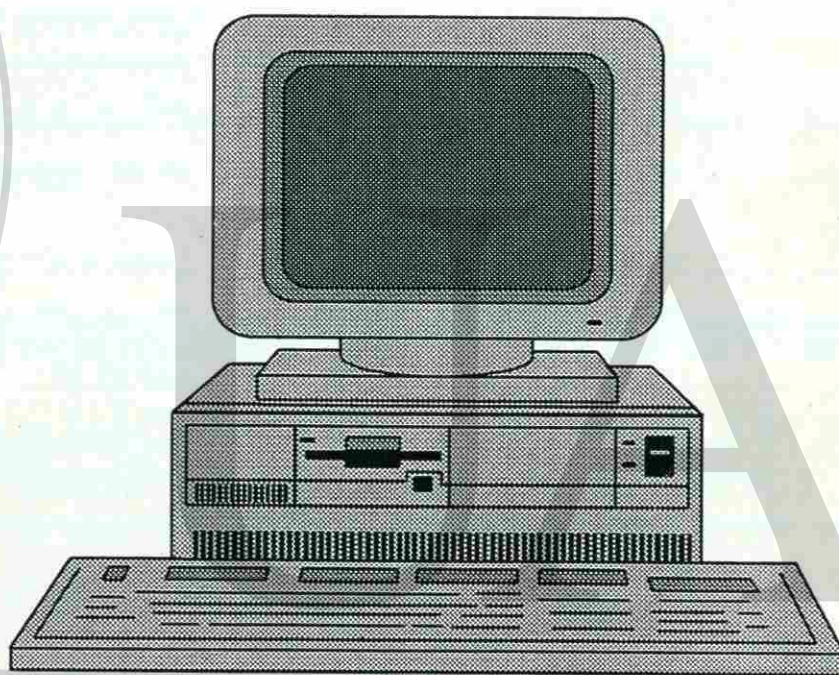


MANUAL



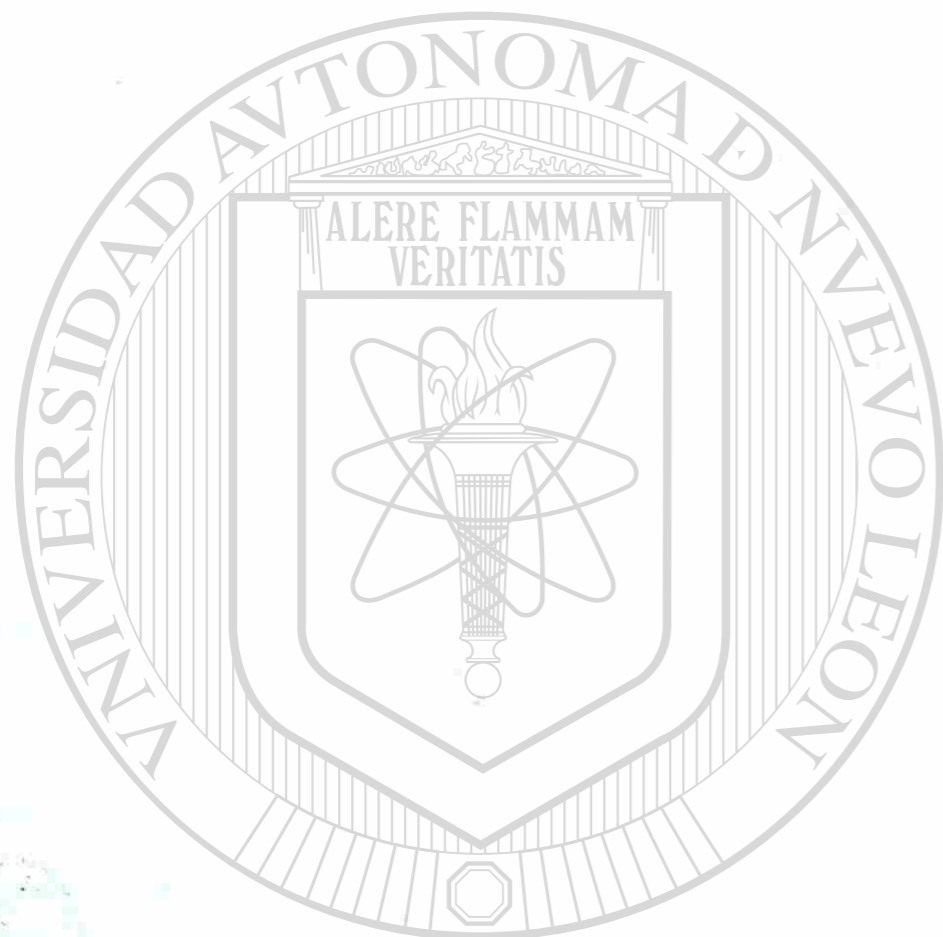
INTRODUCCION AL DOS

176
76
063

G. O. W. 102



1020120807



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE SALUD PÚBLICA

UANL

INTRODUCCION A DOS



FONDO
UNIVERSITARIO

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

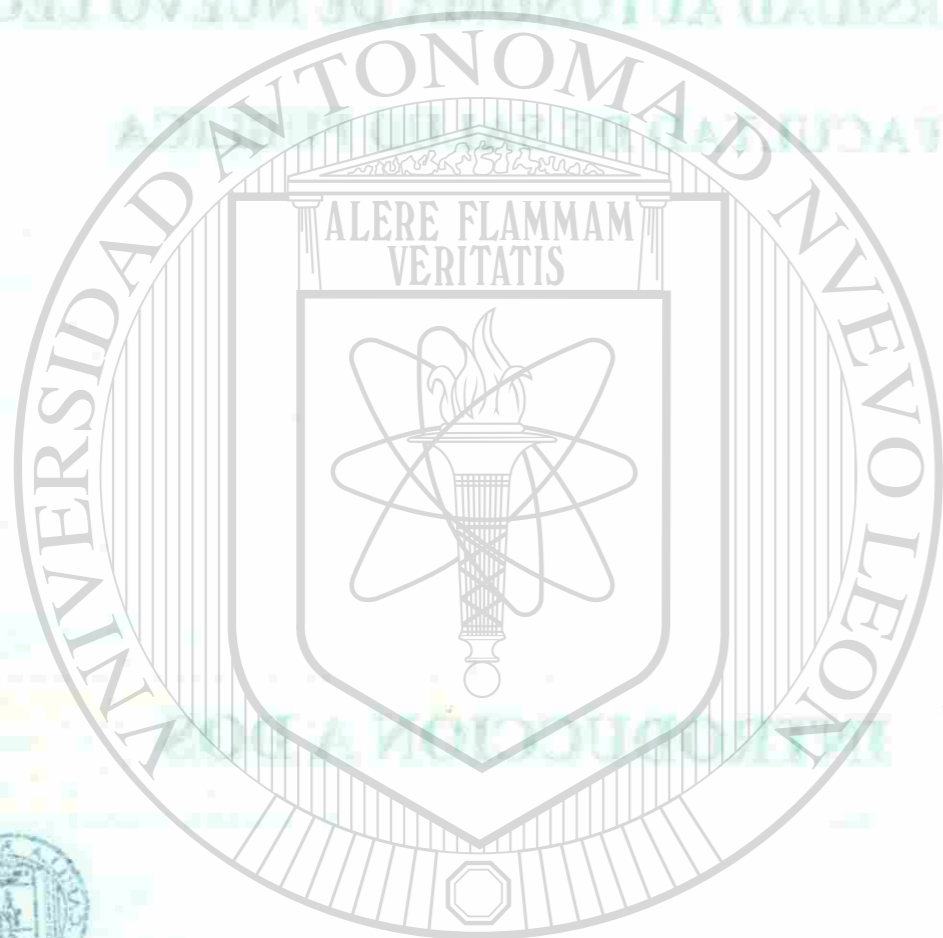
Responsables de la publicación

Ing. Cecilia Alejandra García Ortiz
Ing. Edith Rodríguez Lavat
Ing. Sylvia Osorio de Dios

