

**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

A LOS ASISTENTES A LOS CURSOS DE LA DIVISION DE EDUCACION CONTINUA

Las autoridades de la Facultad de Ingeniería, por conducto del Jefe de la División de Educación Continua, otorgan una constancia de asistencia a quienes cumplan con los requisitos establecidos para cada curso.

El control de asistencia se llevará a cabo a través de la persona que le entregó las notas. Las inasistencias serán computadas por las autoridades de la División, con el fin de entregarle constancia solamente a los alumnos que tengan un mínimo del 80% de asistencias.

Pedimos a los asistentes recoger su constancia el día de la clausura. Estas se retendrán por el período de un año, pasado este tiempo la DECFI no se hará responsable de este documento.

Se recomienda a los asistentes participar activamente con sus ideas y experiencias, pues los cursos que ofrece la División están planeados para que los profesores - expongan una tesis, pero sobre todo, para que coordinen las opiniones de todos los interesados, constituyendo verdaderos seminarios.

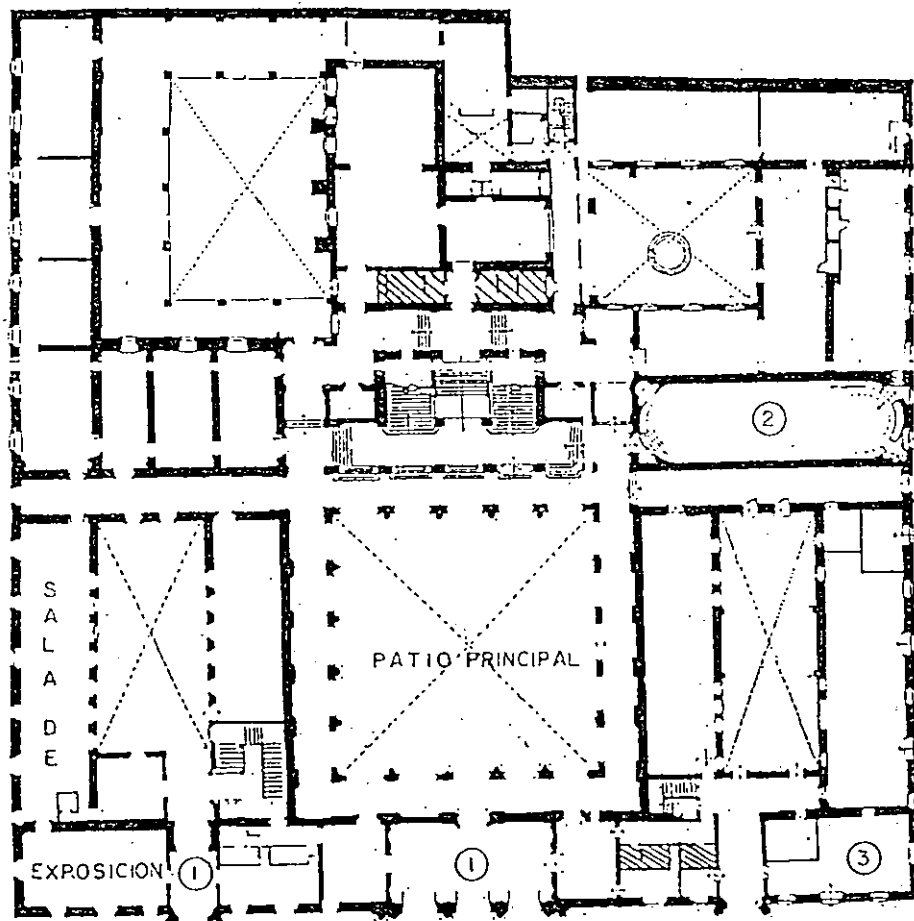
Es muy importante que todos los asistentes llenen y entreguen su hoja de inscripción al inicio del curso, información que servirá para integrar un directorio de asistentes, que se entregará oportunamente.

Con el objeto de mejorar los servicios que la División de Educación Continua ofrece, al final del curso deberán entregar la evaluación a través de un cuestionario diseñado para emitir juicios anónimos.

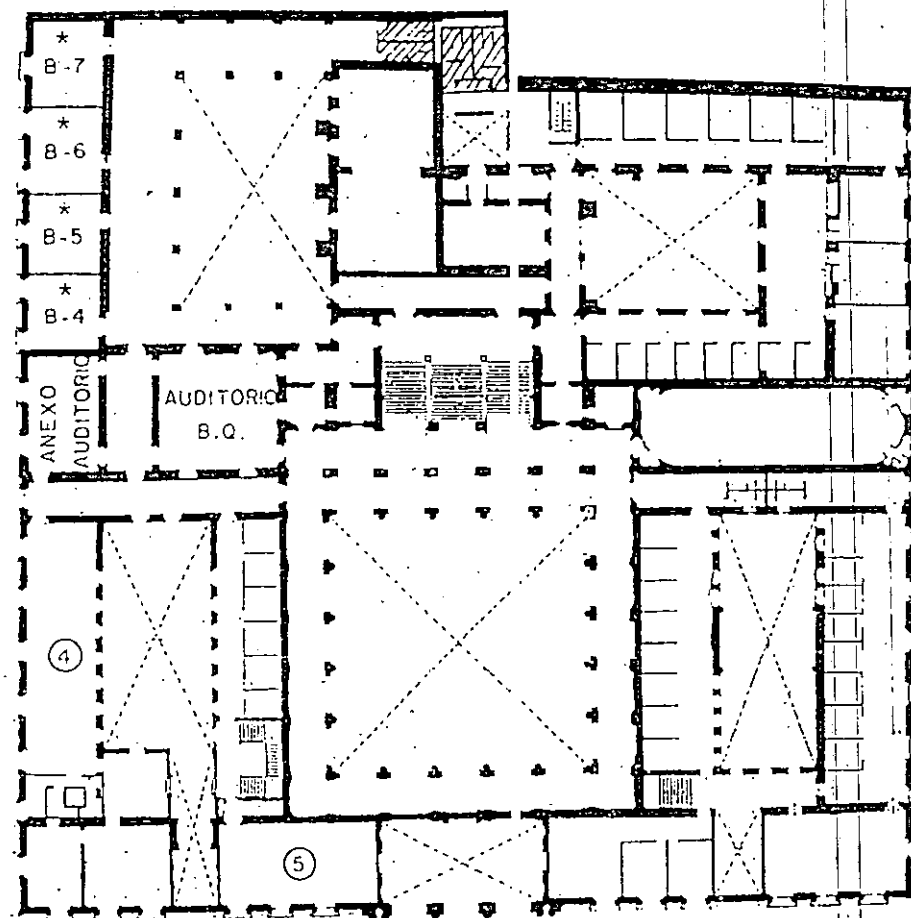
Se recomienda llenar dicha evaluación conforme los profesores impartan sus clases, a efecto de no llenar en la última sesión las evaluaciones y con esto sean más fehacientes sus apreciaciones.

¡ GRACIAS !

PALACIO DE MINERIA



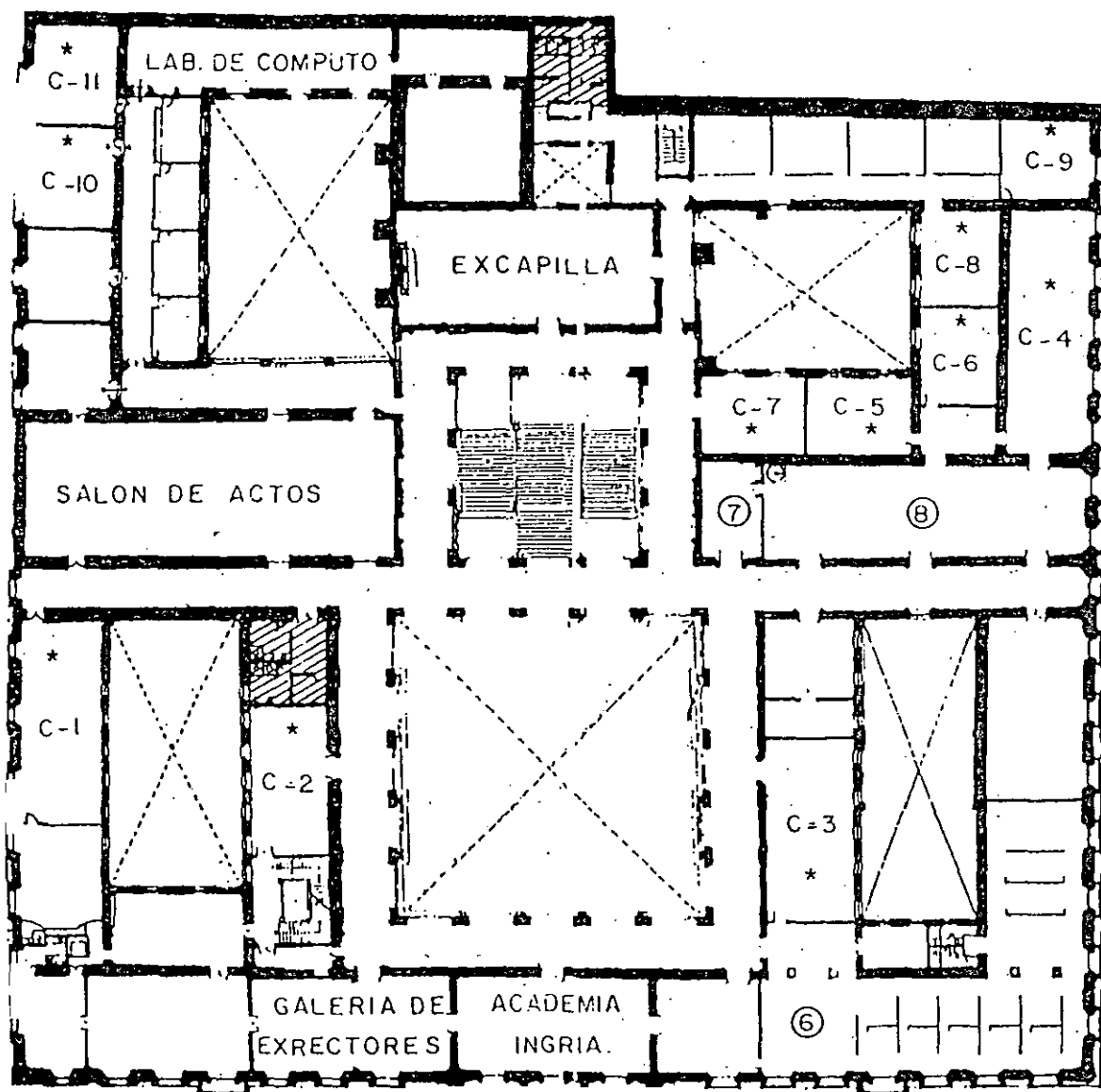
PLANTA BAJA



MEZZANINNE



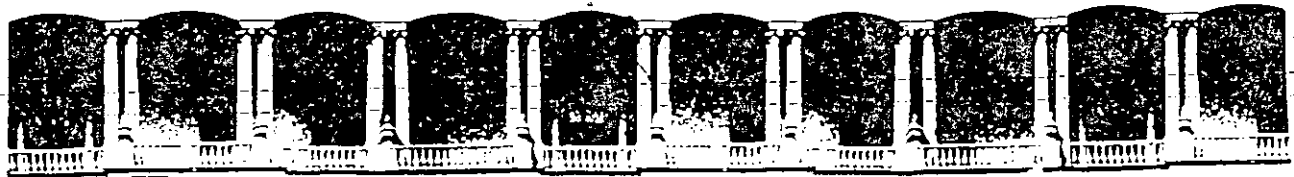
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA
FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
CURSOS ABIERTOS



GUIA DE LOCALIZACION

- 1 - ACCESO
- 2 - BIBLIOTECA HISTORICA
- 3 - LIBRERIA U N A M
- 4 - CENTRO DE INFORMACION Y DOCU-
MENTACION "ING. BRUNO
MASCANZONI"
- 5 - PROGRAMA DE APOYO A LA
TITULACION
- * AULAS
- 6 - OFICINAS GENERALES
- 7 - ENTREGA DE MATERIAL Y CONTROL
DE ASISTENCIA.
- 8 - SALA DE DESCANSO
-  SANITARIOS

1er. PISO



**FACULTAD DE INGENIERIA U.N.A.M.
DIVISION DE EDUCACION CONTINUA**

CURSOS INSTITUCIONALES

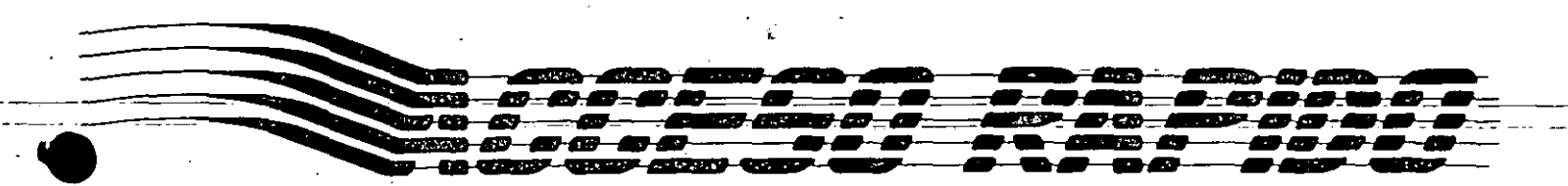
TELECOMUNICACIONES DE MEXICO

WINDOWS 3.1

19 y 26 de Noviembre, 3 y 10 de Diciembre de 1994

**Tec. Juliana Guerrero Estrada
Mat. Rogelio Jaimes Miranda**

Palacio de Minería



Mirko Langlotz

Windows 3.1



CENTRO DE INFORMACION
DOCUMENTACION
"ING. BRUNO MASCAZZONI"

computeC



marcombo

Windows 3.1 Acceso Rápido

Mirko Langlotz

Traducción autorizada de la edición original en lengua alemana
por DATA BECKER, GmbH-Düsseldorf

Derechos reservados en lengua española conforme a la ley
© 1992 Marcombo, S.A., Barcelona, España

© 1993 COMPUTEC EDITORES, S.A. de C.V.
Apartado Postal 61-221, 06600 México, D.F.

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial
Registro No. 2574

ISBN 970-11-0021-2

Derechos reservados.

Esta obra es propiedad intelectual de su autor y los derechos de publicación en lengua española han sido legalmente transferidos al editor. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio sin permiso por escrito del propietario de los derechos del copyright.

Edición autorizada para venta únicamente en México,
Centroamérica y Ecuador

Impreso en México - Printed in Mexico

NOTA IMPORTANTE

La información contenida en esta obra tiene un fin exclusivamente didáctico, y por lo tanto no está previsto su aprovechamiento a nivel profesional o industrial. Las indicaciones técnicas y programas incluidos, han sido elaborados con gran cuidado por el autor y reproducidos bajo estrictas normas de control. COMPUTEC EDITORES, S.A. de C.V. no será jurídicamente responsable por: errores u omisiones; daños y perjuicios que se pudieran atribuir al uso de la información comprendida en este libro, ni por la utilización indebida que pudiera dársele.

Prólogo

¿Le suena la situación?

Hace un rato ha comprado un nuevo producto de Software, lo desempaqueta, y entonces...

Montones de manuales se apilan delante de usted.

Pero en realidad, sólo quiere ser productivo con el programa, y no leer completas novelas de instrucciones.

Incluso a lo mejor ya conoce, y ya ha trabajado, con una versión anterior del programa, y no quiere volver a comenzar desde el principio.

Debería haber un libro, que le comunique los conocimientos básicos con rapidez y sin complicaciones...

Con este Acceso Rápido tiene en las manos nuestra respuesta a este problema.

Este Acceso Rápido le ayuda a adquirir los conocimientos necesarios en el tiempo más corto, para poder manejar cómodamente el programa de su elección.

- Muchos ejemplos orientados a la práctica le muestran cómo se emplea el programa con eficiencia.
- Cada capítulo está asociado a una escala de dificultades que va desde el 1 hasta el 5. Un pequeño icono en la cabecera le muestra la complejidad de cada capítulo, y cuántos conocimientos nuevos le esperan.

 hasta 

Esta división va desde un cuadrado (muy sencillo) hasta cinco cuadrados (complejo). De esta manera puede ver, cuánto ha de

saber para cada capítulo, y puede dividir su tiempo adecuadamente.

- Al final del libro puede encontrar una parte de referencia, que pone a su disposición, de nuevo, los detalles importantes del programa.

Esperamos poder comunicarle el máximo de Know-How con este Acceso Rápido, en el camino de conocer la forma de trabajar con su nuevo programa.

¡Si algo faltara en este libro, o considera algo especialmente bueno, comuníquenoslo!

Su redacción de DATA BECKER

Indice

1. Introducción	11
1.1 La instalación	13
1.2 Cuestiones generales	18
1.3 Trabajar con el ratón	21
1.4 Manipular ventanas	22
2. Los detalles de Windows	30
2.1 Lista de tareas	30
2.2 Campos de diálogo	33
2.3 Campos de diálogo para la selección de archivo	39
2.4 Los Menús	40
2.5 Funciones bloqueadas	46
3. El administrador de programas	47
3.1 Programas y grupos	48
3.2 Grupos e iconos de grupo personalizados ..	54
3.3 Ordenar grupos	60
4. El administrador de archivos	63
4.1 Unidad y directorio	64
4.2 Procesar archivos y directorios	68
4.3 Formas de representación	77
4.4 Disquetes y discos duros	83
5. Windows, DOS & Co.	88
5.1 Ejecutar programas MS-DOS	88
5.2 Intercambio de datos entre programas de Windows	93
5.3 El método OLE	97
5.4 Modificar la configuración	97

5.5	Cambiar la instalación	108
5.6	Cargar y arrancar automáticamente	113
5.7	La función de ayuda	114
5.8	Windows y los juegos de caracteres	117
5.9	Juegos de caracteres TrueType	120
6.	Referencia	122
6.1	Tabla resumen	122
6.2	Glosario	144
6.3	Visión global de los programas incluidos en el paquete	151
	Índice alfabético	154

1. Introducción

Cuando IBM sacó su primera computadora personal con el sistema operativo MS-DOS, nadie podía imaginarse verdaderamente que ello fuera a suponer una revolución para el mundo. La caída vertiginosa de los precios hizo que incluso los AT y los 386 se hicieran asequibles a todo el mundo, lo que, a su vez, tuvo por consecuencia la presencia de estas computadoras en millones de hogares y empresas. MS-DOS corría el peligro de quedarse atrás frente al desarrollo tecnológico y las exigencias crecientes del usuario. La computadora no sólo tenía que ser más rápida, sino también más fácil de manejar.

Esta exigencia ha quedado cubierta con Windows 3.1 de Microsoft. Es muy fácil de manejar, a la vez que ofrece una enorme gama de posibilidades desconocidas hasta ahora con DOS. Con Windows ya no es problema trabajar con varios programas a la vez sin que se entorpezcan unos a otros (Multitasking). Es más, programas que se ejecutan al mismo tiempo pueden incluso intercambiar datos entre sí. A diferencia de DOS, Windows puede servirse también de los modos operativos extendidos de las computadoras 286 (modo estándar), y 386 (extendido para las PC 386). En el modo estándar del 80286 puede superarse la barrera de los 640 KBytes como memoria RAM de acceso directo. En el modo extendido para la 386 se pueden utilizar incluso memorias virtuales. Por memoria virtual se entiende la memoria que la computadora no tiene en realidad (de ahí "virtual": aparente) pero que puede ser simulada en un disco duro rápido. La 80386 puede administrar, en teoría, ¡hasta 4 GBytes de este tipo de memoria!

Aparte de estos argumentos tan contundentes, Windows convence además por su entorno gráfico de usuario: de óptica sugestiva, fácil de manejar y rápido. El número de programas que pueden ser aplicados directamente con este entorno (las denominadas Aplicaciones de Windows) no deja de aumentar. Todas las casas de software de un cierto renombre han adaptado ya sus productos a Windows 3.1 o están en ello. Las últimas versiones de muchos programas aparecen ya como versiones

Windows 3.1. Incluso los programas que en principio no fueron desarrollados expresamente para Windows pueden ser ejecutados desde Windows. Si usted posee una 386 hasta podrá ejecutar esos programas "antiguos" con el sistema Multitasking.

Aquello que con MS-DOS todavía era un problema, pertenece para Windows definitivamente al pasado: estamos hablando de los drivers - drivers de impresora, tarjetas gráficas y otros periféricos. Hasta ahora, al comprar software y hardware, usted tenía que prestar la máxima atención para que todo se acoplara bien en el funcionamiento. Lo que significa que, si adquiría una tarjeta gráfica algo exótica, difícilmente podía conseguir que todos los programas funcionaran con ella. Con Windows este problema ya no existe. Una impresora o una tarjeta gráfica instaladas con Windows responderán ante todos los programas Windows sin necesidad de utilizar un driver especial para el programa adaptado a la impresora o la tarjeta gráfica en cuestión. El trabajo de la impresora y de la tarjeta se desarrollan desde un puerto de comunicación, independiente de la computadora, y administrado desde Windows. La adaptación al hardware la realiza un driver único instalado bajo Windows, para la computadora de la que se trate. Puesto que Windows 3.1 no puede ser ignorado por ningún productor de impresoras o de otro tipo de hardware, puede usted dar por supuesto que, a medio plazo, todas las impresoras y todas las tarjetas gráficas podrán funcionar con todos los programas Windows.

Windows 3.1 es la continuación lógica en el desarrollo de Windows 3.0 y contiene muchas funciones nuevas y algunas antiguas perfeccionadas.

La novedad principal de Windows 3.1 es su desarrollo en la dirección de los multimedia. Uno de sus logros consiste, por ejemplo, en que ahora soporta las ya muy difundidas tarjetas de sonidos.

El principio OLE (Object Linking and Embedding) permite el trabajo conjunto de programas, y el intercambio de datos sin problemas entre ellos. Consiste en convertir diferentes objetos

(imágenes, texto, etc.) en una especie de paquete. Si entonces se modifica un objeto individual, esta modificación queda reflejada en todo el documento, imagen, etc.

También son nuevos los juegos de caracteres denominados Truetype, que, por ser escalables, ofrecen un buen aspecto incluso ampliándolos considerablemente.

Sobre todo, lo que se ha hecho ha sido un trabajo de detalle. Windows 3.1 es más rápido y en muchas partes está muy renovado.

1.1 La instalación

Antes de poder trabajar con Windows 3.1 es necesario instalarlo en el disco duro. Si ha adquirido una nueva computadora en cuyo disco duro ya se halla instalado Windows, puede saltarse este apartado. Sin embargo le aconsejamos que, incluso en ese caso, se lea el apartado sobre las modificaciones posibles de la configuración, donde aprenderá la manera de variar diferentes parámetros.

Además del manual que hay en el paquete de Windows encontrará usted asimismo un juego de disquetes de 5 1/4 pulgadas o de 3 1/2 pulgadas. Según el tipo de unidad de disco que usted posea necesitará unos disquetes u otros para la instalación.

Disquetes

Puesto que los disquetes de 5 1/4 son disquetes HD, para este tipo de disquetes deberá emplear una unidad también HD.

De acuerdo con el formato de su unidad de disco, introduzca usted el disquete de 5 1/4 o de 3 1/2, según convenga, que lleva la inscripción "Disquete de instalación 1" e introduzca a continuación el icono de entrada de DOS, si utiliza la unidad A: para la instalación:

A:
SETUP

Si la instalación de Windows se realiza a través de la unidad B:, deberá usted escribir:

B:
SETUP

A continuación aparecerá una página de texto con algunos datos básicos para la instalación. Pulse para proseguir con la instalación. La tecla le da la posibilidad de interrumpir la instalación en este momento.

Ahora ya puede decidir si quiere instalar Windows totalmente o bien si prefiere prescindir de algunas partes. Si quiere llevar a cabo la instalación estándar, que es lo más cómodo, pulse . Si, por el contrario, quiere una instalación personalizada, pulse, por favor la tecla .

Windows buscará en el disco duro por si existiera alguna antigua versión de Windows y, en caso positivo, le ofrecerá la posibilidad de cambiar la versión antigua por la versión 3.1.

En cualquiera de los dos casos deberá decidir en qué directorio va a instalar Windows. El programa de instalación le propone como directorio C:\WINDOWS. Con puede usted borrar la trayectoria y sustituirla por una nueva. Esta podría ser, por ejemplo, C:\WIN31, en caso de que ya exista alguna versión de Windows en su disco y no desee sobreescribirla. Si quiere conservar la trayectoria indicada sólo tiene que pulsar .

Si trabaja con la instalación modificada por el usuario, consulte en la siguiente página de la pantalla la configuración del hardware dada por el mismo programa. Si está de acuerdo con los datos sólo tiene que pulsar . Si quiere realizar alguna modificación, por ejemplo porque ha olvidado conectar el ratón y éste no ha sido reconocido por el programa de instalación, puede llevar el cursor con las teclas de cursor hasta la línea que desea modificar. Una vez aquí pulse . SETUP le llevará a una nueva página con un recuadro en el medio donde se muestran las opciones seleccionables. Las teclas de dirección

y le posibilitarán nuevamente llevar el cursor hasta la entrada que quiera modificar. Para seleccionarla definitivamente pulse . Pulsando , por cierto, regresará usted al menú principal sin modificar los ajustes.

Después de haber modificado una de las entradas: "Computadora", "Pantalla", "Ratón", "Teclado", "Configuración del teclado", "Idioma", o "Red", o bien si el cursor se encuentra sobre una de sus líneas, deberá usted pulsar hasta que el cursor se encuentre en la última línea con el mensaje: "Sin modificaciones: la lista anterior coincide con mi computadora". Sólo entonces podrá pulsar .

Windows 3.1 ocupa unos 10 MBytes de espacio en el disco duro para su instalación completa. Si no se dispone de tanto espacio libre, Windows interrumpirá la instalación. En este caso es recomendable pasar a la instalación personalizada, ya que con ella se puede prescindir de algunas partes de Windows 3.1 con lo cual se necesita menos cantidad de disco duro para la instalación.

SETUP comienza por transferir los datos más importantes al disco duro. Ya durante este proceso quedan activadas algunas partes de Windows que hacen más sencilla la instalación.

Este es el motivo por el que deberá introducir su nombre en una ventana de Windows. Por cierto que la introducción de su nombre debería llevarla a cabo con sumo cuidado, ya que todo lo que introduzca queda fijado en el programa. Si se ha equivocado al teclear, todavía puede corregir el error antes de integrar su nombre definitivamente al programa.

Al cabo de unos segundos aparecerá una página donde se le comunica que tiene que introducir otro disquete. Haría bien en recordar esta página, ya que, según sea la configuración del hardware volverá a encontrarse con ella. Cuando aparezca introduzca el disquete necesario en cada caso y confirme a continuación con .

Si no ha seguido exactamente las indicaciones del manual de la instalación puede que en el campo inverso en medio de la pantalla no aparezca A: ni B: sino otra trayectoria diferente. En ese caso (¡y sólo en ese caso!), bórrala con **Backspace** e introduzca **A** o **B** y los dos puntos (:) antes de continuar la instalación con la tecla **Return**.

Si tiene conectado e instalado un ratón, en principio ya puede utilizarlo para proseguir la instalación. En el caso de que no haya trabajado nunca con este medio auxiliar, le describiremos, para mayor seguridad, el camino que debe seguir si emplea el teclado en su lugar.

Para que Windows 3.1 funcione a la perfección es imprescindible modificar los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS. Las modificaciones a realizar en estos archivos las ejecuta SETUP automáticamente. Si lleva a cabo una instalación personalizada se aconseja igualmente dejar que sea SETUP quien realice las modificaciones. Sólo de este modo queda garantizada una instalación óptima.

El contenido anterior de AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS queda asegurado en los archivos AUTOEXEC.OLD y CONFIG.OLD. SETUP se lo comunicará en un nuevo campo de diálogo; para abandonar este campo una vez leído el mensaje sólo tiene que pulsar **Return**.

Y ahora hemos llegado al momento de incorporar la impresora al programa. Aquí debería usted consultar primeramente en el manual de la impresora para buscar la denominación exacta de ésta (por ejemplo: HP Deskjet 500 color).

Y ahora ya sólo tiene que encontrar el nombre del modelo de su impresora en la lista del driver de impresora incluido en el paquete. Para ello es suficiente hacer un clic en mitad de la lista y seleccionar el nombre en cuestión con las teclas del cursor **↓** o **↑**. A continuación haga un clic sobre la zona de pulsación Instalar y seleccione, eventualmente, una segunda impresora que quizás quiera conectar también.

SETUP le muestra una barra, que puede crecer entre 0 y 100%, que sirve para indicarle en qué punto de desarrollo se encuentra el proceso de instalación. Mientras tanto el procedimiento se verá interrumpido por un campo de diálogo en el que se le pide que cambie el disquete de la unidad A: (o B:). Cuando aparezca este campo de diálogo introduzca el disquete necesario y confirme con .

Si se ha decidido por la instalación definida por usuario, verá que de tanto en tanto aparece una ventana de diálogo auxiliar con una pequeña introducción a Windows. Naturalmente puede saltarse esta introducción y pasar inmediatamente a la ventana siguiente. En esta ventana se le pedirá que indique con el ratón todo lo que haya de tenerse en cuenta para el seguimiento de la instalación.

Después de esto Windows examinará el disco duro en busca de aplicaciones Windows y DOS.

Si al hacerlo encuentra una aplicación que no sea de Windows (y que por lo tanto será de DOS), el programa SETUP intentará identificar exactamente la aplicación y le ofrecerá a usted diferentes posibilidades para lograrlo.

Lo ha conseguido. En el último campo de diálogo SETUP le pregunta si la computadora debe arrancar de nuevo y ejecutar Windows inmediatamente, o bien si quiere regresar al nivel del DOS. Para que las modificaciones realizadas en AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS surtan efecto deberá usted decidirse por la primera posibilidad: introduzca una o haga un clic sobre el icono a la izquierda.

Durante la instalación estándar, Windows ha recorrido todo el disco duro en busca de programas. Estos programas los reúne formando grupos, acerca de los cuales volveremos a hablar más adelante. Gracias a estos grupos tiene usted la posibilidad de arrancar desde Windows los programas que se encuentran en el disco duro, e incluso otros nuevos que añada más adelante.

Aviso

La instalación estándar incluye la instalación del programa denominado SMARTDRIVE, cuyo cometido es lograr una comunicación más rápida con el disco duro. Este programa tan útil queda activado automáticamente una vez puesta en marcha la computadora, de manera que usted puede utilizarlo también bajo DOS.

1.2 Cuestiones generales

Si bien el título "Cuestiones generales" no suena muy atrayente, lo que se va a tratar en este apartado son cuestiones de la máxima importancia. En él se familiarizará con el manejo de los elementos básicos de Windows.

Arrancar Windows

Puede arrancar Windows desde DOS introduciendo el comando WIN y pulsando a continuación la tecla .

```
WIN 
```

Siempre que el programa de instalación SETUP haya adaptado el archivo AUTOEXEC.BAT de su disco duro a Windows, puede usted arrancar Windows desde el directorio que quiera. En otro caso tendrá que, o bien indicar la trayectoria completa:

```
C:\WINDOWS\WIN 
```

o bien acceder en primer lugar al directorio Windows:

```
CD\WINDOWS   
WIN 
```

*¿Tiene problemas
con "\ "?*

Si el carácter "\" (¡atención, no confundir con "/"!) no existe en su teclado, puede servirse del siguiente truco: pulse y mantenga pulsada la tecla a la izquierda del teclado y pulse sucesivamente "9" y "2" en el bloque numérico del teclado (no en el teclado principal). Ahora suelte . Verá que en la pantalla ha

aparecido el carácter "\". En los modernos teclados MF-II obtendrá este carácter pulsando a la vez la tecla Alt Gr y la tecla izquierda de la primera fila del teclado principal que representa a este carácter entre otros.

Tras la orden WIN se puede indicar opcionalmente el modo operativo con el que debe funcionar Windows. Windows 3.1 dispone de dos de estos modos, a saber: el modo estándar, para el cual es necesario como mínimo un AT, y el modo operativo extendido para las PC 386.

*Seleccionar modo
operativo*

Estos dos modos se diferencian en su aprovechamiento de la memoria. En el modo estándar sólo se puede utilizar la memoria disponible en los chips de memoria. En el modo extendido, por el contrario, se aprovecha también una parte del espacio del disco duro.

Esto último sólo es posible gracias a las PC 386, que fueron concebidas precisamente para ello. Con un procesador AT 286, desgraciadamente, no se puede hacer lo mismo.

Según Microsoft, el hardware necesario para cada uno de los modos es el siguiente:

Modo estándar

PC AT con un procesador 80286 y una memoria normal RAM de 640 KBytes, y un mínimo de 256 KBytes de ampliación de memoria. La memoria extendida no se tiene en cuenta, pero, si es posible, se puede cambiar su configuración para convertirla en memoria ampliada.

Modo extendido para las PC 386

PC AT con procesador 80386 y 640 KBytes de memoria normal RAM, y un mínimo de 1024 KBytes de ampliación de memoria. La memoria extendida no se tiene en cuenta, pero, si es posible, se puede cambiar su configuración para convertirla en memoria ampliada.

Arrancar el programa Windows desde DOS

El modo Real, conocido de Windows 3.0 (especialmente para computadoras PC-XT) ya no existe en la nueva versión 3.1.

Desde DOS puede usted arrancar cualquier programa que se desarrolle en el entorno de Windows. Para ello introduzca el nombre del archivo del programa a continuación de WIN y el modo operativo (si es el caso) y, en caso de que el programa no se encuentre en el directorio actual, indique igualmente el directorio correspondiente. Veámoslo con algunos ejemplos:

```
WIN\WORD\WINWORD 
```

Esta línea de comando arranca Windows y carga el programa de procesamiento de textos WINWORD (Word para Windows) desde el directorio \WORD.

```
WIN /s BKTOOLS 
```

Esta línea arranca Windows en el modo estándar y carga BKTOOLS (Becker Tools) desde el directorio actual.

Memoria de expansión (EMS)

La memoria RAM de un AT se puede ampliar de dos maneras: con memoria RAM accesible directamente al procesador (memoria extendida, Extended Memory) o con memoria de expansión (memoria LIM EMS, Expanded Memory), a la que sólo se accede indirectamente. En el modo estándar y en el modo extendido del 386 es imprescindible el uso de memoria ampliada. Si su AT cuenta con memoria de expansión en vez de memoria de ampliación, intente, por favor, reconfigurarla.

La pantalla de Windows

En caso de que todavía no haya arrancado Windows, hágalo, por favor, con el comando siguiente:

```
WIN 
```

Durante breves segundos podrá ver un título, y a continuación aparecerá el "escritorio" que ya contiene la primera "ventana". Como ve, ya han aparecido dos conceptos que es preciso explicar. Por escritorio (en castellano: superficie de trabajo,

escritorio) entendemos toda la pantalla. Un programa normal de DOS lo escribiría todo (en sentido figurado) directamente en el escritorio. Con Windows eso no es posible, ya que se formaría un caos considerable al funcionar todos los programas a la vez y escribir sus datos, simultáneamente, en el mismo escritorio.

Es por eso por lo que se ha introducido un medio auxiliar con el que solventar ese problema: la ventana. Este "invento" (que en inglés se llama window) es precisamente el que le ha dado el nombre al programa, es, por así decirlo, la pantalla de un programa. En la ventana se visualizan y se introducen los datos del programa. Pero antes de entrar de lleno en las ventanas, vamos a dar paso a un breve comentario sobre el uso del ratón...

1.3 Trabajar con el ratón

Muchas de las operaciones con la computadora se podrían realizar de manera más rápida y sencilla si, en vez de utilizar continuamente el teclado, pudiéramos señalar con el dedo donde nos hiciera falta. Con el ratón podrá hacer algo muy parecido a esto último. En la pantalla se encuentra una flecha: es el denominado puntero del ratón. Este puntero representa la prolongación de su dedo y describe fielmente los movimientos del ratón y, por lo tanto, los de su mano.

*El ratón y el
puntero del
ratón*

En el ratón encontrará usted de una a tres teclas (o botones): son las teclas del ratón; mientras sólo desplazamos el ratón, lo que a la vez significa desplazar el puntero, no sucede nada todavía. Sólo pulsando una de las teclas del ratón, Windows se da cuenta de que tiene que hacer algo por usted. Para desarrollar la mayoría de los programas no se necesita más que una tecla, a saber, la izquierda. Así que si en algún libro se habla de "la tecla del ratón", como si sólo hubiera una, sepan que se están refiriendo a la tecla izquierda.

Teclas del ratón

Trabajando con el ratón, es conveniente conocer algunas palabras técnicas. Así, por ejemplo, hay que saber lo que se entiende por "hacer un clic".

Hacer un clic

Un clic sobre un lugar de la pantalla se hace de la siguiente manera: moviendo el ratón lleve el puntero hasta el objeto sobre el que se quiere hacer el clic. Ahora se deja quieto el ratón, se pulsa la tecla izquierda y se vuelve a soltar. Con eso ya está hecho el clic sobre el objeto. Lo más práctico es utilizar el dedo índice para hacer el clic y dejarlo automáticamente junto a la tecla izquierda mientras movemos el ratón, de este modo ya lo tiene preparado para hacer el clic cuando quiera y no tiene que perder tiempo buscando la tecla.

Señalar

En lugar de "lleve el puntero del ratón sobre..." también podríamos decir "señale usted...".

Mover un objeto

A menudo no sólo hacemos clics sobre los objetos sino que también los movemos. ¿Cómo?: pulsamos la tecla izquierda una vez señalado el objeto y, ¡sin soltar la tecla!, desplazamos el ratón. El movimiento del puntero arrastrará consigo al objeto (siempre que éste pueda seguir el movimiento). No suelte la tecla hasta que no haya colocado el objeto en el lugar que deseaba.

1.4 Manipular ventanas

Centrémonos de nuevo en el tema. En el escritorio se encuentra la ventana del administrador de programas. Las ventanas son las áreas en que los programas muestran sus datos y reciben los nuevos datos que usted introduzca. Las ventanas se pueden mover, ampliar, reducir y cerrar. Todas estas cosas forman parte de su poder.

El "escritorio", sobre el que se encuentran las diferentes ventanas, puede compararse con un escritorio real en el que hay diferentes herramientas auxiliares. Puede usted ordenar el escritorio, dejarlo vacío, llenarlo de cosas, etc. ¡Exactamente lo mismo (en sentido figurado) puede hacer también con el escritorio de Windows!

