

Solucionario Manual

ADGG053PO: Ofimática

SOLUCIONES

Actividades

Test de Repaso

editorial **cep**

Soluciones Actividades

Tema 1

Actividad 1

A finales de la década de 1930, Claude Shannon mostró que utilizando interruptores que se encontraban cerrados para «verdadero» y abiertos para «falso», se podían llevar a cabo operaciones lógicas asignando el número 1 a «verdadero» y el número 0 a «falso».

Este sistema de codificación de información se denominó binario. Es la forma de codificación que permite el funcionamiento de los ordenadores. El sistema binario utiliza dos condiciones (representadas por los dígitos 0 y 1) para codificar información. De este modo, pueden distinguirse las siguientes notaciones:

- Bit (abreviado con la minúscula «b»). Significa dígito binario, y corresponde al número 0 o 1 en la numeración binaria. Es la unidad de información más pequeña que puede manipular una máquina digital.
- El byte (Abreviado con la mayúscula «B»). Es una unidad de información compuesta por 8 bits. Se puede utilizar para almacenar, entre otras cosas, un carácter, como por ejemplo una letra o un número. Agrupar números en cúmulos de 8 facilita su lectura, así como agrupar números en grupos de tres hace más legibles los millares cuando se trabaja en base decimal. Por ejemplo, el número «1.234.567» se lee mejor que «1234567».

Los usuarios de ordenadores aprendían con rapidez que 1 kilobyte estaba compuesto por 1024 bytes. Por este motivo, en

diciembre de 1998, la Comisión Electrotécnica Internacional intervino en el tema. La lista siguiente incluye las unidades estandarizadas de la IEC:

Un kilobyte (kB) = 1000 bytes

Un megabyte (MB) = 1000 kB = 1.000.000 bytes

Un gigabyte (GB) = 1000 MB = 1.000.000.000 bytes

Un terabyte (TB) = 1000 GB = 1.000.000.000.000 bytes

Actividad 2

Los elementos de *hardware* externos a un ordenador (los periféricos) se conectan al mismo mediante estos elementos:

- Si bien actualmente es posible conectar determinados periféricos sin necesidad de emplear ningún cable, gracias a tecnologías como Wi-Fi, Bluetooth o infrarrojos, tradicionalmente para conectar un periférico a un puerto del ordenador es preciso contar con un **cable**, que en uno de sus extremos dispone del denominado **conector**, que es una terminación especialmente diseñada para encajar con un determinado puerto del ordenador. Muchos de los conectores están regulados por los estándares (conjunto de requisitos técnicos) fijados por el Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica (IEEE), que es una asociación mundial de ingenieros dedicada a la normalización y el desarrollo en áreas técnicas.
- **Puerto**, que es un punto de conexión electrónica ubicado en el *hardware* del ordenador y en el que insertamos el conector. Dicho puerto está conectado a la denominada placa base de un ordenador para permitir el intercambio de información digital entre aquel y el dispositivo al que está conectado. Se trata por tanto de una ranura cuyo tamaño y morfología dependen del conector para el que esté diseñada.

Muchos de los conectores más tradicionales están integrados por pines, que es la denominación que reciben las clavijas o terminales metálicos que integran un conector.

Tanto los conectores como sus respectivos puertos se denominan y distinguen en función de las siguientes clases:

- **AT.** Hasta la popularización del USB, era el conector empleado para conectar el teclado al ordenador.
- **Audio.** Se trata del conector empleado para conectar al ordenador altavoces externos o bien un micrófono. Esta clase de conectores suele diferenciarse por colores (verde, negro, gris, naranja, azul, rosa).
- **BNC.** Este conector recibe su nombre (Bayonet Neill-Concelman) por su cierre en bayoneta y los apellidos de sus inventores. Utilizado para cable coaxial, se hizo muy popular debido a su uso en las primeras redes Ethernet, durante la década de los 80 del siglo XX.
- **Bluetooth.** Conector inalámbrico que puede realizar tanto una transmisión punto a punto como multipunto y destaca por su solidez, sencillez, seguridad y bajo coste. Dispone de un microchip que utiliza la tecnología de radio de corto alcance Bluetooth, por lo que se trata de un conector que no precisa cable.
- **D-sub.** Se trata de unos conectores creados en 1952 por la compañía Cannon. Su nombre se refiere a «Subminiatura-D», denominación que responde, por un lado, a su tamaño original (muy pequeño) y, por otro, a su forma, ya que se asemeja a una letra «D» de costado, con un lado ligeramente más largo que el otro.
- **DisplayPort.** Conector de vídeo más completo que el HDMI y apto para resoluciones grandes (hasta 2560 x 1600), suele usarse para conectar al ordenador un segundo monitor.
- **DVI.** El DVI (siglas de *Digital Visual interface*) es un conector de vídeo de color blanco que se suele usar para

