



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

<i>Profesor:</i>	ALEJANDRO ESTEBAN PIMENTEL ALARCON
<i>Asignatura:</i>	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN
<i>Grupo:</i>	3
<i>No de Práctica(s):</i>	6
<i>Integrante(s):</i>	ROMERO ROJAS ANA CRISTINA
<i>No. de Equipo de cómputo empleado:</i>	NICARAGUA 27
<i>No. de Lista o Brigada:</i>	1147
<i>Semestre:</i>	2020-1
<i>Fecha de entrega:</i>	LUNES 30 DE SEPTIEMBRE
<i>Observaciones:</i>	

CALIFICACIÓN: _____

ENTORNO DE C

OBJETIVO. Conocer y usar los ambientes y herramientas para el desarrollo y ejecución de programas en Lenguaje C, como editores y compiladores en diversos sistemas operativos.

CONCEPTOS.

- **Lenguaje C.** Es un lenguaje de programación y que es de propósito general, esto significa que puede ser usado tanto para el desarrollo de sistemas operativos como para programas científicos, programas de aplicación o programas de educación y juegos.
- **Editor.** Un editor de texto es un programa que es capaz de editar texto plano. Se diferencian por cómo los usamos y las características que ofrecen. Algunos procesadores de texto son:

Atom	Nano
Bluefish	Notepad++
Brackets	Pico
Gedit	Sublime Text
Geany	Vim
Emacs	

DESARROLLO.

Actividad 1. Hacer una investigación sobre los siguientes tipos de archivo.

txt Constituye el formato básico, pues solamente presenta texto, sin ningún tipo de “enriquecimiento” visual más como tipos o tamaños de letra, ni permite mezclar imágenes con el texto.

Markdown. Es un lenguaje de marcado que facilita la aplicación de formato a un texto empleando una serie de caracteres de una forma especial.

html Es un lenguaje de marcado que se utiliza para el desarrollo de páginas web.

LaTeX. Sistema de composición de textos que se orienta a la elaboración de documentos escritos que requieren una calidad tipográfica muy alta

csv Es un archivo de texto que almacena los datos en forma de columnas, separadas por coma y las filas se distinguen por saltos de línea.

Uno de los editores de texto más básicos es Nano, funciona en la terminal de nuestro dispositivo y sirve para editar texto corto.



Otro editor de texto que funciona en la terminal es Vi.



Actividad 2. Seguir el tutor de Vim.

Lección 1.1: MOVIMIENTOS DEL CURSOR

** Para mover el cursor, pulse las teclas h,j,k,l de la forma que se indica.

**

^

k Indicación: La tecla h está a la izquierda y mueve a la izquierda.

< h l > La tecla l está a la derecha y mueve a la derecha.

j La tecla j parece una flecha que apunta hacia abajo.

v

1. Mueva el cursor por la pantalla hasta que se sienta cómodo con ello.

2. Mantenga pulsada la tecla j hasta que se repita «automágicamente».

---> Ahora ya sabe como llegar a la lección siguiente.

3. Utilizando la tecla abajo, vaya a la Lección 1.2.

Para lecturas y estudios posteriores se recomienda el libro:

Learning the Vi Editor - por Linda Lamb

Editorial: O'Reilly & Associates Inc.

Es un buen libro para llegar a saber casi todo lo que desee hacer con Vi.

La sexta edición incluye también información sobre Vim.

Este tutorial ha sido escrito por Michael C. Pierce y Robert K. Ware, Colorado School of Mines utilizando ideas suministradas por Charles Smith, Colorado State University.

E-mail: bware@mines.colorado.edu.

Para lecturas y estudios posteriores se recomienda el libro:

Learning the Vi Editor - por Linda Lamb

Editorial: O'Reilly & Associates Inc.

Es un buen libro para llegar a saber casi todo lo que desee hacer con Vi.

La sexta edición incluye también información sobre Vim.

Este tutorial ha sido escrito por Michael C. Pierce y Robert K. Ware, Colorado School of Mines utilizando ideas suministradas por Charles Smith, Colorado State University.

E-mail: bware@mines.colorado.edu.

Para lecturas y estudios posteriores se recomienda el libro:

Learning the Vi Editor - por Linda Lamb

Editorial: O'Reilly & Associates Inc.

Es un buen libro para llegar a saber casi todo lo que desee hacer con Vi.

La sexta edición incluye también información sobre Vim.

Este tutorial ha sido escrito por Michael C. Pierce y Robert K. Ware, Colorado School of Mines utilizando ideas suministradas por Charles Smith, Colorado State University.

E-mail: bware@mines.colorado.edu.