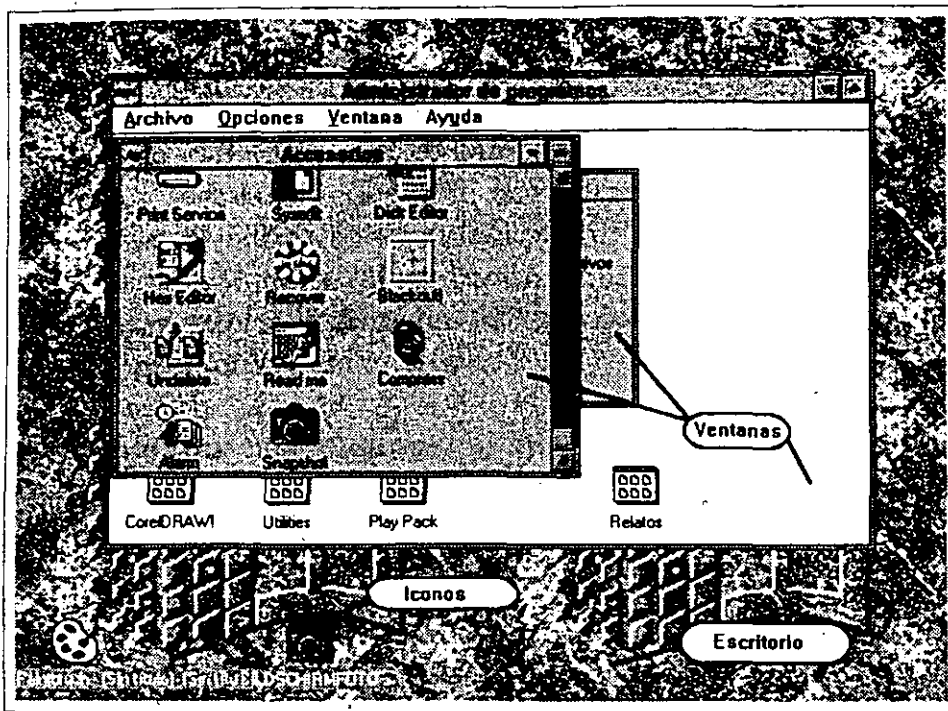


Ilustración1: Escritorio y ventana

Si tiene varias ventanas en el escritorio, se encontrará a menudo con que tiene que mover una de ellas. Lleve el puntero del ratón a la barra de títulos, pulse la tecla izquierda (del ratón) y manténgala pulsada. Moviendo ahora el ratón, el puntero arrastrará consigo un marco cuyo tamaño es el mismo que el de la ventana en cuestión. Lleve el marco (con la tecla izquierda siempre pulsada) al lugar en que quiere colocar la ventana, suelte ahí la tecla izquierda y Windows dibujará la ventana en su nueva posición. Por cierto: puede mover una ventana hasta sacarla casi por completo (menos un pixel) del escritorio.

Mover ventanas

La mayoría de programas permiten variar el tamaño de las ventanas. Las ventanas cuyo tamaño resulta modificable, se reconocen porque su marco es más grueso. La única ventana que hemos visto ahora (la del administrador de programas) tiene un marco así. Para modificar el tamaño de las ventanas disponemos de ocho puntos sobre los que podemos "tomar" la ventana con el puntero del ratón. El número ocho corresponde a los cuatro vértices más los cuatro lados.

Modificar el tamaño de las ventanas

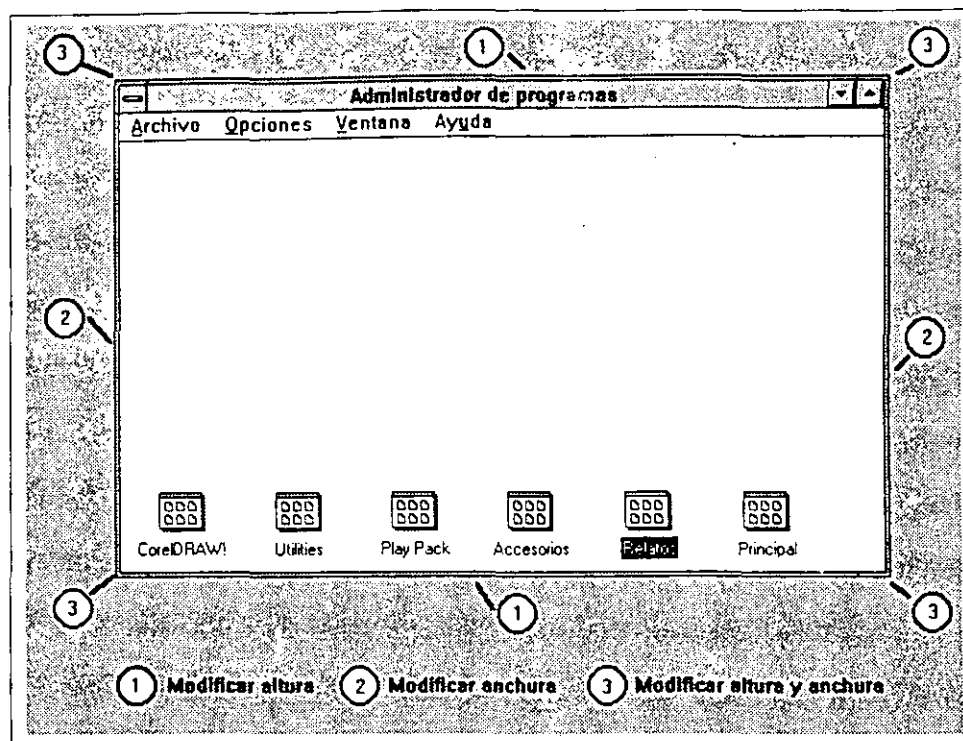


Ilustración 2: Marco y vértices para la modificación del tamaño

Si sólo queremos modificar la ventana en una dirección - esto es, sólo queremos hacerla más ancha o más alta, o más estrecha o más baja - deberemos modificar el lado en cuestión con ayuda del puntero. Entonces pulsaremos la tecla izquierda y la mantendremos pulsada. Moviendo ahora el puntero vemos cómo le sigue el lado de la ventana sobre el que hicimos el clic anteriormente. (Si elige el lado derecho y mueve el ratón hacia abajo verá que no pasará nada). Eligiendo uno de los vértices en lugar de un lado podrá modificar la ventana en sus dos dimensiones a la vez (ancho y alto). En este caso al puntero del ratón le seguirán los dos lados que coinciden en el vértice de la ventana elegido.

Ampliar y mover

Para hacer una ventana más ancha puede utilizar el lado derecho o el izquierdo del marco. ¿Da igual qué lado se tome para modificar el tamaño? En realidad sí. Aunque a veces puede resultar ventajoso tomar un lado determinado: por ejemplo siempre que queramos ahorrarnos el paso de mover la ventana. También habrá que considerar en qué orden vamos a ampliar y

mover la ventana. Una ventana pequeña situada en el centro del escritorio y que queremos ampliarla casi al mismo tamaño del escritorio, tendrá que ser desplazada si no queremos que sobresalga del escritorio. Si intentamos modificar primero el tamaño y desplazarla después, nos encontraremos con que (si utilizamos el ratón) sólo podemos ampliarla hasta el margen derecho del escritorio. Si, en cambio, la llevamos primero hasta la esquina superior derecha del escritorio, ya no tendremos ningún problema para ampliarla.

A menudo nos encontramos con que tenemos que ampliar una ventana al máximo, esto es, darle el mismo tamaño que el escritorio. Como además la operación debe ser realizada con rapidez, ha sido prevista una posibilidad para evitar los pasos de mover y ampliar la ventana.

Pantalla completa

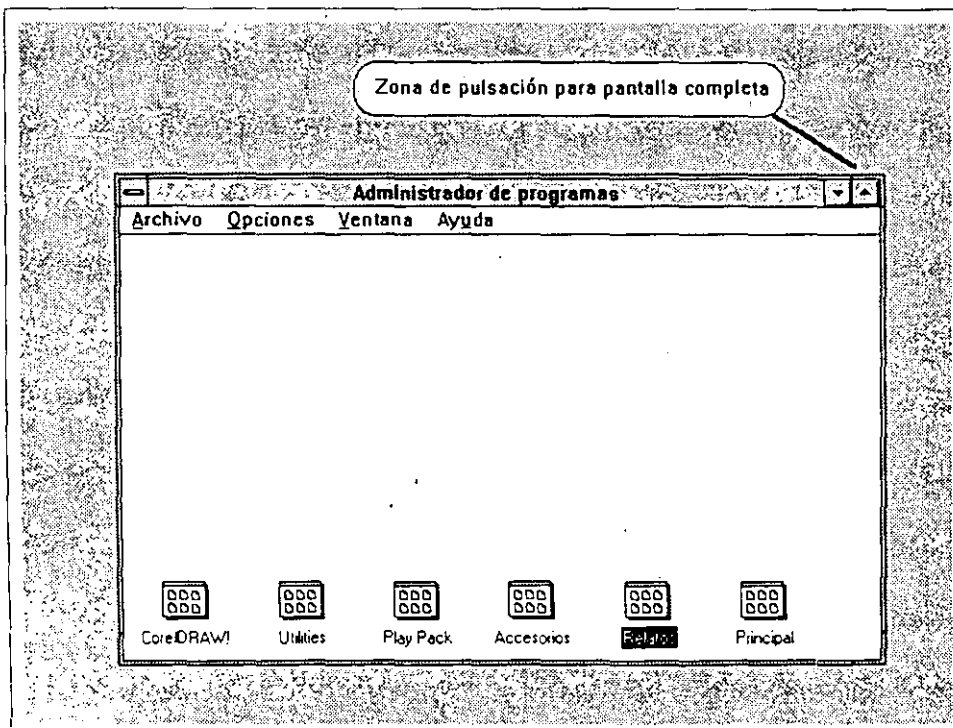


Ilustración 3: Zona de pulsación para pantalla completa.

En la esquina superior derecha de la ventana del administrador de programas se encuentra una zona de pulsación representada por una flecha hacia arriba. Haciendo un clic sobre esta flecha Windows amplía la ventana al tamaño del escritorio.

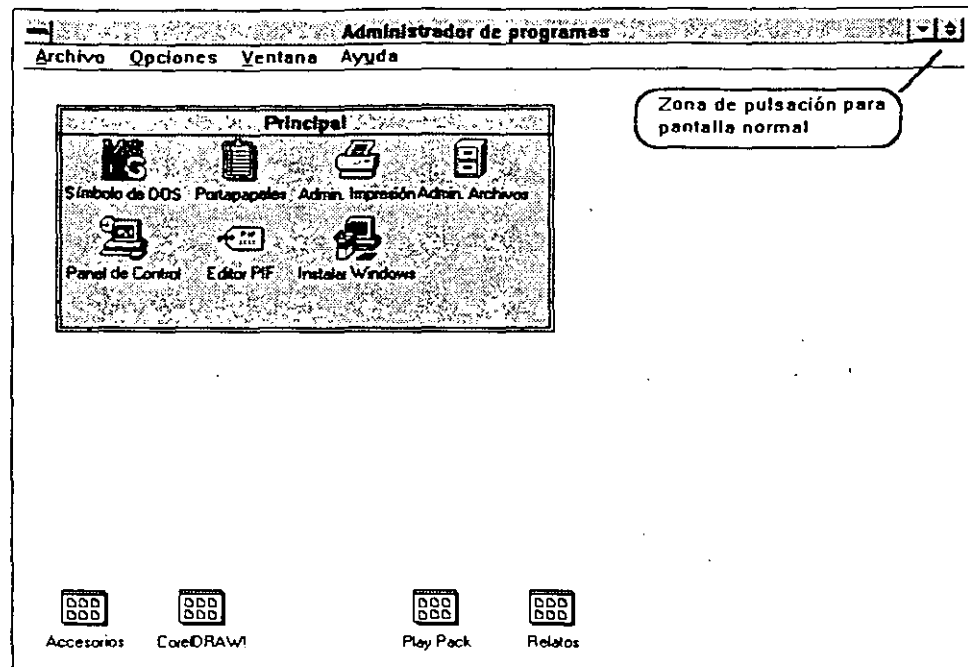


Ilustración 4: Zona de pulsación para representación normal.

En lugar de la flecha hacia arriba verá usted dos flechas que apuntan en direcciones contrarias, una hacia arriba y la otra hacia abajo. Seleccionando esta zona de pulsación, Windows reduce la ventana dándole el tamaño que tenía antes de ampliarla a pantalla completa. La ventana tomará también la misma posición que tenía anteriormente. No todas las ventanas pueden ser ampliadas a pantalla completa. Las ventanas que no poseen la zona de pulsación antes mencionada no pueden ser ampliadas a pantalla completa.

Icono

A la izquierda de la zona de pulsación para ampliar ventanas a pantalla completa se encuentra otro símbolo que representa una flecha con la punta hacia abajo. Haciendo un clic sobre este símbolo desaparece la ventana dejando paso a un icono que la representa. Los iconos aparecen siempre en el margen inferior del escritorio.

Los iconos de ventana no tienen el aspecto de una ventana normal: no tienen lados, no tienen zonas de pulsación, etc. Un icono contiene normalmente una imagen figurativa que representa a la ventana o al programa al que simboliza. El sentido del

icono es proporcionarnos una mejor visión de conjunto. Cuando tenemos muchas ventanas en el escritorio corremos el peligro de perder la orientación. Reduciendo un par de ventanas a tamaño icono, sin embargo, controlamos mucho mejor el escritorio.

Pero ¿cómo podemos convertir el icono otra vez en una ventana si no tiene zonas de pulsación? Aquí disponemos de dos posibilidades. Haciendo un clic sobre un icono aparece el menú del sistema, en el cual puede usted recuperar el tamaño normal de la ventana. Seguro que está pensando en la otra posibilidad, la de convertir el icono de nuevo en ventana. Haciendo un doble clic sobre el icono la ventana recobra su tamaño y su posición originales.

*Ampliar de nuevo
el icono*

Un doble clic es el resultado de hacer dos clics muy rápidos y seguidos con la tecla izquierda del ratón sobre un lugar determinado de la pantalla. La rapidez al ejecutar el doble clic es imprescindible para que la computadora lo reconozca como tal, de lo contrario lo interpretará como dos clics. Si usted hace un clic y se para a pensar en el segundo antes de realizarlo... ya será demasiado tarde para ello. El dedo índice (del que nos serviremos para pulsar la tecla izquierda) debe ponerse otra vez en movimiento, inmediatamente después de haber hecho el primer clic, para realizar el segundo. (Nuevamente resulta más complicado dicho en palabras que llevado a cabo en la práctica.)

*¿Qué es un doble
clic?*

Los iconos pueden ser desplazados del mismo modo que las ventanas normales. Si el puntero del ratón se encuentra sobre el icono que queremos mover, pulse y mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón y lleve el icono hasta el lugar en que quiere colocarlo. Para no cometer ningún error en el desplazamiento el puntero del ratón le indica constantemente si el icono puede ser colocado en la posición actual. Cuando el icono se encuentra en una posición en la que no puede permanecer, el puntero adquiere entonces la forma de una señal de "prohibido aparcar". A diferencia de las ventanas normales, por cierto, en el desplazamiento de símbolos no aparecen marcos.

Mover iconos

Cerrar ventana

Un programa auténtico de Windows (esto es, una aplicación) desarrollado especialmente para el entorno de Windows, o adaptado a él, puede ser finalizado cerrando la ventana que se abrió con el programa.

Para prevenir ante posibles fuentes de error: un programa no necesariamente ha de tener una ventana pero, sin embargo puede abrir docenas de ventanas independientes entre ellas, si bien ésta no es la filosofía de Windows que, por lo demás, llenaría un archivador considerable.

Pero usted quería cerrar una ventana. Puesto que sólo tiene una ventana principal, la del administrador de programas, será esta ventana la que cerraremos. Al igual que en la vida real, también aquí hay muchos caminos que conducen a Roma.

El más sencillo consiste en hacer un doble clic sobre el campo del menú de sistema (se encuentra en el extremo izquierdo de la barra de títulos). Con un clic normal sólo conseguiríamos que apareciera en pantalla el menú del sistema. Un doble clic cierra la ventana. Aunque sería más exacto decir que las ventanas no se pueden cerrar directamente. Usted, como usuario, mediante el doble clic sobre el campo del menú del sistema le comunica al programa que tiene que cerrar la ventana. En teoría podrían haber igualmente programas que reaccionaran de manera completamente distinta ante ese doble clic; aunque de momento no se conoce ninguna aplicación comercial en la que esto suceda.

Lo que sí sucede con frecuencia es la aparición de unas preguntas de seguridad a las que tendrá que responder antes de que el programa concluya definitivamente y cierre la ventana. Esto sucede también con el administrador de programas. Después de hacer un doble clic sobre el campo del menú de sistema aparecerá otra ventana.



Ilustración 5: ¿Quiere abandonar Windows?

Haga un clic sobre Sí. ¡Oh! No sólo desaparece la ventana sino que desaparece también el escritorio entero. ¿Ha hecho algo mal? En absoluto, pero, tal como se podía pensar, no ha elegido la mejor ventana para nuestro ejercicio. Si cierra el administrador de programas, el corazón de Windows, salimos también de Windows. Con otras ventanas no pasa esto. Vuelva a llamar Windows con WIN .

Para los lectores de textos al margen, aquí va de nuevo una breve explicación sobre cómo salir de Windows: hacer un doble clic sobre el campo del menú de sistema y seleccionar la zona de pulsación S en el campo de diálogo que aparece. (Si había otras aplicaciones en ejecución puede suceder que éstas abran sus propios campos de diálogo si todavía no se habían guardado datos.)

Salir de Windows

Para traer a primer plano una ventana oculta parcialmente por otras, haga un clic sobre un lugar cualquiera de la ventana. Si la ventana está completamente oculta, para llegar hasta ella deberá cerrar, mover o reducir a icono, las ventanas que la ocultan. Puede utilizar como alternativa la lista de tareas.

Ventanas ocultas

2. Los detalles de Windows

Ahora que ya sabe mover, reducir y ampliar las ventanas de la superficie, ya podemos echar mano del capital "en conserva" de Windows.

2.1 Lista de tareas

Siempre que tenemos muchas ventanas en el escritorio, resulta bastante complicado llegar manualmente hasta una de ellas, cerrarla o aumentarla. Y pretender ordenar las ventanas para obtener una visión clara y ordenada del escritorio todavía resultará más desesperanzador.

Todas estas tareas las realizará por usted la lista de tareas. Haciendo un doble clic sobre una zona del escritorio sobre la que no se halle ninguna ventana, le está usted comunicando a Windows que tiene que abrir la lista de tareas. Por cierto, la lista aparecerá siempre allí donde haya hecho el doble clic.



Ilustración 6: La lista de tareas

En la parte superior de la lista se encuentra un campo que contiene los nombres de las ventanas de programa y los símbolos de las aplicaciones en marcha actualmente. Si quiere

aplicar una de las funciones "Pasar a" o "Finalizar tarea", deberá seleccionar en este campo de la lista la ventana que quiera utilizar.

Haciendo un clic sobre "Pasar a" usted le comunica a Windows que la ventana seleccionada en el campo de la lista debe ser traída a primer plano.

Traer una ventana a primer plano

Haciendo un clic sobre el botón "Finalizar tarea" se finaliza el programa cuya ventana había colocado usted anteriormente en el campo de la lista. El programa reacciona exactamente como si usted hubiera hecho un doble clic sobre el campo del menú de sistema.

Cerrar una ventana

Si activa la opción "Finalizar tarea" para el administrador de programas de Windows, esto equivaldrá a la petición de finalización de este entorno.



Haciendo un clic sobre "Cancelar" se sale de la lista de tareas. También desaparece haciendo un clic sobre cualquier otra ventana.

Salir de la lista de tareas

Para ordenar las ventanas en el escritorio tenemos dos posibilidades: se puede, por ejemplo, dar el mismo tamaño a todas las ventanas y situarlas a una determinada distancia unas de otras.

Orden en la pantalla

Windows llama "Cascada" a esta manera de ordenar, junto con la zona de pulsación con que esto se lleva a cabo. Esta modalidad se consigue también mediante la combinación de teclas **Shift** + **F5**.

Si no quiere que las ventanas queden parcialmente ocultas, seleccione "Mosaico". Pero tenga en cuenta que las ventanas serán muy pequeñas cuando tenga muchas a la vez. Este ordenamiento lo conseguirá también con la combinación de teclas **Shift** + **F4**.

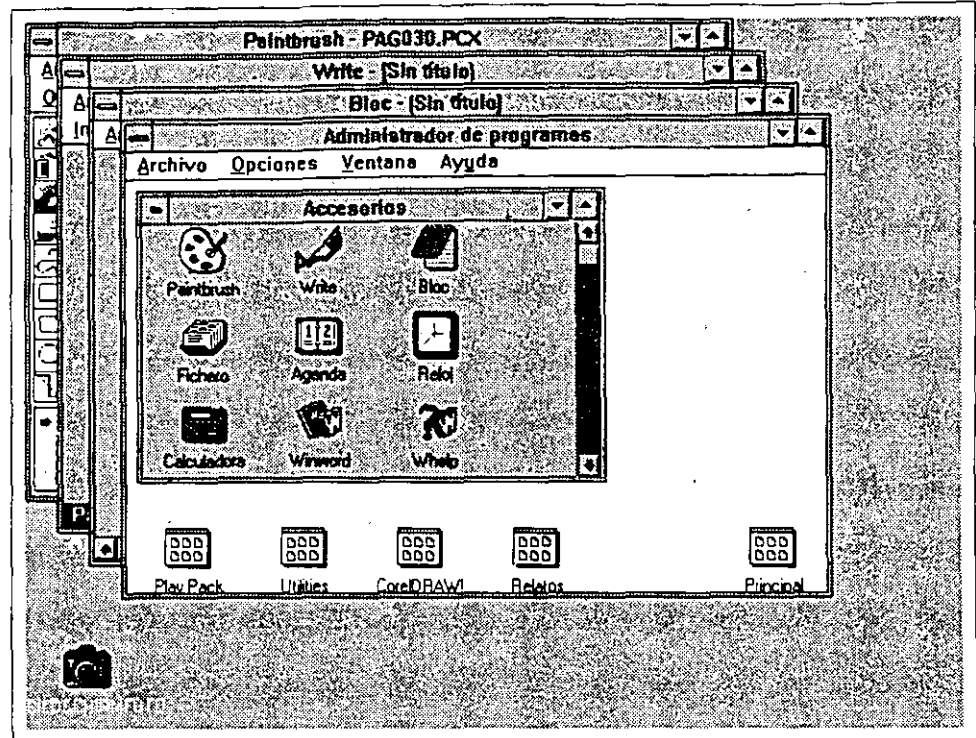


Ilustración 7: Ordenamiento de ventanas: Cascada

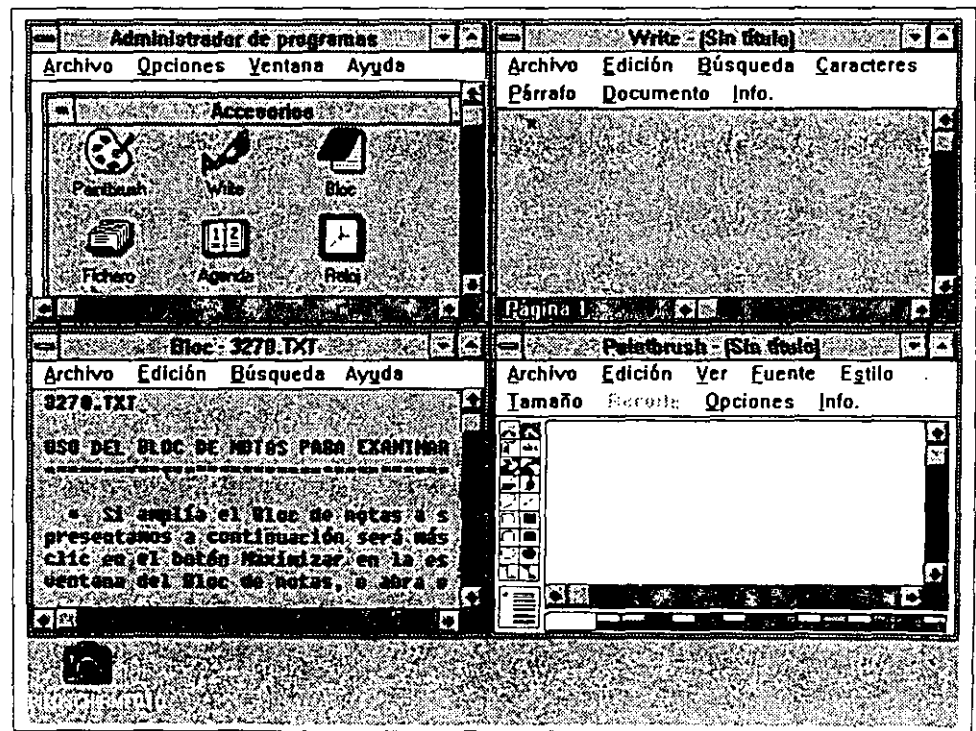


Ilustración 8: Ordenamiento de ventanas: Mosaico

Tanto "Cascada" como "Mosaico" surten efecto sólo con ventanas de tamaño normal o a pantalla completa. Los símbolos de aplicación no se ven afectados. Para ordenar los símbolos disponemos de otra zona de pulsación: "Redistribuir iconos". Seleccionando esta función Windows ordena todos los símbolos de aplicación que se encuentran en el escritorio situándolos en el margen inferior del mismo.

2.2 Campos de diálogo

En párrafos anteriores hemos utilizado ya el concepto "Campo de diálogo" en lugar de la palabra "Ventana". ¿Hay alguna diferencia? Sí, la hay. En principio, los campos de diálogo no son más que ventanas, pero de vida más corta que las ventanas normales. Las ventanas permanecen abiertas, por lo general, todo el tiempo que dura el programa. Los campos de diálogo aparecen brevemente para mostrarnos algún dato que ha de ser confirmado o para pedirnos que introduzcamos algún dato necesario.

Un campo de diálogo, es por regla general, modal, lo que significa que el programa queda momentáneamente detenido mientras tenemos el campo de diálogo en pantalla. Claro que también existen campos de diálogo que son no modales. Estos funcionan a la vez que el programa principal. En un campo de diálogo encontramos elementos estándar para la dirección del programa. A continuación les damos un resumen de los elementos de los que dispone Windows. Los programas de aplicación pueden utilizar otros elementos, pero sólo lo hacen raras veces.

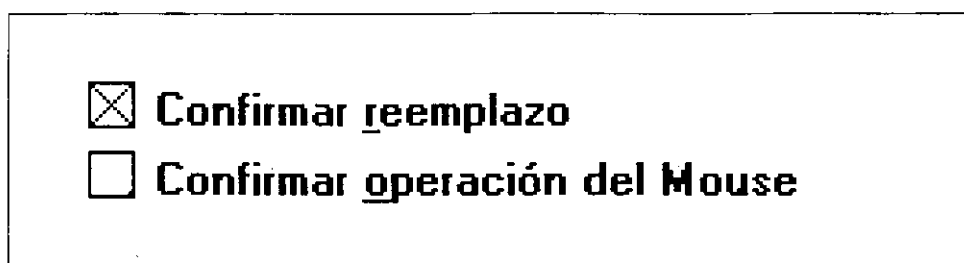
Uno de los elementos más simples es la zona de pulsación. Su función es la de un conmutador. Pulsar la tecla izquierda del ratón mientras el puntero se encuentra sobre una de estas zonas equivale a activar la zona de pulsación. Su función la lleva a cabo cuando soltamos de nuevo la tecla izquierda. Si saca el puntero del ratón de la zona de pulsación y suelta la tecla entonces, la zona de pulsación no realiza función alguna. Si posee una tarjeta VGA o cualquier otra de color, por ejemplo la 8514/a, las zonas

Zona de pulsación

de pulsación quedan representadas en tres dimensiones. Esta representación espacial nos permite ver cómo es pulsado el conmutador en el monitor. (Naturalmente, sólo parece como si esto sucediera.)

Campos de control

Los campos de diálogo tienen a menudo la estructura de un formulario. Usted puede introducir texto y números en ellos, seleccionar algo o marcarlo con una cruz. Cuando existe la posibilidad de marcar algo con una cruz es que Windows ha puesto en funcionamiento un campo de control. Los campos de control son simples conmutadores de dos opciones: Sí/No.



☒ **Confirmar reemplazo**

☐ **Confirmar operación del Mouse**

Ilustración 9: Campos de control

Se componen de un pequeño recuadro en el que podemos colocar la crucecita (la cruz activada significa SI), y de un texto que nos explica el significado del conmutador. Un clic sobre el recuadro, en caso de estar vacío, hace que aparezca la crucecita en él. Si al hacer el clic el conmutador ya estaba activado, la cruz desaparecerá y el conmutador (el campo de control) queda desactivado nuevamente. No hace falta que haga el clic exactamente sobre el pequeño recuadro para modificar el estado del campo. Basta con hacer el clic sobre el texto que se encuentra a la derecha del recuadro.

Zonas de pulsación optativas

En un formulario corriente nos encontramos a menudo con que tenemos que señalar con una cruz una de entre varias opciones. Se ha de marcar una por lo menos, pero no se pueden marcar varias simultáneamente. Con Windows, este tipo de elección no se realiza mediante campos de control (véase antes), sino que para ellos se utilizan las zonas de pulsación optativas. La primera diferencia constatable a simple vista entre ambos es que las zonas de pulsación optativas no presentan cuadros sino

círculos. El círculo queda activado (aparece dibujado) cuando se selecciona (activa) el conmutador. Las zonas de pulsación optativas aparecen generalmente en grupos de por lo menos dos unidades. Para activar una de ellas hay que hacer un clic sobre el círculo o sobre el texto que se encuentra al lado. No las puede desactivar directamente, a menos que seleccione una de las zonas de pulsación optativas del mismo grupo, lo que tendrá a su vez por consecuencia la desactivación de todas las demás zonas del grupo.

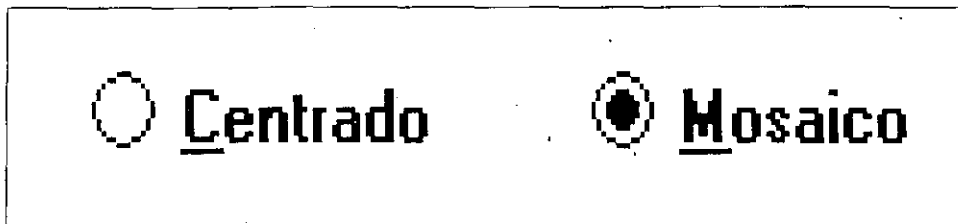


Ilustración 10: Zonas de pulsación optativas

Las barras de desplazamiento de imagen son la imitación de las reglas transportables en los entornos gráficos de usuario. Una regla transportable puede desplazarse horizontal o verticalmente. La rejilla del desplazamiento viene determinada por el programa que administra la barra de desplazamiento de imagen. Las barras de desplazamiento de imagen se utilizan siempre que hay que definir un número o que seleccionar una parte (por ejemplo, de una ventana).

*Barras de
desplazamiento
de imagen*

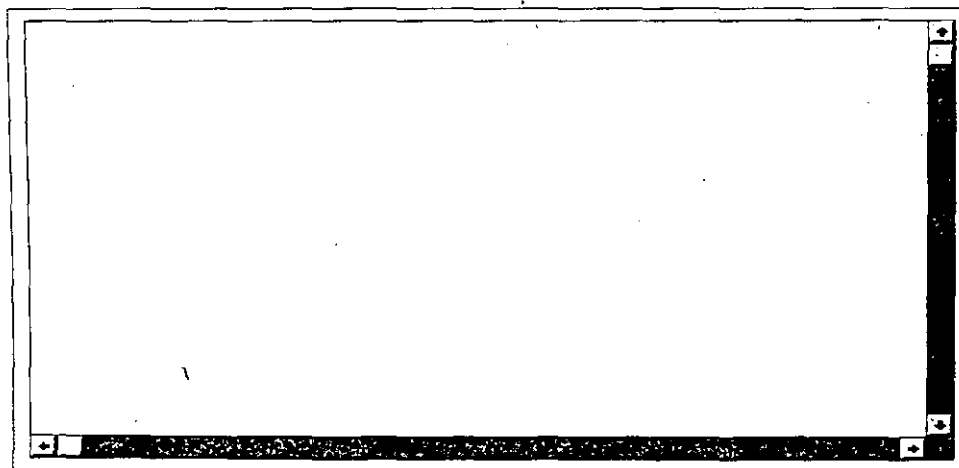


Ilustración 11: Barras de desplazamiento de imagen

Para mover una barra de desplazamiento de imagen tenemos varias posibilidades. Haciendo un clic con la tecla izquierda del ratón sobre una de las dos flechas que se encuentran en el borde de cada una de las barras verá que éstas se desplazan una unidad lógica en la dirección señalada en cada caso por la flecha. La palabra importante aquí es el adjetivo "lógica". Si, con un desplazador que en pantalla sólo dispone de 100 puntos, queremos definir un número entre 1 y 1000, el desplazador en pantalla sólo se moverá hasta el punto siguiente, naturalmente, cada 10 clics, aunque internamente se cuentan todos los clics. También se puede dar el caso contrario: el desplazador dispone de una superficie de 100 puntos, pero sólo se pueden definir valores entre 1 y 10. Cada vez que hagamos un clic con el ratón sobre cada una de las flechas, el desplazador avanzará 10 puntos de pantalla.

Manteniendo la tecla izquierda pulsada sobre una de las flechas, Windows mueve regularmente el desplazador en la dirección correspondiente. Si esto tampoco resulta lo suficientemente rápido, puede hacer un clic sobre el desplazador y llevarlo a la posición que desee sin soltar la tecla izquierda. Una vez alcanzada la posición, ya puede soltar la tecla. Y, para terminar, todavía dispone de la posibilidad de mover el desplazador una cierta distancia en una dirección determinada haciendo un clic sobre él. Para ello debe realizar un clic con el ratón dentro de la superficie sobre la que se puede mover el desplazador. Entonces el desplazador se moverá en la dirección en que se encuentra el puntero del ratón. Si mantiene pulsada la tecla, Windows repetirá la operación. (Al principio con cierta vacilación, pero después con notable rapidez.) La distancia que pueda recorrer el desplazador depende del programa. En barras de desplazamiento de imagen dentro de un recorte de ventana el desplazador realiza movimientos que corresponden, generalmente, al ancho o al alto de la ventana.

*Campos de listas
(varias líneas)*

Un campo de listas es un rectángulo que muestra una lista, la cual, si es más larga que el rectángulo, puede ser movida con una barra de desplazamiento de imagen, de manera que podamos visualizar todas sus líneas. El sentido auténtico de un campo de

listas no es el de mostrar los datos de la lista sino el de poder seleccionarlos. Hay que distinguir dos tipos de campos de listas multilineales.

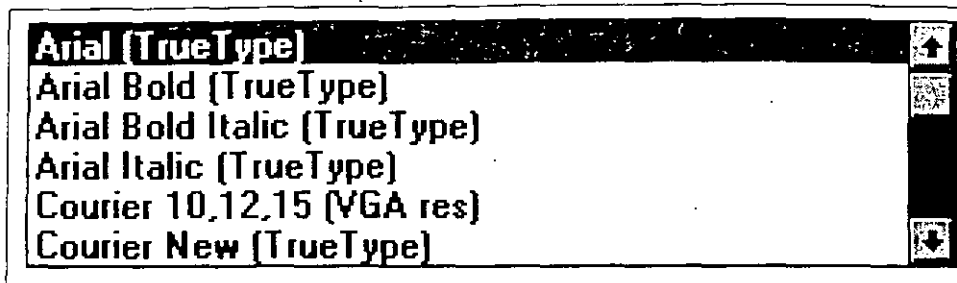


Ilustración 12: Un campo de listas de varias líneas

En el primer tipo de campo de listas sólo se puede seleccionar una entrada. Si activamos otra a continuación, se desactiva automáticamente la primera. El otro tipo de campo de listas de varias líneas nos permite la selección simultánea de tantas entradas como queramos. Para seleccionar una entrada es necesario llevar el puntero del ratón hasta ella y pulsar la tecla del ratón. Para hacer correr las entradas de la lista podemos utilizar la barra de desplazamiento de imagen. Si ésta no aparece en pantalla es que todas las entradas se hayan ya en el rectángulo, con lo cual el desplazamiento resulta innecesario.

Además de mediante la barra de desplazamiento de imagen, también es posible hacer avanzar la lista del rectángulo haciendo un clic sobre una de las entradas y moviendo el puntero del ratón hacia arriba (o hacia abajo), como si quisiera sacarlo del rectángulo, mientras mantenemos pulsada la tecla izquierda del ratón. Windows hará correr las entradas hasta que usted suelte la tecla del ratón y el puntero vuelva a estar fuera del rectángulo. Resulta aconsejable, sin embargo, desplazar con este método sólo las listas en las que no se puede seleccionar más que una entrada.

Una variante de los campos de listas en que sólo se puede seleccionar una entrada y que nos permite ahorrar espacio son los campos de listas de una sola línea. En condiciones normales se componen de una línea única en la que se muestra la entrada

*Campos de listas
de una sola línea*

seleccionada. A su derecha se encuentra una zona de pulsación con una flecha dibujada con la punta hacia abajo.

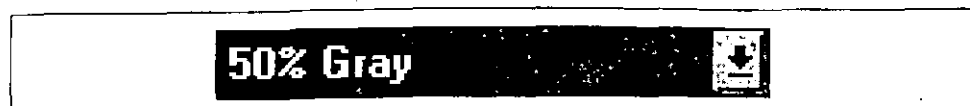


Ilustración 13: Un campo de listas de una sola línea en reposo...

Haciendo un clic sobre él el campo de listas de una sola línea se convierte en uno de varias líneas (por lo menos eso parece).

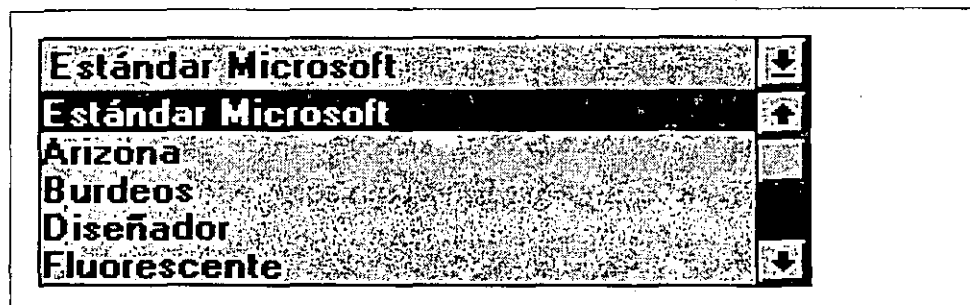


Ilustración 14: ... y en acción

Este elemento posee una barra de desplazamiento de imagen en su lado derecho para desplazar la lista cuando no haya suficiente lugar para mostrar todas las entradas a la vez. En la zona principal se puede hacer un clic sobre la entrada que queramos seleccionar. A continuación el campo de lista queda nuevamente reducido. Si, una vez abierto el campo, ha decidido no modificar la opción, tiene varias posibilidades para reducirlo de nuevo. Haciendo un clic sobre otra zona de pulsación, el campo desaparecerá automáticamente. Puesto que un campo de listas puede ocultar alguna zona de pulsación, basta con hacer un clic sobre un lugar no utilizado del campo. La zona de pulsación que se utilizó para abrir el campo de listas puede ser utilizada igualmente para cerrarlo.

