

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

TÓPICO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del título de:
Analista de Soporte de Microcomputadores

Tema:
**WEB SITE
SOTANO - PROTCOM**

Manual de Usuario

Autor
Iván Ratti Arroba

Director
Anl. Erick Guerrero



Año 2006

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

TÓPICO DE GRADUACIÓN

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

TEMA
WEB SITE
SÓTANO - PROTCOM

MANUAL DE USUARIO

AUTOR
IVAN RATTI ARROBA

DIRECTOR
ANL. ERICK GUERRERO

AÑO
2006

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a **DIOS**; por la fortaleza y constancia depositada en mí, para seguir adelante cada día de mi vida.

Agradezco a mi familia cuyo respaldo fue una suma importante en mis logros adquiridos y en general a todas las personas que me brindaron su tiempo, apoyo y experiencia.

Ivan Ratti Arroba

DEDICATORIA

Desde lo más profundo de mi corazón dedico el presente manual a mi familia quienes han sido una fuente interminable de estimulación; y en especial a una persona que con las mejores intenciones me ha impulsado y apoyado los últimos cinco años de mi vida.

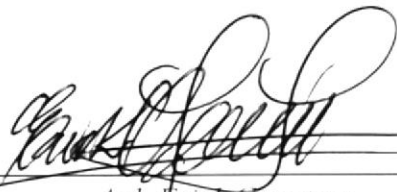
Ivan Ratti Arroba

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este tópico de Graduación nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual del mismo al EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual) de ESPOL (Escuela Superior Politécnica del Litoral).

(Reglamentos de Exámenes y Titulos Profesionales de la ESPOL).

FIRMA DEL DIRECTOR DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



Anl. Erick Guerrero

FIRMA DEL AUTOR



Ivan Ratti Arroba

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES

1.1 Acerca de este manual	1
1.2 Objetivo de este manual	1
1.3 A quién está dirigido este manual	2

2. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES

2.1 Requerimientos de Hardware	1
2.2 Requerimientos de Software	2

3. AMBIENTE OPERACIONAL

3.1 Arranque del Sistema.....	1
-------------------------------	---

4. OPERACIÓN

4.1 Explicación de la Interface Gráfica	1
4.1.1 Iniciar un programa	1
4.1.2 Sugerencias	3
4.2 Aspectos Generales de las Páginas Web.....	5
4.2.1 Menú Lateral.....	5
4.2.2 Barra general del Web Site	6
4.2.3 Encuesta del mes.....	7
4.2.4 Ancla de Inicio.....	7
4.3 Página Principal.....	7
4.3.1 Barra de la Página Principal.....	8
4.4 Página de Noticias.....	9
4.4.1 ¿Cómo ingresar a la Página de Noticias?.....	9
4.4.1.1. Ingreso a la Página de noticias desde la Página Principal	9
4.4.1.2. Ingreso a la Página de noticias desde cualquier otra página.....	9
4.4.2 Descripción de la Página Noticias	10
4.4.3 Secciones de la Página Noticias.....	10
4.4.4 Selección de una Noticia.....	11

4.4.5	Enviar comentario a una Noticia.....	12
4.5	Página de Foros.....	13
4.5.1	¿Cómo ingresar a la Página de Foros?.....	13
4.5.1.1.	Ingreso a la Página de Foros desde la Página Principal.....	13
4.5.1.2.	Ingreso a la Página de Foros desde cualquier otra página.....	13
4.5.2	Descripción de la Página Foros.....	14
4.5.3	Secciones de la Página Foros.....	15
4.5.3.1.	Selección de la sección Proponer Foro.....	15
4.5.4	Selección de un Foro.....	16
4.5.5	Enviar Respuesta a un Foro.....	17
4.6	Página de Clasificados.....	18
4.6.1	¿Cómo ingresar a la Página de Clasificados?.....	18
4.6.1.1.	Ingreso a la Página de Clasificados desde la Página Principal.....	18
4.6.1.2.	Ingreso a la Página de Clasificados desde cualquier otra página.....	18
4.6.2	Descripción de la Página Clasificados.....	19
4.6.3	Secciones de la Página Clasificados.....	19
4.6.4	Selección de un Clasificado.....	20
4.6.5	Enviar Clasificado.....	21
4.7	Página de Artículos.....	22
4.7.1	¿Cómo ingresar a la Página de Artículos?.....	22
4.7.1.1.	Ingreso a la Página de Artículos desde la Página Principal.....	22
4.7.1.2.	Ingreso a la Página de Artículos desde cualquier otra página.....	23
4.7.2	Descripción de la Página Artículos.....	23
4.7.3	Secciones de la Página Artículos.....	24
4.7.4	Selección de un Artículo.....	24
4.8	Página de Recreo.....	25
4.8.1	¿Cómo ingresar a la Página de Recreo?.....	25
4.8.1.1.	Ingreso a la Página de Recreo desde la Página Principal.....	25
4.8.1.2.	Ingreso a la Página de Recreo desde cualquier otra página.....	26
4.8.2	Descripción de la Página Recreo.....	26
4.8.3	Secciones de la Página Recreo.....	27
4.9	Página de Enlaces.....	28
4.9.1	¿Cómo ingresar a la Página de Enlaces?.....	28
4.9.1.1.	Ingreso a la Página de Enlaces desde la Página Principal.....	28
4.9.1.2.	Ingreso a la Página de Enlaces desde cualquier otra página.....	28
4.9.2	Descripción de la Página Enlaces.....	29
4.9.3	Secciones de la Página Enlaces.....	29
4.9.4	Enviar Enlaces.....	30
4.10	Página de Chistes.....	31
4.10.1	¿Cómo ingresar a la Página de Chistes?.....	31
4.9.1.1.	Ingreso a la Página de Chistes desde la Página Principal.....	31

4.9.1.2. Ingreso a la Página de Chistes desde cualquier otra página.....	32
4.10.2 Descripción de la Página Chistes	32
4.10.3 Secciones de la Página Chistes.....	33
4.10.4 Enviar Chistes.....	33
4.11Página de Libro de Visitas.....	35
4.11.1 ¿Cómo ingresar a la Página de Libro de Visitas?.....	35
4.11.1.1. Ingreso a la Página de Libro de Visitas desde la Página Principal	35
4.11.1.2. Ingreso a la Página de Libro de Visitas desde cualquier otra página.....	35
4.11.2 Descripción de la Página Libro de Visitas	35
4.11.3 Secciones de la Página Libro de Visitas.....	36
4.11.4 Enviar firma a la Página de Libro de Visitas.....	36
4.11.4.1. Explicación del BBcode	37
4.12Página de Búsqueda Avanzada.....	38
4.12.1 ¿Cómo ingresar a la Página de Búsqueda Avanzada?.....	38
4.12.1.1. Ingreso a la Página de Búsqueda Avanzada desde la Página Principal	38
4.12.1.2. Ingreso a la Página de Búsqueda Avanzada desde el Menú Lateral.....	38
4.12.2 Descripción de la Página Búsqueda Avanzada	39
4.12.3 Utilizar los resultados de la Búsqueda Avanzada.....	40
4.13Página de Mapa del Sitio.....	41
4.13.1 ¿Cómo ingresar a la Página de Mapa del Sitio?.....	40
4.13.1.1. Ingreso a la Página de Mapa del Sitio desde la Página Principal	40
4.13.1.2. Ingreso a la Página de Mapa del Sitio desde cualquier otra Página.....	41
4.13.2 Descripción del Mapa del Sitio	42
4.14Página de Registros.....	42
4.14.1 ¿Cómo ingresar a la Página de Registros?.....	42
4.14.1.1. Ingreso a la Página de Registros desde la Página Principal	42
4.14.1.2. Ingreso a la Página de Registros desde cualquier otra Página.....	43
4.14.2 Descripción de la Página de Registros	43
4.14.3 Enviar el formulario de Registro.....	44
4.15Página de Administración.....	45
4.15.1 ¿Cómo ingresar a la Página de Administración?.....	45
4.15.2 Menú lateral del Administración	45
4.15.3 Descripción de la Página de Administración.....	47
4.15.3.1. Opción Activar.....	48
4.15.3.2. Opción Desactivar.....	49
4.15.3.3. Opción Nuevo.....	50
4.15.3.4. Opción Editar.....	51
4.15.3.5. Opción Borrar.....	53

ANEXO A CONOCIENDO INTERNET

A.1	¿Qué es Internet?	1
A.2	¿Cómo funciona Internet?	1
A.3	El Protocolo de Internet	1
A.4	Explorador de Internet (Navegador de Internet)	2
A.5	¿Qué es un Sitio Web?	2
A.6	¿Qué es un URL?	3
A.7	¿Qué es HTTP?	3
A.8	¿Qué es una dirección de Internet?	3
A.9	Servicios de Internet	4
A.10	La Word Wide Web	4
A.11	¿Qué es una red de Computadoras?	5

ANEXO B NAVEGACIÓN DE PANTALLAS

B.1	Página Index	1
B.2	Página Home	2
B.3	Página Noticias	3
B.4	Página Foros	4
B.5	Página Clasificados	5
B.6	Página Artículos	6
B.7	Página Recreo	7
B.8	Página Enlaces	8
B.9	Página Chistes	9
B.10	Página Libro de Visitas	10
B.11	Página Búsqueda Avanzada	11
B.12	Página Faq	12
B.13	Página Mapa del Sitio	13
B.14	Página Registros	14

TABLA DE ILUSTRACIONES

CAPÍTULO 3

Figura 3.1.	Pantalla de Windows.....	1
Figura 3.2.	Barra de Herramientas.....	1
Figura 3.3.	Pantalla Index para usuarios con tecnología Flash.....	2
Figura 3.4.	Pantalla Index para usuarios sin tecnología Flash.....	2

CAPÍTULO 4

Figura 4.1.	Pantalla de Windows.....	1
Figura 4.2.	Selección de Programas.....	2
Figura 4.3.	Iniciar un Programa.....	2
Figura 4.4.	Barra de tareas con dos aplicaciones.....	3
Figura 4.5.	Buscar archivos o carpetas.....	3
Figura 4.6.	Cuadro de diálogo Buscar.....	4
Figura 4.7.	Botón Minimizar.....	4
Figura 4.8.	Botón Maximizar.....	4
Figura 4.9.	Botón Restaurar.....	4
Figura 4.10.	Botón Cerrar.....	4
Figura 4.11.	Aspectos Generales de Las Páginas Web.....	5
Figura 4.12.	Menú lateral en estado pasivo.....	5
Figura 4.13.	Menú lateral activado.....	6
Figura 4.14.	Barra General del Web Site.....	6
Figura 4.15.	Encuesta del mes.....	7
Figura 4.16.	Cuadro que confirma voto.....	7
Figura 4.17.	Página Principal.....	8
Figura 4.18.	Barra de la Página Principal.....	8
Figura 4.19.	Imagen de Noticias la Página Principal.....	9
Figura 4.20.	Imagen de Noticias al ubicar el Mouse.....	9
Figura 4.21.	Menú lateral seleccionado en la palabra noticias.....	9
Figura 4.22.	Descripción de la Página de Noticias.....	10
Figura 4.23.	Secciones de la Página Noticias.....	10
Figura 4.24.	Página de Noticias con sección seleccionada.....	11
Figura 4.25.	Página de Noticias con Noticia y Comentarios.....	12
Figura 4.26.	Formulario de envío de comentarios a las noticias.....	12
Figura 4.27.	Mensaje de error del formulario de envío de comentarios.....	13
Figura 4.28.	Mensaje de formulario enviado de manera correcta.....	13
Figura 4.29.	Imagen de Foros de la Página Principal.....	13
Figura 4.30.	Imagen de Foros al ubicar el Mouse.....	13
Figura 4.31.	Menú lateral seleccionado en la palabra Foros.....	14
Figura 4.32.	Descripción de la Página de Foros.....	14
Figura 4.33.	Secciones de la Página de Foros.....	15
Figura 4.34.	Formulario para proponer un tema en los Foros.....	15
Figura 4.35.	Mensaje de error del formulario de envío de Tema para los foros.....	16
Figura 4.36.	Mensaje de formulario de tema de foros enviado de manera correcta.....	16
Figura 4.37.	Página de Foros con tema seleccionado.....	16
Figura 4.38.	Formulario para enviar respuestas a los foros.....	17
Figura 4.39.	Mensaje de error del formulario de envío de Respuestas para los foros.....	17
Figura 4.40.	Mensaje de formulario de respuesta de foros enviado de manera correcta.....	17
Figura 4.41.	Imagen de Clasificados de la Página Principal.....	18
Figura 4.42.	Imagen de Clasificados al ubicar el Mouse.....	18

Figura 4.43.	Menú lateral seleccionado en la palabra Clasificados.....	18
Figura 4.44.	Descripción de la Página Clasificados.....	19
Figura 4.45.	Secciones de la Página Clasificados.....	19
Figura 4.46.	Página de Clasificados con sección seleccionada.....	20
Figura 4.47.	Página de Clasificados con Clasificado seleccionado.....	21
Figura 4.48.	Formulario de envío de Clasificados.....	21
Figura 4.49.	Mensaje de error del formulario de envío de clasificados.....	22
Figura 4.50.	Mensaje de formulario para clasificado enviado de manera correcta.....	22
Figura 4.51.	Imagen de Artículos de la Página Principal.....	22
Figura 4.52.	Imagen de Artículos al ubicar el Mouse.....	22
Figura 4.53.	Menú lateral seleccionado en la palabra Artículos.....	23
Figura 4.54.	Descripción general de la página Artículos.....	23
Figura 4.55.	Secciones de la Página Artículos.....	24
Figura 4.56.	Tabla de selección de los artículos.....	24
Figura 4.57.	Página de Artículos con artículo seleccionado.....	25
Figura 4.58.	Imagen de Recreo de la Página Principal.....	25
Figura 4.59.	Imagen de Recreo al ubicar el Mouse.....	26
Figura 4.60.	Menú lateral seleccionado en la palabra Recreo.....	26
Figura 4.61.	Descripción general de la página Recreo.....	27
Figura 4.62.	Secciones de la página Recreo.....	27
Figura 4.63.	Imagen de Enlaces de la Página Principal.....	28
Figura 4.64.	Imagen de Enlaces al ubicar el Mouse.....	28
Figura 4.65.	Menú lateral seleccionado en la palabra Enlaces.....	28
Figura 4.66.	Descripción de la página Enlaces.....	29
Figura 4.67.	Secciones de la Página Enlace.....	29
Figura 4.68.	Página de Enlaces con sección seleccionada.....	30
Figura 4.69.	Formulario de envío de Enlaces.....	30
Figura 4.70.	Mensaje de error del formulario de envío de enlaces.....	31
Figura 4.71.	Mensaje de formulario de enlace enviado de manera correcta.....	31
Figura 4.72.	Imagen de Enlaces de la Página Principal.....	31
Figura 4.73.	Imagen de Enlaces al ubicar el Mouse.....	31
Figura 4.74.	Menú lateral seleccionado en la palabra Chistes.....	32
Figura 4.75.	Descripción de la página Chistes.....	32
Figura 4.76.	Secciones de la Página Chistes.....	33
Figura 4.77.	Selección de una sección de la Página Chistes.....	33
Figura 4.78.	Formulario de envío de Chistes.....	34
Figura 4.79.	Mensaje de error del formulario de envío de Chistes.....	34
Figura 4.80.	Mensaje de formulario de Chiste enviado de manera correcta.....	34
Figura 4.81.	Enlace a la Página de Libro de Visitas.....	35
Figura 4.82.	Menú lateral seleccionado en la palabra Libro de Visitas.....	35
Figura 4.83.	Descripción de la página Libro de Visitas.....	36
Figura 4.84.	Secciones de la Página Libro de Visitas.....	36
Figura 4.85.	Formulario de envío de firmas.....	37
Figura 4.86.	Enlace a la Página de Búsqueda Avanzada.....	38
Figura 4.87.	Menú lateral seleccionado en la palabra Búsqueda Avanzada.....	38
Figura 4.88.	Descripción de la Página Búsqueda Avanzada.....	39
Figura 4.89.	Resultados de la Búsqueda.....	39
Figura 4.90.	Resultados de la Búsqueda seleccionado.....	39
Figura 4.91.	Resultados de la búsqueda sin datos que mostrar.....	40
Figura 4.92.	Imagen de Mapa del Sitio de la Página Principal.....	40
Figura 4.93.	Imagen de Mapa del Sitio al ubicar el Mouse.....	40
Figura 4.94.	Menú lateral seleccionado en la palabra Mapa del Sitio.....	41
Figura 4.95.	Descripción de la página Mapa del Sitio.....	41
Figura 4.96.	Enlace a la Página de Registro.....	42
Figura 4.97.	Menú lateral seleccionado en la palabra Zona de Registro.....	42
Figura 4.98.	Descripción de la Página de Registros.....	43
Figura 4.99.	Botón enviar del formulario de Registros.....	43
Figura 4.100.	Botón limpiar del formulario de Registros.....	43
Figura 4.101.	Mensaje de error de Nick del formulario de envío de Registros.....	43
Figura 4.102.	Mensaje de error de contraseña del formulario de envío de Registros.....	44
Figura 4.103.	Mensaje de errores generales del formulario de envío de Registros.....	44
Figura 4.104.	Mensaje de envío exitoso del formulario de envío de Registros.....	44

Figura 4.105.	Ingreso a la página de Administración.....	44
Figura 4.106.	Menú lateral de la Página de Administración en estado pasivo.....	45
Figura 4.107.	Menú lateral de la Página de Administración en estado activo.....	46
Figura 4.108.	Descripción de la Página de Administración.....	46
Figura 4.109.	Menú de la página de Administración.....	47
Figura 4.110.	Opción Activar de la Página de Administración.....	49
Figura 4.111.	Opción Desactivar de la Página de Administración.....	50
Figura 4.112.	Opción Nuevo de la Página de Administración.....	51
Figura 4.113.	Opción Editar de la Página de Administración.....	52
Figura 4.114.	Edición de un parámetro de la Página de Administración.....	53
Figura 4.115.	Opción borrar de la Página de Administración.....	54



CAPÍTULO 1 **GENERALIDADES**

1. GENERALIDADES

1.1 ACERCA DE ESTE MANUAL

En este manual encontraremos información de cómo operar el Web Site Sótano - Protcom, además nos indicará todo su funcionamiento. Nos ayudará a identificar los conocimientos mínimos que los usuarios deben tener para poder adquirir una comprensión exitosa acerca del funcionamiento del mismo, así como aprender en su totalidad toda la información que el Sitio Web desee transmitir al usuario.

En resumen este manual ayudará al usuario del Web Site Sótano – Protcom, a tener la capacidad de comprender:

- La dimensión total del proyecto.
- Las normas y estándares para utilizar las páginas Web.
- El diseño utilizado para el desarrollo de las páginas.
- Como utilizar sus opciones.



Finalmente podemos decir que es de mucha importancia leer este manual antes y/o durante la navegación del Web Site, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas sus funciones facilitando así la navegación en el mismo.

1.2 OBJETIVOS DE ESTE MANUAL

- Brindar el soporte necesario al personal encargado en el manejo del proyecto.
- Dar al usuario la capacidad de identificar los componentes básicos de una computadora.
- Brindar el conocimiento necesario al usuario acerca del manejo del Internet para facilitar la navegación en el Web Site.
- Ayudar a comprender y resolver los posibles inconvenientes que pueden llegar a tener los usuarios en un determinado momento.
- Conocer los requerimientos para que el Web Site funcione de manera óptima.
- Guiar al usuario a manejar cada una de las opciones del Web Site.
- Conocer a fondo el Web Site junto a todas sus características; brindando además información de todo lo referente al mismo.

1.3 A QUIÉN ESTA DIRIGIDO EL MANUAL

Este manual va destinado a los usuarios del Web Site Sótano - Protcom, y está elaborado como un soporte para cumplir con el mantenimiento de las páginas en su etapa de utilización.

Entre las personas a las que va dirigido este manual se encuentran:

- Personas que no poseen mayor conocimiento de computación.
- Personas que carecen del debido conocimiento del manejo de Internet.
- Todo el personal de Web Site Sótano – Protcom.
- En general todas las personas que tengan la necesidad de conocer el manejo de este proyecto.



CAPÍTULO 2

REQUERIMIENTO DE HARDWARE Y SOFTWARE

2. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

A continuación se detallan los requerimientos tanto a nivel de hardware y software para la correcta instalación y funcionamiento del Sitio Sótano Protcom

2.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.

CANTIDAD	CARACTERÍSTICAS	UBICACIÓN
- 01 - SERVIDOR	➤ Procesador Intel Pentium 4 ➤ Memoria 256 Mb. ➤ Disco Duro 20Gb. ➤ Monitor Plug and Play ➤ Unidad de Disco Flexible 3 ½". ➤ Tarjeta de Red 10100. ➤ Unidad de CD-ROM 52x. ➤ Teclado Estándar para Windows ➤ Mouse de 3 botones	➤ Redes

CANTIDAD	CARACTERÍSTICAS	UBICACIÓN
- 01 - CLIENTE	➤ Procesador Intel, Celeron, etc. ➤ Memoria 128 Mb. ➤ Disco Duro 20 Gb. ➤ Monitor Plug and Play ➤ Unidad de Disco Flexible 3 ½". ➤ Teclado Standard para Windows ➤ Mouse	➤ Estación de trabajo

2.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.

SERVIDOR

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE
Sistema Operativo	➤ Microsoft Windows y Linux
Administrador de Base de Datos	➤ My Sql
Lenguaje de Programación	➤ Php



CLIENTE

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL SOFTWARE
<i>Sistema Operativo</i>	➤ Microsoft Windows 98 o Linux
<i>Navegador</i>	➤ Internet Explorer ➤ Netscape Navigator ➤ Mozilla



CAPÍTULO 3

AMBIENTE OPERACIONAL

3. AMBIENTE OPERACIONAL

3.1 ARRANQUE DEL SISTEMA

1. Utilizando el menú Inicio de Windows (Start), nos vamos al grupo de Programas y buscamos la aplicación Internet Explorer.

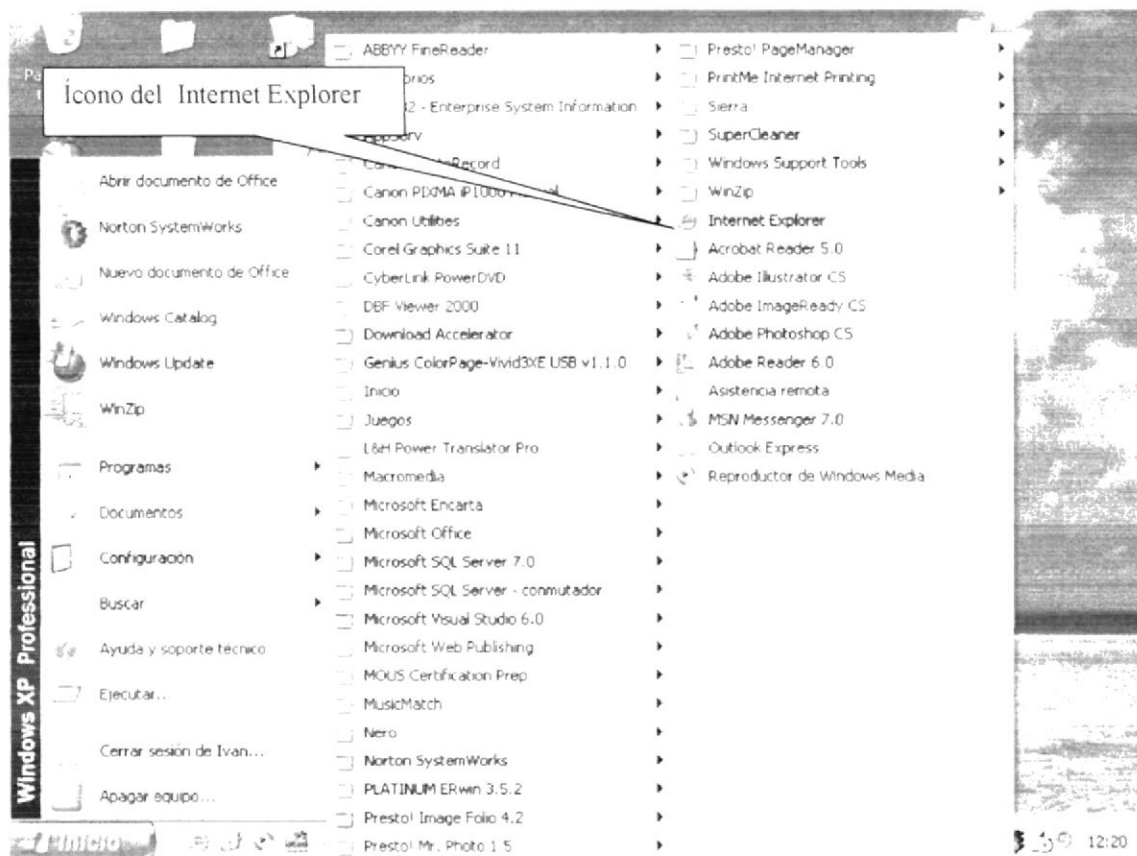


Figura 3.1 Pantalla de Windows

2. Para arrancar el sistema deberá escribir la dirección del Web Site:
http://www.protcom.espol.edu.ec/sotano_protcom

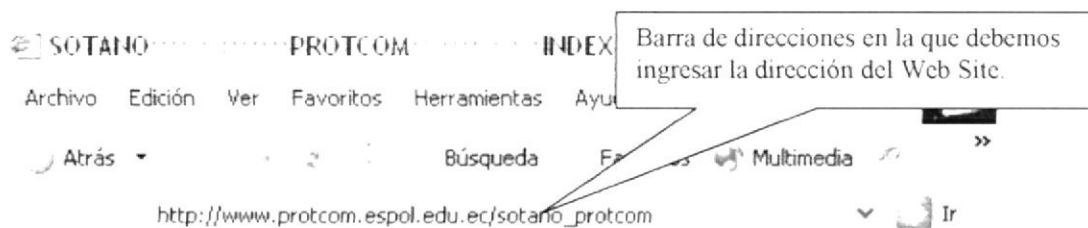


Figura 3.2 Barra de Direcciones

En el caso que usted cuente con tecnología Macromedia Flash se presentará por pantalla la bienvenida al Web Site Sótano – Protcom de la siguiente forma:

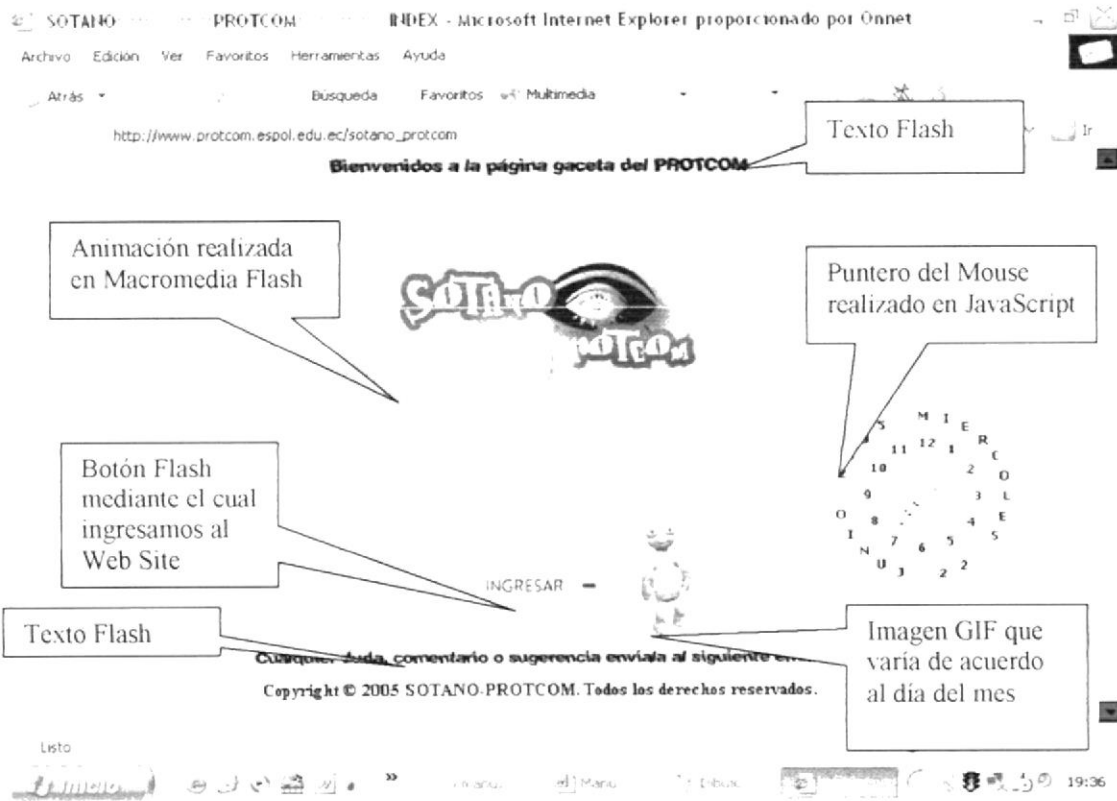


Figura 3.3. Pantalla Index para usuarios con tecnología Flash

En el caso que el usuario no cuente con tecnología Macromedia Flash se presentará por pantalla la bienvenida al Web Site Sótano – Protcom de la siguiente forma:

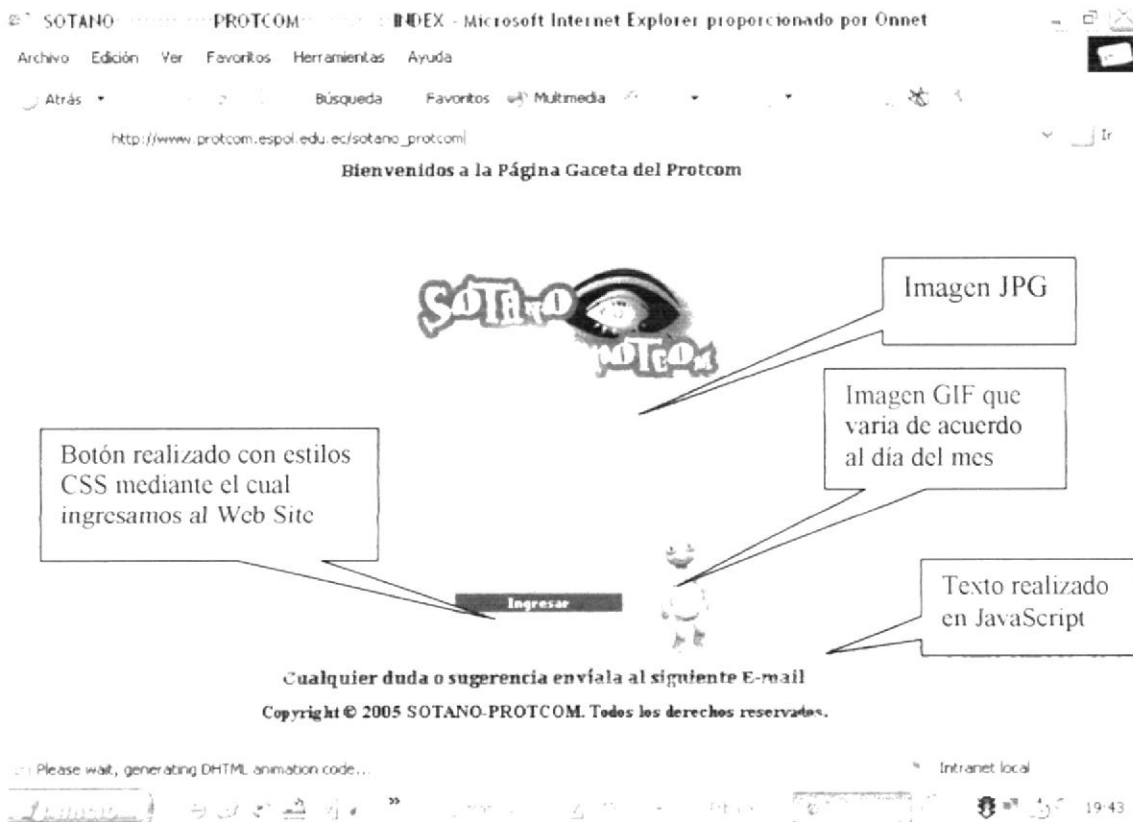


Figura 3.4. Pantalla Index para usuarios sin tecnología Flash



CAPÍTULO 4

OPERACIÓN

4. OPERACIÓN

4.1. EXPLICACIÓN DE LA INTERFACE GRÁFICA.

La Interfaz Gráfica de Usuario (GUI, siglas en Inglés) emplean ventanas para organizar archivos y aplicaciones con iconos y menús que presentan listas de instrucciones. El usuario manipula directamente estos objetos visuales en el monitor señalándolos, seleccionándolos y arrastrándolos o moviéndolos con un mouse o una bola apuntadora.