Lección 1.2: ENTRANDO Y SALIENDO DE VIM

1. Pulse la tecla <ESC> (para asegurarse de que está en modo Normal).

2. Escriba: :q! <INTRO>

---> Esto provoca la salida del editor SIN guardar ningún cambio que se haya hecho.

Si quiere guardar los cambios y salir escriba:

:wq <INTRO>

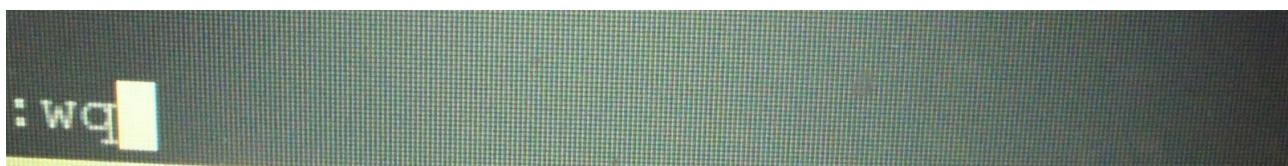
3. Cuando vea el símbolo del sistema, escriba el mandato que le trajo a este

tutor. Éste puede haber sido: vimtutor <INTRO>

Normalmente se usaría: vim tutor <INTRO>

---> 'vim' significa entrar al editor, 'tutor' es el fichero a editar.

4. Si ha memorizado estos pasos y se siente con confianza, ejecute los pasos 1 a 3 para salir y volver a entrar al editor. Después mueva el cursor hasta la Lección 1.3.



```
mariana@ubuntu:~$ vi vim-tutor.txt
mariana@ubuntu:~$ vim-tutor.txt
vim-tutor.txt: orden no encontrada
mariana@ubuntu:~$ vi vim-tutor.txt
mariana@ubuntu:~$ vi vim-tutor.txt
```

Lección 1.2: ENTRANDO Y SALIENDO DE VIM

NOTA: Antes de ejecutar alguno de los pasos siguientes lea primero la lección entera!!

1. Pulse la tecla <ESC> (para asegurarse de que está en modo Normal).

2. Escriba: :q! <INTRO>

---> Esto provoca la salida del editor SIN guardar ningún cambio que se haya hecho. Si quiere guardar los cambios y salir escriba: :wq <INTRO>

3. Cuando vea el símbolo del sistema, escriba el mandato que le trajo a este tutor. Éste puede haber sido: vimtutor <INTRO>
Normalmente se usaría: vim tutor <INTRO>

--> 'vim' significa entrar al editor, 'tutor' es el fichero a editar.

4. Si ha memorizado estos pasos y se siente con confianza, ejecute los pasos 1 a 3 para salir y volver a entrar al editor. Después mueva el cursor hasta la Lección 1.3.

Lección 1.3: EDICIÓN DE TEXTO - BORRADO

** Estando en modo Normal pulse **x** para borrar el carácter sobre el cursor. **j

1. Mueva el cursor a la línea de abajo señalada con --->.
2. Para corregir los errores, mueva el cursor hasta que esté bajo el carácter que va a ser borrado.
3. Pulse la tecla **x** para borrar el carácter sobrante.
4. Repita los pasos 2 a 4 hasta que la frase sea la correcta.

---> La vvaca saltóó soobree laa luuuuna.

5. Ahora que la línea está correcta, continúe con la Lección 1.4.

4. Repita los pasos 2 a 4 hasta que la frase sea la correcta.

---> La vvaca saltóó soobree laa luuuuna.

5. Ahora que la línea está correcta, continúe con la Lección 1.4.

4. Repita los pasos 2 a 4 hasta que la frase sea la correcta.

La vaca saltó sobre la linea.

5. Ahora que la línea está correcta, continúe con la Lección 1.4.

Lección 1.4: EDICIÓN DE TEXTO - INSERCIÓN

** Estando en modo Normal pulse **i** para insertar texto. **

1. Mueva el cursor a la primera línea de abajo señalada con --->.
2. Para que la primera línea se igual a la segunda mueva el cursor bajo el primer carácter que sigue al texto que ha de ser insertado.
3. Pulse **i** y escriba los caracteres a añadir.
4. A medida que sea corregido cada error pulse <ESC> para volver al modo Normal. Repita los pasos 2 a 4 para corregir la frase.

---> Falta texto en esta .

---> Falta algo de texto en esta línea.

--> Falta texto en esta linea.
--> Falta algo de texto en esta linea.

--> Falta texto en esta linea.
--> Falta algo de texto en esta linea.

Lección 2.1: MANDATOS PARA BORRAR

** Escriba dw para borrar hasta el final de una palabra **

1. Pulse <ESC> para asegurarse de que está en el modo Normal.
2. Mueva el cursor a la línea de abajo señalada con -->.
3. Mueva el cursor al comienzo de una palabra que desee borrar.
4. Pulse dw para hacer que la palabra desaparezca.

