

UD 3.2. ACTIVIDADES - PROCESADOR DE TEXTOS III

TICD
ACFGS

Autor: Paco Aldarias
paco.aldarias@ceedcv.es
2022/2023

Licencia



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Adaptación de los apuntes de Sergio Badal

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

└ Importante

⚡ Atención

└ Interesante

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Estilos, plantillas, índices y formato pdf.....	4
1.1 Cambios de estilo de párrafo del documento “Grandes genios de la informática”....	4
1.2 Estilos de página:.....	5
1.2.1 Primera Página.....	5
1.2.2 Resto del Texto.....	5
1.2.3 Retoques:.....	5
1.3 C) Estilos de párrafo.....	5
1.4 Por último, el ÍNDICE:.....	6
2. Texto a copiar.....	6

ACTIVIDADES UD3.2. PROCESADOR DE TEXTOS III

1. ESTILOS, PLANTILLAS, ÍNDICES Y FORMATO PDF

El documento debe quedar como se muestra en el PDF adjunto.

Los textos a copiar los tienes al FINAL de este documento.

1.1 Cambios de estilo de párrafo del documento "Grandes genios de la informática"

El objetivo es formatear el texto que se muestra al final del documento para que se parezca lo más posible a TIC1_3ProcesadorTextos_act6_resultado.pdf

(Observa que en el PDF queda una página en blanco después de la portada: el documento está preparado para su impresión a doble cara).

Para empezar, selecciona todo el texto y aplica el formato básico siguiente:

- a) Formato de carácter: Fuente Times New Roman de 12 puntos
- b) Formato de párrafo:
 - Espacio debajo del párrafo: 0,80 cm
 - Interlineado: 1,5 líneas
 - Alineación: justificado
 - Ajuste de huérfanas y viudas: 2 líneas

Prepara la portada:

- a) Con el cursor al principio del documento, pulsa la tecla INTRO para insertar un párrafo vacío inicial.
- b) Selecciona el título "Grandes figuras de la Informática" y aplica el formato siguiente:
 - Formato de párrafo:
 - Sangría antes del texto: 1 cm
 - Sangría después del texto: 1 cm
 - Espacio encima del párrafo: 10 cm
 - Alineación: centrado
 - Flujo de texto: salto de página después
 - Bordes: horizontales arriba y abajo de 1 punto a 0,15 cm de distancia
 - Formato de carácter:
 - Fuente: Arial negrita de 24 puntos

1.2 Estilos de página:

1.2.1 Primera Página

- Aplica el estilo de página Primera página a la portada en Formato---Estilos y Formateo---Página.
- Pon un borde por los cuatro lados de 3,55 puntos, en botón derecho-- Página---Bordes.
- Vete a botón derecho Párrafo y en esquema y numeración pincha Nivel 1.

1.2.2 Resto del Texto

Selecciona el resto de páginas y pon Estilo de Página Predeterminado

Da formato al texto restante guiándote por el PDF. En el formato de párrafo del título de cada biografía selecciona Edsger Dijkstra, Ada Lovelace, John von Neumann e incluye un salto de página delante. En (Formato → Párrafo → Flujo de Texto):

- En Botón derecho → Página, activa el encabezamiento y el pie de página y pulsa Aceptar.
- Haz clic en el recuadro del encabezamiento, pulsa el tabulador y teclea "Grandes figuras de la Informática, por PON AQUÍ TU NOMBRE".
- Haz clic en el recuadro del pie de página, pulsa el tabulador, teclea "Página", pulsa la barra espaciadora e inserta el número de página: menú Insertar → Campos → Número de página.

1.2.3 Retoques:

- Para que la primera página numerada tenga el número 1, selecciona el título "Edsger Disjktra", abre el cuadro de formato de párrafo y configura el salto de página delante con estilo de página Predeterminado y nº de página 1. Escribe delante del 1 la palabra página y céntralo.
- Si el título "Citas" te queda en una página y las citas en otra, pulsa sobre el título, abre el cuadro de formato de párrafo y en Flujo de texto activa la casilla Mantener párrafos juntos.

