

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
EDCOM**

TÓPICO DE GRADUACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

ANALISTA DE SISTEMAS

TEMA

PORTAL DE LIBRERÍA ON LINE "XPOLIB"

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**MIGUEL RUBÉN LÓPEZ VERA
CHRISTIAN ADRIAN BURGOS PULLEY**

DIRECTOR

**LSI. JOSÉ LUIS RAMIREZ
ANL. YAMIL LAMBERT**

AÑO

2008



DEDICATORIA

Este t3pico se lo dedicamos a Dios y nuestros padres por todo el esfuerzo y paciencia a lo largo de los a3os, y que ha dado su fruto al poder culminar nuestros estudios superiores con 3xito



AGRADECIMIENTO

Nos gustaría agradecer primero que nada a Dios por permitirnos terminar nuestra carrera, y por muchas otras bendiciones que nos ha concedido durante toda nuestra vida, también por mantenernos con salud y vida para seguir adelante en la vida y poder conquistar más triunfos. A nuestros padres por brindarnos su apoyo incondicional en todo sentido, a nuestros profesores que con su paciencia y conocimiento nos enseñaron durante todos estos semestres y nos prepararon para ser buenos profesionales, y a nuestros amigos que nos animaban a seguir en los momentos difíciles, y nos ayudaban cuando lo necesitábamos.

A QUIEN VA DIRIGIDO

Este t3pico est1 dirigido a toda aquella persona que desee conocer como usar el internet, junto con la tecnolog1a celular por medio de los portales WAP, los cuales estamos seguros, que a mediano plazo ser1n muy difundidos a nivel mundial.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este Proyecto nos corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma, al EDCOM (*Escuela de Diseño y Comunicación Visual*) "Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados" de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

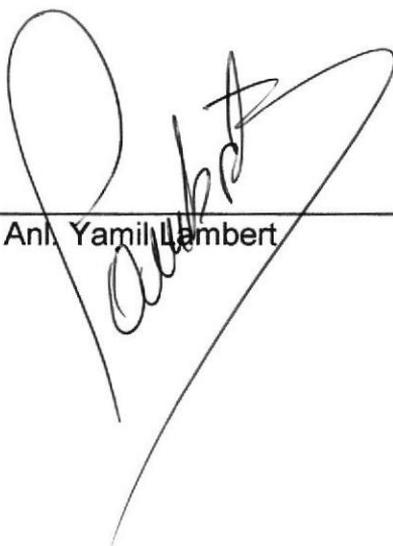
(Reglamento de exámenes y títulos profesionales de la ESPOL).



FIRMA DE LOS DIRECTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN



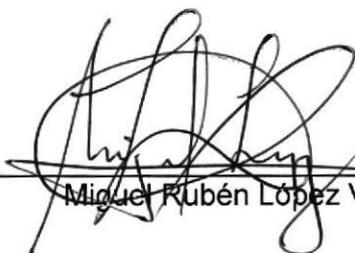
Lsi. José Luis Ramirez



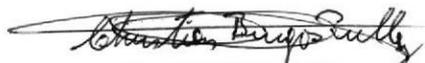
Anl. Yamil Lambert



**FIRMA DE LOS AUTORES DEL TÓPICO DE
GRADUACIÓN**



Miguel Rubén López Vera



Christian Adrian Burgos Pulley



ÍNDICE DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES	1
1.1 INTRODUCCIÓN	1
1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL.....	1
1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL.....	1
1.4 LO QUE DEBE CONOCER	1
1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL.....	2
1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL	2
1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS.....	3
1.7.1 Convenciones de formatos de texto.....	3
1.7.2 Convenciones del Mouse	3
1.7.3 Convenciones del teclado	4
1.8 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN	5
1.9 SOPORTE TÉCNICO	5
2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA	1
2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS	1
2.2 QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS	2
2.2.1 El botón inicio y la barra de tareas.....	3
2.2.2 Iniciar el trabajo con el menú inicio	3
2.3 VER EL CONTENIDO DE SU PC.....	4
2.4 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA.....	5
2.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS.....	6
2.6 MANTENIMIENTO DE SU PC	7
2.6.1 Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos	7
2.6.2 Vaciar la papelera de reciclaje	8
2.7 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER	9
2.7.1 Manejo del Internet Explorer.....	9
2.7.2 Buscar información	10
2.7.3 Configurar la página de inicio.....	11
2.8 INSTALACIÓN DEL SOFTWARE APPSERV EN WINDOWS.	12
2.8.1 Pasos para la instalación de Appserv.....	13
2.8.2 Acceder al servidor Web.....	15
2.8.3 Sitio Web predeterminado en Appserv.	15
2.8.4 Colocar nuestras propias páginas	16
2.9 ACERCA DE INTERNET.....	16
2.9.1 Correo electrónico	16
2.9.2 Utilidad del correo electrónico	17
2.9.3 Direcciones de correo electrónico.....	17
2.9.4 Direcciones alfanuméricas	17

2.9.5	El World Wide Web (www).....	18
2.9.6	HTTP	18
2.9.7	URL.....	18
3.	REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
4.	REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	1
5.	INGRESAR AL PORTAL.....	1
5.1	ENTRAR AL PORTAL DE ADMINISTRACIÓN	1
5.2	ENTRAR AL PORTAL DE NAVEGACIÓN.....	2
6.	CÓMO NAVEGAR EN EL PORTAL.....	1
6.1	LOGOTIPO	1
6.2	MENÚ PRINCIPAL.....	1
6.2.1	Opciones del menú.....	2
6.3	OPCIONES VARIAS Y BOTONES.....	4
6.4	PÁGINAS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL SITIO XPOLIB.....	5
6.4.1	Página principal.....	5
6.4.2	Menú de opciones.....	6
6.4.3	Creación de menús y opciones.....	7
6.4.4	Creación de Perfiles.....	8
6.4.5	Creación de Usuarios.....	9
6.4.6	Cambio de Clave.....	10
6.4.7	Ingreso de Tablas Referenciales.....	11
6.4.8	Ingreso de Libros	12
6.4.10	Ingreso de Personas	14
6.4.11	Planificación del Evento.....	15
6.4.12	Reservación	16
6.4.13	Factura.....	17
6.4.14	Actualización de Precios	18
6.4.15	Publicidad	19
6.4.16	Libros más vendidos	20
6.4.17	Resumen de Facturación.....	21
6.4.18	Inventario	22
6.5	PÁGINAS DE LA NAVEGACIÓN DEL SITIO XPOLIB.....	23
6.5.1	Página Principal.....	23
6.5.2	Menú de opciones.....	24
6.5.3	Búsqueda de libros.....	25
6.5.4	Top 10	26

6.5.5 Novedades.....	27
6.5.6 Promociones	28
6.5.7 Eventos.....	29
6.5.8 Que es XPOLIB	30
6.5.9 Ingreso de Usuario.....	31
6.5.10 Registro de Nuevo Usuario (Parte I).....	32
6.5.11 Registro de Nuevo Usuario (Parte II)	33
6.5.12 Compra de Obra Editorial.....	34
6.5.13 Reserva de Obra Editorial.....	35
A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN	1
A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA	1
A.2. UNIDAD DE ENTRADA	2
A.2.1 EL TECLADO	2
A.2.2 EL MOUSE	6
A.3. UNIDAD DE PROCESO	8
A.4. UNIDAD DE SALIDA.....	8
A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR.....	9
B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	1



TABLA DE FIGURAS

Figura 1.1 Mensaje de Información!	5
Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows	1
Figura 2.2 Botón inicio y barra de tareas	3
Figura 2.3 Contenido de Mi PC	4
Figura 2.4 Buscando archivos o carpetas	5
Figura 2.5 Explorando su PC.....	6
Figura 2.6 Pasos para realizar una copia de seguridad	7
Figura 2.7 Elementos para incluir en la copia de seguridad.....	8
Figura 2.8 Papelera de Reciclaje.....	9
Figura 2.9 Botón de Búsqueda en el Internet Explorador	11
Figura 2.10 Configurar la página de inicio en el Internet Explorer.....	12
Figura 2.11 Instalación de Appserv	13
Figura 2.12 Configuración Apache	14
Figura 2.13 Configuración Mysql.....	14
Figura 2.14 Página local del Appserv	15
Figura 5.1 Pantalla de Internet Explorer	1
Figura 5.2 Dirección web de Ingreso al portal.....	1
Figura 5.3 Página principal del portal de Administración	2
Figura 5.3 Página principal del portal de Navegación.....	2
Figura 6.1 Logotipo del portal.....	1
Figura 6.2 Menú principal del portal	1
Figura 6.1 Página Principal	5
Figura 6.2 Página Menú principal.....	6
Figura 6.3 Página de Creación de Menús y Submenús	7
Figura 6.4 Creación de Perfiles	8
Figura 6.5 Página de Creación de Usuarios	9
Figura 6.6 Página de Cambio de Clave	10
Figura 6.7 Pantalla de Ingreso de Tablas Referenciales	11
Figura 6.8 Ingreso de Libros.....	12
Figura 6.9 Ingreso de Inventario.....	13
Figura 6.10 Ingreso de Personas	14
Figura 6.11 Planificación del Evento.....	15
Figura 6.20 Menú de Opciones	24
Figura 6.21 Búsqueda de Libros.....	25
Figura 6.22 El Top 10.....	26
Figura 6.23 Novedades	27
Figura 6.24 Promociones	28
Figura 6.25 Eventos	29
Figura 6.26 Que es XPOLIB.....	30
Figura 6.27 Ingreso de Usuario	31
Figura 6.28 Registro de Usuario (Parte I).....	32
Figura 6.29 Registro de nuevo Usuario (Parte II).....	33
Figura 6.30 Compra de Obra Editorial	34
Figura 6.31 Reserva de Obra Editorial	35
Figura A.1 Componentes del Computador	1
Figura A.2 Teclado	2

Figura A.3 Teclas Alfanuméricas.....	2
Figura A.4 Teclas de Función.....	4
Figura A.5 Teclado Numérico.....	5
Figura A.6 Teclado de Navegación	5
Figura A.7 Mouse.....	6



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES



1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Este manual consta de algunos capítulos que explican el funcionamiento del sitio **XPOLIB Sistema de librería online**, tanto la parte de administración como la parte de la navegación por parte del cliente, está orientado a todos los usuarios que deseen conocer acerca del Sitio, además de conocer los diferentes servicios que ofrece.

Si usted no tiene conocimiento acerca del portal, es necesario que lea este manual, ya que le indica el funcionamiento del mismo.

1.2 OBJETIVO DE ESTE MANUAL

El objetivo de este manual es enseñar tanto a los usuarios interesados como al personal encargado del manejo y administración del sitio, entre los temas que se expondrán en los capítulos posteriores están los siguientes:

- ➔ Guía para conocer el entorno de Windows.
- ➔ Cómo navegar en el portal de Librería online XPOLIB.
- ➔ Cómo manejar cada una de las opciones del portal.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Este manual va dirigido a los siguientes usuarios que de una manera u otra estarán involucrados con el portal:

Usuarios Administradores: Persona o personas encargadas de administrar el sitio.

Usuario Cliente: Persona que va a interactuar con el sitio.

1.4 LO QUE DEBE CONOCER

Los conocimientos mínimos que deben tener las personas que operarán el portal son:

- ➔ Conocimientos básicos de las herramientas de diseño de Páginas Web.
- ➔ Conocimientos básicos de Windows.
- ➔ Conocimientos básicos de Internet.
- ➔ Conocimientos básicos de manejo de celulares con acceso wap.

1.5 ORGANIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Este manual se encuentra organizado en capítulos de la siguiente manera:

Generalidades	
Capítulo 1	Generalidades.
Capítulo 2	Explicación de la Interfaz Gráfica.
Ambiente Operacional	
Capítulo 3	Requerimientos de Hardware.
Capítulo 4	Requerimientos de Software.
Operación	
Capítulo 5	Ingresar al Portal.
Capítulo 6	Cómo Navegar en el Portal.
Anexos	
Anexo A	Conocimientos de Computación e Internet.
Anexo B	Glosario de Términos.

1.6 ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual contiene diversas explicaciones e ilustraciones que el usuario debe seguir paso a paso para poder manipular de manera eficiente el portal. Además incluye información adicional que servirá para orientar al usuario sobre el correcto uso del computador.

Luego de leer este manual los usuarios que van a operar en el portal de Librería Online XPOLIB estarán en la capacidad de:

- ➔ Conocer el funcionamiento del portal.
- ➔ Conocer los requerimientos mínimos de hardware para instalar la aplicación.
- ➔ Conocer las características mínimas del equipo celular desde donde se puede tener acceso al portal.

1.7 CONVENCIONES TIPOGRÁFICAS

Antes de comenzar a utilizar el portal, es importante que usted comprenda las convenciones tipográficas y los términos utilizados en este manual.

1.7.1 Convenciones de formatos de texto

Formato	Tipo de Información
Viñeta numérica 1	Numeración de procedimientos paso a paso.
Negrita	Términos a resaltar por su importancia.
Menor que – Mayor que <>	Nombres de opciones que puede elegir el Usuario, ya sea haciendo uso del Mouse o del teclado.
Gráfico del botón	Palabra botón y a su lado irá la representación gráfica.

1.7.2 Convenciones del Mouse

Término	Significado
“Señalar”	Colocar el extremo superior del Mouse sobre el elemento que se desea señalar.
“Hacer clic”	Presionar el botón principal del Mouse (generalmente el izquierdo) y soltarlo inmediatamente.



1.7.3 Convenciones del teclado

Tecla	Significado
Teclas del método abreviado	Teclas que se utilizan como método abreviado para ejecutar un proceso. Por ejemplo F1 para mostrar la ayuda.
Tecla ENTER (ENTRAR)	Tecla utilizable para ejecutar un proceso. En el manual dirá "Presione ENTER".
Teclas Direccionales → , ← , ↑ , ↓	Puede utilizar las teclas direccionales para moverse (Izquierda, derecha, arriba, abajo) en los diferentes elementos de un control de la pantalla, un elemento a la vez.
Teclas de avance de página INICIO, FIN, AV. PÁG, RE. PÁG.	Las teclas de avance de página son utilizadas para movilizarse entre varios elementos de un control de la pantalla.
Tecla TAB	Tecla utilizada para moverse entre los diferentes controles de la forma. Con la tecla TAB, se da el enfoque al primer control ubicado a la derecha, con SHIFT+TAB, se da el foco al primer control de la izquierda.
Otras teclas	Adicionalmente puede utilizar otros elementos del teclado. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ✓ SHIFT+TECLA es utilizado para que se active la función que está graficada en la parte superior de TECLA, siempre que ésta cumpla mínimo dos funciones. ✓ ALTGR+TECLA, es utilizado para que se active la tercera función de TECLA.

1.8 CONVENCIONES DE MENSAJES DE INFORMACIÓN

Los mensajes muestran información acerca de los errores, notificaciones y avisos.

¡Usuario o contraseña
no existe!

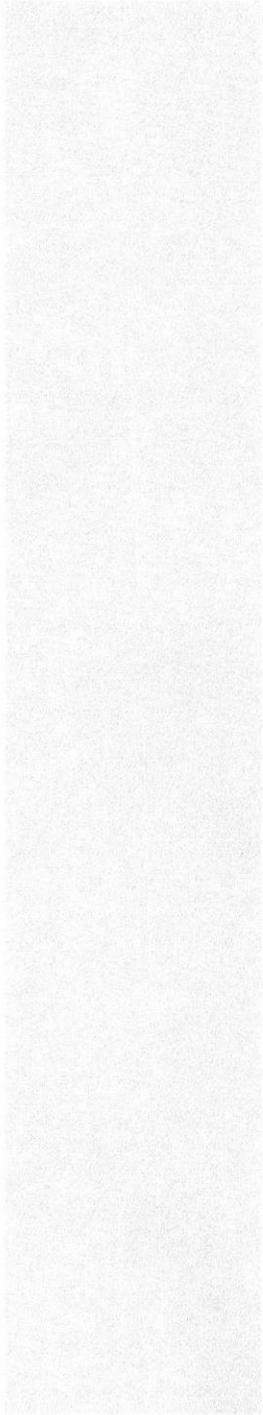
Figura 1.1 Mensaje de Información!

1.9 SOPORTE TÉCNICO

Si tiene alguna duda acerca del funcionamiento del portal, revise el Manual de Usuario.

Si no encuentra respuesta a su interrogante y desea más información al respecto o necesita una consulta más exhaustiva sobre el mismo, contáctese con el Administrador del sitio.





CAPÍTULO 2



Explicación de la Interfaz Gráfica

2. EXPLICACIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA

2.1 INTRODUCCIÓN AL AMBIENTE DE WINDOWS

En esta sección se presenta el ambiente de Windows. Aquí aprenderá cómo realizar las tareas más comunes incluidas en Windows.

Si desea explorar Windows con mayor profundidad o aprender algunos de sus aspectos más técnicos, puede consultar la ayuda de Windows. Podrá encontrar tareas comunes en **Contenido** y en **Índice**, y buscar un texto determinado mediante la ficha buscar.

Para iniciar la ayuda haga clic en el botón,  a continuación en **Ayuda y soporte técnico**, o presionando la tecla **F1**.

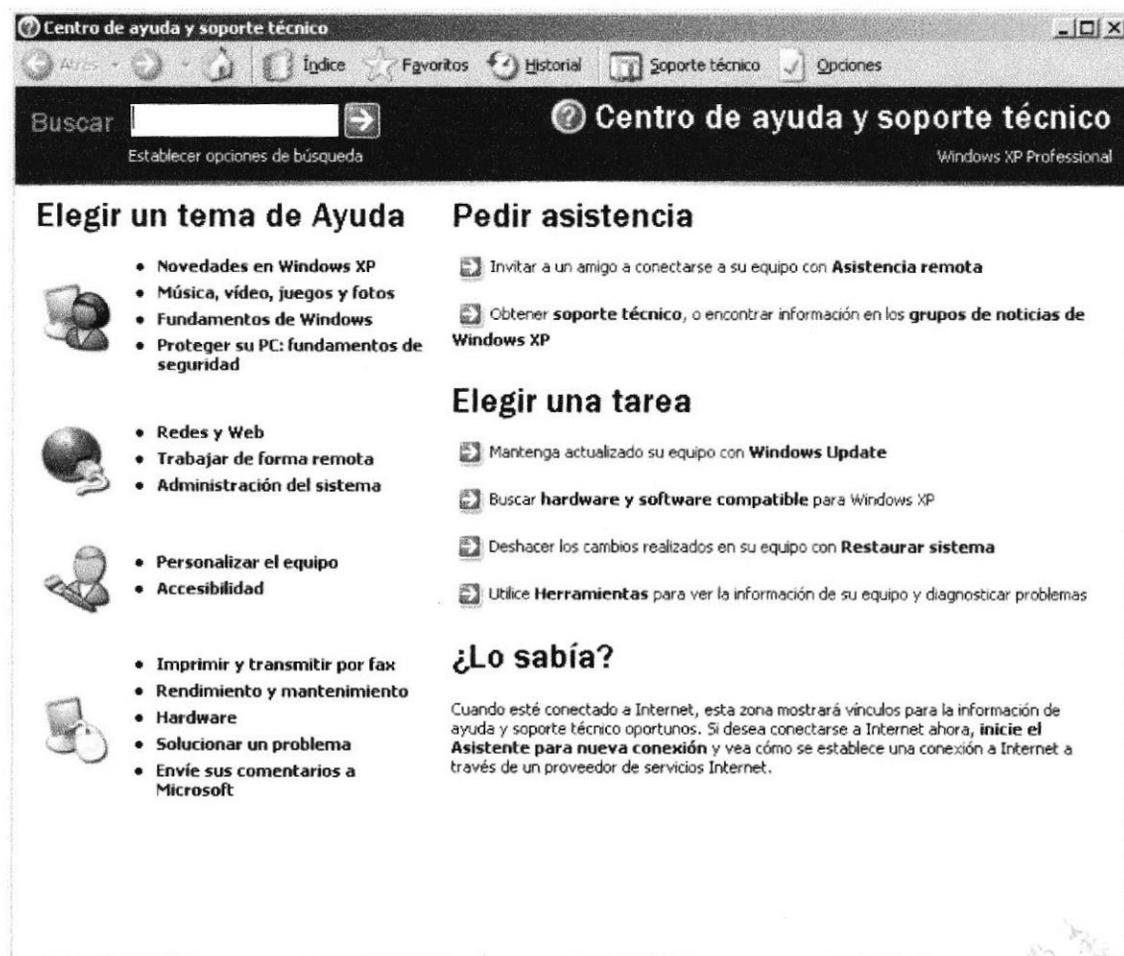
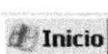


Figura 2.1 Pantalla de Ayuda de Windows

2.2 QUÉ HAY EN LA PANTALLA DE WINDOWS

Dependiendo de la instalación de su PC, al iniciar Windows aparecerán determinados íconos en su escritorio; en la siguiente ilustración verá los más importantes:

Ícono	Descripción
 <p>MI PC</p>	<p>Haga doble clic en este icono para ver el contenido de su PC y administrar sus archivos.</p>
 <p>Mis sitios de red</p>	<p>Haga doble clic en este icono para ver si su PC tiene acceso a la red o si usted tiene conexión a ella.</p>
 <p>Papelera de reciclaje</p>	<p>La papelera de reciclaje es un lugar de almacenamiento temporal de los archivos eliminados. Puede utilizarse para recuperar archivos eliminados por error, y si los quiere eliminar definitivamente de su pc simplemente presione el botón derecho del ratón y elija la opción Variar Papelera de reciclaje.</p>
 <p>Internet Explorer</p>	<p>Al hacer doble clic sobre este icono usted podrá abrir el programa de navegación de Internet para que usted pueda acceder a las páginas disponibles en la web.</p>
 <p>Inicio</p>	<p>Al hacer clic sobre este botón que se encuentra ubicado en la barra de tareas, podrá iniciar programas, abrir documentos, cambiar la configuración del Sistema, obtener ayuda, buscar elementos en su PC y otras opciones.</p>

Nota: Si los íconos de Mi PC, Mis Sitios de red e Internet Explorer no se presentan en la pantalla, simplemente presione el botón derecho en el centro de la pantalla y elija la opción **propiedades**, luego clic sobre la pestaña **escritorio**, y luego presione el botón **Personalizar escritorio**, y en la nueva pantalla marque en los casilleros todos los íconos que aparecen como opciones, y luego presione el botón **aceptar**.



2.2.1 El botón inicio y la barra de tareas

La primera vez que inicie Windows, encontrará el botón en la **Inicio** barra de tareas de la parte inferior de la pantalla. Está predeterminado que siempre estén visibles cuando Windows esté en ejecución.

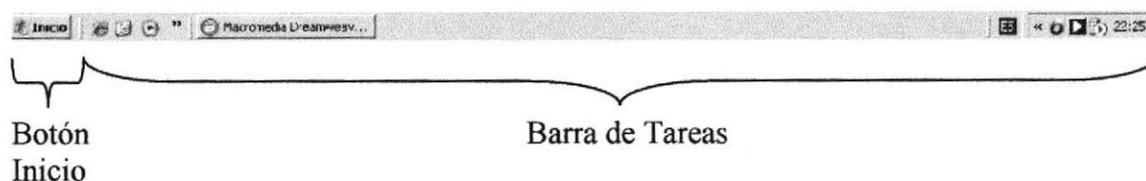


Figura 2.2 Botón inicio y barra de tareas

2.2.2 Iniciar el trabajo con el menú inicio

Al hacer clic en el botón **Inicio**, aparecerá un menú que contiene todo lo necesario para empezar a trabajar en Windows.

Icono	Descripción
CHRISTIAN	Presenta un listado de los programas que se han instalado en el computador.
Internet Explorer	Muestra una lista de los programas utilizados últimamente.
Microsoft Office Outlook	Esta opción permite cambiar la configuración del Sistema por medio de la opción Panel de control.
Macromedia Dreamweaver 8	A través de esta opción puede buscar una carpeta, archivo, así mismo conectarse a otro equipo en la red.
5100 SDK 1.0	Permite abrir un programa, carpeta, documento o recurso de Internet al colocar el nombre.
Apache Edit the httpd.conf Configuratio...	Verificar impresoras instaladas tanto locales, como impresoras en red y compartidas.
Media Player Classic	Acceder a la opción de ayuda de Windows.
Bloc de notas	Con esta opción se puede cambiar de sesión o cambiar de usuario.
Microsoft Office Word 2003	Cierra la sesión, apaga, reinicia, o suspende el computador.
Apache Restart	
Paint	
Microsoft Office Visio 2003	
Todos los programas	
Cerrar sesión	
Apagar equipo	

2.3 VER EL CONTENIDO DE SU PC

Puede examinar el contenido de sus archivos y carpetas haciendo clic en Mi PC, puede ver una lista de todas las unidades de disco existentes en su equipo, unidades de red, y dispositivos de almacenamiento conectados a su computador.

Sólo tiene que hacer doble clic en cualquier ícono que desee para ver su contenido. Al abrir una unidad de disco, podrá ver los archivos y carpetas que contiene. Las carpetas a su vez pueden contener programas, archivos y otras carpetas.

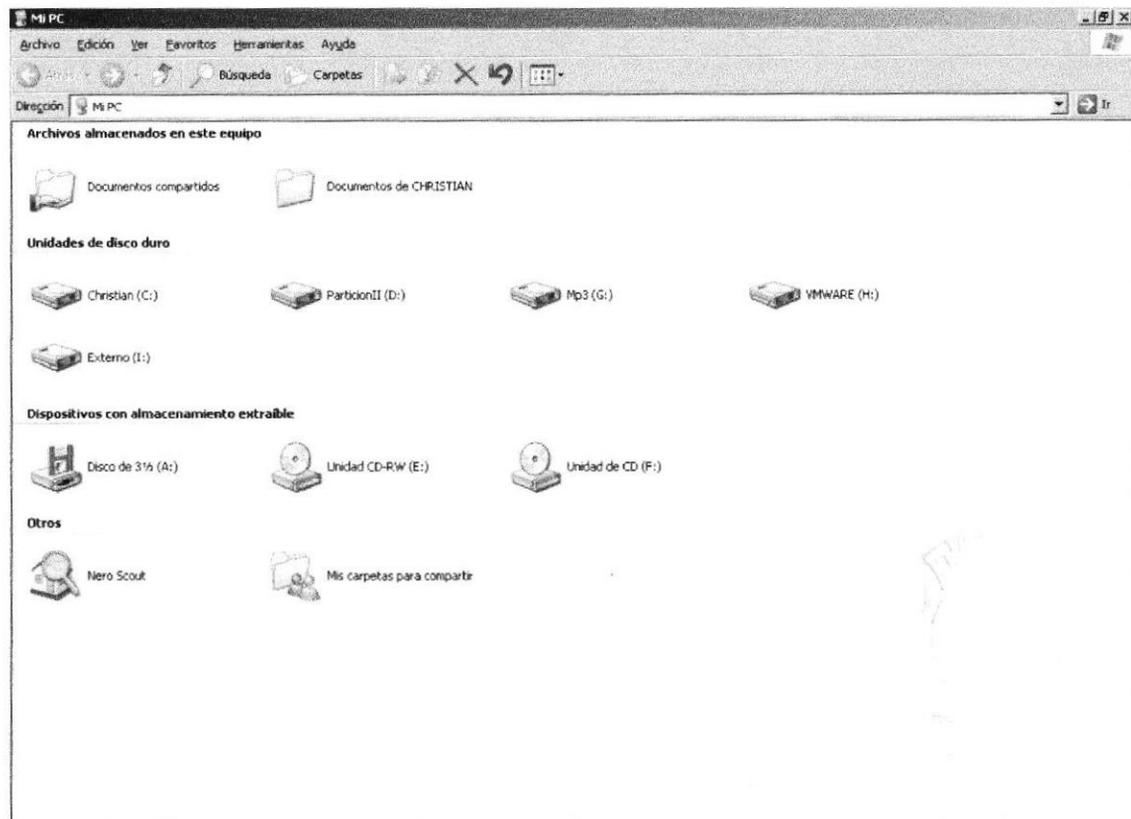


Figura 2.3 Contenido de Mi PC

Sugerencia: Para volver a la carpeta anterior, haga clic en la barra de herramientas, al dar clic en el botón , o también el botón  Atrás.

Teclas	Descripción
CTRL. + E	Seleccionar todo lo que existe en la carpeta.
F5	Actualiza una ventana.
RETROCESO	Ver el nivel superior de la carpeta.

2.4 BUSCAR RÁPIDAMENTE UN ARCHIVO O CARPETA

Si usted no sabe con exactitud donde se encuentra un archivo o una carpeta, Windows le da la posibilidad de buscar rápidamente un archivo o carpeta mediante la opción **Buscar** del menú inicio.

En el cuadro de diálogo Buscar, se presentan varias opciones, como son: buscar imágenes, documentos, todos los archivos y carpetas, equipos o personas, información sobre el centro de ayuda, buscar en Internet y cambiar las preferencias. Al dar clic en ‘buscar todos los archivos y carpetas’ deberá colocar todo o parte del nombre del archivo e indicar en dónde desea realizar la búsqueda, luego debe dar clic en el botón “**Búsqueda**” y, a continuación, aparecerán los resultados en el lado derecho de la pantalla. Para búsquedas más específicas puede utilizar las opciones avanzadas. Si desea cancelar la búsqueda una vez iniciada la misma sólo presione el botón “**Detener**”.

Para acelerar la búsqueda, puede escribir el nombre de la carpeta principal (de alto nivel), si lo conoce. Por ejemplo, si sabe que el archivo se encuentra en algún lugar de la carpeta Windows en la unidad C, escriba C:\Windows.

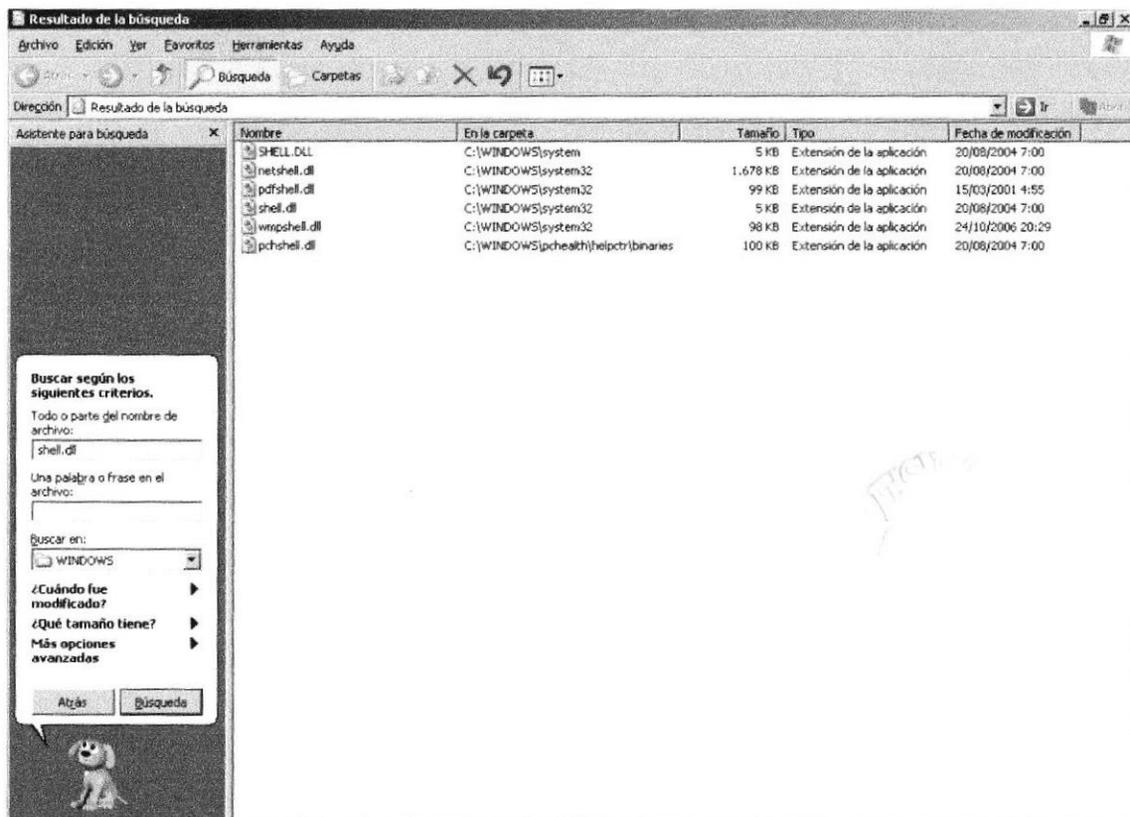


Figura 2.4 Buscando archivos o carpetas

2.5 EXAMINAR CON EL EXPLORADOR DE WINDOWS

El Explorador de Windows permite visualizar todos los archivos y carpetas existentes en su computador. En el Menú Inicio elija la opción **Programas** , a continuación de clic en la opción **Accesorios** y dentro de esa opción de un clic en la opción **Explorador de Windows**. En la parte derecha del Explorador de Windows aparecerá el contenido de la unidad o de la carpeta que se elija.

