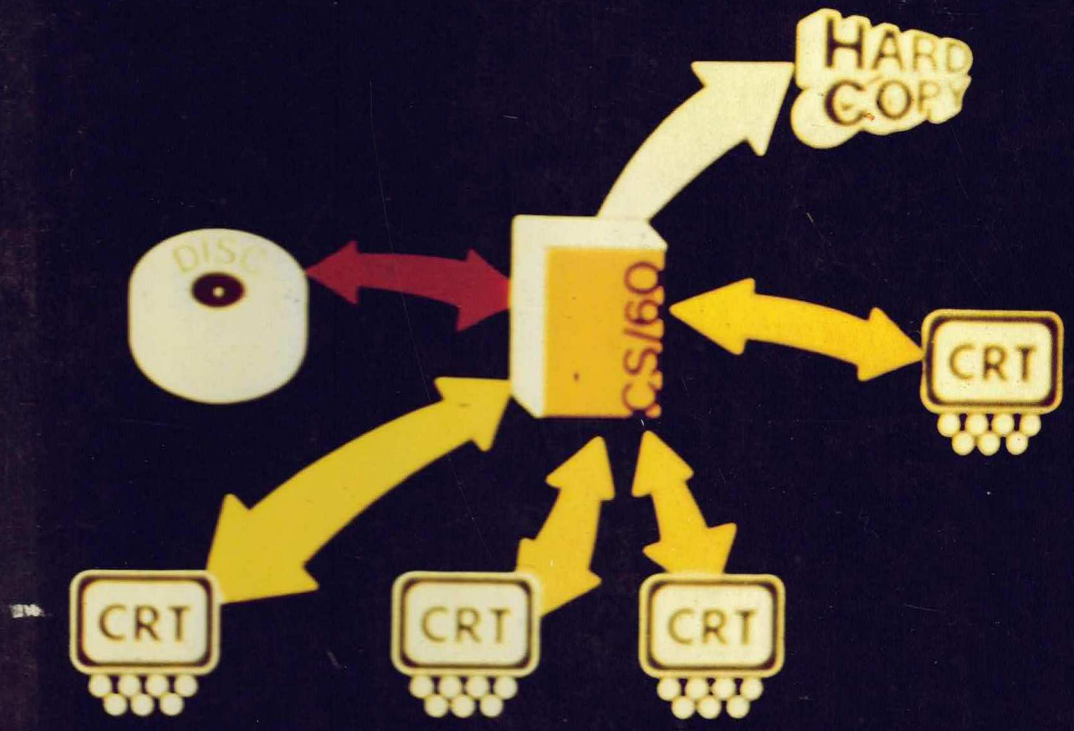
PROGRAMACION DE ORDENADORES

DICCIONARIO DE PROCESO DE DATOS



EDITORIAL tesys

TOMO 10

El presente tratado de **Programación de Ordenadores** está compuesto por un conjunto de temas que constituyen la estructura imprescindible para todo aquel que desee un amplio conocimiento del campo de la Programación.

Dichos temas vienen englobados en volúmenes diversos que a continuación se detallan; constituyéndose por separado como unidades monográficas susceptibles de un estudio particular, al margen del conocimiento conjunto y global de todos ellos, como compendio completo para el logro final de programar.

La agrupación por tomos se desarrolla de la siguiente forma:

Tomo 1. **Estructura Básica del Proceso de datos.**

Tomo 2. **Estructura Básica del Proceso de datos.**

Tomo 3. **Estructura Básica del Proceso de datos.**

Tomo 4. **Estructura Básica del Proceso de datos.**

Tomo 5. **Estructura Básica del Proceso de datos.**

Tomo 6. **Lenguaje Basic**

Tomo 7. **Lenguaje Cobol**

Tomo 8. **Lenguaje Cobol**

Tomo 9. **Leyes de Construcción de programas.**

Tomo 10. **Diccionario de Proceso de datos**

El tratamiento de los temas comprende tanto los aspectos teóricos como las aplicaciones al diseño de estructuras básicas de posible uso inmediato, reagrupándose en los siguientes conjuntos específicos que por sí mismos pasan a ser unidades independientes.

Son los siguientes:

Grupo I: Tomos 1, 2, 3, 4 y 5. **(Estructura Básica del Proceso de Datos).**

Grupo II: Tomo 6. **(Lenguaje Basic).**

Grupo III: Tomos 7 y 8. **(Lenguaje Cobol).**

Grupo IV: Tomo 9. **(Leyes de Construcción de Programas).**

PROGRAMACION DE ORDENADORES

DICCIONARIO DE PROCESO DE DATOS

PROGRAMACION DE ORDENADORES

DICCIONARIO DE PROCESO DE DATOS

AUTOR

JOSE LUIS MORALES PASCUAL
Licenciado en Informática

COLABORADORES

CARLOS ANTONIO MARTINEZ TREVIN
Ingeniero de Telecomunicación

ANDRES J. ERNESTO RUANA GIRONES
Ingeniero Industrial

BARCELONA (ESPAÑA)

© E.C.C. - Barcelona, 1981

Editado por:
EDITORIAL TESYS - Bruch, 20 - Barcelona-10 (España), 1981

Primera edición: Julio, 1981

Depósito Legal: B. 25.869-1980 (IX)

ISBN: 84-85838-00-9 (Obra completa)
ISBN: 84-85838-10-6 (Tomo 10)

Impreso por:
GRAFOS, Arte sobre papel.
Paseo Carlos I, 157 - Barcelona-13

Impreso en España - Printed in Spain

CONTENIDO

Introducción 9

Parte alfabética 11

Apéndices:

1. Códigos 143

2. Números 155

3. Abreviaturas 177

INTRODUCCION

La finalidad de este tomo es definir de forma clara y concreta la terminología más usada en el campo del Proceso de Datos.

Posiblemente, algunas personas consultarán el Diccionario de Proceso de Datos para conocer un concepto específico en vez de consultar uno o varios manuales hasta dar con la definición exacta de dicho concepto. Sin embargo, si el lector lo que desea es obtener unos conocimientos más extensos de un determinado tema, entonces sí debe utilizar los restantes tomos de Programación de Ordenadores en donde aparecerán los principales temas ampliamente desarrollados.

En este Diccionario se tratan términos elementales y complejos pero siempre de forma concisa y limitada, de forma que ha sido posible que el Diccionario contenga el máximo número de términos útiles para el estudio de la programación de ordenadores.

El Diccionario se ha confeccionado de manera que resulte lo más manejable posible.

En cuanto a los términos que aquí aparecen es necesario especificar que no existe una terminología normalizada. Esta falta de unificación hace que una palabra sirva para designar distintos conceptos según el fabricante o, por el contrario, que el mismo concepto se designe de modos distintos según los diversos constructores.

En ocasiones aparecen necesariamente términos ingleses para los que no existe traducción. Al final del Diccionario se presenta una relación de abreviaturas que son útiles para facilitar la lectura de temas informáticos y, de los cuales, algunos no se han traducido del inglés al castellano por no considerarlo necesario para su comprensión.

A

ABACO. Tablero contador. Puede considerarse como la más primitiva máquina de calcular; sus orígenes se remontan a épocas muy anteriores a J.C.

El ábaco consistía, en esencia, de un tablero con unas varillas sobre las que se deslizaban unas bolas llamadas *cuentas*.

Algunos países orientales continuan hoy en día utilizando variantes muy perfeccionadas de ábacos.

ABCISA. Eje horizontal (o de las *X*) de una gráfica. Contrasta con ORDENADA.

ABERRACION. Defecto en el sistema de lentes electrónicas de un tubo de rayos catódicos.

ABORT. Terminación anormal de un programa.

ABORTAR. Ver *Cancelar.*

ABSORCION. Propiedad muy importante del papel en el reconocimiento óptico de caracteres. Depende de la distribución de las fibras del papel y de las tintas de impresión.

ABUELO, CICLO DE. Pertenece a la práctica de mantener copias de ficheros que se han actualizado, para fines de seguridad. Generalmente se mantienen tres generaciones (que se conocen como copias de abuelo, padre e hijo) y que representan las versiones penúltima, última y actual respectivamente.

ACARREO. Dígito que se agrega a la posición del siguiente dígito superior cuando la suma de los dígitos en la posición inferior excede la base numérica.

ACARREO A ALTA VELOCIDAD. Técnica destinada a acelerar la propagación del arrastre en la suma horizontal.

ACARREO BLOQUEADO. Disposición que hace que los dígitos de acarreo atraviesen uno o más dígitos de valor nueve en la suma paralela a alta velocidad.

ACARREO CIRCULAR. Método alternativo de utilizar el complemento al valor de la base menos uno en las restas con acarreo desde la posición

del dígito más significativo a la del dígito menos significativo.

ACARREO EN CASCADA. Proceso de arrastre en el que la suma de dos números da como resultado un número de suma parcial y un número de arrastre que se suman a su vez. Este proceso se repite hasta que no se genera ningún arrastre nuevo.

ACARREO NEGATIVO. Operación estándard que se efectúa al restar un número de otro, dígito a dígito.

ACARREO PARCIAL. Acarreo compuesto por los acarreos generados en cada posición al sumar en paralelo muchos dígitos.

ACCESO. Método de enlace del soporte lógico que emplea un programa y los datos que el programa transfiere hacia o desde la memoria.
□ En general, recuperar datos de una unidad periférica o soporte de almacenamiento.

ACCESO AL AZAR. Ver *Acceso Directo.*

ACCESO ALEATORIO. Ver *Acceso Directo.*

ACCESO, BRAZO DE. Dispositivo que contiene el mecanismo de lectura/escritura y que se puede posicionar sobre distintas áreas del soporte de almacenamiento.

ACCESO DIRECTO. Tipo de acceso en el cual se alcanza la posición de un dato de manera inmediata.

ACCESO EN SERIE. Ver *Acceso Secuencial*

ACCESO INDEXADO. Método por el cual se accede a un dato por una clave asociada con él.

ACCESO, MODO DE. En COBOL, una técnica empleada para obtener registros lógicos específicos, o para colocarlos en un soporte de información de acceso directo.

ACCESO PARALELO. Transmisión o movimiento de datos en los que los elementos de cada unidad de datos se transfiere en paralelo.

ACCESO RANDOM. Ver *Acceso Directo.*

ACCESO RESTRINGIDO. Centro de Proceso de Datos al que sólo tienen acceso los programadores y operadores profesionales para satisfacer las demandas de los usuarios.

ACCESO SECUENCIAL. Tipo de acceso en el cual se alcanza la posición de un dato pasando por todos los que le preceden.

ACCESO SIMULTANEO. Ver *Acceso en Paralelo.*

ACCESS. Ver *Acceso.*

ACCESS TIME. Tiempo de acceso.

ACELERACION. Propiedad física por la que cualquier dispositivo mecánico alcanza su velocidad operativa.

ACONTECIMIENTO. Instante de tiempo en el que hay un cambio de estado.

ACOPLAMIENTO MUTUO. Lugar en el que dos sistemas diferentes interactúan entre sí.

ACTIVAR. *Ver Ajustar.*

ACTIVIDAD. Representación de la red de una tarea real que consume tiempo y de los recursos necesarios para pasar de un acontecimiento o suceso a otro.

ACTIVO. Pertenece a cualquier dispositivo o sistema que se este utilizando actualmente.

ACTUALIZAR. Modificar un fichero maestro con información actual de acuerdo con un procedimiento determinado.

ACUMULADOR. Registro de la Unidad Aritmética lógica de un ordenador que almacena el resultado de una operación aritmética o lógica.

ACUSTICA. Modificaciones estructurales y superficiales que requiere la sala de un centro de proceso de datos con el fin de amortiguar las vibraciones y los ruidos causados por los dispositivos mecánicos.

ADAPTADOR DE LINEA. Dispositivo que permite el enlace a alta velocidad entre las memorias de dos sistemas de ordenadores. Ver BUFFER.

ADD. Sumar.

ADDER. Sumador

ADDRESS. Dirección o posición de la Memoria interna

ADICION. Operación automática; la combinación airtmética de dos sumandos para formar una suma.

ADP. Proceso automático de datos que engloba los primeros ordenadores analógicos mecánicos hasta los modernos ordenadores digitales neumáticos y no electrónicos.

ADVANCE. Ver *Arrastre.*

AFF. Ver *Automatic Front Feed.*

AGENDA. Conjunto de operaciones que constituyen un procedimiento para la resolución de un problema.

AGUJA. Punta metálica que puede pasarse a través de los agujeros de una tarjeta perforada, como auxiliar para la clasificación o selección.

AGUJAS MAGNETICAS. Material magnético en forma de aguja utilizado para construir memorias internas.

AIKEN. Código binario para cifras decimales formado por 4 bits.

AIKEN. Howard G. Aiken, físico de la Universidad de Harvard que construyó en 1944 el calculador secuencial MARK-I

AJUSTAR. Posicionar un conmutador en uno de sus estados posibles.

AJUSTE MEDIO. Redondea sumando el valor a la mitad de la base numérica. Por ejemplo para dar el ajuste medio de un número decimal se agrega el valor cinco al valor truncado.

AL. Lenguaje Ensamblador.

ALARM. Ver *Alarma Audible.*

ALARMA AUDIBLE. Señal acústica de un terminal utilizada para llamar la

atención del operador sobre cualquier punto de la ejecución del programa.

ALCOR. Código de cinta perforada.

ALEATORIO, PROCESAMIENTO. Tratamiento de datos sin considerar su posición.

ALEATORIOS, GENERADOR DE NUMEROS. Unidad de Hardware o rutina de Software diseñada para producir números aleatorios en cantidades específicas.

ALEATORIOS, NUMEROS. Conjunto de números que se obtienen al azar.

ALFABETICO. Caracteres codificados que se relacionan solamente con las letras del alfabeto. Pertenece a alfabeto.

ALFABETICO, CODIGO. Sistema de codificación que utiliza combinaciones de caracteres alfabéticos para representar datos.

ALFABETO. Conjunto de caracteres, excluyendo los numerales utilizados en el lenguaje natural.

ALFAMERICO. Conjunto de caracteres numéricos y alfabéticos.

ALFANUMERICO. Pertenece a un conjunto de caracteres que contiene caracteres alfabéticos y numéricos. Veáse también *Alfamérico.*

ALGEBRA BINARIA. Se basa en la decisión entre dos posibilidades: cero o uno, verdadero o falso, conectado o desconectado.

ALGEBRA DE BOOLE. Ver *Algebra Binaria.*

ALGOL. Lenguaje de programación de alto nivel orientado a problemas algorítmicos (Algorithmic Languaje).
□ Lenguaje algorítmico orientado a los procedimientos de los problemas científicos.
Fue inventado en 1958 y modificado en 1960.
Más extendido en Europa que en América.

ALGORITMICO. Método de resolución de problemas por medio de un procedimiento fijo.
Pertenece al uso de algorítmos para la solución de problemas.

ALGORITMO. Conjunto de reglas sistemáticas que conducen a la solución de un problema.
□ Sinónimo de HEURISTICO. Procedimiento uniforme para resolver un problema específico.

ALIAS. Punto alternativo de entrada en el que puede empezar la ejecución de un programa.

ALIMENTACION ACICLICA. Sistema empleado por las lectoras de caracteres en el que la detección del borde superior del documento permite la alimentación del documento siguiente.

ALIMENTACION CICLICA. Sistema utilizado por las lectoras de caracteres en el que cada documento es alimentado en un período de tiempo constante y determinado previamente.

ALIMENTACION DE ENTRADA. Ver *Alimentación de Fichas.*

ALIMENTACION DE FICHAS. Dispositivo mecánico de un periférico que

utiliza fichas perforadas, que se encarga de introducir y separar una a una las tarjetas.

ALIMENTACION DE TARJETAS. Ver *Alimentación de Fichas.*

ALIMENTAR. Entrar datos en un sistema de proceso de datos para procesarlos.

ALINEACION. Exactitud en la colocación o posicionamiento correcto de un carácter, una línea o un documento.

ALINEACION DE DOCUMENTOS. Fase del proceso de lectura de documentos en el que se aplica una fuerza al documento para hacer coincidir su borde de referencia con el de la máquina.

ALLOCATE. Ver *Asignar.*

ALLOCATION. Asignación..

ALLOWABLE. Permitido, admitido.

ALMA. Parte conductora de un cable.

ALMACEN. Dispositivo de almacenamiento.

ALMACENADO, PROGRAMA. Programa contenido completamente en almacenamiento.

ALMACENADO, COMPUTADOR DE PROGRAMA. Computador controlado por instrucciones almacenadas intensamente. Estas instrucciones pueden manipularse como si fueran datos y ejecutarse posteriormente.

ALMACENAMIENTO. Cualquier dispositivo que puede aceptar y mantener datos para recuperarse mediante lectura.

ALMACENAMIENTO ACUSTICO. Almacenamiento regenerativo que hace uso de una línea de retardo acústico.

ALMACENAMIENTO AUXILIAR. Dispositivo de memoria utilizado como suplemento de otro dispositivo de memoria.

ALMACENAMIENTO CAMBIABLE. Memorias magnéticas en las que el soporte físico de información puede ser quitado de la unidad y sustituido por otro.

ALMACENAMIENTO CARRUSEL. Disco en el que están montadas 64 rollos de cinta magnética. La lectura/grabación se realiza desenrollando todos los carretes y direccionando sobre la cinta elegida. Su funcionamiento recuerda a un carrusel de feria.

ALMACENAMIENTO DE ACCESO EN PARALELO. Dispositivo de almacenamiento en el que los datos pueden leerse y grabarse simultáneamente.

ALMACENAMIENTO DE DATOS. Ver *Almacenamiento.*

ALMACENAMIENTO DE GRAN CAPACIDAD. Ver *Memoria Auxiliar.*

ALMACENAMIENTO DE PROGRAMAS. Dispositivo capaz de almacenar programas. Ver *Biblioteca.*

ALMACENAMIENTO DE CAPA MAGNETICA. Ver Almacenamiento Magnético.

ALMACENAMIENTO-DESPENSA. Técnica de almacenamiento en la que las direcciones de cada registro no son modificables.

ALMACENAMIENTO DISPERSO. Disposición de los registros en un soporte físico sin que exista relación entre su contenido y la posición que ocupa.

ALMACENAMIENTO ELECTROSTATICO. Dispositivo de almacenamiento que almacena los datos como cargas electrostáticas en una superficie dieléctrica.

ALMACENAMIENTO EN LOTES. Ver *Almacenamiento-despensa.*

ALMACENAMIENTO ESTATICO. Dispositivo de almacenamiento magnético formado por núcleos de ferrita, agujas magnéticas, hilos magnéticos o película delgada.

ALMACENAMIENTO EXTERNO. Ver *Almacenamiento Auxiliar.*

ALMACENAMIENTO INESTABLE. Dispositivo de almacenamiento que requiere un suministro continuo de energía para conservar los datos que contiene.

ALMACENAMIENTO MAGNETICO. Dispositivo de almacenamiento que utiliza las propiedades magnéticas de ciertos materiales para el almacenamiento de datos.

ALMACENAMIENTO MOVIL. Dispositivos de almacenamiento en los que se desplaza la superficie registrada delante de una cabeza de lectura/escritura.

ALMACENAMIENTO PASO A PASO. Ver *Almacenamiento Secuencial.*

ALMACENAMIENTO PERIFERICO. Ver *Memoria Auxiliar.*

ALMACENAMIENTO PERMANENTE. Medio de almacenamiento que permite conservar los datos almacenados sin la aplicación continua de energía.

ALMACENAR. Registrar información en un dispositivo de almacenamiento.

ALPHAMERIC. Ver *Dato Alfamérico.*

ALPHANUMERIC. Ver *Dato Alfanumérico.*

ALTO. Lo que ocurre cuando se detiene un programa. Se puede causar por la ejecución de una instrucción de parada o por una interrupción.

ALTO, INSTRUCCION DE. Instrucción de máquina que detiene un programa.

ALTO, NIVEL. Pertenece a un lenguaje de programación en que cada instrucción o declaración fuente corresponde a varias instrucciones de lenguaje máquina. Generalmente permite codificar en una notación que se relaciona con el problema más que con el ordenador.

ALU. Ver *Unidad Aritmética y Lógica.*

AMOUNT. Cantidad, importe.

AMPLIABLE. Técnica proyectada para permitir o facilitar la ampliación de capacidad.

AMPLIFICADOR. Dispositivo capaz de aceptar una señal de entrada en forma de onda y de producir una señal ampliada de la corriente o voltaje que se le ha aplicado.

AMPLIFICADOR DC. Amplificador acoplado directamente.

AMPLIFICADOR DE CAMBIO DE SIGNO. Ver *Amplificador de Inversión de Signo.*

AMPLIFICADOR DE INVERSION. Ver *Amplificador de Inversión de Signo.*

AMPLITUD. Magnitud de una variable que varía o no con el tiempo.

AMPLITUD DE BANDA. Rango de frecuencia dentro del que se puede transmitir por una línea.

AMPLITUD, MODULACION. Método para modular una señal de onda senoidal para que transmita información.

ANALISIS. Investigación metódica de la naturaleza de un proceso.
□ Estudio de un concepto o sistema mediante el desglose de los elementos independientes que forman la estructura total, con el fin de determinar la relación funcional existente entre estos elementos.

ANALISIS DE CONTORNOS. Técnica empleada en la lectura óptica de caracteres (OCR) para la identificación del caracter por su contorno.

ANALISIS DE SISTEMA. Examen de una empresa, procedimiento, método o actividad para determinar la solución de un problema por ordenador.

ANALISIS NUMERICO. Estudio de problemas de ingeniería aplicando métodos matemáticos.

ANALISTA. Persona que realiza el análisis de un problema para lograr su resolución mediante un procesador electrónico de datos.

ANALITICA, MAQUINA. Antecesor del ordenador moderno que inventó Charles Babboge en 1833.

ANALIZADOR. Programa que analiza otros programas.

ANALIZADOR DE REDES. Ordenador analítico diseñado para el análisis de redes.

ANALIZADOR DIFERENCIAL. Dispositivo electromecánico diseñado para resolver ecuaciones diferenciales. Su elevado coste, su lentitud y el complicado planteamiento del problema que requería su funcionamiento hizo que fuera sustituido por los ordenadores analíticos.
El primer analizador diferencial fue construido en 1930 por Vanner Bush en el Massachusetts Institute of Technology.

ANALOGICA, REPRESENTACION. Representación de una variable por algún elemento físico cuya magnitud varía continuamente con la variable.

ANALOGICO. Cuando dos procesos son similares al mantenerse constantes las relaciones de proporción dentro de los márgenes específicos.
□ Representación y medida del rendimiento o comportamiento de un sistema por medio de entidades físicas que varian continuamente.

□ Los ordenadores analógicos disponen de una cantidad física llamada analogía. La variable que utiliza cambia de valor de una forma continua. Por ejemplo el velocímetro de un automóvil va variando en forma continua, es decir puede tomar cualquier valor entre dos valores determinados. La representación analógica es inmanejable por lo que se utilizan unos convertidores analógico-digital.

ANALOGICO A DIGITAL, CONVERTIDOR. Dispositivo que convierte las señales de salida de un ordenador analógico a una representación digital para entrada a un ordenador digital.

ANALOGICO, ORDENADOR. Ordenador que opera traduciendo variable a cantidades físicas medibles.

ANCHO DE BANDA. El ancho de banda es un concepto de la tecnología de telecomunicaciones y es función de la velocidad de transmisión: a mayor velocidad, se requiere un mayor ancho de banda.

AND. Operación lógica en la que la salida es 1 cuando todas las entradas son 1.

ANIDADO. Pertenece a cualquier dato o rutina que este insertada dentro de otros datos o rutinas.

ANILLO PROTECTOR. Elemento mecánico de seguridad que evita la destrucción de datos almacenados en cinta magnética.

ANOTACION. Cualquier comentario que sirve para aclarar un punto de un programa o de un organigrama.

ANSWER BACK. Respuesta automática.

AP. Impresora auxiliar.

APCO. Ver *Applications Configurator.*

APLICACION. Conjunto de operaciones necesarias para resolver un problema mediante un ordenador.
□ *Tipo de problema específico al* que se aplican las técnicas de proceso de datos.

APPLICATIONS CONFIGURATOR. Generador de programas.

APOYOS A PROGRAMACION. Cualquier medio físico que ayuda al programador en su tarea.

APRENDER. Proceso mediante el cual un ordenador modifica su programa (y por tanto, su comportamiento) de acuerdo a los datos suministrados.

APT. Lenguaje de programación orientado al control y elaboración de piezas mecánicas y herramientas en tres dimensiones. (Automatic Progranmis for Tools).

ARBOL. Forma de representación que es el universo de una jerarquia, es decir, que semeja a un árbol.

ARCHIVO. Colección organizada de registros relacionados. Véase Fichero.

ARCHIVO, DISEÑO DE. Descripción de la distribución y estructuras del contenido del archivo.

ARCHIVO, ETIQUETA DE. Tipo de identificador de archivo que consis-

te en un registro o bloque que se escribe al principio del archivo.

ARCHIVO, IDENTIFICADOR DE. Código diseñado para identificar un archivo. Se utiliza para asegurar que se haya suministrado el archivo correcto a un programa.

ARCHIVO, MANTENIMIENTO DE. La actividad de agregar, cambiar o agregar datos en un archivo.

ARCHIVO, MARCA DE. Caracter o registro especial que identifica el fin de una cinta.

ARCHIVOS, PROTECCION DE. Impedir la destrución accidental de los datos registrados en un archivo.

AREA. Espacio de la Memoria Central destinado a la Entrada/Salida de datos o al almacenamiento temporal de tablas de trabajo.

AREA DE CONSTANTES. Dirección de memoria que utiliza un programa para almacenar datos constantes.

AREA DE ENTRADA. Ver *Area.*

AREA DE SALIDA. Ver *Area.*

AREA DE TRABAJO. Parte de la memoria en la que un programa almacena datos de valor variable.

AREA INTERMEDIA. Ver *Area.*

AREA LIBRE. Cualquier zona o campo que debe mantenerse sin modificaciones.

ARGUMENTO. Variable empleada para hacer referencia a una tabla.

- Factor variable, cuyo valor determina el valor de una función.
- Sinónimo, a la vez, de «parte de coma fija» de un número en una representación de coma flotante.

ARITMETICA, EXPRESION. Combinación de nombres de datos, literales numéricas y constantes nombrados unidos por uno o más operadores aritméticos para obtener un solo valor numérico.

ARITMETICA, INSTRUCCION. Instrucción de máquina que especifica una operación artimética con datos.

ARITMETICA, MEDIA. El valor calculado totalizando los valores en conjunto de datos y dividiéndolos entre el número de datos. Se expresa de la siguiente forma:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

ARITMETICA, OPERACION. Operación que realiza cualquiera de las funciones aritméticas básicas de adición, sustracción, multiplicación, división y para los valores binarios, la complementación.

ARITMETICA, UNIDAD. Unidad dentro de un ordenador que realiza operaciones artiméticas sobre operandos especificados.

ARMARIO. Periférico cuyo soporte físico es la cinta mágnética.

ARRANQUE/PARADA. Pertenece a la transmisión asíncrona en que cada grupo de elementos de código que corresponde a un caracter, está pre-

cedido por una señal de inicio o arranque que sirve para preparar el mecanismo receptor para que reciba y regristre un caracter, y que sea seguido de una señal de parada que sirve para poner en reposo el mecanismo receptor en preparación para la recepción del siguiente caracter.

ARRASTRE. *Dispositivo mecánico que* realiza el avance del papel en una impresora.

ARRASTRE RIGIDO. Dispositivo que realiza el avance de la cinta perforada.

ARTIFICIAL, INTELIENCIA. Se refiere al uso de ordenadores para realizar tareas análogas a las del comportamiento humano.

ARTIFICIAL, LENGUAJE. Lenguaje que se basa en un conjunto de reglas prescritas antes del uso del mismo.

ASA. Asociación americana que se dedica a normalizar los términos y los elementos de proceso de datos. (American Standard Association).

ASCII. (American Standard Code for Information Interchanse). Código stándard americano para el intercambio de información.

ASIGNACION. Sinónimo de dar o de atribuir.
□ Asignar los recursos disponibles *para obtener el mejor resultado posible.*

ASIGNACION DINAMICA. Método de asignación por el que un programa varía la ubicación y el número de posiciones de memoria que utiliza según las necesidades reales y momentáneas.

ASIGNAR. Especificar las posiciones de memoria que utilizará un programa.
□ Colocar una unidad periférica o un área de memoria bajo el control de un programa.

ASIGNAR DIRECCIONES. Determinar las posiciones de memoria que utilizará un programa.

ASIGNAR UNIDADES. Determinar los periféricos que utilizará un programa.

ASINCRONA, TRANSMISION. Transmisión en que cada caracter de información se sincroniza individualmente.

ASINCRONO. Dos operaciones son asíncronas cuando su desarrollo no está ligado en el tiempo.

ASR. Equipo automático Emisor-receptor.

ASSEMBLER. Lenguaje ensamblador. Ver *Ensamblador.*

ASSEMBLY LANGUAGE. Lenguaje ensamblador.

ASSIGNMENT. Ver *Asignación.*

ASYNCHRONOUS. Asíncrono.

ASYNDETIC. *Asindético, sin elementos* de relación o de conjunción.

ATASCAMIENTO. Funcionamiento defectuoso del proceso de alimentación en cualquier periférico que utilice fichas perforadas.

ATASCO DE FICHAS. Ver *Atascamiento.*

ATRIBUTO. Característica necesaria para definir algo.

AUDIO. Frecuencia audible.

AUGEND. Sumando.

AUGMENTED OPERATION CODE. Código de operación ampliado.

AUTOADAPTABLE. Capacidad de un sistema para modificarse a sí mismo según las condiciones circundantes.

AUTOCARGABLE. Un programa es autocargable cuando una vez ha finalizado, él mismo se carga de nuevo en la memoria central.

AUTOESTRUCTURADOR. Capacidad de un sistema para organizar su propia estructura interna.

AUTOMATIC CHECK. Control automático.

AUTOTYPIST. Máquina de escribir automática.

AUXILIAR, EQUIPO. Equipo de procesamiento de datos que se opera fuera de línea.

AUXILIARY REGISTER. Registro auxiliar.

AUXILIARY STORAGE. Memoria auxiliar.

AVAILABLE TIME. Tiempo efectivo de trabajo en una máquina.

AVANCE. Ver *Arrastre.*

AVANCE DE CINTA. Ver *Arrastre rígido.*

AVERAGE. Promedio.

AVERAGE ACCESS TIME. Tiempo promedio de acceso.

AZAR, ACCESO AL. Véase *Acceso directo.*

B

BABBAGE. (1792-1871) Charles Babbage, matemático e ingeniero inglés que construyó el primer ordenador mecánico en 1822. Un nuevo diseño mucho más ambicioso nunca prosperó debido a la falta de precisión de la tecnología del siglo pasado y a las tormentosas relaciones entre Babbage y sus financieros.

BACKING STORAGE. Ver *Area intermedia.*

BACK CIRCUIT. Circuito de retorno.

BACK PLANE. Panel de conexiones eléctricas.

BACKSPACE. Orden de retroceso.

BACKSPACER. Mecanismo de retroceso.

BACK-UP. Dispositivo de reserva.

BACK-UP STORAGE. Memoria de reserva.

BAD PARITY. Error de paridad detectado por el bit de paridad.

BADGE. Distintivo.

BAIL. Varilla para sujetar el papel.

BAJO, NIVEL. Pertenece a un lenguaje de programación en que cada enunciado en lenguaje fuente tiene un equivalente en lenguaje máquina correspondiente.

BAL. Lenguaje ensamblador básico.

BALANCE. Equilibrio.

BAM. Del inglés Basic Access Method (Método de acceso básico). Método de acceso en el que toda secuencia de entrada/salida genera una operación máquina.

BANCO DE DATOS. Almacenamiento de un conjunto de datos pertenecientes a un mismo dominio (científico, técnico, ..., etc.).

BANCO DE INFORMACION. Ver *Banco de Datos.*

BANCO DE MEMORIA. Ver *Banco de Datos.*

BAND. Margen de frecuencia entre dos límites definidos.

BANDA. Zona reservada para la inscripción de caracteres magnéticos.

BANDEROLA. Indica si un tipo de error se ha producido.

BARRA DE TIPOS. Soporte en el que está ubicados los caracteres en relieve.

BASCULA. Ver *Flip-Flop.*

BASE. Número de dígitos distintos que requiere una notación numérica para poder representar cualquier valor.
□ Dirección que da el punto de partida del operando de una instrucción de direccionamiento indirecto.

BASE ADDRESS. Dirección base.

BASE MIXTA. Sistema numérico que utiliza más de una base. Ejemplos: el tiempo (horas, minutos) y la moneda inglesa (libras, chelines y peniques).

BASE REGISTER. Registro básico.

BASIC. Lenguaje de programación de alto nivel desarrollado por J.G. Kenney y T.E. Kurtz en el Dortmouth College con la ayuda financiera del National Science Foundation. Es un lenguaje de programación orientado al aprendizaje de las técnicas de la programación por principiantes.

BASIC ASSEMBLY LANGUAGE. Ver *BAL.*

BASIC OPERATING SYSTEM. Ver *B.O.S.*

BATCH. Ver *Proceso por lotes.*

BATCH PROCESSING. Ver *Proceso por lotes.*

BATCHEP. Agrupado.

BAUD. Ver *Baudio.*

BAUDIO. Unidad de velocidad de transmisión de información. Es igual al número de señales discretas por segundo.

1 baudio = 1 bit/seg.

BAUDOT. Código de transmisión de datos que emplea 5 bits.

BCD. (Binary Coded Decimal). Código binario para cifras decimales formado por una tetrada por cada dígito.

BELL. Ver *Alarma audible.*

BIBLIOTECA. Fichero del ordenador que contiene información organizada y programas de uso muy frecuente.
□ Conjunto de programas almacenados en una memoria externa.

BIBLIOTECA DE MACROS. Fichero destinado a almacenar las instrucciones de las que se componen las macroinstrucciones de un lenguaje.

BIBLIOTECA DE PROGRAMAS. Ver *Biblioteca.*

BIBLIOTECARIO, PROGRAMA. Parte de un sistema operativo diseñado para mantener, dar servicio y realizar las distintas bibliotecas del sistema.

BIDIRECCIONADO. Pertenece a las lí-

neas de los organigramas por las que el flujo puede ser en cualquier dirección.

BIESTABLE. Dispositivo que mantiene de forma estable y continua cualquiera de los dos estados que puede adoptar.

BIFURCACION. Salto que ejecuta el programa al encontrarse una instrucción de este tipo. Puede ser condicional o incondicional. Condicional es cuando está sometida a una condición. Incondicional es cuando no está sometida a ningún tipo de condición.
□ Cambio de la secuencia en la ejecución de las instrucciones de un programa.

BIFURCACION CONDICIONAL. Bifurcación realizada solamente al cumplirse una condición.

BIFURCACION INCONDICIONAL. Bifurcación realizada siempre.

BIFURCAR. Cambiar la secuencia de ejecución de las instrucciones dentro de un programa.

BINAC. Ordenador construido a continuación del ENIAC-I. Era una versión más optimizada.

BINARIA, ARITMETICA. Las operaciones artiméticas en las que los operandos son números binarios.

BINARIA, CELDA. Elemento de almacenamiento que puede representar un dígito binario.

BINARIA, REPRESENTACION. Sistema de numeración que utiliza la base dos para cada posición de dígito. Los número en este sistema están representados mediante los dígitos binarios 0 y 1.

BINARIA, VARIABLE. Variable que puede tomar uno de los valores 0 o 1.

BINARIO. Ver *Código binario.*

BINARIO PURO. Código binario en el que cada número está representado por su valor en binario.

BINARY. Ver *Código binario.*

BINARY DIGIT. Dígito binario (BIT).

BINARY SEARCH. Ver *Búsqueda binaria.*

BINARIO, DIGITO. Uno de los dígitos utilizados en la representación binaria, por ejemplo 0 o 1 generalmente se abrevia *bit.*

BINARIO, HEXADECIMAL CODIFICADO EN. Sistema de codificación en que cada número hexadecimal está representado mediante un grupo de cuatro bits.

BINARIO, OCTAL CODIFICADO EN. Sistema de codificación de números en que cada número octal está representado mediante un grupo de tres bits.

BIONICA. Ciencia que estudia las relaciones entre las características de los circuitos electrónicos y los fenómenos de las células del cerebro humano.

BIQUINARIO, CODIGO. Sistema de codificación que representa los números decimales en dos partes, una bi-

naria que indica el valor cero o cinco y una quinaria que indica los valores del cero al cuatro. Por ejemplo el número decimal 3 se representa en biquinario como 0 + 3 o 03. Y el número decimal 8 se representa en biquinario como 5 + 3 o 13.

Decimal	Biquinario	Representación binario
0	0 + 0	0000
1	0 + 1	0001
2	0 + 2	0010
3	0 + 3	0011
4	0 + 4	0100
5	5 + 0	1000
6	5 + 1	1001
7	5 + 2	1010
8	5 + 3	1011
9	5 + 4	1100

BIT. Dígito binario. Del inglés **Bi**nary Digi**t**. Es la unidad más pequeña que existe para representar datos binarios. El bit puede tomar los valores 0, 1.

BIT DE CONTROL. Bit suplementario en cada Byte utilizado por el ordenador para el control de erroes de transmisión y de almacenamiento.

BIT DE PARIDAD. Es un bit adicional y que se añade a un conjunto de bits para verificar su validez se puede utilizar el bit de paridad impar o par según la suma de unos en un caso u otro.

BIT DE SIGNO. Bit destinado a almacenar el signo de un dato numérico.

BIT DE VERIFICACION. Ver *Bit de paridad.*

BIT RATE. Promedio de bits transmitidos por segundo.

BITS PER INCHE. Ver *BPI.*

BITS, SERIE DE. Pertenece al modo de transferencia de datos en que los bits de una palabra dada se transmitan uno detrás de otro.

BLANCO. Elemento de un conjunto de caracteres que representa un espacio impreso.

BLANK. Espacio en blanco.

BLOCK. Ver *Bloque.*

BLOCK SORT. Clasificación por bloques.

BLOCKING. Agrupamiento en bloques.

BLOQUE. Agrupación de registros dentro de un fichero debido a las características físicas del soporte de información. Está formado por uno o varios registros, representados físicamente en un sopote de información.

□ Conjunto de elementos que se tratan como unidad. Agrupar en bloques es formar registros agrupados en bloques con los registros lógicos individuales.

BLOQUE DE LONGITUD FIJA. Bloque cuya longitud es constante en una aplicación o fichero.

BLOQUE DE LONGITUD VARIABLE. Bloque cuya longitud puede variar en una aplicación o fichero.

BLOQUE, LONGITUD DE. Tamaño de un bloque, medidas según el número de caracteres, palabras o registros que contiene.

BLOQUEADO. Combinación de registros individuales en bloques.

BLOQUES, DIAGRAMA DE. Representación gráfica de las unidades lógicos y el flujo de dato dentro de un sistema pero que solo muestra la representación global en vez del detalle de los procedimientos.

BLOQUES, TRANSFERENCIA EN. Movimiento de datos como bloques en vez de como registros individuales.

BOBINA. Soporte en el que está enrollada una cinta magnética.

BOLEANA, ALGEBRA. Algebra para expresar relaciones lógicas.

BOOLE. Georges Boole, matemático inglés (1815-1864), desarrolló un álgebra para representar problemas filosóficos por medio de fórmulas matemáticas.

BOOLEAN ALGEBRA. Algebra Booleana.

BOOT. Programa del sistema operativo que carga en la memoria central un programa del usuario.

BOOTSTRAP. («Cuerda de bota»). Programa que se carga a sí mismo a través de sus propias instrucciones.

BORRAR. 1.— Generalmente, quitar un programa de memoria cuando ha terminado de ejecutarse.
□ Sustituir los datos en memoria con ceros o blancos.
□ Reescribir o suprimir información de un soporte de almacenamiento.

B.O.S. (Basic Operating Sistem). Sistema Operativo Básico. Sistema operativo para pequeños ordenadores.

BOT. Marca que indica el principio de una cinta magnética.

BOX. Elemento del equipo físico que contiene un número que puede ser sumado a la parte de la dirección relativa de una instrucción de ordenador para obtener una dirección absoluta.

BPI. Bytes por pulgada, del inglés «**B**ytes **p**er **i**nch». Cantidad de información por unidad de soporte de almacenamiento. La capacidad depende de su tamaño y de la densidad de grabación sobre el mismo.
□ En la cinta el número de bytes por pulgada multiplicado por pulgadas por segundo nos da la velocidad de la misma.

BPS. Soporte Básico de Programación (Basic Programming Support).
□ Estructura de un sistema operativo.

BRANCH. Ver *Bifurcar.*

BRAZO DE ACCESO. Dispositivo que sitúa en posición los mecanismos de lectura y escritura de un dispositivo almacenamiento.

BREAK. Interrupción.

BREAK DONN. Avería

BREAK POINT. Punto de interrupción.

BRIDGING. Pulsación simultánea de dos teclas.

BRILLO. Propiedad de reflejar la luz de los soportes físicos de tipo óptico.

BRUSH. Escobilla utilizada en las lec-

toras de fichas perforadas de tipo eléctrico.

BSC. Comunicación binaria síncrona.

BTAM. Método básico de acceso en telecomunicaciones.

BUCKET. Sector de almacenamiento.

BUCLE. Conjunto de instrucciones que se ejecutan de forma reiterada mientras no se cumple una condición. Consiste en una serie de operaciones de un programa que se realizan más de una vez.

BUFFER. Memoria destinada a almacenar información durante cortos espacios de tiempo para equilibrar las distintas velocidades de dos elementos en una línea de transmisión.

BUFFERED. Almacenamiento intermedio.

BUG. Error en un programa.

BULL. Código para fichas perforadas no stándard.

BUMP. Rechazar, desechar, eliminar.

BURST. Ráfaga de impulsos.

BUS. Vía utilizada para la transmisión de la información.

BUSQUEDA BINARIA. Método de busca sobre un conjunto ordenado de elementos al que se divide en dos partes iguales, se rechaza una de ellas y se repite este proceso con la parte aceptada hasta hallar aquellos elementos que cumplen las condiciones buscadas.

BUSQUEDA DE AREA. Exploración de un grupo grande de registros, para seleccionar los que tengan una categoría o clase importante para su proceso posterior.

BUSQUEDA DICOTOMICA. Ver búsqueda binaria.

BYTE. (OCTETO). Posición de memoria más pequeña a la que se puede direcionar. Está formado por 8 bits.

C

CABEZA. Dispositivo electrónico que lee, graba o borra datos en un soporte físico de tipo magnético.

CABEZA DE ESCRITURA. Ver *Cabeza magnética.*

CABEZA DE LECTURA. Ver *Cabeza magnética.*

CABEZA DE LECTURA/ESCRITURA. Ver *Cabeza magnética.*

CABEZA MAGNETICA. Transforma una señal eléctrica en señal magnética (grabación) y viceversa.

CABEZA VOLANTE. Cabeza magnética de lectura/escritura utilizada en los discos magnéticos cuya sustentación se basa en leyes aerodinámicas.

CABLE. Conductor eléctrico flexible recubierto de una capa aislante.

CABLEADO. Conjunto de cables que forman parte de un circuito.

CADENA. Soporte de los tipos de impresión en una impresora.