--> Hay algunas palabras pásalo bien que no pertenecen papel a esta frase.

--> Hay algunas palabras pásalo bien que no pertenecen papel a esta frase.

--> Hay algunas palabras bien que no pertenecen papel a esta frase.

--> Hay algunas palabras no pertenecen a esta frase.

Lección 2.2: MÁS MANDATOS PARA BORRAR

** Escriba d\$ para borrar hasta el final de la línea. **

1. Pulse <ESC> para asegurarse de que está en el modo Normal.
2. Mueva el cursor a la línea de abajo señalada con --->.
3. Mueva el cursor al final de la línea correcta (DESPUÉS del primer .).
4. Escriba d\$ para borrar hasta el final de la línea.

---> Alguien ha escrito el final de esta línea dos veces. esta línea dos veces.

4. Escriba d\$ para borrar hasta el final de la línea.
---> Alguien ha escrito el final de esta línea dos veces. Esta línea dos veces

4. Escriba d\$ para borrar hasta el final de la línea.
---> Alguien ha escrito el final de esta línea dos veces. Esta línea dos veces.

3. Mueva el cursor al final de la línea correcta (DESPUÉS del primer .).
4. Escriba d\$ para borrar hasta el final de la línea.
I

Lección 2.3: SOBRE MANDATOS Y OBJETOS

Lección 2.3: SOBRE MANDATOS Y OBJETOS

El formato del mandato de borrar d es como sigue:

[número] d objeto O d [número] objeto
 donde:

número - es cuántas veces se ha de ejecutar el mandato (opcional, defecto=1).

d - es el mandato para borrar.

objeto - es sobre lo que el mandato va a operar (lista, abajo).

Una lista corta de objetos:

w - desde el cursor hasta el final de la palabra, incluyendo el espacio.

e - desde el cursor hasta el final de la palabra, SIN incluir el espacio.

\$ - desde el cursor hasta el final de la línea.

Una lista corta de objetos:
w - desde el hasta el final de la palabra, incluyendo el espacio.
e - desde el hasta el final de la palabra, SIN incluir el espacio.
\$ - desde el

Lección 2.4: UNA EXCEPCIÓN AL 'MANDATO-OBJETO'

** Escriba dd para borrar una línea entera. **

1. Mueva el cursor a la segunda línea de la lista de abajo.
2. Escriba dd para borrar la línea.
3. Muévase ahora a la cuarta línea.
4. Escriba 2dd (recuerde número-mandato-objeto) para borrar las dos líneas.
 - 1) Las rosas son rojas,
 - 2) El barro es divertido,
 - 3) El cielo es azul,
 - 4) Yo tengo un coche,
 - 5) Los relojes marcan la hora,
 - 6) El azúcar es dulce,
 - 7) Y así eres tu.

- ```
1) Las rosas son rojas,
3) El cielo es azul,
6) El azúcar es dulce,
7) Y así eres tu.
```

## Lección 2.5: EL MANDATO DESHACER

\*\* Pulse u para deshacer los últimos mandatos,  
U para deshacer una línea entera. \*\*

1. Mueva el cursor a la línea de abajo señalada con --> y sitúelo bajo el primer error.
2. Pulse x para borrar el primer carácter erróneo.
3. Pulse ahora u para deshacer el último mandato ejecutado.
4. Ahora corrija todos los errores de la línea usando el mandato x.
5. Pulse ahora U mayúscula para devolver la línea a su estado original.
6. Pulse ahora u unas pocas veces para deshacer lo hecho por U y los mandatos previos.
7. Ahora pulse CTRL-R (mantenga pulsada la tecla CTRL y pulse R) unas pocas veces para volver a ejecutar los mandatos (deshacer lo deshecho).  
--> Corrija los errores de esta línea y vuelva a ponerlos con deshacer.

```
pocas veces para volver a ejecutar los mandatos (deshacer lo deshecho).
```

```
--> Corrija los errores de esta línea y vuelva a ponerlos con deshacer.
```

```
2. Pocas veces para volver a ejecutar los mandatos (deshacer lo deshecho).
```

```
--> Corrija los errores de esta línea y vuelva a ponerlos con deshacer.
```

```
Pocas veces para volver a ejecutar los mandatos (deshacer lo deshecho).
```

```
--> Corrija los errores de esta línea y vuelva a ponerlos con deshacer.
```

```
1 change before #1 1 seconds ago
```