El uso de las GUI es más sencillo que el de las interfaces de línea de comandos. Sin embargo, la introducción de instrucciones con una GUI es más lenta, por lo que las GUI suelen tener la opción de emplear un sistema equivalente al de línea de instrucciones como alternativa rápida para los usuarios más expertos.

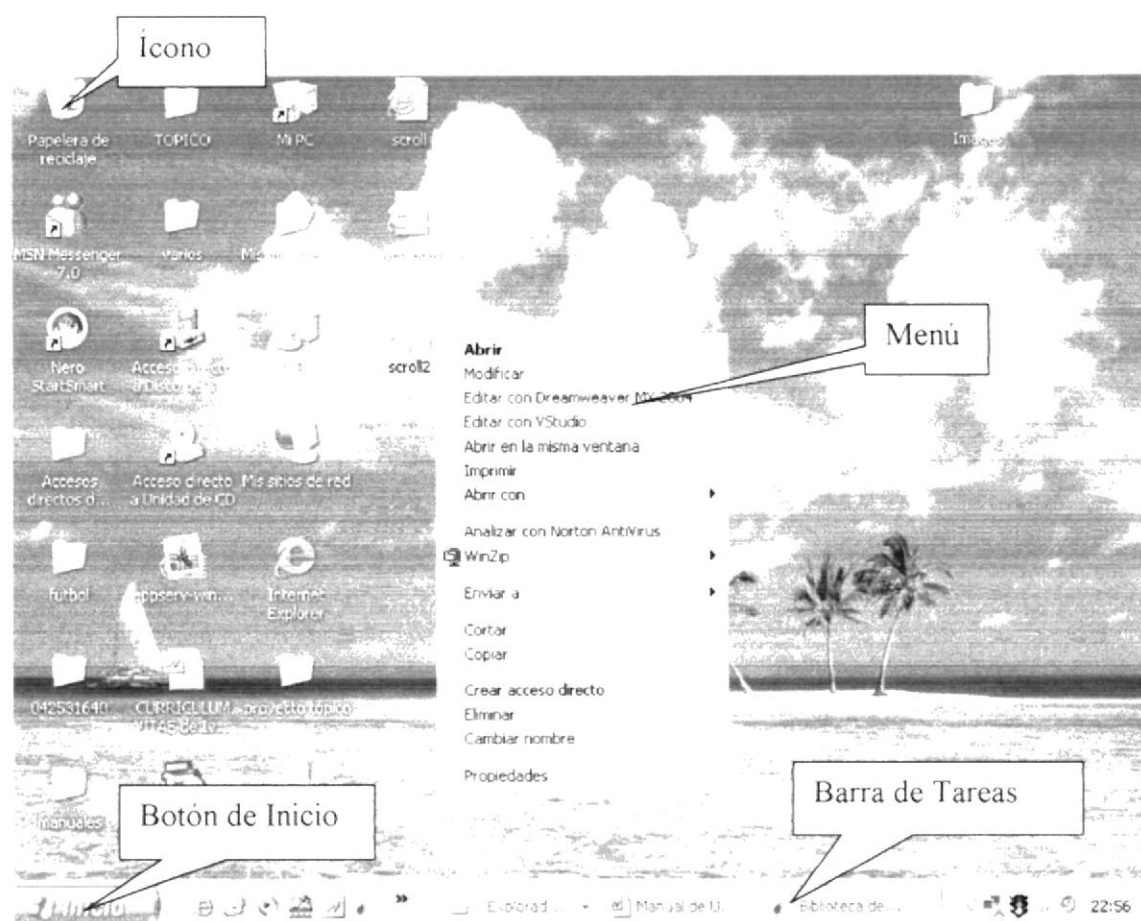


Figura 4.1. Pantalla de Windows

4.1.1. Iniciar un programa

1°. Haga clic en el botón "Inicio" y, a continuación, elija Programas.



Figura 4.2. Selección de Programas

2º. Elija la carpeta que contenga el programa y haga clic en el programa.



Figura 4.3. Iniciar un Programa

4. 1. 2. Iniciar un programa

Después de iniciar un programa aparecerá un botón en la barra de tareas. Para cambiar de un programa en ejecución a otro, haga clic en su botón de la barra de tareas.



Figura 4.4. Barra de tareas con dos aplicaciones

Si el programa que desee iniciar no aparece en el menú Programas o en alguno de sus submenús, elija Buscar en el menú Inicio y, a continuación, haga clic en Archivos o carpetas.

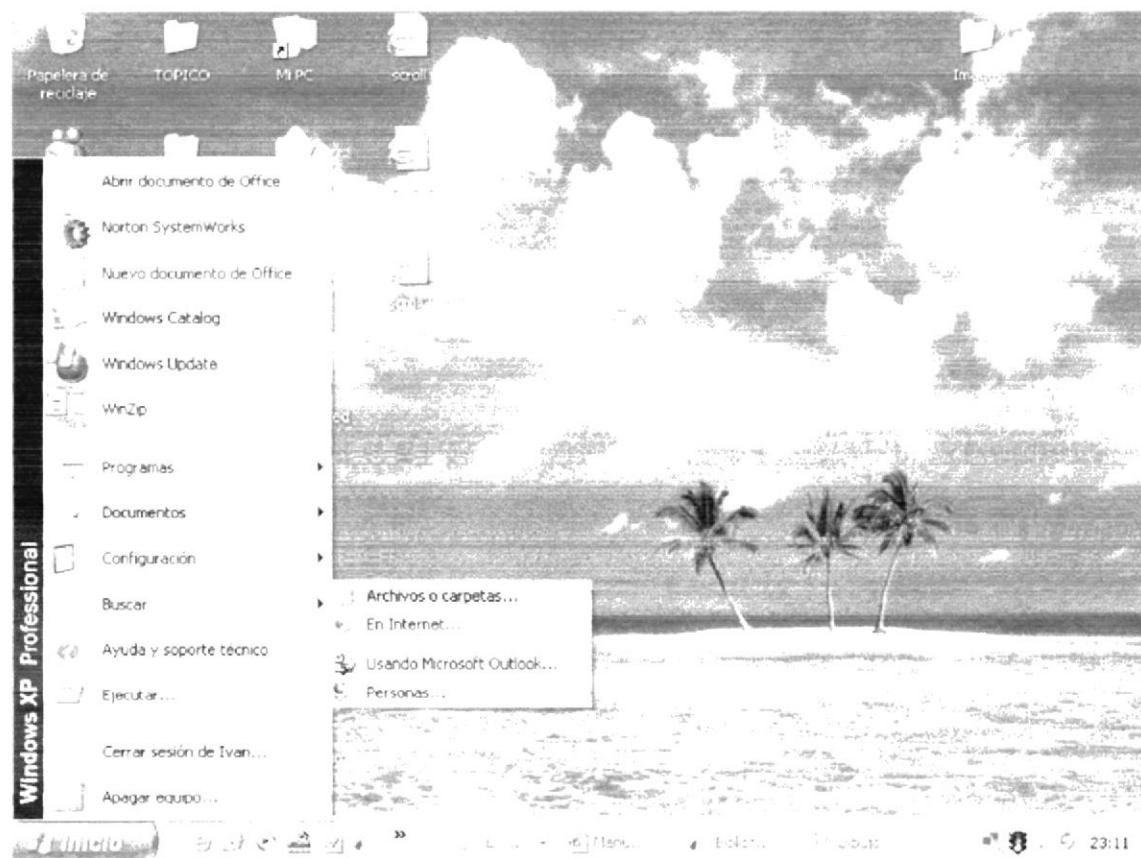


Figura 4.5. Buscar archivos o carpetas

Use el cuadro de diálogo Buscar para buscar el archivo de programa.

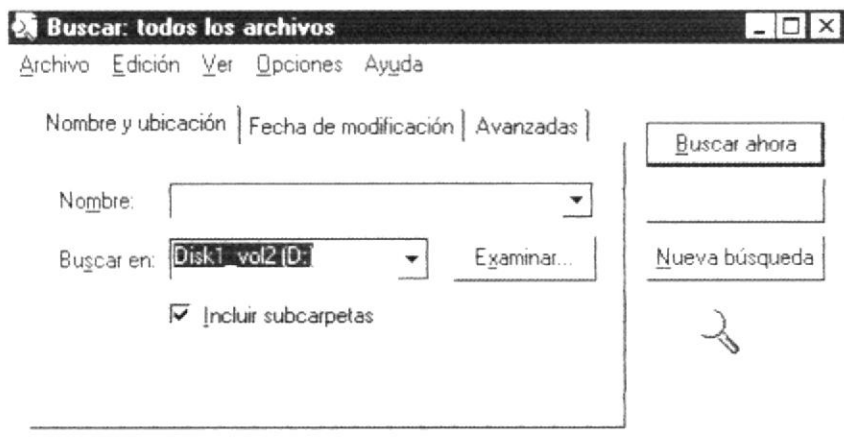


Figura 4.6. Cuadro de diálogo Buscar

Dentro de cuadro de Diálogo Buscar y de todas las aplicaciones que se ejecuten dentro de Windows, se podrá observar en la parte superior derecha que se encuentran tres pequeños botones.



Figura 4.7.
Botón Minimizar

Dé un clic en este botón Minimizar la aplicación en la que el usuario está trabajando se pondrá en segundo plano. Estará en posición de espera hasta que en la barra de tareas la seleccione con el Mouse, en este momento se visualizará el programa de nuevo en la pantalla para seguir trabajando.



Figura 4.8.
Botón Maximizar

Al hacer clic en este botón el programa se restaurará por completo, es decir una aplicación ocupará todo la pantalla. Una vez maximizado, el botón de Maximizar cambiará por Restaurar.

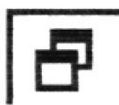


Figura 4.9.
Botón Restaurar

Cuando una de las aplicaciones de Windows se haya Maximizado por completo, si oprime con el Mouse este botón (Restaurar) se presentará esta aplicación utilizando solo parte de la pantalla. El usuario podrá hacer mas grande o mas pequeño este programa con el Mouse ubicándose en los borde de la aplicación.



Figura 4.10.
Botón Cerrar

Cuando el usuario haya finalizado alguna tarea o quiera cerrar cualquier aplicación podrá hacerlos de dos manera:

- 1.- Podrá escoger la opción Archivo o File del menú desplegable donde este trabajando y elegir Salir o Exit.
- 2.- Con el Mouse dé un clic en el botón cerrar que se encuentra en la parte superior derecha de las aplicaciones.

Si no ha guardado la información al momento de cerrar el programa, se presentará un mensaje indicando si desea guardar o no los cambios realizados en este archivo.

4. 2. ASPECTOS GENERALES DE LAS PÁGINAS WEB.

Antes de comenzar con la explicación de cada una de las páginas del Web Site; debemos considerar algunos aspectos generales que contienen todas las páginas y que se describen a continuación:

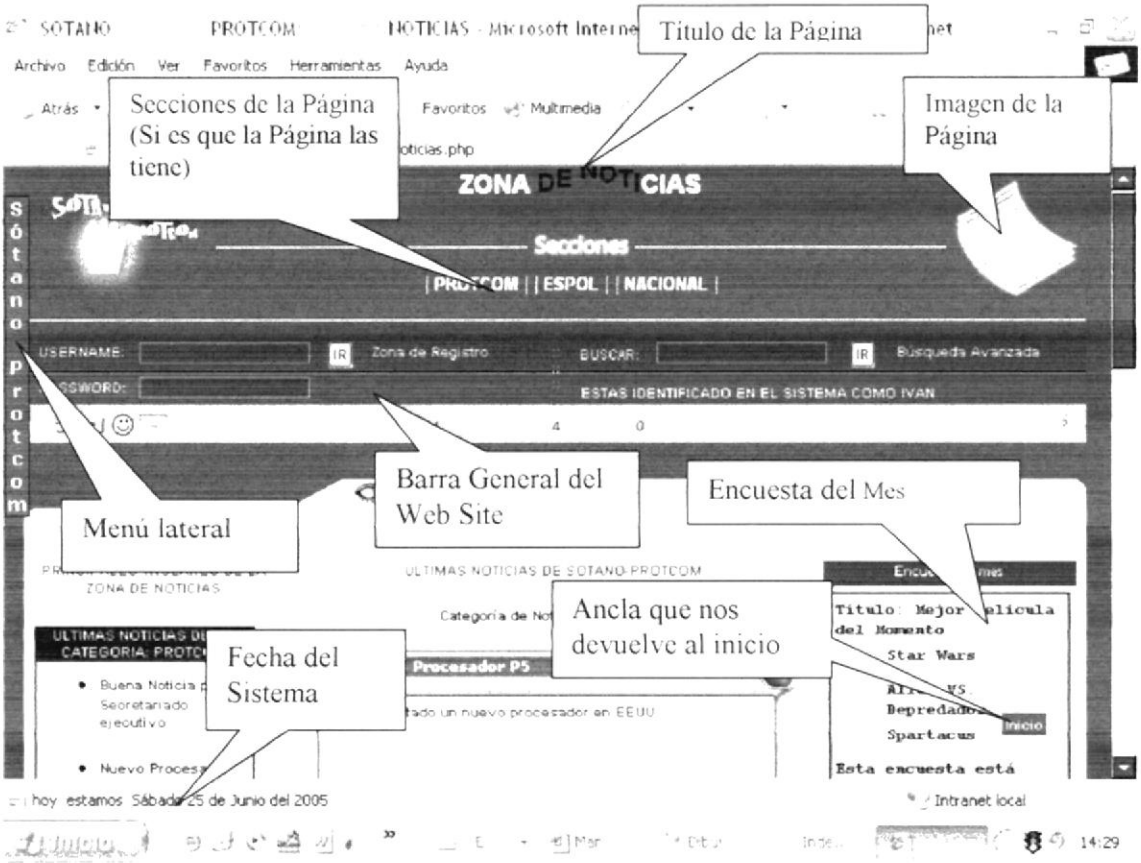


Figura 4.11. Aspectos Generales de Las Páginas Web

4. 2. 1. Menú lateral

Todas las Páginas del Web Site (a excepción de la Página Home) tienen un menú que se encuentra al lado izquierdo de la pantalla que contiene todos los enlaces de Web Site y que al colocar el puntero del Mouse sobre el, se despliega.



Figura 4.12. Menú lateral en estado pasivo

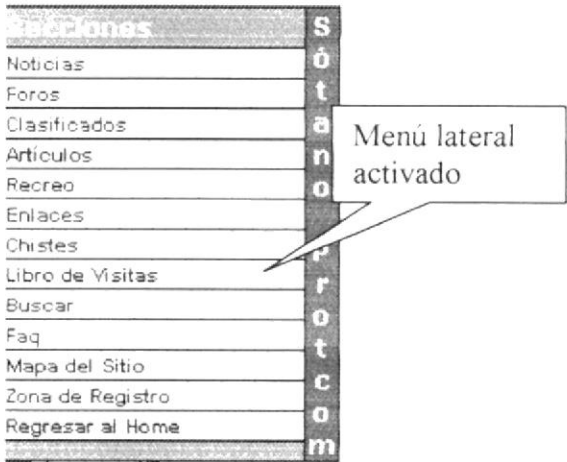


Figura 4.13. Menú lateral activado

4. 2. 2. Barra general del Web Site.

Todas las Páginas del Web Site cuentan con esta barra en la que encontramos lo siguiente:

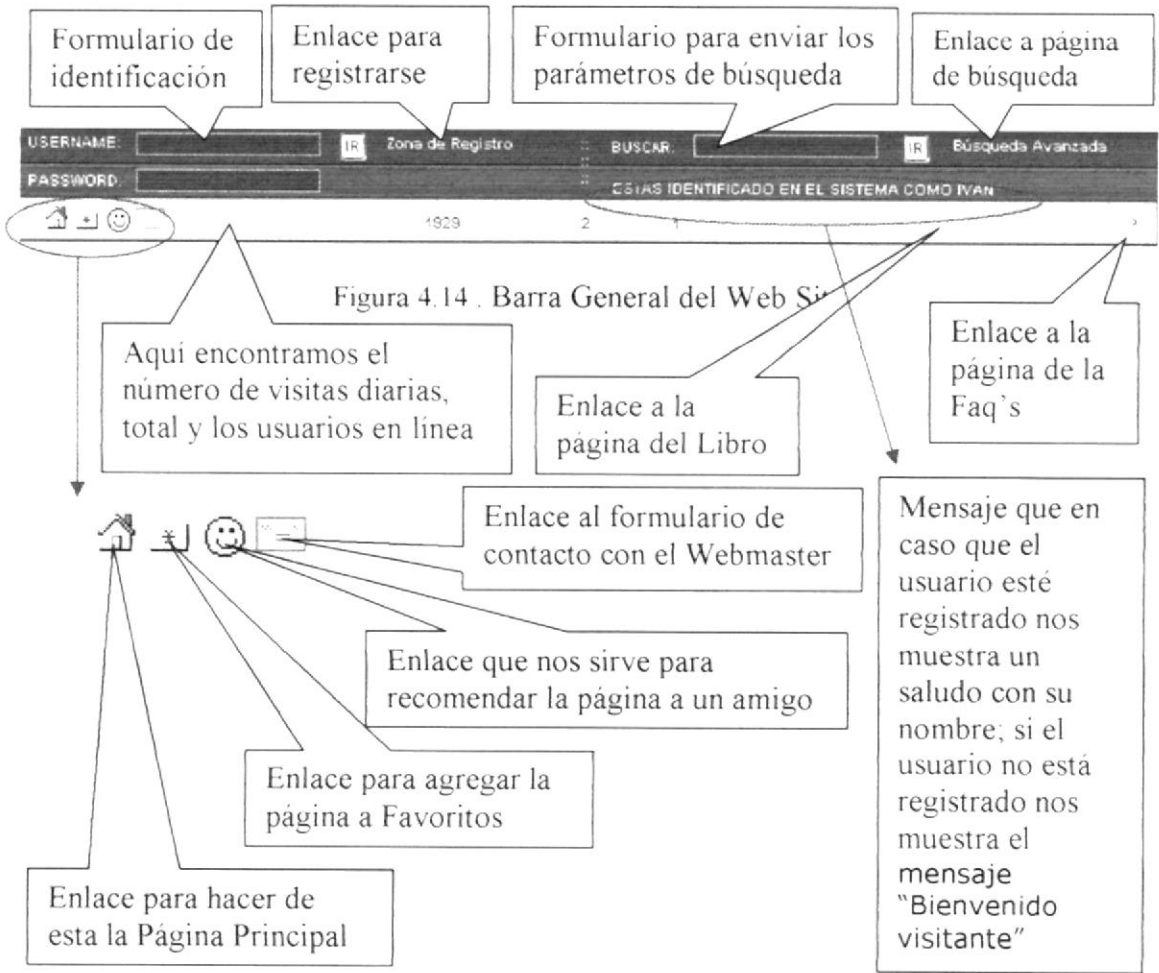


Figura 4.14. Barra General del Web Site

4. 2. 3. Encuesta del mes.

Todas las Páginas del Web Site cuentan con la encuesta del mes (excepto la Página de Búsqueda Avanzada y la de Registros); y está conformada de la siguiente manera:

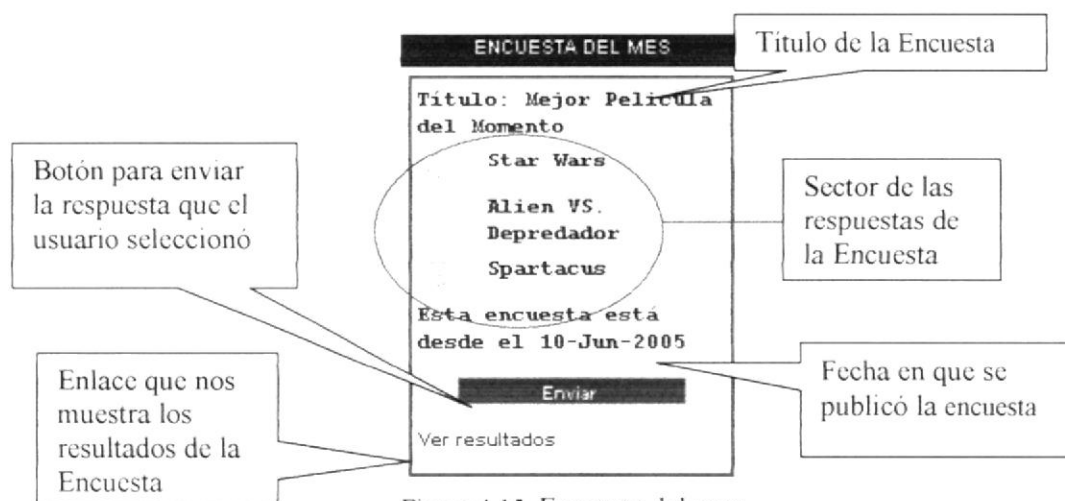


Figura 4.15. Encuesta del mes

El usuario al enviar su respuesta aparecerá el siguiente cuadro de texto:



Figura 4.16. Cuadro que confirma voto

Con el cual se tendrá la seguridad de que el usuario envió su voto de manera correcta.

4. 2. 4. Ancla de Inicio.

Con la ayuda de esta ancla podemos regresar al comienzo de la Página en la que nos encontremos con solo dar un clic sobre la misma; esta ancla aparece en la esquina inferior derecha y se moverá de acuerdo a la ubicación de la barra derecha de la página.

4. 3. PÁGINA PRINCIPAL (HOME)

Es la página que aparecerá después de que el usuario haya ingresado de manera correcta al Web Site (figura ...); aquí encontraremos enlaces a la diversa información que maneja Sótano – Protcom como por ejemplo:

Titulares de las últimas noticias ingresadas.

Últimos artículos.

Secciones de la Página de Chistes

Secciones de la Página de Clasificados, etc.

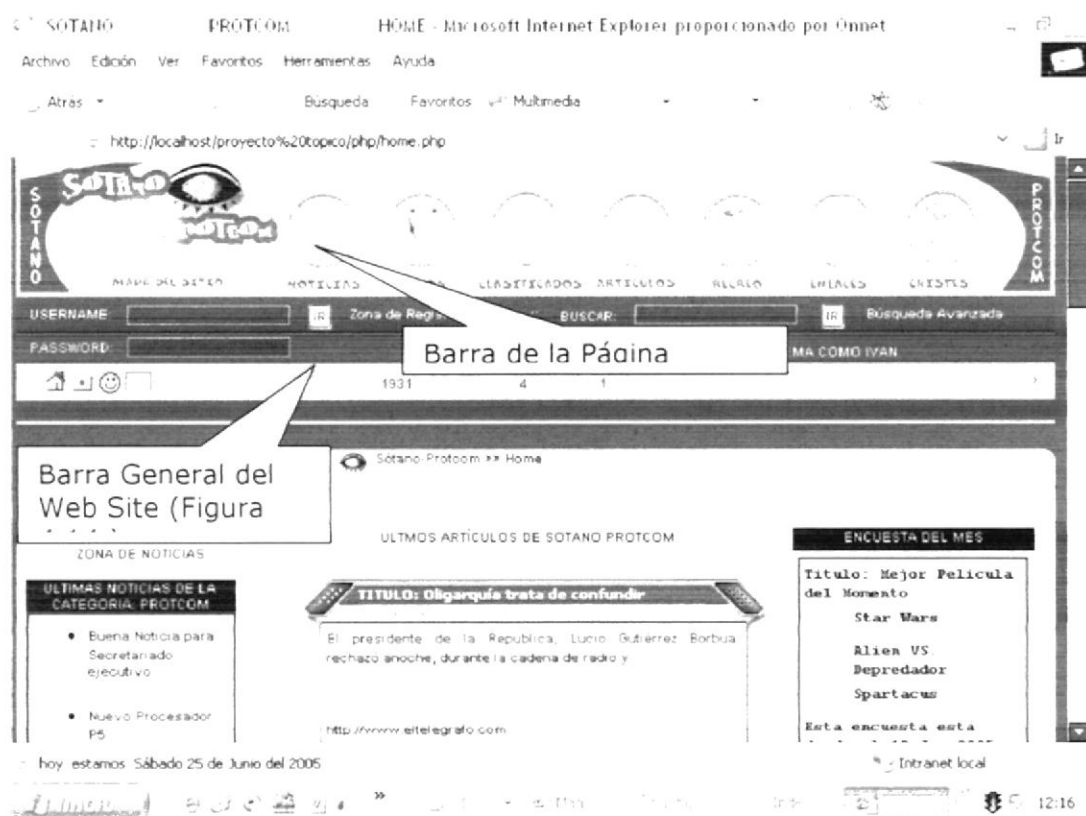


Figura 4.17. Página Principal

4.3.1. Barra de la Página Principal

Esta barra solo aparece en esta página y cuenta con todos los enlaces que contiene el Web Site; se conforma de la siguiente manera:

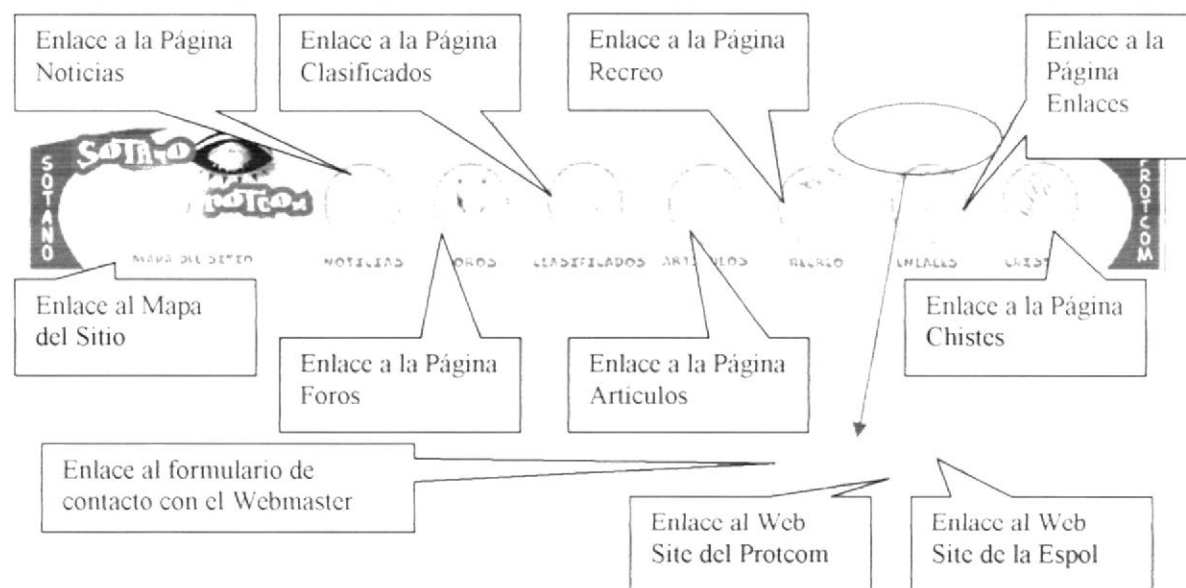


Figura 4.18. Barra de la Página Principal

4. 4. PÁGINA DE NOTICIAS.

4. 4. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Noticias?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Noticias dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 4.1.1. Ingreso a la Página de Noticias desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).



Figura 4.19. Imagen de Noticias la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:



Figura 4.20. Imagen de Noticias al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario presione un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página de Noticias.

4. 4.1.2. Ingreso a la Página de Noticias desde cualquier otra página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Noticias; como se describe a continuación:

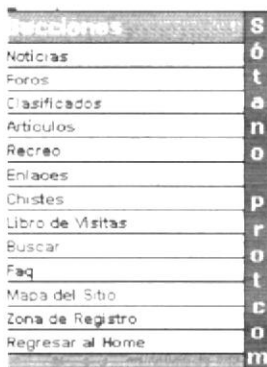


Figura 4.21. Menú lateral seleccionado en la palabra noticias

4. 4. 2. Descripción de la Página Noticias

Esta página contiene las noticias del Web Site; están organizadas por secciones que son definidas por el Webmaster; al ingresar nos encontraremos con las 5 últimas noticias ingresadas; además en el lado izquierdo encontraremos los 3 últimos titulares de cada una de las categorías de la página.

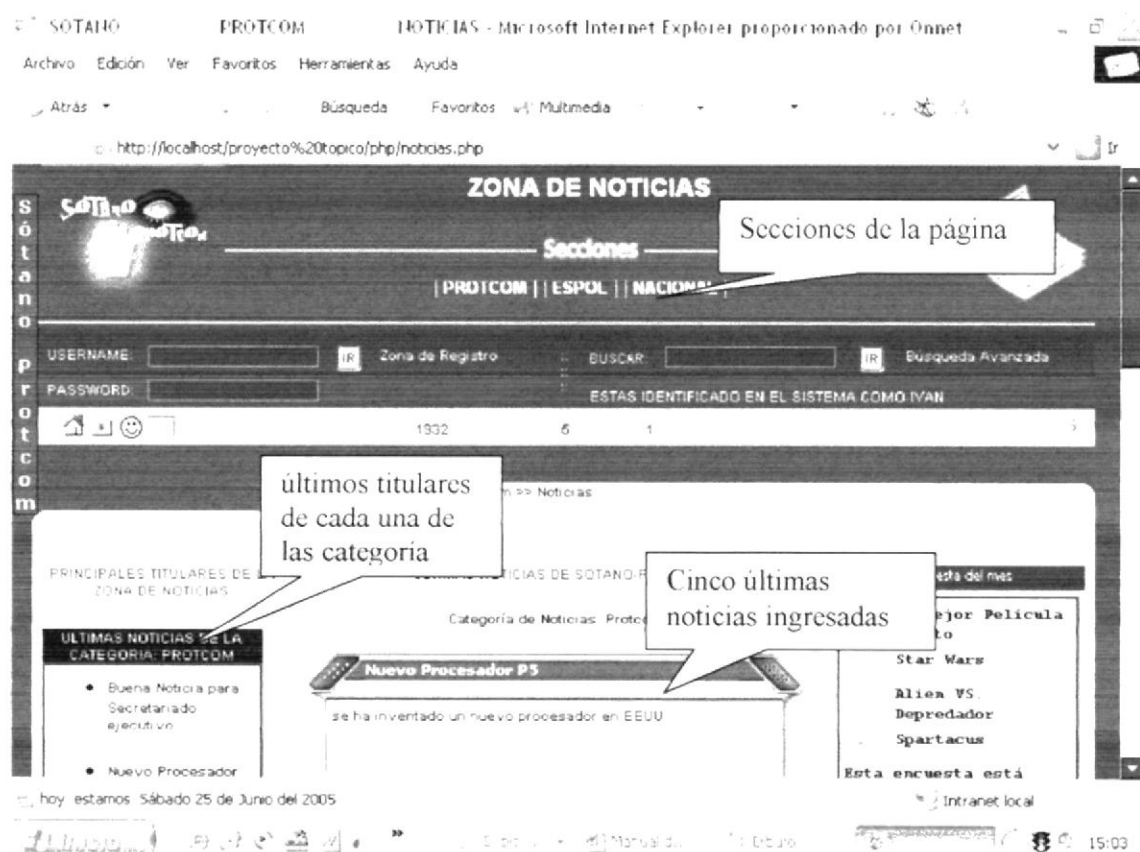


Figura 4.22. Descripción de la Página de Noticias

4. 4. 3. Secciones de la Página Noticias

La Página Noticias contiene secciones definidas por el Webmaster y que organizan a las diferentes noticias de la página, la manera en que se elige una sección es mediante un clic sobre el nombre de la misma.