CADENA DE IMPRESION. Ver *Cadena.*

CALCULADOR ANALOGICO. Ordenador analógico.

CALCULADOR AUTOMATICO. Ver *Computador.*

CALCULADOR DIGITAL. Ordenador digital.

CALCULADOR DE PROCESOS. Ordenador que controla un proceso industrial.

CALCULADOR ELECTRONICO. Ver *Computador.*

CALCULADOR NUMERICO. Ver *Calculador analógico.*

CALCULADOR SINCRONO. Ordenador de funcionamiento síncrono.

CALCULADOR UNIVERSAL. Ver *Computador.*

CALCULAR. Del latín «calculus», abalorio o guijarro.

CALCULATOR. Calculadora.

CALCULO DE DIRECCIONES. Ver *Dirección absoluta.*

CALL. Transferir el control a una subrutina o a un programa.

CALLING. Llamada.

CALLING FEATURE. Dispositivo de llamada.

CALLING LIST. Lista de llamada.

CALLING SEQUENCE. Secuencia de llamada.

CAMPO. Es la unidad de información más pequeña utilizada en el tratamiento de la información.

CAMPO DE CLASIFICACION. Ver *Campo de identificación.*

CAMPO DE COMENTARIOS. Campo destinado a almacenar una explicación.

CAMPO DE DATOS. Ver *Campo.*

CAMPO DE FICHA. Cada una de las unidades de información que tiene una ficha perforada.

CAMPO DE IDENTIFICACION. Campo de un registro de datos que define el contenido de dicho registro.

CANAL. Elemento destinado a controlar la transmisión de datos entre un ordenador y un periférico.

CANAL ANALOGICO. Canal en el que los datos transmitidos pueden tener cualquier valor comprendiendo entre límites fijos definidos por el canal.

CANAL DE CONTROL. Canal destinado a transmitir señales de control.

CANAL DE DATOS. Ver *Canal.*

CANAL DE ENTRADA. Ver *Canal.*

CANAL DE ENTRADA/SALIDA. Ver *Canal.*

CANAL DE MENSAJES. Ver *Canal.*

CANAL DE SALIDA. Ver *Canal.*

CANAL DE TRANSMISION. Ver *Canal.*

CANAL DE TRANSMISION DE DATOS. Ver *Canal.*

CANAL DE VERIFICACION. Ver *Canal de control.*

CANAL MULTIPLEXOR. Canal que se encarga de la transmisión de datos entre la C.P.U. y las unidades lentas.

CANAL SELECTOR. Canal que se encarga de la transmisión de datos entre la C.P.U y las unidades rápidas.

CANCELAR. Interrumpir la ejecución de un programa.

CAPACIDAD. Cantidad de caracteres o palabras que pueden almacenarse en la Memoria Central del ordenador (MC).
La capacidad puede expresarse en K caracteres (= a 1024 caracteres) o en K palabras (= a 1024 palabras). El que sea de una u otra forma dependerá de cuál sea la unidad de almacenamiento del ordenador. En un ordenador cuya unidad de almacenamiento sea el carácter, su capacidad de almacenamiento vendrá dada en K caracteres, mientras que

en otro ordenador cuya unidad sea la palabra, su capacidad vendrá dada en K palabras.
Un ordenador de 64 K tiene una capacidad de almacenamiento de:

$$64 \times 1024 = 65.536$$

que podrán ser caracteres (byts) o palabras, según se trate de un ordenador u otro.

CAPACIDAD DE CANAL. Máximo valor posible del flujo medio de información que puede transmitir un canal.

CAPACIDAD DE MEMORIA. Ver *Capacidad.*

CAPSTAN. Rodillo de arrastre de cinta en las unidades de cinta magnética.

CAPTURA DE DATOS. Lectura de datos digitales.

CAPTURA DE VALORES. Lectura de datos analógicos.

CARACTER. Posición de memoria más pequeña a que se puede direccionar (véase Byte).
□ Es la unidad más pequeña para representar un dato. Por lo general, un dato está formado por la unión de varios caracteres.
Los caracteres pueden ser: numéricos, alfabéticos o especiales.

CARACTER ALFABETICO. Son los caracteres formados por letras. Las 26 letras del alfabeto son los caracteres alfabéticos (A, B, ..., Z y el carácter blanco).

CARACTER DE ARRANQUE. Ver *Caracter de control.*

CARACTER DE CONTROL. Carácter destinado al control del funcionamiento de una parte del ordenador.

CARACTER DE ESCAPE. Carácter utilizado para indicar un cambio de código en la transmisión de la información.

CARACTER DE PARIDAD. Ver *Carácter de Control.*

CARACTER DE REDUNDANCIA. Ver *Caracter de control.*

CARACTER DE SEGURIDAD. Ver *Caracter de control.*

CARACTER DE SINCRONIZACION. Ver *Caracter de control.*

CARACTER DE VERIFICACION. Ver *Caracter de control.*

CARACTER ESPECIAL. Son todos aquellos caracteres que no son ni letras ni números.
Los símbolos aritméticos y los signos de puntuación son caracteres especiales.

, ; + − ()[{}] ' * /: ¿? ¡!

Todos éstos son caracteres especiales.

CARACTER LIMITADOR. Caracter utilizado para delimitar un dato.

CARACTER NUMERICO. Son los caracteres formados por símbolos numéricos, es decir, por las cifras o dígitos decimales

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,

éstos son los caracteres numéricos del sistema decimal.

CARACTER SEPARADOR. Caracter

que indica el principio o el final de un conjunto de datos.

CARACTER SYN. Ver *Caracter de sincronización.*

CARACTERES ADICIONALES. Ver *Caracteres especiales.*

CARACTERISTICA. Parte de un número en representación en punto flotante que expresa la magnitud del número que indica el lugar del punto de la raíz.

CARBON RIBBON. Cinta de tinta.

CARBON RIBBON ATTACHMENT. Dispositivo para hacer avanzar la cinta de tinta en una impresora.

CARD. Ver *Ficha perforada.*

CARD FILE. Fichero almacenado en tarjetas perforadas.

CARD HOOPER. Cajetín destinado a contener fichas perforadas.

CARD PUNCH. Perforadora de tarjetas.

CARD READER. Lectura de tarjetas perforadas.

CARD ROW. Fila de una tarjeta perforada.

CARET. Intercalación.

CARGA DISPERSA. Programa cargado de tal manera que sus secciones ocupan áreas de la memoria no contiguas.

CARGADOR. Programa del sistema operativo encargado de introducir un programa ya ensamblado en la memoria del ordenador.

CARGADOR ABSOLUTO. Cargador en el que la dirección de carga es fija.

CARGADOR DINAMICO. Cargador que trabaja de forma dinámica.

CARGADOR ESTATICO. Cargador que trabaja de forma estática.

CARGADOR RELATIVO. Cargador en el que la dirección de carga se puede elegir en el momento de la misma.

CARGAR. Colocar un programa en la memoria interna.

CARRETE. Ver *Bobina.*

CARRETE DE CINTA. Ver *Bobina.*

CARRO. Mecanismo de control en una máquina de escribir u otro dispositivo de impresión para controlar la alimentación, esparido y avance del papel.
□ Elemento móvil de una impresora en forma de rodillo sobre el que se realiza la impresión de los caracteres.

CARRIAGE. Carro de impresión.

CARRIAGE RETURN. Retorno del carro de impresión.

CARRIER. Señal electromagnética que transporta información desde el emisor hasta el receptor.

CARRY. Ver *Acarreo.*

CARTRIDGE. Cartucho. Unidad de soporte de almacenamiento que pue-

de ser extraída y sustituida por otra.

CASILLERO. Compartimento destinado a contener tarjetas perforadas.

CASSETTE. Soporte físico de información de tipo magnético. Compuesto por una cinta magnética de tamaño reducido protegica por un cartucho.

CASSETTE UNITY. Memoria auxiliar que utiliza como soporte físico de información las cassettes.

CATALOGO. Todos los índices de los ficheros de datos que hay en un sistema.

CATHODE RAY TUBE. Tubo de rayos catódicos.

CCITT. Abreviatura de Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique.
□ Comité Internacional para el establecimiento de normas y normalización de códigos de transmisión.
□ Código de transmisión de datos.

CCITT N.° 2. Código telegráfico a 5 bits.

CCITT N.° 5. Código telegráfico a 7 bits.

CATODICOS, PANTALLA DE RAYOS. Tubo electrónico al vacío que contiene una pantalla en que se puede formar un despliegue visible mediante un haz controlado de electrones. También se pueden utilizar como almacenamiento. Generalmente se abrevia como CRT.

CELDA. Grupo o conjunto de posiciones de memoria destinadas a ser tratadas como una unidad física y lógica.

CELDA BINARIA. Registro de almacenamiento con capacidad para un solo bit.

CELDA DE DATOS. Soporte físico de almacenamiento formado por dos mil tiras de plástico recubiertas en una de sus caras con un material magnetizable y colocadas en una especie de carrusel. Puede llegar a contener 400 millones de bytes.

CENTRAL, PROCESADOR. Unidad de un sistema de proceso de datos que contiene las unidades artiméticas, lógicas y de control y que ordena y coordina las operaciones del sistema y sus dispositivos periféricos. El procesador central guarda todas las instrucciones que se deben ejecutar y los datos a procesarse. Véase *Unidad control de proceso.*

CENTRAL PROCESSER. Procesador central.

CENTRAL PROCESSING UNIT. Ver *C.P.U.*

CENTRO DE CALCULO. Conjunto de dispositivos necesarios para la explotación de un ordenador.

CENTRO DE ORDENADOR. Ver *Centro de cálculo.*

CENTRO DE PROCESO ELECTRONICO DE DATOS. Ver *Centro de cálculo.*

CEREBRO ELECTRONICO. Ver *Ordenador.*

CERRADO, BUCLE. Bucle continuo del

que no hay salida excepto cuando hay una interrupción externa.

CHAIN PRINTER. Impresora de cadena. Ver *Cadena.*

CHAINED PROGRAM. Program encadenado.

CHAINING. Encadenamiento. Unión de una secuencia de instrucciones o de segmentos de programas o trabajos.

CHANNEL. Ver *Canal.*

CHANNEL ADRESS WORD. Palabra de dirección de canal.

CHANNEL COMMAND. Mando de canal.

CHANNEL COMMAND WORD. Palabra de mando de canal.

CHANNEL CONNECTOR. Conector de canales.

CHANNEL CONTROL FIELD. Campo de control de canal.

CHANNEL STATUS CONDITION. Condición de estado del canal.

CHANNEL STATUS DIELD. Campo de estado del canal.

CHANNEL STATUS WORD. Palabra de estado del canal.

CHANNEL WORK AREA. Area de trabajo del canal.

CHANNEL WORK AREA EXPANSION. Extensión del área de memoria para la gestión de canales y/o input - output.

CHARACTER. Carácter.

CHARACTER RECOGNITION. Identificación de caracteres por medios automáticos.

CHARACTER RATE. Velocidad de transferencia de caracteres.

CHARACTER SET. Juego de caracteres.

CHARACTERS MAGNETICS CODE 7. *Código de reconocimiento mediante lectura magnética.*

CHECK. Control. Comprobación.

CHECK BIT. *Dígito binario de comprobación.*

CHECK DIGIT. Dígito de control.

CHECK LIGHT. Luz indicadora de error.

CHECK-OUT. Verificación.

CHECK-POINT. Punto del programa donde se realizan comprobaciones. También punto de reanudación. Es el punto de un programa en el que se puede continuar la ejecución cuando el programa fue cancelado.

CHIP. Circuito integrado.

CIBERNETICA. Estudio de los sistemas nerviosos y de manejo de información en el hombre y animales y su comparación con los sistemas de control.

CICLICO, ALMACENAMIENTO. Dispositivo de almacenamiento en que se permite el acceso a las posiciones de almacenamiento sólo en puntos

fijos de un ciclo básico, por ejemplo en tambor magnético.

CICLICO, CODIGO. Código binario en que dos números cualesquiera difieren solo en un bit. Por ejemplo el código gray.

CICLO. El más pequeño espacio de tiempo posible entre el comienzo de dos operaciones consecutivas.

CICLO DE MEMORIA. Ver *Ciclo.*

CICLO DE TRABAJO. Ver *Ciclo.*

CICLO VACIO. Cuando una máquina realiza un ciclo de trabajo sin resultados inmediatos.

CIFRA. Ver *Caracteres numéricos.*

CILINDRO. Un cilindro está formado por todas las pistas de las caras de un dispack pertenecientes a una misma vertical.

CINCO NIVELES, CODIGO DE. Código telegráfico que utiliza cinco impulsos por carácter.

CINTA. Ver *Cinta magnética* y *cinta de papel.*

CINTA CON ALIMENTACION DE AVANCE. Ver *Cinta de papel.*

CINTA DE ALIMENTACION AVANZADA. Cinta de papel en la que el borde delantero de los orificios de arrastre está alineada con el borde delantero de los orificios de los caracteres.

CINTA DE CARRO. Cinta de papel utilizada para el control del avance del papel en el carro de la impresora.

CINTA DE CONTROL. Ver *Cinta de carro.*

CINTA DE ENMIENDAS. Ver *Registro de modificación.*

CINTA DE PAPEL. Soporte físico de información consistente en una tira de papel en la que la información se representa por perforaciones.

CINTA MAGNETICA. Soporte físico de información consistente en una tira de plástico con un ancho de 1/2 pulgada recubierta por una de sus caras de un material magnétizable, permite una velocidad de transferencia de 2×10^6 bits/sg. y puede almacenar hasta 4×10^8 bytes.

CINTA PERFORADA. Ver *Cinta de papel.*

CINTA SIN FIN. Cinta perforada en forma de anillo.

CINTA, UNIDAD DE. Dispositivo que consiste en un transpote de cinta, cabezas de lectura y escritura y controles asociados.

CIRCUIT SWITCHING. Conmutación de circuitos.

CIRCUITO. Conjunto de dispositivos elementales pertenecientes a la tecnología de la electrónica.

CIRCUITO BASCULANTE. Ver *Flip-Flop.*

CIRCUITO INTEGRADO. Circuito en el cual la totalidad de los componentes y sus conexiones está construida en una misma base física ocupando una superficie pequeña.

CIRCUITO LOGICO. Circuito destinado a realizar una operación de tipo lógico.

CIRCUITO Y. Ver *Elemento Y.*

CLASIFICACION. Acción de clasificar. SORT.

CLASIFICADORA. Máquina auxiliar del proceso de datos cuya misión es clasificar las tarjetas perforadas. Es una máquina destinada a la clasificación en orden creciente o decreciente de fichas perforadas según el caracter existente en una columna.

CLAUSULA. Parte de una declaración del lenguaje COBOL.

CLASIFICAR. Ordenar los datos en grupos de acuerdo con ciertas reglas definidas o claves.

CLASIFICAR/INTERCALAR, PROGRAMA DE. Programa que se puede utilizar para clasificar o intercalar registros en una secuencia prescrita.

CLAVE. Ver *Código.*

CLAVE DE PROTECCION. Código destinado a garantizar al programa el acceso a aquellas partes de la memoria que puede utilizar y a negarle el acceso a todas las demás.

CLAVE REAL. Cláusula de los lenguajes de programación que permite localizar un registro mediante un código asociado.

CLEAR. Borrar, Anular.

CLEAR KEY. Tecla de Borrado.

CLOCK. Dispositivo de medición de la señal periódica usada en el control del tiempo de duración de las operaciones de un ordenador.

CLOSE. Macroinstrucción de cierre de un archivo.

CLOSED SHOP. Ordenador al que solo tienen acceso los operadores.

CLOSED LOOP. Ciclo o bucle cerrado.

COBOL (Common Bussiness Oriented Language). Lenguaje de programación de alto nivel orientado a problemas administrativos o comerciales.

COCIENTE. Uno de los resultados de una operación de división. Cuando se divide al dividendo entre el divisor, se expresa al resultado como el cociente más el resto.

CODE. Ver *Código.*

CODE TRANSLATOR FEATURE. Dispositivo de conversión de códigos.

CODED. Codificado.

CODER. Codificador.

CODIFICACION. Parte de la programación que compende el escribir las instrucciones del programa.

CODIFICACION ABSOLUTA. Cuando las direcciones de las instrucciones de un programa son las mismas que las direcciones que utilizará el ordenador para ejecutarlas.

CODIFICACION AUTOMATICA. Preparación con ayuda del ordenador de un programa en lenguaje máquina.

CODIFICACION ESQUEMATICA. Conjunto de instrucciones incompletas.

CODIFICACION, HOJA DE. Forma, generalmente impresa con delimitadores de campos, en que se escriben las instrucciones de programa.

CODIFICACION, SISTEMA DE. Conjunto de reglas que definen la forma en que se asignan claves de identificación a un conjunto de campos de datos relacionados.

CODIFICACION RECTILINEA. Sección de un programa que no contiene instrucciones de bifurcación, de comprobación ni tampoco bucles.

CODIFICACION RELATIVA. Programa en el que se utiliza direccionamiento relativo para ejecutar sus instrucciones.

CODIFICACION SIMBOLICA. Instrucciones escritas en lenguaje ensamblador.

CODIFICADOR. Cualquier dispositivo que convierte datos a una forma codificada para su posterior procesamiento.

CODIFICAR. Representar una información mediante un código. En general, escribir instrucciones de programa.

□ Traducción de datos o instrucciones a un código.

CODIGO. Significa «puesto en clave», la codificación es la representación de la información mediante un código.

□ Según las normas DIN 44300: Conjunto de símbolos que hacen referencia a una información.

CODIGO ABSOLUTO. Código de un programa que utiliza direcciones absolutas y operadores.

CODIGO AIKEN. Ver *Aiken.*

CODIGO ALCOR. Ver *Alcor.*

CODIGO ALFABETICO. Sistema de codificación basado en la combinación de letras que representan unidades de información.

CODIGO ALFANUMERICO. Juego de caracteres codificados que pueden representar numeros o letras del alfabeto.

CODIGO AUTOVERIFICADOR. Codificación de datos cuyo diseño permite la rápida detección de un código transmitido erróneamente.

CODIGO BCD. Ver *B.C.D.*

CODIGO BINARIO. Código en el que se utilizan sólo dos símbolos para representar la información.

CODIGO BINARIO REFLEJADO. Ver *Código Gray.*

CODIGO BIQUINARIO. Ver *Biquinario.*

CODIGO DE EXCESO DE TRES. Ver *Exceso de Tres.*

CODIGO DE FICHA. Código empleado en las fichas perforadas para representar caracteres.

CODIGO DE TRES EXCEDENTES. Ver *Exceso de tres.*

CODIGO DOS-DE-CINCO. Ver *Dos-de-cinco.*

CODIGO EBCDIC. Ver *EBCDIC.*

CODIGO GRAY. Código permutado cíclicamente.

CODIGO HOLLERITH. Ver *Código de ficha.*

CODIGO INTERNO. Lenguaje máquina.

CODIGO ISO. Código desarrollado por la Internacional Organisation for Standardisation.

CODIGO NEMOTECNICO. Código en el que un caracter está asociado a un concepto.

CODIGO WALKING. Cualquier código en el que la información se represente con un bits a uno de los n bits utilizados. Ejemplo: Dos-de-cinco.

CODIGO QUIBINARIO. Código con las mismas reglas que el código Biquinario pero con distinta estructura.

CODIGO REAL. Ver *Código absoluto.*

CODIGO STIBITZ. Ver *Exceso de tres.*

CODIGO 8-4-2-1. Ver *Código Binario.*

CODING. Lista ordenada de instrucciones. Codificación.

CODING FORM. Ver *Hoja de codificación.*

CODING LINE. Línea de codificación.

COGO. Lenguaje de programación de alto nivel orientado a resolver problemas de ingeniería civil desarrollado por C. L. Miller en el Massachusetts Institute of Technology.

COLA. Cuando un dispositivo debe realizar más trabajo del que es capaz, los trabajos que estén en «espera» forman una Cola.

COLAS, METODO DE ACCESO EN. Cualquier método de acceso de datos que sincronice la transferencia de los datos entre el programa del usuario y los dispositivos de E/S. Se utiliza como el medio de eliminar las demoras de E/S.

COLLATING SECUENCE. Secuencia de intercalación.

COLLATOR. Intercaladora de fichas perforadas.

COLUMNA. Cada una de las posiciones en las que se puede codificar un caracter en un soporte físico de información.

COMA DECIMAL REAL. Coma decimal, que aparece como caracter impreso en una impresión de salida, y la cual tiene reservada una posición real en la memoria.

COMA DECIMAL SUPUESTA. Posición en la que debe aparecer una coma decimal cuando las posiciones decimales se imprimen o se almacenan continuamente con su parte entera.

CMC-7. Formato de impresión con tinta magnética.

COMANDO. Parte de una instrucción que especifica la operación a realizar.

□ Señal utilizada para iniciar, detener o continuar alguna forma de instrucción de ordenador o periférico.

COMBINACION. Combinación de un conjunto de objetos en cualquier selección de uno o más de estos sin importar el orden.
El número de combinaciones de *n* objetos tomadas de *m* en *m* viene dado por la expresión:

$$C_n^m = \frac{n!}{m!\,(n-m)!}$$

COMENTARIO. Nota u observación insertada en un programa en lenguaje fuente para aclarar la operación de una parte del programa, pero que no se traduce a lenguaje máquina.

COMPARACION. Determinar la relación entre los valores de dos campos de datos, generalmente expresada como una combinación de posibilidades «igual a», «menor que», «mayor que».

COMPARADOR. Dispositivo para comparar dos campos de datos y producir una señal que indique el resultado de la comparación.

COMPATIBLE. Cuando dos entes pueden permutarse entre sí sin medidas de adaptación especiales.

COMPILACION. Proceso de usar un compilador para generar un programa objeto a partir de un programa en lenguaje fuente.

COMPILACION, TIEMPO DE. Tiempo en que se compila un programa.

COMPILADOR. Programa que traduce un lenguaje fuente o lenguaje objeto.

COMPILAR. Crear un programa objeto a partir de un programa en lenguaje fuente mediante un compilador.

COMPLEJO. Pertenece a cualquier número de la forma $a + bi$ en que i es $\sqrt{-1}$.

COMPLEMENTARIO. Pertenece a una operación boleana que tiene un resultado que es la negación del resultado de otra operación.

COMPLEMENTO. Número que se obtiene de otro número de acuerdo con determinadas reglas.
El complemento se obtiene restando cada dígito de la base del sistema menos uno (9 para los números decimales) y sumando uno al resultado.
Así el complemento decimal de 280 es 720. El complemento binario de 1011 es 0101.

COMPLEMENTO A NUEVE. Complemento de la base menos uno expresado en el sistema decimal.

COMPLEMENTO A UNOS. Complemento de la base menos uno, de un número binario.

COMPLEMENTO BINARIO. Ver *Complemento.*

COMPLEMENTO DE LA BASE. Método utilizado para representar números negativos. Consiste en restar al número original del mayor valor con el mismo número de dígitos.

COMPONENTE. Parte elemental de un circuito.

COMPOSICION. Procedimiento de reproducción de caracteres ópticos para mejorar la calidad.

COMPROBACION DE SUMA. Método para detectar errores. Consiste en sumar todos los dígitos de un número y comparar esta suma con el valor de la suma obtenida anteriormente.

COMPROBACION POR ECO. Método para comprobar el funcionamiento de una línea de transmisión. Consiste en devolver los datos transmitidos al punto emisor para cotejarlos con los datos de origen.

COMPUERTA. (PUERTA). Interruptor, que generalmente consiste en un dispositivo que tiene una señal de salida única cuyo estado queda determinado por los estados de una o más señales de entrada.

COMPUTACION. Término genérico que se refiere a operaciones matemáticas o lógicas realizadas de acuerdo con un conjunto de reglas precisas.

COMPUTADOR (A). Ver *Ordenador.*

COMPUTER. Ver *Ordenador.*

COMUNICACIONES, CANAL DE. Canal para transmitir información entre puntos distantes, por ejemplo, un canal de comunicaciones podría utilizarse para conectar una terminal remota a un sistema de proceso de datos central.

CONCENTRACION. Desecho de la información redundante.

CONCENTRADOR. Dispositivo que tiene varios canales de entrada y un número menor de canales de salida. Véase también *Multiplexor.*

CONDICIONAL, INSTRUCCION DE PARADA. Instrucción que provoca que pare un programa si existe una condición determinada.

CONDICION, NOMBRE DE. Nombre simbólico asignado a uno de los valores que puede tomar un campo de datos o condición.

CONDITIONAL BRANCH. Salto o bifurcación condicionada.

CONDITIONAL JUMP. Bifurcación condicionada.

CONDITIONAL TRANSFER. Transferencia condicional.

CONECTOR. Símbolo en un diagrama de flujo que enlaza dos puntos del diagrama.

CONECTOR. Representación gráfica en un diagrama de la continuidad de una operación de proceso.

CONFIGURACION DEL SISTEMA. Proceso por el que la C.P.U. sabe que dispositivos y periféricos dispone.

CONJUNTO. Colección de elementos que poseen propiedades comunes.

CONJUNTO DE DATOS. Colección de registros relacionados entre sí y pertenecientes a un fichero.

CONMUTACION. Pertenece a una conexión establecida al tiempo de la transmisión.

CONMUTADOR. Dispositivo que dirige la lógica de un programa a uno de los múltiples destinos posibles.

CONMUTADOR DE ALTERNACION.

Interruptor con el que se puede determinar una vía.

CONSOLA. Periférico de Entrada/Salida utilizado para la comunicación entre el ordenador y sus operadores. La consola, que puede ser una forma de terminal de tablero de teclado o un tablero de luces e interruptores, suministra información del ordenador y permite que los operadores den información a éste.

CONSOLE. Ver *Consola.*

CONSTANTE. Concepto que permanece invariable. En un programa, son constantes, por ejemplo, los campos de datos que permanecen sin cambio para cada ejecución del programa.

CONSULTA. Cercionamiento del contenido de una posición de memoria.

CONTADOR. Campo destinado a llevar la cuenta de las veces que se ha realizado un proceso dentro de un programa.

CONTENIDO. Información que está almacenada en una posición de memoria.

CONTROL. Dispositivo que dirige y regula un acontecimiento.

□ La función de interpretar y posteriormente actuar sobre instrucciones.

□ La realización de determinadas operaciones cuando se satisfacen condiciones específicas.

CONTROL, BITS DE. Parte de una señal codificada que representa la información de control y que no es parte de ningún mensaje.

CONTROL, CARACTER. Carácter cuya función es iniciar una acción específica, generalmente en un periférico o en un circuito de transmisión.

CONTROL CARD. Tarjeta de control.

CONTROL DE PARIDAD. Ver *Bit de Control.*

CONTROL EXTERNO. Control de los periféricos.

CONTROL INTERNO. Control realizado por la Unidad de Control.

CONTROL, PALABRA DE. Palabra almacenada en memoria que se utiliza para reservar información de control.

CONTROL PROGRAM. Programa de control dentro de un sistema operativo.

CONTROL, REGISTRO DE. Registro utilizado para contener la dirección de la siguiente instrucción a ejecutarse. A veces se utiliza para referirse al registro que retiene la dirección de la instrucción actual, aunque esto es más propiamente el registro de instrucción.

CONTROL, SECUENCIA DE. Orden normal en que se ejecutan las instrucciones dentro de un ordenador.

CONTROL SUBSYSTEM. Conjunto de módulos del supervisor.

CONTROL SWITCHING MODULE. Modulo residente en tarjeta para seguir programas residentes en soportes diferentes.

CONTROL, TABLERO DE. Tablero si-

tuado en una consola de computador, que contiene interruptores para la comunicación manual directa con la unidad central de proceso.

CONTROL, TRANSFERENCIA DE. Separación de la secuencia normal de las instrucciones de un programa como resultado de haberse ejecutado una instrucción de salto (bifurcación).

CONTROL, UNIDAD DE. Unidad de Hardware que accesa, interpreta e inicia instrucciones en una secuencia prescrita.

CONVERSION. Proceso de cambiar la representación de los datos de una forma a otra. Puede comprender cambiar el código en que se reservan los datos y cambiar el soporte en que estan almacenados los datos. Por ejemplo de binario a decimal en el primer caso y de tarjeta perforada a cinta magnética en el segundo caso.

CONVERSION DE FICHA A CINTA. Cargar los datos contenidos en un lote de fichas en una cinta magnética.

CONVERSION DE FICHA A DISCO. Cargar los datos contenidos en un lote de fichas en un disco.

CONVERSION NUMERICA. Acto de asignar un valor numérico a un objeto.

CONVERTIR. Transformar la representación de los datos.

CONVERTIDOR. Dispositivo que cambia la información de un soporte físico a otro.

CONVERTIDOR DE ANALOGICO A DIGITAL. Unidad que convierte las señales analógicas en digitales.

COPIAR. Ver *Duplicar.*

COPY. Reproducir datos en una nueva ubicación.

CORE. Anillo de ferrita.

CORE STORAGE. Almacenamiento de núcleos.

CORTE DE LA CORRIENTE ALTERNA. Supresión de una corriente alterna de un sistema o parte de éste.

C.O.S. Sistema Operativo Compatible (Compatible Operating System).
Es un sistema operativo que posee características comunes a varios sistemas operativos.

CPU. Unidad Central de Proceso.
Parte de un ordenador en donde se procesan los datos de entrada para obtener unos datos de resultado.

CREACION. En el tratamiento de ficheros, se refiere a la recolección inicial de datos.

CRITICO, METODO DEL CAMINO. (CPM) Técnica de planificación y programación que involucra dibujar gráficas de redes que enlazan sucesos con actividades. Se utiliza para determinar la escala de tiempo y los requerimientos de recursos para un proyecto complejo. También se conoce como planificación de redes y PERT.

CRT. Del Inglés (Cathodic Raytube) llamada comunmente Pantalla. Usado para dar mensajes al operador.

CUADRO DE CONTROL. Panel con clavijas que controla las operaciones de un equipo.

CUANTIFICACION. Subdivisión de una serie continua en un número finito de elementos distintos. La cuantificación genera una pérdida de exactitud.

CUENTAS. Total acumulativo del número de veces que ocurre un suceso o acción específica.

D

DATA DIVISION. Véase *División de Datos.*

DATO. Es la representación física, sobre un determinado soporte, de un pensamiento, una idea, de una magnitud, etc, mediante el empleo de unos símbolos, que pueden ser: numéricos, alfabéticos, perforaciones, etc.

DATO ALFABETICO. Son datos que están formados solamente por caracteres alfabéticos.
Las letras y las palabras son datos alfabéticos.

DATO ALFANUMERICO. Son datos que están formados por caracteres alfanuméricos.
Todos aquellos datos en los que intervienen letras, números o caracteres especiales, son datos alfanuméricos.

DATOS. Término general que se utiliza para denotar cualesquiera a todos los hechos, letras, símbolos y números que se refieren a (o describen) un objeto, idea, situación, condición u otro factor. Con uso general, los datos son los elementos de información que puede procesar un ordenador.

DATOS, BASE DE. Fichero de datos estructurado de tal manera que se pueden expresar todas las relaciones lógicas entre los registros, y que es independiente de cualquier aplicación específica.

DATOS, BANCO DE. Fichero amplio de datos, generalmente almacenado en un dispositivo de acceso directo y que ofrece acceso a un número grande de usuarios.

DATOS, CAMPO DE. Colección de caracteres relacionados y que se tratan como unidad.

DATOS, CENTRO DE PROCESO DE. Término general que se refiere a la instalación del equipo de proceso electrónico de datos y un personal asociado.

DATOS, COMUNICACION DE. Pertenece al uso de canales de comunicación telegráfica, telefónica o de

radio para transferir información codificada.

DATOS, CONTROL DE. La sección de empleados responsables de verificar que la entrada o salida de datos de un ordenador se haya procesado correctamente.

DATOS, DESCRIPCION. Especificación de un elemento de datos escritos en un programa en lenguaje fuente y de acuerdo con las reglas para este lenguaje.

DATOS, DIVISION DE (DATA DIVISION). En Cobol, sección de un programa en lenguaje fuente que describe todos los datos que debe de procesar el programa. Incluye diseños de ficheros y registros constantes y memoria de trabajo.

DATOS, FLUJO DE. Camino que recorren los datos durante su procesamiento por un sistema.

DATOS, FORMATO DE. Descripción de la manera en que se mantienen los datos en un campo, registro o fichero dado.

DATOS, FUENTE DE. En comunicaciones dispositivo que puede originar señales para la transmisión.

DATOS, NOMBRE DE. Véase *Etiqueta.*

DATOS NUMERICOS. Son datos que estan formados exclusivamente por caracteres numéricos.
Las cifras, los números y las magnitudes son datos numéricos.

DATOS, PALABRA DE. Cualquier conjunto de datos almacenado en una sola palabra de un soporte de información.

DATOS, PROCESADOR DE. Término general que describe cualquier máquina capaz de procesar o manejar datos.

DATOS, PROCESO DE. Operaciones que realizan máquinas automáticas en datos para obtener información de acuerdo a un conjunto de reglas.

DATA PROCESSING. Proceso de datos.

DATA RECORDING. Grabación de datos.

DATOS, RECUPERACION DE. Selección y extracción de datos de un fichero o ficheros después de una búsqueda del fichero para localizar registros específicos.

DATOS, REGISTRO DE. Unidad de datos que abarca un registro que debe procesar un programa.

DATOS, REPRESENTACION DE. Uso de caracteres (letras, dígitos y símbolos especiales) para representar valores e información descriptiva.

DATOS, TERMINAL DE. Estación remota que puede transmitir y recibir datos del ordenador central.

DATOS, TRANSMISION DE. Transferencia automática de datos entre dos puntos, generalmente un ordenador y una terminal o dos ordenadores. Los datos se transmiten mediante un circuito telegráfico, telefónico o de radio.

DATOS, UNIDAD DE CELDA DE. Dis-

positivo de almacenamiento de acceso directo de gran capacidad.

DECIMAL. Pertenece a la notación decimal de los números.

DECIMAL CODIFICADO EN BINARIO. Véase BCD.

DECIMAL, NOTACION. Sistema para escribir números en que las posiciones sucesivas de los dígitos representan potencias sucesivas de la base 10 de la notación. El valor de cada posición de dígito viene dado por la marca (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) multiplicada por la potencia de la base de esa posición. Así, el número 513 equivale a $5*10^2 + 1*10^1 + 3*10^0$.

DEBUG. Conjunto de instrucciones cuya finalidad es detectar las causas por las que un programa falla.

DEBUGGING. Eliminación de errores.

DECIMAL. Perteneciente al sistema de numeración de base diez.

DECIMAL DESEMPAQUETADO. Estructura interna de un campo de la Memoria Central en la que cada dígito decimal ocupa un byte.

DECIMAL EMPAQUETADO. Estructura de un campo en la Memoria Interna en la cual cada byte contiene dos dígitos decimales.

DECIMAL, PUNTO. Punto de la base que se utiliza para separar las partes enteras y fraccionarias de un número decimal.

DECIMAL NUMBER SYSTEM. Sistema numérico decimal.

DECIMAL TO BYNARY CONVERSION. Conversión decimal a binario.

DECISION. Definición de una acción futura. También una comprobación cuyo resultado determinara la acción a llevar a cabo entre varias acciones alternativas.

DECISION, TABLA DE. Método para representar la relación entre determinadas variables y las acciones que deben tomarse cuando se cumplen las condiciones específicas relativas a las variables.
Una tabla de decisión se divide en cuatro partes dos de ellas especifican las condiciones y valores que deben tener y las dos restantes especifican las acciones y valores que deben tener.

DECISIONES, BLOQUE DE. Símbolo de organigramas que se utilizan para representar una decisión en la secuencia de instrucciones de programa.

DECLARACION. Ver *Sentencia.*

DECODE. Decodificar.

DECODIFICADOR. Dispositivo incorporado a la unidad de control del ordenador cuyo objeto es la traducción de las instrucciones y de los campos de datos leídos por el ordenador.
□ Matriz de elementos de conmutación que elige una señal de salida de una combinación de señales de entrada.

DECODIFICAR. Traducir datos codificados a un formato original.
□ Determinar el significado de una instrucción codificada.

DECREMENT. Decremento. Cantidad en la que disminuye una variable.

DEFECTO DE ENTINTADO. Trozo aislado de papel insuficientemente entintado dentro del área del trazo del caracter previsto.

DELAY. Retardo, demora.

DELETE. Eliminar, anular.

DELETION RECORD. Registro que elimina a otro existente.

DELIMITER. Delimitador. Caracter que marca el fin y la separación entre secuencias.

DELIMITADOR. Caracter que separa items de datos.

DEMAND ON PROCESSOR. Medida cuantitativa de la demora impuesta a la U.C.P. por un dispositivo periférico.

DEMODULADOR. Dispositivo, generalmente una Unidad de terminal en un enlace de transmisión de datos, que puede recuperar una señal original de una portadora modulada.

DEMODULATION. Demodulación. En comunicaciones, acto de convertir las señales de salida de línea en impulso de entrada a una máquina o terminal.

DENSIDAD. Es el número de bits por unidad de media de registro.

DENSIDAD DE EMPAQUETAMIENTO. Cantidad de información por unidad de soporte de almacenamiento.

DENSIDAD DE GRABACION. Cantidad de bytes que se graban por unidad de longitud o de volumen.

DE PASO UNICO. Modalidad operativa de un ordenador digital en la que la pulsación de un botón en el panel de control hace que se ejecute una instrucción.

DEPOSITO. Dispositivo donde se apilan las fichas antes de procesarse.

DEPURAR. Verificar, localizar y suprimir los errores de un programa o los fallos de funcionamiento de un ordenador.

DESBLOQUEAR. Reducir un bloque de datos a unos registros componentes para un procesamiento adicional.

DESBORDAMIENTO. Aquella parte del resultado de una operación aritmética que excede de la capacidad del almacenamiento destinado a alojar ese resultado.

DESCARGA. Procedimiento físico por el cual el ordenador finaliza la utilización de una cinta magnética y la desmonta en la unidad de cinta.

DESCARGA EN ALMACENAMIENTO AUXILIAR. Se copia una tarea en almacenamiento auxiliar, cuando hay necesidad de un mayor espacio de memoria principal.

DESCRIPCION. Definición de un problema en la comunicación entre el programador y el usuario.
□ Anotación textual diseñada para identificar o explicar un ambiente.

DESCRIPCION DEL PROBLEMA. Explicación escrita de un problema; de-

biendo descubrir tanto la información conocida como la desconocida. Puede también describir el posible método de solución.

DESEMPAQUETAR. Convertir un número decimal empaquetado; y a veces un signo; en dígitos individuales.

DESFASE. Lapso que transcurre para que un acontecimiento se produzca después de otro.

DESGASTE POR FRICCION. Propiead o característica de poder arañar o desgastar otro material.

DESPLAZAMIENTO. Dirección de la primera instrucción de un programa en un ordenador que trabaje en tiempo compartido.

DESPLAZAMIENTO ARITMETICO. Desplazamiento de un número dentro del registro que lo contiene sin que el signo quede afectado. Acción de multiplicar o dividir un operando numérico por el número inherente a la estructura de la palabra que contiene el número.

DESPLAZAMIENTO CICLICO. Desplazamiento mediante el cual los datos salen por un extremo del registro y vuelven a entrar por el extremo opuesto.

DESPLAZAMIENTO LOGICO. Desplazamiento de bits, no números ni caracteres. Puede ser lineal; cuando los bits desplazados fuera por un extremo se pierden; o circular cuando aparecen por el otro extremo.

DESPLIEGUE EN ABANICO DE ENTRADA. Número de fuentes de señales que se pueden conectar a una terminal de entrada sin menguar su funcionamiento.

DESPLIEGUE EN ABANICO DE SALIDA. Número de circuitos a los que se puede abastecer con señales de entrada procedentes de una terminal de salida.

DESTRUCTIVA, LECTURA. Operación en los que los datos se transfieren desde una posición hasta un destino específico, perdiéndose el contenido de la posición original.

DESVIACION. Diferencia algebráica entre la medida de un conjunto de números y un número de referencia.

DESVIO. Transferencia automática del control a una posición conocida que se produce cuando el equipo físico detecta una condición específica.

DETAIL FILE. Archivo de detalle. Opuesto o fichero maestro.

DETAB. Lenguaje de programación basado en el COBOI, diseñado para permitir que el usuario especifique los problemas en forma de tablas de decisión.

DETECCION DE MARCAS POR GRAFITO. En el reconocimiento de caracteres, tipo de detección de marcas que depende de la conductividad de las marcas producidas mediante el lápiz de grafito, con el fin de localizar y transmitir la información deseada.

DETECTOR DE PROPIEDADES. Componente electrónico de una lectura de caracteres que procesa la señal

normalizada, para extraer de esta una serie de propiedades características, que sirven para identificar después el caracter.

DIAGNOSTICAR. Detención y localización de fallos de funcionamiento o de equivocaciones.

DIAGRAMA. Representación gráfica de los pasos de un Proceso.

DIAGRAMA DE FLUJO. Representación gráfica para la definición, el análisis o la solución de un problema.

DIAGRAMA DE VENN. Soporte gráfico para mostrar relaciones entre conjuntos matemáticos.

DIAGRAMA FUNCIONAL. Indicar las funciones de las partes principales de un sistema total.

DIAGRAMA LOGICO. Representación gráfica del diseño lógico o de una sección del mismo.

DIAL. Dispositivo de selección. Escala o disco graduao.

DICCIONARIO DE SIMBOLOS EXTERNOS. Lista de estos símbolos y de sus disecciones reubicables que permiten al montador resolver las diferencias existentes entre los programas.

DICOTOMICO. Método de búsqueda en un archivo de acceso random.

DIFERENCIA. Resultado que se obtiene de una operación de instrucción aritmética.

DIFERENCIADOR. Dispositivo cuya función de salida es proporcional a la derivada de la función de entrada con respecto a una o más variables.

DIFUSION DE TINTA. En reconocimiento de caracteres, la difusión capilar de tinta más allá de los bordes originales de un caracter.

DIGITAL. En los ordenadores digitales las variables varían de una forma discreta. Por ejemplo los dedos de la mano. Estos ordenadores son precisos en el cálculo ya que operan con leyes aritméticas mientras que los analógicos lo hacen por medio de leyes físicas.
□ Representación de la información mediante un código numérico.

DIGITAL/ANALOGICO, CONVERTIDOR. Dispositivo que cambia las señales digitales por otra forma adecuada para la entrada a un ordenador analógico.

DIGITAL COMPUTER. Ordenador digital.

DIGITAL, ORDENADOR. Máquina que procesa la información representada mediante combinaciones de señales discretas (en contraposición, las señales continuas de un ordenador analógico).
□ Es un dispositivo para efectuar operaciones aritméticas y lógicas bajo control de un programa almacenado.

DIGITALIZADOR. Dispositivo que se utiliza para cambiar una cantidad física o valor analógico a una forma digital.

DIGITALIZAR. Representar visualmente datos en forma digital.

DIGITAR. Convertir una representación analógica en otra digital. Por ejemplo convertir un voltaje en un valor numérico.

DIGITO. Caracter de tipo numérico.

DIGITO BINARIO. Son los caracteres numéricos 0 y 1 (BIT).

DIGITO DE SIGNO. Dígito que contiene de 1 a 4 bits binarios, relacionado con un ítem de datos y empleado para indicar un signo algebráico.

DIGITO DE VERIFICACION. Utilizado para efectuar una verificación.