## Lección 3.1: EL MANDATO «PUT» (poner)

\*\* Pulse p para poner lo último que ha borrado después del cursor. \*\*

1. Mueva el cursor al final de la lista de abajo.
2. Escriba dd para borrar la línea y almacenarla en el buffer de Vim.
3. Mueva el cursor a la línea que debe quedar por debajo de la línea a mover.
4. Estando en mod Normal, pulse p para restituir la línea borrada.
5. Repita los pasos 2 a 4 para poner todas las líneas en el orden correcto.
  - d) ¿Puedes aprenderla tu?
  - b) Las violetas son azules,
  - c) La inteligencia se aprende,
  - a) Las rosas son rojas,

d) ¿Puedes aprenderla tu?  
b) Las violetas son azules,  
c) La inteligencia se aprende,

d) ¿Puedes aprenderla tu?  
b) Las rosas son rojas,  
b) Las violetas son azules,  
c) La inteligencia se aprende,

a) Las rosas son rojas,  
b) Las violetas son azules,  
b) La inteligencia se aprende,

a) Las rosas son rojas,  
b) Las violetas son azules,  
c) La inteligencia se aprende,  
d) ¿Puedes aprenderla tu?

## Lección 3.2: EL MANDATO «REPLACE» (reemplazar)

\*\* Pulse `r` y un carácter para sustituir el carácter sobre el cursor. \*\*

1. Mueva el cursor a la primera línea de abajo señalada con `-->`.
2. Mueva el cursor para situarlo bajo el primer error.
3. Pulse `r` y el carácter que debe sustituir al erróneo.
4. Repita los pasos 2 y 3 hasta que la primera línea esté corregida.  
`--> ¡Cuando esta línea fue rscrita alguien pulso algunas teclas equibocadas!`  
`--> ¡Cuando esta línea fue escrita alguien pulsó algunas teclas equivocadas!`

```
 r - y - nsera que la primera linea
--> ¡Cuando esta linea fue rscrita alguien pulso alg
--> ¡Cuando esta linea fue escrita alguien pulsó alg
4. Repita los pasos 2 y 3 hasta que la primera linea
--> ¡Cuando esta linea fue escrita alguien pulsó algunas teclas equiocadas!
--> ¡Cuando esta linea fue escrita alguien pulsó algunas teclas equivocadas!
```

## Lección 3.3: EL MANDATO «CHANGE» (cambiar)

\*\* Para cambiar parte de una palabra o toda ella escriba `cw`. \*\*

1. Mueva el cursor a la primera línea de abajo señalada con `-->`.
2. Sitúe el cursor en la `u` de `lubrs`.
3. Escriba `cw` y corrija la palabra (en este caso, escriba 'ínea').
4. Pulse `<ESC>` y mueva el cursor al error siguiente (el primer carácter que deba cambiarse).
5. Repita los pasos 3 y 4 hasta que la primera frase sea igual a la segunda.  
`--> Esta lubrs tiene unas pocas pskavtad que corregir usem el mandato change.`  
`--> Esta linea tiene unas pocas palabras que corregir usando el mandato change.`

```
--> Esta linea tiene unas pocas pskavtad que corregir usem el mandato cha
--> Esta linea tiene unas pocas palabras que corregir usando el mandato c
```

---> Esta línea tiene unas pocas palabras que corregir usando el mandato change.  
---> Esta línea tiene unas pocas palabras que corregir usando el mandato change.

### Lección 3.4: MÁS CAMBIOS USANDO c

\*\* El mandato change se utiliza con los mismos objetos que delete. \*\*

1. El mandato change funciona de la misma forma que delete. El formato es:

[número] c objeto O c [número] objeto

2. Los objetos son también los mismos, tales como w (palabra), \$ (fin de la línea), etc.

3. Mueva el cursor a la primera línea de abajo señalada con --->.

4. Mueva el cursor al primer error.

5. Escriba c\$ para hacer que el resto de la línea sea como la segunda y pulse <ESC>.

---> El final de esta línea necesita alguna ayuda para que sea como la segunda.

---> El final de esta línea necesita ser corregido usando el mandato c\$.

> El final de esta linea necesita alguna ayuda para que sea com  
> El final de esta linea necesita ser corregido usando el manda

---> El final de esta linea necesita ser corregido usando el mandato c\$.  
---> El final de esta linea necesita ser corregido usando el mandato c\$.

### Lección 4.2: EL MANDATO «SEARCH» (buscar)

\*\* Escriba / seguido de una frase para buscar la frase. \*\*

1. En modo Normal pulse el carácter /. Fíjese que tanto el carácter / como el cursor aparecen en la última línea de la pantalla, lo mismo que el mandato : .

2. Escriba ahora erroor <INTRO>. Esta es la palabra que quiere buscar.

3. Para repetir la búsqueda, simplemente pulse n .

Para buscar la misma frase en la dirección opuesta, pulse Mayu-N .

