

CURSOR

PUBLICACION MENSUAL

Año II / No.23 / Abril de 1988



▲ CURSOR ■
■ CURSOR ■ CURSOR ■
■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■
■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■
■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■
■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■ CURSOR ■



ITESM
Dirección de Informática
Campus Monterrey



En este número cumplimos dos años de informar a la comunidad del Instituto sobre los servicios que ofrece la Dirección de Informática en el Campus Monterrey. Aprovechamos este motivo para hacer un poco de historia sobre el uso y aplicación de los paquetes orientados a la Edición Electrónica (Desktop Publishing) y su impacto en CURSOR.

El uso eficiente de estos paquetes permite producir folletos, revistas,

periódicos, boletines, entre otros, en un periodo de tiempo más corto comparado con el tiempo que se invierte con el método tradicional. Las herramientas para el Desktop Publishing son una gran opción a considerar en el ámbito de los medios impresos.

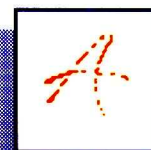
Los días 3, 4 y 5 de mayo tuvo lugar en la sala 5 de Biblioteca el evento "Demo 88 Una Ventana Activa en Macintosh". Se invitó a Directivos, Investigadores, Profesores y Profesionistas de

Apoyo a la exhibición de 17 paquetes para Macintosh en diferentes áreas de interés para la comunidad del Instituto.

Cardinalmente Servicios

EDITORIAL	2
EL VIDEO COMO UN APOYO A LAS CLASES	3
DETRAS DE CURSOR	4 Y 5
HELP	6
PC TIPS	6
MAC TIPS	7
PRIMEROS AUXILIOS	7
PACO @TECMTYUM	8

Profesores, Investigadores, Profesionistas de Apoyo y Directivos



El Centro para la Excelencia Académica y el Departamento de Servicios Académicos de Informática con el apoyo del Centro de Investigación en Informática, organizaron la Exposición *DEMO '88 Una Ventana Activa en Macintosh*.

En el evento se dieron a conocer las aplicaciones de 17 paquetes para Macintosh.

Las demostraciones se realizaron en la sala 5 de Biblioteca los días 3, 4 y 5 de mayo, y cada una tuvo una duración de 45 minutos. Posteriormente, hubo una sesión de 15 minutos para preguntas y respuestas.

Los asistentes practicaron en las microcomputadoras, y consultaron a los expositores y asesores sobre dudas específicas acerca de los paquetes.

DEMO '88 Una Ventana Activa en Macintosh fue un evento organizado con el fin de ofrecer a profesores y directivos del ITESM Campus Monterrey, nuevas alternativas que les permitan encontrar mejores herramientas en su labor docente y administrativa.

Programa

Martes 3 de Mayo

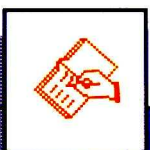
- 9:45 Apertura
- 9:00 Hypercard
- 11:00 Microsoft Works
- 14:30 StatWorks
- 16:30 Cricket Draw y Page Maker
- 18:00 MGMStation

Miércoles 4 de Mayo

- 9:00 4th Dimension
- 11:00 More
- 14:30 Adobe Illustrator
- 16:30 MsWord y WriteNow
- 18:00 MindSight

Jueves 5 de Mayo

- 9:00 Productos CII/ITESM
 - TECnet Spooler
 - MacChatter
 - MacPlan
 - TecMonitor
- 11:00 Stella



CIBERTEC

Cibertec es la publicación oficial de la Dirección de Informática. En ella se publican artículos de investigadores y profesionales en el área quienes con su trabajo, contribuyen al desarrollo de este campo. Este segundo número del año contiene varios artículos enfocados tanto a la administración como a las nuevas tecnologías, entre los cuales, puede encontrar los siguientes temas:

■ **Sistema de Normalización para el Diseño de Base de Datos.**

■ **Imprimiendo en Color con la Macintosh.**

■ **Cómo Transferir Tecnología Computacional al Usuario.**

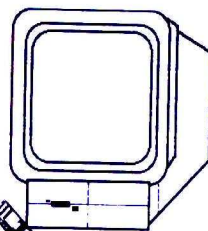
■ **Diccionarios de Datos.**

■ **L: Un Lenguaje de Programación Tipos Abstractos.**

Cibertec está a la venta en el Servicio de Software, en el cuarto piso de Biblioteca. Para mayores informes comuníquese al Departamento de Servicios Académicos, ext. 120 ó 245.