DIGITO SIGNIFICATIVO. Dígito de un numeral (sistema numérico posicional) que contribuye a definir la magnitud de un número.

DINAMICA, ASIGNACION DE MEMORIA. Técnica que se utiliza en multiprogramación con la que se asignan automáticamente las áreas de memoria a programar según y cuando se intercambian hacia adentro o fuera de la memoria.

DINAMICO. Cualquier valor o condición que esté afectado por el tiempo y por lo tanto represente una condición transitoria o inestable.

DINAMICO, ALMACENAMIENTO. Almacenamiento regenerativo del que se puede recuperar información a intervalos fijos en un ciclo.

DIODO. Dispositivo electrónico que se utiliza para permitir el sentido de la corriente en una dirección e inhibir el flujo en la opuesta.

DIRECCION. Identificación de la posición de un área o posición en un soporte de almacenamiento.
□ Parte de una instrucción que especifica la posición de un operando.

DIRECCION ABSOLUTA. Identificación numérica de cada posición de memoria.

DIRECCION ARITMETICA. Dirección obtenida efectuando una operación aritmética con otra dirección.

DIRECCION BASE. Cantidad que permite derivar las direcciones absolutas de las direcciones relativas.

DIRECCION CUATRO MAS UNO. Instrucción que contiene cuatro direcciones de operando y una dirección de control.

DIRECCION DE CARGA. Dirección en la que empieza un programa.

DIRECCION DE DIRECCIONES. Técnica de programación utilizada especialmente cuando es necesario trabajar con subrutinas.

DIRECCION DE LA FIBRA. En reconocimiento de caracteres, la disposición de las fibras del papel en relación con el desplazamiento del documento a través de la lectora de caracteres.

DIRECCION DE LA INSTRUCCION. Dirección de una posición que contiene una instrucción.

DIRECCION DE MAQUINA. Posición de la memoria interna del ordenador a partir de la cual se encuentra un dato o una información.

DIRECCION DE *N* NIVELES. Dirección

de niveles múltiples que especifica *N* niveles de direccionamiento.

DIRECCION DE UN SOLO NIVEL. En los ordenadores digitales, dirección que indica directamente la posición de una instrucción o unos datos.

DIRECCION DEL NIVEL CERO. Operando contenido en una instrucción, estructurado de tal modo que pueda utilizarse inmediatamente.

DIRECCION DIRECTA. Cualquier dirección que especifique la posición de un operando.

DIRECCION ESPECIFICA. Ver *Dirección absoluta.*

DIRECCION INDIRECTA. Dirección de la posición que contiene la dirección de los datos.

DIRECCION INMEDIATA. Información que se aloja en la parte de la dirección de una instrucción de dirección inmediata.

DIRECCION MULTIPLE. Instrucción que contiene más de una parte de dirección.

DIRECCION REAL. Ver *Dirección absoluta.*

DIRECCION RELATIVA. Diferencia numérica entre una dirección deseada y una dirección de referencia.

DIRECCION SIMBOLICA. Símbolo definido por el programador que representa la posición de un ítem de datos, instrucción o rutina particular.

E

EAM. Proceso automático de datos con programación basada en el tablero de correcciones.
□ Proceso automático de datos orientado a fichas y con lógica de relé.

EBCDIC. Código binario para la representación de caracteres mediante dos tétradas. Código de 8 bits.

ECHO-CHECK. Comprobación o control por eco. Generalmente hace referencia a un control de la perforación en cinta de papel.

ECMA. Asociación Europea de fabricación de Ordenadores.

EDICION. Procedimiento por el cual se preparan los datos para su salida mediante un periférico de salida.

EDICION, PROGRAMA DE. Cualquier rutina diseñada para editar datos, generalmente usado como procedimiento de validación antes de la actualización de ficheros.

EDITAR. Modificar la forma o el formato de una salida o de una entrada insertando o suprimiendo caracteres. Es, también, una instrucción del ordenador que dirije la ejecución de la operación citada.

EDIT MASK. Máscara de compaginación.

EDIT MEMORY. Almacenar en memoria un dato editado.

EDITING. Compaginación.

EDITOR. Programa del sistema que realiza la Edición.

EDP. Proceso automático de datos con circuitos de estado sólido y memoria de núcleos. Ver *Centro de cálculo.*

EDUAC. Primer ordenador utilizado en aplicaciones comerciales en 1949. Sucesor del ENIAC. Funcionaba con cinta perforada.

EFFECTIVE ADDRESS. Direccionamiento efectivo. Resultante de operaciones específicas de modificación de dirección.

EFFECTIVE SPEED. Velocidad efectiva. Promedio de velocidad real.

EFFECTIVE TRANSFER RATE. Velocidad media de transferencia de datos de un almacenamiento a otro.

EJECT. Expulsar, expulsión.

EJECUCION, CICLO DE EJECUCION. Parte de un ciclo de control que sigue a la búsqueda de la instrucción y durante la cual se ejecuta la misma.

EJECUCION, TIEMPO DE. Tiempo que lleva completar el ciclo requerido para completar una instrucción.

EJECUTAR. Interpretación por parte de la Unidad de control del significado de cada instrucción.

EJECUTIVO, PROGRAMA. Véase *Supervisor.*

ELECTRONICO DE DATOS, MAQUINA DE PROCESO. Cualquier dispositivo que se utiliza en el procesamiento de datos que usa dispositivos electrónicos para procesar datos.

ELECTRONICO, INTERRUPTOR. Interruptor (switch) que utiliza componentes electrónicos y que permite lograr una operación de alta velocidad.

ELECTROSTATIC STORAGE. Almacenamiento electrostático. Utiliza cargas eléctricas para representar datos.

ELEMENTAL, CAMPO. En Cobol, campo de datos que no contiene subcampos.

ELEMENTO. Circuito o dispositivo que realiza alguna función elemental y específica de proceso de datos.
□ Miembro de un conjunto de campos que por sí mismo no puede subdividirse en partes componentes que puedan considerarse como partes del conjunto p.e. los elementos de un byte son bits, aunque los elementos de un registro puedan ser bytes.

ELEMENTO ACTIVO. Parte de un sistema de ordenador capaz de ejecutar operaciones. También; circuito que recibe energía procedente de otra fuente distinta de la señal principal de entrada.

ELEMENTO LOGICO. Circuito del equipo físico que realiza una transformación simple y definida de antemano en su entrada y presenta la señal resultante en la salida.

ELEMENTO LOGICO COMBINACIONAL. Dispositivo que consta como mínimo de un canal de salida y varios de entrada; caracterizados por estados discretos. Los canales de salida quedan determinados por los de entrada.

ELEMENTO Y. Elemento lógico que opera con dígitos binarios, que proporciona una señal de salida procedente de las señales de entrada.

EMPAQUETAR. Alterar el método de codificaciones de los datos para aumentar la capacidad el espacio de memoria.

EMULACION. Técnica para que un ordenador dado funciones como otro: mediante modificaciones del equi-

po físico, o bien mediante un soporte lógico especial.

END. Fin. Instrucción final del programa fuente assembly.

END OF ADDRESS. Fin de dirección.

END OF BLOCK. Fin de bloque.

END OF DATA. Fin de dato. Parte de cinta no registrada que señala el fin de dato.

END OF FILE (EOF). Fin de fichero.

END OF FILE MARK. Marca de fin de archivo.

END OF JOB. (EOJ). Fin de trabajo.

END OF LINE. Fin de línea.

END OF MARK. Señal de fin.

END OF MEDIUM. Fin del soporte.

END OF MESSAGE. Fin de mensaje.

END OF PAGE. Fin de folio, de página de programa.

END OF PROGRAM. Fin de programa.

END OF RECORD. Fin de récord.

END OF TAPE. Fin de cinta.

END OF TEXT. (EOT). Fin de texto.

END OF TRACK. Fin de pista (sólo en cassette).

END OF VOLUME. Fin de volumen (sólo en cassette).

ENIAC. Ordenador de la 1.ª generación. En esta máquina las funciones de control y conmutación se trataban por válvulas de vacío.
□ Primer calculador electrónico. Poseía 18 mil válvulas de vacío y pesaba 200 toneladas.

ENLACE. Grupo de instrucciones incluidas en dos programas, y que permite a las dos rutinas comunicarse efectivamente e intercambiar el control.

ENLACE COMUN. Línea utilizada para la transmisión de señales o de energía.

ENLACE DE COMUNICACION. Medio físico por el cual se enlazan localidades distantes con el fin de intercambiar información.

EN LINEA (ON LINE). Término que designa al equipo capaz de interactuar con un ordenador.
Pertenece a equipo controlado directamente por la unidad central de proceso.

EN LINEA, SISTEMA. Sistema en que los datos de entrada entran directamente al ordenador desde el punto de origen o en el que los datos de salida se transmitan directamente donde se utilizan.

EN LOTES, PROCESO. Pertenece a la parte de un sistema de proceso de datos en tiempo real que no opera en tiempo real; por ejemplo, un sistema de entrada de pedidos en tiempo real puede generar datos de facturas que se tratan por lotes.

EN PARALELO. Suceso simultáneo de varias operaciones mediante dispositivos múltiples y relacionados.

ENQUIRY. Consulta, consultar.

ENSAMBLADO, LISTADO DE. Salida impresa de un proceso de ensamblaje que muestra la codificación fuente de entrada, la codificación objeto traducida correspondiente y mensajes de errores.

ENSAMBLADOR. Programa para producir un programa objeto a partir de un programa fuente mediante el proceso de ensamblaje.

ENSAMBLADOR, LENGUAJE. Lenguaje de programación orientado a la máquina.
□ Lenguaje de programación simbólico que se puede procesar mediante un ensamblador específico para producir un lenguaje objeto.

ENSAMBLAJE. Operación efectuada a un programa en lenguaje simbólico, para producir un programa en lenguaje máquina.
□ Operación de traducir un programa fuente a un programa objeto.

ENSAMBLAR. Traducir un programa fuente a un programa objeto mediante un ensamblador.

EN SERIE. Descripción de la ejecución secuencial de varias operaciones similares y consecutivas.

EN SERIE, OPERACION. Pertenece a la operación secuencial o consecutiva de dos o más operaciones en un solo dispositivo.

EN SERIE, ORDENADOR. Ordenador que opera de manera secuencial o que tiene una sola unidad aritmética/lógica.

EN SERIE, PROCESO. Proceso de datos en el orden en que ocurren.

EN SERIE, TRANSFERENCIA. Transmisión de datos en que los elementos se transfieren en secuencia.

ENTER. Dar entrada, hacer ingresar.

ENTERO. Número entero, es decir, el que no contiene una parte fraccionaria.
□ Pertenece a la parte de cualquier número que está a la izquierda del punto decimal.

ENTRADA. Medio por el cual se proporcionan datos a un ordenador.
□ Proceso de transferir información desde una unidad periférica.

ENTRADA, AREA DE. Area de almacenamiento reservada para los datos de entrada.

ENTRADA, COLA DE. Cola o lista de espera de las definiciones de trabajos en almacenamientos de acceso directo dispuestos en orden de prioridad asignada.

ENTRADA, DATOS DE. Datos que deben procesarse.

ENTRADA, DISPOSITIVO DE. Dispositivo que se utiliza para transferir datos a la memoria central del ordenador u otro dispositivo.

ENTRADA MANUAL. Introducción manual de datos en un dispositivo durante el proceso.

ENTRADA, PUNTO DE. Todo punto en una rutina o programa al que se puede pasar el control.

ENTRADA, REGISTRO DE. Registro transferido a la memoria desde un dispositivo de entrada.
□ Registro diseñado para actuar como interfvase entre las unidades lentas de entrada y la unidad central de proceso.

ENTRADA, RUTINA DE. La parte de un programa que controla la transferencia de datos desde las unidades de entrada a las áreas de entrada dentro del programa.

ENTRADA, UNIDAD. Cualquier dispositivo periférico capaz de transmitir información a la unidad central de proceso con el que está conectado. Por ejemplo, lectora de tarjetas, lectora de cintas de papel, etc.

ENTRADA/SALIDA. Pertenece a la entrada, a la salida o a ambas. Suele abreviarse E/S o también I/O.

ENTRADA/SALIDA, BIBLIOTECA DE. Colección de rutinas modelo, que a menudo forman parte de una biblioteca más grande, diseñada específicamente para auxiliar el programador a codificar rutinas de E/S.

ENTRADA/SALIDA, BUFFER DE. Area de memoria asignada para recibir los datos transmitidos a o desde una unidad periférica.

ENTRADA/SALIDA, CANAL DE. Canal que se utiliza para conectar una o más unidades periféricas a la unidad central de proceso.

ENTRADA/SALIDA, CONTROL DE. Combinación de Hardware y Software que se utiliza para controlar las operaciones de las unidades periféricas en línea.

ENTRADA/SALIDA DIFERIDA. Transferencia de control desde la unidad central de proceso a una subrutina o a un punto de entrada.

ENTRE REGISTROS, ESPACIO. Distancia entre registros sucesivos en una cinta magnética cuando se han escrito aisladamente los registros a manera de bloques.

ENTROPY. Entropía. Cantidad de información no disponible.

ENTRY. Entrada.

ENTRY POINT. Punto de entrada de una rutina a la que se traspasa el control.

ENTRY (–POINT) NAME. Nombre definido en el módulo al que se hace referencia.

ENVIRONMENT DIVISION. Parte de un programa escrito en lenguaje COBOL que describe las características del ordenador en que se ejecuta el programa.

EQUAL. Operador lógico que indica que A es igual a B (A=B), siendo A, B variables boleanas de entrada.

EQUIPO FISICO. Componentes físicos de un ordenador, o de un sistema de proceso de datos.

EQUIVALENCIA. Operador lógico con la propiedad de que si varios elementos son afirmaciones, la equivalencia será cierta si todos los elementos son ciertos o todos falsos.

ERASABLE STORAGE. Almacenamiento que se puede borrar y volver a utilzar.

ERROR. Sinónimo de anomalía. Cualquier hecho que no concuerda con lo previsto.

ERROR ABSOLUTO. Valor del error; sin tener en cuenta el signo.

ERROR ARRASTRADO. Error existente en los datos suministrados al comienzo de un paso, en el curso de una operación ejecutada paso a paso.

ERROR CHECKING. Verificación de errores.

ERROR, CODIGO DE. Código especial utilizado para identificar una condición de error.

ERROR CONDITION. Condición de error.

ERROR CONTROL. Control de error.

ERROR CORRECTING CODE. Código de corrección de errores.

ERROR DE AMBIGÜEDAD. Error cometido en la lectura de un número cuando cambia su representación digital.

ERROR DE SECUENCIA. Ver *Verificación de secuencia.*

ERROR, MENSAJE DE. Toda salida de mensaje de un programa para indicar el tipo y naturaleza de error.

ERROR RESET. Borrado de señal de error.

ERRORES, LISTADO DE. ERRORES, RUTINA DE. Toda rutina invocada por la incidencia de un error. Generalmente se diseña para producir un mensaje de error e intentar cierta forma de correcciones de los errores.

E/S. Abreviatura de entrada o salida, o ambas.

ESCAPE. Liberación del control del programa.

ESCAPE CHARACTER. Carácter indicador de un cambio en la codificación.

ESCOBILLAS. Contacto eléctrico utilizado en algunos sistemas para detectar la presencia de un agujero en una tarjeta perforada.

ESCRIBIR. Registrar datos a un medio de soporte de almacenamiento externo.

ESCRITURA AGRUPADA. Operación que crea un solo registro de salida utilizando ítems de datos agrupados.

ESCRITURA, CABEZA DE. Electroimán que se utiliza para escribir datos en un soporte magnético.

ESCRITURA, TIEMPO DE. Intervalo entre el inicio de la transferencia de los datos a un dispositivo de almacenamiento y el momento en que se completa la transferencia.

ESPACIAR. Avanzar una posición de lectura o despliegue de acuerdo con un formato prescrito.

ESPACIO. Capacidad de almacenar datos registrados, y la capacidad de memoria en la que todavía no se ha escrito nada.
□ Uno o más caracteres en blanco.

□ Disposición de los datos de salida con arreglo a un formato prescrito.

ESPACIO, CARACTER DE. Caracter que no es de impresión y que se utiliza para separar palabras. También se conoce como *blanco.*

ESPECIAL, CARACTER. Todo elemento de un conjunto de caracteres específicos que no es letra, ni dígito ni caracter de espacio.

ESPERA. Condición por la que una ejecución no puede continuar hasta que suceda algún acontecimiento.

ESTABILIDAD A LA LUZ. Capacidad de la imagen de conservar su aspecto cromático al ser expuesta a energía radiante.

ESTACION. Posición o recurso: dentro de una serie de ellos similares.

ESTACION DE CINTA. Ver *Armario.*

ESTADISTICA. Metodología para obtener y analizar datos cuantitativos.

ESTADO, PALABRA DE. Palabra que se utiliza para obtener información relativa a la condición de un dispositivo, sistema o programa.

ESTANDAR, INTERFASE. Unidad de Hardwarde, que obedece a reglas específicas diseñadas para conectar distintas unidades entre sí.

ESTANDAR, SUBRUTINA. Subrutina que tiene aplicación general, y que suele estar disponible en una biblioteca.

ESTATICO, ALMACENAMIENTO. Todo almacenamiento no dinámico.

ESTILO. En el reconocimiento de caracteres, las proporciones distintivas de un caracter que permanecen constantes para distintos tamaños de caracteres.

ESTILO, IMPRESORA DE. Impresora de matriz en que se forma cada caracter a partir de un patrón de puntos producidos po un conjunto de estilos que se mueven sobre la superficie de papel.

ESTRUCTURA DE LA DIRECCION. Forma en que se dispone en una instrucción la parte correspondiente a la dirección.

ESTRUCTURA. Conjunto jerárquico de campos de datos que con frecuencia se utilizan como una manera de escribir diseños de registros.

ETIQUETA. Equipo de datos para identificar un registro de datos. O nombre simbólico utilizado en el programa para marcar la posición de una instrucción o rutina particular.

ETIQUETA DE FICHERO. Registro de un fichero que identifica su contenido.

ETIQUETA DE FIN DE FICHERO. Registro de un fichero que indica el final del mismo.

ETIQUETA DE INSTRUCCION. Nombre simbólico que recibe la posición de memoria que ocupa una instrucción.

EXADECIMAL. Véase *Hexadecimal.*

EXAMINAR (SCREEN). En la recupera-

ción de la información, procedimiento de selección inicial.

EXAPT. Sistema de programación orientado al desarrollo de maquinaria en dos dimensiones.

EXCESO DE 50. Código binario en que se representa al número N mediante la equivalencia binaria de N+50.

EXCESO DE TRES. Código binario para cifras decimales, formado por una tétrada cuyo valor es el del dígito que representa aumentado en 3 unidades.

EXCHANGE. Central de comunicación telegráfica o telefónica.

EXCLUSIVE OR. OR exclusivo. Ver OR.

EXCLUSIVO, OPERACION 0. Operación del álgebra boleana en dos operandos binarios que dan un solo resultado y en que cada posición de bits se forma de acuerdo con las siguientes reglas:

Entrada	salida
0 0	0
0 1	1
1 0	1
1 1	0

EXECUTION ROUTINE. Rutina de supervisión de un sistema operativo.

EXIT. Salida.

EXPLICIT ADORESSING. Direccionamiento en el que la label o la etiqueta viene expresada.

EXPLORACION. Proceso para localizar un caracter de entrada con el fin de determinar su estructura vertical y/o vertical.

EXPLORACION OPTICA. En recnocimiento de caracteres, proceso que implica la proyección de la imagen de un caracter.

EXPLORACION POR RANURA. Dispositivo que obtiene la estructura horizontal de un caracter de entrada mediante la proyección vertical de sus elementos componentes.

EXPLORADOR. Traductor en el reconocimiento de caracteres.

EXPLORADOR DE CAMARA DE TELEVISION. En el reconocimiento óptico de caracteres, dispositivo que proyecta un carácter de entrada sobre el área sensitiva y fotoconductora de una pantalla de cámara.

EXPLORADOR DE PUNTO MOVIL. Dispositivo que determina la gama de una imagen proyectando un pequeño punto luminoso sobre esa imagen.

EXPLORADOR DE RANURA DIVIDIDA. Dispositivo de reconocimiento óptico de caracteres; consistente en una estrecha columna de células y fotoeléctricas que explora un caracter de entrada, con objeto de determinar sus componentes verticales y horizontales.

EXPLORADOR MECANICO. En reconocimiento óptico de caracteres, dispositivo que proyecta un caracter de entrada sobre un disco en rotación, en cuya periferia hay una serie de pequeños orificios uniformemente espaciados.

EXPLORAR. Examinar parte por parte, de manera continua y sistemática.

EXPONENTE. Potencia a la que se eleva una cantidad.

EXPRESION LOGICA. Dos expresiones aritméticas unidas mediante operadores de relación. (En Fortran IV)

EXTENDED MEMORY STORAGE. Memoria de reserva.

EXTENDIDO, CODIGO DE INTERCAMBIO DECIMAL CODIFICADO BINARIO (EBCDIC). Conjunto de caracteres que contiene 256 caracteres únicos, cada una representado por la combinación de 8 bits.

EXTENSION. Posiciones físicas en un dispositivo de almacenamiento masivo. Estas posiciones están asignadas para ser utilizadas por un conjunto de datos particular.

EXTERIOR, ETIQUETA. Identificación escrita en la parte exterior de un soporte de información.

EXTERNO, ALMACENAMIENTO. Soporte de información bajo control de la unidad central del proceso pero uno necesariamente conectado a ella en forma permanente.

EXTERNO, NOMBRE. Todo nombre al que se puede referir mediante un módulo compilado o ensamblado por separado.

EXTERNO, RELOJ. Pertenece a la transmisión de datos en que el modem proporciona los impulsos del reloj que se utilizan para regular la tasa de bit.

EXTRAER. Sacar información seleccionada de un soporte de información.

F

FACTOR. Número por el cual se multiplica otro número con el fin de transformar la magnitud del último de una manera conocida.

FACTOR DE ELIMINACION. En recuperación de información, cociente obtenido al dividir el número de documentos que no se han recuperado por el número total de documentos del fichero.

FACTOR DE OMISION. En recuperación de información, el cociente obtenido dividiendo el número de documentos importantes no recuperados por el número total de documentos importantes del fichero.

FACTOR DE PERTINENCIA. En la recuperación de información, cociente obtenido de dividir el número total de documentos importantes recuperados por el número total de documentos recuperados.

FACTOR DE RESOLUCION. En la recuperación de información, cociente que se obtiene dividiendo el número total de documentos recuperados por el número total de documentos disponibles en el fichero.

FACTOR DE RETIRADA. En la recuperación de información, cociente que se obtiene dividiendo el número de documentos importantes recuperados por el número total de documentos importantes del fichero.

FACTOR DE RUIDO. En recuperación de información, el cociente obtenido dividiendo la diferencia entre la cantidad de documentos recuperados y la cantidad de documentos importantes recuperados por el número de documentos recuperados.

FACTOR ESCALAR. Cantidad por la que hay que multiplicar la representación o analogía de algo para obtener la magnitud real del objeto original.

FALLO. Cualquier condición física que motiva la disminución del rendimiento de un componente.

FALLO DE FUNCIONAMIENTO. Error de funcionamiento.

FALLO DE INCLINACION. En reconocimiento de caracteres, error que surge en el documento.

FALLO SENSIBLE A LA CONFIGURACION. Fallo que sólo aparece en respuesta a una determinada configuración o secuencia de datos.

FALLO SENSIBLE AL PROGRAMA. Anomalía del equipo físico.

FAMILIA DE CONJUNTOS DE DATOS. Grupo de conjuntos similares de datos.

FAMILIA DE TIPOS. Grupo de tipos, cuyos miembros poseen el mismo tamaño y estilo.

FAMILIA DE TIPOS OPTICOS. Grupo de tipos, construida con tamaños y estilos parecidos de una manera convencional, pero diseñada de tal forma que sus miembros individuales adquieren una configuración distintiva.

FASE, MODULACION DE. Método que consiste en modular una señal de onda senoidal para transmitir información. La fase de la portadora de onda senoidal se varía de acuerdo con la información que debe de transmitirse.

FAST MEMORY. Memoria rápida.

FAST STORE. Almacenamiento de acceso rápido.

FEED. Alimentar.

FEED BACK. Realimentación. Retroacción.

FEED CYCLE. Ciclo de alimentación.

FEED FILE REEL. Bobina de alimentación.

FEED HOLES. Perforaciones de alimentación en impresos.

FEED HOPPER. Depósito de alimentación.

FEED TRACK. Canal o pista de arrastre en cintas perforadas.

FEEDER. Dispositivo de alimentación.

FERRITA. Compuesto de hierro que se utiliza en la construcción de núcleos magnéticos.

FERRITA, NUCLEO DE. Anillo de material magnético de aproximadamente 1 mm de ∅ que puede recibir y retener una carga electromagnética.

FETCH. Obtener datos de un almacenamiento mediante lectura.

FETCH PROTECTION. Protección del almacenamientos contra la lectura.

FIABILIDAD. Probabilidad de no mal funcionamiento de una máquina.

FIBONACCI, SERIE DE. Serie de enteros en que cada elemento es igual a la suma de los dos elementos anteriores.

FIBRA LONGITUDINAL. En reconocimiento de caracteres, disposición favorable del papel de máquina.

FICHA. Medio de almacenamiento de información.

FICHA DE LLAMADA DE AGENDA. Ficha perforada que contiene el ele-

mento de información de una agenda.

FICHA MAGNETICA. Ficha dotada de una superficie magnética en la que pueden almacenarse los datos mediante magnetización selectiva.

FICHA PERFORADA. Soporte físico de información los datos se reflejan mediante perforaciones en una cartulina.

FICHERO. Conjunto de datos relativos a un mismo tema almacenados en una memoria auxiliar.

FICHERO DE ALTAS. Ver mantenimiento de ficheros.

FICHERO DE ENMIENDA. Ver fichero de modificaciones.

FICHERO MAESTRO ACTIVO. Fichero maestro cuyos ítems son relativamente activos.

FIELD OVERFLOW. Superación de la capacidad de campo.

FIELD SELECTION. Selección de campo.

FIFO. Método de valoración de existencias apoyado en el principio: primero en entrar, primero en salir.

FIGURATIVA, CONSTANTE. En programación, constante predeterminada que tiene un nombre simbólico único.

FIJA, ARITMETICA DE COMA. Realizar cálculos aritméticos sin considerar la posición del punto de la base. Para fines de cálculos se trata a todos los números como enteros y se localiza el punto de la base durante el cálculo.

FIJA, BLOQUE DE LONGITUD. Bloque cuya longitud es igual que la de los demás bloques con los que está asociado lógica o físicamente.

FIJA, LONGITUD. Pertenece a cualquier campo, registro o bloque cuya longitud es constante.

FIJA PALABRA DE, LONGITUD. Pertenece a un sistema de almacenamiento en que cada palabra está compuesta de un número fijo de caracteres o bits.

FILE. Archivo. Fichero, conjunto de registros relacionados. Ver *Fichero.*

FILE. Ver fichero.

FILE GAP. Separación entre archivos.

FILE HEADER LABEL. Etiqueta de cabecera del archivo.

FILE IDENTIFIER. Nombre asociado a un archivo.

FILE NAME. Nombre del archivo.

FILE PACKING. Factor de ocupación de archivos.

FILE PROCESSING. Actualización de archivos.

FILE RECOVERY AREA. Area del disco para protección de archivos.

FILE REEL. Bobina de alimentación.

FILE TABLE. Tabla que contiene la información referente al archivo.

FILTRO. Dispositivo o programa que separa datos o señales de acuerdo con criterios específicos. Véase también *Máscara.*

FILTRO DE COMPARACION. Método empleado, que por comparación determina la identidad del caracter.

FILLER. Caracter de relleno. En el lenguaje Cobol, campo sin etiquetar.

FILLING CHARACTER. Caracter de relleno.

FIRM WARE. Programas cableados, que forman parte fija de la máquina.

FISICO, REGISTRO. Registro definido en términos de cantidades físicas; registro considerado como una unidad almacenada, movida o recuperada.

FIXED STORAGE. Almacenamiento fijo, de sólo lectura.

FLAG. Símbolo separador o indicador de final. Ver también *Banderola.*

FLICKING. Pulsación no correcta sobre un teclado.

FLIP-FLOP. (BIESTABLE) Dispositivo o circuito que puede tomar uno de los estados (0 o 1). La naturaleza de este estado invierte al recibir una señal de entrada.

FLOPPY DISK. Disco flexible, pequeño, ligero y de capacidad reducida.

FLOTANTE. Pertenece a cualquier caracter utilizado para flotar sobre caracteres no significativos en un número antes de la impresión.

FLOTANTE, REPRESENTACION EN COMA. Sistema de representación numérica en que cada valor, representado por dos partes numéricas, la parte de coma fija y el exponente, es igual a la parte de la coma fija multiplicada por una base implícita (p.e. 10), elevada a la potencia del exponente.

FLOTAR. Mover un caracter especial a la posición que está inmediatamente a la izquierda del dígito más significativo de un número antes de la impresión.

FLOW CHART. Mapa de flujo. Diagrama.

FLUJO. Camino que recorre una secuencia de sucesos.

FLUJO, DIAGRAMA DE. Representación gráfica de una serie de sucesos, que generalmente indican el análisis o solución del problema. Véase también organigrama.

FLUJO, LINEA DE. Línea dibujada en un diagrama de flujo que conecta un suceso anterior con un suceso posterior.

FLUJO EN SENTIDO NORMAL. En los diagramas de flujo, flujo cuyo sentido de circulación es de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo.

FLOSER. Flujo, circulación.

FLUJO BIDIRECCIONAL. Flujo que puede extenderse en ambos sentidos por la misma línea de flujo de un diagrama.

FLUJO DE SENTIDO INVERSO. Circulación lógica que se desplaza hacia

arriba o hacia la izquierda en un diagrama de flujo.

FONT. Familia o colección de caracteres de un particular tipo.

FORM. Formularios. Impresos. Forma.

FORMATO. Disposición específica de los datos sobre un soporte.
□ Definición de las partes y de la estructura de algo.

FORMATO DE INSTRUCCION SIN DIRECCION. Ver formato de instrucción con dirección cero.

FORMATO F. Formato de registro lógico de longitud fija.

FORMATO U. Formato de registro al que el sistema de control de entrada/salida trata como totalmente desconocido e impredecible.

FORMATO V. Formato de registro de datos donde los registros son de longitud variable y cada registro comienza con una indicación de la longitud de registro.

FORM DESIGN. Diseño de impresos.

FORM FEED. Alimentación de impresos. Salto vertical.

FORMULARIO. Hoja de papel destinada al diseño de: formato de impresora, codificación de un programa.

FORMULARIO CONTINUO. Cote de información fuente en forma de carrete.

FORMULARIO DISCONTINUO. Formulario que necesita un mandato de lectura independiente con vistas a reconocer el documental.

FORTRAN. lenguaje de programación de alto nivel orientado a problemas de tipo matemático. (FORmula TRANslation).

FOTOGRABADO. Método de preparación de documentos en el que la impresión se realiza partiendo de una superficie ahuecda, componiéndose el caracter de pequeñas células que contienen la tinta.

FRECUENCIA. El número de veces que oscila una señal, medida en ciclos por segundo, es decir, en hertz, 1 HERTZ = 1 ciclo/seg.

FRECUENCIA, MODULACION DE. (FM). Método para modular una señal de onda senoidal para hacerla transmitir información.
La frecuencia de la señal portadora de onda senoidal varía de acuerdo con la información a transmitir.

FUENTE, DOCUMENTO. Documento original, que generalmente se utiliza para preparar los datos de entrada al ordenador.

FUENTE, LENGUAJE. Lenguaje en que se escribe un programa. Lenguaje que traduce un compilador o un ensamblador.

FUENTE, ORDENADOR. Ordenador en que se compila o ensambla un programa.

FUENTE, PROGRAMA. Programa escrito en lenguaje fuente.

FUERA DE LINEA (OFF LINE). Pertenece a cualquier equipo que no esté

directamente bajo control de la unidad central de proceso. Se puede aplicar a periféricos desconectados temporalmente de la UCP.
□ Equipo que no está conectado a un ordenador.

FULL DUPLEX. Transmisión simultánea e independiente de datos en las dos direcciones de una conexión de comunicación entre dos puntos.

FUNCION. Finalidad específica de una entidad, o su acción característica.
□ Parte de una instrucción que especifica la operación a realizar.
□ Expresión matemática de la relación entre variables.

FUNCION, REFERENCIA DE. Palabra clave que se utiliza para especificar una función incorporada.

FUNCIONAL, DISEÑO. Descripción detallada de cómo funciona un sistema en término de las acciones de los componentes del sistema.

FUNCIONAMIENTO ASINCRONO. Modalidad de funcionamiento de una máquina en la que la terminación de una operación inicia el comienzo de otra.

FUSIONAR. Crear un conjunto ordenado de datos.

G

GANCHO. Técnica que permite a un sistema ponerse a sí mismo en estado operativo por su propia acción.

GAP. Espacio entre registros. Véase *Interrecord gap.*

GENERACION DEL SISTEMA. Ver *Configuración del sistema.*

GENERADOR. Programa que produce programas específicos cuando es dirigido por ciertos pacímetros de entrada.

GENERAR. Crear un programa particular seleccionando partes de un esquema de programa general y especializando esas partes dentro de una entidad coherente.

GESTION DE LINEAS. Al conjunto de medidas que deben preveerse para conseguir que las comunicaciones se establezcan solamente entre los dos puntos que quieran comunicarse, en el caso de que existan varias terminales.

GIGA. (Prefijo) Mil millones. Ejemplo: GIGABYTE = mil millones de Bytes.

GIGO. Acrónimo de «Garbage in garbage out». (Basura que entra, basura que sale). Quiere decir que una respuesta jamás puede ser válida si la entrada es errónea.

GO TO. Bifurcación incondicional y significa: ir a.

GRABACION. Operación destinada a introducir datos en un fichero.

GRABACION, DENSIDAD DE. Medida de la cantidad de unidades de datos en una sola pista por longitud unitaria del soporte de información. Por ejemplo, la densidad de la cinta magnética suele medirse en bytes por pulgada (BPI).

GRABAR. Transferir la información a un sopote magnético, por medio de un cabezal que genera un campo magnético capaz de cambiar la orientación de las partículas magnetizables del soporte.

GRUPO DE DATOS. Conjunto de datos que se consideran relacionados entre sí bajo una circunstancia o concepto idéntico.

H

HALF DUPLEX. Semi-dúplex. Significa que la transmisión se puede realizar en ambos sentidos, pero no simultáneamente.

HAMMING. Factor de fiabilidad de un código en la transmisión a distancia de información codificada.

HARD COPY. Salida impresa de máquina.

HARDWARE. Equipo físico de que consta un sistema de proceso de datos. Por ejemplo, los dispositivos mecánicos, electrónicos, magnéticos y eléctricos.

HAZ, ALMACENAMIENTO DE. Dispositivo de almacenamiento en que se utilizan haces de electrones para activar o examinar celdas de almacenamiento.

HEAD. Cabeza de lectura, grabación o borrado.

HERTZ. Unidad de frecuencia y equivale a un ciclo por segundo.

HEXADECIMAL. Sistema de numeración de base 16. Formado por los siguientes dígitos: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F.

HIBRIDO. Este tipo de ordenador utiliza la precisión en el cálculo digital y la velocidad de operación del analógico.

HILERA DE TARJETA. Es cada una de las alineaciones horizontales de posiciones perforables. En la tarjeta Hollerith hay 12 hileras de perforación. Las dos primeras están en blanco y equivalen a las posiciones de zona 12 y 11 las otras 10 están numeradas del 0 al 9 y pertenecen a las perforaciones de dígito. El cero tanto es de zona como de dígito.

HOLLERITH. Código para representar caracteres mediante perforaciones en tarjetas perforadas.

HOLLERITH, Hermann. Ingeniero americano (1860-1929), es el inventor de la técnica de la ficha perforada. Durante el censo de los EE.UU. en 1890 desarrolló una máquina de tabulación mecánica utilizando tarjetas perforadas, perforadoras y

clasificadoras manuales de tarjetas. La ficha perforada así como el código desarrollado por él todavía se utiliza hoy.

HOJA DE ESPACIADO DE IMPRESORA. Para facilitar el trabajo de diseño de impresos se suelen utilizar unas hojas de espaciado adaptadas al de la impresora utilizada. También llamada Hoja de diseño de impresora.

HOJA DE CODIFICACION. Un documento en el que, una vez rellenado por el programador, el perforista perfora una ficha por cada línea codificada.
Las hojas de codificación se adaptan al lenguaje en que el programa debe ser codificado.

HOJA SUELTA. El término hace referencia a un dispositivo de algunas tabuladoras e impresoras que permita la alimentación e impresión de hojas sueltas, en lugar de los habituales impresos en forma continua.

I

IDENTIFICATION DIVISION. Parte de un programa en lenguaje COBOL que especifica las características del programa.

IDENTIFICACION, DIVISION DE. En COBOL, la parte del programa fuente que se utiliza para identificar los programas fuente y objeto y opcionalmente otra documentación tal como el nombre del autor, etc. Véase *Identification Division.*

IDENTIFICADOR. Etiqueta que se utiliza para identificar o dar nombre a una unidad o grupo de datos.

IMAGEN. Copia de la información contenida en una ficha perforada almacenada en un medio de soporte diferente.

IMPAR, PARIDAD. Pertenece a un control de paridad en que el número de bit de un grupo debe ser impar.

IMPLEMENTACION. Proceso de diseñar, preparar, probar e instalar un sistema.

IMPRESION, CADENA DE. En una impresora de cadena, cadena sinfín en cuyos eslabones están grabados los caracteres a imprimir.

IMPRESION, FORMATO DE. Descripción escrita o gráfica de la manera en que deben imprimirse los datos.

IMPRESION, MARTILLO DE. Dispositivo en algunas impresoras que se utiliza para llevar el papel a hacer contacto con una imagen de caracter realzado.

IMPRESION, RUEDA DE. En una impresora de rueda, una rueda con los caracteres de impresión realzados alrededor de su perímetro.

IMPRESO. Documento producido en la salida de una impresora.

IMPRESORA. Periférico de salida capaz de ofrecer documentos escritos a gran velocidad. Véase *Impresora de líneas* e *Impresoras de caracteres.*

IMPRESORAS DE CARACTERES. Imprimen los caracteres en forma se-

cuencial. Utilizan cintas entintadas entre el papel y el dispositivo impresor.

IMPRESORA DE LINEAS. Actúan sobre toda la línea de una sola vez, esto implica la presencia de un mecanismo percutor para cada posición de impresión de la línea.

IMPRESORA DE MATRIZ DE AGUJAS. Es una impresora de caracteres. Está formada por una matriz de alambres impresores y así cada caracter se imprime en forma de una serie de puntos constituidos por los extremos de los alambres.
Llegan a conseguirse velocidades de unas 1500 líneas por minuto.

IMPRESORA DE RUEDAS. Impresora de líneas. Está equipada con varias ruedas portadoras de los diferentes caracteres. Cuando hay que imprimir se seleccionan los caracteres de las diferentes ruedas que componen la línea y el percutor produce la impresión de toda la línea.

IMPULSO. Señal eléctrica de corta duración en relación con la escala prevaleciente de tiempo.

INCH. Pulgada. Equivale a 2.54 cm. En algunos soportes de información la densidad se mide en bits por pulgada.

INCLUSIVO, OPERACION DE O. Operación boleana o lógica en que dos valores de entrada producen un solo valor de salida de acuerdo con las siguientes reglas:

Entradas	Salidas
0 0	0
0 1	1
1 0	1
1 1	1

INCONDICIONAL. Se dice a las bifurcaciones de un programa que no dependen de condiciones previas.

INCORPORADA, FUNCION. Una sola expresión que suministra una rutina matemática compleja en un lenguaje de programación.

INDEXACION. Clasificación sometida al valor de un índice.

INDEXADA, DIRECCION. Dirección modificada por el contenido de un registro índice durante la ejecución de un programa.

INDEXADO. Método para recuperar los datos de un fichero de acceso directo o una tabla en memoria mediante un índice.

INDEXADO, SECUENCIAL. Modo de organización de ficheros en que cada registro contiene una clave que determina su posición. La posición de cada registro se calcula utilizando un índice. Usando ésta técnica se puede acceder secuencial o directamente a los registros de un fichero.

INDICADOR. Dispositivo que se utiliza para indicar una condición que prevalece en un ordenador.
□ Posición que contiene la dirección de un registro.
Véase también *Bandera.*

INDICADOR DE ERROR. Su misión es la de señalar algún error, tanto en la UCP como en los periféricos. Pueden ser de varias formas:
a) Mediante indicadores ópticos (lámparas).
b) Indicadores internos, los cuales sólo los alcanza el programa que esté funcionando en este momento.

INDICE. Cantidad que se utiliza para identificar o elegir un campo epsecífico de una matriz de campos semejantes.
□ Parte de una instrucción de ordenador que indica qué registro índice debe utilizarse para modificar la dirección de una instrucción.

INDICE DE VOLUMEN. Registro índice, situado al comienzo de cada volumen, que registra el nombre, la posición y la extensión de todos los ficheros o conjunto de datos que residan en ese volumen.

INDICE, PALABRA DE. Palabra en memoria que contiene un valor que debe utilizarse como modificador, que se emplea, por ejemplo, para ubicar la entrada deseada en una tabla.

INDICE, REGISTRO DE. Registro cuyo contenido se puede utilizar como un modificador para sumar o restar de una dirección de instrucción antes de ejectuar la instrucción.

INDIRECTA, DIRECCION. Dirección que especifica un lugar de memoria que en sí mismo contiene una dirección u otra dirección indirecta.

INDIRECTO, DIRECCIONAMIENTO. En la programación, técnica en que la parte de la dirección de una instrucción se refiere a una posición que contiene otra dirección. Esta segunda dirección puede especificar un operando o puede apuntar a otra dirección.

INFORMACION. Es el dato o conjunto de dtos, referentes a uno o varios temas, que pueden ser transmitidos a un receptor (hombre, máquina), quien los podrá medir o valorar.

INFORMACION, BITS DE. Parte de una señal codificada que representa los datos que deben procesarse para dar información.

INFORMACION SIMULADA. Posición artificial de información que se inserta exclusivamente en un sistema para cumplir las condiciones prescritas, y que permite a dicho sistema funcionar correctamente, sin que esa información produzca sobre él ningún otro efecto.

INFORMATICA. Ciencia que estudia el tratamiento automático de la información.

INFORME. Todo análisis impreso.

INFORMES, GENERACION DE. Técnica para producir informes completos a partir de información que describe el fichero de entrada y el formato y contenido del informe de salida.

INFORMES, GENERADOR DE PROGRAMAS DE. Programa de proceso que se utiliza para generar programas objeto para la generación de informes (se abrevia RPG).

INHIBIR. Impedir que ocurra una operación.

INHIBIR, IMPULSO DE. Impulso (o pulso) que se aplica a un núcleo de ferrita para contrarrestar un impulso correspondiente de escritura e impedir con ellos que el núcleo tome una condición establecida.

INICIAL, CARGADOR DEL PROGRAMA (IPL). Rutina que se carga a si misma o un procedimiento que hace que se cargue la parte inicial de

un sistema operativo de manera que luego el programa pueda proceder bajo su propio control.

INICIALIZAR. Poner los interruptores o switches, contadores, indicadores y direcciones a alguna condición inicial predeterminada al principio del programa.