conectar al ordenador un monitor que funcione segunda pantalla o monitores *gaming*.

- **Ethernet.** También denominado **RJ45**, es el puerto al que se conecta el rúter de internet. Resulta más estable y veloz que el Wi-Fi.
- **FireWire.** El también conocido **IEEE 1394** es un conector de alto coste y gran velocidad de transferencia de datos que suele usarse para la transmisión de audio y vídeo. Son usuales en el ámbito industrial y en el entorno profesional. Al igual que sucede con USB, hay varias versiones de *FireWire*, que varían en su número de pines (4, 6 o 9) y su velocidad de transferencia.
- **HDMI.** Surgido en 2003 a raíz de la aparición de las resoluciones HD (1280 x 720) y Full-HD (1920 x 1080), el HDMI (siglas de *High Definition Multimedia Interface*) es el conector que permite conectar un monitor o pantalla al ordenador, transmitiendo vídeo y audio en alta definición, así como vídeo en 3D.
- **Infrarrojo.** Puerto que conecta un dispositivo al ordenador mediante ondas de luz invisibles al ojo humano, está compuesto por un dispositivo de diodos LED de luz infrarroja y sensores que transmiten y reciben los impulsos luminosos que contienen la información. También denominado puerto IrDa (siglas de *Infrared Data Association*), su uso ha crecido conforme al desarrollo de dispositivos móviles.
- **Paralelo.** También denominado «puerto **LPT**», fue originalmente creado para conectar impresoras a ordenadores y popularizado por IBM en 1981, aunque su uso se fue extendiendo a la conexión de otros periféricos. Su denominación se debe a que permite la transmisión simultánea de datos en ambos sentidos mediante un cable. Desde 1994, está sujeto a los requisitos fijados en el estándar IEEE 1284. Se trata de un conector alargado y compuesto por 25 pines divididos en 2 filas. Tiene una velocidad de transferencia de información mayor que un puerto serie, toda vez que puede transmitir varios bits simultáneamente. Con el

paso de los años ha ido perdiendo presencia en favor de los conectores USB y *FireWire*.

- **PS/2.** Este conector adquiere su denominación de la serie de ordenadores Personal System/2, creada por IBM en 1987. Hasta la popularización del USB, era el conector empleado para conectar el ratón o el teclado al ordenador.
- **Puerto para juegos.** Se trata de un conector parecido al puerto serie, compuesto por 15 pines divididos en 2 hileras. Como su propio nombre indica, se emplea para conectar al ordenador dispositivos de control de videojuegos como, por ejemplo, un *joystick*.
- **Puerto serie.** También denominado «puerto **COM**». Se trata de un conector alargado y compuesto por 9 pines. La conexión es especialmente lenta, dado que la información se transmite *bit a bit*, por lo que se suele emplear para periféricos que no precisen para su funcionamiento transmitir grandes volúmenes de información; por ello su uso está asociado a la conexión al ordenador de módems y terminales, entre otros periféricos. Está en creciente desuso.
- **Thunderbolt.** Conector desarrollado en 2010 por Intel para dispositivos de Apple exclusivamente, tiene una gran potencia de transmisión de datos, similar a la fibra óptica. Existen tres versiones, conforme su capacidad de transmisión ha ido mejorando.
- **USB.** Este tipo de conectores fue creado en 1994 por Intel, Compaq, DEC, IBM, Microsoft, NEC y Nortel para homogeneizar la conexión de periféricos a un ordenador, con la consiguiente comodidad para los usuarios. De esta manera, en 1995 Intel fue la primera compañía en explotar comercialmente los USB, siendo Windows 95 el primer sistema operativo compatible de serie con estos conectores. El USB (siglas de *Universal Serial Bus*) es el conector más extendido y conocido hoy en día, toda vez que cuenta con la tecnología *Plug and Play*, que habilita el reconocimiento y uso inmediato del