Al igual que en las listas de varias líneas, tampoco en un campo de listas de una sola línea tiene que utilizar necesariamente la barra de desplazamiento de imagen para hacer correr las entradas. Basta con pulsar la tecla del ratón sobre la zona principal y sacarla de ahí, manteniéndola siempre pulsada. Para ahorrar tiempo puede mantener pulsada la tecla ya desde el momento de hacer el clic sobre el conmutador al abrir el campo.

2.3 Campos de diálogo para la selección de archivo

En este apartado vamos a presentarle un tipo especial de campo de diálogo: el campo de diálogo para la selección de archivo.

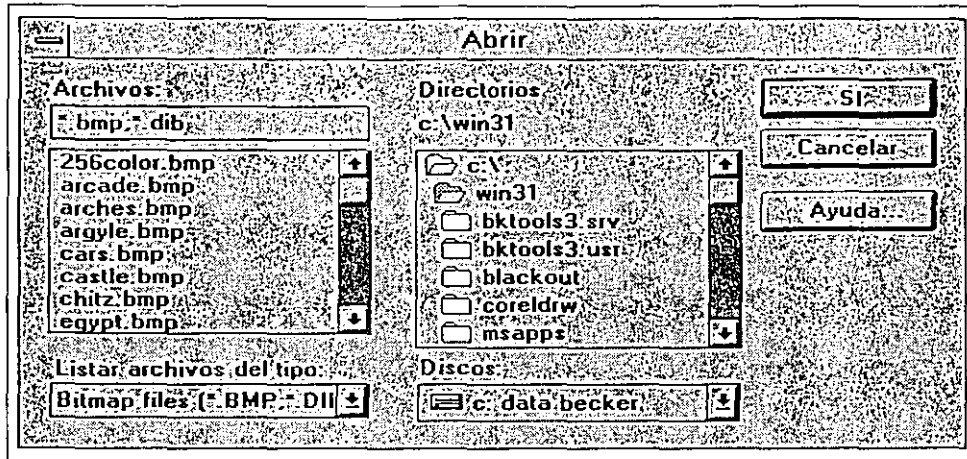


Ilustración 15: Un campo de diálogo para la selección de archivo

Se trata de un campo de diálogo estandarizado con el que se pueden cargar y guardar archivos. Según el programa desde el cual abramos el campo de diálogo para la selección de archivo, éste contendrá diversos campos de control y zonas de pulsación optativas. Pero la estructura básica corresponde, en la mayoría de los casos, a lo descrito aquí hasta ahora.

En la línea "Directorios" se indica el directorio actual. Para cambiar de directorio haga un clic sobre una de las entradas en el campo de lista "Directorios" y a continuación pulse SI. Entonces Windows cargará el nuevo directorio y le mostrará el contenido en los campos de listas "Archivos" y "Directorios".

Directorios

Si necesita utilizar alguna otra unidad, selecciónela en la caja que se encuentra un poco más abajo. Aquí sólo tiene que hacer un clic sobre la flecha señalando hacia abajo que se encuentra junto a la caja. A continuación se abrirá una pequeña lista en la que aparecen todas las unidades conectadas a su computadora. Para seleccionar una de ellas basta con hacer un clic en la lista sobre la entrada correspondiente.

Para llegar al directorio inmediatamente superior sólo tiene que hacer un clic sobre él. En lugar de hacer un solo clic sobre el directorio y después sobre SI, también puede hacer un doble clic sobre el directorio al que quiere entrar.

Archivos

En el campo "Nombre de archivo", Windows le propone normalmente un modelo con una terminación estándar. Si quiere que se muestren también otros archivos, haga un clic sobre este campo e introduzca, mediante el teclado el nuevo modelo (por ejemplo, "*" para todos los archivos) y haga un clic sobre SI. Un clic sobre un nombre de la lista en el campo "Archivos" y otro sobre SI, o bien un doble clic sobre el nombre del archivo, sirve para cargar el archivo.

Pero resulta mucho más cómodo seleccionar la extensión del archivo haciendo un clic sobre el elemento de selección situado abajo a la izquierda: al hacerlo se abre una lista. Ahora ya sólo necesita hacer un clic directamente sobre la terminación de archivo que desee.

Guardar como ...

El proceso de guardar es muy parecido al de cargar. Una vez situado el directorio tiene que hacer un clic sobre el campo "Nombre de archivo", escribir el nombre bajo el cual se ha de guardar el archivo y hacer un clic en SI. Si no indica ninguna extensión para el nombre del archivo, Windows utilizará la extensión estándar que utiliza para los archivos que se guardan en este campo de diálogo (por ejemplo, ".WRI" para textos con formato de MS Write). Si quiere crear un archivo sin extensión de nombre, escriba un punto al final del nombre (por ejemplo, "TEXT.").

2.4 Los Menús

En la lista de nombres de la mayoría de la ventanas de programa se encuentra una línea con los nombres de los menús desplegables del programa. Los menús nos proporcionan claridad y apenas ocupan espacio, ya que sólo son visibles cuando se están utilizando. En estado de reposo, Windows sólo nos muestra los

títulos de los menús. Con el ratón podemos seleccionar un título y activar las funciones contenidas en él.

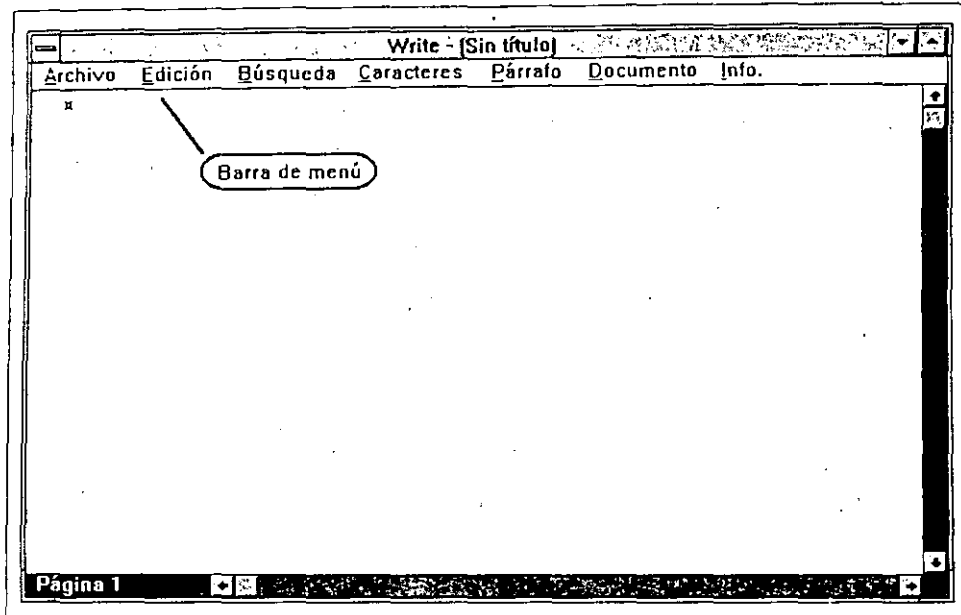


Ilustración 16: La línea de menú de una ventana

Observe cómo funcionan los menús utilizando como ejemplo el menú de la ventana del "Administrador de programas". En primer lugar, lleve el puntero del ratón a la palabra "Archivo". Aquí pulse la tecla izquierda y suéltela otra vez sin mover el ratón. Debajo de la palabra "Archivo" podrá ver ahora el menú desplegable que le corresponde.

El menú contiene en la última línea una entrada con el nombre "Salir de Windows...". Esta es la entrada que ha de seleccionar: lleve el puntero del ratón a la línea y pulse la tecla izquierda. El menú desaparecerá inmediatamente para dejar paso al campo diálogo "Salir de Windows..."; usted abandonará este campo haciendo un clic sobre "Cancelar", ya que en este ejercicio sólo se trataba de activar una función del menú a modo de prueba.

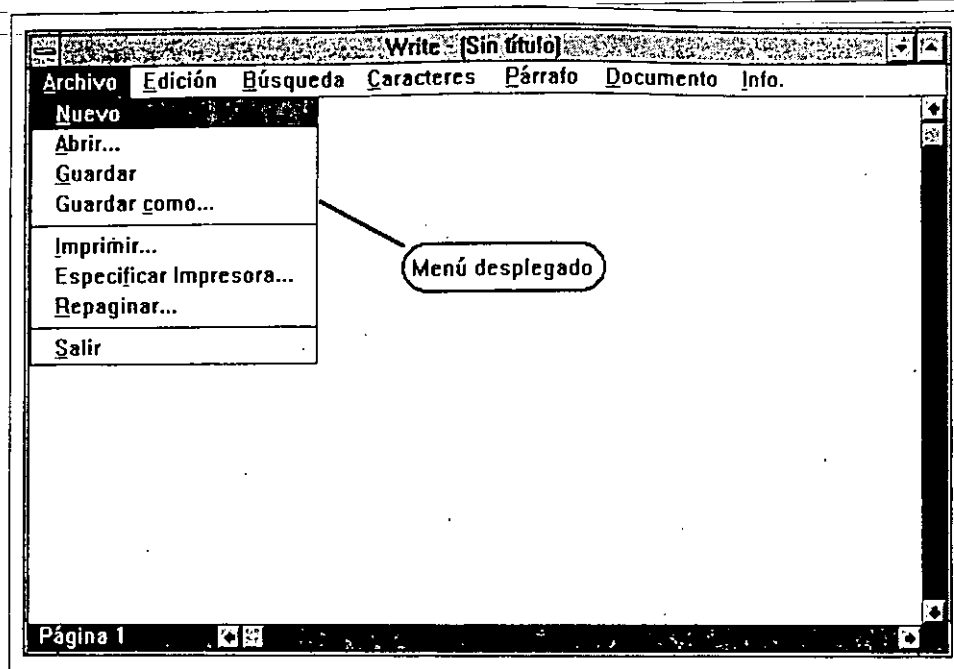


Ilustración 17: El menú Archivo desplegado

Lleve ahora el puntero del ratón otra vez a la palabra "Archivo" en la ventana de programa del "Administrador de archivos". Esta vez ha de pulsar la tecla izquierda del ratón y mantenerla pulsada mientras mueve el ratón lentamente hacia abajo hasta situar el puntero sobre el menú desplegado. A medida que el puntero se desplaza verá que queda resaltada siempre la entrada inmediatamente debajo de él. Quedará activada la entrada de menú sobre la cual suelte usted la tecla izquierda del ratón. Pruebe una vez con la entrada utilizada en el ejemplo anterior "Salir de Windows". Esta manera de activar un punto del menú es mucho más rápida que la anterior, ya que la tecla del ratón sólo ha de ser pulsada una vez y nosotros podemos ver, gracias a las líneas que van siendo resaltadas, cuándo se encuentra el puntero en la entrada deseada. Si suelta la tecla izquierda del ratón cuando el puntero se encuentra fuera del menú, no se activará ninguna función.

Si ahora mueve el puntero del ratón, mientras mantiene pulsada la tecla izquierda, a lo largo de la línea de menú ("Archivo", "Opciones", "Ventana", "Ayuda"), Windows despliega siempre el menú sobre cuyo título se encuentra en ese momento el puntero.

Esto le permite recorrer rápidamente todo el menú para buscar una entrada cuya posición desconoce.

¿Se acuerda del campo del menú de sistema que se encuentra a la izquierda de la barra de títulos de la mayoría de las ventanas? Hasta ahora sólo lo ha utilizado para cerrar (con un doble clic) una ventana.

*El menú de
sistema*

Haciendo ahora un solo clic sobre él o bien pulsando y manteniendo pulsada la tecla del ratón con el puntero situado sobre él, el menú de sistema se despliega. Contiene diversas funciones a las que se puede acceder de diferentes maneras.

Seguro que para mover una ventana no utilizará usted el comando "Mover" del menú de sistema. La entrada más interesante es la última: "Pasar a...", que nos permite ver la lista de tareas. Si no encuentra ningún lugar libre en el escritorio que le permita activar con un doble clic la lista de tareas, siempre puede utilizar el menú de sistema de una ventana.

En principio, todas las entradas de menú sirven para activar alguna función del programa. Sin embargo, puede suceder que algunas entradas de un programa funcionen por el sistema de conmutador activado/desactivado.

*Entradas de menú
con ganchitos*

En estado "Desactivado" el punto de menú viene representado con toda normalidad. En estado "Activado" Windows le coloca un ganchito delante (véase la ilustración 19 en la página 45). Normalmente estos menús cambian de estado cada vez que se utilizan.

"Activado" se convierte en "Desactivado" y viceversa. Pero existe una excepción importante. Hay varias entradas de menú que se excluyen unas a otras. Activando una de ellas habrá otra que pierda su estado "Activado". Y, con esto, acaba usted de conocer las zonas de pulsación optativas.

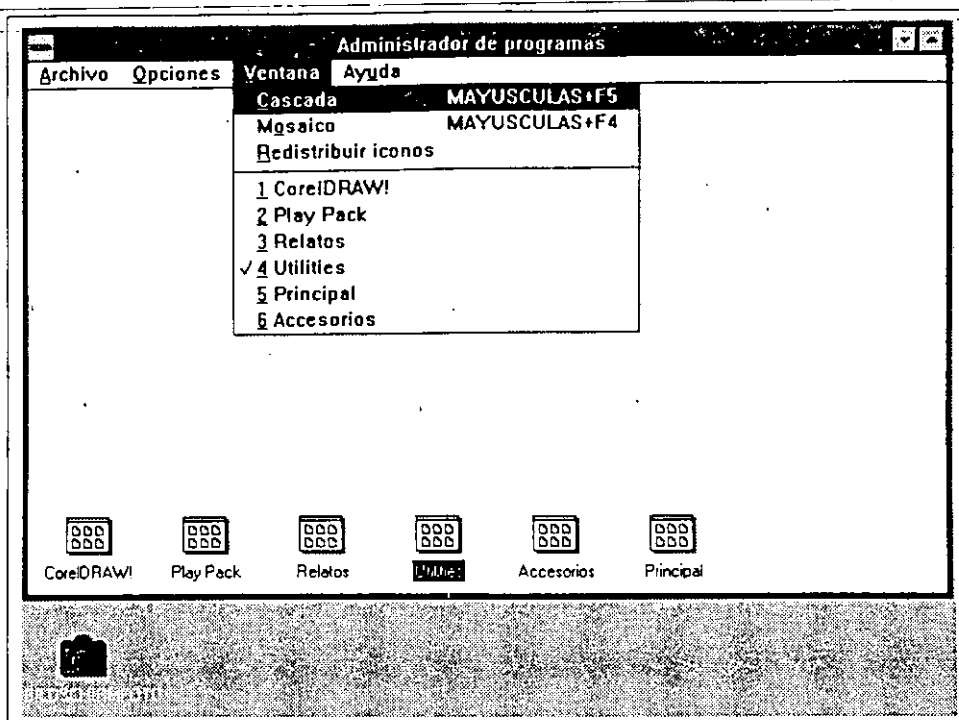


Ilustración 18: Puntos de menú que se excluyen mutuamente

Menús anidados

Los menús incluyen no sólo las funciones activables sino también otros submenús. Las entradas de los submenús se reconocen por la flecha con la punta señalando hacia la derecha y en forma de triángulo que se encuentra en el extremo derecho de la línea de la entrada del menú.

Si lleva el puntero del ratón (con la tecla pulsada) rápidamente a esta zona verá que todavía no aparece el submenú desplegable. Windows no abrirá el menú hasta que el puntero del ratón no lleve medio segundo (aproximadamente) en la zona de la entrada. Usted puede llevar hasta ahí el puntero y seleccionar una entrada.

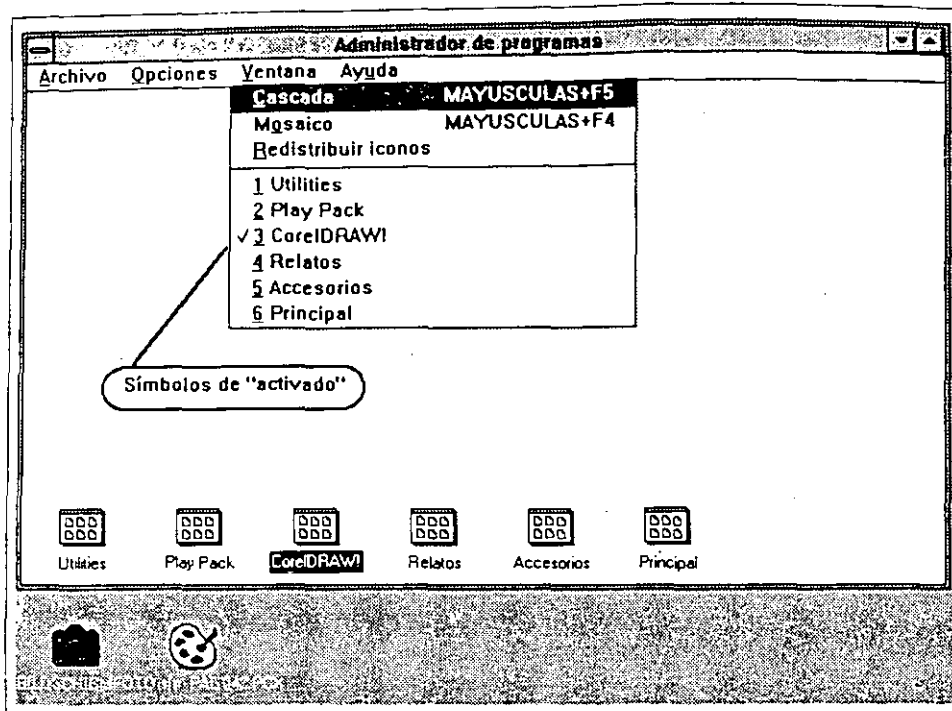


Ilustración 19: Conmutador activado/desactivado en el menú

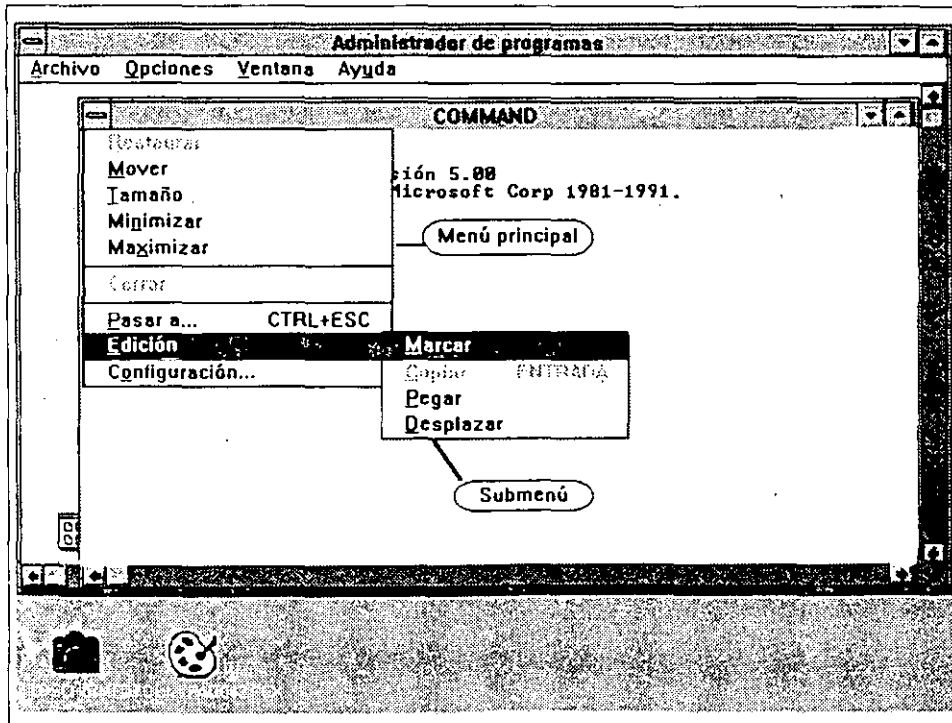


Ilustración 20: Menú anidado



CENTRO DE INFORMACION
y DOCUMENTACION
"ING. BRUNO MASCANZONI"

2.5 Funciones bloqueadas

Los menús y las zonas de pulsación no siempre son seleccionables. Para indicarle que puede ahorrarse el clic con el ratón, puesto que la función en cuestión no resulta seleccionable en las circunstancias presentes, Windows destaca en gris (con una tarjeta gráfica a color) las entradas de menú y zonas de pulsación que no pueden ser activadas. (Algunas tarjetas o pantallas no representan el gris como gris sino como un verde "sucio"). Con una tarjeta de pantalla monocroma, el texto de los objetos no seleccionables queda destacado con una escritura como desdibujada.

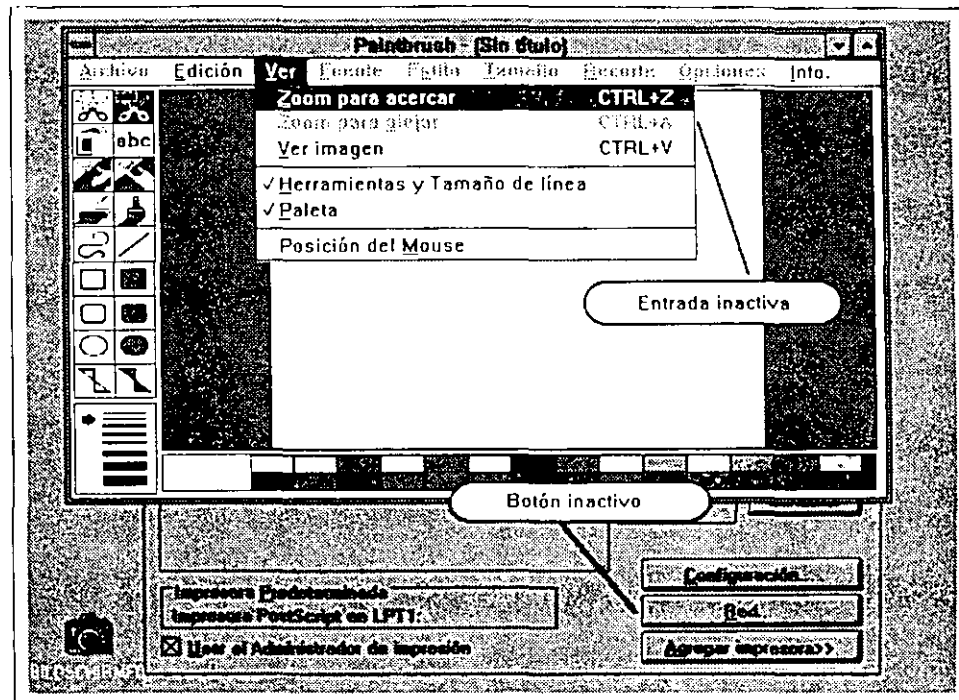


Ilustración 21: Puntos de menú y zonas de pulsación no seleccionables

3. El administrador de programas

Con el administrador de programas, Microsoft ha convertido en realidad el sueño de muchos clientes: la creación de un entorno desde el cual poder arrancar fácilmente los programas, sin permitir, por otra parte, intervenciones excesivamente importantes sobre la existencia de datos del disco duro. Bajo Windows 2.xx los programas se arracaban desde la misma ventana que servía también para borrar archivos. Con Windows 3 estas dos operaciones han sido estrictamente separadas. El administrador de programas sólo sirve para arrancar programas. Por lo tanto es prácticamente imposible cometer errores con él. Quien desee utilizar otras funciones está obligado a arrancar el administrador de archivos.

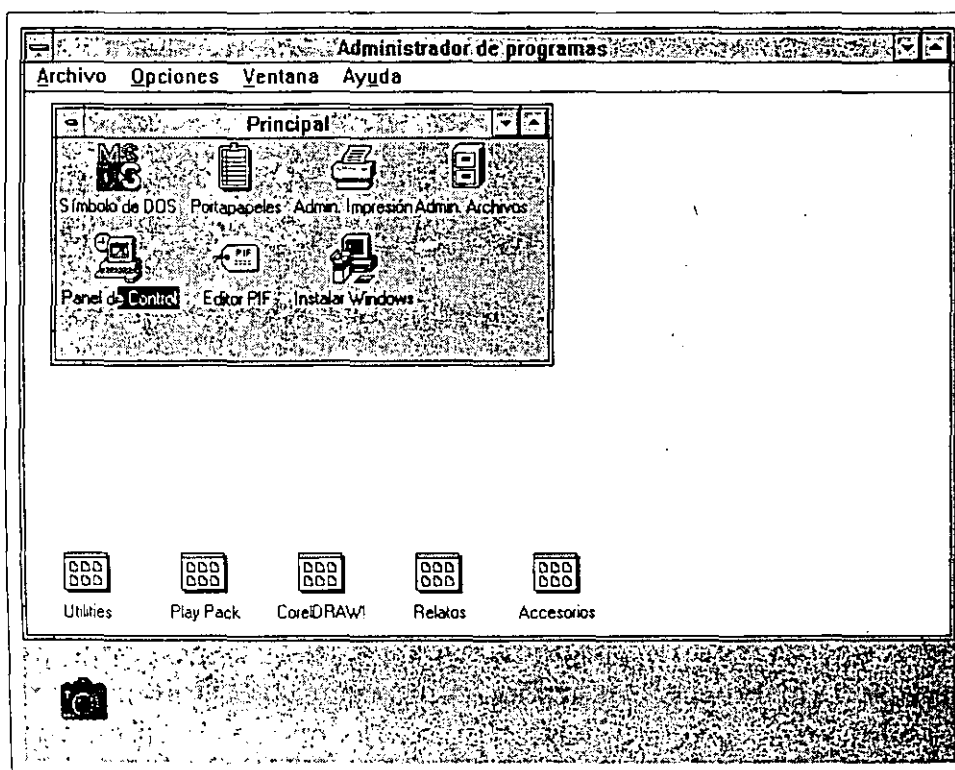


Ilustración 22: El administrador de programas

3.1 Programas y grupos

Concepto básico del administrador de programas

El administrador de programas es el primer programa MDI con el que va usted a trabajar. MDI significa "Multi Document Interface". Los programas MDI se distinguen porque el contenido de las ventanas está organizado de manera similar al de un escritorio. En una ventana MDI encontrará usted otras subventanas que sólo se pueden mover dentro de la ventana principal. Estas ventanas pueden ser reducidas a un icono o bien ampliadas a pantalla completa y, por lo demás, se comportan como las demás ventanas normales. Hay una salvedad, y es que no puede abandonar la ventana del programa, por lo que en la representación a pantalla completa, por ejemplo, la imagen no ocupará todo el escritorio sino solamente la zona de la ventana del programa.

Ventanas de grupo. Grupos e iconos de grupos

Una vez arrancado Windows, en la ventana del administrador de programas verá abierta una subventana. Lleva el nombre de "Grupo principal". Las ventanas que hay dentro del administrador de programas son denominadas ventanas de grupo o simplemente grupos. En la parte inferior de la ventana del programa se encuentran dos iconos más, que llevan por nombre "Accesorios" y "Juegos". Los iconos dentro del administrador de programas se llaman iconos de grupo. Si en su escritorio no aparece lo que estamos mencionando, abandone Windows y arránquelo de nuevo para poder seguir el ejemplo que presentamos.

Arrancar programas desde el icono de programa

En una ventana de grupo también se encuentran gran cantidad de iconos. Reciben el nombre de iconos de programa. Un doble clic sobre un icono de programa hace que se cargue el programa asociado a él. Pruébalo utilizando como ejemplo el "Portapapeles" de Windows. A continuación salga de nuevo del programa "Portapapeles" (haciendo un doble clic sobre el campo del menú de sistema).

Abrir grupo de programas

Para abrir el grupo de programas "Accesorios" dispone de varias posibilidades. Puede hacer un clic sobre el icono de grupo y a continuación activar el punto de menú "Abrir Archivo". Otra

alternativa consiste en hacer simplemente un doble clic sobre el icono.

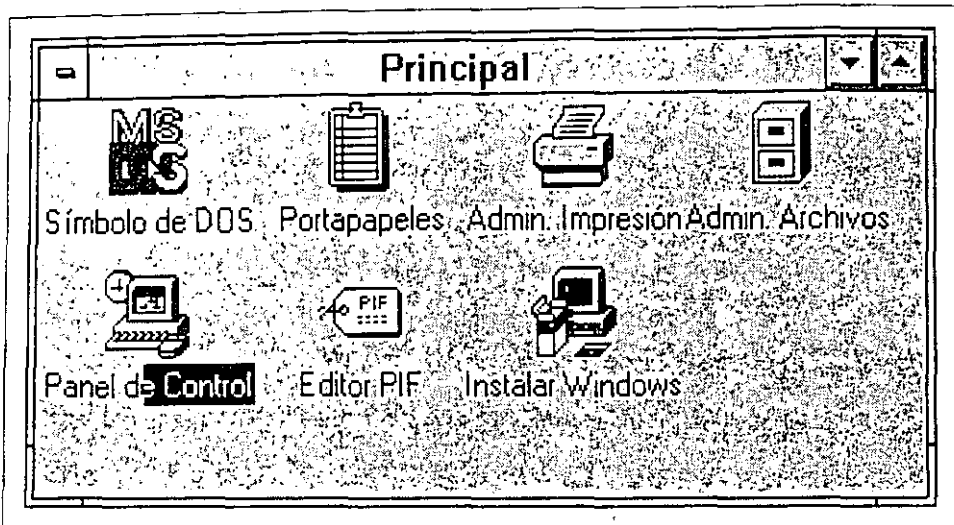


Ilustración 23: Una ventana de grupo

Para cerrar un grupo de programas se puede elegir entre hacer un doble clic sobre el campo de menú de sistema, no de la ventana de programa, o bien utilizar la zona de pulsación con la flecha que señala hacia abajo:

Cerrar grupos de programas

Preste atención para no confundir esta zona de pulsación con el icono de la ventana de programa, que tiene el mismo aspecto.

Haciendo un clic con el ratón sobre la zona de pulsación que se encuentra en el extremo derecho de la barra de títulos de cualquier ventana de grupo, queda ampliado el tamaño de la representación del grupo a pantalla completa. Por pantalla completa no se entiende aquí la representación en todo el escritorio sino la representación en la ventana del programa.

Pantalla completa de un grupo de programas

Si quiere que uno de los grupos ocupe todo el escritorio, amplíe la ventana de programa también a pantalla completa.

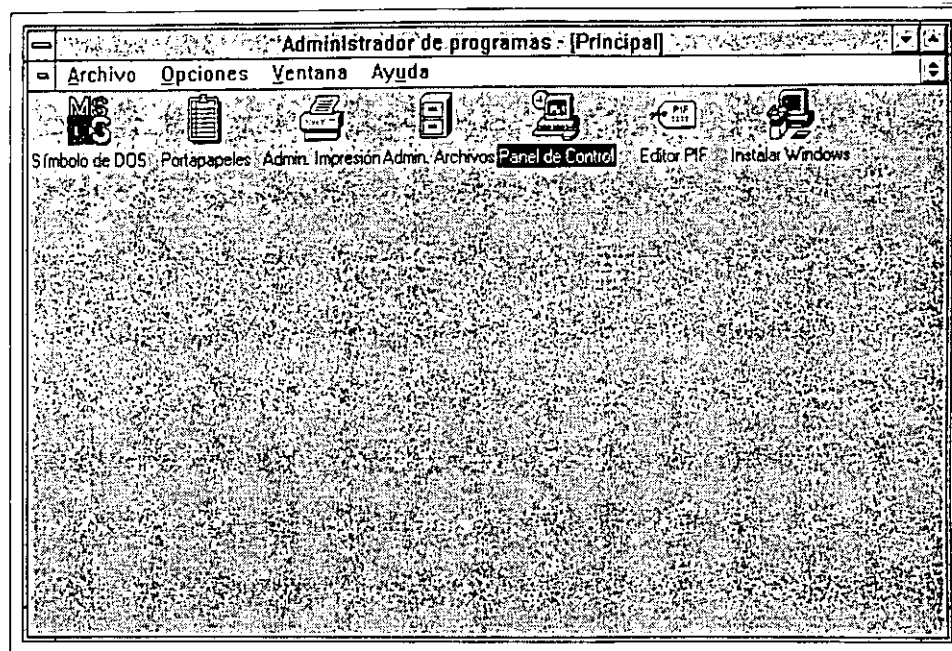


Ilustración 24: Pantalla completa de una ventana de grupo

*Tamaño normal
de una ventana
de grupo*

Una vez ampliada a pantalla completa una ventana de grupo, todos los demás grupos e iconos de grupo quedan ocultos por ella. Si quiere convertir la representación a pantalla completa otra vez en ventana normal, haga un clic sobre el símbolo que Windows ha puesto a la derecha de la barra de menú en la ventana del programa. Este símbolo viene representado por dos flechas, una hacia arriba y otra hacia abajo, y tiene por función devolverle su antigua posición y tamaño a la ventana de grupo que ahora aparece a pantalla completa.

*La ventana de
grupo se convierte
en icono de grupo*

Las ventanas de grupo que no son utilizadas actualmente estorban para el trabajo con otros grupos. Es por eso que resulta conveniente convertirlas en icono de grupo. Para ello haga un clic sobre la zona de pulsación que lleva una flecha hacia abajo y que se encuentra en la barra de títulos de la ventana de grupo. A diferencia de las ventanas normales, las ventanas de grupo no pueden ser reducidas a icono desde su representación a pantalla completa.

*Icono de grupo a
ventana de grupo*

Para poder trabajar con un grupo representado por un icono hace falta ampliarlo primero. Esto se consigue haciendo un clic

doble sobre el icono de grupo. El administrador de programas abre la ventana de grupo dándole las mismas medidas que tenía antes de ser reducida a icono de grupo.

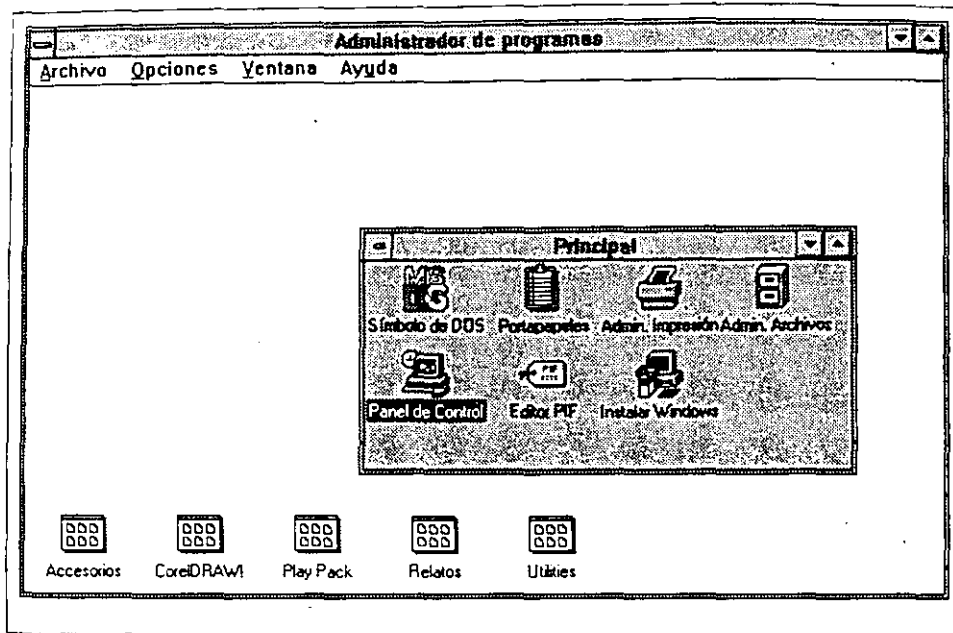


Ilustración 25: Botón para la representación como icono de grupo

Las ventanas de grupo disponen de un marco, al igual que las ventanas normales en el escritorio, que les permite modificar su tamaño a voluntad. Al reducir una ventana de grupo puede suceder que algunos de los iconos del programa desaparezcan. Tan pronto como haya iconos de programa fuera del área visible, aparecerán una o dos barras de desplazamiento de imagen con las que puede desplazar el contenido de la ventana de grupo horizontal o verticalmente.

Tamaño de una ventana de grupo

A lo largo de este capítulo aprenderá a crear sus propios grupos de programas y a guardar de forma fija el tamaño de las ventanas de los grupos existentes. Pues bien, preste siempre atención para no colocar ningún icono de grupo fuera del área visible. Si tiene muchos iconos es mejor que utilice muchos grupos de programas.



Ilustración 26: Barras de desplazamiento de una ventana de grupo

Tamaño de ventana del administrador de programas

También la reducción de la ventana del programa origina que algunos iconos sueltos o ventanas de grupo enteras puedan no ser visibles.

En ese caso aparecerán una o dos barras de desplazamiento de imagen en el lado derecho y/o inferior de la ventana del administrador de programas, con las que puede desplazar el contenido de la ventana, incluida la ventana de grupo que se encuentra en ella.

Trabajar con ventanas de grupo ocultas

Si ha abierto muchas ventanas de grupo, puede suceder muy bien que alguna de ellas quede oculta, total o parcialmente, por otros grupos. Si queda alguna parte visible de la ventana basta con hacer un clic sobre ella para traerla a primer plano como ventana entera.

Si la ventana ha desaparecido completamente debajo de otra, las posibilidades que se ofrecen son varias. Una consiste en reducir a icono o desplazar todas las ventanas de grupo que se encuentran sobre la que buscamos; otra posibilidad es la de abrir el menú "Ventana".

En la parte inferior del menú se encuentra una lista de los grupos existentes. Seleccione uno de ellos y Windows le traerá la correspondiente ventana de grupo a primer plano.