**Lotus 1-2-3
Dbase III
Turbo Pascal
DOS**



ATENCIÓN

Ya están a tu disposición para préstamo los diskettes con algunas aplicaciones para las nuevas IBM-PS/2 - Modelo 25

Solicítalos en el Servicio de Software (4o piso de Biblioteca)

El Video Como un Apoyo a las Clases

Romper con la rutina es conveniente de vez en cuando para hacer la clase más interesante. Los alumnos generalmente prestan más atención cuando el maestro se apoya con recursos visuales. Impartir la clase usando un video puede hacer la exposición académica mucho más atractiva.

La Biblioteca Central del ITESM cuenta con una colección de 200 videos. Este novedoso servicio de video está ubicado en el 4º piso del edificio. Cuenta con cubículos para dos personas donde pueden ser observados los programas didácticos. Y en el caso de grupos grandes, existe la sala A de video que puede ser requerida por los alumnos y maestros del Instituto. Los videos pueden ser solicitados presentando la credencial vigente del ITESM.

Los videos son narrados en inglés o español, y contienen temas sobre ciencias, artes y eventos culturales. También se graban las conferencias ofrecidas por diversas personalidades de la localidad que visitan al Instituto como parte del programa de culturización.

En total se cuenta con 6000 minutos disponibles en video, es decir 100 horas o más de cuatro días consecutivos de grabaciones. Además existe la política de agregar -por lo menos- 10 nuevos títulos cada mes.

El horario del Servicio de Video es el siguiente:

Lunes a Viernes

8:00 a 13:00
14:30 a 17:00
17:20 a 20:00
21:00 a 24:00

Los Sábados

8:00 a 13:00



det CUR POSICIONAMIENTO



Cuando en 1986 empezaba el auge de la Edición Electrónica o Desktop Publishing en el mercado estadounidense, surgió la primera edición de CURSOR.



Con este número se cumplen dos años de informar a la comunidad académica sobre los servicios que ofrece la Dirección de Informática en el Campus Monterrey. Aprovechamos este

acontecimiento para describir el concepto Desktop Publishing, su impacto en la evolución de CURSOR y la importancia del uso creativo de esta herramienta.

En el Departamento de Servicios Académicos de Informática trabaja un equipo de personas quienes mensualmente utilizan los paquetes enfocados a la edición de revistas y folletos para producir esta publicación totalmente en computadora.

UN POCO DE HISTORIA

En los 60's se hablaba de fotocomposición en el ambiente de las imprentas, en los 70's, de fotocomposición computarizada y al principio de los 80's, de Edición Electrónica ó Desktop Publishing.

¿Qué es el Desktop Publishing?

Es un término que se utiliza para nombrar al conjunto de software y hardware enfocado al diseño y producción de publicaciones

en la oficina.

En 1985 Apple introdujo la Macintosh al mercado con una mezcla de productos nuevos relacionados con el manejo de textos, gráficas y dibujos. Los que al principio, se utilizaban para producir cartas, documentos, boletines y comunicados dentro de las empresas.

No fue sino hasta que llegó a manos de expertos en el área de medios impresos, cuando descubrieron su potencial en esta área. Con las ideas que aportaron se vino a revolucionar el uso y aplicación de los programas. Ya que los expertos en computación comenzaron a crear paquetes más sofisticados que auxiliaban a comunicadores y diseñadores en la edición y producción de revistas, posters, folletos, publicaciones, entre otros. Al conjunto de ellos lo llamaron Desktop Publishing o Edición Electrónica. Este concepto viene acompañado de otro más atractivo: WYSIWYG por sus siglas en inglés, "What you see is what you get". Se refiere a la representación electrónica de texto y gráficas en la pantalla de una microcomputadora, lo que permite al editor ver los resultados que obtendrá en su original.

La interacción es directa, y como ofrece la facilidad de continuar revisando el material hasta el último momento, se producen ejemplares de una calidad alta mente profesional. Debido a esta facilidad un editor ya no es tan susceptible a publicar errores.

Antes, el proceso de edición y producción de un



documento o revista se llevaba mucho tiempo. La elaboración del texto a máquina con ciertos requerimientos para que el editor pudiera calcular cuánto espacio le iba a ocupar; el proceso de correcciones; mandar a hacer las galeras de texto en tipografía de diferentes puntos y familias; volver a corregir; diagramar en hojas especiales; encerrar y cortar las galeras para pegarlas y formar el original; las cintas adhesivas de diferentes puntos para hacer recuadros; los bancos para fotografías; dibujos, gráficas, ilustraciones, etc. En fin, todo esto se hacía manualmente. Se dependía de muchas personas quienes a su vez tenían otros trabajos por lo que el de uno siempre pasaba a un segundo término.