Seco

295148

QA76
.76
.063
G3

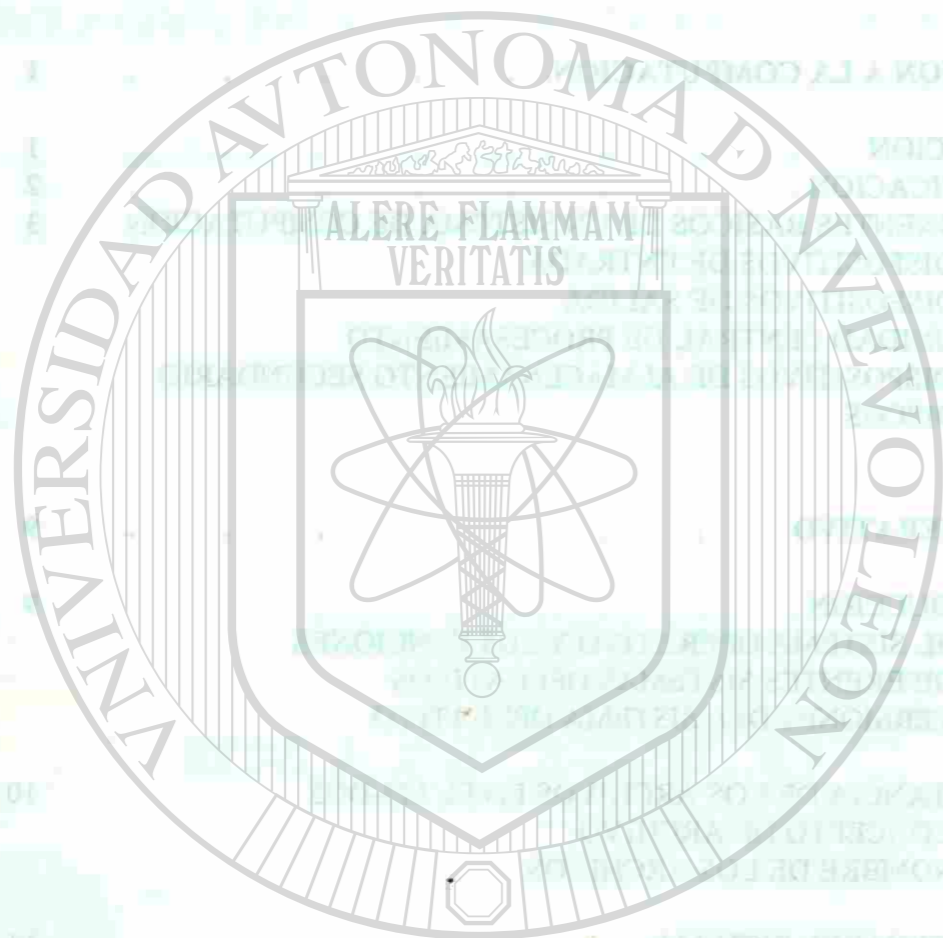


UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

INDICE

I. INTRODUCCION A LA COMPUTACION.	1
1. DEFINICION	1
2. CLASIFICACION	2
3. COMPONENTES BASICOS DE UN SISTEMA DE COMPUTACION	3
A)DISPOSITIVOS DE ENTRADA	
B)DISPOSITIVOS DE SALIDA	
C)UNIDAD CENTRAL DE PROCESAMIENTO	
D)DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO SECUNDARIO	
E)DISCOS	
II. SISTEMA OPERATIVO	9
1. INTRODUCCION	9
A)EL SISTEMA OPERATIVO Y SUS FUNCIONES	
B)DIFERENTES SISTEMAS OPERATIVOS	
C)VERSIONES DEL SISTEMA OPERATIVO	
2. IMPORTANCIA DE LOS ARCHIVOS EN EL MS-DOS	10
A)CONCEPTO DE ARCHIVO	
B)NOMBRE DE LOS ARCHIVOS	
3. INICIACION DEL SISTEMA	11
4. FUNCIONES DE LAS TECLAS DEL MS-DOS	12
5. USO DEL MS-DOS	13
A)ENCENDIDO DE LA COMPUTADORA	
B)INSTRUCCION DE COMANDOS	
C)COMODINES	
D)USO DE COMANDOS	
E)DIRECTORIOS Y SUBDIRECTORIOS	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

I. INTRODUCCION A LA COMPUTACION

1. DEFINICION

Es un aparato electrónico capaz de interpretar y ejecutar ordenes de entrada, salida, procesamiento y operaciones lógicas. La computadora, llamada también ordenador o procesador, es la "inteligencia" de un sistema de computación. Tan pronto te sientes frente a la computadora te convertirás en parte de un sistema de información, que consiste en personas (humanware), equipo (hardware), programas (software), datos/información y documentación.

El hardware o equipo comprende todos los dispositivos físicos que conforman una computadora; pueden incorporarse a una sola unidad o estar separados. El hardware realiza cuatro tareas importantes en el sistema de computación: Entrada, Procesamiento, Salida y Almacenamiento secundario. En la tarea de entrada, el usuario ingresa los datos e instrucciones en la computadora, utilizando alguno de los dispositivos de entrada como el teclado; existen otros mas: el lápiz óptico, el lector de código de barras, dispositivos de entrada de voz, pantallas sensibles al tacto, scanner, etc.

El procesamiento es otra de las tareas y la computadora manipula las instrucciones o datos que el usuario ingreso; esto se realiza en la unidad central de procesamiento mas conocida por sus siglas en ingles CPU (Central Processing Unit).

Los dispositivos de salida comunican los resultados al usuario, desplegando la información en un monitor o imprimiéndola en una impresora.

Por ultimo tenemos el almacenamiento secundario, que es donde la computadora coloca la información para que pueda recuperarse mas tarde por el usuario. Los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento secundario se conocen como periféricos porque están fuera del procesador central. El software o programas son las instrucciones codificadas electrónicamente que dirigen a la computadora para realizar ciertas tareas; sin el software, la computadora seria un conjunto de medios sin utilizar; al cargar los programas en una computadora, la maquina actuara como si recibiera una educación instantánea: de pronto "sabe" como pensar y como manejar la información. Existen tres categorías generales de software: lenguajes de programación, sistemas operativos y programas de aplicación (paquetes).

2. CLASIFICACION

Las computadoras se clasifican según su capacidad, velocidad y forma de procesamiento.

Pueden ser microcomputadoras ("micros"), minicomputadoras ("minis") y macrocomputadoras ("mainframe"), pero en la actualidad estas categorías son muy relativas.

En realidad las tres ofrecen varias alternativas de entrada-salida y se apoyan en una amplia variedad de software (programas); desde luego se advierten diferencias de capacidad y tamaño, pero un sistema de comunicación de este tipo consta de varios procesadores especiales, además del procesador principal (servidor).