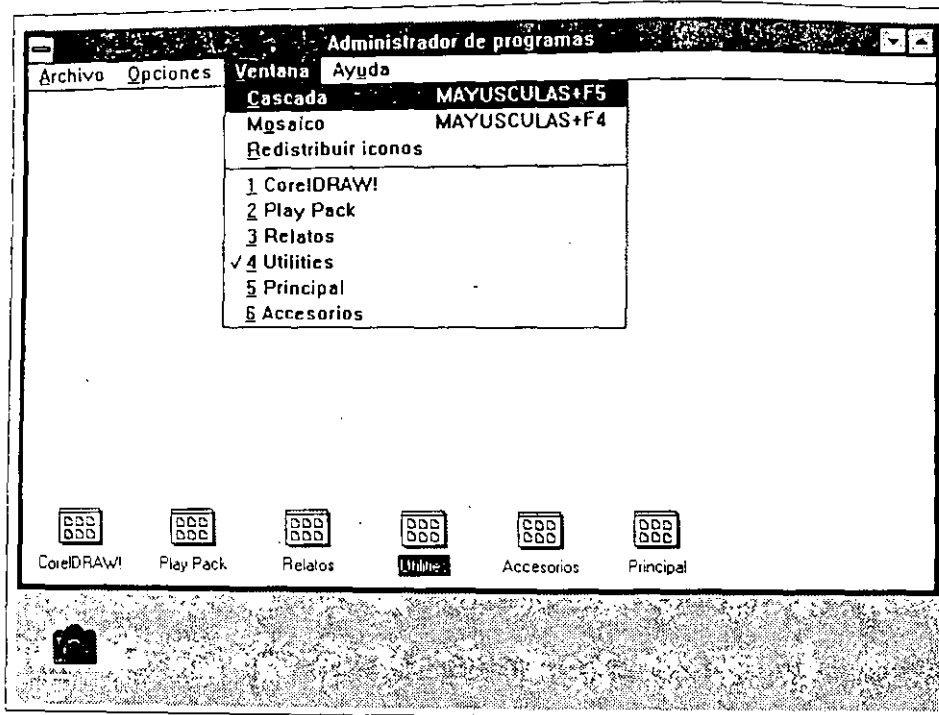


Ilustración 27: Selección de un grupo a través del menú "Ventana"

Si existen diez o más de diez grupos, Windows nos mostrará directamente sólo los nueve primeros. Todos los demás pueden visualizarse a través del punto de menú "Otras ventanas" del menú "Ventana".

Una vez seleccionado este punto, aparece el campo de diálogo "Otras ventanas" que contiene un campo de listas con todos los grupos existentes. Con la barra de desplazamiento de imagen busque ahora el grupo deseado, márkelo haciendo un clic sobre él con el ratón y confirme con SI.

La manera indicada más arriba resulta bastante complicada. Cerrando inmediatamente todas las ventanas de grupo que ya no necesita, evitará que unas ventanas de grupo queden ocultas por otras.

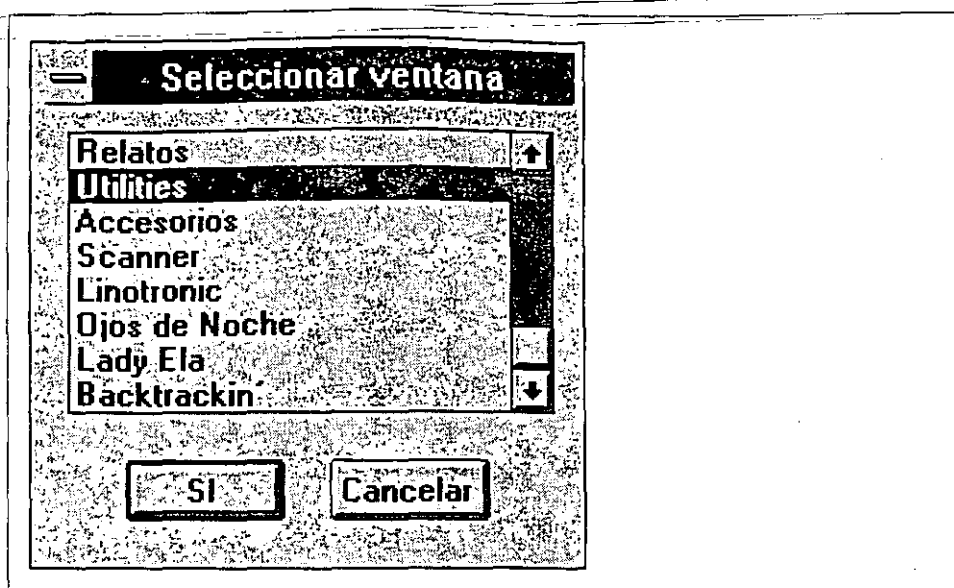


Ilustración 28: Seleccionar ventanas de grupo mediante campo de diálogo

3.2 Grupos e iconos de grupo personalizados

Crear una nueva ventana de grupo

Una vez hecha la instalación, el administrador de programas cuenta con un mínimo de tres ventanas de grupo. Usted puede aumentar el número siempre que le haga falta, para repartir los programas existentes por grupos o para incluir nuevos programas entre ellos. El administrador de programas, como usted ya habrá notado, no muestra todos los programas existentes. Antes de poder activar una aplicación a través del administrador de programas es necesario que ésta aparezca en pantalla.

En primer lugar deberá crear un grupo personal con la correspondiente ventana de grupo. Active el punto de menú "Archivo / Nuevo...". Windows abrirá inmediatamente el campo de diálogo "Nuevo elemento". Seleccione el punto "Grupo de programas" con un clic de ratón. Para confirmar haga un nuevo clic sobre SI.

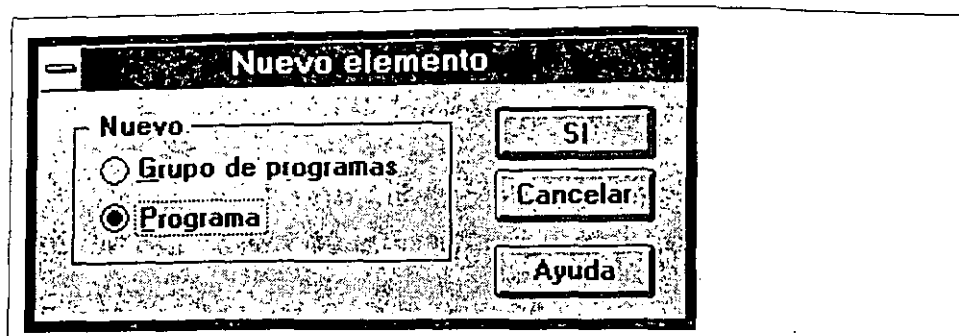


Ilustración 29: ¿Quiere crear un nuevo grupo o añadir un programa?

El campo de diálogo desaparece y, en su lugar, aparece otro nuevo. Se llama "Propiedades del grupo de programas" y en él podemos introducir el nombre que queremos darle al grupo, en el campo de texto "Descripción", así como el nombre del archivo en el que queremos guardar los datos del grupo de programas. Si quiere incluir un nuevo grupo de programas utilice para ello un nombre de no más de 8 caracteres y que le dé alguna pista sobre el contenido. (Si no introduce ningún nombre de archivo, Windows tomará los 8 primeros caracteres de la descripción.) Windows coloca el archivo automáticamente en el directorio Windows, esto es, en C:\WINDOWS. Si lo desea puede indicar también una trayectoria completa. La extensión de archivo estándar para los grupos de programas es ".GRP". Si usted no indica explícitamente otra extensión, Windows tomará la estándar ".GRP".



Ilustración 30: Características de los grupos de programas

Active el campo de texto "Descripción" con un clic del ratón e introduzca como nombre para el grupo "Gruptest". Active ahora la segunda entrada "Archivo de grupo" con un clic, escriba en ella

el nombre "GRUPTTEST" y concluya la introducción haciendo un clic sobre SI. En la ventana del programa aparece una ventana de grupo nuevo, completamente vacía.

Crear iconos de programa

Al grupo se le quiere asociar un nuevo icono de programa. Para que el administrador de programas sepa en qué grupo ha de ir el icono es necesario activar primero la ventana de grupo. Pero como eso sucede automáticamente al crear el grupo, usted no necesita en realidad preocuparse por ello.

Grupo de programas activo

Para activar una ventana de grupo basta con hacer un clic. Puede hacerlo sobre cualquier lugar de la ventana de grupo. Aunque resulta aconsejable hacer el clic sobre un lugar de la ventana en que no se encuentre ninguna zona de pulsación ni ningún icono de programa. Las ventanas de grupo activas las reconocerá porque disponen de una barra de títulos completa: con zonas de pulsación y campo de menú de sistema. La barra de títulos de los demás grupos de programas que no están activados sólo muestran el nombre del grupo y no tienen zonas de pulsación ni campo de menú de sistema. No puede haber activados a la vez más de una ventana de grupo o un icono de grupo. Después de este pequeño inicio sobre ventanas de grupo activadas y no activadas, seleccione el punto de menú "Archivo / Nuevo...". En el campo de diálogo "Nuevo elemento" haga inmediatamente un clic sobre S. De esta manera accede a un nuevo campo de diálogo que tiene por nombre "Propiedades del programa".

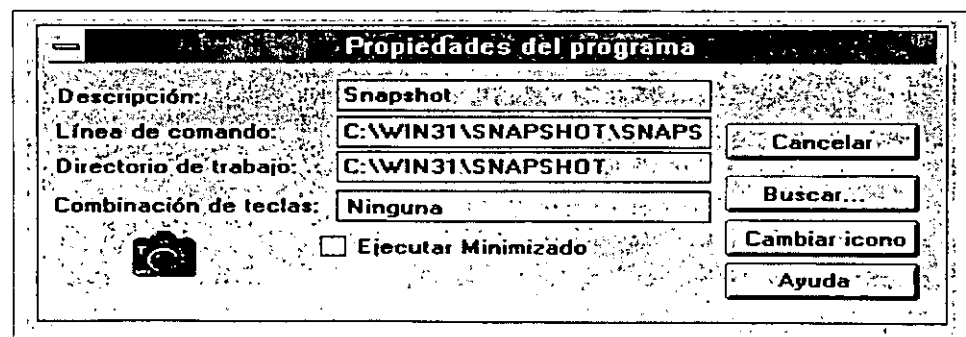


Ilustración 31: Propiedades del programa

Además de cuatro zonas de pulsación, este campo de diálogo contiene cuatro campos de texto. En el primero de ellos, que se llama "Descripción", escriba el texto que quiere que aparezca

después en el administrador de programas bajo el icono del programa. Escriba "Versión". Active ahora el segundo campo de texto, "Línea de comando" haciendo un clic sobre él e introduzca WINVER.EXE y confirme con un clic sobre SI. En el grupo de programas aparecerá inmediatamente el nuevo icono de programa. De esta manera acaba usted de incluir en el administrador de programas el programa hasta ahora desconocido y sin importancia, WINVER.EXE, que había sido copiado por el SETUP de Windows en el disco duro sin que usted lo supiera.

Aparentemente, Windows ha utilizado un icono arbitrario para el icono de programa, sin preguntarle a usted qué icono le gustaría poner. Pero no es tal como parece. Puesto que WINVER.EXE es en realidad una aplicación de Windows, Windows estaba en todo su derecho de tomar un icono del archivo de programas.

*La imagen del
icono de programa*

Al introducir un nuevo icono en el administrador de programas tenemos la posibilidad de indicar la línea completa de comando junto al nombre del programa en el campo de diálogo "Propiedades del programa". La construcción de la línea de comando corresponde a la activación en el nivel de MS-DOS. Para los programas que no se encuentran en el directorio Windows o que se encuentran en un directorio definido con la variable de entorno PATH, deberá indicar la trayectoria completa. Por eso en el ejemplo anterior también podría haber introducido: C:\WINDOWS\WINVER.EXE. (Aunque tampoco era necesario, ya que WINVER.EXE se encuentra en el directorio Windows C:\WINDOWS.) Detrás de la trayectoria y del nombre del programa se pueden introducir opcionalmente en el programa algunos parámetros para transferir. Cree un nuevo icono de programa con los datos "Descripción: Ayuda sobre el administrador de programas" y "Línea de comando: WINHELP.EXE PROGMAN.HLP". Una vez generado haga un doble clic sobre él. Windows cargará a continuación WINHELP.EXE (el programa auxiliar de Windows) con el parámetro PROGMAN.HLP. El programa auxiliar de Windows leerá entonces el parámetro y cargará el archivo "PROGMAN.HLP". Haciendo un doble clic sobre el campo de menú del sistema se cierra de nuevo el programa auxiliar.

*Parámetros al
activar un programa*

Buscar programas Si ha olvidado el nombre del archivo de un programa o el directorio en que se encuentra, puede abrir un diálogo de selección de archivo desde el campo de diálogo "Propiedades del programa" a través de la zona de pulsación "Buscar...", que le servirá para buscar el programa.

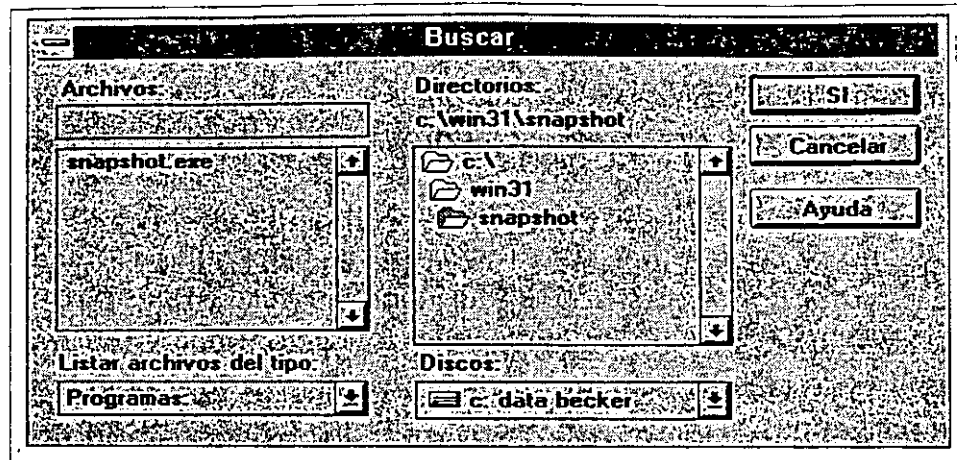


Ilustración 32: Buscando programas

Una vez finalizado el diálogo con SI, Windows tomará el archivo indicado junto con su trayectoria en la línea de comando del campo de diálogo "Propiedades del programa". Si no está familiarizado con el sistema de nombres de las trayectorias, le recomendamos que siga siempre este camino.

Abreviación por teclado

Trabajar con ventanas de grupo puede convertirse en una tortura si es necesario arrancar las aplicaciones desde diferentes ventanas de grupo. Por ese motivo, durante la instalación se ha considerado la posibilidad de definir una abreviación de teclado con el que activar el programa.

Para indicar el código de las teclas, hay que hacer primeramente un clic con el ratón sobre la última de las entradas en el cuadro de diálogo "Propiedades del programa". Pulsando ahora las teclas **[Alt]**, **[Ctrl]**, o bien la tecla de mayúsculas y otra tecla más, por ejemplo **[A]**, ya tiene definida la abreviación de teclado.

Si arranca el entorno Windows más tarde e introduce esa combinación de teclas con el administrador de programas abierto, el programa es activado automáticamente. De esta



manera se ahorra todos los clics sobre las ventanas de grupo y los iconos de programa.

Algunas aplicaciones de Windows vienen ya con un archivo ".GRP" que usted puede incluir en el administrador de programas para activar los programas de las aplicaciones. Para ello, al igual que para crear un nuevo grupo, tiene que activar en primer lugar el punto "Archivo / Nuevo...", hacer un clic sobre "Grupo de programas" y confirmar con SI. En el campo de diálogo "Propiedades del grupo de programas" haga inmediatamente un clic sobre "Archivo de grupo" e indique el nombre del archivo de grupos y la trayectoria, si es que ha sido copiado en el disco duro. Para la descripción no hace falta introducir nada, ya que Windows puede leer el texto del archivo de grupos incluido en la aplicación.

Asociar archivo de grupos terminado

Para modificar con posterioridad el nombre, la línea de comandos o la imagen simbólica de un icono de programa, es necesario activarlos previamente (con un clic) y activar a continuación el punto de menú "Propiedades del archivo...". Windows mostrará a continuación el campo de diálogo titulado "Propiedades del programa", campo en que fueron introducidos los datos del icono de programa antes activado y donde es posible modificarlos ahora.

Modificaciones de un icono de programa

El nombre de una ventana de grupo no es tan fácil de cambiar, aparentemente, como el de un icono de programa. Pero si usted ya sabe cómo funciona, no tendrá ningún problema. Pues bien, funciona así: primero se reduce la ventana de grupo a icono de grupo. Con esto ya habría resuelto el problema, ya que el nombre sólo puede cambiarse - siempre que el grupo no esté vacío- cuando el grupo está representado por un icono. Ahora todavía tiene que hacer un clic sobre el icono de grupo y activar el punto de menú "Propiedades del archivo". Windows le mostrará el campo de diálogo "Propiedades del grupo de programas".

Cambiar el nombre de una ventana de grupo

3.3 Ordenar grupos

Orden en el grupo de programas

Si mueve con el ratón los iconos dentro de un grupo de programa para ordenarlos de manera diferente, verá que resulta enormemente difícil alinearlos en línea recta aunque la recta solo sea "aproximada". Activando el punto de menú "Redistribuir iconos" Windows se hará cargo de ese trabajo: los iconos quedarán perfectamente ordenados.

Alinear ventanas de grupo en la ventana de programa

El administrador de programas puede ordenar sus subventanas y ventanas de grupo de manera parecida a como lo hacía la lista de funciones del escritorio. Las funciones que se encargan de ello están ocultas en los puntos de menú "Ventana/Cascada" y "Ventana /Mosaico". Sólo se procesan los grupos de programas que estén abiertos; los grupos representados por iconos no son tomados en cuenta.

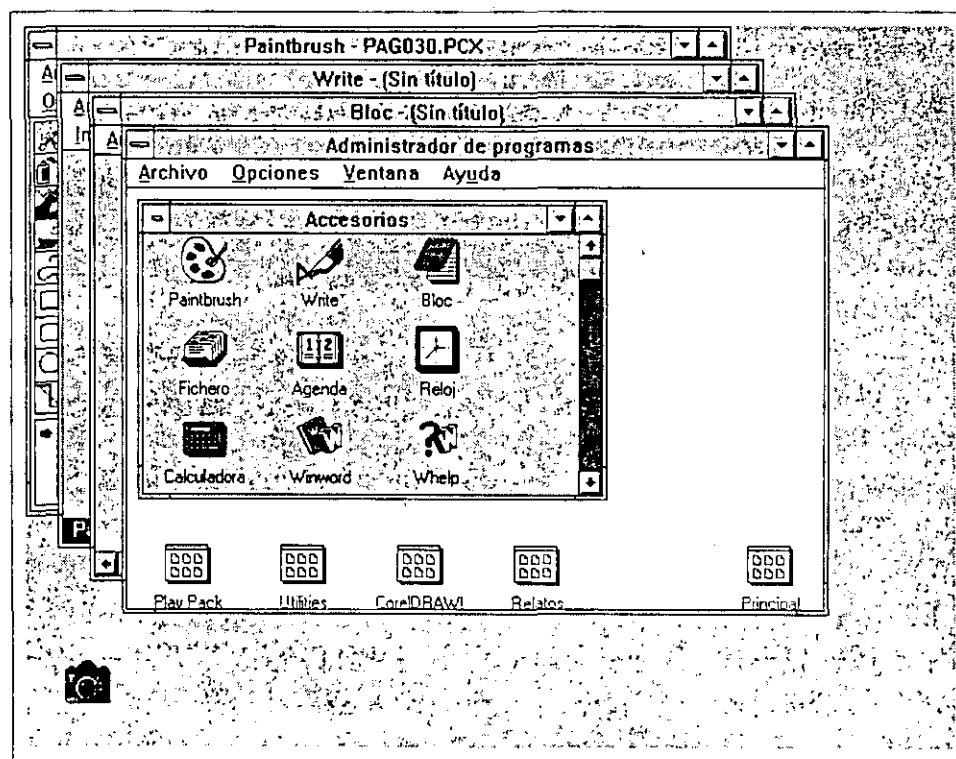


Ilustración 33: Ordenar: Cascada

Con el punto de menú "Ventana / Cascada" usted le indica a Windows que tiene que dar el mismo tamaño a todas las ventanas de grupo pero solapándolas. El inconveniente de este

método es que si hay muchas ventanas de grupo abiertas, algunas de ellas quedan totalmente ocultas. La ventaja: todas las ventanas de grupo obtienen un tamaño adecuado, siempre que lo permita el tamaño de la ventana de programa.

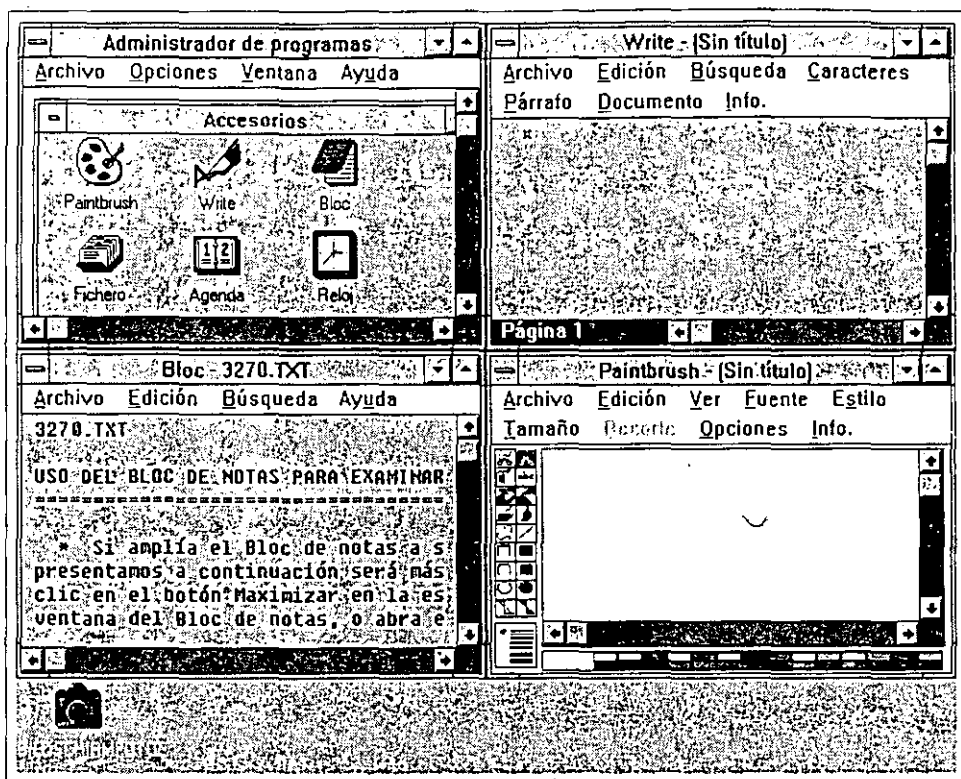


Ilustración 34: Ordenar: Mosaico

Si ha decidido utilizar el punto de menú "Ventana / Mosaico", Windows reducirá y moverá las ventanas de grupo abiertas de manera que aparezcan todas en la ventana de grupo sin solaparse unas a otras. Inconveniente de este método: si hay muchas ventanas de grupo abiertas y/o la ventana del programa es pequeña, las ventanas de grupo quedan tan reducidas que no se puede trabajar razonablemente con ellas.

Cada vez que modifica el tamaño de las ventanas de un grupo de programa para pasar la representación a pantalla completa o a representación normal, puede verse en la necesidad de ordenar de nuevo los iconos de programa existentes. El orden adecuado permite aprovechar el espacio de manera óptima, sin que, por ejemplo, quede demasiado espacio a la derecha de la

*Clasificar
automáticamente
los iconos de
programa*

ventana de grupo mientras hay iconos que todavía no son visibles porque se encuentran demasiado abajo. Pero sería un abuso utilizar el menú para clasificar cada uno de los iconos de programa en las ventanas de grupo. Por eso Windows ha puesto a nuestra disposición el punto de menú "Opciones/Redistribución". Este punto, una vez activado, se encarga de que los iconos de programa se clasifiquen adecuadamente cada vez que se modifica el tamaño de una ventana de grupo.

Reducir a icono el administrador de programas

Cuando el punto de menú "Opciones/Icono después de arranque" (Opciones / Minimizar administrador de programas) está activado (tiene un ganchito), Windows reduce automáticamente la ventana del administrador de programas en el escritorio a tamaño icono siempre que se arranca un programa desde el administrador de programas. Esto sirve para no tener que andar manipulando una ventana más, la del administrador de programas, cuando en el escritorio ya tenemos varias ventanas. La desventaja de esta opción, sin embargo, es que una vez concluido el programa que arrancamos desde el administrador de programas, el icono de este último tiene que ser ampliado de nuevo.

4. El administrador de archivos

Haga un doble clic sobre el símbolo "Administrador de archivos" del grupo principal en el administrador de programas. Tras breves segundos aparecerá la ventana de programa del administrador de archivos. También este programa es una aplicación MDI que puede disponer y administrar varias subventanas en la propia ventana principal. En el margen inferior de la ventana de programa se encuentra la línea de estado, en la que Windows nos muestra información actual.

Arrancar el administrador de archivos

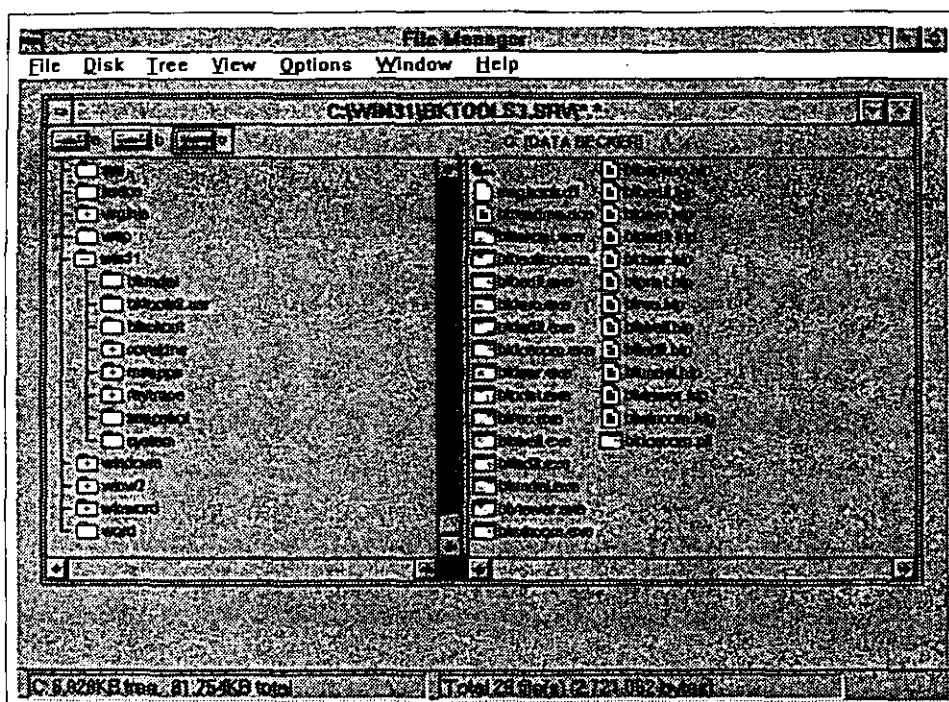


Ilustración 35: El administrador de archivos

Para salir del administrador de archivos sólo tiene que hacer un doble clic sobre el símbolo "Administrador de archivos". El programa "toma nota" de qué ventanas están abiertas y qué posición tiene para abrirlas de nuevo automáticamente, y en su antigua posición, cuando se arranque otra vez el "Administrador de archivos".

Salir del administrador de archivos

En la ventana de programa del administrador de archivos encontrará en primer lugar una subventana. Esta subventana

contiene los símbolos de las unidades para todos los soportes de memoria accesibles, así como un área en la que el administrador de archivos nos muestra la estructura de directorio y los archivos de la unidad seleccionada.

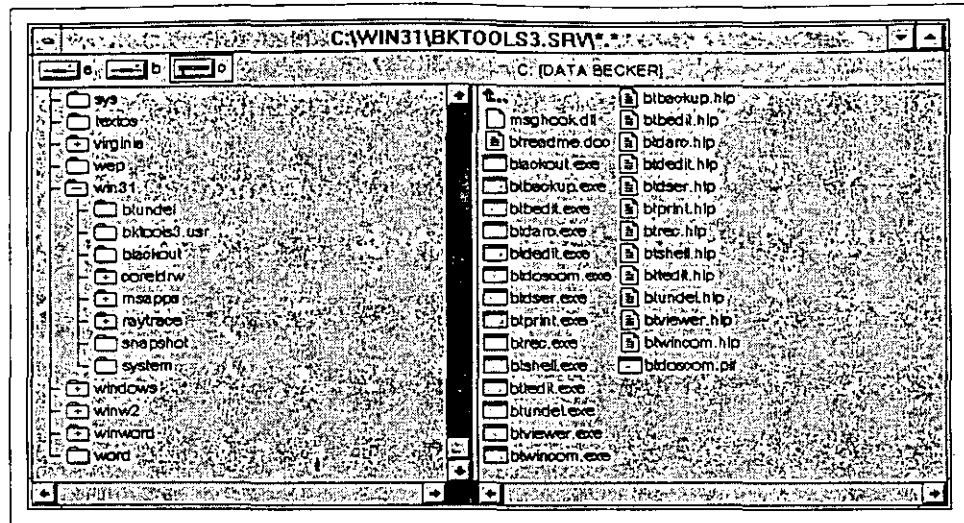


Ilustración 36: La subventana "Estructura de directorios"

La ventana de directorio

El administrador de archivos también es una aplicación MDI, lo que significa que dispone de una o más subventanas. Si observamos atentamente veremos que una subventana está dividida en dos partes. En la parte izquierda podemos ver el denominado árbol de directorios, y en la parte derecha tenemos los archivos y, eventualmente, otros directorios.

4.1 Unidad y directorio

Seleccionar la unidad de disco

Después de arrancar el administrador de archivos, Windows carga el primer nivel de la estructura de directorios del disco duro. Para seleccionar otra unidad basta con hacer un clic sobre su símbolo. Entonces Windows cargará el primer nivel de la estructura de directorios de la unidad seleccionada.

Mover la imagen

Siempre que en la ventana de la estructura de directorios no quepan todos los directorios existentes aparecerá a la derecha de la lista una barra de desplazamiento de imagen con la que puede desplazar la parte visible de la lista.

Si hace un clic sobre uno de los directorios que se encuentran a la izquierda, en la ventana que hay a la derecha se mostrarán automáticamente los archivos que contiene este directorio. Si a la derecha se pueden ver otros directorios, también puede hacer un clic sobre éstos, para ver qué archivos se encuentran dentro de ellos.

Mostrar archivos y directorios

Al acceder a un directorio que se encuentra a su vez en otro directorio le llamará a usted la atención un pequeño cambio sufrido por el árbol de directorios situado a la izquierda. El árbol ha crecido un poco: ahora aparecen en él todos los subdirectorios contenidos en el directorio principal:

Hay otra cosa que también debería llamarle la atención: el directorio que acabamos de abrir se diferencia de los directorios cerrados en su símbolo. El símbolo representa un archivador abierto:

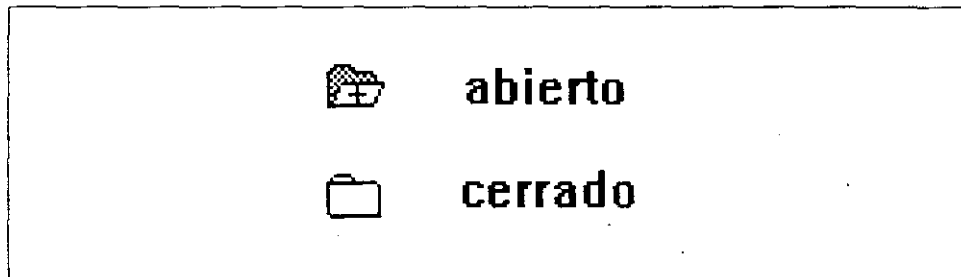


Ilustración 37: Directorio abierto y cerrado

En caso de que no le convenza la ventana dividida en visualización de archivos y estructura de directorios, puede optar por visualizar en pantalla sólo una de las dos partes. Para ello sólo tiene que hacer un clic sobre "Ver sólo directorios" o "Ver sólo estructura". En el primer caso obtendrá una visión de los directorios, sin que aparezcan nombres de archivos.

Estructura y directorios

Si, por el contrario, ha seleccionado el segundo caso, lo que verá en pantalla será una combinación de directorios y nombres de archivo. Pero aquí nos encontramos con un pequeño problema: si bien abrir un directorio, para acceder a los archivos contenidos en él, es tan fácil que hasta un niño podría hacerlo, salir del

directorio ya no resulta tan evidente. Para ello tiene que hacer correr la lista de archivos hasta situarse al principio de todo y hacer un doble clic sobre los dos puntos que verá. Esta es la única manera de volver de nuevo al directorio inmediatamente superior.

Profundidad de la estructura de directorios

Si mientras tanto ha seleccionado otra unidad de disco, regrese por favor, al disco duro. Windows le mostrará de nuevo la estructura de directorios o el primer nivel de la estructura. Los subdirectorios contenidos en los directorios no aparecen mostrados. De esta manera se ahorra algo de tiempo ya que con los disquetes y con discos duros muy grandes no tiene sentido leer toda la estructura de directorios y, de hacerlo, duraría mucho tiempo. El símbolo que se encuentra delante de la entrada de cada directorio puede presentar tres formas: una "+", un "-" o bien sin nada en medio.

-  **El directorio no tiene subdirectorios**
-  **Ya se indican los subdirectorios**
-  **Directorio aún tiene subdirectorios**

Ilustración 38: Los iconos delante del nombre del directorio

Un "+" significa que el directorio contiene otros subdirectorios. Para mostrarlos haga un clic sobre el símbolo "+". Windows incluirá en la estructura los subdirectorios que se encuentran en el directorio sobre cuyo símbolo acabamos de hacer un clic; al mostrarse los subdirectorios el símbolo se convertirá en "-". Haciendo un clic de nuevo sobre el símbolo, los subdirectorios volverán a desaparecer. Así que puede ampliar la estructura de directorios haciendo un clic con el ratón sobre el símbolo "+", y reducirla haciendo un clic sobre la entrada "-". Los subdirectorios cuyo símbolo no contiene ni un "+" ni un "-" son directorios que no tienen subdirectorios.

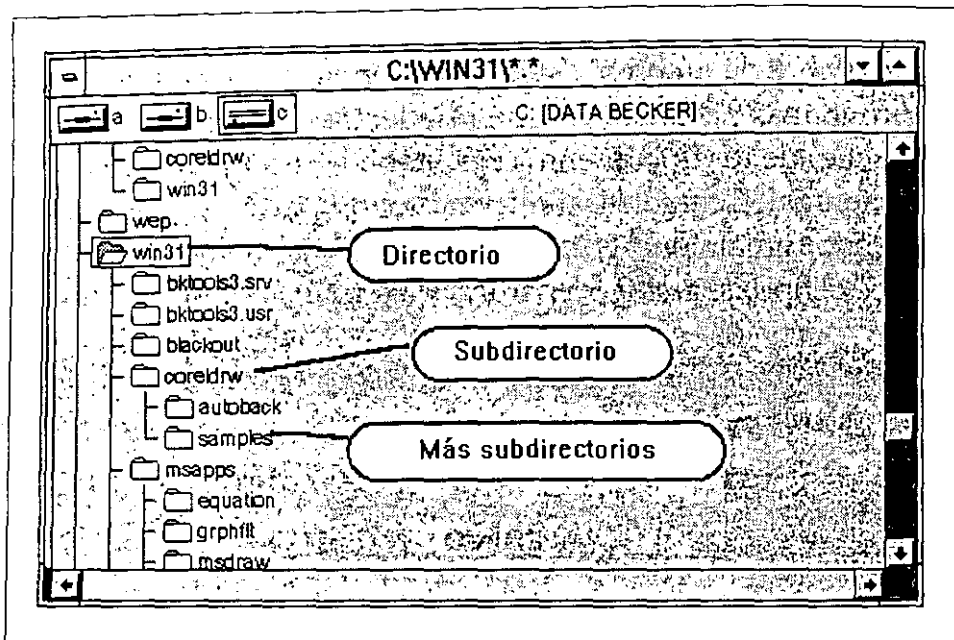


Ilustración 39: Ampliación de la estructura de directorios

Los directorios marcados con un "+" a menudo contienen varios niveles de subdirectorios. Para cargarlos todos a la vez se puede utilizar el comando de menú "Arbol / Expandir una rama", que será activado después de marcar previamente el directorio haciendo un clic directamente sobre el nombre del directorio. (Si hiciera un clic sobre el símbolo sólo quedaría cargado el primer nivel).

Mostrar todos los directorios con todos sus subdirectorios resulta todavía más sencillo. El comando de menú encargado de ello se llama "Arbol / Expandir todo". Activando este comando Windows le mostrará todos los directorios con todos los subdirectorios que se encuentran en la unidad seleccionada.

Cargar estructura completa de directorios

Para aplicar una función sobre un archivo o un directorio es necesario marcar éste previamente. El archivo o el directorio se marcan haciendo un clic con el ratón sobre su nombre.

Marcar archivos y directorios

Una vez visualizado el contenido de un directorio en una ventana ya puede arrancar cualquier programa haciendo un doble clic sobre su nombre.

Arrancar programa

*Símbolos delante
de nombre de
archivo*

En las ventanas de directorio encontrará un símbolo delante de cada nombre de archivo. Estos símbolos sirven para diferenciar los programas ejecutables (que pueden ser arrancados con un doble clic) de los documentos ejecutables y no ejecutables. Los documentos ejecutables, si bien no son programas, pueden ser arrancados igualmente haciendo un doble clic, ya que Windows deduce el tipo de archivo a partir de la terminación (por ejemplo ".TXT" para los archivos de texto) y activa la aplicación correspondiente, con la que pueden ser procesados todos los archivos con esa misma terminación.

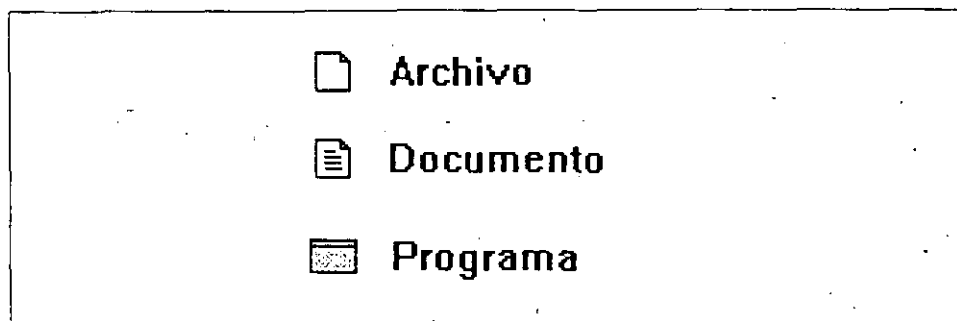


Ilustración 40: Símbolos en la ventana de directorio

4.2 Procesar archivos y directorios

Cambiar el nombre de un archivo

Seleccione primero un archivo haciendo un clic sobre él, active entonces la función de menú "Archivo/cambiar nombre". Introduzca el nuevo nombre en el campo de diálogo "Cambiar nombre" y confirme con un clic sobre "Cambiar nombre". Si todavía no quiere cambiar el nombre del archivo, haga un clic sobre "Cancelar".