A pesar de que el panorama empezó a cambiar con la aparición

rás de SOR

OY TRAYECTORIA



impresoras más sofisticadas. A partir del tercer número de CURSOR (este es el número 24), los originales ya estaban impresos con la impresora Laser en papel couché de 60kg, que por su textura permite una impresión de mejor calidad. Las impresoras laser aceptan papel de tamaño carta y oficio, registran 300 puntos por pulgada y su calidad de impresión ya es notable en comparación con la de una Imagewriter.

Hasta este momento, se llevaba el texto impreso en columnas a la Editora en la que se imprime CURSOR, ahí se cortaba el papel y se enceraba como si fueran galeras (tiras de papel con tipografía generada al tamaño deseado en una máquina Compugraphic) para después pegarse en el original. La única diferencia con respecto al método tradicional era que el texto se producía e imprimía en equipo del departamento de Servicios Académicos de Informática.

En junio de 1987 la Editora introdujo en su área comercial equipo Macintosh. Con esto se simplificó aún más el trabajo y se computarizó todo el proceso. Desde entonces, en lugar de un boceto o "dummy", se lleva un diskette con el ejemplar ya armado a la Imprenta, se le dan toques de diseño y se envía a imprimir en las impresoras Linotronic de la Editora (linotipos de composición que imprimen 1200 puntos por pulgada), para después "quemar" los originales en las placas y reproducirlos en Offset. El cambio es muy notorio y el tiempo de producción es significativamente menor.

En fin, esta publicación fue evolucionando de acuerdo al avance tecnológico, a la aparición y adquisición de paquetes e impresoras y al manejo adecuado de todas estas facilidades. Ahora después de dos años, ya tiene una posición definida y muchas alternativas en Edición Electrónica por descubrir.

Aunque Cursor es el resultado de muchos paquetes e impresoras, lo más importante es la creatividad del ser humano que ayudado con toda esta gama de herramientas puede dar rienda suelta a su imaginación.

El equipo de personas que colaboran para hacer posible esta publicación es el que con su creatividad da vitalidad y sentido a la información.



El Page Maker 2.0 es muy veloz, permite el manejo de textos y dibujos en una forma más sencilla. Maneja eficientemente documentos grandes y puede importar dibujos de otros paquetes como Mac Draw, Full Paint, Super Paint, Illustrator, por mencionar algunos.

Sin embargo, es importante aclarar que hay dibujos con efectos que se logran sólo a mano. Con esto quiero decir que se pueden combinar las facilidades que ofrece la computadora con detalles muy especiales. Cómo, dando un "Paste Pritt" (término que nació en el CDA del ITESM Campus Monterrey). Esto significa que el dibujo, gráfica, o ilustración hecha a mano se reduce al tamaño del espacio que se le destinó en la página y se pega con cera.

de los paquetes para la edición electrónica de textos y dibujos, las primeras versiones de estas aplicaciones tienen muchas inconveniencias, entre ellas, la continua aparición de bombas, la dificultad para importar dibujos hechos en otros paquetes y la poca facilidad para manipular los textos.

Por el lado de las impresoras, la Imagewriter imprime solo 72 puntos por pulgada lo que impide sacar un original con una calidad de impresión aceptable.

La Tecnología y CURSOR

Sin embargo, el avance tecnológico no se hizo esperar. En un periodo de tiempo muy corto se modificaron los programas en versiones más útiles y eficientes y se desarrollaron otros paquetes más versátiles. También salieron al mercado

HELP

Algunas veces al ejecutar un programa en Pascal ocurre un error que ocasiona un final anormal en su ejecución. Al ocurrir ésto, el sistema despliega un mensaje similar al siguiente:

**Floating point error
S#1 P#3 I#54**

Este mensaje indica el tipo de error, el segmento, el procedimiento y la instrucción donde ocurrió el error.

Con estos datos es posible localizar, de una manera más fácil, la causa del error. Para esto, es necesario imprimir la compilación por líneas del programa.