4. Si quiere buscar una frase en la dirección opuesta (hacia arriba), utilice el mandato ? en lugar de / .

---> Cuando la búsqueda alcanza el final del fichero continuará desde el principio.

«erroor» no es la forma de deletrear error; erroor es un error.

--> Cuando la búsqueda alcanza principio.

/errroor I  
«errroor» no es ia forma de de

#### Lección 4.3: BÚSQUEDA PARA COMPROBAR PARÉNTESIS

\*\* Pulse % para encontrar el paréntesis correspondiente a ),] o } . \*\*

1. Sitúe el cursor en cualquiera de los caracteres ), ] o } en la línea de abajo señalada con -->.
2. Pulse ahora el carácter % .
3. El cursor debería situarse en el paréntesis (, corchete [ o llave { correspondiente.
4. Pulse % para mover de nuevo el cursor al paréntesis, corchete o llave correspondiente.  
--> Esto ( es una línea de prueba con (, [, ], {, y } en ella. )).

ínea de prueba con (, [, ], {, y } en ella. )).

de prueba con (, [, ], {, y } en ella. )) .

## Lección 4.4: UNA FORMA DE CAMBIAR ERRORES

\*\* Escriba :s/viejo/nuevo/g para sustituir 'viejo' por 'nuevo'. \*\*

1. Mueva el cursor a la línea de abajo señalada con --->.

2. Escriba :s/laas/las/ <INTRO> . Tenga en cuenta que este mandato cambia sólo la primera aparición en la línea de la expresión a cambiar.

---> Laas mejores épocas para ver laas flores son laas primaveras.

4. Para cambiar todas las apariciones de una expresión entre dos líneas escriba :#,#s/viejo/nuevo/g donde #,# son los números de las dos líneas. Escriba :%s/viejo/nuevo/g para hacer los cambios en todo el fichero.

el fichero.

:s/Laas/las/

-->las mejores épocas para ver laas flores

4. Para cambiar todas las apariciones de un patrón entre dos líneas escriba :#,#s/viejo/nuevo/g donde #,# son los números de las dos líneas. Escriba :%s/viejo/nuevo/g para hacer los cambios en todo el fichero.

:s/Laas/las/

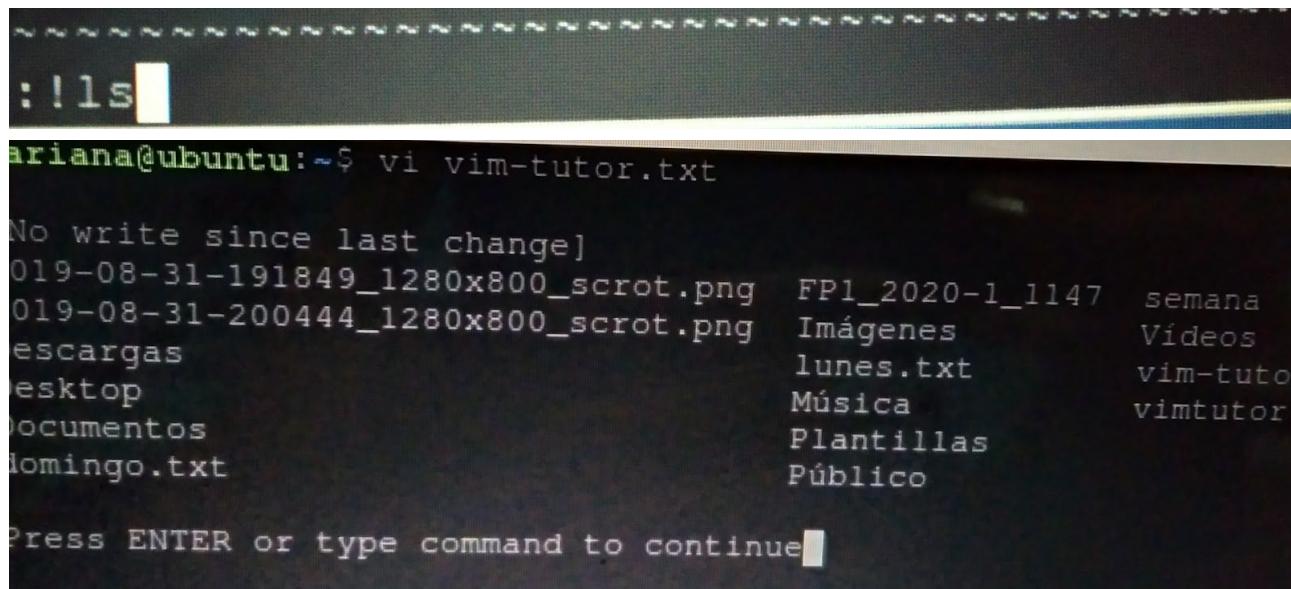
## Lección 5.1: CÓMO EJECUTAR UN MANDATO EXTERNO

