

# TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL WRITER ACTIVIDADES III

Departament d'informàtica.

Autor: Francisco Aldarias Raya

Noviembre-2023

**Preparació  
Proves  
d'Accés**

## Sumario

<b>1 ESTILOS, PLANTILLAS, ÍNDICES Y FORMATO PDF.....</b>	<b>2</b>
1.1 Cambios de estilo de párrafo del documento “Grandes genios de la informática” .....	2
1.2 Estilos de página:.....	3
1.3 Estilos de párrafo.....	4
1.4 Por último, el ÍNDICE.....	4
<b>2 TEXTO A COPIAR.....</b>	<b>5</b>
<b>3 ENCABEZADO.....</b>	<b>8</b>
3.1 Insertar un encabezado de página.....	8
3.2 Modificar un encabezado de página.....	9
<b>4 PIE DE PÁGINA.....</b>	<b>9</b>
4.1 Insertar un pie de página.....	9
4.2 Modificar un pie de página.....	10
<b>5 NUMERACIÓN DE PÁGINAS.....</b>	<b>10</b>
<b>6 NOTAS A PIE DE PÁGINA.....</b>	<b>11</b>

### 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 **TICD03.2 10 Writer Actividades III 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**

a) Aplica el estilo de página Primera página a la portada en Formato---Estilos y Formateo--Página.

b) Pon un borde por los cuatro lados de 3,55 puntos, en botón derecho-- Página---Bordes.

c) 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):

a) En Botón derecho → Página, activa el encabezamiento y el pie de página y pulsa Aceptar.

b) Haz clic en el recuadro del encabezamiento, pulsa el tabulador y teclea "Grandes figuras de la Informática, por PON AQUÍ TU NOMBRE" .

c) 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**

a) 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.

b) 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. Pasos a realizar:

- 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 encabezado1 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 Disjktra", 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 transcriptor 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.

### 3 ENCABEZADO

Los encabezados son textos situados en la parte superior de las páginas que se introducen una vez y se repiten en todas las páginas de un documento. Por ejemplo, las prácticas tienen un encabezado donde se indica el programa utilizado y el tema de cada práctica.

#### 3.1 Insertar un encabezado de página

Pasos:

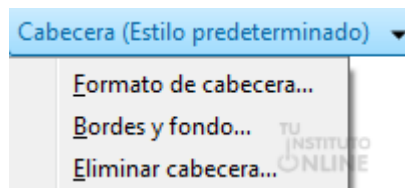
1. Ve al menú Insertar → Cabecera y pie → Cabecera → Estilo predeterminado.
2. El cursor se sitúa al principio del documento, encuadrado por una línea. Esta parte es el encabezado y aquí podemos escribir cualquier texto con el formato que se desee. Además, pueden insertarse tablas, autoformas, etc.
3. Finalmente, para salir del encabezado haz clic en cualquier lugar del resto de la página. El encabezado aparecerá al principio de cada página del documento.

Ejemplo de encabezado:



### 3.2 Modificar un encabezado de página

Para modificar un encabezado haremos clic en el mismo y cambiamos los aspectos necesarios. Al hacer clic, también se muestra a la derecha un menú contextual en el que podemos elegir determinadas propiedades.



Ejercicio:

- Descarga del aula virtual el archivo de texto para el ejercicio → encaypie.odt
- Puede utilizarse el tipo de letra y colores que se desee.
- Añade un encabezado al documento.
- Escribe el texto “Manual de Ventanucos para torpes”.
- Establece el formato del texto del encabezado: alineación centrada, letra cursiva, tamaño 10, color que se quiera. Pon un borde inferior de 0,5 pt de grosor.

• Por ejemplo:

## 4 PIE DE PÁGINA

Los pies de página son textos situados en la parte inferior de las páginas que se introducen una vez y se repiten en todas las páginas de un documento. Por ejemplo, las páginas de un libro tienen un pie donde se indica el número de cada página.

