

MICROBYTE

Vol. II N.º 8

TODO COMPUTACION

DICIEMBRE 1985
N.º 19 \$ 180



Proyecto Camino

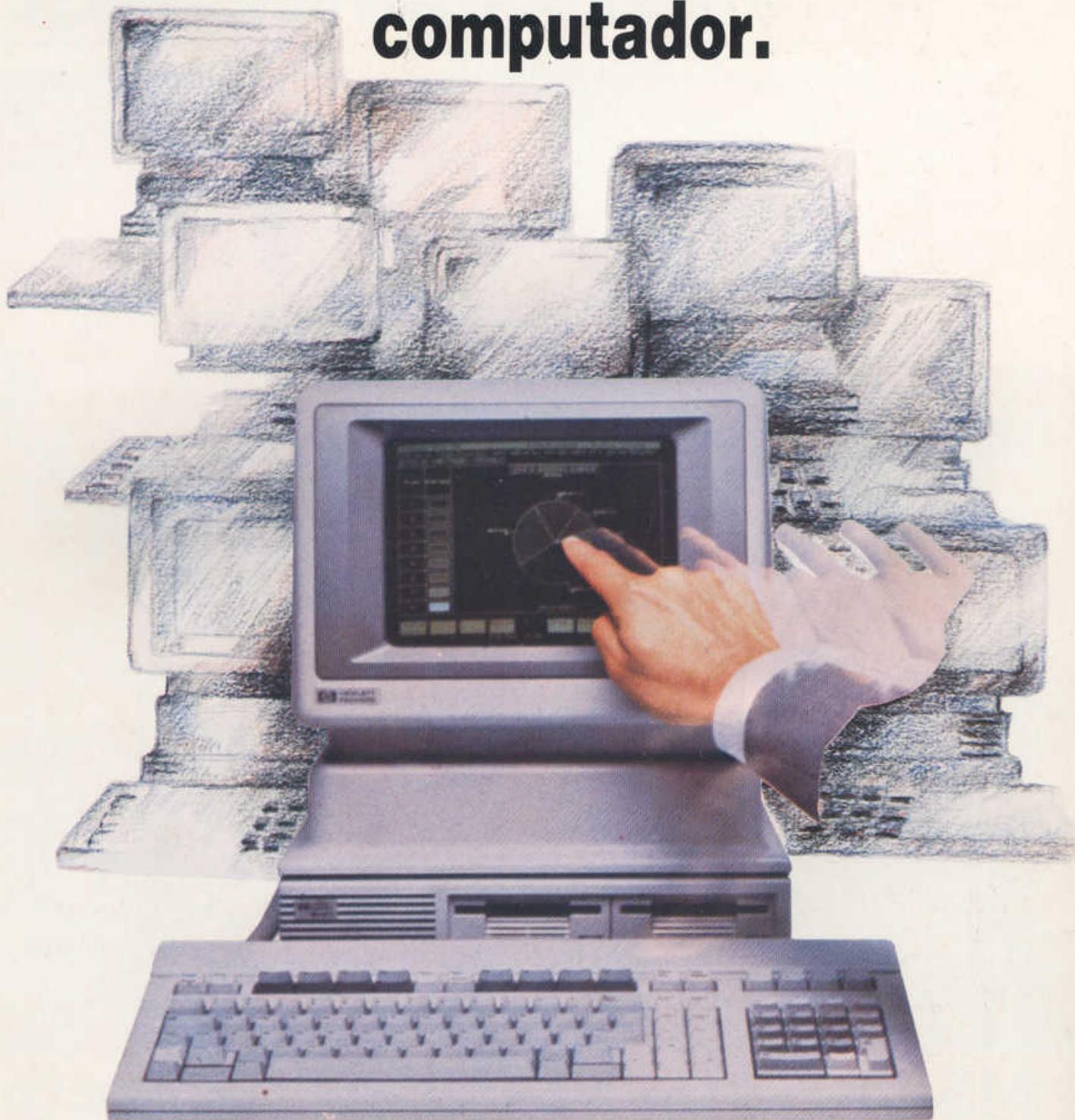
Ejecución de Programas MS-DOS

Programación de Trabajos y Máquinas

Programas Atari, Commodore, Sinclair

Hay muchos computadores personales HP 150 un "muy personal" computador.

 HEWLETT
PACKARD



Microcomputador (PC), con Procesador Intel 8088-2 de 16 Bits y 8 MHz Sistema Operativo MS-DOS 2.11 – Memoria de 256 Kb expandible a 640 Kb – Disco flexible doble de 31/2" con 2 unidades de 710 Kb c/u. formateados. Disco Winchester de 15 Mb y Disco flexible de 31/2; con 710 Kb formateados. Toque Mágico exclusivo, para seleccionar las aplicaciones directamente. Software standard: Lotus 1-2-3, D-base, Archivo Electrónico, Memomaker. Software con aplicaciones netamente nacionales y de acuerdo a sus requerimientos.

OLYMPIA 

OLYMPIA (Chile) LTDA. Av. Rodrigo de Araya 1045 – Macul.



Foto Portada

El encuentro con el futuro ya está aquí. ¿Lo sabremos aprovechar...?

Director Responsable

Jorge Carrera R.

Coordinador General

José Kaffman T.

Director Publicidad y RR.PP.

Ariel Leporatti P.

Ventas

Orlando Zepeda

Directora de Arte

Paz Barba

Montaje

Rodolfo Hillmer

Fotografía

Gentileza USIS

Cuerpo Editorial

Jaime Aravena

Jorge Cea

Carlos Contreras

Corresponsales en el exterior

Luis Kaffman T. (Londres)

Alfredo Zarowsky (París)

Victor Kahan (Ohio)

Fotocomposición

LASER

Representante Legal

Jorge Carrera R.

Dirección Merced 346-Of. F

Fono: 393866

Distribución

Antártica S.A.

Impresión

Impresora Nacional, quien sólo actúa como impresor.

Microbyte es una publicación mensual de KVC Asociados.

Ninguna parte de esta revista puede ser reproducida, archivada en sistemas de clasificación o recuperación de datos, transmitida en modo alguno, electrónico o químico, mecánico, óptico, fotográfico o cualquier otro sin el permiso previo de KVC Asociados.

Microbyte no puede asumir ninguna responsabilidad por errores en artículos, programas o avisos publicitarios.

Las opiniones expresadas en estas páginas corresponden a sus autores y no representan necesariamente el pensamiento de sus editores.

Colaboraciones de los lectores son bienvenidas y serán publicadas previa revisión, con un pago de acuerdo a tipo de colaboración y calidad.

Las colaboraciones deben venir tipeadas o impresas a doble espacio y, si es posible, acompañadas de material gráfico. En el caso de listados de programas mayores de 15 líneas, es preferible enviar cassette o disco y una explicación de su contenido.

SUBSCRIPCIONES

Valor subscripciones semestral (6 Ejs.)

Correo Certif. Stgo. y Prov. \$ 1.050

Entrega por mano Stgo. \$ 950

Valor subscripciones anual (12 Ejs.)

Correo Certif. Stgo. y Prov. \$ 1.950

Entrega por mano Stgo. \$ 1.800

Solicite un representante al fono 393866, en Merced N° 346, Of. F. Santiago - Chile.

Editorial

Pág. 3 Las consecuencias sociales del fenómeno informático pueden tener alcances insospechados. Entre otros, un aspecto en cuestión es la preservación de las culturas nacionales frente a la invasión de terminologías y conceptos anglicistas.

Noticias - Novedades

Pág. 4 Internacionales: Simulación de moléculas. Nuevo disco duro tamaño tarjeta. Versión 2 de SWIFT. Transportan paquete estadístico de mainframes a PCs. Nuevos equipos Kaypro y Ericsson. Computación para no-videntes en Mendoza. Querella IBM contra Fujitsu.

Pág. 10 Nacionales: Nuevo local de Inforna. Chileno en seminario de CLAT sobre "Nuevas Tecnologías". Asicom presenta nuevo equipo en Fisa. Nuevos paquetes de software nacional. Sexto Congreso de Ingeniería Eléctrica.

Cursos

Pág. 40 Interfaces para instrumentación: Tercera parte de esta serie mediante la cual el computador adquiere relevancia conectado a instrumentos de medición en tiempo real.

Sección por Marcas

Pág. 27 Commodore: Autonumerador para el VIC-20. Un utilitario que le facilitará la vida a los VIC-iosos.

Sinclair: Renumerador para el ZX-81. Un utilitario para quienes quedaron cortos de líneas o buscan mejor presentación.

Spectrum: Serpiente de números. El adictivo y difícil juego de eliminar viboras.

Vector: Desglose de sueldos. Un programa útil para quienes retiran dineros del banco.

Atari: Orden Alfabético. Un programa simple para aprender a manejar las variables alfanuméricas en el Atari.

Técnicas de Análisis y Programación

Pág. 48 Programación de Trabajos y Máquinas: Una heurística apropiada para quienes desean establecer una secuencia de trabajos óptima en una línea de producción.

Pág. 16 Selección de Proyectos: El proceso de definición de sistemas a desarrollar en una empresa debe partir de un análisis en que se toman en cuenta su factibilidad y necesidad.

Pág. 44 Recursión en Pascal: Lo que todos nos exigían y no habíamos satisfecho. Efectivamente, además de Basic hay otros lenguajes y en este artículo se presenta la potencia de la recursividad en lenguajes como Pascal.

Pág. 35 Ejecución de Programas en MS-DOS: Continuando con su serie sobre este popular sistema operativo, Luciano Chiang explica la mecánica de ejecución de programas, la administración de memoria para variables y todo lo que usted necesita para utilizar inteligentemente su computador.

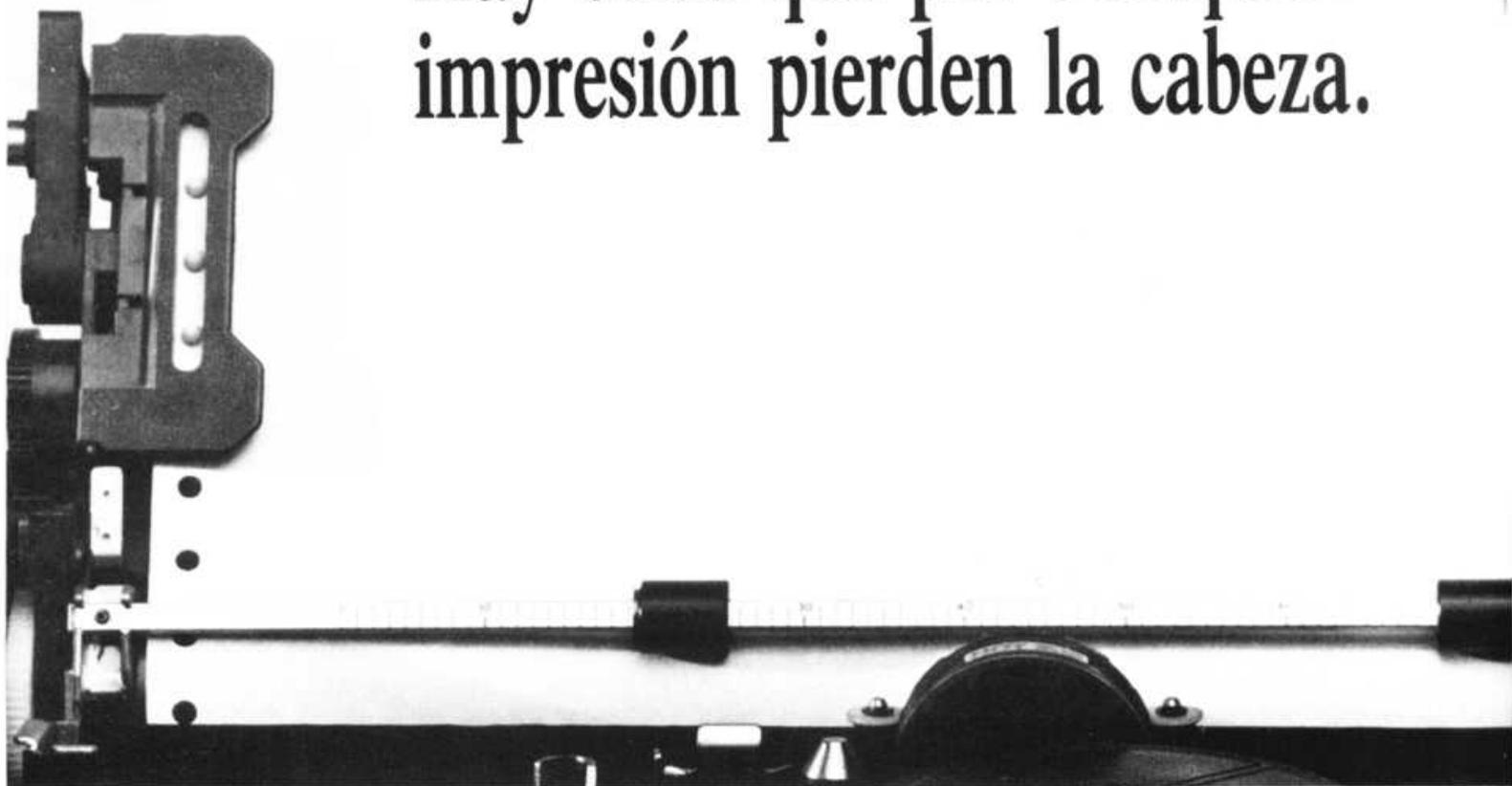
Varios

Pág. 56 ¿Q.P.P.E.?: ¿Qué Pasa con la Programación Estructurada? Una serie de preguntas que no conviene olvidar.

Pág. 22 Proyecto Camino: Caminante no hay camino, pero con este programa se le facilitará el hacerlos.

Pág. 58 Open File - Cartas del lector: Siguen lloviendo encendidos aplausos y furiosos reclamos, junto a consultas, aclaraciones. Una sección que estrecha los lazos entre todos.

Hay otras que por cualquier impresión pierden la cabeza.



No corra riesgos.

Okidata, además de ser la impresora de matriz de punto más veloz y eficiente, es la única con cabezal de nueve agujas de larga duración para imprimir en ciclo continuo... con la garantía Teknos por un año.

Teknos es el único representante oficial de Okidata en Chile... y el único que ofrece Servicio Técnico reponsable, repuestos y accesorios legítimos.

Sólo Teknos responde por su Okidata.

OKIDATA

Garantía Teknos por un año.



DE EFICACIA COMPROBADA
Santa Elena 1770 - Fono 5568390 - Santiago.

DISTRIBUIDORES SANTIAGO: ADINF LTDA., Nueva York 80, Piso 6º - F. 6987918. CIDES LTDA., Luis Thayer Ojeda 393 - F. 2323505. COELSA S.A., Vicuña Mackenna 1705 - F. 5566006. CONDE LTDA., Huérfanos 1160 Local 22 - F. 6963950. DITEMPO LTDA., Dr. Carlos Charlin 1540 - F. 497722. EMPROM LTDA., M. Barros Borgoño 66 - F. 744943. IDS LTDA., Mac-Iver 119, Local 9 - F. 392506. LOGICA S.A., Vecinal 61 - F. 2312626. MCS INFORMATICA, M. Montt 043 - F. 499449. ONLYDATA LTDA., Providencia 2237, Local P-23 - F. 2317354. PLETT SISTEMAS Y SERVICIOS, Mac-Iver 380 - F. 337894. RIMPEX LTDA., Av. Pedro de Valdivia 1667 - F. 2235721. MULTIMATICA, San Antonio 73 - F. 382663. SANYO CHILE LTDA., La Concepción 80, Local 1 - F. 2230513. ST COMPUTACION LTDA., Los Leones 2215 - F. 747409. TELEMATICA LTDA., Augusto Leguía Sur 75 - F. 2312619. DATAMEDICA, Estado 139 - F. 722562. DATASYSTEM, Constitución 45 - F. 772561. **PROVINCIAS. ARICA:** COMERCIAL PRAT, 21 de Mayo 161 - F. 32097. **VINA DEL MAR:** SERCO LTDA., Avda. Ecuador 17 - F. 81652. **CONCEPCION:** CRECIC S.A., Barros Arana 565, Local 24 - F. 25754. **TEMUCO:** FIRMANI Y CIA. LTDA., Manuel Montt 730 - F. 34239. **VALDIVIA:** INCOSUR LTDA., Independencia 555 - F. 2035. **PUNTA ARENAS:** SADEM LTDA., Balmaceda 833 - F. 25690.

Muchas veces, desde estas mismas páginas y en diversas otras publicaciones, se ha mencionado la importancia que podría tener el desarrollo tecnológico en el área informática para el desarrollo de los países.

Por esto, sería reiterativo volver al tema mostrando ejemplos de cómo en otros países, esta idea ha tenido una cabal concretización en la elaboración de proyectos nacionales y en la creación de organismos ministeriales abocados específicamente a esta área.

Sin embargo, hay algunos episodios curiosos que permiten apreciar desde otras perspectivas la importancia del fenómeno informático.

En efecto, en las costas normandas, en Francia, bajo la dirección del general Jean Becam, comandante retirado de la fuerza aérea de su país, se está organizando una nueva resistencia. El enemigo esta vez no utiliza bombarderos ni misiles, siendo su arma principal y más mortífera las palabras: la jerga computacional en inglés.

De acuerdo al general Becam, utilizar términos como "byte", "bug" o "network" significa rendirse ante el lenguaje del conquistador y para su defensa ha creado la Asociación de Especialistas en Computación Franco-parlantes como herramienta para defender la supervivencia de la cultura gala.

A pesar de sus esfuerzos, mediante los cuales han sido creadas una larga lista de palabras en francés para reemplazar los términos ingleses, los operadores franceses procesan aún "un batch de data" o hacen "un dump" en "le floppy".

Para países como Francia, no se trata solamente de un aspecto cultural o de orgullo nacional. Francia es un país industrializado para el cual cada palabra en inglés que acepta en su vocabulario representa a las cuantiosas mermas económicas que le significa la pérdida de terreno frente a Estados Unidos.

La razón de esto es simple. Si el idioma que se utiliza preferentemente es el inglés, significa que la ciencia computacional también es de procedencia norteamericana y los computadores franceses una copia barata de éstos, así como el champagne de California.

No deja de parecer interesante por tanto, la actitud que ha tenido IBM en Francia, tratando en todo momento de parecer el más auténtico francés obviando así el natural rechazo de los franceses por todo lo que no sea de su país. En efecto, al liberar en Francia los Personal Computer de IBM, los famosos PC como son llamados en todo el mundo, éstos fueron denominados los "O.P." por la traducción francesa de computador, "ordinateur".

Lo paradójal, es que a pesar de todos los esfuerzos de IBM y del general Becam, los franceses no han asimilado esa terminología nacional y se refieren libremente a los "PC" al igual que sus colegas del resto del mundo. Como última curiosidad, la propia palabra "ordinateur", tan cara a los puristas de la lengua francesa, fue acuñada por la propia IBM, la que ya en 1958 acudió a un comité de la Sorbonne para que ideara un término francés para los "computers" que comercializaba IBM.

Volviendo a nuestro país, no es fácil definir cuál debiera ser la actitud correcta frente a la invasión cultural, pero de seguro es un factor que debiera ser seriamente analizado. No se trata solamente de una terminología en idiomas extraños que dificulta aún más el dominio de las ciencias de la computación. Hay además aspectos valóricos, éticos, modelos de desarrollo y un sinfín más que entran de contrabando junto a la voluminosa cantidad de computadores que se están instalando en Chile.

Huelga reiterar frente a todo lo anterior el desconcierto que se produce cuando en lugar de crearse instancias de reflexión y diseño de estrategias de desarrollo, van desapareciendo los pocos organismos estatales capaces de hacerlo.

NOTICIAS

NOVEDADES

Ericsson Portable PC

Elegante como los productos suecos pero fabricado en Japón, el Ericsson Portable PC es probablemente uno de los equipos con más hermoso diseño.

Basado en un procesador 8088 y MS-DOS 2.1, este equipo puede correr la mayor parte de las aplicaciones de un IBM PC. Su resolución es de 640 por 400 pixeles y tiene la ventaja sobre otros portátiles de venir con pantalla de gas plasma.

Standard viene con 256K de memoria expandibles a 512, una diskettera de 5.25 con capacidad para 360K, puertos paralela y serial. Opcionalmente se le puede incorporar un disco RAM de 360K, una impresora integrada y modem interno.



Inteligencia Artificial en el Macintosh

Neuron Data, una pequeña empresa francesa instalada en Palo Alto, California, anunció un generador de sistemas expertos para el Macintosh durante la última convención de la asociación americana por la inteligencia artificial.

Programado originalmente en Lisp y luego en Assembler, Nextpert corre en un Macintosh con 512K y contiene un motor de inferencia lógica que permite graficar en todo momento la concatenación de reglas construidas por el sistema en forma de malla, lo que permite al investigador visualizar cómo van siendo afectadas las reglas y cuáles resultados dependen de ellas con cada modificación.

Este programa, junto a otros de Teknowledge y Texas Instruments están demostrando la vertiginosa caída en los precios de estas herramientas de quinta generación (cinco mil dólares), las que están haciendo su entrada al mundo de los microcomputadores.

El turno del modem

En el número anterior comentábamos respecto al verdadero asalto que está lanzando IBM hacia diversos sectores de productos afines a la computación. Esa vez comentábamos respecto a su nueva línea de impresoras y las redes de datos en Japón.

Esta vez, IBM nos sigue sorprendiendo con la introducción de su primer modem para microcomputadores. El único modem de esa naturaleza jamás hecho por IBM fue el modem interno

con que venía el ya discontinuado PC Junior. Hasta ahora IBM distribuía por sus canales de distribución la línea de modems fabricados por Hayes.

Los modems introducidos por IBM (fabricados para este por Rockwell International), son una tarjeta modem Asincrona, a 1.2 kbits/seg para insertar en el PC por US\$ 499. Un modelo independiente también de 1.2 kbits/seg puede funcionar igualmente en modo sincrónico y se vende en US\$ 609.

IBM se querrela contra Fujitsu

IBM acusó judicialmente a Fujitsu de copiar ilegalmente el sistema operativo MVS/XA que corre en una nueva línea de mainframes IBM, por lo que estaría reclamando una reparación multimillonaria.

Fujitsu, que se ha convertido en uno de los principales fabricantes de mainframes, se ha especializado en equipos compatibles con IBM, para lo cual había llegado a un acuerdo con este para utilizar su software operativo previo pago de royalties.

Sin embargo, este acuerdo de 1983 no contemplaba a este nuevo sistema operativo, por lo que esta acción de IBM podría convertirse en un grave revés económico para la gigantesca compañía japonesa.

De prosperar esta demanda, sería la mayor desde 1983, en que en un bullado caso, agentes del FBI haciéndose pasar por empleados de IBM capturaron a altos ejecutivos de Hitachi y Mitsubishi tratando de obtener software operativo de IBM.

NUEVO
HP 150 II



COMPUTADOR PERSONAL HP 150 II DE HEWLETT-PACKARD

EL COMPUTADOR DE EMPRESA POR DEFINICION.

Ud. ya sabe que su empresa, para mantenerse competitiva y aumentar la eficiencia en su gestión, necesita un computador.

ASC le ofrece el computador personal HP 150 que fue diseñado pensando principalmente en dar soluciones a las necesidades de las empresas.

EL HP 150 le ofrece:

- Gran facilidad de uso, con su exclusivo toque mágico.
- Instrucciones y manuales en español.
- La mayor capacidad de crecimiento entre sus similares, para solucionar los futuros requerimientos de su empresa.
- Confiabilidad del equipo.
- Avanzada tecnología.
- Seguridad de permanencia en el tiempo de la

marca, por el sólido respaldo financiero y liderazgo tecnológico de Hewlett-Packard.

- Y por supuesto, probados y eficientes sistemas y programas administrativo contables como: Cuentas corrientes, remuneraciones, control de inventario, contabilidad y otros, además de los populares programas de procesamiento de palabras y análisis financiero como Wordstar, Lotus 1.2.3, Visicalc, etc.

Ya son muchas, y cada día más, las empresas chilenas que optan por la solución HP 150 con la seguridad y respaldo que ASC brinda a sus usuarios de acuerdo a las normas internacionales de calidad y soporte de Hewlett Packard.

Decidase hoy por la solución ASC y aumente la productividad y competitividad de su empresa.

EN COMPUTACION... ASC Y HEWLETT-PACKARD... ES SUPERIOR.



futuro con experiencia.

REPRESENTANTE OFICIAL PARA CHILE DE LA LINEA COMPLETA DE COMPUTADORES HEWLETT-PACKARD
AUSTRIA 2041 - PROVIDENCIA, SANTIAGO - FONOS 2235946 • 2236148 • 744780 - TELEX 340192 ASC-CK

DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS: TASCO LTDA. MAC IVER 105, TELS. 2512289-2512288 EN SANTIAGO; DISEÑO Y DISTRIBUCION DE SISTEMAS LTDA. MERCED 280 OF. 42, TEL. 393391, EN SANTIAGO; SISTEMAS COMPUTACIONALES TAURUS COMPUTERS LTDA. CAU-POLICAN 567 OF. 94, TEL. 25515, EN CONCEPCION; FIRMANI Y CIA. LTDA. MANUEL MONTT 730, TEL. 34239, EN TEMUCO Y RAMIREZ 870, TEL. 5757, EN OSORNO.

DESDE US\$ 4.000 e.q.m/n + IVA

 **HEWLETT
PACKARD**

SPSS/PC

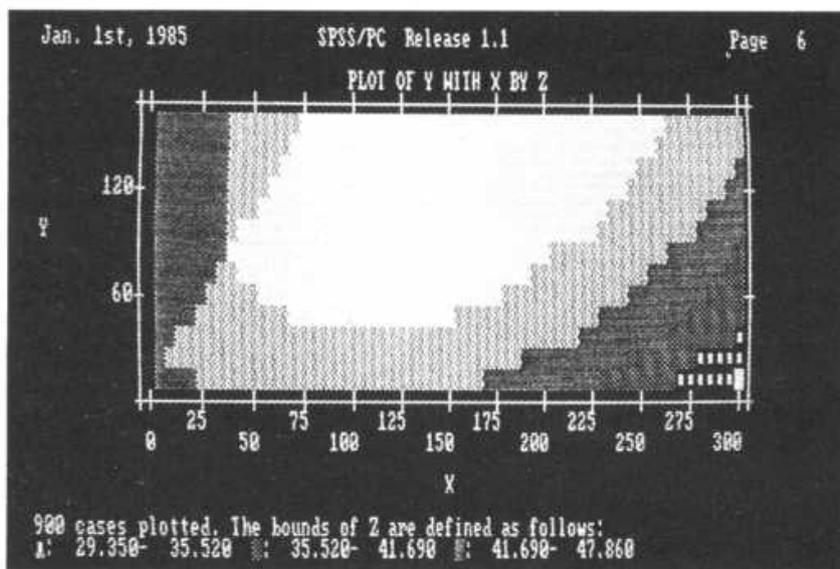
Hasta hace poco tiempo, los estadísticos que deseaban procesar sus datos debían recurrir a un mainframe, escribir sus propios programas en Fortran o utilizar el famoso SPSS (Statistical Package for the Social Sciences).

SPSS/PC es una versión de ese mismo popular programa diseñado para correr en un IBM PC, XT o AT. Requiere de un disco fijo y mínimo 320K de RAM, además de una infinita paciencia o experiencia con la versión para mainframes pues es poco amistoso con el usuario. (El manual es de nada menos que 624 páginas).

Los programas ocupan casi 3 mega en el disco fijo y para correr debe mantener inserto en la diskettera un disco que actúa como la protección del paquete.

Al utilizarlo, SPSS asume que uno tiene algún software para ingresar datos, un manejador de base de datos o conexión a un mainframe. SPSS acepta archivos ASCII de hasta 1024 caracteres por registro o 200 campos por registro.

A un valor de US\$ 795, este paquete seguramente se va a convertir en un superventas entre aquellos estadísticos que necesitaban una herramienta similar y no tenían acceso, como es lo usual, a computadores de mayor envergadura.



Química y computación

Los avances en computación gráfica, han permitido que últimamente un nuevo rubro utilice con mayor provecho las herramientas informáticas.

En efecto, los principales productores de productos químicos, sean farmacéuticos, agrícolas o industriales están utilizando las pantallas de sus terminales para diseñar y simular el comportamiento de complejas moléculas.