\*\* Escriba `:!` seguido de un mandato externo para ejecutar ese mandato. \*\*

1. Escriba el conocido mandato `:` para situar el cursor al final de la pantalla. Esto le permitirá introducir un mandato.
2. Ahora escriba el carácter `!` (signo de admiración). Esto le permitirá ejecutar cualquier mandato del sistema.
3. Como ejemplo escriba `ls` después del `!` y luego pulse <INTRO>. Esto le mostrará una lista de su directorio, igual que si estuviera en el símbolo del sistema. Si `ls` no funciona utilice `!dir` .

-->Nota: De esta manera es posible ejecutar cualquier mandato externo.

-->Nota: Todos los mandatos `:` deben finalizarse pulsando <INTRO>.



The screenshot shows a terminal window with the following content:

```
:!ls
ariana@ubuntu:~$ vi vim-tutor.txt

No write since last change]
019-08-31-191849_1280x800_scrot.png FP1_2020-1_1147 semana
019-08-31-200444_1280x800_scrot.png Imágenes Videos
escargas lunes.txt
esktop Música vim-tutor
Documentos Plantillas
lomingo.txt Público

Press ENTER or type command to continue
```

The terminal shows the user has run the command `:!ls`. The output lists several files and folders from the current directory. The prompt at the bottom indicates the user should press `ENTER` or type a command to continue.

## Lección 5.2: MÁS SOBRE GUARDAR FICHEROS

\*\* Para guardar los cambios hechos en un fichero,  
escriba :w NOMBRE\_DE\_FICHERO. \*\*

1. Escriba :!dir o :!ls para ver una lista de su directorio.

Ya sabe que debe pulsar <INTRO> después de ello.

2. Elija un nombre de fichero que todavía no exista, como TEST.

3. Ahora escriba :w TEST (donde TEST es el nombre de fichero elegido).

4. Esta acción guarda todo el fichero (Vim Tutor) bajo el nombre TEST.

Para comprobarlo escriba :!dir de nuevo y vea su directorio.

---> Tenga en cuenta que si sale de Vim y entra de nuevo con el nombre de fichero TEST, el fichero sería una copia exacta del tutor cuando lo ha guardado.

```
!dir
Archivo Editar Pestañas Ayuda
ariana@ubuntu:~$ vi vim-tutor.txt

No write since last change]
019-08-31-191849_1280x800_scrot.png FP1_2020-1_1147 semana
019-08-31-200444_1280x800_scrot.png Imágenes Videos
escargas lunes.txt vim-tutor.txt
esktop Música vimtutor.txt
ocumentos Plantillas
omingo.txt Público

ress ENTER or type command to continue
019-08-31-191849_1280x800_scrot.png FP1_2020-1_1147 semana
019-08-31-200444_1280x800_scrot.png Imágenes TEST
escargas lunes.txt Videos
esktop Música vim-tutor.txt
ocumentos Plantillas vimtutor.txt
omingo.txt Público

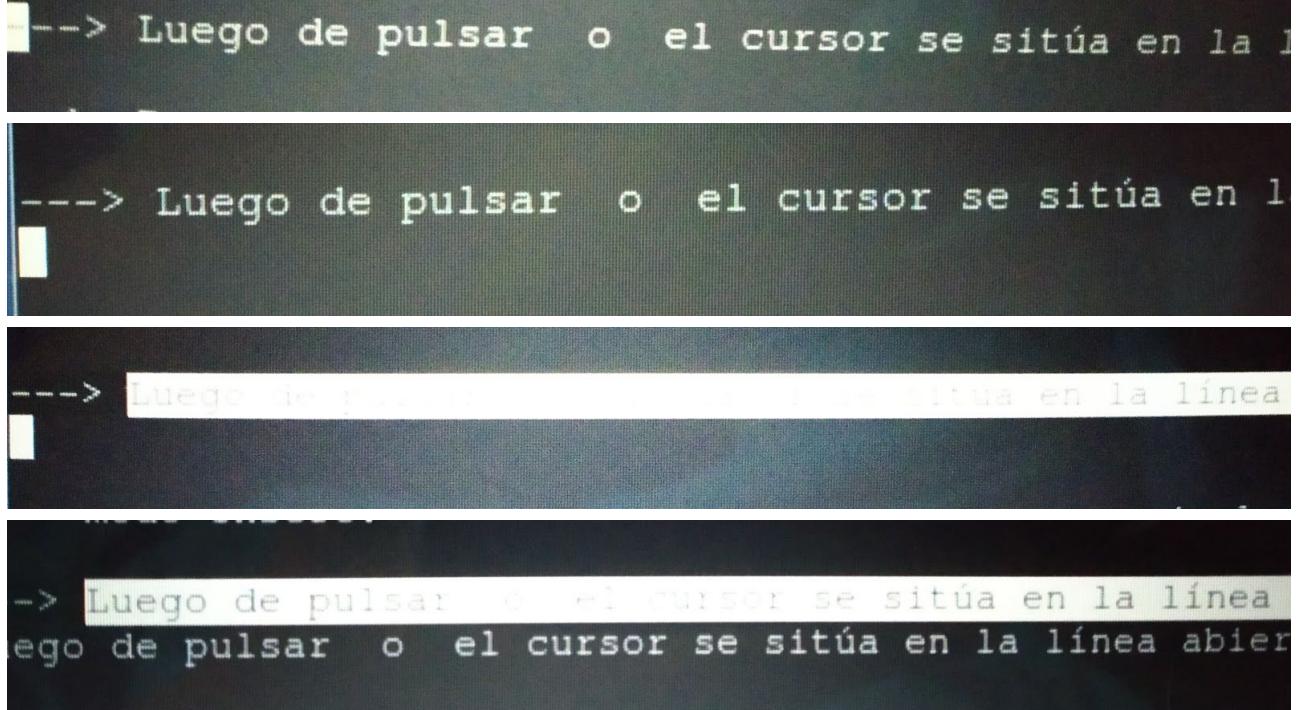
ress ENTER or type command to continue
"TEST" [New File] 771 lines, 28052 characters written
```