Las minicomputadoras y las macrocomputadoras se parecen en su aplicación. Todo lo relativo a una "macro" es de mayor ámbito que el de una "micro": La ejecución es más rápida, la memoria de disco es de mayor capacidad, la velocidad de impresión es más alta y dan servicio a muchas estaciones de trabajo (terminales).

La microcomputadora, llamada también PC (Personal Computer), fue diseñada para utilizarla por un usuario a la vez; no obstante, en la actualidad y debido al avance tecnológico puede servir a varias personas al mismo tiempo, realizar trabajos a gran velocidad y almacenar bastante información. Quizá el aspecto que debemos recalcar en relación a los diversos tipos de computadoras sea que, sin importar que hablamos de una "micro", "macro", o "mini" u otro sistema de computación, difieren solo en tamaño y la aplicación que se les de.

Según su forma de procesamiento, las computadoras se clasifican en:

Analógicas.- Son aquellas que manejan señales eléctricas, se aplican en problemas de simulación, su programación está cableada en los circuitos que la integran; operan con datos representados en una forma continua, en términos de una cantidad física medible (voltaje, temperatura, RPM, etc.). **Digitales.-** Son las que admiten su programación por medio de lenguajes y manejan un alfabeto de caracteres representados por cadenas de 1's y 0's, llamado código binario. Esta información numérica que utilizan como entrada, se procesa a través de operaciones aritméticas para producir salidas. **Híbridas.-** Estas tienen las características de los dos tipos de computadoras. La entrada de datos está controlada por un convertidor analógico-digital; la información es procesada por un ordenador digital y la salida se canaliza por un convertidor digital-analógico.

3. COMPONENTES BASICOS DE UN SISTEMA DE COMPUTACION

Un sistema de computación se compone básicamente de unidades de entrada, de salida, unidad central de proceso, y dispositivos de almacenamiento secundario.

A) Los dispositivos de entrada son los siguientes:

El teclado es muy semejante al de una máquina de escribir, solo que este cuenta, además, con algunas teclas especiales para el uso de la computadora; también tiene un teclado numérico que se asemeja al de una calculadora y las que se conocen como teclas de función.

El teclado alfanumérico incluye todas las teclas y números con puntuación y símbolos auxiliares, al igual que las teclas especiales básicas que controlan la entrada de una serie de caracteres como son: TAB, RETROCESO, CERRADURA DE MAYUSCULAS, BARRA ESPACIADORA, CONMUTACION, ETC.

Otro dispositivo de entrada muy popular es el de señalización o mouse (ratón). Con este dispositivo, el usuario desplaza el mouse a lo largo y ancho de una superficie rugosa para mover un apuntador en la pantalla del monitor y poder seleccionar algunas funciones como textos, gráficos, etc.; El mouse no sustituye por completo al teclado, aunque en algunas ocasiones es más rápido y no puede utilizarse con todos los tipos de programas. El mouse utiliza una bola de acero, o goma de $\frac{3}{4}$ de plg, cuyos rodamientos se convierten en pulsos eléctricos, los cuales son interpretados por la computadora; en algunos casos sustituye la tecla de entrada (Enter).

B) Los dispositivos de salida son los siguientes:

Estos dispositivos convierten la información que sale de una computadora en imágenes en la pantalla y en diversos tipos de impresiones. Una amplia variedad de tecnología se utiliza en las computadoras para darnos la salida, una de las salidas es el monitor. Pantalla que puede ser de diferentes tipos: los más populares son el tubo de rayos catódicos (CRT) y el de cristal líquido (LCD); existen también los de plasma de gas y los proyectores.

El CRT es el monitor más utilizado en la mayoría de las computadoras; es una pantalla que tiene fósforo y hace que los electrones, pasados a través de un conjunto de electromagnetos, llamado yugo (o cañón) sean desviados hacia la pantalla y, al golpear contra ella, enciendan un punto llamado "pixel" (contracción del inglés picture element), una malla o "máscara" filtrante, que está alineada con cada pixel, evita que sea encendido un pixel vecino sin intención.

Un rayo de electrones pasa a través de la pantalla de arriba hacia abajo y este proceso se repite de quince a treinta veces por segundo.

Existen dos tipos de monitores: monocromáticos (blanco y negro) y cromáticos (de color). los monitores LCD usan un material líquido con propiedades ópticas, situado también entre las rejillas transparentes con electrodos. otro tipo de monitor es el de plasma-gas, que esta compuesto por celdas de gas noble en pequeños bloques rectangulares entre dos capas de vidrio o plástico.

El proyector de vídeo (televisión) es un dispositivo de salida que no esta integrado a la pantalla, muestra los cañones de luz roja, azul y verde, los cuales son regulados y la superposición de estos dan los colores secundarios a la imagen. Normalmente se utiliza para hacer presentaciones que serán observadas por muchas personas en espacios amplios; puede colocarse en el techo y no impide la vista a ningún espectador. las impresoras nos producen la salida en papel utilizando diferentes tecnologías: las de dispositivos de impacto, sin impacto y las graficadoras.

Las de dispositivos de impacto son las siguientes: la de matriz de puntos, la mas común, tiene una cabeza de impresión móvil con varias puntillas cuyo número varia entre 7 y 24, que golpean una cinta entintada para formar caracteres por medio de puntos (de ahí su nombre "matriz de puntos") en el papel. Entre mas puntillas tenga la cabeza mejor será la calidad de impresión. Su velocidad varia entre 80 y 450 caracteres por segundo.

Las impresoras con calidad de carta producen caracteres con la misma calidad que una maquina de escribir, mediante una rueda de margarita o disco de impresión, su velocidad oscila entre 10 a 60 caracteres por segundo.

Dentro de las tecnologías sin impacto tenemos las impresoras láser (su velocidad es de 4 a 16 paginas por minuto), las de inyección de tinta (su velocidad esta entre los 80 a 300 caracteres por segundo) y las térmicas (su velocidad es de aprox. unos 80 caracteres por segundo).

C) La Unidad Central De Procesamiento (CPU).

La unidad central de proceso (CPU) es donde se maneja la información, viene a ser el cerebro de la computadora. La CPU es la responsable de controlar el flujo de datos y al ejecución de las instrucciones de los programas sobre los mismos; realiza operaciones aritméticas, además compara valores numéricos o secuencias de caracteres. La CPU se divide en tres partes: la unidad de almacenamiento primario o memoria, la de control y la aritmética-lógica.

La memoria primaria de una computadora o almacenamiento interno es la que puede manejar datos y los datos mismos, así como cierta información que necesita la computadora. Esta memoria primaria puede ser de dos tipos: La memoria ROM (Read Only Memory) o memoria de solo lectura, que no puede ser cambiada por el usuario, ya que viene desde el fabricante y es una memoria

permanente. La memoria RAM (Random Acces Memory) o memoria de acceso aleatoria, llamada también memoria volátil, es en la que se almacenan ciertos programas que son indispensables para la computadora; sin embargo, el usuario puede cambiar la información. La capacidad de la RAM afecta la forma en que se pueden desarrollar los programas y la cantidad de datos que pueden procesarse.