### 4.1 Insertar un pie de página

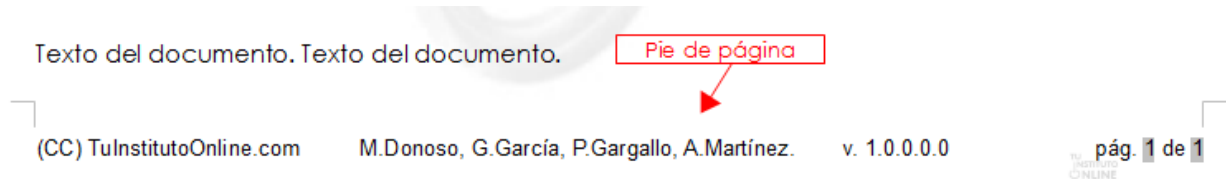
Pasos:

1. Ve al menú Insertar → Cabecera y pie → Pie de página → Estilo predeterminado.

2. El cursor se sitúa al final del documento, encuadrado por una línea. Esta parte es el pie de página y aquí podemos escribir cualquier texto con el formato que se desee. Además, pueden insertarse tablas, autoformas, etc.

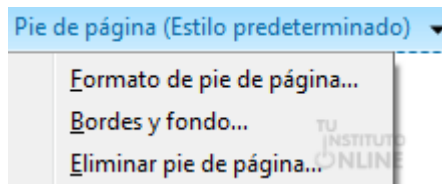
3. Finalmente, para salir del pie haz clic en cualquier lugar del resto de la página. El pie de página aparecerá al final de cada página del documento.

Ejemplo de pie de página:



## 4.2 Modificar un pie de página

Para modificar un pie de página haremos clic en el mismo y cambiamos los aspectos necesarios. Al hacer clic, también se muestra a la derecha un menú contextual en el que podemos elegir determinadas propiedades.



Ejercicio:

- Añade un pie de página al documento.
- Escribe el texto "(CC)" seguido por tu nombre y apellidos.
- Establece el formato del texto del pie: alineación derecha, letra normal, tamaño 10, color que se quiera.

## 5 NUMERACIÓN DE PÁGINAS

Writer permite numerar las páginas de nuestro documento mediante múltiples formatos. Lo normal es que situemos la numeración de páginas en la parte inferior (pie de página), si bien podría ponerse también en el encabezado.

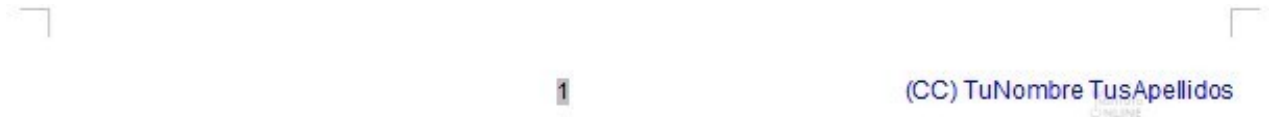
Pasos:

1. Ve al menú Insertar → Campo → Número de página.
2. En el cuadro de diálogo que aparece configuramos el lugar, alineación y formato de los números de las páginas. En la vista previa de la derecha podemos comprobar cómo se numerarán las páginas.

3. Haz clic en Aceptar y las páginas se numerarán (los números aparecen en gris atenuado).

Ejercicio:

- Añade un pie de página al texto.
- Inserta la numeración de páginas. Elige la fuente que desees, tamaño 9. Sitúa la numeración a la izquierda del pie de página y desplaza con la barra espaciadora el número hasta ponerlo más o menos en el centro.
- Por ejemplo:



Vamos a aplicar diversos formatos al texto.

Título

- Características: fuente la que se quiera, tamaño 20, negrita, color azul. Pon alineación centrada. Aplica borde de cuadro de doble línea con grosor 2 pt, sombreado y color de fondo amarillo.

Imagen

- Inserta la imagen del emoticono debajo del título y antes del resto del texto.
- Establece el ajuste y la alineación que desees.

Línea 2

- Características: fuente la que se quiera, tamaño 14, subrayado, color rojo.