periférico conectado, es más asequible que los *FireWire* y ha ido reemplazando a los puertos paralelos al tener mayor velocidad de transferencia y unas dimensiones menores que aquellos, lo que permite la existencia de dos o más puertos USB en un ordenador. Tiene forma rectangular y se emplean para conectar al ordenador diversos periféricos (teclados, ratones, escáneres, impresoras, memorias externas, cámaras digitales, *pendrives*...) o antenas *wireless* para periféricos que funcionan mediante tecnología inalámbrica. Se pueden establecer distinciones dependiendo básicamente de su morfología (USB Tipo A, USB Tipo B, USB Tipo C, Micro USB, Mini USB) y de la velocidad de transferencia de datos que ofrecen (desde la primigenia USB 1.0 hasta la más reciente USB 4.0).

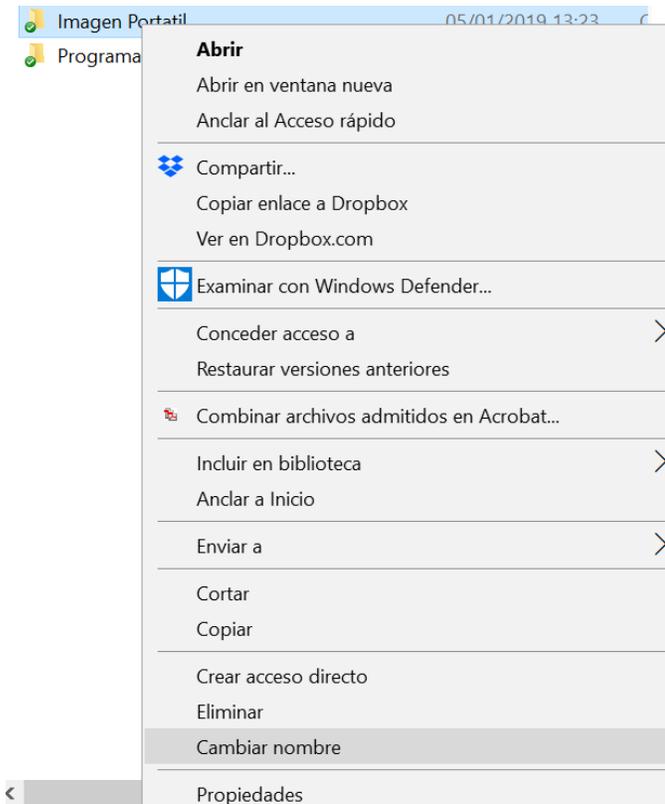
- **VGA.** El VGA (siglas de *Video Graphics Array*) es un conector de vídeo compuesto por 15 pines divididos en 3 hileras que se usa para conectar un monitor o pantalla al ordenador, permitiendo visualizar la interfaz gráfica del sistema operativo y los programas. Distinguido por su color azul, está en desaparición a raíz de la difusión del HDMI.
- **Wi-Fi.** Conector inalámbrico que, gracias a la tecnología Wi-Fi, permite conectar un equipo o dispositivo informático a Internet, mediante un punto de acceso (*hotspot*) de red inalámbrica que, en interiores, suele tener un alcance de veinte metros, mientras que al aire libre dicho alcance aumenta notablemente.

Tema 2

Actividad 1

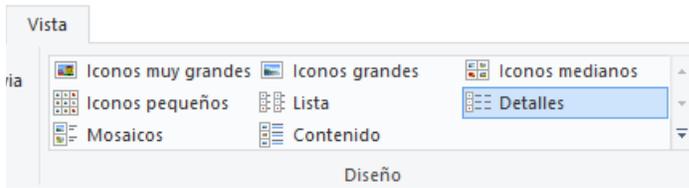
Otro modo para renombrar carpetas es realizando los siguientes pasos:

- Seleccionar la carpeta a renombrar pulsando sobre ella.
- Hacer clic con el botón derecho del ratón y, en el menú contextual que se muestra, escoger la opción «Cambiar Nombre».
- Teclar el nuevo nombre y pulsar «Intro».