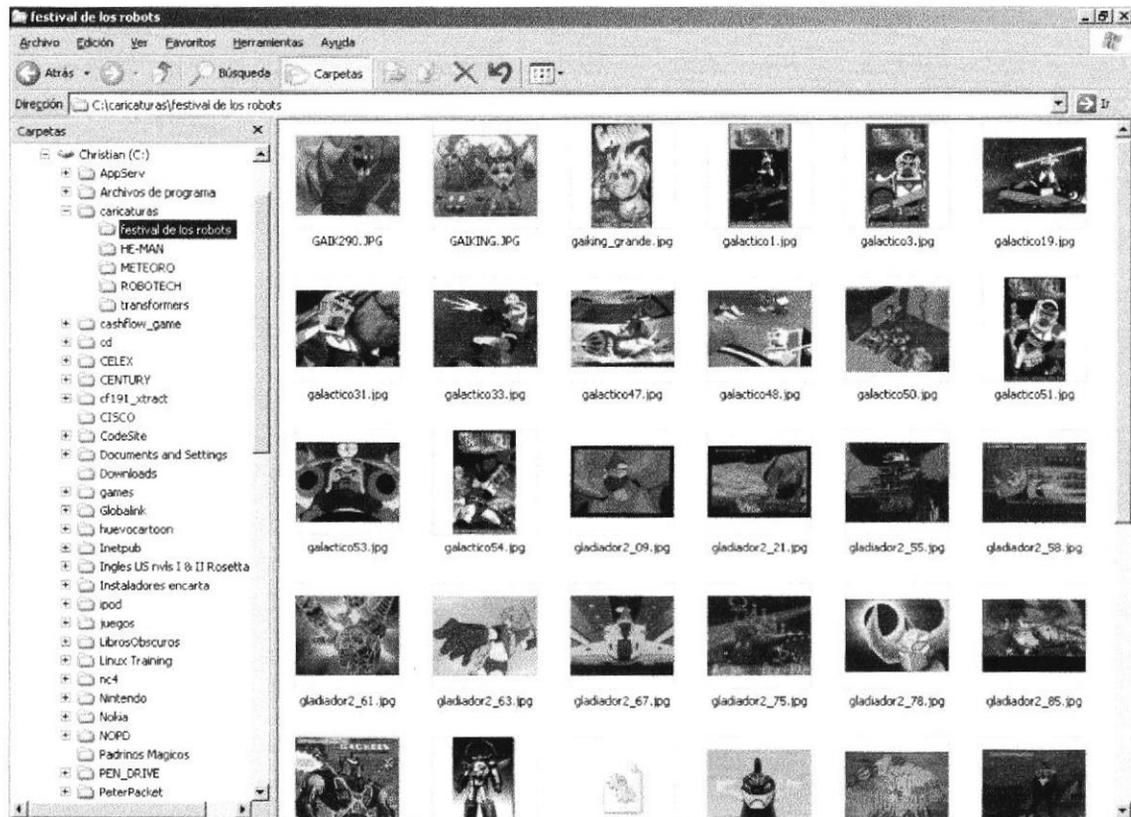


Figura 2.5 Explorando su PC

2.6 MANTENIMIENTO DE SU PC

2.6.1 Utilizar el backup para hacer copias de seguridad de los archivos

Puede utilizar el Backup para realizar copias de seguridad de archivos o programas importantes en su disco duro, para luego grabarlos en otro dispositivo de almacenamiento para mantenerlos protegidos en caso de que el disco duro se dañe o le caiga algún tipo de virus a su computador y se produzca algún tipo de pérdida parcial o total de su información.

Puede hacer copias de seguridad en discos externos, en un cd, en un dvd, en una unidad de red, en una unidad de cinta o en otro equipo de su red a través de una carpeta compartida. Las copias de seguridad pueden utilizarse para restaurar los archivos originales cuando éstos se dañen o se pierdan.

Para acceder a esta opción debe dar clic en **Inicio, Programas, Accesorios, Herramientas del Sistema, Copias de Seguridad**, a continuación, aparecerá la pantalla de Asistente para copia de seguridad o restauración.

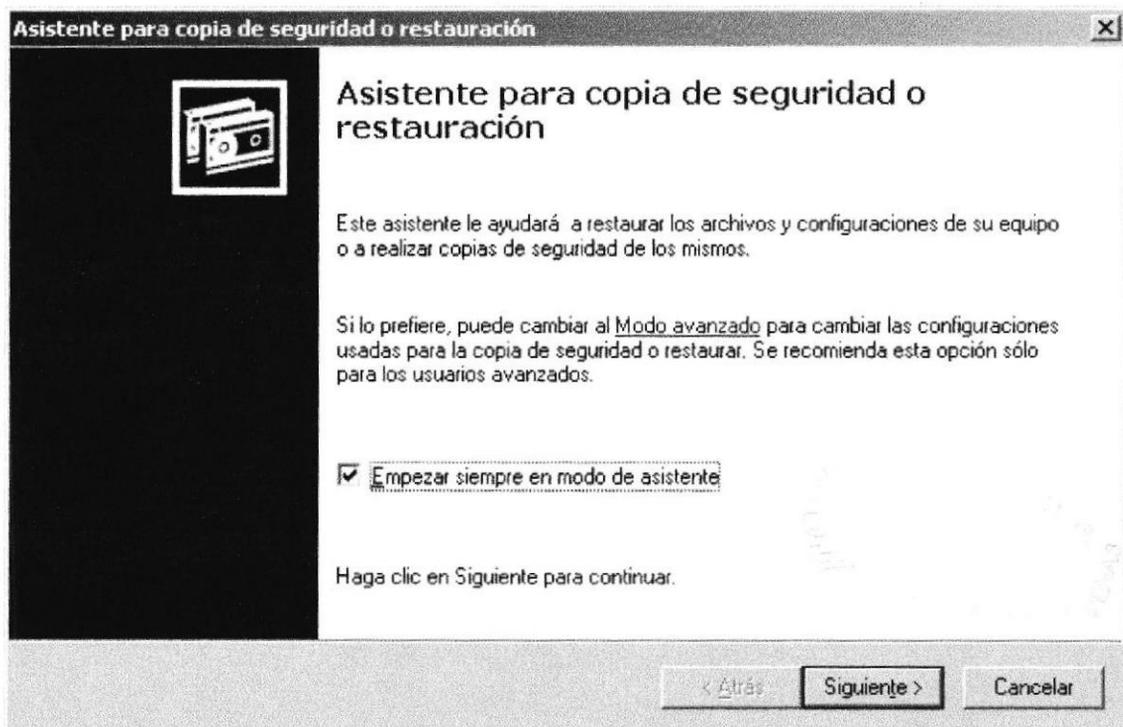


Figura 2.6 Pasos para realizar una copia de seguridad

Luego de dar clic en el botón siguiente, aparecerá la pantalla donde podrá elegir si desea realizar una copia de seguridad o restaurar archivos, marque la opción **“realizar una copia de seguridad de archivos”**, luego dé clic en el botón siguiente y aparecerá una pantalla con las especificaciones de lo que se desea copiar.

Si el usuario desea escoger cada una de los archivos y/o carpetas, marque la opción “Elegir lo que deseo incluir en la copia de seguridad”, luego presione el botón

Siguiente >

y saldrá la siguiente pantalla:

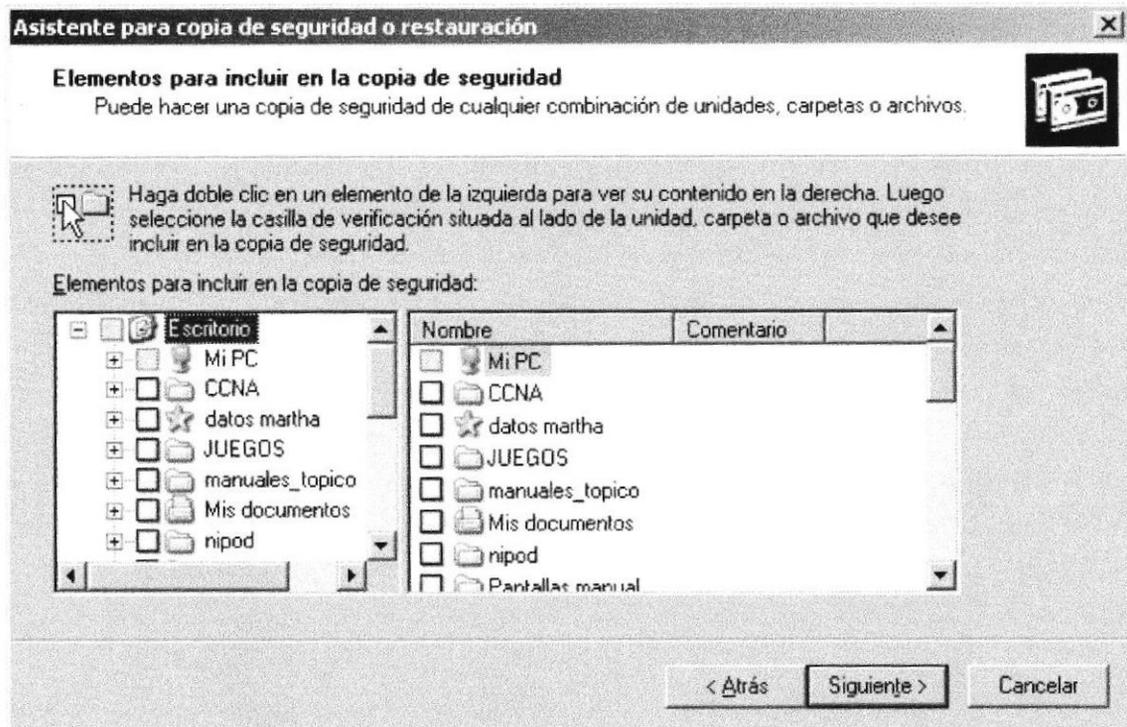


Figura 2.7 Elementos para incluir en la copia de seguridad

2.6.2 Vaciar la papelera de reciclaje

Cada cierto tiempo debe borrar los archivos eliminados, almacenados en la papelera de reciclaje; para liberar el espacio ocupado por ellos y aumentar el espacio libre en el disco duro.

Nota: Los elementos eliminados de un disquete o de una unidad de red se eliminan permanentemente y no se envían a la Papelera de reciclaje.

Cuando se llena la Papelera de reciclaje, Windows libera automáticamente espacio suficiente en la Papelera de reciclaje para dar cabida a los últimos archivos y carpetas eliminados. Windows asigna una Papelera de reciclaje para cada partición o disco duro.

Para vaciar la Papelera de reciclaje debe seguir los siguientes pasos:



1. En el escritorio, haga clic derecho en **Papelera de reciclaje**.
2. En el menú que se abre, haga clic en **Vaciar Papelera de reciclaje**.



Figura 2.8 Papelera de Reciclaje

2.7 FUNDAMENTOS DE INTERNET EXPLORER

2.7.1 Manejo del Internet Explorer

Botón Atrás: Haga clic para volver a la página anterior.



Botón Adelante: Haga clic para ir a la página siguiente cuando ya haya visitado algunas páginas y también cuando haya utilizado previamente el botón Atrás.



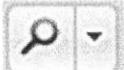
Botón Actualizar: Haga clic en el botón para actualizar la información de la última página.



Botón Inicio: Haga clic para ir a la página de inicio (la primera que se abre por defecto cuando abre el explorador).



Botón Búsqueda: Haga clic aquí para abrir la barra de Búsqueda, donde puede elegir un servicio de búsqueda y buscar en Internet.



Botón Favoritos: Haga clic aquí para abrir la barra de Favoritos, donde puede guardar los links de los sitios Web o documentos que visita frecuentemente.



Barra de Direcciones: Escriba aquí las direcciones de las páginas Web (direcciones URL).



2.7.2 Buscar información

Al dar clic en el botón **Búsqueda** de la barra de herramientas del Explorador, se abrirá la barra de búsqueda, un panel independiente ubicado a la izquierda de la ventana.

El Ayudante de Búsqueda la ayudará a definir la búsqueda. Elija el tipo de información que desea encontrar y el Ayudante de búsqueda elegirá el servicio de búsqueda especializado en esa área.

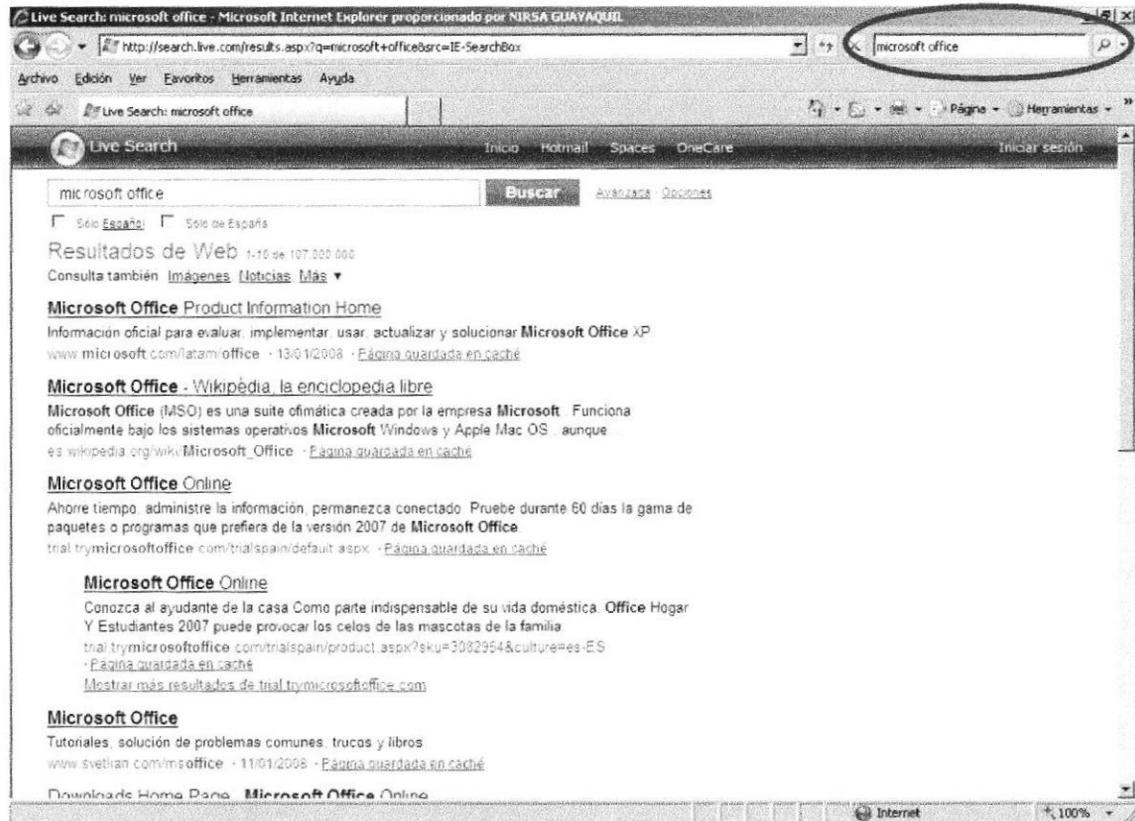


Figura 2.9 Botón de Búsqueda en el Internet Explorador

2.7.3 Configurar la página de inicio

Se puede configurar el Internet Explorer para que al abrirlo, aparezca por primera vez la página que el usuario desee. En la mayoría de los casos, la primera vez que se utiliza Internet Explorer la página de Inicio ya está elegida de manera predeterminada.

Una página de inicio utilizada con frecuencia es la página de microsoft (<http://www.microsoft.com/isapi/redir.dll?prd=ie&pver=6&ar=msnhome>).

Para configurar una página de inicio diferente cada vez que abre el Internet Explorer, haga clic en el menú **Herramientas** y, a continuación, en **Opciones de Internet**. En la ficha General presione el botón Usar actual. Muchas páginas de inicio habituales facilitan esta operación al incluir un botón o un vínculo que convierte esa página en su página de inicio de manera automática.

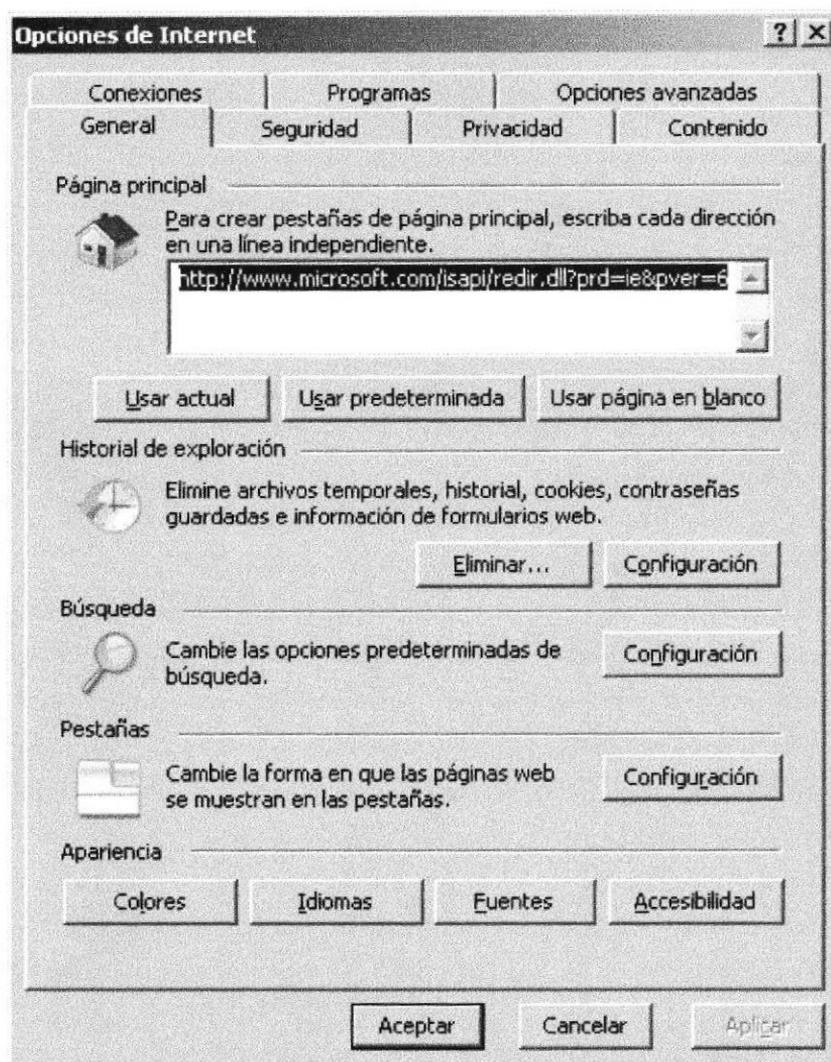


Figura 2.10 Configurar la página de inicio en el Internet Explorer

2.8 INSTALACIÓN DEL SOFTWARE APPSERV EN WINDOWS.

El Appserv es una aplicación que contiene 3 programas que son:

- ➔ Servidor web Apache.
- ➔ Lenguaje de programación PHP.
- ➔ Base de datos MySQL.

La instalación del Appserv es imprescindible para que pueda funcionar el portal de Librería XPOLIB, ya que sus Páginas se encuentran hechas en php, sus tablas e información en la base de datos de Mysql, y utiliza el servidor web Apache para mantener subida la página y el usuario cliente tenga acceso al portal.

2.8.1 Pasos para la instalación de Appserv.

Los pasos a seguir para la instalación del Appserv son los siguientes:

- 1) Ejecutar el programa de instalación de Appserv.

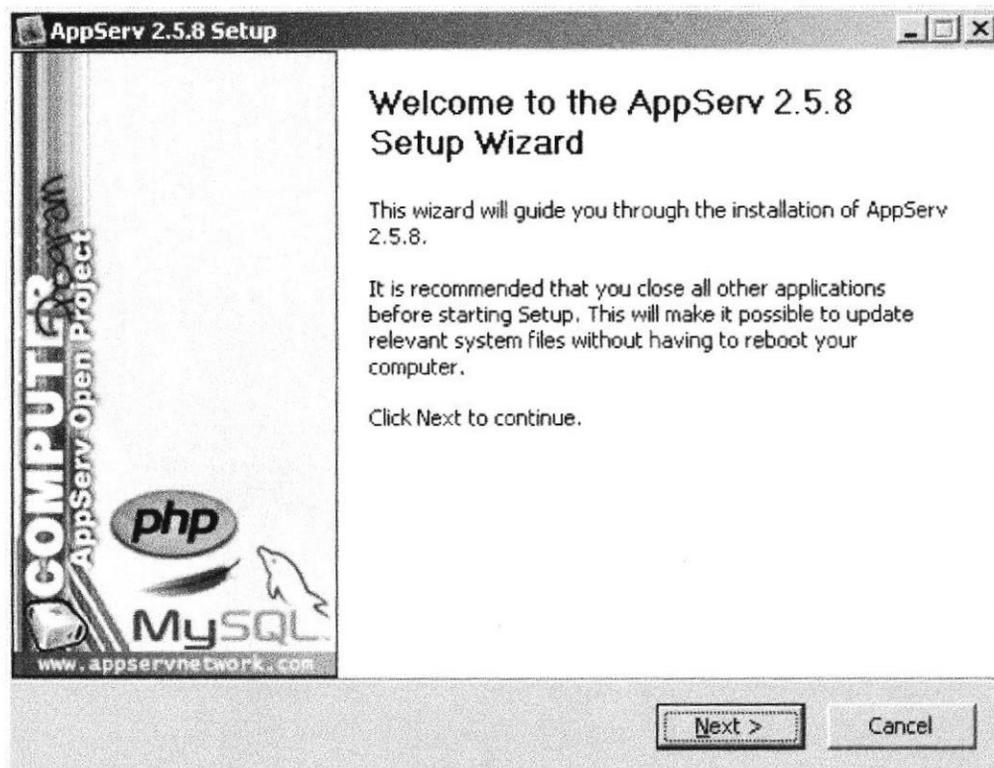


Figura 2.11 Instalación de Appserv

- 2) Después de presionar Next aceptar el contrato de licencia, presionando el botón I Agree, luego presione Next hasta que salga la la opción de configuración del Apache Server, en Server Name poner el nombre del dominio del sitio, y en la parte de email del administrador poner la dirección de correo del administrador.



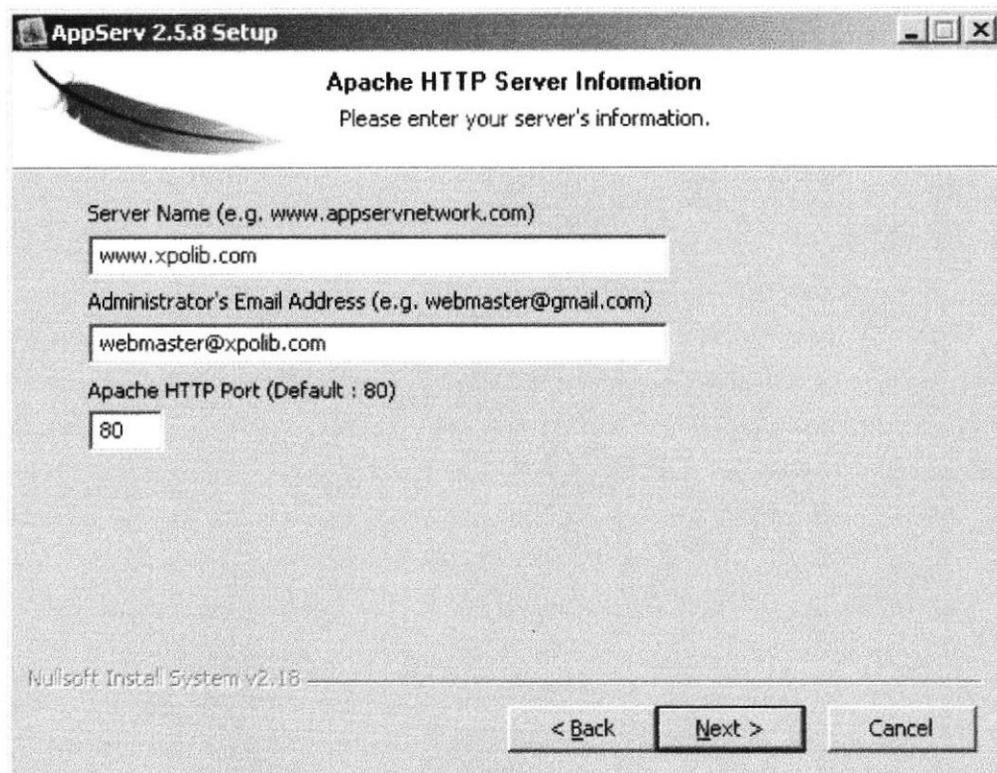


Figura 2.12 Configuración Apache

3) Después de presionar Next escriba una clave de acceso para el usuario root (superusuario) , la cual usará cada vez que requiera acceder a la base de datos MySql .

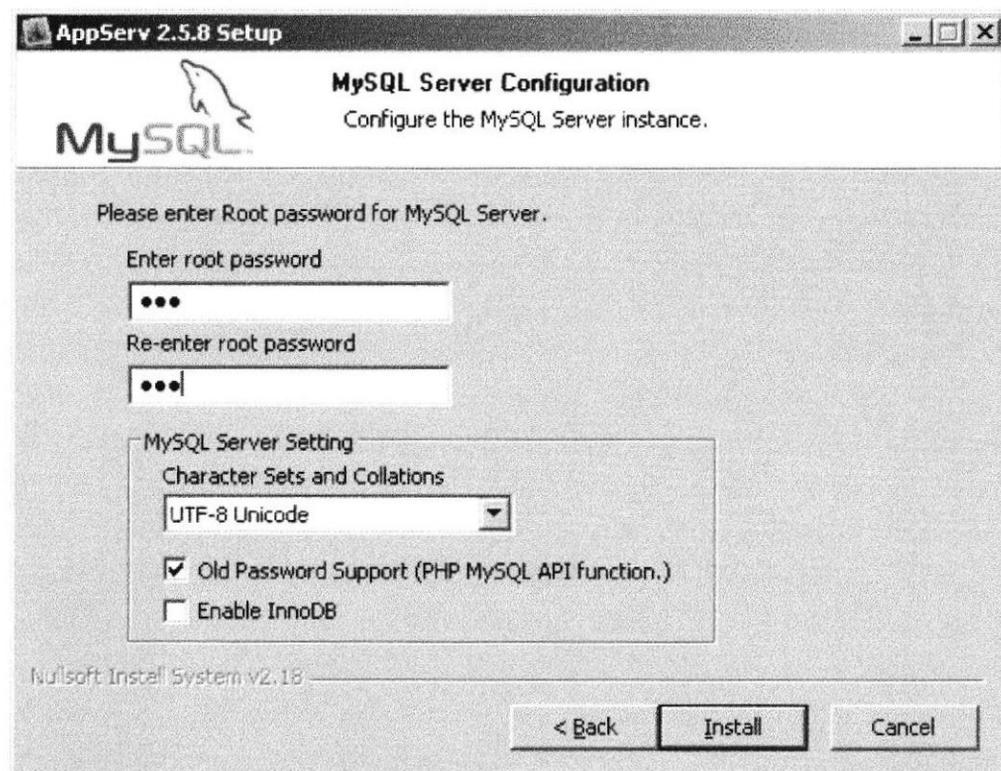


Figura 2.13 Configuración Mysql

Luego de haber puesto la clave para el usuario root, presione el botón Install, y automáticamente se instala el programa, y cuando le salga el mensaje que se ha instalado el Appserv presione el botón Finish.

2.8.2 Acceder al servidor Web

Puede acceder al servidor Web para comprobar si se ha instalado correctamente el Appserv. Para ello simplemente debemos escribir `http://localhost` en Internet Explorer y debería mostrar la página local principal del Appserv.

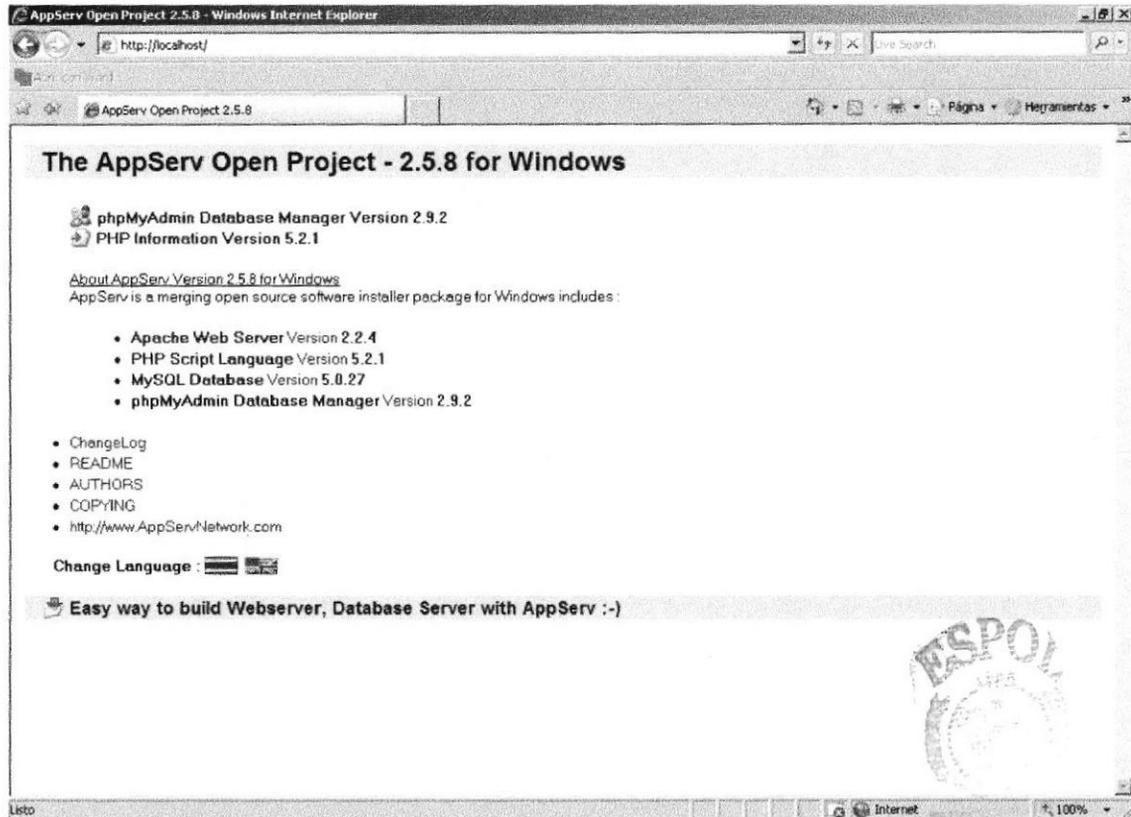


Figura 2.14 Página local del Appserv

2.8.3 Sitio Web predeterminado en Appserv.

Lo que se muestra cuando accedemos a `http://localhost` es el sitio Web predeterminado, que se guarda en el disco duro, concretamente en la carpeta `C:\AppServ\www`.