La RAM es una memoria volátil y, a menos que la información se guarde en dispositivos de almacenamiento secundario como discos/cintas magnéticas, esta se perdería al desconectarse la energía eléctrica de la computadora. La unidad de control es la que interpreta y hace ejecutar las instrucciones que están en la memoria principal y garantiza que se ejecuten de acuerdo a la secuencia especificada en el programa; también supervisa el proceso de las demás unidades que componen la CPU y las unidades de entrada y salida. La unidad aritmética-lógica es donde ocurre el procesamiento real de los datos; es donde se efectúan todas las operaciones aritméticas: suma, resta, división, multiplicación, así como las operaciones lógicas como: igual (=), menor que (<), mayor que (>), menor o igual (<=), mayor o igual (>=), diferente que (<>), etc.

El código binario de una computadora determina como debe representarse en tal código cualquier carácter. La mayoría de las computadoras utiliza el American Standard Code for Information Interchange (ASCII) para representar datos.

D) Dispositivos de almacenamiento secundario.

Existen dispositivos que pueden conservar información y quedar permanentemente guardados y se les llama dispositivos de almacenamiento secundario.

Los mas comunes son las unidades (drives) basados en discos como son: las de discos flexibles y las de disco duro (hard-disk), existen los discos compactos conocidos como CD-ROM, los cuales tienen mayor aceptación.

Los discos flexibles y discos duros almacenan información utilizando pulsos magnéticos. Una nueva forma de almacenar información es el disco compacto (CD), el cual almacena los datos ópticamente, al igual que las grabaciones musicales en CD; un láser graba información en los discos como burbujas, que pueden ser leídas por otro láser mas tarde; sin embargo, en muchos sistemas de información grabada no puede ser alterada o borrada por estos se conocen como CD-ROM (Compac Disk-Read Only Memory) o como WORM (de Write Once Read Many: escribe una vez y lee muchas). Avances recientes de la tecnología de CD-ROM permiten al láser eliminar burbujas existentes y almacenar nuevos datos en las áreas que fueron eliminadas; esta tecnología que comenzó llamándose CD-ROM porque era imborrable, ahora lleva el nombre de magneto-óptica y hoy en día algunos dispositivos CD-ROM (MO) trabajan de una forma parecida a los discos magnéticos.

E) DISCOS.

Los discos son principales medios físicos en los que los datos son almacenados en una computadora. Por más complicados que puedan parecer los discos magnéticos, estos guardan los datos de la misma manera que una cinta de cassette graba una canción, es decir, a través de marcas magnéticas efectuadas en la superficie del disco.

Ambos, el disco magnético y la cinta de cassette, tienen una película de dióxido de hierro recubriendo un material como poliéster, en el caso de los disquetes, o metal, si son discos fijos.

La superficie magnética de la cinta o del disco es magnetizada por una cabeza de grabación que refleja la traducción de los impulsos resultantes de la música o de los datos. Hasta hace mucho tiempo muchas microcomputadoras, como Apple y Sinclair, usaban una grabadora de cassette para el almacenamiento de programas en cintas cassettes normales. Los principales tipos de discos magnéticos son los floppy disks (discos flexibles) y los discos duros (hard disk), también conocidos como discos Winchester.

Los primeros disquetes tenían 8 pulgadas de diámetro debido a la tendencia existente en esta industria hacia la miniaturización; la segunda generación de disquetes tenían un tamaño de 5 ¼ pulgadas de diámetro. Este formato se configuró como el estándar para las microcomputadoras en los años ochenta. Al final de esa década, un nuevo tamaño de disquetes, 3 ½ pulgadas, pasó a ocupar el puesto de estándar.

Los discos flexibles están como se ha dicho anteriormente hechos de un material plástico flexible recubierto con dióxido de hierro y envuelto en un soporte protector flexible, en el caso de disquetes de 8 o 5 ¼ pulgadas, y duro en los disquetes de 3 ½ pulgadas.

Un disco fijo, como el nombre lo dice, está hecho de un material duro recubierto con dióxido de hierro. Normalmente un disco fijo está compuesto de varios discos alineados concéntricamente.

Pistas

Un disco magnético, no importa de que tipo sea, está dividido en círculos concéntricos llamados pistas. La finalidad de estas pistas es almacenar los datos que serán oportunamente grabados o recuperados.

La pista más externa, próxima al borde, es numerada con el valor 0 (cero). A medida que las pistas se van aproximando al centro del disco su número va aumentando.

El número de pistas de un disco varía según el tipo y la capacidad del disco. El número de pistas de un disquete de 360 Kb es de 40, mientras que un disquete de 1.2 Mb tiene 80 pistas, a pesar de tener las mismas dimensiones físicas.

Un disco fijo puede contener de 300 a 1,500 pistas o incluso más, dependiendo de su capacidad de almacenamiento.

Caras

Los discos magnéticos pueden tener los datos grabados en sólo una de las caras (simple cara) o en ambas (doble cara). Los primeros discos tenían sólo una cabeza de grabación que actuaba solo en una de las caras. Con la introducción de una segunda cabeza grabadora los disquetes doblaron su capacidad de almacenamiento, ya que ambas caras pasaban a ser utilizadas. Las caras son identificadas por un número comenzando por el 0 (cero), así un disco con dos caras de grabación tiene la cara 0 (cero) y la 1 (uno).

Los discos fijos son un conjunto de discos individuales dispuestos concéntricamente, por tanto, si miramos el conjunto de discos, podemos llamar a cada disco como plato. Un disco fijo que tenga tres platos tiene seis caras, de la 0 a la 5.

Cilindros

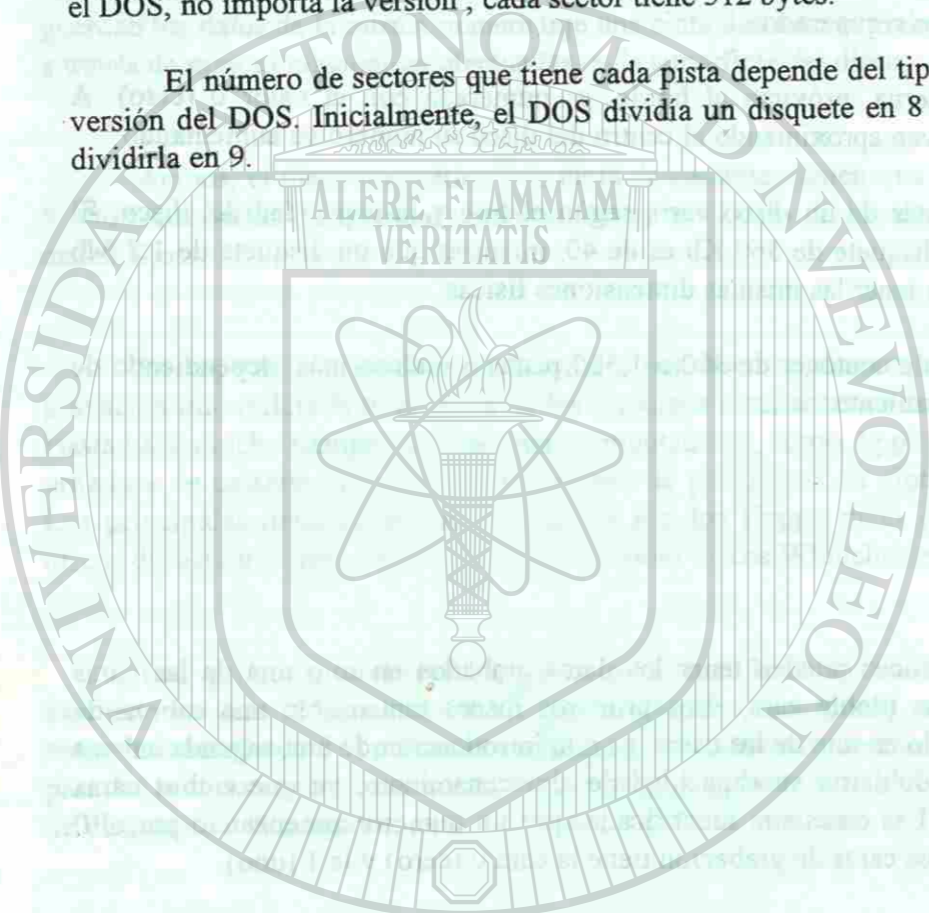
Las pistas que se encuentran alineadas concéntricamente en un conjunto de platos reciben el nombre de cilindros, por tanto, un disco fijo de tres platos tiene cilindros con seis pistas.