INMEDIATA, DIRECCION. Pertenece a una instrucción en que la parte direccional tiene el valor del operando un lugar de una dirección.

INPUT. Ver *Entrada.*

INSCRIBIR. En reconocimiento de caracteres, el acto de preparar un documento fuente para una lectura automática.

INSTALACION. Un sistema de proceso de datos en términos de las personas que lo operan, el trabajo que hace y el lugar donde está ubicado.
□ Pertenece al período dedicado a la preparación y la posterior entrega de un sistema de proceso de datos.

INSTRUCCION. Palabra reconocible por la unidad de control de la que extraerá la información sobre qué función ejecutará y con qué elementos la ejecutará. Las instrucciones también se denominan *frases* o *sentencias.* Es la unidad funcional más pequeña de un programa. Básicamente las operaciones que realiza el ordenador son: sumar, comparar y decidir. Una instrucción está formada por:
a) Código de operación → indica lo que debe hacer.
b) Operandos → dirección de memoria donde se encuentran los datos.

INSTRUCCION DE DIRECCION INMEDIATA. Instrucción que contiene en una parte de la dirección el valor del operando, en lugar de la dirección del operando.

INSTRUCCION DE EXTRACCION. Instrucción que solicita la formación de una nueva expresión a partir de elementos seleccionados de expresiones determinadas.

INSTRUCCION, DIRECCION DE LA. Dirección de la posición de memoria que contiene la instrucción.

INSTRUCCION LOGICA. Instrucción de ordenador digital que forma una combinación lógica con sus operandos y deja el resultado de una posición conocida. Las funciones lógicas son: AND, OR, EXOR, etc.

INSTRUCCION MAQUINA. Es la instrucción más elemental inteligible por la unidad de control y en el lenguaje de más bajo nivel, en lenguaje máquina.

INSTRUCCION DE REPETICION. Instrucción que hace que otra u otras instrucciones se repitan en número específico de veces, teniendo lugar habitualmente una modificación sistemática de direcciones entre las repeticiones.

INSTRUCCION DE SALTO CONDICIONADO POR EL ACUMULADOR. Instrucción que permite al ordenador ignorar la secuencia establecida en el programa y según otra; la alternativa que se produce depende del estado en que se encuentre el acumulador en el momento de ejecutar la instrucción de salto.

INSTRUCCION SIMBOLICA. Instrucción en que la dirección y longitud vienen dados por nombres simbólicos o símbolos menotécnicos. Corresponde a los lenguajes de alto nivel.

INSTRUCCIONES, CODIGO DE. Conjunto de caracteres codificados que se utilizan para representar las instrucciones en un ordenador o lenguaje de programación específica.

INSTRUCCIONES, CONTADOR DE. Posición que se utiliza para indicar la posición de la siguiente intrucción a ejecutar.

INSTRUCCION, FORMATO DE LA. Modo en que se formulan las instrucciones, es decir, la asignación de bits o caracteres a partes específicas de las instrucciones.

INSTRUCCION, MODIFICACION DE LA. Cambiar el valor de alguna parte de una instrucción de tal manera que la siguiente vez que se ejecute realize una operación distinta o se refiera a diferentes operandos.

INSTRUCCION, PALABRA DE. Palabra que contiene una instrucción. Se aplica especialmente a los sistemas de proceso de datos en que el formato de la instrucción ocupa una palabra completa.

INSTRUCCION, REGISTRO DE DIRECCION DE LA. Registro que se utiliza para reservar las direcciones de las instrucciones antes de la ejecución de éstas por parte de la unidad de control.
Se denomina también registro de instrucción.

INTEGER POSITIONS. Posiciones enteras.

INTEGRADO, CIRCUITO. Forma de circuito electrónico en que todos los componentes están formados químicamente en una pieza de substrato de semiconductor. Esta forma de tecnología identifica un ordenador de la 3.ª generación.

INTELIGENTE. Pertenece a un dispositivo que tiene la capacidad de mejorar su comportamiento al resolver un problema dado repetidamente.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL. Término utilizado para describrir el empleo del ordenador para funciones análogas a las humanas de aprender y tomar decisiones.

INTERACTIVE CONTROL LANGUAGE. Lenguaje constituido por instrucciones dirigidas al supervisor e introducidas desde teclado.

INTERACTIVO. Pertenece a cualquier sistema de proceso de datos en que un usuario de terminal en línea recibe respuestas inmediatas a cualquier entrada de datos.

INTERBLOCK. Interbloque.

INTERBLOQUES, ESPACIO. Distancia entre dos bloques consecutivos en una cinta magnética. Es necesaria debido a la acelaración de la cinta antes y al tiempo de desaceleración después de la escritura de datos.

INTERCALADORA. Es una máquina que permite comparar información contenida en las fichas que entran por cada uno de los alimentadores.

Puede comparar dos ficheros de fichas clasificadas según un mismo criterio. Sus operaciones son:
a) Intercalación de dos ficheros.
b) Comparación con seleción.
c) Mezcla de los dos anteriores.
d) Verificación de secuencia.
e) Selección con ficha buscadora.

INTERCALAR. (MERGE). Fusión con extracción; formación de dos o más subconjuntos de ítem partiendo de dos o más conjuntos distintos. Cuando se intercala no se modifica el contenido de los datos.

INTERFACE. Interconexión. Conexión entre dos dispositivos.

INTERLINEA. Distancia comprendida entre las líneas centrales de las filas de perforaciones adyacentes en una cinta de papel perforada. Normalmente la distancia es igual a una décima de pulgada.

INTERPOLAR. Alternar, cíclicamente, partes de una secuencia con partes de una o más secuencias distintas, de tal forma que cada secuencia individual conserve su identidad.

INTERPRETADORA. Máquina auxiliar del proceso de datos cuya misión es imprimir los caracteres perforados en las tarjetas.

INTERPRETE. Programa que traduce y ejecuta cada sentencia del programa fuente, antes de traducir y ejecutar la siguiente.

INTERRECORD GAP. La lectura o grabación de datos en sopotes magnéticos, por ejemplo la cinta magnética, tiene una reacción lenta desde que se da la orden de escribir o grabar hasta el que el soporte alcanza la suficiente velocidad para la perfecta transmisión, transcurre un determinado tiempo. Los bloques se separan físicamente en tamaño standard cuya mitad permite la aceleración y la otra a la desaceleración. En otros soportes en que el movimiento es uniforme, los interrecord gaps señalan el principio y final de la operación de leer o grabar.

INTERRUMPIR. Detener un programa que se está procesando, de tal forma que pueda ser reanudado más tarde, permitiendo la ejecución de otra acción en el intervalo.

INTERRUPTOR. Véase *SWITCH.*

INTERSECCION. Véase *Operación Y.*

INVERSOR. Dispositivo que tiene una sola entrada binaria y que produce una sola salida binaria, que es la negación de la entrada.

ISO. International Standard Organization. Organización para la standarización.

ITEM. Conjunto de bits o caracteres adyacentes que se tratan como unidad y que aporta una sola unidad de información.

ITEM DE ALTA. ITEM que debe insertarse en su posición correcta dentro de un fichero. Si este fichero es un fichero maestro, el ítem debe llamarse: ítem maestro de alta.

ITERACION. Técnica consistente en repetir una secuencia de intruccio-

nes con mínimas modificaciones entre las iteraciones sucesivas. Un solo ciclo de un proceso repetitivo se denomina iteración.

IFIP. Abreviatura de International Federation for Information Processing.

IFAC. Abreviatura de International Federation of Automatic Control.

J

JACQUARD, Joseph Marie. Tejedor de seda francés (1752-1834) desarrolló en 1801 una máquina capaz de realizar mecánicamente tejidos. Para este control utilizó tarjetas perforadas cuyas perforaciones controlaban los hilos para confeccionar el dibujo.

JERARQUIA. Estructura de datos que consiste en conjuntos y subconjuntos. Cada subconjunto tiene un rango inferior a los datos de su conjunto.

JOB. Unidad de trabajo en el proceso de datos.

JOSS. Lenguaje desarrollado inicialmente por la Rand Corporation para realizar cálculos rápidos de naturaleza demasiado complicada para un calculador. Es un lenguaje de tiempo compartido diseñado para ser utilizado por varias personas.

JOVIAL. Acrónimo de Jules Own Version of the International Algorithmic Language (versión Jules del lenguaje algorítmico internacional). Es un lenguaje orientado hacia los procedimientos, y que se utiliza en la programación de procedimientos de mando y control.

K

K. Es la unidad de capacidad de la memoria de un ordenador. Equivale a 1024 bytes.

KEYBOARD. Teclado.

KEYBOARD BUFFER. Memoria de teclado.

KEYPUNCH. Perforadora.

KILO. Prefijo que significa 1000.

KILOCYCLE. Kilociclo. Mil ciclos por segundo. Medida de frecuencia en transmisión sin líneas de comunicación. Véase *Kilohertz.*

KILOHERTZ. Mil Hertz.

K-BITS. Medida de capacidad de almacenamiento igual a 1024 bits.

K-BYTE. Medida de capacidad de almacenamiento igual a 1024 bytes.

K-WORD. Medida de capacidad de almacenamiento igual a 1024 palabras.

KLUDGE. Término utilizado humorísticamente para caracterizar un sistema defectuosamente diseñado, compuesto de componentes mal acoplados e incompatibles. Por ejemplo: «Este 'Kludge' no debería funcionar pero funciona».

L

LABEL. Etiqueta. Identifica lo que le sigue.

LASER. Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation. (Amplificación de la luz por emisión estimulada de radiación).

LATENCIA. En un periférico, es el tiempo de espera necesario para que la dirección física llegue a posicionarse frente a la unidad de lectura/escritura.

LECTOR DE CINTA DE PAPEL. Convierte las perforaciones contenidas en una cinta de papel en impulsos eléctricos.

LECTORA. Aplicable a los dispositivos periféricos de entrada.

LECTORA DE CARACTERES. Estas lectoras son capaces de leer caracteres normalizados y más recientemente cifras manuscritas. Véase *Lectoras de caracteres magnéticos, Lectoras de caracteres ópticos.*

LECTORA DE CARACTERES MAGNETICOS. Los caracteres se inscriben con máquinas especiales (inscriptoras magnéticas) dotadas de tipos especiales. La tinta que utilizan es tinta magnética.

LECTORAS DE CARACTERES OPTICOS. Estas lectoras aceptan caracteres normalizados. El número de tipos que reconoce es limitado. El reconocimiento se realiza por contraste entre lo negro del tipo y el blanco del papel.

LECTORA DE DOCUMENTOS. Es una máquina que permite la lectura de documentos originales. Los principales tipos son: a) lectoras de marcas. b) Lectoras de caracteres.

LECTORA DE FICHAS DE MARCA SENSIBLE. El documento es una ficha con posiciones previstas para las marcas y se procesan con un dispositivo de la reproductora de fichas que transforma las marcas en perforaciones sobre la misma ficha.

LECTORA DE MARCAS. La información está representada por marcas, generalmente rayas. Véase *Lectora de fichas de marca sensible.*

LECTORA DE PAGINAS. Las páginas son el documento original que está dotado de un fácil sistema de inscripción de la información que se lee por procedimientos ópticos con la lectora de páginas. Es decir el mismo documento de salida una vez relleno vuelve a ser introducido al ordenador.

LECTORA DE TARJETAS PERFORADAS. Convierte las informaciones registradas en forma de perforaciones en un conjunto de señales eléctricas. La tarjeta se procesa como registro unitario, aunque las informaciones de la ficha constituyan parte de un registro, un registro completo o varios registros. Hay dos formas de lecturas, las que funcionan mediante escobillas y las fotoeléctricas.

LECTURA. Operación destinada a introducir datos en un ordenador.

LECTURA, CABEZA DE. Electroimán que se utiliza para leer información de un soporte magnético.

LECTURA/ESCRITURA, CABEZA DE. Electroimán que actúa como cabeza de escritura y lectura.

LECTURA DISPERSA. Es situar información procedente de un registro físico en varias posiciones no contiguas de la memoria central.

LECTURA, ESTACION DE. Parte de una lectora que interpreta la información de un soporte de almacenamiento.

LECTURA, SOLAMENTE DE. Tipo de acceso a los datos que permite que se lean pero sin modificarse.

LECTURA, TIEMPO DE. Intervalo entre el inicio de la transferencia de datos y su terminación.

LEER. Obtener o interpretar datos desde un dispositivo de almacenamiento, soporte de información o cualquiera otra fuente.

LEIBNIZ, Gottfried. Matemático y filósofo (1646-1716), mecanizó la multuplicación y la división para ello efectuaba una serie de sumas sucesivas y para la división una serie de restas sucesivas. Utilizó una rueda dentada conocida como la rueda escalonada de Leibniz.

LENGUAJE CONVERSACIONAL. Dícese de los lenguajes que no están sometidos a la compilación previo a su carga en la U.C. Se almacenan en el programa fuente y será en el momento de la ejecución cuando serán traducidos sentencia a sentencia. Cuando se utilice este tipo de lenguaje el compilador o traductor estará en una memoria ROM. Ejemplo de este lenguaje es el BASIC.

LENGUAJE ENSAMBLADOR. Es un lenguaje simbólico en que a cada instrucción simbólica corresponde una instrucción máquina.

LENGUAJE ALGEBRAICO CONVERSACIONAL. CAL es un lenguaje de alto nivel desarrollado especialmente para finalidades de tiempo compartido por la Universidad de California.

LENGUAJE ARTIFICIAL. Lenguaje basado en un conjunto de normas preestablecidas. Desde el punto de vista del usuario el mejor lenguaje es aquel que mejor anuncia un pro-

blema, que mejor lo transforma en programa y que mejor lo procesa. Desde el punto de vista del constructor, el mejor lenguaje será aquel que ocupe menos memoria y se procese en menor tiempo.

LENGUAJE FUENTE. Cualquier lenguaje de programación que no sea el lenguaje específico de un ordenador.

LENGUAJE NATURAL. Lenguaje cuyas normas reflejan y describen el uso común, más que el uso prescrito.

LENGUAJE MAQUINA. Lenguaje de más bajo nivel, directamente inteligible por el ordenador. El programa en lenguaje máquina permite explotar al máximo el equipo.

LENGUAJE SIMBOLICO. Ver *Lenguaje fuente.*

LEVEL OF ADDRESSING. Nivel de direccionamiento.

LIBRARY. Biblioteca. Colección organizada de programas.

LIBRE ACCESO. Organización de centro de cálculo en la que permite que personas ajenas al centro proporcionen sus propias soluciones en los problemas.

LINE PRINTER. Impresora de líneas.

LINEA DE BLANCOS. A una línea de impresión en la que no se imprime nada. Sirve para hacer avanzar una posición del papel, equivale a un espacio vertical.

LINEA DE BORDE MEDIO. Línea imaginaria, utilizada en el reconocimiento óptico de caracteres (OCR), que rastrea y promedia la forma del caracter mecanografiado o impreso que se ha introducido para su reconocimiento óptico.

LINEA DE FLUJO. Línea o flecha de conexión entre los símbolos de un diagrama de flujo o de por bloques.

LINEA PERMANENTE. Forma de una línea de transmisión consistente en:
a) Línea compartida → A una red pública de líneas telegráficas o telefónicas. Cada aparato dispone de un número y de un dial.
b) Línea permanente → Conecta ininterrumpidamente dos puntos. Pueden ser líneas propias o alquiladas. Las velocidades oscilan entre los 50-200 baudios para las telegráficas y hasta 4.800 baudios para las telefónicas.

LINEA DE RETARDO. Elemento lógico secuencial con un canal de entrada y un canal de salida. El estado del canal de salida en un momento T, es igual al estado del canal de entrada en el momento T-N, donde N representa un intervalo constante de tiempo para una línea de retardo específica.

LINEA DE RETARDO ACUSTICO. Dispositivo utilizado para el almacenamiento cíclico de información digital en forma de tren de impulsos sonoros.

LINEA DE RETARDO ELECTROMAGNETICO. Dispositivo utilizado con el fin de introducir demoras específicas de tiempo cuando sean necesarios para el cálculo digital y para el control de la forma de impulsos.

LINEA DE RETARDO SONICO. Elemento que repite en una salida la información introducida en una entrada, interviniendo, sin embargo, un intervalo de tiempo fijo.

LINEA TELEGRAFICA. Referente a la red utilizada para la transmisión de datos. Se trata de líneas que trabajan según el principio telegráfico, la transmisión se realiza por medio de impulsos aislados.

LINEA DE TRANSMISION DE DATOS. Conecta dos puntos entre los cuales se transmiten datos. Puedan utilizarse líneas privadas hasta ciertos límites y cuando no alcanzan estos límites se dispone de una red pública.

LINEAL, PROGRAMACION. En investigación operativa una técnica para determinar las funciones mínima y máxima de variable sujetas a restricciones lineales.

LINEAS, NUMERO DE. Número arbitrario asignado a una posición de impresión o a un circuito de transmisión.

LINKAGE. Codificación que conecta rutinas o segmentos de programas.

LINKAGE EDITOR (editor de enlaces). Es un programa que combina módulos objeto o de carga producidos por separado en una fase o fases ejecutables.

LINKEDITOR. Es un programa (encuadernador) cuya función consiste en reunir en un programa, partes de programas programados independientemente. Algunos sistemas operativos en el momento de la traducción obtienen programas que no son directamente cargables, sino módulos que deben ser sometidos a una encuadernación.

LISP. Es un lenguaje interpretativo, desarrollado para el manejo de series simbólicas de datos recurrentes. LISP es un acrónimo de «LIST PROCESING» (proceso por listas).

LIST. Lista. Listado de etiquetas de un programa.

LISTA. Conjunto ordenado de registros.

LISTA DE DESPLAZAMIENTO DESCENDENTE. Conjunto de ítems de datos ordenados y dispuestos de tal forma que el ítem que debe recuperarse inmediatamente es el ítem que se acaba de almacenar, es decir el último que entra es el primero que sale.

LISTA DE DESPLAZAMIENTO ASCENDENTE. Conjunto de ítems de datos ordenados y dispuestos de tal forma que el ítem que debe recuperarse inmediatamente es el ítem más antiguo de los que figuran en cela, dando como resultado una estructura en la que el primero que entra es el primero que sale.

LISTADO. Lo que se imprime de un traductor de lenguajes que muestra todo enunciado en lenguaje fuente de un programa. Véase *Impreso.*

LISTADO DE ERRORES. A una lista con los errores cometidos en el formato de escritura de un programa que emite el programa traductor.

LITERAL. A los campos que se definen

en el curso de un programa con contenido fijo. Los literales se dividen en: literales numéricos, alfabéticos y alfanuméricos.

LLAMADA, INSTRUCCION. Instrucción que inicia una llamada a una subrutina y en algunos casos establece la secuencia de llamada a la subrutina.

LLAMADA, SECUENCIA DE. Conjunto de instrucciones para establecer parámetros y enlazar direcciones antes de una llamada a una subrutina.

LLAMAR. Transferencia de control a una subrutina, generalmente mediante una instrucción de bifurcación.

LOAD. Cargar.

LOAD ADDRESS. Dirección de carga.

LOGARITMO. Exponente para elevar una base dada para producir el número cuyo logaritmo es el exponente. El logaritmo en base B del número N es L cuando $B^L = N$

LOGICA. Ciencia del razonamiento que se ocupa particularmente de los medios válidos de deducción, demostración o prueba. Utiliza habitualmente proposiciones que deben ser verdaderas o falsas, pero no ambas cosas a la vez.

LOGICA, COMPARACION. Determinar la relación que existe entre dos operandos.

LOGICA, DECISION. Selección entre alternativas que se hace como resultado de una comparación lógica.

LOGICA, INSTRUCCION. Toda instrucción que especifique una de las operaciones lógicas, tales como Y, O, NO. Generalmente se usa para designar cualquier instrucción no aritmética.

LOGICA, MULTIPLICACION. Véase *Operación Y.*

LOGICA, OPERACION. Toda operación que comprenda el uso de un operador lógico.

LOGICA, SUMA. Véase *Operación O* y *Operación O inclusiva.*

LOGICA, UNIDAD. Conjunto de datos que representan un registro de información.

LOGICO, FICHERO. Colección de uno o más registros lógicos.

LOGICO, OPERADOR. Representación de una función lógica que debe aplicarse a uno o más operandos asociados.

LOGICO, PRODUCTO. Véase *Operación Y.*

LOGICO, REGISTRO. Registro que contiene todos los campos necesarios para representar una función específica. Un registro definido en términos de la información que contiene más que por sus registros físicos. En distintos registros físicos pueden Ocurrir partes de un registro lógico.

LONGITUD. Número de bits, bytes, caracteres, que componen una palabra, dato o campo de memoria.

LONGITUD DE INSTRUCCION. Al nú-

mero de bits, caracteres o bytes necesarios para almacenar una instrucción en la memoria del ordenador.

LOOR-UP. Consultor.

LOOP. Los programas suelen configurarse como una serie de bucles constituidos por instrucciones. Lo contrario de programas en loops es la programación extendida. El primer sistema ahorra memoria pero puede alargar el tiempo de proceso; el segundo tiene las propiedades contrarias.

LRC. Caracter de control.

LOTES, PROCESO POR. Método de procesamiento en que los registros se reúnen en grupos antes de introducirlos en el ordenador.

□ Método de procesamiento en que se agrupan registros semejantes y se procesan en una sola pasada.

□ En general, cualquier proceso que no depende del tiempo.

LUPA DE CINTA. Los puntos de magnetización de la superficie de la cinta pueden hacerse visibles espolvoreando aquélla con polvo de hierro. La lupa facilita la investigación para detectar los puntos dañados. Consta de un soporte en el que se encuentran las limaduras de hierro en un líquido contenido en un vidrio.

M

MACRO. Macroinstrucción.

MACROINSTRUCCION. Cualquier instrucción de un lenguaje simbólico a la que el programa traductor convierte en varias instrucciones de máquina. Esta traducción ocurre durante el proceso de *ensamblaje* o *compilación.*

MACROLENGUAJE. Lenguaje o reglas utilizadas para escribir *macroinstrucciones.*

MACROPROGRAMACION. Programación o codificación de programas con macroinstrucciones.

MACROS, ENSAMBLADOR DE. Programa ensamblador que utiliza macroinstrucciones para traducir el programa fuente a programa objeto.

MAESTRA, CINTA (MASTER TAPE). Cinta magnética que contiene un *fichero maestro.*

MAESTRA, CINTA DE BIBLIOTECA (MLT, MASTER LIBRARY TAPE). Fichero en cinta magnética que contiene los programas, subrutinas y módulos que se utilizan. Se emplea durante la actualización de programas, antes de la compilación.

MAESTRA, CONSOLA. En un sistema de proceso de datos en donde existan varias consolas, de las cuales una, la consola maestra se utiliza para establecer comunicación entre el operador y el sistema.

MAESTRA, TARJETA. Tarjeta perforada que se encuentra al principio de un lote de fichas.

MAESTRO, FICHERO. (MASTER FILE). Fichero que contiene datos fijos o permanentes.

MAESTRO, REGISTRO. Cualquier registro que existe en un fichero maestro.

MAESTROS, DATOS. Elementos de un registro que cambian en un espacio de tiempo generalmente superior al tiempo de explotación normal.

MAGNETICA, CABEZA. Electroimán

que se utiliza para leer o escribir sobre la superficie de un soporte magnético.

MAGNETICA, CELDA. Almacenamiento magnético que consiste generalmente en un núcleo magnético que pueda representar los dos estados posibles de un dígito binario.

MAGNETICA, CINTA (MAGNETIC TAPE). Cinta recubierta con una superficie de material magnético en donde pueden almacenarse los datos. La cinta magnética tiene generalmente 720 m de longitud y 12 milímetros de ancho. Se arrolla a una bobina de plástico de 27 cm de diámetro.

MAGNETICA, LECTOR DE CARACTERES DE TINTA (MICR). Técnica para reconocer o detectar los caracteres impresos en tinta magnética.

MAGNETICA, TARJETA. Soporte de información que consiste en una tarjeta recubierta con una superficie magnética en donde pueden almacenarse los datos.

MAGNETICA, TINTA. Tinta que contiene partículas de material magnético que pueden ser detectados.

MAGNETICA, UNIDAD DE CINTA. Dispositivo de entrada/salida que consta de un mecanismo de transporte de cinta, cabezas de lectura/escritura y circuitos electrónicos de control.

MAGNETICAS, FICHERO DE TARJETAS. Dispositivo de almacenamiento de acceso directo, en donde los datos se registran en tarjetas magnéticas. Para acceder a los datos se hace transportar la tarjeta frente a una cabeza de lectura/escritura.

MAGNETICAS, GRUPO DE CINTAS. Grupo de unidades de cinta magnética combinadas y compartiendo, generalmente, una misma unidad de control y un *canal de interfase.*

MAGNETICO, ALMACENAMIENTO. Es el que pertenece a los dispositivos de almacenamiento que utilizan elementos electromagnéticos.

MAGNETICO, DISCO. Placa circular plana recubierta con partículas magnéticas en donde pueden almacenarse los datos.

MAGNETICO, NUCLEO. Anillo de material ferromagnético que puede polarizarse mediante conductores de corriente que pasa a través de él. Las dos polarizaciones alternativas permiten que un núcleo magnético pueda tomar dos entradas (0 y 1) y pueda utilizarse como un soporte de almacenamiento de información o como dispositivo de conmutación. Además de la forma de anillos, los núcleos magnéticos puede presentarse en forma de alambres o películas magnéticas.

MAGNETICOS, PAQUETE DE DISCOS (DISPACK). Uno o varios discos magnéticos dispuestos sobre un eje común. Cada uno de los discos está dividido en pistas y las pistas en sectores. El acceso a una determinada pista se efectúa mediante una cabeza de lectura/escritura que se mueve sobre la superficie del disco bajo el control de un programa.

MAGNETICO, TAMBOR. Cilindro recubierto con material magnético en

donde pueden almacenarse los datos mediante magnétización de las partículas de su superficie. El cilindro gira frente a una o varias cabezas de lectura/escritura que corresponden a las pistas de la superficie del tambor magnético. El tambor magnético es un dispositivo de almacenamiento de acceso directo.

MANTENIMIENTO. Término utilizado para las operaciones de reparación, *corrección, sustitución, etc. con el* fin de mantener el sistema en condiciones satisfactorias para el trabajo.

MANTISA. La parte de coma fija de un número de coma flotante.
□ La parte fraccionaria de un logaritmo.

MANUAL, CONTROL. Los sistemas de control manual requieren la intervención del hombre para su funcionamiento. El control manual se refiere también a la operación de un ordenador desde la consola del sistema.

MANUAL, ENTRADA. Entrada de datos a un dispositivo hecha a mano.

MANUAL, OPERACION. Tratamiento de datos en un sistema por medio de una intervención manual directa.

MANUAL, PERFORADORA. Dispositivo para perforar directamente tarjetas o cintas de papel oprimiendo una tecla de perforación.

MAQUINA. Generalmente se usa este término para hacer referencia a un ordenador.

MAQUINA, CICLO DE. Período de operación de cualquier ordenador que tenga un modo de operación cíclica.

MAQUINA, CODIGO. Conjunto de claves de operación que puede ser reconocido por la máquina.

MAQUINA DE ESCRIBIR. Véase *Consola.*

MAQUINA, ERROR DE. Error de un ordenador en el proceso a causa de un mal funcionamiento de la máquina.

MAQUINA, INSTRUCCION DE. Instrucción escrita en lenguaje máquina, es decir, una instrucción que puede ser reconocida y ejecutada por el ordenador.

MAQUINA, LENGUAJE. Instrucciones escritas en código de máquina y que puede utilizar directamente (sin traducción) el ordenador.

MAQUINA, LENGUAJE ORIENTADO A LA. Lenguaje de programación que se asemeja más al lenguaje máquina que a los lenguajes comunes.

MARK I. Máquina de calcular basada en los equipos de relés telefónicos. Se construyó en las instalaciones de IBM. Esta máquina era semejante a la máquina analítica diseñada por Bablage.

MASCARA. Conjunto de bits o caracteres que se utilizan para controlar la eliminación o retención de porciones de otro conjunto de bits o caracteres. También se conoce con el nombre de *filtro.*

MASIVO, ALMACENAMIENTO. Almacenamiento en un soporte de gran

capacidad al que puede accederse en línea (on line) desde una unidad central de proceso.

MATEMATICA, PROGRAMACION. En *investigación operativa,* técnica para hallar los valores máximo o mínimo de una función.

MATEMATICO, MODELO. Representación en forma matemática de algún dispositivo, proceso o concepto determinado.

MATRIZ. Conjunto de cantidades que tiene dos o más dimensiones.
□ Conjunto de elementos de circuitos lógicos interconectados.
□ Ordenación de elementos dentro de un cuadrado. Uno de los lados es la Fila y el otro la Columna.

MATRIZ, MEMORIA DE. Cualquier soporte de almacenamiento dispuesto de forma que cada posición se direccione mediante dos o más coordenadas.

MEDIA. Un número que representa un conjunto de números de los que es una función. La media de n números a_i se obtiene mediante la siguiente expresión:

$$\text{MEDIA} = \frac{\sum_{i=1}^{n} a_i}{n}$$

MEDIA PALABRA. Conjunto de bits que comprende la mitad de una palabra de ordenador y que puede direccionarse como una unidad.

MEGA. Prefijo que significa 10^6, un millón.

MEGABIT. Medida de capacidad de almacenamiento en bits: un millón de bits.

MEMORIA. Cualquier dispositivo de almacenamiento de datos en que se puede introducir, conservar y posteriormente recuperar los datos.
□ Suele utilizarse el nombre de memoria para hacer referencia a la memoria principal de un ordenador. Esta acepción excluye todo almacenamiento de soporte.

MEMORIA, AMORTIGUADOR DE. Pertenece a cualquier área de almacenamiento que se utiliza como un amortiguador entre la memoria y las unidades periféricas. Generalmente este amortiguador suele ser un registro.

MEMORIA AUXILIAR. Memoria destinada a contener un volumen de información superior a la almacenable por la memoria del ordenador.

MEMORIA, BIBLIOTECA DE LA IMAGEN DE. En determinados sistemas operativos, una biblioteca de acceso directo utilizada para almacenar programas que están preparados para la ejecución.

MEMORIA, CAPACIDAD DE. Cantidad de unidades de datos que pueden almacenarse en la memoria central del ordenador o en otro dispositivo de almacenamiento. La capacidad de memoria se mide en Kbits, en Kbytes, en Kpalabras, etc.

MEMORIA CENTRAL. Ver *Memoria interna.*

MEMORIA, CICLO DE. Es el ciclo nece-

sario para almacenar o extraer una unidad de datos de la memoria.

MEMORIA, DENSIDAD DE. Número de unidades de datos que pueden reservarse por tamaño unitario de un soporte de almacenamiento. Por ejemplo, la densidad de memoria o de grabación de una cinta magnética oscila generalmente entre 800 y 1600 bpi (bits por pulgada).

MEMORIA DE NUCLEOS. Anillo de material magnetizable capaz de conservar una carga positiva o negativa y de cambiarla cuando pasa una corriente eléctrica a través de él.

MEMORIA INTERNA. Unidad de la C.P.U. en la que se almacenan las instrucciones y los datos de un programa.

MEMORIA, MAPA DE. Listado de salida que muestra la distribución de los datos o de los programas en la memoria.

MEMORIA, REGISTRO DE. Dispositivo que se utiliza para reservar una unidad de información.

MEMORIA, REGISTRO DE DIRECCION DE. Registro que se utiliza para direccionar posiciones de almacenamiento.

MEMORIA, RELLENO DE. Técnica que comprende la inversión de un dígito especificado en cada posición de memoria.

MEMORIA, VACIADO DE. Contenido de la memoria de núcleos transferido a un dispositivo de salida, como, por ejemplo, una impresora de líneas.

MENOS SIGNIFICATIVO. Petenece al caracter que ocupa la posición externa derecha de un grupo de caracteres significativos en la notación posicional.

MENSAJE. Conjunto de caracteres y símbolos destinados a transmitir una unidad de información.

MENSAJE, CABECERA DEL. La parte delantera de un mensaje que contiene información tal como el código de origen o destino, prioridad y tipo del mensaje.

MENSAJES, COLA DE. Conjunto de mensajes que esperan ser procesados o enviados a un terminal.

MENSAJES, CONMUTACION DE. En las comunicaciones de datos, pertenece a un sistema en que se utiliza un ordenador central para recibir mensajes desde terminales a distancia y retransmitidos a una o más terminales en la misma red.

MENSAJES, PROGRAMA DE CONTROL DE. Programa diseñado para controlar el envío o recepción de mensajes a o de un terminal a distancia.

MICRO. Prefijo que significa 10^{-6}, una millonésima.

MICROCIRCUITO. Circuito integrado.

MICRODIFICACION. La codificación que forma toda o parte de un microprograma.

□ Serie de instrucciones que forman una macroinstrucción y que se utili-

zan para simular una instrucción que normalmente no es parte de un conjunto específico de instrucciones.

MICROINSTRUCCION. Instrucción básica que se utiliza para determinar la lógica asociada en las instrucciones máquina.
□ Instrucción que forma parte de la microdificación.

MICROPROGRAMA. Programa de ordenador que genera una secuencia de señales de control o microinstrucciones que corresponden a una instrucción de programa.

MICROSEGUNDO. Unidad fraccionaria de tiempo, equivalente a 1 millonésima de segundo
1 microsegundo = 0,000001 segundos
Su representación gráfica es: μs
14 μs = 14 microsegundos

MILI. Prefijo que significa 10^{-3}, una milésima.

MILISEGUNDO. Milésima parte de un segundo.

MINUENDO. En una operación de resta, la cantidad u operando de la que se resta otra cantidad.

MODELO. Modelo matemático.

MODEM. Modulador-demodulador. Dispositivo que se emplea para modular y demodular señales que deben de transmitirse por los medios de comunicaciones. Se utiliza especialmente para permitir la transmisión de una señal digital a través de una red telefónica.

MODEM, RETORNO DE. Es la conmutación automática de un modem que opera en el modo semiduplex de la condición de transmisión a la condición de recepción o viceversa.

MODIFICADOR. Registro de datos que se utiliza para modificar una instrucción.

MODIFICAR. Alternar parte de una instrucción o rutina. Comprende la aplicación de operaciones aritméticas y lógicas en instrucciones como si fueran datos.

MODULACION. Proceso para variar la característica de una onda portadora de acuerdo con otra señal u onda. Generalmente se utiliza para hacer las señales digitales compatibles con los medios de comunicación analógicos.

MODULADOR. Dispositivo que se utiliza para la modulación.

MODULADOR-DEMODULADOR. Modem.

MODULAR. Pertenece a cualquier *hardware* o *software* construido o disponible en módulos. Especialmente se aplica al *hardware* que se puede extender a voluntad agregándole unidades estándar.

MODULAR, PROGRAMACION. Técnica para la elaboración de programas en que se descompone un programa en funciones lógicas, cada una de las cuales forma un módulo que se codifica y prueba en forma independiente.

MODULO. Unidad de programa que puede codificarse, compilarse y

probarse antes de enlazarse con otras unidades del programa.
□ Unidad de *hardware* funcional diseñada para utilizarse con otros componentes pero que está disponible por sí misma.

MONITOR. Cualquier dispositivo o rutina, diseñada para supervisar, controlar o verificar las operaciones de un sistema.

MONITOR, IMPRESORA DE. Dispositivo de impresión conectado a un monitor.

MONITOR, SISTEMA. Supervisor.

MONOESTABLE. Perteneciente a un dispositivo que sólo tiene un estado estable.

MONTE CARLO, METODO DE. Método de aproximar la solución de un problema numérico utilizando números aleatorios.

MUESTREO. El proceso de obtener el valor de una variable a intervalos regulares o irregulares discretos.

MUESTRE O, TASA DE. La relación del número de valores medidos al número total disponible.

MULTIACCESO. Acceso múltiple.

MULTIPLE, CONECTOR. En los organigramas, símbolo que se emplea para indicar que se unen varias líneas de flujo.

MULTIPLES, TAREAS. Multitareas.

MULTIPLEXACION. División de un medio de transmisiones en dos o más canales para permitir la transmisión simultánea de más de una señal en un solo circuito.

MULTIPLEXAR. Intercalar o transmitir concurrentemente más de un mensaje en un solo canal.

MULTIPLEXOR. Dispositivo que se utiliza para intercalar dos o más señales para retransmitir a mayor velocidad.

MULTIPLICACION. Proceso artimético que consiste en obtener el producto de dos factores, el multiplicando y el multiplicador.

MULTIPLICADOR. En multiplicación, una cantidad que se utiliza para multiplicar otra.
□ Una unidad de Hardware que se emplea para realizar multiplicaciones.

MULTIPLICADOR-COCIENTE, REGISTRO DE. Registro donde se sitúa el multiplicador de la multiplicación y en que se obtiene el cociente de la división.

CANAL MULTIPLEXADOR. Canal de interfase periférica que opera en modo de byte.

MULTIPLICANDO. En la multiplicación, cantidad que se multiplica por otra.

MULTIPROCESADOR. Ordenador que contiene dos o más unidades de procesamiento bajo control integrado.
□ Sistema de proceso de datos que consiste en dos o más unidades de procesadores centrales o dos o más unidades aritméticas/lógicas que

puden comunicarse sin intervención del operador.

MULTIPROCESADOR, INTERCALADO DE. Método de asignar memoria a los distintos proceadores en un sistema de multiproceso por su subdivisión en módulos. Cada multiprocesador recibe en asignación una cantidad de módulos de memoria para su propio uso.

MULTIPROCESO. Ejecución simultánea de dos o más programas por un ordenador o red de ordenadores.

□ Ejecución simultánea de dos o más secuencias de instrucciones por un multiprocesado.

MULTIPROCESO, SISTEMA DE. Sistema de proceso de datos que emplea dos o más unidades de proceso interconectadas, cada una con sus propias unidades aritmética y lógica, para ejecutar simultáneamente programas.

MULTIPROGRAMACION. Ejecución concurrente de dos o más programas dentro de un solo ordenador. Se realiza permitiendo la ejecución de un programa durante el tiempo de espera de entrada/salida.

MULTIPUNTO. En teleproceso, red que tiene más de un terminal.

MULTITAREAS. Ejecución concurrente de dos o más *tareas* dentro de un solo ordenador. En algunos sistemas operativos, una tarea es una unidad dentro de un programa, en cuyo caso la multitarea equivale a multiprogramación dentro de un solo programa.

MULTITRABAJOS, OPERACION DE. Ejecución concurrente de pasos de trabajos desde dos o más trabajos.

N

NAND. Operación lógica que tiene la propiedad de: si a, b y c son enunciados, entonces el NAND de a, b, c es verdadero si al menos uno de los enunciados es falso y es falso si todos los enunciados son verdaderos, se conoce también como NO-Y.

NANO. Prefijo que significa 10^{-9}, una milmillonésima.

NANOSEGUNDO. Unidad fraccionaria de tiempo, equivalente a 1 milmillonésima de segundo
1 nanosegundo = 0,000000001 segundos
su representación gráficas es: ns
35 ns = 35 nanosegundos =

NEGACION. Operación que comprende la inversión de cada posición de bit en un operando.
— Inversión
— Operación no

NEMENICO, CODIGO. Símbolo nemónico que representa un código de operación de una instrucción en un lenguaje de programación.

NEMONICO, SIMBOLO. Símbolo o abreviatura que se elige como auxiliar a la memoria humana.

NEMOTECNIA. Método para aprender con facilidad un código.

NEPER. Unidad de medida que indica la intensidad relativa de parámetros de señales como el logaritmo natural de la relación de los niveles medidos de potencia.

NI. Operador lógico que tiene la propiedad de que si las sentencias A, B y C son falsas, entonces el NI de A, B y C es verdadero; y si al menos una de las sentencias es verdadera, el NI es falso.

NI, ELEMENTO. Elemento lógico que tiene dos o más entradas binarias y una sola salida cuyo valor será 1 si cualquiera de las señales de entrada es cero. También se conoce como *puerta NI.*

NI, ELEMENTO. Elemento lógico que tiene dos o más señales binarias de entrada y una sola salida cuyo valor será 1 solo si todos los valores de entrada son cero. También se conoce como *Puerta NI.*

NIVEL. La posición relativa de un registro en una jerarquía.

NO. (NOT). Operador lógico que tiene la propiedad de que si la variable A es verdadera, entonces *no A* es falsa; y si la variable es falsa, entonces *no A* es verdadera.
No A se representa también de la forma $\bar{A}$.

A	$\bar{A}$
0	1
1	0

NO, ELEMENTO. Elemento lógico que tiene una sola señal de entrada binaria y que da una sola señal de salida binaria de significado inverso. Así pues, si la señal de entrada es 1 la salida será cero y viceversa.

NO-O, OPERACION. Operación lógica que se aplica a los operandos y que produce los siguientes resultados:

Entrada		**Salida**
A	*B*	*NOR*
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

NO DESTRUCTIVA, LECTURA. (NDR). Proceso de lectura que no borra los datos en una posición fuente.

NODO. Punto en un diagrama que representa un estado o acontecimiento.

NOMBRE. Colección de caracteres que se utilizan para identificar un reistro de datos o un fichero. Ver también ETIQUETA.

NO-O (NOR). Operación lógica que es la negación de la operación O.

Entrada		**O**	**NO-O**
0	0	0	1
0	1	1	0
1	0	1	0
1	1	1	0

NORMAL, FLUJO EN LA DIRECCION. En un diagrama de flujo (organigrama), un flujo de dirección de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo.

NORMALIZAR. En la programación, ajustar el punto de la parte fija de un número de coma flotante para que esté dentro de un rango prescrito.

NOTACION. Sistema de representación que utiliza caracteres y símbolos en relaciones posicionales para expresar información.

NO VOLATIL. Pertenece a cualquier memoria cuyo contenido no se destruye cuando se desconecta la energía.

NO-Y. (NAND). Operador lógico que tiene la propiedad de: si A, B y C son variables, entonces el NO-Y de A, B y C es verdadero si al menos una de las variables es falsa; y es falso si todas las variables son verdaderas.

NO-Y, OPERACION. Operación lógica que se aplica a dos operandos y que produce el siguiente resultado:

Entrada		**salida**
A	*B*	*NAND*
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

NUCLEOS, MEMORIA DE. Unidad de memoria de un ordenador y formada por una matriz de núcleos magnéticos.

NUCLEO DE FERRITA. Anillo compuesto por el elemento magnetizable «Ferrita» cuyo diámetro máximo es 1 m/m.

NUMERACION, SISTEMA DE. Todo sistema para representar números o valores numéricos con un conjunto acordado de símbolos y reglas.

NUMERICA, PALABRA. Palabra que consta solamente de caracteres de un código numérico.

NUMERICO, ANALISIS. Estudio de la solución a problemas expresados matemáticamente.

NUMERICO, CARACTER. Véase *dígito.*

NUMERICO, CODIGO. Código que consta solo de caracteres numéricos y especiales.

NUMERICOS, DATOS. Información que consta sólo de caracteres de un código numérico.

NUMERO. Representación simbólica mediante dígitos de una cantidad.

NUMERO ALEATORIO. Número que según las reglas de la probabilidad, su aparicion no esté determinada por ninguna causa o regla.

NUMEROS, REPRESENTACION DE. Uso de símbolos específicos para representar números, de acuerdo con una serie de reglas.