Entre los usos típicos de la computación en esta área, está el diseño inicial de productos. Con la facilidad de poder alterar el ordenamiento molecular en la pantalla, los científicos son capaces de elegir las estructuras con las mayores posibilidades de lograr el resultado requerido. Además, a partir de una sustancia dada, un científico puede optimizar su estructura modificando la posición de los átomos en la molécula, viendo diversas alternativas sin necesidad de realizar costosos experimentos físicos.

Este último uso es utilizado fundamentalmente para violar legalmente patentes de productos, pues al cambiar la posición de algunos átomos claves dentro de una molécula, se puede generar una molécula con cualidades similares pero sin incurrir en violación de patentes.

El proyecto Esprit queda sin fondos

Dieciocho meses después de su lanzamiento, el proyecto Esprit en el que diversos países de la comunidad económica europea se comprometían a financiar en conjunto investigaciones en el área de la informática, tocó fondo el presupuesto (unos 900 millones de dólares) que inicialmente se había proyectado para cubrir cinco años de investigación.

Para sus organizadores, este balance, sin embargo, no es negativo, pues, según ellos, el desarrollo de éste fue mucho más veloz que lo estimado. En efecto, hay 173 proyectos en ejecución en los que participan 448 instituciones entre empresas privadas, universidades e institutos de investigación.

El propósito de este proyecto es crear en Europa una infraestructura tecnológica capaz de competir en el largo plazo con Estados Unidos y Japón. Para Europa es tan importante el terreno de la alta tecnología que incluso, de escasear los fondos otorgados para Esprit, la comunidad estaría dispuesta a retirar fondos del proyecto Eureka, otra iniciativa europea, pero a nivel de industrias para volcarlos a Esprit con su tecnología de punta.



Estructura molecular de un virus de la gripe.

NOVEDADES INTERNACIONALES

Nueva red SWIFT

Para mediados de 1986 fue anunciada la puesta en marcha de una versión mejorada de la red interbancaria SWIFT (Society for Worldwide Interbank Financial Telecommunications).

Creada en 1973 por 239 bancos de 15 países como una institución cooperativa dedicada a satisfacer las necesidades de transmisión de transacciones interbancarias, Swift ha crecido hasta contar hoy con 1257 bancos asociados en 5 países.

Uno de los logros más importantes de Swift ha sido crear standards y formatos que permiten a los bancos comunicarse claramente y sin ambigüedades.

La nueva versión de Swift, surge del avance tecnológico en el área de transmisión de datos y de su propio crecimiento como institución. Entre las ventajas del nuevo sistema se destaca una mayor flexibilidad por su arquitectura modular descentralizada, una mayor capacidad y velocidad. Incluso, esta versión cuenta con la posibilidad de consultas interactivas y su capacidad inicial será de un millón de transacciones diarias.

Los terminales a utilizar por el nuevo sistema serán los ST400 de Digital, a diferencia de los anteriores que eran Burroughs.

Siguen las travesuras

Veintitrés hogares en San Diego, California, se vieron abruptamente expropiados de sus microcomputadores hogareños luego que agentes del FBI descubrieron a un grupo de hackers que habían hecho de las suyas en la base de datos de los computadores del Chase Manhattan Bank.

De acuerdo a voceros del banco, los intrusos sólo lograron burlar el primer nivel de seguridad de sus sistemas, lo que no les permitía girar fondos o conocer detalles de los nombres y balances de los cuentacorrentistas.

Sin embargo, si fueron capaces de cambiar algunas claves de acceso impidiendo a los usuarios del sistema acceder sus propios servicios.

Para identificar a los delincuentes, el FBI rastreó todas las llamadas a la base de datos llegando de ese modo a los autores quienes en castigo se han quedado sin poder disfrutar de PacMan o Space Invaders y obligados a leer algún buen libro.

Sperry anuncia AT - Compatible

Sperry Corp., uno de los principales fabricantes norteamericanos de mainframes, anunció la próxima aparición de un modelo de microcomputador AT-Compatible.

El equipo, fabricado originalmente por Mitsubishi Electronics en Japón, es el segundo modelo de computador personal que introduce Sperry. Anteriormente había lanzado un PC Compatible también fabricado por Mitsubishi.

Lo más interesante en esta información, es que junto al nuevo equipo, Sperry liberará un PC Link, para integrar al nuevo equipo al Sperrylink, un sistema integrado de oficina que incluye pro-

cesamiento de texto, computación personal, almacenamiento masivo de datos y telecomunicaciones.

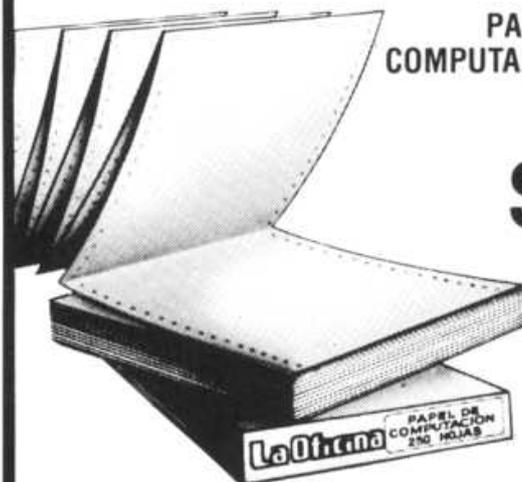
En efecto, cuando gigantes de la computación como Sperry adoptan los computadores personales como parte de sus sistemas de automatización de oficinas, no hacen más que reafirmar el importante papel que han comenzado a jugar los computadores personales en las empresas, comparado con sus inicios hace algunos años en que sólo eran considerados como instrumentos educacionales y recreativos o como hobby de electrónicos en sus garages.

PAPEL COMPUTACION 11 x 9 1/2"

PARA IMPRESORAS DE MICROCOMPUTADORES
COMPUTADORES PERSONALES Y PROCESADORES DE TEXTOS

\$ **580** PAQUETE
250 HOJAS

IVA INCL.



- CARPETAS PARA LISTADOS
- PORTADISKETTES
- JACKETES PARA MICROFILMS
- CARPETAS PARA JACKETES
- ESTANTES MOVILES PARA CARPETAS

La Oficina
IMPRESA · ARTICULOS DE ESCRITORIO

AGUSTINAS 1161 - LOCAL 12
TELEFONOS 6987127-718384

Digital Research modifica GEM

Concebido como un sistema operativo capaz de emular la interfaz hombre-máquina del Macintosh en otros equipos, GEM (Graphics Environment Manager) creado por Digital Research fue formalmente acusado por Apple por plagio y deberá ser modificado.

Si bien Digital Research en principio se declaró no culpable, al fin debió llegar a un acuerdo amistoso con Apple evitando así las consecuencias de un fallo judicial probablemente adverso. De haberse producido éste, Digital Research debería haber pagado las indemnizaciones correspondientes, retirar todas las copias que se encuentran en circulación, licenciadas a diversos fabricantes de equipos.

En este acuerdo amistoso, Digital se comprometió a pagar una suma no revelada a Apple, modificar sustancialmente tres módulos (Gem Paint, Gem Draw, Gem Desktop) y retirar de sus campañas publicitarias toda referencia al Macintosh de Apple.

Kaypro 16

Kaypro, anteriormente conocido por sus sistemas CP/M transportables tipo Osborne, se acopló a la liga de los PC Compatibles con un modelo transportable que incluye un disco fijo de 10 mega y diskettera de 360K.

Al igual que el IBM PC, el Kaypro 16 viene con un procesador 8088 a 4.77Mhz, 256K de RAM expandibles a 640 y acepta un coprocesador 8087 opcional. El monitor incorporado es de 9 pulgadas y su resolución es de 640 por 200 pixeles.

Una de las características que hicieron popular a Kaypro en su versión de 8 bits fue la abundancia de software con que dotaba a sus equipos al venderlos. Esta misma característica se repite en el nuevo modelo aunque no sean los paquetes más cotizados.

En efecto, con el Kaypro 16 se entrega WordStar, Mailmerge, CalcStar, InfoStar y un paquete de comunicaciones, Mite.



Sistema Texas de Inteligencia Artificial

Texas Instruments liberó recientemente un nuevo computador dirigido principalmente al desarrollo de aplicaciones en inteligencia artificial. Conocido como el Explorer, este computador fue diseñado utilizando licencias del Instituto Tecnológico de Massachussets y de Lisp Machine Corporation.

Las aplicaciones en inteligencia artificial trabajan en base a símbolos, los que pueden ser objetos, relaciones, propiedades o conceptos los que son analizados de acuerdo a determinadas reglas. Para esto, se requiere de poderosos equipos en términos de velocidad y memoria a fin de lograr algún tipo de resultados en un tiempo razonable. El Explorer, está basado en un procesador Lisp, cuenta con dos megabytes de memoria y capacidad para 140 Mb en disco Winchester.

Disco duro tamaño tarjeta

HardCard es el nombre de un nuevo producto desarrollado por Plus Development Corp., una subsidiaria de Quantum Corp. mediante el cual se incorpora un disco duro, con capacidad de 10 mega en un slot de expansión de un IBM PC o compatible.

El tamaño de este periférico, 4 por 13 pulgadas por una pulgada de espesor, es el disco duro más pequeño jamás fabricado, consume sólo 11 watts y pesa menos de un kilo.

Adicional al tamaño, tiene la ventaja de venir con su propio software de inicialización y un administrador de archivos más sencillo de utilizar que el propio MS-DOS.

Computación para no-videntes

De acuerdo a informaciones proporcionadas directamente por el director del laboratorio de Socio-Infornática de la Universidad de Cuyo en Mendoza, investigadores de esta casa de estudios transandina, desarrollaron un programa para facilitar el acceso de no-videntes al mundo de la informática.

El programa que corre en microcomputadores de bajo costo, utiliza un sintetizador de voz común, mediante el cual cada vez que es presionada una tecla, el computador emite una voz que la identifica.

Para adiestrar a los ciegos en el manejo del teclado, el programa incluye rutinas de práctica, consistentes en juegos en que el usuario debe adivinar números y el computador responde mayor o menor, operaciones matemáticas, etc.

NUEVOS PC'S

NCR



Estamos solamente en grandes proyectos. Por eso estamos muy cerca de usted.

Cuando usted opera el cajero automático de su banco, está operando un equipo de computación NCR.

¿Le sorprende?

Es que NCR quiere estar presente, muy cerca suyo, simplificándole la vida.

Cerca del 80% de los bancos que poseen Cajeros Automáticos en Chile usan Cajeros NCR.

Y este liderazgo absoluto en ATM (Automated Teller Machine) es producto de la innovadora tecnología computacional de NCR.

NCR

Donación de IBM a Hospital del Salvador

Con equipos computacionales que ayudarán a racionalizar y mejorar la productividad en las áreas de farmacia y de atención a pacientes, contará próximamente el Hospital del Salvador. La incorporación de estos elementos se materializará al suscribirse un convenio por el cual la empresa IBM de Chile donará a la institución de salud, equipos, programas y apoyo por un monto superior a los 200 mil dólares.

El aporte de IBM consiste en equipos de avanzada tecnología (un sistema /36, con almacenamiento de 600 megabytes, 15 terminales y tres impresoras), el uso de licencias de programas IBM (software), y el desarrollo de algunos programas especiales para su empleo en el Hospital. Se estima que todos los sistemas estarán operativos en los próximos meses.

Liberan el DS 500

En el curso del presente mes debe ser liberado por Lógica el DS 500, línea de equipos PC compatibles con el sistema operativo MS DOS 3.1 y con todo el software para ese sistema (planillas Lotus 1-2-3, WordStar, etc.). Además puede ser usado como terminal de equipos más grandes de la línea MAI Basic Four.

Los modelos a liberar son el 500 con dos unidades de diskette de 360 K cada uno; el 510 con 10 MB en disco y el 520 con 20 MB. Su precio de venta aún no había sido fijado al cierre de esta edición.



El stand de Lógica en la FISA exhibió el microcomputador MAI 2000 y herramientas agregadas a él como el generador de programas de cuarta generación Origin el Magnet para redes de computadores y el Harmony que permite incorporar el IBM PC como terminal de los MAI.

En la foto, ante su stand, aparecen, de izquierda a derecha, Mario Tristain, gerente de ventas de Lógica; Alberto Ulriksen, gerente de Marketing; Ernesto Ortega, ejecutivo peruano y Juan Enrique Rojas, gerente general de Lógica.



Nuevo local de Inforna

En los primeros días de octubre, la Compañía de Informática Nacional, Inforna Ltda., inauguró un nuevo local de atención directa al público.

Inforna pone a disposición del usuario insumos computacionales como Diskettes, Cintas Impresoras, Cintas Magnéticas, Carpetas Colgantes y otros.

Ubicada en la Galería Crillón 27 (Agustinas 1035) ofrecerá un servicio eficaz a la creciente demanda computacional.

Ventas

La Compañía Chilena de Lubricantes adquirió a Elca-Computación un microcomputador Altos 986T-80 compuesto por un MB de memoria RAM, 80 MB en disco, 60 MB en cinta magnética, tres terminales y dos impresoras de 180 CPS. El equipo se encuentra instalado y es utilizado en toda la gestión administrativa de la empresa.

Lógica colocó un equipo MAI 2000 en la firma Conavicoop. En su configuración figuran 44 mega en disco, tres pantallas, 1 MB de memoria e impresora. Los compradores lo utilizarán en aplicaciones administrativas.

La firma Transmar compró igual equipo con la misma configuración y para similar aplicación.

Un microcomputador Casio FP6000-S adquirió la agencia de aduana Leonardo Tamblay Flores. Componen el equipo 256 KB de memoria RAM; dos drives 320 KB c/u, un disco de 10 MB, pantalla e impresora de 160 CPS.

Insólito compró a Elca un microcomputador Casio FP6000-S, compuesto por 256 KB en memoria RAM, dos drives de 320 KB cada uno, una pantalla y una impresora de 180 CPS.

Seminario CLAT "Nuevas Tecnologías"

Pedro Sánchez A., Presidente del Sindicato ECOM, participó como relator en un Seminario organizado por la CLAT en Buenos Aires.

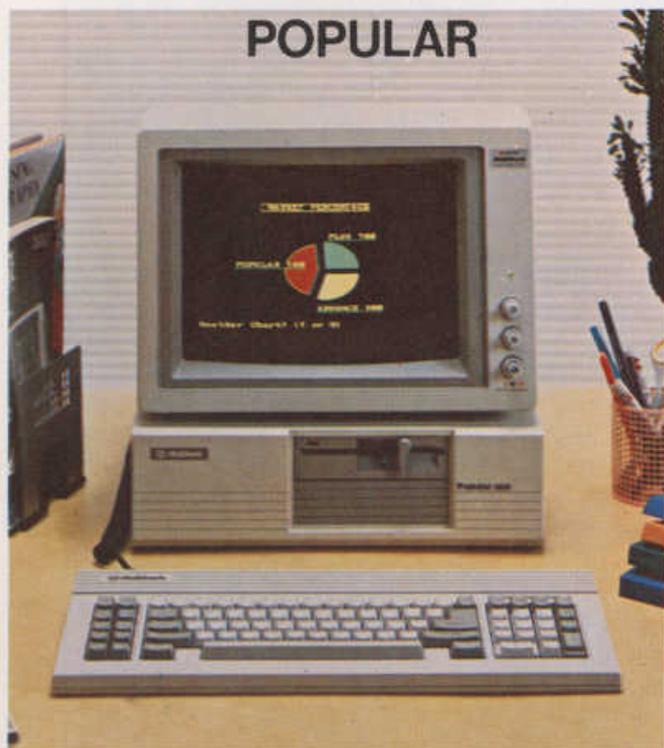
El tema que expuso fue "Nuevas Tecnologías" y su impacto en el mundo laboral; se analizó in extenso los fenóme-

nos originados por la Computación e Informática, Robótica, Control Automático y Cibernética, su vinculación con la cesantía estructural, sector informal de empleo, y su crecimiento y materias afines involucradas con las Relaciones Industriales.

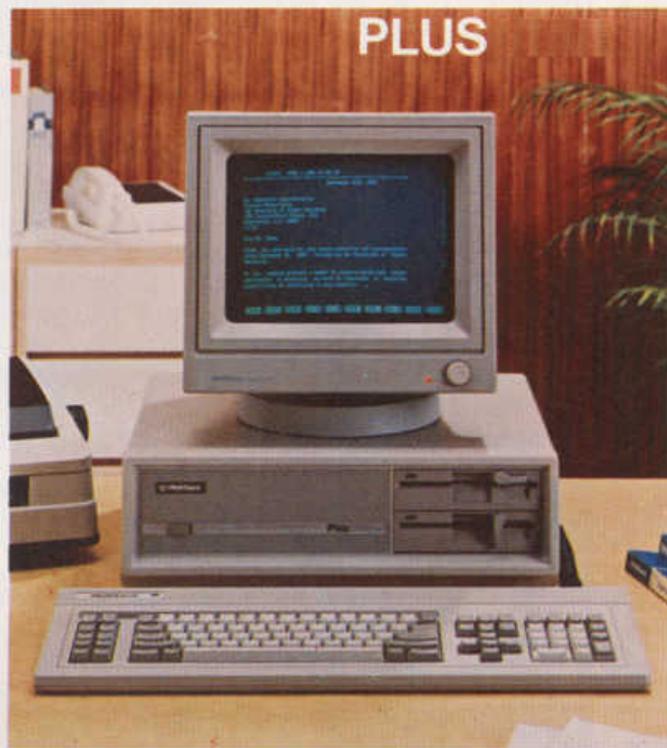
NUEVOS PC'S



POPULAR



PLUS



Ahora a su alcance toda una línea de Computadores MPF-PC, compatibles con programas, tarjetas y accesorios IBM-PC.®

MODELOS	MPF-PC POPULAR	MPF-PC	MPF-PC/XT	MPF-PC PLUS
Microprocesador	INTEL 8088 de 16 bits			INTEL 8088-2
Entrada/Salida	1 Puerta Paralela CENTRONICS 1 Puerta Serial RS-232-C			
Velocidad Proceso Coprocesador 8087	4,77 MHz ----	4,77 MHz opcional	4,77 MHz opcional	8 MHz opcional
Memoria ROM	8 KB expandible a 48 KB			
Memoria RAM	256-512 KB	640 KB	640 KB	640 KB
Disketera 360 KB Disco Fijo	1-2 ----	2 ----	1 10-20 MB	1-2 10-20 MB
Conectores disponibles	1	4	3	3
Tarjetas video	MDA CGA MGA	Monocromática texto de alta resolución. Color, texto baja resolución y gráficos. Monocromática texto y gráficos de alta resolución.		
Precio desde	* US \$ 1.524. + IVA	* US \$ 2.480. + IVA	* US \$ 3.840. + IVA	* 4.140. + IVA

*Equivalente moneda nacional).

BARTOV



CIENTEC
INSTRUMENTOS CIENTIFICOS LTDA.
DEPARTAMENTO COMPUTACION
 Antonio Varas 754
 Teléfono * 743508

10% descuento
 Al inscribirse en importación colectiva.
 Financiamiento bancario hasta 24 meses.

DISTRIBUIDORES RESPALDADOS POR CIENTEC:

SANTIAGO: ADCOM, Tel. 2237426 - COMPUTER MARKET, Tel. 2243474 - EMP. CHILENA COMPUTACION, Tel. 2318456
 ING. SERV. ELECT., Tel. 776991.- ASS, Tel. 2254775

ANTOFAGASTA: INFOCOM LTDA., Tel. 224762

VIÑA DEL MAR: VECOM LTDA. Tel. 882490

LA SERENA: EMP. CHILENA COMP. Tel. 213222

BANCAGUA: ASCOMING LTDA. Tel. 21869

Una buena información = una buena decisión

Si su empresa adquirió el mes pasado un total de 100 diskettes para que funcionara correctamente el sistema computacional de almacenamiento de datos, usted probablemente canceló un valor de \$ 148.400. Si usted hubiese recurrido a SERVIPRES, firma especializada en estudios de precios, cotizaciones y otras investigaciones de mercado probablemente pudo ahorrar \$ 99.400. Una suma interesante que no habría que menospreciar.

Según un estudio de mercado

de los diskettes, realizado por esta firma se pudo comprobar a través de los precios de venta al público que tienen los propios oferentes, resultados interesantes. Primero, es conveniente hacerse asesorar antes de comprar, especialmente cuando los resultados como éstos revelan cómo pueden reducirse substancialmente los costos. Y luego, que existe una amplia gama de marcas distintas, las cuales ofrecen los mismos servicios por un artículo similar.

SERVIPRES continuará ofre-

ciendo a través de este espacio un servicio informativo gratuito para los suscriptores de esta revista, con respecto a la amplia variedad de precios que presentan en el mercado nacional, toda la línea de computadores que se ofrecen, como también todos los elementos y accesorios que son indispensables para su funcionamiento.

En el cuadro siguiente se observan los resultados del estudio comparativo realizado recientemente, al mercado de diskettes.

MARCA DISKETTE	CERTRON		VERBATIM				MEMOREX			3M		XIDEX		TDK		NASHUA	BASF	ELEPH ANT	IBM	DYSAN	MAXE LL	
	Local 1	Local 2	Local 3	Local 4	Local 5	Local 6	Local 3	Local 8	Local 9	Local 8	Local 11	Local 8	Local 7	Local 2	Local 3	Local 3	Local 2	Local 7	Local 10	Local 11	Local 6	
Una cara Doble densidad Soft-sector	550	490	612	652	744	543	552	630	-	644	543	666	560	-	660	-	-	580	1.484	900	543	
Dos caras Doble densidad 5 1/4" Soft-sector	600	590	744	772	852	723	672	780	685	-	-	838	700	790	756	648	690	790	1.464	996	-	
Dos caras 16 sectores (Hard-sector)	-	-	1.140	772	1.284	-	672	780	-	-	-	838	-	-	-	-	-	-	1.506	1.111	-	
3 1/2"	-	-	-	-	1.620	995	-	1.350	-	-	-	1.396	-	-	-	-	-	-	-	-	1.303	995
8" Unlado	-	-	828	923	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	892	1.507	972	-	
Dos lados	-	-	984	1.064	1.020	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1.068	-	1.442	-	

Estos precios corresponden a los vigentes el día 12 de noviembre de 1985 corresponden a precios unitarios y con el IVA incluido.

Los estudios, cotizaciones y otras investigaciones que realiza SERVIPRES pueden solici-

tarse al fono 715852. También se puede pedir la visita de un representante o suscribirse a

sus servicios informativos permanentes.

Inician el SINACOFI

De un procesamiento mínimo de 1.200 mensajes por hora será capaz el Sistema Nacional de Comunicaciones Financieras (SINACOFI) cuando entre en funciones. Los contratos para la elaboración del sistema fueron firmados en noviembre último entre la Asociación de Bancos e Instituciones Financieras de Chile A.G. y las empresas IBM y Dicom.

En la construcción del SINACOFI se utilizan modernas tecnologías que incluyen un sistema de respaldo automático para el caso de fallas de uno de los computadores centrales; un sistema mediante el cual la información que transita por la red,

es ininteligible, usando códigos secretos y sistemas de claves que restringen el acceso a la red, según las distintas funciones y montos de las operaciones.

Chile es el primer país latinoamericano que tiene un sistema de este tipo, el que debe entrar en funciones a fines del próximo año.

Otras de sus virtudes son: su tiempo de respuesta inferior a ocho segundos y una capacidad para mantener almacenados en línea los últimos 25 mil mensajes.

En la confección del sistema IBM proporcionará el hardware y Dicom el software.

ENERA de aniversario

Un año de existencia cumplió el 29 de noviembre recién pasado la Escuela de Negocios de Rancagua (ENERA) que en su calidad de centro de formación técnica ofrece cursos y seminarios sobre computación.

Entre las actividades programadas con este motivo se cuenta la realización de la Primera Muestra de Microcomputación de la Sexta Región a desarrollarse en las ciudades de Rancagua y San Fernando.

Cabe destacar que ENERA auspicia el Club de Microcomputación de Rancagua, uno de los más numerosos y entusiastas del país.

NOTICIAS NACIONALES

Siguen negociaciones para venta de ECOM

Trecientos sesenta millones de pesos cobra Corfo a los trabajadores de ECOM por la venta de esta empresa estatal de computación. El traspaso incluye equipamiento y bienes inmuebles entre los que se cuenta el moderno edificio de Lo Curro, actualmente arrendado a la FAO.

Cuando el Consejo de Ministros de Estado decidió la venta del 100 por ciento de las acciones de ECOM, la asamblea de trabajadores determinó defender su permanencia como empresa estatal.

El acuerdo obedecía, según Augusto Leighton, miembro de la comisión, al convencimiento de que es imprescindible para el Estado, contar con una empresa de computación e informática con un rol muy bien establecido, que, además, no necesita competir con sus similares del área privada.

Como esta primera proposición la rechazó el Gobierno, los trabajadores, a través de su Sindicato, ofrecieron comprar ECOM, lo que fue aceptado.

"El interés de comprar es consecuencia de la necesidad de asegurar la continuidad laboral del máximo de personal", puntualizó Leighton. La operación involucra a 110 personas, que constituyen el 95% de los trabajadores de ECOM.

ASICOM lanza computador en FISA

Con una charla explicativa y demostraciones prácticas de su aplicación, se lanzó al mercado —en el restorán München de FISA— el nuevo computador DIMENSION.

Con tecnología de multiprocesamiento, este equipo presenta las características que antes existían sólo para los grandes computadores: doce estaciones de trabajo inteligentes, el concepto de memoria Ram Caché, capacidad de conectarse en red

hasta con 50 PC y compatibilidad en hardware y software con IBM PC XT.

Con la posibilidad de adaptarse a programas anteriores de otros equipos, el software nacional del DIMENSION incluye sistemas administrativos desarrollados por ASICOM, tales como contabilidad con cuentas corrientes, control de stock con multibodegas y remuneraciones.

Software para la agricultura

Dos programas aplicables en la agricultura, se encuentra ofreciendo a los interesados la empresa ASC, distribuidora en Chile de los computadores Hewlett Packard. Uno es el Sistema de Administración de Lechería (SAL) y el otro es un Sistema de Formulación de Alimentos mediante Raciones de Mínimo Costo (FARM), útil para los productores agrícolas que necesitan calcular exactamente los componentes nutritivos de la alimentación del ganado, conejos, aves y otros.

Por otra parte ASC también tiene novedades para el comercio detallista. Para este sector dispone de un sistema de venta al detalle, cuya principal característica es que el control de venta se realiza a través de un lector de código de barras.

El SAL y el FARM, adquiridos en paquete, tienen un valor de 1.500 dólares. Por separado el primero cuesta US\$ 890 y el FARM US\$ 780.

Muy requerido el QL de Sinclair

Gran demanda tuvo en FISA el QL, computador de 32 bits de Sinclair, con 128 K en RAM expandibles a 640. Ejecutivos de esa empresa señalaron que el producto se agotó, debiendo tomar pedidos para entrega a 30

días. El valor del QL es de 115 mil pesos más IVA.

También anunció Sinclair que para el año 1986 nombrará un número limitado de distribuidores a través de Chile (sólo siete en Santiago).



GRAJALES 2948 FON0 97556 - SANTIAGO

Adquirió su microcomputador. ¡VISITENOS!

FORMULARIOS CONTINUOS

VI Congreso de Ingeniería Eléctrica

La humanidad está experimentando el proceso evolutivo que se ha llamado Segunda Revolución Industrial, que es una consecuencia de los microcomputadores y que constituye un proceso social del cual deben esperarse aún consecuencias más profundas que las que tuvo la Primera Revolución Industrial.

Esta afirmación la hizo Igor Saavedra de la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas de la Universidad de Chile en la conferencia inaugural —que tuvo a su cargo— del VI Congreso Chileno de Ingeniería Eléctrica realizado en noviembre recién pasado y organizado por el Departamento de Ingeniería Eléctrica y Ciencia de la Computación de la Universidad Católica.

En el evento fue posible apreciar un aumento en la cantidad y calidad de los trabajos con respecto a los anteriores Congresos que vienen desarrollándose desde 1975, cada dos años. En esta ocasión se recibieron 172 trabajos provenientes de Chile, Brasil, Argentina, Yugoslavia, Egipto, Singapur, Canadá y Estados Unidos. De ellos 109 fueron aceptados por el Comité Edi-



torial para su presentación en el Congreso.

Inventar un camino propio de desarrollo es una responsabilidad muy definida para los intelectuales y en particular para los científicos y tecnólogos del país. Para que esta posibilidad pueda hacerse concreta, es necesario desde luego que Chile tenga ciencia y tecnología de un nivel apropiado y esto implica un esfuerzo nacional que todavía tiene que realizarse. Por otra parte el país necesita para su propio futuro contar con personas capaces de imaginar instrumentos y estilos novedosos y apropiados a las necesidades

chilenas. Estas fueron otras de las conclusiones señaladas por Igor Saavedra en su alocución.

