

¿Y ahora, cómo la voy a usar?

***(Lo básico de la computadora)
PC - AT***

Por : Marcos F. Liotti

Marcos Fabián Liotti

ISBN 987-43-0775-7

***Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en Argentina.***

***Se terminó de imprimir en el domicilio del autor en
la ciudad de Buenos Aires en el mes de junio de
1999.***

A mi esposa Sandra
y a mis hijos
Melisa y Mariano

Marcos Fabián Liotti

Índice

Capítulo I

¿Y ahora, cómo la voy a
usar?.....Pág 07

Capítulo II

¿Qué debo saber para poder conectar la
computadora?.....Pág 15

Capítulo III

Encendiendo la computadora por primera
vezPág 29

Capítulo IV

¿Qué veo cuando recién enciendo la
computadora? Pág 33

Capítulo V

¿Cómo instalar un
programa? Pág 53

Marcos Fabián Liotti

Capítulo VI

¿ Para que la puedo usar?.....	Pág 61
-----------------------------------	--------

Capítulo I

¿Y Ahora, cómo la voy a usar?

Marcos Fabián Liotti

¿Y ahora, cómo la voy a usar?

Una de las preguntas más comunes que uno se hace después de comprar una computadora es; ¿y ahora, cómo la voy a usar?. Bueno, para eso está este libro, para que no se desespere y, con tiempo y paciencia descubra el mundo de la **"Compu"**.

Marcos Fabián Liotti

Lo primero que hay que aprender es “¿ Qué es una computadora? ”, y para esto no hace falta ni siquiera tenerla.

La computadora está formada por dos partes principales las cuales podemos llamar CPU y Periféricos.



El CPU es el gabinete que aloja, el mainboard (la placa central de la computadora.), donde está conectado el procesador (chip), el disco rígido, la disquetera interna, el cd-rom, la memoria y todas las otras placas, como por ejemplo la placa de sonido, la de video, el módem, etc.

Los Periféricos son todas los accesorios que pueden conectarse al CPU, o sea todo lo que va alrededor; teclado, impresora, monitor, discos externos, disqueteras, scanners, mouse, micrófono, parlantes, etc.

Bien, ahora que ya conocemos las partes en general deberíamos saber qué hacen, y sin entrar en un tedioso detalle, veremos lo más importante en este punto. Lo principal que hace una

computadora es que, a través de un sistema operativo, procesa datos mediante los programas (*software*). Entonces, vemos aquí que tenemos tres partes importantes y fundamentales para que una computadora tenga utilidad, *el sistema operativo, los programas, y los datos*.

Vamos de nuevo: el sistema operativo sirve para que la computadora entienda lo que quieren hacer los programas. Algunos ejemplos de sistema operativo son: Windows95®, Windows98®, Windows NT®, MS-DOS®, etc.

Los programas son aquellos que permiten hacer trabajos o jugar con la computadora, por ejemplo: Microsoft Word®, Excel®, Access®, Pac-Man®, etc.

Y, por ultimo, los datos son todo lo que nosotros ingresamos en la computadora; por ejemplo, si hacemos una carta con Word®, los datos son lo que dice la carta.

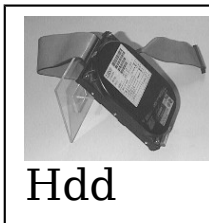
Si hacemos una hoja de cálculo con Excel®, los datos son las letras y

Marcos Fabián Liotti

números que están en las celdas, y los resultados que nos entregan las operaciones matemáticas.

Si jugamos con el Pac-Man® u otro juego, los datos son los puntos que juntamos, nuestro nombre en el hall de la fama, etc.

Todo el sistema operativo, el software (*programas*) y todos los datos están guardados, en su gran mayoría, en el disco rígido o Hdd. Imaginen el disco rígido



como un gran cajón, un baúl o un mueble de oficina donde guardar las cosas. Si ponemos todo mezclado, nos encontraríamos en poco tiempo con un gran desorden, que provocaría gran dificultad para encontrar las cosas más tarde y, lo que es mucho peor hay programas que tienen nombres de archivos en común, y dos archivos con el mismo nombre **NO** pueden estar en el mismo lugar; por lo tanto, al detectar esto, el sistema operativo generalmente avisa que existe un archivo con ese

nombre y pregunta si se lo quiere reemplazar. Que dos archivos tengan el mismo nombre no quiere decir que sean iguales; por lo tanto, una vez que se lo reemplaza seguramente el programa que hasta ahora andaba bien dejará de hacerlo. Para evitar esto el disco lo podemos dividir en compartimentos, que en Windows® se llaman carpetas y en MS-DOS® se llaman directorios y subdirectorios.

Entonces, según sea nuestra necesidad iremos creando las carpetas que hagan falta.

¿Qué aprendimos hasta ahora?

Conteste las preguntas aquí hechas para saber si quedó claro lo leído.

¿Qué es un
CPU?
.....
.....

Marcos Fabián Liotti

.....
.....

¿Cuáles son los **periféricos**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué es un **Sistema Operativo**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué es el **Software**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿A qué llamamos **Datos**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué es una **carpeta** y para qué sirve?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué es un **directorio** y un **subdirectorio**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué es el **Hdd** o **disco rígido**?

Marcos Fabián Liotti

.....
.....
.....
.....
.....

Si tiene dudas sobre las repuestas,
relea el capítulo anterior.

Capítulo II

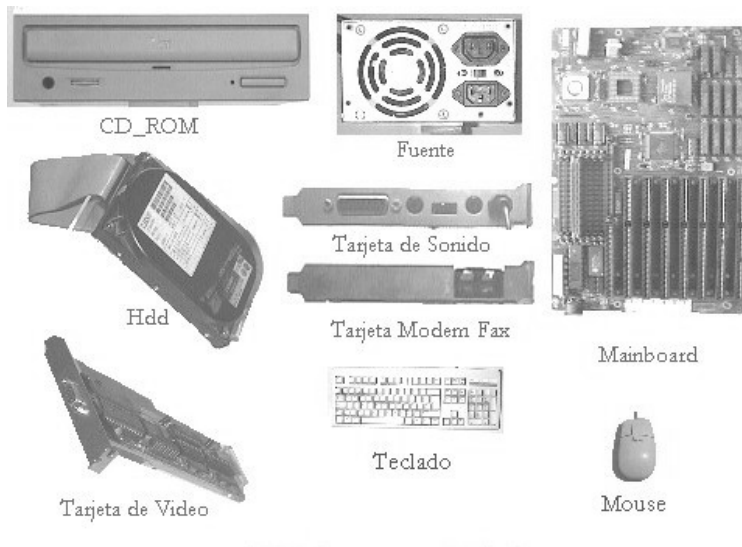
Marcos Fabián Liotti

***¿ Qué debo saber para poder
conectar la computadora?***

Este capítulo es para aquellas personas que nunca hayan conectado una computadora para su posterior encendido; por lo tanto, si ya conoce estos procedimientos puede obviarlo.

