

Ejercicio 1. Con la Fuente Wingdings se pueden insertar los caracteres que aparecen como topos o viñetas

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

Introducción

Medios perforados

Soportes perforados

Unidades de entrada/salida pa-ra soportes perforados

Medios magnéticos:

Soportes magnéticos

Unidades de entrada/salida pa-ra soportes magnéticos

Medios ópticos

Soportes ópticos

Unidades de entrada/salida pa-ra 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

1.1. Introducción 194

1.2. Ciclo de vida del software 194

1.2.1. Etapas del análisis y diseño de programas 196

1.2.2. Errores 197

1.2.3. Documentación de los programas 197

1.3. Estructura de un programa 198

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

Capítulo 8. Teleinformática 269

1) Introducción 269

2) Conceptos y definiciones 270

3) Modos de transmisión 274

4) Protocolos de comunicaciones 278

5) Redes de transmisión de datos 280