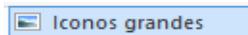
Actividad 2

El explorador de Windows permite configurar la forma en que se muestra el contenido de unidades de disco y carpetas.



Al acudir a la sección de «Diseño», dentro de la pestaña «Vista», se puede seleccionar el modo de visualización (ya sea mostrando los elementos como si fueran miniaturas o bien ofreciendo información más o menos detallada de cada elemento).

Dos de estos modos, «Detalles» e «Iconos grandes», están disponibles a modo de atajo visual en la ventana del explorador, en la esquina inferior derecha. Pulsando el icono referido en la actividad, se activa el modo de visualización de:



En este modo, las carpetas y archivos se visualizan así:



Asimismo, pulsando en el otro botón, se activa el modo de visualización de:



En este modo, las carpetas y archivos se visualizan así:

Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño
 Cómo ver el historial de navegación en In...	08/02/2019 20:04	Carpeta de archivos	
 CyberLink	15/01/2019 10:19	Carpeta de archivos	
 Plantillas personalizadas de Office	05/01/2019 11:57	Carpeta de archivos	
 Cómo ver el historial de navegación en In...	08/02/2019 20:05	Archivo HTML	59 KB
 Cómo ver el historial de navegación en In...	08/02/2019 20:04	Archivo HTML	353 KB
 Life's Good - Innovación y Tecnología LG...	08/02/2019 20:09	Archivo HTM	108 KB

Tema 3

Actividad 1

Por defecto el estilo de un párrafo es el estilo «Normal» y las características de formato de dicho estilo en Word son las siguientes: fuente Calibri en estilo de fuente normal (sin negrita ni cursiva), tamaño de 11 puntos, interlineado de múltiple 1,15 líneas, espaciado posterior de 10 puntos y alineación del texto: ajustado al margen izquierdo y no al margen derecho.

Actividad 2

En Word podemos diferenciar estos tipos de saltos:

- Saltos de línea. Indican el final de una línea y el comienzo, aparte, de otra nueva, pero sin cambiar de párrafo. Se introducen pulsando la tecla «Mayús» + «ENTER (Intro)».
- Saltos de párrafo. Indican el final de un párrafo y el comienzo de otro nuevo. Se introducen pulsando la tecla «ENTER (Intro)».
- Saltos de página. Para insertar un salto de página manual, se situará el cursor a partir del cual se insertará el salto y se deberá pulsar el botón «Salto de página», que se encuentra en la sección «Páginas», dentro de la pestaña «Insertar». Otra alternativa es pulsar sobre el botón «Saltos», que se encuentra en la pestaña «Disposición» (anteriormente denominada «Formato») dentro de la sección «Configurar página» y, seguidamente, escoger «Página» en la parte de «Saltos de página» del menú desplegable. También se puede insertar un salto de página manual pulsando las teclas «Ctrl» + «ENTER (Intro)».
- Saltos de sección. Para realizar la inserción de una sección se debe:

- Posicionar el cursor en el lugar del documento en el que se desee añadir una sección.
 - Pulsar sobre el botón «Saltos», que se encuentra en la pestaña «Disposición» (anteriormente denominada «Formato») dentro de la sección «Configurar página».
 - En la parte de «Saltos de sección», escoger la opción «Página siguiente», mediante la cual se inserta un cambio de sección a partir de la página siguiente, posibilitando la opción de aplicar formatos diferentes a cada una de las secciones.
 - Elegir la opción «Continua» para insertar una sección y empezar así la nueva sección en la misma página.
- Saltos de columna. Si el texto está estructurado en columnas, la distinción entre el final de una columna y el paso a la siguiente se puede explicitar pulsando sobre el botón «Saltos», que se encuentra en la pestaña «Disposición» (anteriormente denominada «Formato») dentro de la sección «Configurar página» y, seguidamente, escogiendo «Columna» en la parte de «Saltos de página» del menú desplegable, o bien mediante la combinación de teclas «Ctrl» + «Mayús» + «ENTER (Intro)».

