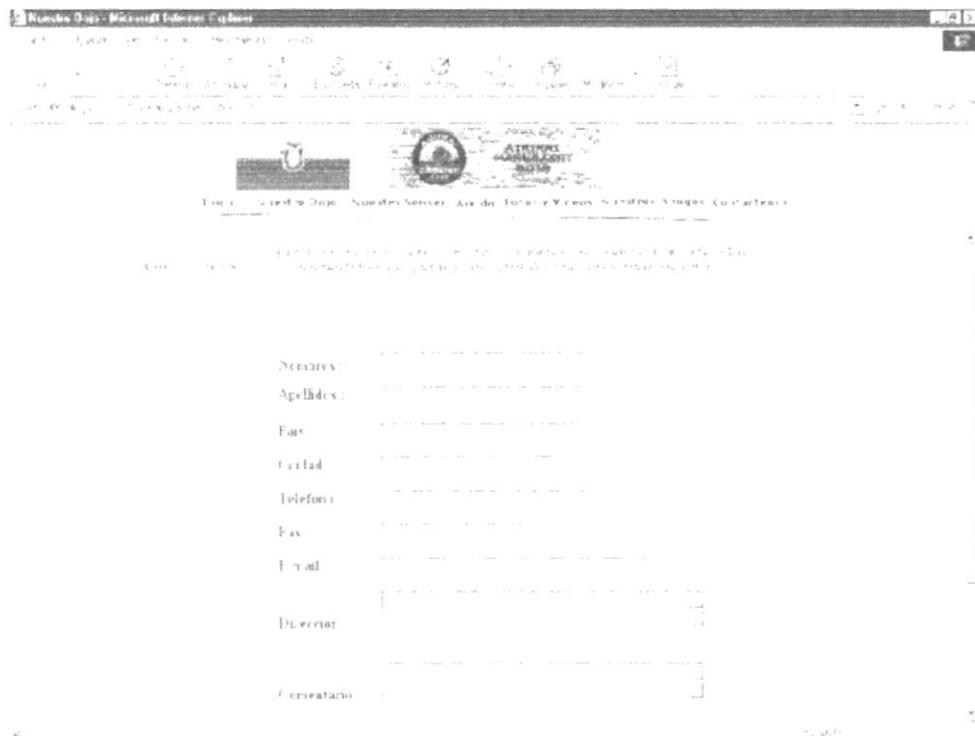


## B6. Página de Fotos y Videos.





## B8. Página de Contáctenos.





Anexo **C**

## GLOSARIO DE TERMINOS

## **C. 1 Glosario de Términos.**

### **A**

**Aplicación.**- (Programa de aplicación). Paquete de Software.

**ALU.**- (Arithmetic Logic Unit) Unidad Aritmética Lógica. Circuito de velocidad en la CPU que realiza cálculos y comparaciones.

### **B**

**Background.**- Fondo, segundo plano.

**BMP.**- (Bit MaPs) Formato de gráfico de Windows.

**byte.**- Octeto. Unidad común de almacenamiento en computación. Un byte se compone de 8 dígitos binarios.

### **C**

**caché.**- Método para mejorar el rendimiento de sistema mediante la creación de un área de memoria secundaria más cercana a la velocidad más alta del CPU.

**CD-ROM.**- (Compact Disc Read Only Memory) Memoria de solo lectura de discos compactos. Formato de discos compactos que se utiliza para almacenar texto, gráficos y sonido estéreo de alta fidelidad.

**Character.** Carácter. Letra única del alfabeto, dígito numérico o símbolo especial como un punto decimal o una coma.

**computadora.**- Máquina de propósito general que procesa datos de acuerdo con un conjunto de instrucciones que se almacena internamente ya sea temporal o permanentemente.

**CPU.**- (Control Processing Unit) Unidad Central de Proceso. La parte de un computador que realiza la computación. También llamada procesador, esta compuesto por la Unidad de Control y la ALU.

**cursor.**- Símbolo móvil en la pantalla que sirve como punto de contacto entre el usuario y los datos.

## D

**datos.-** Los datos son hechos y cifras en bruto, tales como ordenes y pagos, las cuales se procesan para obtener información.

**Disco duro.-** Medio primario de almacenamiento del computador, que esta compuesto de uno o más trazadores de aluminio o vidrio cuyos lados están cubiertos con un material ferromagnético.

**dispositivo.-** Cualquier maquina electrónica o mecánica. Dispositivo siempre se refiere a Hardware.

**DOS.-** (Disk Operating System) Sistema Operativo en Disco.

**drive.-** Dispositivo electromecánico que gira discos y cinta a velocidad especificada.

## E

**e-mail.-** Correo electrónico. Es la transmisión de memos y mensajes a través de una red.

## F

**fax.-** (Faesimil) Originalmente llamado Telecopía, es la comunicación de una pagina impresa entre lugares remotos.

**fax/módem.-** Combinación de tarjeta de Fax y módem de datos disponible como una maquina externa o tarjeta de expansión. Incluye un conmutador de fax que enruta la llamada al fax o al módem de datos.