Para lograr lo anterior, haga lo siguiente:

1. Inserte al inicio del programa la siguiente línea para el compilador.

(*\$L#6:*)

2. Grabe el archivo.

3. Compile el programa en una microcomputadora que tenga conectada una impresora.

Si desea la salida de la compilación en pantalla, reemplace la

línea anterior por la siguiente:

(*\$L#1:*)

Con esta línea, el compilador imprimirá el número de línea, segmento, procedimiento e instrucción del estatuto compilado, con el siguiente formato:

**NL NS NP:NX NI
Writeln ('Esto es un ejemplo');**

donde:

NL : número de línea

NS : número de segmento

NP : número de procedimiento

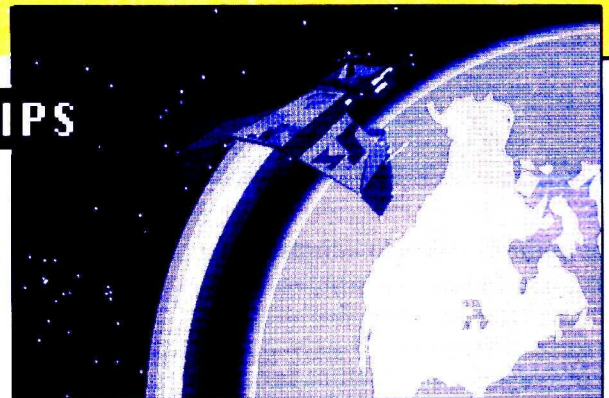
NX : nivel de léxico.

NI : número de instrucción

Cabe mencionar que el número de instrucción que muestra la compilación por líneas, no necesariamente coincidirá con el número de instrucción anterior que muestra el error. En caso de que suceda esto, se deberá localizar la línea que contenga el número de instrucción más aproximado al número marcado en el mensaje.

SERVICIO de asesoría

PC TIPS



*Por el Ing. Junípero Rodríguez
Consultor de Sistemas*

Ya está en el SDS (Servicio de Software) la versión 4.0 de Turbo Pascal, que maneja más de 64k de código y datos> Permite la compilación modular y provee un ambiente interactivo de trabajo.

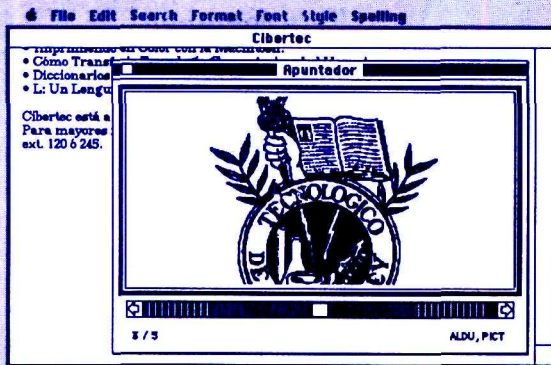
1

Si para crear un archivo ejecutable tiene que efectuar una serie de procesos con otros archivos, entonces puede serle útil el comando MAKE del compilador Microsoft-C (disponible en el Servicio de Software). La información sobre este programa se encuentra en el manual del usuario del Compilador de C.

2

Recopilados de la revista MacUser

1 Si después de haber reducido o aumentado el tamaño de una gráfica insertada en un documento de MacWrite (o cualquier otra aplicación) desea regresarla a su tamaño original, copie la gráfica al Scrapbook y vuelva a insertarla otra vez en el documento.



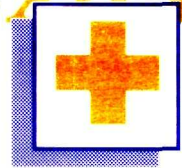
2 La forma más rápida de borrar un disco es copiar sobre él un disco en blanco. Esto le llevará cerca de un minuto menos que si utiliza el comando equivalente Erase Disk del sistema operativo.

3 Tres comandos de teclas que no están incluidos en el manual de Excel y que pueden facilitar su operación:

	A	B	C	D	E	F
1						
2			1/2/88			
3						
4						
5			ALUMNOS POR SEMESTRE			
6			SEM A	SEM B		
7			DCH	100	120	
8			MA	70	120	
9			JACR	150	120	
10			RI	110	120	
11			DCS	6	7	
12						
13						
14						
15						
16						
17						

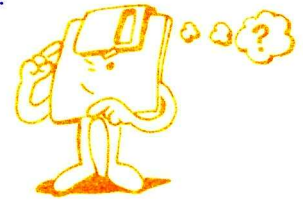
- Para seleccionar todas las celdas de una hoja, teclee **<Command> <A>**. Esto selecciona todas las celdas y mueve el cursor a la primera celda de la columna activa.
- Para cerrar la ventana activa, presione **<Command> <W>**.
- Para imprimir la fecha actual del sistema, en cualquier celda, teclee **<Command> <->**

PRIMEROS AUXILIOS

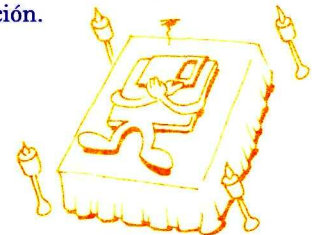


Por Alonso Velázquez, estudiante de 3er. semestre de la carrera de ISE.