El presidente del Congreso, Hugh Rudnick Van De Wyngard, destacó a MICROBYTE el gran número y la calidad de los trabajos que se refirieron a aplicaciones computacionales. Puso de relieve la presencia del doctor ingeniero Plinio Stange de Sao Paulo, Brasil, quien intervino dictando un curso de perfeccionamiento titulado "Introducción a la automatización de los sistemas de producción".

Presencia de SICOB en Chile

Con la participación de Max Hermieu, Presidente de Sicob, se realizó a principios de noviembre una conferencia en la que se informó respecto a la trascendencia de este importante evento informático que se realiza año a año en Francia.

El Sicob, Salón Internacional de Informática, Telemática, Comunicaciones y Burótica, nació en 1949 y cada año, en abril y septiembre presenta en París la última tecnología en gestión, equipamiento y organización de las empresas.

En 1985, Sicob fue visitado por más de medio millón de personas, especialistas provenientes de 115 países. Expositores fueron 1238 empresas que presentaron productos afines al área informática.

Paralelamente a Sicob, se realiza anualmente también una

Convención Informática en la que especialistas disertan sobre distintos tópicos, sirviendo además como punto de encuentro para profesionales de diversos países. Este año, entre los expositores, se contó a Bill Gates, Presidente de Microsoft e Yves Colson, de American Motors.



MAX HERMIEU
Presidente Comisario General SICOB

Software para el Estado

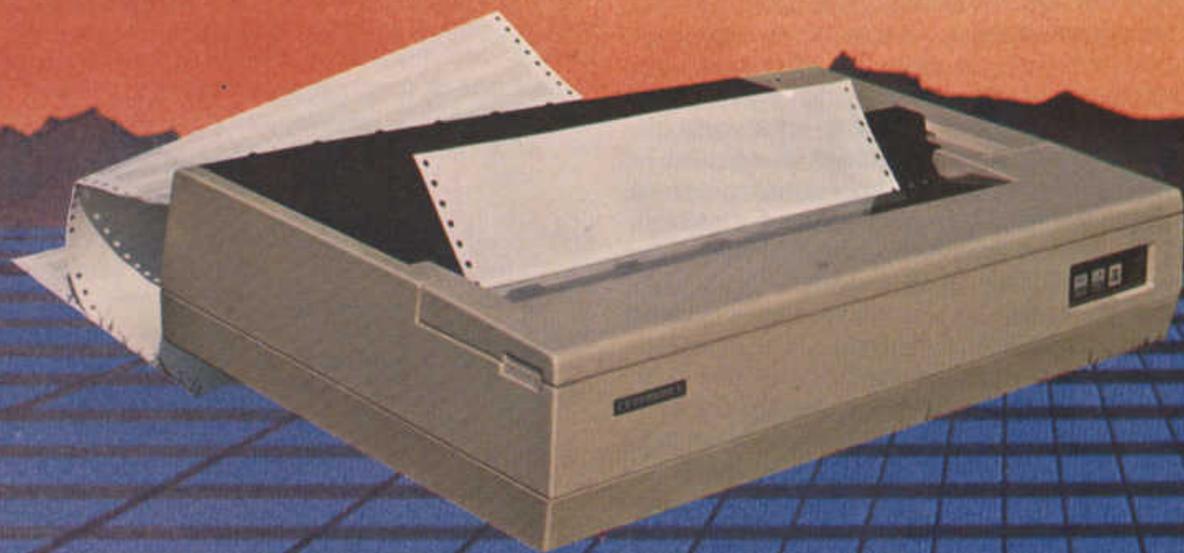
La empresa de computación Conde creó para las entidades estatales, bajo las normas impartidas por la Contraloría General de la República, un software de contabilidad general de la nación.

El programa, que es totalmente interactivo, está escrito en Cobol ANS y puede correr en IBM PC, IBM sistema 34, 36, 38, 4300 y 3000 XX.

El nuevo sistema integra la contabilidad patrimonial y la presupuestaria de los organismos del Estado. Antes la Contraloría utilizaba sólo sistemas de contabilidad presupuestaria que eran construidos bajo modalidad BATCH.

latindata: CLARIDAD CENTRONICS

“EL FABRICANTE MUNDIAL MAS IMPORTANTE EN IMPRESORAS”



En materia de impresoras, decir CENTRONICS es señalar siempre lo mejor.

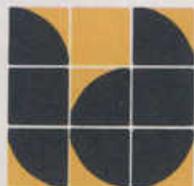
CENTRONICS ofrece toda una gama de equipos confiables que van desde las eficientes G.L.P. de 50 caracteres por segundo, las HORIZON de 160, pasando por las LW, que imprimen 400 y 800 LPM hasta la sofisticada SERIE E, que imprime hasta 2.400 líneas por minuto.

Además, todas ellas imprimen con calidad carta.

Es decir, hay una respuesta CENTRONICS para cualquier necesidad específica que su empresa tenga que solucionar.

Y CENTRONICS, la mejor impresora que se fabrica, está también en LATINDATA.

VENGA por su CENTRONICS a LATINDATA.



latindata
confiabilidad probada.

Eliodoro Yáñez 2596
Teléfonos: 460205 - 42209
Nueva York 68
Teléfonos: 6980479 - 723412
Santiago

Selección de proyectos de informática

Guillermo Beuchat S.
Ing. Civil Industrial U. de Chile

La mayoría de las empresas modernas, conscientes de la necesidad de introducir sistemas de información computarizados en su gestión, se enfrentan a un dilema clásico: ¿qué sistemas desarrollar, y en qué orden? La selección de proyectos adecuados es indispensable para tener éxito al introducir la herramienta computacional, pues se corre el riesgo de incurrir en altos costos y no alcanzar los objetivos propuestos. Lo anterior es especialmente relevante en el caso de empresas sin experiencia en el procesamiento electrónico de datos, aunque la selección adecuada de proyectos también es importante al ampliar la cobertura de los sistemas en organizaciones que ya cuentan con la tecnología en distintas áreas, y en el que existe un departamento de informática formalmente definido.

Este trabajo presenta una metodología para la identificación, evaluación y selección de proyectos de informática, que contempla mecanismos adecuados para lograr cada uno de estos objetivos en forma estructurada. Dada la extensión limitada de este artículo, solamente se describen en forma resumida las diferentes etapas de la metodología propuesta, advirtiéndose la necesidad de profundizar y ampliar cada una de ellas.

La necesidad de planificar

El desarrollo de un plan de informática para la empresa, como paso previo a la definición de los sistemas específicos que se desea implementar, resulta indispensable para lograr una adecuada planificación del proceso de computarización de la empresa. Existen varios factores claves en los sistemas de información computarizados, entre ellos el tamaño y la complejidad que hacen conveniente un análisis exhaustivo de requerimientos y tiempo esperado de desarrollo antes de iniciar el diseño. En una discusión acerca del tamaño óptimo que debiera tener un sistema, desde el punto de vista de la capacidad de la empresa para desarrollarlo, DONALDSON (1) propone el siguiente:

"no mucho mayor que el último proyecto que completamos con éxito".

Si aplicamos este axioma a una empresa que recién incorpora la tecnología computacional, llegamos a la conclusión de que es conveniente partir por desarrollar sistemas pequeños, con objetivos claramente definidos, fáciles de administrar y con muy buenas perspectivas de éxito. Una planificación adecuada es entonces un factor clave en

el éxito o fracaso del desarrollo o implementación de sistemas en una empresa.

La figura 1 muestra la metodología de selección de sistemas de información que se propone para contribuir a la solución del problema planteado, basada en un trabajo similar realizado por BROOKS (2). Las diferentes etapas de la metodología se analizan separadamente a continuación, en una forma que permite su implementación directa por los ejecutivos del área.

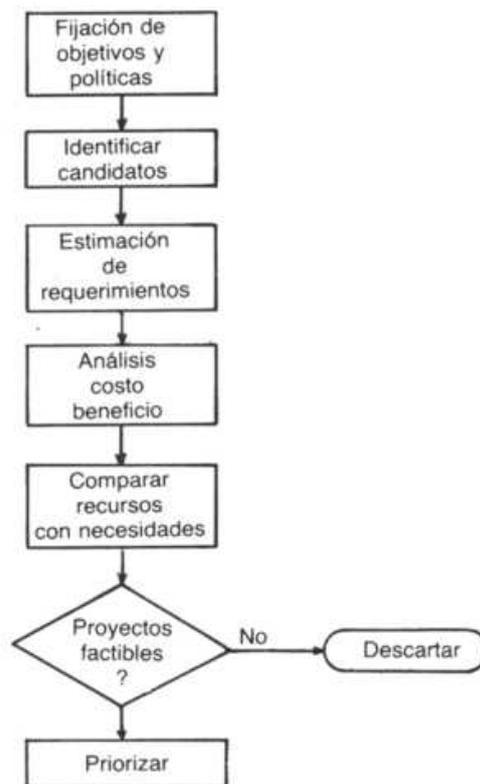


Figura 1

Fijación de objetivos y políticas

Corresponde a la administración superior de la empresa la determinación de los objetivos y políticas de desarrollo de la actividad de procesamiento de datos. Tal como lo sostiene ROCKART (3), los ejecutivos máximos de la organización deben definir claramente cuáles son sus necesidades de información, de tal forma que puedan asignarse prioridades y objetivos de corto, mediano y largo plazo.

En cuanto a los objetivos que es necesario plantear, los siguientes son especialmente relevantes:

*desarrollar en primer lugar sistemas "estratégicos" que permitan a la empresa competir en mejor

forma en el mercado. La definición de sistemas estratégicos en una empresa es un tema que ha sido abordado anteriormente en MICROBYTE (4).

*construir sistemas de apoyo a la gestión y no simples mecanizaciones de procesos manuales, aun cuando por ello se obtengan beneficios tangibles.

*desarrollar todos los sistemas a mínimo costo y máximo rendimiento.

*maximizar la compatibilidad e interacción entre los sistemas.

*plantear y mantener estándares de auditoría y seguridad comunes a todos los sistemas.

*minimizar el impacto negativo de la incorporación de la tecnología en la empresa.

*maximizar el retorno tangible e intangible de cada sistema que se desarrolle.

*obtener la colaboración permanente de los usuarios en el diseño de los sistemas.

El conjunto de proyectos que se escoja para desarrollar en un período determinado debería cumplir al menos estos objetivos, sin perjuicio de otros que puedan plantearse de acuerdo al tipo de negocio o empresa. En cuanto a las políticas generales de la empresa, se puede mencionar las siguientes:

*definición de una línea tecnológica clara, comprometiendo las adquisiciones de hardware y software con productos compatibles "hacia arriba" que permitan una expansión posterior.

*definición de políticas de contratación y uso de personal propio en proyectos del área computacional.

*organización formal de la actividad de procesamiento de datos y desarrollo de sistemas, y su relación con el organigrama general de la empresa.

*definición de metas de largo plazo en cuanto al nivel de importancia de los sistemas para la gestión de la empresa.

*definición de áreas estratégicas del negocio en las cuales sería deseable el uso de la tecnología a fin de desarrollar una ventaja comparativa.

La fijación de objetivos y políticas de informática a nivel de toda la empresa es el primer paso para determinar una cartera de proyectos a desarrollar, pues todos ellos deben encuadrarse dentro de estas líneas generales.

Identificación de candidatos

Antes de seleccionar los proyectos que se van a implementar, es necesario identificar todos los sistemas que tendrían utilidad para la empresa, o permitirían una mejor gestión a través de la información que proporcionan. Estos serán los candidatos entre los cuales será necesario priorizar y seleccionar los sistemas que se implementarán finalmente.

Existen dos enfoques posibles para realizar la identificación de candidatos: un esquema "top-down", en que se analizan los aspectos claves de la organización desde los niveles administrativos superiores hacia abajo, y otro evolutivo o "bottom-up" que parte analizando deficiencias en los sistemas actuales. Este último enfoque implica el peli-

gro de desarrollar sólo soluciones de corto plazo, ignorando las políticas globales establecidas en la etapa anterior.

El enfoque "top-down", por otra parte, permite identificar sistemas claves sin perder de vista los objetivos de la empresa, a través de las siguientes actividades:

*análisis de las diferentes áreas de la empresa, en conjunto con los ejecutivos responsables de cada una. Se busca identificar las decisiones que se toman, qué información utilizan para tomarlas y cómo la obtienen. El uso de técnicas de análisis estructurado (Diagramas de flujo, Warnier-Orr) puede ser útil en esta fase de la identificación. Se debe enfatizar y profundizar el análisis en aquellas áreas que han sido calificadas como estratégicas.

*estudio de las restricciones que enfrentan las áreas estratégicas y que limitan su rendimiento. Por ejemplo, se puede analizar el tiempo requerido para efectuar búsquedas en archivos, disponibilidad de capital de trabajo, malas relaciones laborales, mala imagen con los clientes, incapacidad para mejorar las ventas, etc.

*análisis de estas restricciones, a fin de determinar cómo un sistema computacional podría levantarlas o mejorar el rendimiento. Para ello se debe considerar las características propias de cualquier sistema computacional: gran velocidad de proceso, gran capacidad de almacenaje, posibilidad de efectuar consultas interactivas, facilidad para efectuar el seguimiento de niveles de stock o cantidades de dinero, etc.

*proposición de sistemas computarizados específicos, que ofrezcan solución a los problemas detectados.

*análisis de las proposiciones a la luz de las políticas y objetivos globales de la empresa, a fin de determinar si los sistemas propuestos se encuadran o no en ellas.

Estimación de requerimientos

Tras la identificación de los sistemas candidatos, es necesario efectuar una estimación de los recursos necesarios para su implementación. En primer lugar, definamos las variables que debemos estimar:

*el tiempo necesario para completar cada actividad o trabajo dentro del proyecto.

*el tiempo necesario para completar todo el proyecto. Este tiempo no tiene por qué ser la suma de los tiempos asignados a cada actividad, pues muchas de éstas podrían realizarse en forma simultánea.

*recursos necesarios, tanto humanos como en tiempo de computación o uso de hardware.

*costo de remuneraciones y equipos.

El problema de la estimación es la naturaleza esencialmente variable de la especificación o diseño de un sistema y las necesidades de recursos durante el desarrollo. Normalmente, la duración de una actividad e incluso su existencia misma dentro del proyecto puede verse afectada. Por cambios en las necesidades de los usuarios o en la estructura jerárquica de la empresa. Por ello,

los métodos de estimación deben considerar la probabilidad de cambio, ya sea de una revisión permanente o el uso de factores de holgura.

A continuación, se presentan algunas técnicas de estimación que pueden usarse para cuantificar las variables que hemos definido:

*Apreciación Subjetiva, el analista adivina la magnitud de cada variable basado en una apreciación subjetiva de la complejidad de ella. Dado que no es un enfoque formal, el estimador normalmente estará influenciado por presiones o actitudes de quienes deben autorizar el proyecto, lo que conduce a una subestimación de estas magnitudes en la generalidad de los casos.

*Descomposición y Síntesis – el analista divide el proyecto en pequeños módulos de trabajo, cuyas variables pueden estimarse con relativa precisión en base a su experiencia personal. Luego, se suman todas estas estimaciones para obtener la estimación de cada variable a nivel de proyecto completo.

*Análisis histórico – si existen datos históricos acerca de las variables en proyectos similares, pueden usarse estos valores en el Proceso de Descomposición y Síntesis, en lugar de estimaciones subjetivas basadas en la experiencia del analista.

*Análisis paramétrico – consiste en analizar estadísticamente las variables de tiempo, recursos y costo en una gran cantidad de sistemas diferentes, a fin de obtener ecuaciones de regresión múltiple que relacionen estas variables. Aunque estos métodos no tienen aceptación general, entregan órdenes de magnitud bastante aceptable sobre los cuales basar la estimación. POPE (5), en un estudio realizado en el ejército de los Estados Unidos sobre un total de 20 sistemas computacionales, obtuvo entre otras las siguientes ecuaciones, que se presentan a modo de ejemplo:

$$A = 2.57B = 5.1C + 0.12D$$
$$E = 0.38F + 0.19G$$

- en que A = meses/hombre totales del sistema
B = número de formatos de salida
C = número de registros diferentes
D = número de transacciones de input por mes (miles)
E = número horas computador por mes (operación)
F = tipos de transacciones diferentes
G = número de campos de entrada de datos

Antes de concluir nuestro análisis de la estimación de requerimientos para un proyecto, es necesario destacar algunos aspectos importantes, propuestos por BROOKS (6):

*el tiempo y el recurso humano no son intercambiables. Si seis personas demoran un año en completar una actividad, tres personas pueden demorar bastante más de dos años.

*suponer personas de rendimiento "promedio" y luego ponderar por un factor cuando se asigne la persona a un trabajo específico.

*agregar suficiente tiempo para consultar documentación, revisión de errores y enseñanza de subalternos a los analistas de un proyecto. Algunos estudios indican que solamente el 60% del tiempo total asignado a un analista estará dedicado al diseño del proyecto y el resto se empleará en labores anexas.

Análisis de costo/beneficio

A fin de seleccionar los proyectos, es necesario efectuar una estimación de los costos y beneficios de cada uno, en términos monetarios. Para ello usaremos las estimaciones de recursos calculadas en la etapa anterior, valorándolos de acuerdo a un criterio uniforme para todos los proyectos y a los precios reales relevantes para la empresa. Esto implica, por ejemplo, que el costo de una hora de analista no corresponde necesariamente al sueldo que se le paga, sino el rendimiento que podría tener esa misma hora de trabajo en un proyecto alternativo de mayor rentabilidad. Aplicaremos entonces el criterio económico de costo de oportunidad en la valoración de todos los recursos que utiliza el sistema, ya sean insumos, recursos humanos o uso de tiempo de computación.

Los costos asociados al desarrollo de un sistema son, entre otros, los siguientes:

- *costos asociados al personal, ya sea propio, contratado o en consulta.
- *costos asociados al uso de computador.
- *costos asociados al proceso de puesta en marcha y operación paralela.
- *costos de adquisición de hardware y software.
- *costos de mantención de hardware y software.
- *costos tributarios por depreciación de equipos.
- *costos de materiales e insumos de operación.
- *costos de capacitación de los usuarios.
- *costos "intangibles" derivados del uso del sistema, ya sea en relaciones humanas, fallas del software o falta de flexibilidad de los procesos administrativos asociados al sistema.

La identificación y cuantificación de los costos siempre resulta más fácil que cuantificar los beneficios, pues éstos son en su mayoría intangibles.



Continúa en pág. 20

CASIO FP 6000S LA DOBLE VENTAJA



CASIO - ELCA COMPUTACION ventajas de un gran equipo

VENTAJAS DEL CASIO FP-6000 S

Es más veloz: Posee un procesador de 16 bit ultra-rápido i8086 trabajando a 8 MHz.

Tiene mayor capacidad de crecimiento: Permite expandir la memoria RAM de 256 a 768 KB y la Video RAM de 32 a 96 KB; la capacidad de almacenamiento en diskettes de 320 KB a 1,2 MB en secuencias de 1 x 320 KB, 2 x 320 KB, 1 x 1,2 MB y 2 x 1,2 MB; y la capacidad en disco duro de 10 a 40 MB en secuencias de 1 ó 2 unidades de 10 MB y de 1 ó 2 unidades de 20 MB.

Facilidad y capacidad de uso: Dispone de un teclado profesional "Ergonómico" que permite variar su posición, pantalla con base pivoteada móvil, anti-reflectante y mapeable de alta resolución (640 x 400 puntos).

VENTAJAS DE ELCA COMPUTACION

Confiabilidad: Durante más de 16 años ha participado en el equipamiento y modernización de oficinas, comercio e industria; cuenta con miles de clientes en todo Chile. Elca es solvencia, seriedad y prestigio.

Compromiso de Apoyo y Respaldo Permanente al usuario:

- Servicio Técnico y Entrenamiento al usuario a cargo de un Equipo de Ingenieros altamente capacitado.
- Apoyo en el uso de Software y un Servicio de Post-Venta que satisface las instalaciones más exigentes.

Variedad de Software:

- Automatización de oficinas:
Procesador de Palabras (Wordstar, Spelstar, Mailmerge), Planillas Financieras (Supercalc II, Micro Plan y otros) y Base de Datos (D Base II y Pearl Soft).
- Programas aplicados en español: Contabilidad, Remuneraciones, Existencias, Facturación, Cuentas Corrientes y otros especialmente diseñados para el mayor aprovechamiento de las ventajas del CASIO FP 6000S.
- Lenguajes de Programación: Basic y Bascom, Pascal, Cobol, Fortran, Lattice-C, CB6 Basic.

Ahora Ud. tiene todas las ventajas de un gran equipo: el extraordinario FP 6000 S de CASIO, con el respaldo, la experiencia y el servicio de ELCA, una empresa con más de 16 años en el mercado.

ELCA
COMPUTACION

CASIO
FP-6000S

La reducción de personal a causa de la implementación de los sistemas computacionales es un mito, pues lo que ocurre en realidad es un cambio sustancial en el tipo de trabajo realizado con un aumento de la productividad de la empresa sin aumentar el personal.

Entre otros, podemos mencionar los siguientes beneficios de un sistema computacional, sin perjuicio de beneficios propios de sistemas específicos:

- *disminución del capital inmovilizado en inventarios.
- *mejoras en el control de calidad y disminución en el número de rechazos.
- *mejor uso de recursos e insumos.
- *disminución del número de errores que requieren reproceso.
- *mejoras en la planificación de la producción.
- *ahorros tributarios.
- *economías de escala.
- *mejoras en el ambiente laboral.
- *mejoras en la imagen de la empresa.
- *mejoras en la gestión de la empresa.
- *disminución en el tiempo de entrega de productos.
- *mejoras en el control de activos.

Debe hacerse un esfuerzo por cuantificar estos beneficios, incluso a través de métodos indirectos, a fin de obtener perfiles monetarios para los proyectos que se desea priorizar. Por otra parte, la priorización económica debe hacerse sobre proyectos de la misma "vida útil", lo que podría implicar modificaciones o ajustes a los flujos de caja en esta etapa.

Comparación de recursos con necesidades

El siguiente paso en el proceso de selección de proyectos es descartar aquellos infactibles desde el punto de vista de la disponibilidad de recursos, ya sea monetarios, computacionales o humanos. Para ello se analizan los siguientes factores:

- *nivel de inversión inicial
- *costos de operación rutinaria
- *disponibilidad de personal técnico calificado
- *requerimientos administrativos y organizacionales

- *capacidad de absorción tecnológica de la empresa
- *restricciones legales

El resultado de esta comparación deberá ser una cartera de proyectos factibles, que es necesario priorizar para proceder a su implementación. El análisis de recursos de esta etapa debe hacerse como si cada proyecto fuera el único, es decir, como si todos los recursos de la empresa se usaran en su implementación solamente. De esta manera se obtiene una cartera de proyectos individualmente factibles, tal que la suma de recursos necesarios para implementarlos supera probablemente la capacidad de la empresa. La última etapa de esta metodología se encargará entonces de entregar una secuencia de implementación, que deberá seguirse hasta agotar los recursos disponibles.

Priorización de proyectos

La priorización de la cartera de proyectos se realiza mediante una evaluación financiera con indicadores adecuados, mediante un análisis de factores intangibles dependientes de las políticas y objetivos de la empresa, o mediante una combinación adecuada de ambos enfoques. Corresponderá entonces a la administración superior de la empresa decidir cuál de estos criterios usa para priorizar y ordenar la cartera de proyectos.

Dado que los métodos de evaluación financiera de proyectos han sido ampliamente tratados en diversas publicaciones, incluso en MICROBYTE (7), nos limitaremos a mencionar aquí algunos indicadores aplicables al problema que nos ocupa:

*Tiempo de recuperación del capital – se define como el tiempo necesario para que los flujos de caja positivos generados por el nuevo sistema equiparen la inversión y los costos de operación.

*Punto de equilibrio – se define como el momento en que los flujos de caja positivos del nuevo sistema se equiparan con los del sistema actual. La figura 2 ilustra el concepto de punto de equilibrio en el contexto de nuestro problema.

*Valor presente neto – se define como la suma de los flujos netos de caja del nuevo sistema, descontados a la tasa de actualización relevante para la empresa.

Soy absolutamente fiel!

Verbatim, el diskette de mayor venta en el mundo, protege y conserva fielmente su información.

- Compatible con cualquier Computador.
- 30.000.000 de pasadas por pista.
- Certificado 100% Libre de Error.



CIENTEC

INSTRUMENTOS CIENTIFICOS LTDA.
DEPARTAMENTO COMPUTACION
Antonio Varas 754 SANTIAGO
Teléfono *743508

Diskettes 3 1/2",
5 1/4" y 8".



Distribuidores en todo el país

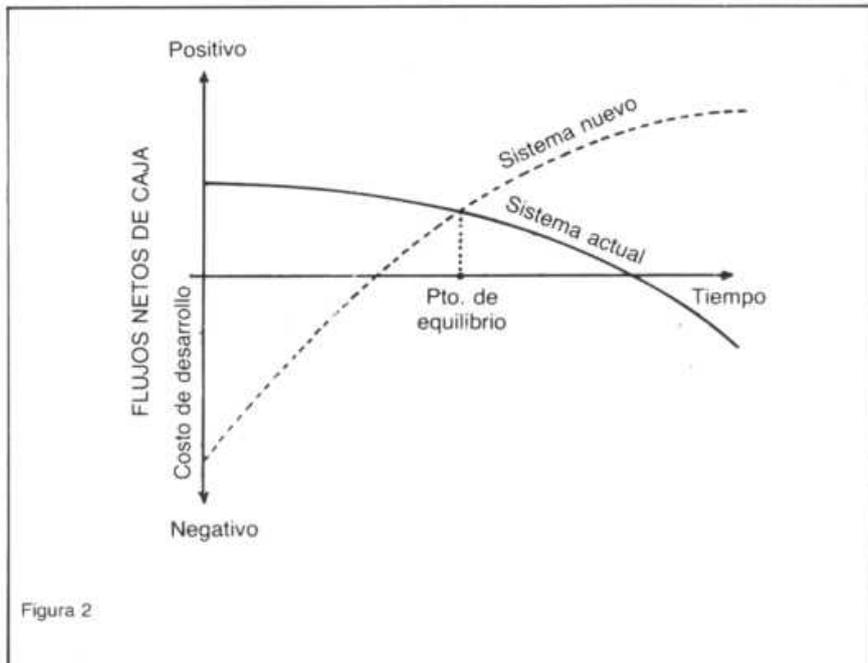


Figura 2

*Tasa interna de retorno –se define como aquella tasa de actualización que genera un valor presente neto igual a cero, y corresponde a la rentabilidad real del proyecto.

Por otra parte, el análisis de los factores intangibles relacionados con las políticas globales de la empresa puede hacerse a través de un método de asignación de puntajes. Dicho método calcula un puntaje total mediante el uso de ponderadores para cada factor, y puntajes parciales para cada factor en cada proyecto. Existen dos enfoques para calcular estos puntajes:

*Enfoque aditivo –se calcula un puntaje global para el proyecto i de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$P_i = \sum_{j=1}^n P_{ij} \cdot W_j$$

en que P_i es el puntaje total del proyecto i , P_{ij} es el puntaje del factor j en el proyecto i , W_j es la ponderación del factor j en la decisión total, y n es el número de factores en consideración.

*Enfoque multiplicativo – se calcula un puntaje global para el proyecto i de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$P_i = \prod_{j=1}^n P_{ij}^{W_j}$$

usando la misma nomenclatura del enfoque anterior.

Una discusión más detallada de este método para evaluar in-

tangibles en la toma de decisiones ha sido publicada en MICROBYTE (8).