Si accede a dicha carpeta desde Mi PC, puede ver los archivos que están sirviendo como sitio Web predeterminado. Encontrará, entre otros archivos uno llamado "index.php" que es la página que se muestra cuando usa el localhost.

2.8.4 Colocar nuestras propias páginas

Si el sitio Web es bastante simple podría colocar todos los archivos dentro de la carpeta del sitio Web predeterminado.

Por ejemplo, para hacer una prueba, podría colocar un archivo llamado "prueba.php" en la carpeta C:\AppServ\www. Para acceder a este archivo desde el explorador debería escribir la dirección <http://localhost/prueba.php>

Si tuviera un sitio más robusto como por ejemplo el del portal, lo que debería hacer es crear una carpeta en el directorio C:\AppServ\www con el nombre del portal.

Para que salga por defecto la página principal del portal debe cambiar la configuración del DocumentRoot en el apache Server, se lo hace de la siguiente manera:

- 1) Presione el botón **Inicio**, opción **Programas**, opción **Appserv**, opción **Configuration Server**, y dé clic sobre la opción **Apache edit the httpd.conf Configuration File**.
- 2) Busque la línea DocumentRoot "C:/AppServ/www", y agregue la ruta donde está la página, por ejemplo DocumentRoot "C:/AppServ/www/XPOLIB", y grabe el archivo.
- 3) Reinicie el servicio del apache presionando el botón **Inicio**, opción **Programas**, opción **Appserv**, opción **Control Server by Service**, y dé clic en la opción **Apache Restart**.

2.9 ACERCA DE INTERNET

2.9.1 Correo electrónico

Correo electrónico (email en inglés), es un servicio de red para permitir a los usuarios enviar y recibir mensajes. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

Su nombre viene de la analogía con el correo ordinario por la utilización de "buzones" (servidores) intermedios donde se envían y reciben los mensajes.

Fue creado en 1971 por Ray Tomlinson. En ese entonces ya existía un sistema de mensajería en cada computadora (que era compartida por varios usuarios), pero no uno que permitiera enviar mensajes a otra computadora de una red. Tomlinson eligió la arroba (@) como divisor entre el usuario y la computadora en la que se aloja la casilla de correo porque en inglés @ se dice "at" (en). Así, pedro@maquina.com se lee *pedro en la máquina.com*. Los principales servidores de correo son:

- Yahoo! Mail.
- Hotmail.
- Gmail.

El correo electrónico continúa siendo una aplicación popular y muy útil debido a su fácil uso, rápida y económica manera de enviar información y archivos por un costo menor que el de un timbre postal. El factor que ha dado auge al correo electrónico (e-mail) es la globalización económica.

2.9.2 Utilidad del correo electrónico

Con el correo electrónico se puede escribir un documento y enviarlo simultáneamente a diferentes buzones electrónicos, es decir, a diferentes personas con direcciones electrónicas, a su vez agregar archivos adjuntos que uno quiera enviar.

Al utilizar el correo electrónico, puede comunicarse de una manera rápida y sencilla con usuarios que se encuentren en otras ciudades o países y que necesiten recibir una información a tiempo. También es portátil, ya que lo único que se necesita es tener una computadora con un módem o una tarjeta de red y una cuenta de acceso a internet en el lugar para poder acceder desde cualquier parte del mundo.

2.9.3 Direcciones de correo electrónico

Para que el usuario pueda comunicarse a través del correo electrónico, deberá tener su dirección de correo y la de la persona con la cual se desea comunicar.

La forma más fácil de tener una dirección de correo electrónico es creando una cuenta en Internet a través de un ISP (proveedor de servicio de internet). Esta dirección hace referencia a una dirección de Internet, cuya función principal es hacer que el mensaje que envíe llegue con éxito a su lugar de destino. El Internet emplea un método llamado **DNS (Domain Name System)** para asignarle una dirección al computador, éstas direcciones pueden ser presentadas tanto en números o también llamado el IP de la máquina o el nombre en sí, pero ambas representan la misma dirección. Las computadoras emplean *direcciones numéricas* mientras que las personas emplean *direcciones alfanuméricas*.

2.9.4 Direcciones alfanuméricas

Aquí se tiene un ejemplo del formato de una dirección alfanumérica:

Nombre del usuario@huesped.subdominio.dominio de primer nivel

El nombre del usuario es el nombre de una persona, por ejemplo: José Torres. El símbolo @ se emplea para indicar “en”, y la parte final de la dirección es la dirección especificada del computador huésped. A continuación, mostramos una dirección de Internet para Christian burgos:

cburgosp@yahoo.com

La segunda sección de esta dirección (luego del símbolo @) es la dirección del computador donde Christian Burgos puede ser encontrado. Tiene varias partes, cada una separada por un punto. En este ejemplo la dirección está dividida en tres partes pero puede tener más. La primera parte del nombre que identifica al computador es la ruta de donde puede ser encontrado Christian Burgos, que puede significar que es el servidor de

nombres (Name Server). La siguiente parte da idea de que se encuentra en Ecuador. La última parte de la dirección de Internet se conoce como dominio de primer nivel, en este ejemplo significa red. En Estados Unidos existen seis dominios de primer nivel posibles, tal como se muestra a continuación:

- .edu (Educación).
- .mil (Militares).
- .gov (Gubernamentales).
- .tv (Medios de Comunicación).
- .org (Organizaciones sin fines de lucro).
- .com (Comercial).
- .net (Operaciones en la red)

Un navegador web o *browser* es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo. Esta red de documentos World Wide Web (www).

Los navegadores actuales permiten mostrar o ejecutar: gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además del texto y los hipervínculos o enlaces.

2.9.5 El World Wide Web (www)

La **World Wide Web** (del inglés, *Telaraña Mundial*), *la Web* o *www*, es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet. Para ver la información se utiliza una aplicación llamada navegador Web para extraer elementos de información (llamados "documentos" o "páginas Web") de los servidores Web (o "sitios") y mostrarlos en la pantalla del usuario.

2.9.6 HTTP

Son las siglas que significan *Hyper Text Transfer Protocol*, es decir, protocolo de transferencia de hipertexto. El hipertexto es el contenido de las páginas Web, y el protocolo de transferencia es el sistema mediante el cual se envían las peticiones de acceder a una página Web, y la respuesta de esa Web, remitiendo la información que se verá en pantalla. También sirve el protocolo para enviar información adicional en ambos sentidos, como formularios con mensajes y otros similares.

HTTP es un protocolo sin estado, es decir, que no guarda ninguna información sobre conexiones anteriores. Al finalizar la transacción todos los datos se pierden. Por esto se popularizaron las *cookies*, que son pequeños ficheros guardados en el propio ordenador que puede leer un sitio Web al establecer conexión con él, y de esta forma reconocer a un visitante que ya estuvo en ese sitio anteriormente.

2.9.7 URL

Son las siglas que significan *Uniform Resource Locator*, es decir, localizador uniforme de recurso. El URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en Internet.

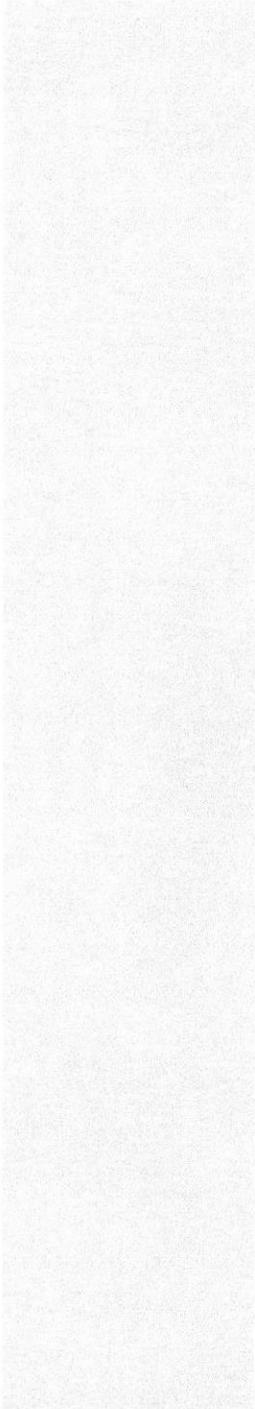
El formato general de un URL es:

"servicio://dirección_de_la_máquina:puerto/directorio/fichero"

Por ejemplo:

"httpd://www.eluniverso.com"





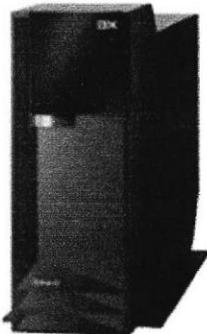
CAPÍTULO 3



Requerimientos de Hardware

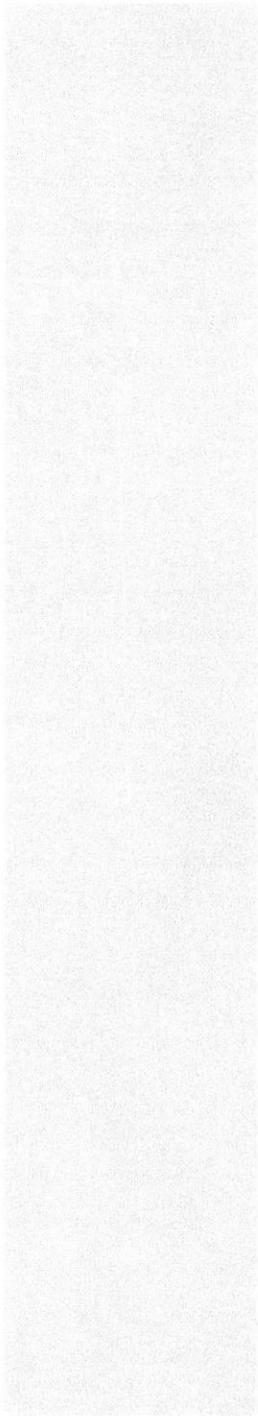
3. REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Como requerimiento de hardware se requiere de los siguientes equipos detallados a continuación:

EQUIPO	CARACTERÍSTICAS
	<p>Procesador: Pentium IV de 3Ghz o superior. Memoria RAM: 1 GB o superior. Disco Duro: 80Gb o superior. Tarjeta de Video: AGP o PCI Express de 256 Mb. Monitor: SVGA de 15". Teclado y Mouse: PS/2 o USB Unidad de diskette: 3^{1/2} " Unidad de CD o DVD: 52X o superior Tarjeta Fax Módem: 56K Tarjeta de red: 10/100 o 10/100/1000</p>
	<p>Procesador: Pentium III de 1 Ghz o superior. Memoria RAM: 512 MB o superior. Disco Duro: 80Gb o superior. Tarjeta de Video: AGP o PCI Express de 256 Mb. Monitor: SVGA de 15". Teclado y Mouse: PS/2 o USB Unidad de diskette: 3^{1/2} " Unidad de CD o DVD: 52X o superior Tarjeta Fax Módem: 56K Tarjeta de red: 10/100 o 10/100/1000</p>

Nota: Usted puede agregar a la lista de hardware una impresora a inyección de tinta o una impresora láser en el caso de que usted quiera imprimir alguna información en la parte de Administración del portal.





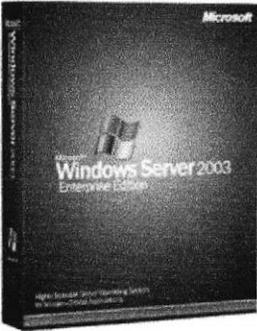
CAPÍTULO 4

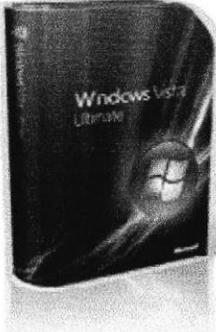


Requerimientos de Software

4. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

El Portal en la parte de Administración puede correr sobre estos sistemas operativos:

Sistema Operativo (Servidor)	
	Microsoft Windows 2003 Server

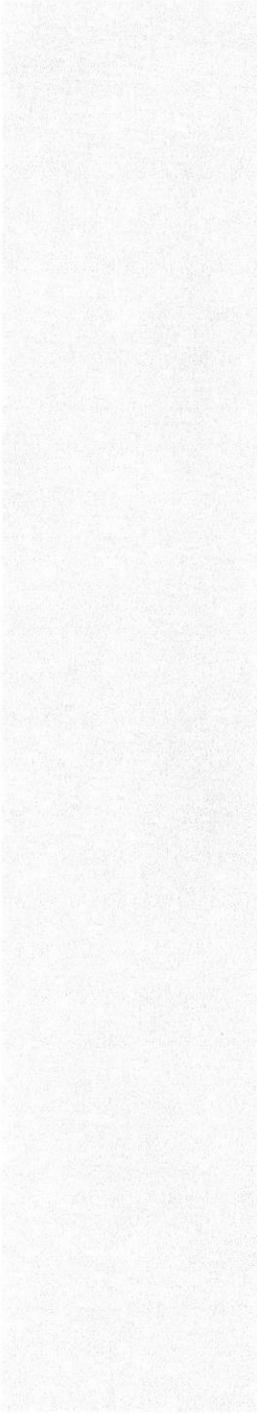
Sistema Operativo (Estación de trabajo)	
	Microsoft Windows 98
	Microsoft Windows XP Service Pack 2
	Microsoft Windows Vista.

El sitio web de Administración puede visualizarse en los siguientes navegadores:

Navegadores	
	Internet Explorer 6.0 o superior
	Mozilla Firefox 2.0 o superior.

El sitio wap de navegación puede visualizarse en cualquier teléfono celular que cuente con el servicio de acceso wap.





CAPÍTULO 5



Ingresar al Web Site

5. INGRESAR AL PORTAL

5.1 ENTRAR AL PORTAL DE ADMINISTRACIÓN

1. Ejecutar el Browser (Internet Explorer)

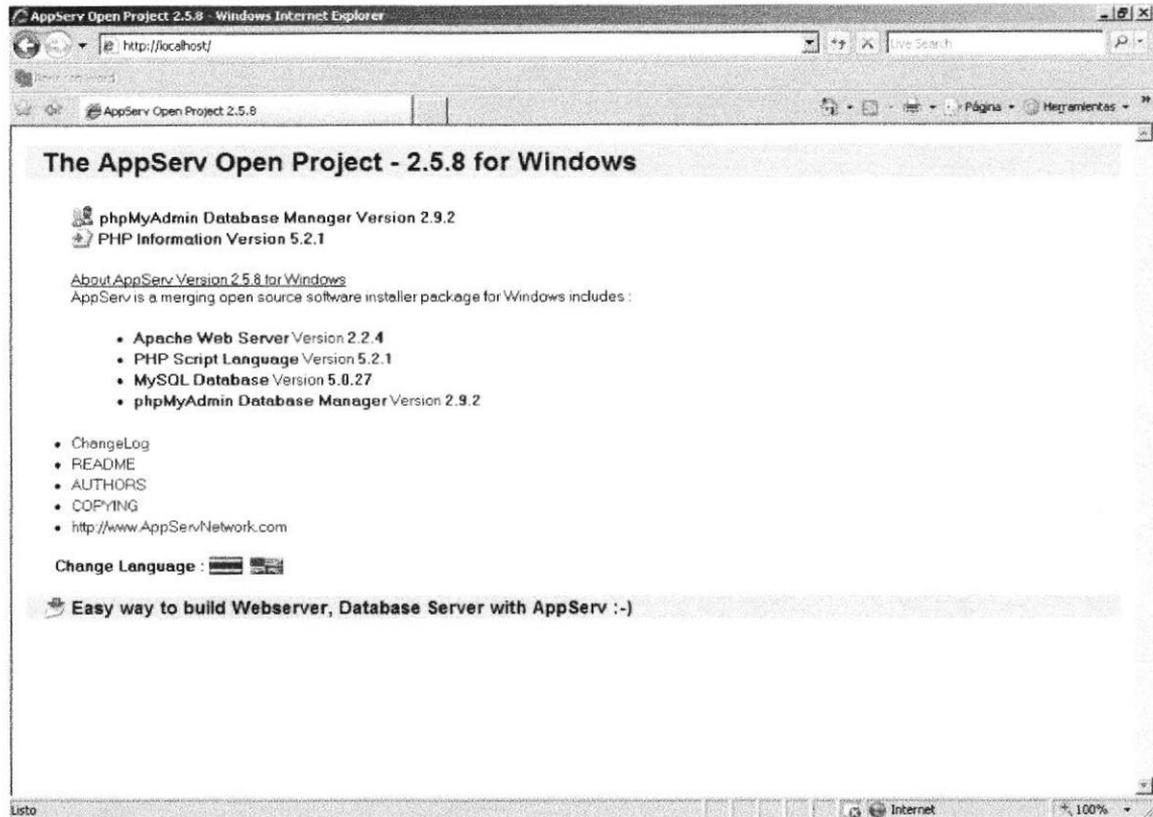


Figura 5.1 Pantalla de Internet Explorer

2. En la barra de direcciones digitar el nombre de la página www.xpolib.com/admin



Figura 5.2 Dirección web de Ingreso al portal

3. Al digitar la dirección de Internet, aparecerá la página principal del sitio.

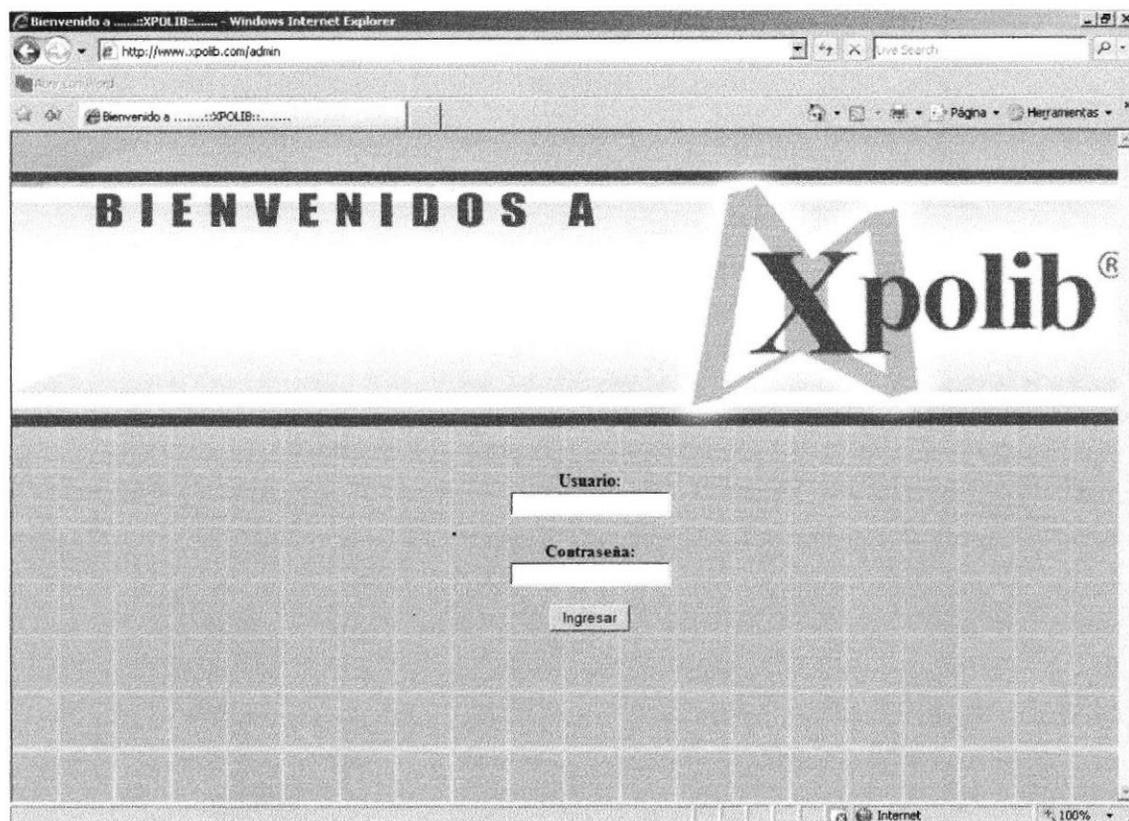


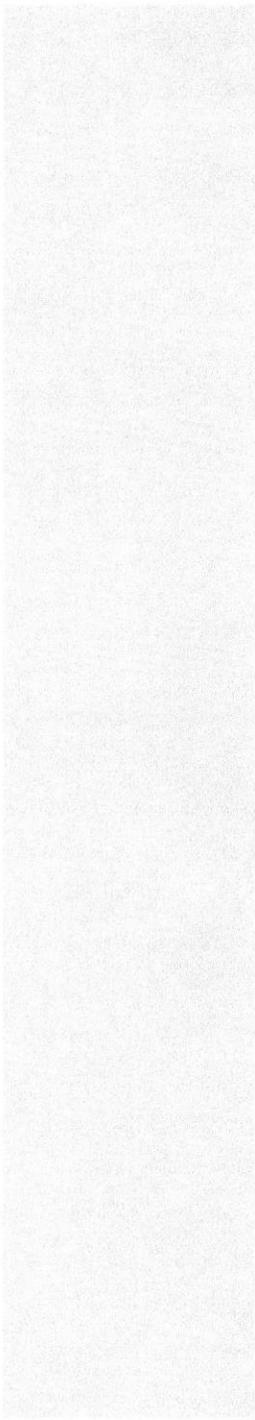
Figura 5.3 Página principal del portal de Administración

5.2 ENTRAR AL PORTAL DE NAVEGACIÓN

1. Ejecutar el browser en el celular.
2. Poner la dirección wap www.xpolib.com.
3. Al poner la dirección del portal, aparecerá la página principal.



Figura 5.3 Página principal del portal de Navegación



CAPÍTULO 6



Cómo Navegar en el Web Site

6. CÓMO NAVEGAR EN EL PORTAL

El portal de Librería online XPOLIB contiene menús y páginas de fácil comprensión tanto para el administrador del sitio como para los usuarios que realicen compras o reservaciones de los productos que se ofrecen.

6.1 LOGOTIPO

Todas las páginas tienen el logotipo del portal.

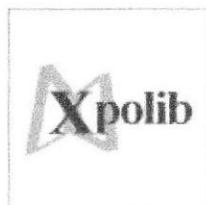


Figura 6.1 Logotipo del portal

6.2 MENÚ PRINCIPAL

El menú principal del portal está bien detallado y es fácil de manipular.

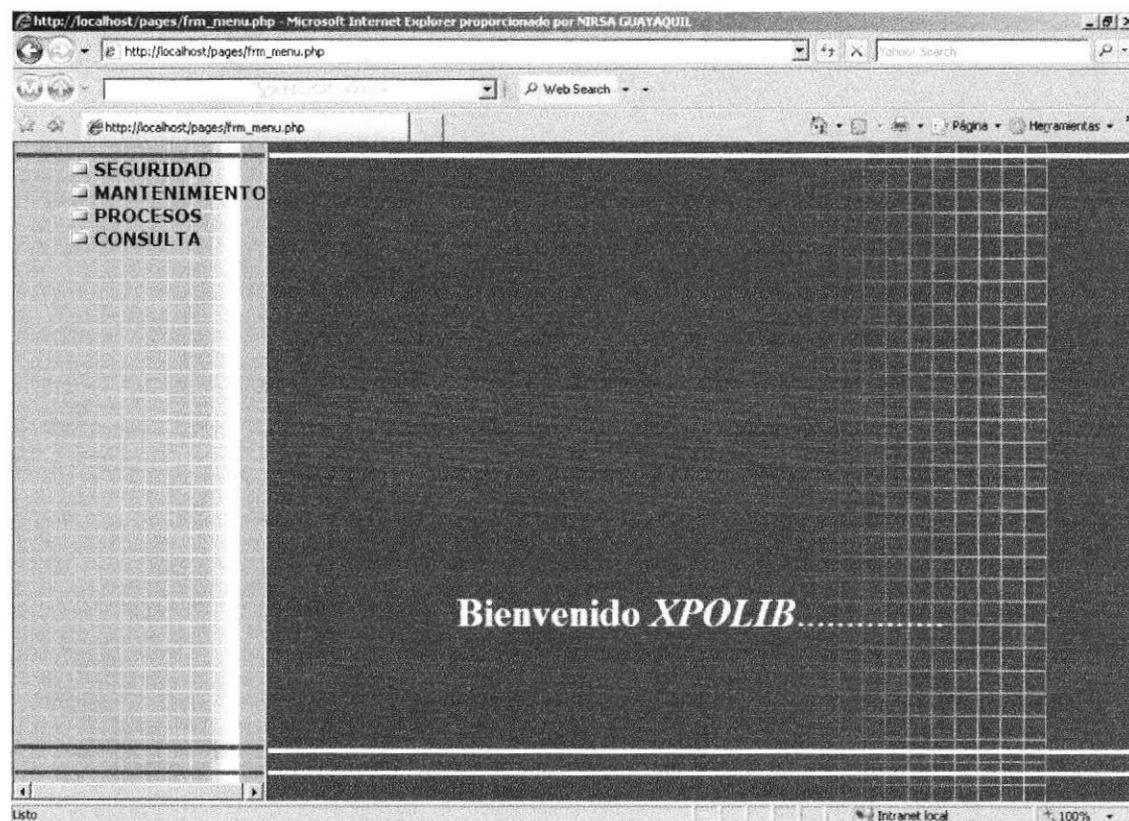


Figura 6.2 Menú principal del portal

6.2.1 Opciones del menú

A continuación se dará una explicación de cada opción y submenú que contiene el menú principal, los cuales son links a las páginas seleccionadas.

ADMINISTRACIÓN

<input type="checkbox"/> SEGURIDAD	<p>Esta opción permite crear nuevos menús, crear nuevos perfiles y permisos, crear nuevos usuarios, y realizar cambios de clave de los usuarios.</p>
<input type="checkbox"/> Creacion de Menus y Opciones	<p>Esta opción permite consultar, crear, o eliminar menús y opciones que se encuentra en nuestro sitio.</p>
<input type="checkbox"/> Perfiles y Permisos	<p>Esta opción permite consultar, crear, o eliminar perfiles que serán designados a algún usuario específico.</p>
<input type="checkbox"/> Creacion de Usuarios	<p>Esta opción permite consultar, crear, o eliminar usuarios en nuestro sitio.</p>
<input type="checkbox"/> Cambio de Clave	<p>Esta opción permite realizar el cambio de clave del usuario que se encuentre conectado en ese momento.</p>
<input type="checkbox"/> MANTENIMIENTO	<p>Esta opción permite consultar, crear, o eliminar las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tablas Referenciales. • Libros. • Personas. • Eventos.
<input type="checkbox"/> Ingreso de Tablas Referenciales	<p>Opción que permite ingresar, modificar, o eliminar datos a las tablas referenciales que seleccione.</p>
<input type="checkbox"/> Ingreso de Libros	<p>Opción que permite ingresar, modificar, o eliminar los libros que se ofrecerán a los clientes.</p>
<input type="checkbox"/> Ingreso de Personas	<p>Opción que permite ingresar, modificar, o eliminar los libros que se ofrecerán a los clientes.</p>
<input type="checkbox"/> Planificación de Eventos	<p>Opción que permite ingresar, modificar, o eliminar eventos que serán presentados en el portal wap y que sean de información para el cliente.</p>
<input type="checkbox"/> PROCESOS	<p>Esta opción permite controlar los siguientes procesos de nuestro sitio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reservasiones. • Facturas. • Actualización de Precios. • Publicidad

➤ Reservación	Muestra todas las reservaciones de productos, realizadas por el usuario, las cuales, luego serán procesadas por medio del cambio de estado de la reservación.
➤ Factura	Muestra todas las facturas de los usuarios, para luego procesarlas por medio del cambio de estado de la factura.
➤ Actualización de Precios	Esta Opción permite cambiar el precio de los productos, ya sea incrementando o disminuyendo su valor dependiendo de la situación, por ejemplo una disminución cuando hay promociones.
➤ Publicidad	Permite enviar publicidad de las novedades existentes, a las direcciones de correo electrónico de todos los clientes registrados en el portal.
<input type="checkbox"/> CONSULTA	Esta opción permite consultar diferentes tipos de información almacenada en la base de datos, como son: <ul style="list-style-type: none"> • Libros más vendidos. • Facturación. • Inventario de productos. • Usuarios.
➤ Libros más Vendidos	Esta opción muestra los libros más vendidos en el mes, mediante los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> • Por categoría. • Por editorial. • Por tipo de producto.
➤ Resumen de Facturación	Muestra todas las facturas creadas, procesadas o eliminadas en un rango de fecha determinado.
➤ Inventario	Muestra la entrada y salida de productos de acuerdo al producto que seleccione y el rango de fecha que se defina.
➤ Consulta de Usuarios	Muestra todos los usuarios que hayan sido creados.

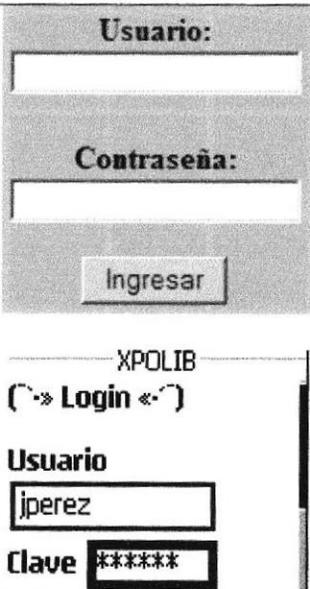
NAVEGACIÓN

BUSQUEDA DE LIBROS	Esta opción permite realizar la búsqueda de un libro, revista o folleto mediante los siguientes criterios: <ul style="list-style-type: none"> • Por tipo de producto. • Por nombre de producto. • Por autor.
TOP 10	Esta opción muestra los 10 libros más vendidos en nuestro portal.
NOVEDADES	Esta opción muestra todos los productos nuevos ingresados al sitio y que estén disponibles para la venta.
PROMOCIONES	Esta opción muestra todas las promociones vigentes.
EVENTOS	Esta opción muestra los eventos que se vayan a realizar

	en el mes y que son organizadas por las librerías asociadas en conjunto con XPOLIB.
QUE ES XPOLIB	Esta opción muestra información acerca de quienes somos como empresa y cuales son los servicios que se ofrecen.
INGRESO DE USUARIO	Esta opción le permite al cliente ingresar con su nombre de usuario y contraseña para que pueda realizar reservaciones o compras, también esta opción permite registrar usuarios nuevos en el caso de que el cliente sea nuevo y no posea un nombre de usuario.