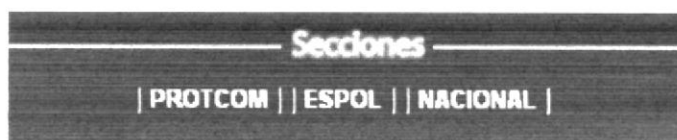


Figura 4.23. Secciones de la Página Noticias

Luego de dar un clic sobre la sección escogida por el usuario se mostrará en el cuerpo de la página el nombre de la sección seleccionada y las noticias que pertenecen a la misma organizadas de 10 en 10 por un paginador.

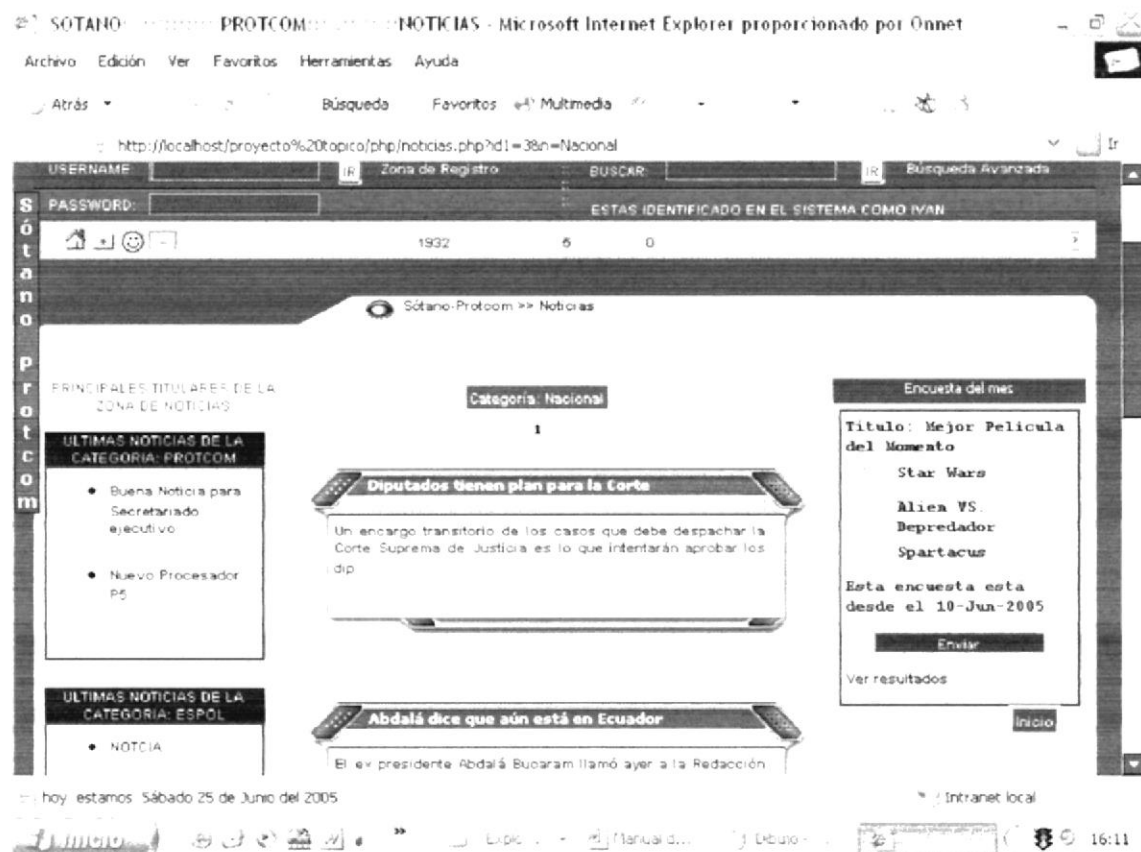


Figura 4.24. Página de Noticias con sección seleccionada

4.4.4. Selección de una Noticia

Para realizar esta acción el usuario debe dar un clic con el Mouse sobre la noticia que desee ver en cualquier momento en el que se encuentre navegando en la página; ya sea en los titulares de las Noticias que se encuentran al lado izquierdo, en las noticias que se presentan al ingresar a la página o en las noticias que aparecen organizadas en las secciones. De esta forma se desplegará la noticia seleccionada, los comentarios (en el caso que tenga) que hayan enviado los usuarios y el formulario para que el usuario pueda enviar su comentario a la noticia desplegada en ese momento.

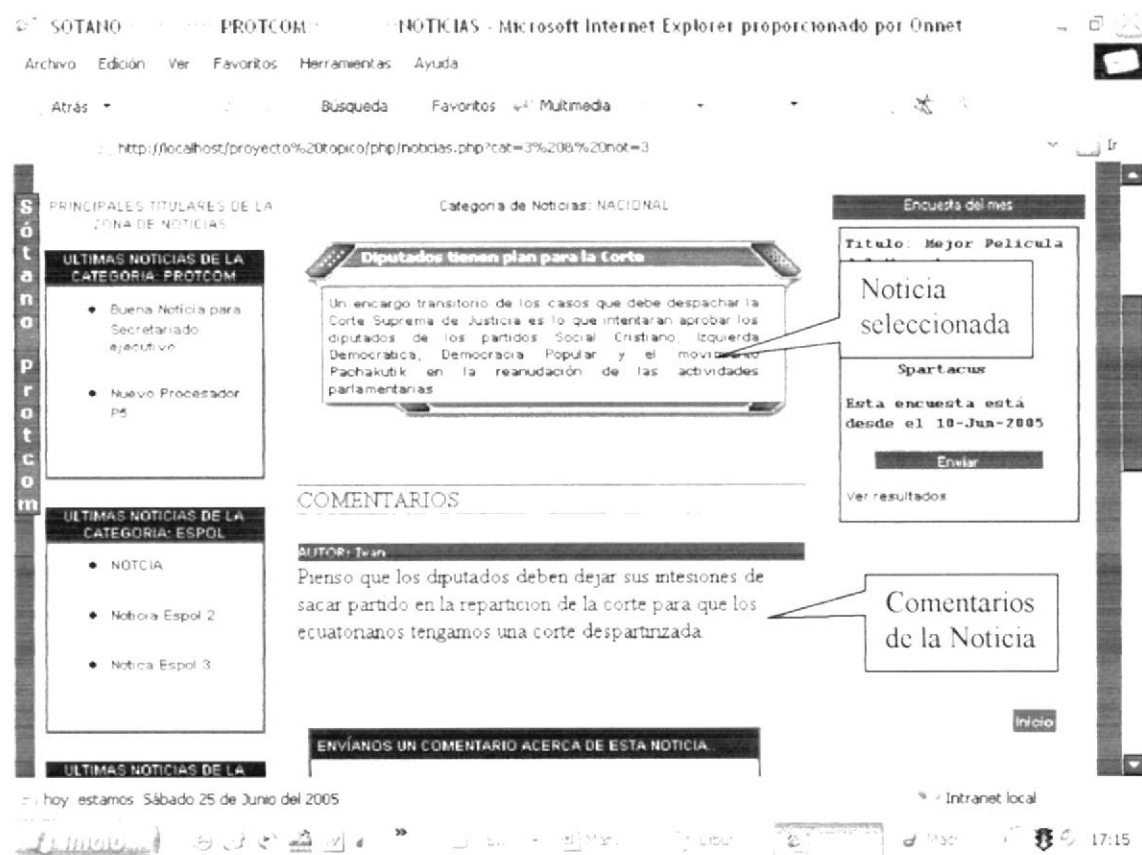


Figura 4.25. Página de Noticias con Noticia y Comentarios

4. 4. 5. Enviar comentario a una noticia

Para realizar esta acción, el usuario debe previamente tener seleccionada una noticia y ubicarse en la parte inferior de la página donde encontraremos el siguiente formulario:

The screenshot shows a form titled 'ENVÍANOS UN COMENTARIO ACERCA DE ESTA NOTICIA.' with the following fields: 'Autor:', 'E-Mail:', and 'Comentario:'. At the bottom of the form is an 'Enviar' button. A callout box points to the 'Enviar' button with the text: 'Luego de llenar los campos del formulario, el usuario debe presionar este botón'.

Figura 4.26. Formulario de envío de comentarios a las noticias

Si el usuario al enviar su comentario olvida llenar alguno de los campos del formulario aparecerá el siguiente mensaje de error:

Su comentario contiene campos vacíos y no pudo ser enviado..

[Volver a intentar enviar comentario](#)

Figura 4.27. Mensaje de error del formulario de envío de comentarios

Si el usuario envía su comentario de manera correcta aparecerá el siguiente mensaje

Su comentario fue enviado con éxito..

[Volver a la noticia](#)

Figura 4.28. Mensaje de formulario enviado de manera correcta

4. 5. PÁGINA DE FOROS.

4. 5. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Foros?

Existen dos formas de ingresar a la Página de foros dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 5.1.1. Ingreso a la Página de Foros desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).



Figura 4.29. Imagen de Foros de la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:



Figura 4.30. Imagen de Foros al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario presione un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página de Noticias.

4. 5.1.2. Ingreso a la Página de Foros desde cualquier otra página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Foros; como se describe a continuación:



Figura 4.31. Menú lateral seleccionado en la palabra Foros

4. 5. 2. Descripción de la Página Foros

Esta página contiene los foros del Web Site; están organizadas por secciones que son definidas por el Webmaster; al ingresar nos encontraremos con todos los foros organizados por sus respectivas secciones.

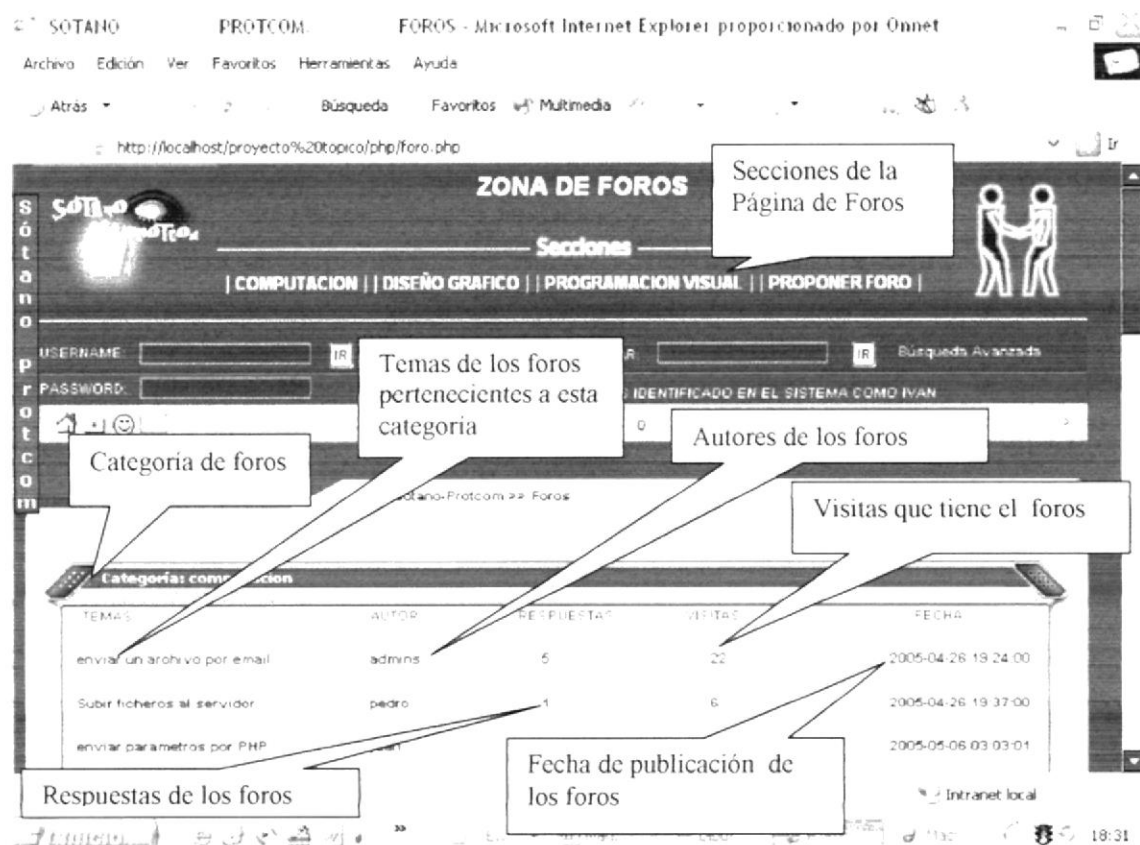


Figura 4.32. Descripción de la Página de Foros

4. 5. 3. Secciones de la Página Foros

La Página Foros contiene secciones definidas por el Webmaster y que organizan a los diferentes foros de la página; además aquí el usuario encontrará un enlace llamado “PROPONER FORO” que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden proponer temas para que se publiquen en los foros. La manera en que se elige una sección es mediante un clic sobre el nombre de la misma; el usuario al realizar esta acción, será ubicado en el título de la sección que haya escogido y que se encuentra en la misma página.



Figura 4.33. Secciones de la Página de Foros

4. 5.3.1. Selección de la sección Proponer Foro

Por medio de esta sección el usuario puede proponer un tema para activar un foro, se debe llenar el formulario que aparecerá al dar clic sobre esta opción.

Crea tu propio Foro

Categoría: **computacion** ▼

Enviado por: | Mail: |

Título

Tema:

ENVIAR BORRAR

Figura 4.34. Formulario para proponer un tema en los Foros

Si el usuario al enviar su tema olvida llenar alguno de los campos del formulario aparecerá el siguiente mensaje de error:

Los campos que usted llenó en el formulario están incompletos y no pudo ser enviado...

[Volver a la página principal de los foros](#)
[Volver al formulario](#)

Figura 4.35. Mensaje de error del formulario de envío de Tema para los foros

Si el usuario envía su tema de manera correcta aparecerá el siguiente mensaje

Su formulario fue enviado con éxito... Si los datos enviados son correctos el Webmaster habilitará el formulario en las Próximas horas....

[Volver a la página principal de los foros](#)

Figura 4.36. Mensaje de formulario de tema de foros enviado de manera correcta

4.5.4. Selección de un Foro

Para realizar esta acción el usuario debe dar un clic con el Mouse sobre el nombre del tema, el número de respuestas, el número de visitas o la fecha del foro que haya escogido. De esta forma se desplegará en pantalla el Foro que se haya escogido, junto con sus respectivas respuestas (en el caso de que las tenga) que hayan enviado los usuarios.

Si el usuario desea comunicarse con el autor del tema del foro; debe presionar sobre el nombre que aparece en la columna de Autor (Figura 4.30.).

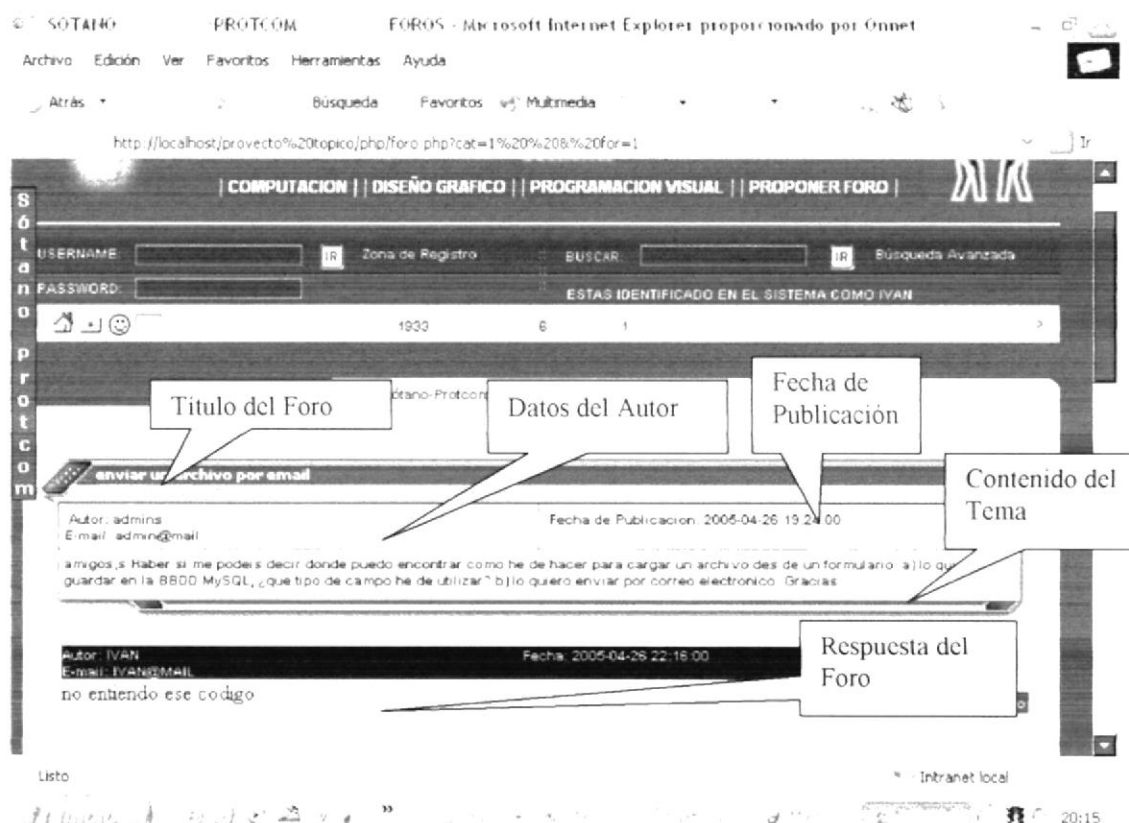
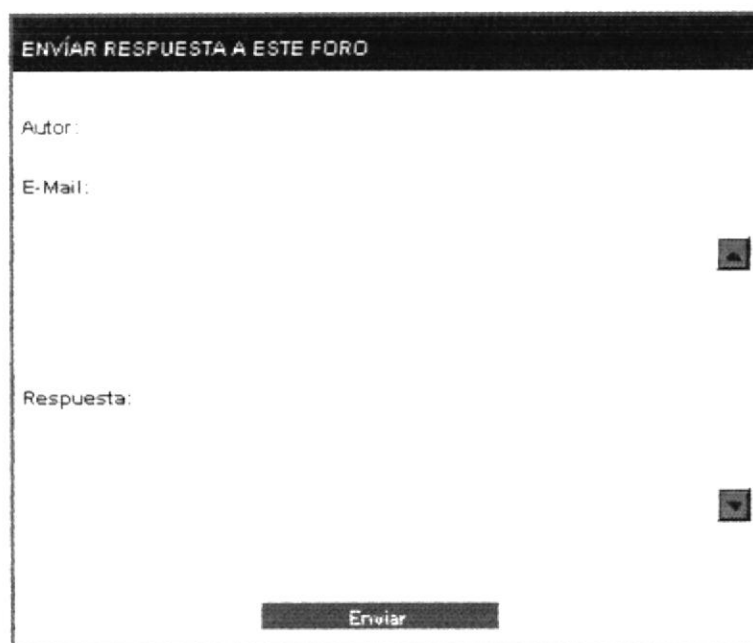


Figura 4.37. Página de Foros con tema seleccionado

4.5.5. Enviar respuesta a un Foro

Para realizar esta acción el usuario debe haber seleccionado un foro; luego tiene que dirigirse a la parte inferior de la pantalla donde encontrará el siguiente formulario:



El formulario tiene un título "ENVÍAR RESPUESTA A ESTE FORO" en un encabezado negro. Contiene tres campos de texto: "Autor:", "E-Mail:" y "Respuesta:". Los campos "E-Mail:" y "Respuesta:" tienen botones de flecha hacia abajo a su derecha. En la parte inferior del formulario hay un botón "Enviar".



Figura 4.38. Formulario para enviar respuestas a los foros

En el caso de que el usuario no llene correctamente el formulario se desplegará el siguiente error:

Los campos que usted llenó en el formulario están incompletos y no pudo ser enviado...

[Volver a la página principal de los foros](#)
[Volver al formulario](#)

4.39. Mensaje de error del formulario de envío de Respuestas para los foros

Si el usuario envía su respuesta de manera correcta aparecerá el siguiente mensaje

Su formulario fue enviado con éxito... Si los datos enviados son correctos el Webmaster habilitará el formulario en las Proximas horas....

[Volver a la página principal de los foros](#)

Figura 4.40. Mensaje de formulario de respuesta de foros enviado de manera correcta

4. 6. PÁGINA DE CLASIFICADOS.

4. 6. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Clasificados?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Clasificados dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 6. 1. 1. Ingreso a la Página de Clasificados desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).



Figura 4.41. Imagen de Clasificados de la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:



Figura 4.42. Imagen de Clasificados al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario presione un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página de Clasificados.

4. 6. 1. 2. Ingreso a la Página de Clasificados desde cualquier otra página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Foros; como se describe a continuación:



Figura 4.43. Menú lateral seleccionado en la palabra Clasificados

4. 6. 2. Descripción de la Página Clasificados

Esta página contiene los Clasificados del Web Site; están organizadas por secciones que son definidas por el Webmaster; al ingresar nos encontraremos con las 5 últimas noticias ingresadas; además en el lado izquierdo encontraremos los 3 últimos titulares de cada una de las categoría de la página.

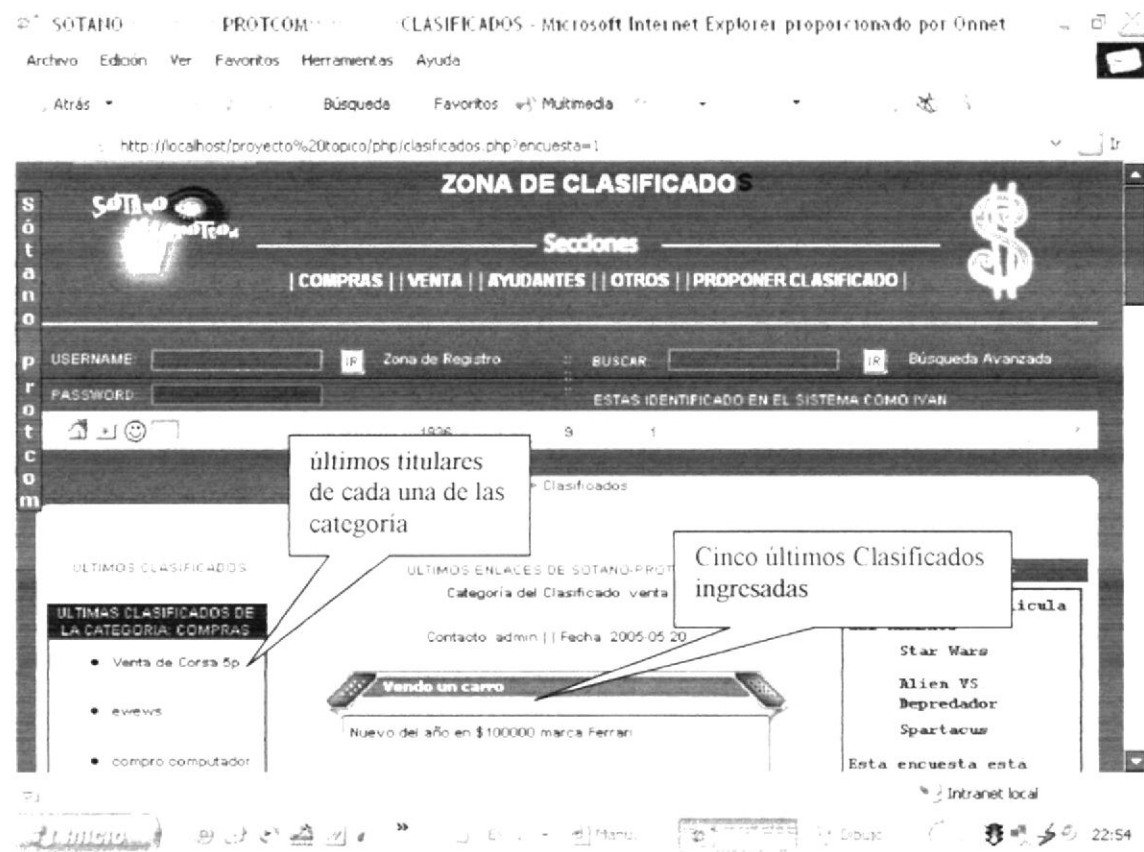


Figura 4.44. Descripción de la Página Clasificados

4. 6. 3. Secciones de la Página Clasificados

La Página Clasificados contiene secciones definidas por el Webmaster y que organizan a los diferentes clasificados de la página, la manera en que se elige una sección es mediante un clic sobre el nombre de la misma. Además aquí el usuario encontrará un enlace llamado “PROPONER CLASIFICADO” que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden proponer sus clasificados.



Figura 4.45. Secciones de la Página Clasificados

Luego de dar un clic sobre la sección escogida por el usuario se mostrará en el cuerpo de la página el nombre de la sección seleccionada y los clasificados que pertenecen a la misma; organizadas de 10 en 10 por un paginador.

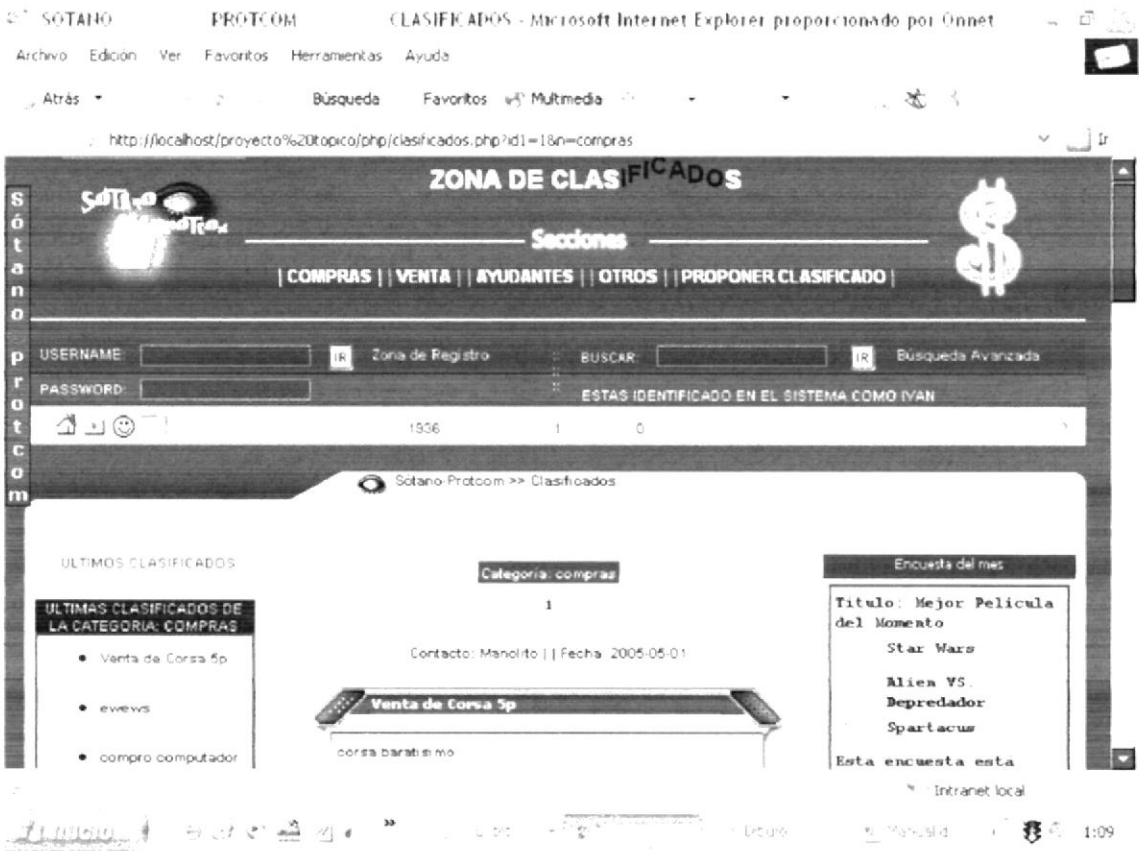


Figura 4. 46. Página de Clasificados con sección seleccionada

4. 6. 4. Selección de un Clasificado

Para realizar esta acción el usuario debe dar un clic con el Mouse sobre el clasificado que desee ver en cualquier momento en el que se encuentre navegando en la página; ya sea en los titulares de los Clasificados que se encuentran al lado izquierdo, en los clasificados que se presentan al ingresar a la página o en los clasificados que aparecen organizados por secciones. De esta forma se desplegará el clasificado seleccionado.

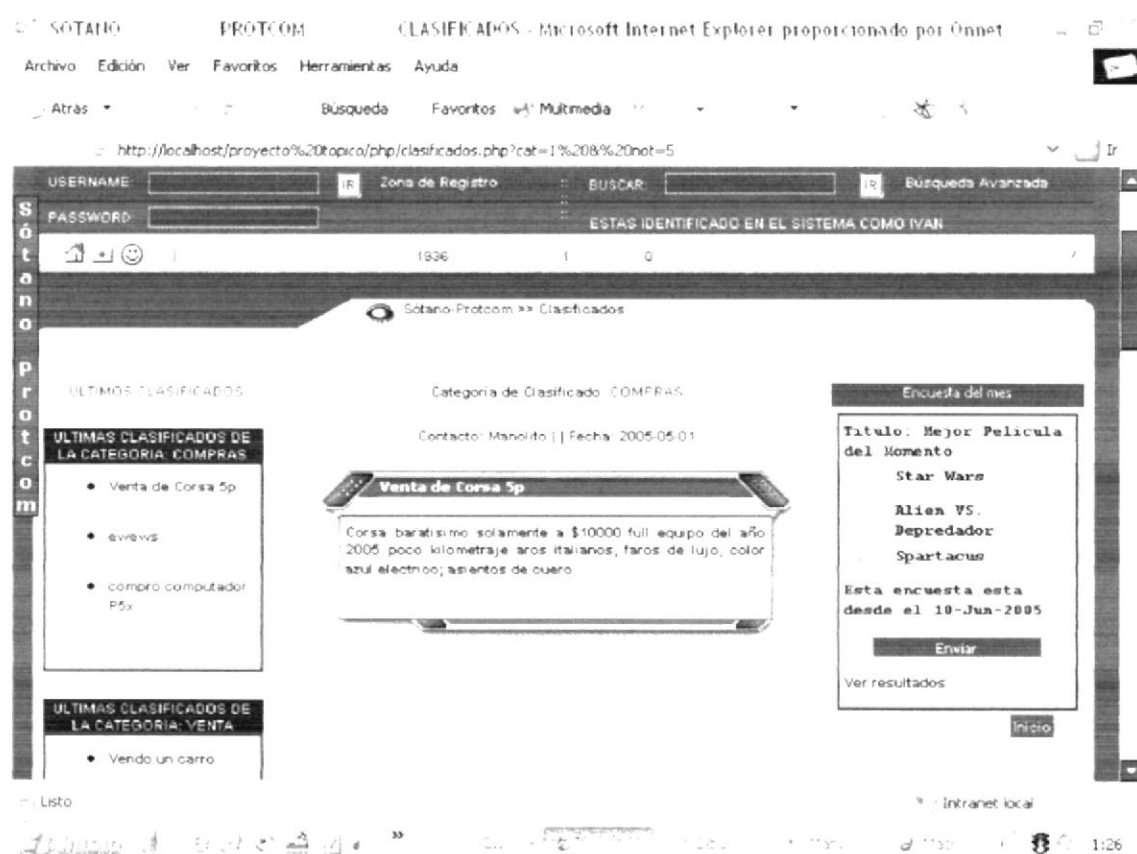


Figura 4.47. Página de Clasificados con Clasificado seleccionado

4. 6. 5. Enviar Clasificado

Para realizar esta acción, el usuario debe dirigirse a las secciones de la página Clasificados y dar un clic con el Mouse sobre la opción "PROPONER CLASIFICADO" que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden proponer sus clasificados.