Marcos Fabián Liotti

Empezaremos por definir las partes que formarían una computadora ideal del tipo multimedia; estas partes serían el CPU, instalados en él una disquetera de 3½, una unidad de cd-rom, una placa de sonido, un módem telefónico, un monitor color, un teclado, un mouse, una impresora. Puede que tengamos también otros periféricos, como un escáner o un zip-driver, etc.



Como dijimos en el capítulo anterior, todos los periféricos van conectados al

CPU; por lo tanto, pasaremos a detallar cómo y dónde se conectan.

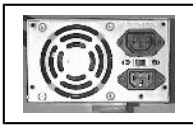
Si miramos el CPU del lado de adelante encontramos:

- 1 La llave de encendido: enciende y apaga la computadora.
- 2 La disquetera (generalmente drive A), con un botoncito que sirve para extraer el disquete cuando está dentro de la misma.
- 3 El botón de reset, que mientras se lo mantiene presionado apaga la computadora y al soltarlo arranca nuevamente.
- 4 El botón del turbo (en desuso en maquinas modernas) cambia la velocidad del procesador.
- 5 Un display, que muestra la velocidad aproximada del procesador.
- 6 El cd-rom, lector de discos compactos (CD).

Marcos Fabián Liotti

7 Y, en algunos modelos, dependiendo del fabricante del gabinete, dos o tres luces tipo LED. Una, muestra cuando está trabajando el Hdd; otra es la luz piloto de encendido de la computadora; y, por ultimo, una que da el estado de conectado o no del turbo.

Como podemos observar del lado de adelante no se conecta nada, pero en la parte posterior es donde van conectados todos los periféricos. Aquí encontramos, por ejemplo, empezando de arriba hacia abajo:



La fuente de alimentación de la computadora: es la que tiene un ventiladorcito tipo fan y dos enchufes, el enchufe del monitor y el enchufe de alimentación general de la computadora. Más abajo encontramos el conector del teclado, los puertos paralelos y serial, el conector de

vídeo, los conectores de la tarjeta de sonido, port de juegos, el módem de teléfono o módem fax, todo esto según sea el orden en que se hayan conectado las placas al mainboard.

Ahora iremos viendo en detalle cuáles son y para qué sirven cada uno. Lo primero y muy importante a tener en cuenta es que TODAS LAS CONEXIONES

DEBEN HACERSE CON LA COMPUTADORA APAGADA.

El conector del teclado es un orificio circular de aproximadamente 15 a 20 mm, casi en el centro del gabinete, generalmente del lado izquierdo, donde, obviamente, se conecta el teclado. Para realizar esta operación, la forma más común es apoyar la ficha que está en la punta del cable del teclado haciendo una leve presión hacia adentro y girarla, ya sea en sentido

Marcos Fabián Liotti

horario como antihorario, hasta sentir que calzó, y luego terminar de empujar para lograr la conexión correcta.

Debe tenerse en cuenta que donde se está haciendo presión con la ficha del teclado es sobre el mainboard propiamente dicho, por lo tanto se recomienda delicadeza y NO realizar la tarea a la fuerza.

Vemos también que hay un rectángulo levemente deprimido que va desde la parte inferior casi hasta la mitad del gabinete, donde se encuentran conectores de distintos tipo; estos son: el puerto paralelo, el puerto serial, la conexión de video, la tarjeta de sonido y el módem fax, (puede haber otros).

El puerto paralelo es una ficha tipo hembra (con dos hileras de agujeritos) de 25 pines, 13 arriba y 12 abajo. Es aquí donde se conecta la impresora.

La conexión de video también es una ficha hembra, pero de 15 pines y en tres hileras, es aquí donde va el cable del monitor que recibe la señal de vídeo. Todos los monitores tienen dos cables,

uno de ellos es el que recibe la señal de vídeo y el otro cable es para la alimentación de tensión. Algunos monitores llevan el cable de alimentación directamente a la línea domiciliaria (220 voltios de la pared), y otros llevan el cable de alimentación a un enchufe que está en la fuente de alimentación del CPU. Este enchufe está en la parte superior derecha del gabinete (siempre hablando de la parte de atrás), arriba del enchufe general de alimentación de la computadora. El enchufe del monitor es tipo hembra de tres patas y tiene una sola posición de conexión. Se debe tener especial cuidado en revisar la tensión de alimentación de todos los componentes (CPU, monitor e impresora), ya que algunos son de 110 voltios. Para revisar la tensión de alimentación con la que trabajan tanto el monitor como la impresora basta con fijarse atrás de los mismos, en la tarjeta colocada por el fabricante.

Entre los dos enchufes de algunas fuentes de alimentación (el de alimentación general de la computadora y el de alimentación del monitor), hay

Marcos Fabián Liotti

una llave selectora de tensión; si la llave está para un lado se ve un cartelito que indica 110 y la computadora trabaja con 110 voltios y si está para el otro lado el cartelito indica 220 y, obviamente, trabaja con 220 voltios.

Los puertos seriales son generalmente dos, llamados uno de ellos Com1 y Com3 (mismo enchufe), y el otro Com2 y Com4. En la mayoría de los casos el Com1 y Com3 es un conector tipo macho (con dos hileras de pinchecitos) de 9 pines, 5 arriba y 4 abajo, donde se conecta el mouse.

El Com2 y Com4 también puede ser un conector tipo macho de 9 pines, pero algunas máquinas traen un conector macho de 25 pines.

A continuación podemos encontrar la tarjeta de sonido, y luego el módem fax.