6.3 OPCIONES VARIAS Y BOTONES

Estas opciones se encuentran en la página de administración de nuestro sitio.

	Este botón permite consultar los datos almacenados, dependiendo de la opción escogida en el menú de opciones.
	Este botón permite grabar la información ingresada o modificada en la base de datos del portal.
	Este botón permite eliminar información almacenada en la base de datos dependiendo de la opción escogida en el menú de opciones.
	Permite al usuario abrir una sesión mediante su usuario y clave. En el caso de ingresar al portal wap (segunda pantalla), tiene la posibilidad de crear un nuevo usuario en el caso de que no contar con un nombre de usuario.

6.4 PÁGINAS DE LA ADMINISTRACIÓN DEL SITIO XPOLIB

6.4.1 Página principal

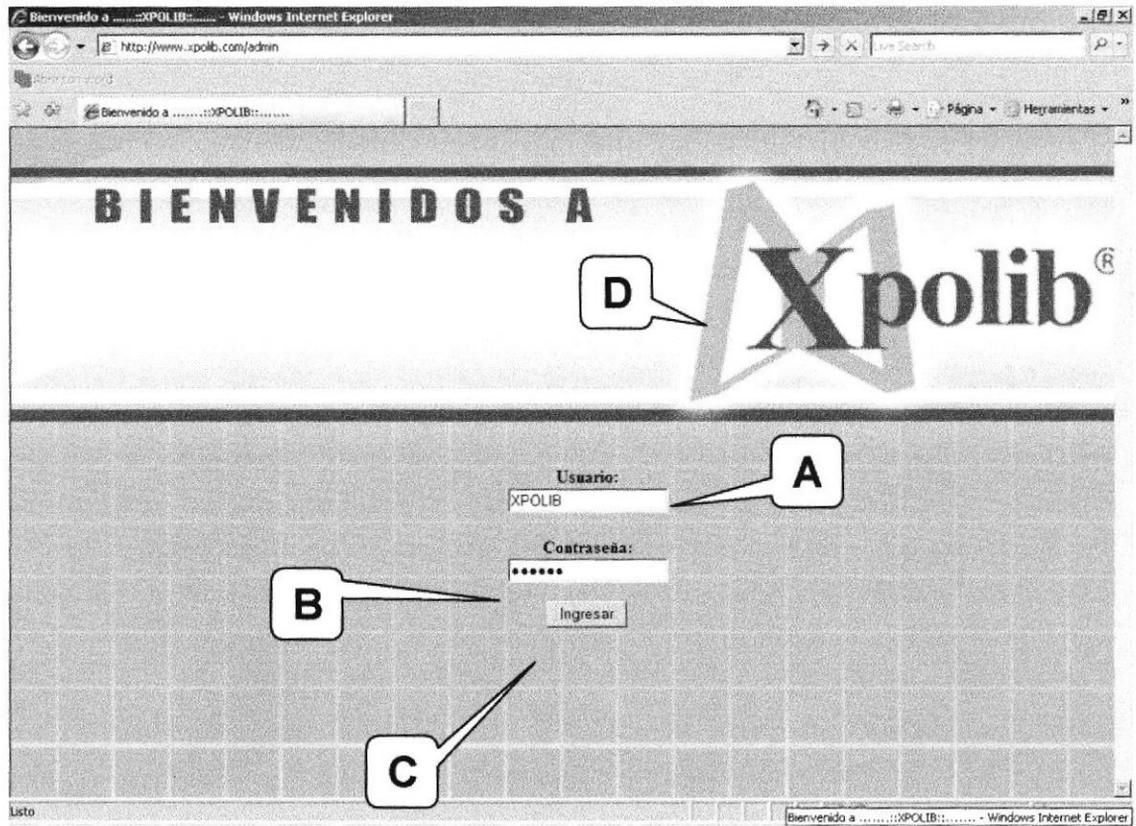


Figura 6.1 Página Principal

A	Nombre de usuario.
B	Clave de usuario.
C	Botón para ingresar al menú de opciones.
D	Logotipo de la empresa.



6.4.2 Menú de opciones

Esta página muestra las diferentes opciones disponibles.

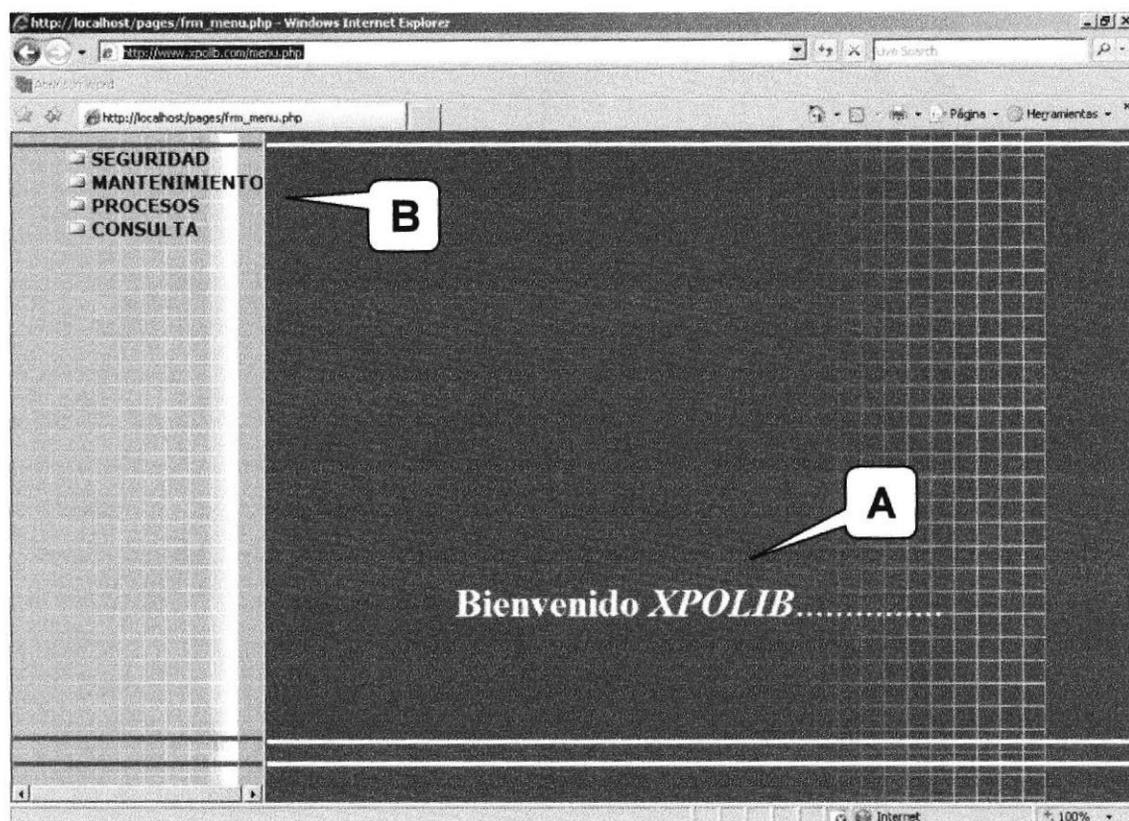


Figura 6.2 Página Menú principal

A	Nombre de usuario conectado
B	Opciones del menú

6.4.4 Creación de Perfiles

Página que pertenece a la opción de Seguridad que permite ingresar nuevos perfiles de usuario, para posteriormente asignarlo a un usuario específico.

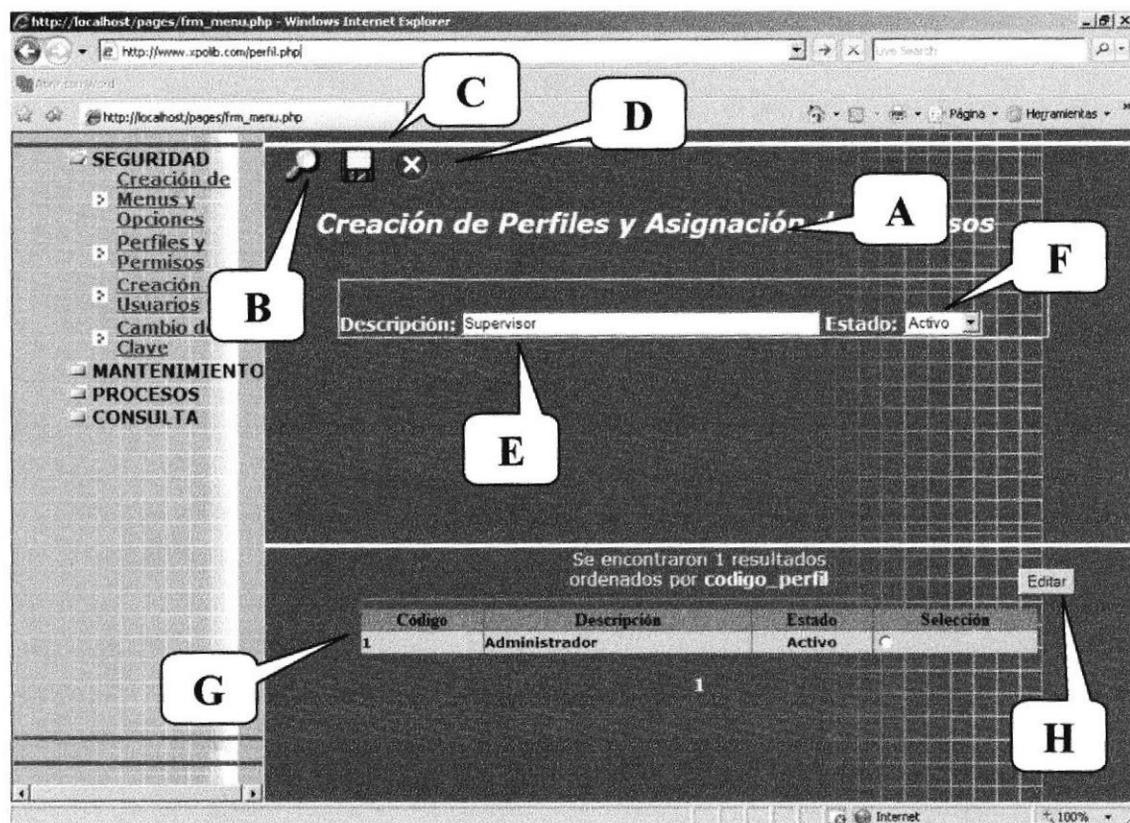


Figura 6.4 Creación de Perfiles

A	Nombre de la opción elegida.
B	Botón que permite mostrar todos los perfiles creados.
C	Botón que permite grabar un nuevo perfil.
D	Botón que permite eliminar uno o varios perfiles almacenados.
E	Descripción del nuevo perfil a crear.
F	Estado del nuevo perfil a crear.
G	Muestra todos los perfiles que se encuentran almacenados en la base de datos una vez presionado el botón de consulta (opción B).
H	Opción que permite modificar las opciones de un perfil una vez seleccionado en la columna de selección.

6.4.5 Creación de Usuarios

Página que pertenece a la opción de Seguridad que permite crear nuevos usuarios que vayan a manipular el sitio de administración del portal.

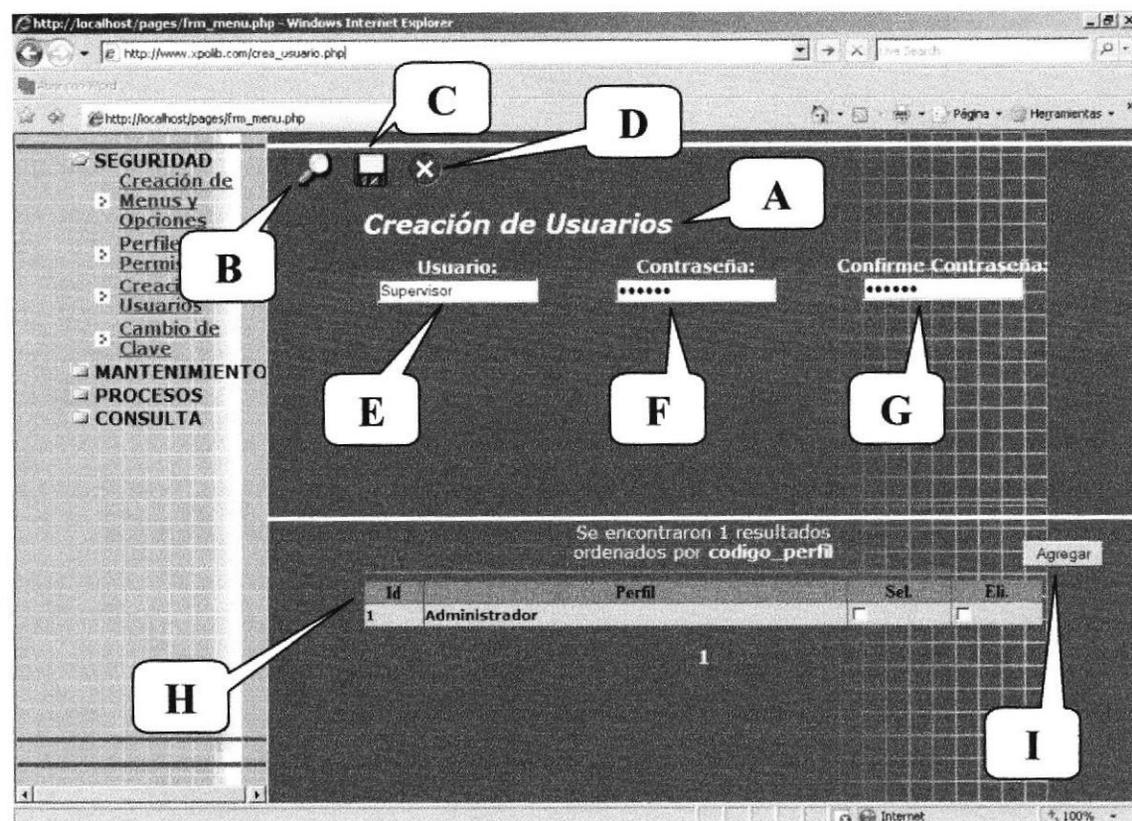


Figura 6.5 Página de Creación de Usuarios

A	Nombre de la opción elegida.
B	Botón que permite mostrar todos los usuarios creados.
C	Botón que permite grabar un usuario nuevo.
D	Botón que permite eliminar uno o más usuarios creados.
E	Nombre del usuario nuevo a crear.
F	Contraseña del usuario nuevo a crear.
G	Repetir la contraseña que puso en el campo contraseña.
H	Muestra todos los usuarios que se encuentran almacenados en la base de datos una vez presionado el botón de consulta (opción B).
I	Opción que permite modificar las opciones de un usuario una vez seleccionado en la columna de selección (Sel.), o eliminación (Eli.)

6.4.6 Cambio de Clave

Página que pertenece a la opción de Seguridad que permite cambiar la contraseña del usuario con el que ingresó al portal.

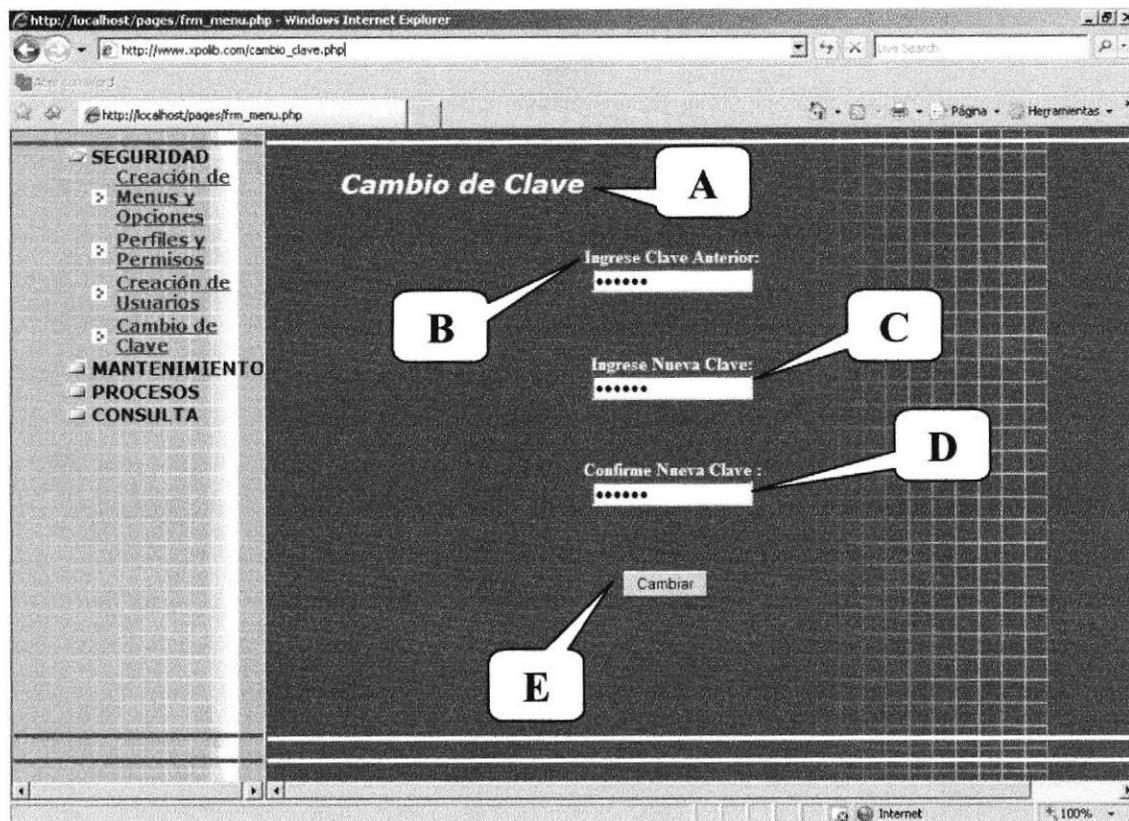


Figura 6.6 Página de Cambio de Clave

A	Nombre de la opción elegida.
B	Campo para ingresar la clave con la que inició la sesión.
C	Campo para ingresar la nueva contraseña que desea cambiar.
D	Campo para repetir la nueva contraseña.
E	Botón para ejecutar los cambios a realizarse.



6.4.7 Ingreso de Tablas Referenciales

Página que pertenece a la opción de Mantenimiento la cual permite ingresar datos a las tablas referenciales del portal.

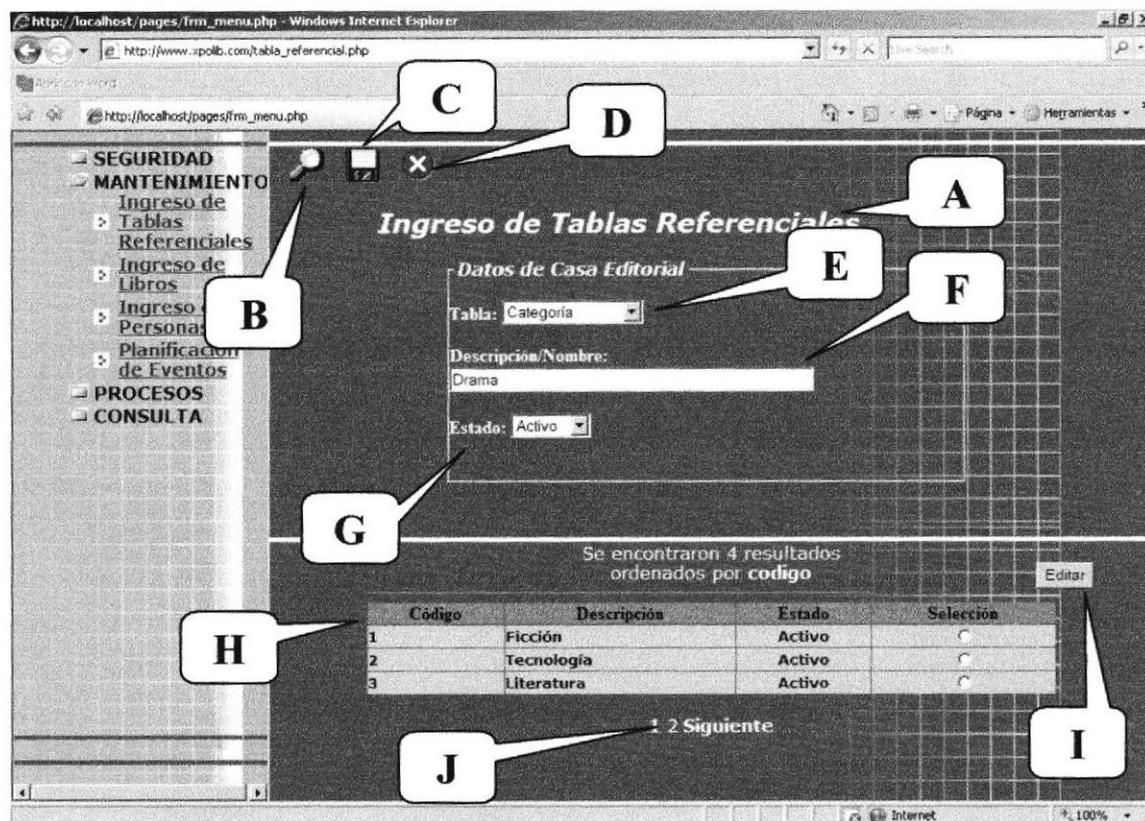


Figura 6.7 Pantalla de Ingreso de Tablas Referenciales

A	Nombre de la opción elegida.
B	Botón que permite mostrar todos los datos que se encuentran almacenados en la tabla referencial seleccionada.
C	Botón que permite grabar un nuevo dato en la tabla referencial seleccionada.
D	Botón que permite borrar un dato almacenado en la tabla referencial seleccionada.
E	Opción que permite elegir una tabla referencial.
F	Nombre de la descripción del campo de la tabla referencial elegida.
G	Estado en que se va a encontrar la nueva descripción.
H	Muestra todos los datos que se encuentran almacenados en una tabla referencial una vez presionado el botón de consulta (opción B).
I	Opción que permite modificar las opciones de una descripción almacenada una vez seleccionada en la columna de selección.
J	Opción que permite pasar a la siguiente página donde hay datos almacenados en la tabla referencial seleccionada.

6.4.8 Ingreso de Libros

Página que pertenece a la opción de Mantenimiento que permite ingresar nuevos libros para posteriormente ingresarlos al inventario de productos.

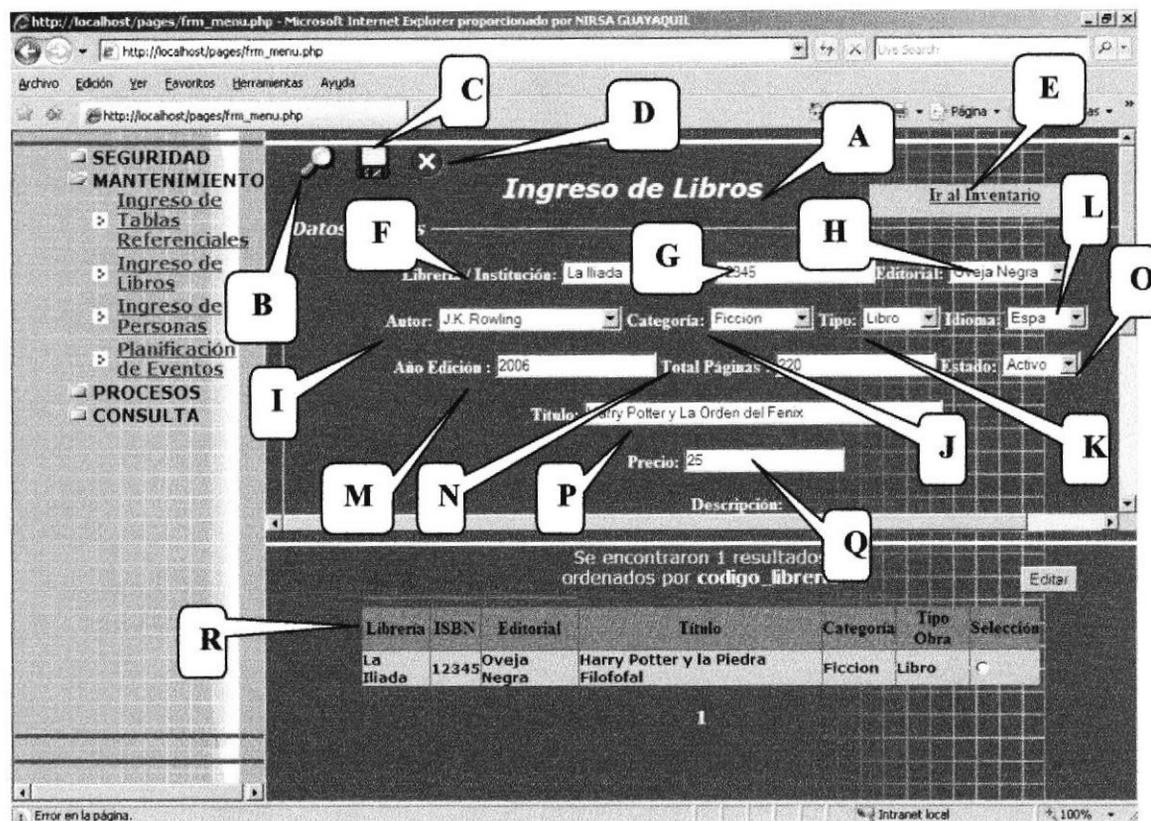


Figura 6.8 Ingreso de Libros

A	Nombre de la opción elegida.
B	Botón que nos permite mostrar todos los libros que se encuentran almacenados en la base de datos.
C	Botón que permite grabar los libros nuevos.
D	Botón que permite eliminar un libro creado.
E	Opción que permite ingresar al inventario los libros creados.
F	Opción que permite elegir la librería de donde viene la obra editorial.
G	Opción que permite ingresar el ISBN de la obra editorial.
H	Opción que permite elegir el editorial al cual pertenece la obra editorial.
I	Opción que permite elegir el autor al cual pertenece la obra editorial.
J	Opción que permite elegir la categoría al cual pertenece la obra editorial.
K	Opción que permite elegir el tipo de obra que se ingresa.
L	Opción que permite elegir el idioma en que está escrita la obra editorial.
M	Opción que permite ingresar el año de edición de la obra editorial.
N	Opción que permite ingresar el número de páginas de la obra editorial.
O	Opción que permite elegir el estado en que se encontrará la obra editorial.
P	Opción que permite ingresar el título de la obra editorial.
Q	Opción que permite ingresar el precio de la obra editorial.
R	Muestra todos los datos que se encuentran almacenados una vez presionado el botón de consulta (opción B).

6.4.9 Ingreso de Inventario

Página que pertenece a la opción de Mantenimiento que permite ingresar al inventario los libros creados.

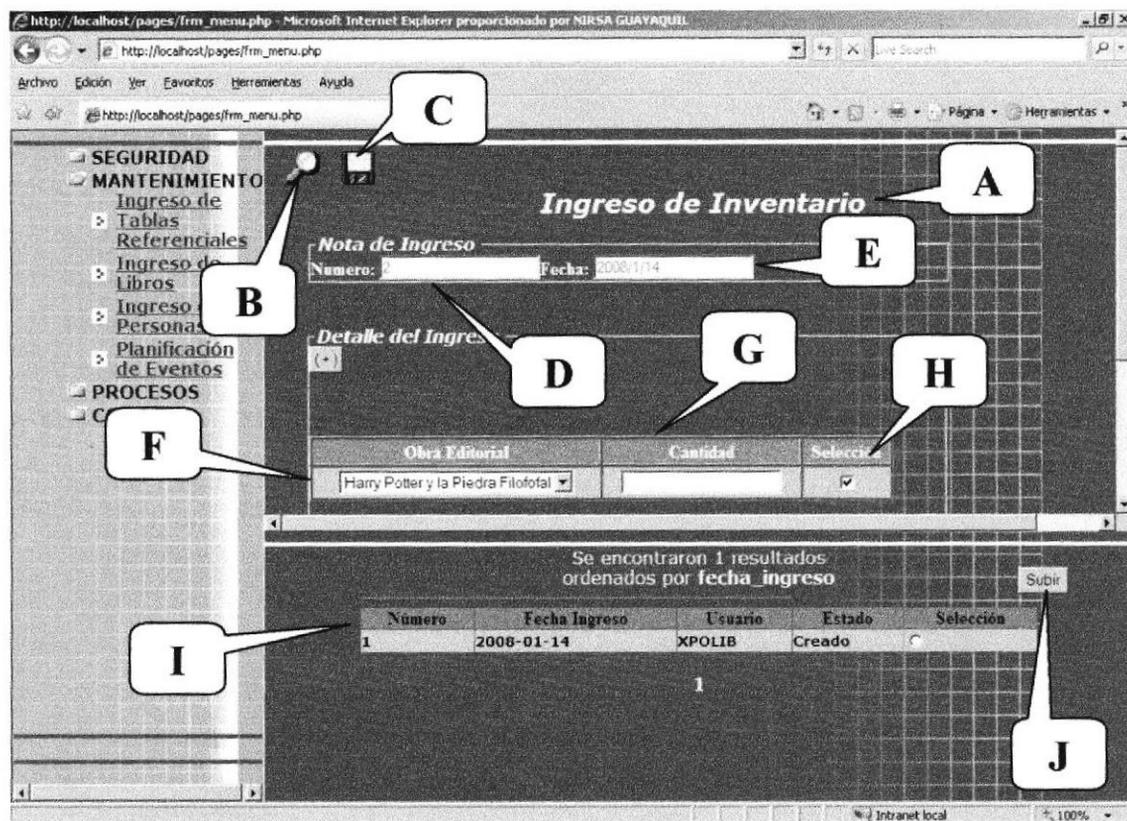


Figura 6.9 Ingreso de Inventario

A	Nombre de la opción elegida cuando se crea el libro.
B	Botón que permite mostrar todos los libros que se encuentran almacenados en el inventario.
C	Botón que permite grabar la cantidad de libros nuevos que se ingresen al inventario.
D	Número de nota de ingreso que se genera automáticamente.
E	Fecha en que se ingresó al inventario y que se genera automáticamente.
F	Opción que permite elegir la obra editorial que se ingresa al inventario.
G	Opción que permite ingresar la cantidad de obras editoriales al inventario.
H	Opción que permite seleccionar lo que se graba en el inventario.
I	Muestra todos los datos que se encuentran almacenados una vez presionado el botón de consulta (opción B).
J	Opción que permite modificar el inventario de la obra editorial seleccionada.

6.4.10 Ingreso de Personas

Página que pertenece a la opción de Mantenimiento que permite ingresar personas nuevas al sistema, como clientes, autores, distribuidores, etc.