Referencias

- (1) A GUIDE TO THE SUCCESSFUL MANAGEMENT OF COMPUTER PROJECTS
Hamish Donaldson
Associated Business Press, 1978
- (2) INFORMATION SYSTEMS DESIGN
Frederick P. Brooks
Prentice-Hall, Inc. 1982
- (3) CHIEF EXECUTIVES DEFINE THEIR OWN DATA NEEDS
John F. Rockart
Harvard Business Review, March-April 1979
- (4) LOS SISTEMAS DE INFORMACION COMO ARMAS ESTRATEGICAS DE LAS EMPRESAS
Guillermo Beuchat S.
MICROBYTE, agosto 1985
- (5) ESTIMATING THE RESOURCES NEEDED FOR EDP SYSTEMS
Dorothy J. Pope
Economics of Information, North-Holland 1975
- (6) THE MYTHICAL MAN-MONTH
Frederick P. Brooks
Addison-Wesley, 1975
- (7) EVALUACION DE PROYECTOS
Guillermo Beuchat S.
MICROBYTE, enero 1985
- (8) PROBLEMAS DE LOCALIZACION DE PLANTAS Y/O BODEGAS
Guillermo Beuchat S.
MICROBYTE, julio 1985

ESPECIAL DE NAVIDAD



ATARI 130XE	\$ 61.500
ATARI 800 XL	\$ 43.700
DISK DRIVE 1050	\$ 59.700
CASSETERA 1010	\$ 13.800
IMPRESORA EPSON CR-220 (80 columnas)	\$ 42.500



Notas:

- * Todos los valores incluyen I.V.A.
- * La impresora Epson CR-220 tiene conexión directa para Atari y Commodore.
- * Gran variedad de programas.
- * Créditos hasta 18 meses, sin pie, sin aval.
- * Envíos contra reembolso a todo el país.

Convenios especiales con sindicatos y asociaciones de empleados. Solicite la visita de un representante.

COMBEX
EQUIPOS Y SERVICIOS
COMPUTACIONALES.

Estado 115 Oficina 206 Tel 394012

Proyecto camino

HORACIO VALDES BUNSTER
ING. EJEC. DE MINAS

Los caminos son tan viejos como el hombre. Las necesidades cotidianas de los antiguos grupos humanos, como por ejemplo buscar agua, cazar y otras tareas domésticas, crearon en forma natural los caminos. Incluso antes de inventarse la rueda ya existían los caminos. La aparición de la rueda movilizó todo un progreso que se traduce después de 5.000 años en la actual civilización tecnológica. Las necesidades han cambiado, los pequeños grupos humanos que antes trazaban caminos espontáneamente se han transformado en grandes aglomeraciones urbanas. Ya los caminos responden a necesidades de eficiencia para satisfacer las exigentes necesidades del mundo actual. Es por eso que dentro de la ciencia de Ingeniería tanto las líneas férreas, los canales de riego y, naturalmente los caminos deben tener inclinaciones poco pronunciadas.

En el aspecto económico, una de las maneras de minimizar los costos en el trabajo, es considerar que el volumen de material que se debe remover sea cercano o igual al volumen de material que se debe colocar, lo que al mismo tiempo resuelve el problema de la inclinación de la obra.

Un caso real

Imaginemos que se desea construir un camino entre dos ciudades cualesquiera. Lo primero que se debe realizar es estudiar el terreno y según esto decidir cuál será la trayectoria a seguir, así luego, un equipo Topográfico efectuará mediciones en terreno, con los cuales después de un sencillo cálculo, se obtienen unas "alturas" respecto al nivel del mar, las que llamaremos cota (C), (la cota del nivel del mar es de referencia e igual a cero).

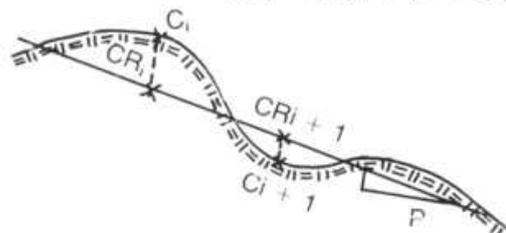
Los puntos de medida deberán ser cuidadosamente elegidos y coincidir con el eje longitudinal del camino, de forma que representen la realidad Topográfica. Además, deben medirse las distancias horizontales entre cada punto, donde se midieron cotas (*).

Una vez finalizado el trabajo de terreno, se procesan los datos, de forma tal de obtener una inclinación del camino que cumpla con las premisas antes mencionadas, y es precisamente ésta la tarea que el programa adjunto realiza, basado en una serie de relaciones geométricas y considerando una toma lineal de puntos de muestreo.

Inicialmente el programa da la opción al usuario de proponer su pendiente, o en caso contrario el programa buscará una pendiente y por retroalimentación de datos la ajustará hasta encontrar la óptima. Para ambos casos, primeramente calcula la cota rasante (CR), que como su nombre lo indica, es la proyección de la cota de terreno sobre la pendiente.

El valor de la cota rasante para cada punto, se obtiene por medio de la relación:

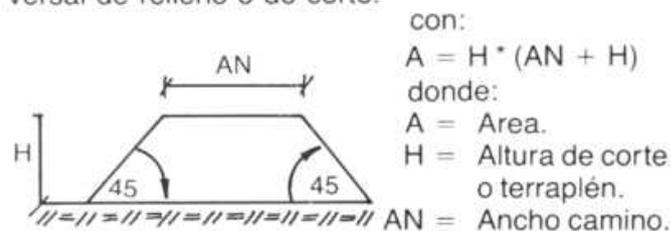
$$CR_i = CR_{i-1} + (P + D_{i-(i-1)}) / 100$$



- C = Cota del terreno.
- CR = Cota rasante.
- P = Pendiente (%).
- D = Distancia horizontal entre puntos.

Conociendo el valor de la cota rasante de un determinado punto y por supuesto, la cota de terreno del mismo, se puede decidir, por medio de una diferencia, si en dicho punto se tendrá que excavar o rellenar el terreno.

Ahora bien, considerando un ancho de camino igual a AN y un talud natural del material de relleno o de corte de 45°, puede obtenerse el área transversal de relleno o de corte.

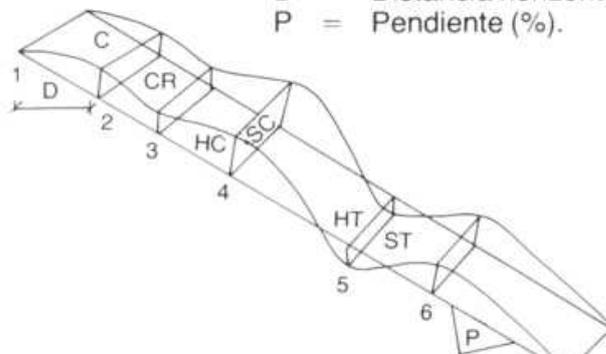


- con:
- $A = H * (AN + H)$
- donde:
- A = Área.
- H = Altura de corte o terraplén.
- AN = Ancho camino.

Finalmente, con la distancia horizontal entre dos puntos consecutivos, puede obtenerse el volumen de material de relleno o de corte de un bloque.

Este programa acepta N puntos de medición, con $N \leq 30$ (si se requiere mayor capacidad, basta aumentar las constantes en la línea 95), y por tanto calculará el volumen de N-1 bloques. Para esto el programa divide el trayecto a realizar, como muestra la fig.

- HC = Altura de corte.
- SC = Área de corte.
- HT = Altura de relleno.
- ST = Área de relleno.
- D = Distancia horizontal.
- P = Pendiente (%).



(*) Todos los datos necesarios para el cálculo pueden ser obtenidos en te-



El COMPUTADOR PROFESIO-
NAL WANG, espacio, velocidad
y facilidad de uso.
Hasta tres veces
más rápido que la
mayoría de los com-
petidores. Líder en auto-
matización de oficina.

Una
solución
a la vista:
WANG

 **SISTECO**
...Excelencia en computación.

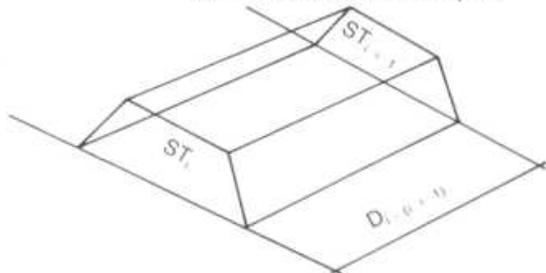
Como se observa en la figura anterior, existen 4 alternativas respecto a la naturaleza del volumen de los bloques, éstas son, que las dos áreas transversales que limitan al bloque sean de relleno, que ambas sean de corte o que la primera sea de relleno y la segunda de corte, o viceversa.

La manera que el programa calcula los volúmenes de material por bloque, está basado en las siguientes relaciones, según sea el caso:

- a) Si ambas secciones son de relleno, el cálculo de volumen, es como sigue.

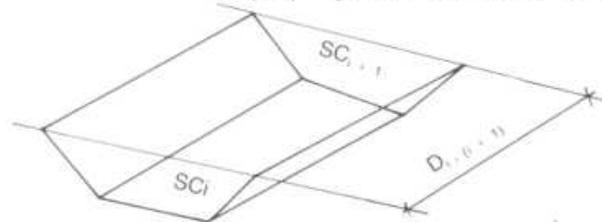
$$VT_{i-(i+1)} = [(ST_i + ST_{i+1}) / 2] * D_{i-(i+1)}$$

VT = Volumen de terraplén



- b) Análogamente, si ambas secciones son de corte, el volumen de corte (VC), se calcula como sigue:

$$VC_{i-(i+1)} = [(SC_i + SC_{i+1}) / 2] * D_{i-(i+1)}$$



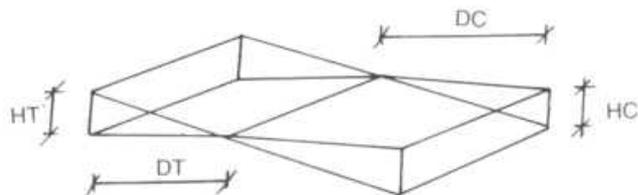
- c) Finalmente si una sección es de corte y la otra de terraplén, o viceversa, el volumen de corte y de terraplén respectivo, se calculan como sigue:

$$VT_{i-(i+1)} = \frac{ST_i}{2} * DT;$$

$$DT = [ST_i / (ST_i + SC_{i+1})] * D_{i-(i+1)}$$

$$VC_{i-(i+1)} = \frac{SC_{i+1} * DC}{2};$$

$$DC = [S_{(i+1)} / (SC_{(i+1)} * ST_i)] * D_{i-(i+1)}$$



Uso del programa:

Se alimentó el programa a modo de ejemplo con los siguientes datos en un COMMODORE 64.

Número de puntos = ? 5
 Ancho camino ? 9
 Cota del punto 1 ? 99.683
 Cota del punto 2 ? 99.894
 Distancia entre puntos 1 y 2 ? 20
 Cota del punto 3 ? 100.738
 Distancia entre puntos 2 y 3 ? 15
 Cota del punto 4 ? 101.528
 Distancia entre puntos 3 y 4 ? 15
 Cota del punto 5 ? 102.971
 Distancia entre puntos 4 y 5 ? 12
 Fija la pendiente s/n ? N

**** ESPERE ****

y se entregan los siguientes resultados

PTO	COTA	CR	HC	HT	VC	VT
1	99.683	99.683	0	0	0.99	43.41
2	99.894	100.353	0.11	0.4589	4.11E-03	40.59
3	100.738	100.855	4.99E-03	0.117	6.929	3.2726
4	101.528	101.358	0.17	0	83.546	0
5	102.971	101.76	1.211	0	0	0

PENDIENTE = 3.35
 VOLUMEN DE CORTE = 91.4714493
 VOLUMEN DE TERRAPLEN = 87.2868573
 DIFERENCIA DE VOLUMEN = 4.18459198

Cabe mencionar, que si se desean valores más pequeños de diferencia de volumen basta con disminuir los valores (constantes) de la iteración en las líneas 810-840 del programa, sin embargo, por tratarse de valores muy pequeños de incremento, el tiempo de ejecución aumenta en gran proporción.

Continúa en pag. 26 Programa

maxell®



... máxima confiabilidad!

- Funda antiestática
- Funda con limpiador incorporado
- Disco con lubricante especial
- Alta resistencia a la temperatura
- Compatible con todos los computadores existentes en el mercado nacional.

5 1/4" MD1-D \$620
 5 1/4" MD2-D \$910
 8 " FD2-1024D \$999



\$ 620



INGETRON

ANDRES BELLO 1051, Local 44-A,
 Tel. 74.66.01, 74.13.62, STGO.

Usted debe comprar en
ST computación su

Computador IBM SISTEMA/36

Porque:

Podemos aumentar su
productividad y eficiencia
empresarial.

Somos la empresa que más
conoce de sistemas de
información administrativos.

Representamos
soluciones
de excelencia.



ST computación



ST Computación
el distribuidor autorizado IBM por excelencia

Los Leones 2215 • Fonos: 744679-747409-2253574-2233551

```

10 REM** PROYECTO CAMINO **
20 REM ** HORACIO VALDES B. **
30 CC=0:CK=0:TT=0:RX=0:RT=0:W=1
35 PRINTCHR$(147)
40 INPUT"NUMERO DE ESTACIONES";ES
45 DIM C(30),D(30),CR(30),H(30),HT(30),VC(30),VT(30),SC(30),ST(30)
100 INPUT"ANCHO CAMINO";AN
110 FOR I=1 TO ES
120 PRINT"COTA DEL PUNTO";I;:INPUT C(I)
130 IF I>=2 THEN PRINT"DISTANCIA ENTRE PUNTO";I-1;"Y";I;:INPUTD(I)
140 NEXT I
145 INPUT"FIJA LA PENDIENTE S/N";A#
150 IF A#="S" THEN INPUT"SU PENDIENTE";P:GOTO 170
155 IF A#="N" THEN GOTO 145
157 IF A#="N" THEN P=0:PRINT:PRINTTAB(8);"**** ESPERE ****"
170 REM ** CALCULO COTA RASANTE **
175 Z=Z+1
180 FOR H=1 TO ES
190 CR(H)=C(H)
200 IF H>1 THEN CR(H)=CR(H-1)+(P*D(H))/100
210 NEXT H
220 REM *** HC Y HT ***
230 FOR I=1 TO ES
240 H(I)=C(I)-CR(I)
250 IF H(I)>=0 THEN SC(I)=H(I)*(AN+H(I)):HC(I)=H(I):ST(I)=0:GOTO 270
260 IF H(I)<0 THEN HT(I)=-H(I):ST(I)=HT(I)*(AN+HT(I)):SC(I)=0
270 NEXT I
280 REM ** CALCULO DE VOLUMEN **
290 FOR K=1 TO ES
300 IF ST(K)=0 AND ST(K+1)=0 THEN VC(K)=((SC(K)+SC(K+1)))/2)*D(K+1)
310 IF SC(K)=0 AND SC(K+1)=0 THEN VT(K)=((ST(K)+ST(K+1)))/2)*D(K+1)
320 IF SC(K)>0 AND ST(K+1)>0 THEN GOSUB 500
330 IF ST(K)>0 AND SC(K+1)>0 THEN GOSUB 550
340 NEXT K
350 REM **CALCULA VC Y VT**
360 VT=0:VC=0:DV=0
370 FOR I=1 TO ES-1
380 VT=VT+VT(I):VC=VC+VC(I)
390 NEXT I
400 DV=VC-VT
410 IF RX=1 OR RT=1 THEN GOSUB 600
420 IF Z=1 AND A#="S" THEN GOSUB 600
430 IF A#="N" THEN GOSUB 800
440 IF CK=1 THEN GOSUB 600
450 GOTO 170
500 REM ** CORTE TERRAPLEN **
510 DC=(SC(K)/(SC(K)+ST(K+1)))*D(K+1):VC(K)=(SC(K)/2)*DC:VC=VC+VC(K)
520 DT=(ST(K)/(ST(K)+SC(K+1)))*D(K+1):VT(K)=(ST(K)/2)*DT:VT=VT+VT(K)
530 RETURN
550 REM ** CORTE TERRAPLEN **
560 DC=(SC(K+1)/(SC(K+1)+ST(K)))*D(K+1):VC(K)=(SC(K+1)/2)*DC:VC=VC+VC(K)
570 DT=(ST(K)/(ST(K)+SC(K+1)))*D(K+1):VT(K)=(ST(K)/2)*DT:VT=VT+VT(K)
580 RETURN
600 REM ** IMPRESION **
605 PRINTCHR$(147)
610 PRINT"PTO COTA CR HC HT VC VT"
615 PRINT"*****"
616 PRINT
620 FOR I=1 TO ES.
630 PRINTI;TAB(6);C(I);TAB(13);CR(I);TAB(19);H(I);TAB(24);HT(I);TAB(29);VC(I);V
T(I)
635 PRINT
636 IF I=4*W THEN GOSUB 1000
640 NEXT I
645 PRINT
650 PRINT"PENDIENTE =" ;P
660 PRINT"VOLUMEN DE CORTE =" ;VC
670 PRINT"VOLUMEN DE TERRAPLEN =" ;VT
680 PRINT"DIFERENCIA VOLUMEN =" ;DV
690 END
700 RETURN
800 REM ** ITERACION **
805 IF DV=0 THEN CK=1
810 IF DV<0 AND TT=0 THEN P=P+0.1:CC=1
820 IF DV<0 AND CC=0 THEN P=P-0.1:TT=1
830 IF CC=1 AND DV<0 THEN RX=1:P=P-0.05
840 IF TT=1 AND DV>0 THEN RT=1:P=P+0.05
850 RETURN
1000 REM ** PAUSA RESULTADOS **
1010 PRINT:INPUT "PARA CONTINUAR PRESIONE RETURN ";:BB# PRINTCHR$(147)
1020 W=W+1
1030 RETURN
READY.

```

Desglose de dineros

Roberto Cisternas Aliste

Una actividad que no por ser común deja de ser molesta, es cuando a fin de mes en una empresa hay que ir al banco y retirar en efectivo los sueldos para el personal.

El problema que se presenta, es que no sólo debemos retirar la suma de los sueldos, sino además el dinero debe venir desglosado de tal manera que a cada uno se le pueda cancelar la cantidad correspondiente sin necesidad de correr a la botillería del frente para que nos cambien un billete de cinco mil.

Este programa, hecho en un Vector-4, comienza preguntando por el número de sueldos a pagar y cuánto corresponde a cada uno. Para traspasarlo a otro computador, con un dialecto Basic distinto, basta saber que la instrucción FNAT\$, es una función que sirve sólo para tabular en la pantalla (línea 90) y el CHR\$(4) en la línea 10, borra la pantalla.

De hecho, las líneas modulares del programa, donde se encuentra el algoritmo de desglose, son desde la 170 a la 390.

Como resultado, el programa entrega la sumatoria de los sueldos y un cuadro con la cantidad de billetes y monedas de cada tipo que hay que retirar.

INDIQUE :

Numero de sueldos = 1
SUELDO (1)=\$ 12478

SUMA TOTAL \$= 12478

\$	CANT.
5000	2
1000	2
500	0
100	4
50	1
10	2
5	1
1	3

```

10 PRINT CHR$(4)
20 D=0
30 DIM A(4),B(4),X(4)
40 DIM Y(4),Z(4),W(4)
50 DIM LX(100),CX(100)
60 FOR N=1 TO 4
70 A(N)=0: B(N)=0
80 NEXT N
90 DEF FNAT$(LX,CX)=CHR$(155)+CHR$(CX+128)+CHR$(LX+128)
100 PRINT FNAT$(3,5);"A : REVISTA MICROBYTE"
110 PRINT FNAT$(5,5);"DE : ROBERTO CISTERNAS ALISTE"
120 PRINT FNAT$(10,5);"D E S G L O S E D E S U E L D O S"
130 FOR E=1 TO 2000
140 NEXT E
150 PRINT CHR$(4)
160 PRINT"INDIQUE ":"PRINT
170 INPUT "Numero de sueldos = ",H
180 FOR L=1 TO H
190 PRINT FNAT$(6,5);"SUELDO (";L;")=$ ?":INPUT "",S
200 PRINT FNAT$(7,0);" "
210 PRINT FNAT$(6,18);S
220 PRINT FNAT$(19,35);"DATO CORRECTO <S/N>"
230 Q$=INKEY$
240 IF Q$(">")"S" AND Q$("<")"N" THEN 230
250 PRINT FNAT$(19,35);"
260 IF Q$="N" THEN 190
270 D=D+S
280 K=5000: I=1000
290 FOR N=1 TO 4
300 X(N)=INT (S/K)
310 Y(N)=S-X(N)*K
320 Z(N)=INT (Y(N)/1)
330 W(N)=Y(N)-Z(N)*1
340 I=I/10: K=K/10
350 A(N)=X(N)+A(N)
360 B(N)=Z(N)+B(N)
370 S=W(N)
380 NEXT N
390 NEXT L
400 PRINT CHR$(4)
410 PRINT FNAT$(3,5);"SUMA TOTAL $= ";D
420 PRINT FNAT$(8,5);" $ CANT."
430 PRINT FNAT$(9,5);"-----"
440 PRINT FNAT$(11,9);"5000"
450 PRINT FNAT$(12,9);"1000"
460 PRINT FNAT$(13,10);"500"
470 PRINT FNAT$(14,10);"100"
480 PRINT FNAT$(15,11);"50"
490 PRINT FNAT$(16,11);"10"
500 PRINT FNAT$(17,12);"5"
510 PRINT FNAT$(18,12);"1"
520 FOR N=1 TO 4
530 PRINT FNAT$(2*N+9,35);A(N)
540 PRINT FNAT$(2*N+10,35);B(N)
550 NEXT N

```

Renumerador para ZX-81

Omar Atenas

Creo que a muchos usuarios como a mí, les ha sucedido que a veces, necesitan agregar una o más líneas a un programa BASIC y se encuentran con la dificultad de ponerlas entre dos líneas con números consecutivos, ejemplo: 21 LET A = ... / 22 PRINT. Una solución para esto sería cambiar el número de la línea 22 teniendo a veces que cambiar el número de varias líneas hacia abajo, con la consiguiente pérdida de tiempo.

Para superar este problema desarrolle un programa en ASSEMBLER Z80 o código de máquina, que cambia el número de todas las líneas, dejando un espacio de 10 entre éstas, por ejemplo:

—queda—

```
2 LET A = 20          10 LET A = 20
15 LET B = INT (C)   20 LET B = INT (C)

16 PRINT A$          30 PRINT A$
.....
```

De manera que ahora hay 10 lugares entre línea y línea, para agregar las que quiera, con sólo hacer funcionar esta rutina en código de máquina. Además esto le brinda al programa una apariencia más acabada, cuando está completo y quiere grabarlo.

Otra cosa interesante es que esta rutina no ocupa lugar en el área del programa BASIC, ya que se almacena sobre el RAMTOP en forma automática.

```
10 REM ZX-81
20 POKE 16388, 226
30 POKE 16389, 127
40 CLS
50 LET A$ = "217D40010A007EFE76C87023
71235E2356192379C60A4F78CE004718E9"
60 LET X = 32738
70 POKE X, 16 CODE A$ + CODE A$ (2) - 476
80 LET X = X + 1
90 LET A$ = A$ (3 TO)
100 IF A$ = "" THEN NEW
110 GOTO 70
120 SAVE "ZX-81"
130 RUN
```

Las líneas 20, 30 y 40 mueven la RAMTOP a la dirección 32738, —para 16K de memoria— luego las líneas 50 a la 110 cargan el programa en código de máquina, contenido en la variable A\$, como un conjunto de números hexadecimales. La línea 120 sirve para grabarlo y que una vez cargado se au-

La explicación para el programa en ASSEMBLER Z80 es la siguiente:

Cod. Hex	Instrucción	Descripción
217D40	LD HL, 16509H	almacena la dirección donde comienza el programa BASIC.
010A00	LDBC, 10	BC contiene el N° que tendrá la 1ª línea del programa.
7E -Aquí-	LD A, (HL)	Esta parte determina que cuando se renumere todo el programa se retorne al BASIC.
FE76	CP 76	
C8	RET Z	
70	LD (HL), B	Aquí se le da el nuevo número de línea al programa BASIC.
23	INC HL	
71	LD (HL), C	
23	INC HL	
5E	LDE, (HL)	Acá se busca la dirección de la siguiente línea para cambiarle el número.
23	INC HL	
56	LDD, (HL)	
19	ADD HL, DE	
23	INC HL	
79	LDA, C	BC toma el nuevo valor de la próxima línea, es decir, si antes era 10, ahora es 20 y luego 30, así sucesivamente.
C60A	ADD A, 10	
4F	LDC, A	
78	LDA, B	
CE00	ADC A, 0	
47	LDB, A	
18E9	JR AQUI	Vuelve a la rutina para cambiar el número a la segunda línea.

Una vez cargado el programa (con LOAD) la pantalla estará en blanco —recomiendo cargarlo cuando se conecte el computador—. Como prueba, escriba un programa cualquiera en BASIC y realice RAND URS 32738 / ENTER. Así cada vez que necesite renumerar el programa, sólo tendrá que tipear: RAND URS 32738 y ENTER.

Usted puede cambiar el intervalo entre línea y línea, con la secuencia POKE 32759, N (donde N es un número entero entre 1 y 255) / ENTER.

Algo importante que no debe olvidar, es que una vez usado este programa en código de máquina, tiene que cambiar el número de las instrucciones GOTO y GOSUB, ya que el programa no lo hace automáticamente.

Serpiente de números

Si hay algo exasperante, es jugar un juego aparentemente simple y descubrir rápidamente que a pesar de su simplicidad somos incapaces de obtener un puntaje medianamente decente.

Ese es el caso del programa que nos ha enviado Juan J. Maten, de Santiago, quien se ha divertido exasperando al prójimo.

El listado del programa es breve y conciso (una cualidad apreciable entre los colaboradores) y su gracia principal es la velocidad con que va dejando fuera de combate a quienes nos animamos a jugar.

Tal como su nombre lo indica, en este juego el rol principal lo tiene una inocente víbora cuyo cuerpo está formado por números, los que se van generando en forma aleatoria. Naturalmente, el objetivo es hacer desaparecer al reptil antes que éste haga lo propio con nosotros.

Dos teclas ("f" e "i") son todo el arsenal con que se cuenta, por lo que hay que jugar con sapiencia haciendo avanzar un generador de números y cada vez que en este generador se encuentre un número que también lo contiene la serpiente, disparamos y lo eliminamos.

Eso fue lo que pensamos al ver el juego, sin embargo, en la práctica resultó ser más difícil (y por tanto entretenido). Hay que tener cuidado con avanzar demasiado a prisa el generador de números pues podemos pasarnos del número que hay que eliminar en la víbora y el tiempo en este juego es oro. Por eso, no pierdan su tiempo y comiencen a tipearlo ya. No es seguro que ganen, pero se entretendrán.

```
10 DIM d$(1,10): LET d$(1)=" "
20 CLS : LET de=0: LET t$="1":
LET lim=20: LET r=21: LET c$=""
: LET lmc=10: LET nmc=20: LET pu
nt=0: LET inc=0: LET ncg=0: LET
bono=0
30 PRINT AT 8,10;"puntaje : ";
punt;" puntos";AT 11,10;t$;" "
;d$(1, TO lmc-LEN c$-de);c$;"
40 IF INKEY$="f" THEN GO SUB 1
000
50 IF INKEY$="i" THEN GO SUB 1
500
60 IF r>lim THEN LET r=0: GO S
UB 1600: IF LEN c$+de>lmc THEN G
O TO 100
70 LET r=r+1: GO TO 30
100 CLS : PRINT AT 11,1;"lo sie
nto, Ud. ha perdido";AT 12,1;"su
puntaje fue de ";punt;" puntos"
;AT 13,1;"desea jugar otra vez ?
(s/n)"
120 IF INKEY$="s" THEN GO TO 20
130 IF INKEY$="n" THEN CLS : ST
OP
140 GO TO 110
1000 LET lc=LEN c$: LET r=r+lc
1010 FOR i=1 TO lc
1020 IF c$(i)=t$ THEN GO TO 1070
1030 NEXT i: RETURN
1070 LET c$=c$(1 TO i-1)+c$(i+1
TO lc)
1080 LET punt=punt+1+inc: PRINT
AT 11,10;t$;" " ;d$(1, TO lmc-L
EN c$-de);c$;" "
1090 IF t$="*" THEN LET punt=pun
t+2+inc: BEEP .2,7
1100 BEEP .1,11: RETURN
1500 IF t$="*" THEN LET t$="1":
LET r=r+2: RETURN
1510 IF t$="9" THEN LET t$="*":
LET r=r+2: RETURN
1520 LET t$=STR$(VAL t$+1): LET
r=r+2: RETURN
1600 LET r=r+2: LET ncg=ncg+1: I
F ncg>nmc AND c$="" THEN GO SUB
1650
1605 IF ncg>nmc THEN LET de=de+1
: RETURN
1610 LET k$=STR$(INT (RND*10)):
IF k$="0" THEN LET k$="*"
1620 LET c$=c$+k$: RETURN
1650 CLS : LET bono=bono+10: LET
punt=punt+bono
1660 PRINT AT 11,5;"muy bien, ha
s pasado";AT 12,5;"a otra serie.
";AT 14,10;"BONO : ";bono
1670 FOR n=1 TO 9: BEEP .2,20-n:
BEEP .2,n+11: NEXT n: PAUSE 60
1680 CLS : LET de=0: LET c$=""
LET lim=lim-3: LET lmc=lmc-1: LE
T ncg=0: LET nmc=nmc-5: LET inc=
inc+1
1690 IF lim<=10 THEN LET lim=20
1695 IF nmc<=5 THEN LET nmc=15
1700 IF lmc<=3 THEN LET lmc=6
1710 RETURN
```



Orden Alfabético

Entre las consultas que a diario llegan a nuestra revista, en varias oportunidades se nos ha pedido expliquemos con ejemplos la forma en que el Atari maneja variables alfanuméricas.