## Lección 6.1: EL MANDATO «OPEN» (abrir)

\*\* Pulse o para abrir una línea debajo del cursor  
y situarle en modo Insert \*\*

1. Mueva el cursor a la línea de abajo señalada con --->.
2. Pulse o (minúscula) para abrir una línea por DEBAJO del cursor  
y situarle en modo Insert.
3. Ahora copie la línea señalada con ---> y pulse <ESC> para salir del  
modo Insert.  
---> Luego de pulsar o el cursor se sitúa en la línea abierta en modo  
Insert.
4. Para abrir una línea por encima del cursor, simplemente pulse una O  
mayúscula, en lugar de una o minúscula. Pruebe este en la línea  
siguiente.

Abra una línea sobre ésta pulsando Mayu-O cuando el cursor está en esta  
línea.



## Lección 6.2: EL MANDATO «APPEND» (añadir)

\*\* Pulse a para insertar texto DESPUÉS del cursor. \*\*

1. Mueva el cursor al final de la primera línea de abajo señalada con

--->

pulsando \$ en modo Normal.

2. Escriba una a (minúscula) para añadir texto DESPUÉS del carácter que está sobre el cursor. (A mayúscula añade texto al final de la línea).

3. Complete ahora la primera línea. Nótese que append es exactamente lo

mismo que modo Insert, excepto por el lugar donde se inserta el texto.

---> Esta línea le permitirá practicar

---> Esta línea le permitirá practicar el añadido de texto al final de una línea.

---> Esta línea le permitirá practicar

---> Esta línea le permitirá practicar el añadido de t

Esta línea le permitirá practicar el añadido de texto al final de una l

Esta línea le permitirá practicar el añadido de texto al final de una l

## Lección 6.3: OTRA VERSIÓN DE «REPLACE» (reemplazar)

\*\* Pulse una R mayúscula para sustituir más de un carácter. \*\*

1. Mueva el cursor a la primera línea de abajo señalada con --->.

2. Sitúe el cursor al comienzo de la primera palabra que sea diferente de las de la segunda línea marcada con ---> (la palabra 'anterior').

3. Ahora pulse R y sustituya el resto del texto de la primera línea escribiendo sobre el viejo texto para que la primera línea sea igual que la primera.

---> Para hacer que esta línea sea igual que la anterior use las teclas.

---> Para hacer que esta línea sea igual que la siguiente escriba R y el texto.

4. Nótese que cuando pulse <ESC> para salir, el texto no alterado permanece.

ea sea igual que la anterior use las teclas  
ea sea igual que la siguiente escriba R y

al que la siguiente se las teclas.  
al que la siguiente escriba R y el texto

línea sea igual que la siguiente escriba R y el texto.  
línea sea igual que la siguiente escriba R y el texto.