O

O. Operador lógico que tiene la propiedad de que si A y B son enunciados, entonces el O de A, B, es verdadero si al menos un enunciado es verdadero y falso si todos los eneunciados son falsos.

OBJETO, CODIGO. La salida ejecutable de un programa ensamblador o compilador.

OBJETO, LENGUAJE. Lenguaje al que se traduce un programa fuente. Puede ser código objeto o un lenguaje de programación intermedio de bajo nivel.

OBJETO, MODULO. Módulo que produce un programa ensamblador o compilador y que es la entrada a un LINKAGE EDITOR (editor de enlaces).

OBJETO, ORDENADOR. La máquina en que se debe pasar un programa objeto en contraposición con aquella en que se compila.

OBJETO, PROGRAMA. Programa completamente ensamblado o compilado que está dispuesto para cargarse y ejecutarse.

OBJETO, TIEMPO. Tiempo en que se ejecuta un programa.

OCHO, CUATRO, DOS, UNO. Código binario para cifras decimales en el que cada dígito se representa por una tétrada.

O, CIRCUITO. Véase Elemento O.

O, ELEMENTO. Elemento lógico que tiene una o más señales de entrada y que produce una sola señal de salida de acuerdo con las reglas de la operación O.

O EXCLUSIVO. Véase EXOR.

O, OPERACION. Operación lógica que se aplica a dos operandos binarios que produce una salida que se aplica a posiciones correspondientes

de bits de acuerdo con las siguientes reglas:

Entrada		Salida
A	*B*	*O*
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

O, PUERTA. Puerta lógica que opera de acuerdo con las reglas de O.

OCTAL. Pertenece al sistema de numeración con la base de ocho en que cada posición de dígito representa potencias sucesivas de ocho. Se puede representar a cada tres bits mediante uno de los dígitos octales. De este modo, el número binario: 110010111 se puede escribir como el octal 657.

OCTETO. (BYTE). Conjunto de 8 bits que representan un carácter.

OPERACION. Acción definida que produce un resultado a partir de uno o más operandos de acuerdo con las reglas de una instrucción.
□ La acción que define una sola instrucción de ordenador.
□ La ejecución de un paso de programa.
□ Véase *Instrucción.*

OPERACION, CICLO DE. Ciclo durante el cual se obedece el código de operación de una instrucción.

OPERACION, CODIGO DE. El código que especifica una operación determinada. También se conoce como código de instrucción.

OPERACION, DECODIFICADOR DE. Dispositivo que interpreta la parte de la operación de una instrucción de máquina y que hace que se enciendan los interruptores, requeridos para su ejecución.

OPERACION, INSTRUCCIONES DE. Descripción escrita de las acciones que debe de realizar un operador que pasa un programa o trabajo específico.

OPERACION, TIEMPO DE. Intervalo que se requiere para completar un ciclo de operación.

OPERACIONES ARITMETICAS. Operaciones que pueden ejecutarse entre dos o varios números: Adición o suma, sustracción o resta, multiplicación y división.

OPERADOR. Persona encargada de la manipulación de un ordenador.
□ Elemento que describe la acción a realizar con los operandos.

OPERADORES ARTIMETICOS. Caracteres que designan las operaciones aritméticas, tales como: +, −, ×, /, etc.

OPERADOR, CONSOLA DEL. Consola que utiliza un operador para controlar o vigilar la operación de un ordenador.

OPERADOR, MENSAJE DEL. Mensaje desde el sistema operativo o un programa que solicita que el operador que realiza una función específica o que le informe una función determinada.

OPERANDO. Dato perteneciente a una operación.

□ Registro sobre el que se opera. Generalmente se identifica el operando mediante una dirección en una instrucción.

OPERATIVA, INVESTIGACION. Aplicación de métodos científicos a la resolución de problemas relativos a la asignación de recursos.

OPERATIVA, PARTE. Parte de una instrucción que especifica la operación a realizar.

OPERATIVO, SISTEMA. Software asociado con la ejecución de programas y la coordinación de las actividades de un sistema de proceso de datos. Puede incluir procedimientos como la planificación, control de E/S, administración de almacenamiento y de datos, traducción de lenguajes y otros.

OPTICOS, LECTOR DE CARACTERES. Dispositivo que utilizan los principios del reconocimiento de caracteres ópticos para interpretar documentos fuente. Puede ser un dispositivo OFF-LINE u ON-LINE.

OPTICOS, RECONOCIMIENTO DE CARACTERES. (OCR). La identificación de caracteres impresos mediante dispostivos sensibles a la luz.

OPTIMIZACION. Modificación o diseño de un sistema para alcanzar la máxima eficacia.

ORDEN. Clasificación de registros de acuerdo a un conjunto de reglas. También se conoce como *Secuencia.*

ORDEN, CODIGO DE. Véase Código de instrucción.

ORDENADA. El eje vertical (o de las *y*) de una gráfica. Contrasta con ABCISA.

ORDENADOR. Sistema electrónico utilizado para el proceso de datos.

ORDENAR. Clasificar una serie ascendente o descendente de acuerdo a la importancia.

ORGANIZACION. Pertenece a cualquier sistema que la capacidad de ordenar su estructura interna.

O.S. (Operating Sistem). Sistema operativo. Programa interno del ordenador.

OSCILOSCOPIO. Instrumento para desplegar visualmente las variaciones en una cantidad eléctrica fluctuante tal como una corriente o voltaje.

OUTPUT. Término inglés que significa SALIDA de datos.

OVERFLOW. (Desbordamiento). La porción de un resultado generado que es demasiado grande para contenerse en la posición propuesta de memoria.

P

PAGINAS, IMPRESORA DE. Dispositivo de salida que produce copias de páginas impresas.

PALABRA. Serie de caracteres o bits que se trata como una entidad.
□ Unidad básica de datos en una memoria. Dependiendo de la memoria su longitud puede ser fija o variable.

PALABRA, LONGITUD DE. El tamaño de una palabra. Generalmente se mide en caracteres o bits.

PALABRA, MAQUINA ORIENTADA A. Describe un ordenador o dispositivo de almacenamiento en que el elemento direccionable básico es la palabra.

PALABRA, TIEMPO DE. Tiempo que se requiere para recuperar una palabra de la memoria.

PANTALLA. Superficie de un tubo de rayos catódicos. También llamada abreviadamente CRT (Cathodic Rays tube) que tiene una constitución parecida a un televisor vulgar. Usada para dar mensajes al operador.

PAPEL, AVANCE DE. Movimiento de papel a través de una impresora a mayor velocidad que la del espaciado de línea simple.

PAPEL, CINTA DE. Soporte de entrada (a veces de salida) hecho de papel de 25 mm de ancho y generalmente en rollos de hasta 300 m de longitud. Los datos se codifican como una serie de perforaciones, cuyo número a lo ancho de la cinta depende del sistema que se utilice.

PAPEL, CODIGO DE CINTA. Código que se utiliza para representar datos en la cinta de papel como una serie de agujeros perforados a lo ancho de la cinta. El código se basa en el número de pistas a través de la cinta.

PAPEL, LECTOR DE CINTA. Dispositivo que detecta y traduce los agujeros de una cinta de papel perforado a señales de dígitos.

PAPEL, PERFORADORA DE CINTA DE. Dispositivo para perforar agujeros en cinta de papel. Se puede referir a un dispositivo operado por teclado o una unidad periférica que opera

bajo control de la unidad central de proceso.

PAQUETE. Programa o conjunto de programas generalizados y diseñados para resolver una aplicación común.

PAR, PARIDAD. Pertenece a un sistema de control de paridad en que se espera que el número de unos en un grupo de bits sea par.

PARADA, INSTRUCCION DE. Instrucción de máquina que detiene la ejecución del programa.

PARALELO. Pertenece al proceso simultáneo de las partes individuales de un todo; por ejemplo, la transmisión en paralelo de todos los bits de un byte.

PARALELO, ALMACENAMIENTO EN. Dispositivos de almacenamiento en que se accede simultáneamente a varias posiciones (palabras, caracteres).

PARALELO, ORDENADOR. Ordenador que tiene unidades múltiples de aritmética, lógica y control para lograr el procesamiento en paralelo.

PARALELO, OPERACION EN. Ejecución simultánea de dos o más operaciones en un dispositivo múltiple tal como una unidad aritmética.

PARALELO, PROCESAMIENTO EN. Ejecución simultánea de dos o más procesos en dispositivos tales como canales de E/S o procesadores.

PARALELO, TRANSFERENCIA EN. Método de transferencia de datos en que se transfiere simultáneamente a todos los elementos de un registro de datos.

PARALELO, TRANSMISION EN. En las telecomunicaciones, la transmisión simultánea de dos o más elementos de señales.

PARAMETRO. Variable a la que se da un valor constante para un propósito específico mientras dure un proceso determinado. Se utiliza para especificar distintos valores de entrada a una subrutina, rutina, programa o sistema, en general.

PARCIAL, ACARREO. En la adición en paralelo, el almacenar temporalmente los acarreos en vez de permitir su programación inmediata.

PARIDAD. Se refiere al sistema de agregar un bit de control a una serie de bits para que la suma de todos los bits 1 de esa serie siempre sea par o impar.

PARIDAD, BIT DE. Bit de control o de comprobación que se agrega a una serie de bits para hacer que la suma de todos los bits 1, incluyendo el de paridad, sea siempre par o siempre impar.

PARIDAD, ERROR DE. Error provocado por una paridad incorrecta (detectado por un control de paridad).

PARIDAD, CONTROL DE. Prueba que determina si la suma de los bits de una serie es par o impar.

PARTE DE LA DIRECCION. Parte de una instrucción que indica la posición de un operando.

PARTICION. Subdivisión del área dis-

ponible para almacenamiento. Cuando se aplica a la memoria central, se refiere al área que ocupa un programa en un medio de multiprogramación. Cuando se aplica a un soporte de información, se refiere a un área de fichero.

PASADA. Ciclo en la operación de un dispositivo.
□ Ejecución de un ciclo o de un programa.

PASCAL, Blaise. Matemático y filósofo (1623-1663) que desarrolló la primera sumadora mecánica. El principio de estas calculadoras está basado en la técnica de arrastre por engranaje desmontable.

PASO. Operación en cualquier rutina.
□ Hacer que un ordenador ejecute una sola operación.

PASOS, CONTADOR DE. Contador que se utiliza para registrar el número de iteracciones de un ciclo.

PELICULA DELGADA, MEMORIA DE. Soporte de almacenamiento formado de una capa de material magnético.

PELICULA, GRABADOR DE. Dispositivo de salida que se utiliza para transcribir datos de un ordenador a una película fotográfica.

PELICULA, LECTOR DE. Cualquier dispositivo que se utilice para representar datos registrados en película en una forma adecuada para entrar a un ordenador.

PERFORACION. Agujero en, por ejemplo, una tarjeta perforada o en una cinta de papel perforada.

PERFORACION, ESTACION DE. Parte de una perforadora que contiene los punzones de perforación.

PERFORACION, POSICION DE. Una de las posiciones designadas de una tarjeta o cinta de papel perforada en que se puede perforar un agujero. En una tarjeta perforada, cada posición de perforación está en la intersección de una columna y fila.

PERFORACION, PUNZON DE. La parte de una perforadora que hace el agujero en el soporte de perforación.

PERFORADA, CINTA. Cinta de papel en que se utiliza un cósigo de agujeros para representar datos. Cada caracter de la cinta se puede representar mediante 5, 7 u 8 posiciones de agujeros a lo ancho de la cinta, dependiendo del sistema utilizado.

PERFORADAS, INTERPRETADORA DE TARJETAS. Dispositivo que se utiliza para leer la información perforada en una tarjeta e imprimir los caracteres correspondientes en la misma.

PERFORADAS, MAQUINA DE TARJETAS. Cualquier dispositivo que perfore, lea o maneje tarjetas perforadas.

PERFORADA, TARJETA. Tarjeta perforada con un código de agujeros para representar datos. La forma mas común de tarjeta tiene 80 columnas y 12 filas de perforación.

PERFORADORA. Dispositivo adecuado con un teclado que perfora agujeros en tarjetas o cinta de papel para representar datos.

PERIFERICA, CANAL DE INTERFASE. Un canal que enlaza uno o más dispositivos periféricos con la unidad central de proceso.

PERIFERICA, TRANSFERENCIA. Transferencia de datos entre dos dispositivos periféricos o entre un dispositivo periféricos y la unidad central de proceso.

PERIFERICO. Unidad de E/S cuya misión es alimentar de información a la UCP y/o bien descongestionar la información de la UCP.

PERIFERICO, DISPOSITIVO. Cualquier dispositivo, máquina o unidad que opera bajo control de la unidad central de proceso y que generalmente consiste en dispositivos de entrada/salida.

PERIFERICO, EQUIPO. La colección de equipos periféricos conectados a la unidad central de proceso.

PERIFERICO, PROCESADOR. Procesador cuya única función es controlar las operaciones de E/S de una cantidad de dispositivos periféricos, generalmente bajo control de otro procesador (o de la unidad central de proceso).

PERMUTACION. Secuencia ordenada de todas o parte de un conjunto de cosas. La cantidad de permutaciones de n cosas tomadas todas a la vez viene dada por n!

El número de permutaciones de *n* cosas tomando r a la vez viene dado por n! (n – r)!

PERT. Método del camino crítico. Ver *Red.* (Program Evaluation and Review Technique).

PICOSEGUNDO. Unidad fraccionaria de tiempo, equivalente a 1 billonésima de segundo (10^{-12} seg.).

1 picosegundo = 0,000000000001 segundos

su representación gráfica es: ps.

16 ps = 16 picosegundos

PILA. Area de memoria reservada para el almacenamiento temporal de datos. A veces tiene la forma de una LISTA.

PISTA. En un soporte de información magnético móvil (por ejemplo, disco, tambor), la porción accesible a una posición dada de cabeza de lectura.

□ Uno de los canales de grabación longitudinal en cinta de papel perforada.

PLANIFICADOR. La parte de un sistema operativo que se refiere a la asingación de recursos y la prioridad de tareas.

PL/1. Lenguaje de alto nivel creado por IBM, para utilizarse en una extensa gama de aplicaciones comerciales y científicas.

POLACA, NOTACION. Método para escribir expresiones matemáticas para que cada operador preceda a sus operandos. (Notación sin paréntesis).

POLARIZACION. Voltaje aplicado a un circuito para controlar sus características de operación.

POSICION MAS SIGNIFICATIVA. La posición distinta de cero de más a la izquierda de un número. Por ejemplo, en el número 000650, el dígito 6 ocupa la posición más significativa.

PORTADOR (A). Señal adecuada para la modulación para la transmisión posteerior de comunicaciones.

PORTADOR, CIRCUITO. Posición de un enlace de comunicaciones de alta velocidad diseñado para transmitir uno o más canales de comunicaciones, generalmente en forma multiplexada (o multiplicada).

POTADORA, ONDA. Frecuencia básica (o razón de repetición de pulsos) de una señal no modulada.

POSICION. La localización (situación) física o lógica de un registro.

POSICION, CONTADOR DE. Valor que se utiliza en combinación con la modificación de direcciones para referenciar posiciones sucesivas de memoria.

PRECISION. Cantidad de dígitos significativos obtenidos en una operación artimética.

□ Grado de discriminación que exige una cantidad expresada. Por ejemplo, un número de cuatro dígitos discrimina entre diez mil posibilidades.

PRIMERA GENERACION. Pertenece a cualquier ordenador digital que utiliza válvulas de vacío.

PRINCIPAL, ALMACENAMIENTO. Todo el almacenamiento direccionable por programa que forma parte de la memoria central de un ordenador.

PRINCIPAL, MEMORIA. La parte de la memoria central de un ordenador accesible a los programas del usuario.

PRINCIPAL, PROGRAMA. La parte de control central o lógico de un programa en contraposición con las subrutinas a las que se puede pasar el control, dependiendo de la naturaleza de los datos que se procesan.

PRINCIPIO, ETIQUETA DE. Bloque de datos que precede a los registros de datos en un soporte de información, y que identifica los registros de datos.

PRIORIDAD. Rango asignado a una tarea que determina su antelación para recibir recursos del sistema.

□ Importancia de un programa o del uso exclusivo de un canal o de un dispositivo trabajando en tiempo real.

PRIORIDADES, INDICADOR DE. Grupo de caracteres que indican la urgencia relativa de un mensaje y por lo tanto su orden de transmisión.

PRIORIDADES, PLANIFICADOR DE. Forma de planificador de trabajos que intenta mejorar el procesamiento total de un sistema con la ayuda de colas de trabajo de E/S.

PRIORIDADES, PROCESAMIENTO DE. En multiprogramación, sistema para determinar el orden en que se procesan los distintos programas.

PRIVADA, LINEA. Canal y equipo de canal que se entrega a un clinete como una unidad para su uso exclusivo.

PROBABILIDAD. Viabilidad de un suceso. Si hay *n* casos igualmente probables de un suceso bajo un conjunto dado de condiciones y si *m* de esos casos se conocen como

el suceso P, la probabilidad de P es m/n. Por ejemplo si se lanza *una* moneda, la probabilidad de que salga cruz es de 1/2.

PROBAR. Determinar si un dispositivo trabaja correctamente, por lo general mediante un programa de prueba.

PROBLEMA, DEFINICION DEL. Enunciado de un problema; puede incluir también una descripción de los procedimientos y algoritmas necesarios para obtener una solución al problema.

PROBLEMA, LENGUAJE ORIENTADO AL. Lenguaje de programación diseñado para resolver una clase dada de problemas.

PROBLEMA, PROGRAMA. Cualquier programa que opere en el estado problema. En general, significa cualquier programa de usuario.

PROCEDIMIENTO. La secuencia de pasar o el curso de acción que se toma para resolver un problema dado.

PROCEDIMIENTOS, DIVISION DE. (PROCEDURE DIVISION). Parte de un programa de COBOL que contiene las instrucciones para resolver un problema.

PROCESADOR. Cualquier dispositivo que pueda realizar operaciones con datos.

□ En soltware, cualquier programa que incluya la compilación, traducción y otras funciones asociadas con un lenguaje de programación.

PROCESAMIENTO AUTOMATICO DE INFORMACION. Toda forma de procesamiento de información realizada mediante máquinas automáticas.

PROCESO. Término general para cualquier secuencia de operaciones diseñadas para producir un resultado específico.

□ Serie de pasos necesarios para la resolución de un problema.

PROCESO DE DATOS. Tratamiento, elaboración de datos.

PROCESOS, CONTROL DE. Pertenece a los sistemas cuyo propósito es suministrar automatización de operaciones continuas.

PRODUCTO. Resultado de multiplicar un multiplicando por un multiplicador.

PROGRAMA. Secuencia de instrucciones presentadas en forma aceptable para un ordenador y preparada para lograr un resultado específico.

PROGRAMA, BIBLIOTECA DE. Colección de programas y rutinas disponibles para uso general.

PROGRAMA, CONTROL E. Estado bajo el cual se dice que opera cualquier periférico conectado en línea (ON-LINE).

PROGRAMA, DOCUMENTACION DE. Conjunto de coumentos (descripción, organigrama, instrucciones de operación, etc.), que forma la *documentación* de un programa determinado.

PROGRAMA FUENTE. Programa cuyas instrucciones están codificadas en lenguaje fuente.

PROGRAMA, MODIFICACION DE. Usar instrucciones para modificar otras en el mismo programa o alterar el camino de procesamiento.

PROGRAMA OBJETO. Programa cuyas instrucciones están en lenguaje máquina.

PROGRAMA, PALABRA DE ESTADO DEL (PSW). Posición en memoria principal que se utiliza para indicar el estado de un sistema de proceso de datos con relación a un programa específico.

PROGRAMABLE, TERMINAL. (Terminal inteligente). Todo dispositivo terminal que sea capaz de operar bajo control de un programa almacenado.

PROGRAMACION. Todos los procesos que participan en el diseño, escritura y prueba de programas.

PROGRAMACION, LENGUAJE DE. Lenguaje que se utiliza en la preparación de programas.

PROGRAMADOR. Persona ocupada principalmente en el diseño, escritura y pruebas de programas.

PROGRAMAR. En uso general, diseñar, codificar y probar un programa.

PROGRAMAS, MANTENIMIENTO DE. Proceso continuo para corregir errores y modificar programas.

PROMEDIO. Medida de la posición central de un conjunto de valores.

PRUEBA, DATOS DE. Datos preparados específicamente para probar todas las facilidades de un programa o sistema.

PRUEBA, PROGRAMA DE. Programa diseñado para verificar el funcionamiento correcto de una o más unidades de hardware.

PULSO. Perturbación eléctrica de duración relativamente corta.

PULSOS, MODULACION DE. Transmisión de información modulando una portadora pulsante o intermitente.

PULSOS, MODULACION DE CODIGO POR. (PCM). Modulación de un tren de pulsos de acuerdo con un código especificado.

PULSOS, MODULACION DE LA DURACION DE. (PDM) Forma de modulación de pulsos en que varía la duración de los pulsos.

PULSOS, RAZON DE REPETICION DE. Número de pulsos por tiempo unitario.

PULSOS, TREN DE. Secuencia de pulsos.

PUNTO A PUNTO. Pertenece a una línea que conecta una sola terminal remota a un ordenador, o a la transmisión en esa línea.

PUNTO DE REINICIO. El proceso de reiniciar en un punto de reinicio dentro del paso que provocó la terminación anormal.

R

RAIZ. Véase *Base.*

RANDOM ACCES. (Acceso al azar). Procedimiento de acceso directo.

REAL, RELOJ DE TIEMPO. Dispositivo que genera señales legibles a intervalos regulares.

REAL, TIEMPO. Tiempo real durante el cual ocurre un suceso.
□ Pertenece a cualquier aplicación en que la respuesta a un mensaje es suficientemente rápido para efectuar la entrada siguiente.

REBOBINAR. Acción de crear una posición inicial determinada, p.e. rebobinar un carrete o cinta.

RECONOCIMIENTO DE CARACTERES. Se hace mediante las lectoras de caracteres. Las más importantes son las lectoras de caracteres magnéticos y las lecturas de caracteres ópticos.

RED. Planificación de un proceso de datos. En general, cualquier sistema que represente una serie de puntos y sus interconexiones.

REDONDEAR. Ajustar el dígito menos significativo que se retiene después de truncar para reflejar en forma parcial la posición perdida. Véase también truncar.

REDUNDANCIA. Conjunto de signos utilizados para representar información cuya supresión no altera dicha información.

REDUNDANTE, CODIGO. Código que utiliza más bits por caracter que los estrictamente necesarios.

REEL. (Carrete): normalmente contiene cinta magnética. La capacidad de un carrete puede llegar a 4.10^8 bits.

REENTRABLE. Subprograma que puede ser utilizado por varios programas principales simultáneamente.

REFLECTIVE. Trozo de cinta magnética reflectante que sirve para el posicionamiento de la cinta magnética al principio de la misma.

REGISTRAR. Ver *Almacenar.*

REGISTRO. Está formado por un

conjunto de caracteres o palabras relacionadas entre sí. Está representado físicamente en un soporte de información.

□ Posición especial de almacén que generalmente tiene capacidad igual al tamaño de la palabra del ordenador que la contiene.

□ Unidad lógica que agrupa los datos pertenecientes a una información.

□ Dispositivo que puede almacenar de forma temporal pequeñas unidades de información digital; su longitud suele ser de un byte, aunque existen de 2 bytes.

REGISTRO ACUMULADOR. Ver *Acumulador.*

REGISTRO ARTIMETICO. Ver *Contador.*

REGISTRO CONTADOR DE INSTRUCCION. Forma parte de la unidad de control de ordenador, contiene en cada momento la dirección de la próxima instrucción a ejecutar.

REGISTRO DE CALCULO. Es un registro perteneciente a la unidad aritmético-lógica del ordenador, y sirve para almacenar temporalmente los operandos.

REGISTRO DE DATOS. Ver *Registro de información.*

REGISTRO DE DESPLAZAMIENTO. Es un registro accesible y controlado por el programa, que permite hacer desplazamientos bit a bit del contenido del registro.

REGISTRO DE DIRECCION. En general es un registro que contiene la dirección de la posición de memoria en la que está una información determinada (datos, código de instrucciones).

REGISTRO DE INFORMACION. Es una unidad de información objetiva y lógica, está compuesta de varios campos de datos.

REGISTRO DE INSTRUCCIONES. Ver *Registro de operación.*

REGISTRO DE INTERRUPCIONES. En él se almacenan o registran las interrupciones a hacer.

REGISTRO DE MASCARAS DE INTERRUPCION. Dan la opción por programa de aceptar o evitar las interrupciones indicadas por el registro de interrupción.

REGISTRO DE OPERACION. Forma parte de la unidad de control, en él se almacena la instrucción durante la ejecución de la misma.

REGISTRO, DISEÑO DEL. Ordenación y estructura de los datos o campos de datos en un registro.

REGISTRO INDICE. Se utiliza principalmente para modificar direcciones de instrucciones, p.e. en instrucciones de bifurcación.

REGISTRO, LONGITUD DEL. Medida del tamaño de un registro, que generalmente se especifica en términos de la cantidad de palabras o caracteres en el mismo.

□ Número de bits o caracteres que pueden mantenerse en un registro.

REGLA DE CALCULO. Conjunto de dos reglas deslizables una sobre otra. Cada una de ellas está dividida

en diferentes escalas logarítmicas. Su manejo permite efectuar con gran rapidez operaciones de multiplicación, división, potenciación y extracción de raíces cuadradas y cúbicas.
La regla de cálculo ha sido, durante muchísimas décadas, la máquina de cálculo en todos los proyectos de ingeniería, construcción, etc.

RELOJ. Cualquier dispositivo que suministre impulsos a intervalos fijos como un auxiliar a la sincronización, vigilancia o medición de otras unidades dentro del mismo sistema.

RELOJ INTERNO. Es un registro de la V de C cuyo contenido varía en períodos de tiempo determinados, por medio de la accin de los impulsos de un oscilador cuya frecuencia de oscilación está sincronizada a la de red (p.e. 50 Hz).

REMOTA, ESTACION. Colección de equipos de terminales de datos distantes de un sistema de proceso de datos con el que se debe comunicar.

REMOTA, TERMINAL. Unidad de control de entrada/salida y uno o más dispositivos de entrada/salida conectados a un enlace de comunicación.

REMINGTON. Código para fichas perforadas de 12 filas y 90 columnas.

REPRESENTACION. Ver *Diagrama de flujo.*

REPRODUCCION. Es sacar una copia exacta p.e. de un lote de tarjetas o fichas.

REPRODUCTORA DE TARJETAS. Dispositivo fuera de línea que lee una tarjeta perforada y perfora una copa de la misma.

RESERVADA, PALABRA. En un lenguaje de programación, nombre de datos que no está disponible para el usuario porque tiene cierto significado para el traductor del lenguaje. Véase también *Palabra o clave.*

RESET. Significa poner algo a su posición inicial (p.e. RESET un Contador es poner el contador a cero).

RESIDENTE. Disco en el cual está el sistema operativo de un ordenador.

RESTA. Ver *Sustracción.*

RESTART. (Recomenzar) una tarea que se estaba desarrollando, se interrumpió y quedó destruido todo lo hecho hasta entonces.

RETORNO, INSTRUCCION DE. Instrucción que se utiliza para terminar una subrutina y regresar el control a la rutina principal.

RETURN. (Retorno). Instrucción que en algunos lenguajes de programación volver de un subprograma que había sido llamado.

ROLL-OUT - ROLL-IN. Esta técnica permite en multiprogramación atender a interrupciones mediante la asignación de prioridades a los distintos programas.

RUN. (Correr). Pasada. Se refiere a la pasada de un programa por el ordenador.

RUPTURA, PUNTO DE. Punto de un

programa donde se interrumpe la secuencia de operación mediante una operación externa.

RUTINA. Se utiliza tanto para designar a un programa completo o a una secuencia de instrucciones dentro de un programa volucinoso, que trate una tarea determinada de forma independiente.

S

SALDAR. La verificación de saldos se denomina saldar. En la técnica de proceso de datos, se diferencian entre las máquinas de sumar y las máquinas de saldar. En máquinas de sumar sencillas, cuando el valor del sustraendo es superior al minuendo, el resultado no es un número negativo sino el complemento a dicho número.

SALDO. El saldo es la diferencia entre el importe del Debe y el del Haber de una cuenta. Si la suma de los importes del Haber, es superior a la de los del Debe, aparece un saldo de Haber, en caso contrario, un saldo de Debe.

SALIDA. Pertenece a cualquier dispositivo, proceso, programa o canal asociado a un proceso de salida.

SALIDA DE DATOS. Datos que una vez procesados por la UCP pasan a imprimirse o grabarse en un soporte de informacióno.

SALIDA, PROCESO DE. El proceso o acción de proporcionar datos mediante un dispositivo o sistema.

SALIDA, PUNTO DE. Ultima instrucción en una rutina o programa. Generalmente devuelve el control al supervisor, o en el caso de un subprograma, al programa principal.

SALTO. Desviación de la secuencia normal de instrucciones debida a la ejecución de una instrucción de salto o bifurcación.

SALTO CONDICIONAL. Salto o bifurcación cuando sólo se realiza si previamente se ha realizado una condición de la que depende. La considición de la que depende puede, a su vez, depender del resultado de una operación aritmética o lógica.

SALTO DE PAPEL. En las impresoras conectadas a ordenadores y en las tabuladoras, el papel a imprimir puede transportarse, tanto en forma de uno o varios espaciados como de una vez, y en una longitud de papel determinado.

SALTO INCONDICIONAL. El control siempre se transfiere a otra parte del programa jcuando se ejecuta este tipo de instrucción.

SALTO, INSTRUCCION DE. Instrucción que altera el flujo de la secuencia normal a través de un programa, transfiriendo el control a otra parte del programa. También se conoce como instrucción de bifurcación, instrucción de transferencia.

SALTO, SALIDA DE. Salida que se toma después de ejecutar una instrucción de salto si se cumplen las condiciones del mismo. El control del programa continua en la nueva dirección (del salto).

SECCION. Una sección determina una serie de datos, normalmente, el conjunto de bloque de datos en memoria externa. Mientras el volumen de un bloque depende a menudo de la forma de proceso en el ordenador, la distribución de secciones se rige por el contenido homogéneo de los datos.

SECTOR. Al grabar datos en almacenamientos de discos magnéticos existen dos posibilidades de división: el formato sector y el formato libre. El primer caso, las pistas del disco se dividen en bloques del mismo tamaño denominados sectores, es decir, contienen una unidad constante de caracteres. El sector es la unidad más pequeña que puede ser direccionada, leída o escrita.

SECUENCIA. Cualquier conjunto de campos o instrucciones que se han colocado o dispuesto en un orden definido.

SECUENCIA DE INSTRUCCIONES. Una pequeña parte de un programa.

□ Una serie consecutiva de instrucciones que se da en un caso determinado a través de la dirección tomada en las bifurcaciones.

SECUENCIA DE LLAMADA. Conjunto de instrucciones de programa que tiene por objeto establecer las condiciones iniciales necesarias, antes que se efectúe una llamada a una subrutina. Desgina también a las instrucciones contenidas en una subrutina y que proporciona el enlace con el programa principal.

SECUENCIAL. Quiere decir ordenado y también serial. Un proceso será secuencial cuando los registros a tratar pueden ordenarse según un determinado criterio de clasificación, normalmente impuesto por otro grupo de registros permanentemente clasificados según el mismo criterio.

SECUENCIAL, ACCESO. Pertenece a cualquier dispositivo de almacenamiento del cual se puede acceder a los datos solo en la secuencia en que se almacenaron.

SECUENCIAL, OPERACION. La realización de actividades una tras otra.

SECUENCIAL, ORDENADOR. Ordenador en que los sucesos ocurren en secuencia de tiempo.

SECUENCIAL SELECTIVO. Método de proceso de un fichero secuencial de acceso directo por el que los registros seleccionados del fichero se localizan por medio de una tabla índice y se presentan al programa ordenados en secuencia de número de clave.

SEGMENTAR. Dividir un programa en una cantidad de partes de manera

que se puedan codificar o ejecutar por separado.

SEGMENTO. Una de las partes que se obtienen al segmentar.
□ Conjunto de uno o varios registros. Ver *Bloque*.

SEGMENTO DE PROGRAMA. La memoria central del ordenador a veces no tiene suficiente capacidad o se ha elegido, por motivos económicos, más reducida, de forma tal, que un complejo de programa necesario para un trabajo determinado, no cabe dentro de la misma. Como solución se utilizan partes de programa denominadas segmentos de manera que solamente uno o varios de ellos ocupan la memoria central, mientras que el resto está disponible en una memoria externa.

SEGMENTO RAIZ. Segmento maestro de control de una estructura de recubrimiento, que reside siempre en la memoria principal. Este segmento contiene la lógica necesaria para introducir en memoria los otros segmentos según sea necesario.

SEGMENTOS EXCLUSIVOS. Partes de una estructura de programa de recubrimiento que no pueden recidir simultáneamente en la memoria principal.

SEGMENTOS INCLUIDOS. Dos o más segmentos diferentes, en una estructura de recubrimiento de programa, que pueden estar simultáneamente en la memoria principal.

SEGUNDA GENERACION. Pertenece a los equipos de proceso de datos que utilizan componentes de estado sólido.

SEGURIDAD DE DATOS. Se llaman medidas de seguridad de datos todos los métodos y procedimientos que sirven para detectar y corregir, o sólo detectar, los inevitables errores que surgen en la transmisión o proceso de datos.

SELECCION DE FICHA. Cuando en una máquina de fichas perforadas una ficha cae en otro casillero distinto del normal después de haber pasado por la estación lectora o perforadora, se habla de selección de casillero. El criterio según el cual se efectúa la selección se puede determinar en el cuadro de conexiones del dispositivo correspondiente. Cuando estas máquinas están conectadas a una instalación de proceso de datos, esta selección puede ser dirigida a través del programa.

SELECCIONAR. Elegir un curso o línea de acción entre varios, como resultado de una prueba.

SELECTOR. Dispositivo que efectúa una prueba para determinar la presencia de condiciones específicas e inicia las operaciones apropiadas, de acuerdo con el resultado de una prueba.

SELECTOR DE IMPULSOS. Un selector de impulsos es un dispositivo conectado normalmente a una intercaladora, con el cual se pueden separar automáticamente fichas, con ciertas características, de un lote grande.

SEMANTICA. Estudio de la relación de símbolos y su significado.

SEMICONDUCTOR. Material cuya conductividad a temperatura am-

biente queda comprendida entre la de los metales y la de los aisladores, pero aumenta con las temperaturas altas y disminuye con las bajas.

SEMIDUPLEX. Canal que se emplea para la transmisión en ambas direcciones, pero no simultáneamente.

SENTENCIA. Instrucción del lenguaje fuente. También se emplea en cualquier expresión que se pueda introducir en un compilador, incluyendo las sentencias de comentarios y las seudoinstrucciones que controlan el funcionamiento de la compilación.

SENTENCIA DE CONTROL. Las instrucciones dadas por el programador u operador a un ordenador para controlar los procesos, con sentecias de control. Dichas sentencias se pueden dar a través de la máquina de escribir de consola, o bien, a través de fichas de control, e influyen en el programa de una forma concreta.

SENTENCIA DE PROCEDIMIENTO. Se llaman sentencias de procedimiento a las que sirven para llamar procedimientos previamente definidos por medio de un proceso de definición de procedimientos.

SENTENCIA DE RASTREO. Sentencia de la que se dispone como parte de la codificación fuente de ciertos lenguajes de programación que permite la comprobación de segmentos específicos de un programa frente a nivel del lenguaje fuente.

SEÑAL. Se llama señal a la representación de información por medio del valor, o la variación del valor, de una magnitud física (en sentido abstracto, también una magnitud matemática). Se utiliza para la transmisión, proceso y almacenamiento de datos.

SEÑAL ACUSTICA. Los ordenadores y otros aparatos utilizados en proceso de datos pueden ser equipados, para casos determinados, con señales acústicas que sustituyan el control por medio de aparatos indicadores.

SEÑAL DE ARRANQUE. En la transmisión de datos, normalmente, cada uno de los bits de un caracter es transmitido secuencialmente. En la transmisión asíncrona, al iniciar cada nuevo caracter, debe llevarse a cabo una sincronización entre emisor y receptor. Esta misión corre a cargo de la señal de arranque o puesta en marcha que corresponde a la primera señal de transmisión.

SEÑAL DE SALIDA CERO. Salida que proporciona una celda magnética en el estado o condición cero cuando se aplica un impulso de lectura.

SEÑAL DE TERMINACION. Tanto en ordenadores que procesan palabras de longitud variable, como en la transmisión de datos, para señalar campos de datos de longitud variable, se utilizan señales de terminación.

SEÑAL INHIBIDORA. Señal que evita la realización de una operación.

SEÑAL STOP. En la transmisión de datos, normalmente, cada uno de los bits de un caracter es transmitido secuencialmente. En la transmisión asíncrona la señal de arranque tiene la función de notificar al receptor la

emisión de los bits de un caracter en una secuencia cronológica determinada. Después de finalizada la emisión del caracter, se utiliza una señal de stop, como tiempo de reposo hasta la emisión de la próxima señal de arranque.

SEÑALES DE RELOJ. Impulsos electrónicos que se emplean para controlar la sincronización de todos los circuitos de una máquina. El impulso de reloj se conoce también como señal de sincronización.

SEPARADOR. Caracter que se emplea para separar unidades lógicas de datos por ej. campos, registros. Se conoce también como «delimitador de datos».

SEPARADOR DE COPIAS 103. Dispositivo que se utiliza fuera de línea (off line) para separar entre sí los juegos de copias múltiples de papel continuo que se producen como salida en una impresora.

SEPARADORA DE HOJAS. Dispositivo que se utiliza con independencia del control del ordenador para separar los formularios individuales de que se compone un juego de papel continuo que la impresora produce como salida.

SEPARAR. En la técnica del registro unitario se denomina separar a las operaciones efectuadas mediante la clasificadora, o mediante varios casilleros en máquinas o fichas perforadas y que tienen por objeto dividir un lote de fichas en otros varios, de acuerdo con determinadas características de separación o según el tipo de fichas. Las fichas a separar fueron anteriormente intercaladas durante un proceso de fichas perforadas.

SERIAL. La transmisión o proceso de elementos de información en secuencia cronológica se denomina transmisión o proceso serial. Según se trate de signos, bytes o bits se habla de proceso o transmisión serial de signos, bytes o bits. Lo contrario es la transmisión o proceso en paralelo de varios signos.

SERIE. Colección de ítems o elementos que tienen alguna propiedad en común.

SERIE DE TIEMPO. Datos transmitidos en forma de series de elementos discretos distribuidos en el tiempo. Se asignan valores cuantitativos a instantes específicos de las series cronológicas.

SERIE UNITARIA. Serie compuesta por un solo miembro.

SERVOMECANISMO. Dispositivo servomotriz que se emplea para controlar operaciones y se activa mediante la diferencia existente entre los valores reales y los valores deseados de la cantidad sometida a control, actuando con el fin de disminuir la diferencia.

SEUDODECIMAL. Cuando cada cifra decimal se codifica binariamente resultan combinaciones de bits sin posición decimal asignada. Estos grupos de bits se denominan seudodecimales. La cantidad de seudodecimales depende de la redundancia del código utilizado, el cual, a su vez depende de la cantidad de posiciones binarias utilizadas para la codificación de la posición decimal.

SEUDODIRECCION. Las instrucciones de un lenguaje máquina o lenguaje simbólico de programación (assembler) pueden contener elementos cuya estructura es semejante a la de una dirección, pero que no corresponde a ninguna dirección en la memoria central. Dichas direcciones se denominan seudoinstrucciones.

SEUDOINSTRUCCION. Una instrucción cuya estructura tiene todos los componentes válidos para operar en una instalación de proceso de datos, como código de instrucción y una o más direcciones de operandos, pero que no puede ser interpretada por la instalación de proceso de datos, se denomina seudoinstrucción. El que no pueda ser interpretada es debido a que el código de instrucción no es válido. Las seudoinstrucciones pueden aparecer tanto en lenguajes assembler como en lenguajes máquina.

SEUDOSECCION. Programas escritos en lenguaje simbólico de programación (assembler) pueden subdividirse en varias secciones antes de ser traducidos al lenguaje máquina en una instalación de proceso de datos (ensamblaje). Cada sección está separada mediante setencias de control, las cuales informan sobre el tipo de la sección siguiente. Las seudosecciones son ensambladas, pero no forman parte del programa traducido, se utilizan sobre todo para definir la estructura de direcciones de un campo en la memoria central, sin que el programa reserve posiciones de memoria. Normalmente las posiciones necesarias ya están reservadas en otro campo de memoria.

SIGNOS. En una instalación de proceso de datos los signos de las cifras se representan según varios sistemas, o bien, las cifras están señaladas negativa o positivamente. En la representación binaria de cifras decimales (código BCD), según las posiciones disponibles, existen 2 sistemas para indicar el signo.

a) Si para cada caracter solo se dispone de cuatro bits, el signo debe ir codificado en una posición de cuatro bits propia, es decir, precisa el mismo espacio que una cifra decimal. Este signo casi siempre se sitúa detrás de la última cifra del número, pero también puede ir antepuesto.

b) Si para cada caracter se dispone de 6-8 bits (byte) el signo se codifica con los bits que no se utilizan para la representación de las cifras. Dentro de las combinaciones de 6-8 bits se utilizan siempre las 2 o 4 posiciones de la izquierda o de valor máximo casi siempre, las posiciones de valor mínimo contiene el signo en los bits libres.

SIGNO DE SEPARACION. En procesos con información de longitud, variable, los campos de datos se limitan mediante signos de separación. Dichos signos permiten al programa distinguir los diferentes tipos de información. Existen 2 tipos de signos de separación.:

a) Signos de separación de un mismo tipo.

b) Signos de separación que al mismo tiempo dan características de la información que separan.

SIMBOLO. Un signo, o una serie de signos, que se utiliza para la representación de una idea o un concepto se denomina símbolo. Los sím-

bolos más generalizados para números y voces son cifras y letras. Asimismo, existen también una serie de símbolos escritos, que pueden escribirse a máquina o mediante una impresora. Para diferenciarlos de las cifras o letras, a estos signos se les da el nombre de *caracteres especiales.*

SIMBOLO DE DECISION 100. Símbolo de un diagrama de flujo que se emplea para representar una decisión o bifurcación en la secuencia de instrucciones del programa.

SIMBOLO LOGICO. Símbolo empleado para representar uno de los operadores lógicos tales como «y», «o», «no», «no-y», etc.

SIMPLEX. Sistema de comunicación que permite la comunicación en un solo sentido.

SIMULACION. Representación matemática de problemas que permite exponer matemáticamente situaciones físicas como medio para resolver los problemas creados por los factores de los procesos físicos.

SIMULADOR. A un programa que simula sobre un ordenador el comportamiento de un sistema, de un proceso o de un modelo del sistema. El objetivo del simulador es sacar conclusiones sobre el sistema o proceso antes de implementarlo en la realidad.

SINCRONIZADOR. Dispositivo de almacenamiento que actúa de memoria intermedia para contrarrestar los efectos de la transmisión de datos entre dispositivos que operan a velocidad diferentes.

SINTAXIS. Conjunto de reglas que rigen la estructura de las sentencias o expresiones de un lenguaje; en particular, reglas para formar sentencias o frases correctas en un lenguaje fuente.