Esta vez, aprovecharemos el programa enviado por Arnulfo Oelker, de Concepción, para finalmente hacerlo. El programa consiste en aceptar una lista de palabras, las que el computador finalmente entregará ordenadas en orden alfabético. Para usar el programa, ingrese todas las palabras que desea y para terminar escriba FIN. El computador entrega la lista de palabras ordenadas en pantallas de 15. Para ver la siguiente pantalla es necesario presionar SELECT.

En la línea 10 del programa, se ha dimensionado un arreglo alfanumérico, A\$, con espacio para 10.000 caracteres. En éste se irá guardando la lista de palabras, en una sola cadena. Las palabras son originalmente ingresadas en la variable C\$ (línea 120) y de inmediato se invoca la subrutina en la línea 1000, cuyo objetivo es lograr que todas tengan el mismo largo. Esto se obtiene agregando espacios hasta que la palabra tenga un largo determinado.

La instrucción que hace esto es la 1010, la que en palabras quiere decir "en la variable B\$, en la posición largo de B\$ más uno hay que poner un P\$, el que está definido en la línea 20 como un espacio vacío. De este modo se logra la concate-

nación de strings en el Atari. Por poner otro ejemplo, si A\$ = "MANI" y B\$ = "COMIO", entonces la instrucción A\$(LEN(A\$) + 1) = B\$ nos permitirá juntar en A\$ las dos variables quedando A\$ = "MANICOMIO".

En el caso de este programa, el orden alfabético se realiza mediante punteros que van almacenados en una matriz, lo que dificulta un tanto la explicación, pero digamos que para ordenar, es necesario comparar cada palabra con el resto y para eso, debemos separar la lista larga en las palabras individuales.

Como todas las palabras en este caso tienen el mismo largo (30), hay que dividir A\$ en segmentos de 30 caracteres. Para esto se utiliza una variable auxiliar, en este caso alguna de las variables dimensionadas en 30 en la línea 10.

En las líneas 300-400, el programa divide la cadena A\$ en segmentos y los compara mediante la instrucción A\$(X, X1) en que X representa al carácter inicial y X1 el final de cada palabra. Como cada palabra ocupa 30 caracteres, en cada vuelta del ciclo FOR-NEXT los valores de estas variables son incrementados en 30.

Para resumir, a pesar de que el Atari no maneja arreglos de variables alfanuméricas, no es difícil simular el uso de éstas mediante un string largo, que incluye a todos los elementos del arreglo, los que son concatenados y separados a voluntad.

```
0 CLR
10 DIM A$(10000), B$(30), C$(30), D$(30), E$(30), R$(5), P$(5)
20 B=10:G=38:R$=" " :W1=1:W=4:P$=" "
30 A$=" "
40 K1=1:K=1:X2=10:X3=38
90 GRAPHICS 0
100 POSITION 10,2:? " ORDEN ALFABETICO "
110 POSITION 2,4:? "INGRESE PALABRAS A ORDENAR:"
120 POSITION 2,7:? "PALABRA ";K1;".- " :INPUT C$:IF C$="
"FIN" THEN 230
130 C=LEN(C$):GOSUB 1000
140 C$(LEN(C$)+1)=B$
150 A$(B,G)=C$:B$=""
160 B=B+30:G=G+30:K1=K1+1
170 POSITION 1,7:? "
"
180 A$(LEN(A$)+1)=" "
200 GOTO 120
230 POKE 752,1:POSITION 9,17:? "UN MOMENTITO..."
240 A$(LEN(A$)+1)=" "
250 X1=8:B=B-30
290 Z=65:D$=CHR$(Z)
```

```

300 FOR X=10 TO B STEP 30
310 X1=X1+30
320 E$=A$(X, X1)
330 IF ASC(E$)=Z THEN A$(X2, X3)=E$:X2=X2+30:X3=X3+30
400 NEXT X
410 X1=8:Z=Z+1:K2=K2+1
420 IF Z>90 THEN 500
430 GOTO 300
500 X1=8
510 GRAPHICS 0:POKE 752,1
520 POSITION 3,1:? "LISTADO ALFABETICAMENTE ORDENADO #":W1
530 POSITION 3,2:? ""
550 FOR X=10 TO B STEP 30
560 X1=X1+30
570 E$=A$(X, X1)
580 D$=A$(X+30, X1+30)
590 IF ASC(E$)=ASC(D$) THEN 700
600 POSITION 2,W:? K;".-":R$:A$(X, X1):K=K+1:W=W+1
610 IF K>9 THEN R$=""
620 IF K>99 THEN R$=""
630 IF K>999 THEN R$=""
640 IF W=18 THEN 2000
650 NEXT X
670 GOTO 900
700 FOR I=1 TO 28
710 E=ASC(E$(I, I))
720 D=ASC(D$(I, I))
730 IF E<D THEN 600
740 IF E>D THEN A$(X, X1)=D$:A$(X+30, X1+30)=E$:GOTO 600
750 NEXT I
760 GOTO 600
900 POSITION 5,19:? "PRESIONE <START> PARA COMENZAR"
910 A=PEEK(53279)
920 IF A=6 THEN RUN
950 GOTO 910
1000 FOR X=1 TO 28-C
1010 B$(LEN(B$)+1)=P$
1020 NEXT X
1030 RETURN
2000 A=PEEK(53279)
2010 IF A=5 THEN 2050
2020 POSITION 4,19:? "PRESIONE <SELECT> PARA CONTINUAR"
2030 GOTO 2000
2050 W1=W1+1:GRAPHICS 0:POKE 752,1
2060 POSITION 3,1:? "LISTADO ALFABETICAMENTE ORDENADO #":W1
2070 POSITION 3,2:? "" :W=4
2100 NEXT X
2120 GOTO 900

```

Autonumerador para el VIC-20

Andrés E. Arancibia

Este utilitario permite definir una secuencia de autonumeración en el VIC-20. Basta cargarlo desde el cassette, ingresar SYS 840, luego el número de línea inicial, después el incremento y comienza la secuencia.

El Basic del VIC-20 no incluye un numerador automático, cuya utilidad es considerable cuando se desea ingresar un programa largo. La gran gracia de este utilitario en lenguaje de máquina es que no disminuye la ya escasa memoria RAM del VIC (3,5 K), ya que se carga en el área del buffer del cassette. Permaneciendo allí hasta que use algún comando relativo al cassette (Load, Save, o Verify).

El primer paso es ingresar el programa, teniendo especial cuidado en las instrucciones DATA. Luego se ejecuta el programa, si no hay errores en las DATA aparecerán dos líneas en la pantalla:

NEW

A\$ = "": FOR I = 833 TO 1010:

A\$ = A\$ + CHR\$(PEEK(I)): NEXT I:
SAVE A\$

Es conveniente SALVAR el programa en este paso. A continuación es necesario ejecutar las líneas que aparecieron en el paso anterior. Para esto basta volver a dichas líneas con el cursor y presionar RETURN una vez encima de ellas (NEW primero, luego la otra), al ser solicitado presionar RECORD y PLAY en la cassettera. No hay que preocuparse por los gráficos que aparecerán durante el SAVE.

Ahora, hay que probar el programa, cargando el programa recién grabado, mediante un Load.

Luego de la carga, el programa se inicia con un SYS 840. A continuación aparecerá el cursor en la línea siguiente. El programa está esperando el nú-

```

10 FOR I=833 TO 1010
20 READ A
30 T = T + A
40 POKE I, A
50 NEXT I
60 IF T <> 22841 THEN PRINT"ERROR EN
DATA":STOP
70 PRINT"NEW"
80 PRINT"A$="CHR$(34)CHR$(34)":FORI=
833TO1010:A$=A$+CHR$(PEEK(I)):NEXT
I:SAVE A$
"
90 END
1000 DATA13,83,217,57,52,50,0,32
1010 DATA199,3,134,252,133,251,169,13
1020 DATA32,210,255,32,199,3,134,254
1030 DATA133,253,169,13,32,210,255,166
1040 DATA251,165,252,32,205,221,32,207
1050 DATA255,201,92,240,63,201,13,208
1060 DATA245,165,251,24,101,253,133,251
1070 DATA165,252,101,254,133,252,162,4
1080 DATA169,145,157,119,2,202,208,250
1090 DATA169,13,141,123,2,141,124,2
1100 DATA162,6,134,198,173,134,2,133
1110 DATA1,173,15,144,74,74,74,74
1120 DATA41,7,141,134,2,169,65,160
1130 DATA3,32,30,203,96,165,1,141
1140 DATA134,2,169,13,32,210,255,32
1150 DATA210,255,162,66,169,20,32,210
1160 DATA255,202,208,250,240,153,169,0
1170 DATA160,0,32,162,219,32,207,255
1180 DATA201,13,240,22,41,207,201,10
1190 DATA16,11,72,32,226,218,104,32
1200 DATA126,221,56,176,232,162,22,76
1210 DATA58,196,32,155,220,166,100,165
1220 DATA101,96

```

mero, el cursor pasará a la siguiente línea y esperará el incremento, una vez ingresado este último aparecerá la secuencia inicial en la línea siguiente. De ahí en adelante se puede ingresar el programa. Cada vez que se presione RETURN, que indica el final de la línea, aparecerá a continuación el número

Para terminar la autosecuenciación basta que aparezca dentro de la línea el carácter £ (libra esterlina). Dicha línea NO será incluida en el programa.

Si se desea retomar la secuencia (Línea donde apareció £) se puede dar un SYS 864 o bien recomenzar con un SYS 840.

neas mientras se está en la autosecuencia.

Notas de operación

Si se ingresa un valor no numérico para el valor inicial y/o el incremento se producirá un "TYPE MISMATCH ERROR".

Cabe recordar que el VIC no acepta números de línea mayores que 63999, si se ingresara un número mayor será un error de sintaxis. En estas ocasiones, así como a veces cuando se editan líneas anteriores dentro de la autonumeración, ésta se interrumpe, y el cursor desaparece (en realidad queda con el color de la pantalla). Para recobrarlo basta presionar el CTRL-COLOR que se estaba usando.

Es posible cargar el programa

en el buffer del cassette por medio de un SYS 63407. La ventaja de este método es que no borra el programa que está en memoria.

Como el carácter £ es usado como escape, no es posible ingresar una línea que lo necesite durante la autonumeración. Hay dos soluciones. Se puede ingresar la línea que lo contenga una vez que se termine de ingresar el programa. La otra sería cambiar el carácter de escape, para esto bastaría con modificar la DATA 1050. En esa línea el tercer número es 92 (que corresponde al carácter £; ver manual del computador Apéndice J pág. 146). Al cambiarlo por otro número, por ejemplo el 95 (flecha hacia la izquierda) éste será el

nuevo carácter de escape. Obviamente, al cambiarlo aparecerá el mensaje ERROR EN DATA, ya que la suma cambia. Para solucionar esto basta cambiar la línea 60 agregando la diferencia (95-92 = 3) a 22842 quedando en 22845.

Este programa sirve también para eliminar líneas (borrarlas). Basta con dar un RETURN a continuación de la secuencia y la línea será borrada. Asimismo si aparece un número que no se desea ingresar (por ejemplo, cuando se copia un listado que aparece en una revista como el editor de assembler, Microbyte N° 7) basta dar un RETURN y aparece la secuencia siguiente.

Nuevos trucos para el VIC 20

José Luis López Castillo

Les presento algunos trucos nuevos para que puedan ser usados en programación y en juegos para el VIC 20. La mayoría de estos "trucos" consisten en utilizar ciertas localizaciones de memoria que normalmente no son conocidas o bien sus funciones no están claras.

TRUCO 1: Cuando se trabaja con caracteres modificados, especialmente en los juegos no conviene que el set de caracteres pase de mayúsculas a minúsculas o viceversa al apretar las teclas Commodore y Shift.

Para deshabilitar esta función tipee:

```
POKE 657, 128
```

Para volver a habilitar el otro set se debe colocar el valor cero en la localización de memoria antes indicada.

TRUCO 2: Una de las funciones menos utilizada por los VIC-iosos es la instrucción WAIT. Esta instrucción detecta la variación de una cierta localización de memoria realizando una operación "OR" con el argumento. Si existe un segundo argumento, al resultado anterior se realiza una operación "AND". Si el resultado es cero volverá a consultar, y si no el programa continúa. Esto hace que sea una manera muy económica (en bytes) para parar un programa, en vez del muy socorrido:

```
100 GET A$: IF A$ = "" THEN 100
```

Ya que utilizando los WAITs esta misma línea puede quedar de la forma:

```
100 WAIT 653, A
```

Si A = 1 el programa continuará si es presionada la tecla Shift: si A = 2 la tecla Commodore será la que continúe el programa y si A = 4 la tecla CTRL continuará el programa.

Otra localización utilizable para estos fines es la 198:

```
100 POKE 198, 0 : WAIT+198, 1 : POKE 198, 0
```

Para lo cual basta apretar cualquier tecla.

TRUCO 3: Lo he llamado "Instrucciones Automáticas", ya que al colocar ciertos valores en el buffer de teclado podemos colocar cualquier instrucción. El buffer posee 10 bytes (localizaciones 631-640) y trabaja con un puntero que indica el número de caracteres en la cola.

631	632	633	634	640
R	U	N	(RETURN)

(198)
Nº CARACTERES
EN LA COLA

En la cola debemos colocar los valores ASCII de las letras o instrucciones que deseemos que aparezcan en forma "automática" cuando el VIC deje de trabajar.

Para el ejemplo de la figura tipee el siguiente listado:

```
LISTADO 1: Inst. Automáticas.
10 FOR I = 631 to 634: READ J: POKE I,J: NEXT:
POKE 198, 4
```

20 DATA 82, 85, 78, 13
30 LIST

Recuerde escribir como último carácter el correspondiente a haber apretado la tecla RETURN (valor ASCII 13).

TRUCO 4: Líneas Invisibles.

En mi artículo anterior "Trucos para el VIC 20", vimos la manera de no listar un programa. Pero, ¿si sólo queremos hacer invisibles algunas líneas y no todo el programa?

La solución a esta inquietud está en el mágico REM. Por ejemplo, después de la línea 20, detrás del número 13 en el listado 1 tipee los dos puntos, escriba REM y abra dos comillas, coloque el cursor sobre la última comilla e inserte aproximadamente 15 espacios. Ahora apriete la tecla DEL. Si lo ha hecho correctamente tendrá 15 letras T en reversa. Grabe la línea y listee... ¿Dónde se fue la línea?, pese a no verla la línea existe y el listado sigue funcionando perfectamente. Pero ni Ud. ni nadie la podrá ver más...

TRUCO 5: No debería ser considerado como tal, pero nació como un desafío puesto (tácitamente) en la MICROBYTE de octubre. El listado 2 presenta un trazador, como el publicado para el C-64. Pero éste indica el número de la línea por cada instrucción en dicha línea en el formato siguiente:

Para 10 X = 1 mostrará <10>

Las funciones de este tracer son las mismas que las indicadas para el tracer del C-64.

Listado 2: TRACER VIC-20

```
100 PRINT CHR$(147) "TRAZADOR VIC-20"
110 D = 828 : REM DIRECCION INICIAL
120 FOR I = D TO D + 53 : READ J : POKE I, J : NEXT
130 PRINT "SYS"; D + 22; "ACTIVA TRACER"
140 PRINT "SYS"; D + 43; "DESACTIVA TRACER"
150 DATA 165, 58, 201, 255, 240, 13, 169, 60
160 DATA 32, 210, 255, 32, 201, 221, 169, 62
170 DATA 32, 210, 255, 108, 251, 0, 173, 8, 3
180 DATA 133, 251, 173, 9, 3, 133, 252
190 DATA 169, 60, 141, 8, 3, 169, 3, 141, 9, 3
200 DATA 96, 165, 251, 141, 8, 3, 165, 252, 141, 9, 3, 96
```

TRUCO 6: List Controlado

Este truco consiste en interceptar el vector LIST para que cuando se escriba la instrucción LIST sólo liste cuando se presione la tecla L y sólo mientras esté presionada. El vector se encuentra en las localizaciones 774 y 775 (HEX \$ 306 y \$ 307), y apunta a la localización 50970 (HEX \$C43A). Cambiando el vector LIST podemos colocar cualquier rutina en lenguaje de máquina, guardando los valores del acumulador y del registro-Y. El listado Assembler (listado 3) es un ejemplo de cómo podemos interceptar al vector LIST.

El LIST controlado es presentado en BASIC en el listado 4.

Listado 3: Subrutina Assembler

```
PHA
TYA
PHA
K LDA $C5
CPX #$15
```

```
BNE K
LDA #$00
STA $C6
PLA
TAY
PLA
JMP $C43A
```

Listado 4: LIST Controlado.

```
5 POKE 774, 60: POKE 775, 3: REM VECTOR LIST
APUNTA LOC. 828
10 FOR I = 828 TO 846 : READ J : POKE I, J : NEXT
20 DATA 72, 152, 72, 164, 197, 192, 21, 208, 250,
169, 0, 133, 198, 104, 168, 104, 76, 26, 199
30 NEW
```

El listado 4 se borra automáticamente al correrlo, por lo que se debe grabar previamente. Para deshabilitar el vector que apunta a nuestra rutina tipee:

POKE 774, 26 : POKE 775, 199

Una de las localizaciones importantes es la 197 y 203 que designan qué tecla ha sido presionada, y no qué carácter, especialmente útil en juegos (ambas localizaciones tienen la misma función). Tendrán el valor 64 si ninguna es presionada y por ejemplo el valor 21 (hex \$15) si la letra L es presionada (usada en el listado 3).

Quisiera expresar mi agradecimiento al Sr. E. Ahumada M. por sus listados del ensamblador y desensamblador para el VIC 20, publicados en números anteriores de MICROBYTE, ya que me han sido de muchísima utilidad, en especial en la confección de los listados 2 y 4.

Pasando a otro tema. ¿Algún VIC-ioso sabe usar la función USR?, yo aún no sé y me tiene bastante "picado". Si alguien tiene la solución puede darla por medio de la revista para que nos sirva a todos, de antemano gracias.

RESULTADOS CONCURSO RELAX

El ganador del concurso "Gane un Relax con Microbyte" es nuestro lector Pedro Doren V. de Santiago.

Su programa, "ABECEDARIO Y NUMEROS" resultó ganador por ser aquel que de mejor forma conjugó las necesidades de un programa educacional con las capacidades del computador. En efecto, el programa enseña los números y las letras pero haciendo uso de recursos tales como un sintetizador de voz y buenos recursos gráficos.

Una falla bastante típica en algunos programas dirigidos a un público en edad preescolar, es que hace uso de tediosas pantallas llenas de instrucciones que naturalmente un niño de esa edad no tiene ni la capacidad ni el interés de asimilar.

Felicitaciones a Pedro Doren por su premio y le rogamos pasarlo a retirar a las oficinas de Electroquín, Alameda 980, Of. 301 y esperamos que le resulte de interés y utilidad esa brillante pieza de software y hardware que es Relax, un programa en que el computador adquiere características impresionantes.

Ejecución de Programas en MS-DOS

Luciano E. Chiang
Ingeniero Civil Mecánico

Programas

Al hacerse cargo el sistema operativo MS-DOS del microcomputador correspondiente, el programa procesador de comandos Command. Com (ver artículo de noviembre) queda residente a la espera de que el usuario ingrese un comando o pida la ejecución de un programa a través del teclado.

Cabe hacer mención que los comandos del sistema operativo se ejecutan por intermedio de rutinas que permanecen residentes en memoria principal (ROM o RAM) o por programas (utilitarios) que por tamaño y frecuencia de uso no es conveniente que permanezcan residentes. Estos últimos están a disposición del usuario en memoria secundaria (disco o diskette) y son invocados a discreción de éste.

Si la instrucción que ingresa el usuario desde el teclado no correspondiera a un comando cuya rutina reside en memoria principal, el sistema operativo deduce que se trata de la invocación de un programa que se desea ejecutar para lo cual es necesario traerlo desde disco o diskette.

El nombre de un archivo en MS-DOS/PC-DOS, en particular el de un archivo ejecutable o programa, consta básicamente de dos partes. En primer lugar se tiene el nombre propio del archivo, el cual, puede tener un largo máximo de 8 caracteres. En seguida se tiene la extensión, la que puede tener un largo máximo de hasta tres caracteres y que sirve principalmente como argumento mnemónico de las características del archivo. El nombre completo del archivo consiste en la yuxtaposición de ambos nombres separados por un punto (".") para diferenciarlos entre sí.

Entre los archivos ejecutables, MS-DOS reconoce tres tipos y los identifica por la extensión que llevan, a saber:

- BAT: programas de tipo batch (grupo de comandos).
- COM: programas de tamaño fijo tipo comando.
- EXE: programas de tamaño variable.

Prioridad en la Ejecución

MS-DOS presume a cualquier archivo con alguna de las tres terminaciones anteriores como un programa ejecutable. Dos programas distintos podrán tener el mismo nombre propio pero deberán diferenciarse en la extensión, la que indicará tanto el tipo de programa como el orden de prioridad para su ejecución. La primera prioridad la tienen los programas con terminación BAT. En seguida tienen prioridad los programas con extensión COM y la última prioridad la tienen los programas con terminación EXE.

Sin perjuicio de la prioridad de los programas, es posible pedir la ejecución de cualquiera, ob-

viando el orden establecido, si se utilizan las funciones apropiadas de MS-DOS. Estas sin embargo, no están directamente disponibles al usuario, y su uso es materia de estudio más avanzado.

Bloque de Datos

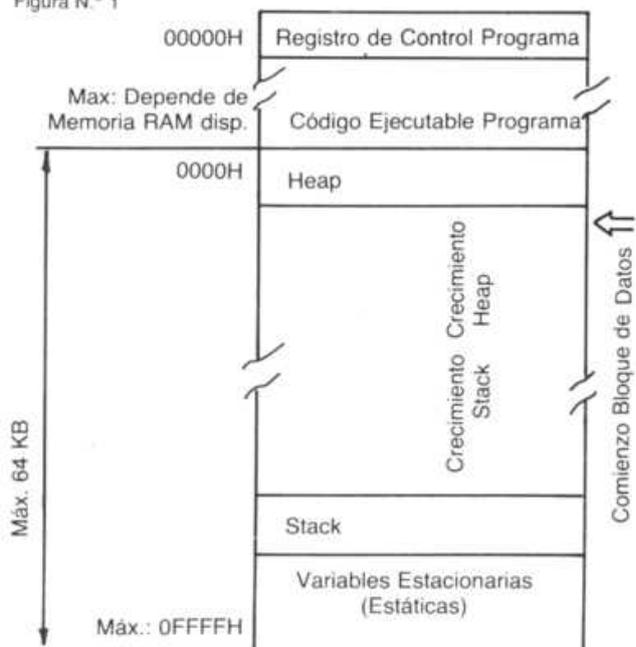
En la mayoría de los casos los programas contendrán variables que manejar. Estas podrán ser permanentes o transitorias. Las variables permanentes o estacionarias son aquellas que existen durante todo el tiempo que se esté ejecutando el programa; las transitorias, son las que podrán existir por un determinado periodo de tiempo, lapso que es controlado por el programa mismo.

Todas las variables al momento de ejecutarse un programa están agrupadas en un bloque de datos que se carga en memoria en forma contigua al código ejecutable. El tamaño del bloque de datos se define por el usuario en el caso de programa en assembler o por el compilador en el caso de lenguajes de alto nivel. Sin embargo, por razones constructivas del microprocesador, se limita el tamaño a un máximo de 64 KB.

Las variables permanentes son ubicadas en la porción superior del bloque de datos (ver Fig. N.º 1). Lo que resta disponible se utiliza para configurar las estructuras de pila de Stack y Heap. La primera lleva un control de las subrutinas y funciones activas en un determinado instante y simultáneamente de sus variables internas. La segunda lleva el control de las variables de puntero que se hayan creado (ver Programas con terminación EXE).

Diagrama del Bloque de Datos de un Programa

Figura N.º 1



Programas con Extensión BAT

Estos programas son archivos de texto almacenados en código ASCII que contienen una secuencia de comandos para ser ejecutados. Esta extensión proviene del concepto inglés de "Batch" que implica "grupo de comandos". El sistema operativo lee el contenido de estos archivos y lo ejecuta secuencialmente. La utilidad que prestan este tipo de programas es obvia. Permite realizar funciones de administración de archivos y periféricos que estén encadenadas y que sean de uso repetitivo. Del mismo modo permiten la ejecución enlazada de programas sin la intervención del usuario.

No es del caso entrar en más detalle al respecto de estos archivos pues amplia documentación se puede encontrar en los manuales de MS-DOS y literatura afín.

Programas con Extensión COM

Este tipo de programas se caracterizan por el hecho de que no utilizan las estructuras de pila de Stack y Heap. Como consecuencia, durante su ejecución el tamaño se mantiene constante. La ventaja de esta modalidad radica en el hecho de que el espacio de memoria requerido es menor a su contraparte (programa EXE), pues no se requiere agregar al código ejecutable las rutinas necesarias para administrar las mencionadas estructuras, ni reservarles el bloque de memoria correspondiente a su uso. Generalmente estos programas son de un pequeño tamaño, realizan funciones específicas de comandos y no manejan gran cantidad de variables.

La obtención de programas COM se logra en primer lugar asegurando que la dinámica interna de éste no requiera el uso de las estructuras de pila de Stack y Heap. Ello prescribe normalmente los lenguajes de alto nivel como lo son Pascal, Fortran o C; lo que para efectos prácticos nos deja limitados al lenguaje assembler.

Luego de ensamblar el programa fuente (texto del programa), se efectúa el enlace (linking) de éste. Como resultado se obtiene un archivo ejecutable con estructura EXE. Para transformarlo a estructura COM es necesario correr el programa EXE2BIN.EXE entregándole como parámetro el nombre del programa a convertir.

Programas con Extensión EXE

Los programas que poseen esta estructura corresponden a los archivos ejecutables de uso más frecuente. Tienen como característica principal el uso de las estructuras de pila de Stack y Heap.

En programas que manejen una cantidad grande de datos, el uso de las estructuras mencionadas es muy provechoso. Permiten en primer lugar, la creación de variables dinámicas (variables de puntero) durante la ejecución del programa. Así, la administración de la memoria destinada a alojar variables se hace más eficiente; pues no se requiere reservar espacio para una variable cuyo uso no es del todo seguro, a menos que el programa en forma interna lo determine necesario. A medida que se van creando las variables dinámicas, el espacio destinado a ellas se va reservando en

forma ascendente desde las posiciones más bajas de memoria en el bloque de datos.

Por otro lado, el Stack permite la existencia temporal de variables. En efecto, las variables internas de las rutinas, procedimientos o funciones en lenguajes de alto nivel como Pascal y C, sólo existen mientras la rutina esté activa; y sólo podemos referenciarlas desde el interior de tales rutinas (a menos que explícitamente se indique lo contrario).

Una variable puede existir temporalmente pues al ser activada la rutina que la contiene, el programa crea un registro de control de ésta y lo apila en forma descendente en la estructura de pila de Stack (donde le indique el puntero del Stack). Este registro de control contiene entre otras cosas un puntero que indica hacia la rutina precedente o llamadora y espacio de reserva para las variables internas.

El lector sagaz se preguntará si, existiendo un bloque de datos de tamaño finito, y creciendo desde sus extremos en sentidos opuestos el Stack y el Heap, ¿cómo se resuelve el conflicto si ambas pilas se encuentran y traslapan?

Bástele saber a ese lector que ello es poco probable que ocurra. El bloque de datos, que contiene al Heap y al Stack, se crea con el tamaño suficiente para permitir el crecimiento adecuado de ambas pilas. Sin embargo, en los casos en que se presentara el problema, el programa invariablemente abortará indicándose un mensaje al efecto en la pantalla.

