Con la Fuente Wingdings se pueden insertar los caracteres que aparecen como topos o viñetas

---

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 computadoras193
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