*Cambiar el
nombre con el
comodín*

A lo mejor ya conoce los comodines de MS-DOS "*" y "?". Con ellos puede, a través de sus nombres, agrupar y procesar cualquier grupo de archivos que tenga una estructura similar a la expresada por el comodín.

En MS-DOS, con el comando

```
REN*.XYZ*.123 
```

puede darle un nombre nuevo a todos los archivos con la terminación ".XYZ", por ejemplo, que tendrá la misma raíz pero cuya terminación será ".123".

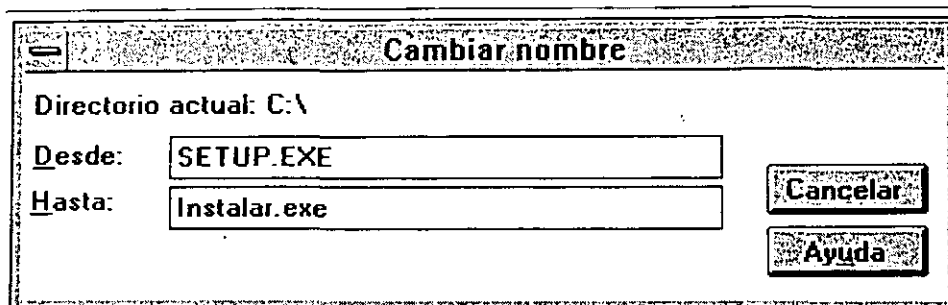


Ilustración 41: Cambiar el nombre a un archivo

Eso también se puede hacer con el administrador de archivos. Para ello active la función "Archivo/cambiar nombre", active el campo de texto "De" con un clic de ratón e introduzca en él el modelo de los archivos que han de ser procesados, en este caso el modelo sería: "*.XYZ". A continuación active el campo de texto "A" haciendo un clic e introduzca el modelo del nuevo nombre de archivo: "*.123". Ahora haga un clic sobre "Cambiar nombre" y Windows cambiará el nombre de todos los archivos que caigan dentro del modelo indicado.

Cambiar el nombre del directorio. Los directorios también pueden cambiar de nombre. Para ello tiene usted que marcar en una ventana de estructura de directorios el directorio cuyo nombre quiere cambiar y activar "Archivo/Cambiar nombre".

*Cambiar el nombre
del directorio*

Mire antes que nada cómo se puede copiar un solo archivo. Lo primero que hay que hacer es marcar el directorio con un clic en una de las ventanas de directorio. Entonces se activa la función de menú "Copiar archivo...". A continuación Windows le mostrará el campo de diálogo "Copiar". Ahora introduzca el nombre nuevo del archivo y haga un clic sobre "Copiar". Si lo ha pensado

Copiar archivos

mejor y todavía no quiere copiar el archivo, haga un clic sobre "Cancelar". Al introducir el nombre del archivo destino puede usted optar por uno cualquiera de los formatos aceptados por DOS.

Para copiar el archivo en el mismo directorio en que se encuentra pero en otro archivo sólo tiene que escribir el nombre. Para copiarlo con el mismo nombre en otro directorio basta con que escriba la trayectoria del directorio o bien el nombre de la trayectoria y del archivo.

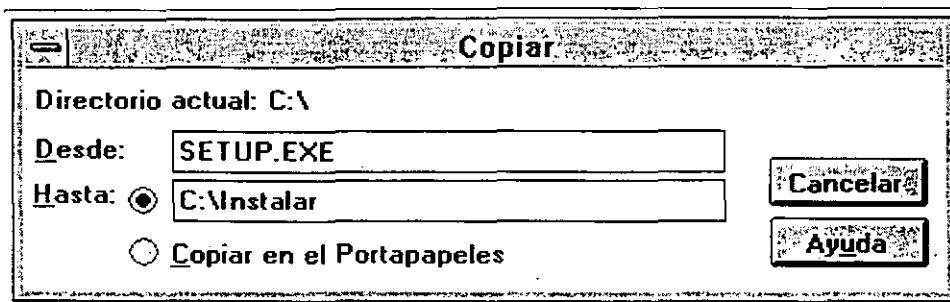


Ilustración 42: El campo de diálogo "Copiar"

También podemos copiar varios archivos sirviéndonos del comodín. Active el campo de diálogo "Copiar" a través de "Copiar archivo", active el campo de texto "De" con un clic de ratón, introduzca el modelo del archivo a copiar (por ejemplo "*.TXT"), active el campo de texto "A" con el ratón e indique en él el modelo o el directorio destino. Un modelo destino válido sería, por ejemplo, "*.SIK", y un directorio válido sería "C:\TEMP" (siempre que exista ese directorio), una combinación posible sería "C:\TEMP*.BAK".

Marcar varios archivos

Marcar archivos, varios. Si no podemos englobar un grupo de archivos bajo un solo modelo resultaría demasiado trabajoso el copiarlos uno a uno. Afortunadamente eso no es necesario, ya que el administrador de archivos nos permite marcar varios archivos y procesarlos con muchas funciones, incluida la de copiar. El primer archivo se activa con un clic, como de costumbre. Los siguientes archivos también se pueden marcar haciendo un clic. Para que no desaparezca la primera marca al

realizar las siguientes tendrá que comunicarle a Windows que las nuevas marcas deben conservar las anteriores. Para ello tiene que utilizar la tecla **Ctrl**. Antes de pulsar la tecla del ratón pulse y mantenga pulsada **Ctrl**. No suelte **Ctrl** hasta que no suelte la tecla del ratón. Si quiere marcar varios archivos seguidos puede mantener pulsada la tecla **Ctrl** mientras va marcando cada una de las entradas con la tecla del ratón.

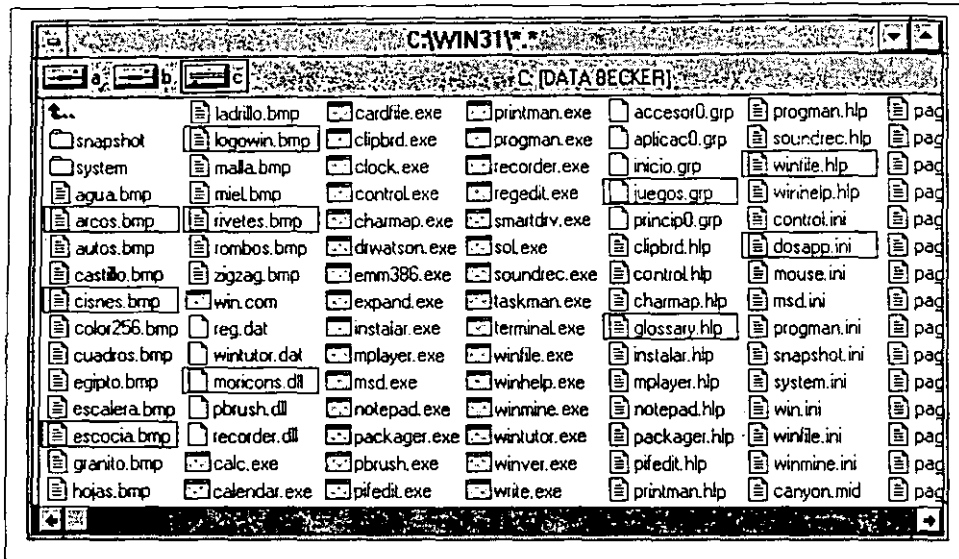


Ilustración 43: Marcar varios archivos

Una vez haya marcado todos los archivos que desea copiar active "Copiar archivo". En el campo de texto "De" verá que el administrador de archivos ha introducido todos los archivos marcados, separados por un espacio en blanco. Ahora debe introducir la trayectoria de un directorio (por ejemplo C:\TEMP) en el campo de texto "A" y arrancar el proceso de copia haciendo un clic con el ratón sobre "Copiar".

Borrar archivos. Para borrar un archivo que ya no necesite debe marcar en primer lugar el archivo con un clic y activar el comando de menú "Borrar archivo". Aparece el campo de diálogo "Borrar" en el que se muestra una vez más el nombre del archivo a borrar.

Borrar archivos

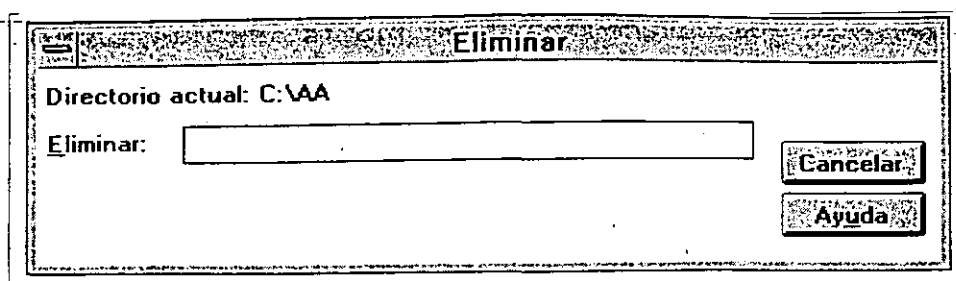


Ilustración 44: Borrar un archivo

Si no quiere borrar el archivo todavía haga un clic sobre "Cancelar". Por el contrario, un clic sobre "Borrar" le comunica a Windows que sí que quiere borrar el archivo. Para mayor seguridad aparecerá otro campo de diálogo en el que deberá confirmar de nuevo su decisión de borrar el archivo. En caso afirmativo haga un clic sobre "Sí". Para no borrar el archivo haga un clic sobre "No".

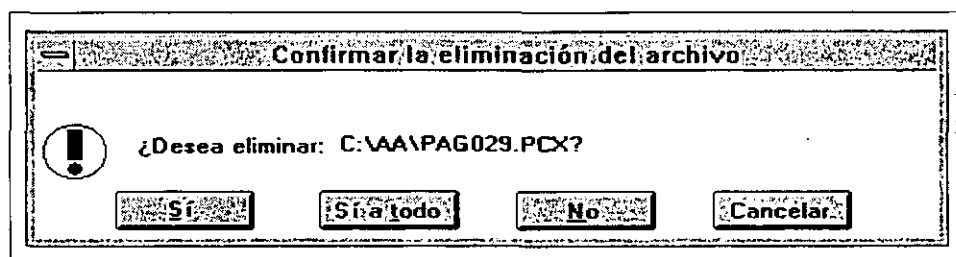


Ilustración 45: Preguntas de seguridad al borrar un archivo

Borrar un grupo de archivos mediante el comodín

Introduzca un modelo (por ejemplo "*.BAK") en el campo de diálogo "Borrar"; antes de hacer un clic sobre "Borrar" el administrador de archivos buscará todos los archivos que coincidan con el modelo y hará una pregunta de seguridad para cada archivo que encuentre, con esta pregunta tiene usted que decidir si quiere borrar realmente el archivo ("Sí") o no ("No") o si quiere interrumpir el borrado de los siguientes archivos ("Cancelar").

Borrar grupo de archivos marcado

Si no puede englobar bajo un modelo (terminación común, o similar) los archivos que quiere borrar, deberá marcarlos uno por uno.

Para ello proceda tal y como hemos descrito para copiar archivos. Naturalmente tendrá que activar la función de menú

"Borrar archivo" y confirmar su decisión de borrar los archivos haciendo un clic sobre "Borrar".

Windows le hará unas preguntas de seguridad en cada archivo para saber si ha de ser borrado ("Sí") o no ("No"). Haciendo un clic de ratón sobre "Cancelar" hará que Windows ignore el resto de archivos, que no fueron procesados, y regrese a la ventana principal.

Si marca un directorio en la ventana de estructura de directorios o en otra ventana de directorio y activa la función "Borrar archivo", Windows borrará (tras las correspondientes preguntas de seguridad) el directorio marcado. Si el directorio todavía contiene archivos o subdirectorios, usted deberá decidir si también éstos han de ser borrados o no.

Borrar directorio

Si usted copia un archivo o un grupo de archivos y a continuación lo borra en el directorio fuente, en realidad lo único que ha hecho ha sido mover el (o los) archivo(s).

Mover archivos

Por eso el administrador de archivos dispone de una función que realiza estas dos operaciones, copiar y borrar, conjuntamente. Para mover un archivo márkuelo primero y active la función de menú "Mover archivo".

Seguidamente Windows le mostrará el campo de diálogo "Mover", invitándole a escribir en él el nombre del directorio al que debe ser movido el archivo marcado. Una vez introducido el directorio haga un clic sobre "Mover" para confirmar. De lo contrario puede finalizar la función con "Cancelar".

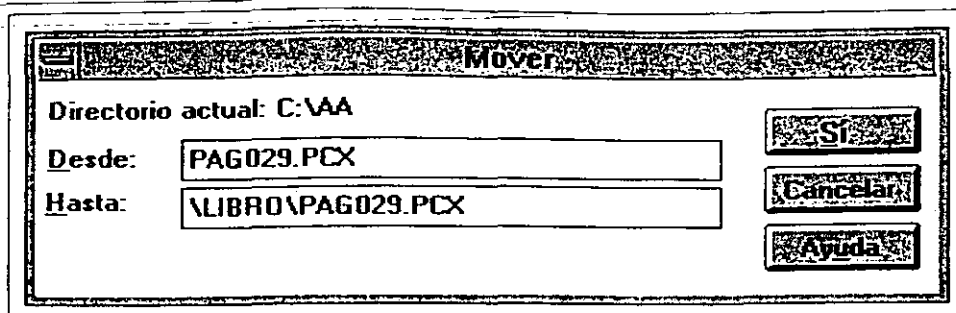


Ilustración 46: El campo de diálogo "Mover"

Mover un archivo con mayor rapidez

También se puede hacer más rápido. Sólo tiene que abrir la ventana del directorio al que quiere mover el archivo, ordénelo de manera que no oculte la ventana del archivo que queremos mover, lleve el puntero del ratón hasta el archivo a mover, pulse y mantenga pulsada la tecla del ratón y arrastre el archivo marcado hasta la ventana destino. Una vez allí suelte la tecla del ratón. Ahora Windows se informará de si hay que mover realmente el archivo o no. Haciendo un clic sobre "Sí" quedará confirmada la operación.

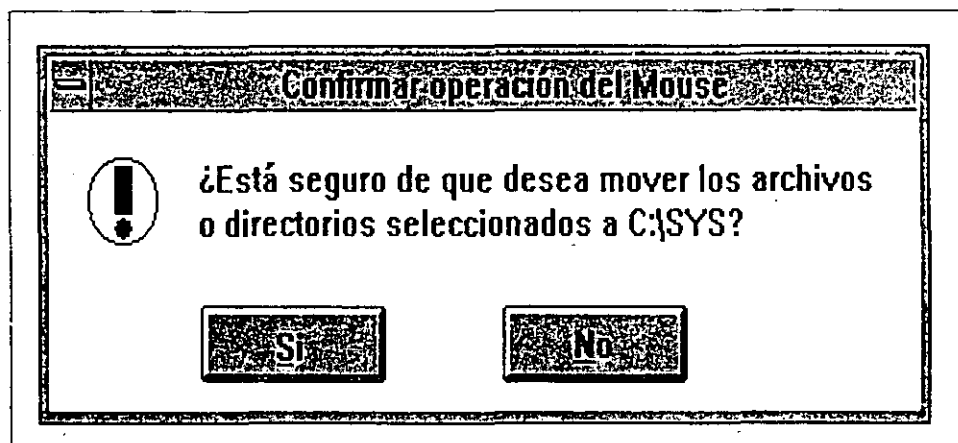


Ilustración 47: ¿Seguro que quiere mover el archivo?

Mover un grupo de archivos con mayor rapidez

Marcando varios archivos también es posible moverlos a otra ventana de directorio (tal como se indica más arriba). Al marcar la última entrada no suelte la tecla del ratón y lleve el puntero hasta la ventana destino. Aquí suelte la tecla y conteste las preguntas de seguridad haciendo un clic sobre "Sí". Ahora Windows moverá todos los archivos marcados.

Si no sabe en cuál de los numerosos subdirectorios se encuentra exactamente un archivo determinado, o si quiere buscar todos los archivos que caen dentro de determinado modelo, en el punto de menú "Buscar archivo" encontrará la solución idónea.

Buscar archivos

Después de activarlo aparecerá el campo de diálogo "Buscar". Aquí puede introducir el nombre de un archivo determinado o bien un modelo de búsqueda.

Lo normal es que el administrador de archivos examine toda la unidad en busca del (o los) archivo(s), pero haciendo un clic sobre "Examinar todo el disquete/disco duro" ("Ganze Diskette/Festplatte durchsuchen") puede desactivar esta opción.

Para que la búsqueda resulte más efectiva se recomienda indicar como directorio de partida el directorio en el que se supone que se encuentra el (o los) archivo(s) buscado(s).

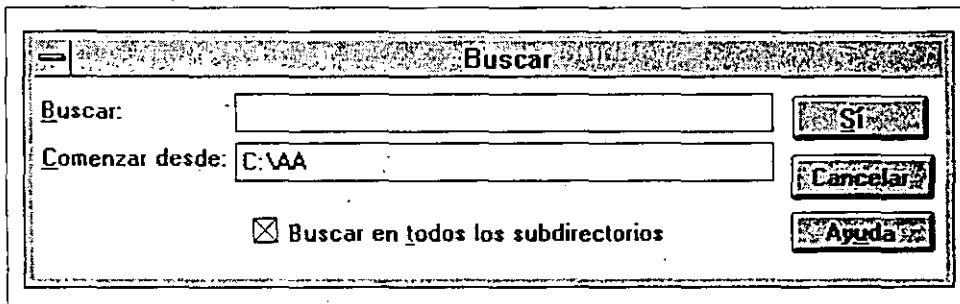


Ilustración 48: Buscar archivos

Llegados a este punto haga un clic sobre OK para que comience la búsqueda. Al cabo de unos segundos aparece la ventana "Resultado de la búsqueda" que contiene una lista con todos los archivos encontrados que responden al modelo de búsqueda, y sus trayectorias.

Si se han encontrado más archivos de los que se pueden mostrar en la ventana, a la derecha de ésta aparecerá una barra de desplazamiento de imagen con la que usted podrá ver toda la lista.

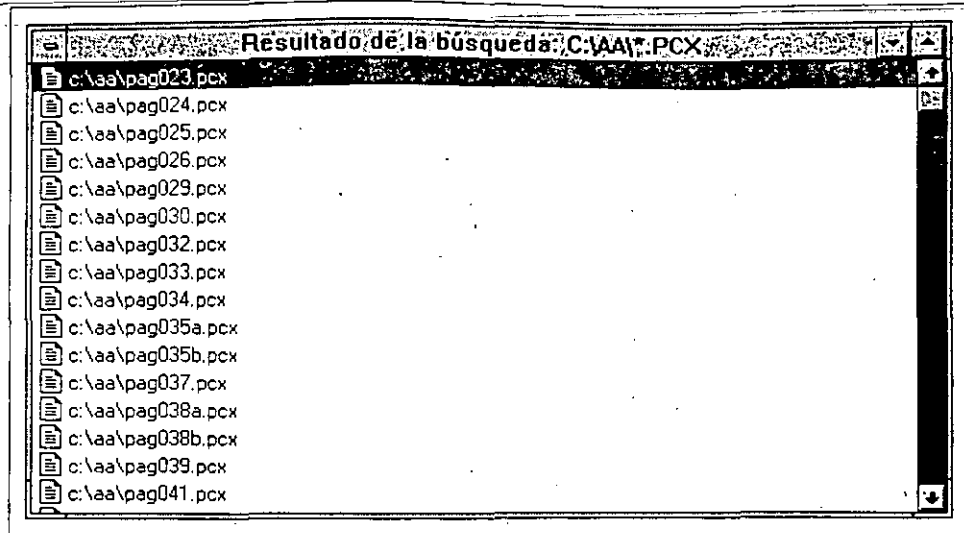


Ilustración 49: El resultado de la búsqueda

Crear nuevo subdirectorio

Si quiere incluir nuevos subdirectorios en la estructura de directorio marque en primer lugar, en la ventana de estructura de directorio, el directorio que debe contener al nuevo subdirectorio, o active su ventana de directorio. Ahora active "Crear archivo/directorio".

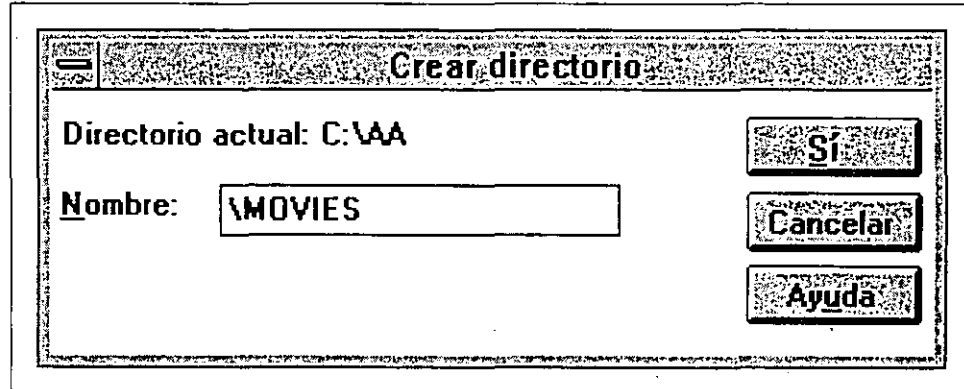


Ilustración 50: Crear nuevo directorio

Escriba ahora el nombre de directorio en el campo de diálogo que aparece. El nombre puede tener un máximo de ocho caracteres, pero puede llevar también una extensión de hasta tres caracteres; la extensión se separará del nombre principal con un ".". Algunos nombres posibles para el directorio son: PROYECTO o TEXTOS.DIR-

4.3 Formas de representación

Formas de representación. El punto de menú "Mostrar/todos los datos del archivo" hace que las ventanas de directorio no muestren sólo el nombre del archivo sino también el tamaño del archivo, la fecha de creación, la hora de creación, así como los atributos del archivo. Para volver a la representación normal active "Mostrar/nombre".

*Información
ampliada*

File Name	Size	Date	Time	Attributes
pag105.pcx	204037	11/06/92	11:43:28	a
pag106.pcx	46318	11/06/92	11:46:04	a
pag107.pcx	127530	11/06/92	11:47:12	a
pag108.pcx	178210	11/06/92	11:52:46	a
pag80.pcx	41583	11/06/92	10:19:26	a
pag81.pcx	64047	11/06/92	10:19:50	a
pag82.pcx	230891	11/06/92	10:23:08	a
pag83.pcx	219156	11/06/92	10:23:38	a
pag84.pcx	56145	11/06/92	10:24:06	a
pag85.pcx	32869	11/06/92	10:24:30	a
pag89.pcx	52142	11/06/92	10:26:46	a
pag92.pcx	111841	11/06/92	10:28:50	a
pag93.pcx	202045	11/06/92	10:37:26	a
pag94.pcx	183450	11/06/92	10:40:46	a
pag95.pcx	60445	11/06/92	10:41:18	a

Ilustración 51: Mostrar todos los datos del archivo

Los nombres de archivos y de directorios constan de un nombre principal de hasta ocho caracteres y de una extensión de nombre con una longitud máxima de hasta tres caracteres. Normalmente Windows clasifica las entradas en una ventana de directorio por el nombre del archivo. Si quiere que todos los archivos con la misma extensión queden juntos, uno detrás de otro, seleccione el punto de menú "Ver/según tipo". Si quiere volver a la clasificación anterior de los nombres seleccione "Ver/según nombre". También puede clasificar las entradas según la fecha de creación, con "Ver/Fecha", o incluso según el tamaño del archivo. En el último caso basta con activar la función "Ver/tamaño".

*Orden de la
clasificación*

Mostrar archivos
y directorios
determinados

Si quiere arrancar un programa desde el administrador de archivos, puede resultarle molesto que se muestren también entradas que no son programas. Con la función de menú "Mostrar/Seleccionar datos" entrará en un campo de diálogo en el que puede indicar qué archivos deben ser mostrados y cuáles no.

Ilustración 52: Campo de diálogo "Seleccionar datos"

En la lista a continuación encontrará los campos de control del campo de diálogo junto con el significado de cada uno. Un campo de control activado (con una crucecita) significa que se están mostrando sus entradas.

Directorios	Los subdirectorios no sólo se muestran en las ventanas de estructura de directorio sino que también se muestran en las ventanas normales de directorio.
Programas	Archivos con la extensión de nombre ".EXE", ".COM", ".BAT" y ".PIF".
Documentos	Archivos cuya extensión corresponde a una aplicación. Haciendo un doble clic sobre uno de estos archivos, Windows activa el programa correspondiente y carga el archivo.

Otros archivos	Todos los demás archivos que no corresponden a ninguna aplicación.
Mostrar archivos ocultos y de sistema	Archivos de sistema y archivos que se esconden en su atributo (die über ihr Attribut versteckt sind) y que no aparecerían en los directorios normales de DOS.

Una vez realizada su elección abandone el campo de diálogo haciendo un clic sobre la zona de pulsación OK.

Si hay varios programas en ejecución, puede darse el caso de que el contenido de directorio que es mostrado por el administrador de archivos en una ventana de directorio no coincida con el contenido real.

Actualizar el contenido de una ventana de directorio

Esto puede pasar sobre todo cuando Windows funciona en una red. Para hacer coincidir el contenido de una ventana de directorio con su contenido real, active el directorio y la función de menú "Actualizar ventana". Si desaparecen algunas ventanas en la situación actual deberá activarlas y actualizarlas una a una. La ventana de estructura de directorios también puede ser actualizada.

Más arriba ya hemos utilizado a menudo el concepto de "Documento". Documentos son archivos con una extensión de nombre que corresponde a un programa de aplicación determinado.

Determinar y modificar asociaciones

Esta correspondencia puede ser creada en cualquier momento o bien ser cambiada. Así, por ejemplo, los archivos con la extensión ".TXT" se corresponden normalmente con el bloc de notas.

Para procesar archivos ".TXT" con Word busque un archivo ".TXT", márkelo con el ratón y active la función "Archivo / Asociar".

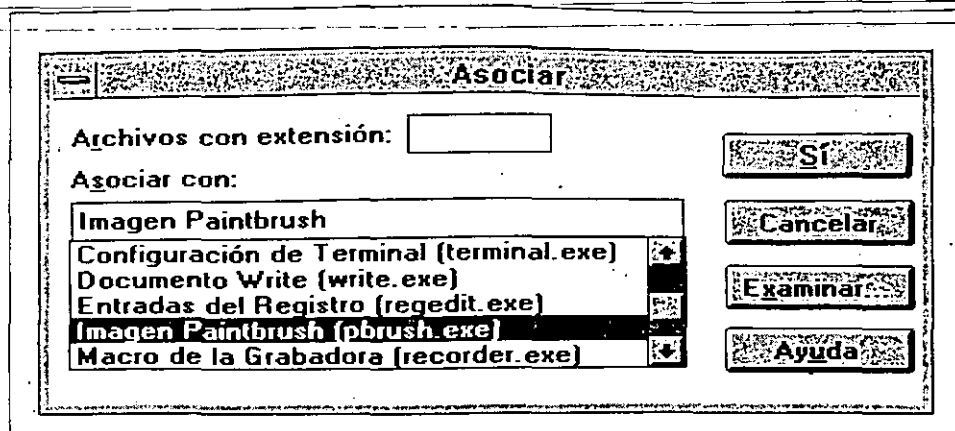


Ilustración 53: Cambiar las correspondencias

El programa se encuentra en el campo de diálogo y puede ser ejecutado haciendo un doble clic sobre un archivo ".TXT". El nombre no es "Bloc de notas" sino "NOTEPAD.EXE". Por lo tanto deberá introducir siempre el nombre efectivo del programa y no el que aparece en el administrador de archivos. El nombre real del programa lo conseguirá a través del administrador de archivos mirando el punto de menú "Características de archivo". En este ejemplo debería sustituir NOTEPAD.EXE por WORD. Si tiene la versión 4 o una anterior de MS Word ha de introducir "\WORD\WORD.COM". Para la versión 5 escriba "\WORD\WORD.EXE". También puede utilizar, para mayor comodidad, la caja de selección de archivos, a través de "Buscar" para obtener la trayectoria. Cierre el campo de diálogo con OK. Ahora, cuando usted haga un doble clic sobre un archivo ".TXT", Windows cargará MS Word.

*Abrir varias
ventanas de
directorio*

Precisamente si trabaja con varias unidades y tiene que aplicar las funciones de Copiar y Mover, le resultará muy provechoso abrir una segunda ventana de directorio. Abrir una ventana es muy fácil: seleccione el punto "Ventana/abrir ventana" (Fenster/Neues Fenster).

La ventana que acaba de abrir dispone de los tres iconos de unidad de disco. También aquí puede elegir entre mostrar la estructura de directorio, o sólo los directorios, o bien combinar ambos (Menú Directorios).

Desde cada una de las ventanas abiertas puede usted acceder a otro directorio o a otra unidad. Esto tiene la ventaja, por ejemplo al copiar, de que usted sabrá perfectamente dónde se copian los datos.

Si quiere cerrar todas las ventanas de directorio abiertas no hace falta que las vaya cerrando una a una, ya que puede utilizar la función de menú "Ventana/cerrar todos los directorios". El administrador de archivos cerrará entonces todos los directorios y sólo mostrará la ventana de estructura de directorios.

*Cerrar todas las
ventanas de
directorio*

Ordene las ventanas en el escritorio con ayuda de la lista de funciones y de "Alinear". Lleve el puntero del ratón hasta una entrada de programa en el administrador de archivos, pulse y mantenga pulsada la tecla del ratón y arrastre la entrada hasta una ventana de grupo del administrador de archivos: Windows colocará aquí un símbolo de programa para el programa.

*Tan sólo una
combinación
entre administra-
dor de archivos y
administrador de
programas*

Si ha abierto muchas ventanas de directorio es muy probable que se tapen unas a otras. Si todavía queda un trozo de ventana visible basta con hacer un clic sobre él para traer la ventana en cuestión entera a primer plano.

*Trabajar con
ventanas de
directorios
solapadas*

Para traer a primer plano una ventana que se halla completamente oculta por otra puede usted reducir a símbolo todas las ventanas de directorio que ocultan a la ventana en cuestión. O también puede abrir el menú "Ventana" y seleccionar una de las subventanas que aparecen en la lista de la parte inferior: la subventana seleccionada será traída por Windows a primer plano.

Si la lista contiene diez o más directorios, sólo aparecerán mostrados los nueve primeros. A los demás directorios puede acceder a través del punto de menú "Otras ventanas". Seleccionando uno de ellos aparecerá el campo de diálogo "Otras ventanas" en el que se encuentra una lista de todas las subventanas existentes. Busque la ventana que desea con la barra de desplazamiento de imagen, márquela con un clic y confirme con OK.

El procedimiento que acabamos de describir resulta bastante complicado. Una manera de evitarlo es cerrar enseguida todas las ventanas de directorio cuando ya no las necesite, o bien reducirlas a tamaño símbolo; de esta manera no se encontrará nunca con demasiadas subventanas en pantalla.

Ordenar las ventanas de directorio en la ventana del programa

Al igual que la lista de funciones del escritorio, el administrador de archivos también puede ordenar sus ventanas de directorio y subdirectorio. Las funciones encargadas de ellos se encuentran ocultas en los puntos de menú "Superponer ventanas" y "Alinear ventanas". Estos puntos sólo actúan sobre las ventanas de directorio abiertas, los símbolos de directorio no son tenidos en cuenta.

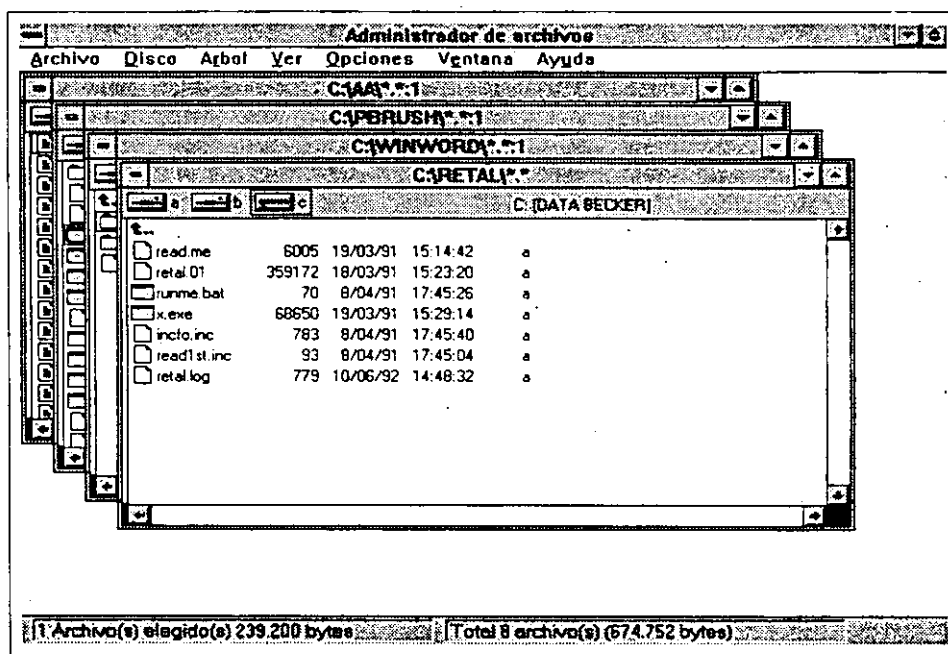


Ilustración 54: Ordenar: Cascada

Con el punto de menú "Superponer ventanas" Windows entiende que todas las ventanas de directorio han de tener el mismo tamaño pero que han de quedar superpuestas. El inconveniente de este método es que cuando hay muchas ventanas de directorio abiertas siempre hay algunas que quedan totalmente ocultas. La ventaja: todas las ventanas de directorio tienen un tamaño razonable, siempre que lo permita el tamaño de la ventana del programa.

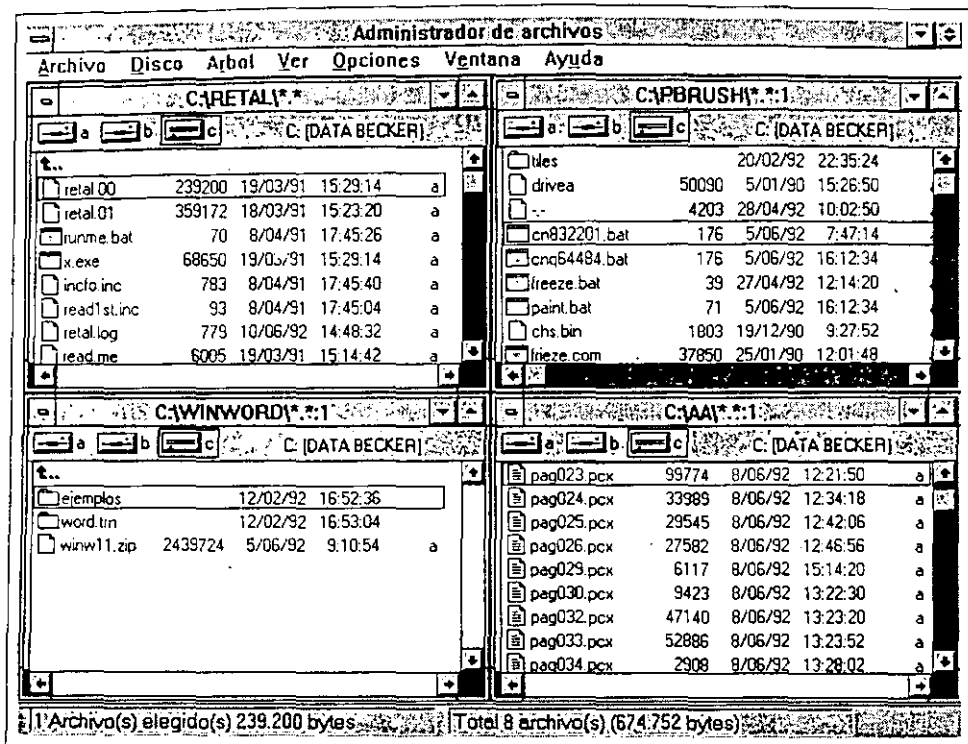


Ilustración 55: Ordenar: Mosaico

Si decide utilizar el punto de menú "Ventana / Mosaico" Windows reducirá y moverá las ventanas de directorio abiertas de manera que todas las ventanas de programa queden alineadas unas junto a otras y sin superponerse, ni entera ni parcialmente. Desventaja: si tiene abiertas muchas ventanas o la ventana de programa no es lo bastante grande, el tamaño de las ventanas de directorio será tan reducido que no podrá trabajar razonablemente con ellas.

4.4 Disquetes y discos duros

Cambiar el nombre de disquetes y discos duros. MS-DOS tiene prevista la posibilidad de dar nombre a cada soporte de datos. El administrador de archivos muestra los nombres de los soportes de datos en la subventana de la estructura de directorios utilizando para ello los símbolos de las unidades disponibles entre corchetes.

Cambiar el nombre de disquetes y discos duros

Para cambiar el nombre active la función de menú "Disquete/ disco duro/ dar nombre a disquete/disco duro". El administrador de archivos abre entonces el campo de diálogo "Dar nombre a disquete/disco duro" en el que se encuentra un campo de texto con el nombre anterior del soporte de datos. Escriba aquí el nuevo nombre y confírmelo haciendo un clic sobre OK. Si no quiere cambiar el nombre basta con que haga un clic sobre "Cancelar".

Formatear disquetes

Formatear disquetes. Antes de introducir datos en un disquete nuevo es necesario formatearlo. Actualmente los dos formatos corrientes de disquetes son los de 5 1/4 y 3 1/2 pulgadas. Ha de tenerse también en cuenta que estos dos formatos existen en dos versiones: la normal y la HD, algo más cara. Los disquetes HD son más compactos y admiten mayor cantidad de datos. Pero hay que saber que no todas las unidades admiten disquetes HD.

Formato de disquete	Tipo	Capacidad
5 1/4 pulg.	normal	360 KBytes
5 1/4 pulg.	HD	1.2 MBytes
3 1/2 pulg.	normal	720 KBytes
3 1/2 pulg.	HD	1.44 MBytes

Para formatear un disquete hay que activar la función "Disco / Dar formato al disco". El mismo nombre ya nos indica que sólo se pueden formatear disquetes, y no discos duros. Una vez activada la función aparece el campo de diálogo "Formatear disquete" en el que deberemos seleccionar la unidad en que se encuentra el disquete.

Si la unidad que aparece no coincide con el contenido del disquete a formatear, abra usted el campo de lista de una línea "Disquete" haciendo un clic con el ratón sobre la flecha que señala hacia abajo y haga un clic a continuación sobre la letra de la unidad deseada. Ahora ya puede indicar si el disquete ha de ser formado a densidad normal o como disquete HD.