El concepto de cilindro está reforzado por el hecho de que las cabezas grabadoras se desplazan conjunta y paralelamente, de forma que si la cabeza 0 (cero) estuviera posicionada sobre la pista 20 de sus respectivas caras.

Sectores

Cada pista del disco está dividida en número de partes iguales llamadas sectores. En el DOS, no importa la versión, cada sector tiene 512 bytes.

El número de sectores que tiene cada pista depende del tipo de discos y hasta de la versión del DOS. Inicialmente, el DOS dividía un disquete en 8 sectores, después pasó a dividirla en 9.



II. SISTEMA OPERATIVO

1. INTRODUCCION

A) El Sistema Operativo Y Sus Funciones

El sistema operativo se define como un conjunto de programas que guían a una computadora en el cumplimiento de sus tareas e incrementan la utilidad del hardware.

Para que una computadora funcione necesita el trabajo conjunto de dos elementos cuyos conceptos ya han sido definidos: Hardware y Software; mientras que el primero sirve de soporte físico, el segundo debe de ser capaz de afrontar, de manera lógica y en un tiempo razonable, todos los eventos que sucedan. Ahora bien, para controlar estas dos situaciones dentro de una computadora, es necesario un Software denominado sistema operativo.

Las funciones elementales de un sistema operativo son:

- Interpretar los comandos del operador, los cuales deben describir el trabajo que debe realizarse.
- Controlar los programas en la secuencia adecuada.
- Optimizar la utilización de los dispositivos de entrada y /o salida.
- Gobernar la operación de compiladores, ensambladores, interpretes y cualquier otro Software proporcionado por el fabricante.
- Impedir que los programas interfieran entre ellos.
- Proporcionar servicios de diagnostico de error en las partes básicas de la computadora.
- Hacer efectiva la disciplina para procesar muchos programas a la vez.

B) Diferentes Sistemas Operativos

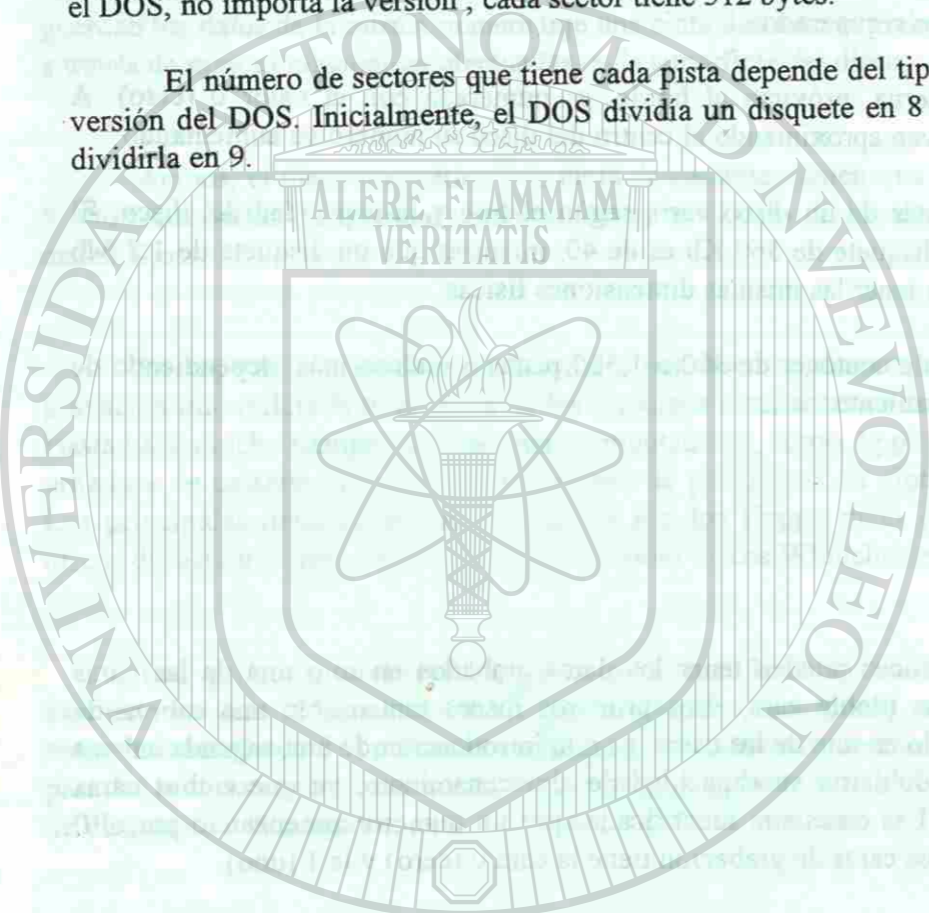
Existen diferentes sistemas operativos según sus propósitos: El primer sistema operativo de disco que se empleo para las computadoras personales PC fue el CP/M (Control de programas de microcomputadora), pero debido a lo complejo de su manejo, no alcanzo mayor difusión.

Otro sistema operativo es D.O.S.(Disk Operating Sistem): se fundamenta en el sistema operativo CP/M. Fue desarrollado por Microsoft en colaboración por IBM, por lo que es conocido con el nombre de MS-DOS. Este sistema fue creado como una unidad independiente.

Sectores

Cada pista del disco está dividida en número de partes iguales llamadas sectores. En el DOS, no importa la versión, cada sector tiene 512 bytes.

El número de sectores que tiene cada pista depende del tipo de discos y hasta de la versión del DOS. Inicialmente, el DOS dividía un disquete en 8 sectores, después pasó a dividirla en 9.



II. SISTEMA OPERATIVO

1. INTRODUCCION

A) El Sistema Operativo Y Sus Funciones

El sistema operativo se define como un conjunto de programas que guían a una computadora en el cumplimiento de sus tareas e incrementan la utilidad del hardware.

Para que una computadora funcione necesita el trabajo conjunto de dos elementos cuyos conceptos ya han sido definidos: Hardware y Software; mientras que el primero sirve de soporte físico, el segundo debe de ser capaz de afrontar, de manera lógica y en un tiempo razonable, todos los eventos que sucedan. Ahora bien, para controlar estas dos situaciones dentro de una computadora, es necesario un Software denominado sistema operativo.

Las funciones elementales de un sistema operativo son:

- Interpretar los comandos del operador, los cuales deben describir el trabajo que debe realizarse.
- Controlar los programas en la secuencia adecuada.
- Optimizar la utilización de los dispositivos de entrada y /o salida.
- Gobernar la operación de compiladores, ensambladores, interpretes y cualquier otro Software proporcionado por el fabricante.
- Impedir que los programas interfieran entre ellos.
- Proporcionar servicios de diagnostico de error en las partes básicas de la computadora.
- Hacer efectiva la disciplina para procesar muchos programas a la vez.