ENVÍA TU CLASIFICADO...

Categoría: **compras** ▾

Enviado Por:

E-mail:

Título:

Descripción:

Enviar

Luego de llenar los campos del formulario, el usuario debe presionar este botón

Figura 4.48. Formulario de envío de Clasificados

Si el usuario al enviar su clasificado olvida llenar alguno de los campos del formulario aparecerá el siguiente mensaje de error:

Su clasificado contiene campos vacíos y no pudo ser enviado..

[volver a la página](#)

[Volver a enviar un clasificado](#)

Figura 4.49. Mensaje de error del formulario de envío de clasificados

Si el usuario envía su Clasificado de manera correcta aparecerá el siguiente mensaje

Su clasificado fue enviado con éxito..
Si los datos enviados son correctos el
Webmaster habilitará su clasificado en las
Próximas horas....

[volver a la página](#)

Figura 4.50. Mensaje de formulario para clasificado enviado de manera correcta

4. 7. PÁGINA DE ARTÍCULOS

4. 7. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Artículos?

Existen dos formas de ingresar a la Página de artículos dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 7. 1. 1. Ingreso a la Página de Artículos desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).



Figura 4.51. Imagen de Artículos de la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:



Figura 4.52. Imagen de Artículos al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario presione un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página de Artículos.

4. 7. 1. 2. Ingreso a la Página de Artículos desde cualquier otra página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Foros; como se describe a continuación:



Figura 4.53. Menú lateral seleccionado en la palabra Artículos

4. 7. 2. Descripción de la Página Artículos.

Esta página contiene los Artículos del Web Site; al principio de la página encontraremos una pequeña tabla de dos columnas; la primera contiene el título de los artículos y la segunda la fecha en que se publicaron; están distribuidos de 10 en 10 por medio de un paginador. Al lado izquierdo encontramos enlaces a la página Noticias. Al ingresar a las páginas se desplegarán por pantalla los 5 artículos más recientes.

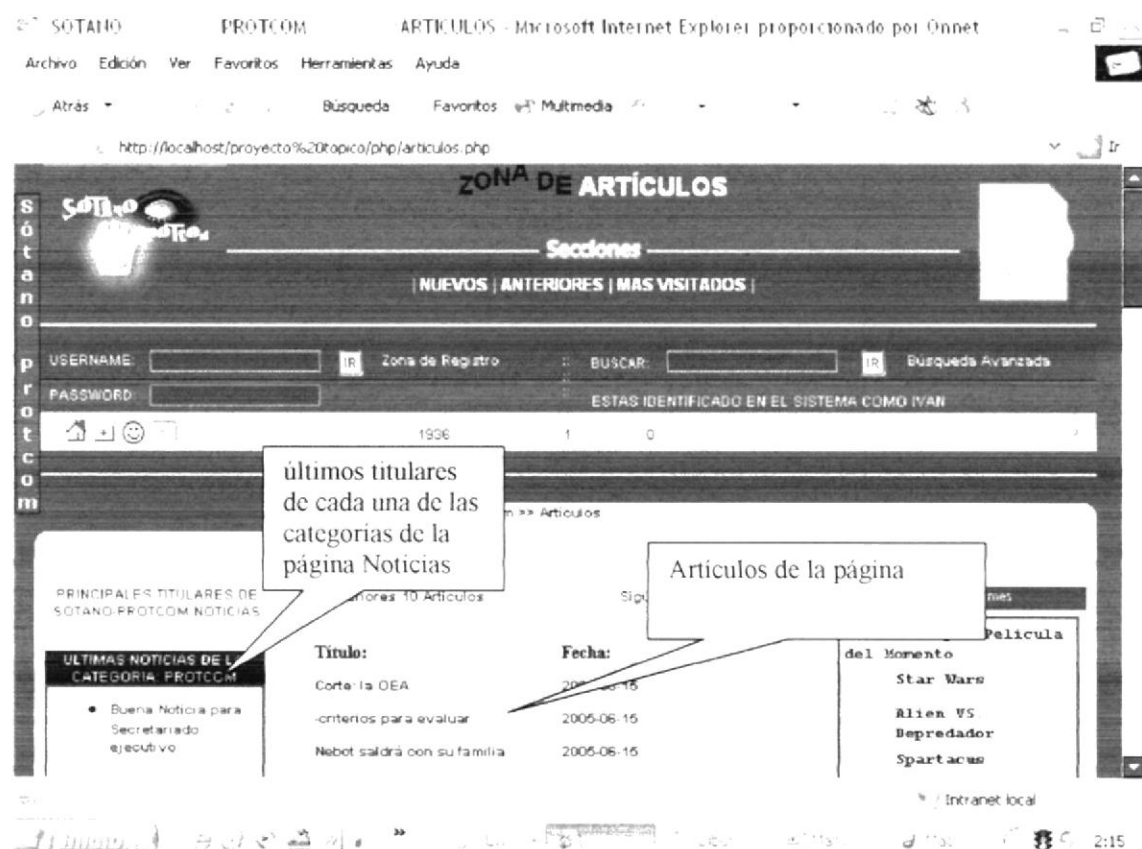


Figura 4.54. Descripción general de la página Artículos

4. 7. 3. Secciones de la Página Artículos.

La Página Artículos contiene secciones ya definidas; (a diferencia de otras páginas en las que el Webmaster las define), la manera en que se elige una sección es mediante un clic sobre el nombre de la misma; y sus secciones son descritas a continuación:

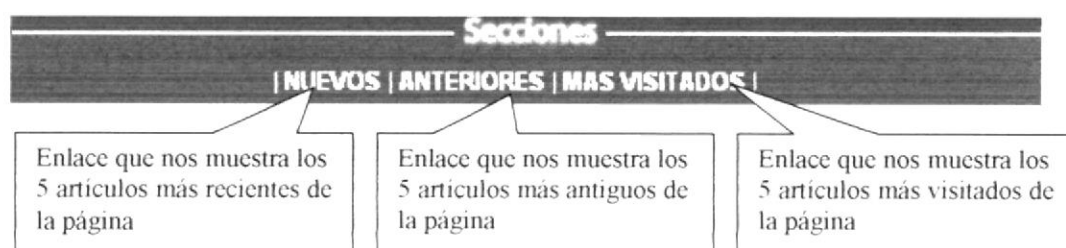


Figura 4.55. Secciones de la Página Artículos

4.7.4. Selección de un Artículo.

Para visualizar un artículo tenemos que dar un clic con el Mouse en su título o en su fecha de publicación; las cuales el usuario encontrará en la tabla de la parte superior de la página. Se pueden visualizar los artículos que se generan al ingresar a las diversas secciones que contiene la página con dar un clic con el Mouse sobre el contenido del artículo que nos presenta la sección.

« Anteriores 10 Artículos		Sigüientes 10 Artículos »	
Título:		Fecha:	
Corte la OEA		2005-06-15	
-criterios para evaluar		2005-06-15	
Nebot saldrá con su familia		2005-06-15	
Oligarquía trata de confundir		2005-06-15	
Internet		2005-05-10	
television por Cable		2005-05-10	
La Televisión		2005-05-10	
El Ferrocarril		2005-05-10	
ordenador Personal		2005-05-10	
Las máquinas simples		2005-04-20	
« Anteriores 10 Artículos		Sigüientes 10 Artículos »	

Figura 4.56. Tabla de selección de los artículos

Se presentará el artículo que el usuario haya seleccionado de la siguiente manera:

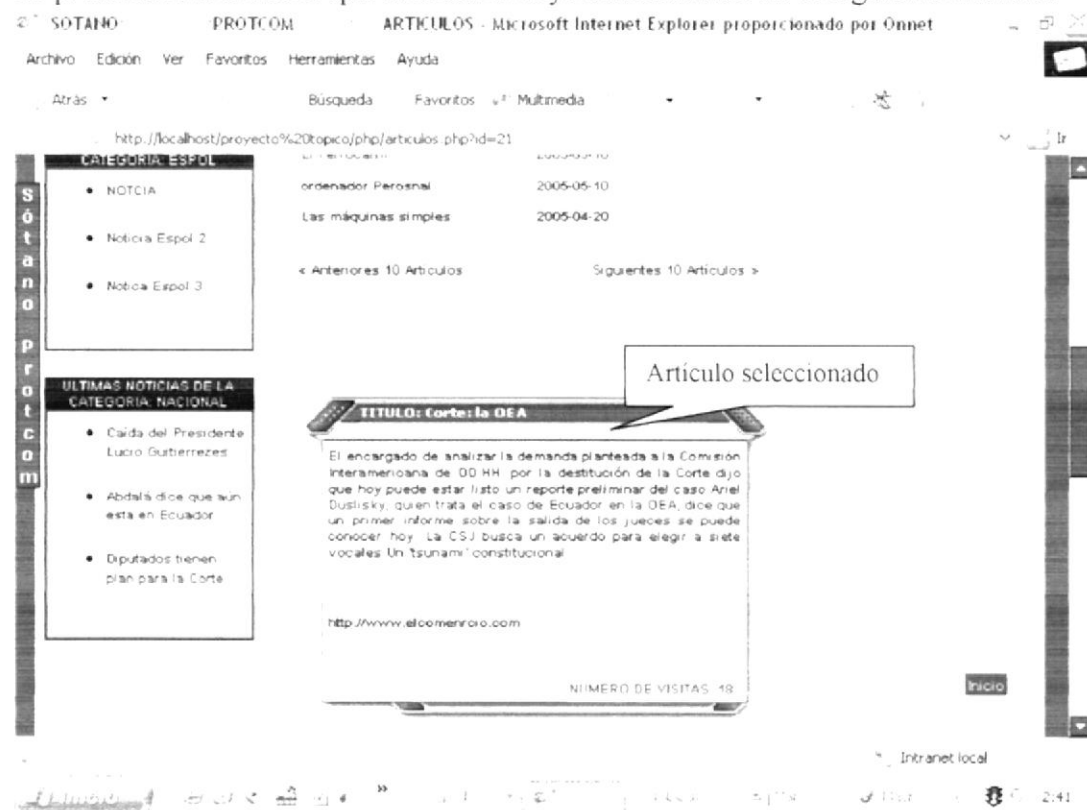


Figura 4.57. Página de Artículos con artículo seleccionado

4. 8. PÁGINA DE RECREO

4. 8. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Recreo?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Recreo dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 8. 1. 1. Ingreso a la Página de Recreo desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).



Figura 4.58. Imagen de Recreo de la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:



Figura 4.59. Imagen de Recreo al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario de un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página de Recreo.

4. 8. 1. 2. Ingreso a la Página de Recreo desde la cualquier otra página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Recreo; como se describe a continuación:



Figura 4.60. Menú lateral seleccionado en la palabra Recreo

4. 8. 2. Descripción de la Página Recreo.

En esta página el usuario encontrará la sección de Horóscopo y los resultados a todas las encuestas realizadas en el Web Site; incluyendo resultados de la encuesta publicada en la actualidad. Las secciones que el usuario encontrará en esta página vienen ya definidas; al ingresar el usuario encontrará el horóscopo actual y al final de la página se encontrará con los resultados de la encuesta actualmente en curso; además en el lado izquierdo se encontrará con los 3 titulares de la página de Noticias.

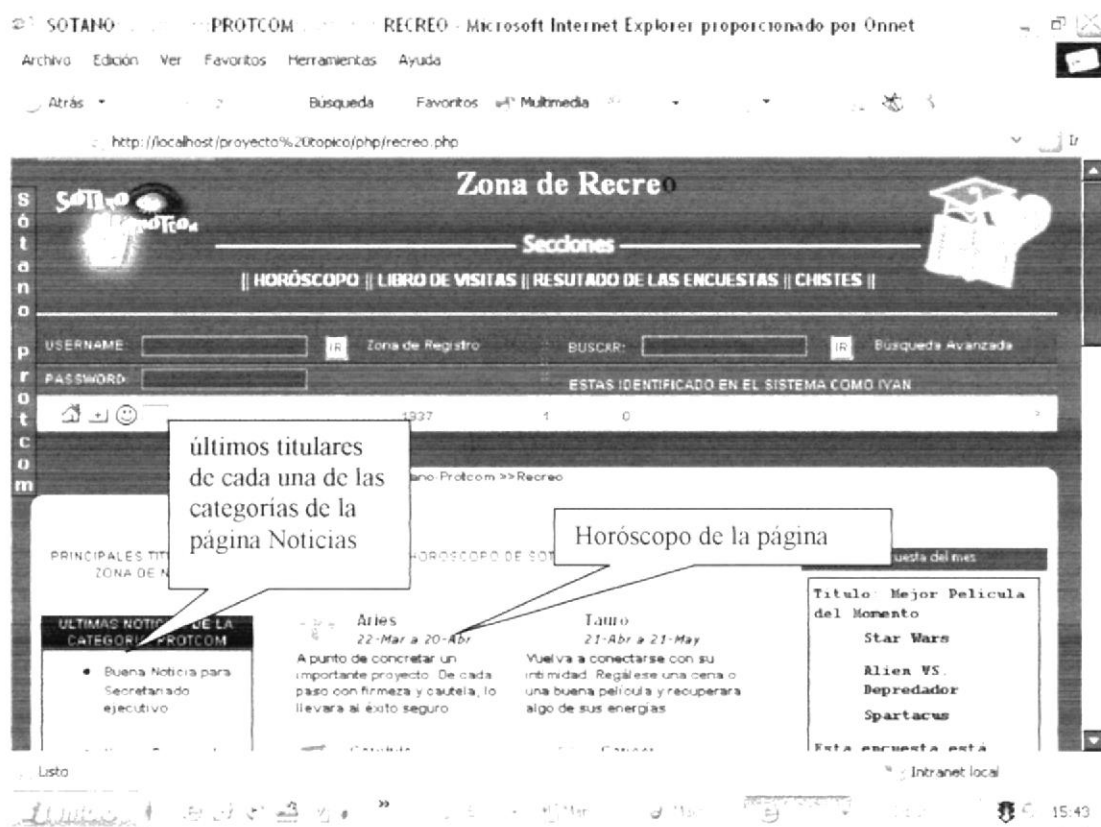


Figura 4.61. Descripción general de la página Recreo

4. 8. 3. Secciones de la Página Recreo.

La Página Recreo contiene secciones ya definidas; (a diferencia de otras páginas en las que el Webmaster las define), la manera en que se elige una sección es mediante un clic sobre el nombre de la misma; y sus secciones son descritas a continuación:

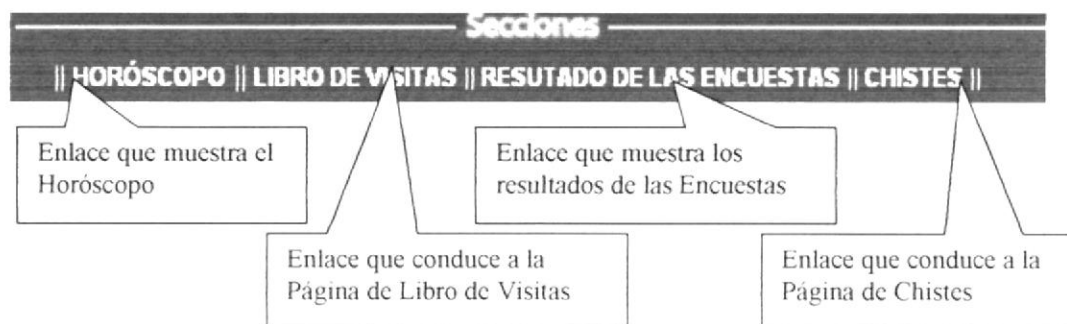


Figura 4.62. Secciones de la página Recreo

4. 9. PÁGINA DE ENLACES

4. 9. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Enlaces?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Enlaces dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 9. 1. 1. Ingreso a la Página de Enlaces desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).



Figura 4.63. Imagen de Enlaces de la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:



Figura 4.64. Imagen de Enlaces al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario presione un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página de Enlaces.

4. 9. 1. 2. Ingreso a la Página de Enlaces desde cualquier otra Página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Enlaces; como se describe a continuación:



Figura 4.65. Menú lateral seleccionado en la palabra Enlaces

4.9.2. Descripción de la Página Enlaces

Esta página contiene los Enlaces del Web Site; están organizados por secciones que son definidas por el Webmaster; al ingresar nos encontraremos con los 5 últimos Enlaces ingresados; además en el lado izquierdo encontraremos los nombres de los 3 últimos enlaces ingresados de cada una de las categorías de la página

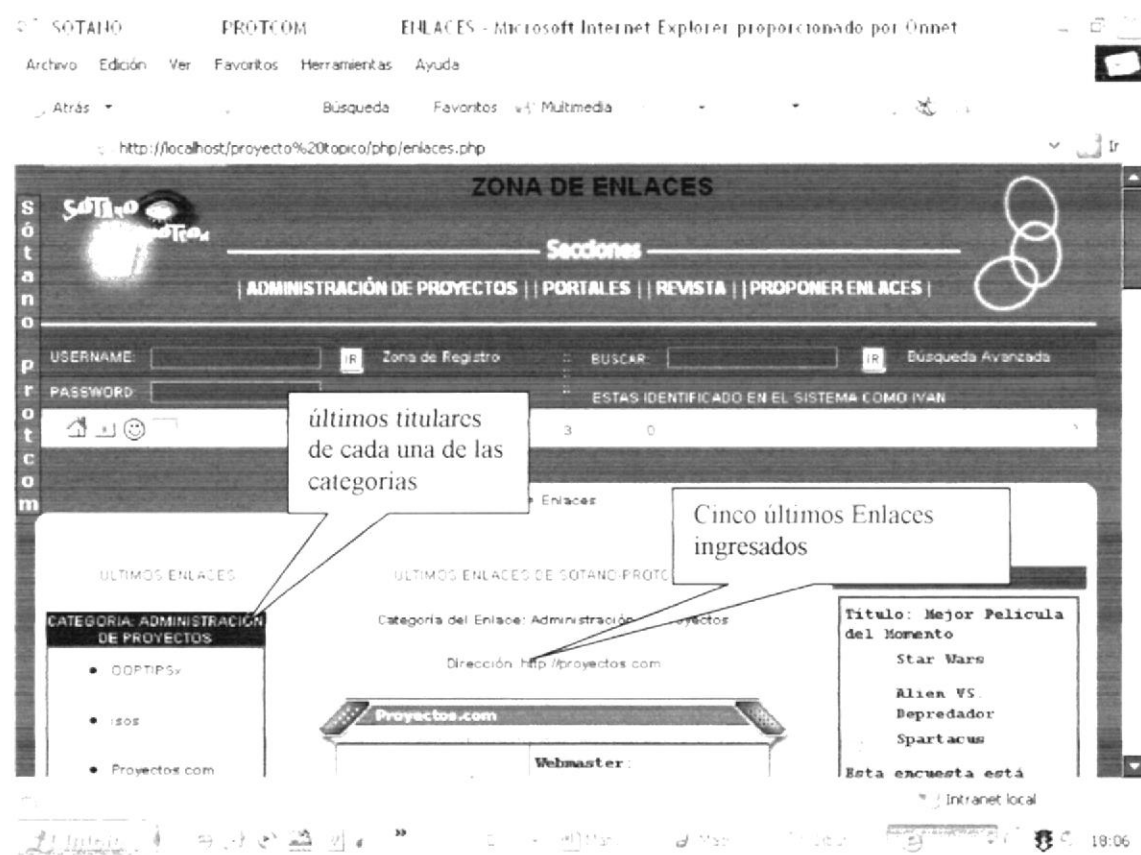


Figura 4.66. Descripción de la página Enlaces

4.9.3. Secciones de la Página Enlaces

La Página Enlace contiene secciones definidas por el Webmaster y que organizan a los diferentes Enlaces de la página, la manera en que se elige una sección es mediante un clic sobre el nombre de la misma. Además aquí el usuario encontrará un enlace llamado "PROPONER ENLACES" que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden proponer sus enlaces a la página.



Figura 4.67. Secciones de la Página Enlace

Luego de dar un clic sobre la sección escogida por el usuario se mostrará en el cuerpo de la página el nombre de la sección seleccionada y los enlaces que pertenecen a la misma, organizadas de 10 en 10 por un paginador.

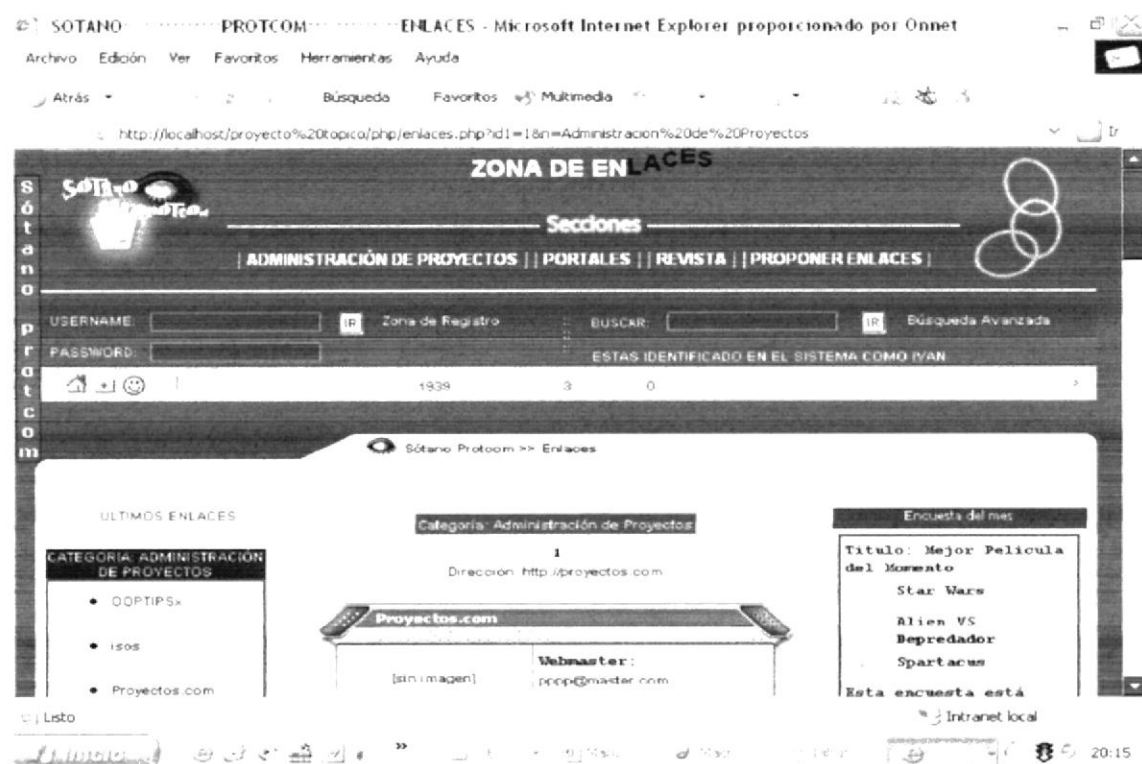


Figura 4. 68. Página de Enlaces con sección seleccionada

4. 9. 4. Enviar Enlaces

Para realizar esta acción, el usuario debe dirigirse a las secciones de la página Enlaces y dar un clic con el Mouse sobre la opción “PROPONER ENLACE” que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden proponer sus Enlaces.

Figura 4.69. Formulario de envío de Enlaces

Si el usuario al enviar su enlace olvida llenar alguno de los campos del formulario aparecerá el siguiente mensaje de error:

**Su enlace contiene campos vacíos y no pudo ser
enviado..**

Volver a la Página
Volver a enviar un enlace

Figura 4.70. Mensaje de error del formulario de envío de enlaces

Si el usuario envía su Enlace de manera correcta aparecerá el siguiente mensaje

**Su enlace fue enviado con éxito..
Si los datos enviados son correctos el
Webmaster habilitará su enlace en las
Próximas horas....**

Volver a la Página

Figura 4.71. Mensaje de formulario de enlace enviado de manera correcta

4. 10. PÁGINA DE CHISTES

4. 10. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Chistes?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Chistes dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 10. 1. 1. Ingreso a la Página de Chistes desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).



Figura 4.72. Imagen de Enlaces de la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:



Figura 4.73. Imagen de Enlaces al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario presione un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página de Chistes.

4. 10. 1. 2. Ingreso a la Página de Chistes desde cualquier otra Página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Chistes; como se describe a continuación:



Figura 4.74. Menú lateral seleccionado en la palabra Chistes

4. 10. 2. Descripción de la Página de Chistes

Esta página contiene los Chistes del Web Site; están organizados por secciones que son definidas por el Webmaster; al ingresar nos encontraremos con los 5 últimos Chistes ingresados; además en el lado izquierdo encontraremos los nombres de los 3 últimos enlaces ingresados de cada una de las categorías de la página.

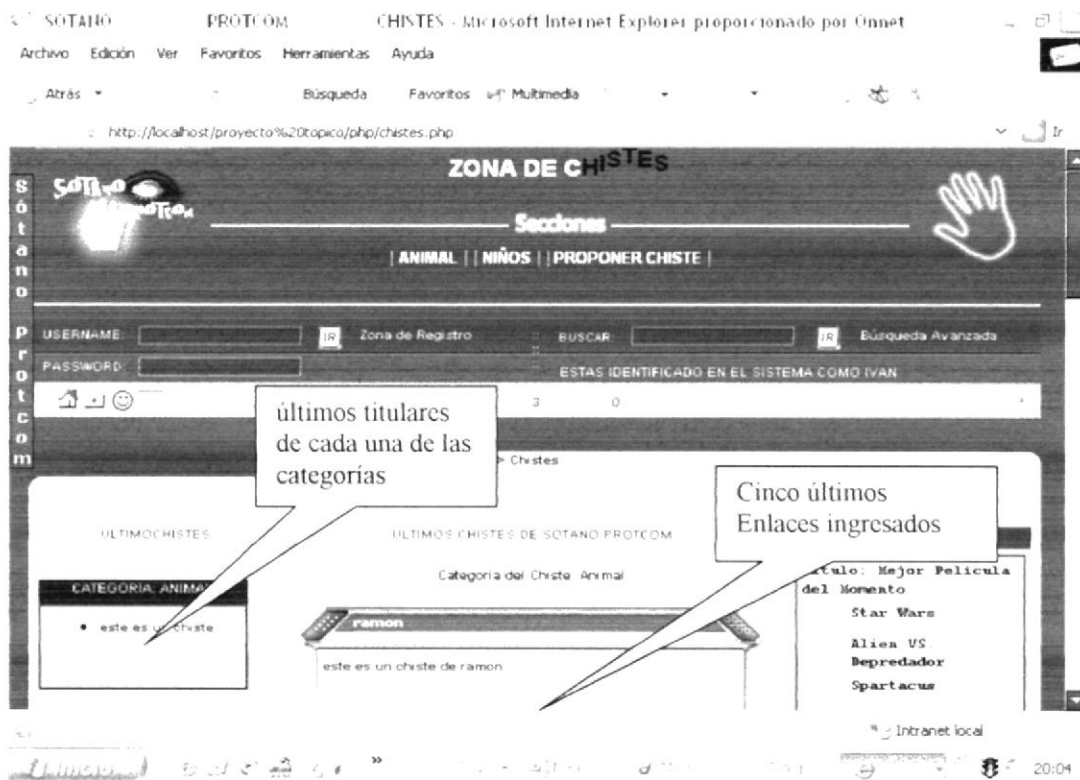


Figura 4.75. Descripción de la página Chistes

4. 10. 3. Secciones de la Página de Chistes

La Página Chistes contiene secciones definidas por el Webmaster y que organizan a los diferentes chistes de la página, la manera en que se elige una sección es mediante un clic sobre el nombre de la misma. Además aquí el usuario encontrará un enlace llamado “PROPONER CHISTES” que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden proponer sus chistes a la página.



Figura 4.76. Secciones de la Página Chistes

Luego de dar un clic sobre la sección escogida por el usuario se mostrará en el cuerpo de la página el nombre de la sección seleccionada y los Chistes que pertenecen a la misma; organizadas de 10 en 10 por un paginador.

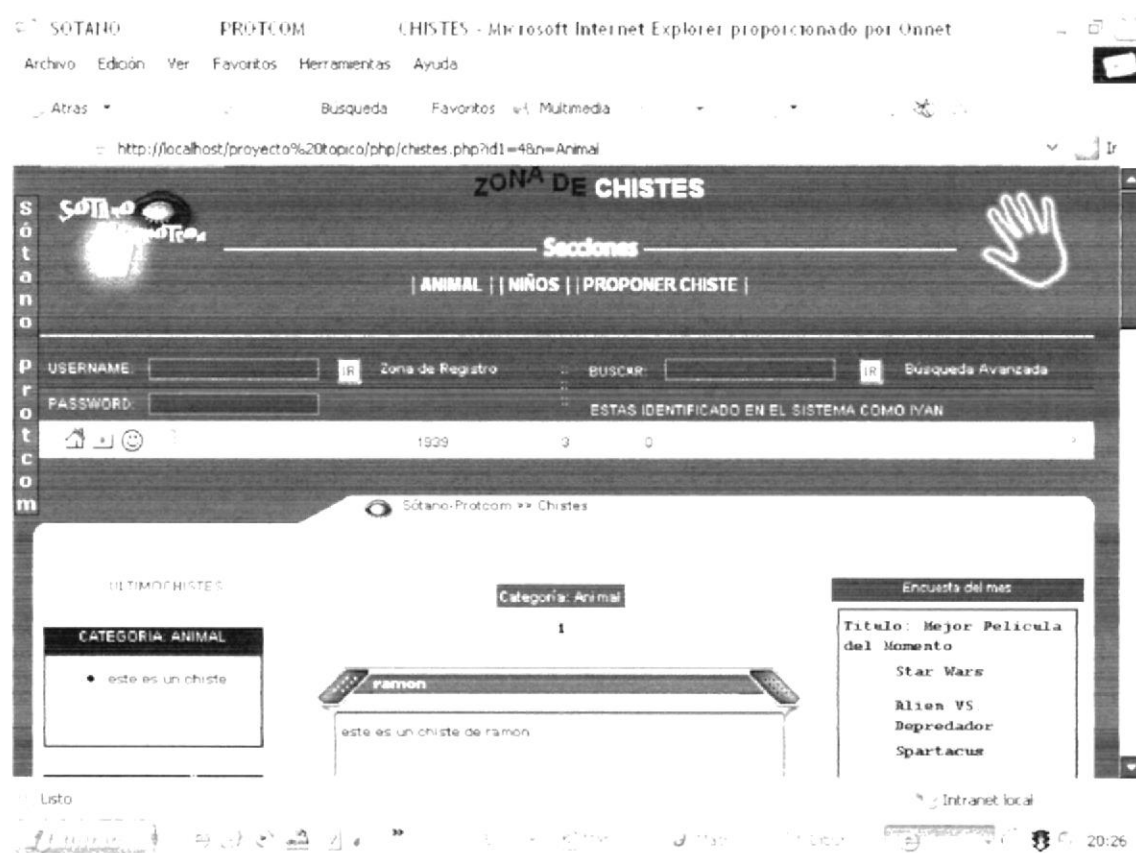


Figura 4.77. Selección de una sección de la Página Chistes

4. 10. 4. Enviar Chistes

Para realizar esta acción, el usuario debe dirigirse a las secciones de la página Chistes y dar un clic con el Mouse sobre la opción “PROPONER CHISTES” que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden proponer sus Chistes.