En el siguiente campo de diálogo seleccione, si lo desea, la opción para que el disquete haga boot y pueda, por lo tanto, ser utilizado en una PC sin disco duro. Si no quiere formatear ningún disquete HD haga un clic sobre una capacidad de memoria más baja (por ejemplo 360 KBytes) para el disquete. Para crear un disquete con boot propio haga un clic sobre "Crear disquete de sistema".

Tal vez sepa ya que, gracias a una función especial, MS-DOS puede formatear los disquetes con mayor rapidez que las versiones antiguas de DOS. Con Windows 3.1 pasa algo parecido, ya que él también dispone de una función de formateo acelerado. Basta con que haga un clic sobre el formato rápido.

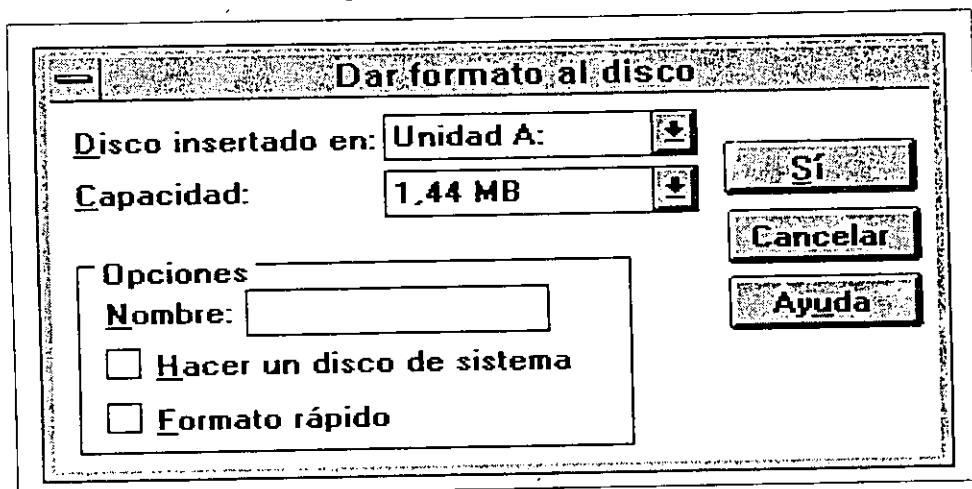


Ilustración 56: Seleccionar el formato del disquete

Para empezar finalmente con el formateo haga un clic sobre OK. Todavía dispone de una última posibilidad para no realizar el formateo haciendo un clic sobre "Cancelar". Durante el formateo verá un campo de diálogo en el que aparece la frase "El disquete está siendo formateado", aquí Windows le muestra el estado de la operación. Al cabo de unos instantes aparecerá el campo de diálogo "Formateo concluido" en el que el administrador de archivos le preguntará si desea formatear otro disquete. En caso afirmativo haga un clic sobre "Sí" y de nuevo aparecerá el campo de diálogo para la selección del formato de disquete. En caso negativo haga un clic sobre "Cancelar".

Copiar disquetes

Si quiere copiar todo el contenido de un disquete en otro disquete lo más práctico es copiar simplemente todos los datos del disquete, sin necesidad de entrar en los archivos. Al hacerlo de esta manera quedarán copiados automáticamente el nombre del disquete y otros detalles que no se tendrían en cuenta si operáramos con los archivos.

Para copiar un disquete seleccione en primer lugar la unidad. para ello haga un clic sobre uno de los símbolos de la subventana "Estructura de directorios". Active a continuación la función de menú "Disquete/disco duro/ copiar disquete". El administrador de archivos ya sabrá en qué unidad se encuentra el disquete destino.

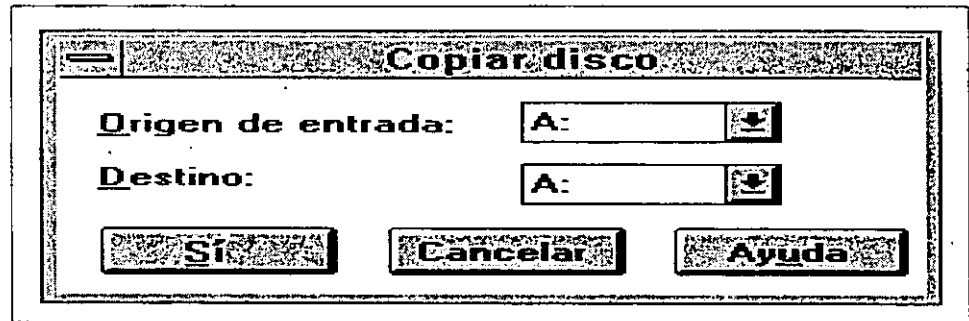


Ilustración 57: ¿En qué unidad se encuentra el disquete destino?

Si la letra de la unidad no coincide con la unidad destino abra el campo de listas de una sola línea haciendo un clic sobre el conmutador con la flecha hacia abajo. A continuación haga un clic sobre el nombre de la unidad deseada. Para comunicarle a Windows que ya ha definido correctamente la unidad destino, haga un clic sobre OK.

¿Una unidad o dos?

Si sólo tiene una unidad en donde leer los disquetes de un determinado formato no le queda más remedio que utilizar la misma unidad como unidad fuente y destino. Si no dispone de la suficiente cantidad de memoria libre seguramente tendrá que utilizar varios disquetes. Si tiene dos unidades que puedan leer y escribir el formato del disquete que queremos copiar, resulta apropiado utilizar ambas unidades siempre que no disponga de la suficiente memoria para copiar el disquete de una vez en una sola unidad.

En otro campo de diálogo el administrador de archivos le comunicará que al formatear un disquete se borran todos los datos contenidos en la unidad destino. Haciendo un clic sobre "Copiar" la operación sigue adelante. Ahora debe introducir el disquete fuente. Eso mismo es lo que le dirá el siguiente campo de diálogo. Cuando el disquete fuente se encuentre en la unidad correcta haga un clic sobre OK.

Si la unidad fuente y destino son la misma, Windows empezará inmediatamente a copiar el disquete. En caso de que la memoria no sea suficiente para copiar de una vez todos los datos, se verá obligado a cambiar una o más veces de disquete fuente a disquete destino. Cuando ya no aparezca ningún campo de diálogo es que el administrador de archivos ya ha copiado todo el disquete.

Si ha interrumpido el proceso de copia con "Cancelar" aparecerá el mensaje "Imposible copiar el disquete".

Hasta aquí con la copia en una unidad. Si trabaja con dos unidades verá que, después del campo de diálogo en que se le pide que introduzca el disquete fuente, aparece otro campo de diálogo en el que se le pide nuevamente introducir el disquete fuente y el disquete destino.

Una vez confirmado con un clic sobre OK Windows inicial el proceso de copia. Naturalmente no se verá obligado a cambiar el disquete.

5. Windows, DOS & Co.

En los últimos capítulos le hemos ofrecido muchas informaciones de muchas cuestiones que son muy importantes en el manejo de Windows. Junto a ellas existen todavía otros puntos que, si bien no son imprescindibles para utilizar Windows 3.1, sí resultan ventajosos para trabajar con él. Es de eso de lo que hablaremos a continuación.

5.1 Ejecutar programas MS-DOS

Ejecutar programas MS-DOS. Una de las aspiraciones de Windows es la de relegar a plazo medio el sistema operativo MS-DOS. Ese ha sido uno de los motivos principales por el que los creadores de Windows se han esforzado en conseguir que los programas normales, que no han sido desarrollados especialmente para Windows, puedan arrancarse con toda comodidad y sin riesgos desde Windows. Naturalmente, esta posibilidad depende estrechamente de la capacidad de la computadora que se utilice. En realidad con una computadora que tenga un procesador 80386 o 80486 se puede arrancar cualquier programa en el modo ampliado para PCs 386 desde la superficie de Windows. En las computadoras AT con procesador 80286 se puede trabajar tranquilamente con programas DOS en el modo estándar desde Windows.

¿Cómo se activan los programas DOS?

Un programa normal, no desarrollado especialmente para Windows, se activa de la misma manera que cualquier aplicación de Windows. Puede arrancarlo directamente desde el archivo manager o bien utilizando el símbolo pertinente del administrador de programas.

Arrancar el programa DOS-Shell

En el grupo principal del administrador de programas encontrará el signo de comando de DOS. Si hace un clic doble sobre él verá que el escritorio de Windows desaparece y, en su lugar, aparece la conocida página de texto de MS-DOS.

Microsoft(R) MS-DOS(R) Versión 5.0
 (C) Copyright Microsoft Corp 1981-1989
 C:\WINDOWS

Viendo esta pantalla podría pensarse que Windows ha salido de sí mismo. Pero no es así. Escriba ahora EXIT y pulse la tecla **Return**. Resultado: el escritorio de Windows aparece de nuevo. La función de MS-DOS (Der MS-DOS Task) queda así concluida. Haga otra vez un clic doble sobre el signo de comando de DOS.

Ahora pulse la combinación de teclas **Alt** + **Tab**. La pantalla de Windows aparece nuevamente, esta vez con el símbolo COMMAND en la parte inferior del escritorio. Con un clic doble sobre este símbolo entrará usted de nuevo en MS-DOS (in den MS-DOS Task).

*Cambiar entre las
pantallas de DOS y
Windows*

Si considera su propia computadora como una AT o una PS/2 con procesador 80386, con las teclas **Alt** + **Return** puede cambiar, si se encuentra en el modo de DOS, al escritorio de Windows. Aquí verá una ventana de programa normal con el título COMMAND en la que se muestra el contenido de la pantalla de DOS.

*Para el modo
ampliado para PCs
386*

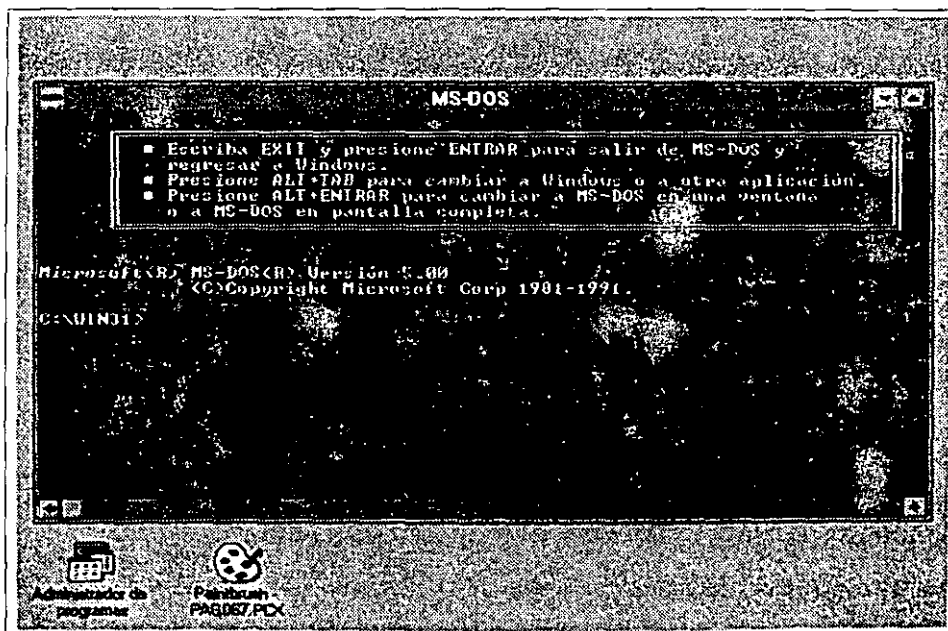


Ilustración 58: Simulación de la pantalla de DOS en el escritorio



Introduzca ahora DIR y pulse la tecla **Return**: ocurre lo aparentemente imposible, en el escritorio de Windows aparece en una ventana de programa el listado de directorios de C:\WINDOWS.

Sin embargo, tiene el aspecto de que la visualización resulta mucho más lenta de lo habitual en la línea de comandos. El programa DOS escribe todas las visualizaciones con toda normalidad en el área de la memoria de pantalla. Windows va leyendo esta memoria a intervalos regulares y transmite el contenido a la ventana.

El resultado no está nada mal, pero incluso con una computadora 386 de 33 MHz o una computadora 486 de 25 MHz resulta algo lento. Por eso es aconsejable trabajar con el modo normal de visualización de DOS (**Alt** + **Return**), sobre todo para representaciones gráficas. En este modo se visualizan los gráficos a la velocidad normal y usted puede utilizar cualquier tipo de resolución, esto es, también las utilizadas por el escritorio de Windows, sin miedo a que el sistema se "cuelgue". Si ha desarrollado el ejemplo propuesto por nosotros debe encontrarse usted ahora en el intérprete de BASIC. Puede abandonarlo introduciendo **SYSTEM** **Return**.

Por favor, cambie a la representación escritorio de la tarea de DOS, si es que no se encuentra ya en ella, pulsando la combinación **Alt** + **Return** y reduzca la ventana COMMAND. En los márgenes derecho e inferior aparece ahora una barra de desplazamiento de imagen.

Con ella puede determinar la parte de la pantalla de DOS que desea ver. Haciendo un clic con la tecla izquierda del ratón sobre la zona de pulsación para imagen a pantalla completa, de manera que puede ver todas las informaciones simultáneamente. La ventana no llega a ocupar toda la superficie de la pantalla. Incluso puede ser desplazada. "Pantalla completa" significa, en este caso, que podemos ver la imagen completa de la pantalla de DOS.



Durante la ejecución de programas normales no tenía porqué surgir ningún problema respecto a Windows. Si descontamos la afirmación de Microsoft de que el simulador XXX (der hauseigende Flugsimulator) no resulta apropiada para pasar de una Task a otra y que también otros programas tienen "máculas" similares, en conjunto podemos dar nuestra aprobación general. Pero hay un par de cosas que es mejor que no las intente. Los programas cercanos al sistema y que tienen un acceso directo al disco duro, por ejemplo el Norton Speed Disk, no deberían ser arrancados ¡bajo ninguna circunstancia! desde una Task de DOS con Windows.

*Problemas que
pueden aparecer
con los programas
DOS y Windows*

Estos programas parten del supuesto de que pueden hacer con el disco duro lo que se les antoje, ya que no entra en sus cálculos el compartir el disco duro con otras funciones (Tasks). El resultado de no prestar caso a esta advertencia no tiene que ser necesariamente la pérdida de todos los datos, aunque pudiera serlo. Así que... ¡mejor no lo intente!

Es preferible dejar que los programas bajo DOS se desarrollen en el modo de pantalla completa en lugar de desarrollarlos en una ventana de Windows. Y ello no sólo por la mayor velocidad, sino también por la posibilidad de utilizar el ratón en el primer caso.

*Juegos de caracte-
res para las
ventanas DOS*

No obstante, hará bien en probar una vez los programas DOS con una ventana de Windows. Al fin y al cabo eso le permitirá tratar la ventana de programa como a cualquier otra ventana de Windows: moverla, aumentarla, o reducirla a símbolo. Activar más de dos programas DOS a la vez también resulta enormemente ventajoso.

Una función especialmente interesante, es la que nos permite modificar el juego de caracteres. Haga simplemente un clic sobre el menú de sistema de una ventana de DOS y seleccione en él la entrada "Tipos de letra". Ahora aparecerá una ventana de diálogo con todos los tipos de letra seleccionables.

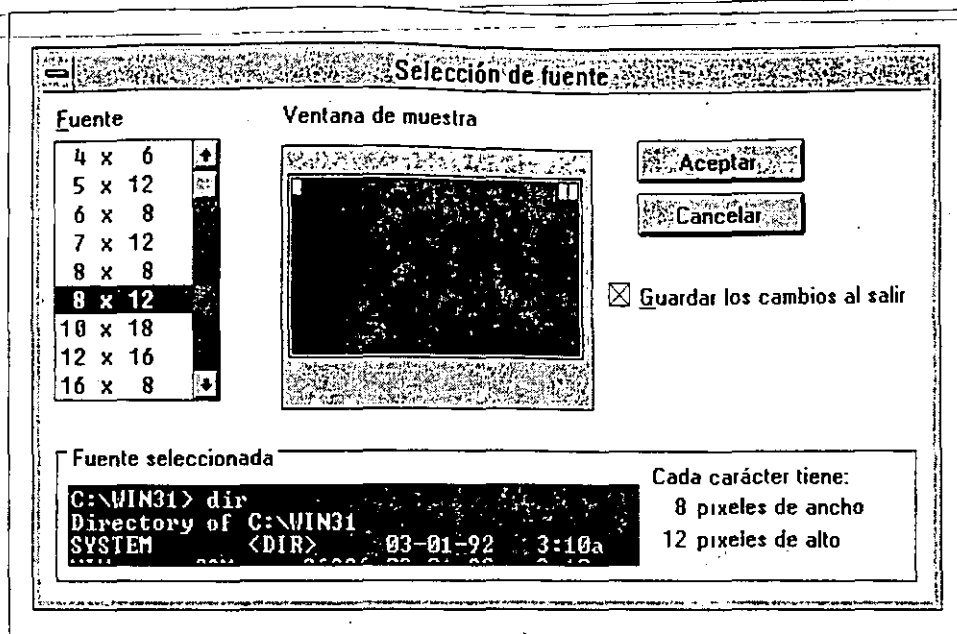


Ilustración 59: Cambiar el juego de letras de la ventana de DOS

Si hace un clic sobre uno de los tamaños de letra a la izquierda verá inmediatamente con un ejemplo el tamaño que tendrá la letra en pantalla. Además verá una ventana simbólica en la que podrá apreciar el tamaño y la forma de la ventana.

Para confirmar la configuración, es suficiente con pulsar la tecla de retorno **Return** o con hacer un clic con la tecla del ratón sobre OK.

*Los programas DOS
deben terminarse*

Por lo general puede abandonar Windows en cualquier momento sin necesidad de cerrar previamente todos los programas. Pero si además se encuentra en funcionamiento una Task de DOS no podrá salir de Windows hasta haberla cerrado.

Ahora ya sabe todo lo más importante acerca del trabajo con programas DOS bajo Windows. Salga de la Task de DOS con EXIT **Return**.

5.2 Intercambio de datos entre programas de Windows

Con MS-DOS resultaba prácticamente imposible pasar datos de un programa a otro sin guardarlos previamente en algún archivo temporal, terminar uno de los programas y arrancar el siguiente. En el nivel de MS-DOS era posible establecer Pipes (canales de datos) con el carácter "|", pero la eficiencia y capacidad de este procedimiento tenía sus límites: una de las aplicaciones típicas era DIR | SORT. Bajo Windows el intercambio de datos resulta mucho más sencillo y ofrece mayores y más eficientes posibilidades.

Intercambio de datos en MS-DOS...

Además del intercambio utilizando archivos, Windows pone a nuestra disposición otros dos puertos de comunicación con muchas posibilidades: el portapapeles y el canal DDE. En este manual de Acceso Rápido trataremos sólo del portapapeles de Windows. Los programas que sirven para procesar texto, dibujos y otros formatos similares de datos (casi) siempre contienen un menú a través del cual se pueden copiar datos en el portapapeles y ser extraídos de él nuevamente. Un ejemplo: usted trabaja a la vez con un programa de dibujo (por ejemplo Paintbrush) y un procesador de textos (por ejemplo Write). Con el programa de dibujo crea un dibujo, lo copia en el portapapeles, hace un clic sobre el procesador de textos y lleva el dibujo del portapapeles al texto.

... y bajo Windows

El puerto de comunicación DDE funciona de manera similar aunque mucho más compleja. Un programa X puede comunicarse con un programa Y siempre que ambos estén preparados para el puerto de comunicación DDE. Veámoslo con un ejemplo: usted está trabajando con la hoja de cálculo MS Excel y el banco de datos Superbase 4 para Windows. Ambos programas soportan el canal DDE. Ahora puede hacer que Excel le envíe datos actuales a Superbase a través de DDE. Superbase recibirá los

El interface DDE

datos y los preparará por su cuenta (por ejemplo en forma de gráfico). DDE tiene todavía otra ventaja: si un programa X no dispone de determinada función que sí posee el programa Y, puede hacer funcionar ambos programas a la vez y ejecutar la función que necesita desde el programa que la contiene.

Pero regresemos al portapapeles. Abra, por favor, el grupo "Accesorios" en el administrador de programas y arranque los programas "Paintbrush" y "Write" contenidos en él. Reduzca el administrador de programas a símbolo y active la lista de tareas (Task-List) con un clic doble sobre un lugar vacío del escritorio.

Después de hacer un clic sobre "Mosaico" active el procesador de textos MS Write con un clic de ratón sobre la superficie de trabajo e introduzca un texto corto. Ahora active Paintbrush, y dibuje algo en la superficie de dibujo.

En el margen izquierdo de la ventana de Paintbrush se encuentran gran cantidad de símbolos. El símbolo a la derecha de la primera línea muestra un rectángulo y una tijera. Haga un clic sobre él, por favor. Si ahora señala la superficie de Paintbrush el puntero del ratón se convertirá en una crucecita. Para copiar una parte del gráfico en el portapeles hace falta marcarla primero.

Para ello señale la esquina superior izquierda del área, pulse y mantenga pulsada la tecla izquierda del ratón y señale la esquina inferior derecha del área. Paintbrush creará un rectángulo.

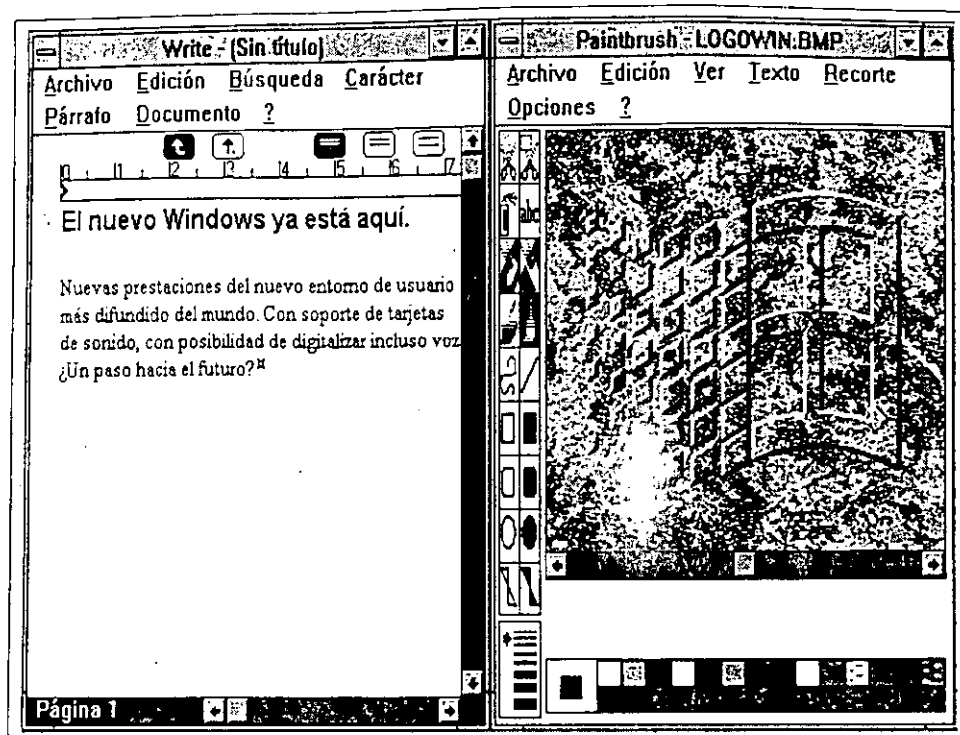


Ilustración 60: MS Write y Paintbrush

Ahora suelte la tecla del ratón y abra el menú "Editar". Contiene tres comandos en relación con el portapapeles. "Recortar" copia la parte marcada del gráfico en el portapapeles. "Copiar" copia también en el portapapeles la parte gráfica marcada, pero no cambia la imagen. "Insertar" recoge el contenido del portapapeles y lo incluye en el dibujo. Condición necesaria para todo ello es que, naturalmente, el formato de los datos del portapapeles pueda ser procesado por Paintbrush.

Ahora llame la función de menú "Editar/Copiar", active el procesador de texto, haga un clic sobre el lugar del texto en el que debe ser insertado el dibujo que ahora se encuentra en el portapapeles y active el punto de menú "Editar/Insertar" (esta vez, claro está, en MS Write). Y Windows ya ha insertado el dibujo.

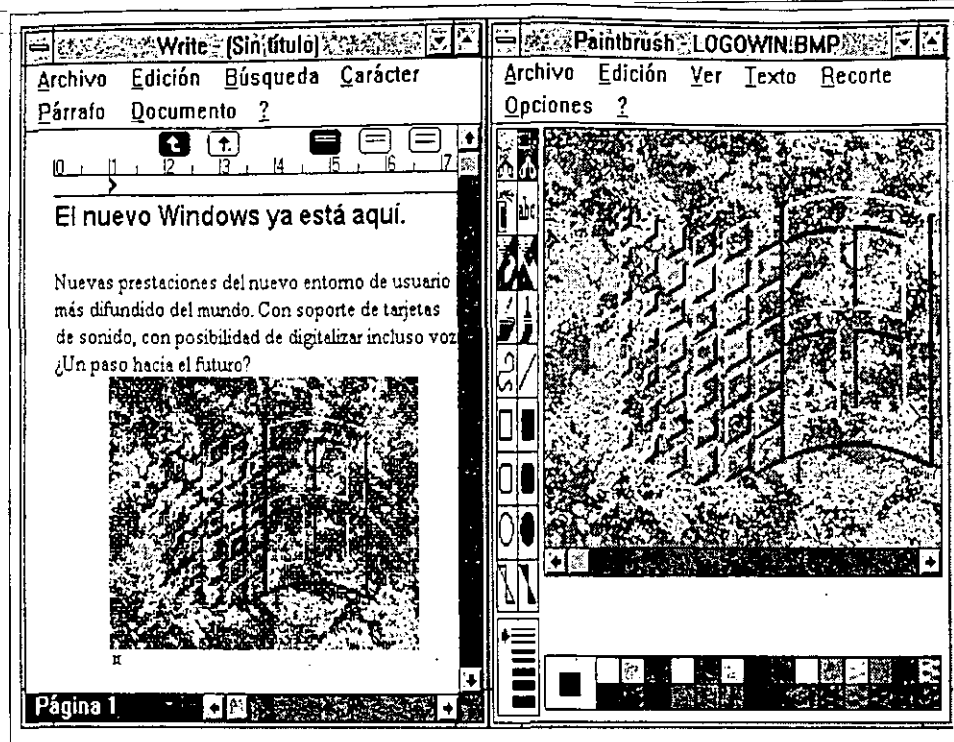


Ilustración 61: El resultado

Pertenece al estándar para todo programa que soporte los formatos del portapapeles, contenga en su menú "Edición" las funciones obligatorias y definidas como "Cortar", "Copiar" e "Pegar".

¿Qué hay en el portapapeles?

En el grupo principal del administrador de programas encontrará un símbolo con el nombre "Portapapeles". Actívelo, por favor, y ordene el escritorio con el campo "Alinear" de la lista de tareas en la que entrará haciendo un clic doble sobre un lugar vacío del escritorio. En la ventana de programa del portapapeles aparecerá inmediatamente el contenido del mismo - naturalmente siempre que el formato de los datos introducidos pueda ser procesado por el portapapeles.

5.3 El método OLE

Lo nuevo del entorno gráfico Windows 3.1 es el principio OLE. Este término representa las siglas de los términos ingleses "Object Linking and Embedding", en castellano algo así como "enlazado y asociación de objetos". Como objetos se consideran textos, gráficos, etc. es decir, cualquier tipo de datos. Si por ejemplo en el programa Write llama el punto de menú "Editar / Insertar objeto" obtendrá una lista de todos los programas que soportan OLE. Si elige un objeto gráfico, Windows ejecuta automáticamente Paintbrush. Aquí diseña el dibujo, y con "Salir y volver" vuelve a Write.

El dibujo creado es insertado automáticamente en su documento ("Embedding"). Sin embargo, en realidad sólo se genera una referencia cruzada, que apunta al gráfico en sí. Si en algún momento posterior modifica el dibujo, en la siguiente llamada de Write dispone inmediatamente de la imagen modificada en su última versión. No es necesario cargarlo de nuevo.

De esta manera los objetos son asociados entre sí. Otra ventaja es el "Linking". Si ha insertado la imagen mencionada en un texto Write, sólo es necesario efectuar un doble clic sobre ella, para llamar al programa que la generó. Ya puede modificar el dibujo. De esta manera se ahorra trabajo: Cargar texto - Cargar programa de dibujo - modificar/guardar imagen - volver al programa de textos - insertar de nuevo la imagen, etc.

5.4 Modificar la configuración

En el grupo principal del administrador de programas se encuentra el símbolo del programa "Panel de control". Este programa le permite modificar diferentes parámetros que influyen en el aspecto visual y la funcionalidad del entorno de Windows. Arránquelo con un clic doble.

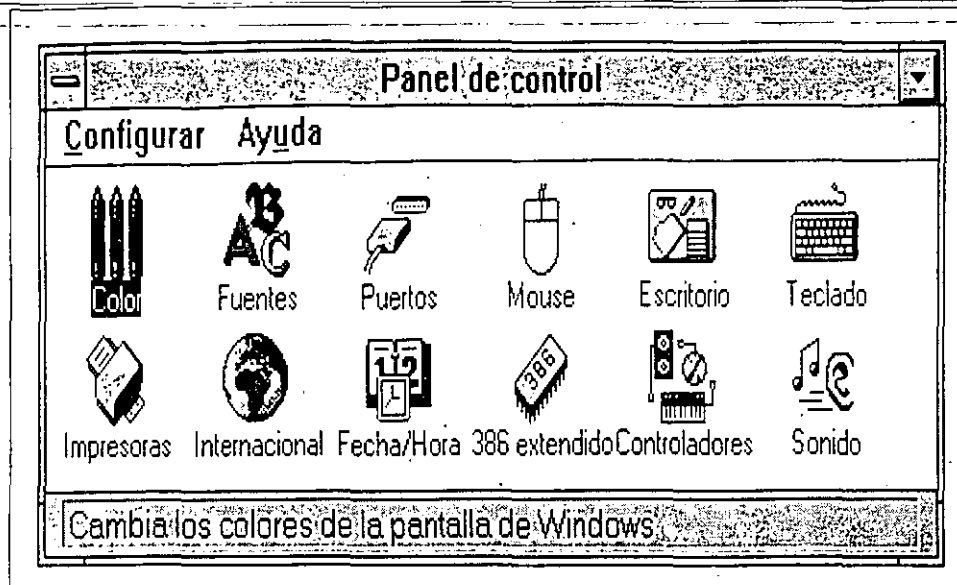


Ilustración 62: La ventana de programa del panel de control

Arriba a la izquierda se encuentra el símbolo "Colores". Haciendo un clic doble sobre él aparece un campo de diálogo en el que puede seleccionar algunas de las combinaciones de color que se proponen para los diferentes elementos del escritorio y de las ventanas. En el centro del campo de diálogo se muestra a modo de ejemplo el efecto de los colores seleccionados.

Abra el campo de listas de una línea haciendo un clic sobre el símbolo a la derecha y seleccione a continuación la entrada que desee de la lista. Una vez que se haya decidido por una combinación de colores haga un clic sobre OK. Con un clic de ratón sobre "Cancelar" regresará usted a la ventana principal del panel de control sin haber modificado por mucho tiempo los colores. Por mucho tiempo no significa sólo, por cierto, lo que dura una sesión con Windows. Las modificaciones que lleve a cabo con el panel de control serán igualmente válidas cuando arranque Windows la próxima vez.



Ilustración 63: Selección de una de las combinaciones de color disponibles

Si no le parece apropiada ninguna de las combinaciones de colores propuestas, siempre tiene la posibilidad de desarrollar sus propias creaciones. Para ello es necesario, en primer lugar, ampliar el campo de diálogo haciendo un clic sobre "Paleta de colores >>>".

Formar combinaciones de color personalizadas

Windows le mostrará ahora un campo de lista de una línea en la mitad derecha del campo de diálogo, aquí puede seleccionar el elemento de pantalla cuyo color pondrá usted, con ayuda de la paleta, en la parte central de la ventana.

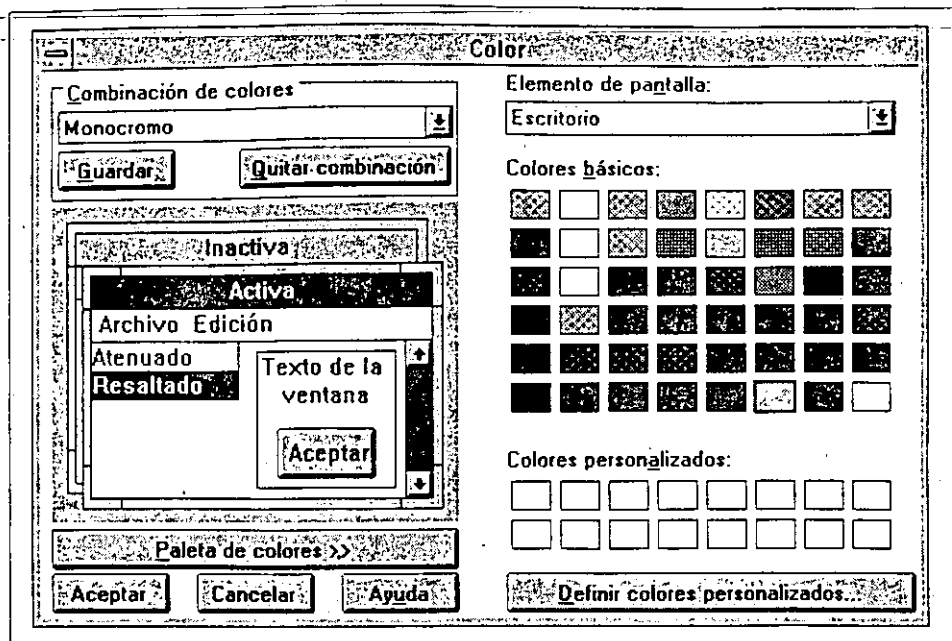


Ilustración 64: Forme sus propias combinaciones de colores

Vaya seleccionando ahora sucesivamente todos los elementos de la pantalla que desea modificar. Para ello abra un campo de lista de una línea en el campo de diálogo, arriba a la derecha, y haga un clic sobre la entrada que desee. Puede elegir entre:

	Escritorio	Color del fondo donde no hay ninguna ventana.
	Zona del programa	Los lugares de una ventana donde el programa no producirá ninguna emisión. En el caso del administrador de programas y del archivo manager, la zona que queda entre las subventanas se rellenará de ese color.
	Fondo de las ventanas	El fondo de una ventana normal y de un campo de diálogo serán pintados con ese color.
	Texto de ventana	El texto y otros elementos del fondo de la ventana tomarán ese color.
	Barra de menú	Es el color de fondo de la línea que contiene los puntos del menú principal.

Texto de menú	Define el color con que se han de escribir los nombres del menú en la barra de menú.
Barra de títulos activa	La ventana sobre la que haya hecho el último clic estará por lo general activa y contiene todo lo introducido mediante teclado. Este color determina el color de fondo de la barra de títulos de la ventana activa.
Barra de títulos inactiva	Puesto que no puede haber más que una ventana activa a la vez, todas las demás deberán estar inactivas. Para diferenciar las ventanas inactivas de la activa por el color, la barra de títulos de las primeras tienen un color diferente, a saber: éste.
Texto en la barra de títulos	Define el color con que se escribirá el nombre de la ventana.
Marco activo	Para poder determinar también en las ventanas que no poseen barra de títulos si están activas o no, el marco de la ventana activa es diferente de los de las inactivas. Este es el color del marco de la ventana activa.
Marco inactivo	Para poder determinar también en las ventanas que no poseen barra de títulos si están activas o no, el marco de las ventanas inactivas es diferente del de la ventana activa. Este es el color del marco de las ventanas inactivas.
Marcos de ventana	Las dos entradas "Marco activo" y "Marco inactivo" se refieren a ventanas con un marco ancho. Pero también existen ventanas con un marco más delgado. (Por ejemplo la ventana de "Panel de control".) Aquí puede definir su color. Por lo demás, todas las ventanas con marco ancho quedan igualmente rodeadas por este color.

Barras de desplazamiento

Y, finalmente, con esta entrada puede usted definir el color de fondo de las superficies desplazables de la barra de desplazamiento de imagen.

Volver a modificar colores

Si ya ha seleccionado el elemento cuyo color quiere cambiar, haga un clic más sobre el color en la paleta.

Instalar y configurar la impresora

Instalar la impresora. Al instalar Windows no había usted tenido en cuenta la opción de instalar una impresora. Haciendo un clic doble sobre el símbolo "Impresora" en la ventana de programa de "Panel de control", se abrirá un campo de diálogo en el que puede instalar una impresora por primera vez o bien modificar la configuración de la que ya tenga instalada.

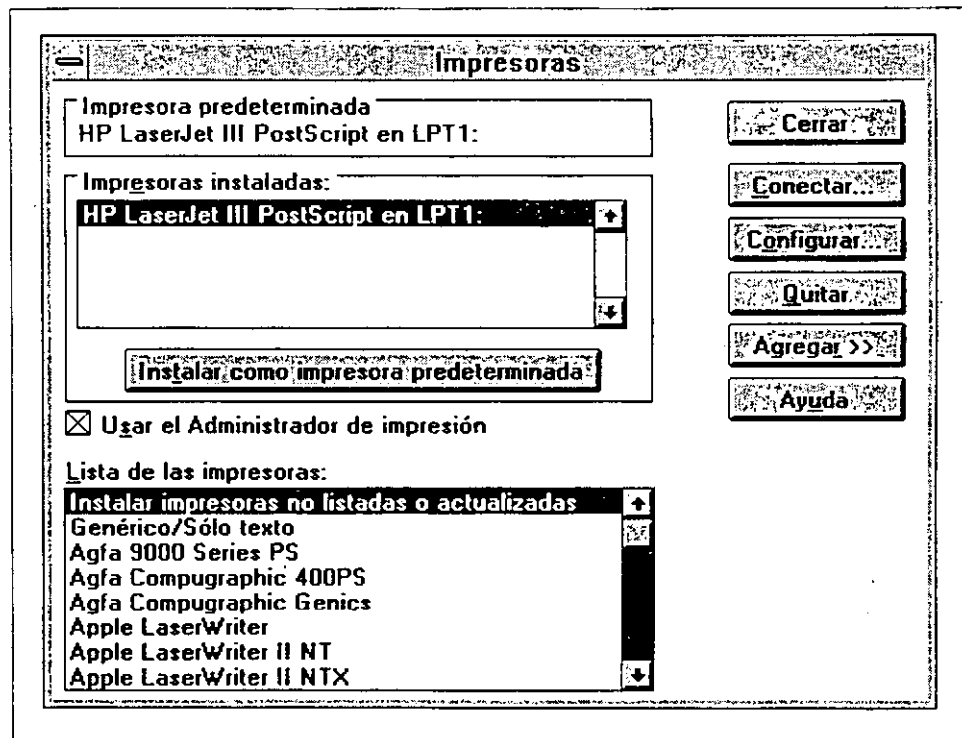


Ilustración 65: Instalar y configurar la impresora

Instalar una impresora nueva

En la parte inferior del campo de diálogo encontrará el campo de lista "Lista de impresoras". Este campo contiene el nombre de todas las impresoras conocidas por Windows. Con la barra de

desplazamiento de imagen situada a la derecha puede hacer correr la lista hasta localizar en ella el modelo de su impresora. Una vez encontrado el nombre que buscaba haga un clic en primer lugar sobre su entrada y, a continuación, otro sobre la zona de pulsación "Instalar".