Generalmente las tarjetas de sonido traen del lado izquierdo un conector tipo hembra de 15 pines, en dos hileras; este es el port de juegos donde se puede conectar el Joystick o un cable de Midi. Hacia la derecha encontramos un conector hembra, tipo plug chico estéreo (un agujerito de 2 ó 3mm), con la leyenda

impresa sobre la chapa: "Speaker" o "Sp"; aquí van los parlantes de la computadora.

Siempre en la misma placa (solo las viejas), y hacia la derecha, tenemos una ruedita, que es el potenciómetro de volumen de la placa de sonido; toda hacia un lado, la placa estará a todo volumen, y todo hacia el otro la máquina NO emitirá sonido alguno. Es aconsejable tratar de poner la ruedita en la posición central (ya que no trae marcado cuál es el lado en el que el volumen está al máximo), una vez que oiga el sonido regule el nivel de volumen a su gusto.

Hacia la derecha siguen dos conectores hembra del tipo plug chico estéreo: uno lleva impresa la palabra Aux (de auxiliar) y el otro conector lleva impresa la palabra Mic (de micrófono). En el "AUX" se puede conectar una señal auxiliar de audio para que sea procesada por la tarjeta de sonido y emitida por los parlantes de la computadora, como por

Marcos Fabián Liotti

ejemplo la salida de audio del módem, para realizar una comunicación telefónica con manos libres oyendo al interlocutor por los parlantes de la computadora. Indudablemente, en el conector Mic va el micrófono, que se utiliza para poder grabar sonidos en la computadora, o que le oigan en una comunicación telefónica.

A continuación tenemos el módem fax; pueden tener dos, tres, o cuatro conectores. Dos conectores siempre son los de tipo telefónicos (RJ11); en uno de ellos dice "Line" o "wall", aquí se conectará la línea telefónica que viene de la pared o central telefónica. En el que dice "phone" se conectará el aparato telefónico. Cabe recordar que aunque la computadora se encuentre apagada, el teléfono conectado de esta manera funcionará igual.

Si el módem tiene tres conectores, seguramente el tercer conector será uno del tipo plug chico estéreo, con la impresión sobre la chapa "Speaker" o "Sp"; ésta

es una salida de parlantes para oír el audio que llega por la línea. Sirve para realizar una comunicación telefónica y oír al interlocutor mediante auriculares. Recuerde que también puede conectarlo al auxiliar de la placa de sonido (mediante un puente hecho con un cable estéreo y dos plug, uno en cada punta del cable) para que salga el audio por los parlantes de la computadora.

Si el módem tuviera cuatro conectores, uno sería para la línea de teléfono, otro conector para el aparato de teléfono, otro para los auriculares o el puente con la tarjeta de sonido y, por último, uno para el micrófono. Aquí puede conectar un micrófono para hablar por teléfono. Normalmente se utilizan auriculares con micrófono incorporado; estos auriculares vienen con dos cables, especificando en cada uno de ellos micrófono y parlante. Conectando cada uno de los cables en su lugar, usted podrá realizar comunicaciones telefónicas con manos libres a través del

Marcos Fabián Liotti

software proporcionado por el fabricante del módem.

¿Qué aprendimos hasta ahora?

Conteste las preguntas aquí hechas para saber si quedó claro lo leído.

¿Para qué sirve el **botón de la disquetera**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué es un **CD-ROM**?

.....
.....

.....
.....
.....

¿Cómo debo hacer todas **las conexiones**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué se conecta del lado **de adelante del CPU**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué tipo de conector es el **paralelo**?

Marcos Fabián Liotti

.....
.....
.....

¿Qué es el **Com1 y Com3**
?
.....
.....
.....
.....

¿Dónde se conecta el cable **de alimentación del monitor?**
.....
.....
.....
.....

¿Qué va en el conector **“Phone” del Módem?**
.....
.....
.....
.....

¿Dónde se conectan **los parlantes**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Qué va en **el auxiliar de la placa de sonidos**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Para qué sirve **el auxiliar de la placa de sonidos**?

.....
.....
.....
.....
.....

Marcos Fabián Liotti

¿Cómo regulo **el volumen del sonido**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Para qué es **el “Spaeker” del módem**?

.....
.....
.....
.....
.....

¿Dónde miro **la tensión de alimentación** del monitor o la impresora?

.....
.....

.....
.....
.....

Marcos Fabián Liotti

Capítulo III

***Enciende la computadora por
primera vez.***

Marcos Fabián Liotti

Antes de encender la computadora por primera vez hay que tener algunas cosas en cuenta para evitar daños inesperados.

1. Revisar, en la fuente de alimentación, que la tensión corresponda a la que vamos a utilizar. Digamos que si estamos conectando la computadora directamente al enchufe de la pared, el selector de tensión de la fuente deberá estar en 220 voltios. Por otra parte, si está en 110 voltios, deberemos utilizar un transformador de tensión 220-110 voltios.
2. Revisar que todas las conexiones de la máquina estén donde corresponde. Con esto nos referimos no solamente a que las fichas estén en su lugar (las del cable de teclado, impresora, monitor, mouse), sino a que también estén bien conectadas.

3. Sacar de la disquetera (generalmente Drive A) el disquete, si lo hubiera, ya que esto podría provocar un ERROR al intentar "Bootear" (arrancar el sistema operativo). Este error muestra en pantalla "no carga fichero, pulse una tecla".

4. Revisar la tensión de alimentación de todos los periféricos (impresora, monitor, modem externo si lo hubiera) que corresponda a la tensión que estamos usando.

5. Por ultimo, encenderemos primero el CPU y luego todos los periféricos. Para apagar la computadora es al revés, primero los periféricos y después el CPU. El orden de encendido y apagado de los componentes de la computadora no es sustancialmente importante,

Marcos Fabián Liotti

pero alarga la vida útil de la fuente de alimentación.

Capítulo IV

¿ Qué veo cuando recién enciendo la computadora?