ENVÍA TU CHISTE FAVORITO...

Categoría: **Otros** ▼

Enviado Por
(Nick o
nombre):

E-mail:

Descripción:

Enviar

Luego de llenar los campos del formulario, el usuario debe presionar este botón

Si no encuentras una categoría acorder a tu chiste comunícalo al siguiente E-mail: Webmaster@mail.com

Figura 4.78. Formulario de envío de Chistes

Si el usuario al enviar su Chiste olvida llenar alguno de los campos del formulario aparecerá el siguiente mensaje de error:

**Su chiste contiene campos vacíos y no pudo ser
enviado...**

[Volver a la Página](#)
[Volver a enviar un chiste.](#)

Figura 4.79. Mensaje de error del formulario de envío de Chistes

Si el usuario envía su Chiste de manera correcta aparecerá el siguiente mensaje

**Su chiste fue enviado con éxito..
Si los datos enviados son correctos el
Webmaster habilitará su chiste en las
Próximas horas....**

[Volver a la Página...](#)

Figura 4.80. Mensaje de formulario de Chiste enviado de manera correcta

4. 11. PÁGINA DE LIBRO DE VISITAS

4. 11. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Libro de Visitas?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Libro de Visitas y ambas puede utilizarse desde cualquier ubicación que el usuario tenga en el Web Site.

4. 11. 1. 1. Ingreso a la Página de Libro de Visitas desde la Página Principal

Para acceder de esta forma a la página Libro de Visitas el usuario debe dar un clic con el Mouse sobre el enlace que se encuentra a la derecha de la Barra General del Web site.

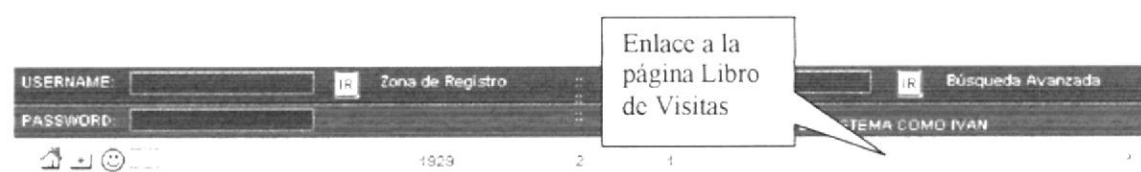


Figura 4.81. Enlace a la Página de Libro de Visitas

4. 11. 1. 2. Ingreso a la Página de Libro de Visitas mediante el Menú Lateral.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Libro de Visitas; como se describe a continuación:



Figura 4.82. Menú lateral seleccionado en la palabra Libro de Visitas

4. 11. 2. Descripción de la Página de Libro de Visitas.

Esta página contiene las firmas que los usuarios dejan en el Web Site; cuenta con una sola sección que es la de ENVIAR FIRMA; al ingresar nos encontraremos con las 10 últimas firmas ingresadas; además en el lado izquierdo encontraremos enlaces de titulares pertenecientes a la página de Noticias.

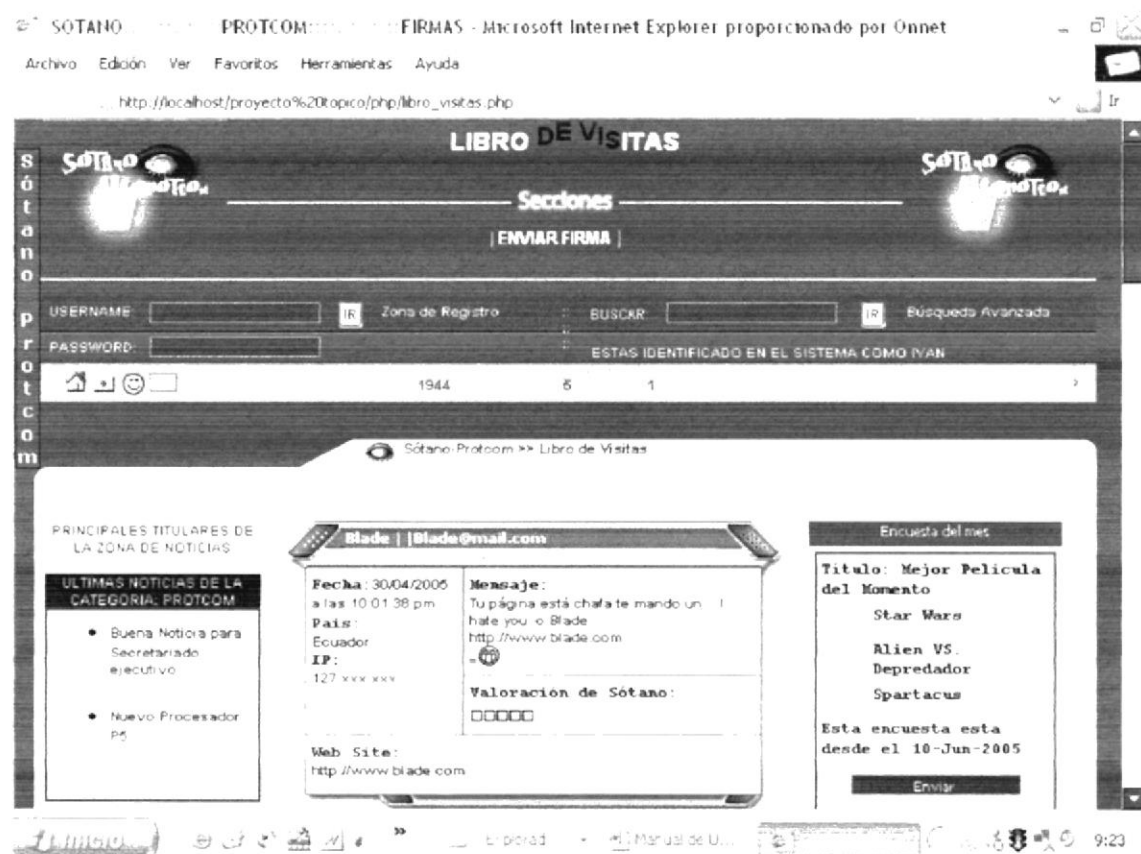


Figura 4.83. Descripción de la página Libro de Visitas

4. 11. 3. Secciones de la Página de Libro de Visitas.

La Página Chistes contiene solamente una sección definidas por el Webmaster; que es un enlace llamado “ENVIAR FIRMA” que dirige a un formulario mediante el cual los usuarios pueden enviar su firma a la página.



Figura 4.84. Secciones de la Página Libro de Visitas

Luego de dar un clic sobre esta sección; se le mostrará el usuario el formulario mediante el cual podrá enviar su firma.

4. 11. 4. Enviar firma a la Página de Libro de Visitas.

El formulario de enviar firma se maneja de modo diferente respecto a otros formularios estudiados en este manual; debido a que cuenta con las opciones del BBcode que serán explicadas a continuación.

4. 11. 4. 1. Expliación del BBcode.

El BBCode es usado para dar formato al texto introducido a la web, sin usar etiquetas HTML. Aquí tenemos algunas formas de usarlo:

Texto en negritas

Uso: [b]Texto[/b]

Texto en itálica

Uso [i]Texto[/i]

Texto subrayado

Uso: [u]Texto[/u]

URLS: (Solo funciona si no esta activado el Antispam)

Uso: [url=http://Sotano_Protcom.com]Sotano_Espol.Com[/url]

Resultaría: http://Sotano_espol.com

Uso: [url]http://Sotano_espol.com[/url]

Resultaría: http://Sotano_espol.com

Correo:

Uso: [correo=webmaster@sotano_espol.com]Envía un correo[/correo]

Resultaría: Envía un correo

Uso: [correo]webmaster@sotano_espol.com[/correo]

Resultaría: webmaster@sotano_espol.com

Además interpreta la combinación de ciertos caracteres como imágenes de los Smileis.

ENVIANDO TU FIRMA...

Nick:

Email:

Pagina Web:

Pais:

Valora la Web: 3 - Normal

Smileis:

Mensaje:

Antispam: OFF

Censura: OFF

BBCode: Ayuda

Firmar Libro Restablecer

Figura 4.85. Formulario de envío de firmas



4. 12. PÁGINA DE BÚSQUEDA AVANZADA.

4. 12. 1. ¿Cómo ingresar a la Página de Búsqueda Avanzada?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Búsqueda Avanzada y ambas puede utilizarse desde cualquier ubicación que el usuario tenga en el Web Site.

4. 12. 1. 1. Ingreso a la Página de Búsqueda Avanzada desde la Página Principal

Para acceder de esta forma a la página de Búsqueda Avanzada el usuario debe dar un clic con el Mouse sobre el enlace que se encuentra a la derecha de la Barra General del Web site.

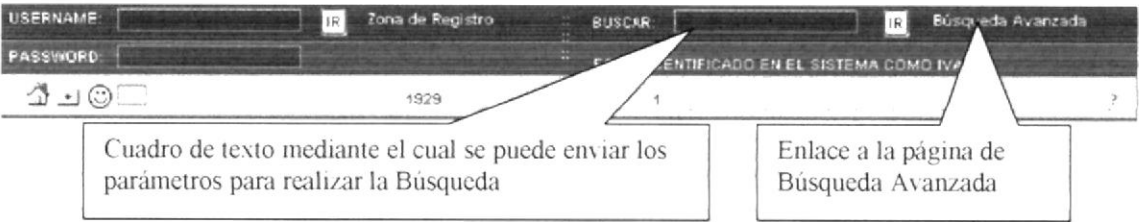


Figura 4.86. Enlace a la Página de Búsqueda Avanzada

4. 12. 1. 2. Ingreso a la Página de Búsqueda Avanzada desde cualquier otra Página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Búsqueda Avanzada; como se describe a continuación:



Figura 4.87. Menú lateral seleccionado en la palabra Búsqueda Avanzada

4. 12. 2. Descripción de la Página de Búsqueda Avanzada

Esta página ayudará al usuario en la búsqueda de parámetros cuando este lo requiera, en todas las páginas con las que cuenta el Web Site; tiene la posibilidad de escoger las páginas que el usuario desee integrar al realizar su búsqueda o bien la posibilidad de realizar una búsqueda general en todo el Web Site tan solo con activar casillas de verificación que están identificadas con el nombre de cada una de las páginas del Web Site.

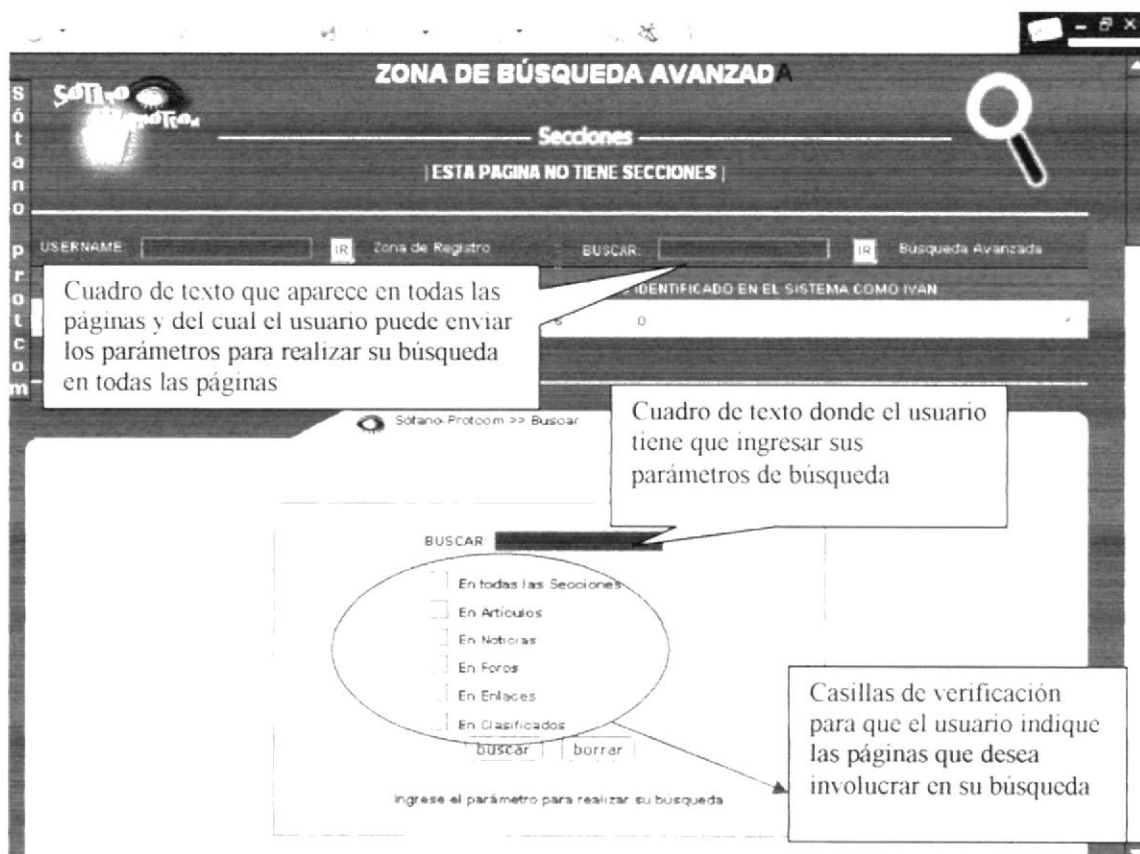


Figura 4.88. Descripción de la Página Búsqueda Avanzada

4. 12. 3. Utilizar los resultados de la Búsqueda Avanzada

Después que el usuario haya ingresado los parámetros para realizar una búsqueda; si hay resultados que mostrar; será de la siguiente manera:

Búsqueda en Artículos					
Autor	fecha	Origen	visitas	Título	Artículo
admin@mail.comadmin	2005-06-15	http://www.eltelegrafo.com	5	Nebot saldrá con su familia	El alcalde Jaime Nebot aseguró ayer que saldrá con su familia el día de la marcha y pidió calma a los guayaquileños, para que no se pongan nerviosos y caigan en la trampa de que habrá una contramarcha

Figura 4.89. Resultados de la Búsqueda

Bastará con que el usuario ubique el puntero del Mouse sobre cualquiera de las filas de la tabla que contenga el resultado deseado; el usuario al realizar esta acción; observará que toda la fila cambia de color de la siguiente manera:

Búsqueda en Artículos					
Autor	fecha	Origen	visitas	Título	Artículo
admin@mail.comadmin	2005-06-15	http://www.eltelegrafo.com	5	Nebot saldrá con su familia	El alcalde Jaime Nebot aseguró ayer que saldrá con su familia el día de la marcha y pidió calma a los guayaquileños, para que no se pongan nerviosos y caigan en la trampa de que habrá una contramarcha

Figura 4.90. Resultados de la Búsqueda seleccionado

Luego deberá dar un clic con el Mouse se dirigirá a la página que contenga el resultado.

En el caso de que los parámetros para realizar la búsqueda que haya ingresado el usuario no tengan resultados que mostrar; en cada una de las secciones de búsqueda aparecerá en la pantalla el siguiente mensaje:

Resultados de la palabra []

Búsqueda en Foros

No hay resultados que mostrar

Resultados de la palabra []

Búsqueda en Enlaces

No hay resultados que mostrar

Figura 4.91. Resultados de la búsqueda sin datos que mostrar

4. 13. PÁGINA DE MAPA DEL SITIO.

4. 13. 1. ¿Cómo ingresar al Mapa del Sitio?

Existen dos formas de ingresar a la Página que contiene el Mapa del Sitio dependiendo de la ubicación del Web Site en la que se encuentre el usuario y son:

4. 13. 1. 1. Ingreso al Mapa del Sitio desde la Página Principal

Para acceder a esta página desde el Home (Página Principal), debemos presionar sobre la siguiente imagen de la barra principal (Figura 4.18.).

MAPA DEL SITIO

Figura 4.92. Imagen de Mapa del Sitio de la Página Principal

La imagen cambiará de color al ubicar el Mouse sobre ella, y procederá a quedar de la siguiente forma:

MAPA DEL SITIO

Figura 4.93. Imagen de Mapa del Sitio al ubicar el Mouse

Bastará que el usuario presione un clic sobre esta imagen para dirigirnos a la Página que contiene el Mapa del Sitio.

4. 13. 1. 2. Ingreso al Mapa del Sitio desde cualquier otra Página.

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Mapa del Sitio; como se describe a continuación:



Figura 4.94. Menú lateral seleccionado en la palabra Mapa del Sitio

4. 13. 2. Descripción del Mapa del Sitio

Esta página contiene el Mapa del Sitio; muestra el nombre de la página con las categorías que a esta le correspondan. El usuario debe dar un clic con el Mouse sobre el nombre de la página o sobre la categoría que escoja.

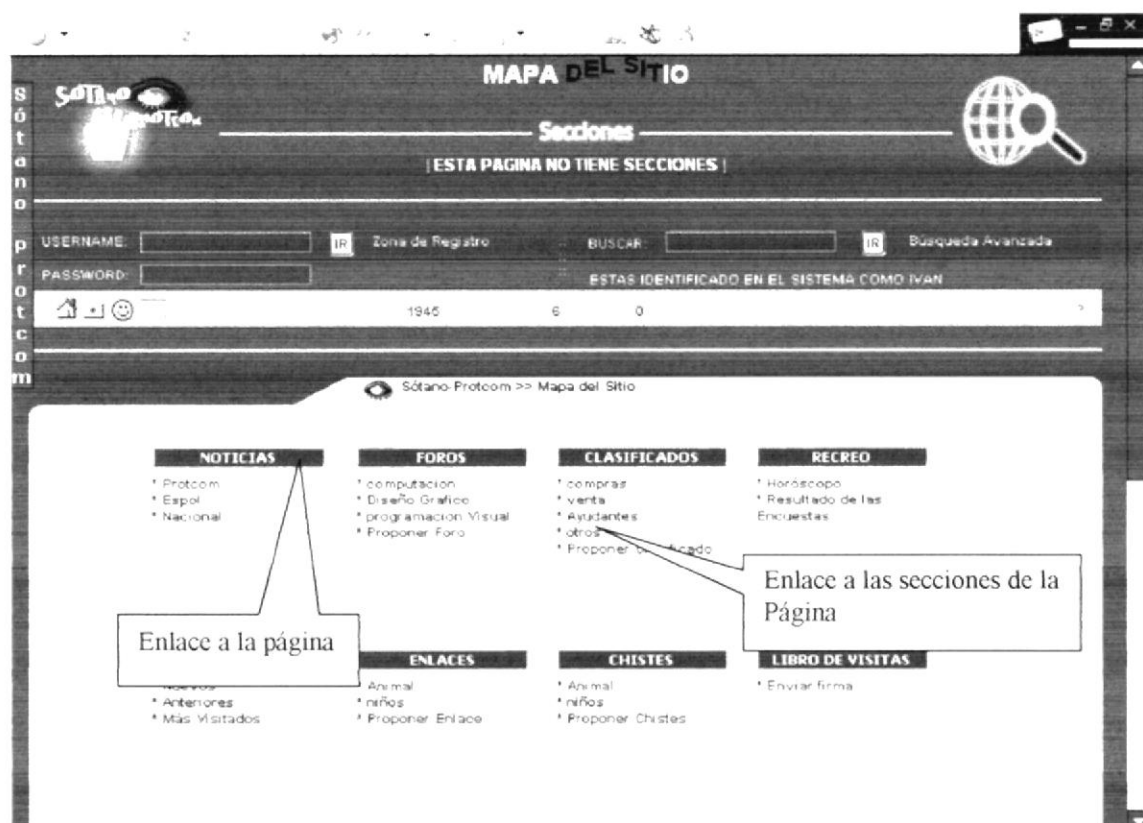


Figura 4.95. Descripción de la página Mapa del Sitio

4. 14. Página de Registro.

4. 14. 1. ¿Cómo ingresar a la página de Registros?

Existen dos formas de ingresar a la Página de Registro y ambas puede utilizarse desde cualquier ubicación que el usuario tenga en el Web Site.

4. 14. 1. 1. Ingreso a la Página de Registros desde la Página Principal

Para acceder de esta forma a la página de Registros el usuario debe dar un clic con el Mouse sobre el enlace que se encuentra a la izquierda de la Barra General del Web site como se describe a continuación.

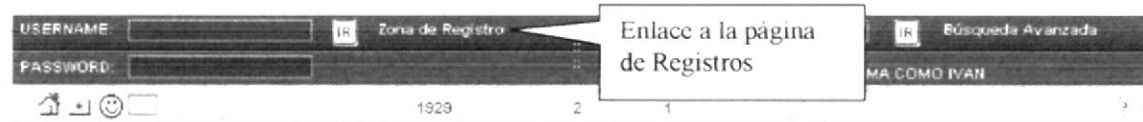


Figura 4.96. Enlace a la Página de Registro

4. 14. 1. 2. Ingreso a la Página de Registros desde cualquier otra Página

Para ingresar a esta página desde cualquier lugar del sitio (excepto desde el Home) debemos utilizar el menú lateral (Figura 4.13.) con el que cuentan todas las páginas; y dar un clic sobre la palabra Zona de Registros; como se describe a continuación:



Figura 4.97. Menú lateral seleccionado en la palabra Zona de Registro

4. 14. 2. Descripción de la página de Registros

No es necesario que el usuario esté registrado para que puedas navegar en todo el sitio; más si deseas recibir el boletín, ser reconocido como usuario o participar en sorteos y en aplicaciones futuras que posea este sitio, se requiere estar registrado. El registro es totalmente gratuito y sólo toma unos instantes llenar el formulario; los campos requeridos son de fácil entendimiento. Existen campos que se deben ser llenados obligatoriamente los cuales están identificados con (*) el resto de los campos son opcionales.

Figura 4.98. Descripción de la Página de Registros

4. 14. 3. Enviar el formulario de Registro

Para realizar esta acción, el usuario deberá luego de llenar el formulario presionar el botón enviar que se encuentra en la parte inferior del formulario:



Figura 4.99. Botón enviar del formulario de Registros

En el caso de que el usuario prefiera volver a llenar el formulario y borrar los datos que haya ingresado deberá presionar sobre el botón limpiar:



Figura 4.100. Botón limpiar del formulario de Registros

En el caso de que el Nick enviado por el usuario ya se encuentre asignado a otro usuario aparecerá por pantalla el siguiente mensaje:

Ya existe un usuario con el Nick que escogió; por favor escoja otro Nick

Presiona aquí para volver al formulario sin perder los datos que ya ingresaste

Volver a enviar su formulario de Registro

Figura 4.101. Mensaje de error de Nick del formulario de envío de Registros

En el caso de que la contraseña enviado por el usuario no coincida con la confirmación de la misma aparecerá por pantalla el siguiente mensaje:

Al comprobar la contraseña se produjo un error, verifique que la contraseña y su comprobación sean iguales

Presiona aquí para volver al formulario sin perder los datos que ya ingresaste

Volver a enviar su formulario de Registro

Figura 4.102. Mensaje de error de contraseña del formulario de envío de Registros

En el caso de que el formulario enviado por el usuario contenga campos vacíos aparecerá por pantalla el siguiente mensaje:

Su formulario contiene errores o campos vacíos y no pudo ser enviado

Presiona aquí para volver al formulario sin perder los datos que ya ingresaste

Volver a enviar su formulario de Registro

Figura 4.103. Mensaje de errores generales del formulario de envío de Registros

En el caso de que el formulario enviado por el usuario esté correcto aparecerá por pantalla el siguiente mensaje:

Su formulario ha sido enviado con éxito: el Webmaster Verificará los datos antes de activarlo como usuario de Sótano - Protcom

Volver a la Pagina de Inicio

Figura 4.104. Mensaje de envío exitoso del formulario de envío de Registros

4. 15. PÁGINA DE ADMINISTRACIÓN.

4. 15. 1. ¿Cómo ingresar a la página de Administración?

La única manera de acceder a la página de Administración es ingresando en la barra general del Web Site (figura 4.14.) un USERNAME (nombre de usuario) y un PASSWORD (contraseña) que identifiquen al usuario con el perfil de administrador.

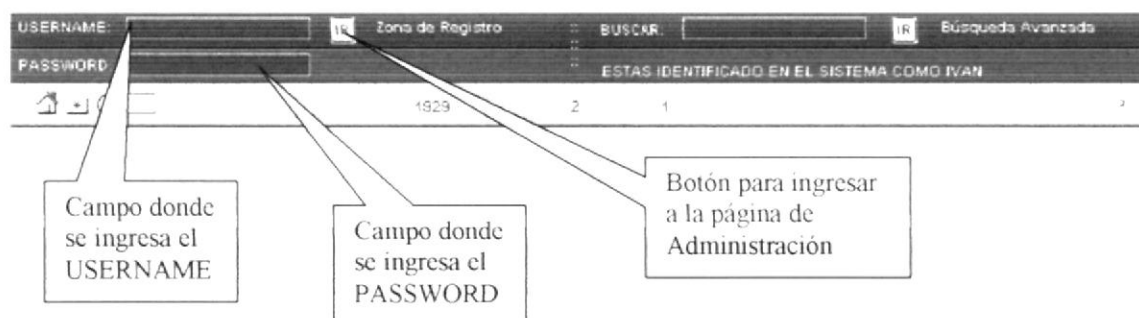


Figura 4.105. Ingreso a la página de Administración

4. 15. 2. ¿Cómo ingresar a la página de Administración?

La única manera de acceder a la página de Administración es ingresando en la barra general del Web Site (figura 4.14.) un USERNAME (nombre de usuario) y un PASSWORD (contraseña) que identifiquen al usuario con el perfil de administrador.

4. 15. 3. Menú Lateral de Administración

La página de Administración tiene un menú que se encuentra al lado izquierdo de la pantalla que contiene los enlaces a los diferentes menús de administración que tiene la página y que al colocar el puntero del Mouse sobre el, se despliega.



Figura 4.106. Menú lateral de la Página de Administración en estado pasivo

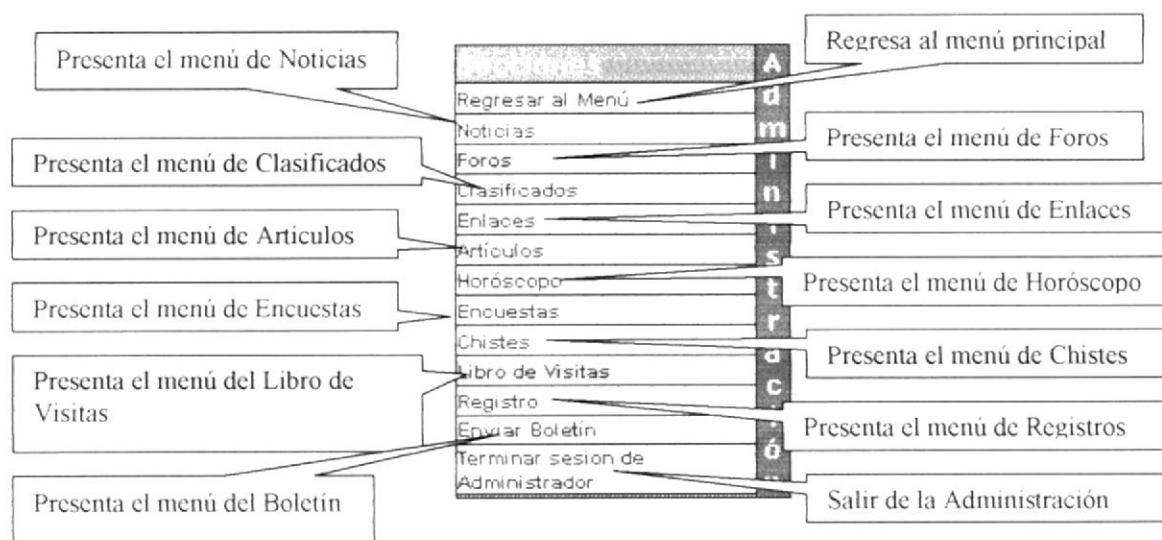


Figura 4.107. Menú lateral de la Página de Administración en estado activo

Al dar un clic con el Mouse sobre cualquiera de los enlaces de la barra lateral se desplegará por pantalla el menú perteneciente a la opción escogida.

Ejemplo:

Si el usuario presiona en la palabra Chistes de la barra lateral; se desplegará el siguiente menú:



Figura 4.108. Descripción de la Página de Administración

Este menú consta con todas las opciones de administración que cuenta la sección de Chistes.

4. 15. 4. Descripción de la página de Administración.

Desde esta página los usuarios que tengan un perfil de Administrador podrán dar el respectivo mantenimiento a todas las páginas del Web Site; las acciones que se pueden realizar utilizando el mantenimiento son las siguientes:

- Activar
- Desactivar
- Nuevo (Ingresar)
- Borrar
- Editar
- Consultar

Cabe recalcar que las opciones que se presentarán en cada menú de administración dependen de la sección escogida por el usuario.