Direccionamiento de Memoria

Tanto el microprocesador Intel 8088 como el 8086, típicos de los sistemas MS-DOS, pueden acceder en forma directa 1 MB de memoria a través de sus 20 pins del bus de direcciones. Sin embargo, dado que son microprocesadores con registros internos de 16 bits (los que permiten un acceso máximo de 64 KB) fue necesario elaborar un mecanismo para hacer posible el acceso al total de la memoria disponible.

La solución escogida fue la de utilizar dos registros (ver Fig. 2) para una determinada posición de memoria. El valor del primer registro corresponde a la dirección de segmento o de los 16 bits más significativos de los 20 que se requieren en el bus de direcciones. El valor del segundo registro corresponde a una dirección de desfase (offset) y define a los 16 bits menos significativos de la dirección absoluta.

Nótese que para un determinado segmento es posible acceder hasta 64 KB de memoria al hacer variar en todo su rango al registro de desfase correspondiente. Por otro lado es de interés señalar que un segmento por sí solo define un bloque de 16 bytes de memoria.

Existen varios registros de segmento y de desfase con el objeto de otorgar mayores facilidades en la administración de la memoria. Para los segmentos se utilizan cuatro y se usan de la siguiente manera:

- CS: registro de segmento para el código ejecutable
- DS: registro de segmento para el bloque de datos
- SS: registro de segmento de inicio de Stack
- ES: registro de segmento auxiliar de datos



MAI Basic Four.

El Nuevo MAI Basic Four 2000. La Síntesis Perfecta de la Revolución de Los Super Microcomputadores y La Confiabilidad de lo Probado.

El Sistema de Administración MAI BASIC FOUR 2000® combina la potencia de un supermicrocomputador multiusuario con la disponibilidad de software comercial y profesional de alta calidad probado en cientos de instalaciones en Chile y miles en todo el mundo.

En el Sistema 2000 converge la tecnología más reciente y la compatibilidad con toda la línea de computadores MAI BASIC FOUR.

Le hemos dado a nuestro Sistema Operativo tipo UNIX™

un carácter amistoso para que sea confiable a personas que no tienen ninguna experiencia en computación. Este Sistema se llama BOSS/IX.

Características Sobresalientes

- Procesador Central Ultra compacto con 1 MB de memoria
- Capacidad en discos magnéticos desde 22 MB hasta 240 MB.
- CPU de alta velocidad motorola 68010.
- Cinta Magnética Streamer en Cartridge de 43 MB y alta velocidad de respaldo.
- Hasta 14 terminales locales o remotos (más de 600 en Red local)
- Business BASIC Nivel IX
- Sistema Operativo BOSS/IX™
- Transportadores de aplicaciones y archivos desde los niveles Basic Four anteriores (S/10, 110-730, MAI 8000, BBI y BBII).
- Sistema Generador de Aplicaciones ORIGIN™ de cuarta generación.
- Sistema de Bases de Datos Relacionales INFORMIX™
- Red Local MAGNET™ Hasta 63 Sistemas MAI 2000 interconectados.

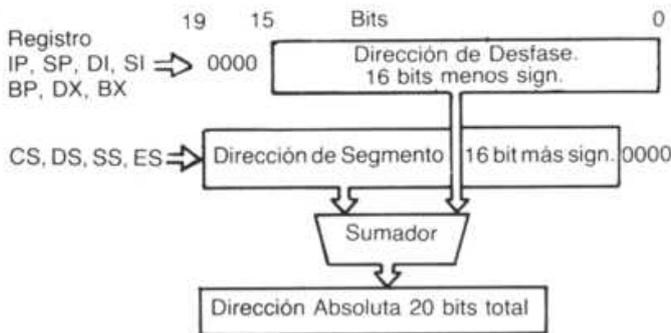
LOGICA

Los registros utilizados para el desfase de la dirección son los siguientes:

- IP: registro de desfase de la instrucción a ejecutar (puntero de instrucción)
- SP: registro de desfase del Stack (puntero del Stack)
- DI: registro de desfase de índice de destino (para el intercambio de datos en memoria)
- SI: registro de desfase de índice de fuente (para el intercambio de datos en memoria)
- BP: registro de desfase de base

Otros registros que se usan tanto como registros de desfase como para almacenar datos son DX y BX.

Direccionamiento en el 8088/8086



Por ejemplo:

si:
desfase = 1234H
segmento = 5678H
enfoces:

```

01234H
+ 56780H
-----
579B4H  Dirección Absoluta
  
```

Fig. 2a

Registros en el 8088/8086

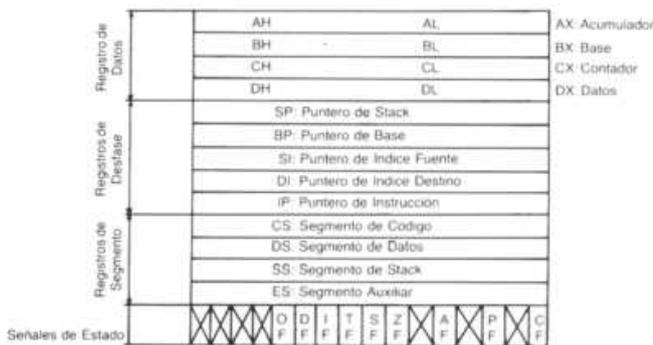


Fig. 2b

Mecanismo de Carga de un Programa

Cuando MS-DOS carga un programa en memoria principal para su ejecución, este procede a efectuar una serie de tareas administrativas antes de entregar el control al programa mismo.

La primera acción que toma es reservar toda la memoria disponible para la ejecución del programa sin perjuicio de que realmente se requiera o no. Ello se realiza restando del total de la memoria RAM disponible el espacio utilizado por el sistema operativo y otros utilitarios residentes en ese instante. Del total de la memoria asignada al programa se destinan 256 bytes (100H) para el registro de control del programa (ver Fig. 3). Este registro de control es utilizado entre otras cosas para:

- indicar vector a la dirección de término normal del programa.
- indicar vector a la dirección de término de ejecución por error fatal: división por cero, intento de acceso a archivo inexistente, etc.
- indicar vector a la dirección de término de ejecución cuando se oprima Ctrl-Break para abortar el programa (interrupción por el usuario).
- indicar valor de segmento más alto siguiente al espacio ocupado por programa.
- bloque de control de archivos (se utiliza para el control de los archivos abiertos por el programa).
- Buffer de transferencia de datos desde diskette/disco.

Registro de Control de Programa

Hex	Dirección de Segmento a continuación de Programa	Numero de Bytes en el segmento
00	Int 20H	
08	Terminación Normal de Programa IP CS	Exito por Ctrl-Break IP
10	Exito por Ctrl-Break CS	Finalización por Error Fatal IP CS
2C	Dirección de Segmento de Parámetros DOS	
5C	Bloque de Control de Archivos (36 bytes)	
80	Buffer de Transferencia desde disco/diskette (128 bytes)	

Fig. 3

Luego de construir el registro de control de programa (Program Segment Prefix), el sistema operativo procede a cargar las distintas partes del programa a las posiciones de memoria que corresponda. Comienza en primer lugar por el código ejecutable para posteriormente seguir con el bloque de datos.

Cuando el programa tiene estructura COM, el bloque de datos tiene tamaño fijo pues todas las variables son permanentes. En el caso de programas con estructura EXE, el SO (sistema operativo) carga las variables que son permanentes en las direcciones más altas del bloque de datos. De la memoria disponible restante se procede a inicializar al puntero del Stack a la dirección más alta y el Heap a la dirección más baja dentro del bloque de datos.

Finalmente el SO procede a inicializar los registros CS e IP con la dirección de segmento y desfase del inicio del programa y a los registros DS y SS al valor de comienzo del bloque de datos. Enseguida el procesador salta a la instrucción contenida en la dirección CS: IP y recién el control del sistema pasa al programa a ejecutar.

Ejecución de Programas

Cuando el control del microcomputador pasa al programa del usuario, el SO permanece residente (latente) pero inactivo. Así, cuando el programa requiere del intercambio con alguno de los periféricos, v.b.: disco, diskette, pantalla, teclado, etc., el control vuelve momentáneamente a MS-DOS.

El intercambio de control se realiza a través de interrupciones. Esta modalidad otorga gran flexibi-

lidad para el programador así como para los fabricantes de hardware y software no estándar u opcional.

La forma en que estas interrupciones funcionan consiste en el llamado de subrutinas en forma indirecta. Cada interrupción posee un número que corresponde a la posición de memoria (vector) donde se almacena la dirección de la rutina a ejecutar. Así por ejemplo, la interrupción 20H obliga al procesador 8088/8086 a buscar en la tabla de interrupciones la entrada número 20H (en posición 0000:0080H) y desde allí obtener la dirección en memoria de la rutina a ejecutar.

Al comienzo de la ejecución de la rutina, el procesador apila en el Stack la dirección de retorno al programa del usuario, de tal manera que al término de ésta se pueda reasumir la ejecución del programa a continuación del comando que llamó a la interrupción.

Terminación de la Ejecución

Al finalizar el programa usuario, es preciso devolver el control del procesador al sistema operativo. Con tal objeto el usuario, en el caso de programa assembler, o compilador en el caso de lenguaje de alto nivel, deberá tomar las precauciones para que ello ocurra en forma correcta.

Es posible terminar un programa de varias maneras. La más común es utilizando la interrupción 20H. En este caso, el control vuelve al sistema operativo y el espacio de memoria utilizado por el programa es liberado. Los archivos aún abiertos son cerrados y la parte transiente del procesador de comandos se vuelve a cargar.

La otra forma común para finalizar los programas es a través de la interrupción 27H. Bajo esta modalidad, el programa usuario permanecerá residente en memoria y podrá ser llamado en cualquier instante sin tener que recurrir a almacenamiento secundario.

PC-DOS en su versión 2.0 ha añadido otras dos formas de terminación las que se invocan a través de las funciones DOS incorporadas a la interrupción

21H. En especial merece mención la función 4CH, la que entrega un código de finalización una vez terminado el programa. En condiciones de terminación normal, este código tendrá un valor cero. Cuando la terminación ha ocurrido debido a un error fatal, entonces este código asume un valor correspondiente a la causa del error. Esta herramienta es muy importante cuando se requiere encadenar la ejecución de programas y los resultados generados por unos son utilizados posteriormente por otros.

Conclusiones

Se ha visto en este artículo aspectos generales acerca de la mecánica de ejecución de programas en el sistema operativo MS-DOS/PC-DOS. Reconociendo que por limitaciones de espacio no es posible entrar en detalles muy específicos, la intención ha sido entregar una visión bastante amplia para que enseguida el lector pueda recurrir a la literatura pertinente y ahondar en los detalles que le interesen más. En todo caso, en los próximos números nos permitiremos profundizar con más rigurosidad en temas de interés acerca de este popular e interesante sistema operativo.

Bibliografía

1. The IBM PC-DOS HANDBOOK
Richard Allen King
Editorial Sybex, Berkeley, California.
1983
2. The IBM Personal Computer from the Inside Out
Murray Sargent III | Richard L. Shoemaker
Editorial Addison-Wesley
1984
3. IBM DOS 2.00 Manual IBM CORPORATION, 1983.
4. Managing Memory, A guided tour of DOS 2.0
Memory management
William J. Redmond
PC Tech. Journal
Volume 2 # 2
August 1984

COMPUTADORES PERSONALES PRECIOS BAJOS

COMPUTADORES:

MPF-III 64 K	\$ 99.000
MPF-III 128 K. 1 dr	119.000
MPF-PC	
Popular 512, IBM comp*	245.000
640 K, 2 dr, IBM comp*	379.000
PC/XT, 10 Mb, IBM comp*	587.000
ATARI 800 XL	36.700
ATARI 130 XE	49.200
DRIVES MPF-III	36.900
Drive ATP 1050	49.990
Cassette ATP 1010	11.600

MONITORES

Monitor 9"	28.500
Monitor 12" desde	29.990
Monitor 14" color	119.500

IMPRESORAS

Smith Corona FT-80	49.900
Smith Corona D-200	99.900
Smith Corona D-300	139.900
Atari 1029	
Star Micronics 10X PC	82.900
Star Micronics 15X PC	125.900
Interfaces varios tipos	

DISKETTES

- Verbatim
- CIS
- TDK
- XIDEX Doble densidad
- SCOTCH Uno y dos lados
- ELEPHANT desde \$ 3.990
- MEMOREX

Accesorios, insumos, solicite su descuento.

Entrega mediados de diciembre, valores netos, sin IVA. Oferta válida por 15 días.

ComputerMarket

Manquehue Norte 1695
Pueblo del Inglés - Local 66
Semana 12 a 20:30 horas
Sábado 10:30 a 14:30 horas

Interfaces

de instrumentación

Patricio A. Navarrete Encina
Químico. Académico, U. de Chile.

3ª Parte

En la primera parte de esta serie de artículos se definieron los conceptos de interfaz y otros necesarios para continuar con el tema. Como se vio, era posible descargar una gran parte del hardware necesario para construir una interfaz derivándolo hacia software adecuado, con la consiguiente baja en la inversión necesaria para realizar el proyecto.

En la segunda parte se aplicó lo anteriormente dicho a un problema específico de adquisición de datos directamente utilizando un microcomputador de bajo costo, el cual a pesar de no poseer una compuerta de usuario permite la entrada de información análoga a través de las compuertas usadas habitualmente para conectar bastones de juego y otros. En este caso, prácticamente todo el hardware de la interfaz fue substituido por el ya existente en el microcomputador y por software apto para realizar las operaciones necesarias.

Entrada y salida de Información.

Tanto la entrada como la salida de la información hacia y desde un microcomputador puede ser de dos tipos: binaria o digital y análoga.

Para ciertos microcomputadores esta operación de entrada y salida es realizada fácilmente, ya que llevan incorporado el hardware adecuado, restando entonces configurar a través de software, las compuertas o adaptadores de interfaz para la operación a realizar.

De los múltiples tipos de microprocesadores usados en la actualidad, restringiremos el análisis al 6502 por ser uno de los más comunes.

El microprocesador 6502 es usado por microcomputadores tales como: Apple II, Atari, Commodore, PET, Vic-20, entre otros y puede tener acceso a 65536 localizaciones de memoria, numeradas de 0 a 65535.

Algunas de las localizaciones de memoria contienen el RAM y es posible alterar el contenido de estas memorias usando instrucciones como POKE (en Basic) o bien leerlas con la instrucción PEEK. Cada localización de memoria contiene un byte (de 8 bits) y por lo tanto sólo se puede almacenar en ella valores entre 0 y 255.

Otra parte de la memoria está dedicada al ROM (Read Only Memory), la cual es usada para guardar el sistema operativo, el intérprete de lenguaje u otros que no puedan ser alterados por los usuarios con instrucciones como POKE, aunque sí pueden ser leídas, de este modo se evita modificaciones accidentales que provocarían la "caída" del siste-

ma. El ROM a diferencia del RAM no es volátil, es decir retiene su programación aunque el computador sea apagado.

El procesador 6502 utiliza dispositivos de entrada y salida que se ubican en ciertas posiciones de la memoria y pueden ser leídos y alterados como si fuesen RAM.

Para cada microcomputador particular estas direcciones varían y se debe consultar las guías de referencia y bibliografía adecuada al microcomputador usado para conocer estas ubicaciones.

Volviendo al tema de los tipos de señales de entrada-salida, encontramos que habitualmente los microcomputadores manipulan información binaria directamente y pueden aceptar información análoga diseñando una interfaz capaz de transformar las señales análogas a binarias. Esta operación la realiza un dispositivo que se llama Convertidor Análogo-Digital (CAD). El proceso inverso de conversión de información digital a análoga es realizado por los conversores digital-análogo (CDA).

Los instrumentos que poseen lectura digital a menudo poseen salidas BCD (Binary Coded Decimal), lo cual permite conectarlos a otros dispositivos y eventualmente a un microcomputador, siendo en este caso bastante simple efectuar dicha conexión.

Como ejemplo tomaremos la conexión de un medidor digital de panel con un microcomputador provisto del microprocesador 6502 y el adaptador de interfaces 6522 ó 6526 (éste en el caso de los microcomputadores PET, Vic-20 y Commodore 64).

El medidor digital de panel NLS PM-450 es un medidor de panel de 4½ dígitos. Es posible construir una interfaz con un solo CI utilizando 8 líneas de datos del adaptador 6522 (llamado VIA) y la línea CB2 de control.

El medidor digital de panel (MDP) posee además de la salida binaria una línea de "mantención" (hold), la cual una vez activada impide un cambio en los dígitos del panel y de las salidas, lo cual es útil para poder leer los números a una velocidad adecuada. La línea CB2 de la VIA debe ser conectada entonces directamente a la línea de mantención del MDP.

Para poder definir los dígitos entre 0 y 9 es necesario que la salida BCD tenga 4 líneas y el MDP posee otras 5 líneas para definir la posición del dígito en exhibición. Esto en total hace que el MDP posea 9 líneas de salida: 4 para poder representar cada dígito en código BCD y 5 para fijar la posición del mismo. Las líneas funcionan en conjunto de modo que cada dígito es exhibido secuencialmente

Continúa en pág. 42

¿Puede usted
nombrar un
"PC" que
corra Lotus
por menos de
US\$ 1.600?
¿No?
desde hoy,
usted
puede decir:
¡SANYO-PC!

Su nombre: MBC-550 PC

Sus características: MS-DOS 2.11-256 KB. memoria RAM-1 drives de 360 KB-INTEL 8088-interfase paralela-compatible-teclado separado.

Sus capacidades: Expandir a 512 KB-disco duro de 10 MG (interno)-monitor en colores o monocromático-RS-232 C-(opcionales).

Sus distribuidores: ASSIN LTDA.-INDES LTDA.-



MBC-550 PC (El precio no incluye IVA).



Ventas y Servicio

La Concepción N° 80 Local 1

Fonos: 2230513 - 2230546 - 2230638

Casilla 183 Correo Las Condes

Santiago-Chile.

a una velocidad tal que es prácticamente imperceptible y el visor aparece como continuamente encendido con todos los dígitos visibles "simultáneamente".

Hay entonces un problema que debemos enfrentar: tenemos 9 salidas por parte del MDP y 8 entradas de la VIA.

La resolución del puzzle se logra si nos damos cuenta que las 5 líneas que fijan las posiciones del dígito en exhibición actúan en consonancia con un estado bajo correspondiente a la posición del dígito, o sea, existe para estas 5 líneas solamente 5 estados posibles, los cuales los podemos reducir fácilmente a 4 utilizando por ejemplo 4 puertas NAND de dos entradas (Ver Fig. 1). Como los niveles lógicos de las salidas del MDP y las entradas a la VIA son compatibles con la familia lógica TTL, la conversión la realizaremos utilizando el CI 7400 o su equivalente 74LS00 que es precisamente un CI que contiene 4 NAND de dos entradas.

En la Tabla 1 se detalla la relación existente entre la posición del dígito y sus estados lógicos con los valores obtenidos luego de ser procesados por el CI 7400. Estos últimos valores, S1 a S4, son ingresados a la VIA.

Tabla 1.

Posición del Dígito	Estados lógicos					Conversión				Equivalente Decimal
	P4	P5	P3	P2	P1	S4	S3	S2	S1	
1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	3
3	1	1	0	1	1	0	1	1	0	6
4	1	0	1	1	1	1	1	0	0	12
5	0	1	1	1	1	1	0	0	0	8

En la Fig. 1 se observa el diagrama lógico de la interfaz compuesta por un solo CI en la cual se describen las entradas a cada una de las puertas NAND del 7400 y las salidas del mismo. Se tiene que las cinco entradas P1 a P5 han sido reducidas a 4 salidas, lo cual implica que el CI efectúa una conversión que es la descrita en la Tabla 1.

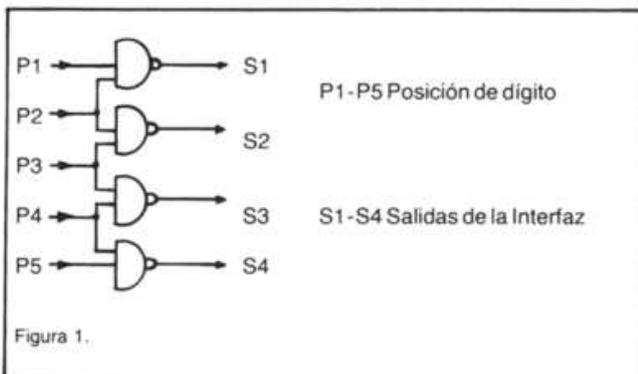


Figura 1.

El conexionado físico del CI 7400 se detalla en la Fig. 2 y finalmente en la Fig. 3 se describe el esquema completo desde el MDP al computador incluyendo la interfaz.

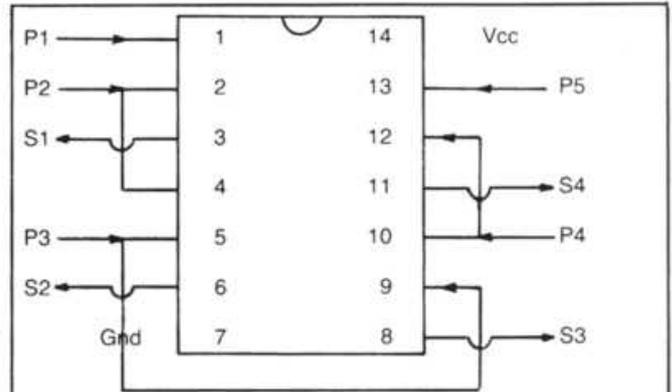


Figura 2. Conexiones físicas al CI 7400

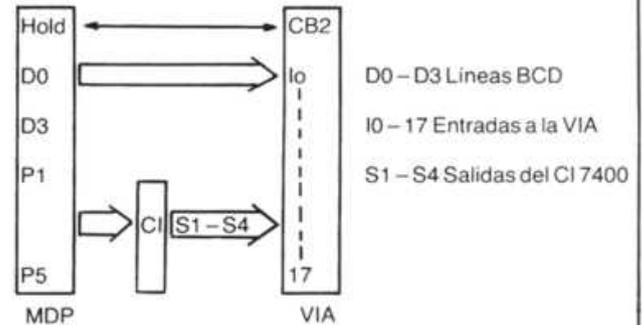


Figura 3.

Notas sobre el Software

Una vez que la información ha ingresado al computador, el software a emplear depende tanto de las características propias del lenguaje o dialecto Basic que emplea el microcomputador como de las preferencias del programador. Sin embargo, algunas ideas pueden ser de utilidad y evitar más de algún dolor de cabeza.

En primer lugar el programa debe fijar el registro de direcciones de la VIA para recibir la información y para mantener fijo y liberar luego al MDP una vez leídos los dígitos, luego el programa debe leer el valor almacenado en la memoria seleccionada y separar el byte leído en los dos niveles correspondientes ya que en uno de ellos se encuentra el dígito y en el otro la posición del mismo y fueron leídos simultáneamente.

Una manera de realizar esta operación consiste en usar una subrutina en lenguaje de máquina que efectúe un AND lógico entre el valor almacenado y un par de números adecuados para enmascarar los 4 bits más significativos (240) en un caso y los 4 bits menos significativos (15) en el otro.

El software debe por lo tanto, almacenar el byte leído y copiarlo en otra memoria, de modo que podamos efectuar las operaciones de enmascaramiento sin perder el valor original.

Veamos un ejemplo.

Supongamos que el valor almacenado es 76 y efectuemos la operación AND lógico con 240 primero y con 15 después.

		nibble superior	nibble inferior
240		1 1 1 1	0 0 0 0
76	AND	0 1 0 0	1 1 0 0
		0 1 0 0	0 0 0 0

El valor almacenado en el nibble superior corresponde al dígito 4.

		nibble superior	nibble inferior
15		0 0 0 0	1 1 1 1
76	AND	0 1 0 0	1 1 0 0
		0 0 0 0	1 1 0 0

El valor 12 del nibble inferior corresponde unívocamente a un dígito en la 4ª Posición. Ver Tabla 1.

Posición Dígito	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
0	1	3	6	12	8
1	17	19	22	28	24
2	33	35	38	44	40
3	49	51	54	60	56
4	65	67	70	76	72
5	81	83	86	92	88
6	97	99	102	108	104
7	113	115	118	124	120
8	129	131	134	140	136
9	145	147	150	156	152

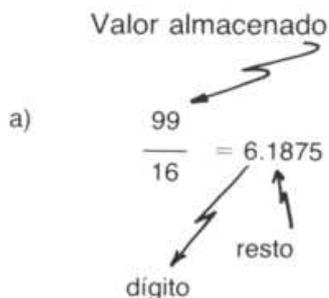
Tabla 2.

En la Tabla 2 se puede observar que para cada posición o columna el valor de un número puede obtenerse sumando 16 al anterior, y, otra observación importante, es que los valores de la 1ª fila (correspondiente al dígito 0) son los mismos que los equivalentes decimales que figuran en la Tabla 1. Entonces de aquí deducimos nuestro algoritmo:

a) Dividir al número almacenado por 16: la parte entera corresponde al dígito.

b) Multiplique el resto por 16: El valor obtenido corresponde a uno de los valores de la primera fila de la Tabla 2 y, que ya vimos, corresponden unívocamente a los valores de posición del dígito.

Veamos un ejemplo.



b) $0.1875 \cdot 16 = 3$ (corresponde a un dígito de la 2ª posición).

Como esto parece algo complicado podemos establecer un algoritmo de trabajo adecuado si estudiamos los valores de la Tabla 2 que corresponden al valor decimal almacenado en función de su valor y de su posición.

O sea, el valor almacenado corresponde al dígito 6 en la 2ª posición

--- 6 ---

Conclusión:

El método aplicado para conectar el MDP al microcomputador puede ser aplicado en general a cualquier dispositivo que disponga de salida BCD multiplexada. En el caso del MDP descrito, que detecta variaciones de potencial, puede ser usado en cualquier sistema físico en el que se produzca este tipo de variaciones y si se usa en combinación con el reloj interno del microcomputador se tiene una excelente y versátil combinación para un sistema de almacenamiento de información.

El software utilizará la información y la procesará de acuerdo a los intereses de cada usuario en particular.



Lo más importante de su centro de computación es la información, Data Sales pone a su disposición el más exclusivo medio magnético del mercado, "NASHUA", el cual cuenta con un destacado sistema de seguridad llamado Data Shield, además tiene 5 años de garantía.

OFERTA



MD-2D
Minidiskette
Doble lado
Doble densidad

Nuestros productos



CARTRIDGE Y
DISC PACKS DE 5 A 288 MB



DISKETTES NASHUA DE 5¼ Y 8"



Suministros magnéticos y
accesorios para
computadores

Av. Libertador Bdo. O'Higgins 1316
- Oficina 62/6.º piso.
Fonos 715816 - 6980457

“La recursión en Pascal”

Julio Falcón Lucero
Sergio Galarce Solas

¿Quién no se ha visto alguna vez entre dos espejos y ha observado su imagen repetida, una dentro de otra, hasta el infinito? ¿Habría alguien que no haya imaginado ver en la pantalla de su televisor otro televisor, y en la pantalla de éste otro más y más y más...? Podría seguir citando muchos más casos de la vida real, en los que nos topamos con la recursión, pero...

En el presente artículo, comenzaremos por definir lo que es un programa recursivo; luego, con algunos ejemplos, veremos ventajas y desventajas de este tipo de programas.

Todos los algoritmos están codificados en pseudocódigos, excepto aquellos en los que se indique otra cosa.

DEFINICION: Un programa recursivo P, puede ser expresado como un conjunto W de sentencias Si (no conteniendo P) y P mismo:

$$P = W[Si, P]$$

Las herramientas necesarias para expresar programas recursivos son los procedimientos o subrutinas, permitiendo sentencias que puedan tomar un nombre para invocarlos. Un procedimiento que se está llamando a sí mismo, directa o indirectamente, se dice recursivo:

Si un procedimiento tiene una referencia explícita a sí mismo, entonces es directamente recursivo:

```
PROCEDURE P (lista de parámetros)
BEGIN
  _____
  _____
  CALL P (lista de argumentos)
END
```

Ahora, si la referencia es hacia otro procedimiento Q, el cual tiene una referencia directa o indirecta a P, se dice entonces que P es indirectamente recursivo:

```
PROCEDURE P (lista de parámetros)
BEGIN _____
  _____
  CALL Q (lista de argumentos)
END
PROCEDURE Q (lista de parámetros)
BEGIN _____
  _____
  CALL P (lista de argumentos)
END
```

El uso de la recursión, por tanto, puede no ser inmediatamente claro desde el texto del programa. Permite, a menudo, una descripción más clara del algoritmo de lo que sería posible sin utilizar la recursión.