Marcos Fabián Liotti

Vamos a suponer en este capítulo que tienen bien instalado en la computadora el Windows95® (parecido en sus generalidades al Windows98® y al

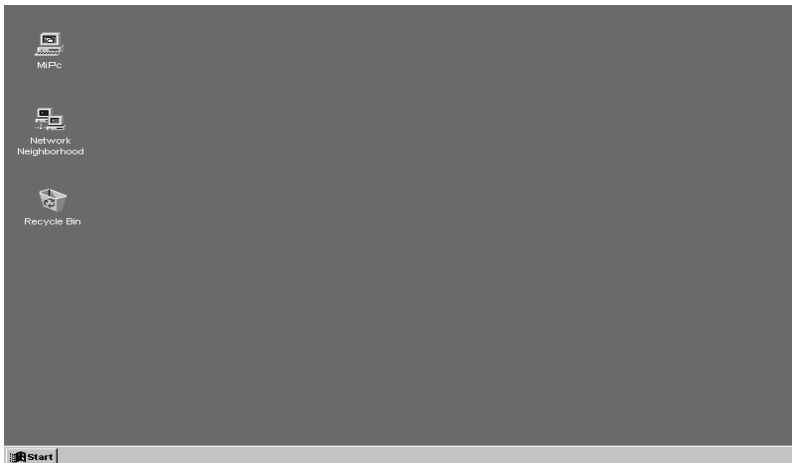
Windows NT®), ya que es el sistema operativo más común hoy en día, encontrado tanto en las empresas como en casas de familia.

Si la computadora ya encendió, Ud. tiene ante sus ojos una ventana imaginaria formada por el borde del monitor; de ahí, y de todas las ventanas que a partir de ahora verá, surge el nombre de "Windows". Y ¿qué vemos por esta ventana?. Todo lo que sucede y va a suceder en la computadora.

Marcos Fabián Liotti

El escritorio

En este momento vemos por la ventana que forma el monitor, a lo que normalmente se la llama “*El escritorio*”,



Un escritorio imaginario en el cual estamos sentados, preparados para comenzar a trabajar. En la parte inferior del escritorio encontramos una barra, “*La barra de tareas de Windows*”, que lo recorre todo a lo largo; es aquí donde esta el botón de “Inicio o Start”, según sea la versión (español o inglés). Sobre el escritorio, podemos encontrar o poner

carpetas que contengan programas (estas son las mismas carpetas de las que hablábamos cuando explicábamos la disposición de los datos en el disco rígido), o bien podemos encontrar accesos directos a estas carpetas,

que sirven para acceder más rápido a los programas. La idea general en este punto es: Windows® presenta un escritorio como si fuera un escritorio normal de trabajo (un mueble), y nos brinda la posibilidad de colocar sobre él lo que queramos, tenerlo ordenado o que sea un terrible desastre, podemos cambiar la textura, poner sobre él todas las carpetas que se nos ocurra, colgarle cuadritos con fotos, o bien limpiarlo al punto de que quede casi vacío.

Generalmente sobre el *escritorio* hay, por razones de comodidad, varios *iconos* (cuadradito, con un dibujito adentro).

Mi PC

Marcos Fabián Liotti

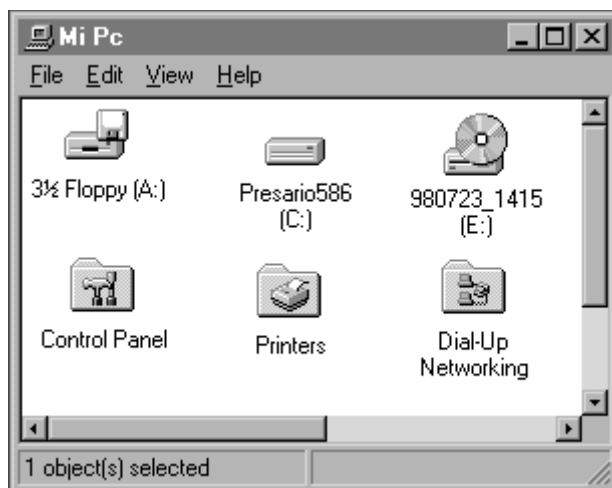
Uno de estos iconos es el de *Mi PC*, o *Mi Computadora* (un icono con un dibujito de Compu).



Si arrastramos la flecha del mouse hasta que ésta quede sobre el icono y luego hacemos doble clic (presionar dos veces el botón del mouse) con el botón izquierdo, vemos el contenido de la computadora y cuáles son los periféricos conectados a ella. Como Ud. podrá comprender, este libro no está basado en su máquina en particular, por lo que puede haber algunas diferencias, pero en líneas generales

encontramos una disquetera 3 1/2 (o floppy A), representada con un icono que tiene un gabinete con una ranura y un disquete, un disco (C), representado por un gabinete sin ranura con el nombre de su disco, el cd-rom, seguramente como disco (D) o (E), dependiendo que haya otro disco rígido representado igual que la disquetera, pero en vez de un disquete

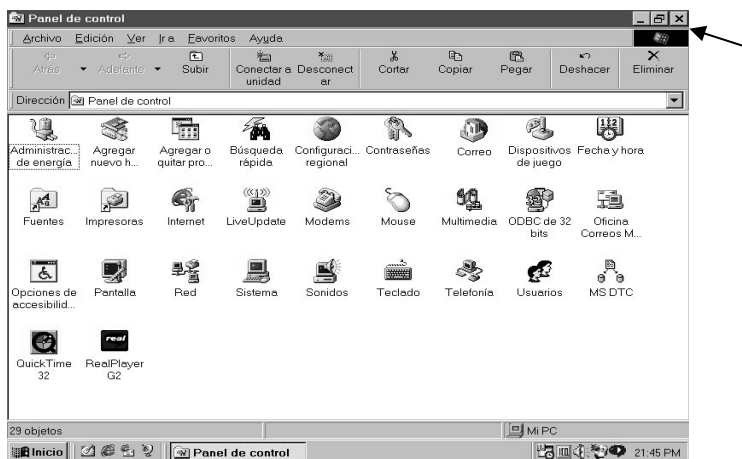
un CD, y, como mínimo, tres carpetas: *Panel de Control (Control Panel)*, *Impresoras (Printers)*, *Acceso Telefónico a Redes (Dial-Up Networking)*.



Panel de Control

Marcos Fabián Liotti

Si hacemos doble clic sobre de la carpeta del panel de control encontramos más de veinte iconos que sirven para controlar y configurar la computadora; por ejemplo, tenemos para agregar hardware nuevo (placas nuevas), agregar y quitar programas, cambiar la hora y la fecha, cambiar las características del teclado, cambiar los sonidos, el fondo y textura del escritorio, las características del mouse, como por ejemplo que la flechita vaya más rápido o más lenta, que el doble clic sea más rápido o más lento, etc. etc. Para volver a la ventana anterior debemos hacer doble clic en el cuadradito con una "X" que esta en la punta superior derecha de la ventana.