Figura 4.109. Menú de la página de Administración

4. 15. 2. 1. Opción Activar

Todos los formularios que los usuarios envíen de las diferentes páginas con las que cuentan el Web Site; ingresan a la base de datos con un status de DESACTIVADO; con la finalidad de filtrar información que no cumpla con los requerimientos para ser presentada en el Web Site; es necesario que el administrador del sitio active esta información para que pueda ser visualizada por otros usuarios; para activarla aparecerá en las tablas de los datos una columna al final con el nombre de ACTIVAR y bastará con que el usuario presione sobre la palabra Activar que aparece en cada fila que contenga la tabla; las secciones de administración que cuentan con esta acción son:

Administración de Registros

Activar Usuarios

Administración de Noticias

Activar comentarios

Administración de Foros

Activar foros

Activar respuestas de los foros

Administración de Clasificados

Activar Clasificados

Administración de Enlaces

Activar Enlaces

Administración de Chistes

Activar Chistes

Administración de Libro de Visitas

Activar Firmas

Administración de Boletín

Activar boletín a los usuarios

Ejemplo:

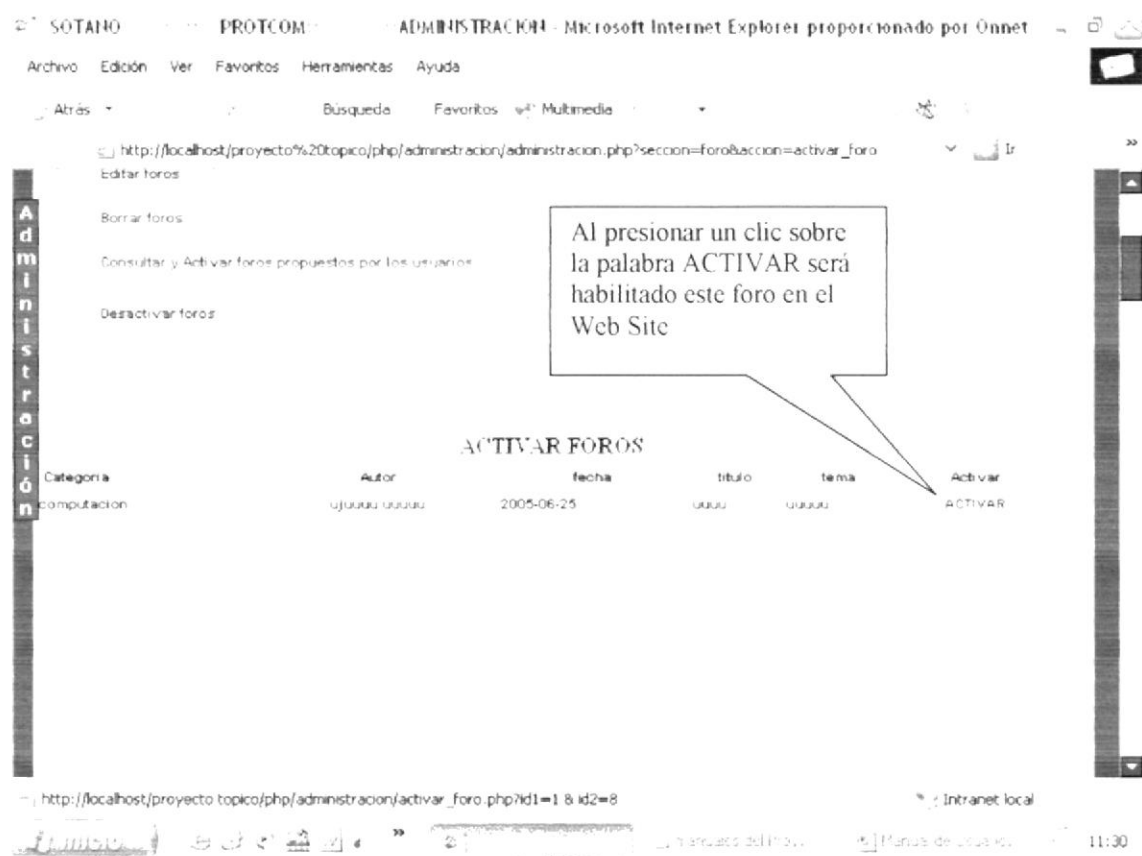


Figura 4.110. Opción Activar de la Página de Administración

4. 15. 2. 2. Opción Desactivar

La utilización de la opción de desactivar queda al criterio del Administrador del Sitio; esta opción cambia el status de ACTIVO a DESACTIVO permitiendo así que estos datos sin la necesidad de borrarse no aparezcan en el Web Site. Las secciones de administración que cuentan con esta acción son:

Administración de Noticias
Desactivar comentarios

Administración de Foros
Desactivar foros
Desactivar respuestas de los foros

Administración de Clasificados
Desactivar Clasificados

Administración de Enlaces
Desactivar Enlaces

Administración de Libro de Visitas
Desactivar Firmas

Administración de Chistes

Desactivar Chistes

Administración de Boletín

Desactivar boletín a los usuarios

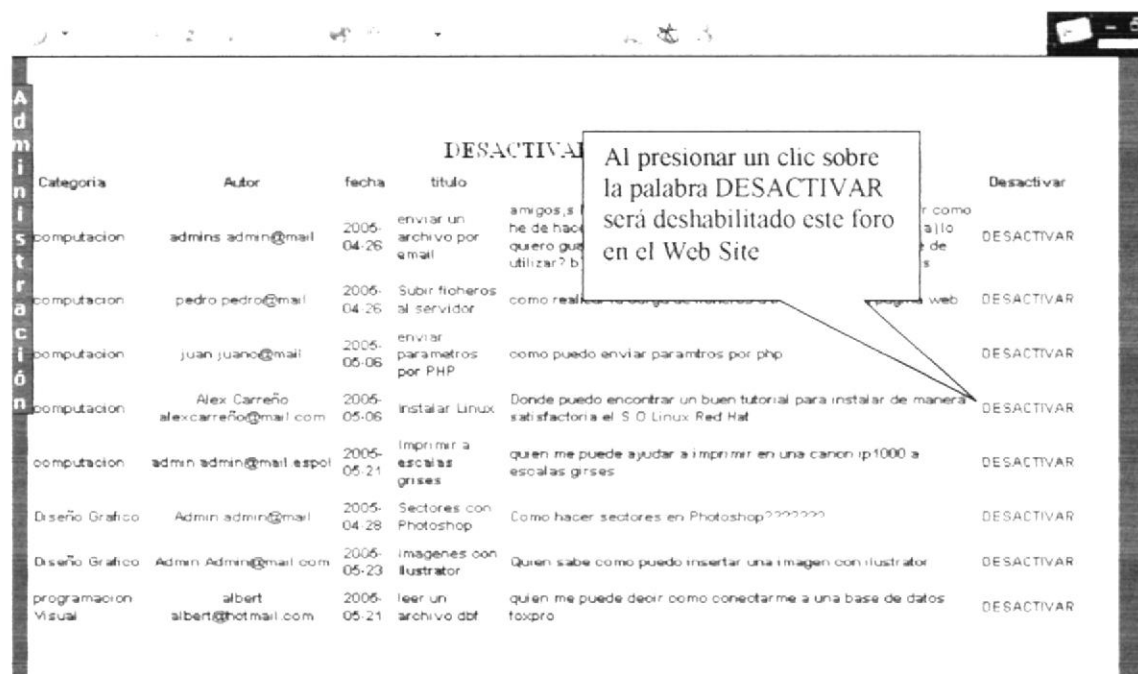


Figura 4.111. Opción Desactivar de la Página de Administración

4. 15. 2. 3. Opción Nuevo

La opción de Nuevo será utilizada para agregar datos desde los formularios que se encuentran en la página de Administración del Sitio. Los datos ingresados con esta opción tendrán un status de ACTIVO y serán directamente presentados en las diferentes páginas del Web Site. Las secciones de administración que cuentan con esta acción son:

Administración de Noticias

Nueva Noticia

Nueva Categoría de Noticias

Administración de Foros

Nuevo foro

Nueva Categoría de Foros

Administración de Enlaces

Nuevo Enlace

Nueva categoría de Enlaces

Administración de Artículos

Nuevos Artículos

Administración de Horóscopo

- Nuevo horóscopo
- Administración de Encuestas
 - Nueva Encuesta
- Administración de Chistes
 - Nuevo Chiste
 - Nueva categoría de Chistes

AGREGAR CHISTES

AGREGAR CATEGORIA DE CHISTES

Código: 7

Nombre

guardar

CATEGORIA DE CHISTES

Código	Nombre
2	Otros
3	Feminista
4	Animal
5	niños
6	Alquiler

AGREGAR CHISTE

Categoría: Otros

Enviar por:

☐ E-mail

Descripción:

Figura 4.112. Opción Nuevo de la Página de Administración

4.15.2.4. Opción Editar

La opción de Editar será utilizada para corregir datos ya ingresados en la base de datos. Las secciones de administración que cuentan con esta acción son:

- Administración de Noticias
 - Editar Noticia
 - Editar Categoría de Noticia
 - Editar comentario de Noticia

- Administración de Foros
 - Editar foro
 - Editar Categoría de Foros
 - Editar respuesta de Foro

- Administración de Enlaces
 - Editar Enlace
 - Editar categoría de Enlaces
- Administración de Artículos
 - Editar Artículo
- Administración de Horóscopo
 - Editar horóscopo
- Administración de Chistes
 - Editar Chiste
 - Editar categoría de Chistes

Ejemplo:
Para realizar la acción de editar se debe dar un clic sobre la palabra EDITAR de la columna al final de la tabla.

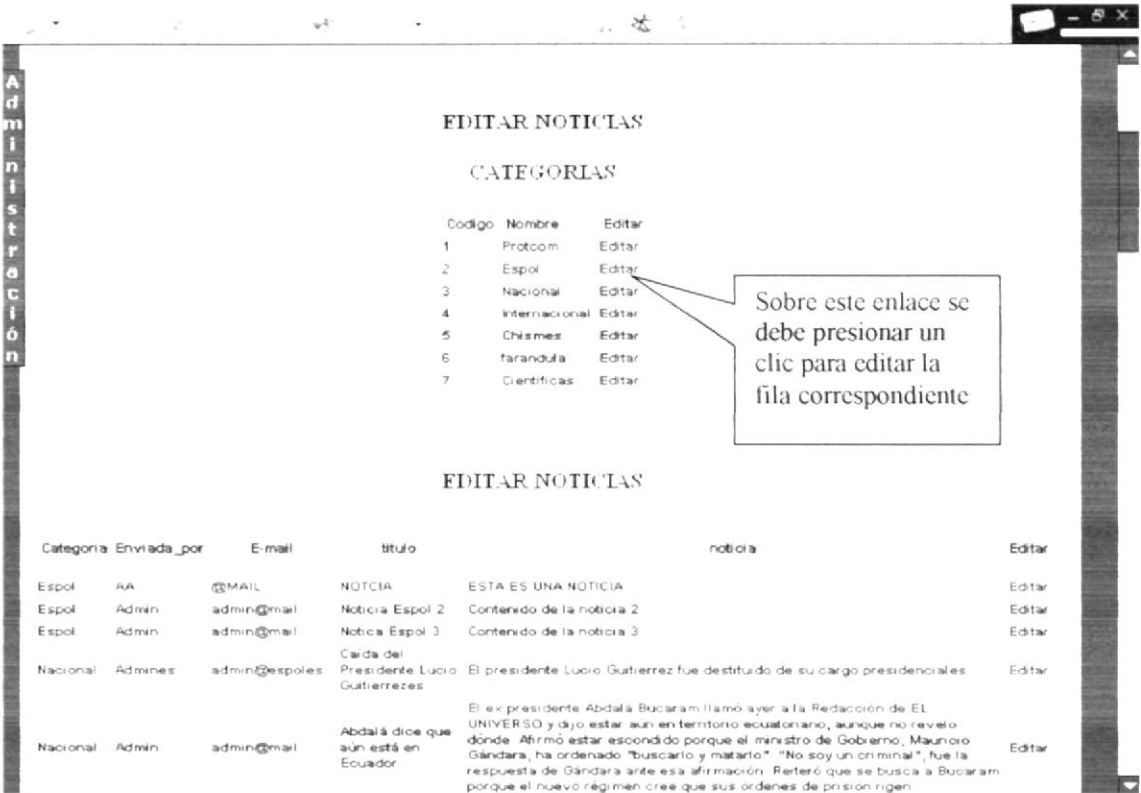


Figura 4.113. Opción Editar de la Página de Administración

De esta forma se llenará un formulario con los datos de la fila escogida.

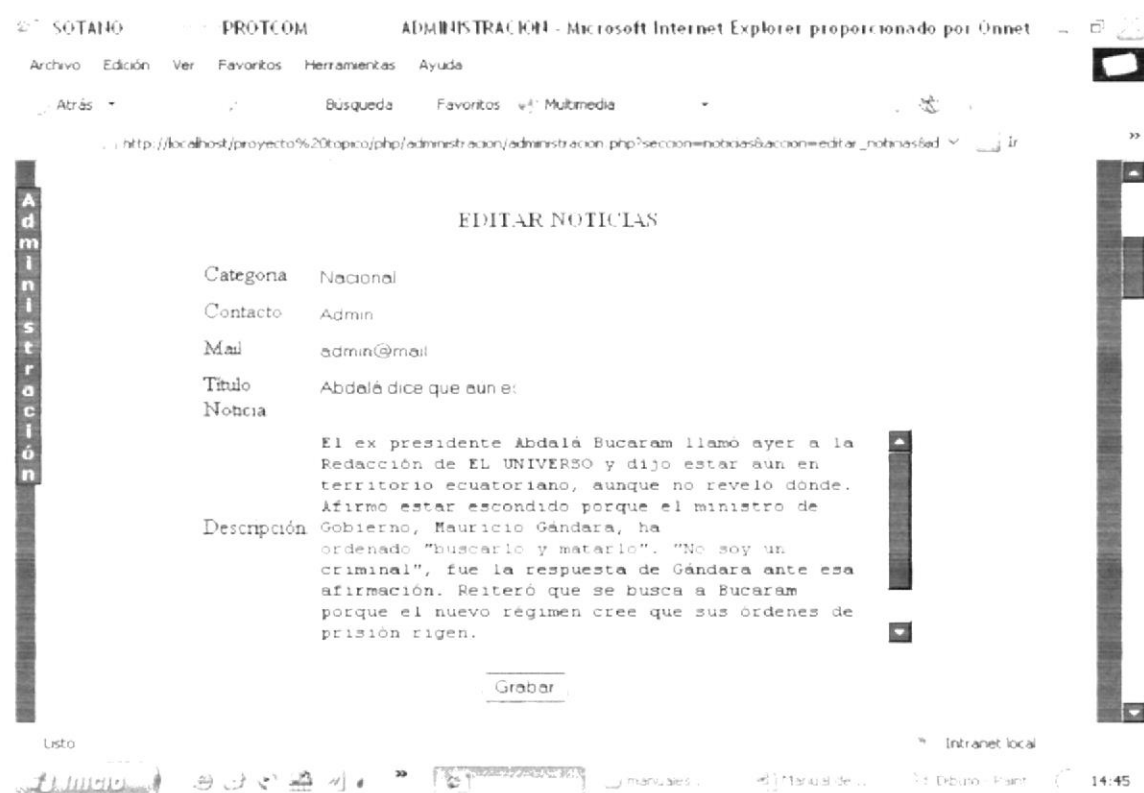


Figura 4.114. Edición de un parámetro de la Página de Administración

4. 15. 2. 5. Opción Borrar

La opción de Borrar será utilizada para eliminar registros de la base de datos. Las secciones de administración que cuentan con esta acción son:

Administración de Noticias

- Borrar Noticia
- Borrar Categoría de Noticia
- Borrar comentario de Noticia

Administración de Foros

- Borrar foro
- Borrar Categoría de Foros
- Borrar respuesta de Foro

Administración de Enlaces

- Borrar Enlace
- Borrar categoría de Enlaces

Administración de Artículos

- borrar Artículo

Administración de Horóscopo

- Borrar horóscopo

Administración de Encuestas

Borrar Encuesta

Administración de Chistes

Borrar Chiste

Borrar categoría de Chistes

Administración de Firmas

Borrar Firma

Administración de Usuarios

Borrar Usuarios

Ejemplo:

Para realizar la acción de Borrar se debe dar un clic sobre la palabra BORRAR de la columna al final de la tabla.

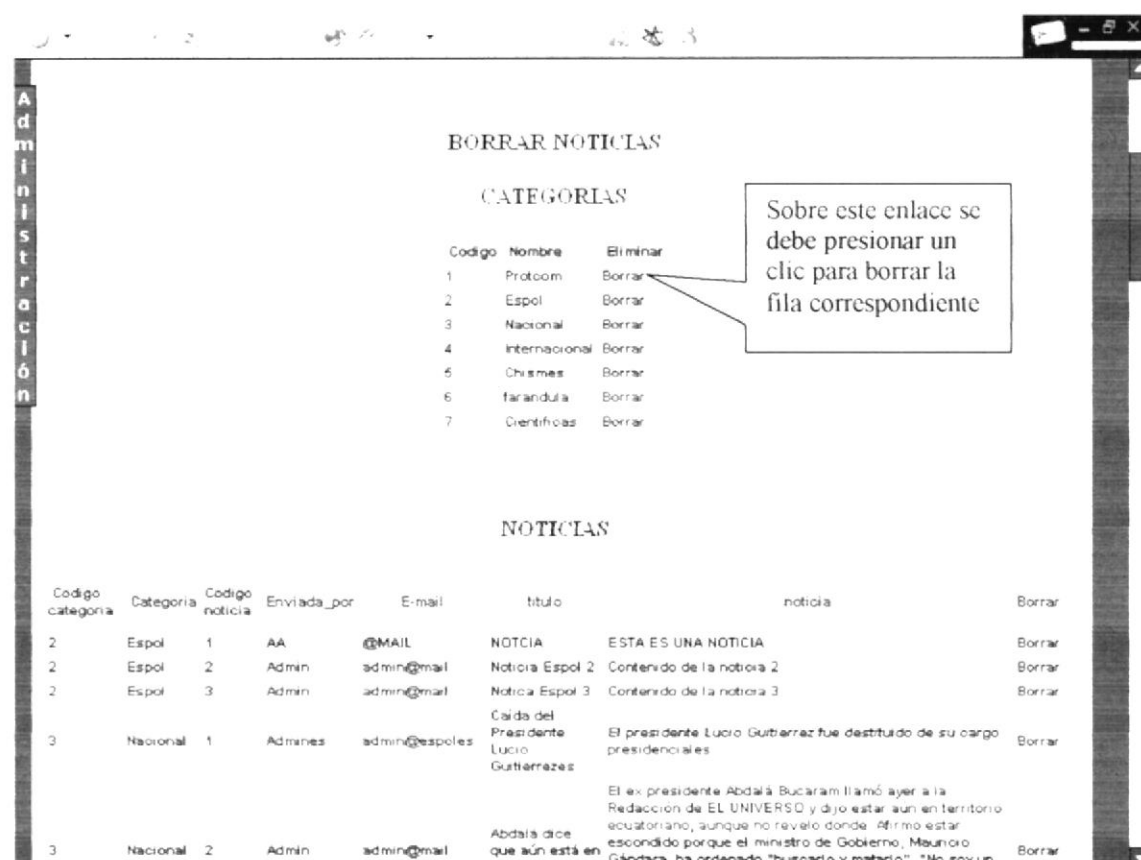


Figura 4.115. Opción borrar de la Página de Administración

Cabe recalcar que los datos que se borren no podrán ser recuperados.



ANEXO A
CONOCIENDO INTERNET

A. 1. ¿Qué es Internet?

Internet, interconexión de redes informáticas que permite a los ordenadores o computadoras conectadas comunicarse directamente, es decir, cada ordenador de la red puede conectarse a cualquier otro ordenador de la red. El término suele referirse a una *interconexión en particular, de carácter planetario y abierto al público*, que conecta redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales. También existen sistemas de redes más pequeños llamados intranets, generalmente para el uso de una única organización, que obedecen a la misma filosofía de interconexión.

A. 2. ¿Cómo funciona Internet?

Internet es un conjunto de redes locales conectadas entre sí a través de una computadora especial por cada red, conocida como gateway o puerta. Las interconexiones entre gateways se efectúan a través de diversas vías de comunicación, entre las que figuran líneas telefónicas, fibras ópticas y enlaces por radio. Pueden añadirse redes adicionales conectando nuevas puertas. La información que se debe enviar a una máquina remota se etiqueta con la dirección computerizada de dicha máquina.

Los distintos tipos de servicio proporcionados por Internet utilizan diferentes formatos de dirección. Uno de los formatos se conoce como decimal con puntos, por ejemplo 123.45.67.89. Otro formato describe el nombre del ordenador de destino y otras informaciones para el enrutamiento, por ejemplo "mayor día fi upm es". Las redes situadas fuera de Estados Unidos utilizan sufijos que indican el país, por ejemplo (es) para España o (ar) para Argentina. Dentro de Estados Unidos, el sufijo anterior especifica el tipo de organización a que pertenece la red informática en cuestión, que por ejemplo puede ser una institución educativa (edu), un centro militar (mil), una oficina del Gobierno (gov) o una organización sin ánimo de lucro (org).

Una vez direccionada, la información sale de su red de origen a través de la puerta. De allí es encaminada de puerta en puerta hasta que llega a la red local que contiene la máquina de destino. Internet no tiene un control central, es decir, no existe ningún ordenador individual que dirija el flujo de información. Esto diferencia a Internet y a los sistemas de redes semejantes de otros tipos de servicios informáticos de red como CompuServe, America Online o Microsoft Network.

A. 3. El protocolo de Internet.

El Protocolo de Internet (IP) es el soporte lógico básico empleado para controlar este sistema de redes. Este protocolo especifica cómo las computadoras de puerta encaminan la información desde el ordenador emisor hasta el ordenador receptor. Otro protocolo denominado Protocolo de Control de Transmisión (TCP) comprueba si la información ha llegado al ordenador de destino y, en caso contrario, hace que se vuelva a enviar. La utilización de protocolos TCP/IP es un elemento común en las redes Internet e intranet.

Las redes de cómputo se comenzaron a desarrollar desde hace algunas décadas atrás. Internet tuvo orígenes en una red llamada ARPANET. Se inició como un experimento del gobierno de los Estados Unidos y no se le daba una gran importancia en el ámbito económico y social, ya que solo era utilizada por científicos en ciencias de computación.

y militares. Hoy en día, esto ha cambiado, y personas comunes pueden acceder a este mundo maravilloso que es la comunicación.

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

A. 4. Explorador de Internet (Navegador de Internet).

Interfaz que permite al usuario acceder a los distintos lugares de Internet y navegar de uno a otro utilizando los hipervínculos. También se denomina navegador de Internet. Para iniciar una sesión de trabajo en Internet, después de realizada la conexión, hay que abrir el programa explorador y escribir el nombre de la página a la que se quiere acceder; el explorador mostrará esa página en el sistema y, a través de los vínculos que contenga, permitirá el acceso a otras páginas o recursos.

El primer explorador de Internet fue Mosaic, creado en 1993 por el Centro Nacional de Aplicaciones de Supercomputación de la Universidad de Illinois (Estados Unidos). En un principio se desarrolló en UNIX, pero pronto se presentó en Windows.

En 1994 apareció Netscape Navigator, un explorador para Windows, Macintosh y diversas variantes de UNIX, de Netscape Communications Corporation. Pronto adquirió un rápido desarrollo, ya que permitía transferencias seguras en Internet. Inicialmente era un producto comercial, pero la dura competencia del explorador de Microsoft Corporation obligó a la empresa a facilitarlo de forma gratuita.

En 1995 Microsoft presentó su Internet Explorer, era un programa independiente, pero a partir de Windows 98 se ofreció integrado en el sistema operativo, lo que facilitó que se convirtiera en el explorador más extendido. Sus capacidades son similares a las de Netscape.

A. 5. ¿Qué es un Sitio Web?

Es un computador (o Servidor) que publica documentos (denominados "páginas Web") en World Wide Web (WWW). Estos documentos están compuestos por texto, elementos multimedia (gráficos, sonido, video digital...) y vínculos (punteros con la dirección de otras páginas Web, empleados para establecer una conexión automática). Un lugar de la Web (en inglés, Web site) mantiene en ejecución un programa llamado "servidor de páginas Web" que procesa las peticiones de información, típicamente

solicitudes de páginas. Cada documento en uno de estos lugares tiene asignada una dirección única denominada URL.

A. 6. ¿Qué es un URL?

URL, acrónimo de Universal Resource Locator (localizador universal de recursos), método de identificación de documentos o lugares en Internet, que se utiliza principalmente en World Wide Web (WWW). Un URL es una cadena de caracteres que identifica el tipo de documento, la computadora, el directorio y los subdirectorios en donde se encuentra el documento y su nombre.

Por ejemplo, el URL de la página WEB inicial del Instituto Cervantes es `http://www.cervantes.es/internet/indice.html`. El URL distingue entre mayúsculas y minúsculas. La parte del URL antes de los dos puntos indica el protocolo necesario para acceder al documento. La etiqueta `http` indica que el documento se encuentra en WWW. Si aparece `ftp`, indica que se puede acceder al documento utilizando FTP. Otros indicadores son `gopher`, un sistema de envío de documentos seleccionables por menú, `news`, que indica que el documento se encuentra en un grupo de noticias de USENET, y `telnet` que indica que el documento se puede conseguir conectándose a un sistema remoto mediante el protocolo Telnet.

A. 7. ¿Qué es HTTP?

HTTP, acrónimo de HyperText Transfer Protocol, es un protocolo de transferencia de hipertexto. Se utiliza en las transferencias de información de páginas en Internet, de tal forma que puedan ser visualizadas en un navegador o explorador; habitualmente comprenderá, entre otros elementos, textos en lenguaje HTML, imágenes, Applets de JAVA, datos, documentos de diversos tipos, animaciones y elementos multimedia. El protocolo HTTP no fija exactamente lo que se envía o cómo está programado, solo se refiere al mecanismo empleado para hacer llegar y recibir dicha información entre los servidores y el usuario final. Por tanto, controlará el mecanismo de comunicación entre los servidores. Se emplea desde 1990 y actualmente es un estándar, versión 1.1 que data de 1997, mantenido por el W3C (World Wide Web Consortium).

Debido a la gran evolución de Internet, se están estudiando alternativas más ágiles al HTTP original, como pueden ser el HTTP-NG (HyperText Transport Protocol-Next Generation).

A. 8. ¿Qué es una dirección de Internet?

Es un grupo de números que identifica unívocamente a cada computadora en Internet. Consiste en cuatro números separados por puntos, en los que cada número puede variar entre 0 y 255 —por ejemplo, 123.106.78.90—. Los servidores de nombres de dominio mantienen tablas que permiten traducir la dirección de Internet, también conocida como dirección IP, a una dirección del tipo `cervantes.es`.

A. 9. Servicios de Internet.

Los sistemas de redes como Internet permiten intercambiar información entre computadoras, y ya se han creado numerosos servicios que aprovechan esta función. Entre ellos figuran los siguientes: conectarse a un ordenador desde otro lugar (telnet), transferir ficheros entre una computadora local y una computadora remota (protocolo de transferencia de ficheros, o FTP) y leer e interpretar ficheros de ordenadores remotos (gopher). El servicio de Internet más reciente e importante es el protocolo de transferencia de hipertexto (http), un descendiente del servicio de gopher. El http puede leer e interpretar ficheros de una máquina remota: no solo texto sino imágenes, sonidos o secuencias de video. El http es el protocolo de transferencia de información que forma la base de la colección de información distribuida denominada World Wide Web. Internet permite también intercambiar mensajes de correo electrónico (e-mail), acceso a grupos de noticias y foros de debate (news), y conversaciones en tiempo real (chat, IRC), entre otros servicios.

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

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

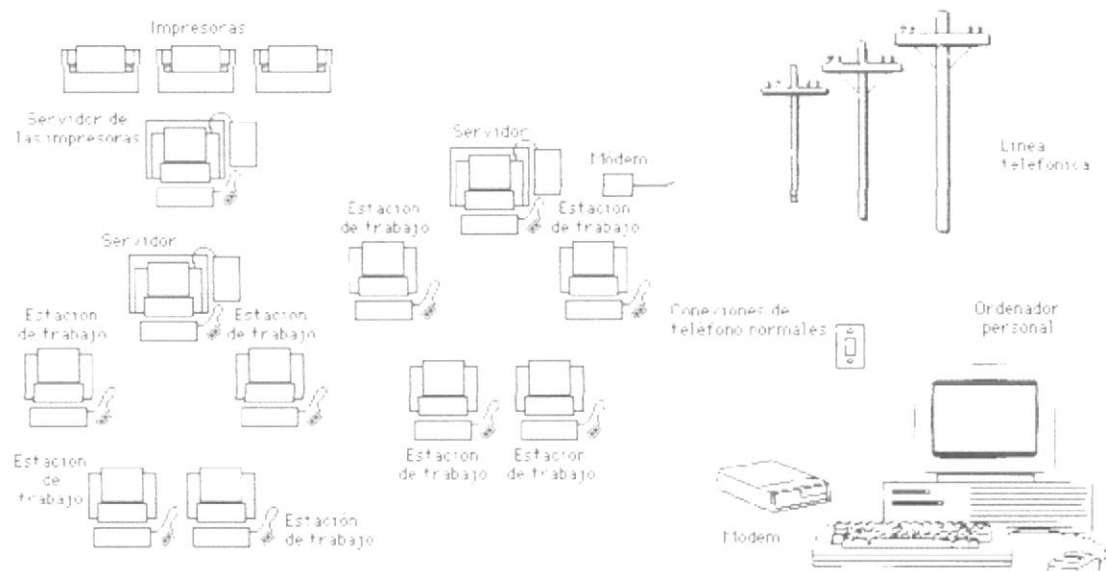
A. 10. La Word Wide Web

World Wide Web (también conocida como Web o WWW) es una colección de ficheros, que incluyen información en forma de textos, gráficos, sonidos y videos, además de vínculos con otros ficheros. Los ficheros son identificados por un localizador universal de recursos (URL, siglas en inglés) que especifica el protocolo de transferencia, la dirección de Internet de la máquina y el nombre del fichero. Por ejemplo, un URL podría ser <http://www.encarta.es/msn.com>. Los programas informáticos denominados exploradores —como Navigator, de Netscape, o Internet Explorer, de Microsoft— utilizan el protocolo http para recuperar esos ficheros. Continuamente se desarrollan nuevos tipos de ficheros para la WWW, que contienen por ejemplo animación o realidad virtual (VRML). Hasta hace poco había que programar especialmente los lectores para manejar cada nuevo tipo de archivo. Los nuevos lenguajes de programación (como JAVA, de Sun Microsystems) permiten que los exploradores puedan cargar programas de ayuda capaces de manipular esos nuevos tipos de información.

La gran cantidad de información vertida a la red ha dado lugar a la aparición de buscadores, páginas especializadas en hacer índices de los contenidos que facilitan localizaciones específicas. Algunos de los más populares son Yahoo, Google, Altavista o Lycos. También los hay específicos para páginas en español como Ozu u Ole

A. 11. ¿Qué es un red de computadoras?

Se define a una red de computadoras como un conjunto de técnicas, conexiones físicas y programas informáticos empleados para conectar dos o más ordenadores o computadoras. Los usuarios de una red pueden compartir ficheros, impresoras y otros recursos, enviar mensajes electrónicos y ejecutar programas en otros ordenadores.



Las redes están formadas por conexiones entre grupos de computadoras y dispositivos asociados que permiten a los usuarios la transferencia electrónica de información. La red de área local, representada en la parte superior de este texto, es un ejemplo de la configuración utilizada en muchas oficinas y empresas. Las diferentes computadoras se denominan estaciones de trabajo y se comunican entre sí a través de un cable o línea telefónica conectada a los servidores. Estos son computadoras como las estaciones de trabajo, pero poseen funciones administrativas y están dedicados en exclusiva a supervisar y controlar el acceso de las estaciones de trabajo a la red y a los recursos compartidos (como las impresoras). La línea roja representa una conexión principal entre servidores de red, la línea azul muestra las conexiones locales. Un módem (modulador/demodulador) permite a las computadoras transferir información a través de las líneas telefónicas normales. El módem convierte las señales digitales a analógicas y viceversa, y permite la comunicación entre computadoras muy distantes entre sí.