Texto de instrucciones

- Selecciona todo el texto de instrucciones.
- Aplica numeración y viñetas. Elige formato número.
- Selecciona todo el texto de instrucciones.
- Aplica un espaciado debajo del párrafo de 0,20 cm.
- Resalta el texto donde corresponda. Características: fuente la que se quiera, tamaño 14, negrita, color azul oscuro, color de fondo azul claro.

Formato de página

- Pon color de fondo a la página. Elige el que desees y aplica el efecto que quieras: degradado, transparencia, etc.

## 6 NOTAS A PIE DE PÁGINA

En ocasiones deseamos detallar o aclarar una información fuera de la línea actual. En ese caso colocamos una marca al lado de la palabra a detallar y en la parte inferior de la página escribimos esa misma marca junto con el texto explicativo.

Pasos para insertar una nota a pie de página:

1. Sitúa el cursor en el punto en el que queremos insertar la nota (es decir, no al final de la página sino a la derecha de la palabra donde aparecerá la referencia a la nota).
2. Ve al menú Insertar → Nota al pie y final → Nota al pie. Haz clic en Aceptar.
3. Al final de la página aparecerá el número de la nota. Escribe el texto de la nota a continuación del número.

Ejercicio:

Vamos a añadir una nota a pie de página al final de la primera frase.

- Sitúa el cursor al final de la primera frase, es decir, no al final de la página sino a la derecha de la palabra donde aparecerá la referencia a la nota.
- Ve al menú Insertar → Nota al pie y final → Nota al pie. Haz clic en Aceptar. Al final de la página aparecerá el número de la nota.
- Escribe el texto de la nota a continuación del número: "En caso de duda, hacer un viaje de peregrinación al Camino de Santiago y pedir un milagro al Santo".
- Por ejemplo:

Manual de Ventanucos para torpes

## Manual de instrucciones de Ventanucos 4.0



Se recomienda seguir los pasos que se detallan a continuación en estricto orden<sup>1</sup>.

1. **Conectar el ordenador a la corriente.** Si no hay corriente, comprobar si el vecino tiene electricidad. Si no tiene vecinos, llamar a la compañía eléctrica. Si no sabe cuál es, desconectar el ordenador e ir al paso 10.
2. **Pulsar el botón de encendido.** Si no aparece nada en la pantalla, pulsar el botón de encendido del monitor. Si la cosa sigue sin ir, comprobar si nos hemos saltado el paso 1. Si no va nada, ir al paso 10.
3. Esperar pacientemente a que Ventanucos se cargue. Como sugerencia se recomienda tomar un café, té o infusión. También podemos leer el Quijote.
4. Si después de 10 minutos persiste la ventana de "Cargando Ventanucos", apretar el botón de encendido 4 segundos. El ordenador se reinicia. Ir al paso 3 y rezar. Si es la 5ª vez que lo intenta, ir al paso 5.
5. ¿Se ha cargado Ventanucos? En caso contrario, ir al paso 10.
6. Una vez entramos en Ventanucos, se mostrará una pantalla de bienvenida que no sirve para nada. La cerramos y pasamos de ella.
7. Si todavía no hace nada el ordenador es porque aún no se ha cargado el antivirus. Como sugerencia se recomienda tomar un café, té o infusión. También podemos leer el Quijote.
8. Si continúa sin responder a nuestros requerimientos, ir al paso 4.
9. **¿Funciona?** Enhorabuena, la paciencia es una virtud. Ahora ya sabe que Ventanucos 3.0 hace lo mismo y va mucho más rápido. Desinstalar Ventanucos 4.0 e instalar la versión 3.0. Ir al paso 11.
10. Abrir el libro "La cría del champiñón en España", relajarnos y pensar que la informática es la ciencia que resuelve los problemas que no existirían si no hubiera ordenadores.
11. Tener en cuenta las **leyes de Murphy**: "¿Es usted feliz? Tranquilo, ya se le pasará".

<sup>1</sup> En caso de duda, hacer un viaje de peregrinación al Camino de Santiago y pedir un milagro al santo.