Carpeta de Impresoras

Dentro de la carpeta de impresoras encontramos el icono del asistente para instalar una nueva impresora (Add Printers), y uno o varios iconos con la o las impresoras que tenemos instaladas. Es aquí donde podemos cambiar las propiedades de nuestra impresora. Cambiar las propiedades de una impresora es informar al sistema operativo que esta impresora utiliza un tamaño de página determinado, que utilice la impresora siempre que mandemos algo a imprimir, que imprima en colores o lo haga en blanco y negro, que tenga mayor o menor definición en calidad de impresión, como por ejemplo definición de calidad fotográfica, o calidad económica, etc.

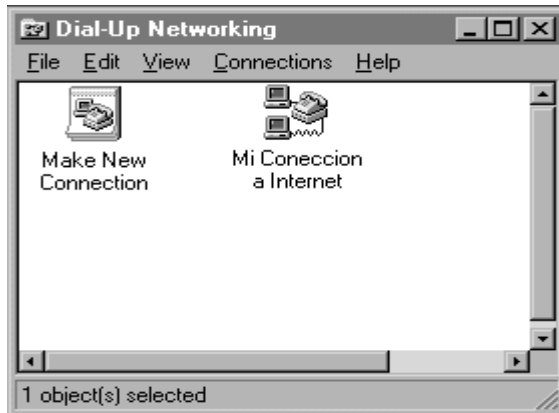
Marcos Fabián Liotti



Carpeta de Acceso Telefónico a Redes

Dentro de la carpeta de acceso telefónico a redes encontramos el icono del asistente de instalación de un nuevo acceso telefónico, y un icono con el o los actuales accesos telefónicos. Los accesos telefónicos a redes son los que permiten a la computadora llamar por teléfono, por ejemplo a Internet. Es aquí donde se le informa al sistema operativo cuál es el número de teléfono del servidor de Internet, cuál es el nombre de la cuenta, la clave de acceso, la dirección IP del

servidor para que las computadoras puedan entenderse entre sí, etc.



Papelera de Reciclaje

También encontramos en el escritorio la Papelera de Reciclaje (Recycle Bin)

Marcos Fabián Liotti

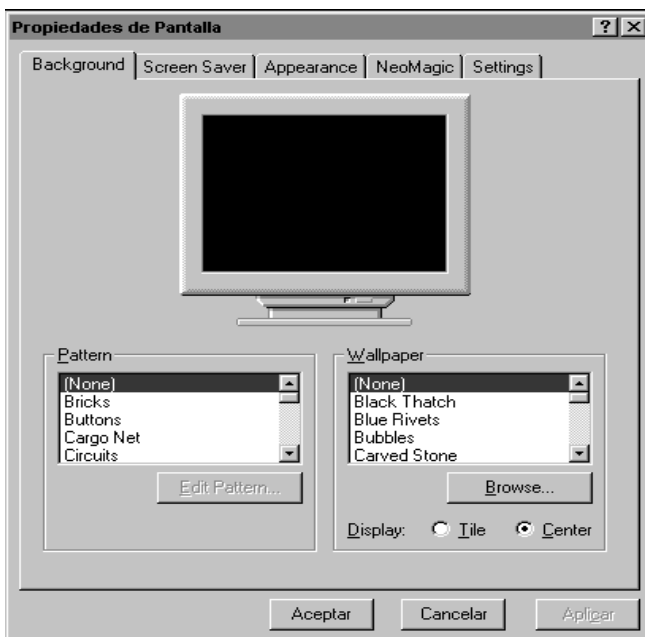


No es ni más ni menos que un cesto de papeles. Al igual que cualquier cesto de oficina, ahí tiramos todo lo que no nos interesa más. Como todo cesto, en algún momento se llena y hay que vaciarlo, pero también, como todo cesto, mientras no se lo haya vaciado y tirado definitivamente, siempre estamos a tiempo de recuperar algún documento (dato) o programa que haya ido a parar ahí por equivocación. La papelera de reciclaje es la forma correcta de deshacerse de los documentos, ya sea porque no los queremos más o por ganar espacio en disco, pero debe tenerse en cuenta que hasta que no se vacía el contenido **NO SE RECUPERA EL ESPACIO EN DISCO**, y que una vez que se ha vaciado **NO SE RECUPERA NUNCA MÁS EL CONTENIDO DE LA PAPELERA**, o sea los documentos que ahí había.

Configuración del escritorio

Si colocamos la flecha del mouse en cualquier lugar del escritorio, siempre que no sea sobre un icono, y hacemos doble clic con el botón derecho del mouse, nos aparecerá una lista de opciones. En esta lista podemos ver, *organizar iconos, alinear iconos, pegar, pegar acceso directo, y propiedades.*

Si hacemos doble clic sobre “Propiedades”, ahora con el botón izquierdo del mouse, se abrirá lo que en Windows se llama un “*cuadro de dialogo*”.



Este cuadro de diálogo nos da la posibilidad de personalizar el Windows. En este punto Ud. se preguntará ¿cómo se utiliza este cuadro de dialogo? Pues, muy fácil; leyendo y tocando, sobre todo leyendo más que tocando, ya que lo más importante que hay que aprender en estos sistemas operativos es a ser detallista con los mensajes y las propuestas que nos muestra.