Los algoritmos recursivos se usan, principalmente, cuando el problema a ser resuelto o la estructura de datos a ser procesada, están definidos en términos recursivos, como por ejemplo:

- i) Recorridos de árboles.
- ii) Exploración y evaluación de expresiones matemáticas.
- iii) Juegos, en los que un movimiento se puede dar en función de otro de menor nivel de complicación.

RECURSION E ITERACION: Un programa recursivo puede ser escrito, casi directamente, de la definición del programa, en tanto que la forma no recursiva o iterativa requiere de cierto grado de habilidad para programar. Además el programa recursivo resulta más comprensible para otra persona.

Existen muchas funciones matemáticas que pueden ser definidas recursivamente, por ejemplo:

$$\text{Factorial (n!)} = \begin{cases} 1 & \text{si } n = 0 \\ 1 & \text{si } n = 1 \\ n(n-1)! & \text{si } n > 0 \end{cases}$$

$$\text{Función exponencial (x^n)} = \begin{cases} 1 & \text{si } n = 0 \\ x \cdot x^{n-1} & \text{si } n > 0 \end{cases}$$

$$\text{Polinomio de Lagrange } P_n(x) = \begin{cases} 1 & \text{si } n = 0 \\ x & \text{si } n = 1 \\ [(2 \cdot n - 1) \cdot P_{n-1}(x) - (n-1) \cdot P_{n-2}(x)] / n \end{cases}$$

Cálculo de n!

Solución recursiva:

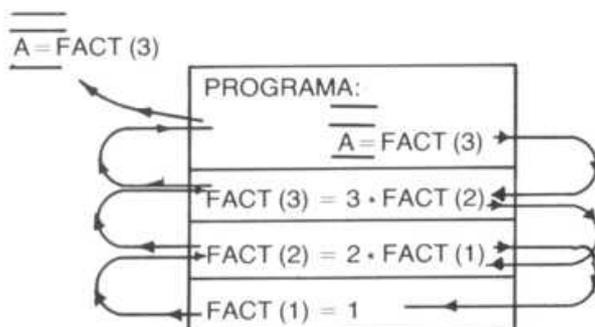
```
FUNCTION FACT (N)
BEGIN
  IF (N=0) THEN FACT = 1
  ELSE FACT = N*FACT (N-1)
END
```

Solución iterativa:

```
FUNCTION FACT (N)
BEGIN
  FACT = 1
  CONT = 1
  WHILE (CONT <= N) DO
  BEGIN
    FACT = FACT*CONT
    CONT = CONT + 1
  END
END
```

Ahora, veremos el esquema de llamadas recursivas para el cálculo del factorial.

Sea el siguiente trozo de un programa:



Ocurre a veces que un problema que se podría resolver recursivamente, ocupa mucha memoria debido al tiempo que toma la administración de los stacks, pilas o almacenamiento LIFO (Last In, First Out).

Resulta que, como en el problema anterior, el programa tiene que llegar a la solución elemental, es decir $FACT(1) = 1$, para luego irse devolviendo:

$$FACT(2) = 2 * FACT(1) = 2 * 1 = 2$$

$FACT(3) = 3 * FACT(2) = 3 * 2 = 6$; para todo esto se necesita un puntero que indique dónde volver.

LIFO, como su nombre lo indica, quiere decir que el último elemento en entrar es el primero en salir. En nuestro caso, estos elementos son las direcciones a dónde debe volver el programa.

Otro problema que se produce es que, si un programa es erróneo, será difícil encontrar el error, y por tanto corregirlo, particularmente si el nivel en la recursión es demasiado profundo. Por lo tanto, se deben pesar los beneficios de un programa sencillo contra el tiempo adicional de ejecución y la posibilidad de trastorno en la corrección de errores.

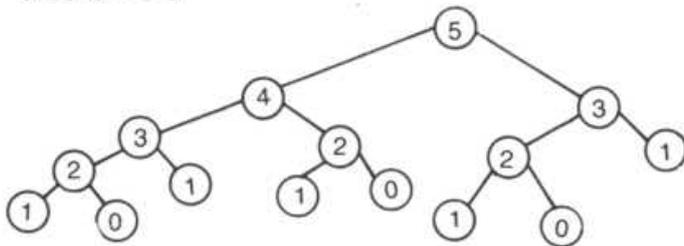
Un caso en que la solución recursiva no es recomendable, es el de la solución de los polinomios de Lagrange.

Solución recursiva:

```
FUNCTION P(N,X)
BEGIN
  IF(N=0) THEN P=1
  ELSE IF(N=1)
    THEN P=X
    ELSE P=((2*N-1)*P(N-1,X)-
      (N-1)*P(N-2,X))/N
END
```

END

Un ejemplo claro del stack que debería mantener este programa, es el siguiente diagrama de árbol si $n = 5$:



Sea N la cantidad de discos a mover. Mediante el algoritmo recursivo ["Programación con el lenguaje Pascal", F.J. Sanchis y A. Morales, pág. 271], se concluye que la cantidad de movimientos necesarios para mover N discos desde 1 a 3, es de:

$$\text{Cantidad de movimientos} = 2^n - 1$$

Solución para el caso de N discos:

Procedimiento general:

MOVER (N, 1, 2, 3) La tarea se puede llevar a cabo en las siguientes subtareas:

MOVER (N - 1, 1, 3, 2)

MOVER (N - 1, 3, 2, 1)

Solución generalizada:

BEGIN

 READ (TOTAL)

 CALL MOVER (TOTAL, 1, 2, 3)

END

PROCEDURE MOVER (NUMERO, DESDE, HACIA, TEMPO)

BEGIN

 IF(N>0)

 THEN

 BEGIN

 CALL MOVER (NUMERO - 1, DESDE, TEMPO, HACIA)

 WRITE (DESDE, "<->", HACIA)

 CALL MOVER (NUMERO - 1, TEMPO, HACIA, DESDE)

 END

END



Podemos presentar la siguiente implementación al lenguaje LOGO:

CREAR THANOI: TOTAL

MOVER: TOTAL 1 2 3

FIN

CREAR MOVER: NUMERO: DESDE: TEMPO: HACIA

SI NUMERO > 0 [CICLO]

FIN

CREAR CICLO

MOVER: NUMERO - 1: DESDE: HACIA: TEMPO
(IMPRIMA (:DESDE :HACIA))

MOVER: NUMERO - 1: TEMPO: DESDE: HACIA

FIN

Este sencillo programa nos muestra los movimientos a realizar para dejar todos los discos en la torre 2.

Bibliografía:

"Algorithms + Data Structures = Programs" N. Wirth.

"Programación con el lenguaje Pascal" F.J. Sanchis, A. Morales.

"Recursive Techniques in Programming" D.W. Barron.

Computación: Principios y Aplicaciones

de Roberts y Schwartzmann

Por primera vez en Español un texto que abarca de la forma más completa y general posible todos los aspectos relacionados con el computador y sus aplicaciones.

Apto tanto para el alumno de Enseñanza Media, como para profesionales de distintas áreas que necesitan introducir la computación como una herramienta más en sus labores.

Reseña histórica, modos de operación, resolución de problemas, aplicaciones, tendencias.

Este libro ha sido declarado Material Didáctico Complementario y de Consulta de la Educación Chilena por el Ministerio de Educación.

Pedidos de Provincia, agregar \$ 100 para gastos de franqueo

Señores Microbyte, Merced 346. Of. "F"

Sírvase enviar a mi dirección Ejemplare(s) de

Computación: Principios y Aplicaciones a \$ 1.440

Adjunto \$ 100 por ejemplar para gastos de franqueo por correo certificado.

Nombre:

Dirección:

Ciudad:



LA FORMULA PERFECTA

$$M = (H + S)^I$$

Sin duda, esta es la fórmula más avanzada en tecnología superior, para personas que como usted, lideran la utilización de la información en su empresa. Y las razones sobran ¿Por qué? Despejemos la incógnita:

$$M(\text{Macintosh}) = (H(\text{Hardware}) + S(\text{Software})) \text{ Inteligencia}$$

El computador personal más avanzado, poderoso, sofisticado y fácil de usar.

- Arquitectura de 32-bit.
- Pantalla de alta resolución (512 x 324 - pixel).
- 64 K ROM y RAM de 128 a 1MB Reloj interno de 7,83 MH.
- Tamaño compacto y portable.
- Interfases intuitivas de alta productividad (Mouse, iconos, ventanas "pull-down" menus, etc.)

- Multiplicidad de lenguajes de alto nivel = Pascal, "C", Fortran, Forth, Lisp, Modula 2, etc.
- Emulación de terminales: IBM, DEC/VAX, Hewlett Packard, Data General, entre otros.
- Paquetes Estadísticos.
- Software para manejo de bibliotecas de aplicaciones y documentación.
- Control de proyectos: Pert/CPM y otros.
- Poderosas bases de datos: Omnis 3, Odesta, Helix, etc.
- Software CAD que permite desde documentar SIA a realizar diseños de circuitos.
- Paquetes integrados: Jazz de Lotus, Excel de Microsoft, Quartet de Haba Systems.
- Accesorios para digitalizar documentos e imágenes.
- Ram disk.
- Switcher para integrar en memoria múltiples aplicaciones.

Toda la inteligencia del Macintosh elevada al servicio de su trabajo.



en Chile, con el respaldo de XEROX.

Programación de trabajos y máquinas

Guillermo Beuchat
Ing. Civil Industrial U. de Chile.



La secuenciación de trabajos en una serie de máquinas es un problema clásico en la Administración de Operaciones, para el cual se han desarrollado numerosas heurísticas que pretenden minimizar el tiempo total de entregas de trabajos, o minimizar el tiempo ocioso de cada máquina. Como parte de nuestra serie de artículos sobre aplicaciones de la microcomputación a la Ingeniería Industrial, presentamos en esta oportunidad un programa Basic que calcula la secuencia óptima de trabajos para un número fijo de máquinas o centros de proceso, haciendo uso de una heurística desarrollada por L. F. Gelders y N. Sambandam (1).

Antes de abordar el uso del programa en situaciones reales, es necesario definir algunos conceptos básicos relacionados con la teoría de programación de máquinas. En primer lugar, ¿en qué consiste este proceso y cuál es la justificación del uso de métodos matemáticos para su solución?

Reid y Stark (2) aportan una definición adecuada de la programación de trabajos y máquinas. Se sostiene que "los trabajos representan órdenes o pedidos de los clientes, y las máquinas o estaciones de trabajo representan los medios para satisfacer los pedidos. La secuencia que deben seguir todos los trabajos al pasar por las máquinas se denomina secuencia técnica, y absolutamente todos los trabajos deben seguir la misma secuencia técnica para pasar por las máquinas".

El problema consiste entonces en ingresar las órdenes o trabajos a la secuencia productiva de tal forma de optimizar algún parámetro del sistema, tal como el tiempo ocioso de las máquinas o el tiempo de entrega de los productos. Estos tiempos representan por supuesto un costo para la empresa, por lo que la determinación de una secuencia óptima de ingreso de trabajos a las máquinas ad-

quiere relevancia económica, especialmente cuando el número de trabajos es grande.

Para entender mejor el concepto de secuenciación, supongamos el siguiente ejemplo: una imprenta recibe dos trabajos diferentes, cada uno de los cuales requiere pasar por dos máquinas: la prensa offset y la guillotina, en ese orden. El primer trabajo (T1) requiere 4 horas de prensa y 1.5 de guillotina, mientras que el segundo (T2) requiere solamente 1 hora de prensa y 3.5 de guillotina. El administrador desea saber cuál de los dos trabajos debe efectuar primero, suponiendo que ambos se reciben en el taller al mismo tiempo y lo que se desea es minimizar el tiempo ocioso total de las máquinas. Analicemos los dos casos:

a) procesar primero T1 y luego T2.

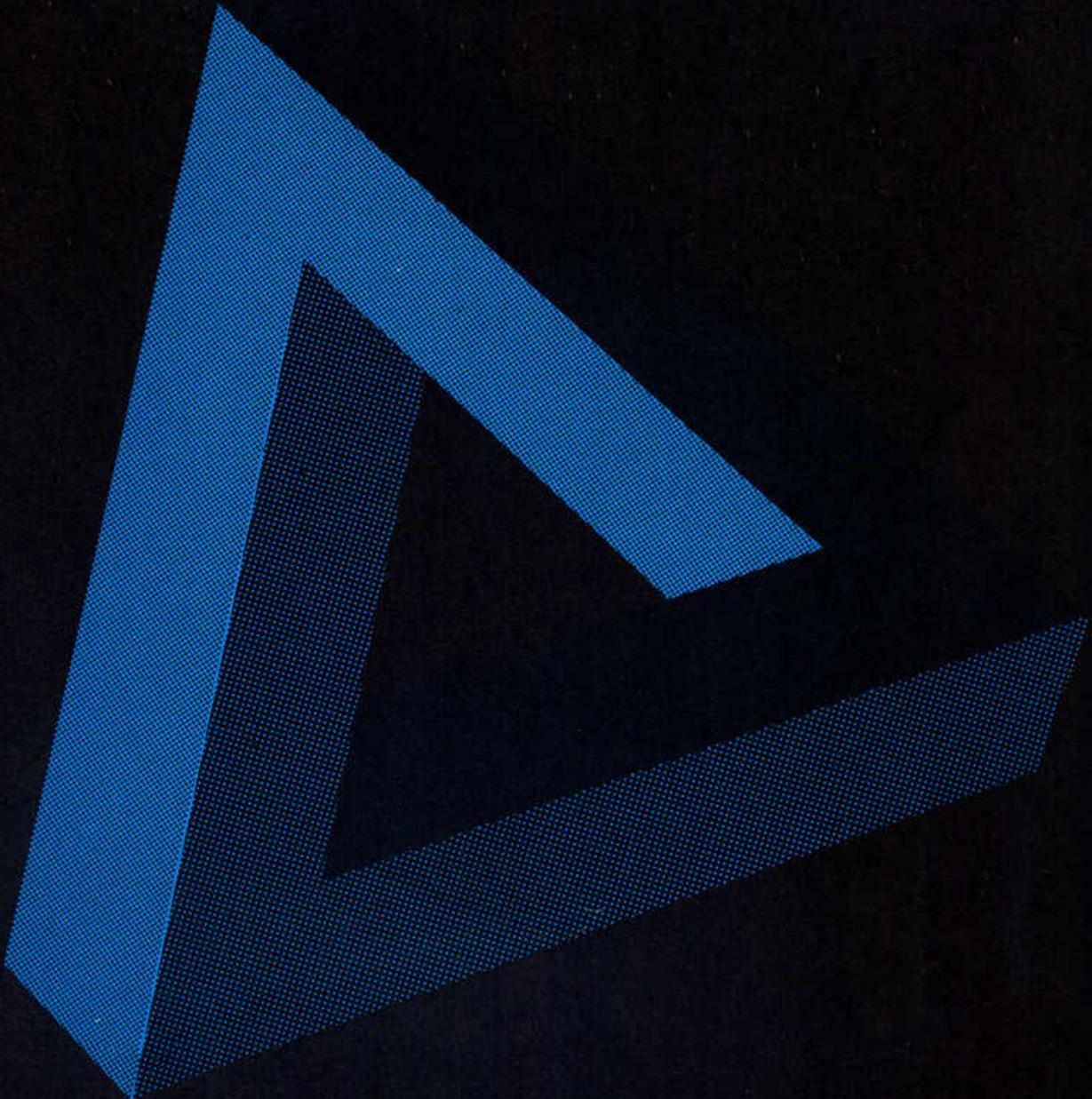
En este caso, ingresa T1 a la prensa, lo que implica de inmediato 4 horas de tiempo ocioso en la guillotina. Luego, T1 pasa a la guillotina, y simultáneamente T2 ingresa a la prensa. Dado que T2 requiere 1 hora de prensa, el trabajo tendrá 0.5 horas de espera hasta que se desocupe la guillotina, ocasionando 0.5 horas de tiempo ocioso a la prensa. Finalmente, T1 sale de la guillotina y T2 entra, sumando 3.5 horas de tiempo ocioso a la prensa. La siguiente tabla muestra los tiempos ociosos para cada máquina y total:

	Prensa	Guillotina	Total
T1		4	4
T2	0.5 + 3.5		4
			8

b) procesar primero T2 y luego T1.

En este caso, ingresa T2 a la prensa, ocasionando de inmediato 1 hora de tiempo ocioso a la guillotina. Luego, T2 pasa a la guillotina, y simultáneamente T1 ingresa a la prensa. Dado que T2 requiere 3.5 horas de guillotina y T1 requiere 4 horas de prensa, la guillotina quedará libre durante 0.5 horas. Finalmente, T2 sale de la guillotina y entra T1, lo que implica 1.5 horas ociosas de la prensa. La siguiente tabla muestra los tiempos ociosos para cada máquina y total:

	Prensa	Guillotina	Total
T1	1.5	0.5	2
T2		1	1
			3



para **Coasin** nada es imposible

Porque somos una empresa de alto nivel tecnológico especializados en el área de teleproceso, respaldado por un Departamento de Ingeniería integrado por calificados profesionales chilenos, equipados con moderno instrumental para controlar el óptimo funcionamiento de cada equipo. De este modo, asesoramos y aportamos soluciones a las necesidades de su empresa.

- Comunicación de datos
- Sistemas Periféricos "directamente" compatibles con IBM
- Automatización de oficinas
- Sistemas de protección eléctrica y acondicionamiento de líneas.

Obviamente, el tiempo ocioso total de 3 horas es mucho menor que la alternativa anterior. La conclusión es que el orden óptimo en que deben procesarse los trabajos es T2 – T1.

El ejemplo anterior nos permite apreciar también que el problema de cálculo se vuelve altamente complejo a medida que crece el número de máquinas y trabajos. Por otra parte, el criterio de optimización usado no es el único, ya que es posible definir otros de acuerdo a la función objetivo de cada empresa en particular.

Trabajos con prioridades diferentes

El caso de la imprenta lleva implícito una suposición muy importante: que todos los trabajos tienen igual prioridad para ingresar al proceso. Sin embargo, ello no es lo común en situaciones reales, en que algunos trabajos de clientes importantes deben ser procesados en forma urgente, o bien la empresa incurre en costos o multas por entregas atrasadas del producto. Otra razón por la que un trabajo en particular debe tener prioridad se produce cuando las materias primas que utiliza son perecibles, es decir, se incurre en un costo de almacenamiento asociado a la demora en ingresar un trabajo al proceso productivo. Todas estas consideraciones hacen necesario el desarrollo de heurísticas que tomen en cuenta situaciones reales, y que puedan entregar una secuencia óptima cuando se presentan las distorsiones analizadas.

El modelo de Gelders y Sambandam

La heurística desarrollada por estos autores es la base del programa Basic que se presenta a continuación, que permite resolver el problema de secuenciación para N trabajos en M máquinas. El método ha sido probado en numerosos problemas reales y se ha encontrado que proporciona muy buenas soluciones, las que son óptimas para el caso simple de dos máquinas.

Los supuestos básicos del modelo son los siguientes:

- se toman en cuenta costos por atraso en la entrega de productos, a través de la especificación de fechas de entrega para cada trabajo que fijan la prioridad de cada uno.
- se toman en cuenta costos por demora en el ingreso de trabajos al sistema, asociados a costos de almacenamiento u otros.
- los tiempos requeridos por cada trabajo en cada máquina se suponen conocidos.
- todos los trabajos están simultáneamente disponibles al momento de hacer el análisis.
- todos los trabajos deben pasar por todas las máquinas en forma secuencial, aunque pueden existir máquinas con tiempo cero para algún trabajo.

La heurística se basa en dos principios fundamentales: dar prioridad a los trabajos más "caros" en cuanto a la demora o atraso y minimizar luego el tiempo ocioso total de las máquinas. Para obtener un resultado, el programa requiere de los siguientes datos de entrada:

- el número de trabajos y de máquinas
- los tiempos de proceso de cada trabajo en cada máquina
- los tiempos de entrega contratados
- los costos por atrasos
- los costos por demora

El modelo entrega como salida la mejor secuencia calculada y el costo total asociado. Sin embargo, es posible ampliar estas salidas para incluir, por ejemplo, una indicación de las fechas reales de entrega de cada trabajo y los costos de demora o atraso de cada uno. Las modificaciones son simples y su implementación podrá ser realizada por los lectores interesados.

Uso del programa Basic

Mediante un ejemplo real, analizaremos la manera de utilizar el programa propuesto para obtener una secuencia óptima de procesamiento para 5 trabajos en 4 máquinas. El programa se basa en una versión desarrollada por Woollam y Sambandam (3).

Juan Moya, administrador de la pastelería "La Crema Ltda.", acaba de recibir 5 pedidos de diferentes clientes, todos con bastante urgencia. La siguiente tabla muestra el resumen de los trabajos encargados, incluyendo el tiempo de entrega y la descripción de cada uno:

Trabajo	Descripción	Tiempo entrega (horas)
1	250 empanadas pino	25
2	220 empanadas queso	30
3	16 doc. pasteles crema	40
4	12 doc. tartaletas	51
5	1 torta novia	55

Por otra parte, después de un estudio de los pedidos, se ha estimado que los requerimientos de tiempo (en horas) de cada pedido en cada máquina, incluyendo entre éstas al tiempo necesario para el trabajo del maestro pastelero, son los siguientes:

Trabajo	Amasadora	Pastelero	Cocina	Horno
1	8	2	9	2
2	10	1	7	2
3	6	12	4	8
4	10	1	9	13
5	8	10	1	2

Dado que los clientes son todos muy importantes, Juan Moya cree que todos los pedidos implican costos por atraso bastante altos, mientras que solamente los trabajos 3 y 4 tienen costos de almacenamiento asociados al uso del refrigerador para las materias primas de los pasteles de crema y las tartaletas. La siguiente tabla muestra los costos asociados a cada trabajo:

ARMOR., EN CINTAS EL REMEDIO PARA TODA IMPRESORA

La cinta es el elemento primordial para que su impresora sea eficiente.

Usted que necesita de la mejor impresión, encontrará en cintas ARMOR el adecuado respaldo en términos de calidad, duración, confiabilidad y garantía.

Más de 500 modelos diferentes, apropiados a sus requerimientos específicos.

No importa si sus necesidades son de una o cien cintas. Llámenos al 2310303 o al 2315358 y obtendrá la mejor atención y servicio.



Trinidad Publicidad

ARMOR



Industrial Termofil Ltda. Providencia 2594 Of. 002 Fonos 2310303 - 2315358.

LA CINTA PARA
TODAS LAS MARCAS

BYTESHOP

PRECIOS IMBATIBLES

SUPEROFERTA DISKETTES

Xidex	
SSDD	\$ 580
DSDD	\$ 740
3,5	\$ 1.150

Verbatim 5 1/4"	
SSDD	\$ 516
DSDD	\$ 680

Verbatim 8"	
1 D	\$ 860
2 D	\$ 1.005

Nuevos diskettes Certron 5 1/4	
SSDD	\$ 490
DSDD	\$ 590
Porta diskette (10) ..	\$ 950

¡¡Ojo!!
 Por la compra de diez
 diskettes Certron, exija gratis
 un porta diskettes.



FELIZ NAVIDAD



COMPUTADORES SPECTRUM	
16 K	\$ 29.900
48 K	\$ 39.900

Software
 Interfaces
 Accesorios

COMPUTADORES SPECTRUM

16 K	\$ 29.900
48 K	\$ 39.900

Software
 Interfaces
 Accesorios

IMPRESORAS

STX-80 (60 cps) US\$	396
Gemini 10 (120 cps) US\$	594 *
Gemini 15 (120 cps) US\$	912 *
Smith Corona F-80 US\$	420 *
Gran Oferta	
Seikosha GP 505	\$ 39.900
Compatible ZX-81 y Spectrum	



ATENCION PROVINCIAS: ¡¡DESPACHAMOS CONTRA REEMBOLSO EN 48 HRS.!!

Alameda 108 - Local 204 - Fono 399051
 Galería Hotel Crowne Plaza

- * Todos los precios incluyen IVA.
- ** Oferta válida hasta agotar stock.
- *** Byteshop se reserva el derecho de modificar los precios.
- * Equivalente moneda nacional.

Trabajo	Costos por atraso (\$/hora)	Costos por demora (\$/hora)
1	100	-
2	150	-
3	100	150
4	100	100
5	75	-

Basado en estos datos, Juan Moya hará uso del microcomputador de la empresa y nuestro programa Basic para resolver el problema.

Para ello, es necesario ingresar los datos expuestos en líneas Data, tal como se muestra en el listado. Por último, se hace correr el programa y se digita el número de trabajos y el número de máquinas para obtener el resultado que se muestra.

Tras un breve tiempo para efectuar los cálculos, el programa entrega una lista de las secuencias que va analizando, hasta que finalmente calcula la mejor solución para el problema y entrega la secuencia de ingreso de trabajos:

Orden	Trabajo	Descripción
1	3	16 doc. pasteles crema
2	4	12 doc. tartaletas
3	2	220 empanadas queso
4	1	250 empanadas pino
5	5	1 torta novia

Este ordenamiento, que minimiza el tiempo ocioso total, tiene un costo de 13.700 pesos. Las modificaciones propuestas al programa permitirían conocer cómo se desglosa este costo, y por qué concepto se produce en cada trabajo.

Conclusión

La heurística que hemos presentado aquí es una de muchas que existen para resolver el problema

de secuenciación de trabajos. Es importante destacar que no todas son aptas para resolver todos los problemas, dados los supuestos simplificadorios que se hacen. Por ello, este es un caso que siendo específico, se puede adaptar a una gran cantidad de situaciones reales. Un ejemplo de esto es que alguno de los trabajos no necesite pasar por alguna de las máquinas. En este caso, bastará con indicar un tiempo de proceso igual a cero y se supera la restricción de la heurística, que supone que todos los trabajos deben seguir la misma secuencia tecnológica.

Como siempre, queremos hacer énfasis en el hecho de que las empresas nacionales y sus ejecutivos requieren urgentemente de un cambio radical en el enfoque de gestión y administración.

Dada la creciente complejidad y competitividad de los mercados, se hace necesario incorporar el uso de técnicas modernas de gestión. Esta serie de artículos ha demostrado y seguirá demostrando que es posible cumplir ese objetivo a bajo costo y con un mínimo de dedicación, maximizando el rendimiento del personal y de los recursos materiales y financieros de la empresa.

Referencias

- (1) FOUR SIMPLE HEURISTICS FOR SCHEDULING A FLOW-SHOP L. F. GELDERS Y N. SAMBANDAM
International Journal of Production Research, Vol. 16, # 3, 1978.
- (2) JOB SEQUENCING PROGRAM MINIMIZES PROCESSING TIME
R. A. REID Y W. A. STARK
Industrial Engineering, January 1982.
- (3) FLOW SHOP SEQUENCE SOLVED FOR HOLDING, TARDINESS COSTS C. R. WOOLLAM Y N. SAMBANDAM.
Industrial Engineering, June 1984.