Una red tiene tres niveles de componentes: software de aplicaciones, software de red y hardware de red. El software de aplicaciones está formado por programas informáticos que se comunican con los usuarios de la red y permiten compartir información (como archivos de bases de datos, de documentos, gráficos o videos) y recursos (como

impresoras o unidades de disco) Un tipo de software de aplicaciones se denomina cliente-servidor. Las computadoras cliente envían peticiones de información o de uso de recursos a otras computadoras, llamadas servidores, que controlan el flujo de datos y la ejecución de las aplicaciones a través de la red. Otro tipo de software de aplicación se conoce como "de igual a igual" (peer to peer). En una red de este tipo, los ordenadores se envían entre sí mensajes y peticiones directamente sin utilizar un servidor como intermediario. Estas redes son más restringidas en sus capacidades de seguridad, auditoría y control, y normalmente se utilizan en ámbitos de trabajo con pocos ordenadores y en los que no se precisa un control tan estricto del uso de aplicaciones y privilegios para el acceso y modificación de datos, se utilizan, por ejemplo, en redes domésticas o en grupos de trabajo dentro de una red corporativa más amplia.

El software de red consiste en programas informáticos que establecen protocolos, o normas, para que las computadoras se comuniquen entre sí. Estos protocolos se aplican enviando y recibiendo grupos de datos formateados denominados paquetes. Los protocolos indican cómo efectuar conexiones lógicas entre las aplicaciones de la red, dirigir el movimiento de paquetes a través de la red física y minimizar las posibilidades de colisión entre paquetes enviados simultáneamente.

El hardware de red está formado por los componentes materiales que unen las computadoras. Dos componentes importantes son los medios de transmisión que transportan las señales de los ordenadores (típicamente cables estándar o de fibra óptica, aunque también hay redes sin cables que realizan la transmisión por infrarrojos o por radiofrecuencias) y el adaptador de red, que permite acceder al medio material que conecta a los ordenadores, recibir paquetes desde el software de red y transmitir instrucciones y peticiones a otras computadoras. La información se transfiere en forma de dígitos binarios, o bits (unos y ceros), que pueden ser procesados por los circuitos electrónicos de los ordenadores.

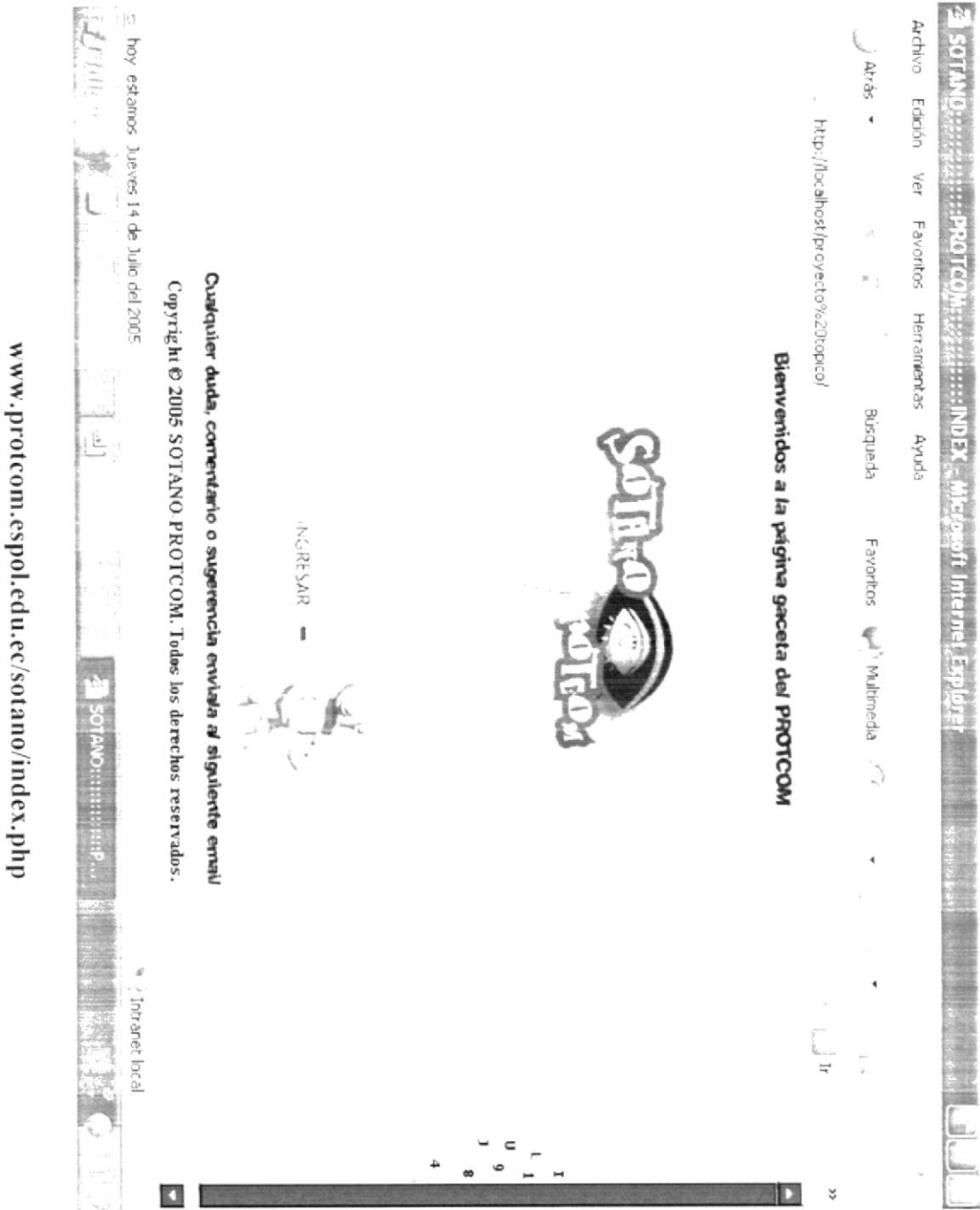


ANEXO B

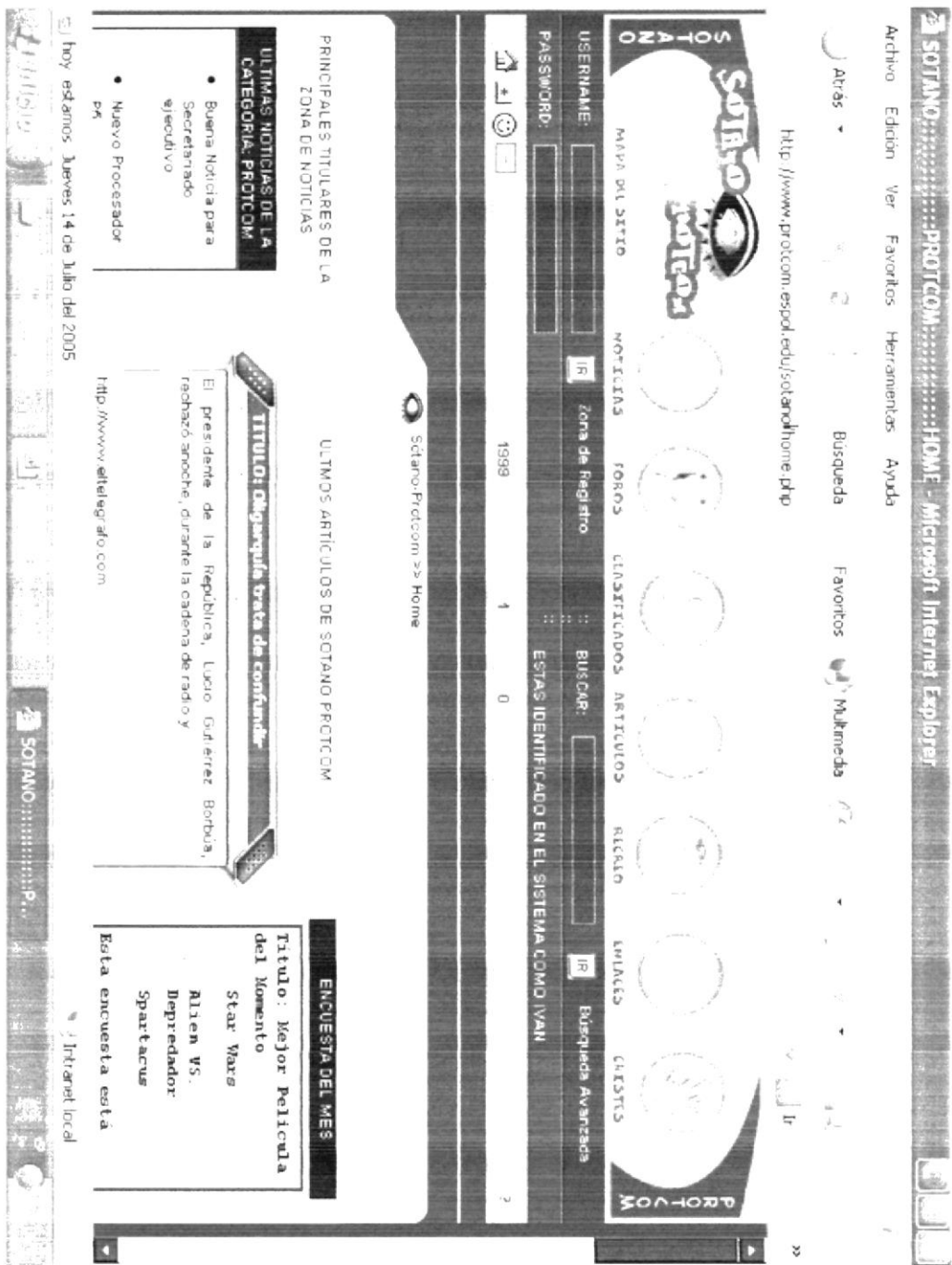
NAVEGACIÓN DE PANTALLAS

B. Navegación de Pantallas

B. 1. Página Index

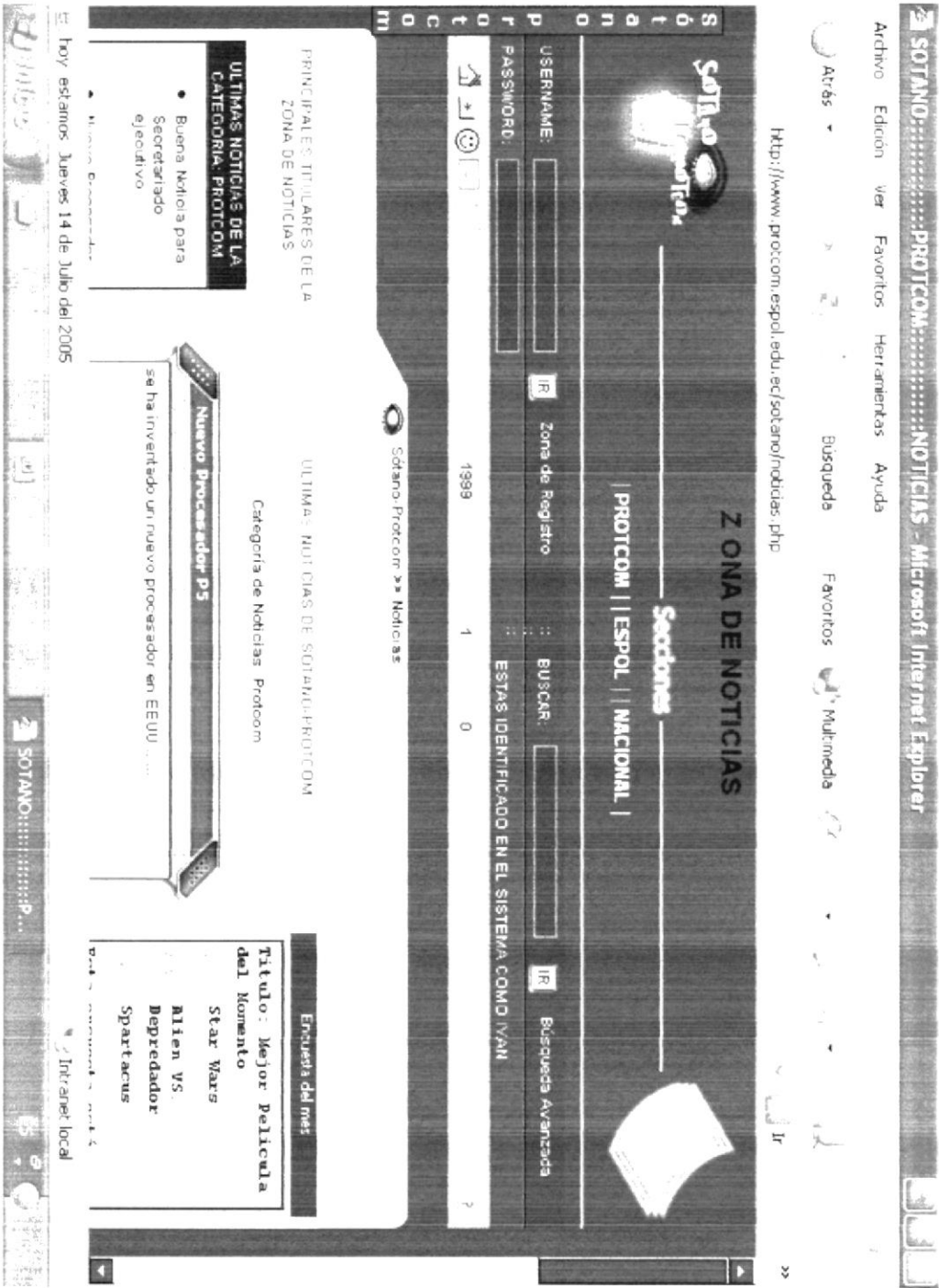


B. 2. Página Home



www.protcom.espol.edu/ec/sotano/home.php

B. 3. Página Noticias



www.protcom.espol.edu.ec/sotano/noticias.php

B. 4. Página Foros

Sótano Protcom

ZONA DE FOROS

Secciones: COMPUTACION || DISEÑO GRAFICO || PROGRAMACION VISUAL || PROPONER FORO

USERNAME: IR Zona de Registro

PASSWORD: BUSCAR: IR Búsqueda Avanzada

1999 1 0 ESTAS IDENTIFICADO EN EL SISTEMA COMO IVAN

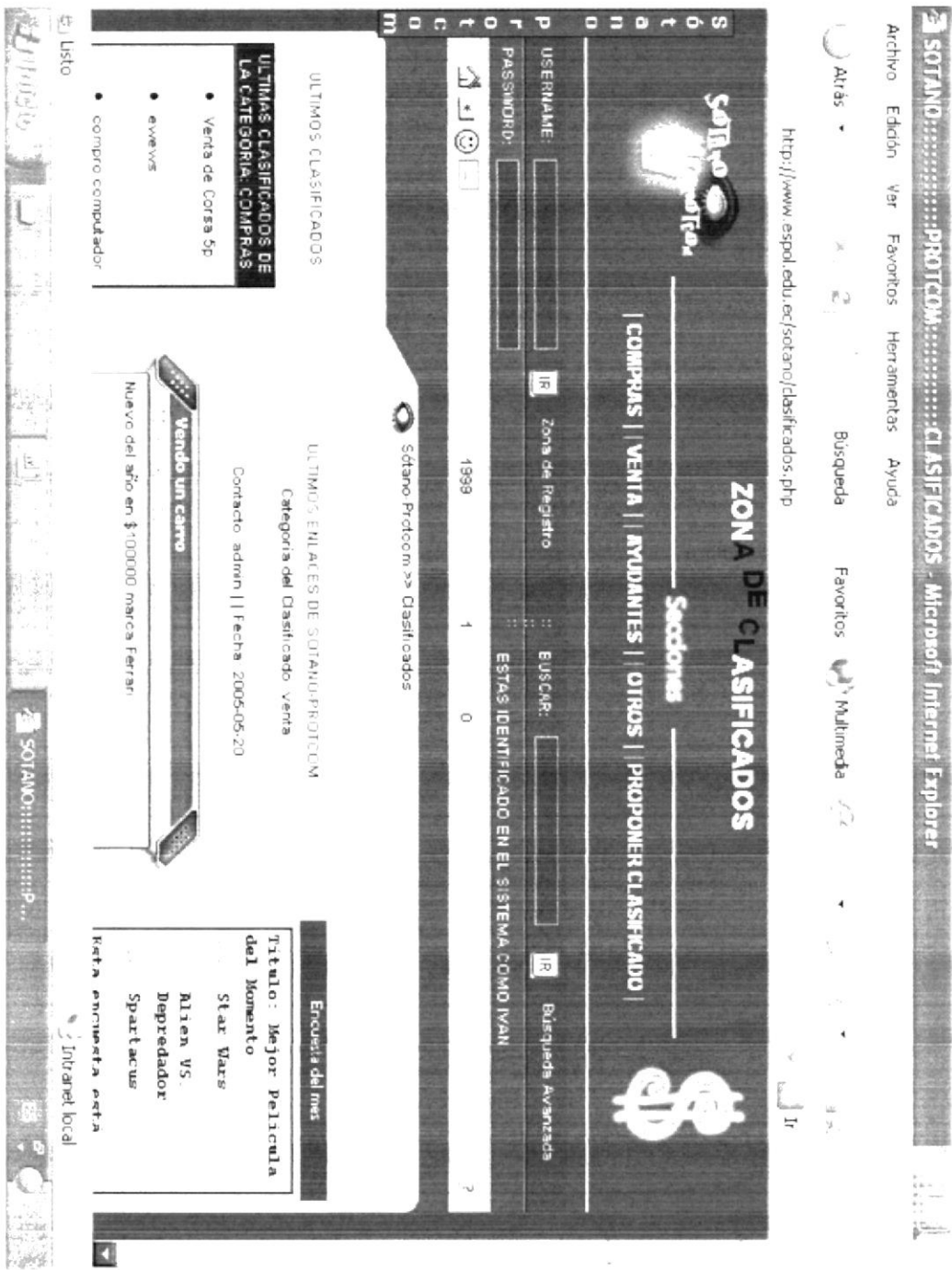
Categorías: computación

TEMAS	AUTOR	RESPUESTAS	VISTAS	FECHA
enviar un archivo por email	admin	6	27	2005-04-26 19:24:00
Subir ficheros al servidor	pedro	1	6	2005-04-26 19:37:00
enviar parámetros por PHP	Juan	0	4	2005-05-06 03:03:01

http://www.protcom.espol.edu.ec/sotano/foros.php

www.protcom.espol.edu.ec/sotano/foros.php

B. 5. Página Clasificados



www.protcom.espol.edu.ec/sotano/clasificados.php

B. 6. Página Artículos

SÓTANO-PROTCOM - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Busqueda Favoritos Multimedia

http://www.espol.edu.ec/sotano/articulos.php

ZONA DE ARTÍCULOS

Secciones

NUEVOS | ANTERIORES | MAS VISITADOS

USUARIO: **Zona de Registro** **BUSCAR:** **Búsqueda Avanzada**

PASSWORD: **ESTÁS IDENTIFICADO EN EL SISTEMA COMO IVAN**

1999 1 0

PRINCIPALES TITULARES DE SÓTANO-PROTCOM NOTICIAS

ÚLTIMAS NOTICIAS DE LA CATEGORÍA: PROTCOM

- Buena noticia para el secretario

Titulo: **Fecha:**

Corte la DEA 2005-06-16

orteros para evaluar 2005-06-16

Nebot saldrá con su familia 2005-06-16

Encuesta del mes

Titulo: **Mejor Película**

Star Wars

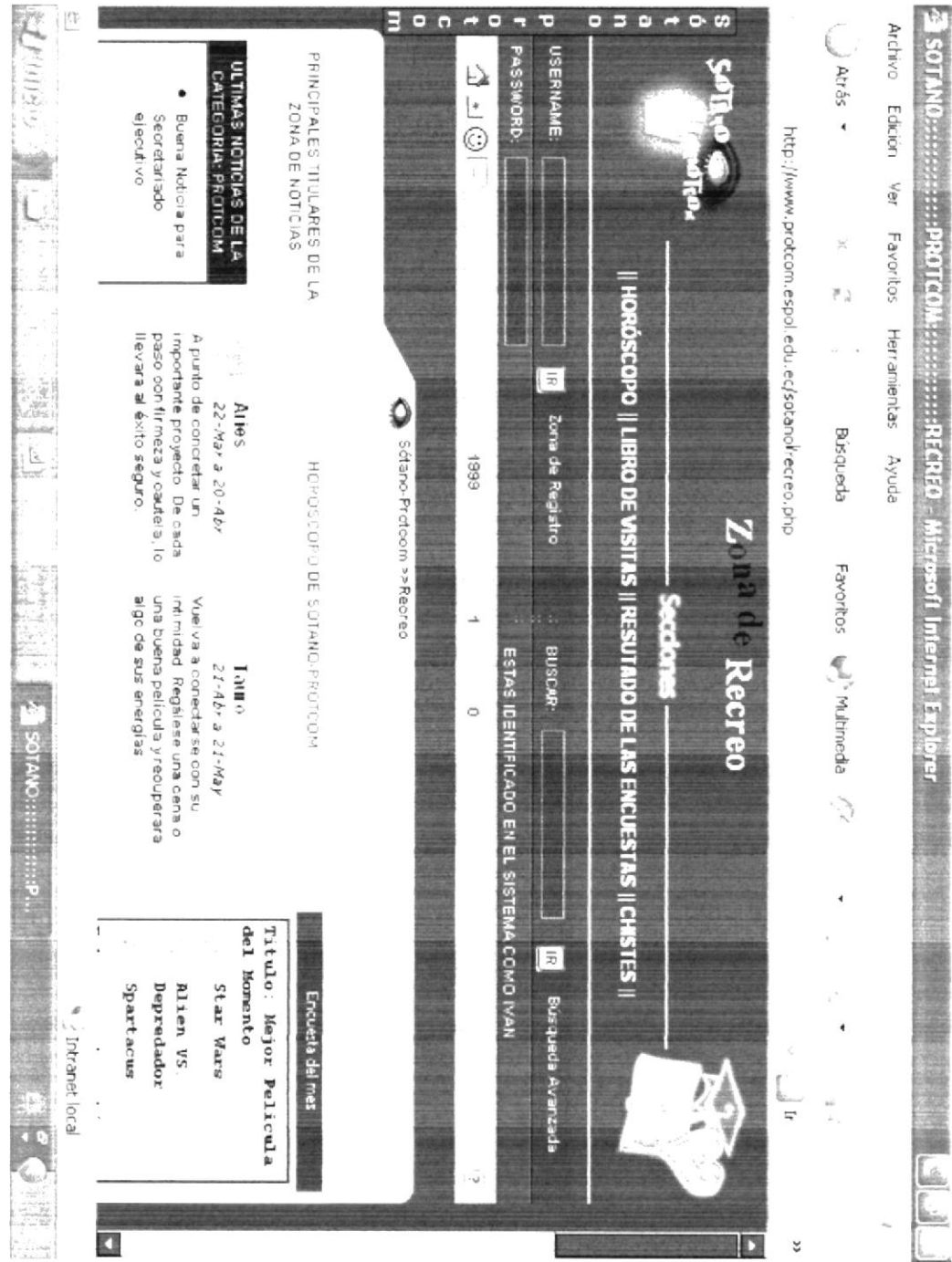
Alien VS. Depredador

Spartacus

Listo **SÓTANO-PROTCOM**

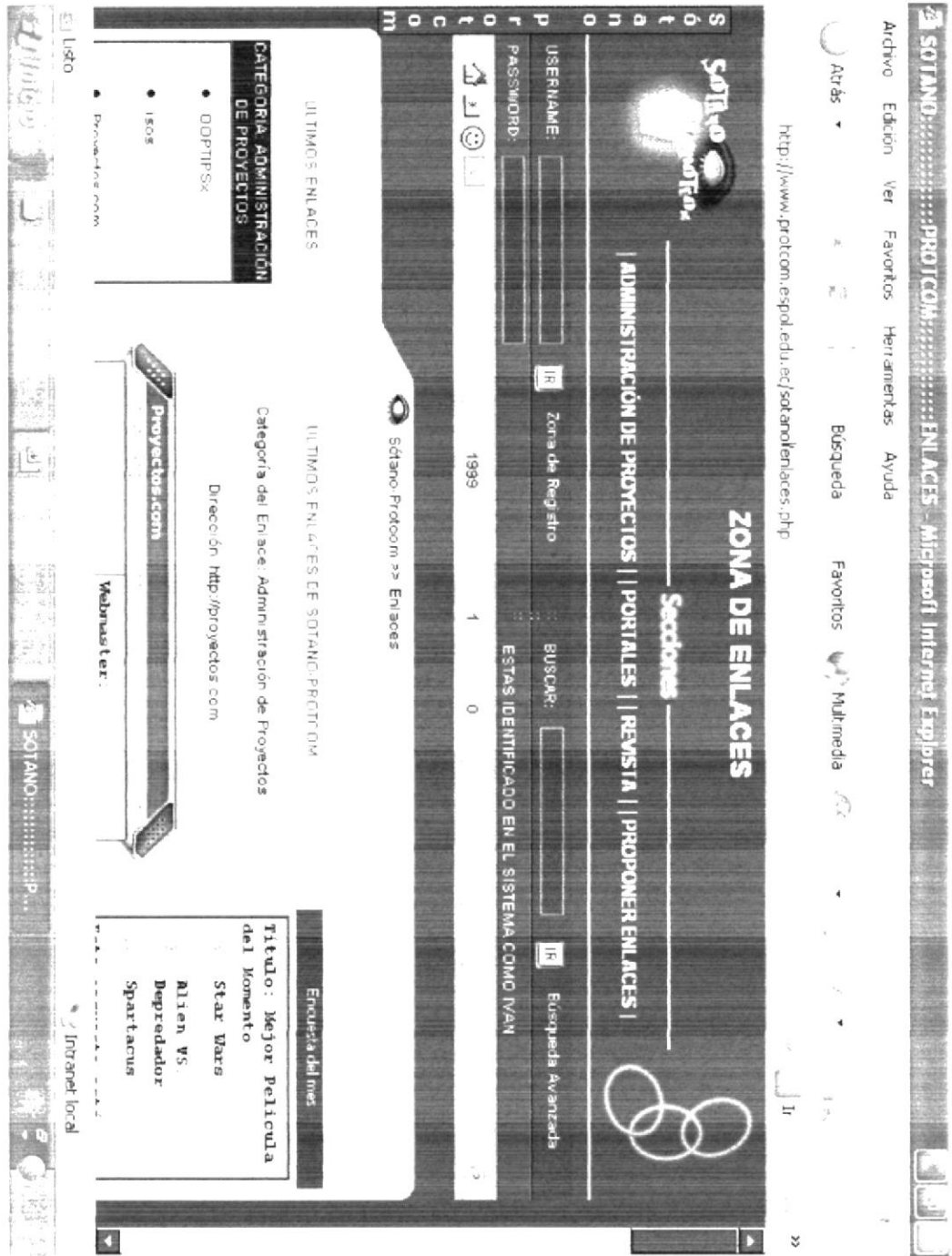
www.protcom.espol.edu.ec/sotano/articulo/

B. 7. Página Recreo



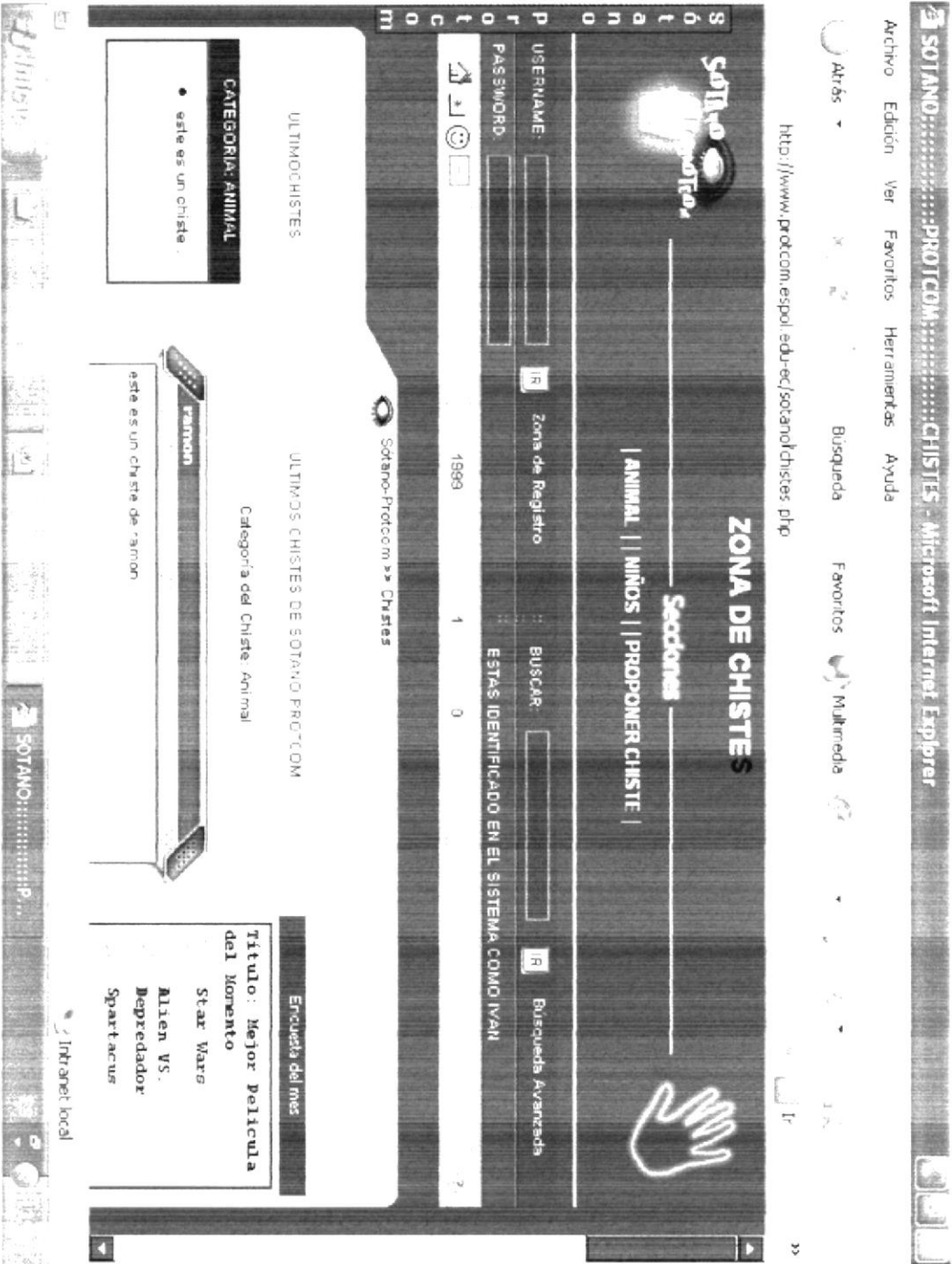
www.protcom.espol.edu.ec/sotano/recreo.php