Cambiar el Fondo

Por ejemplo, vamos ahora a cambiar el fondo del escritorio; primero hagamos doble clic en la solapa, en la parte superior izquierda donde dice Fondo (Background); ahora no pondremos ningún fondo y luego pondremos uno con forma de cielo. Para poder hacer esto, haciendo clic en el cuadrito que tiene un triangulito, que indica hacia arriba, en la barra de desplazamiento del cuadro de “*papel tapiz*”, nos aseguramos de estar en la parte superior de la lista. Marcamos con el mouse (con un solo clic

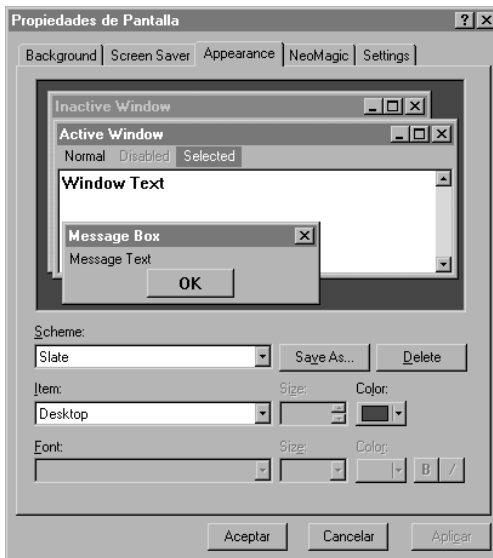
de botón izquierdo) el que dice (ninguno), ahora hacemos doble clic en el botón de "Aplicar", vemos cómo cambia el fondo que teníamos por ningún fondo, que es lo que hemos elegido. Ahora vamos a colocar la flecha de mouse en el cuadrado inferior con un triangulito que indica hacia abajo, en la barra de desplazamiento que está sobre el lado derecho del cuadro de papel tapiz; haciendo clic con el botón izquierdo del mouse

vemos cómo se desplaza el contenido del cuadro del papel tapiz. Buscamos dentro del cuadro la palabra *cielo* y la marcamos con el mouse, ahora vamos al botón aplicar que está en la parte inferior del cuadro y hacemos doble clic ahí. Podemos apreciar, ahora, que el fondo del escritorio esta formado por un cielo celeste con nubes blancas. Para volver a cambiar el fondo por otro motivo, no tenemos más que repetir los pasos anteriores.

Cambiar la Apariencia

Marcos Fabián Liotti

Pasemos ahora a la parte superior del cuadro de diálogo y hagamos doble clic en la solapa de la ficha que dice *Apariencia*. Aquí podemos cambiar la apariencia de las ventanas de Windows®.



Como podemos ver, el cuadro de diálogo nos presenta, de la mitad hacia arriba, una ventana que a su vez tiene tres ventanas dentro de ella. De la mitad hacia abajo el cuadro nos presenta, sobre la izquierda,

tres ventanas de elección: *combinación (Scheme), elementos (Item), tipo de letras o fuentes (Font)*.

En la ventana que está de la mitad para arriba elegimos a qué parte queremos cambiarle el color o la apariencia, haciendo doble clic sobre la misma. Una vez elegido el ítem, hacemos doble clic en el triangulito que está a la derecha de la ventana que dice color, para ver cuales son los colores que podemos elegir. A continuación elegimos el color, haciendo un solo clic del botón izquierdo y luego hacemos doble clic en el botón "Aplicar". Así sucesivamente con los demás elementos, podemos cambiar totalmente la apariencia del Windows®. Para cerrar el cuadro de diálogo y volver al escritorio, hacemos doble clic en el botón de cerrar (el de la "X" en el borde superior derecho).

El Botón de Inicio

En la barra de tareas del escritorio tenemos el botón de Inicio; haciendo un clic aquí se despliega un menú donde generalmente encontramos, según sea la

Marcos Fabián Liotti

computadora, *Apagar el Sistema (Shut Down)*, *Suspender (Suspend)*, *Ejecutar (Run)*, *Ayuda (Help)*, *Buscar (Find)*,

Configuración (Settings), *Documentos (Documents)*, *Programas (Programs)* y, posiblemente, algunos otros elementos o carpetas.

Apagar el sistema (Shut Down)

Este es el lugar correcto para apagar el sistema, si hacemos clic aquí nos aparecerá un cuadro con una pregunta y tres o cuatro opciones, "¿Usted está seguro/a que desea?".

¿Apagar la computadora? (ShutDown your Computers?).

¿Reiniciar la computadora? (Restart the Computers?).

¿Reiniciar la computadora en MS-DOS? (Restart the Computers in MS-DOS mode?).

¿Cerrar todos los programas y loguear como un nuevo usuario? (Close all

programs and log on as a different user?).

Si usted elige la primera opción, el sistema se cerrará y cuando esté listo para que lo apague le mostrara un mensaje que dice: "Ahora puede apagar el sistema".

Si usted elige la segunda opción el sistema cierra todos los programas y luego reinicia la computadora en Windows®.

Con la tercera opción, el sistema cierra todos los programas y reinicia la computadora en modo MS-DOS®.

Si usted elige la ultima opción (no habilitado en todas las computadoras), el sistema cierra todas los programas y le permite loguerase como otro usuario. Loguearse como otro usuario quiere decir que usted tiene la posibilidad de hacer con Windows®, dentro de la misma máquina, distintas

Marcos Fabián Liotti

configuraciones de máquinas, o, lo que es lo mismo, hacer dentro de la misma máquina muchas máquinas. Seamos más claros: usted puede hacer una configuración para su computadora personal, otra para la computadora de su esposa, otra configuración para su hijo, y otra para su hija; todas estas configuraciones diferentes no se comunican una con otra y no precisamente deben compartir los mismos archivos, a pesar de estar todas en la misma máquina. Por lo tanto, si quiere que su configuración personal no se la toque nadie, puede definirse como usuario en el panel de control habilitando así la opción para poder loguearse ,y poner un password.

Suspend (Suspend).

Esta es una opción que tienen algunas computadoras portátiles (Note-books), y suspende el sistema operativo para ahorro de energía de las baterías.

Ejecutar (Run).

Esta opción la utilizaremos con gran frecuencia; sirve para ejecutar programas.

Lo primero que hay que saber para ejecutar un programa es dónde está. Un programa puede estar en distintos periféricos, como por ejemplo en un disquete, en un CD, en el disco rígido y, a su vez, puede estar en distintas carpetas.

Obviamente, lo otro que hay que saber es el nombre del programa.

Ayuda (Help).

Si hacemos clic aquí con el botón izquierdo del mouse accederemos a la ayuda en línea de Windows®.

Buscar (Find).

Si hacemos clic aquí con el botón izquierdo del mouse accederemos a un submenú que nos ofrece distintas opciones de búsqueda; por ejemplo, buscar en archivos y carpetas, buscar en la computadora, buscar en Internet, etc.