SINTESIS. Combinación de entidades o conceptos separados que forman un todo. Contrasta con «Análisis».

SIMULTANEIDAD. Característica mediante la cual pueden realizarse ciertas operaciones de un programa al mismo tiempo que otras.

SISTEMA. Cualquier grupo de objetos relacionados o que actúan entre sí para formar una unidad.

SISTEMA COMBINADO MAESTRO/SATELITE. Sistema en que se conecta a un gran ordenador central uno o unos procesadores satélites. El ordenador central ejerce control sobre las otras máquinas, generalmente a través del control directo de las operaciones de entrada/salida.

SISTEMA DE CALCULO A DISTANCIA. Configuración del equipo físico en la que las consolas situadas a distancia se conectan directamente al ordenador para permitir una comunicación con los usuarios. El almacenamiento de los programas probados se centralizan en algún dispositivo de gran capacidad pudiendo ser llamados a la memoria cuando se necesiten.

SISTEMA DE CINTA MAGNETICA. Ver *Cinta magnética.*

SISTEMA DE CINTA PERFORADA. Ver *Cinta de papel.*

SISTEMA DE CONTROL DE ENTRADA/SALIDA. Soporte lógico o conjunto de programas, que proporciona el fabricante del ordenador, diseñados para controlar la ejecución de las operaciones de entrada y salida, incluyendo actividades tales como la comprobación de errores, la formación de lotes de registros, la escritura de etiquetas.

SISTEMA DE ENSAMBLAJE SIMBOLICO. Sistema automático de programación que incluye el empleo de un lenguaje ensamblador y de una rutina ensambladora.

SISTEMA DE FICHEROS COMPARTIDOS. Sistema en el que puede acceder más de un ordenador a la información almacenada en un dispositivo de acceso directo.

SISTEMA DE REINTRODUCCION. En el reconocimiento de caracteres, un sistema en el que los datos de entrada que han de leerse los imprime el ordenador al que está acoplada la lectora.

SISTEMA DE TERMINO UNICO. Sistema de recuperación de información que emplea fichas que se distinguen más de otras por medio de una sola palabra, símbolo o número y que, de alguna forma, discute el contenido de la ficha.

SISTEMA DE TIEMPO COMPARTIDO. Cualquier sistema en el que su equipo físico se emplea con mayor efectividad utilizando técnicas de tiempo compartido para facilitar las operaciones concurrentes.

SISTEMA DE TIEMPO COMPARTIDO DE ENTRADA/SALIDA. Sistema de ordenador en el que se pueden activar simultáneamente unidades periféricas bajo el control de la unidad central de proceso que comparte su tiempo aceptando o transmitiendo datos a las unidades periféricas. Al mismo tiempo, la unidad central puede continuar procesando datos internamente compartiendo en tiempo uno o más programas.

SISTEMA EN TANDEM. Sistema en que se utilizan dos unidades del equipo físico para realizar alguna operación de proceso. Es decir que una unidad es satélite de una maestra.

SISTEMA MONITOR. Colección de rutinas almacenadas en la memoria, que controla al funcionamiento de los programas del usuario y coordina las diversas actividades del equipo físico y del soporte lógico.

SISTEMA MONITOR DE TIEMPO COMPARTIDO. Programa ejecutivo que consiste en un número determinado de rutinas que coordinan el funcionamiento de un ordenador de tiempo compartido, incluyendo la conmutación o paso automático de un programa a otro en un sistema con multiprogramación y el control de todas las operaciones de entrada/salida, de forma que se puedan operar simultáneamente varias unidades periféricas mientras se procesan los datos en la unidad central de proceso.

SISTEMA NUMERICO DUODECIMAL. Sistema numérico en el que cada posición de un dígito tiene base doce.

SISTEMA TOTAL. Sistema completo

de procedimiento administrativo y de ordenador que abarca todas las actividades principales de determinada compañía u organización.

SKIP. Salto o bifurcación.

SOFTWARE: Conjunto de programas, procedimientos y posiblemente la documentación asociada que se refiere a la operación de un sistema de procesamiento de datos. Por ejemplo: compiladores, rutinas de biblioteca, etc.
□ Soporte lógico. Conjunto de programas que de alguna manera pueden ayudar al usuario, a obtener un mayor rendimiento de su máquina.

SOLAPAR. Realizar parcial o totalmente una operación al mismo tiempo que se llevan a cabo otras operaciones.

SONDEO. Proceso mediante el cual se interroga sucesivamente a todos los terminales que comparten una línea de comunicación, para determinar los terminales que requieren servicio.

SOPORTE DE INFORMACION. Cualquier medio sobre el que se puede representar información. Son soportes de información: papel, tarjetas perforadas, cintas perforadas, discos o tambores magnéticos, cinta magnética, etc.

SOPORTE LOGICO PERSONALIZADO. Dotación lógica que aporta el fabricante del ordenador que se ha adaptado exactamente a las necesidades específicas de una instalación.

SORT. Programa de utilidades utilizado para clasificar un fichero alfabéticamente o numéricamente en orden ascendente o descendente.

SPOOL. Simultaneus Peripheral Operation On Line, operación simultánea de periféricos conectados.
□ A la ejecución de un programa que maneja datos en unidades periféricas simultáneamente con otro u otros.

START. Palabra inglesa que significa inicio. Se acostumbra a colocar en el inicio de un organigrama o programa.

STOP. Instrucción de parada.

SUAVIZAR. Modificar un conjunto secuencial de ítems de datos numéricos de manera que se reduzcan las diferencias de valor de los ítems contiguos.

SUBCONJUNTO. Cualquier grupo identificable, que por su propia naturaleza, pertenece a un conjunto mayor.

SUBDESBORDAMIENTO. Condición que prevalece cuando el resultado de una operación aritmética es de magnitud más pequeña que la mínima cantidad, distinta de cero, que pueda representarse en el área de almacenamiento asingada al resultado.

SUBINDICE. Notación que se utiliza para identificar los miembros individuales de un conjunto de elementos, generalmente por un número que se agrega al nombre del conjunto.

SUBORDINADO. En tiempo comparti-

do y multiprogramación, el trabajo convencional de baja prioridad, que no es tiempo real ni es conversacional y que lleva a cabo un ordenador cuando los programas de alta prioridad o de respuesta rápida están activados.

SUBPROGRAMA. Programa que depende del programa principal.

SUBRUTINA. Parte de un programa que ejecuta una parte o sección lógica de las funciones generales y que está disponible siempre que se necesite este juego específico de instrucciones.

SUBRUTINA ABIERTA. Subrutina que ha de reisertarse en la secuencia principal de instrucciones cada vez que se necesita, en vez de limitarse a enlazarla a una secuencia de instrucciones contenidas en otra parte del programa.

SUBRUTINA CERRADA. Subrutina que genera un punto de reentrada para volver al programa principal de acuerdo con las condiciones establecidas sobre la entrada a la subrutina.

SUBRUTINA DE DOS NIVELES. Subrutina que contiene otra subrutina dentro de la propia estructura.

SUBRUTINA ESTATICA. Subrutina que siempre realiza la misma operación, es decir, aquella que no requiere parámetros para alterar su funcionamiento.

SUBRUTINA STANDARD. Subrutina diseñada para realizar una función que tenga aplicación en más de un programa, que pueda incorporarse en programas diferentes en cuanto sea necesario.

SUMADOR ANALOGICO. Dispositivo que proporciona una variable de salida que es la suma ponderada de dos variables de entrada.

SUMADORA DE PASCAL. Primera sumadora mecánica, desarrollada por Blaise Pascal, a mediados del siglo XVII. El principio de esta sumadora está basado en la técnica de «arrastre por engranaje desmontable». El mecanismo consiste en una serie de ruedas dentadas engranadas, de manera que por cada revolución de la rueda motriz, la siguiente rueda gira solamente 1 décimo de su recorrido. Se aplica de este mecanismo en los actuales contadores de agua, electricidad, gas, etc.

SUMARIO. Informe que omite detalles de cada registro procesado, pero proporciona información derivada de estos detalles.

SUPERVISOR. Programa principal que reside permanentemente en la memoria del ordenador para controlar las funciones de tiempo compartido, la entrada/salida y la multiprogramación.

SUPRESION. Acción de impedir la impresión de ciertos caracteres seleccionados cuando se producen determinadas condiciones específicas. «Supresión de ceros».

SUPRESION DE CEROS. Eliminación de los ceros no significativos antes de la impresión; por ejemplo, de aquellos que están situados a la izquierda de los dígitos significativos.

SUSTRACCION. Operación aritmética en la que un operando se resta de otro para formar la diferencia.

SUSTRAENDO. En la sustracción, el sustraendo se resta del minuendo.

SWITCH. Indicador que se intercala una o varias veces en un programa. Es utilizado para saltarse una serie de instrucciones que realizan una función determinada.

T

TABLA. Colección de datos contenida en la memoria que está organizada de forma que se pudan recuperar los ítems individuales por medio de claves específicas almacenadas como parte de cada ítem.

TABLERO DE CONEXIONES. Tipo de cuadro de control en el que las interconexiones se realizan por medio de conectores desprovistos de cable y en forma de clavija.

TABLERO TRAZADOR. Trazadores de gráficos que actúa como dispositivo de salida, dando representación gráfica a los resultados de las operaciones del ordenador.

TABULACION. Informe impreso producido en una tabuladora de fichas perforadas, que consta de totales solamente. Movimiento automático del carro de una máquina de escribir o teleimpresor, que se produce a lo largo de una serie de posiciones específicas en una sucesión de líneas de impresión.

TABULADORA. Máquina que alimenta automáticamente fichas perforadas, leyendo de ellas los datos que han de listarse directamente y/o acumularse para la impresión de totales, al final de ciertos grupos de fibras.

TABULAR. Acumulador totales correspondiente a grupos de ítems, cada grupo está formado por ítems que llevan una clave común.

TAMBOR DE TIPOS. Tambor en forma de cilindro que se utiliza en una impresora por líneas y contiene determinado número de posiciones de impresión, cada una de las cuales consiste en una franja de unos cincuenta caracteres embutidos impresos en relieve a lo largo de la circunferencia del tambor.

TAMBOR MAGNETICO. Dispositivo de almacenamiento que consiste en un cilindro revestido de material magnetizable; el cilindro gira continuamente, pasando frente a una serie de cabezales de lectura y grabación que están dispuestas de forma que coincidan con las pistas de registro de la superficie del cilindro.

TAREA. Unidad de trabajo.

TAREAS, DESPACHADOR DE. Parte de un sistema operativo que asigna el control a una tarea que espera.

TARJETA, CAMPO DE. Grupo de columnas contiguas en una tarjeta perforada designado como aquel que contiene una unidad de información.

TARJETA PERFORADA. Tarjeta de cartón aislante que consta normalmente de 80 columnas por 12 filas. Es un soporte de información. Se le llama también *Ficha perforada.*

TARJETAS, LECTORA DE. Dispositivo para leer información representada como una serie de agujeros en tarjetas perforadas y convertida a forma digital para entrada a un ordenador.

TARJETAS, PERFORACION DE. Perforación de agujeros en tarjetas perforadas. Los agujeros tienen un significado específico dependiendo del código que se utilice.

TARJETAS, PERFORADORA DE. Dispositivo para transcribir datos a tarjetas perforadas mediante la perforación de agujeros en las mismas.

TARJETAS, SISTEMA DE. Pertenece a una configuración de ordenador que no tiene más entrada que por tarjetas perforadas, ni más salida que por tarjetas perforadas y una impresora.

TARJETAS, VERIFICACION DE. Comprobar la corrección de la perforación en tarjetas perforadas.

TECLA. Botón marcado, interruptor o palanca que se oprime manualmente y que se utiliza para generar una señal a un dispositivo.

TELECOMUNICACION. Transmisión y recepción de datos a través de circuitos de radio o de líneas de transmisión por medio de señales electromagnéticas.

TELEINDICACION. Registro y transmisión de las mediciones y datos por medios electromagnéticos y recepción de estos datos a distancia.

TELEINDICADOR. Equipo que sirve para registrar y transmitir mediciones en forma de datos a un punto distante por medio de ondas electromagnéticas.

TELEIMPRESOR. Dispositivo que se parece a una máquina de escribir que se puede conectar a un enlace de comunicaciones para recibir o trasmitir datos a distancia.

TELEPROCESO. Término que se emplea para describir sistemas en los que se conectan localidades distantes a un ordenador central por medio de circuitos de transmisión de datos.

TELEX. Se llama télex a la red de comunicaciones que se realiza sobre línea telegráfica. La velocidad de transmisión es de unos 50 baudios (50 bits/S).

TEORIA DE LAS COLAS. Aplicación de la teoría de las probabilidades al estudio de los retrasos o colas que se producen en los puntos de prestación de servicio.

TEORIA DE LA INFORMACION. C.E. Shannon desarrolló en 1948 una

teoría matemática de información la cual se ocupa de la transmisión y almacenamiento de información. Introdujo el bit como unidad de información, de decisión y de redundancia en los datos.

TERACICLE. Millón de megaciclos por segundo.

TERCERA GENERACION. Pertenece al equipo de proceso de datos que utiliza componentes de tecnología de lógica sólida.

TERMINAL. Cualquier punto en el que se puede introducir o extraer datos de un sistema de comunicación de datos.

TERNARIO. Perteneciente a tres. El sistema ternario de representación numérica utiliza los dígitos 0, 1 y 2.

TETRADA. Agrupación de 4 bits.

TEXTO. Elemento de información de cualquier mensaje, excluyendo aquellos caracteres o bits necesarios para facilitar su transmisión.

THRUPUT. Es la velocidad máxima de transmisión de datos en o desde la memoria de una instalación de proceso de datos.

TIEMPO CICLICO. Tiempo que tarda en completar un ciclo de operaciones. El tiempo cíclico es el tiempo mínimo necesario para recuperar una unidad de información del almacenamiento.

TIEMPO COMPARTIDO. Modalidad de trabajo con ordenador. Se ejecutan varios programas a la vez en un ordenador.

□ Sistema en el que se emplea un dispositivo determinado para realizar dos o más operaciones concurrentes.

TIEMPO COMPARTIDO CONVERSACIONAL. Utilización simultánea de un sistema de ordenador por varios usuarios, en la que cada usuario está equipado con un terminal a distancia.

TIEMPO DE ACCESO. Tiempo que tarda un ordenador en acceder (alcanzar) una determinada posición de memoria. El tiempo de acceso se calcula desde el instante que se da la orden al ordenador. El tiempo de acceso se mide en: microsegundos (μs), nanosegundos (ns) y picosegundos (ps).

TIEMPO DE ACELERACION. Tiempo que transcurre entre la interpretación de una instrucción y el tiempo que tarda la unidad periférica en leerla o grabarla.

TIEMPO DE ESPERA. El tiempo de espera de la memoria de un ordenador es el intervalo comprendido entre el momento en que una unidad de control solicita una transferencia de datos o desde un almacenamiento y el instante en que comienza dicha transferencia.

TIEMPO DE GRABACION. Intervalo de tiempo que transcurre entre el instante en que comienza la transcripción a un dispositivo de almacenamiento y el instante en que se termina.

TIEMPO DE INVERSION. Período que transcurre entre la presentación de un trabajo y una terminación.

TIEMPO DE PALABRA. Tiempo que se necesita para procesar una palabra de información en la memoria.

TIEMPO DE RETARDO. El intervalo de tiempo transcurrido entre un acontecimiento y el siguiente acontecimiento en secuencia.

TIEMPO DE RESPUESTA. Tiempo que se necesita para completar una tarea; por ejemplo para recoger los datos, transcribirlos para su proceso, realizar el cálculo y proporcionar los resultados al usuario.

TIEMPO DE SERVICIO. Tiempo durante el cual se presta servicio al ordenador para conseguir un funcionamiento útil o período en que se encuentra fuera de servicio para separación.

TIEMPO FUERA DE SERVICIO. Tiempo que un ordenador está desconectado, pero no sometido a trabajos de mantenimiento.

TIEMPO MUERTO. Intervalo de tiempo durante el cual un dispositivo no está operando correctamente a causa de un fallo de máquina.

TIEMPO NO UTILIZADO. Tiempo durante el cual el equipo está desconectado y fuera de servicio.

TIPOS, TAMBOR DE. Tambor en cuya superficie están grabados los perfiles de los caracteres por imprimir. Contiene todos los símbolos disponibles, que se pueden imprimir, de un dispositivo de impresión.

TRABAJO. (JOB). Grupo específico de tareas que se describe como una unidad de trabajo.

TRABAJO, AREA DE. Toda subdivisión de almacenamiento de trabajo.

TRABAJOS, CONTROL DE. (JOB CONTROL). Parte de un sistema operativo que se utiliza para preparar un trabajo para procesar.

TRABAJOS, LENGUAJE DE CONTROL DE. (JCL). Lenguaje de programación de alto nivel para identificar un trabajo (JOB) y describir sus necesidades al sistema operativo.

TRADUCCION. Operación que convierte los datos de un formato a otro sin cambiar el significado de la información.

TRADUCIR. Cambiar los datos expresados en una forma a otra distinta sin que pierdan su significado. Por ejemplo, convertir automáticamente un programa en lenguaje fuente a un programa en lenguaje objeto.

TRADUCTOR. Programa que convierte las sentencias escritas en un lenguaje de programación al formato de otro lenguaje de programación; por ejemplo, de un lenguaje fuente a un lenguaje máquina.

TRANSACCION. Cualquier acontecimiento o suceso que requiere la generación de un registro para su proceso en un sistema de proceso de datos. Se refiere también al registro en si mismo.

TRANSCEPTOR. Unidad terminal que se puede transmitir y recibir información de un circuito de transmisión de datos. Los datos se transmiten por medio de un dispositivo que lee fichas perforadas para enviar información a la línea, y a la informa-

ción recibida de la línea también se perfora en fichas.

TRANSCODIFICAR. Cambiar el código de una información.

TRANSCRIBIR. Copiar de un medio a otro; por ejemplo de fichas perforadas a cinta de papel o de cinta de papel a cinta magnética. Este tipo de operación se puede realizar por medio de equipos especiales fuera de línea o mediante un programa de ordenador.

TRANSCRIPTOR. Dispositivo que se utiliza para transferir información de un medio a otro por ejemplo de cinta de papel a fichas perforadas.

TRANSDUCTOR. Dispositivo que convierte la energía de una forma a otra. Por ejemplo en una línea de retardo acústica la energía eléctrica se convierte en energía sonora.

TRANSFERENCIA DE CONTROL CONDICIONAL. Acción de transferir el control a otra parte del programa por medio de una bifurcación condicional, es decir, subordinando la transferencia a un determinado criterio específico.

TRANSFERENCIA EN PARALELO. Método de transferencia de datos en el que cada elemento de una unidad de datos, se transfiere simultáneamente.

TRANSFERENCIA EN SERIE. Transferencia de datos en que cada unidad de datos que se transfiere lo hace en secuencia.

TRANSFERIR. Operación de transferencia; es decir, operación consistente en copiar datos de una parte de memoria a otra.

TRANSFERIR EL CONTROL. Se dice que una instrucción de bifurcación transfiere el control desde una parte del programa a otra.

TRANSFLUXOR. Elemento de almacenamiento de tipo magnético en el que se emplea un trozo pequeño de material ferromagnético perforado que proporciona una memoria estable.

TRANSFORMAR. Convertir un dato a una forma distinta sin cambiar su contenido informativo; por ejemplo, normalizar un número de coma flotante.

TRANSICION. Cambio en un circuito de una condición operativa a otra.

TRANSITORIO. Perturbación rápida de una señal o circuito que luego retorna rápidamente a una condición estable o normal, tal como el caso de fallo transitorio.

TRANSISTOR. Diminuto semiconductor de estado sólido que puede operar como amplificador o como dispositivo de conmutación. Los transistores se construyen, generalmente, de silicio, o de germanio; ligeros de peso y poseen velocidades de conmutación muy elevadas.

TRANSMISION. Transferencias de datos desde un lugar a otro por medio de ondas electromagnéticas; por ejemplo, mediante ondas de radio o por medio de circuitos telefónicos o telegráficos.

TRANSMITIR. Enviar datos desde un

lugar geográfico a otro a través de un circuito de transmisión de datos. Transferir información desde una posición de memoria a otra, recubriendo cualesquiera datos previamente almacenados en la nueva posición.

TREPADO. Corte transversal que permite la separación de las hojas dispuestas de forma ininterrumpida utilizadas por la impresora.

TRUNCAR. Suprimir aquellos dígitos de un número que no son significativos de acuerdo con algún requisito predeterminado en cuanto a la exactitud del resultado.

TUBO DE RAYOS CATODICOS. Tubo electrónico en el que el haz de electrones puede controlar o dirigir por medio de una lente electrónica, con el fin de producir una representación visual de la información en la superficie del tubo, o con objeto de almacenar datos en forma de zonas energizadas (excitadas) de la superficie del tubo.

TUBO DE WILLIAMS. Tubo de rayos catódicos de almacenamiento electrostático que emplea un tubo de rayos catódicos con un solo proyector de electrones.

TURING, MAQUINA DE. Modelo matemático que se utiliza para simular el comportamiento de un ordenador.

TWX. Sistema de comunicaciones que proporciona la transmisión en doble sentido para las comunicaciones telegráficas a través de una red telefónica conmutada.

U

UAL. Abreviatura de Unidad Aritmética/Lógica, parte constitutiva de la unidad central del ordenador. La VAL se encarga, durante el proceso de un programa, de realizar todas las operaciones artiméticas y las operaciones lógicas. La VAL extrae los datos de la MC y está controlada, a su vez, por la UC (Unidad de Control).

UC. Abreviatura de: Unidad de Control; parte constitutiva de la Unidad Central (UC) del ordenador. La UC es la encargada de coordinar y controlar las operaciones de la UAL y de los dispositivos de E/S, para que el proceso siga la secuencia correcta.

UNARIO. Pertenece a cualquier operación que sólo tenga un operando.

UNIDAD DE ACOPLAMIENTO. Dispositivos que se puede enlazar a un sistema de ordenador para permitir el acoplamiento de un determinado número de fuentes de datos con el sistema de ordenador.

UNIDAD DE ANTICONCIDENCIA. Elemento lógico que opera con dígitos binarios, que proporcionan una señal de salida procedente de dos señales de entrada. Si son iguales será 0 de salida y si son diferentes 1.

UNIDAD DE CINTA MAGNETICA. Ver *Cinta magnética.*

UNIDAD DE CINTA PERFORADA. Ver *Cinta de papel.*

UNIDAD DE CONTROL. Una de las partes de la C.P.U. cuyos circuitos ejecutan las operaciones de control y las operaciones lógicas de bifurcación.

UNIDAD DE DISCO MAGNETICO. Ver *Disco magnético.*

UNIDAD DE DISPACH. Ver *Dispach.*

UNIDAD DE REPRESENTACION VISUAL. Unidad de presentación consistente en un tubo de rayos catódicos que se emplea para representar visualmente caracteres o gráficos que representan datos que se leen en la memoria principal del ordenador.

UNIDAD DE REPRESENTACION VISUAL EN TUBO DE RAYOS CATODICOS. Unidad de representación visual en la que se emplea un tubo de rayos catódicos como medio de salida de datos, para su inspección visual.

UNIDAD DE RESPUESTA AUDIO. Unidad de respuesta audible que enlaza las respuestas previamente registradas en forma de código digital en un dispositivo del almacenamiento del ordenador; con una red telefónica, con el fin de proporcionar respuestas audibles a las consultas.

UNIDAD DE RETARDO EN EL TRANSPORTE. En relación con un equipo de cálculo analógico, dispositivo que produce una señal como forma retardada de una señal de entrada. Se conoce también como «unidad de transporte» y «unidad de retardo».

UNIDAD DE TAMBOR MAGNETICO. Véase tambor magnético.

UNIDAD LECTORA DE FICHAS. Máquina proyectada para leer la información representada por medio de perforaciones prácticas en una ficha perforada, convirtiendo en otro formato para su proceso en un ordenador.

UNIDAD MANUAL DE PALABRAS. Dispositivo mediante el cual un operador puede establecer una palabra de información para su entrada directa en la memoria. Se conoce también como unidad manual de palabras.

UNIDAD PERFORADORA DE FICHAS. Máquina que produce orificios en fichas perforadas. Esto permite almacenar datos para transferirlos posteriormente a otras máquinas que pueden leer o detectar estas perforaciones.

UNIPOLAR. Una señal de entrada se define como unipolar si se emplea la misma polaridad de voltaje eléctrico para representar los estados lógicos diferentes.

UNIVAC I. Fue el primer ordenador comercial. Como entrada y salida de información utilizada la cinta magnética.

USUARIO. Cualquier persona que necesite los servicios de un sistema de proceso de datos.

UTILIDAD, PROGRAMA DE. Programa diseñado para realizar una tarea cotidiana, por ejemplo, para transcribir datos de un dispositivo de almacenamiento a otro.

V

VACIADO. Pertenece a un soporte de información que se ha inicializado con información preliminar antes de que se le registren datos.

VALOR ABSOLUTO. Cantidad cuya magnitud es reconocida por el ordenador, pero cuyo signo es ignorado.

VARIABLE. Cantidad o posición que puede tomar cualquiera de un conjunto de valores.

VARIABLE BINARIA. Variable que puede tener uno de dos valores (0 o 1). Se conoce también como variable de dos valores.

VARIABLE DE DOS ESTADOS. Variable que puede tomar un valor de un conjunto que contiene solamente dos elementos.

VARIABLE, MEMORIA DE PARTICION. Método de asignación de memoria por cualquier programa se da la cantidad de memoria que requiere, en vez de una cantidad fija determinada por sistema para todos los programas.

VARIABLE, REGISTRO DE LONGITUD. Pertenece a un fichero que contiene registros cuyas longitudes pueden variar de acuerdo con reglas específicas.

VECTORES, MANEJO DE. Técnica para manejar campos de longitud variable representando cada uno de esos campos mediante uno de longitud fija (denominado *vector*) que contiene su dirección y longitud.

VELOCIDAD DE PROCESO. Tiempo que tarda el ordenador en ejecutar una operación.

VELOCIDAD DE TRANSMISION. Velocidad a la que se pueden transmitir los datos desde un dispositivo específico o a través de un tipo de circuito determinado. Se mide por el número de unidades de datos transmitidas por unidad de tiempo; por ejemplo, 10 caracteres por segundo, 2000 bits por segundo.

VENN, DIAGRAMA DE. Diagrama que utiliza bloques cerrados para representarse conjuntos.

VERBO. En COBOL, la parte indicadora de una acción de una declaración incondicional.

VERDAD, TABLA DE. Tabla que lista las posibles combinaciones de una función lógica, y que para combinación muestra los valores de la salida de verdad.

VERIFICACION. Proceso de comprobación de la perforación original de datos en fichas o en cinta de papel.

VERIFICACION EN BUCLE CERRADO. Método que se emplea a veces para comprobar la exactitud de la transmisión de los datos en un enlace transmisor de datos; las señales que se reciben en un terminal se devuelven al terminal transmisor para una comparación con la información original.

VERIFICACION POR PROGRAMA. Comprobación que se realiza por medio de instrucciones de programa. A veces contrasta con la verificación automática que realiza el equipo físico.

VERIFICACION POR RESIDUO. Comprobación de detección de errores que se efectúa dividiendo un número por una cantidad n y comparando el resto con el resto originalmente calculado.

VERIFICACION DE TRANSFERENCIA. Control de paridad que se realiza para verificar la exactitud de una operación de transferencia.

VERIFICACION DE VALIDEZ. Comprobación que tiene por objeto asegurarse que los datos quedan comprendidos dentro de ciertos límites prescritos; por ejemplo, que los números no aparecen en un campo en el que solamente deben figurar caracteres alfabéticos o que un campo destinado a los días del mes no contiene un número que exceda a 31.

VERIFICACION VISUAL. Método por el cual se comprueba que los orificios perforados en dos o más fichas son idénticos, colocando las fichas unas encima de las otras y mirando a través de las combinaciones de perforaciones.

VERIFICADORA. Dispositivo, accionado por teclado, que sirve para comprobar la perforación original de los datos en fichas perforadas o en cintas de papel.

VIRTUAL, MEMORIA. Ordenación conceptual de memoria principal que se logra mediante un mapa de memoria de Hardware y técnicas de Software que permiten el direccionamiento de memoria sin importar la posición física de un programa en la memoria. Cada referencia de dirección se transforma (se mapea) automáticamente de donde parece estar localizado el programa (dirección virtual) a una posición real. Esta técnica permite descomponer a los programas en bloques no contiguos o páginas para tener mejor utilización de la memoria.

VUELCO DE MEMORIA. Copia del contenido total o parcial de una memoria (suele ser desde un dispositivo de almacenamiento).

VUELCO DE LA MEMORIA EN NUCLEOS. Transferencia del contenido del almacenamiento de núcleos a un dispositivo de salida.

VUELCO DINAMICO DE LA MEMORIA. Vuelco de memoria que se realiza durante la ejecución de un programa.

VUELCO ESTATICO DE LA MEMORIA. Salida impresa y editada del contenido de la memoria principal y/o del almacenamiento auxiliar, llevada a cabo de una manera fija.
Este vuelco se suele realizar al final de la pasada del programa, automáticamente o mediante intervención del operador.

VUELCO INSTANTANEO. Impresión editada de partes selecciondas del contenido de la memoria principal, ejecutada una o más veces durante la ejecución de un programa, sin que influya materialmente en la operación del programa.

VUELCO POSTUMO. Salida impresa que muestra el estado de todos los registros y el contenido de la memoria principal, después de que una pasada de ordenador termina con o sin errores. Así se denomina también el programa que genera dicha salida impresora.

VUELCO SELECTIVO. Listado, editado o no, del contenido de áreas selecciondas de la memoria o del almacenamiento auxiliar.

X

XEROGRAFIA. Proceso de copiado en seco. Se permite que un polvo resinoso recubra una placa que contiene una imagen electrostática de lo que se va a copiar; luego se transfiere la placa a papel u otro soporte para que se utilice como maestro (master) de impresión.

XEROGRAFICA, IMPRESORA. Dispositivo de impresión que produce una página a la vez mediante la XEROGRAFIA.

X, POSICION DE LAS. En las tarjetas perforadas, segunda hilera de posiciones de perforación contada desde arriba. A veces se invierten las posiciones de X y Y. También se conoce como la posición de los onces.

Y

Y (AND). Operación Y.

Y, OPERACION. Operación boleana que da un valor de tabla de verdades valoradas como tales solo si ambas variables de entrada son verdaderas.

Entrada		Salida
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

Z

ZONA. Area, por ejemplo, de la ficha perforada en los que se perforan los dígitos de zona. Parte de un disco magnético cuyo régimen de transferencia difiere del régimen de velocidad de transferencia de otras áreas del mismo disco; esto permite la utilización óptima del área de la superficie.

ZONA SUPERIOR SIGNIFICATIVA. Posiciones de perforación de una ficha perforada que tiene significación de zona y que por lo general se agrupa en la parte superior de la ficha.

APENDICES

1. CODIGOS

Código EBCDIC

Decimal	Binario	Hexadecimal	Código en tarjeta	Caracteres	
0	0000 0000	00	12-0-9-8-1	NUL	nulo
1	0000 0001	01	12-9-1	SOH	principio de etiqueta
2	0000 0010	02	12-9-2	STX	principio de texto
3	0000 0011	03	12-9-3	ETX	fin de texto
4	0000 0100	04	12-9-4	EOT	fin de trasmisión
5	0000 0101	05	12-9-5	HT	tabulador horizontal
6	0000 0110	06	12-9-6	ACK	reconocimiento positivo
7	0000 0111	07	12-9-7	BEL	campana
8	0000 1000	08	12-9-8	BS	retroceso o fin de mensaje
9	0000 1001	09	12-9-8-1	ENQ	consulta o interrogación
10	0000 1010	0A	12-9-8-2	NAK	reconocimiento negativo
11	0000 1011	0B	12-9-8-3	VT	tabulador vertical
12	0000 1100	0C	12-9-8-4	FF	alimentación de la forma
13	0000 1101	0D	12-9-8-5	CR	retorno del carro
14	0000 1110	0E	12-9-8-6	SO	corrimiento hacia afuera
15	0000 1111	0F	12-9-8-7	SI	corrimiento hacia adentro
16	0001 0000	10	12-11-9-8-1	DLE	escape de enlace de datos
17	0001 0001	11	11-9-1	DC1	Control dispositivo 1
18	0001 0010	12	11-9-2	DC2	control dispositivo 2
19	0001 0011	13	11-9-3	DC3	control dispositivo 3
20	0001 0100	14	11-9-4	DC4	control dispositivo 4
21	0001 0101	15	11-9-5	LF	alimentación de línea
22	0001 0110	16	11-9-6	SYN	sincronización
23	0001 0111	17	11-9-7	ETB	fin de bloque de trasmisión
24	0001 1000	18	11-9-8	CAN	cancelar
25	0001 1001	19	11-9-8-1	EM	fin de soporte
26	0001 1010	1A	11-9-8-2	SUB	sustituto
27	0001 1011	1B	11-9-8-3	ESC	escape
28	0001 1100	1C	11-9-8-4	FS	generador de fichero
29	0001 1101	1D	11-9-8-5	GS	separador de grupo
30	0001 1110	1E	11-9-8-6	RS	separador de registro
31	0001 1111	1F	11-9-8-7	US	separador de unidades
32	0010 0000	20	11-0-9-8-1	DS	selector de dígitos

Código EBCDIC (Continuación)

Decimal	Binario	Hexadecimal	Código en tarjeta	Caracteres	
33	0010 0001	21	0-9-1	SS	inicio de significancia
34	0010 0010	22	0-9-2	FS	separación de campos
35	0010 0011	23	0-9-3	SI	inicio de significancia inmediata
36	0010 0100	24	0-9-4		
37	0010 0101	25	0-9-5		
38	0010 0110	26	0-9-6		
39	0010 0111	27	0-9-7		
40	0010 1000	28	0-9-8		
41	0010 1001	29	0-9-8-1		
42	0010 1010	2A	0-9-8-2		
43	0010 1011	2B	0-9-8-3		
44	0010 1100	2C	0-9-8-4		
45	0010 1101	2D	0-9-8-5		
46	0010 1110	2E	0-9-8-6		
47	0010 1111	2F	0-9-8-7		
48	0011 0000	30	12-11-0-9-8-1		
49	0011 0001	31	9-1		
49	0011 0001	31	9-1		
50	0011 0010	32	9-2		
51	0011 0011	33	9-3		
52	0011 0100	34	9-4		
53	0011 0101	35	9-5		
54	0011 0110	36	9-6		
55	0011 0111	37	9-7		
56	0011 1000	38	9-8		
57	0011 1001	39	9-8-1		
58	0011 1010	3A	9-8-2		
59	0011 1011	3B	9-8-3		
60	0011 1100	3C	9-8-4		
61	0011 1101	3D	9-8-5		
62	0011 1110	3E	9-8-6		
63	0011 1111	3F	9-8-7		
64	0100 0000	40			
65	0100 0001	41	12-0-9-1		
66	0100 0010	42	12-0-9-2		
67	0100 0011	43	12-0-9-3		
68	0100 0100	44	12-0-9-4		
69	0100 0101	45	12-0-9-5		
70	0100 0110	46	12-0-9-6		
71	0100 0111	47	12-0-9-7		
72	0100 1000	48	12-0-9-8		
73	0100 1001	49	12-8-1		
74	0100 1010	4A	12-8-2	c	Céntimo
75	0100 1011	4B	12-8-3	.	Punto
76	0100 1100	4C	12-8-4	<	Menor que
77	0100 1101	4D	12-8-5	(	Abrir paréntesis
78	0100 1110	4E	12-8-6	+	Más
79	0100 1111	4F	12-8-7	|	Barra recta
80	0101 0000	50	12	&	Y
81	0101 0001	51	12-11-9-1		
82	0101 0010	52	12-11-9-2		
83	0101 0011	53	12-11-9-3		
84	0101 0100	54	12-11-9-4		

Código EBCDIC (Continuación)

Decimal	Binario	Hexadecimal	Código en tarjeta	Caracteres	
85	0101 0101	55	12-11-9-5		
86	0101 0110	56	12-11-9-6		
87	0101 0111	57	12-11-9-7		
88	0101 1000	58	12-11-9-8		
89	0101 1001	59	11-8-1		
90	0101 1010	5A	11-8-2	!	Signo de admiración
91	0101 1011	5B	11-8-3	$	Signo de dólar
92	0101 1100	5C	11-8-4	*	Asterisco
93	0101 1101	5D	11-8-5	)	Cerrar paréntesis
94	0101 1110	5E	11-8-6	;	Punto y coma
95	0101 1111	5F	11-8-7	¬	No
96	0110 0000	60	11	–	Menos o guión
97	0110 0001	61	0-1	/	Barra inclinada
98	0110 0010	62	11-0-9-2		
99	0110 0011	63	11-0-9-3		
100	0110 0100	64	11-0-9-4		
101	0110 0101	65	11-0-9-5		
102	0110 0110	66	11-0-9-6		
103	0110 0111	67	11-0-9-7		
104	0110 1000	68	11-0-9-8		
105	0110 1001	69	0-8-1		
106	0110 1010	6A	12-11	∧	AND lógico
107	0110 1011	6B	0-8-3	,	Coma
108	0110 1100	6C	0-8-4	%	Porcentaje
109	0110 1101	6D	0-8-5	_	Subrayado
110	0110 1110	6E	0-8-6	>	Mayor que
111	0110 1111	6F	0-8-7	?	Signo de interrogación
112	0111 0000	70	12-11-0		
113	0111 0001	71	12-11-0-9-1		
114	0111 0010	72	12-11-0-9-2		
115	0111 0011	73	12-11-0-9-3		
116	0111 0100	74	12-11-0-9-4		
117	0111 0101	75	12-11-0-95		
118	0111 0110	76	12-11-0-9-6		
119	0111 0111	77	12-11-0-9-7		
120	0111 1000	78	12-11-0-9-8		
121	0111 1001	79	8-1		
122	0111 1010	7A	8-2	:	Dos puntos
123	0111 1011	7B	8-3	#	Número
124	0111 1100	7C	8-4	@	a
125	0111 1101	7D	8-5	'	Apóstrofo
126	0111 1110	7E	8-6	=	Signo de igualdad
127	0111 1111	7F	8-7	"	Comillas
128	1000 0000	80	12-0-8-1		
129	1000 0001	81	12-0-1	a	
130	1000 0010	82	12-0-2	b	
131	1000 0011	83	12-0-3	c	
132	1000 0100	84	12-0-4	d	
133	1000 0101	85	12-0-5	e	
134	1000 0110	86	12-0-6	f	
135	1000 0111	87	12-0-7	g	
136	1000 1000	88	12-0-8	h	
137	1000 1001	89	12-0-9	i	
138	1000 1010	8A	12-0-8-2		

Código EBCDIC (Continuación)

Decimal	Binario	Hexadecimal	Código en tarjeta	Caracteres	
139	1000 1011	8B	12-0-8-3		
140	1000 1100	8C	12-0-8-4		
141	1000 1101	8D	12-0-8-5		
142	1000 1110	8E	12-0-8-6		
143	1000 1111	8F	12-0-8-7		
144	1001 0000	90	12-11-8-1		
145	1001 0001	91	12-11-1	j	
146	1001 0010	92	12-11-2	k	
147	1001 0011	93	12-11-3	l	
148	1001 0100	94	12-11-4	m	
149	1001 0101	95	12-11-5	n	
150	1001 0110	96	12-11-6	o	
151	1001 0111	97	12-11-7	p	
152	1001 1000	98	12-11-8	q	
153	1001 1001	99	12-11-9	r	
154	1001 1010	9A	12-11-8-2		
155	1001 1011	9B	12-11-8-3		
156	1001 1100	9C	12-11-8-4		
157	1001 1101	9D	12-11-8-5		
158	1001 1110	9E	12-11-8-6		
159	1001 1111	9F	12-11-8-7		
160	1010 0000	A0	11-0-8-1		
161	1010 0001	A1	11-0-1		
162	1010 0010	A2	11-0-2	s	
163	1010 0011	A3	11-0-3	t	
164	1010 0100	A4	11-0-4	u	
165	1010 0101	A5	11-0-5	v	
166	1010 0110	A6	11-0-6	w	
167	1010 0111	A7	11-0-7	x	
168	1010 1000	A8	11-0-8	y	
169	1010 1001	A9	11-0-9	z	
170	1010 1010	AA	11-0-8-2		
171	1010 1011	AB	11-0-8-3		
172	1010 1100	AC	11-0-8-4		
173	1010 1101	AD	11-0-8-5		
174	1010 1110	AE	11-0-8-6		
175	1010 1111	AF	11-0-8-7		
176	1011 0000	B0	12-11-0-8-1		
177	1011 0001	B1	12-11-0-1		
178	1011 0010	B2	12-11-0-2	{	Llave izquierda
179	1011 0011	B3	12-11-0-3	}	Llave derecha
180	1011 0100	B4	12-11-0-4	[	Corchete izquierdo
181	1011 0101	B5	12-11-0-5	]	Corchete derecho
182	1011 0110	B6	12-11-0-6		
183	1011 0111	B7	12-11-0-7		
184	1011 1000	B8	12-11-0-8		
185	1011 1001	B9	12-11-0-9		
186	1011 1010	BA	12-11-0-9-2		
187	1011 1011	BB	12-11-0-8-3		
188	1011 1100	BC	12-11-0-8-4		
189	1011 1101	BD	12-11-0-8-5		
190	1011 1110	BE	12-11-0-8-6		
191	1011 1111	DF	12-11-0-8-7		
192	1100 0000	C0	12-0		

Código EBCDIC (Continuación)

Decimal	Binario	Hexadecimal	Código en tarjeta	Caracteres
193	1100 0001	C1	12-1	A
194	1100 0010	C2	12-2	B
195	1100 0011	C3	12-3	C
196	1100 0100	C4	12-4	D
197	1100 0101	C5	12-5	E
198	1100 0110	C6	12-6	F
199	1100 0111	C7	12-7	G
200	1100 1000	C8	12-8	H
201	1100 1001	C9	12-9	I
202	1100 1010	CA	12-0-9-8-2	
203	1100 1011	CB	12-0-9-8-3	
204	1100 1100	CC	12-0-9-8-4	
205	1100 1101	CD	12-0-9-8-5	
206	1100 1110	CE	12-0-9-8-6	
207	1100 1111	CF	12-0-9-8-7	
208	1101 0000	D0	11-0	
209	1101 0001	D1	11-1	J
210	1101 0010	D2	11-2	K
211	1101 0011	D3	11-3	L
212	1101 0100	D4	11-4	M
213	1101 0101	D5	11-5	N
214	1101 0110	D6	11-6	O
215	1101 0111	D7	11-7	P
216	1101 1000	D8	11-8	Q
217	1101 1001	D9	11-9	R
218	1101 1010	DA	12-11-9-8-2	
219	1101 1011	DB	12-11-9-8-3	
220	1101 1100	DC	12-11-9-8-4	
221	1101 1101	DD	12-11-9-8-5	
222	1101 1110	DE	12-11-9-8-6	
223	1101 1111	DF	12-11-9-8-7	
224	1110 0000	E0	0-8-2	Blanco
225	1110 0001	E1	11-0-9-1	
226	1110 0010	E2	0-2	S
227	1110 0011	E3	0-3	T
228	1110 0100	E4	0-4	U
229	1110 0101	E5	0-5	V
230	1110 0101	E6	0-6	W
231	1110 0111	E7	0-7	X
232	1110 1000	E8	0-8	Y
233	1110 1001	E9	0-9	Z
234	1110 1010	EA	11-0-9-8-2	
235	1110 1011	EB	11-0-9-8-3	
236	1110 1100	EC	11-0-9-8-4	
237	1110 1101	ED	11-0-9-8-5	
238	1110 1110	EE	11-0-9-8-6	
239	1110 1111	EF	11-0-9-8-7	
240	1111 0000	F0	0	0
241	1111 0001	F1	1	1
242	1111 0010	F2	2	2
243	1111 0011	F3	3	3
244	1111 0100	F4	4	4
245	1111 0101	F5	5	5

Código EBCDIC (Continuación)

Decimal	Binario	Hexadecimal	Código en tarjeta	Caracteres
246	1111 0110	F6	6	6
247	1111 0111	F7	7	7
248	1111 1000	F8	8	8
249	1111 1001	F9	9	9
250	1111 1010	FA	12-11-0-9-8-2	
251	1111 1011	FB	12-11-0-9-8-3	
252	1111 1100	FC	12-11-0-9-8-4	
253	1111 1101	FD	12-11-0-9-8-5	
254	1111 1110	FE	12-11-0-9-8-6	
255	1111 1111	FF	12-11-0-9-8-7	◇ Rombo

Código Alfabético nemotécnico ▸

A	Acondicionadores
C	Cocinas
E	Estufas
L	Lavadoras
N	Neveras
R	Radios
T	Televisores

Código Biquinario ▸

Cifra decimal	Código biquinario						
0	1	0	0	0	0	0	1
1	1	0	0	0	0	1	0
2	1	0	0	0	1	0	0
3	1	0	0	1	0	0	0
4	1	0	1	0	0	0	0
5	0	1	0	0	0	0	1
6	0	1	0	0	0	1	0
7	0	1	0	0	1	0	0
8	0	1	0	1	0	0	0
9	0	1	1	0	0	0	0
Valor de la posición	0	5	4	3	2	1	0

Código ISO de 7 bits.