Actividad 3

Para comprobar la corrección ortográfica y gramatical de un documento, se puede pulsar directamente la tecla «F7».

Tema 4

Actividad 1

La respuesta correcta es:

- Referencia relativa: B1.
- Referencia mixta: \$B1.
- Referencia absoluta: \$B\$1.

Actividad 2

Prioridad entre operadores:

- Primero, las operaciones indicadas por los operadores de referencia.
- Después, las operaciones determinadas por los operadores aritméticos.
- Seguidamente, las operaciones señaladas por los operadores de concatenación.
- Finalmente, las operaciones apuntadas por los operadores lógicos o de comparación.

Actividad 3

Una hoja de cálculo de Excel puede tener un máximo de 16.384 columnas y 1.048.576 filas.

Tema 5

Actividad 1

La diferencia entre ambos términos es la siguiente:

- Los campos son los tipos de información. Por ejemplo, en un directorio telefónico tenemos nombre, apellidos, dirección, teléfono, fax, e-mail, etc. Cada campo contiene el mismo tipo de información (el nombre es texto, el teléfono es un número...). También se llaman «atributos». Esta información suele mostrarse en columnas.
- Los registros son las distintas entradas de la tabla, los distintos elementos que tenemos almacenados; para cada registro tenemos los campos rellenos con unos datos concretos. En el ejemplo anterior, los registros son las distintas personas almacenadas en el directorio telefónico, cada uno de ellos con su dirección, teléfono... Esta información suele mostrarse en filas. Cada fila contiene un conjunto de datos relacionados (los distintos datos de una misma persona), y todas las filas tienen la misma estructura (los diversos campos de la tabla).

Actividad 2

El tipo «Texto corto» tiene un tamaño de hasta 255 caracteres.

Actividad 3

El tipo de dato «Moneda» tiene un tamaño de 8 bytes.

Tema 6

Actividad 1

Lo más recomendable sería usar un gráfico SmartArt. Para crear un gráfico SmartArt, haz clic en el botón «SmartArt» de la sección «Ilustraciones» de la pestaña «Insertar». PowerPoint contempla ocho tipos de gráficos SmartArt: de lista, de proceso, de ciclo, de jerarquía, de relación, de matriz, de pirámide y con imagen. En este caso, para un organigrama se podría optar por uno del tipo «Jerarquía» o «Pirámide».

Actividad 2

Partiendo de la base de que PowerPoint, de forma predefinida, muestra la Vista Normal, lo ideal para revisar una presentación que tiene notas, sería, en la pestaña «Vista», escoger la opción «Página de notas». Otra buena opción sería la «Vista Lectura».

Actividad 3

Las formas son una de las varias opciones que PowerPoint ofrece para ilustrar una presentación. Se trata de elementos gráficos muy simples ya creados e incorporados a la galería de PowerPoint.

Soluciones Test de Repaso

1. a) Periférico de entrada
2. a) *Hardware y software*
3. a) *Hardware*
4. a) *Hardware complementario*
5. c) Recortes
6. a) Desfragmentador de disco
7. d) Edge
8. c) Ctrl + Mayús + Esc
9. c) Alt
10. c) «Archivo»
11. d) La primera línea del párrafo empiece más a la derecha que el resto del párrafo
12. b) Una
13. c) Reciben también el nombre de valores
14. c) Booleanos

- 15. b) Es una columna cuyos valores son distintos en cada uno de los registros o filas, permitiendo así identificar de manera inequívoca cada registro
- 16. c) Las ventanas que reúnen los campos necesarios para etiquetar y asignar a cada dato el campo y el registro que le corresponde
- 17. b) El elemento que permite aplicar formato, calcular y resumir datos extraídos de una tabla para que sean impresos
- 18. c) La diapositiva
- 19. c) Vista clasificador
- 20. a) Uno para el título y otro para el subtítulo