Marcos Fabián Liotti

La búsqueda en archivos y carpetas sirve para averiguar la ubicación, dentro del disco rígido en el que estamos trabajando, de un archivo o una carpeta.

La búsqueda en la computadora sirve para encontrar la ubicación de un archivo o una carpeta en todos los periféricos de la máquina, o sea, los discos rígidos, el CD, y todos los disquetes.

Configuración (Settings).

Configuración es hacer que la computadora trabaje de la forma que nosotros queremos; por ejemplo, podemos configurar el Windows® para que las ventanas se vean de color celeste, o que el puntero del mouse en vez de una flecha tenga una cruz. Si hacemos clic con el botón izquierdo del mouse aquí, accederemos a un submenú que nos da acceso directo a las carpetas del Panel de Control, a la carpeta de Impresoras, y a la configuración de la Barra de Tareas.

Documentos (Documents).

Si aquí hacemos clic con el botón izquierdo del mouse accederemos a los documentos más importantes utilizados últimamente, y guardados en la carpeta "*Mis documentos*".

Programas (Programs).

Si hacemos clic aquí con el botón izquierdo del mouse accederemos a uno de los submenús más utilizados de Windows®. Aquí encontramos acceso directo a programas, al entorno de MS-DOS® y a carpetas que a su vez contienen programas o carpetas. Este submenú (como casi todo el Windows®) tiene la posibilidad de ser configurado por el usuario, por lo tanto será tan ordenado o complejo como usted lo desee.

Marcos Fabián Liotti

Marcos Fabián Liotti

Capítulo V

¿Cómo instalar un programa?

Lo primero que tenemos que saber para poder instalar un programa es: **“Dónde está y cómo se llama”**. Aquí es muy importante que preste total atención, ya que la mayoría

Marcos Fabián Liotti

de las operaciones a realizar con una computadora siguen este método.

Saber encontrar dentro de una computadora dónde está un programa, es una forma de pensar, de manejarse dentro del sistema operativo; parece una pavada, pero sabiendo esto se superan la mayoría de los problemas provocados entre el usuario y su computadora. ¿Por qué decimos esto? La experiencia demuestra que gran parte de usuarios preguntan varias veces lo mismo a través del tiempo; “ ¿ cómo se instala este programa?” Esto demuestra que la vez anterior (si es que alguna vez la hubo) lo hicieron de memoria o copiando de unas instrucciones, sin entender lo que hacían. Si compramos un programa para instalar en la computadora, debemos saber dónde lo ponemos. ¿Qué quiere decir? : si es en un disquete, seguramente lo pondremos en el Floppy (A) (hay que ir a buscarlo al floppy (A)); si es en un CD-ROM, en el drive (D) o (E), o la letra que éste tenga asignada (hay que ir a buscarlo al CD-ROM); si lo bajamos de Internet (traerse algo de Internet), tenemos que saber dónde lo guardamos (en qué carpeta o en qué disco, para poder ir a buscarlo ahí); y si ya estaba en el disco rígido tenemos que saber dónde esta. Sabiendo con

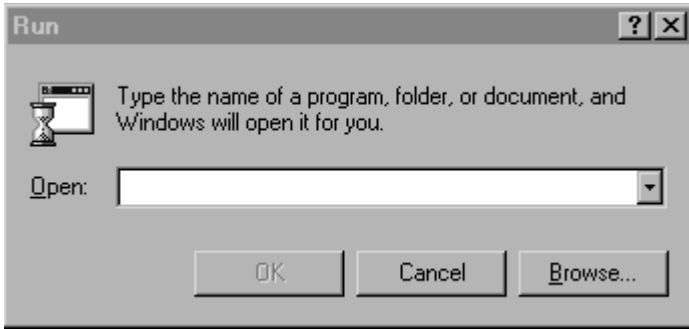
certeza esto podemos, a veces, hasta darnos el lujo de

no saber el nombre del programa, y sólo leerlo de la carpeta correspondiente desde donde lo vamos a instalar.

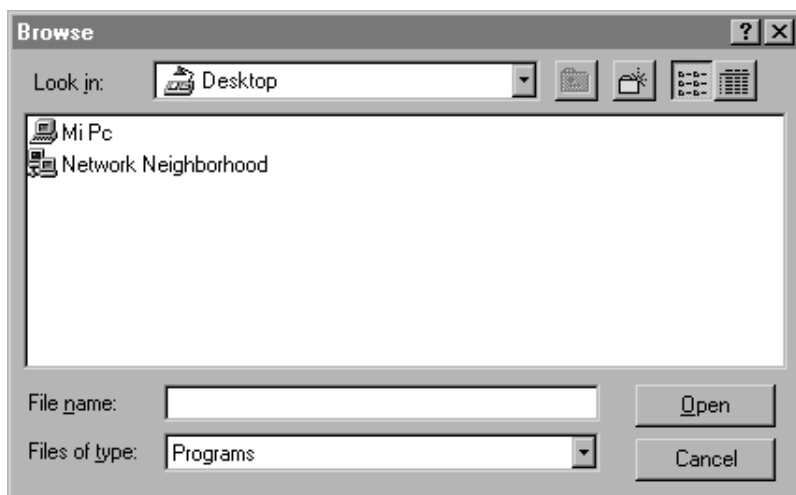
La mayoría de los programas que están en inglés se instalan desde un ejecutable (programa que lleva “.EXE” como extensión después del nombre) que se llama “Setup.exe o Install.exe”, y los que están en español se instalan con un ejecutable que se llama “Instalar.exe”. Esto no debe tomarse como regla, pero generalmente es así.

Bién, ahora pasaremos a detallar cómo se instala un programa; para esto tenemos que colocar el CD o el disquete, si es que no lo bajamos de Internet, lo que provocaría que ya esté el programa en el disco rígido, después hacemos clic en el botón de Inicio, vamos a “Ejecutar” y hacemos clic ahí. En este punto nos aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.