B) Diferentes Sistemas Operativos

Existen diferentes sistemas operativos según sus propósitos: El primer sistema operativo de disco que se empleo para las computadoras personales PC fue el CP/M (Control de programas de microcomputadora), pero debido a lo complejo de su manejo, no alcanzo mayor difusión.

Otro sistema operativo es D.O.S.(Disk Operating Sistem): se fundamenta en el sistema operativo CP/M. Fue desarrollado por Microsoft en colaboración por IBM, por lo que es conocido con el nombre de MS-DOS. Este sistema fue creado como una unidad independiente.

C) Versiones Del Sistema Operativo MS-DOS

Debido al avance acelerado del hardware en los sistemas computacionales, se hace una continua revisión y actualización del software, por lo que el sistema operativo también tiene innovaciones; estas se miden por medio de nuevas versiones.

Una versión del S.O. se representa con un numero que consta de dos partes separadas por un punto: la primera, es un numero que nos indica si el S.O. sufrió cambios trascendentales y la segunda, si dichos cambios fueron de poca relevancia.

El MS-DOS, desde que apareció en 1981, ha tenido las siguientes versiones: ver1.00, ver1.10, ver2.00, ver2.10, ver3.00, ver3.10, ver3.30, ver4.0, ver4.01, ver5.00, ver6.0, ver6.02, ver6.2.

2. IMPORTANCIA DE LOS ARCHIVOS EN EL MS-DOS.

A) Concepto de Archivo.

Antes de entrar al tema de como funciona el sistema operativo, es necesario tener una visión sobre algunos conceptos básicos para un mejor entendimiento de los tópicos a tratar. Los conceptos elementales son:

- Archivo:** es un conjunto de registros.
Registros: es un conjunto de campos.
Campo: es un conjunto de byte(s) o caracteres.
Byte: es un conjunto de ocho bits

Considerando el contenido de la información, existen diferentes tipos de archivos:

- Programas de Aplicación
- Documentos
- Gráficas
- Hojas de Calculo
- Comandos del sistema operativo

B) NOMBRE DE LOS ARCHIVOS

Cuando se le quiere asignar un nombre a los archivos, es necesario considerar los siguientes factores:

- Se debe dar un solo nombre.
- El nombre se compone de dos partes separadas por un punto. La primera (nombre del archivo) puede tener hasta ocho caracteres. La segunda (extensión) puede tener hasta tres caracteres. El nombre del archivo debe ser lo mas descriptivo posible y con referencia al contenido del mismo.
- No debe haber espacios en blanco.
- No utilizar caracteres especiales como: ? , * ; " \ + -
- Al igual que el nombre, la extensión no debe contener caracteres especiales, inválidos o reservados para el DOS.

3. INICIACION DEL SISTEMA

Iniciar el sistema significa ejecutar un programa que reside en la memoria ROM llamado "programa de arranque", cuya función entre otras cosas, es cargar el MS-DOS a la memoria principal RAM.

La carga del DOS en la memoria RAM supone la carga de tres programas principales y dos opcionales a saber:

IO.SYS	Maneja cada carácter mostrado en la pantalla, teclado, recibido o enviado a través de algún adaptador. Este es un archivo oculto.
MSDOS.SYS	Administra los archivos que se van a almacenar en un disco. Este también es un archivo oculto.
COMMAND.COM	Es el único archivo visible de la carga del DOS y sirve como interpretador de comandos.

Estos programas se cargan al arrancar la computadora guardando el orden en que se están enunciando.

Programas Opcionales:

CONFIG.SYS	Es un programa elaborado por el usuario para determinar la configuración de la computadora.
AUTOEXEC.BAT	Es diseñado por el operador para acelerar su trabajo, ya que mediante este programa la computadora ejecuta comandos del MS-DOS uno atrás de otro, sin tener que teclearlos.

4. FUNCIONES DE LAS TECLAS DEL MS-DOS.

A) Teclas de Control.

Se usan para introducir comandos o líneas de entrada. Cuando son dos las líneas de control, la primera debe permanecer oprimida mientras se pulsa la segunda, esto se representa con el signo mas(+).

Estas son las teclas de control:

ENTER o INTRO o RETURN	Sirve para dar fin a la línea de entrada o para andar ejecutar un comando.
CTRL-BREAK-CTROL+C	Aborta la ejecución de un programa.
CTRL-S	Suspende temporalmente la salida de información en la pantalla para que pueda ser examinada.
PrtSc	Activa o desactiva la impresora.
SHIFT+PrSc	Manda imprimir solamente lo que se tenga en la pantalla.
NUM LOCK	Activa el teclado numérico y desactiva las teclas de direccionamiento del cursor y las teclas especiales de función o viceversa.

B) Teclas de edición.

Permite al operador hacer cambios al ultimo comando del DOS que se haya usado.

DEL	Borra el carácter en el que esta ubicado el cursor.
INS	Inserta el carácter en el espacio señalado por el cursor.
F1	Cada vez que se pulsa, escribe carácter por carácter del ultimo comando utilizado.
F3	Escribe todos los caracteres del ultimo comando utilizado.

5. USO DEL MS-DOS.

Cuando se enciende la computadora, automáticamente se inicia el MS-DOS, después de verificarse que las partes del sistema estén preparadas para la acción. Cuando la rutina de arranque se haya completado, vera el comando prompt, que aparece como c:\>, dicho comando le indica que el sistema esta listo para aceptar sus ordenes.

A) Encendido de la computadora

Si su computadora no esta encendida proceda de la siguiente manera:

1. Encienda el monitor.
2. Si tiene disco duro retire todos los discos flexibles de la computadora.
3. Accione el interruptor de su computadora.

B) Instrucción de comandos.

Un comando de un sistema operativo es una instrucción que puede ejecutar de inmediato la computadora.

Los comandos se clasifican en dos tipos:

- Comandos Internos
- Comandos Externos

Comandos Internos(Residentes): Son comandos ocultos en el DOS que, cuando se inicializa el sistema, se cargan en la memoria y no se pueden ver en el directorio, pero siempre se pueden utilizar.

Como ejemplo de estos comandos podemos citar:

DIR
CLS
TYPE
PATH
DEL
VOL
COPY
TIME
DATE
MD
CD
RD

Comandos Externos(No residentes): Son comandos ejecutables, por lo que deben leerse antes de usarse, es decir no se cargan a la memoria de la computadora, ya que de lo contrario, ocuparían mas espacio y dificultaría el acceso a otros programas.

Algunos ejemplos de los comandos externos son:

FORMAT
CHKDSK
DISKCOPY
LABEL

C) COMODINES.

Los comodines como su nombre lo indica son caracteres utilizados para acomodarlos en el lugar necesario y en el momento oportuno de los comandos, para cumplir una determinada tarea.

En la computación los comodines mas utilizados son:

Carácter	Representa:
*	Grupo de caracteres
?	Un solo carácter

D) USO DE COMANDOS

La explicacion para cada uno de los comandos del DOS la dividiremos en cinco partes:

COMANDO:	NOMBRE del comando.
FUNCION:	OBJETIVO del comando (lo que se puede realizar con el).
TIPO:	INTERNO O EXTERNO.
SINTAXIS Y OPCIONES:	FORMATO del comando (algunas formas de escritura).
EJERCICIOS:	APLICACION de comandos mencionados en SINTAXIS Y OPCIONES.