1.3 Estilos de párrafo

Para cada título de biografía, aplica el estilo **Encabezado 1** al nombre del autor y el estilo **Cuerpo de texto** al párrafo que indica la procedencia del texto y al párrafo siguiente.

Aplica el estilo **Sangría en 1ª Línea** al resto del texto.

En la biografía de Edsger Dijkstra, aplica el estilo **Encabezado 2 al título Citas** y el **estilo Cita** a las citas.

Alinea los párrafos que indican el origen a la derecha sin modificar el estilo. Y comprueba que los demás párrafos estén justificados.

Modifica el estilo **Encabezado 1** con un salto de página delante, con estilo de página Predeterminado, número 0 (con otro número, el contador de páginas se reiniciaría en cada sección).

1.4 Por último, el ÍNDICE:

Colócate encima del primer título de la biografía y pulsa CONTROL+ENTER para saltar de página

Vete al menú INSERTAR-ÍNDICE

Activa INDICE DEL USUARIO,

En Título escribe ÍNDICE, crea índice para todo el documento y marca otros estilos. Pulsa el botón con tres puntos suspensivos y mueve con las flechas el encabezado 1 a la posición 2 y el encabezado 2 a la posición 3.

En Fondo elige un color.

Selecciona todo el índice y con botón derecho Editar - Estilo Párrafo cambia: Fuente Arial, 26. Sangría antes y después del texto, encima y debajo, de 0,5. Interlineado de 1,5 líneas.

En botón derecho PÁGINA, pon estilo de página ÍNDICE

Si quieres que empiece a numerar el pie de página desde el índice selecciona de nuevo el título "Edsger Dijkstra", y en Flujo de texto pon nº de página 0.

2. TEXTO A COPIAR

Grandes figuras de la Informática

Edsger Dijkstra

De Wikipedia, la enciclopedia libre.

Edsger Wybe Dijkstra (11 de mayo de 1930 - 6 de agosto de 2002) fue un científico de la computación de origen holandés.

Dijkstra estudió física teórica en la Universidad de Leiden. Trabajó como investigador para Burroughs Corporation a principios de los años 70. En la Universidad de Tejas en Austin, Estados Unidos, ocupó el Schlumberger Centennial Chair in Computer Sciences. Se retiró en 2000.

Entre sus contribuciones a la informática está el algoritmo de caminos mínimos; también conocido como Algoritmo de Dijkstra. Recibió el Premio Turing en 1972.

Era conocido por su baja opinión de la sentencia GOTO en programación, que culminó en 1968 con el artículo Go To Statement Considered Harmful, visto como un paso importante hacia el rechazo de la expresión GOTO y de su eficaz reemplazo por estructuras de control tales como el bucle while. El famoso título del artículo no era obra de Dijkstra, sino de Niklaus Wirth, entonces redactor de Comunicaciones del ACM. Dijkstra era un aficionado bien conocido de Algol60, y trabajó en el equipo que desarrolló el primer compilador para este lenguaje.

Desde los años 70, el principal interés de Dijkstra fue la verificación formal. La opinión que prevalecía entonces era que uno debe primero escribir un programa y seguidamente proporcionar una prueba matemática de su corrección. Dijkstra objetó que las pruebas que resultan son largas e incómodas, y que la prueba no da ninguna comprensión de cómo se desarrolló el programa. Un método alternativo es la derivación de programas, «desarrollar prueba y programa conjuntamente». Uno comienza con una especificación matemática del programa que se supone va a hacer y aplica transformaciones matemáticas a la especificación hasta que se transforma en un programa que pueda ser ejecutado. El programa que resulta entonces es sabido correcto por la construcción. Mucho de los últimos trabajos de Dijkstra tratan sobre las maneras de hacer fluida la argumentación matemática.

Dijkstra murió el 6 de agosto de 2002 después de una larga lucha contra el cáncer.

Citas

«La pregunta de si un computador puede pensar no es más interesante que la pregunta de si un submarino puede nadar.»

«La ciencia de la computación no trata sobre las computadoras más de lo que la astronomía

trata sobre los telescopios.»

Ada Lovelace

De Wikipedia, la enciclopedia libre.