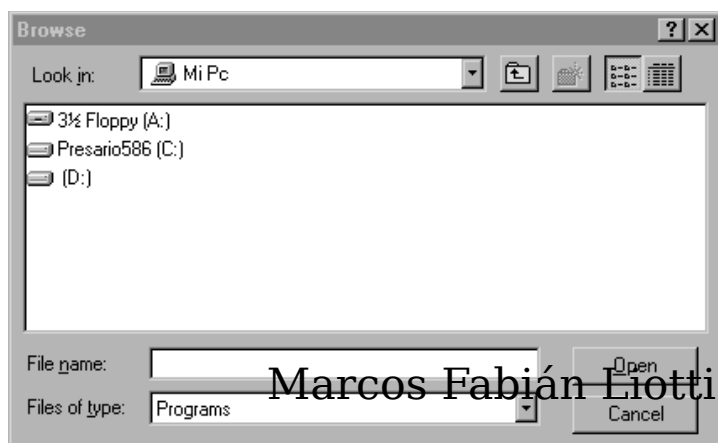
Marcos Fabián Liotti



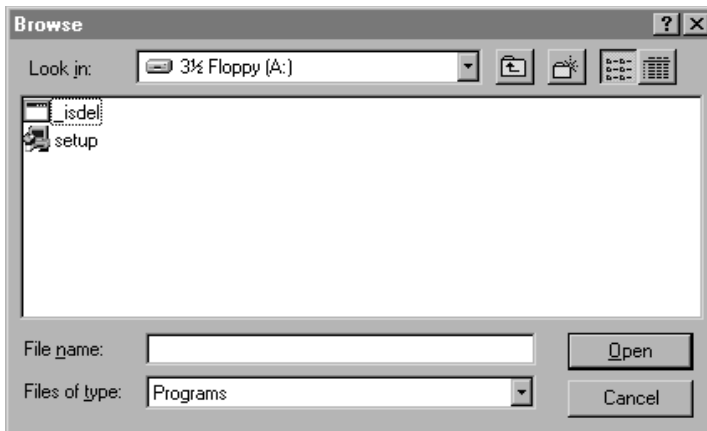
Este es el cuadro de diálogo de *Ejecutar (Run)*. “*Típee el nombre del programa, carpeta, o documento y Windows lo abrirá por usted*”: esta leyenda nos invita a ingresar el nombre del programa con el path (el path es el camino a seguir para encontrar el programa a ejecutar) en la ventana que dice *Abrir (Open)*, pero si no sabemos el nombre, o sólo por buena costumbre, ahora hacemos doble clic en el botón *Examinar (Browse)*, aquí aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.



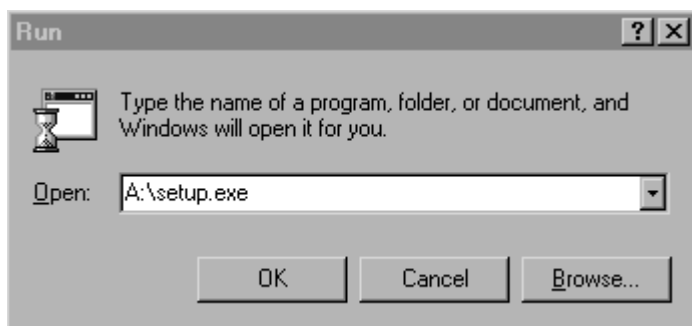
Ahora hacemos doble clic en el icono de Mi PC, y aparecerá:



Supongamos que el programa a instalar está en el Floppy (A). Tenemos que hacer, entonces, doble clic en el icono del Floppy (A). Ahora aparecerá el contenido del disquete, y sería:



Ahora hacemos clic en “Setup”, para marcarlo, y luego doble clic en el botón Abrir (Open); esto nos lleva otra vez al primer cuadro de diálogo, pero ahora en la barra de Abrir (Open) tiene el nombre del programa a ejecutar junto con el path para encontrarlo.



A:\Setup.exe; analicemos la expresión:

El [A:] especifica que esta en Floppy (A).

La [\] especifica el camino dentro del Floppy (A).

Y [Setup.exe] es el nombre del programa.

Vamos a explicar esto un poco más claro. A:\Setup.exe, quiere decir que, si hacemos doble clic en Aceptar (OK), un programa ejecutable (.exe) que está en la disquetera (A) será puesto en funcionamiento (ejecutado). Si es esto lo que queremos , hacemos doble clic en aceptar y el programa se instalará.

Marcos Fabián Liotti

Capítulo VI

¿Para qué la puedo Usar?

Marcos Fabián Liotti

¿Para qué la puedo usar?:

Muchas veces una computadora llega a una casa sin saber bien la familia , para qué quiere una máquina de éstas. La tienen porque se la regalaron, la ganó en algún premio, o por haber realizado un gran esfuerzo para comprarla, pensando que en esta época es indispensable que ellos y los chicos sepan computación para “*no quedarse afuera*” . En realidad, se puede usar para muchísimas cosas, tantas como permita la imaginación de la persona que va a usarla. Desde una cartita de feliz cumple; a robotizar las partes de una casa, como las luces, ventanas y persianas eléctricas, controles de temperatura y humedad, sistema de alarma o electrodomésticos, y manejarlos desde otra computadora vía Internet, a través de un teléfono celular satelital, sabrá Dios desde que remoto

Marcos Fabián Liotti

lugar del mundo. Sin divagar tanto, hay gran cantidad de programas de entretenimiento; educativos, enciclopedias interactivas y para administrar la oficina o el negocio, que dan una versatilidad impresionante a la computadora. Ni qué hablar si se conecta a Internet; allí encontrará gran cantidad de entretenimientos, como “*chatear*” (que está tan de moda en estos tiempos y no es más que escribirse entre dos o más personas, con la novedad que los destinatarios van leyendo a medida que uno va escribiendo, lo que hace una respuesta inmediata).

Navegar la **Red** ;saltar de tema en tema, descubriendo notas y artículos, algunos muy interesantes y otros muy pesados. Hay tanta información en Internet que, al principio, es difícil aprender a encontrar lo que uno busca y generalmente termina entretenido con cualquier otra cosa.

Lo principal para poder usar una computadora es **tener ganas de hacerlo**, es un procesador personal, casi tan simple y tan torpe como un

procesador de cocina. **No** tenerle miedo (ninguna máquina se rompe presionando teclas). Y, fundamentalmente no echarle la culpa a la pobre máquina; salvo raras excepciones, dónde realmente la compu no funciona bien, es muy común escuchar “*esta máquina esta loca, hace lo que quiere*”, (no es tan inteligente como para decidir por ella misma); en realidad, somos nosotros los que ponemos mal los deditos.

Marcos Fabián Liotti