Que el nombre de su impresora no se encuentre en la lista no debe ser todavía motivo de preocupación. La mayoría de impresoras de agujas son compatibles con algún modelo de las impresoras Epson (con el mismo número de agujas). Casi todas las impresoras láser tiene un botón conmutador (flip) que les permite pasar a un modo en el que son compatibles con la HP Láserjet. Si ha gastado más de 3000 dólares en su impresora es que seguramente se trata de una impresora Postscript. En ese caso pruebe simplemente con el driver Postscript.

*¿Windows no
conoce su impresora?*

Si fallan todos sus intentos con diferentes drivers, le aconsejamos que llame o que escriba a la casa de la impresora. Por lo general todas las casas de impresoras tienen departamentos auxiliares donde se puede encontrar el driver adecuado y que le enviarán a casa gratuitamente. Puesto que Windows 3.1 todavía no lleva mucho tiempo en el mercado, tendrá usted que esperar quizás unas semanas o unos meses, transcurrido este tiempo es de esperar que encontraría el driver justo incluso para la impresora más exótica.

Si ha conseguido un driver de impresora del productor, seleccione la última entrada de la lista. Es la entrada donde pone "Otras impresoras" (Nicht aufgeführte Drucker); al seleccionarla Windows le mostrará una caja de selección de archivos en la que podrá cargar el driver de la impresora.

Pero volvamos a la instalación normal. Una vez hecho un clic sobre "Instalar" el programa le pedirá que introduzca los disquetes de instalación de Windows. Si su impresora incluía un driver nuevo introduzca ahora el disquete del nuevo driver en lugar del que le pide el programa. En caso de que la trayectoria que aparece en el campo de diálogo no coincida con la unidad en que ha introducido el disquete del driver, cámbiela escribiendo

la correcta. Haga un clic sobre OK. Windows le comunicará ahora al disco duro el driver de impresora y en el campo de lista aparecerá el nombre en la entrada "Impresora instalada". Si no había instalado ninguna impresora anteriormente Windows supondrá que la impresora está conectada en el primer puerto en paralelo (LPT1). La entrada podría ser como sigue: "Epson 24 agujas".

Configurar la impresora

Haciendo un clic sobre OK podría abandonar el campo de diálogo, la impresora, al fin y al cabo, ya está instalada, pero al hacerlo perdería usted la posibilidad de configurarla. Además muchos drivers parten del supuesto de que usted utilizará papel americano, que tiene las páginas algo más cortas que el papel continuo de 12 pulgadas. Incluso las hojas DIN-A4 no tienen el mismo tamaño que las hojas de carta utilizadas en América.

Para configurar haga un clic sobre "Conectar". En el campo de diálogo que aparece ahora, "Configurar impresora", puede definir en primer lugar el puerto de comunicación en que ha sido instalada la impresora. Normalmente es el puerto LPT1:. Con un clic de ratón sobre una de las entradas en el campo de lista "Conexión" puede modificar el puerto.

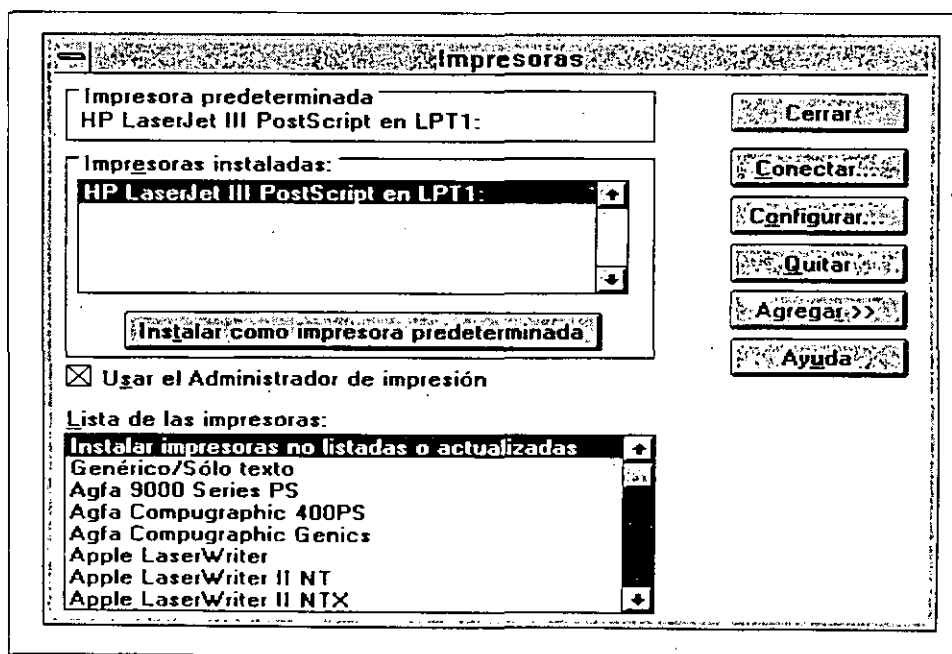


Ilustración 66: Configurar la impresora

Si ahora hace un clic sobre "Instalar..." Windows abrirá un campo de diálogo, que varía de impresora a impresora, para definir las características concretas e individuales del aparato. En principio las configuraciones son todas parecidas. Así, aun cuando usted no utilice una impresora Epson de 24 agujas, le será de utilidad leer el campo de diálogo ya que se puede aplicar también a otros drivers.

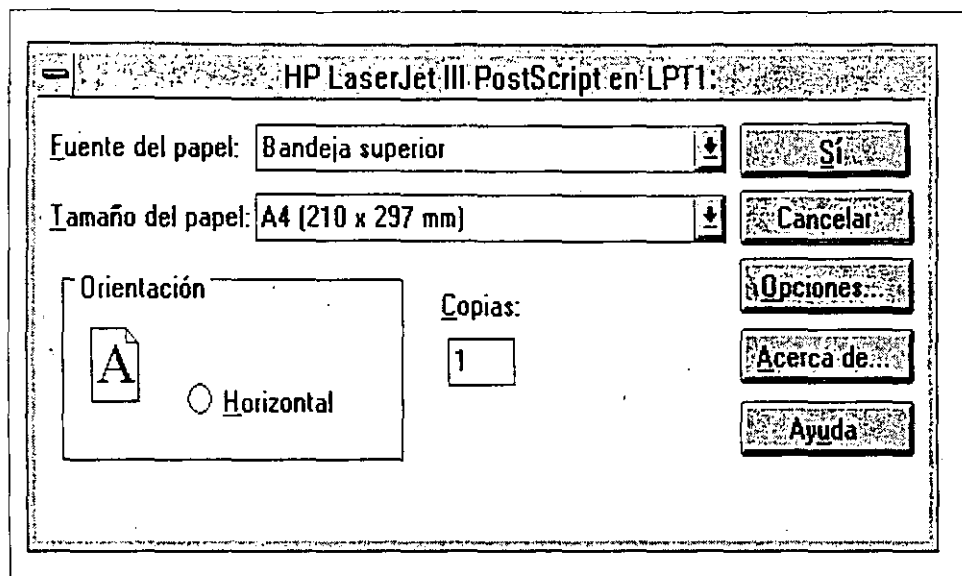


Ilustración 67: Parámetros del driver de Epson 24 agujas

En el ángulo superior izquierdo del campo de diálogo puede definir la resolución de impresión para gráficos y textos (siempre que se utilicen juegos de caracteres Windows).

Si quiere imprimir textos con los juegos de caracteres de Windows es importante que elija una resolución con aproximadamente los mismos valores para los ejes X e Y, ya que los caracteres resultan bastante distorsionados (en la mayoría de programas de impresión).

En "Tipo de papel" debe elegir entre papel continuo u hojas sueltas. En el campo "Calidad del texto" puede definir la calidad estándar al imprimir. "Correspondencia" corresponde a NLQ, "Entwurf" a draft. Con las impresoras anchas (más de 80 caracteres a lo ancho) puede cambiar el ancho del papel.

En cualquier caso la altura debe ser 11" y no 12", ya que de lo contrario Windows escribirá el margen inferior de las páginas. Si ha cargado además otros juegos de caracteres para la impresora tendrá que definirlos en el siguiente campo de lista para que Windows pueda utilizarlos.

¡Ah!, es verdad: tiene que hacer tres veces clic sobre los diferentes OK para cerrar como es debido los tres campos de diálogo que existen actualmente en el escritorio.

*Un poco de diversión
también hace falta*

Un clic doble sobre el símbolo "Escritorio" le llevará a un campo de diálogo en el que, además de otros ajustes serios, también se puede definir un dibujo que aparezca como trasfondo.

En el cuadro con el nombre "Dibujo de fondo" se encuentra el campo de lista de una línea "Archivo".

Abralo, seleccione la entrada "boxes.bmp" y haga un clic sobre OK. En lugar del escritorio monocromo Windows le mostrará ahora una caja tridimensional.

Si no ve la caja es que, seguramente, se encuentra activada la opción "Centrar" y la caja situada en el centro de la pantalla se encuentra oculta por algunas ventanas situadas encima de ella. Con la opción "Mosaico" hará que Windows llene toda la pantalla con cajas (boxes).

Si el dibujito le resulta algo excesivo haga un clic doble sobre el símbolo "Escritorio" y seleccione la entrada "Ninguno" como dibujo de fondo. Después de hacer un clic sobre OK el escritorio tomará de nuevo su color normal.

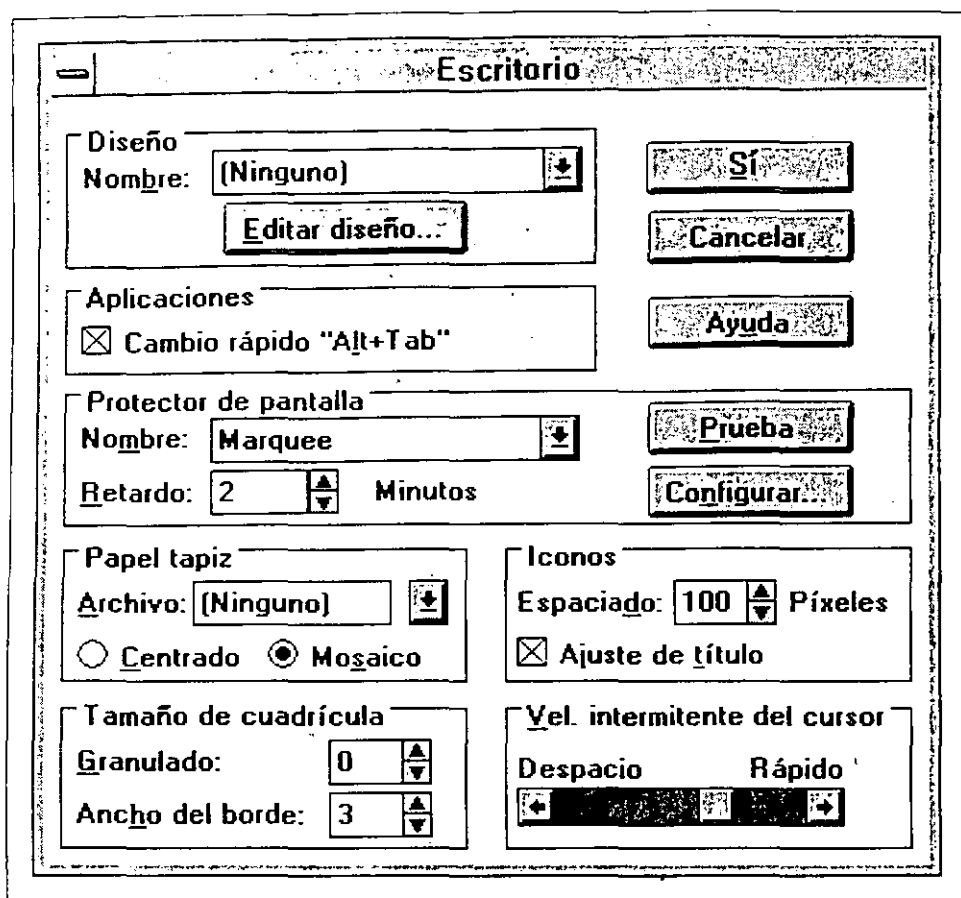


Ilustración 68: Ajustes del escritorio

En Windows 3.1 se ha incluido un protector de pantalla. El protector sirve para evitar que la imagen que aparece en el monitor se requeme al recalentarse excesivamente la red de tubos de pantalla. El peligro de que esto suceda se da principalmente en las imágenes con colores claros, cuando quedan fijadas en pantalla durante horas.

*Protectores de
pantalla*

El protector de pantalla entra en acción precisamente para evitar ese efecto tan indeseable, siempre que haya pasado un tiempo determinado sin haber introducido nada en el ordenador. Lo que hace entonces el protector de pantalla es modificar la pantalla mostrando una imagen movida, de manera que puede excluirse la posibilidad de que se desgaste el tubo de imagen.

Una vez activado el símbolo del panel de control puede elegir uno entre tres tipos de protector de pantalla. Estos tipos se activan haciendo un clic sobre "Test". Cuando haya seleccionado el protector deseado tendrá que indicar el tiempo que debe transcurrir antes de que el protector entre en acción. Aquí resulta aconsejable un valor de unos dos minutos.

Para probar si el intervalo es el apropiado, lo mejor es salir de la opción con OK y trabajar con Windows normalmente. Si entre tanto hace un descanso de dos minutos, el protector de pantalla deberá entrar en acción. Para seguir trabajando, por cierto, basta con que mueva un poco el ratón.

5.5 Cambiar la instalación

¿Cambiar la instalación? ¿Y por qué?

Ha instalado Windows y ha padecido para definirlo todo a su gusto. Y justamente entonces... Se compra una tarjeta gráfica nueva, o un ratón de otra marca, o conecta su computadora a una red. ¿Tiene que reinstalar Windows completamente de nuevo? Afortunadamente, no. Puede modificar simplemente la instalación. Para ello sólo tiene que arrancar "Windows Setup" en el grupo principal del administrador de programas con un clic doble. Primero, sin embargo, debería leer este capítulo hasta el final, ya que si comete un error por no haber reflexionado lo suficiente, puede pasar que se cargue Windows en el disco duro y, entonces sí, tenga que instalarlo de nuevo.

Una nueva tarjeta gráfica

Al cambiar la configuración de la tarjeta gráfica en Windows debe tener en cuenta que, para Windows, mientras realiza los cambios, todavía está instalada la tarjeta gráfica anterior. Si antes tenía una tarjeta EGA y ahora quiere poner una VGA, no se encontrará con ningún problema, ya que las tarjetas VGA pueden simular la resolución de las tarjetas EGA. El peligro aparece cuando la tarjeta nueva no puede simular la resolución de la antigua. En la tabla que exponemos a continuación

aparecen todas las combinaciones posibles. Una "*" significa que no hay ningún problema para cambiar de tarjeta, un "-" indica que durante la instalación debe usted utilizar todavía la tarjeta antigua y que no podrá utilizar la nueva hasta que no se encuentre totalmente instalada.

Tarjeta nueva	CGA	EGA	VGA mono	VGA 8514/a	Hércules
Tarjeta vieja					
CGA		*	*	*	-
EGA	-		*	*	-
VGA mono	-	-		*	-
VGA 8514/a	-	-	-		-
Hércules	-	-	-	-	

Si en el cruce de la tabla decisivo para usted aparece un "-", es imprescindible que tenga usted instalada todavía la tarjeta antigua antes de arrancar Windows! De lo contrario, da lo mismo. Una vez arrancado el "Setup Windows" active el punto de menú "Opciones/ Modificar ajustes del sistema". Windows abrirá el campo de diálogo "Modificar ajustes del sistema". Aquí encontrará cuatro campos de listas de una línea en los que puede seleccionar el tipo de tarjeta gráfica, teclado, ratón y red que va a utilizar.

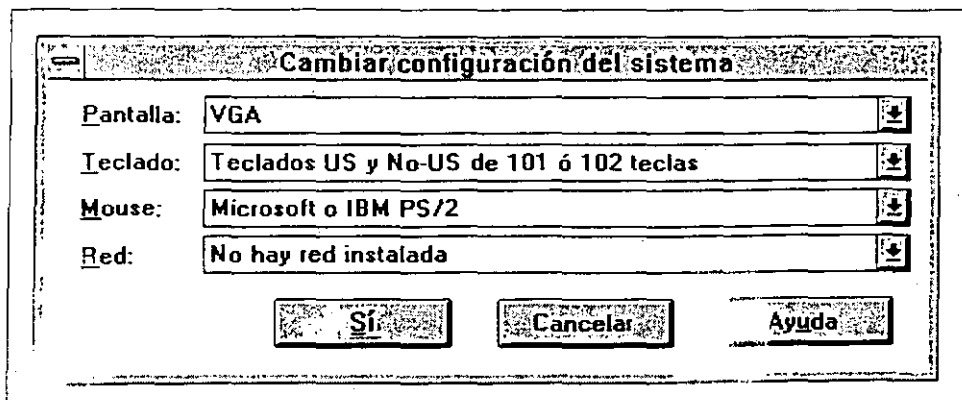


Ilustración 69: Modificar los ajustes del sistema

Abra el campo de lista de una línea "Mostrar" y seleccione la tarjeta deseada. Haga un clic sobre OK; Windows le pedirá, por regla general, que introduzca uno de los disquetes de la instalación en la unidad A:.

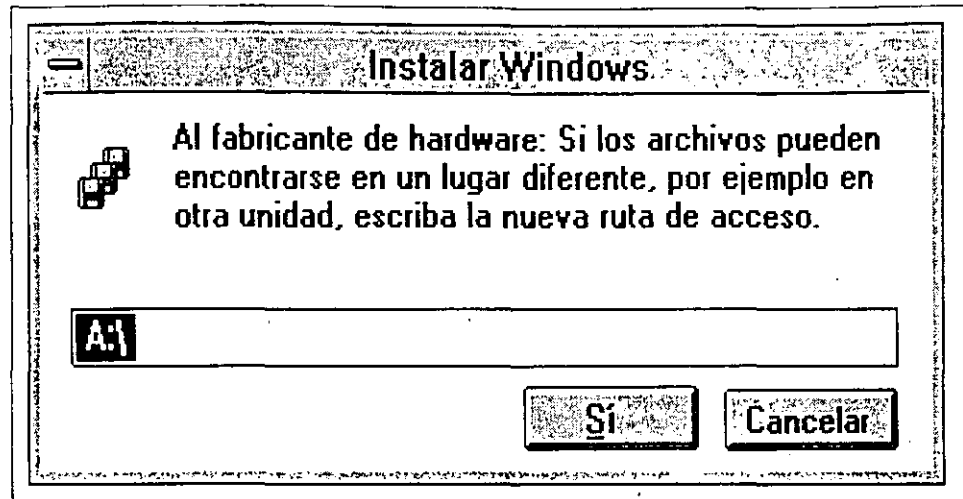


Ilustración 70: Introduzca los disquetes deseados

Si sus disquetes de instalación son del formato de la unidad B:, escriba B: antes de hacer un clic sobre OK. Cuando Windows haya copiado todos los datos en el disco duro aparecerá el campo de diálogo "Salir de Setup Windows".

Si la nueva tarjeta ya está instalada puede arrancar Windows de nuevo; verá que al hacerlo se produce automáticamente un reset antes del arranque de Windows. De no ser así haga un clic sobre "Volver a DOS", cambie la tarjeta gráfica y ya podrá trabajar con la resolución de la nueva tarjeta cuando arranque Windows la próxima vez.

Otro ratón

Si llegara a ser necesario instalar un driver más de ratón es que seguramente hay instalados dos ratones. Por consiguiente no será posible llevar a cabo la instalación del driver con el ratón como de costumbre. Quiera o no, tendrá que utilizar el teclado. Lo más fácil es arrancar a la vez Windows y SETUP. En caso de que no se encuentre aquí todavía, vaya ahora al nivel de DOS. Escriba desde ahí

WIN SETUP

Cuando Windows y Setup-Windows ya estén cargados pulse **[Alt] + [O]** y **[S]**. Ahora debería encontrarse en el campo de diálogo "Cambiar los ajustes del sistema". Active el campo de lista de una línea "Ratón" pulsando dos veces **[Tab]**. Pulse en primer lugar **[Inicio]** para ir al inicio de la lista. Con la tecla de dirección **[↓]** puede prepararse situándose en la entrada que desee. Arranque la instalación con **[Return]**. Cada vez que se le pida introducir un nuevo disquete puede confirmar con **[Return]** en lugar de hacer un clic sobre OK. En el último campo de diálogo ("Salir de Setup Windows"), al pulsar **[Return]** por última vez se arrancará Windows de nuevo.

Al instalar Windows SETUP fija exactamente la cantidad de memoria virtual que puede ser utilizada en el modo ampliado para PCs 386. Si el valor definido por Windows no es de su conveniencia siempre puede modificarlo. Si posee uno de los programas PC TOOLS o Norton Utilities, debería procesar el disco duro con Compress (PC TOOLS) o con SD (Norton Utilities) antes de empezar. Ambos programas se encargan de reunir toda la memoria libre del disco duro en un lugar determinado. De esta manera Windows podrá utilizar el máximo posible de memoria virtual.

*Capacidad virtual
de memoria en el
modo ampliado
para PCs 386*

Para modificar la capacidad (máxima) de memoria virtual haga un clic doble sobre el símbolo "ampliado 386" en el grupo principal "Panel de control".

A continuación aparecerá un campo de diálogo en el que puede, por ejemplo, redefinir los intervalos de tiempo que entran en acción cuando se desarrollan varios programas a la vez. Haga un clic sobre el conmutador "Archivo de intercambio".

En el campo de diálogo que aparece ahora haga un clic sobre el conmutador Modificar. Sólo después de este clic aparecerá el campo de diálogo siguiente. En él puede modificar el tamaño del Archivo de intercambio y, lo que es igualmente importante, el tipo de archivo.

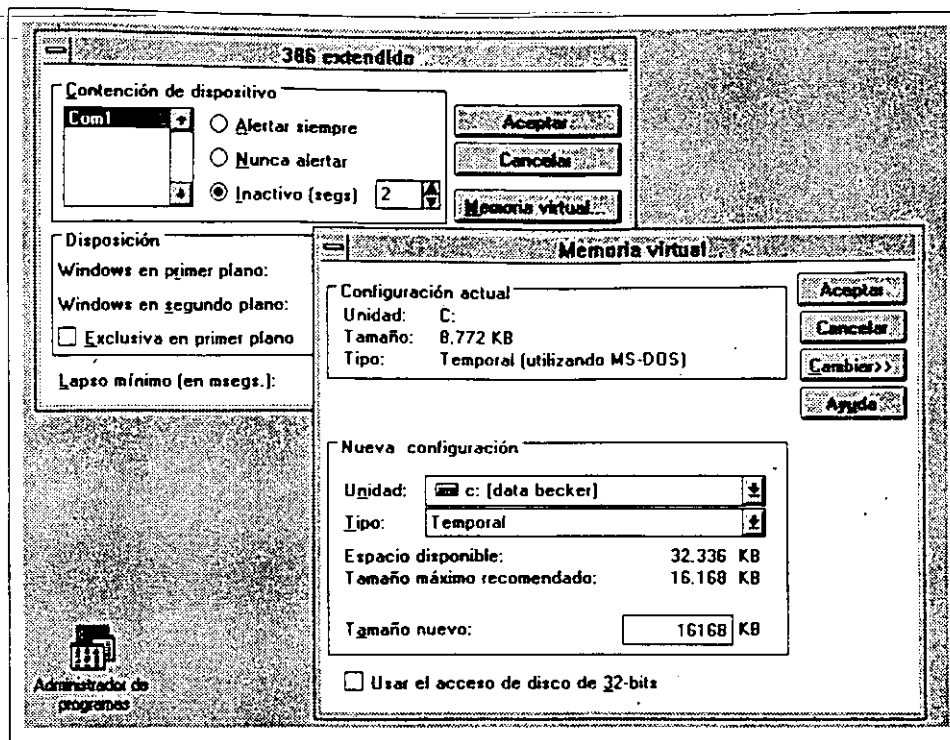


Ilustración 71: Modificar el archivo de intercambio

Puede elegir entre un archivo de intercambio temporal y uno permanente. El primero tiene la ventaja de que su tamaño es variable y, en caso necesario, queda ampliado automáticamente. Esto no es posible con el Archivo de intercambio permanente. Esta desventaja aparente, sin embargo, ofrece a su vez una gran ventaja para el usuario: El Archivo de intercambio permanente es mucho más rápido que el temporal.

Además de indicar el tamaño del archivo, entre 3 y 4 MBytes aproximadamente, debe usted indicar también la unidad en que debe abrirse el Archivo de intercambio. Puede elegir uno de los discos duros conectados a su computadora.

No se le ocurra introducir estos datos haciendo un clic sobre OK, ya que al hacerlo borraría el antiguo Archivo de intercambio y se crearía uno nuevo de acuerdo con los parámetros definidos.

5.6 Cargar y arrancar automáticamente

En el directorio Windows se encuentra un archivo con el nombre WIN.INI. Este archivo contiene diversos ajustes de interés para Windows. Entre otras cosas puede usted indicar en este archivo una lista de aplicaciones que deberán ser cargadas automáticamente cada vez que se arranque Windows. Active el editor de texto que haya elegido. Debería ser un editor capaz de procesar textos en ASCII. Al principio de WIN.INI encontrará directamente bajo [windows] las líneas:

```
load=
```

y

```
run=
```

Detrás de "load=" introduzca usted el nombre de los programas que deben ser cargados y mostrados en forma de símbolo. Si desea introducir varios programas escriba sus nombres de archivo separándolos con un espacio en blanco. En la línea "run=" se han de introducir los nombres de archivo de los programas que deban ser cargados y mostrados inmediatamente en una ventana de programa. Por ejemplo: usted quiere cargar el reloj y el archivo manager y hacer que aparezcan en forma de símbolo. La línea "load=" deberá ser como sigue:

```
load=clock winfile
```

o bien

```
load=clock.exe winfile.exe
```

Incorrecto sería escribir

```
load= reloj administrador de archivos
```

Una vez realizadas las modificaciones, guarde el archivo y ya puede activar Windows, es decir, arrancarlo de nuevo.

Arrancar mediante grupo

Una alternativa a estos ajustes "fijos" es la de utilizar el grupo de programas "StartUp".

Abra el grupo "StarUp" mediante un clic doble. Ahora introduzca en el grupo todos los programas que quiere que sean cargados al arrancar. Cada uno de los programas del grupo quedará cargado y arrancado en cuanto arranque Windows la próxima vez.

5.7 La función de ayuda

Cuando alguna vez se encuentre con que no sabe cómo seguir puede usted hacer dos cosas. O bien se dedica a rebuscar entre las páginas del manual del entorno Windows, o bien va usted directamente a la función de ayuda de Windows, una especie de banco de datos en el que encontrará respuesta a determinados temas y problemas que se pueden plantear con un programa Windows. En este último caso es necesario, eso sí, que el programa disponga de un puerto de comunicación con la función de ayuda de Windows. Normalmente la conexión suele ser una zona de pulsación con el título "Ayuda" o bien el menú "Ayuda".

Activar la función de ayuda

Abra el menú "Ayuda" del programa para la utilización del cual necesita la ayuda. En este menú encontrará al menos tres bloques diferentes. En el administrador de programas estos bloques son:

Índice	Llama la función de ayuda y muestra un plano general de sus posibilidades. Desde el índice puede acceder, en principio, a todos los textos de ayuda.
Buscar	Con este punto puede buscar un concepto determinado
Utilizar Ayuda	Carga un texto auxiliar que sirve como ejemplo para ver el funcionamiento de la función de ayuda de Windows.

Programa de aprendizaje Windows

Con este punto puede llamar el programa de aprendizaje de Windows, y dejarse introducir paso a paso en este entorno.

Exceptuando "Utilizar Ayuda", da igual activar un punto de menú u otro, ya que con el programa auxiliar puede cambiar en cualquier momento de un tema a otro.

Para obtener una primera impresión de la función de ayuda, active el punto de menú "Ayuda/Índice" desde el administrador de programas. Verá que aparece la ventana de la función de ayuda. Pero es demasiado pequeña. Auméntela o utilice la representación a pantalla completa. La próxima vez que active la función de ayuda, Windows utilizará la ventana en su tamaño actual.

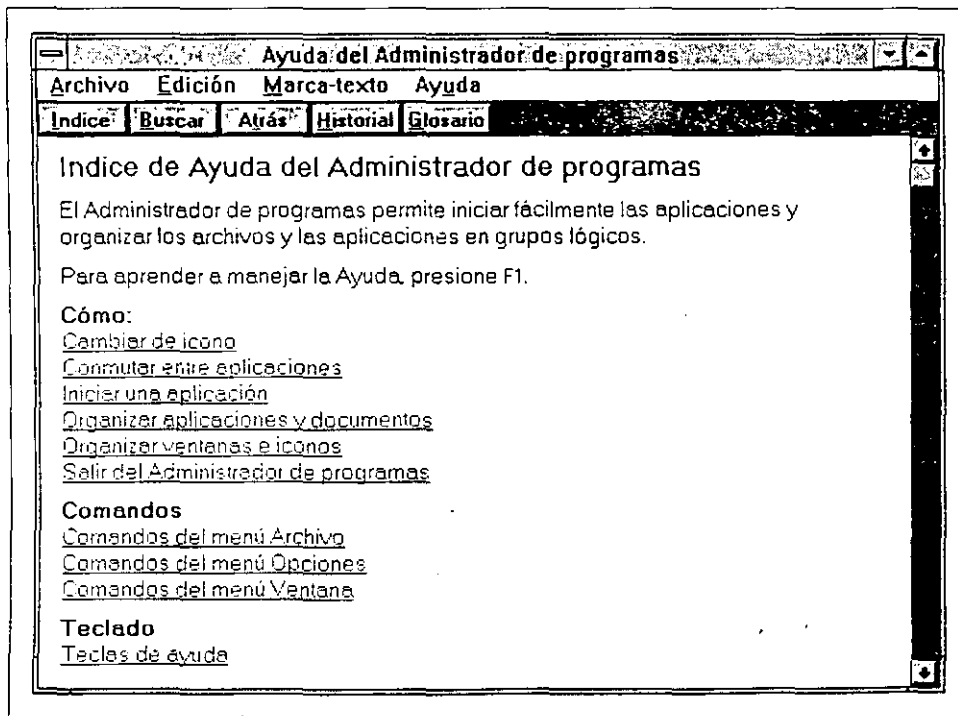


Ilustración 72: La ventana de la función de ayuda

Si mira con atención verá que algunas partes del texto están subrayadas (unterstrichen) con una línea continua y que otras sólo sólo están subrayadas (unterstrichelt). En un monitor a color ambas se representan con letra verde o gris. Las palabras

Palabras subrayadas (discontinua)

subrayadas son palabras clave que vienen explicadas brevemente en la función de ayuda. En el Índice de Windows y del administrador de programas encontrará usted la palabra subrayada "Puntero". Señale esta palabra con el puntero del ratón, pulse la tecla izquierda del ratón y manténgala pulsada. Mientras la tecla está pulsada aparece una ventana con la explicación de este concepto. Suelte la tecla del ratón y la explicación desaparecerá de la pantalla.

Palabras subrayadas (continua)

Las partes del texto subrayadas con línea continua representan referencias a otros temas y páginas. Si hace un clic sobre "Índice auxiliar de Windows", por ejemplo, aparecerá un cuadro general sobre las funciones auxiliares en Windows.

Puede mirar el texto con ayuda de las barras de desplazamiento de imagen de la ventana de Ayuda. Comprobará que sólo tiene algunas páginas. Los diferentes apartados no forman un todo continuo sino que tienen que ser seleccionados a través de las palabras (subrayadas) de referencia o de los comandos de menú.

Volver al índice

Si ya ha saciado su curiosidad sobre un tema concreto - ayudándose con las palabras de referencia - y ahora quiere considerar un nuevo problema, puede regresar al índice del archivo Ayuda haciendo un clic sobre la zona de pulsación Índice.

Volver a pie

Windows guarda por orden los textos auxiliares que han sido activados. Con un clic sobre la zona de pulsación "Atrás" puede volver al último texto que consultó. Haciendo un clic de nuevo retrocederá una página más. Esto puede ir haciéndolo hasta alcanzar el nivel superior en la jerarquía del archivo Ayuda. Puesto que es posible que en este nivel se encuentre el índice junto con algunos otros temas, con "Atrás" no se verá usted forzado a regresar al índice.

Buscar una palabra

La última zona de pulsación "Buscar" bajo la línea de menú lleva a un campo de diálogo en el que encontrará un campo de lista con palabras de referencia (Stichwörter). Seleccionando una de las palabras y haciendo un clic sobre "Lista de temas (Themen

aufflisten)", Windows buscará los textos que tratan de la palabra en cuestión. Los temas encontrados aparecen en otro campo de lista. (Por lo general Windows sólo encuentra un tema.) Haciendo un clic sobre la entrada de su elección y otro sobre "Ir a" podrá ver en pantalla el texto con el tema que buscaba. En caso de que los temas encontrados no le interesen puede salir del campo de diálogo con "Cancelar".

La función de ayuda le permite continuar trabajando libremente con el programa que había activado. Si todavía no está seguro de cómo funciona el programa, active la función de ayuda al principio de su trabajo y haga un clic doble sobre "Escritorio" para obtener la "Lista de tareas (Task-Liste)" y ordenar las ventanas alineándolas. Si ahora necesita ayuda sobre un tema concreto puede buscar la información en el programa auxiliar o bien utilizar el menú del programa de aplicación para el que necesita la ayuda. En este último caso no se activará todo el programa auxiliar sino que sólo aparecerá en pantalla el texto deseado. Esto se puede hacer también cuando se trabaja con varios programas a la vez. Según activemos el menú Ayuda desde un programa u otro, el texto del programa auxiliar que aparece también será uno u otro.

Mostrar permanentemente textos auxiliares

5.8 Windows y los juegos de caracteres

Windows y DOS no utilizan los mismos juegos de caracteres. Mientras nos mantengamos dentro de los caracteres ASCII que van del 32 al 127, no habrá ninguna diferencia. Los caracteres 128 hasta 255, sin embargo, difieren en ambos sistemas. Puesto que los caracteres alemanes especiales (por ejemplo "ö, ä, ü Ö; Ä Ü") se encuentran en esta zona, los textos que los contengan no se podrán intercambiar fácilmente entre Windows y DOS.

Para transformar textos DOS en textos Windows puede utilizar el procesador de textos "MS Write" en la ventana de grupo "Accesorios" del administrador de programas". Abra primero todo el grupo "Accesorios" y haga un clic doble sobre el símbolo "Write". Aparecerá la ventana de programa de MS Write.

Transformar textos DOS en textos Windows

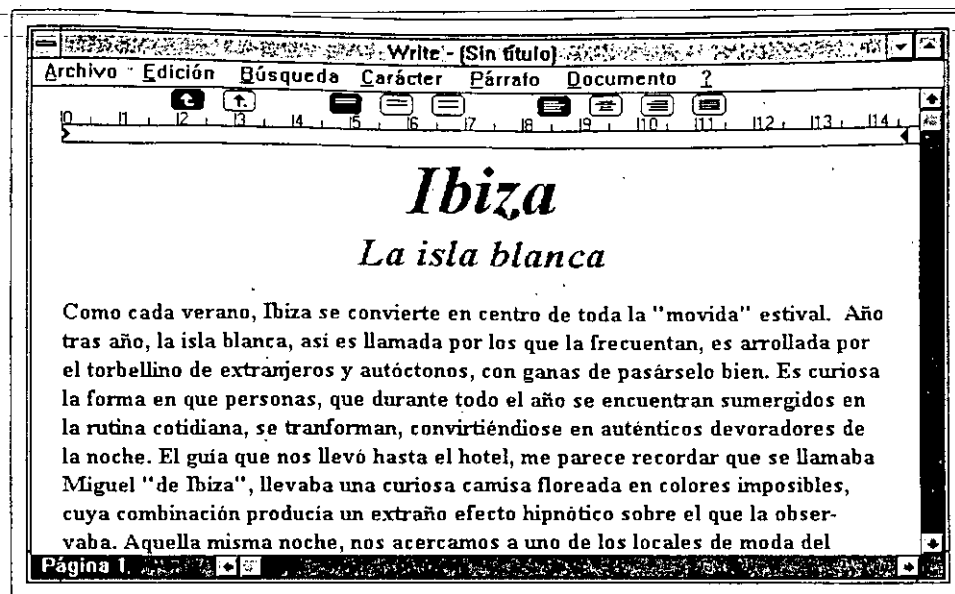


Ilustración 73: El procesador de textos MS Write

Active el punto de menú "Abrir archivo". Seleccione en el campo de diálogo para la selección de archivos el archivo de texto que quiere transformar de formato DOS a formato Windows y haga un clic sobre OK. Write preguntará ahora si tiene que transformar el archivo. Haga un clic sobre "Transformar". El campo de diálogo desaparece de nuevo.

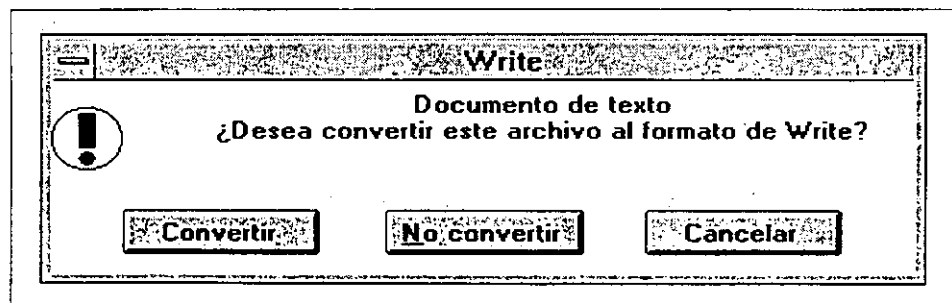


Ilustración 74: ¿Transformar archivo?