Perforaciones en ficha								12–11 – 0	12–11	0	–	12	11	12–0	11–0
							b_7	0	0	0	0	1	1	1	1
							b_6	0	0	1	1	0	0	1	1
							b_5	0	1	0	1	0	1	0	1
	b_7	b_6	b_5	b_4	b_3	b_2	b_1	Equivalente decimal	0	1	2	3	4	5	6	7
–				0	0	0	0	0	NUL	DLE	b[2]	0[2]	@[1]	P	`[1]	p
1				0	0	0	1	1	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
2				0	0	1	0	2	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
3				0	0	1	1	3	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
4				0	1	0	0	4	EOT	STOP	$[1]	4	D	T	d	t
5				0	1	0	1	5	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
6				0	11	0	6	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v	
7				0	1	1	1	7	BEL	ETB	'	7	G	W	g	w
8				1	0	0	0	8	BS	CAN	(	8	H	X	h	x
9				1	0	0	1	9	HT	EM	)	9	I	Y	i	y
8-2				1	0	1	0	10	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
8-3				1	0	1	1	11	VT	ESC	+	;	K	[[1]	k	{[1]
8-4				1	1	0	0	12	FF	FS	,,	<	L	/[1]	l	|[1]
8-5				1	1	0	1	13	CR	GS	—	=	M	]	m	}
8-6				1	1	1	0	14	SO	RS	.	>	N	^[1]	n	~[1]
8-7				1	1	1	1	15	SI	US	/	?	0	—	o	DEL

1) Cambiable en la recepción
2) Excepciones en el código de ficha, b se corresponde con ausencia de perforación. 0 corresponde a perforación de la columna 0

Significado de los caracteres de control

NUL	Nulo (carácter de relleno)
SOH	Comienza la cabecera
STX	Comienzo del texto
ETX	Final del texto
EOT	Final de transmisión
ENQ	Petición desde la terminal
ACK	Reconocimiento de petición
BEL	Timbre
BS	Espacio retroceso
HT	Tabulación horizontal
LF	Espacio vertical
VT	Tabulación vertical
FF	Avance de formulario
CR	Retroceso de carro
SO	Conexión permanente
SI	Devolución de conexión
DLE	Conmutación de Teletransmisión
DC1	Control de la unidad 1
DC2	Control de la unidad 2
DC3	Control de la unidad 3
STOP	Alto
NAK	Negativa de transmisión a terminal
SYN	Sincronización
ETB	Final de bloque de datos
CAN	Cancelación
EM	Final de imagen
SUB	Sustitución
ESC	Conmutación
FS	Separación de grupos principales
GS	Separación de grupos
RS	Separación de subgrupos
US	Separación de párrafos
DEL	Borrar

Código Gray (Código permutado cíclicamente)

Equivalente decimal	Representación en Código Gray								
	5-Posiciones					4-Posiciones			
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
2	0	0	0	1	1	0	0	1	1
3	0	0	0	1	0	0	0	1	0
4	0	0	1	1	0	0	1	1	0
5	0	0	1	1	1	0	1	1	1
6	0	0	1	0	1	0	1	0	1
7	0	0	1	0	0	0	1	0	0
8	0	1	1	0	0	1	1	0	0
9	0	1	1	0	1	1	1	0	1
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1
11	0	1	1	1	0	1	1	1	0
12	0	1	0	1	0	1	0	1	0
13	0	1	0	1	1	1	0	1	1
14	0	1	0	0	1	1	0	0	1
15	0	1	0	0	0	1	0	0	0
16	1	1	0	0	0				
17	1	1	0	0	1				
18	1	1	0	1	1				
19	1	1	0	1	0				
20	1	1	1	1	0				
21	1	1	1	1	1				
22	1	1	1	0	1				
23	1	1	1	0	0				
24	1	0	1	0	0				
25	1	0	1	0	1				
26	1	0	1	1	1				
27	1	0	1	1	0				
28	1	0	0	1	0				
29	1	0	0	1	1				
30	1	0	0	0	1				
31	1	0	0	0	0				

Código Wlaking
(Código permutado cíclicamente)

Equivalente decimal	Representación en Código Walking																	
	7-Posiciones							6-Posiciones						5-Posiciones				
0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1
1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1
2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0
3	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0
4	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0
5	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0
6	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
7	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1
8	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
9	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0
10	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1					
11	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0					
12	1	0	0	0	0	0	1											
13	1	0	0	0	0	1	0											

Código
Ocho - Cuatro - Dos - Uno

Cifra decimal	Tétrada 8	4	2	1
1	0	0	0	1
2	0	0	1	0
3	0	0	1	1
4	0	1	0	0
5	0	1	0	1
6	0	1	1	0
7	0	1	1	1
8	1	0	0	0
9	1	0	0	1
0	1	0	1	0

Código Dos - de - cinco

Cifra decimal	Código dos-de-cinco				
0	1	1	0	0	0
1	0	0	0	1	1
2	0	0	1	0	1
3	0	0	1	1	0
4	0	1	0	0	1
5	0	1	0	1	0
6	0	1	1	0	0
7	1	0	0	0	1
8	1	0	0	1	0
9	1	0	1	0	0
Valor de la posición	7	4	2	1	0

Código Quibinario

Cifra decimal	Código quibinario						
	Parte quinaria					Parte binaria	
0	0	0	0	0	1	0	1
1	0	0	0	0	1	1	0
2	0	0	0	1	0	0	1
3	0	0	0	1	0	1	0
4	0	0	1	0	0	0	1
5	0	0	1	0	0	1	0
6	0	1	0	0	0	0	1
7	0	1	0	0	0	1	0
8	1	0	0	0	0	0	1
9	1	0	0	0	0	1	0
Valor posicional	8	6	4	2	0	1	0

2. NUMEROS

Potencias de 16

2^n	n	2^{-n}
2	1	·5
4	2	·25
8	3	·125
16	4	·062 5
32	5	·031 25
64	6	·015 625
128	7	·007 812 5
256	8	·003 906 25
512	9	·001 953 125
1 024	10	·000 976 562 5
2 048	11	·000 488 281 25
4 096	12	·000 244 140 625
8 192	13	·000 122 070 312 5
16 384	14	·000 061 035 156 25
32 768	15	·000 030 517 578 125
65 536	16	·000 015 258 789 062 5
131 072	17	·000 007 629 394 531 25
262 144	18	·000 003 814 697 265 625
524 288	19	·000 001 907 348 632 812 5
1 048 576	20	·000 000 953 674 316 406 25
2 097 152	21	·000 000 476 837 158 203 125
4 194 304	22	·000 000 238 418 579 101 562 5
8 388 608	23	·000 000 119 209 289 550 781 25
16 777 216	24	·000 000 059 604 644 775 390 625
33 554 432	25	·000 000 029 802 322 387 695 312 5
67 108 864	26	·000 000 014 901 161 193 847 656 25
34 217 278	27	·000 000 007 450 580 596 923 828 125
268 435 456	28	·000 000 003 725 290 298 461 914 062 5
536 870 912	29	·000 000 001 862 645 149 230 957 031 25
1 073 741 824	30	·000 000 000 931 322 574 615 478 515 625
2 147 483 648	31	·000 000 000 465 661 287 307 739 257 812 5
4 294 967 296	32	·000 000 000 232 830 643 653 869 628 906 25

Potencias de 2

16^n	n	16^{-n}
1	0	0·10000 00000 00000 00000 × 10
16	1	0·62500 00000 00000 00000 × 10^{-1}
256	2	0·39062 50000 00000 00000 × 10^{-2}
4 096	3	0·24414 06250 00000 00000 × 10^{-3}
65 536	4	0·15258 78906 25000 00000 × 10^{-4}
1 048 576	5	0·95367 43164 06250 00000 × 10^{-6}
16 777 216	6	0·59604 64477 53906 25000 × 10^{-7}
268 435 456	7	0·37252 90298 46191 40625 × 10^{-8}
4 294 967 296	8	0·23283 06436 53869 62891 × 10^{-9}
68 719 476 736	9	0·14551 91522 83668 51807 × 10^{-10}
1 099 511 627 776	10	0·90949 47017 72928 23792 × 10^{-12}
17 592 186 044 416	11	0·56843 41886 08080 14870 × 10^{-13}
281 474 976 710 656	12	0·35527 13678 80050 09294 × 10^{-14}
4 503 599 627 370 496	13	0·22204 46049 25031 30808 × 10^{-15}
72 057 594 037 927 936	14	0·13877 78780 78144 56755 × 10^{-16}
152 921 504 606 846 976	15	0·86736 17379 88403 54721 × 10^{-18}

Tabla de sumar Hexadecimal

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
1	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10
2	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11
3	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12
4	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13
5	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14
6	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14	15
7	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14	15	16
8	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14	15	16	17
9	0A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14	15	16	17	18
A	0B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
B	0C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A
C	0D	0E	0F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B
D	0E	0F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C
E	0F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D
F	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1A	1B	1C	1D	1E

Tabla de multiplicas Hexadecimal

1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
2	04	06	08	0A	0C	0E	10	12	14	16	18	1A	1C	1E
3	06	09	0C	0F	12	15	18	1B	1E	21	24	27	2A	2D
4	08	0C	10	14	18	1C	20	24	28	2C	30	34	38	3C
5	0A	0F	14	19	1E	23	28	2D	32	37	3C	41	46	4B
6	0C	12	18	1E	24	2A	30	36	3C	42	48	4E	54	5A
7	0E	15	1C	23	2A	31	38	3F	46	4D	54	5B	62	69
8	10	18	20	28	30	38	40	48	50	58	60	68	70	78
9	12	1B	24	2D	36	3F	48	51	5A	63	6C	75	7E	87
A	14	1E	28	32	3C	46	50	5A	64	6E	78	82	8C	96
B	16	21	2C	37	42	4D	58	63	6E	79	84	8F	9A	A5
C	18	24	30	3C	48	54	60	6C	78	84	90	9C	A8	B4
D	1A	27	34	41	4E	5B	68	75	82	8F	9C	A9	B6	C3
E	1C	2A	38	46	54	62	70	7E	8C	9A	A8	B6	C4	D2
F	1E	2D	3C	4B	5A	69	78	87	96	A5	B4	C3	D2	E1

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
000	0000	0001	0002	0003	0004	0005	0006	0007
001	0008	0009	0010	0011	0012	0013	0014	0015
002	0016	0017	0018	0019	0020	0021	0022	0023
003	0024	0025	0026	0027	0028	0029	0030	0031
004	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039
005	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047
006	0048	0049	0050	0051	0052	0053	0054	0055
007	0056	0057	0058	0059	0060	0061	0062	0063
010	0064	0065	0066	0067	0068	0069	0070	0071
011	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079
012	0080	0081	0082	0083	0084	0085	0086	0087
013	0088	0089	0090	0091	0092	0093	0094	0095
013	0096	0097	0098	0099	0100	0101	0102	0103
015	0104	0105	0106	0107	0108	0109	0110	0111
016	0112	0113	0114	0115	0116	0117	0118	0119
017	0120	0121	0122	0123	0124	0125	0126	0127
020	0128	0129	0130	0131	0132	0133	0134	0135
021	0136	0137	0138	0139	0140	0141	0142	0143
022	0144	0145	0146	0147	0148	0149	0150	0151
023	0152	0153	0154	0155	0156	0157	0158	0159
024	0160	0161	0162	0163	0164	0165	0166	0167
025	0168	0169	0170	0171	0172	0173	0174	0175
026	0176	0177	0178	0179	0180	0181	0182	0183
027	0184	0185	0186	0187	0188	0189	0190	0191
030	0192	0193	0194	0195	0196	0197	0198	0199
031	0200	0201	0202	0203	0204	0205	0206	0207
032	0208	0209	0210	0211	0212	0213	0214	0215
033	0216	0217	0218	0219	0220	0221	0222	0223
034	0224	0225	0226	0227	0228	0229	0230	0231
035	0232	0233	0234	0235	0236	0237	0238	0239
036	0240	0241	0242	0243	0244	0245	0246	0247
037	0248	0249	0250	0251	0252	0253	0254	0255
040	0256	0257	0258	0259	0260	0261	0262	0263
041	0264	0265	0266	0267	0268	0269	0270	0271
042	0272	0273	0274	0275	0276	0277	0278	0279
043	0280	0281	0282	0283	0284	0285	0286	0287
044	0288	0289	0290	0291	0292	0293	0294	0295
045	0296	0297	0298	0299	0300	0301	0302	0303
046	0304	0305	0306	0307	0308	0309	0310	0311
047	0312	0313	0314	0315	0316	0317	0318	0319
050	0320	0321	0322	0323	0324	0325	0326	0327
051	0328	0329	0330	0331	0332	0333	0334	0335
052	0336	0337	0338	0339	0340	0341	0342	0343
053	0344	0345	0346	0347	0348	0349	0350	0351
054	0352	0353	0354	0355	0356	0357	0358	0359
055	0360	0361	0362	0363	0364	0365	0366	0367
056	0368	0369	0370	0371	0372	0373	0374	0375
057	0376	0377	0378	0379	0380	0381	0382	0383

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
060	0384	0385	0386	0387	0388	0389	0390	0391
061	0392	0393	0394	0395	0396	0397	0398	0399
062	0400	0401	0402	0403	0404	0405	0406	0407
063	0408	0409	0410	0411	0412	0413	0414	0415
064	0416	0417	0418	0419	0420	0421	0422	0423
065	0424	0425	0426	0427	0428	0429	0430	0431
066	0432	0433	0434	0435	0436	0437	0438	0439
067	0440	0441	0442	0443	0444	0445	0446	0447
070	0448	0449	0450	0451	0452	0453	0454	0455
071	0456	0457	0458	0459	0460	0461	0462	0463
072	0464	0465	0466	0467	0468	0469	0470	0471
073	0472	0473	0474	0475	0476	0477	0478	0479
074	0480	0481	0482	0483	0484	0485	0486	0487
075	0488	0489	0490	0491	0492	0493	0494	0495
076	0496	0497	0498	0499	0400	0401	0402	0403
077	0504	0505	0506	0507	0508	0509	0510	0511
100	0512	0513	0514	0515	0516	0517	0518	0519
101	0520	0521	0522	0523	0524	0525	0526	0527
102	0528	0529	0530	0531	0532	0533	0534	0535
103	0536	0537	0538	0539	0540	0541	0542	0543
104	0544	0545	0546	0547	0548	0549	0550	0551
105	0552	0553	0554	0555	0556	0557	0558	0559
106	0560	0561	0562	0563	0564	0565	0566	0567
107	0568	0569	0570	0571	0572	0573	0574	0575
110	0576	0577	0578	0579	0580	0581	0582	0583
111	0548	0585	0586	0587	0588	0589	0590	0591
112	0592	0593	0594	0595	0596	0597	0598	0599
113	0600	0601	0602	0603	0604	0605	0606	0607
114	0608	0609	0610	0611	0612	0613	0614	0615
115	0616	0617	0618	0619	0620	0621	0622	0623
116	0624	0625	0626	0627	0628	0629	0630	0631
117	0632	0633	0634	0635	0636	0637	0638	0639
120	0640	0641	0642	0643	0644	0645	0646	0647
121	0648	0649	0650	0651	0652	0653	0654	0655
122	0656	0657	0658	0659	0660	0661	0662	0663
123	0664	0665	0666	0667	0668	0669	0670	0671
124	0672	0673	0674	0675	0676	0677	0678	0679
125	0680	0681	0682	0683	0684	0685	0686	0687
126	0688	0689	0690	0691	0692	0693	0694	0695
127	0696	0697	0698	0699	0700	0701	0702	0703
130	0704	0705	0706	0707	0708	0709	0710	0711
131	0712	0713	0714	0715	0716	0717	0718	0719
132	0720	0721	0722	0723	0724	0725	0726	0727
133	0728	0729	0730	0731	0732	0733	0734	0735
134	0736	0737	0738	0739	0740	0741	0742	0743
135	0744	0745	0746	0747	0748	0749	0750	0751
136	0752	0753	0754	0755	0756	0757	0758	0759
137	0760	0761	0762	0763	0764	0765	0766	0767

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
140	0768	0769	0770	0771	0772	0773	0774	0775
141	0776	0777	0778	0779	0780	0781	0782	0783
142	0784	0785	0786	0787	0788	0789	0790	0791
143	0792	0793	0794	0795	0796	0797	0798	0799
144	0800	0801	0802	0803	0804	0805	0806	0807
145	0808	0809	0810	0811	0812	0813	0814	0815
146	0816	0817	0818	0819	0820	0821	0822	0823
147	0824	0825	0826	0827	0828	0829	0830	0831
150	0832	0833	0834	0835	0836	0837	0838	0839
151	0840	0841	0842	0843	0844	0845	0846	0847
152	0848	0849	0850	0851	0852	0853	0854	0855
153	0856	0857	0858	0859	0860	0861	0862	0863
154	0864	0865	0866	0867	0868	0869	0870	0871
155	0872	0873	0874	0875	0876	0877	0878	0879
156	0880	0881	0882	0883	0884	0885	0886	0887
157	0888	0889	0890	0891	0892	0893	0894	0895
160	0896	0897	0898	0899	0900	0901	0902	0903
161	0904	0905	0906	0907	0908	0909	0910	0911
162	0912	0913	0914	0915	0916	0917	0918	0919
163	0920	0921	0922	0923	0924	0925	0926	0927
164	0928	0929	0930	0931	0932	0933	0934	0935
165	0936	0937	0938	0939	0940	0941	0942	0943
166	0944	0945	0946	0947	0948	0949	0950	0951
167	0952	0953	0954	0955	0956	0957	0958	0959
170	0960	0961	0962	0963	0964	0965	0966	0967
171	0968	0969	0970	0971	0972	0973	0974	0975
172	0976	0977	0978	0979	0980	0981	0982	0983
173	0984	0985	0986	0987	0988	0989	0990	0991
174	0992	0993	0994	0995	0996	0997	0998	0999
175	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007
176	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015
177	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023
200	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031
201	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039
202	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047
203	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055
204	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063
205	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071
206	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079
207	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087
210	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095
211	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103
212	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111
213	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119
214	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127
215	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135
216	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143
217	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
220	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159
221	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167
222	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175
223	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183
224	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191
225	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199
226	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207
227	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215
230	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223
231	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231
232	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239
233	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247
234	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255
235	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263
236	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271
237	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279
240	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287
241	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295
242	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303
243	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311
244	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319
245	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327
246	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335
247	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343
250	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351
251	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359
252	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367
253	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375
254	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383
255	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391
256	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399
257	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407
260	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415
261	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423
262	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431
263	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439
264	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447
265	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455
266	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463
267	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471
270	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479
271	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487
272	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495
273	1496	1497	1498	1499	1500	1501	1502	1503
274	1504	1505	1506	1507	1508	1509	1510	1511
275	1512	1513	1514	1515	1516	1517	1518	1519
276	1520	1521	1522	1523	1524	1525	1526	1527
277	1528	1529	1530	1531	1532	1533	1534	1535

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
300	1536	1537	1538	1539	1540	1541	1542	1543
301	1544	1545	1546	1547	1548	1549	1550	1551
302	1552	1553	1554	1555	1556	1557	1558	1559
303	1560	1561	1562	1563	1564	1565	1566	1567
304	1568	1569	1570	1571	1572	1573	1574	1575
305	1576	1577	1578	1579	1580	1581	1582	1583
306	1584	1585	1586	1587	1588	1589	1590	1591
307	1592	1593	1594	1595	1596	1597	1598	1599
310	1600	1601	1602	1603	1604	1605	1606	1607
311	1608	1609	1610	1611	1612	1613	1614	1615
312	1616	1617	1618	1619	1620	1621	1622	1623
313	1624	1625	1626	1627	1628	1629	1630	1631
314	1632	1633	1634	1635	1636	1637	1638	1639
315	1640	1641	1642	1643	1644	1645	1646	1647
316	1648	1649	1650	1651	1652	1653	1654	1655
317	1656	1657	1658	1659	1660	1661	1662	1663
320	1664	1665	1666	1667	1668	1669	1670	1671
321	1672	1673	1674	1675	1676	1677	1678	1679
322	1680	1681	1682	1683	1684	1685	1686	1687
323	1688	1689	1690	1691	1692	1693	1694	1695
324	1696	1697	1698	1699	1700	1701	1702	1703
325	1704	1705	1706	1707	1708	1709	1710	1711
326	1712	1713	1714	1715	1716	1717	1718	1719
327	1720	1721	1722	1723	1724	1725	1726	1727
330	1728	1729	1730	1731	1732	1733	1734	1735
331	1736	1737	1738	1739	1740	1741	1742	1743
332	1744	1745	1746	1747	1748	1749	1750	1751
333	1752	1753	1754	1755	1756	1757	1758	1759
334	1760	1761	1762	1763	1764	1765	1766	1767
335	1768	1769	1770	1771	1772	1773	1774	1775
336	1776	1777	1778	1779	1780	1781	1782	1783
337	1784	1785	1786	1787	1788	1789	1790	1791
340	1792	1793	1794	1795	1796	1797	1798	1799
341	1800	1801	1802	1803	1804	1805	1806	1807
342	1808	1809	1810	1811	1812	1813	1814	1815
343	1816	1817	1818	1819	1820	1821	1822	1823
344	1824	1825	1826	1827	1828	1829	1830	1831
345	1832	1833	1834	1835	1836	1837	1838	1839
346	1840	1841	1842	1843	1844	1845	1846	1847
347	1848	1849	1850	1851	1852	1853	1854	1855
350	1856	1857	1858	1859	1860	1861	1862	1863
351	1864	1865	1866	1867	1868	1869	1870	1871
352	1872	1873	1874	1875	1876	1877	1878	1879
353	1880	1881	1882	1883	1884	1885	1886	1887
354	1888	1889	1890	1891	1892	1893	1894	1895
355	1896	1897	1898	1899	1900	1901	1902	1903
356	1904	1905	1906	1907	1908	1909	1910	1911
357	1912	1913	1914	1915	1916	1917	1918	1919

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
360	1920	1921	1922	1923	1924	1925	1926	1927
361	1928	1929	1930	1931	1932	1933	1934	1935
362	1936	1937	1938	1939	1940	1941	1942	1943
363	1944	1945	1946	1947	1948	1949	1950	1951
364	1952	1953	1954	1955	1956	1957	1958	1959
365	1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967
366	1968	1969	1970	1971	1972	1973	1974	1975
367	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983
370	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991
371	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
372	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
373	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
374	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
375	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
376	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039
377	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047
400	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055
401	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063
402	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071
403	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079
404	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087
405	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095
406	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103
407	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111
410	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119
411	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127
412	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135
413	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143
414	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151
415	2151	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159
416	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167
417	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175
420	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183
421	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191
422	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199
423	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207
424	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215
425	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223
426	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231
427	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239
430	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2247	
431	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255
432	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263
433	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271
434	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279
435	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287
436	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295
437	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
440	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311
441	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319
442	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327
443	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335
444	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343
445	2344	2345	2346	2347	2348	2349	2350	2351
446	2352	2353	2354	2355	2356	2357	2358	2359
447	2360	2361	2362	2363	2364	2365	2366	2367
450	2368	2369	2370	2371	2372	2373	2374	2375
451	2376	2377	2378	2379	2380	2381	2382	2383
452	2384	2385	2386	2387	2388	2389	2390	2391
453	2392	2392	2394	2395	2396	2397	2398	2399
454	2400	2401	2402	2403	2404	2405	2406	2407
455	2408	2409	2410	2411	2412	2413	2414	2415
456	2416	2417	2418	2419	2420	2421	2422	2423
457	2424	2425	2426	2427	2428	2429	2430	2431
460	2432	2433	2434	2435	2436	2437	2438	2439
461	2440	2441	2442	2443	2444	2445	2446	2447
462	2448	2449	2450	2451	2452	2453	2454	2455
463	2456	2457	2458	2459	2460	2461	2462	2463
464	2464	2465	2466	2467	2468	2469	2470	2471
465	2472	2473	2474	2475	2476	2477	2478	2479
466	2480	2481	2482	2483	2484	2485	2486	2487
467	2488	2489	2490	2491	2492	2493	2494	2495
470	2496	2497	2498	2499	2500	2501	2502	2503
471	2504	2505	2506	2507	2508	2509	2510	2511
472	2512	2513	2514	2515	2516	2517	2518	2519
473	2520	2521	2522	2523	2524	2525	2526	2527
474	2528	2529	2530	2531	2532	2533	2534	2535
475	2536	2537	2538	2539	2540	2541	2542	2543
476	2544	2545	2546	2547	2548	2549	2550	2551
477	2552	2553	2554	2555	2556	2557	2558	2559
500	2560	2561	2562	2563	2564	2565	2566	2567
501	2568	2569	2570	2571	2572	2573	2574	2575
502	2576	2577	2578	2579	2580	2581	2582	2583
503	2584	2585	2586	2587	2588	2589	2590	2591
504	2592	2593	2594	2595	2596	2597	2598	2599
505	2600	2601	2602	2603	2604	2605	2606	2607
506	2608	2609	2610	2611	2612	2613	2614	2615
507	2616	2617	2618	2619	2620	2621	2622	2623
510	2624	2625	2626	2627	2628	2629	2630	2631
511	2632	2633	2634	2635	2636	2637	2638	2639
512	2640	2641	2642	2643	2644	2645	2646	2647
513	2648	2649	2650	2651	2652	2653	2654	2655
514	2656	2657	2658	2659	2660	2661	2662	2663
515	2664	2665	2666	2667	2668	2669	2670	2671
516	2672	2673	2674	2675	2676	2677	2678	2679
517	2680	2681	2682	2683	2684	2685	2686	2687

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
520	2688	2689	2690	2691	2692	2693	2694	2695
521	2696	2697	2698	2699	2700	2701	2702	2703
522	2704	2705	2706	2707	2708	2709	2710	2711
523	2712	2713	2714	2715	2716	2717	2718	2719
524	2720	2721	2722	2723	2724	2725	2726	2727
525	2728	2729	2730	2731	2732	2733	2734	2735
526	2736	2737	2738	2739	2740	2741	2742	2743
527	2744	2745	2746	2747	2748	2749	2750	2751
530	2752	2753	2754	2755	2756	2757	2758	2759
531	2760	2761	2762	2763	2764	2765	2766	2767
532	2768	2769	2770	2771	2772	2773	2774	2775
533	2776	2777	2778	2779	2780	2781	2782	2783
534	2784	2785	2786	2787	2788	2789	2790	2791
535	2792	2793	2794	2795	2796	2797	2798	2799
536	2800	2801	2802	2803	2804	2805	2806	2807
537	2808	2809	2810	2811	2812	2813	2814	2815
540	2816	2817	2818	2819	2820	2821	2822	2823
541	2824	2825	2826	2827	2828	2829	2830	2831
542	2832	2833	2834	2835	2836	2837	2838	2839
543	2840	2841	2842	2843	2844	2845	2846	2847
544	2848	2849	2850	2851	2852	2853	2854	2855
545	2856	2857	2858	2859	2860	2861	2862	2863
546	2864	2865	2866	2867	2868	2869	2870	2871
546	2864	2865	2866	2867	2868	2869	2870	2871
547	2872	2873	2874	2875	2876	2877	2878	1879
550	2880	2881	2882	2883	2884	2885	2886	2887
551	2888	2889	2890	2891	2892	2893	2894	2895
552	2896	2897	2898	2899	2900	2901	2902	2903
553	2904	2905	2906	2907	2908	2909	2910	2911
554	2912	2913	2914	2915	2916	2917	2918	2919
555	2920	2921	2922	2923	2924	2925	2926	2927
556	2928	2929	2930	2931	2932	2933	2934	2935
557	2936	2937	2938	2939	2940	2941	2942	2943
560	2944	2945	2946	2947	2948	2949	2950	2951
561	2952	2953	2954	2955	2956	2957	2958	2959
562	2960	2961	2962	2963	2964	2965	2966	2967
563	2968	2969	2970	2971	2972	2973	2974	2975
564	2976	2977	2978	2979	2980	2981	2982	2983
565	2984	2985	2986	2987	2988	2989	2990	2991
566	2992	2993	2994	2995	2996	2997	2998	2999
567	3000	3001	3002	3003	3004	3005	3006	3007
570	3008	3009	3010	3011	3012	3013	3014	3015
571	3016	3017	3018	3019	3020	3021	3022	3023
572	3024	3025	3026	3027	3028	3029	3030	3031
573	3032	3033	3034	3035	3036	3037	3038	3039
574	3040	3041	3042	3043	3044	3045	3046	3047
575	3048	3049	3050	3051	3052	3053	3054	3055
576	3056	3057	3058	3059	3060	3061	3062	3063
577	3064	3065	3066	3067	3068	3069	3070	3071

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
600	3072	3073	3074	3075	3076	3077	3078	3079
601	3080	3081	3082	3083	3084	3085	3086	3087
602	3088	3089	3090	3091	3092	3093	3094	3095
603	3096	2097	2098	2099	3100	3101	3102	3103
604	3104	3105	3106	3107	3108	3109	3110	3111
605	3112	3113	3114	3115	3116	3117	3118	3119
606	3120	3121	3122	3123	3124	3125	3126	3127
607	3128	3129	3130	3131	3132	3133	3134	3135
610	3136	3137	3138	3139	3140	3141	3142	3143
611	3144	3145	3146	3147	3148	3149	3150	3151
612	3152	3153	3154	3155	3156	3157	3158	3159
613	3160	3161	3162	3163	3164	3165	3166	3167
614	3168	3169	3170	3171	3172	3173	3174	3175
615	3176	3177	3178	3179	3180	3181	3182	3183
616	3184	3185	3186	3187	3188	3189	3190	3191
617	3192	3193	3194	3195	3196	3197	3198	3199
620	3200	3201	3202	3203	3204	3205	3206	3207
621	3208	3209	3210	3211	3212	3213	3214	3215
622	3216	3217	3218	3219	3220	3221	3222	3223
623	3224	3225	3226	3227	3228	3229	3230	3231
624	3232	3233	3234	3235	3236	3237	3238	3239
625	3240	3241	3242	3243	3244	3245	3246	3247
626	3248	3249	3250	3251	3252	3253	3254	3255
627	3256	3257	3258	3259	3260	3261	3262	3263
630	3264	3265	3266	3267	3268	3269	3270	3271
631	3272	3273	3274	3275	3276	3277	3278	3279
632	3280	3281	3282	3283	3284	3285	3286	3287
633	3288	3289	3290	3291	3292	3293	3294	3295
634	3296	3297	3298	3299	3300	3301	3302	3303
635	3304	3305	3306	3307	3308	3309	3310	3311
636	3312	3313	3314	3315	3316	3317	3318	3319
637	3320	3321	3322	3323	3324	3325	3326	3327
640	3328	3329	3330	3331	3332	3333	3334	3335
641	3336	3337	3338	3339	3340	3341	3342	3343
642	3344	3345	3346	3347	3348	3349	3350	3351
643	3352	3353	3354	3355	3356	3357	3358	3359
644	3360	3361	3362	3363	3364	3365	3366	3367
645	3368	3369	3370	3371	3372	3373	3374	3375
646	3376	3377	3378	3379	3380	3381	3382	3383
647	3384	3385	3386	3387	3388	3389	3390	3391
650	3392	3393	3394	3395	3396	3397	3398	3399
651	3400	3401	3402	3403	3404	3405	3406	3407
652	3408	3409	3410	3411	3412	3413	3414	3415
653	3416	3417	3418	3419	3420	3421	3422	3423
654	3424	3425	3426	3427	3428	3429	3430	3431
655	3432	3433	3434	3435	3436	3437	3438	3439
656	3440	3441	3442	3443	3444	3445	3446	3447
657	3448	3449	3450	3451	3452	3453	3454	3455

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
660	3456	3457	3458	3459	3460	3461	3462	3463
661	3464	3465	3466	3467	3468	3469	3470	3471
662	3472	3473	3474	3475	3476	3477	3478	3479
663	3480	3481	3482	3483	3484	3485	3486	3487
664	3488	3489	3490	3491	3492	3493	3494	3495
665	3496	3497	3498	3499	3500	3501	3502	3503
666	3504	3505	3506	3507	3508	3509	3510	3511
667	3512	3513	3514	3515	3516	3517	3518	3519
670	3520	3521	3522	3523	3524	3525	3526	3527
671	3528	3529	3530	3531	3532	3533	3534	3535
672	3536	3537	3538	3539	3540	3541	3542	3543
673	3544	3545	3546	3547	3548	3549	3550	3551
674	3552	3553	3554	3555	3556	3557	3558	3559
675	3560	3561	3562	3563	3564	3565	3566	3567
676	3568	3569	3570	3571	3572	3573	3574	3575
677	3576	3577	3578	3579	3580	3581	3582	3583
700	3584	3585	3586	3587	3588	3589	3590	3591
701	3592	3593	3594	3595	3596	3597	3598	3599
702	3600	3601	3602	3603	3604	3605	3606	3607
703	3608	3609	3610	3611	3612	3613	3614	3615
704	3616	3617	3618	3619	3620	3621	3622	3623
705	3624	3625	3626	3627	3628	3629	3630	3631
706	3632	3633	3634	3635	3636	3637	3638	3639
707	3640	3641	3642	3643	3644	3645	3646	3647
710	3648	3649	3650	3651	3652	3653	3654	3655
711	3656	3657	3658	3659	3660	3661	3662	3663
712	3664	3665	3666	3667	3668	3669	3670	3671
713	3672	3673	3674	3675	3676	3677	3678	3679
714	3680	3681	3682	3683	3684	3685	3686	3687
715	3688	3689	3690	3691	3692	3693	3694	3695
716	3696	3697	3698	3699	3700	3701	3702	3703
717	3704	3705	3706	3707	3708	3709	3710	3711
720	3712	3713	3714	3715	3716	3717	3718	3719
721	3720	3721	3722	3723	3724	3725	3726	3727
722	3728	3729	3730	3731	3732	3733	3734	3735
723	3736	3737	3738	3739	3740	3741	3742	3743
724	3744	3745	3746	3747	3748	3749	3750	3751
725	3752	3753	3754	3755	3756	3757	3758	3759
726	3760	3761	3762	3763	3764	3765	3766	3767
727	3768	3769	3770	3771	3772	3773	3774	3775
730	3776	3777	3778	3779	3780	3781	3782	3783
731	3784	3785	3786	3787	3788	3789	3790	3791
732	3792	3793	3794	3795	3796	3797	3798	3799
733	3800	3801	3802	3803	3804	3805	3806	3807
734	3808	3809	3810	3811	3812	3813	3814	3815
735	3816	3817	3818	3819	3820	3821	3822	3823
736	3824	3825	3826	3827	3828	3829	3830	3831
737	3832	3833	3834	3835	3836	3837	3838	3839

Conversión de enteros de Octal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7
740	3840	3841	3842	3843	3844	3845	3846	3847
741	3848	3849	3850	3851	3852	3853	3854	3855
742	3856	3857	3858	3859	3860	3861	3862	3863
743	3864	3865	3866	3867	3868	3869	3870	3871
744	3872	3873	3874	3875	3876	3877	3878	3879
745	3880	3881	3882	3883	3884	3885	3886	3887
746	3888	3889	3890	3891	3892	3893	3894	3895
747	3896	3897	3898	3899	3900	3901	3902	3903
750	3904	3905	3906	3907	3908	3909	3910	3911
751	3912	3913	3914	3915	3916	3917	3918	3919
752	3920	3921	3922	3923	3924	3925	3926	3927
753	3928	3929	3930	3931	3932	3933	3934	3935
754	3936	3937	3938	3939	3940	3941	3942	3943
755	3944	3945	3946	3947	3948	3949	3950	3951
756	3952	3953	3954	3955	3956	3957	3958	3959
757	3960	3961	3962	3963	3964	3965	3966	3967
760	3968	3969	3970	3971	3972	3973	3974	3975
761	3976	3977	3978	3979	3980	3981	3982	3983
762	3984	3985	3986	3987	3988	3989	3990	3991
763	3992	3993	3994	3995	3996	3997	3998	3999
764	4000	4001	4002	4003	4004	4005	4006	4007
765	4008	4009	4010	4011	4012	4013	4014	4015
766	4016	4017	4018	4019	4020	4021	4022	4023
767	4024	4025	4026	4027	4028	4029	4030	4031
770	4032	4033	4034	4035	4036	4037	4038	4039
771	4040	4041	4042	4043	4044	4045	4046	4047
772	4048	4049	4050	4051	4052	4053	4054	4055
773	4056	4057	4058	4059	4060	4061	4062	4063
774	4064	4065	4066	4067	4068	4069	4070	4071
775	4072	4073	4074	4075	4076	4077	4078	4079
776	4080	4081	4082	4083	4084	4085	4086	4087
777	4088	4089	4090	4091	4092	4093	4094	4095

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	0000	0001	0002	0003	0004	0005	0006	0007	0008	0009	0010	0011	0012	0013	0014	0015
01	0016	0017	0018	0019	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	0030	0031
02	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047
03	0048	0049	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	0060	0061	0062	0063
04	0064	0065	0066	0067	0068	0069	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079
05	0080	0081	0082	0083	0084	0085	0086	0087	0088	0089	0090	0091	0092	0093	0094	0095
06	0096	0097	0098	0099	0100	0101	0102	0103	0104	0105	0106	0107	0108	0109	0110	0111
07	0112	0113	0114	0115	0116	0117	0118	0119	0120	0121	0122	0123	0124	0125	0126	0127
08	0128	0129	0130	0131	0132	0133	0134	0135	0136	0137	0138	0139	0140	0141	0142	0143
09	0144	0145	0146	0147	0148	0149	0150	0151	0152	0153	0154	0155	0156	0157	0158	0159
0A	0160	0161	0162	0163	0164	0165	0166	0167	0168	0169	0170	0171	0172	0173	0174	0175
0B	0176	0177	0178	0179	0180	0181	0182	0183	0184	0185	0186	0187	0188	0189	0190	0191
0C	0192	0193	0194	0195	0196	0197	0198	0199	0200	0201	0202	0203	0204	0205	0206	0207
0D	0208	0209	0210	0211	0212	0213	0214	0215	0216	0217	0218	0219	0220	0221	0222	0223
0E	0224	0225	0226	0227	0228	0229	0230	0231	0232	0233	0234	0235	0236	0237	0238	0239
0F	0240	0241	0242	0243	0244	0245	0246	0247	0248	0249	0250	0251	0252	0253	0254	0255
10	0256	0257	0258	0259	0260	0261	0262	0263	0264	0265	0266	0267	0268	0269	0270	0271
11	0272	0273	0274	0275	0276	0277	0278	0279	0280	0281	0282	0283	0284	0285	0286	0287
12	0288	0289	0290	0291	0292	0293	0294	0295	0296	0297	0298	0299	0300	0301	0302	0303
13	0304	0305	0306	0307	0308	0309	0310	0311	0312	0313	0314	0315	0316	0317	0318	0319
14	0320	0321	0322	0323	0324	0325	0326	0327	0328	0329	0330	0331	0332	0333	0334	0335
15	0336	0337	0338	0339	0340	0341	0342	0343	0344	0345	0346	0347	0348	0349	0350	0351
16	0352	0353	0354	0355	0356	0357	0358	0359	0360	0361	0362	0363	0364	0365	0366	0367
17	0368	0369	0370	0371	0372	0373	0374	0375	0376	0377	0378	0379	0380	0381	0382	0383
18	0384	0385	0386	0387	0388	0389	0390	0391	0392	0393	0394	0395	0396	0397	0398	0399
19	0400	0401	0402	0403	0404	0405	0406	0407	0408	0409	0410	0411	0412	0413	0414	0415
1A	0416	0417	0418	0419	0420	0421	0422	0423	0424	0425	0426	0427	0428	0429	0430	0431
1B	0432	0433	0434	0435	0436	0437	0438	0439	0440	0441	0442	0443	0444	0445	0446	0447
1C	0448	0449	0450	0451	0452	0453	0454	0455	0456	0457	0458	0459	0460	0461	0462	0463
1D	0464	0465	0466	0467	0468	0469	0470	0471	0472	0473	0474	0475	0476	0477	0478	0479
1E0	0480	0465	0466	0467	0468	0469	0470	0471	0472	0473	0474	0475	0476	0477	0478	0479
1E	0480	0481	0482	0483	0484	0485	0486	0487	0488	0489	0490	0491	0492	0493	0494	0495
1F	0496	0497	0498	0499	0500	0501	0502	0503	0504	0505	0506	0507	0508	0509	0510	0511