**frame.-** Marco o cuadro.

## G

**GIF.-** (Graphics Interchange Format) Formato de intercambio de gráficos.

## H

**hardware.-** Maquinaria y equipos. (CPU, discos, cintas, módem, cables, etc.) En operación un computador es tanto Hardware como Software. Uno es inútil sin el otro.

El diseño del hardware especifica los comandos que puede seguir, y las instrucciones le dicen que hacer.

**hertz.** - Frecuencia de vibraciones eléctricas (ciclos) por segundo. Abreviado "Hz": un Hz es igual a un ciclo por segundo.

**hipertexto.**- Vinculación de información relacionada. Por Ejemplo: al seleccionar una palabra en una frase, se recupera información sobre esa palabra, si existe, o si la palabra se encuentra otra vez.

## I

**imagen.**- Dibujo gráfico.

**index.**- Índice.

**información.** - Resumen de datos. Técnicamente, los datos son hechos y cifras en bruto que se procesa en información.

**Interfaz.**- Conexión e interacción entre hardware, software y el usuario.

**Internet.**- Red extensa constituida por una cantidad de redes pequeñas. Originalmente desarrollado por militares, que se utilizaba para investigación académica y comercial.

## J

**Jpeg.**- (Joint Photographic Expert Group) Grupo unido de expertos en fotografía. Standard para comprimir imagen usando la transformación discreta de coseno.

## K

**Kb.**- Kilobyte. Mil bytes.

## L

**Label.** Rótulo o Etiqueta.

**lenguajes.**- Conjunto de símbolos y reglas utilizado para transferir información.

**layer.**- capa

**link.**- Unión, vínculo, enlace. Una llamada a otro programa o subrutina.

## M

**MB.**- Megabytes.

**Memoria.**- Espacio de trabajo del computador (físicamente es una colección de chips RAM). La memoria es un recurso importante, ya que determina el tamaño y el número de programas que pueden ejecutarse al mismo tiempo, así como también la cantidad de datos que pueden procesar instantáneamente.

**menú.**- Lista de funciones u operaciones disponibles en pantalla que pueden utilizarse o ejecutarse corrientemente.

**MHZ.**- (Megahertz) Un millón de ciclos por segundo.

**Módem.**- (Modulador-Demodulador) Dispositivo que adapta una terminal o un computador a una línea telefónica. Convierte los impulsos digitales del computador en frecuencias de audio.

**monitor.**- Pantalla de visualización que se usa para presentar la salida de un computador estos pueden ser información solicitada por el usuario, también pueden ser mensajes de salida por que a ocurrido un error.

**Mouse.**- Ratón. Objeto semejante a un tejo que se utiliza como un dispositivo de señalamiento y de dibujo. A medida que el Mouse rueda sobre el escritorio, el cursor en la pantalla hace lo mismo.

## N

**nanosegundo.** Una milmillonesima de un segundo.

## O

**Objeto.**- Modulo de datos autónomo y su procesamiento asociado.

## P

**PC.** - Computadora Personal

**Pentium.** - CPU rápida en la línea Intel. Es sucesor del 486

## Q

**query.** - Consulta. Interrogar una base de datos.

## R

**RAM.** - (Random Access Memory) Memoria de Acceso aleatorio. Espacio de trabajo primario del computador.

**resolución.** - Grado de nitidez de un carácter o imagen exhibida o impresa.

**ROM.** - (Read Only Memory) Memoria de solo lectura.

## S

**Software.** - Instrucciones para un computador

**SVGA.** - Super VGA. (Super Video Graphics Array). Estandart de presentación de vídeo.

**Sistema.** - Grupo de componentes relacionados que interactúan para realizar una tarea.

## T

**Tab.** - (Tabulado) Movimiento del cursor en la pantalla.

**tabla.** - Colección de campos adyacentes. También denominado Array.

## U

**usuario.** - Cualquier individuo que interactúa con el computador en el nivel de aplicación. Los programadores, operadores y otro personal técnico no son considerado usuarios cuando trabajan en el computador en el ámbito profesional.

## V

**versión.**- Identificación de una emisión o lanzamiento de un software.

## W

**Windows.**- Sistema Operativo basado en gráficos de Microsoft que provee un entorno similar al de Macintosh.

## X

**xmodem.**- Primer protocolo de transferencia de archivos utilizado por computadoras personales.

## Y

**ymodem.**- Protocolo de transferencia de archivos idéntico a xmodem.

## Z

**zmodem.**- Protocolo de transferencia de archivos que se ha vuelto popular porque maneja muy bien el ruido y las condiciones de línea cambiantes incluyendo transmisión por satélite.