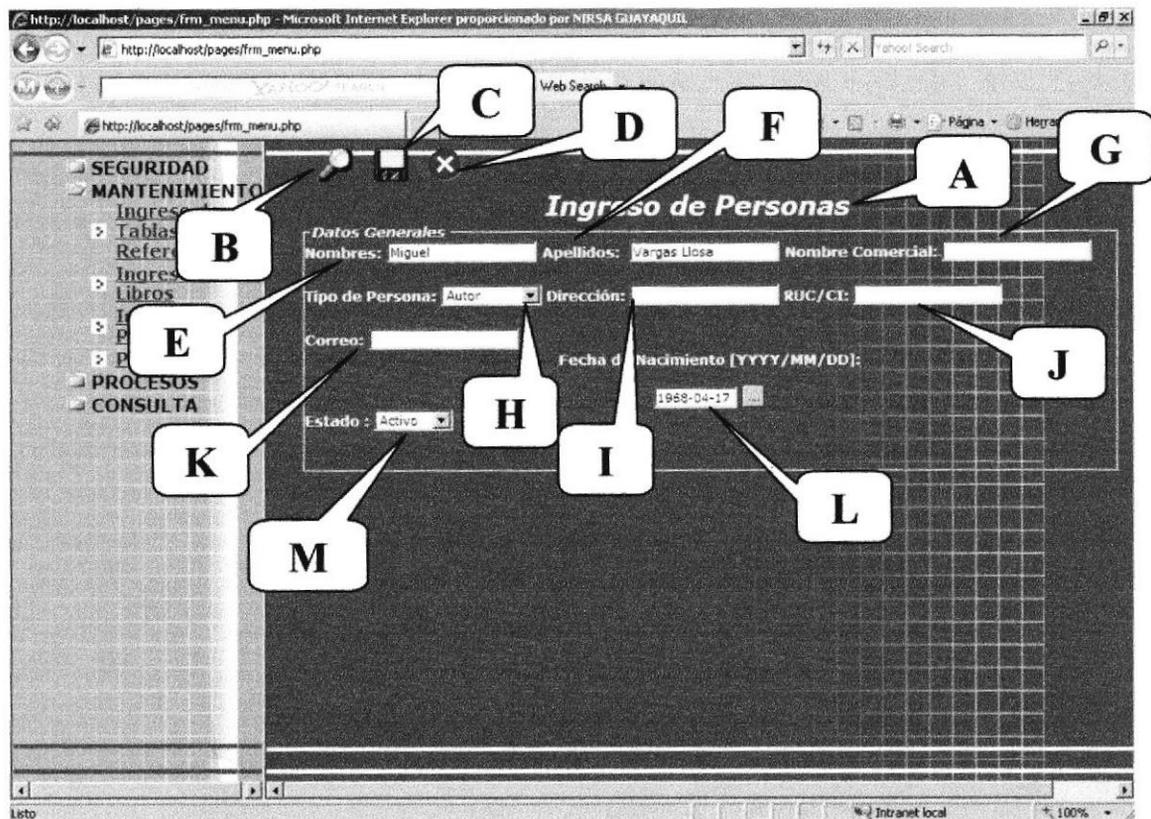


Figura 6.10 Ingreso de Personas

A	Nombre de la opción elegida.
B	Botón que permite mostrar todas las personas que se encuentran almacenadas en la base de datos.
C	Botón que permite grabar las personas nuevas ingresadas.
D	Botón que permite eliminar una persona que se encuentre almacenada.
E	Opción que permite ingresar los nombres de la nueva persona.
F	Opción que permite ingresar los apellidos de la nueva persona.
G	Opción que permite ingresar el nombre comercial de la nueva persona.
H	Opción que permite elegir el tipo de persona (autor, usuario, etc.).
I	Opción que permite ingresar la dirección de la nueva persona.
J	Opción que permite ingresar el RUC o Cédula de Identidad de la nueva persona.
K	Opción que permite ingresar la dirección de correo electrónico de la nueva persona.
L	Opción que permite ingresar la fecha de nacimiento de la nueva persona.
M	Opción que permite elegir el estado de la nueva persona que se va a ingresar.

6.4.11 Planificación del Evento

Página que pertenece a la opción de Mantenimiento que permite ingresar eventos que realicen las librerías asociadas en conjunto con XPOLIB.

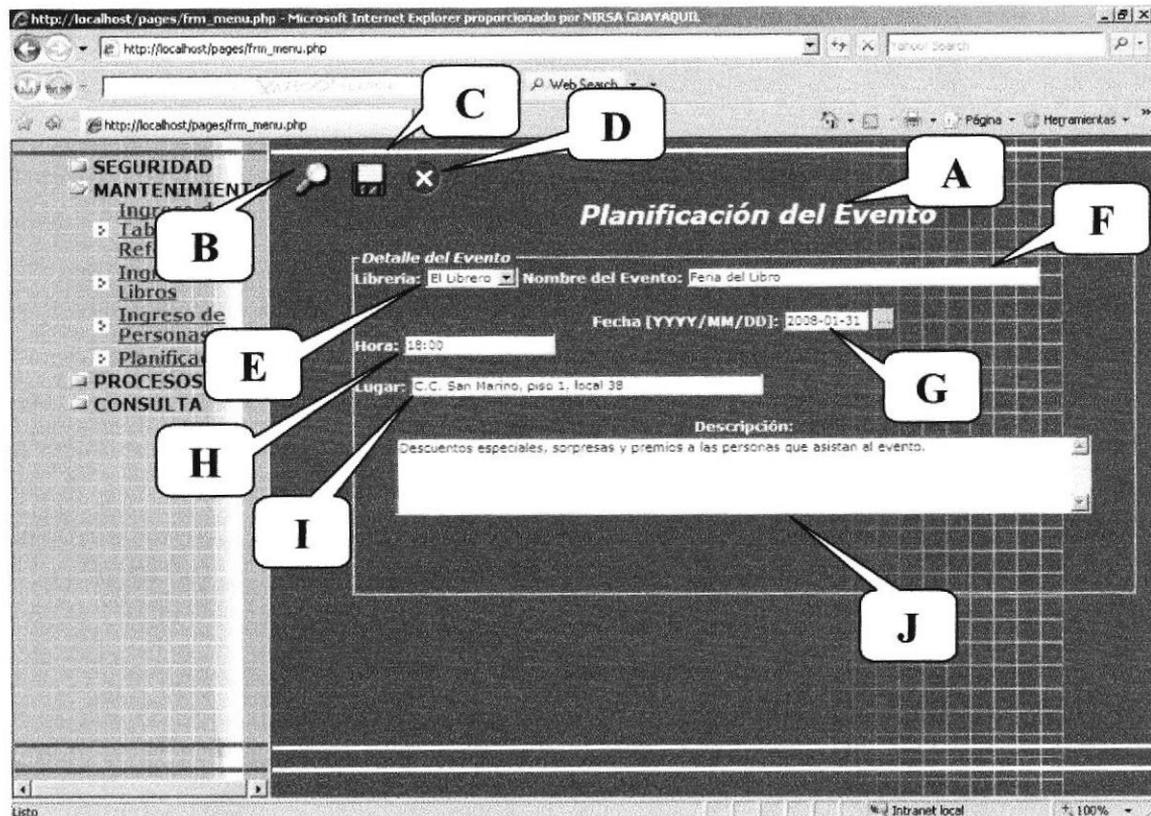


Figura 6.11 Planificación del Evento

A	Nombre de la opción elegida.
B	Botón que permite mostrar todos los eventos que se encuentren almacenados en la base de datos.
C	Botón que permite grabar los nuevos eventos ingresados.
D	Botón que permite eliminar algún evento que se encuentre almacenado.
E	Opción que permite elegir la librería que organiza el evento.
F	Opción que permite ingresar el nombre del Evento a realizarse.
G	Opción que permite ingresar la fecha del evento.
H	Opción que permite ingresar la hora del evento.
I	Opción que permite ingresar el lugar del evento.
J	Opción que permite ingresar una breve descripción de lo que habrá en el evento.

6.4.12 Reservación

Página que pertenece a la opción de Procesos que permite ver las reservaciones que los clientes hayan hecho para luego procesar esas reservaciones.

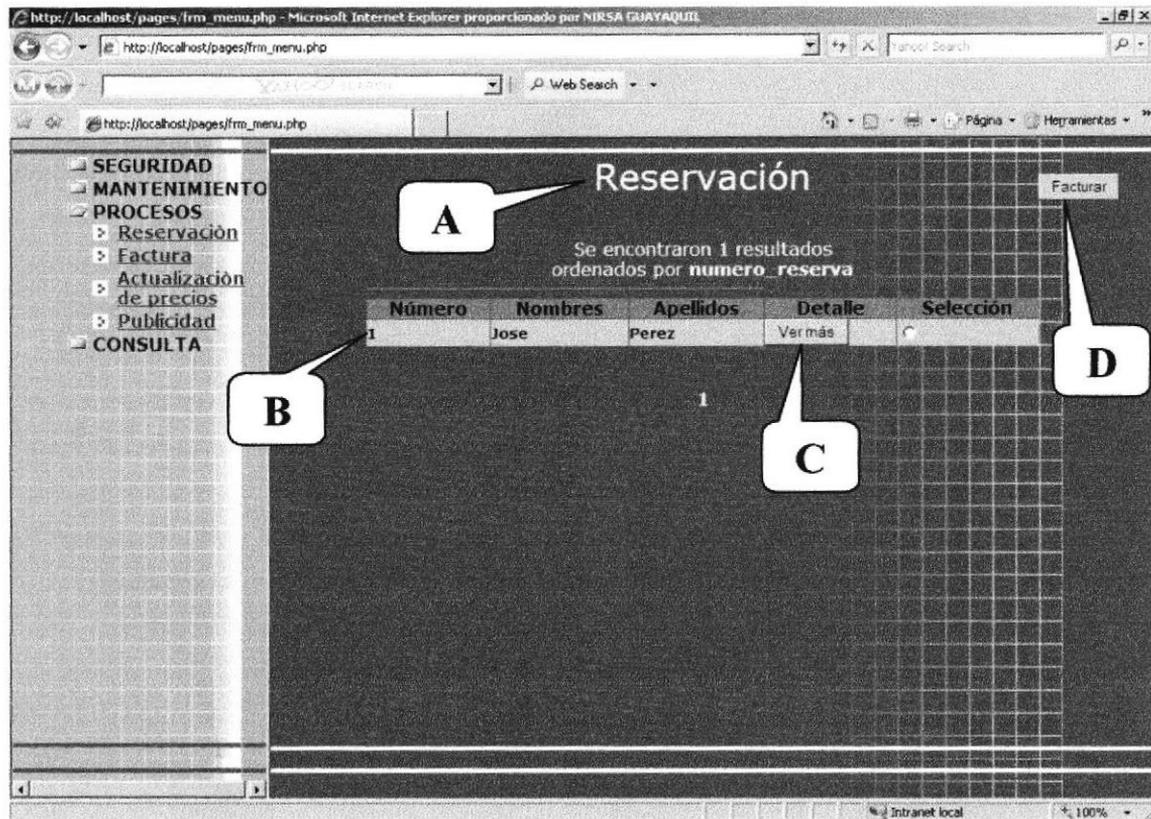


Figura 6.12 Reservación

A	Nombre de la opción elegida.
B	Muestra todas las reservaciones que hayan sido hechas por los clientes.
C	Opción que permite ver con más detalle que productos ha reservado el cliente.
D	Opción que permite procesar la reservación que haya hecho el cliente, hay que tener en cuenta que al procesar se afecta el inventario.



6.4.13 Factura

Página que pertenece a la opción de Procesos que permite ver las facturas que los clientes hayan generado para luego procesar esas facturas.

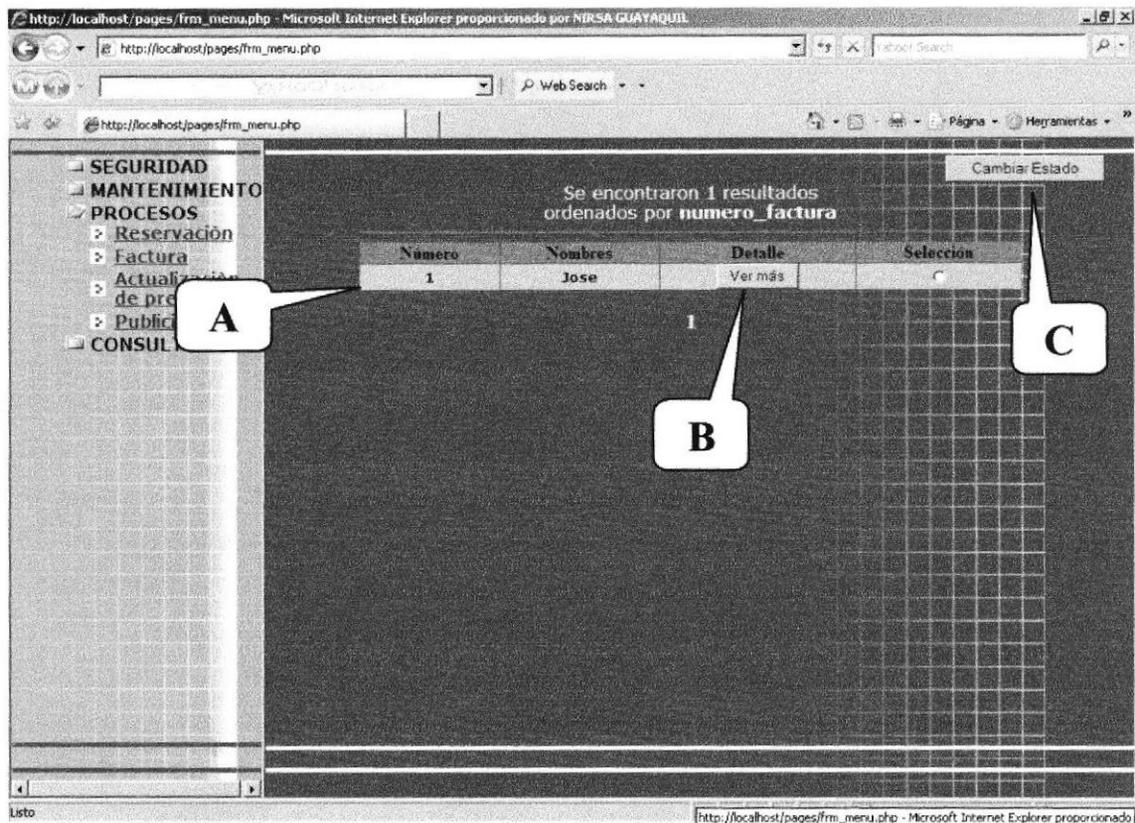


Figura 6.13 Factura

A	Aquí aparecerán todas las facturas que los clientes hayan generado al momento de comprar uno o varios productos.
B	Opción que permite ver el detalle de la factura de un cliente.
C	Opción que permite procesar la factura alterando de esa forma el inventario.

6.4.14 Actualización de Precios

Página que pertenece a la opción de Procesos que permite actualizar los precios de los productos que se encuentran en stock.

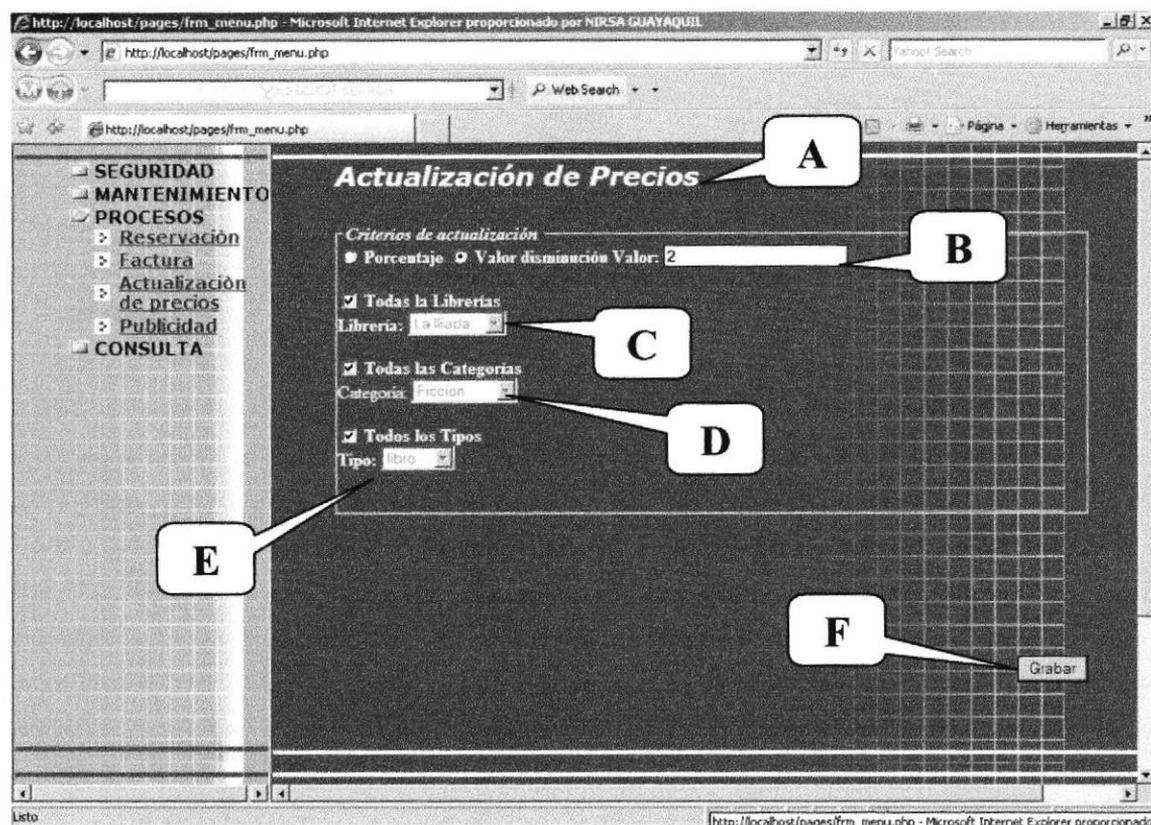


Figura 6.14 Actualización de Precios

A	Nombre de la opción elegida.
B	Aquí se ingresa el valor de descuento, ya sea por porcentaje o por valor de disminución.
C	Esta opción permite elegir la librería en donde se va a hacer el descuento, si hacemos clic en la opción todas las librerías el descuento se aplicará a todas ellas.
D	Esta opción permite elegir la categoría donde se va a hacer el descuento, si hacemos clic en la opción todas las categorías el descuento se aplicará a todas ellas.
E	Esta opción permite elegir los tipos de obras editoriales donde se va a hacer el descuento, si se da un clic en la opción todos los tipos el descuento se aplicará a todas ellas.
F	Opción que permite actualizar los precios una vez que haya ingresado los parámetros correspondientes.

6.4.15 Publicidad

Página que pertenece a la opción de Procesos que permite enviar publicidad de las novedades disponibles para los clientes a sus respectivas direcciones de correo electrónico.

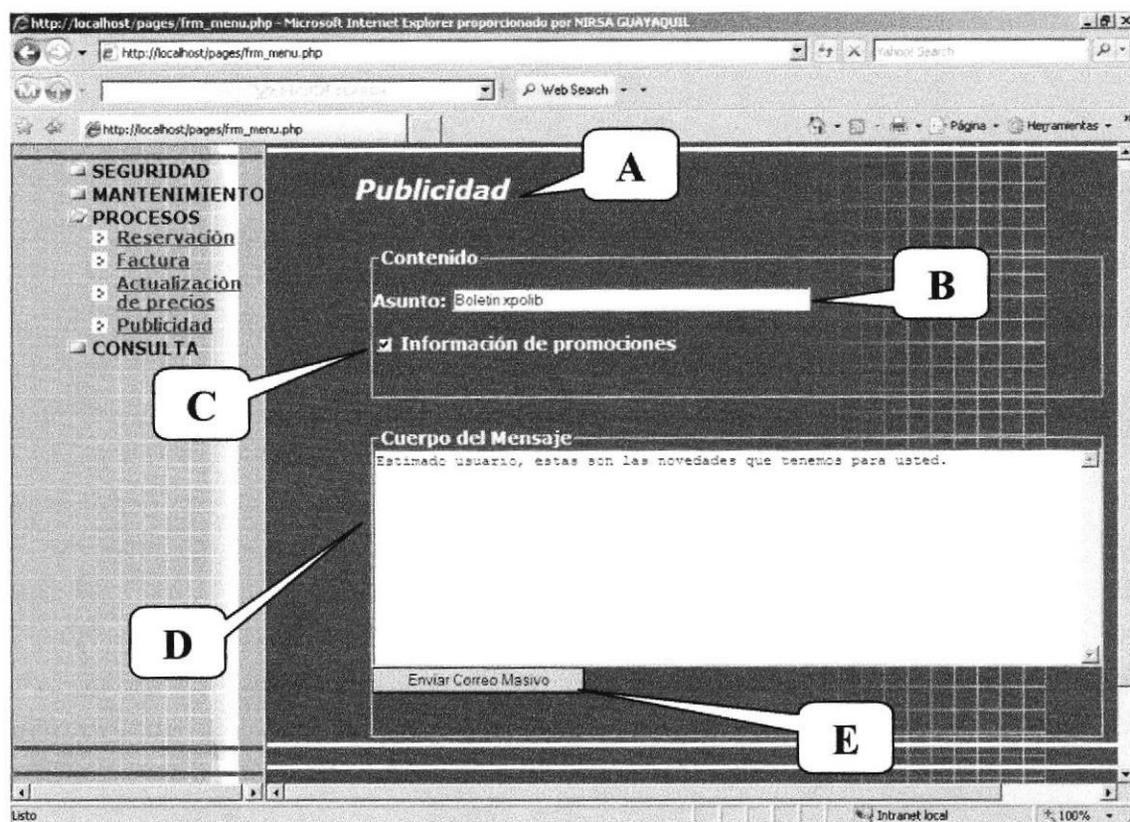


Figura 6.15 Publicidad

A	Nombre de la opción elegida.
B	Opción que permite ingresar el encabezado que irá en el correo electrónico.
C	Opción que permite adjuntar al correo todas las promociones disponibles para los clientes.
D	Esta opción permite ingresar la información que irá en el cuerpo del correo electrónico.
E	Opción que permite enviar la publicidad a todas las cuentas de correo electrónico de los usuarios registrados en el portal.

6.4.16 Libros más vendidos

Página que pertenece a la opción de Consulta que permite ver los libros que más han sido vendidos.

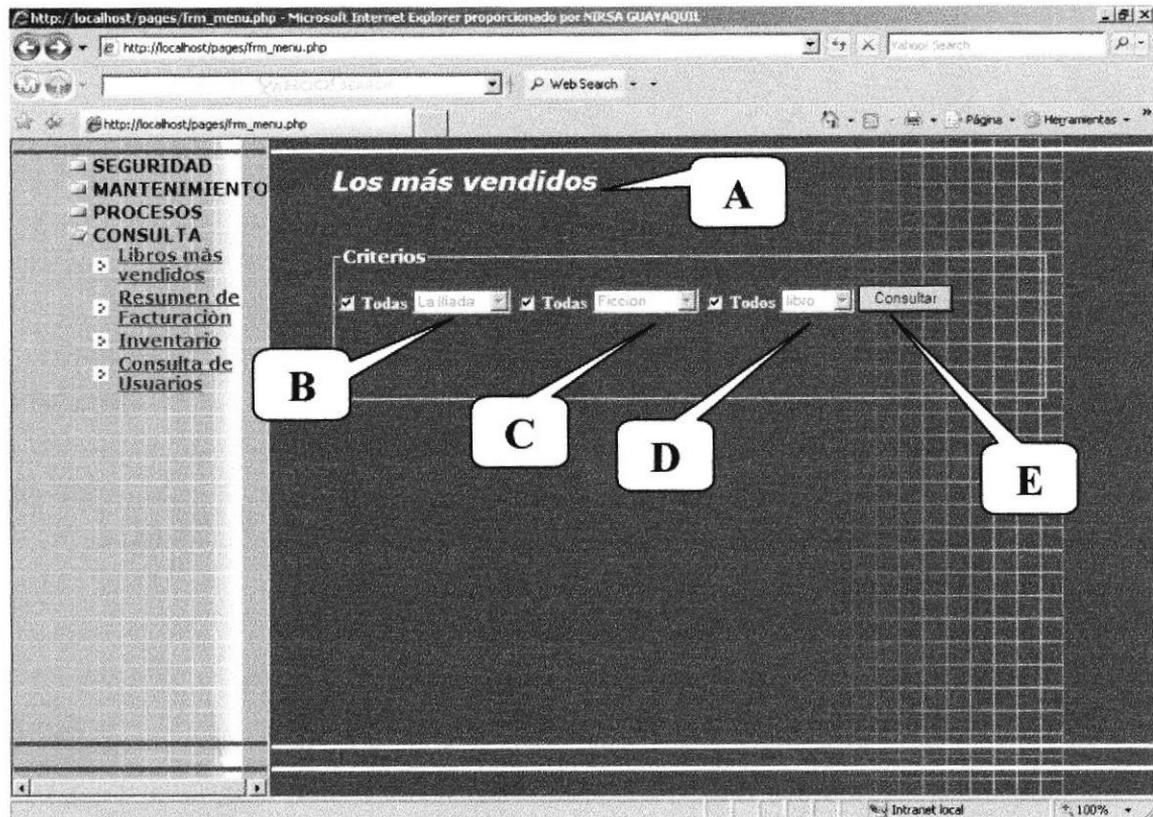


Figura 6.16 Libros más Vendidos

A	Nombre de la opción elegida.
B	Esta opción permite elegir los libros más vendidos según la librería, si se da un clic en la opción todas las librerías, se mostrarán los libros más vendidos de todas ellas.
C	Esta opción permite elegir los libros más vendidos según la categoría, si se da un clic en la opción todas las categorías, se mostrarán los libros más vendidos de todas ellas.
D	Esta opción permite elegir los más vendidos según al tipo de obra editorial, si se da un clic en la opción todos los tipos, se mostrarán los más vendidos de todas ellas.
E	Opción que permite visualizar los productos más vendidos según el criterio que se elija.

6.4.17 Resumen de Facturación

Página que pertenece a la opción de Consulta que permite ver todas las facturas que se encuentran generadas de acuerdo a un rango de fecha establecido.

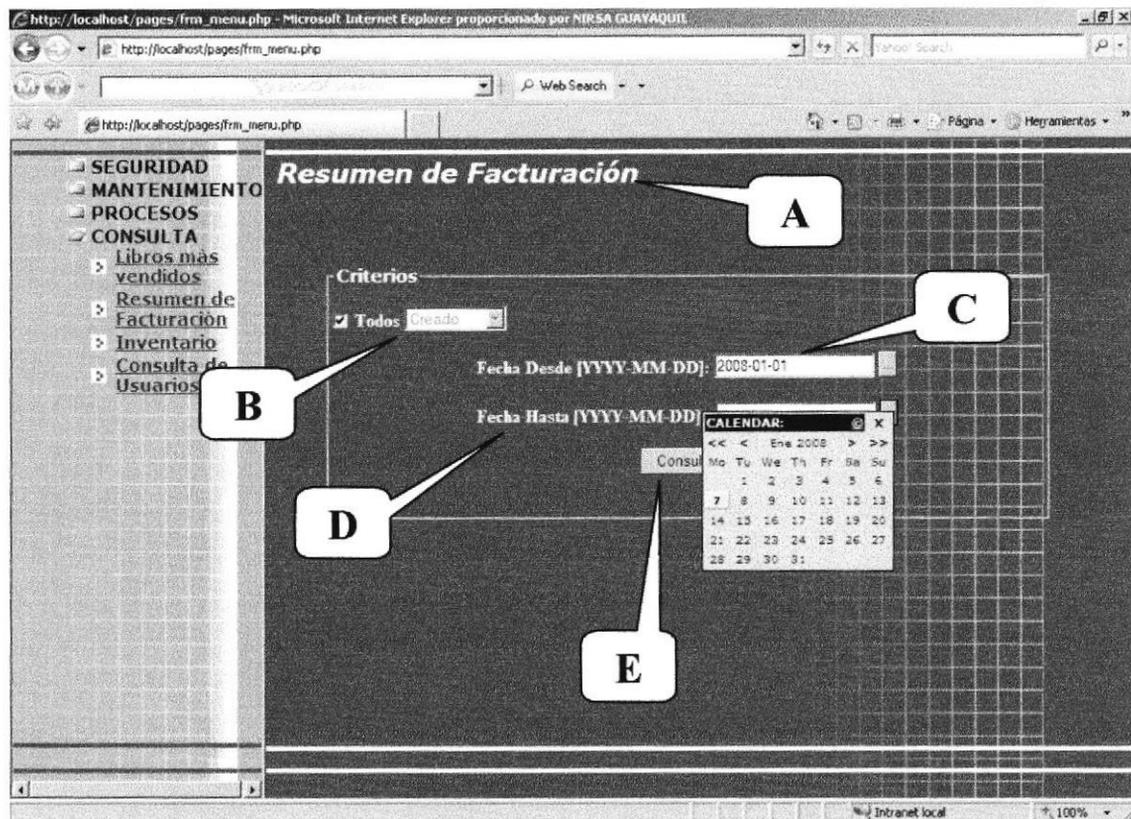


Figura 6.17 Resumen de Facturación

A	Nombre de la opción elegida.
B	Esta opción permite elegir el estado de las facturas (creadas, procesadas o anuladas), si se da un clic en la opción todos, se mostrarán todas las facturas sin importar su estado.
C	Esta opción permite ingresar la fecha inicial de donde se quiere que se muestre las facturas.
D	Esta opción permite ingresar la fecha final de donde se quiere que se muestre las facturas.
E	Opción que permite visualizar las facturas según el rango de fecha que se elija.

6.4.18 Inventario

Página que pertenece a la opción de Consulta que permite ver las entradas y salidas de los productos según un rango de fecha establecido.

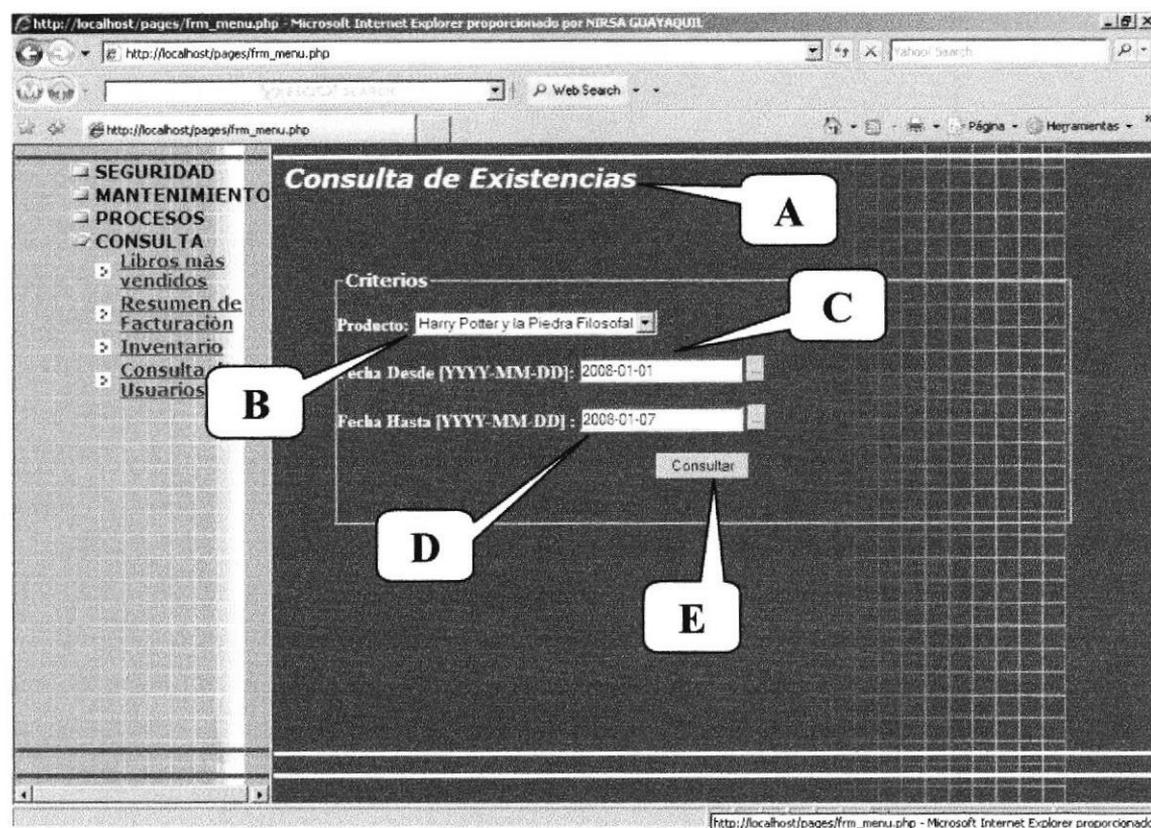


Figura 6.18 Inventario

A	Nombre de la opción elegida.
B	Esta opción permite elegir la obra editorial que aparecerá en la consulta.
C	Esta opción permite ingresar la fecha inicial de donde se mostrarán las entradas y salidas de la obra editorial.
D	Esta opción permite ingresar la fecha final de donde se mostrarán las entradas y salidas de la obra editorial..
E	Opción que permite visualizar las existencias de la obra editorial según el rango de fecha ingresada.

