Ejercicio 1.

Capítulo 4. Soportes de la información y unidades de entrada/salida

Introducción

Medios perforados

Soportes perforados

Unidades de entrada/salida para soportes perforados

Medios magnéticos:

Soportes magnéticos

Unidades de entrada/salida para soportes magnéticos

Medios ópticos

Soportes ópticos

Unidades de entrada/salida para soportes ópticos

Terminales de teclado-pantalla

Impresoras

Impresoras con impacto

De margarita

De cilindro

De bola

De matriz de puntos

Impresoras sin impacto

De inyección de tinta

Láser

Otras unidades de entrada/salida:

Trazadores gráficos o *plotters*

Mesas digitalizadoras

Lápiz óptico

Ratón

De bola y óptico

Cable inalámbrico

Sensores analógicos

Terminales de punto de venta

Escáner:

De mano

De sobremesa

Dispositivos multifunción

Robots

Generadores y reconocedores de voz

Pantallas táctiles

Ejercicio 2. Esquema numerado personalizado

Ley del Estatuto de los Trabajadores
TÍTULO I. De la relación individual de trabajo
CAPÍTULO I Disposiciones generales
Sección 1ª Ámbito y fuentes
Artículo 1º Ámbito de aplicación

Artículo 2º Relaciones laborales de carácter especial

Artículo 3º Fuentes de la relación laboral
Sección 2ª Derechos y deberes laborales básicos
Artículo 4º Derechos laborales

Artículo 5º Deberes laborales
Sección 3ª Elementos y eficacia del contrato de trabajo
Artículo 6º Trabajo de los menores

Artículo 7º Capacidad para contratar
CAPÍTULO II Contenido del contrato de trabajo

Ejercicio 3. Modelo de numeración personalizado (los números están en color rojo oscuro):

Las aplicaciones más frecuentes de los ordenadores son:
Gestión empresarial
Aplicaciones industriales
Aplicaciones técnico-científicas
Aplicaciones educativas

Ejercicio 4. Modelo de viñetas personalizado:

Los programas de aplicación estándar son:
Procesador de texto
Hoja de cálculo
Gestor de base de datos
Gestor de gráficos
Gestor de comunicaciones

Ejercicio 5. Esquema numerado personalizado y tabuladores con caracteres de relleno

1. Capítulo 1. La programación de computadoras 193
Introducción 194
Ciclo de vida del software 194
Etapas del análisis y diseño de programas 196
Errores 197
Documentación de los programas 197
Estructura de un programa 198

Ejercicio 6. Esquema numerado personalizado y tabuladores con caracteres de relleno

Capítulo 8. Teleinformática 269
Introducción 269
Conceptos y definiciones 270
Modos de transmisión 274
Protocolos de comunicaciones 278