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * PROGRAMACION DE N TRABAJOS *
40 REM * EN M MAQUINAS *
50 REM *
60 REM * HEURISTICA DE L.F. GELDERS *
70 REM * Y N. SAMBANDAM *
80 REM *
90 REM * GUILLERMO BEUCHAT 1985 *
100 REM*
110 REM*****
120 :
130 BP$=CHR$(147)
140 PRINT BP$:REM BORRA PANTALLA
150 PRINT "PROGRAMACION DE MAQUINAS"
160 PRINT "=====
170 PRINT
180 INPUT "INGRESE NUMERO DE TRABAJOS ";N
190 INPUT "INGRESE NUMERO DE MAQUINAS ";M
195 PRINT
200 DIM P(N,M),D(N),W(N),H(N),S(N)
210 DIM N1(N),N2(N),T$(M),T(M)
220 :
230 REM ++++ LEER TIEMPOS DE OPERACION
240 :
250 FOR I=1 TO N
320 FOR J=1 TO M
340 READ P(I,J)
350 NEXT J
370 NEXT I

```

```

380 :
390 REM ++++ LEER TIEMPOS ENTREGA
400 :
420 FOR I=1 TO N
440 READ D(I)
450 NEXT I
460 :
470 REM ++++ LEER COSTOS DE ATRASO
480 :
500 FOR I=1 TO N
520 READ W(I)
530 NEXT I
540 :
550 REM ++++ LEER COSTOS POR DEMORA
560 :
580 FOR I=1 TO N
600 READ H(I)
610 NEXT I
620 :
630 PRINT "***** ESPERE *****"
640 :
650 REM ++++ CALCULA SECUENCIA INICIAL
660 :
670 T1=0:T2=0
680 FOR I=1 TO N
690 S(I)=0:N1(I)=0:N2(I)=I
700 NEXT I
710 FOR I=1 TO M
720 T(I)=0
730 NEXT I

```

```

740 N9=N-1
750 Z=0
760 FOR X=1 TO N9
770 R9=-9999
780 FOR I=1 TO N
790 IF N2(I)=0 THEN 1030
800 J9=N2(I)
810 FOR J=1 TO M
820 T9(J)=T(J)
830 NEXT J
840 GOSUB 2090
850 I9=0
860 FOR J=2 TO M
870 I9=I9+(T9(J)-T(J)-P(J9,J))
880 NEXT J
890 IF I9=0 THEN 910
900 GOTO 920
910 I9=1
920 T2=T9(M)+T1-P(J9,M)
930 X1=0
940 IF T2<=D(J9) THEN 970
950 X1=T2-D(J9)
960 X1=X1/(T1-P(J9,M))
970 R1=X1*MW(J9)+H(J9)
980 R1=R1/(T9(M)-T(M))
990 R2=R1/I9
1000 IF R9>=R2 THEN 1030
1010 J8=J9
1020 R9=R2
1030 NEXT I
1040 A2=J8
1050 GOSUB 1900
1060 T1=T1-P(J8,M)
1070 N2(J8)=0
1080 N1(X)=J8
1090 S(X)=J8
1100 C=T(M)-D(J8)
1110 IF C>=0 THEN 1130
1120 C=0
1130 Z=Z+W(J8)*C+H(J8)*T(M)
1140 NEXT X
1150 FOR I=1 TO N
1160 IF N2(I)=0 THEN 1190
1170 J9=N2(I)
1180 I=N
1190 NEXT I
1200 N1(N)=J9
1210 S(N)=J9
1220 A2=J9
1230 GOSUB 1900
1240 C=T(M)-D(J9)
1250 IF C>=0 THEN 1270
1260 C=0
1270 Z=Z+W(J9)*C+H(J9)*T(M)
1280 :
1290 REM ++++ IMPRIME SECUENCIA INICIAL
1300 :
1310 PRINT BP#
1320 PRINT "COSTO","SECUENCIA DE TRABAJOS"
1330 PRINT "-----","-----"
1335 PRINT Z,
1340 GOSUB 2020
1350 PRINT
1360 :
1390 REM ++++ ITERACION SOBRE LA SECUENCIA
1400 :
1410 C1=0
1420 FOR I=1 TO N9
1430 U1=N1(I)
1440 N1(I)=N1(I+1)
1450 N1(I+1)=U1
1460 FOR J=1 TO M
1470 T(J)=0
1480 NEXT J
1490 Z1=0
1500 FOR X=1 TO N
1510 J9=N1(X)
1520 A2=J9
1530 GOSUB 1900
1540 C=T(M)-D(J9)
1550 IF C>0 THEN 1570
1560 C=0
1570 Z1=Z1+W(J9)*C+H(J9)*T(M)
1580 NEXT X
1590 IF Z<=Z1 THEN 1660
1600 Z=Z1
1610 FOR X=1 TO N
1620 S(X)=N1(X)
1630 NEXT X
1640 C1=C1+1
1660 U1=N1(I)

```

```

1670 N1(I)=N1(I+1)
1680 N1(I+1)=U1
1690 NEXT I
1700 IF C1>0 THEN 1800
1710 PRINT
1715 PRINT
1720 PRINT "*** LA MEJOR SECUENCIA ES ***"
1730 PRINT
1735 PRINT Z,
1740 GOSUB 2020
1760 END
1770 :
1800 REM ++++ MUESTRA SECUENCIA INTERMEDIA
1810 PRINT Z,
1820 GOSUB 2020
1830 GOTO 1390
1900 REM ++++ SUBROUTINA CALCULO T
1910 :
1920 T(1)=T(1)+P(A2,1)
1930 FOR J3=2 TO M
1940 IF T(J3)>T(J3-1) THEN 1960
1950 IF T(J3)<=T(J3-1) THEN 1980
1960 T(J3)=T(J3)+P(A2,J3)
1970 GOTO 1990
1980 T(J3)=T(J3-1)+P(A2,J3)
1990 NEXT J3
2000 RETURN
2010 :
2020 REM ++++ SUBROUTINA MUESTRA SECUENCIA
2030 :
2040 FOR K=1 TO N
2050 PRINT S(K);
2060 NEXT K
2070 RETURN
2080 :
2090 REM ++++ SUBROUTINA CALCULO T9
2100 :
2110 T9(1)=T9(1)+P(J9,1)
2120 FOR J3=2 TO M
2130 IF T9(J3)>T9(J3-1) THEN 2150
2140 IF T9(J3)<=T9(J3-1) THEN 2170
2150 T9(J3)=T9(J3)+P(J9,J3)
2160 GOTO 2180
2170 T9(J3)=T9(J3-1)+P(J9,J3)
2180 NEXT J3
2190 RETURN
2200 :
3000 REM ++++ TIEMPOS DE OPERACION
3005 :
3010 DATA 8,2,9,2
3020 DATA 10,1,7,2
3030 DATA 6,12,4,8
3040 DATA 10,1,9,13
3050 DATA 8,10,1,2
3055 :
3060 REM ++++ TIEMPOS ENTREGA
3065 :
3070 DATA 25,30,40,51,55
3075 :
3080 REM ++++ COSTOS ATRASO
3085 :
3090 DATA 100,150,100,100,75
3095 :
3100 REM ++++ COSTOS DEMORA
3105 :
3110 DATA 0,0,150,100,0

```

READY.

PROGRAMACION DE MAQUINAS

=====

INGRESE NUMERO DE TRABAJOS ? 5
INGRESE NUMERO DE MAQUINAS ? 4

***** ESPERE *****

COSTO SECUENCIA DE TRABAJOS

```

-----
13850      3 4 1 2 5
13700      3 4 2 1 5

```

** LA MEJOR SECUENCIA ES **

```

13700      3 4 2 1 5

```

ELCA
COMPUTACION

Amunátegui 669
F. *722583-Stgo.
Av. Libertad 877
F. 973216-Viña del Mar
I Sur 770-L. 7
F. 31182-Talca.

ALTOS
COMPUTER SYSTEMS



ALTOS, LIDER MUNDIAL EN MICROCOMPUTADORES MULTIUSUARIOS (*)

- ELCA COMPUTACION presenta la nueva serie de computadores diseñados por ALTOS COMPUTER SYSTEMS Inc., en USA, pioneros en la fabricación de microcomputadores multi-usuarios.
- Contar ahora con Múltiples estaciones de trabajo para digitación o consulta de datos, dejó de ser una inversión costosa.
- ELCA COMPUTACION no sólo le entrega los computadores multi-usuarios con la mejor relación COSTO/RENDIMIENTO del mercado, sino que además los pone a trabajar para usted y no a usted a trabajar para ellos.

**Tome una decisión correcta definitivamente... ELCA
COMPUTACION!**

(*) Principales características: Procesador ultra-rápido 16/32 bit • Arquitectura de múltiples procesadores • Administración dinámica de Memoria • Pantallas gráficas de 14" para 80 ó 132 columnas • Almacenamiento en Disco de 19 a 240 MBytes • Red local WORKNET de hasta 30 CPU'S • Lenguajes: COBOL, BASIC PASCAL, FORTRAN, etc. • S. Operativo UNIX • Automatización de Oficinas • Base de Datos Relacional • Comunicaciones: 3780, 3270 BSC, SNA/DLC, X.25.

¿Q.P.P.E.?

¿Qué Pasa con la Programación Estructurada?

Humberto Molina Yons
Diseñador Ecom

Las dudas al respecto son varias y es por ello que me he permitido escribir este artículo con el fin de invitarlos a hacer una reflexión en base al uso que se está haciendo de esta técnica en nuestro trabajo diario.

A través de los años, mediante cursos, seminarios y trabajos realizados con programadores con y sin experiencia, he podido comprobar que la razón común por la cual no se usa esta técnica es simplemente porque no se conoce.

A continuación se plantean 10 preguntas con el fin de entregar los conceptos básicos de la Programación Estructurada.

1. ¿Qué es la Programación Estructurada?

Es una técnica para confeccionar buenos programas, en base a un grupo de reglas más o menos rígidas.

2. ¿Qué es un buen programa?

Un buen programa debe ser: correcto, comprensible, fácil de cambiar, escrito eficientemente y de óptima ejecución.

3. ¿Qué ventajas tiene la P.E.?

Disminuye los problemas de prueba y mantención de los programas.
Aumenta la productividad de los programadores.

4. ¿En qué se basa la P.E.?

Se basa en: – En Diseño TOP-DOWN.
– La Programación Modular.
– 3 Estructuras Básicas.

5. ¿Qué es el Diseño TOP-DOWN?

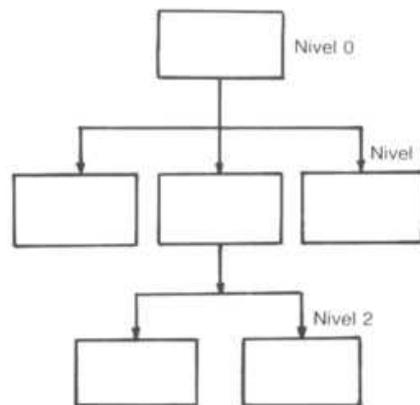
Es un proceso ordenado por el cual se organiza la solución de un problema de programación.
Convierte un gran problema en pequeños problemas fáciles



de solucionar independientemente.

6. ¿En qué se apoya el Diseño TOP-DOWN?

En los diagramas de estructura en los cuales se grafican los niveles y módulos definidos por el diseño. (HIPO diagramas).



7. ¿Qué es la Programación Modular?

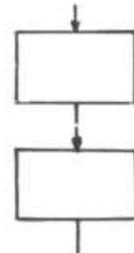
Un programa es "MODULAR" cuando tiene módulos relativamente pequeños (definidos en el diseño), que son independientes entre sí y tienen una sola entrada y una sola salida.

8. ¿Qué ventajas tiene la Programación Modular?

– Es más fácil de escribir y cambiar.
– Es más fácil distribuir y controlar el trabajo.

9. ¿Cuáles son las 3 Estructuras Básicas?

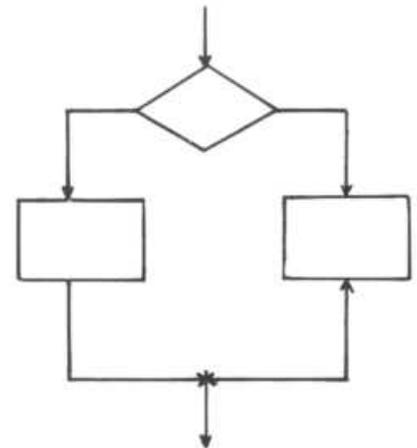
a) De Secuencia



a) Presenta la ejecución de una o más instrucciones o módulos en forma secuencial.
Su ejecución no está condicionada a nada.

Ej.:
ADD 1 TO CONTADOR
MOVE 0 TO SWITCH

b) De Decisión



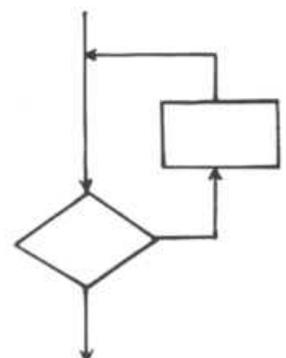
b) Representa una decisión en la ejecución del programa.

Se evalúa una condición.

Si la condición es verdadera, se cumple una acción determinada; si la condición es falsa se cumple otra acción determinada.

Ej.:
IF condición-1 THEN acción-1
ELSE acción-2.

c) Ejecute-Mientras



c) Representa la ejecución de un número determinado de veces de un grupo de instrucciones o módulo, dependiendo de una condición. (LOOP).

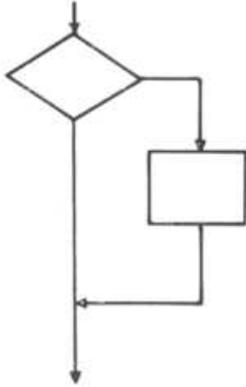
Ej.:
PERFORM módulo UNTIL condición.

10. ¿Existen otras Estructuras?
Sí, hay 3 estructuras más, las cuales son una variación de las 3 básicas.

a) DECISION SIMPLE

Similar a la estructura de DECISION pero la acción se cumple solamente si la condición es Verdadera.

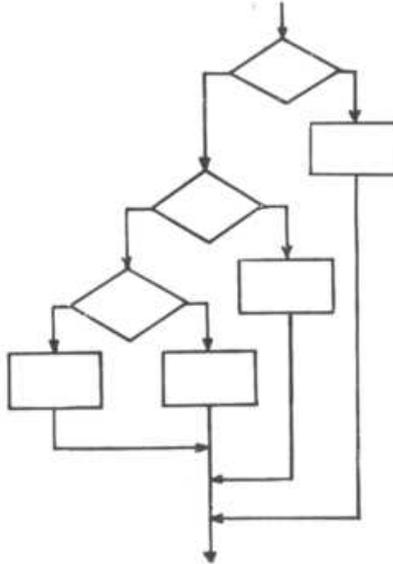
Ej.:
IF condición THEN acción.



b) DECISION MULTIPLE O CASOS

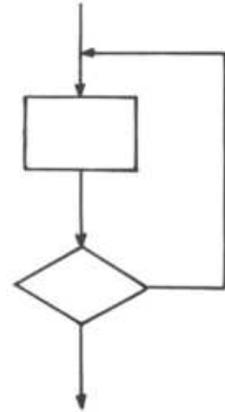
Representa la evaluación de una condición con más de 2 alternativas.

Ej.:
IF cond-1 THEN acción-1
IF cond-2 THEN acción-2
ELSE
IF cond-3 THEN acción-3
ELSE acción-4.



c) EJECUTE-HASTA

Similar a la estructura EJECUTE-MIENTRAS, sólo que en este caso la acción indicada se ejecuta a lo menos una vez; en el otro caso puede no ejecutarse nunca.



En base a estas 10 preguntas, espero haber motivado al lector con el fin de hacer un análisis profesional del tema en cuestión.

Sólo pocos conquistan las alturas.

Evolución en tecnología computacional



Graham
Dysan
Columbia
Data South
Pelikan

Visual
Beehive
Wright Line
Micr Shields

REPRESENTANTE EXCLUSIVO PARA CHILE

INFORNA LTDA.



"Un compromiso para siempre"

TEATINOS 251 OF. 301 TELS.: 696 7968 - 699 4594 - 718922

OPENFILE

Cartas del lector



¿EXISTE UNA TERMINOLOGIA PRECISA?

Señor Director:

En atención a los excelentes artículos que publican, soy un antiguo y asiduo lector de MICROBYTE. En ocasión de la publicación del mes de noviembre 1985, he decidido manifestarle por escrito mis más sinceras felicitaciones y deseo hacerlo muy especialmente por los artículos: "MS/DOS: un Standard de Facto", de Luciano Chiang S., y por la serie "Interfaces para Instrumentación", de Patricio Navarrete E., los cuales prestigian una revista nacional de esta naturaleza.

El primero de ellos es una excelente visión de lo que es actualmente el mundo competitivo de la computación. Es también un muy buen reflejo de cómo este acelerado desarrollo tecnológico, transforma nuestro lenguaje en una torre de Babel. En efecto, Chiang traduce o ¿propone? HARDWARE como MECANICA, por constituir las partes ¿mecánicas...? de una ciencia Informática. Conozco la proposición dada por el Dr. Enrique Cansado de UTILERIA, (CONIED L.A., mayo 1985), por ser los utensilios de los cuales se vale la computación. No sería más simple conservar COMPUTADOR y PERIFERICOS...?

Al SOFTWARE lo denomina INFORMÁTICA, quizás en mi opinión su mejor definición sigue siendo PROGRAMAS. El mismo Dr. Cansado propone MENTALERIA, asimilándolo al de utilería, pero ahora haciendo referencia a la participación de la mente del individuo dedicado a la computación.

Finalmente Chiang, para el enlace entre Hardware y Software, señala el nombre de SISTEMA OPERATIVO. En inglés se lo conoce como FIRMWARE, por ser programas generalmente grabados en ROM (tam-

bién los hay en disco), y que la mayoría de los usuarios los emplean sin conocer de su existencia. ¿Por qué no conservar: PROGRAMAS DEL SISTEMA OPERATIVO...?

Respecto a la serie "Interfaces para Instrumentación", estos artículos constituyen la apertura de una nueva ventana al uso del computador para aquellos que, conociendo la potencialidad de estos equipos no han tenido la posibilidad de una explicación tan clara, pedagógica y apropiada como la que da el señor Navarrete.

Felicitaciones nuevamente a la revista y a sus autores.

Saluda muy Atte. a Ud.

Samuel Trumper R.

Agradecemos sus conceptuosas palabras. En relación a los alcances respecto a algunos términos, consideramos que las ciencias de la computación son aún muy jóvenes como para que se hayan decantado términos precisos para algunos conceptos.

Sus proposiciones o las de Chiang sólo las calificará el tiempo.

CRITICA CONSTRUCTIVA

Sr. Director:

Como profesional de la informática e incidentalmente como docente en asignaturas del área, el informarse oportuna y verazmente pasa a ser una necesidad imperiosa, particularmente en un campo tan dinámico como lo es el computacional. Por esta razón, soy asiduo lector de su revista desde el primer número. Aunque debo confesar que al principio la vi con algunas reservas (quizás como una aventura editorial más), he visto cómo ha ido creciendo cuantitativa y cua-

litativamente, hasta transformarse en un importante medio de divulgación de lo que hoy día es la informática.

Sin embargo y con el ánimo de hacer críticas constructivas, he observado que la revista está fuertemente inclinada hacia el área de microcomputadores y el uso del lenguaje Basic. El Pascal, Cobol y Fortran (por mencionar los más tradicionales) prácticamente no aparecen y a ratos da la impresión (sobre todo a los neófitos en el tema) de que sólo existiera el Basic. ¿Obedece esto a alguna política editorial o es sólo mera coincidencia?

Por último, ¿sería posible que publicaran un índice analítico exhaustivo (como en Microbyte N° 12) con mayor frecuencia? Es ideal para ingresarlo a una Base de Datos o Administrador Generalizado de Archivos y disponer así de un excelente material de consulta.

Con mis deseos de que continúen por la misma senda de superación, saluda atte. a Uds.

Manuel Sotomayor Alvarez
Ingeniero en Computación e
Informática
Casilla 1820 - Concepción

Efectivamente, ha sido política de Microbyte abocarse fundamentalmente al Basic debido a que sin ser el mejor, es el más difundido y conocido.

No obstante, reconocemos que hemos exagerado en la aplicación de esta política, convirtiendo en muy válida la crítica que nos hace.

Al respecto podemos anunciar que ya está en preparación una pequeña serie de artículos de introducción y aplicaciones en Pascal, para luego seguir con "C".

El índice analítico, por razones de exhaustividad, lo publicaremos como es habitual en el primer número del volumen III.

SIGUEN LOS PALITOS

Sr. Director:

A propósito del desafío planteado en el número 14 de su prestigiosa revista, me permito enviarle un programa conteniendo una estrategia que modestamente he calificado de infalible para el juego de palitos. Este programa está desarrollado en lenguaje BASIC para la calculadora programable CASIO FX-750 P.

Sobre esta calculadora, quiero señalar que tiene todo lo necesario como para agregarle una tecla más al lado izquierdo de la tecla " " y por sobre la tecla F (segunda función). Con esta tecla se logra un acceso directo a los caracteres internacionales presionando las teclas correspondientes, sin tener que tipear CHR\$(), significando un ahorro de a lo menos 6 pasos de programa, lo que para los que no poseemos una máquina de gran memoria es de gran valor. Si algún dueño de esta calculadora se interesara por hacerle este agregado, gustoso le entregaré mayores detalles si los necesitase para la instalación de esta tecla. La tecla que empleé para este injerto fue una de las teclas de funciones trigonométricas de la calculadora CASIO FX-21, de las que tengo 14 para entregárselas a quien las necesite y no consiga otras similares.

Por último, debo hacer una crítica acerca de la sección programas.

En el mismo número 14, el programa del juego de palitos es prácticamente ilegible ocupando además una página completa, lo que a mi entender es excesivo.

Sobre lo mismo en el número 13, se emplea 2 páginas para explicar la conversión de escalas de temperaturas. Todo ese espacio me parece útil e interesante si se lo dedicase a entregar más programas en lugar de extenderse tanto sobre un tema que no lo requiere.

Esperando una buena acogida de la presente y de los programas adjuntos, me despido agradeciéndole el que me haya

permitido reemplazar las revistas extranjeras sobre computación por una nacional, y que para orgullo de todos es de un nivel extraordinario a pesar de su corta vida.

Karl - R. Müller
Casilla 662
Valparaíso

Estimado lector:

Nuestra revista trata de reflejar las inquietudes de Uds., los lectores. Destinamos algo más de espacio a los "palitos", publicando su programa.

"Estrategia infalible para el juego de palitos".

```

5 CLEAR:INPUT "MAXIMO A SACAR":
  MA : X = MA + 1
10 A = INT (RND * 5 + MA) + 17 : WAIT 20
15 PRINT C:" / " : B:" : A; : INPUT SA : IF SA
  = 0 THEN BEEP 1 : GO TO 15
  20 IF SA > MA THEN 80
25 C = B : B = A : IF A = SA THEN 70
30 A = A - SA : PRINT C:" / " : B:" : A;
35 IF A = 1 THEN 75
40 C = B : B = A : F = INT (A/X) * X + 1
45 IF A <= X THEN A = 1 : GO TO 15
50 IF F > A THEN F = F - X
55 D = A - F
60 IF D = 0 THEN D = INT (RND * (MA - 1))
  + 1 : GO TO 60
65 A = A - D : GOTO 15
70 BEEP : PRINT "PERDISTE" : END
75 BEEP 1 : PRINT "GANASTE" : END
80 BEEP 1 : BEEP : PRINT "EL MAXIMO ES":
  MA : GOTO 15
  
```

Indicaciones:

Al correr el programa aparecerá

MAXIMO A SACAR? ingresar el máximo de palitos a sacar por jugada

aparecerá
0 / 0 : #

? el # simboliza el número de palitos para el juego; es el turno del jugador y deberá ingresar cuantos palitos desea sacar.

aparecerá

/ # : # es el turno de la calculadora y los # representan los palitos según:
 palitos dejados por el jugador en su última jugada
 palitos dejados por la calculadora en su jugada pasada
 palitos dejados por el jugador en su jugada pasada

al cabo de unos 5 segundos aparecerá el nuevo mensaje correspondiéndole al jugador su turno:

/ # : # ? el jugador debe ingresar los palitos que desea sacar
 palitos dejados por la calculadora en su última jugada
 palitos dejados por el jugador en su jugada pasada
 palitos dejados por la calculadora en su jugada pasada.

El corazón de este programa es la idea de dejar al contrario en un número tal, que sea un número de la serie $X_n = 1 + (\text{máximo} + 1)$.

Bolsa de Empleo

Programador de aplicaciones. Dominio Lenguajes Basic, Cobol, Pascal, Análisis de sistemas, con práctica en el B.E.Ch. Experiencia en equipos Wang 2200, Apple, IBM, se ofrece además para hacer clases.
 Julio Mac-Conell
 Fono: 735069

SHARP COLGADO

Sr. Director,

Junto con felicitarlo por su excelente revista, debo agradecerle que hayan publicado el programa que les envié en el número 14. ¡Muchas gracias!

Deseaba pedirles que publicaran una lista más o menos completa de PEEK'S Y POKE'S para ATARI.

Además les envío este entretenido programa de "COLGADO" para una computadora de bolsillo PC-1245 (Sharp).

Funciona de la siguiente manera:

- Primeramente se ejecuta con "RUN".

- Luego aparece en la pantalla tantos signos "-" como letras tenga la palabra.

- Al apretar "ENTER" aparece un signo "?". Al aparecer este signo uno ingresa la letra que piensa que está en la palabra y apreta "ENTER".

- Etc., etc., etc...

- Cuando uno sabe cuál es la palabra, al aparecer el signo "?" escribe la palabra y presiona "ENTER".

Espero que a los lectores de MICROBYTE les guste.

Atentamente se despide.

Francisco Oelker B.
Cas. 3047
Concepción

P.D. Ojalá sea posible publicar este programa. De antemano gracias.

```
10: CLEAR : PAUSE " COLGADO": BEEP 3:
  RANDOM : K= RND 25
20: DIM C$(1), Q$(1), G$(1), I$(14), I$(1)
30: FOR X=1 TO K: READ C$(1): NEXT X: K=0
40: B= LEN C$(1)
50: D$(1)="": FOR X=1 TO B
60: IF I$(X)="" LET I$(X)= CHR$( 95)
70: IF Q$(1)= MID$( C$(1), X, 1) LET I$(X)=Q$(1)
80: D$(1)=D$(1)+I$(X)
```

```
90: NEXT X
100: IF D$(1)=C$(1) THEN
  500
110: BEEP 1: WAIT : PRINT
  " "; D$(1): INPUT Q$(1): K=K+1: BEEP 1
120: M= LEN Q$(1)
130: IF Q$(1)=C$(1) THEN
  500
140: IF M>1 THEN 300
150: GOTO 50
300: BEEP 2: PAUSE " NO, ES ESA !!": BEEP 1:
  GOTO 110
500: BEEP 3: PAUSE " ACERTASTE !!": BEEP 1:
  PAUSE " EN "; STR$( K); " INTENTOS": BEEP 1
510: FOR X=16 TO 30+B: A=A+1: G$(1)= MID$( "LA PALABRA ERA "+C$(1), A, X): WAIT 25: PRINT G$(1): NEXT X: BEEP 1
520: PAUSE " GAME OVER !": BEEP 1
530: END
700: DATA "AUTOMOVILES", "COBRELOA", "FELICITACIONES", "MAGNIFICOS", "FANTASTICOS"
710: DATA "BASQUETBOLISTA", "PSICOLOGIA", "CONSTITUCIONES", "POLIURETANO", "CASTELLANO"
```

EJEMPLO:

```
-----
?
M-----
?
M__O____
?
M__O____
?
M__O__B__
?
M__OBY__
?
M__OBYT__
?
M__OBYT__
?
M__OBYT__
?
MICROBYT
?
MICROBYTE
ACERTASTE!!
```

INTERESANTES SUGERENCIAS

Sr. Director

Estimados señores, a quien se interesa por la computación e intuye un explosivo auge de sus aplicaciones, en nuestro medio y que no dispone de la posibilidad de estudios profundos y sistemáticos, ni siquiera un pequeño computador, para practicar, la revista que ustedes editan, es el único medio que lo relaciona con esta apasionante actividad.

En calidad de lector y aficionado, me permito formular las siguientes sugerencias:

Detectar en forma válida las necesidades del porcentaje más alto de lectores, para orientar el contenido de la publicación. Encuentro exagerado el espacio destinado a "NOTICIAS".

Sería muy atractivo sortear entre los lectores un microcomputador, quizás auspiciado por alguna firma comercial.

Felicito a cada una de las personas, que han creado y producen la revista MICROBYTE, que cumple una importante función de difusión de la computación, herramienta de la ciencia, la educación, del uso del tiempo libre, en algo comparable al ajedrez y mucho más.

C. Chamorro P.

Consideramos con mucho interés sus sugerencias. Estamos desarrollando un cuestionario para detectar los tópicos de mayor interés entre los lectores, el que esperamos tenga respuesta del mayor número de personas.

Servicio Técnico para computadores personales Sinclair, Atari, etc., impresoras, monitores e interfaces.

Presupuestos rápidos y económicos.

Sergio Valdovinos 1130 (San Pablo alt. 5500), incluso domingos y festivos.

DATAMERICA

Estado 139 - Fonos 722525-722562

CORONA , MEGA PC

Sistema Multiusuario
Multitarea
Multiprogramación
hasta 8 terminales
Full compatible **IBM** [®]-PC ^{MR}



US\$ 1990 + IVA

Crédito hasta 24 meses.

EPSON QX-10



INCLUYE

256 kb de memoria principal
128 kb de memoria de video
Monitor verde monocromático
de alta resolución (640 x 400).
2 disketteras de 380 kb c/u.
Teclado ampliado con teclas de
funciones y pad numérico
separado.

GRATIS

Sistema operativo CP/M
Lenguaje Basic y Sistema
Valdocs Procesador de textos
Correo Electrónico
Hoja electrónica de cálculo
Generador de gráficos.

ADEMAS
6 MESES
DE GARANTIA

**EPSON
RESPONDE**

Toda una red nacional

EPSON
EPSON Chile S.A.