6.5 PÁGINAS DE LA NAVEGACIÓN DEL SITIO XPOLIB

6.5.1 Página Principal

Página con la que se inicia el portal una vez que el usuario puso la dirección del mismo.

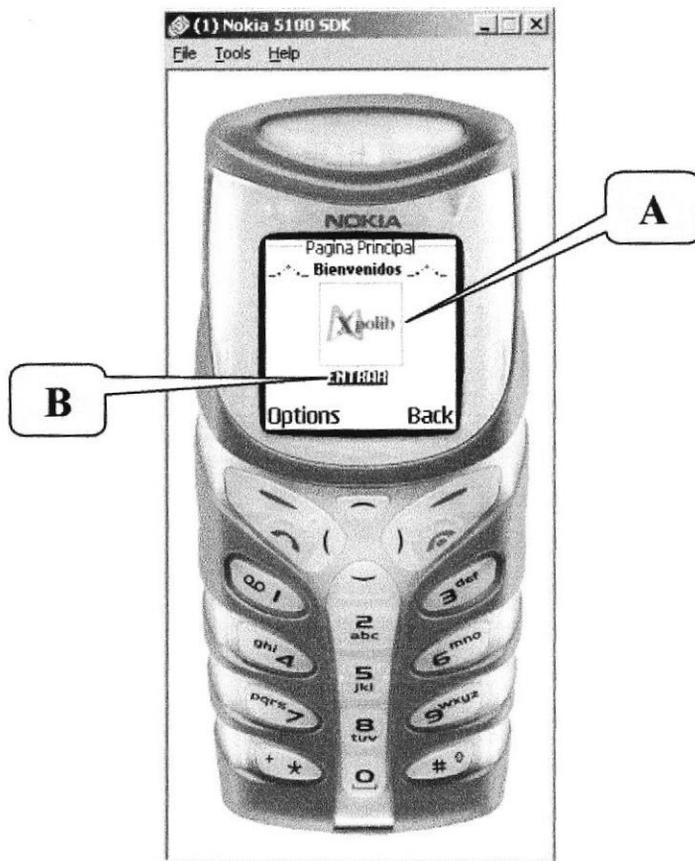


Figura 6.19 Página Principal

A	Logotipo de la empresa.
B	Esta opción permite ingresar al menú principal del sitio.

6.5.2 Menú de opciones

Esta página muestra las diferentes opciones disponibles.

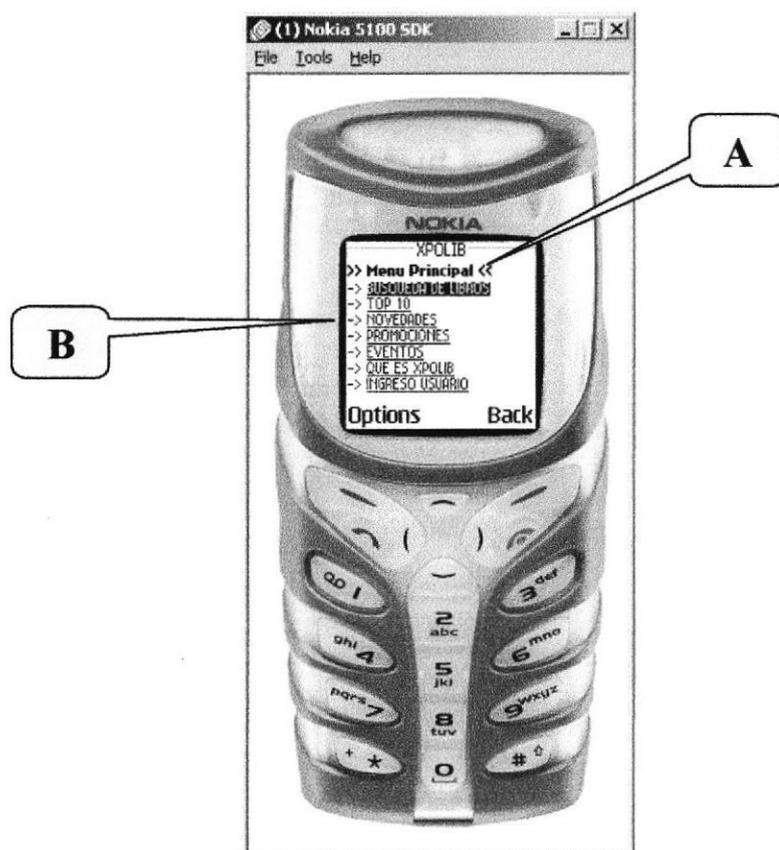


Figura 6.20 Menú de Opciones

A	Título de la página.
B	Opciones del menú disponibles para el usuario.

6.5.3 Búsqueda de libros

Página que permite realizar una búsqueda de un libro o alguna otra obra editorial según el criterio de búsqueda ingresada.

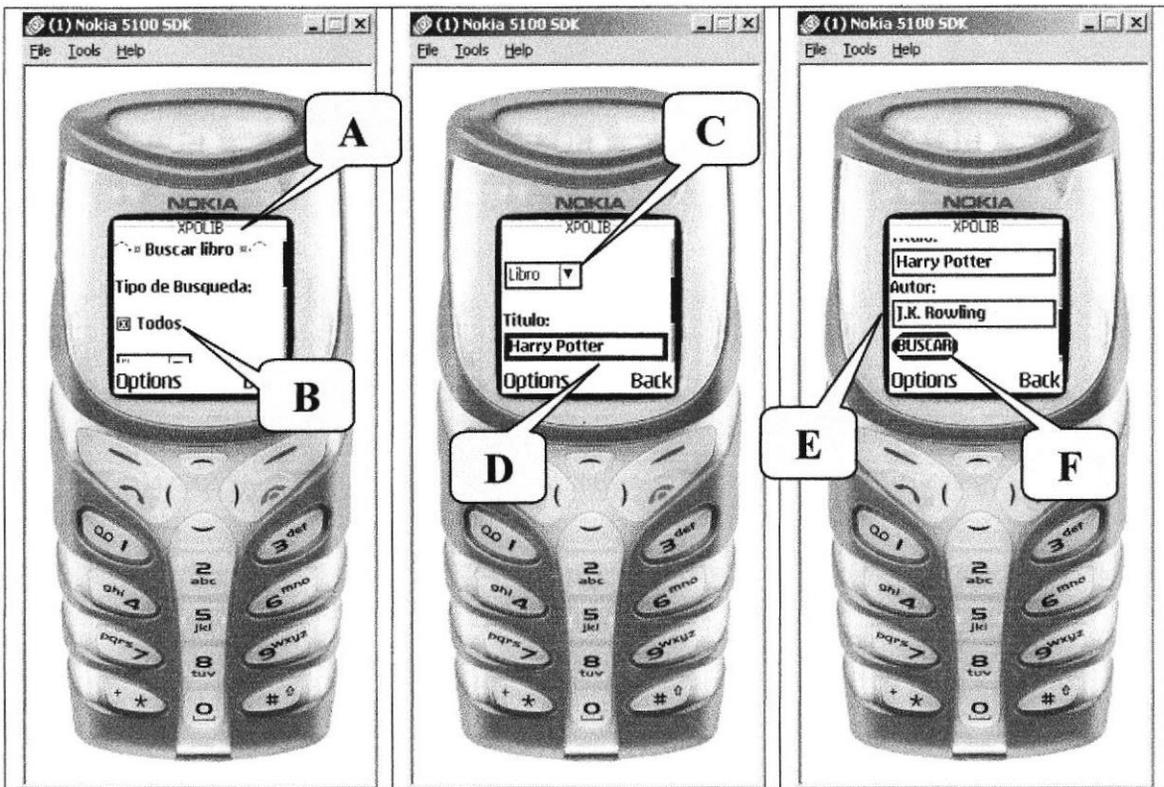


Figura 6.21 Búsqueda de Libros

A	Nombre de la opción elegida.
B	Si se marca esta opción mostrará todas las obras editoriales disponibles.
C	Esta opción permite elegir el tipo de obra a buscar.
D	Esta opción permite ingresar el nombre de la obra editorial que se buscará.
E	Esta opción permite ingresar el nombre del autor de la obra editorial que se buscará.
F	Opción que permite ejecutar la búsqueda de acuerdo a los criterios definidos.

6.5.4 Top 10

Página que permite mostrar los 10 libros más vendidos en el portal.

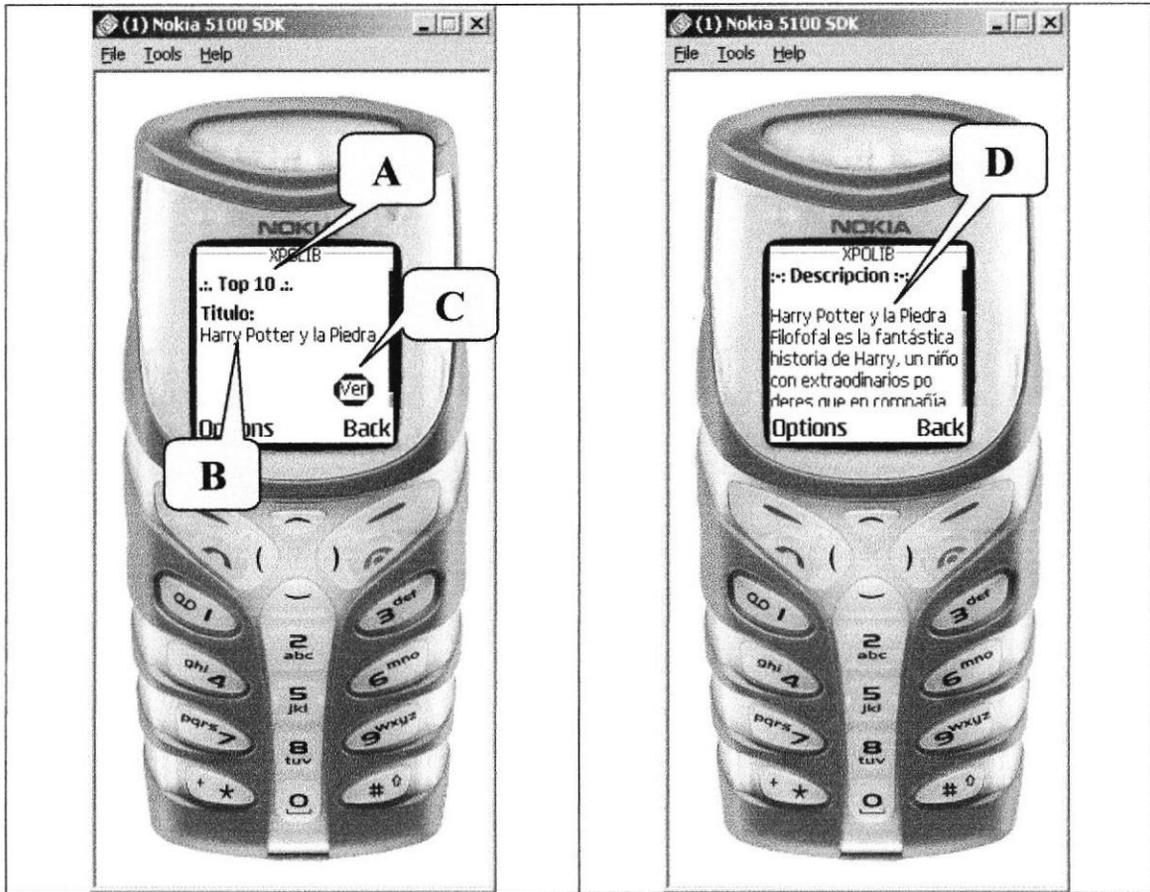


Figura 6.22 El Top 10

A	Nombre de la opción elegida.
B	Título de la obra editorial que se encuentra entre los 10 más vendidos.
C	Esta opción permite ver una descripción breve de la obra editorial.
D	Esta opción muestra la descripción de la obra una vez presionado el botón ver.

6.5.5 Novedades

Página que le muestra al cliente todas las novedades disponibles.

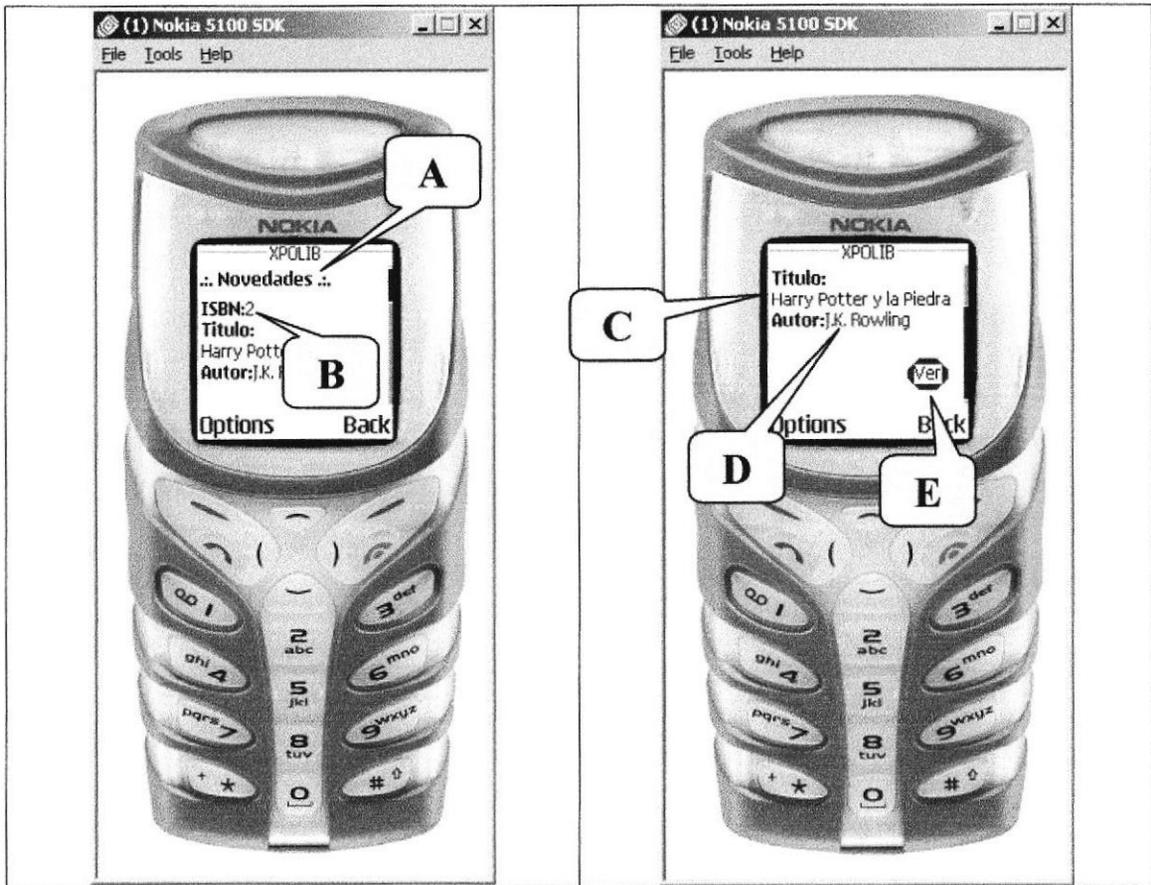


Figura 6.23 Novedades

A	Nombre de la opción elegida.
B	Muestra el número de ISBN del libro.
C	Título de la obra editorial que se encuentra en las novedades del mes.
D	Autor de la obra editorial que se encuentra en las novedades del mes.
E	Esta opción permite ver una descripción breve de la obra editorial.

6.5.6 Promociones

Página que muestra todas las promociones disponibles para el cliente.

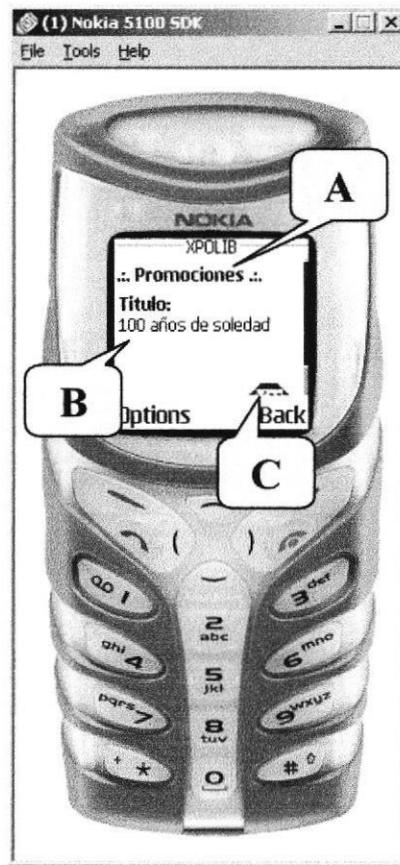


Figura 6.24 Promociones

A	Nombre de la opción elegida.
B	Título de la obra editorial que se encuentra en las promociones.
C	Esta opción permite ver una descripción breve de la obra editorial.

6.5.7 Eventos

Página que muestra al cliente los Eventos a realizarse durante el mes en curso y que son organizados por las librerías asociadas conjuntamente con XPOLIB.

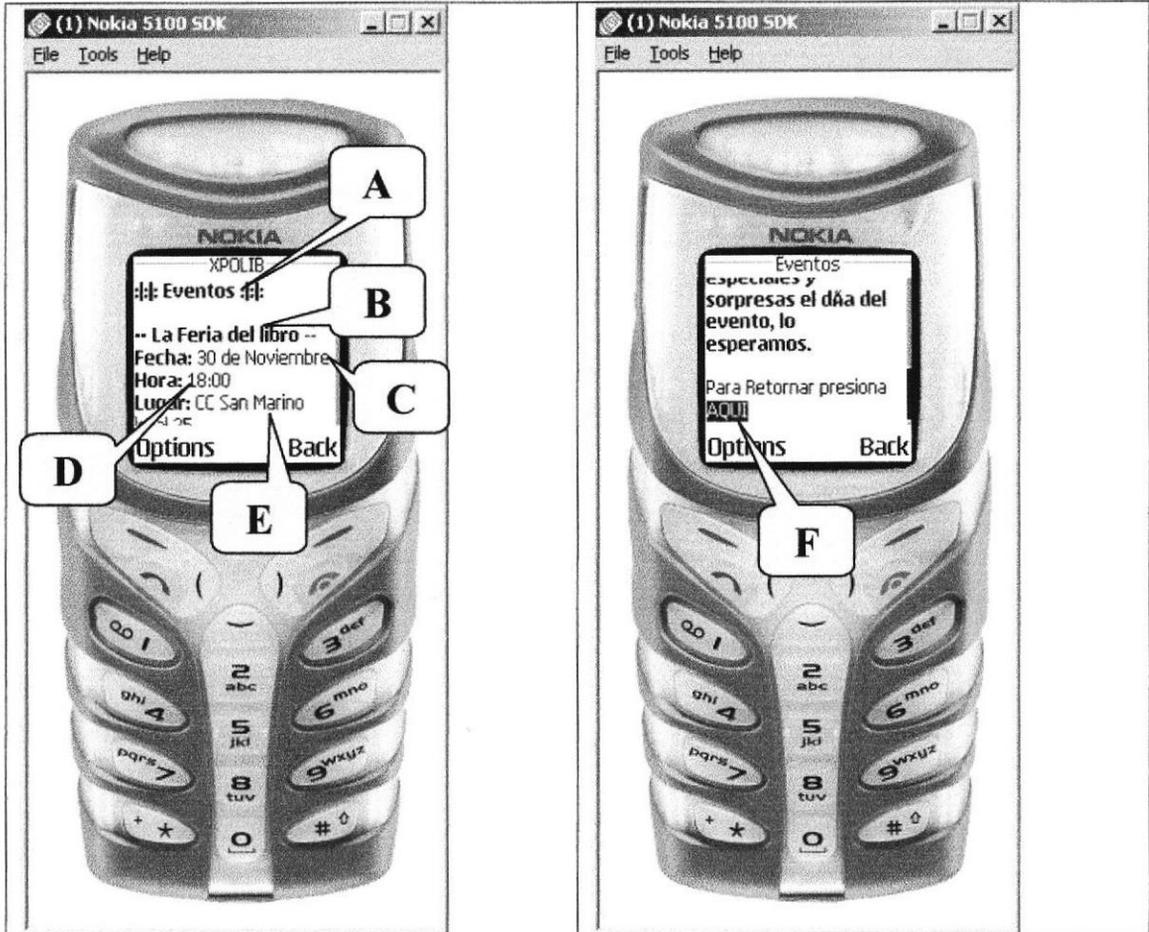


Figura 6.25 Eventos

A	Nombre de la opción elegida.
B	Título del evento a realizarse.
C	Fecha del evento a realizarse.
D	Hora del evento a realizarse.
E	Lugar del evento a realizarse.
F	Opción que permite regresar al menú principal.

6.5.8 Que es XPOLIB

Esta página muestra información acerca de la empresa XPOLIB y que servicios ofrece.

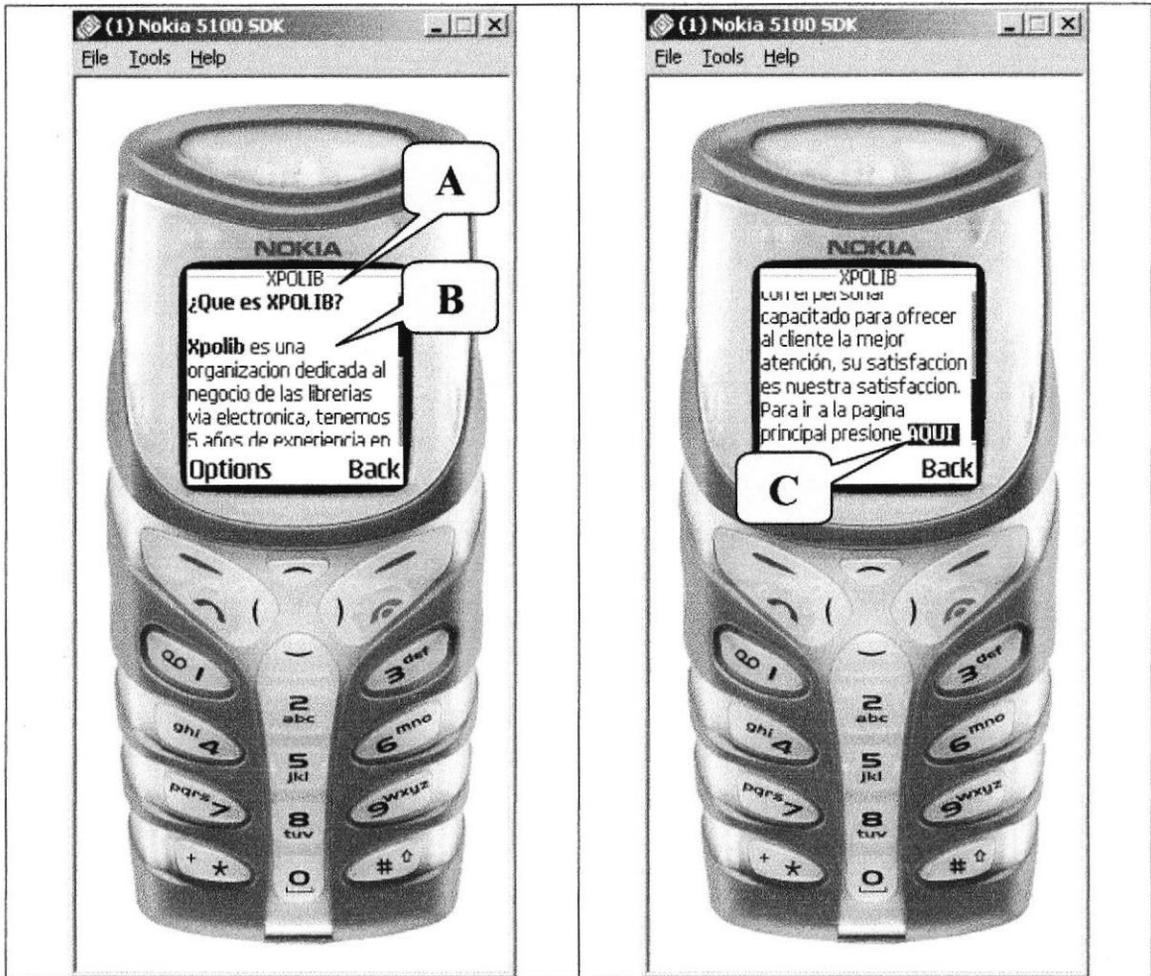


Figura 6.26 Que es XPOLIB

A	Nombre de la opción elegida.
B	Descripción de la empresa.
C	Opción que permite regresar al menú principal.



6.5.9 Ingreso de Usuario

En esta página permite ingresar con el nombre de usuario y contraseña para poder realizar compras y reservaciones de todas las obras editoriales disponibles.

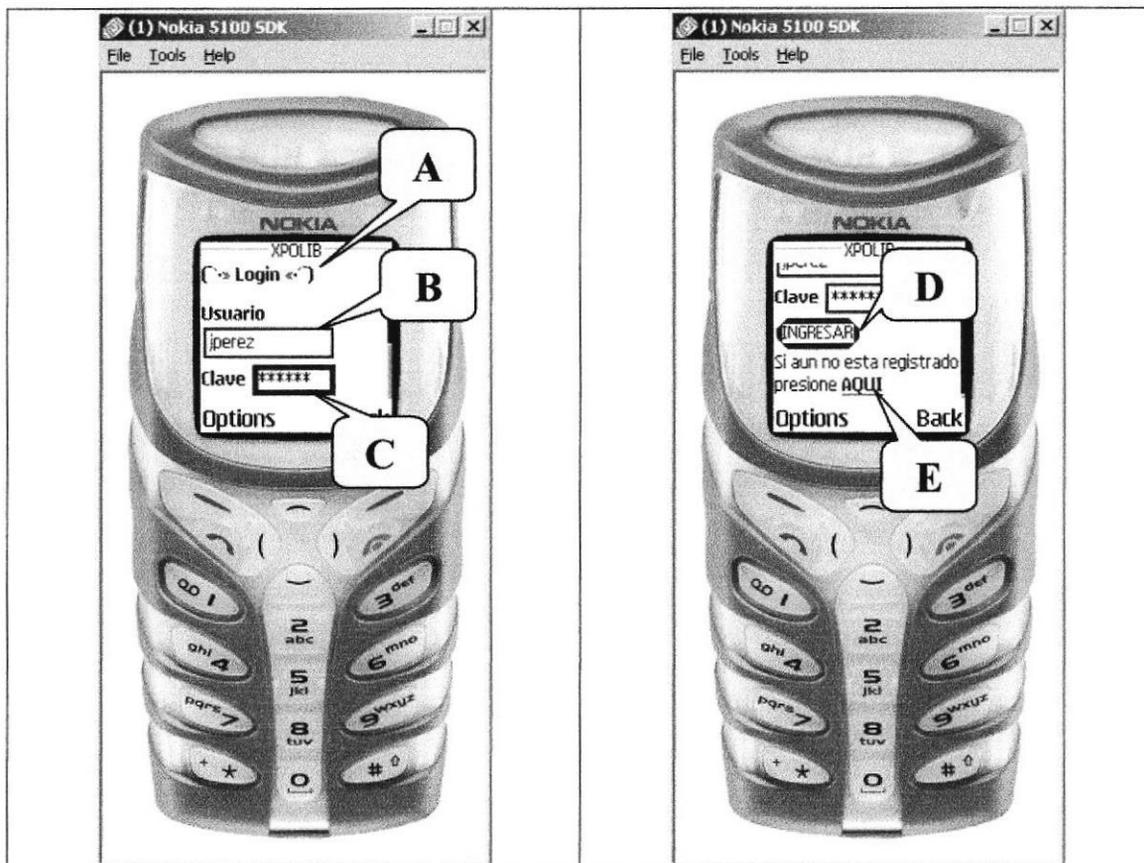


Figura 6.27 Ingreso de Usuario

A	Nombre de la opción elegida.
B	Opción que permite ingresar el nombre de usuario.
C	Opción que permite ingresar la contraseña de usuario.
D	Opción que permite ingresar como un usuario registrado para hacer compras y reservaciones.
E	Opción que permite registrarse en el portal en el caso de que no se cuente con un nombre de usuario.

6.5.10 Registro de Nuevo Usuario (Parte I)

Página que le permite al cliente nuevo registrar un nombre de usuario para que pueda realizar compras y reservaciones en el portal.

