

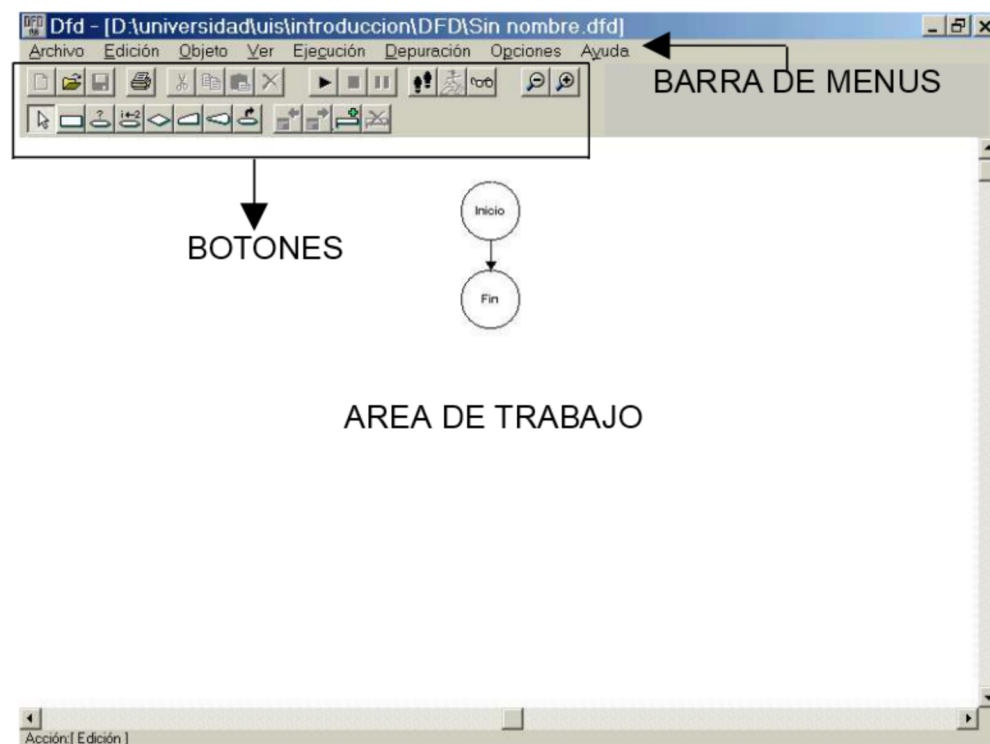


MANUAL BASICO DE INSTRUCCIONES Y COMANDOS SMART DFD 1.0

Smart DFD es un software desarrollado por el grupo Smart, de la Universidad del Magdalena (Santa Marta, Colombia) para apoyar la enseñanza de la lógica de programación a través de la utilización de los diagramas de flujo.

Este manual esta elaborado como apoyo a los laboratorios de los estudiantes de la Asignatura Introducción y programación de los computadores. Es sólo una pequeña recopilación y explicación de algunos comandos utilizados en Clase.

1. LA VENTANA PRINCIPAL DEL SMART DFD 1.0



La ventana principal de trabajo del Smart DFD 1.0 esta compuesta de los siguientes elementos:

- Barra de menús
- Botones de Archivo
- Botones de Edición
- Botones de Ejecución
- Botones de Depuración
- Botones de Zoom
- Botones de Objetos
- Botones de Subprogramas



LA BARRA DE MENUS

Archivo Edición Objeto Ver Ejecución Depuración Opciones Ayuda

Aquí encontramos las siguientes opciones:

A. Archivo: Este menú se encarga del manejo del archivo que estemos trabajando. Presenta los siguientes comandos:

- Nuevo: Para crear un nuevo diagrama DFD.
- Abrir: Para abrir un diagrama DFD guardado.
- Guardar: Para guardar el diagrama DFD que se está trabajando.
- Guardar como: Para guardar con un nombre diferente el diagrama DFD que se está utilizando.
- Imprimir: Para imprimir el archivo DFD abierto.
- Salir: Para terminar la sesión en Smart DFD 1.0.

B. Edición: Este menú es el encargado de manejar los comandos de Edición del diagrama:

- Cortar: Para quitar un bloque del diagrama y guardarlo en el portapapeles.
- Copiar: Para copiar el bloque marcado en el diagrama y guardarlo en el portapapeles.
- Pegar: Para pegar en el diagrama el bloque guardado en el portapapeles.
- Eliminar: Para borrar el bloque marcado en el diagrama.
- Eliminar Subprograma: Para borrar el diagrama correspondiente a un subprograma.
- Editar Objeto: Para cambiar las propiedades o valores del bloque marcado en el diagrama.

C. Objeto: En este menú se establecen todos los comandos para la inserción de bloques en el diagrama:

- Cursor: Mantiene activa la opción de puntero del mouse, permitiendo desplazarse dentro del diagrama y marcar bloques.
- Asignación: Permite insertar un bloque de asignación en el diagrama.
- Ciclo Mientras: Permite insertar una estructura repetitiva MIENTRAS en el diagrama.
- Ciclo Para: Permite insertar una estructura repetitiva PARA en el diagrama.
- Decisión: Permite insertar una estructura CONDICIONAL en el diagrama.
- Lectura: Permite insertar una instrucción de lectura de datos por teclado en el diagrama.
- Llamada: Para insertar la llamada a un subprograma o subrutina dentro del diagrama.
- Salida: Para insertar la presentación de datos en la pantalla.
- Nuevo Subprograma: Para abrir la ventana de edición para la elaboración del diagrama de un subprograma o subrutina.