Ada Byron King (10 de diciembre de 1815 - 27 de noviembre de 1852) fue la primera programadora en la historia de las computadoras.

Ada Lovelace nació en Inglaterra, única hija legítima del poeta inglés Lord Byron y de Annabella Milbanke Byron. Sus padres se separaron legalmente cuando ella tenía dos meses de edad. Su padre abandonó definitivamente Gran Bretaña y su hija nunca llegó a conocerlo en persona. El 8 de julio de 1835 casó con William King, octavo barón de King, nombrado más tarde Conde de Lovelace. Su nombre de casada pasó a ser desde entonces Lady Augusta Ada Byron King, Condesa de Lovelace, nombre del cual nace su denominación moderna de (Lady) Ada Lovelace. Siguió estudios particulares de matemáticas y ciencias, siendo uno de sus tutores Augustus De Morgan, primer profesor de matemáticas de la Universidad de Londres. Autodidacta, desde joven trabajó con Charles Babbage, a quien se le considera como el padre de las computadoras, gracias a que su "máquina analítica" funciona con el mismo principio que las computadoras actuales.

Desarrolló instrucciones para hacer cálculos en una versión temprana del computador. Su relación con Charles Babbage, el hombre que inventó la primera computadora, comenzó cuando ella visitaba su taller a temprana edad. Babbage estaba muy impresionado con la manera en que ella entendía su computador para el que escribió un programa que permitiría calcular los valores de los números de Bernoulli. Luego, él pasó a ser su tutor y más tarde trabajaron juntos. Publicó en 1843 una serie de influyentes notas sobre la computadora de Babbage, su Ingenio Analítico, que nunca llegó a construirse. En su notas, Ada Augusta dice que el Ingenio Analítico sólo podía dar información disponible que ya era conocida: vio claramente que no podía originar conocimiento. Su trabajo fue olvidado por muchos años, atribuyéndole exclusivamente un papel de transcriptora de las notas de Babbage. Este mismo caracterizó su aportación al llamarla su intérprete y recientes investigaciones muestran la originalidad de su punto de vista sobre las instrucciones necesarias para el funcionamiento del Ingenio Analítico. En este momento se reconoce a Ada Byron como la primera persona en escribir un lenguaje de programación de carácter general interpretando las ideas de Babbage, pero reconociéndosele la plena autoría y originalidad de sus aportaciones.

Siendo muchas las mujeres que han realizado grandes aportaciones a la informática sólo Ada Lovelace cuenta con un lenguaje de programación que lleve su nombre: el lenguaje de programación Ada.

John von Neumann

De Wikipedia, la enciclopedia libre.

John von Neumann (Neumann János) (28 de diciembre de 1903 - 8 de febrero de 1957) fue un matemático húngaro-americano que realizó contribuciones importantes en física cuántica, teoría de conjuntos, informática, economía y en casi todos los campos de las matemáticas.

Recibió su doctorado en matemáticas de la Universidad de Budapest a los 23 años.

Fue una de las cuatro personas seleccionadas para la primera facultad del Institute for Advanced Study (Instituto para estudios avanzados). Trabajó en el Proyecto Manhattan.

Es el padre de la Teoría de Juegos y publicó el clásico libro *Theory of Games and Economic Behavior* (Teoría de Juegos y Comportamiento Económico) junto a Oskar Morgenstern en 1944. También concibió el concepto de "MAD" (Mutually assured destruction - Destrucción mutua asegurada), concepto que dominó la estrategia nuclear norteamericana durante los tiempos de posguerra.

Trabajó con Eckert y Mauchly en la Universidad de Pennsylvania, publicó un artículo acerca del almacenamiento de programas. El concepto de programa almacenado permitió la lectura de un programa dentro de la memoria de la computadora, y después la ejecución de las instrucciones del mismo sin tener que volverlas a escribir. La primera computadora en usar el citado concepto fue la llamada EDVAC (Electronic Discrete-Variable Automatic Computer, es decir computadora automática electrónica de variable discreta), desarrollada por Von Neumann, Eckert y Mauchly. Los programas almacenados dieron a las computadoras flexibilidad y confiabilidad, haciéndolas más rápidas y menos sujetas a errores que los programas mecánicos.