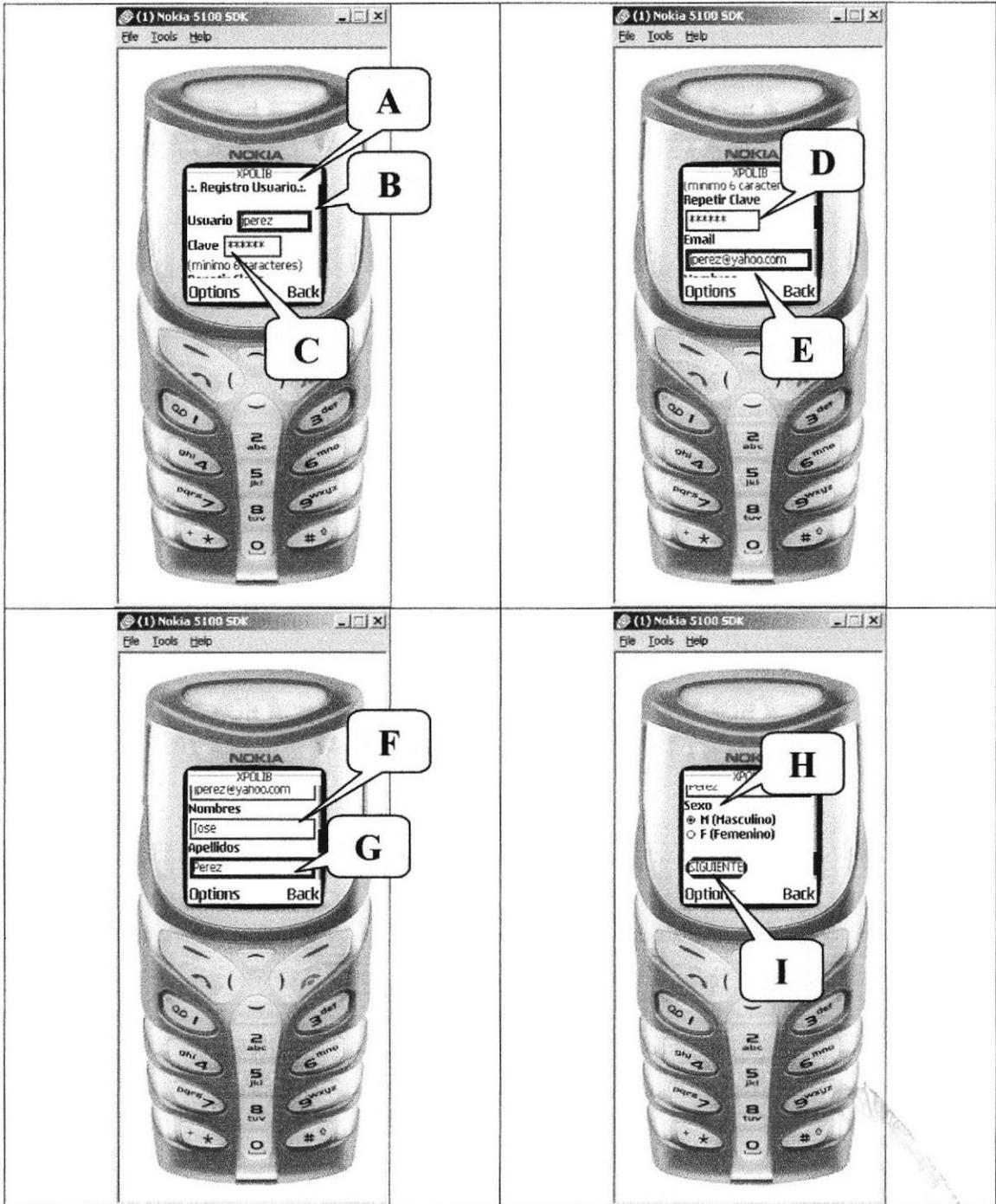


Figura 6.28 Registro de Usuario (Parte I)

A	Nombre de la opción elegida.
B	Opción que permite ingresar un nombre de usuario.
C	Opción que permite ingresar una contraseña para el nuevo usuario.
D	Opción que permite repetir la contraseña ingresada.
E	Opción que permite ingresar una cuenta de correo electrónico.
F	Opción que permite ingresar los nombres del cliente.
G	Opción que permite ingresar los apellidos del cliente.
H	Opción que permite elegir el sexo del cliente.
I	Opción que permite ir a la siguiente página de registro.

6.5.11 Registro de Nuevo Usuario (Parte II)

Página que permite continuar con el proceso de registro de nuevo usuario..

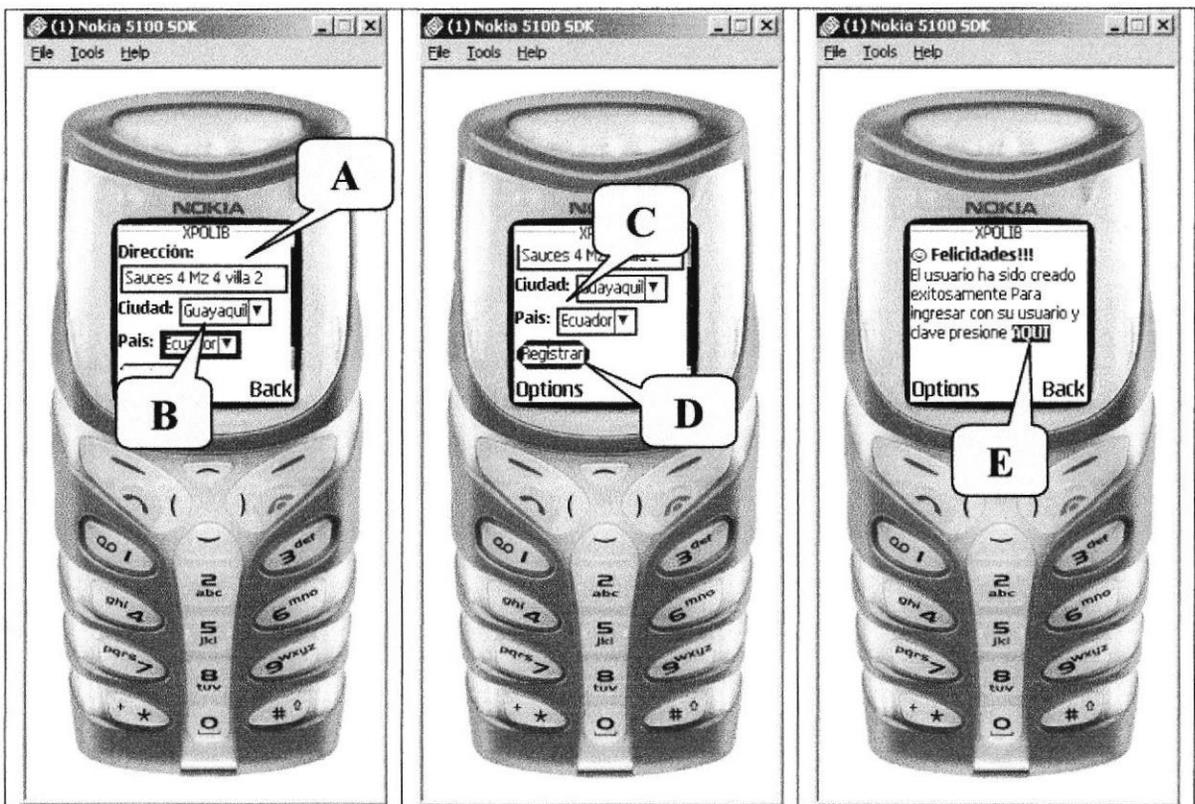


Figura 6.29 Registro de nuevo Usuario (Parte II)

A	Opción que permite ingresar la dirección del nuevo usuario.
B	Opción que permite elegir la ciudad de donde pertenece el usuario.
C	Opción que permite elegir el país de donde pertenece el usuario.
D	Opción que permite registrar al usuario nuevo.
E	Opción que permite regresar al menú principal.

6.5.12 Compra de Obra Editorial

Página que se encarga de realizar el proceso de compra de las obras editoriales.

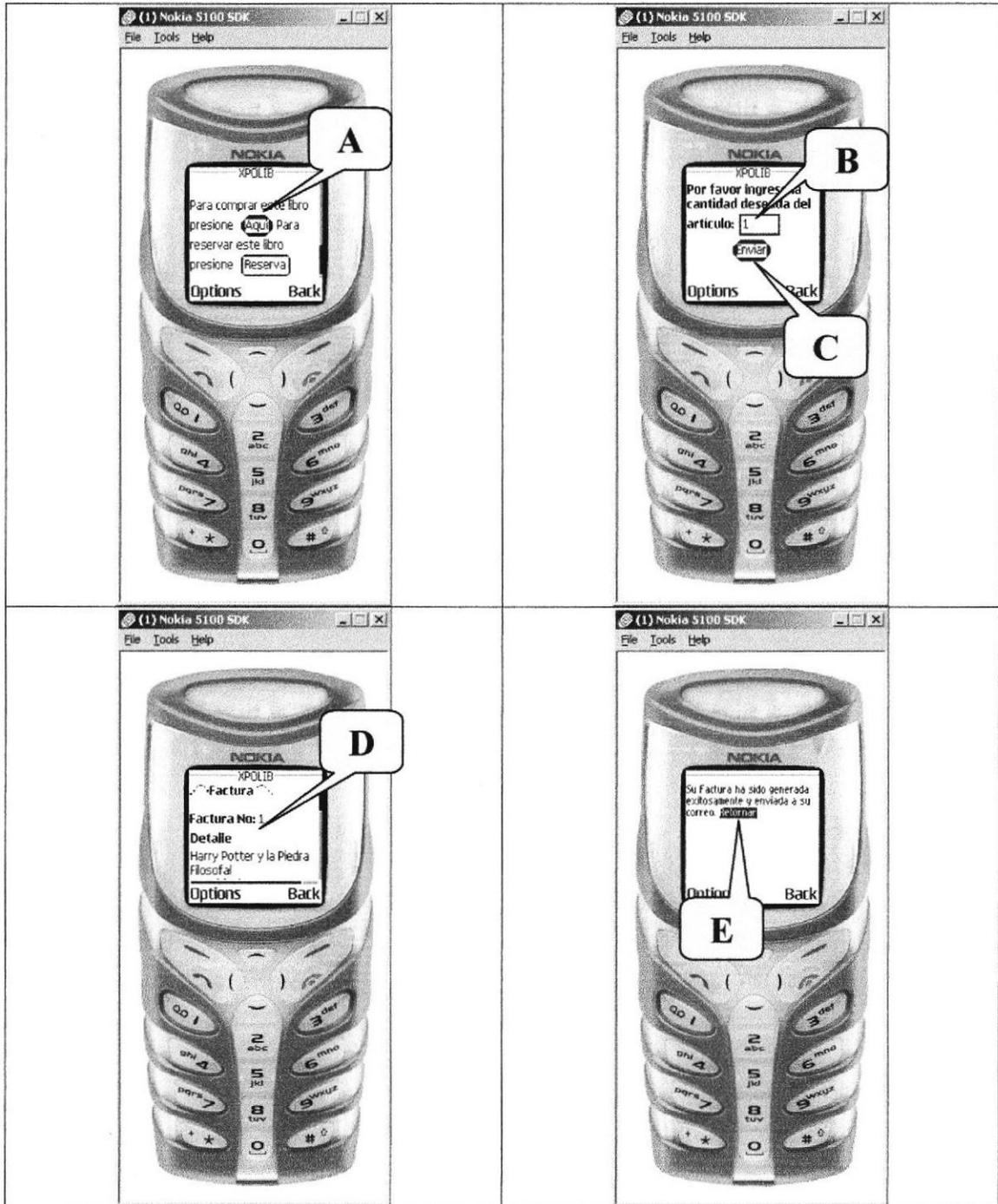


Figura 6.30 Compra de Obra Editorial

A	Opción que permite ir a la página de compra de la obra editorial.
B	Opción que permite ingresar la cantidad de obras editoriales que el cliente desea comprar.
C	Opción que permite generar la factura de la compra.
D	Opción que muestra la factura generada de la compra.
E	Opción que permite regresar al menú principal una vez generada la factura y enviada una copia de ella al correo electrónico.

6.5.13 Reserva de Obra Editorial

Página que se encarga de realizar el proceso de reserva de las obras editoriales.

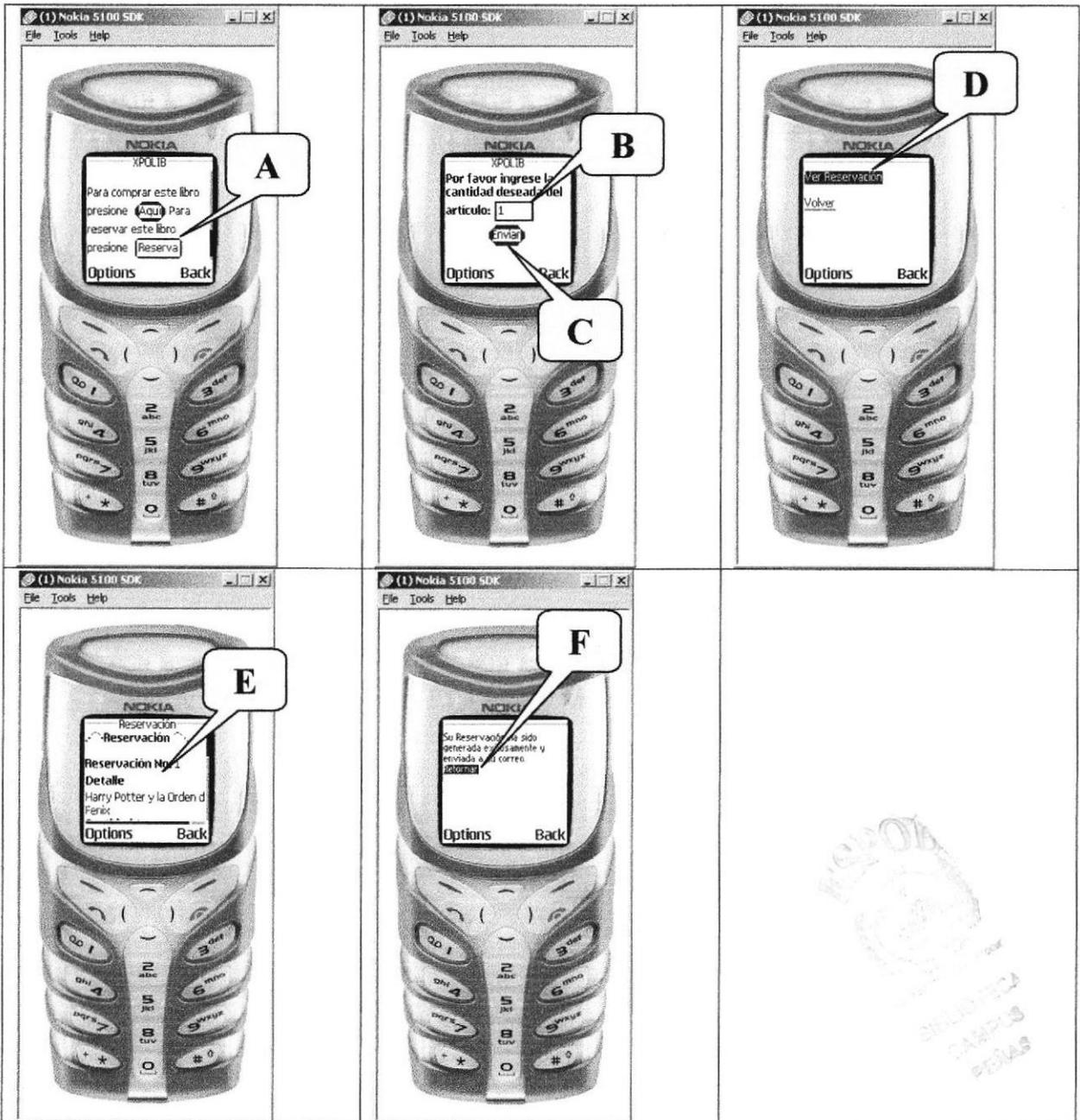
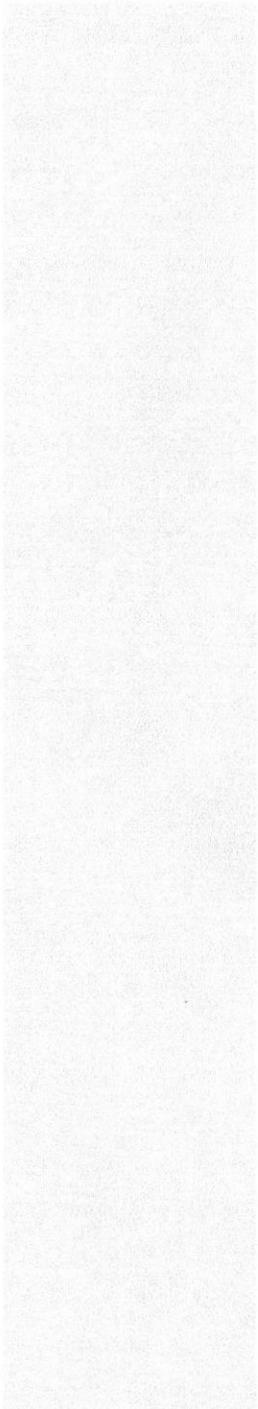


Figura 6.31 Reserva de Obra Editorial

A	Opción que permite ir a la página de reservación de la obra editorial.
B	Opción que permite ingresar la cantidad de obras editoriales que el cliente desea reservar (se puede reservar máximo 3 obras editoriales).
C	Opción que permite ir a la página de ver reservación.
D	Opción que permite ver la reservación.
E	Opción que muestra la reservación generada.
F	Opción que permite regresar al menú principal una vez generada la reserva y enviada una copia de ella al correo electrónico.





ANEXO A



A.1. CONOCIMIENTOS DE COMPUTACIÓN

A.1.1 CONOCIENDO LA COMPUTADORA

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

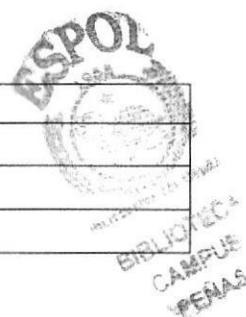
El hardware o equipo de cómputo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora. El hardware de una computadora debe realizar cuatro tareas vitales:

➤ Unidad de Entrada	Se ingresan los datos e instrucciones al computador, utilizando por ejemplo: el teclado.
➤ Unidad de Proceso	El computador procesa o manipula esas instrucciones o datos.
➤ Unidad de Salida	Los resultados se entregan al usuario; por ejemplo: desplegándola en un monitor o imprimiéndola.
➤ Unidad de memoria auxiliar	El computador coloca la información en un almacenador electrónico del que puede recuperarse más tarde.



Figura A.1 Componentes del Computador

A	Monitor
B	Unidad de Proceso (CPU)
C	Ratón o Mouse
D	Teclado



A.2. UNIDAD DE ENTRADA

A.2.1 EL TECLADO

Existen diversas formas de introducir texto al equipo, pero el más común es el teclado. La mayor parte de las acciones que pueden realizarse con el *mouse* (ratón), también pueden hacerse con el teclado.

El teclado es el dispositivo de entrada estándar de cualquier PC, sin éste no se podría comunicar con ella. Si bien hay otros dispositivos de entrada capaces de comunicarse con la PC, el ingreso de datos se hará principalmente por el teclado. Se puede mencionar que un teclado es similar a una máquina de escribir; por lo cual su manejo es muy similar.

Todos los teclados distribuyen las teclas en 4 zonas de teclas agrupadas según su función:

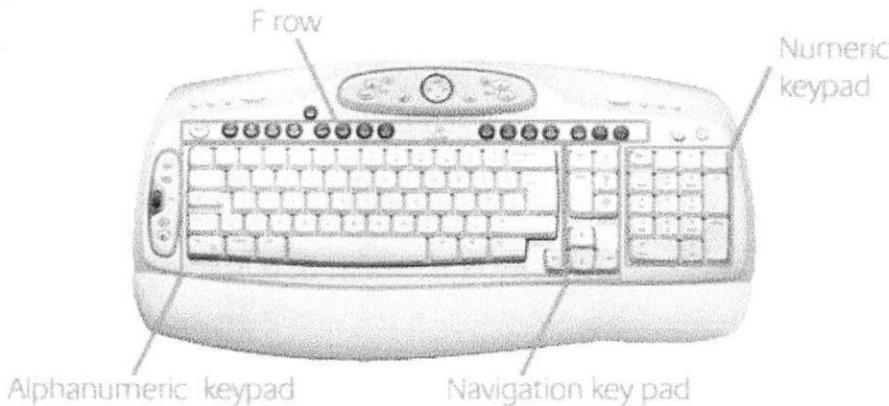


Figura A.2 Teclado

➤ Teclas Alfanuméricas o alfabéticas

Las letras alfabéticas comprenden de la A a la Z y signos de puntuación. Al pulsar una de estas teclas y la tecla Mayús simultáneamente se crea la mayúscula correspondiente o el signo indicado en la parte superior de la tecla de puntuación.

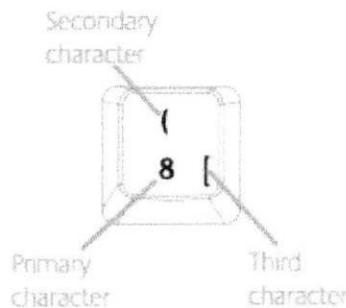
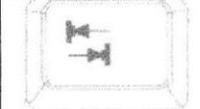
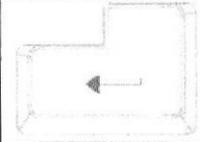
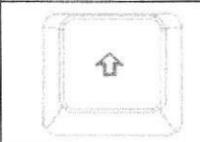
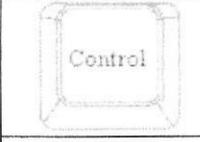
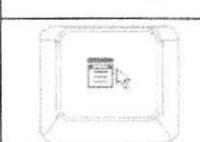


Figura A.3 Teclas Alfanuméricas

Las teclas alfanuméricas se muestran a continuación:

	BARRA ESPACIADORA	Añade un espacio en blanco en la posición en la que se encuentra el cursor.
	TAB	En un programa de procesamiento de texto crea un espacio en blanco mayor que el creado con la tecla espaciadora.
	ENTER	En aplicaciones de texto, crea un párrafo y coloca el cursor al comienzo del mismo. En otras aplicaciones o ventanas sirve para validar una selección de menú.
	BACKSPACE	Elimina el carácter situado a la izquierda del cursor. En ciertas aplicaciones (por ejemplo, páginas Web) funciona como botón Atrás..
	SHIFT	Al pulsarla es posible aplicar la función secundaria de una tecla alfanumérica, ésta función secundaria de la tecla se indica en la parte superior y el carácter principal aparece en la parte inferior.
	CTRL	Se utiliza en combinación con otras teclas para aplicar funciones especiales de un programa. Por ejemplo, Ctrl + C copia lo que haya seleccionado.
	ALT	Esta tecla (Alt = alternativa), se combina con otras teclas para ejecutar comandos especiales. Por ejemplo, Alt + F abre el menú Archivo.
	ALT GR	Esta tecla (Alt Gr = gráfico alternativo), se combina con otras para insertar símbolos especiales. Estas teclas sólo existen en teclados NO ingleses. Cuando una tecla contiene tres símbolos, el tercero de ellos se obtiene mediante la tecla Alt Gr.
	MENÚ CONTEXTUAL	Simula un clic con el botón derecho del ratón en la posición que ocupa el cursor.
	INICIO	La tecla Inicio tiene el mismo efecto que pulsar el botón Inicio en la barra de tareas de la parte inferior de la pantalla. Se obtiene el mismo resultado pulsando la combinación Ctrl + Esc. Utilizada en combinación con otras teclas alfabéticas permite ejecutar comandos especiales. Por ejemplo, Inicio + M minimiza todas las aplicaciones abiertas.
	BLOQ MAYÚS	Cuando este modo está activado (indicador iluminado en el receptor), todas las teclas de caracteres alfabéticos se insertan en mayúsculas.

	SUPR	En un programa de procesamiento de texto, elimina el carácter situado a la derecha del cursor de inserción. En otras aplicaciones elimina los elementos que se encuentran seleccionados.
---	------	--

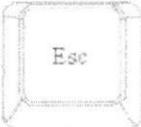
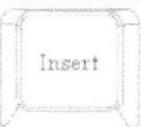
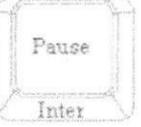
➤ Teclas de Función o fila de teclas F

Usualmente rotuladas como F1, F2... F12, son un conjunto de teclas que se reservan por un programa para funciones especiales como guardar y abrir documentos. Dichas teclas tienen funciones distintas en cada programa. Con el botón F Mode activado, las teclas F se comportan como en los teclados convencionales. La acción llevada a cabo al pulsar una tecla F depende de la aplicación activa. Por ejemplo, al pulsar F7 en una aplicación se imprimirá un documento, mientras que al pulsar F7 en otra aplicación se llevará a cabo la corrección ortográfica.



Figura A.4 Teclas de Función

Aparte de las teclas que van de F1 hasta F12, existen otras teclas que están dentro de este grupo, las cuales las describimos a continuación:

	ESC	Permite "salir" de programas y cancelar comandos. Es una especie de "vía de escape" de la ventana o el cuadro activo en pantalla.
	BLOQ DESPL	Al presionarla, las teclas de dirección permiten recorrer un documento en lugar de simplemente cambiar la posición del cursor en el mismo.
	INSERT	Alterna entre dos modos; con el común activo se insertan caracteres automáticamente. En el otro modo, al introducir caracteres se sustituyen los existentes previamente en esa posición.
	IMPR PANT	Permite captar una instantánea del contenido de la pantalla del ordenador y copiarla al portapapeles. Combinada con la tecla Alt, capta únicamente el contenido de la ventana activa. Lo copiado al portapapeles puede pegarse, por ejemplo, en un documento de procesamiento de texto.
	PAUSE	Si se pulsa individualmente, hace una pausa en la presentación o la operación en curso dentro de un programa. En combinación con la tecla Ctrl, envía un comando que interrumpe algunos comandos de DOS o programas.

➤ Teclado Numérico

Compuesto por teclas de números y los signos de operaciones matemáticas /, *, - y +. Están ubicadas en el extremo derecho del teclado. Permiten ingresar números y símbolos aritméticos para efectuar cálculos matemáticos básicos y mover el cursor. Cada tecla tiene una función secundaria (indicada en la parte inferior) que se activa pulsando la tecla Bloqueo Numérico (BLOCK NUM), situada en la esquina superior izquierda de este teclado. Para utilizar las teclas numéricas debe estar activado este modo. Si está desactivado, las teclas desempeñan las funciones secundarias correspondientes, también disponibles en el teclado de navegación.

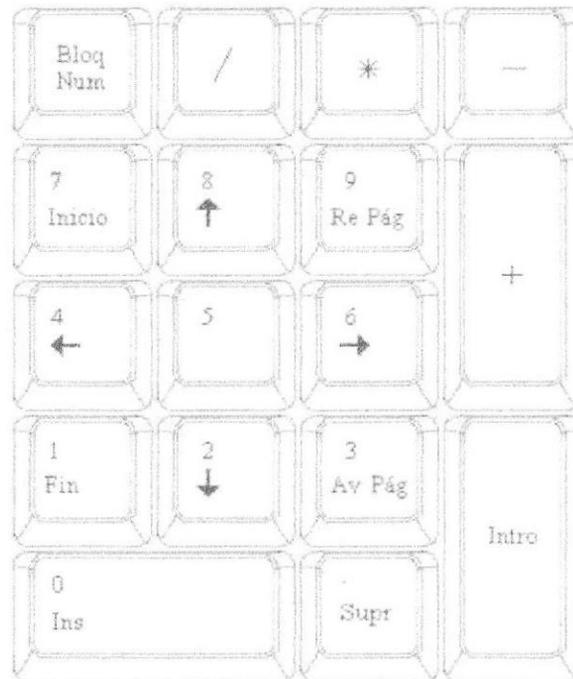


Figura A.5 Teclado Numérico

➤ Teclado de Navegación o edición

Estas teclas facilitan la navegación por la página activa. Las teclas direccionales permiten recorrer un documento de texto o gráficos, paso a paso, en 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha).

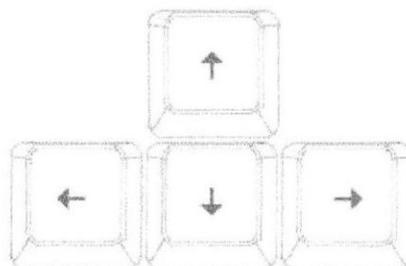


Figura A.6 Teclado de Navegación



Adicionalmente a las teclas de dirección, tenemos otras teclas que también forman parte de este grupo:

	INICIO	Al pulsar esta tecla el cursor se sitúa al principio de la línea en la que se encontraba. En una página Web, el cursor se sitúa al principio de la página.
	FIN	Tiene el efecto contrario al de la tecla Inicio.
	AV PÁG	Esta tecla se usa para recorrer hacia abajo la página activa de un documento, una hoja de cálculo, una página Web, etc.
	RE PÁG	Se usa para recorrer hacia arriba la página activa de un documento, una página Web, etc.

A.2.2 EL MOUSE

Es una unidad física externa al computador que sirve para ingresar cierta información al mismo. Esta información que se ingresa son básicamente comandos y posiciones en pantalla. En la actualidad, todas las Pcs se venden con este dispositivo incluido.

El mouse está compuesto por una carcasa plástica diseñada de tal manera que puede ser desplazada por una mesa. La forma de dicha carcasa dependerá del modelo y del fabricante, ya que algunos optan por la forma de jabón y otros buscan una forma más agradable a las manos, dependerá del usuario cual de ellos es más cómodo para su mano.

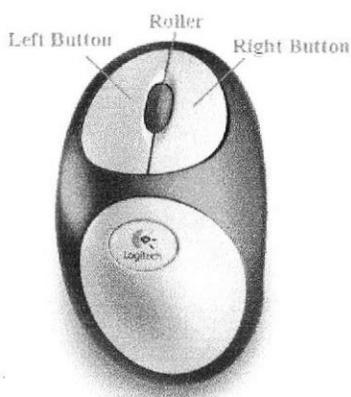


Figura A.7 Mouse

El botón izquierdo se usa para hacer clic sobre botones (o vínculos Web) a fin de activar una función, abrir una ventana, etc. El botón derecho sirve para abrir menús contextuales en un punto cercano a la posición del puntero en la pantalla; al activar el comando deseado, el menú desaparece. El botón rueda situado entre los botones derecho e izquierdo permite ascender o descender por una página, hoja de cálculo, imagen, etc.

Podrá observar en la pantalla una flecha que se mueve cuando se mueve el ratón en el escritorio. A esta flecha se le da el nombre de puntero del ratón. A continuación, se muestra una tabla que explica los términos básicos asociados al uso del Mouse.

Tarea	Acción
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre el elemento.
Hacer clic	Señale un elemento y, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse.
Hacer doble clic	Señale un elemento, a continuación, presione y suelte rápidamente el botón del Mouse dos veces.

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

	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
I	Puntero para ingresar o seleccionar texto.
	Selección de Ayuda.
	Indica que el computador está trabajando en segundo plano.
	El computador está procesando o está ocupado.
	Selección no disponible.
↑↓	Ajuste vertical.
↔	Ajuste horizontal.
	Ajuste diagonal 1.
	Ajuste diagonal 2.
	Mover un objeto.
+	Selección con precisión.
	Selección de vínculo.
↑	Selección alternativa.

A.3. UNIDAD DE PROCESO

Es la que procesa la información en el computador. Uno de los componentes más importantes que se puede mencionar es el microprocesador o también llamado CPU (*Central Processing Unit – Unidad Central de Procesamiento*), que constituye el cerebro de una computadora ya que se encarga de tomar la información que recibe de diferentes fuentes, efectuar los procesos necesarios a dicha información y enviar el resultado al destino que se le indicó. El **microprocesador** puede dividirse en dos grandes bloques que son: la **CU o UC** (*Control Unit – Unidad de Control*) y la **ALU o UAL** (*Arithmetic and Logic Unit - Unidad Aritmética y Lógica*). La **Unidad de Control** se encarga de recibir las instrucciones, las decodifica y las ejecuta, enviando datos a cualquier dispositivo que la instrucción indique o realizando diferentes tipos de procesos con los datos que llegan. La **Unidad Aritmética y Lógica** es la encargada de realizar las operaciones lógicas y aritméticas con los datos recibidos. Otro componente importante dentro de la unidad de proceso son las memorias, entre las cuales diferenciamos dos tipos: la memoria **ROM** (*Read Only Memory – Memoria de sólo lectura*) y la memoria **RAM** (*Random Access Memory – Memoria de Acceso Aleatorio*).