Ahora active el comando "Archivo / Guardar como". Introduzca el nombre del archivo en el campo de diálogo para guardar el archivo y seleccione las siguientes opciones en los campos de control:

Copia de seguridad	indiferente
Sólo texto	activada
Formato Word de Microsoft	desactivada

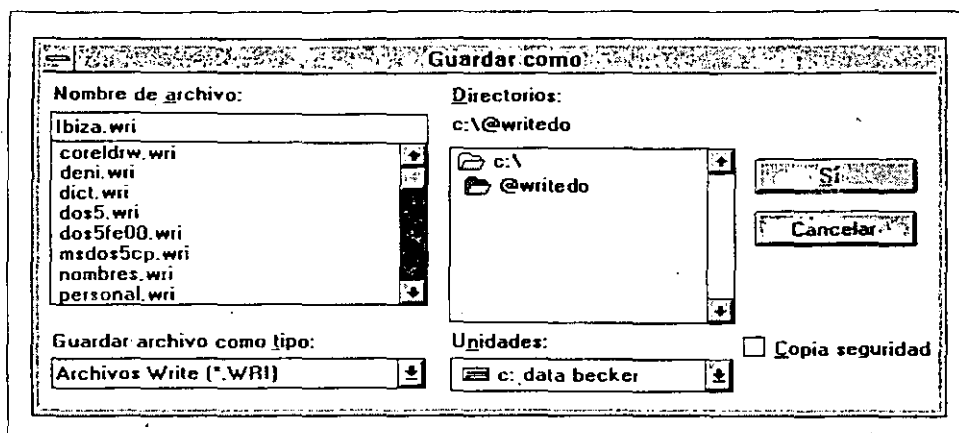


Ilustración 75: Guardar el archivo transformado

Si ahora hace un clic sobre OK Write guardará el archivo. Los caracteres especiales, además, se han adaptado al juego de caracteres de Windows.

La operación contraria también es posible. Arranque MS Write, active el comando de menú "Abrir archivo" y cargue el archivo que desee. Cuando Write le pregunte si tiene que transformar el archivo haga un clic sobre "No transformar", active de nuevo "Guardar como", introduzca el nombre del archivo, seleccione las opciones que aparecen abajo en una lista y haga un clic sobre OK. Ahora ya puede utilizar el archivo destino con los programas normales de MS-DOS.

*Transformar textos
Windows en textos
DOS*

Copia de seguridad	indiferente
Sólo texto	activada
Formato Word de Microsoft	desactivada

Los juegos de caracteres de Windows y de DOS no contienen los mismos caracteres. Por lo tanto puede suceder que algunos de los caracteres no se puedan transformar. En caso de duda puede consultar las dos tablas que reproducimos a continuación para saber qué caracteres pueden ser transformados.

Advertencia

5.9 Juegos de caracteres TrueType

Una de las novedades del entorno de usuario Windows la constituyen los juegos de caracteres TrueType. Estos caracteres permiten ampliar las letras a prácticamente cualquier tamaño; cosa que no era posible con los juegos corrientes de caracteres, ya que a partir de un cierto tamaño adquirirían una forma angulosa y puntiaguda.

Para poder utilizar estos nuevos juegos de caracteres es necesario, en primer lugar, activarlos. Se activan haciendo un clic doble sobre el símbolo Fuentes del grupo de panel de control, con lo que queda activado el siguiente campo de diálogo.

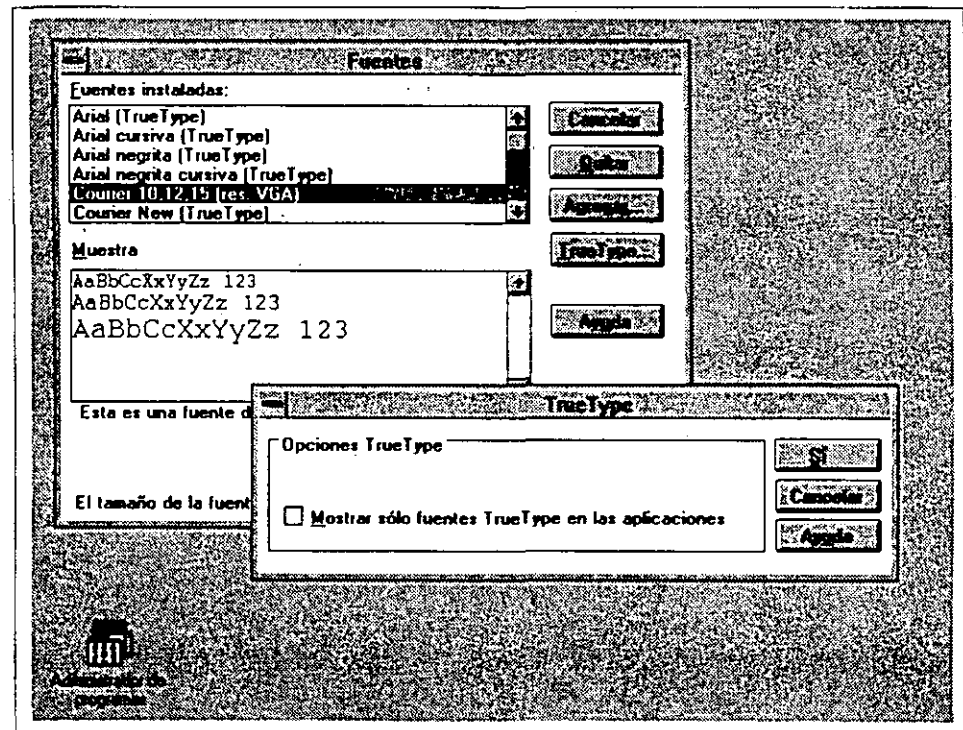


Ilustración 76: Selección del tipo de letra

Ahora verá una muestra de los distintos tipos de letra que tiene a su disposición. Puede hacer un clic sobre uno de los tipos en la lista que se encuentra más arriba y darle el visto bueno en el display que se halla algo más abajo.

Las fuentes Truetype las reconocerá porque llevan el nombre de True Type. Si quiere puede hacer un clic sobre el conmutador del mismo nombre situado en el margen derecho. Al hacerlo se abrirá una ventana de diálogo con las dos funciones que indicamos:

En la ventana puede indicar que el empleo de fuentes se reducirá exclusivamente a las fuentes Truetype, o bien, por el contrario, que estas fuentes quedarán excluidas del uso, esto es, que sólo se utilizarán las fuentes convencionales.

Algunos programas de Windows pueden trabajar con el juego de caracteres de DOS. Si puede elegir entre diversos juegos de caracteres y entre ellos se encuentra "Terminal": ha encontrado el juego de caracteres de DOS.

6. Referencia

Esta parte de Referencia del libro pone a su disposición un resumen en forma de tabla de los procesos de trabajo más importantes. Y le ofrece, además, una visión de programas adicionales y un glosario en el que puede consultar aquellos conceptos que no le hayan quedado demasiado claros.

6.1 Tabla resumen

Arrancar y salir de Windows

Arrancar Windows	
WIN 	Arrancar Windows en el modo más adecuado
WIN /s 	Arrancar Windows en el modo estándar
WIN /3 	Arrancar Windows en el modo extendido para PC 386
WIN programa 	Arrancar Windows juntamente con el programa "programa"
WIN modo programa 	Arrancar Windows en el tipo operativo "modo" ("/s" o "/3") juntamente con el programa "programa"

Salir de Windows	
Haga un doble clic sobre el campo del menú de sistema del administrador de programas.	Al hacerlo le está comunicando a Windows que quiere salir del administrador de programas y de Windows.
OK	Confirmación

	A veces aparecen campos de diálogo de otras aplicaciones que se encuentran en ejecución y que no debemos finalizar de momento porque, por ejemplo, todavía no hemos guardado los datos o porque se encuentra en funcionamiento una tarea de DOS.
--	--

Task Manager

Activar la lista de tareas	
Doble clic sobre un lugar vacío del escritorio	Activación de la lista de tareas
Clic sobre el campo de menú de sistema de una ventana	Abrir un campo de menú de sistema
Haga un clic sobre el punto de menú "Cambiar a..."	Activación de la lista de tareas
Terminar la lista de tareas	
Terminar la lista de tareas	Clic sobre otra ventana de programa
Cancelar	Terminar la lista de tareas
Traer una ventana a primer plano con la lista de tareas	
Activar la lista de tareas	
Clic sobre el nombre de una ventana en el campo de lista	Seleccione la ventana que quiere activar y que debe ser traída a primer plano.
Pasar a	Ejecutar la función
Terminar el programa mediante la lista de tareas	
Activar la lista de tareas	
Hacer un clic sobre el nombre de una ventana en el campo de lista	Seleccione la ventana del programa que quiere terminar
Terminar tarea	Cancelar el programa

Ventanas e iconos

Ordenar los iconos de aplicaciones

Activar la lista de tareas

Ordenar iconos

Ordenar cuidadosamente los iconos de aplicaciones en la parte inferior del escritorio

Ordenar las ventanas de programa en cascada

Activar la lista de tareas

Cascada

Ordenar superpuestas las ventanas de programa en el escritorio

Ordenar las ventanas de programa en mosaico

Activar la lista de tareas

Mosaico

Ordenar las ventanas de programa en el escritorio, alineadas unas junto a otras y todas con mismo tamaño

Redistribuir iconos automáticamente

Si está activado "Redistribución automática" del menú "Opciones" (hay ganchito), Windows ordena automáticamente los iconos cuando se varía el tamaño de una ventana de grupo

Si el punto de menú no está activado, los iconos mantienen su posición.

Convertir ventana de programas en icono al llamar a un programa

Si "Minimizar Admin. de programas" del menú "Opciones" está activado (hay ganchito), Windows reduce el administrador de programas a icono al ejecutar cualquier programa

Si no está activado, la ventana del administrador de programas mantiene su tamaño.

Abrir ventana de grupo	
Haga un doble clic sobre el icono del grupo cuya ventana quiere abrir.	
Seleccione una ventana de grupo en la parte inferior del menú "Ventana".	

Representar la ventana de grupo a pantalla completa	
Active la ventana.	Es necesario activar la ventana para que el campo del menú de sistema y las zonas de pulsación queden visibles.
Haga un clic sobre la zona de pulsación para la representación a pantalla completa.	

Cerrar ventana de grupo (representación como icono)	
Active la ventana.	Es necesario activar la ventana para que el campo del menú del sistema y zonas de pulsación queden visibles.
Haga un doble clic sobre el campo del menú de sistema de la ventana de grupo.	
O bien: haga un clic sobre la zona de pulsación para la representación como icono.	

Reducir a tamaño normal el grupo a pantalla completa	
Haga un clic sobre la zona de pulsación con la flecha doble y que se encuentra en la línea de menú a la derecha de la ventana de programa.	

Arrancar el programa	
Abra la ventana de grupo en la que se encuentra el icono del programa.	
Haga un doble clic sobre el icono del programa.	

Cree una nueva ventana de grupo.	
Active la función de menú "Nuevo" del menú "Archivo"	Al hacerlo le está comunicando a Windows que quiere introducir un nuevo grupo o un nuevo icono de programa.
Grupo de programas	Introduzca el nombre que quiere que reciba a la nueva ventana de grupo.
OK	Para confirmar la creación un grupo nuevo.
Si también quiere introducir el nombre del archivo de grupo haga un clic sobre el campo de texto Archivo de grupo	Si quiere que sea Windows quien escriba el nombre, elija el nombre del archivo, no haga nada.
OK	Para que la ventana de grupo quede creada definitivamente.

Introducir un nuevo icono de programa en la ventana de grupo	
Active la ventana de grupo en la que quiere introducir el icono.	Windows tiene que saber en qué grupo ha de crear el icono.
Active "Nuevo" del menú "Archivo"	Al hacerlo le está comunicando a Windows que quiere introducir un nuevo grupo o un nuevo icono de programa.

Programa	Para que se cree un icono de programa.
Introduzca el nombre bajo el que debe aparecer el icono de programa.	
Haga un clic sobre el campo de texto Línea de comando y escriba en formato DOS la línea de comando que debe ser ejecutada.	
O bien seleccione el archivo a través de Buscar... Windows creará entonces la trayectoria automáticamente.	
OK	Con esto queda definitivamente establecido el icono de programa.

Insertar archivo de grupo terminado	
Active "Nuevo" del menú "Archivo"	
Grupo de programas	
OK	Para que se pueda insertar una nueva ventana de grupo.
Archivo de grupo	Para poder introducir el nombre (y la trayectoria si es el caso) de archivo de grupo.
Indique el nombre (y la trayectoria si es el caso) del archivo de grupo existente.	
OK	La ventana de grupo del archivo de grupo queda insertada con el nombre correcto.

Modificar la descripción y las líneas de comando de un icono de grupo

Active con un clic de ratón el icono del programa cuyas características quiere modificar.

Active "Propiedades" del menú "Archivo".

Modifique los datos del objeto activo.

Haga un clic sobre la línea de **Descripción** si quiere modificar el nombre del símbolo de programa e introduzca el nuevo texto.

Haga un clic sobre **Línea de comando** si quiere modificar las líneas de comando del icono de programa e introduzca la nueva llamada.

OK

El icono de programa acepta los datos introducidos.

Modificar el nombre de una ventana de grupo

Active la ventana de grupo.

Para que aparezcan las zonas de pulsación.

Haga un clic sobre el botón para la representación como icono. (En la barra de títulos de la ventana de grupo, contiene una flecha hacia abajo.)

Ahora ya puede cambiar el nombre de un grupo, siempre que esté vacío o reducido a icono.

Active con un clic el icono del grupo.

Active la función de menú "Propiedades" del menú "Archivo".

Introduzca el nuevo nombre de la ventana de grupo.

OK	Para que el nombre sea incluido también en la ventana de grupo.
----	---

Ordenar iconos de grupo

Active uno de los iconos de grupo.	Esto es importante para evitar que Windows ordene los iconos de grupos en alguna de las ventanas de grupo activas.
Active la función "Ordenar iconos" del menú "Ventana".	Ahora Windows ordena los iconos de grupo.

Superponer ventanas de grupo

Active la función "Cascada" del menú "Ventana".	Windows ordena ahora todas las ventanas de grupo superponiéndolas y dándoles el mismo tamaño en la ventana de programa.
---	---

Ordenar iconos de programa en una ventana de grupo

Active aquella ventana de grupo cuyos iconos de programa quiere poner en orden.	
Active la función "Ordenar iconos" del menú "Ventana".	Ahora Windows ordena los iconos de programa en la ventana de grupo actual.

Alinear ventanas de grupo

Active la función "Mosaico" del menú "Ventana".	Windows ordena alineándolas unas junto a otras todas las ventanas de grupo abiertas en la ventana de programa.
---	--

Administrador de archivos

Arrancar el administrador de archivos

Abra el grupo principal del administrador de programas si es el caso de que no está abierto ya.

Haga un doble clic con el ratón sobre el icono de programa "Administrador de archivos".

Terminar el administrador de archivos

Haga un doble clic sobre el campo de menú de sistema de la ventana de programa del administrador de archivos.

Seleccionar unidad

Haga un clic sobre uno de los iconos de unidad en la ventana de estructura de directorios.

Seleccionar directorio

Active la ventana de estructura de directorios.

Haga un clic sobre el directorio deseado.

Visualizar el nivel de directorios inmediatamente inferior

Seleccione en la ventana de estructura de directorios el directorio desde el cual quiere ver el nivel de directorio inmediatamente inferior.

Active la función de menú "Expandir un nivel" del menú "Arbol" en la barra de títulos.

O bien haga un clic sobre el icono que tiene un "+" en medio y que viene representado delante de todos los directorios que contienen subdirectorios.

Ver todos los subniveles de un directorio

Seleccione en la ventana de estructura de directorios, el directorio del cual quiere visualizar todos los niveles de subdirectorio que contiene.

Active la función de menú "Expandir rama" del menú "Arbol".

Ocultar subdirectorios

Seleccione en la ventana de la estructura de directorios del disco, el directorio cuyos subdirectorios quiere desactivar.

Active la función de menú "Contraer rama" del menú "Arbol".

O bien haga un clic con el ratón sobre el icono que tiene un "-" (signo menos) en medio y que aparece delante de todos los directorios representados con sus subniveles.

Mostrar la estructura completa del soporte de datos

Active la función de menú
"Expandir todo" del menú
"Arbol"

Cerrar la ventana de directorio

Active la ventana

Es necesario activar la ventana para que se activen el campo de menú de sistema y las zonas de pulsación (botones) .

Haga un doble clic con el ratón sobre el campo de menú del sistema de la ventana de directorios

Representar la ventana de directorio a pantalla completa

Active la ventana

Es necesario activar la ventana para que se activen el campo de menú de sistema y las zonas de pulsación.

Haga un clic sobre la zona de pulsación para representación a pantalla completa.

Devolver su tamaño normal a la ventana de directorio

Haga un clic sobre la zona de pulsación con la flecha doble que se encuentra a la derecha en la barra de menús de la ventana de programa

Arrancar programa

Abra la ventana de directorio en que se encuentra el programa (o el documento ejecutable)

Haga un doble clic sobre el nombre del archivo o del programa.	
--	--

Cambiar el nombre de un archivo

Abra la ventana de directorio en la que se encuentra el archivo.	
Haga un clic con el ratón sobre el nombre anterior del archivo.	
Active "Cambiar nombre" del menú "Archivo".	
Introduzca el nuevo nombre.	
OK	Cambiar el nombre del archivo

Cambiar el nombre de un directorio

Active en la ventana de estructura de directorios, o en una ventana de directorio, el directorio cuyo nombre quiere cambiar.	
Active la función "Cambiar nombre" del menú "Archivo".	
Introduzca el nuevo nombre del directorio elegido.	
Cambiar nombre	Ejecutar función

Cambiar el nombre de un grupo de archivos según máscara (comodín)

Abra y active la ventana del directorio en que se encuentran los archivos.	
Active "Cambiar nombre" del menú "Archivo".	

Desde Introduzca una máscara	La máscara que aquí elige, determina qué archivos serán renombrados.
A Introduzca una máscara	Esta máscara es la que determina cómo se ha de cambiar el nombre de los archivos seleccionados según la primera máscara.
Cambiar	Todos los archivos que caigan dentro de la primera máscara, serán cambiados de nombre de acuerdo con la segunda máscara.

Copiar un solo archivo	
Marque en una ventana de directorio el archivo que quiere copiar	
Active la función de menú "Copiar..." del menú "Archivo"	
Introduzca aquí el nuevo nombre del archivo, en el caso de que quiera copiarlo en el mismo directorio	
O bien introduzca otro nombre de directorio, si no quiere que el archivo destino se encuentre en el mismo directorio que el original. En este caso, incluso puede añadir un nombre nuevo de archivo, si así lo desea	
Copiar	Se copia el archivo.

Copiar archivos según máscara (comodín)	
Active la función de menú "Copiar..." del menú "Archivo"	

Desde Introduzca una máscara.	La máscara introducida determina qué archivos son los que hay que copiar.
A Indique un directorio, o una máscara, o una trayectoria junto con una máscara.	Al introducir este dato está decidiendo si los archivos que caen bajo la primera máscara, deben ser copiados simplemente en otro directorio, o bien deben ser copiados en el mismo, pero con otro nombre o en otro directorio y con otro nombre.
Copiar	Comienza el proceso de copia.

Marcar varias entradas

Active con un clic de la tecla izquierda del ratón la primera entrada de la lista que quiere marcar.	
Para uno de los archivos siguientes que quiera marcar pulse y mantenga pulsada la tecla Ctrl mientras pulsa la tecla del ratón. Si va a marcar varios archivos puede dejar pulsada la tecla Ctrl mientras dura la operación.	

Copiar archivos marcados

Marque los archivos que quiere copiar.	
Active "Copiar..." del menú "Archivo".	
Introduzca el nombre del directorio en el que quiere copiar los archivos.	

Copiar	Empieza el proceso de copia.
---------------	------------------------------

Borrar archivo(s)	
Active el archivo que quiere borrar.	
O bien, marque una lista de archivos que han de ser borrados.	
Active la función de menú "Eliminar" del menú "Archivo".	
Borrar	Primera confirmación de que realmente quiere borrar.
Dependiendo de cuántos archivos haya marcado, aparecerá un campo de diálogo en el que puede hacer un clic con el ratón sobre SI cuando quiera borrar el archivo, o sobre NO cuando no quiera borrarlo, o bien sobre Cancelar cuando no quiera continuar con la operación.	

Borrar archivos según máscara (comodín)	
Active la ventana de directorios en la que se encuentra el archivo que quiere borrar.	
Active la función de menú "Eliminar" del menú "Archivo".	
Introduzca la máscara de los archivos a borrar.	

Borrar	Windows debe buscar los archivos en cuestión.
Para cada archivo que corresponda con la máscara que se ha introducido aparecerá un campo de diálogo en el que puede seleccionar SI cuando quiera borrarlo, o NO si no quiere borrarlo, o bien Cancelar si no quiere continuar con la operación.	

Borrar directorio	
Active en la ventana de estructura de directorios o en una ventana de directorio, la entrada del directorio que quiere borrar. Active la función de menú "Eliminar..." del menú "Archivo".	
Borrar	Windows debe comenzar con el borrado
Para cada archivo y cada subdirectorio que se encuentre en el directorio que quiere borrar aparecerá un campo de diálogo en el que puede seleccionar SI cuando quiera borrar la entrada, NO si no desea borrarla, o bien Cancelar si no quiere continuar con la operación.	

Mover archivos

Marca en una ventana de directorio el archivo (o los archivos si son varios) que quiere mover.

Active "Mover..." del menú "Archivo".

Indique el directorio de destino.

Mover

Alternativa: abra la ventana del directorio fuente y destino de manera que no queden demasiado superpuestas. Marque todos los archivos que quiera mover. Al marcar el último archivo no suelte la tecla del ratón, en lugar de eso lleve el puntero del ratón a la ventana del directorio destino.

Si.

Buscar archivo(s)

Active "Buscar..." del menú "Archivo".

Introduzca un nombre de archivo.

O bien introduzca una máscara de búsqueda (con el comodín de DOS).

OK.

Forma de representación en la ventana de directorio	
Si está activado "Nombre" del menú "Ver", en la ventana de directorio sólo se muestran los nombres de las entradas.	
Si está activado el punto de menú "Detalles de los archivos" del menú "Ver", en la ventana de directorios, además de los nombres, se mostrará todo el resto de información sobre los archivos (fecha, hora, tamaño, etc.).	
Criterio de clasificación en la ventana de directorio	
Si está activada la opción "Por nombres" del menú "Ver", las entradas de la ventana de directorio quedan ordenadas según el nombre principal.	
Si está activada la opción "Por tipo" del menú "Ver", las entradas en el directorio quedan ordenadas en primer lugar según la extensión del nombre.	
¿Qué entradas se han de mostrar?	
Active "Incluir..." del punto de menú "Ver".	

Con los campos de control **Directorios, Programas, Documentos, Otros archivos, y Mostrar archivos ocultos o del sistema**, defina qué entradas deben ser mostradas en la ventana de directorio y cuáles no.

OK

Confirmar selección

Actualizar el contenido del directorio

Active la ventana de directorio o la de estructura de directorios.

Active "Actualizar" del menú "Ventana" o pulse la tecla de función **F5**.

Modificar la asociación de los documentos

Active un archivo con la terminación cuyo orden quiere modificar.

Active "Asociar..." del menú "Archivo".

Indique la trayectoria y el nombre del programa que ha de unirse a la terminación anteriormente seleccionada.

OK

Confirmar modificaciones

Cerrar todas las ventanas de directorio

Active "Cerrar todos los directorios" del menú "Ventana".

Ordenar las ventanas de directorio superponiéndolas

Active la función de menú
"Cascada" del menú "Ventana".

Windows ordena en la ventana de programas todas las ventanas de directorio abiertas superponiéndolas y dándoles el mismo tamaño.

Ordenar ventanas de directorio alinéandolas

Active la función de menú
"Mosaico" del menú "Ventana".

Windows ordena en la ventana de programas todas las ventanas de directorio abiertas alinéandolas en filas.

Cambiar el nombre de disquetes

Seleccione en la ventana de estructura de directorios el disco duro o la unidad de disco cuyo nombre debe ser cambiado.

Active el punto de menú
"Etiquetar disco" del menú
"Disco".

Introduzca el nuevo nombre
del soporte de datos.

OK

La modificación se lleva a cabo.

Copiar disquete con dos unidades

Seleccione en la ventana de estructura de directorios la unidad que contiene el disquete a copiar.

Active "Copiar disquete" del
menú "Disco".

Abra el campo de lista de una línea y defina la unidad destino.	
OK	
Introduzca los disquetes fuente y destino.	
Copiar...	Confirmar
OK	Confirma que el disquete fuente está introducido.
OK	Confirma que los disquetes fuente y destino están introducidos.

Copiar disquete con una unidad	
Seleccione en la ventana de estructura de directorios la unidad que contiene el disquete a copiar.	
Active "Copiar disquete" en el menú "Disco".	
Abra el campo de lista de una línea y defina la unidad otra vez.	
OK	
Introduzca el disquete fuente.	
Copiar...	Confirmar
OK	Confirma que el disquete fuente está introducido.
OK (...OK...)	Siga las instrucciones de los campos de diálogo: introduzca alternativamente los disquetes fuente y destino tal como se le pide.

Formatear disquete	
Active "Dar formato al disco" del menú "Disco".	
Abra el campo de lista de una línea y haga un clic sobre la letra distintiva de la unidad en que se encuentra el disquete a formatear.	
Active Alta capacidad si quiere formatear un disquete HD (de alta densidad).	
Desactive Alta capacidad si quiere formatear un disquete de densidad normal (DD, doble densidad).	
OK	Iniciar la operación de formatear el disquete.
No	No formatear más disquetes

Windows para MS-DOS

Ejecutar MS-DOS	
Haga un doble clic sobre el icono de programa "MS-DOS" en el grupo principal del administrador de programas.	
Regresar a Windows	
EXIT 	Comando para salir de COMMAND.COM.

Cambiar de pantalla DOS a pantalla Windows**Alt** + **Tab**

Cambiar a la ventana siguiente

Cambiar de pantalla Windows a pantalla DOS

Haga un doble clic sobre el icono de aplicación del programa DOS en el escritorio.

Sólo modo ampliado para PCs 386: cambiar entre ventana y representación normal de un programa DOS.

Alt + **Return**

Al cambiar de la representación en ventana a la representación DOS tiene que estar activada la ventana.

Definir tipo de letra

Abra una ventana DOS y haga un clic sobre el menú de sistema.

Seleccione la entrada Tipos de letra con el ratón.

Haga un clic sobre uno de los tamaños de letra existentes y salga de la ventana de diálogo con OK.

6.2 Glosario

A lo largo del libro se ha encontrado usted con muchos conceptos cuyo significado no ha sido aclarado cien por ciento. En el glosario hemos reunido de nuevo los conceptos más importantes.

Activado

Cuando se puede seleccionar uno de entre varios objetos (ventanas, iconos, entradas) sobre el cual se puede aplicar entonces alguna función, al objeto en cuestión se le llama activado. Todos los demás objetos están desactivados.

Aplicación (programa de)

Otra palabra que denomina "programa".

Arrastrar

Mover un objeto. Lleva el puntero del ratón sobre el objeto (por ejemplo un icono) que quiere mover, pulsa la tecla izquierda del ratón y estira el objeto, sin soltar la tecla, hasta llevarlo al lugar en que quiere situarlo. Entonces ya puede soltar la tecla del ratón.

Barra de desplazamiento de imagen

Imitación en Windows de una regla desplazable. Con ella puede definir un valor o seleccionar una parte.

Barra de títulos

En la barra de títulos de una ventana aparece el nombre de ésta. La barra de títulos también contiene a menudo un campo de menú de sistema y dos zonas de pulsación para la representación icono y a pantalla completa de la ventana.

Campo de diálogo

Ventana cuya finalidad es la de introducir los datos del usuario o bien la de mostrar brevemente otros datos, estos datos desaparecen una vez confirmados.

Campo de lista

Sirve para seleccionar una o más entradas en una lista. La lista, cuando es muy larga, puede moverse con una barra de desplazamiento.

Campo de lista de una línea

Sirve para seleccionar una entrada de una lista. Ocupa menos sitio que un campo normal de lista.

Campo de texto

Zona de un campo de diálogo en que puede ser introducido un texto o números mediante el teclado.

Cerrar

Para terminar un programa o una función basta con cerrar la ventana correspondiente.

Confirmar

Para que Windows sepa que el dato introducido por usted es válido, éste tiene que ser confirmado. También los campos de diálogo que contienen datos que han de ser leídos tienen que ser confirmados. Con Windows la confirmación se lleva a cabo casi siempre haciendo un clic de ratón sobre la superficie de pulsación OK.

Doble clic

Doble pulsación de la tecla izquierda del ratón. Con el doble clic sobre una introducción se desencadena una función que, normalmente, se habría producido también con un clic sobre la entrada y otro sobre una zona de pulsación o bien activando un menú.

Escritorio

Denominación para la superficie sobre la cual Windows puede depositar las ventanas de programa.

Font (Fuente)

Palabra inglesa para juego de caracteres.

Icono de aplicación

Si reduce la ventana de programa de una aplicación a tamaño icono, en la parte inferior del escritorio aparecerá un icono: el icono de aplicación.

Icono de grupo

Al cerrar (o reducir a tamaño icono) una ventana de grupo en el administrador de programas aparece un icono de grupo. Se puede transformar otra vez en ventana normal haciendo un doble clic sobre él.

Juego de caracteres ANSI

Windows utiliza por regla general el juego de caracteres ANSI. Este juego tiene la ventaja, frente al juego de caracteres OEM utilizado por DOS, de que contiene todos los caracteres especiales de los países más importantes. El juego de caracteres OEM contiene unos caracteres especiales y otros según sea el país en que se utiliza. Además contiene diversos caracteres gráficos que no se encuentran en ANSI. Es posible transformar textos ANSI en textos OEM, y viceversa, siempre que el texto no contenga caracteres que no se hallen presentes en ambos juegos.

Juego de caracteres OEM

El juego de caracteres OEM es el utilizado por los programas normales de DOS. Contiene los caracteres especiales más

importantes de un país en concreto (por ejemplo "ñ"), pero no es idéntico en todos los países. Además de eso contiene diversos caracteres gráficos que permiten trazar líneas y recuadros. Los programas Windows utilizan el juego de caracteres ANSI en lugar del OEM.

Marcar

Siempre que tengamos que aplicar una función sobre determinadas entradas de una lista (por ejemplo archivos en una ventana de directorio), es necesario marcarlas previamente.

Menú

Muchas ventanas de programa tienen bajo la barra de títulos una línea de menú en la que se encuentran títulos de menú. Desplegando un menú se pueden activar las funciones contenidas en él.

Modo estándar

Es el modo operativo en que funciona Windows en los ATs con un mínimo de 640 KBytes de memoria normal y 256 KBytes de memoria ampliada. A diferencia del modo ampliado para PCs 386, en el modo estándar no se puede utilizar memoria virtual.

Modo extendido para PC 386

Modo operativo de Windows en el que se puede utilizar memoria virtual. Sólo funciona en computadoras con un procesador 80386 (o superior) y una memoria RAM de 2 MBytes como mínimo.

Multimedia

Los elementos multimedia representan la posibilidad de combinar el trabajo de pantalla (visual) con sonidos y lenguaje. Aquí se necesita, naturalmente, un hardware especial.

Nombre de archivo

Cada archivo tiene un nombre. Este nombre puede contener un máximo de ocho caracteres (nombre principal) y una extensión de hasta tres caracteres. La extensión del nombre es opcional.

Pantalla completa

Forma de representar una ventana de programa haciendo que ocupe todo el escritorio. La representación a pantalla completa de una subventana requiere para sí toda la superficie de trabajo de la ventana del programa.

Parámetros

Denominación de los ajustes más relevantes para un programa o una función determinada.

Portapapeles

Los programas Windows pueden intercambiar datos entre sí (textos, dibujos, etc.). Un programa deposita algo en el portapapeles y otro programa lo recoge de él.

Programa Windows, Aplicación Windows

Programas desarrollados especialmente para Windows y que soportan totalmente el entorno gráfico de usuario.

Puntero del ratón

Pequeña flecha en la pantalla que sigue los movimientos del ratón. Según la función que realice, el puntero del ratón puede cambiar de forma.

Señalar

Para "señalar" algo tiene que llevar el puntero del ratón hasta ello.

Símbolo (Icono)

Pequeño dibujo que simboliza algo.

Task

Cuando varios programas funcionan a la vez están compartiendo el procesador. Un programa que se ejecuta en el entorno Multitasking de Windows se denomina Task.

Trayectoria

Indicación del camino que lleva a un directorio. Trayectorias son, por ejemplo: C:\WINDOWS\WORD\TEXTOS etc.

True type

Es un juego de caracteres que puede ser ampliado casi sin límites y sin que los caracteres pierdan calidad.

Ventana

Area en que se desarrolla un programa. La posición y el tamaño de la ventana quedan fijados por usted. Las ventanas se pueden superponer.

Ventana de directorio

Subventana del administrador de programas en que se representa el contenido de un directorio.

(Ventana de) grupo

Subventana en el administrador de programas en que se representan los iconos de programa de las aplicaciones y que pueden ser inmediatamente ejecutados.

Ventana de programa

La mayoría de los programas de Windows abren una ventana en la que se muestran datos, o se pone a disposición un menú, etc. Esta ventana se denomina ventana de programa o bien ventana de aplicación. Las otras ventanas que abren los programas, por ejemplo campos de diálogo y subventanas, no son ventanas de programa.

Zona de pulsación

Imitación de un interruptor en una ventana. Haciendo un clic sobre una zona de pulsación Windows ejecuta una función.

6.3 Visión global de los programas incluidos en el paquete

Grupo principal

Administrador de archivos

Programa auxiliar para la administración de archivos y directorios y para el manejo de disquetes y del disco duro.

Panel de control

Programa auxiliar para el ajuste de diversos parámetros del área de trabajo.

Administrador de impresión

Programa que es llamado por Windows cuando se imprime con cola de impresión.

Instalar Windows

Hace posible la modificación posterior de la configuración del hardware.

Icono de comando de DOS

Arranca el MS-DOS-Shell.

ReadMe

Este programa nos muestra un texto Readme que nos informa sobre las modificaciones actuales en la versión de Windows.

Accesorios

Write

Procesador de textos sencillo que puede procesar dibujos y escritura proporcional.

Paintbrush

Versión de Windows del conocido programa de dibujo; si bien no es tan completo como la versión que funciona con DOS.

Terminal

Programa para la comunicación y transmisión de datos a través de un módem por vía telefónica.

Bloc de notas

Editor sencillo de textos para los archivos de texto ASCII (ANSI).

Grabadora

Programa auxiliar que nos permite grabar los movimientos del ratón y las entradas por teclado y guardarlos en forma de macro.

Archivo

Minibanco de datos que simula un archivador. Es suficiente para guardar unas cuantas direcciones; no se procesan mayores cantidades de datos.

Calendario

Nos muestra el día y el mes actuales, y también puede administrar citas.

Portapapeles

Muestra el contenido del portapapeles cuando el formato es conocido.

Calculadora

Simula una pequeña calculadora o bien una calculadora científica (seleccionable).

Reloj

Nos muestra un reloj digital o de esfera. El reloj sigue funcionando incluso cuando es reducido a tamaño icono.

Editor PIF

Programa auxiliar con el que se pueden introducir algunos parámetros para el desarrollo de los programas normales de MS-DOS bajo Windows.

Empaquetador de objetos

El administrador de objetos combina partes de diferentes documentos entre sí para poder trabajarlas conjuntamente (en paquete).

Tabla de juego de caracteres

La tabla de juego de caracteres nos permite introducir cómodamente en un texto caracteres especiales gracias al trabajo conjunto con el portapapeles.

Media Player

Si ha instalado una tarjeta sonora (Soundkarte) en su computadora, podrá emitir canciones, o lenguaje hablado normal, con ayuda de los tonos de este programa.

Sound Recorder

También aquí es necesario que su computadora disponga del hardware adecuado. En ese caso este programa le permitirá grabar música y otros sonidos.

Índice alfabético

640 KByte	11
Abandonar	63
Abandonar Windows	29
Abrir	48
Abrir ventana de directorios	80
Administrador de archivos	63
Administrador de programas	47
Ajustar impresora	102
Aplicación Windows	11
Archivo	40
Asociación	79
Asociar	59
AUTOEXEC.BAT	16
Barra de desplazamiento	35
Borrar	72
Borrar archivo	71
Borrar directorio	73
Borrar grupos de archivos	72
Botón	33
Botón de opción	34
Buscar	58,75
Cambiar etiqueta de volúmen	83
Cambiar nombre	68
Cambiar nombre de directorio	69
Campo de diálogo	33
Campo de listas (varias líneas)	36
Campo de listas de una línea	37
Campos de control	34
Cascada	31,82
Cerrar	49,81
Cerrar ventana	28
Comodín	68
CONFIG.SYS	16

Configuración de hardware	14
Configurar	102
Copiar archivo	69
Copiar disquete	86
Crear subdirectorio	76
Directorio	39
Disco duro	83
Disquete	83
Doble clic	27
Driver de dispositivos	12
Ejecutar	63, 67
Ejecutar programa MS-DOS	88
Ejecutar Windows	18
Entorno de usuario	11
Escritorio	22
Estructura de directorios	67
Formas de representación	77
Formatear disquete	84
Función bloqueada	46
Función de ayuda	114
Grupo	48
Guardar como	40
Hacer clic	21
Icono	26
Icono de grupo	48
Icono de programa	48
Imagen completa	25, 49
Instalación	13
Instalar	54
Instalar impresora	102
Intercambio de datos	93
Interface DDE	93

Lista de tareas	30
Llamada de programa	57
Marcar varios archivos	70
Memoria de ampliación	20
Memoria de expansión	20
Menú de sistema	43
Menús	40
Menús en cascada	44
Menús solapados	44
Modal	33
Modificar tamaño de ventana	23
Modo estándar	11
Modo extendido	11
Modo extendido de la 386	11
Modo operativo	19
Mosaico	31,61,83
Mover	73
Mover ventana	23
MS-DOS	11
Multitasking	11
Nuevo	56
Orden	31,60
Ordenar	60,82
Ordenar automáticamente	61
Paintbrush	94
Panel de control	97
Parámetros	57
Programa	48
Propiedades	59
Protector de pantalla	107
Puntero del ratón	21
Ratón	21
Renombrar disquete	83

Secuencia de ordenamiento	77
Selección de archivos	39
Shell de DOS	88
Sistema operativo	11
Tamaño de memoria virtual	111
Tamaño de ventana	52
Teclas del ratón	21
Todos los datos de archivo	77
Unidad	64
Unidad HD	13
Ventana de grupo	48
Ventanas ocultas	29
Windows 3.1	11