#### Lección 6.4: FIJAR OPCIONES

\*\* Fijar una opción de forma que una búsqueda o sustitución ignore la  
caja \*\*

(Para el concepto de caja de una letra, véase la nota al final del fichero)

1. Busque 'ignorar' introduciendo:

/ignorar

Repita varias veces la búsqueda pulsando la tecla n

2. Fije la opción 'ic' (Ignorar la caja de la letra) escribiendo:

:set ic

3. Ahora busque 'ignorar' de nuevo pulsando n

Repita la búsqueda varias veces más pulsando la tecla n

4. Fije las opciones 'hlsearch' y 'insearch':

:set hls is

5. Ahora introduzca la orden de búsqueda otra vez, y vea qué pasa:

/ignore

3. Ahora busque 'ignorar' de nuevo pulsando n  
Repita la búsqueda varias veces más pulsando n

4. Fije las opciones 'hlsearch' y 'insearch':  
:set hls is

5. Ahora introduzca la orden de búsqueda otra vez:  
/ignore

/ignorar

3. Ahora busque 'ignorar' de nuevo pulsando n  
Repita la búsqueda varias veces más pulsando n

4. Fije las opciones 'hlsearch' y 'insearch':  
:set hls is

5. Ahora introduzca la orden de búsqueda otra vez:  
/ignore

:set hls is/ignore

1. Busque 'ignorar' introduciendo:  
/ignorar  
Repita varias veces la búsqueda pulsando
2. Fije la opción 'ic' (Ignorar la caja de  
:set ic
3. Ahora busque 'ignorar' de nuevo pulsando  
Repita la búsqueda varias veces más pulsando
4. Fije las opciones 'hlsearch' y 'insearch'  
:set hls is
5. Ahora introduzca la orden de búsqueda otra vez:  
/ignore

/ignorar

## Lección 7: MANDATOS PARA LA AYUDA EN LÍNEA

\*\* Utilice el sistema de ayuda en línea \*\*

Vim dispone de un sistema de ayuda en línea. Para activarlo, pruebe una de estas tres formas:

- pulse la tecla <AYUDA> (si dispone de ella)
- pulse la tecla <F1> (si dispone de ella)
- escriba :help <INTRO>

Escriba :q <INTRO> para cerrar la ventana de ayuda.

Puede encontrar ayuda en casi cualquier tema añadiendo un argumento al

mandato «:help» mandato. Pruebe éstos:

```
:help w <INTRO>
:help c_<T <INTRO>
:help insert-index <INTRO>
```

```
:help insert-index <INTRO>

:help

The Vim online help is not installed on this Debian
HY ?

because only the "vim-tiny" package is installed, which
provide the vi command for base installations. As
version of Vim compiled with no graphical user interface
features, in order to keep the package size small.

Since the "vim-runtime" package is rather huge when
installing the latter does not automatically install

HOW TO GET A BETTER VIM

To get a more featureful Vim binary (and a vim command)
install one of the following packages: vim, vim-nox,
help.txt [Help] [RO]
```

Notepad ++ es un editor de código fuente que nos permite trabajar en diversos tipos de programación. Por ejemplo el lenguaje C.

También correr



nos permite  
nuestros propios

programas.

```
MIPRIMERPROGRAMA1.c
```

```
1 int main ()
2 {
3 printf("Mi primer programa\n cdr");
4
5 return 0;
6 }
7
```

Line 3, Column 37 Tab Size: 4 C

```
MIPRIMERPROGRAMA1.c:3:2: warning: implicitly declaring library function 'printf'
 with type 'int (const char *, ...)' [-Wimplicit-function-declaration]
 printf("Mi primer programa\n cdr");
 ^
MIPRIMERPROGRAMA1.c:3:2: note: include the header <stdio.h> or explicitly
 provide a declaration for 'printf'
1 warning generated.
[Nicaragua27:~ fp03alu45$./MIPRIMERPROGRAMA
Mi primer programa
cdrNicaragua27:~ fp03alu45$]
```

## CONCLUSIÓN.

Los procesadores de texto y compiladores de programas son muy útiles para el desarrollo de programas en lenguaje C. Para ello nos adentramos a conocer más a fondo cómo funcionan, a saber cuáles y para qué son cada una de las herramientas que nos ofrecen; y para qué nos sirve cada uno de ellos para finalmente juntar conocimientos previos y correr nuestro primer programa en C.

## FUENTES.

Definición de DOC, DOCX, RTF, ODF, TXT. (s.f.). Recuperado 28 septiembre, 2019, de  
<https://www.definicionabc.com/tecnologia/formatos-texto.php>

Definición de Comando (informática). (2008, 25 noviembre). Recuperado 1 septiembre, 2019, de  
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/comando.php>

Notepad++. (s.f.). Recuperado 29 septiembre, 2019, de  
<http://notepad-plus-plus.org/>