A.4. UNIDAD DE SALIDA

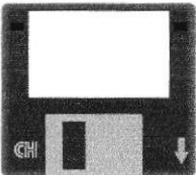
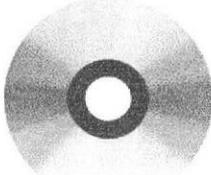
La unidad de salida del sistema tiene la función de mostrar los resultados de los cálculos y procesos de datos. Entre los tipos de unidades de salidas más comunes tenemos:

	<p>El monitor nos presenta el estado de los programas que se están ejecutando y las respuestas de la PC ante las órdenes que da el usuario. Existen dos tipos de monitores para computadoras. El monitor monocromático y el monitor a color.</p>
	<p>Las impresoras constituyen los dispositivos de impresión más comunes y difundidos. A diferencia de los monitores, éstas generan una copia en papel. Existen tres tipos de impresoras: matriz de puntos, inyección a tinta y las láser.</p>

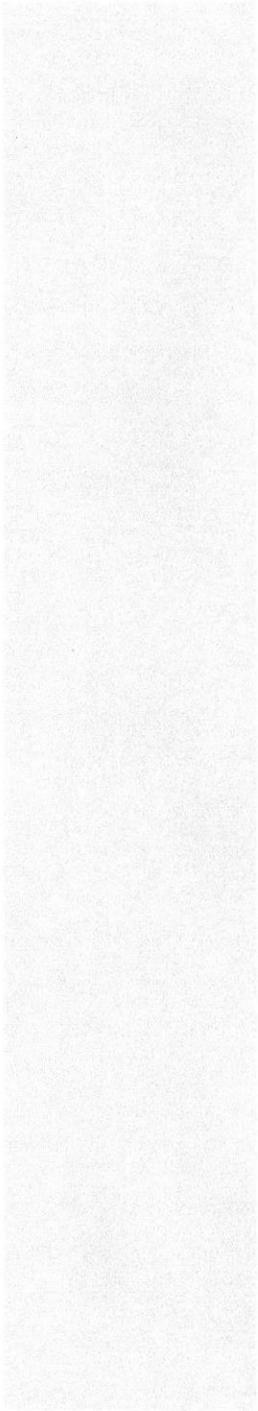
A.5. UNIDAD DE MEMORIA AUXILIAR

Es un componente más de la unidad de proceso, es fundamental en las computadoras, ya que sin ellas, éstas no podrían procesar la información de ninguna manera porque no tendrían un medio de almacenamiento de información temporal.

La memoria principal es el medio de almacenamiento temporal en la que el CPU puede escribir, leer o modificar información. Cuando llamamos a la memoria temporal, significa que al apagar la computadora, se perderá toda la información almacenada en ésta. Para mantener la información constante, se puede utilizar los dispositivos de almacenamiento como son: disco duro, disquetes ó los discos ópticos.

	<p>Es un medio de almacenamiento muy flexible por ser muy fácil de transportar. Los disquetes de 3.5 pulgadas proporcionan una protección contra escritura cuando el orificio en la esquina inferior izquierda queda descubierto.</p>
	<p>Los discos duros almacenan una gran cantidad de información. La grabación y recuperación de información es mucho más rápida que los disquetes. El precio de los discos duros dependen de la capacidad de almacenamiento y de la marca del fabricante.</p>
	<p>A diferencia de los anteriores, éstos almacenan los datos ópticamente, es decir, con la misma tecnología de las grabaciones musicales en CD.</p>





ANEXO B



B.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

Actividad de entrada/salida: Operaciones de lectura o escritura que ejecuta el computador. El computador realiza operaciones de “lectura” cuando se escribe información en el teclado, o se seleccionen elementos utilizando el Mouse (ratón). La computadora ejecutará una operación de “escritura” cada vez que se almacene, envíe, imprima o presente información en pantalla. Por ejemplo, al guardar información en un disco o cuando se muestra información en pantalla o al envían información a una impresora o a través de un módem.

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

@: (Arroba). Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo. Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en).

Acceso: Término utilizado en la WWW para representar un pedido del navegador para utilizar o ver un archivo dentro de un servidor Web. Generalmente, los sitios que tienen contadores muestran solamente los accesos a sus páginas principales.

Antivirus: Programa cuya finalidad es prevenir las infecciones producidas por los virus informáticos así como curar las ya producidas. Para que sean realmente efectivos, dada la gran cantidad de virus que se crean continuamente, éstos programas deben actualizarse periódicamente.

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

Aplicación Web: Programa software que utiliza HTTP para su protocolo central de comunicaciones y entrega al usuario en lenguaje HTML la información basada en Web. También se denomina aplicación basada en Web.

Árbol de directorios: Modelo conceptual utilizado para describir la estructura de un directorio de archivos o de un sitio Web.

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

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

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

Arrastrar: Mover el elemento de la pantalla que se ha seleccionado y manteniendo presionado el botón del Mouse y desplazándolo.

ASCII: (American Standard Code For Information Interchange ó Código numérico estándar). Utilizado por las computadoras para representar todas las letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, así como también números y signos de puntuación. Existen 128 códigos ASCII, los cuales pueden ser representados mediante números binarios del 0000000 al 1111111.

ASPX: (Active Server Page ó Página de Servidor Activo). Tipo especial de página HTML la cual contiene pequeños programas (también llamados scripts) los cuales son ejecutados en servidores Microsoft Internet Information Server antes de ser enviados al usuario para su visualización en forma de página HTML. Habitualmente esos programas realizan consultas a bases de datos y los resultados de esas consultas determinan la información que se envía a cada usuario específico. Los archivos de este tipo llevan la extensión .asp.

Atributos: En un registro de una base de datos, es el nombre o la estructura de un campo. El tamaño de un campo o el tipo de información que contiene también son atributos de un registro de base de datos.

Autenticación: Proceso mediante el cual el sistema valida la información de inicio de sesión de un usuario.

B

Banner: Gráfico o imagen, generalmente de forma rectangular insertado en una página Web. En general se utiliza para publicidad.

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

Barra de menús: Barra horizontal que contiene los nombres de todos los menús de la aplicación. Aparece debajo de la barra de título.

Barra de títulos: Barra horizontal que aparece en la parte superior de la ventana o cuadro de diálogo.

Base de Datos: Es un almacenamiento colectivo de las bibliotecas de datos que son requeridas y organizaciones para cubrir sus requisitos de procesos y recuperación de información.

BIOS: (Basic Input Output System ó Sistema básico de entrada / salida). Programa residente normalmente en EPROM que controla instrucciones básicas entre el Hardware y el Software.

Bps: (Bits per Second). Medida que representa la rapidez con que los bits de datos se transmiten a través de un medio de comunicaciones. Por ejemplo: un módem de 28.8 Kbps es capaz de transferir 28.800 bits por segundo.

Bit: (Binary Digit ó Dígito Binario). Es un dígito en base 2, es decir, 0 ó 1. Un bit es la unidad más pequeña de información que la computadora es capaz de manejar. El ancho de banda se suele medir en bits por segundo.

Byte: Unidad de medida de la cantidad de información en formato digital. Usualmente un byte consiste de 8 bits. Un bit es un cero (0) o un uno (1). Esa secuencia de números (byte) pueden simbolizar una letra o un espacio (un carácter). Un kilobyte(Kb) son 1024 bytes y un Megabyte(Mb) son 1024 Kilobytes.

C

Caché: Subsistema especial de memoria en el que se almacenan los datos más utilizados para obtener acceso más rápido. Una memoria caché almacena el contenido de las ubicaciones RAM de acceso más frecuente y las direcciones donde estos datos se almacenan. Cuando el procesador hace referencia a una dirección de memoria, la caché comprueba si almacena dicha dirección. En caso afirmativo, los datos se devuelven al procesador. En caso negativo se produce un acceso normal a memoria. La caché es útil cuando los accesos a RAM son lentos respecto a la velocidad del microprocesador ya que es más rápida que la memoria RAM principal.

Campo: Es el espacio en la memoria que sirve para almacenar temporalmente un dato durante el proceso. Su contenido varía durante la ejecución del programa.

Campo Numérico: Es aquel que sólo puede almacenar valores (dígitos).

Campo Alfanumérico: Es aquel que puede almacenar cualquier carácter (dígito, letra, símbolo especial).

CC: (Carbon Copy / Courtesy copy). Con Copia. (Encabezado del correo electrónico).

CD ROM: Medio de almacenamiento de alta densidad, cuya capacidad se mide en GigaBytes.

CHAT: (Conversación, charla). Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet. Hasta hace poco tiempo sólo era posible la "conversación" escrita pero los últimos avances tecnológicos permiten la conversación audio y video.

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

Cliente: Se dice que un programa es un "cliente" cuando sirve sólo para obtener información sobre un programa "servidor". Cada programa "cliente" está diseñado para trabajar con uno ó más programas "servidores" específicos, y cada "servidor" requiere un tipo especial de "cliente". Un navegador es un programa "cliente".

Computador: Es un dispositivo electrónico compuesto básicamente de un procesador, memoria y dispositivos de entrada/salida (E/S). La característica principal del computador, respecto a otros dispositivos similares, como una calculadora, es que puede realizar tareas muy diversas, cargando distintos programas en la memoria para que los ejecute el procesador. Siempre se busca optimizar los procesos, ganar tiempo, hacerlo más fácil de usar y simplificar las tareas rutinarias.

Conectividad de bases de datos (ODBC): Interfaz de programación de aplicaciones que permite a las aplicaciones obtener acceso a los datos de varios orígenes diferentes. Es una especificación estándar para obtener acceso a bases de datos multiplataforma.

Contraseña ó Password: Una clave generalmente contiene una combinación de números y letras que no tienen ninguna lógica. Es una medida de seguridad utilizada para restringir los inicios de sesión a las cuentas de usuario, así como el acceso a los Sistemas y recursos de la computadora.

Correo Electrónico: (Email). Mensaje, usualmente de texto, enviado de una persona a otra a través de Internet o de cualquier otra red. Es posible enviar automáticamente un mismo mensaje a muchos destinatarios. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos.

Cookies: Pequeño archivo de texto que un sitio web coloca en el disco rígido de una computadora que lo visita. Al mismo tiempo, recoge información sobre el usuario.

CPU: (Central Processing Unit ó Unidad central de procesamiento). Es el dispositivo que contiene los circuitos lógicos que realizan las instrucciones de la computadora.

Cuadro de Diálogo: Ventana que aparece temporalmente para solicitar o suministrar información al usuario.

Cuadro de Texto: Parte de un cuadro de diálogo donde se escribe la información necesaria para ejecutar un comando. En el momento de abrir un cuadro de diálogo, el cuadro de texto puede estar en blanco o contener texto.

Cursor: Símbolo en pantalla que indica la posición activa, generalmente titilante. Muestra la posición en que aparecerá el próximo carácter a visualizar cuando se pulse una tecla.

D

Dato: Son las señales individuales en bruto y sin ningún significado que manipulan las computadoras para producir información.

Directorio: En D.O.S., una lista de nombres de archivo que contiene toda la información de los archivos almacenados. A partir de Windows 95 este término se reemplazó por CARPETA.

Dirección: Existen tres tipos de dirección de uso común dentro de Internet: "Dirección de correo electrónico" (email address); "IP" (dirección Internet); y "dirección hardware".

Dirección del Protocolo de Internet (dirección IP): Dirección única que identifica a un equipo host en una red. Identifica a un equipo como una dirección de 32 bits que es única en una red con Protocolo de control de transmisión/Protocolo Internet (TCP/IP). Número único que consta de 4 partes separadas por puntos. Una dirección IP se suele representar en una notación decimal con puntos que indica cada octeto (ocho bits o un byte) de una dirección IP como su valor decimal y separa cada octeto con un punto. Por ejemplo: 172.16.255.255.

Cada computadora conectada a Internet tiene un único número de IP. Si la máquina ni tiene un IP fijo, no está en realidad en Internet, sino que pide "prestado" un IP a un servidor cada vez que se conecta a la Red (usualmente vía módem).

Disco Rígido: Unidad de almacenamiento permanente de información. Éste es el que guarda la información cuando apagamos la computadora. Aquí se guardan la mayoría de los programas y el sistema operativo. Su capacidad de almacenamiento se mide en Megabytes (Mb) o Gigabytes (Gb), en donde 1024 Mb = 1Gb.

Diseño de Escritorio: Diseño que aparece en la superficie del escritorio. Es posible crear diseños propios o seleccionar algunos de los que proporciona Windows NT / 2000 o Windows 9x / XP.

Disquete: Dispositivo que puede insertarse y extraerse en una unidad de disco.

DNS: (Domain Name System ó Sistema de Nombres de Dominio). El DNS es un servicio de búsqueda de datos de uso general, distribuido y multiplicado. Su utilidad principal es la búsqueda de direcciones IP de sistemas centrales ("hosts") basándose en los nombres de éstos. El estilo de los nombres de "hosts" utilizado actualmente en Internet es llamado "nombre de dominio". Algunos de los dominios más importantes son: .COM (comercial - empresas), .EDU (educación, centros docentes), .ORG (organización sin ánimo de lucro), .NET (operación de la red), .GOV (Gobierno USA) y .MIL (ejército USA). La mayoría de los países tienen un dominio propio. Por ejemplo, AR (Argentina) .PY (Paraguay), .US (Estados Unidos de América), .ES (España), .AU (Australia), etc.

Dominio: (Domain Name). Nombre único que identifica a un sitio de Internet. Los nombres de dominio tienen 2 o más secciones, separadas por puntos. La sección de la izquierda es la más específica, y la de la derecha, la más general. Una computadora particular puede tener más de un nombre de dominio, pero un nombre de dominio se refiere únicamente a una PC.

Download ó descargar: En Internet es el proceso de transferir información desde un servidor de información a la propia PC.

Documentación: Manual escrito que detalla el manejo de un sistema o pieza de hardware.

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

DVD: (Digital Versatile Disc ó Disco Versátil Digital). Disco que sirve para almacenar más datos de contenido digital, como música o video, que un CD. Un DVD guarda un mínimo de 4.7 Gigabytes (el tamaño de una película de cine).

E

Elemento de Pantalla: Partes que constituyen una ventana o cuadro de diálogo como por ejemplo: la barra de título, los botones de “Maximizar” y “Minimizar”, los bordes de las ventanas y las barras de desplazamiento.

Elemento de Programa: Aplicación o documento representado por un icono dentro de una ventana de grupo.

Escritorio: Fondo de la pantalla sobre la cual aparecen ventanas, iconos y cuadros de diálogo.

Estación de trabajo: Computador de gran potencia que cuenta con elevada capacidad gráfica y de cálculo. Llamadas así para distinguirlas de los que se conocen como servidores.

Expandir: Mostrar los niveles de directorio ocultos del árbol de directorios. Con el administrador de archivos es posible expandir un solo nivel de directorio, una rama del árbol de directorio o todas las ramas a la vez.

Explorador: Llamado también explorador Web. Interfaz cliente que permite al usuario ver documentos HTML en el World Wide Web, en otra red o en su propio equipo; seguir los hipervínculos y transferir archivos. Un ejemplo es Microsoft Internet Explorer.

Extensión: Está compuesto por un punto y un sufijo de hasta tres caracteres situados al final de un nombre de archivo. La extensión suele indicar el tipo de archivo o directorio.

Extranet: Extensión de una intranet corporativa que utiliza tecnología de World Wide Web para facilitar la comunicación con los proveedores y clientes de la organización.

F

Firewall: (Cortafuegos). Sistema que se coloca entre una red local e Internet. La regla básica es asegurar que todas las comunicaciones entre dicha red e Internet se realicen conforme a las políticas de seguridad de la organización que lo instala. Además, estos sistemas suelen incorporar elementos de privacidad, autenticación, etc.

Formulario: En la publicación en Web, una página o parte de una página Web que el usuario completa y devuelve al servidor para su procesamiento.

Formulario de consulta: Formulario en línea que el usuario completa para buscar información por palabra clave o por concepto; también se denomina interfaz de búsqueda.

Freeware: (Programas de libre distribución). Programas de computación que se distribuyen a través de la red de forma gratuita.

FTP: (File Transfer Protocol). Método utilizado para transferir múltiples archivos entre dos sitios de Internet.

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

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

G

GIF: (Graphics Interchange Format ó Formato de archivos (comprimidos) de imágenes). También existen los llamados GIFs Animados, estos permiten de manejar imágenes transparentes e incluso varias imágenes superpuestas que permiten algunos browsers como Netscape y Explorer.

Giga: Prefijo que indica un múltiplo de 1.000 millones, o sea 10^9 . Cuando se emplea el sistema binario, como ocurre en informática, significa un múltiplo de 2^{30} , o sea 1.073.741.824.

Global.asa: Archivo que almacena información acerca de una aplicación IIS, como la inicialización en estructuras y los objetos responsables del ámbito de la aplicación.

Gopher: Uno de los primeros protocolos de Internet y un programa diseñado para buscar, recuperar y mostrar documentos de equipos o sitios remotos.

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

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

H

Hardware: Son todos los componentes físicos que componen una PC.

Hipertexto: Generalmente, cualquier texto que contiene enlaces hacia otros documentos. Los enlaces son palabras o frases a las que el lector puede dar clic por para visualizar otro documento relacionado.

Host: (Sistema central). Computadora que permite a los usuarios comunicarse con otros sistemas centrales de una red. Los usuarios se comunican utilizando programas de aplicación, tales como el correo electrónico, Telnet, WWW y FTP.

Hosting: Espacio para un sitio o página de Internet en uno de los servidores SGI activos. Es decir, es un espacio en un disco rígido de una computadora conectada las 24 horas del día a Internet para que el autor del sitio pueda darse a conocer en la red.

HTML: (HyperText Markup Language). Lenguaje utilizado para crear los documentos de hipertexto que se emplean en la WWW. Los documentos HTML son simples archivos de texto que contienen instrucciones (llamadas tags) entendibles por el Navegador (Browser).

DHTML: (HTML Dinámico). Conjunto de innovadoras características presentes en Internet Explorer versión 4,0 que puede usarse para crear documentos HTML cuyo contenido cambia dinámicamente e interactúan con el usuario. Al usar DHTML, los autores pueden aportar a las páginas Web efectos especiales sin depender de programas del servidor.

HTTP: (HyperText Transport Protocol). Protocolo utilizado para transferir archivos de hipertexto a través de Internet. Requiere de un programa "cliente" de HTTP en un

extremo y un "servidor" de HTTP en el otro extremo. Es el protocolo más importante de la WWW.

HTTPS: (HyperText Transport Protocol Secured). El protocolo de comunicación seguro empleado por los servidores de WWW con una clave. Esto es usado para transportar por Internet información confidencial como el número de tarjeta de crédito.

I

Icono: Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de una PC para representar determinada acción a realizar por el usuario, ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, etc.

Impresora: Dispositivo de salida, cuya funcionalidad es transcribir/pasar un documento (imagen y/o texto) desde el ordenador (procesador de textos, bloc de notas, visor de imágenes, etc.) a un medio físico, generalmente papel, mediante el uso de cinta, cartuchos de tinta o también con tecnología láser.

Impresora de Inyección a tinta: Crean imágenes directamente sobre el papel al rociar tinta a través de una pequeñas boquillas, su calidad de impresión es bastante alta.

Impresora Predeterminada: Impresora que se utiliza si se elige el comando Imprimir, no habiendo especificado antes la impresora que se desea utilizar. Sólo puede haber una impresora predeterminada, que debe ser la que se utilice con mayor frecuencia.

Información: Es lo que se obtiene del procesamiento de datos, es el resultado final.

Instrucción ó Sentencia: Conjunto de caracteres que se utilizan para dirigir un sistema de procesamiento de datos en la ejecución de una operación.

Interfaz: Una conexión e interacción entre hardware, software y usuario, es decir, como la plataforma o medio de comunicación entre usuario o programa.

Internet: Conjunto de redes conectadas entre sí, que utilizan el protocolo TCP/IP para comunicarse.

IEEE: (Institute of Electrical and Electronic Engineers ó Instituto de Ingenieros en Electricidad y Electrónica). Asociación de profesionales informáticos con base en los EE.UU.

Intranet: Red privada dentro de una empresa que utiliza el mismo software y protocolos empleados en la Internet global, pero que sólo es de uso interno.

ISO: (International Organization for Standardization u Organización Internacional para la Normalización). Organización de carácter voluntario fundada en 1946 que es responsable de la creación de estándares internacionales en muchas áreas, incluyendo la

informática y las comunicaciones. Está formada por las organizaciones de normalización de sus países miembro.

J

JavaScript: Lenguaje de programación que soportan los navegadores. Su código se programa directamente dentro de la página HTML, y es interpretado por navegador al leerla. A pesar de su nombre, no tiene nada que ver con Java, ya que los applets creados por este último se bajan, compilan y ejecutan al ser invocados por la página.

JPEG: Formato gráfico comprimido desarrollado por la 'Join Photographic Expert Group'. El formato JPEG soporta 24 bits por pixel y 8 bits por pixel en imágenes con escala de grises.

K

Kbps: (Kilobits por segundo). Unidad de medida de la capacidad de transmisión de una línea de telecomunicación. Cada kilobit está formado por mil bits.

Kilobyte: Es el equivalente a 1024 bytes.

L

LAN: (Local Area Network ó Red de Área Local). Red de computadoras ubicadas en el mismo ambiente, piso o edificio.

Licencias: Especie de permiso, autorizando el libre uso del software.

Link: (Enlazar, vincular). Apuntadores hipertexto que sirven para saltar de una información a otra, o de un servidor a otro.

Login: Nombre de usuario utilizado para obtener acceso a una computadora o a una red. A diferencia del password, el login no es secreto, ya que generalmente es conocido por quien posibilita el acceso mediante este recurso.

M

Megabyte (MB): 1.048.576 bytes; 1.024 Kilobytes.

Megahertz: Unidad de medida de la frecuencia de reloj del microprocesador (en millones de ciclos por segundo).

Memoria RAM: Memoria de acceso aleatorio cuyo contenido permanecerá presente mientras el computador permanezca encendido.

Memoria ROM: Memoria de sólo lectura. Chip de memoria que sólo almacena permanentemente instrucciones y datos de los fabricantes.

Menú: Lista de comandos disponibles en una ventana de aplicación. Los nombres de los menús aparecen en la barra de menús situada cerca de la parte superior de la ventana. Para abrir un menú, basta sólo con seleccionar el nombre del mismo.

Módem: (MOdulator,DEModulator). Dispositivo que se conecta a la computadora y a la línea telefónica y que permite comunicarse con otras computadoras a través del sistema telefónico. Básicamente, los módems sirven a las computadoras de la misma manera que los teléfonos sirven a las personas.

Mouse: Permite convertir el movimiento de la mano en desplazamiento de un cursor sobre la pantalla.

MP3: Formato de archivos de sonido, notable por su calidad y nivel de compresión.

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

N

Navegador Web o Web Browser: Programa utilizado para acceder y recorrer sitios de la WWW. Es una aplicación de software que permite al usuario recuperar y reproducir documentos hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores Internet de todo el mundo.

Netiquette: (Etiqueta de la red). Conjunto de normas dictadas por la costumbre y la experiencia que define las reglas de urbanidad y buena conducta que deberían seguir los usuarios de Internet en sus relaciones con otros usuarios.

Nodo: En una red de área local, un nodo es un dispositivo que está conectado a la red y es capaz de comunicarse con otros dispositivos de la misma.

Nombre de origen de datos (DSN): Nombre lógico usado por Open Database Connectivity (ODBC, Conectividad abierta de bases de datos) para referirse a la unidad e información necesaria para tener acceso a los datos. IIS utiliza el nombre para una conexión a un origen de datos ODBC, como una base de datos de SQL Server.

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

O

OSI: (Open Systems Interconnection ó Interconexión de Sistemas Abiertos). Conjunto de protocolos diseñados por comités ISO con el objetivo de convertirlos en estándares internacionales de arquitectura de redes de computadoras.

P

Página Principal: (Home Page ó Página Inicial) de información de un grupo de páginas, un sitio Web o la sección de un sitio Web.

Página Web: Documento de World Wide Web. Una página Web suele consistir en un archivo HTML, con sus archivos asociados de gráficos y secuencias de comandos, en un directorio determinado de un equipo concreto (y, por tanto, identificable mediante una dirección URL).

Periféricos: Cualquier dispositivo de hardware conectado a una computadora.

Pixel: (PICTure cELL). Es la parte más pequeña de una pantalla de video, constituido por uno o más puntos que se consideran como una unidad. Es por tanto, el bloque de construcción de imágenes.

Placa Madre: (Motherboard). Es un circuito integrado con varios microchips y diferentes tipos de ranuras y conectores. En ella se conectan todos los componentes de la computadora incluyendo el procesador. La misma se conecta a la fuente de alimentación.

Procesador: (Microprocesador). Es el chip encargado de ejecutar las instrucciones y procesar los datos que son necesarios para todas las funciones del computador. Se lo

considera el cerebro del computador. El estándar del mercado es el fabricado por la empresa INTEL.

Programador: Un individuo que diseña la lógica y escribe las líneas de código de un programa de computadora.

Protocolo: Método por el que los equipos se comunican en Internet. El protocolo más común en el World Wide Web es HTTP. Otros protocolos de Internet incluyen FTP, Gopher y telnet. El protocolo forma parte de la dirección URL completa de un recurso.

Proveedor: Institución o empresa que provee acceso a uno o varios servicios de Internet.

Puerto: Conexión o enchufe utilizado para conectar un dispositivo al computador, por ejemplo: una impresora, un monitor ó un módem. La información se envía desde la computadora hasta el dispositivo a través de un enchufe.

R

RAM: (Random Access Memory ó Memoria de acceso aleatorio) y de tipo volátil ó temporal. Es la memoria de trabajo de una PC.

Raíz de la Aplicación: Directorio raíz de una aplicación. Todos los directorios y archivos contenidos en la raíz de la aplicación se consideran parte de la aplicación. También se denomina directorio de inicio de la aplicación.

Red: Se tiene una red cada vez que se conectan dos o más computadoras de manera que pueden compartir recursos. Al conectar dos o más redes en conjunto se obtiene una Internet.

Registro: Es un grupo de campos relacionados que se usan para almacenar datos acerca de un tema (registro maestro) ó actividad (registro de transacción).

Reglas de Empresa: Leyes, regulaciones, directivas y procedimientos codificados en un sistema informático. También se conocen como lógica de negocios.

ROM: (Read Only Memory ó Memoria de sólo lectura). Contiene instrucciones para el manejo de algunas tarjetas o las operaciones principales de la PC.

Router: Computadora de uso específico que maneja la conexión dos o más redes. Los routers pasan todo el tiempo buscando las direcciones de destino de los paquetes con información y deciden cuál es el mejor camino para enviarlos.

Ruta de Acceso: Indica la localización de un archivo dentro del árbol de directorios.

Ruta Absoluta: Es aquella ruta que hace referencia al drive, por ejemplo: si deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco la ruta completa de donde se encuentra: C:/Inetpub/wwwroot/cicyt/index.asp.

Ruta Relativa: Es aquella ruta que hace referencia a la carpeta en la que me encuentro en ese momento, por ejemplo: si me encuentro en wwwroot y deseo llegar al archivo index.asp entonces coloco: /cicyt/index.asp.

S

Servidor: Computadora o programa que brinda un servicio específico al "cliente", que se ejecuta en otras computadoras. El término puede referirse tanto a un equipo de una red que envía archivos o ejecuta aplicaciones para otros equipos de la red; el software que se ejecuta en el equipo servidor y que efectúa la tarea de servir archivos y ejecutar aplicaciones; o bien, en la programación orientada a objetos, un fragmento de código que intercambia información con otro fragmento de código cuando se pide.

SO: (Sistema Operativo). Programa o conjunto de programas que permiten administrar los recursos de hardware y software de una computadora.

Software: Todos los componentes no físicos de una PC (Programas).

SQL: (Lenguaje de Consulta Estructurado). Lenguaje estándar internacional para definir y tener acceso a bases de datos relacionales.

T

Tabla: En una Base de Datos, conjunto de datos ordenados en columnas y filas.

Tarjeta de Interfaz de Red: (NIC). Dispositivo a través del cual computadoras de una red transmiten y reciben datos.

TCP/IP: (Transmisor Control Protocol/Internet Protocol). Conjunto de protocolos que definen a la Internet. Fueron originalmente diseñados para el sistema operativo Unix, pero actualmente puede encontrarse en cualquier sistema operativo.

Teclado: Dispositivo de entrada más común; permite al usuario introducir letras, números o símbolos, caracteres de puntuación y comandos en una computadora.

Telnet: Protocolo que permite al usuario de Internet conectarse y escribir comandos en un equipo remoto vinculado a Internet como si el usuario estuviera utilizando un

terminal de texto conectado directamente al equipo. Forma parte del conjunto de protocolos TCP/IP.

Terminal: Dispositivo de E/S conectado a una computadora para muchos usuarios, que consiste en un monitor y un teclado.

Tiempo de Acceso: Tiempo que le toma a una cabeza de lectura/escritura moverse de un lugar a otro sobre el medio de grabación.

Tiempo Máximo de Acceso: Tiempo de acceso mas largo posible para un disco.

Tiempo Promedio de Acceso: Tiempo en promedio que le toma a una cabeza de lectura/escritura moverse de un lugar a otro sobre un medio de almacenamiento.

Tiempo Real: Método para procesar la información en cuanto se recibe.

Transferencia de Archivos: Envío de un archivo de una computadora a otra, por ejemplo: vía módem.

U

UPS: (Uninterruptible Power Supply ó Suministro de Energía Ininterrumpida). Es un estabilizador electrónico que está preparado para suplir al computador cuando se presenten caídas de energía o cambios de voltaje.

URL: (Universal Resource Locator ó Localizador de Recursos Universal). Identifica de manera única la ubicación de un equipo, directorio o archivo en Internet. La dirección URL también indica el protocolo de Internet apropiado, como HTTP o FTP. Por ejemplo: <http://www.microsoft.com>.

USB: Tecnología que facilita la conexión de periféricos a la computadora. Esta reconoce automáticamente los dispositivos nuevos y no hay que insertar una placa controladora para el dispositivo, ya que se conecta a la parte trasera de la PC a un enchufe especial (puerto USB). La tarjeta madre debe tener esta tecnología en su CHIPSET para poder conectar dispositivos de este tipo.

Usuario: Cualquier individuo que interactúa con el computador a nivel de aplicación. Los programadores, operadores y otro personal técnico no son considerados usuarios cuando trabajan con el computador a nivel profesional.

V



Video: Señales electrónicas y sistemas de circuitos que producen las imágenes en la pantalla del monitor.

VGA: (Video Graphics Array ó Dispositivo Gráfico de Video). Un tipo de tarjeta gráfica capaz de obtener hasta 640x480 puntos en 16 colores (modelo estándar original).

Virus: Programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático, incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Estos programas pueden causar problemas de diversa gravedad en los sistemas que los almacenan, se propagan a través de cualquier medio de almacenamiento, o a través de la LAN, o de la misma Internet.

Vista en Miniatura: Versión reducida de un gráfico con un hipervínculo a una versión mayor del gráfico.

W

W3C: (World Wide Web Consortium). Organización apadrinada por el MIT y el CERN, entre otros, cuyo fin es el establecimiento de los estándares relacionados con la WWW.

WAN: Red de computadoras de gran tamaño, dispersa por un país o incluso por todo el planeta.

WLAN: (Wireless Local Area Network ó Red de Área Local Inalámbrica).

WWW: (World Wide Web). Es el servicio más gráfico de Internet y con las capacidades más sofisticadas de vinculación. Es un conjunto de servicios que se ejecutan sobre Internet y proporcionan una forma rentable de publicar información, permitir colaboración y flujo de trabajo, y entregar aplicaciones comerciales a un usuario conectado desde cualquier lugar del mundo. El Web es una colección de sistemas host de Internet que hace que estos servicios estén disponibles en Internet mediante el protocolo HTTP. La información basada en Web se entrega normalmente en forma de hipertexto e hipermedia mediante HTML.