COMANDO: DIR

FUNCION: Enlista los nombres y extensiones de los archivos contenidos en un disco, asi como su tamaño, fecha y hora en que fueron creados o modificados por ultima vez.

TIPO: Comando interno.

SINTAXIS Y OPCIONES:

DIR [unidad:] [ruta] [archivo] [/P] [/W]

Parametros:

[unidad][ruta][archivo] Especifica unidad, direccion y/o archivo a listar.

/P Es un directorio con pausa, muestra los archivos por pantalla, proporcionando el nombre y extension, asi como su tamaño, la fecha y la hora en que fueron creados o modificados por ultima vez.

/W Es un directorio que se presenta a lo ancho de la pantalla, mostrando bloques de 5 archivos en cada linea, y solamente proporciona su nombre y la extension,

EJEMPLOS:

C>DIR *.EXE:

Muestra todos los archivos de extensión .EXE

C>DIR *.COM:

Muestra todos los archivos de extensión .COM

C>DIR **

Muestra todos los archivos con sus extensiones.

COMANDO: FORMAT

FUNCION: Este comando se usa para inicializar un disco, es decir, prepara la superficie magnética para asignarle un patrón que la computadora utilizada pueda comprender; el formateo de un disco detecta los sectores defectuosos, borra cualquier información grabada previamente; prepara el espacio para la tabla de asignación de archivos (FAT) y deja preparado el disco para que el sistema operativo pueda leer y escribir en él.

TIPO: Comando externo.

SINTAXIS Y OPCIONES:

FORMAT [unidad:][/V]/[S]

Parámetros:

[unidad] Especifica la unidad que contenga el disco al que se dará formato.

[/V] Especifica la etiqueta del volumen. Esta etiqueta puede tener hasta 11 caracteres para identificar el disco.

[/S] Copia los archivos del sistema IO.SYS, MS-DOS.SYS Y COMMAND.COM desde la unidad de inicio del sistema al disco al que está dando formato.

EJEMPLOS:

Para dar formato a un disquete nuevo en la unidad A deberá escribir:

C> FORMAT A:

Para dar formato a un disquete en la unidad A y asignarle la etiqueta del volumen "Prácticas" y copiar en él el sistema operativo, deberá escribir lo siguiente:

C> FORMAT A:/V/S

COMANDO : COPY

FUNCION: Copia uno o más archivos de un disco a otro, o bien puede copiar dos o archivos de uno.

TIPO: Comando interno

SINTAXIS Y OPCIONES :

COPY [origen] [destino]

Parámetros:

[origen] Especifica la posición y el nombre del archivo o los archivos que serán copiados. Puede constar de la letra de la unidad seguida de dos puntos y un nombre de archivos.

[fuente] Especifica la posición y el nombre del archivo o un grupo de archivos en los que serán colocadas las copias. Puede constar de la letra de la unidad seguida de dos puntos, un nombre de archivo.

EJEMPLOS

C>COPY *.COM A:

Copia todos los archivos de extensión .COM del disco C al disco A.

C>COPY ** A:

Copia todos los archivos del disco C al disco A.

COMANDO: DEL

FUNCION: Borra, remueve o elimina los archivos especificados.

TIPO: Comando interno.

SINTAXIS Y OPCIONES:

DEL [unidad:] [ruta] [nomarch]

Prámetros:

[unidad] Especifica la unidad que contenga el disco al que se eliminaran los archivos.

[ruta][nomarch] Especifica la posición y nombre del archivo o grupo de archivos que serán eliminados.

EJEMPLOS

A>DEL *.TXT

Borra todos los archivos de extensión TXT.

A>DEL ARBOL.*

Borra los archivos ARBOL de cualquier extensión del disco A.

A>DEL ARBOL?.TXT

Borra los archivos que empiezan con ARBOL y el carácter siguiente de extensión TXT.

A>DEL ARBOL *.TXT

Borra los archivos que empiezan con ARBOL y todos los caracteres siguientes, también de extensión TXT.

A>DEL **

Borra todos los archivos del disco en A (**no realices este ejemplo**)

COMANDO: LABEL

FUNCION: Crea modifica o borra una etiqueta de volumen en un disco. Es equivalente a la IV que se utiliza cuando se formatea el disco.

TIPO: Comando externo.

SINTAXIS Y OPCIONES:

LABEL [unidad] [etiqueta]

Parámetros:

[unidad] Especifica el lugar donde se encuentra el disco que recibirá la etiqueta.

[etiqueta] Especifica la nueva etiqueta del volumen. Se debe incluir los dos puntos entre unidad y etiqueta.

EJEMPLOS:

A>LABEL

Pide el nombre de la etiqueta del disco en drive A.

A>LABEL C:

Pide el nombre de la etiqueta el disco en el drive C

C> LABEL A:VENTAS96

Para asignar una etiqueta a un disquete de la unidad A que contenga información sobre las ventas para el año 1996.

COMANDO : VOL

FUNCION: Solo muestra o despliega la etiqueta de volumen un disco

TIPO: Comando interno.

SINTAXIS Y OPCIONES

VOL [unidad]

Parametros:
[unidad] Especifica la unidad en la que se encuentra el disco cuya etiqueta del volumen y numero de series serán presentadas.

EJEMPLOS

A>VOL

Muestra la etiqueta de volumen del disco del drive A.

A>VOL B:

Muestra la etiqueta de volumen del disco del drive B.

COMANDO: VER

FUNCION: Muestra o despliega el numero de la version del sistema operativo .

TIPO: Comando interno.

SINTAXIS Y OPCIONES:

ver

EJEMPLOS:

C>VER

Despliega la version del sistema operativo que se esta usando.

COMANDO: CLS

FUNCION: Limpia la pantalla, colocando el cursor en la parte superior izquierda de la misma.

TIPO: Comando interno.

SINTAXIS Y OPCIONES:

CLS

EJEMPLOS:

C>CLS

COMANDO : CHKDSK

FUNCION: Crea un reporte del estado del disco, por ejemplo su tamaño en bytes, espacio libre, sectores dañados, numero de archivos ocultos, directorios, y el estado de la memoria RAM.

TIPO: Comando externo

SINTAXIS Y OPCIONES:

CHKDSK [unidad] [[ruta]nomarch] [/f]

Parametros:

[unidad] Especifica la unidad que corresponde al disco que desee que chkdsk verifique.

[ruta][nomarch] Especifica la posicion y nombre del archivo o grupo de archivos que serán verificados por chkdsk a fin de detectar algun error.

[/f] Corrige los errores encontrados en el disco.

EJEMPLOS:

C> CHKDSK A:

Para verificar el estado del disquete de la unidad A

COMANDO : DISKCOPY

FUNCION: Copia el contenido del disquete que esté en la unidad de origen a un disquete con o sin formato en la unidad de destino. Copia toda la informacion de un disco a otro; este comando solo puede ser utilizado con discos flexibles y siempre de la misma densidad. Si el disco destino(nuevo) no esta formateado, el comando diskcopy lo formateará automaticamente y si tiene alguna informacion, tambien la borrara.

TIPO: Comando externo

SINTAXIS Y OPCIONES:

DISKCOPY [unidad1: [unidad2:]]

Parametros:

[unidad1] Especifica la unidad que contiene el disquete de origen.