B. 8. Página Enlaces



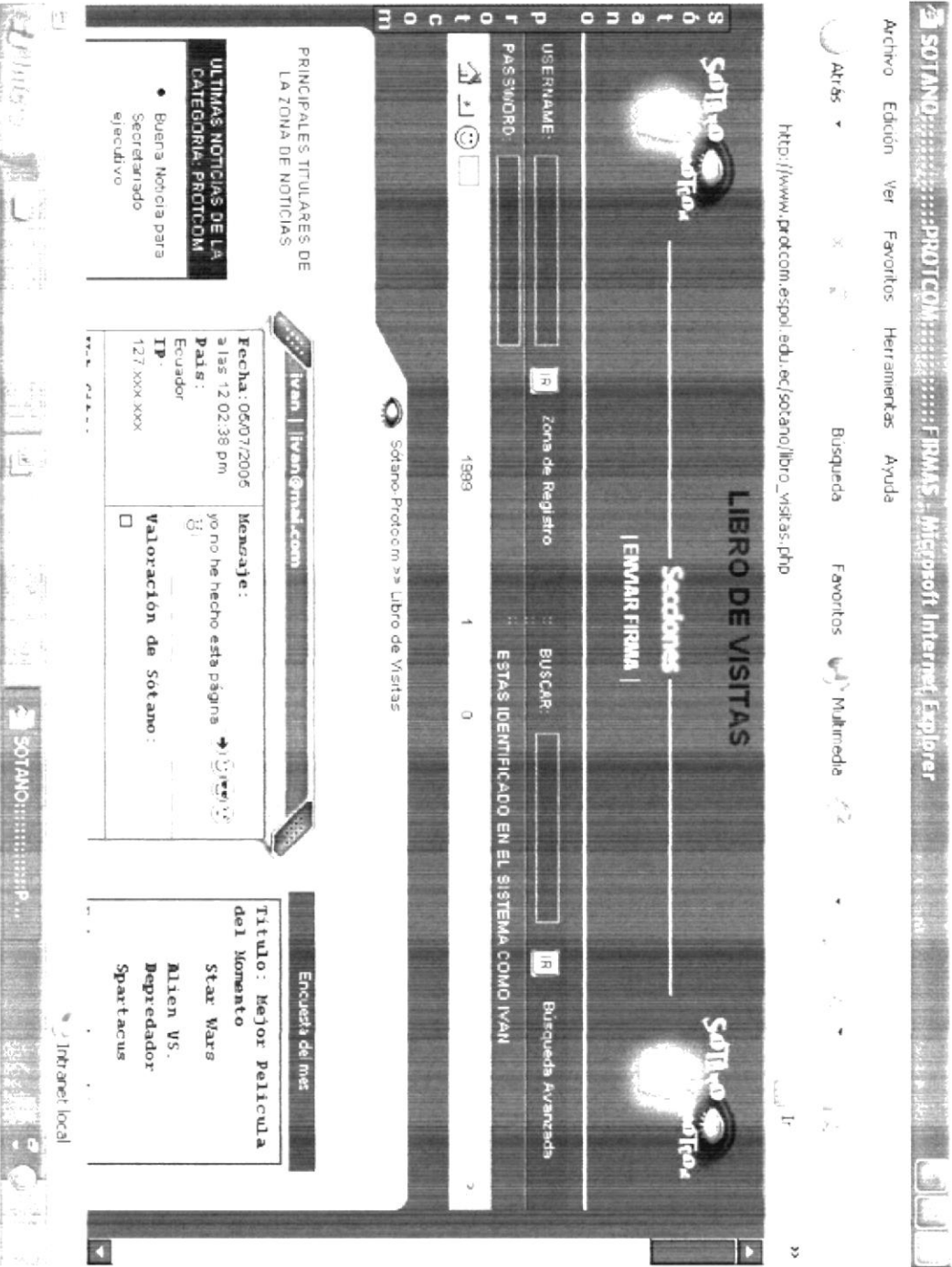
www.protcom.espol.edu.ec/sotano/enlaces.php

B. 9. Página Chistes



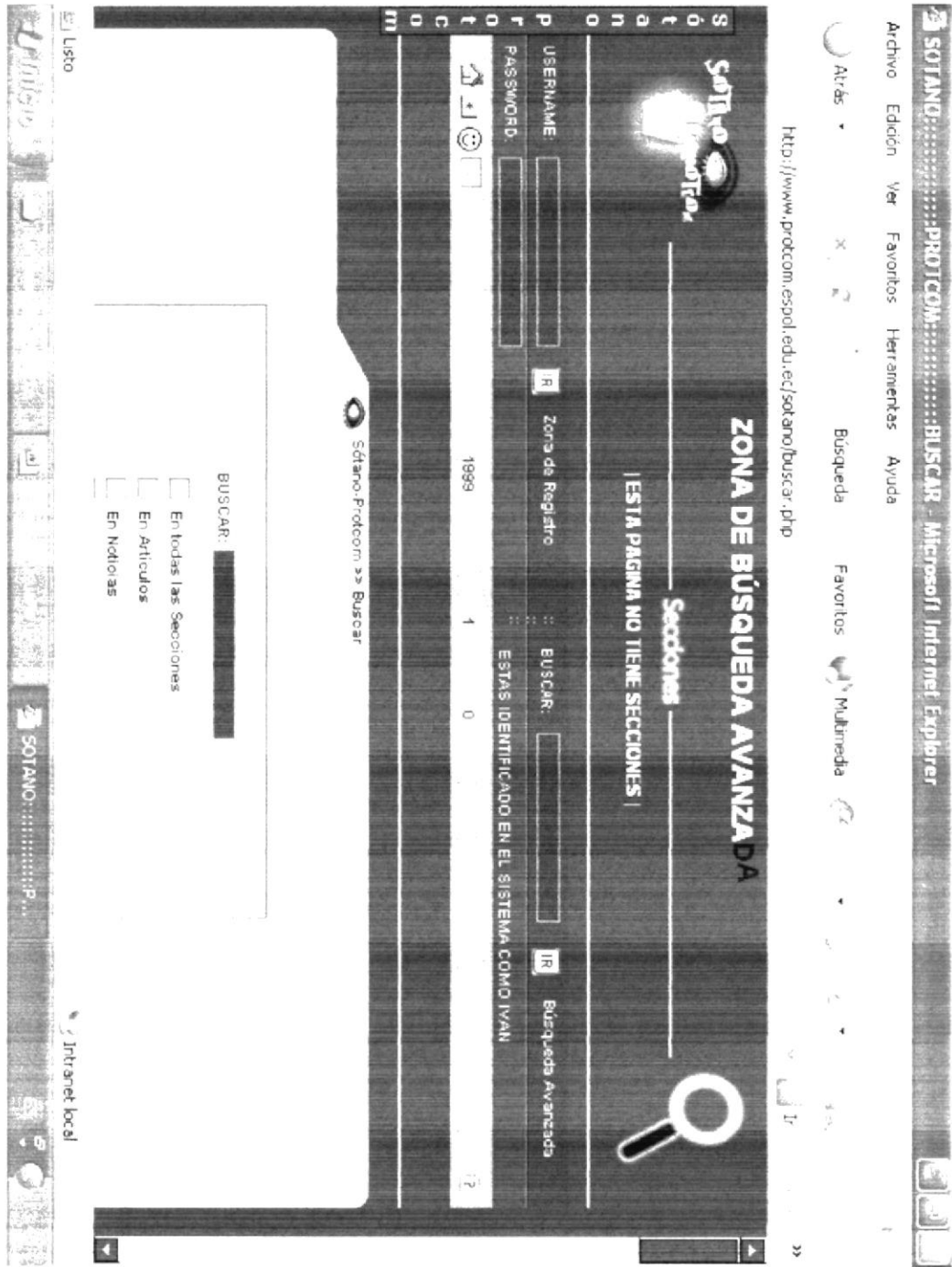
www.protcom.espol.edu.ec/sotano/chistes.php

B.10. Página Libro de visitas



www.protcom.espol.edu.ec/sotano/libro_vistas.php

B.11. Página Búsqueda Avanzada



www.protcom.espol.edu.ec/sotano/buscar.php

B.12. Página Faq

SOTANO:.....PROTCOM:.....FAQ - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia

http://www.prtocom.espol.edu.ec/sotano/faq.php

Sótano Protcom

PREGUNTAS FRECUENTES DEL WEB SITE

Secciones

ESTA PÁGINA NO TIENE SECCIONES

USERNAME: R Zona de Registro EUSCAR: IR Búsqueda Avanzada

PASSWORD: ESTAS IDENTIFICADO EN EL SISTEMA COMO IVAN

1999 1 0

Sótano-Protcom >> Artículos

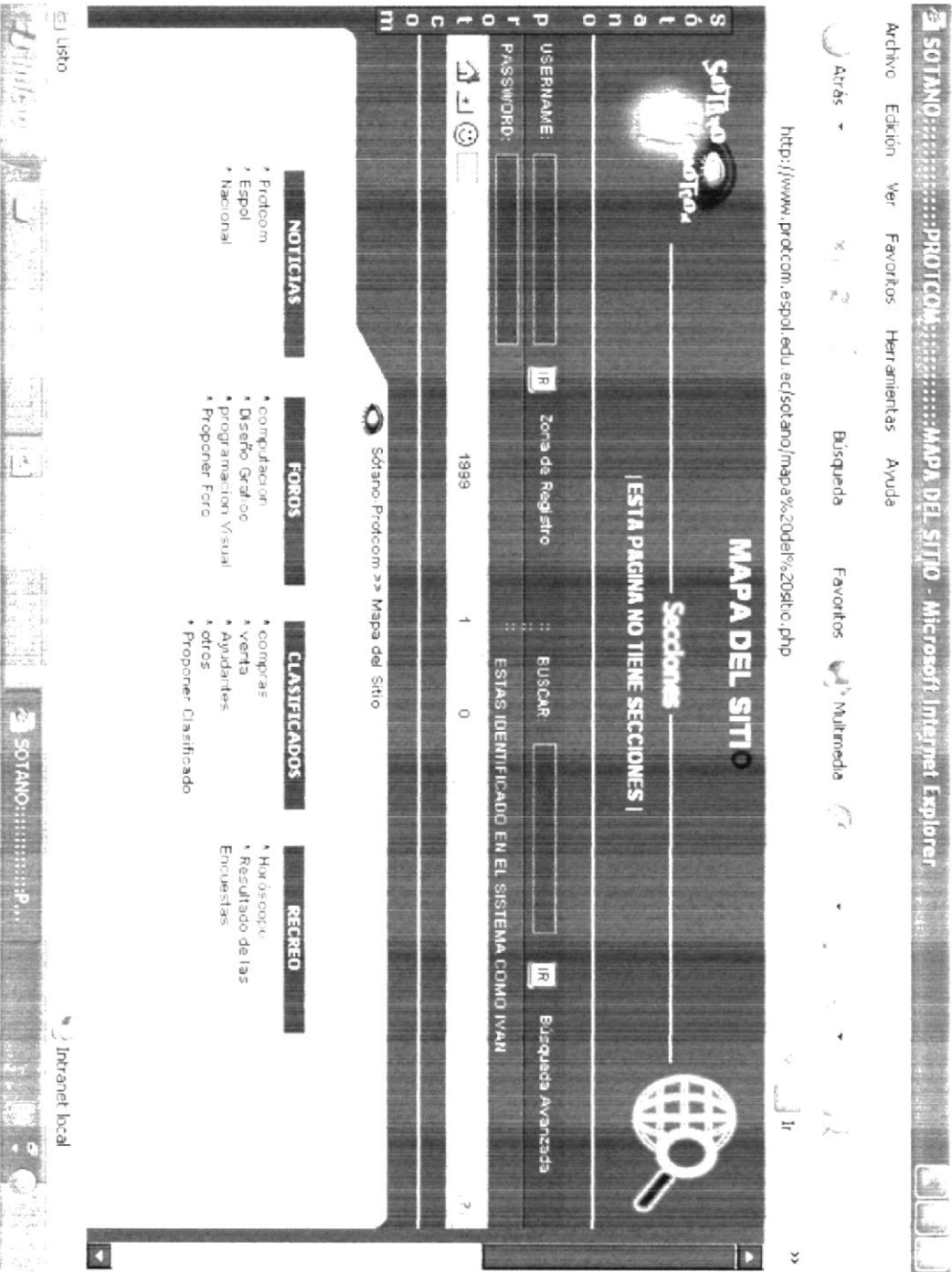
Tabla de Contenido de la Faq

- ASPECTOS GENERALES DEL WEB SITE
- ACERCA DE LOS FOROS
- ACERCA DE LAS NOTICIAS
- ACERCA DE LOS CLASIFICADOS
- ACERCA DE LOS ENLACES

Listo Intranet local

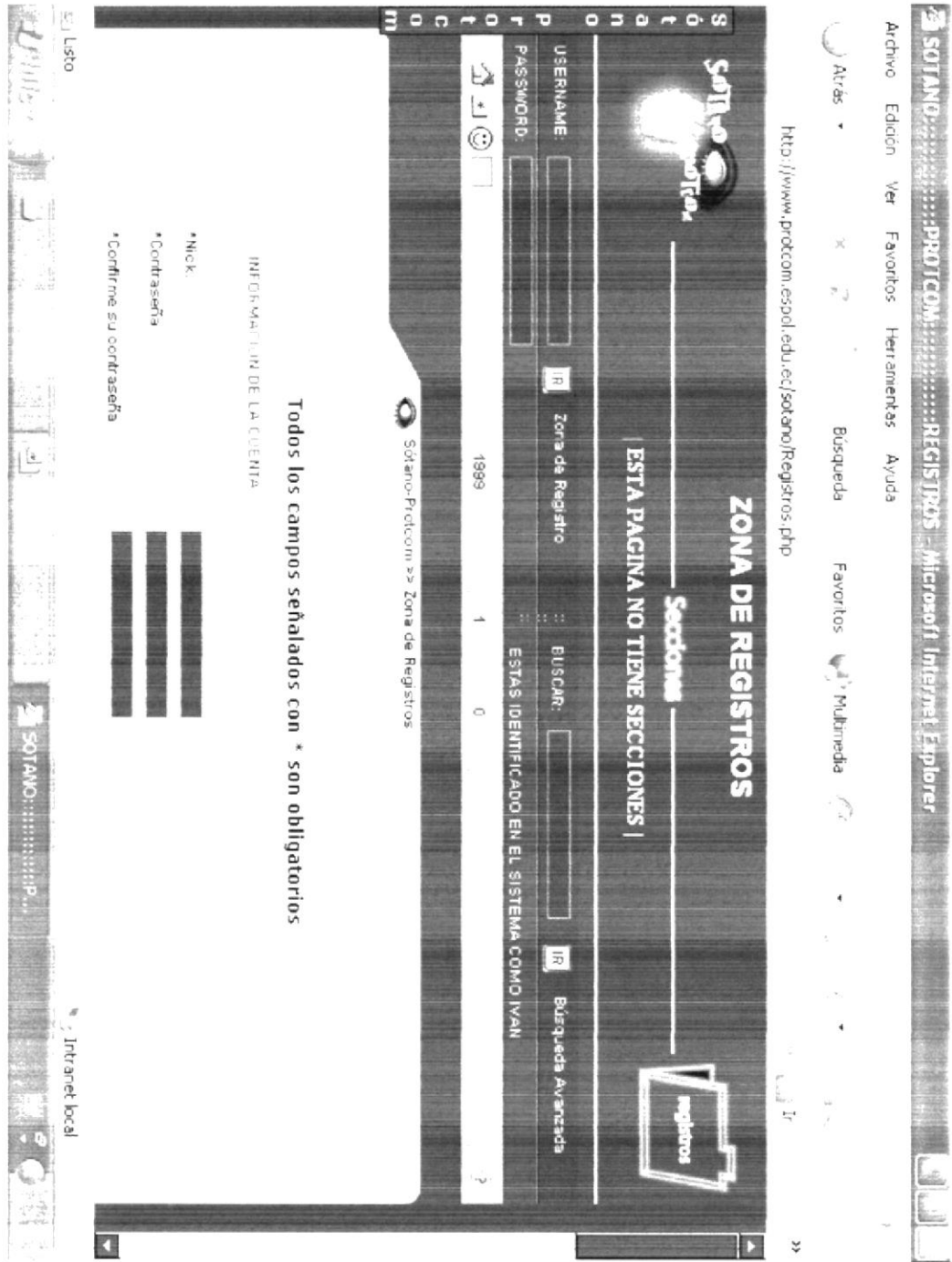
www.prtocom.espol.edu.ec/sotano/faq.php

B.13. Página Mapa del Sitio



www.protcom.espol.edu.ec/sotano/ mapa%20del%20sitio.php

B.14. Página Registro



www.protcom.espol.edu.ec/sotano/registros.php



GLOSARIO DE TÉRMINOS

Glosario de Términos.



Aplicación - programa informático diseñado para facilitar al usuario la realización de un determinado tipo de trabajo. Ciertas aplicaciones desarrolladas 'a medida' suelen ofrecer una gran potencia ya que están exclusivamente diseñadas para resolver un problema específico. Otros, llamados paquetes integrados de software, ofrecen menos potencia pero a cambio incluyen varias aplicaciones, como un programa procesador de textos, de hoja de cálculo y de base de datos.

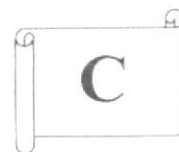
ALU.- (Arithmetic Logic Unit) Unidad Aritmética Lógica. Circuito de velocidad en la CPU que realiza cálculos y comparaciones.

Arquitectura (informática) - La arquitectura de ordenadores se refiere a toda una estructura y a los detalles necesarios para que sea funcional, es decir, cubre sistemas informáticos, microprocesadores, circuitos y programas del sistema. Por lo general, el término no suele referirse a los programas de aplicación, como hojas de cálculo o procesadores de textos, que son necesarios para realizar una tarea pero no para que el sistema funcione.



Background - Fondo

Bit.- en informática, acrónimo de Binary Digit (dígito binario), que adquiere el valor 1 o 0 en el sistema numérico binario. En el procesamiento y almacenamiento informático un bit es la unidad de información más pequeña manipulada por el ordenador, y está representada físicamente por un elemento como un único pulso enviado a través de un circuito, o bien como un pequeño punto en un disco magnético capaz de almacenar un 0 o un 1. La representación de información se logra mediante la agrupación de bits para lograr un conjunto de valores mayor que permite manejar mayor información.



Caché de disco.- una parte de la memoria de acceso aleatorio de un ordenador o computadora que se reserva para contener, de manera temporal, información leída o escrita recientemente en el disco.

Caché de Web.- memoria que utiliza el explorador de Internet para guardar información de las páginas que se visitan. Cuando se vuelve a visitar una de las páginas que están en el caché, el acceso es mucho más rápido.

Al navegar en Internet, en el disco duro del usuario se guardan las páginas visitadas en forma de archivos temporales. Al volver a una de estas páginas, se abre mucho más rápidamente, puesto que el explorador o navegador puede abrirlas desde el propio disco duro. El espacio de esta memoria es limitado, cuando se agota, desaparecen las páginas a las que no se accede desde hace más tiempo.

Código.- término genérico para nombrar las instrucciones del programa, utilizadas en dos sentidos generales. El primero se refiere al código fuente, legible a simple vista, que son las instrucciones escritas por el programador en un lenguaje de programación. El segundo se refiere al código máquina ejecutable, que son las instrucciones convertidas de código fuente a instrucciones que el ordenador o computadora puede comprender.

Código de acceso.- en informática, una combinación única de caracteres, por lo general letras o números, utilizada en las comunicaciones como medio de identificación para tener acceso a un equipo remoto.

Computadora.- dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos, o bien compilando y correlacionando otros tipos de información.

Cortafuegos.- dispositivo que impide el acceso no autorizado a la red de área local de una organización, en inglés se denomina firewall. Puede estar implementado en hardware, software o una combinación de ambos. El cortafuegos puede residir en el servidor que actúa como gateway de la red de área local o en un sistema dedicado emplazado entre la red local e Internet, de manera que la red privada nunca accede a Internet directamente.



Dato.- cualquier elemento que tenga una interpretación.

Diccionario de datos.- base de datos acerca de la terminología que se utilizara en un sistema de información. Para comprender mejor el significado de un diccionario de datos, puede considerarse su contenido como "datos acerca de los datos", es decir, descripciones de todos los demás objetos (archivos, programas, informes, sinónimos...) existentes en el sistema. Un diccionario de datos almacena la totalidad de los diversos esquemas y especificaciones de archivos, así como sus ubicaciones. Si es completo incluye también información acerca de qué programas utilizan qué datos, y qué usuarios están interesados en unos u otros informes. Por lo general, el diccionario de datos está integrado en el sistema de información que describe.

Dirección.- valor que representa a una ubicación accesible en un ordenador o computadora. Las direcciones de un sistema pueden corresponder a distintos

dispositivos como puede ser la memoria o a los puertos de entrada o de salida, de manera que los datos se pueden leer o escribir solo en dichas ubicaciones. Cada dirección es única y representa solamente un elemento en la memoria o un puerto, nunca los dos a la vez.

Dirigir, o direccionar, significa hacer referencia a una determinada ubicación de almacenamiento. También significa gestionar o trabajar, como, por ejemplo, cuando se dice "la computadora puede direccionar 16 MB de memoria".

Dominio.- en una red de área local (LAN) o una red amplia (WAN), se refiere a una subred, que puede comprender diversos clientes y servidores y que están bajo la supervisión de un mismo controlador o administrador. Las redes se suelen fraccionar en dominios para mejorar su eficiencia y mantener un mayor control y nivel de seguridad. Una red basada en dominios aún suele tener un nivel inferior de agrupación, denominado grupo de trabajo, en el que habitualmente habrá un único servidor y varios clientes. En una red de comunicaciones, el dominio es todo el conjunto de recursos (sistemas de almacenamiento, impresoras, ...) que se encuentran bajo el control de un determinado sistema de ordenadores o computadoras.



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

Emoticono.- en informática, acrónimo de EMOTIONAL ICON (icono emocional). Símbolo, escrito con caracteres ASCII estándar, que recuerda una cara que expresa un sentimiento. Generalmente, para leerlo hay que girar el texto 90 grados a la izquierda. Se denomina también smiley o "carita sonriente".

En línea.- (on line) activado y listo para realizar una operación, con capacidad de comunicarse o de ser controlado por un ordenador o computadora. Por ejemplo, una impresora está en línea cuando está lista para imprimir. Una base de datos está en línea cuando puede ser utilizada por un usuario conectado a la computadora que la contiene.



Fax.- sistema de transmisión eléctrica de documentos impresos, fotografías o dibujos. La telecopia se realiza por radio, teléfono o cable submarino.

Fichero.- (Archivo) conjunto completo de información identificado con un nombre. Puede ser un programa, un conjunto de datos utilizados por el programa o un documento creado por los usuarios. Los archivos son las unidades básicas de almacenamiento que permiten a la computadora distinguir entre los diversos conjuntos de información. Aunque no siempre es el caso, un archivo se suele encontrar en un formato legible por los usuarios. Aun así, en un archivo se agrupan instrucciones,

números, palabras o imágenes en unidades coherentes que el usuario puede recuperar, modificar, eliminar, guardar o enviar a un dispositivo de salida

FTP.- acrónimo de File Transfer Protocol, protocolo de transferencia de archivos que se utiliza en Internet y otras redes para transmitir archivos entre servidores o entre un usuario y un servidor. El protocolo asegura que el archivo se transmite sin errores, para lo que dispone de un sistema de corrección basado en un control de redundancia de datos y, en su caso, de la capacidad de retomar la descarga en el punto en que falló la conexión o el envío o la recepción de datos. El sistema que almacena archivos que se pueden solicitar por FTP se denomina servidor de FTP. FTP forma parte del conjunto de protocolos TCP/IP, que permite la comunicación en Internet entre distintos tipos de máquinas y redes.



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



Hipertexto.- método de presentación de la información que permite hacer una lectura no secuencial de la misma. Trata de emular el modo en que el cerebro humano almacena y recupera la información, por medio de asociación de ideas, y no en el orden en el que los sucesos ocurrieron.

HTML.- acrónimo de HyperText Markup Language, lenguaje de marcas de hipertexto. En informática, formato estándar de los documentos que circulan en la World Wide Web (WWW), se utiliza desde 1989. Los documentos HTML contienen dos tipos de información: la que se muestra en la pantalla (texto, imágenes...) y los códigos (tags o etiquetas), transparentes al usuario, que indican cómo se debe mostrar esa información. Para crear un documento HTML, basta con disponer de un editor de código ASCII y teclear el texto y las etiquetas que sean precisas. También se pueden utilizar editores específicos que insertan automáticamente las etiquetas correspondientes al formato del texto que se escriba o a las imágenes que se inserten, casi todos los procesadores de texto actuales incluyen esta posibilidad.

http.- acrónimo de HyperText Transfer Protocol, protocolo de transferencia de hipertexto. Se utiliza en las transferencias de información de páginas en Internet, de tal forma que puedan ser visualizadas en un navegador o explorador, habitualmente comprenderá, entre otros elementos, textos en lenguaje HTML, imágenes, Applets de JAVA, datos, documentos de diversos tipos, animaciones y elementos multimedia. El protocolo HTTP no fija exactamente lo que se envía o cómo está programado, sólo se refiere al mecanismo empleado para hacer llegar y recibir dicha información entre los servidores y el usuario final. Por tanto, controlará el mecanismo de comunicación entre

los servidores. Se emplea desde 1990 y actualmente es un estándar, versión 1.1 que data de 1997, mantenido por el W3C (World Wide Web Consortium)



Icono.- en entornos gráficos, pequeña imagen gráfica mostrada en la pantalla que representa un objeto manipulable por el usuario. Por ejemplo, una papelera representa un comando para borrar textos o archivos no deseados. Los iconos permiten controlar ciertas funciones de la computadora sin tener que recordar comandos ni escribirlos con el teclado. Son un elemento importante de las interfaces gráficas de usuario, ya que facilitan el manejo de las distintas funciones.

índex.- Índice

Interfaz gráfica de usuario - (GUI, acrónimo de Graphical User Interface), en informática, tipo de entorno que permite al usuario elegir comandos, iniciar programas, ver listas de archivos y otras opciones utilizando las representaciones visuales (iconos) y las listas de elementos del menú. Las selecciones pueden activarse bien a través del teclado o con el ratón.

Internet - interconexión de redes informáticas que permite a los ordenadores o computadoras conectadas comunicarse directamente, es decir, cada ordenador de la red puede conectarse a cualquier otro ordenador de la red. El término suele referirse a una interconexión en particular, de carácter planetario y abierto al público, que conecta redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales. También existen sistemas de redes más pequeños llamados intranets, generalmente para el uso de una única organización, que obedecen a la misma filosofía de interconexión.



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



Kilobyte.- abreviado KB, K o Kbyte. Equivale a 1 024 bytes



Label - Rotulo o Etiqueta.

layer - capa

Lenguaje de consulta estructurado.- un lenguaje utilizado en bases de datos para consultar, actualizar y manejar bases de datos relacionales

Lenguaje interpretado.- un lenguaje cuyos programas necesitan ser traducidos a lenguaje o código maquina, línea a línea, cada vez que son ejecutados. Para ello se precisa de otro programa complementario, denominado intérprete. No son autosuficientes, como los que resultan de un lenguaje compilado. Muchos de los lenguajes de programación están disponibles en versiones interpretadas y compiladas.

Lenguaje de programación.- en informática, cualquier lenguaje artificial que puede utilizarse para definir una secuencia de instrucciones para su procesamiento por un ordenador o computadora

link.- vínculo, enlace.



Megabyte.- en ordenadores o computadoras, bien un millón de bytes o 1.048 576 bytes.

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

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

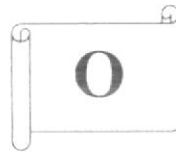
MHZ - (Megahertz) Un millón de ciclos por segundo

Módem.- inicialmente del término inglés modem, es un acrónimo de 'modulador/demodulador'. Se trata de un equipo, externo o interno (tarjeta módem), utilizado para la comunicación de computadoras a través de líneas analógicas de transmisión de voz y/o datos. El módem convierte las señales digitales del emisor en otras analógicas, susceptibles de ser enviadas por la línea de teléfono a la que deben estar conectados el emisor y el receptor. Cuando la señal llega a su destino, otro módem



Netscape Communications Corporation.- empresa de informática con sede en Mountain View (California, Estados Unidos) Produce software que facilita el intercambio de información a través de Internet y otras redes informáticas. El producto más conocido de la compañía es un explorador de Internet denominado Navigator, que permite navegar por la World Wide Web gracias a una interfaz gráfica de usuario.

Nodo - en informática y redes de área local, un dispositivo conectado a la red capaz de comunicarse con otros dispositivos de la misma



OLE.- acrónimo de Object Linking and Embedding (Vinculación e incrustación de objetos), método para transferir y compartir información entre aplicaciones



PC.- Computadora Personal, se utiliza para designar los ordenadores

Puerto.- en hardware de ordenadores o computadoras, el lugar donde se intercambian datos con otro dispositivo.

Puntero.- en los entornos gráficos de ordenadores o computadoras, se trata de un símbolo en la pantalla, por ejemplo una flecha, que se controla mediante un mouse (ratón) u otro dispositivo señalador, y que sirve para indicar y/o seleccionar lugares u opciones en la pantalla



query.- Consulta.



Red - conjunto de técnicas, conexiones físicas y programas informáticos empleados para conectar dos o más ordenadores o computadoras. Los usuarios de una red pueden compartir ficheros, impresoras y otros recursos, enviar mensajes electrónicos y ejecutar programas en otros ordenadores.

Resolución.- nivel de detalle que alcanza un monitor, una impresora o una tarjeta gráfica al producir una imagen.



Servidor.- computadora conectada a una red que pone sus recursos a disposición del resto de los integrantes de la red. Suele utilizarse para mantener datos centralizados o para gestionar recursos compartidos. Internet es en último término un conjunto de servidores que proporcionan servicios de transferencia de ficheros, correo electrónico o páginas WEB, entre otros. En ocasiones se utiliza el término servidor para referirse al software que permite que se pueda compartir la información.

SMTP.- siglas de Simple Mail Transfer Protocol (protocolo simple de transferencia de correo), hace referencia al protocolo más utilizado en Internet para el envío de mensajes de correo electrónico. Los programas gestores de correo electrónico y los servidores de Internet (o de una intranet corporativa) lo utilizan como un tipo de protocolo TCP/IP que define el modo de envío y cuál es el agente encargado de gestionar la entrega, que inicialmente almacenará y posteriormente remitirá el mensaje al o a los destinatarios.

SQL.- Véase Lenguaje de consulta estructurado.



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

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

Tarjeta - término utilizado generalmente para referirse a una placa de circuito impreso o a un adaptador que puede conectarse a un equipo para ampliar su funcionalidad o conferirle nuevas capacidades.

Tecla Entrar o Tecla Intro - en informática, tecla que se utiliza para indicar a un ordenador o computadora que se ha terminado una cadena de entrada. La tecla Entrar

indica al sistema operativo, en una interfaz de línea de comandos, la ejecución del comando previamente tecleado.

Tiempo de acceso.- en general, el tiempo que transcurre desde que se solicita cierta información de un origen remoto (de la memoria o del disco duro) hasta que estos datos están disponibles

Transmisión de datos o transferencia de datos.- transmisión de información de un lugar a otro, tanto dentro de un ordenador o computadora (por ejemplo, de una unidad de disco a la memoria de acceso aleatorio), como entre un ordenador y un dispositivo externo (otro ordenador, o un servidor de archivos, o un ordenador perteneciente a una red)



USB.- siglas de Universal Serial Bus, bus serie universal. Es una interfaz de hardware que permite conectar periféricos de baja velocidad, como el teclado, el ratón o mouse, la impresora o cámaras digitales, a los ordenadores o computadoras. Cada puerto USB es capaz de gestionar hasta 127 dispositivos, cuya conexión y desconexión se podrá realizar en caliente, es decir, sin necesidad de apagar la computadora

usuario.- Cualquier individuo que interactúa con el computador en el nivel de aplicación



Ventana.- en aplicaciones informáticas e interfaces gráficas de usuario, una parte de la pantalla que puede contener su propio documento o mensaje

Virus - programa de ordenador que se reproduce a sí mismo e interfiere con el hardware de una computadora o con su sistema operativo (el software básico que controla la computadora). Los virus están diseñados para reproducirse y evitar su detección.



Webmaster.- Administrador y/o autor de un sitio Web