1. Al terminar de trabajar con un disco, es recomendable que cierre los folders y la ventana de su disco de trabajo, antes de apagar el equipo, reiniciar o salirse del sistema; esto previene en gran medida la amnesia en el directorio de sus discos. Para cerrar todas las ventanas que se encuentren abiertas en un determinado momento, oprima la tecla "option" que se encuentra en la parte inferior izquierda del teclado y cierre una de las ventanas que esté abierta; automáticamente se cerrarán todas las demás.



2. Cuando esté trabajando con sus discos, nunca los saque de la unidad de disco con clips u oprimiendo la secuencia de teclas que sirven para este propósito, porque generalmente los discos se ven atacados por las más mortales enfermedades como la pérdida total de información.



3. Para evitar problemas en el uso de Macintosh S.E. (las que tienen dos unidades internas de disco) y Macintosh Plus o 512, utilice la aplicación llamada "Instalador" para poner en el Sistema Operativo los recursos necesarios para trabajar con una u otra máquina y así evitar accidentes de consecuencias fatales para sus discos. Este paquete se encuentra disponible en cuarto piso de Biblioteca en el Servicio de Software.



Por Francisco
Enríquez
Estudiante de LSCA
7º semestre

Una de las reglas del uso de BITNET, es que no se permiten los contactos casuales, esto significa el tipo de preguntas como:
¿Quién eres ?

El problema es cómo conocer gente de otros lados, la solución es un servicio llamado Relay, el cual es un simulador de CB. Lo que yo teclee en mi pantalla, lo leerán los demás usuarios en el mismo canal.

Para utilizar Relay por primera vez, se teclean las siguientes líneas:

Tell Relay /Register
<nombre completo>

Tell Relay / Signon
<apodo> <canal>

Donde apodo es el nombre con el que

deseo que los demás usuarios me vean y el canal recomendado para utilizarse en la primera vez, es el uno.

Para utilizarlo por segunda y demás ocasiones se omite la primera línea.

Cuando desee enviar un mensaje a los usuarios en el canal, teclee:

Tell Relay <mensaje>

Ejemplo:
Me llamo Juan Pérez, me quiero conectar en el canal 1 y quiero

saludar a los usuarios conectados en ese canal.

Tell Relay /Register

Juan Pérez

Tell Relay /Signon

Juan 1

Tell Relay Hi, My name is Juan Pérez.

Cuando ya se conoció a algún usuario por medio del Relay, ya es permitido mandarle mensajes directamente.

Para saber si la persona se encuentra conectada en ese momento, se utiliza el siguiente

usando BITNET

comando:

Look <usuario>
<nodo>

Si la persona está conectada, regresa el número de la terminal que está utilizando, si la persona no está conectada regresa "DSC" o "Not Logged on".

Para ver a todos los usuarios conectados en algún nodo, se teclea:

Look all <nodo>
Este comando regresará la lista de los usuarios y sus números de terminales en los que están conectados.

DIRECTORIO

Director de Informática
Ing. Ramiro Flores Contreras

Director de Servicios Académicos de Informática
Ing. Pablo R. de la Garza M.

Producción
Lic. Olga Lomelín Osuna

Asesores Técnicos
Ing. Roberto Baños
Ing. Edgar C. Bautista
Ing. José Carmelo Ramírez

Asistentes
Diana Cárdenas
Karlo Cabello

Impresión y Diseño
Editora el Sol

Fotografía
Sr. Moisés Pineda

CURSOR Publicación Mensual de la Dirección de Informática Campus Monterrey. Año II, No.24, Mayo de 1988. Se edita en el Departamento de Servicios Académicos de Informática.
Responsable: Lic. Olga Lomelín Osuna.
ITESM Ave. Eugenio Garza Sada 2501 Sur Sucursal de Correos " J " 64849. Monterrey, N.L.Tel: 58-20-00 ext. 120 ó 245. Se imprime en los talleres de "Editora El Sol". Washington 629 Ote. Apartado Postal 186 Monterrey, N.L.Tel: 45-51-00 ext. 2210 y 2226. Cursor es gratuito y se distribuye dentro del Campus Monterrey y otros Campus del Sistema ITESM.
Certificado de Licitud de título No. 3240 oficio 332-88.
Certificado de Licitud de contenido No.2867.