[unidad2] Especifica la unidad que contiene el disquete destino.

EJEMPLOS:

A> DISKCOPY A: B:

Copia toda la informacion de la disco de la unidad A al disco de la unidad B.

A> DISKCOPY A: A:

Copia el disco fuente de la unidad A al disco destino en la mismo unidad A.

COMANDO : TIME

FUNCION: Presenta la hora del sistema o ajusta el reloj interno de la computadora.

MS-DOS utiliza la informacion del comando time para actualizar el directorio cada vez que se cree o actualice un archivo.

TIPO: Comando interno

SINTAXIS Y OPCIONES:

TIME

EJEMPLOS:

Tecla TIME y pulse Intro.

La hora actual que tiene su computadora le aparecera y un mensaje en el prompt permitira cambiarla. Cambie la fecha en el formato que le especifica el mensaje.

Si la fecha es correcta, pulso Intro. Si no, teclee la hora correcta y pulse Intro. La hora se grabara y apareceran mensajes como los siguientes:

C:\> time

La hora actual es Vie 10:08:05,63

Introduzca la nueva hora: 10:08

COMANDO : DATE

FUNCION: Presenta la fecha o permite cambiar la fecha de la computadora. MS-DOS registrara la fecha actual para cada archivo que se cree o en el que se hagan modificaciones; en el directorio esta fecha aparecera junto al nombre del archivo.

TIPO: Comando interno

SINTAXIS Y OPCIONES:

DATE [dd-mm-aa]

Parametros:

[dd-mm-aa] Establece la fecha especificada. Los valores para el mes, dia y año deben estar separadas por puntos(.), guiones(-) o barras diagonales. El formato de la fecha dependera del valor especificado en el archivo config.sys. La lista que se presenta a continuacion indica los valores validos para el dia, el mes y el año en el parametro:

dd	1 a 31
mm	1 a 12
aa	80 a 99 1980 a 2099

EJEMPLOS:

Tecla DATE y pulse Intro.

La fecha actual que tiene su computadora en la pantalla y un mensaje en el prompt permitira cambiarla. Por ejemplo, para introducir el 4 de junio de 1995 debiera teclear:

C:\> date

La fecha actual es Vie 29-01-1993

Introduzca la nueva fecha(dd-mm-aa): 04-06-96

La fecha se grabara y aparecera el prompt.

COMANDO: PATH

FUNCION: Establece una ruta de busqueda para archivos ejecutables. MS-DOS utilizara el comando path para buscar archivos ejecutables en los directorios especificados. De forma predeterminada, la ruta de busqueda es unicamente el directorio actual.

TIPO: Comando interno.

SINTAXIS Y OPCIONES:

PATH [[unidad:]ruta[;...]]

Parametros:

[unidad]ruta Especifica la unidad, el directorio y los subdirectorios donde se realizara la busqueda.

[;] Cuando se utilice como parametro unico, borrara todas las rutas de busqueda especificadas e indicara a MS-DOS que haga la busqueda solamente en el directorio actual.

EJEMPLOS:

Para presentar una ruta de busqueda actual, utilice la sintaxis siguiente

C:\> PATH

Para borrar la especificacion de cualquier ruta de busqueda anterior, menos la predeterminada utilice la sintaxis siguiente:

C:\> PATH ;

E) EL DIRECTORIO Y EL SUBDIRECTORIO

El directorio del disco.

Los nombres de archivos se almacenan en directorios (en el disquete o en el disco duro). Estos directorios contienen información sobre el tamaño del archivo, así como la fecha y hora en que fueron editados o creados. Para ver la información teclee el comando DIR.

Los sub-directorios.

El Computador es una herramienta en la cual se puede organizar la información, de tal manera que se puedan mantener todos los datos en orden y listos para accederlos con facilidad.

La estructuración de SUB-DIRECTORIOS se puede llevar a cabo tanto en disquete como en el disco duro.

Los SUB-DIRECTORIOS son agrupaciones de archivos, con características comunes, en secciones separadas y etiquetadas. Esta organización evita una larga mezcla heterogénea de archivos y permite lograr una estructura en forma jerarquizada.

El esquema del Sub-Directorio es similar a un árbol con su raíz y sus múltiples ramificaciones.

Listar archivos de un SUB-DIRECTORIO.

Para listar los archivos de un Sub-Directorio, se necesita teclear la instrucción (DIR) y el nombre del Sub-Directorio.

Ejemplo:

```
A>DIR dBASE3P
```

La información que empieza a desplegarse por la pantalla es la que corresponde a esa parte del disco, donde están los archivos del Sub-Directorio regresando al Prompt al mismo lugar de donde partió.

Creación de SUB-DIRECTORIOS (MD).

Para crear un Sub-Directorio, es decir, un lugar donde se agruparán todos los archivos de características comunes, se utiliza la instrucción MD (Make Directory).

La sintaxis es:

```
COMANDO<Drive> <Nombre del Sub-Dir>
```

Ejemplo:

```
A:>MD C: CURSO
```

Esto significa que la Unidad de Disco A: se va a crear un apartado para agrupar todos los archivos que pertenecen al Sub-Directorio CURSO.

Para crear otro Sub-Directorio dentro del Sub-Directorio CURSO, se utiliza el mismo comando y se especifica el nombre del Sub-Directorio y su localización.

Ejemplo:

```
C:>MD A: CURSO LOTUS.
```

Para obtener el listado del archivo y Sub-Directorios:

```
C:>DIR A: CURSO LOTUS.
```

Cambiar de nivel (CD).

Para cambiar de nivel dentro del Sub-Directorio, se utiliza el comando CD (Change Directory) y se especifica el nombre del Sub-Directorio al que se quiere llegar.

Ejemplo:

```
A:>C:
```

```
C:>CD CURSO
```

Aquí se está dirigiendo a la unidad de disco A:, al subdirectorio CURSO.

Para ascender un nivel y regresar al directorio anterior (Padre), se realiza lo siguiente:

A: > CD..

Aquí el computador regresa al nivel inmediato superior.

Para ascender al directorio raíz (primer nivel de todos los directorios), se utiliza el mismo comando, pero con la diagonal invertida.

Ejemplo:

A:>CD\

Lo cual significa regresar al primer nivel del directorio.

En conclusión, el comando CD cambia de nivel dentro del directorio y se puede acompañar del nombre del Sub-Directorio al cual se desea cambiar o ascender al inmediato superior utilizando los puntos (CD..); o bien, ascender al primer nivel (\).

Eliminar el Sub-Directorio (RD).

Para eliminar un Sub-Directorio se utiliza el comando RD (Remove Directory), seguido del nombre del archivo que desea desechar.

Ejemplo:

A:>RD C: CURSO d BASE3P

Aquí se está eliminando el último de los Sub-Directorios (LOTUS).

Para poder eliminar un Sub-Directorio, debemos estar seguros de que no contiene archivos, es decir, primero se eliminan todos los archivos, para después eliminar el Sub-Directorio.

Recuerde que los archivos se eliminan con DEL y el Sub-Directorio con RD.

Ejemplo:

A:\DEL C:CURSO*.*

Are you sure? (y/n) Y

A:>RD C:CURSO

Con el comando DIR verifique si el Sub-Directorio quedó eliminado.



UAN

IDAD AUTÓNOMA DE NUE

CCIÓN GENERAL DE BIBLIOTE