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
20	0512	0513	0514	0515	0516	0517	0518	0519	0520	0521	0522	0523	0524	0525	0526	0527
21	0528	0529	0530	0531	0532	0533	0534	0535	0536	0537	0538	0539	0540	0541	0542	0543
22	0544	0545	0546	0547	0548	0549	0550	0551	0552	0553	0554	0555	0556	0557	0558	0559
23	0560	0561	0562	0563	0564	0565	0566	0567	0568	0569	0570	0571	0572	0573	0574	0575
24	0576	0577	0578	0579	0580	0581	0582	0583	0584	0585	0586	0587	0588	0589	0590	0591
25	0592	0593	0594	0595	0596	0597	0598	0599	0600	0601	0602	0603	0604	0605	0606	0607
26	0608	0609	0610	0611	0612	0613	0614	0615	0616	0617	0618	0619	0620	0621	0622	0623
27	0624	0625	0626	0627	0628	0629	0630	0631	0632	0633	0634	0635	0636	0637	0638	0639
28	0640	0641	0642	0643	0644	0645	0646	0647	0648	0649	0650	0651	0652	0653	0654	0655
29	0656	0657	0658	0659	0660	0661	0662	0663	0664	0665	0666	0667	0668	0669	0670	0671
2A	0672	0673	0674	0675	0676	0677	0678	0679	0680	0681	0682	0683	0684	0685	0686	0687
2B	0688	0689	0690	0691	0692	0693	0694	0695	0696	0697	0698	0699	0700	0701	0702	0703
2C	0704	0705	0706	0707	0708	0709	0710	0711	0712	0713	0714	0715	0716	0717	0718	0719
2D	0720	0721	0722	0723	0724	0725	0726	0727	0728	0729	0730	0731	0732	0733	0734	0735
2E	0736	0737	0738	0739	0740	0741	0742	0743	0744	0745	0746	0747	0748	0749	0750	0751
2F	0752	0753	0754	0755	0756	0757	0758	0759	0760	0761	0762	0763	0764	0765	0766	0767
30	0768	0769	0770	0771	0772	0773	0774	0775	0776	0777	0778	0779	0780	0781	0782	0783
31	0784	0785	0786	0787	0788	0789	0790	0791	0792	0793	0794	0795	0796	0797	0798	0799
32	0800	0801	0802	0803	0804	0805	0806	0807	0808	0809	0810	0811	0812	0813	0814	0815
33	0816	0817	0818	0819	0820	0821	0822	0823	0824	0825	0826	0827	0828	0829	0830	0831
34	0832	0833	0834	0835	0836	0837	0838	0839	0840	0841	0842	0843	0844	0845	0846	0847
35	0848	0849	0850	0851	0852	0853	0854	0855	0856	0857	0858	0859	0860	0861	0862	0863
36	0864	0865	0866	0867	0868	0869	0870	0871	0872	0873	0874	0875	0876	0877	0878	0879
37	0880	0881	0882	0883	0884	0885	0886	0887	0888	0889	0890	0891	0892	0893	0894	0895
38	0896	0897	0898	0899	0900	0901	0902	0903	0904	0905	0906	0907	0908	0909	0910	0911
39	0912	0913	0914	0915	0916	0917	0918	0919	0920	0921	0922	0923	0924	0925	0926	0927
3A	0928	0929	0930	0931	0932	0933	0934	0935	0936	0937	0938	0939	0940	0941	0942	0943
3B	0944	0945	0946	0947	0948	0949	0950	0951	0952	0953	0954	0955	0956	0957	0958	0959
3C	0960	0961	0962	0963	0964	0965	0966	0967	0968	0969	0970	0971	0972	0973	0974	0975
3D	0976	0977	0978	0979	0980	0981	0982	0983	0984	0985	0986	0987	0988	0989	0990	0991
3E	0992	0993	0994	0995	0996	0997	0998	0999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007
3F	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
40	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039
41	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055
42	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071
43	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087
44	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103
45	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119
46	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135
47	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151
48	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167
49	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183
4A	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199
4B	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215
4C	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231
4D	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247
4E	1248	1249	1250	1251	1251	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263
4F	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279
50	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295
51	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311
52	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327
53	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343
54	1344	1345	146	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	135	1356	1357	1358	1359
55	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375
56	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391
57	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407
58	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423
59	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439
5A	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455
5B	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471
5C	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487
5D	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	1498	1499	1500	1501	1502	1503
5E	1504	1505	1506	1507	1508	1509	1510	1511	1512	1513	1514	1515	1516	1517	1518	1519
5F	1520	1521	1522	1523	1524	1525	1526	1527	1528	1529	1530	1531	1532	1533	1534	1535

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
60	1536	1537	1538	1539	1540	1541	1542	1543	1544	1545	1546	1547	1548	1549	1550	1551
61	1552	1553	1554	1555	1556	1557	1558	1559	1560	1561	1562	1563	1564	1565	1566	1567
62	1568	1569	1570	1571	1572	1573	1574	1575	1576	1577	1578	1579	1580	1581	1582	1583
63	1584	1585	1586	1587	1588	1589	1590	1591	1592	1593	1594	1595	1596	1597	1598	1599
64	1600	1601	1602	1603	1604	1605	1606	1607	1608	1609	1610	1611	1612	1613	1614	1615
65	1616	1617	1618	1619	1620	1621	1622	1623	1624	1625	1626	1627	1628	1629	1630	1631
66	1632	1633	1634	1635	1636	1637	1638	1639	1640	1641	1642	1643	1644	1645	1646	1647
67	1648	1649	1650	1651	1652	1653	1654	1655	1656	1657	1658	1659	1660	1661	1662	1663
68	1664	1665	1666	1667	1668	1669	1670	1671	1672	1673	1674	1675	1676	1677	1678	1679
69	1680	1681	1682	1683	1684	1685	1686	1687	1688	1689	1690	1691	1692	1693	1694	1695
6A	1696	1697	1698	1699	1700	1701	1702	1703	1704	1705	1706	1707	1708	1709	1710	1711
6B	1712	1713	1714	1715	1716	1717	1718	1719	1720	1721	1722	1723	1724	1725	1726	1727
6C	1728	1729	1730	1731	1732	1733	1734	1735	1736	1737	1738	1739	1740	1741	1742	1743
6D	1744	1745	1746	1747	1748	1749	1750	1751	1752	1753	1754	1755	1756	1757	1758	1759
6E	1760	1761	1762	1763	1764	1765	1766	1767	1768	1769	1770	1771	1772	1773	1774	1775
6F	1776	1777	1778	1779	1780	1781	1782	1783	1784	1785	1786	1787	1788	1789	1790	1791
70	1792	1793	1794	1795	1796	1797	1798	1799	1800	1801	1802	1803	1804	1805	1806	1807
71	1808	1809	1810	1811	1812	1813	1814	1815	1816	1817	1818	1819	1820	1821	1822	1823
72	1824	1825	1826	1827	1828	1829	1830	1831	1832	1833	1834	1835	1836	1837	1838	1839
73	1840	1841	1842	1843	1844	1845	1846	1847	1848	1849	1850	1851	1852	1853	1854	1855
74	1856	1857	1858	1859	1860	1861	1862	1863	1864	1865	1866	1867	1868	1869	1870	1871
75	1872	1873	1874	1875	1876	1877	1878	1879	1880	1881	1882	1883	1884	1885	1886	1887
76	1888	1889	1890	1891	1892	1893	1894	1895	1896	1897	1898	1899	1900	1901	1902	1903
77	1904	1905	1906	1907	1908	1909	1910	1911	1912	1913	1914	1915	1916	1917	1918	1919
78	1920	1921	1922	1923	1924	1925	1926	1927	1928	1929	1930	1931	1932	1933	1934	1935
79	1936	1937	1938	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945	1946	1947	1948	1949	1950	1951
7A	1952	1953	1954	1955	1956	1957	1958	1959	1960	1961	1962	1963	1964	1965	1966	1967
7B	1968	1969	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983
7C	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999
7D	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
7E	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	2030	2031
7F	2032	2033	2034	2035	2036	2037	2038	2039	2040	2041	2042	2043	2044	2045	2046	2047

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
80	2048	2049	2050	2051	2052	2053	2054	2055	2056	2057	2058	2059	2060	2061	2062	2063
81	2064	2065	2066	2067	2068	2069	2070	2071	2072	2073	2074	2075	2076	2077	2078	2079
82	2080	2081	2082	2083	2084	2085	2086	2087	2088	2089	2090	2091	2092	2093	2094	2095
83	2096	2097	2098	2099	2100	2101	2102	2103	2104	2105	2106	2107	2108	2109	2110	2111
84	2112	2113	2114	2115	2116	2117	2118	2119	2120	2121	2122	2123	2124	2125	2126	2127
85	2128	2129	2130	2131	2132	2133	2134	2135	2136	2137	2138	2139	2140	2141	2142	2143
86	2144	2145	2146	2147	2148	2149	2150	2151	2152	2153	2154	2155	2156	2157	2158	2159
87	2160	2161	2162	2163	2164	2165	2166	2167	2168	2169	2170	2171	2172	2173	2174	2175
88	2176	2177	2178	2179	2180	2181	2182	2183	2184	2185	2186	2187	2188	2189	2190	2191
89	2192	2193	2194	2195	2196	2197	2198	2199	2200	2201	2202	2203	2204	2205	2206	2207
8A	2208	2209	2210	2211	2212	2213	2214	2215	2216	2217	2218	2219	2220	2221	2222	2223
8B	2224	2225	2226	2227	2228	2229	2230	2231	2232	2233	2234	2235	2236	2237	2238	2239
8C	2240	2241	2242	2243	2244	2245	2246	2247	2248	2249	2250	2251	2252	2253	2254	2255
8D	2256	2257	2258	2259	2260	2261	2262	2263	2264	2265	2266	2267	2268	2269	2270	2271
8E	2272	2273	2274	2275	2276	2277	2278	2279	2280	2281	2282	2283	2284	2285	2286	2287
8F	2288	2289	2290	2291	2292	2293	2294	2295	2296	2297	2298	2299	2300	2301	2302	2303
90	2304	2305	2306	2307	2308	2309	2310	2311	2312	2313	2314	2315	2316	2317	2318	2319
91	2320	2321	2322	2323	2324	2325	2326	2327	2328	2329	2330	2331	2332	2333	2334	2335
92	2336	2337	2338	2339	2340	2341	2342	2343	2344	2345	2346	2347	2348	2349	2350	2351
93	2352	2353	2354	2355	2356	2357	2358	2359	2360	2361	2362	2363	2364	2365	2366	2367
94	2368	2369	2370	2371	2372	2373	2374	2375	2376	2377	2378	2379	2380	2381	2382	2383
95	2384	2385	2386	2387	2388	2389	2390	2391	2392	2393	2394	2395	2396	2397	2398	2399
96	2400	2401	2402	2403	2404	2405	2406	2407	2408	2409	2410	2411	2412	2413	2414	2415
97	2416	2417	2418	2419	2420	2421	2422	2423	2424	2425	2426	2427	2428	2429	2430	2431
98	2432	2433	2434	2435	2436	2437	2438	2439	2440	2441	2442	2443	2444	2445	2446	2447
99	2448	2449	2450	2451	2452	2453	2454	2455	2456	2457	2458	2459	2460	2461	2462	2463
9A	2464	2465	2466	2467	2468	2469	2470	2471	2472	2473	2474	2475	2476	2477	2478	2479
9B	2480	2481	2482	2483	2484	2485	2486	2487	2488	2489	2490	2491	2492	2493	2494	2495
9C	2496	2497	2498	2499	2500	2501	2502	2503	2504	2505	2506	2507	2508	2509	2510	2511
9D	2512	2513	2514	2515	2516	2517	2518	2519	2520	2521	2522	2523	2524	2525	2526	2527
9E	2528	2529	2530	2531	2532	2533	2534	2535	2536	2537	2538	2539	2540	2541	2542	2543
9F	2544	2545	2546	2547	2548	2549	2550	2551	2552	2553	2554	2555	2556	2557	2558	2559

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
A0	2560	2561	2562	2563	2564	2565	2566	2567	2568	2569	2570	2571	2572	2573	2574	2575
A1	2576	2577	2578	2579	2580	2581	2582	2583	2584	2585	2586	2587	2588	2589	2590	2591
A2	2592	2593	2594	2595	2596	2597	2598	2599	2600	2601	2602	2603	2604	2605	2606	2607
A3	2608	2609	2610	2611	2612	2613	2614	2615	2616	2617	2618	2619	2620	2621	2622	2623
A4	2624	2625	2626	2627	2628	2629	2630	2631	2632	2633	2634	2635	2636	2637	2638	2639
A5	2640	2641	2642	2643	2644	2645	2646	2647	2648	2649	2650	2651	2652	2653	2654	2655
A6	2656	2657	2658	2659	2660	2661	2662	2663	2664	2665	2666	2667	2668	2669	2670	2671
A7	2672	2673	2674	2675	2676	2677	2678	2679	2680	2681	2682	2683	2684	2685	2686	2687
A8	2688	2689	2690	2691	2692	2693	2694	2695	2696	2697	2698	2699	2700	2701	2702	2703
A9	2704	2705	2706	2707	2708	2709	2710	2711	2712	2713	2714	2715	2716	2717	2718	2719
AA	2720	2721	2722	2723	2724	2725	2726	2727	2728	2729	2730	2731	2732	2733	2734	2735
AB	2736	2737	2738	2739	2740	2741	2742	2743	2744	2745	2746	2747	2748	2749	2750	2751
AC	2752	2753	2754	2755	2756	2757	2758	2759	2760	2761	2762	2763	2764	2765	2766	2767
AD	2768	2769	2770	2771	2772	2773	2774	2775	2776	2777	2778	2779	2780	2781	2782	2783
AE	2784	2785	2786	2787	2788	2789	2790	2791	2792	2793	2794	2795	2796	2797	2798	2799
AF	2800	2801	2802	2803	2804	2805	2806	2807	2808	2809	2810	2811	2812	2813	2814	2815
B0	2816	2817	2818	2819	2820	2821	2822	2823	2824	2825	2826	2827	2828	2829	2830	2831
B1	2832	2833	2834	2835	2836	2837	2838	2839	2840	2841	2842	2843	2844	2845	2846	2847
B2	2848	2849	2850	2851	2852	2853	2854	2855	2865	2857	2858	2859	2860	2861	2862	2863
B3	2864	2865	2866	2867	2868	2869	2870	2871	2872	2873	2874	2875	2876	2877	2878	2879
B4	2880	2881	2882	2883	2884	2885	2886	2887	2888	2889	2890	2891	2892	2893	2894	2895
B5	2896	2897	2898	2899	2900	2901	2902	2903	2904	2905	2906	2907	2908	2909	2910	2911
B6	2912	2913	2914	2915	2916	2917	2918	2919	2920	2921	2922	2923	2924	2925	2926	2927
B7	2928	2929	2930	2931	2932	2933	2934	2935	2936	2937	2938	2939	2940	2941	2942	2943
B8	2944	2945	2946	2947	2948	2949	2950	2951	2952	2953	2954	2955	2956	2957	2958	2959
B9	2960	2961	2962	2963	2964	2965	2966	2967	2968	2969	2970	2971	2972	2973	2974	2975
BA	2976	2977	2978	2979	2980	2981	2982	2983	2984	2985	2986	2987	2988	2989	2990	2991
BB	2992	2993	2994	2995	2996	2997	2998	2999	3000	3001	3002	3003	3004	3005	3006	3007
BC	3008	3009	3010	3011	3012	3013	3014	3015	3016	3017	3018	3019	3020	3021	3022	3023
BD	3024	3025	3026	3027	3028	3029	3030	3031	3032	3033	3034	3035	3036	3037	3038	3039
BE	3040	3041	3042	3043	3044	3045	3046	3047	3048	3049	3050	3051	3052	3053	3054	3055
BF	3056	3057	3058	3059	3060	3061	3062	3063	3064	3065	3066	3067	3068	3069	3070	3071

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
C0	3072	3073	3074	3075	3076	3077	3078	3079	3080	3081	3082	3083	3084	3085	3086	3087
C1	3088	3089	3090	3091	3092	3093	3094	3095	3096	3097	3098	3099	3100	3101	3102	3103
C2	3104	3105	3106	3107	3108	3109	3110	3111	3112	3113	3114	3115	3116	3117	3118	3119
C3	3120	3121	3122	3123	3124	3125	3126	3127	3128	3129	3130	3131	3132	3133	3134	3135
C4	3136	3137	3138	3139	3140	3141	3142	3143	3144	3145	3146	3147	3148	3149	3150	3151
C5	3152	3153	3154	3155	3156	3157	3158	3159	3160	3161	3162	3163	3164	3165	3166	3167
C6	3168	3169	3170	3171	3172	3173	3174	3175	3176	3177	3178	3179	3180	3181	3182	3183
C7	3184	3185	3186	3187	3188	3189	3190	3191	3192	3193	3194	3195	3196	3197	3198	3199
C8	3200	3201	3202	3203	3204	3205	3206	3207	3208	3209	3210	3211	3212	3213	3214	3215
C9	3216	3217	3218	3219	3220	3221	3222	3223	3224	3225	3226	3227	3228	3229	3230	3231
CA	3232	3233	3234	3235	3236	3237	3238	3239	3240	3241	3242	3243	3244	3245	3246	3247
CB	3248	3249	3250	3251	3252	3253	3254	3255	3256	3257	3258	3259	3260	3261	3262	3263
CC	3264	3265	3266	3267	3268	326	3270	3271	3272	3273	3274	3275	3276	3277	3278	3279
CD	3280	3281	3282	3283	3284	3285	3286	3287	3288	3289	3290	3291	3292	3293	3294	3295
CE	3296	3297	3298	3299	3300	3301	3302	3302	3304	3305	3306	3307	3308	3309	3310	3311
CF	3312	3313	3314	3315	3316	3317	3318	3319	3320	3321	3322	3323	3324	3325	3326	3327
D0	3328	3329	3330	331	3332	3333	3334	3335	3336	3337	3338	3339	3340	3341	3342	3343
D1	3344	3345	3346	3347	3348	3349	3350	3351	3352	3353	3354	3355	3356	3357	3358	3359
D2	3360	3361	3362	3363	3364	3365	3366	3367	3368	3369	3370	3371	3372	3373	3374	3375
D3	3376	3377	3378	3379	3380	3381	3382	3383	3384	3385	3386	3387	3388	3389	3390	3391
D4	3392	3393	3394	3395	3396	3397	3398	3399	3400	3401	3402	3403	3404	3405	3406	3407
D5	3408	3409	3410	3411	3412	3413	3414	3415	3416	3417	3418	3419	3420	3421	3422	3423
D6	3424	3425	3426	3427	3428	3429	3439	3431	3432	3433	3434	3435	3436	3437	3438	3439
D7	3440	3441	3442	3443	3444	3445	3446	3447	3448	3449	3450	3451	3452	3453	3454	3455
D8	3456	3457	3458	3459	3460	3461	3462	3463	3464	3465	3466	3467	3468	3469	3470	3471
D9	3472	3473	3474	3475	3476	3477	3478	3479	3480	3481	3482	3483	3484	3485	3486	3487
DA	3488	3489	3490	3491	3492	3493	3494	3495	3496	3497	3498	3499	3500	3501	3502	3503
DB	3504	3505	3506	3507	3508	3509	3510	3511	3512	3513	3514	3515	3516	3517	3518	3519
DC	3520	3521	3522	3523	3524	3525	3526	3527	3528	3529	3530	3531	3532	3533	3534	3535
DD	3536	3537	3538	3539	3540	3541	3542	3543	3544	3545	3546	3547	3548	3549	3550	3551
DE	3552	3553	3554	3555	3556	3557	3558	3559	3560	3561	3562	3563	3564	3565	3566	3567
DF	3568	3569	3570	3571	3572	3573	3574	3575	3576	3577	3578	3579	3580	3581	3582	3583

Conversión de enteros de Hexadecimal a Decimal

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
E0	3584	3585	3586	3587	3588	3589	3590	3591	3592	3595	3594	3595	3596	3597	3598	3599
E1	3600	3601	3602	3603	3604	3605	3606	3607	3608	3609	3610	3611	3612	3613	3614	3615
E2	3616	3617	3618	3619	3620	3621	3622	3623	3624	3625	3626	3627	3628	3629	3630	3631
E3	3632	3633	3634	3635	3636	3637	3638	3639	3640	3641	3642	3643	3644	3645	3646	3647
E4	3648	3649	3650	3651	3652	3653	3654	3655	3656	3657	3658	3659	3660	3661	3662	3663
E5	3664	3665	3666	3667	3668	3669	3670	3671	3672	3673	3674	3675	3676	3677	3678	3679
E6	3680	3681	3682	3683	3684	3685	3686	3687	3688	2689	2690	3691	3692	3693	3694	3695
E7	3696	3697	3698	3699	3700	3701	3702	3703	3704	3705	3706	3707	3708	3709	3710	3711
E8	3712	3713	3714	3715	3716	3717	3718	3719	3720	3721	3722	3723	3724	3725	3726	3727
E9	3728	3729	3730	3731	3732	3733	3734	3735	3736	3737	3738	3739	3740	3741	3742	3743
EA	3744	3745	3746	3747	3748	3749	3750	3751	3752	3753	3754	3755	3756	3757	3758	3759
EB	3760	3761	3762	3763	3764	3765	3766	3767	3768	3769	3770	3771	3772	3773	3774	3775
EC	3776	3777	3778	3779	3780	3781	3782	3783	3784	3785	3786	3787	3788	3789	3790	3791
ED	3792	3793	3794	3795	3796	3797	3798	3799	3800	3801	3802	3803	3804	3805	3806	3807
EE	3808	3809	3810	3811	3812	3813	3814	3815	3816	3817	3818	3819	3820	3821	3822	3823
EF	3824	3825	3826	3827	3828	3829	3830	3831	3832	3833	3834	3835	3836	3837	3838	3839
F0	3840	3841	3842	3843	3844	3845	3846	3847	3848	3849	3850	3851	3852	3853	3854	3855
F1	3856	3857	3858	3859	3860	3861	3862	3863	3864	3865	3866	3867	3868	3869	3870	3871
F2	3872	3873	3874	3875	3876	3877	3878	3879	3880	3881	3882	3883	3884	3885	3886	3887
F3	3888	3889	3890	3891	3892	3893	3894	3895	3896	3897	3898	3899	3900	3901	3902	3903
F4	3904	3805	3906	3907	3908	3909	3910	3911	3912	3913	3914	3915	3916	3917	3918	3919
F5	3920	3921	3922	3923	3924	3925	3926	3927	3928	3929	3930	3931	3932	3933	3934	3935
F6	3936	3937	3938	3939	3940	3941	3942	3943	3944	3945	3946	3947	3948	3949	3950	3951
F7	3952	3953	3954	3955	3956	3957	3958	3959	3960	3961	3962	3963	3964	3965	3966	3967
F8	3968	3969	3970	3971	3972	3973	3974	3975	3976	3977	3978	3979	3980	3981	3982	3983
F9	3984	3985	3986	3987	3988	3989	3990	3991	3992	3993	3994	3995	3996	3997	3998	3999
FA	4000	4001	4002	4003	4004	4005	4006	4007	4008	4009	4010	4011	4012	4013	4014	4015
FB	4016	4017	4018	4019	4020	4021	4022	4023	4024	4025	4026	4027	4028	4029	4030	4031
FC	4032	4033	4034	4035	4036	4037	4038	4039	4040	4041	4042	4043	4044	4045	4046	4047
FD	4048	4049	4050	4051	4052	4053	4054	4055	4056	4057	4058	4059	4060	4061	4062	4063
FE	4064	4065	4066	4067	4068	4069	4070	4071	4072	4073	4074	4075	4076	4077	4078	4079
FF	4080	4081	4082	4083	4084	4085	4086	4087	4088	4089	3090	4091	4092	4093	4094	4095

3.

ABREVIATURAS

A

ABEND. Terminación anormal.
ABL. Atlas Basic Language.
ACA. American Communications Association.
ACK. Caracter de reconocimiento.
ACM. Association for Computing Machinery.
ACT. Traducción automática de código.
ACTP. Proyecto de técnicas avanzadas de computador.
ACU. Unidad de llamada automática.
ADA. Adquisición automática de datos.
ADP. Procesamiento automático de datos.
ADU. Unidad de disco automático.
ADX. Intercambio o conmutador automático de datos.
AFG. Generador de funciones analógicas.
ALGOL. Lenguaje algorítmico.
ALPS. Sistema de programación lineal avanzada.
ALU. Unidad aritmética y lógica.
AM. Modulación de amplitud (amplitud modulada).
ANSI. American National Standards Institute.
APT. Transmisión automática de imágenes.
APT. Herramienta programada automática.
APT. Compilador de herramienta programada automática.
AQL. Nivel aceptable de calidad.
ARGUS. Sistema de generalización y actualización automática de rutinas.
ARQ. Solicitud automática de repetición.
ART. Investigación y tecnología avanzada.
ARU. Unidad de respuesta de audio.
ASA. American Standards Association.
ASCENT. Sistema de ensamblador para el procesador central.
ASCII. American National Standard Code for Information Interchange.
ASLT. Tecnología lógica sólida avanzada.
ASR. Trasmisión/recepción automática.
ASV. Autoverificación automática.
AUTOMAP. Programa de maquinado automático.
AUTOPIC. Código de identificación personal automático.
AUTOPROMPT. Programación automática de máquinas-herramienta.

B

BAL. Lenguaje ensamblador básico.
BAP. Programa ensamblador básico.
BAR. Registro de dirección de amortiguador.
BASIC. Código de instrucciones simbólicas de propósitos generales para principiantes.
BAT. Batería.
BATS. Soporte de teleprocesamiento adicional básico.
BCD. Decimal binario codificado.
BCD. Contador decimal binario.
BCO. Octal binario codificado.
BEEF. FORTRAN enriquecido para el comercio e ingeniería.
BEL. Caracter Bell.
BEX. Conmutador o intercambio de banda ancha.
BIMAG. Núcleo magnético biestable.
BIT. Prueba interconstruida.
BIT. Dígito binario.
BIT/S. Bits por segundo.
BLM. Lenguaje máquina básico.
BOMP. Planificación de lista de materiales y requerimientos.
BOS. Sistema operativo básico.
BOT. Principio de cinta.
BPAM. Método de acceso básico particionado.
BPI. Bits por pulgada.
BPI. Bytes por pulgada.
BPS. Bits por segundo.
BPS. Sistema básico de programación.
BS. Retroceso.
BSAM. Método de acceso secuencial básico.
BTAM. Método de acceso de telecomunicaciones básicas.
BYT. Pasar.

C

CAD. Diseño auxiliado por computador.
CAG. Control automático de ganancia.
CAI. Instrucción auxiliada por computador.

CAK. Reconocimiento de comando.
CAL. Aprendizaje auxiliado por computador.
CAN. Caracter de cancelación.
CAN. Cancelar.
CANTRAN. Cancelar trasmisión.
CAP. Analistas y programadores de computador.
CAR. Registro de dirección del canal.
CARR. Portador(a).
CAW. Palabra de dirección del canal.
CC. Control del cursor.
CCB. Bloque de control del comando.
CCH. Manejador de errores del canal.
CCP. Paquete de control de comunicaciones.
CCW. Palabra de comando de canal.
CD. Corriente directa.
CDC. Código de dirección de llamada.
CDC. Caracter de direccionamiento de código.
CDC. Control Data Corporation.
CESD. Diccionario compuesto de símbolos externos.
CHAR. Caracter.
CHKPT. Punto de reinicio.
CI. Indicador de llamadas.
CICS. Sistema de control de información del cliente.
CIOCS. Sistema de control de entrada/salida de comunicaciones.
CL. Líder del control.
CLK. Reloj.
CM. Multiplicador de comunicaciones.
CMAP. Procesador de asignación de materiales de cargo.
CNCL. Cancelar.
CNT. Contador.
COBOL. Lenguaje orientado al comercio común.
CODASYL. Conference on Data Systems Languages.
COL. Lenguaje orientado al computador.
COMPAC. Programa de computador para el control automático.
COMPACT. Compilador y traductor algebraico compatible.
COMPAY. Nómina de computador.
CONTRAN. Traductor de control.
COSY. Sistema de compilador.
CP. Pulso de reloj.
CP. Procesador de comandos.
CPB. Bloque de programa de canal.
CPCS. Sistema de control de procesamiento de cheques.
CPI. Caracteres por pulgada.
CPO. Operaciones periféricas concurrentes.
CPS. Caracteres por segundo.
CPU. Unidad central de procesamiento.
CPY. Copia.
CR. Retorno del carro.
CRC. Caracter de comprobación de redundancia cíclica.
CRJE. Entrada de trabajos remota conversacional.
CRT. Tubo de rayos catódicos.
CSECT. Sección de control.
CSL. Lenguaje de control y simulación.
CSL. Lenguaje de simulación con computador.
CSMP. Programa de modelamiento de sistema continuo.
CSP. Punto de conmutación de control.
CSS. Simulador de sistema de computador.
CSW. Palabra de estado del canal.
CW. Llamada en espera.
CW. Onda continua.

D

DA. Define área.
DA. Acceso directo.
DA. Dirección discreta.
DAFT. Tabla de funciones analógicas digitales.
DAIR. Rutina de interfase de asignación dinámica.
DAK. Reconocimiento de decisión.
DAR. Rutina de evaluación de daños.
DB. Decibel.
DBMS. Sistema de administración de base de datos.
DC. Caracter de control de dispositivo.
DC. Control de dispositivo.
DC. Coriente directa.
DCA. Área de control del motor.
DCB. Bloque de control de datos.
DCTL. Lógica de transistor acoplada directamente.
DD. Definición de datos.
DDA. Analizador diferencial digital.
DDR. Reconfiguración dinámica de dispositivo.
DEB. Bloque de extensión de datos.
DEL. Caracter de borrar.
DEL. Borrar (deletear).
DEM. Demodulador.
DEUCE. Máquina calculadora universal electrónica digital.
DFT. Prueba de función de diagnóstico.
DOS. Sistema operativo en discos.
DOS. Decisión pendiente.
DPMA. Data Processing Management Association.
DS. Conjunto de datos.
DS. Selección de dígitos.
DSE. Extensión de unidad de datos.
DSL. Etiqueta de unidad de datos.
DTF. Define el archivo.
DTL. Lógica de diodo/transistor.
DTR. Bobina de cinta de distribución.
DX. Distancia.
DX. Duplex.

E

EA. Dirección efectiva.
EAM. Máquina de contabilidad electrónica.
EASY. Sistema eficaz de ensamble.
EAX. Conmutador automático electrónico.
EBCDIC. Código de intercambio decimal codificado en binario extendido.
ECAP. Programa de análisis de circuitos electrónicos.

ECB. Bloque de control de eventos.
ECT. Tabla de control del medio ambiente.
EDA. Analizador diferencial electrónico.
EDAC. Detección y corrección de errores.
EDGE. Equipo de recopilación electrónica de datos.
EDP. Procesamiento electrónico de datos.
PED. Procesamiento electrónico de datos.
EHV. Voltaje extra alto.
ELD. Despliegue encendido en el borde.
ELSIE. Equipo indicador y clasificador electrónico de cartas.
EM. Caracter del fin de soporte.
EM. Fin del soporte.
ENIAC. Calculador e integrador numérico electrónico.
ENQ. Caracter de interrogación.
ENQ. Interrogación; consulta.
EOA. Fin de dirección.
EOB. Fin del bloque.
EOE. Errores y omisiones exceptuadas.
SEUO. Salvo error u omisión.
EOF. Fin de archivo.
EOJ. Fin de trabajo.
EOL. Fin de la vida.
EOM. Fin del mensaje.
EOR. Fin de bobina.
EOT. Fin de la cinta.
EOT. Fin de la trasmisión.
EOV. Fin del volumen.
EQ. Igual a.
ER. Recuperación de errores.
EREP. Programa de registro, edición e impresión del medio ambiente.
ESC. Caracter de escape.
ESS. Sistema de conmutación electrónica.
ETB. Bloque de fin de trasmisión.
ETIM. Tiempo transcurrido.
ETX. Caracter del fin del texto.
ETX. Fin del texto.
EXEC. Ejecuta.
EXTRN. Referencia externa.

F

FAP. Sistema de análisis financiero.
FAX. Facsímil.
FCC. Federal Communications Commission.
FD. Duplex completo.
FDM. Multiplicación por división de frecuencias.
FDS. Multiplicación por división de frecuencias.
FDS. Separador de campos.
FDX. Duplex completo.
FE. Realizador de formatos.
FEP. Programa de evaluación financiera.
FET. Transistor de efecto de campo.
FF. Caracter de alimentación de la forma.
FF. Alimentación de la forma.
FIGS. Cambio a cifra.
FIND. Interrogación de archivo de datos de la mil novecientos (de ICL).
FLOP. Punto flotante.
FM. Modulación de frecuencias (frecuencia modulada)
FORTRAN. Traducción de fórmulas.
FS. Separador de campos.
FS. Separador de archivos.

G

GAP. Programa ensamblador general.
GATD. Análisis gráfico de datos tridimensionales.
GDG. Grupo de datos de generación.
GE. Mayor que/igual a.
GEORGE. Organización general del medio ambiente.
GIS. Sistema de información generalizado.
GJP. Procesador de trabajo gráfico.
GM. Marca de grupo.
GND. Tierra.
GS. Separador de grupo.
GT. Mayor que.

H

HA. Semisumar; semisuma.
HASP. Programa de planeación automática de alto nivel.
HD. Semiduplex.
HDX. Semiduplex.
HT. Caracter de tabulación horizontal.
HT. Tabulador horizontal.

I

IBM. International Business Machines.
IC. Circuito integrado.
ID. Identificación.
IDF. Marco de distribución intermedia.
IDP. Institute of Data Processing.
IDP. Procesamiento integrado de datos.
IDS. Almacén integrado de datos.
IFS. Separador de archivo de intercambio.
IGS. Separador de grupo de intercambio.
IL. Ocio.
IM. Marca de artículo.
IMS. Sistema de información gerencial o administrativa.
INTERALIS. Sistema de información internacional de vida avanzada.
IOCS. Sistema de control de entrada y salida.
IPL. Lenguaje de procesamiento de información.
IPL. Cargador del programa inicial.
IPS. Pulgadas por segundo.
IRS. Separador de registros de intercambio.
IS. Separador de la información.

ISO. International Standards Organization.
ITE. Institute of Telecommunications Engineers.
ITF. Facilidad de terminal interactiva.
ITS. Invitación a enviar.
ITT. International Telephone and Telegraph.
ITU. International Telecommunications Union.
IUS. Separador de unidades de intercambio.

J

JCC. Centro de comunicaciones conjuntas.
JCL. Lenguaje de control de los trabajos.
JDL. Lenguaje de descripción del trabajo.
JOVIAL. Versión propia de Jules de IAL.

K

K. Kilo.
KB. Teclado.
KB. Kilobits.
KB. Kilobytes.
KC. Kilociclo.
KSR. Trasmisor-receptor de teclado.
KWIC. Palabra clave en contexto.
KWOC. Palabra clave fuera de contexto.
KWIT. Palabra clave en el título.

L

LASER. Amplificación de la luz por emisión estimulada de la radiación.
LB. Amortiguador de línea.
LC. Minúsculas.
LCB. Bloque de control de la línea.
LCL. Local.
LCS. Almacén de gran capacidad.
LE. Borde delantero.
LE. Menor que/igual a.
LEMRAS. Asignación de recursos humanos para la observancia de la ley.
LF. Alimentación de líneas.
LIPS. Procesador en lista.
LOS. Pérdida de señal.
LP. Programación lineal.
LPA. Área de empaque de enlace.
LMP. Líneas por minuto.
LRC. Prueba de redundancia longitudinal.
LSB. Bit menos significativo.
LSI. Integración a gran escala.
LSQA. Área de colas del sistema local.
LT. Menos que.
LTRS. Cambio a letras.

M

M. Mega.
M. Mili
MAC. Computador de acceso múltiple.
MAP. Pulso de aceptación del mensaje (mapa).
MAR. Registro de dirección de memoria.
MAT. Transistor de aleación micro.
MCAR. Análisis y registro de error de máquina.
MCC. Unidad de control de comunicaciones de canales múltiples.
MCH. Manejador de errores de máquina.
MCP. Programa de control maestro.
MCP. Programa de control de mensajes.
MCR. Rutina de control maestro.
MCRR. Registro y recuperación de fallas de máquina.
MCS. Sistema de control maestro.
MDF. Marco de distribución principal.
MDT. Tiempo muerto medio.
MFT. Multiprogramación con un número fijo de tareas.
MICR. Reconocimiento de caracteres en tinta magnética.
MISP. Programa del sistema de información médica.
MIT. Cinta de instrucciones maestra.
MOE. Medida de efectividad.
MOL. Lenguaje orientado a la máquina.
MOP. Programación múltiple en línea.
MOS. Silicón de óxido metálico.
MPPL. Lenguaje de programación de propósito múltiple.
MPS. Sistema de multiprogramación.
MPSX. Sistema de multiprogramación.
MPSX. Sistema de programación matemática extendido.
MSB. Bit más significativo.
MSF. Archivo fuente maestro.
MSPLT. Cinta biblioteca de programas fuente maestros.
MTBF. Tiempo medio entre los errores.
MTCA. Adaptador de comunicaciones de terminal múltiple.
MVT. Multiprogramación con un número variable de tareas.

N

NA. No asignado.
NA. No disponible.
NAK. Caracter de reconocimiento negativo.
NC. Control numérico.
NCR. National Cash Register
NDRO. Lectura hacia afuera no destructiva.
NE. No igual a.
NEAT. Técnica de autocodificación electrónica de la NCR.
NIP. Procedimiento de inicialización del núcleo.
NL. Caracter de nueva línea.
NL. Nueva línea.
NPL. Nuevo lenguaje de programación.
NRZ. Sin retorno a cero (marca).
NRZI. Sin retorno a cero invertido.
NUL. Nulo.

O

OBR. Grabadora fuera de borda.
OCR. Reconocimiento de caracteres ópticos.
OCT. Octal.
OLTEP. Programa ejecutivo de prueba en línea.
OLTS. *Sistema de prueba en línea.*
OMR. Reconocimiento de marcas ópticas.
OPM. Operaciones por minuto.
OPTIM. Técnica del punto de pedidos (reordenamiento) para la administración de inventarios.
OS. Sistema operativo.

P

PAC. Circuito de ensamble empacado.
PACE. Ejecutivo empacado de rellenar.
PAM. Modulación de amplitud de pulso.
PATSY. Sistema de pruebas automáticas del programador.
PAX. Intercambio automático privado o conmutador privado automático.
PB. Amortiguador periférico.
PCB. Tablero de circuito impreso.
PCM. Modulación de código de pulsos.
PCMI. Microimagen fotocrómica.
PCP. Programa de control primario.
PCR. Registro del control del programa.
PCS. Sistema de control del proyecto.
PDAID. Auxiliar para la determinación del problema.
PDM. Modulación de la duración del pulso.
PED. Procesamiento electrónico de datos.
PERT. Técnica de evaluación y repaso de programa.
PF. Perforar.
PI. Instrucción programada.
PIP. Programa de intercambio periférico.
PIT. Texto de instrucción programada.
PL/I. Lenguaje de programación uno.
PLAN. Lenguaje de programación de novecientos.
PLUTO. Técnicas de listado de identificación de lugar de uso de componentes.
PMS. Servicio de mensajes públicos.
PMS. Sistema de administración de proyectos.
PN. Perforar en.
POL. Lenguaje orientado al programa.
POWER. Técnica de evaluación y programación del trabajo orientado al PERT.
PPM. Modulación de posición del pulso.
PPM. Palabras por minuto.
PR. Prefijo.
PRE. Prefijo.
PROMPT. Producción, repaso, organización y vigilancia de las técnicas del rendimiento.
PROP. Clasificación de ganancias de los proyectos.
PROSPER. Planificación de la simulación de ganancias y evaluación del riesgo.
PROSPRO. Programa de sistemas del proceso.
PSN. Red conmutada pública.
PSW. Palabra de estado del programa.
PT. Cinta de papel.
PTP. Punto a punto.
PTT. Empuje (oprima) para hablar.

Q

QCB. Bloque de control de colas.
QED. Editor de texto rápido.
QISAM. Métido de acceso secuencial indizado en colas.
QSAM. Método de acceso secuencial en colas.
QTAM. Método de acceso de telecomunicaciones en colas.

R

RAD. *Disco de acceso rápido.*
RAD. Disco de acceso al azar.
RAM. Memoria de acceso al azar.
RAMAC. Método de acceso al azar para la contabilidad y control.
RATE. Equipo de telemetría automática remota.
RCA. Radio Corporation of America.
RCT. Tarea de control de la región.
RD. Investigación y fomento.
REGEN. Repetidor regenerativo.
RES. Restaurar.
REW. Rembobinar.
RMS. Soporte de administración de recuperación.
RMS. Raíz media cuadrada.
RO. Solo recibe.
ROM. Memoria solamente de lectura.
ROTS. Reperforadora de tecleado solo de recibir.
RPG. Generador de programas de informes.
RPM. Revoluciones por minuto.
RPS. Revoluciones por segundo.
RS. *Parada de lector.*
RS. Separador de grabadores.
RT. Reperforadora/trasmisora.
RTTY. Comunicaciones por radio con máquina de escribir a distancia.

S

S/N. Relación de señal a ruido.
SAP. Programa de afirmación de sistemas.
SBT. Transistor de barrera de superficie.
SCAN. Control y análisis de existencias.

SCAN. Control y análisis de existencias en la mil novecientos de ICL.
SCATS. Arranque de trasmisor automático controlado secuencialmente.
SCICON. Sistemas de control científico.
SDI. Diseminación selectiva de la información.
SDR. Registrador de datos estadísticos.
SGJP. Procesador de trabajos gráficos satélite.
SHAS. Sistema de contabilidad hospitalaria compartido.
SHREAD. Registro de acciones y cédulas de dividentos.
SI. Intervalo de muestra.
SI. Caracter de corrimiento adentro.
SI. Corrimiento adentro.
SIA. Servicio en informática y análisis.
SIR. Recuperación selectiva de información.
SLANG. Lenguaje de sistemas.
SLF. Archivo de biblioteca del sistema.
SILS. Sistema del laboratorio compartido.
SLT. Tecnología de lógica sólida.
SM. Prepara modo.
SMF. Facilidades de administración del sistema.
SML. Lenguaje máquina simbólico.
SEM. Arranque de mensaje manual.
SO. Caracter de corrimiento hacia afuera.
SO. Corrimiento hacia afuera.
SOA. Estado actual de las cosas.
SOH. Inicio de encabezado.
SOS. Inicio del significado.
SOTA. Estado actual de las cosas.
SP. Espacio.
SPACE. Programación simbólica que cualquiera puede disfrutar.
SPDT. Simple polo doble tiro.
SPI. Iniciador de un solo programa.
SPIT. Impresión selectiva de artículos de cinta.
SPST. Simple polo; simple tiro.
SPX. Simplex.
SQA. Área de colas del sistema.
SQT. Raíz cuadrada.
SS. Inicio de secuencia especial.
STEP. Programa ejecutivo supervisor en cintas.
STR. Trasmisor-receptor síncrono.
STS. Principio del texto.
SUB. Caracter sustituto.
SUB. Sustituto.
SVC. Llamada del/al supervisor.
SVC. Servicio.
SYN. Caracter de ocio sincrónico.
SYN. Ocio sincrónico.

T

TABSIM. Simulador de tabulación.
TCAM. Método de acceso de telecomunicaciones.
TCB. Bloque de control de tareas.
TCU. Unidad de control de la trasmisión.
TD. Distribuidor del trasmisor.
TDTL. Lógica de transistor de diodo de túnel.
TEX. Telex.
TFT. Tecnología de película delgada.
THOR. Rutinas de opción de manejo de cinta.
TIP. Programa de información técnica.
TIPTOP. Entrada en cinta/salida en cinta.
TJID. Identificación de trabajo de la terminal.
TM. Marca de cinta.
TMP. Programa supervisor de la terminal.
TOD. Hora del día.
TOS. Sistema operativo en cintas.
TRAN. Trasmitir.
TSC. Código de inicio del trasmisor.
TSC. Tarea de control de tiempo compartido.
TSO. Opción de tiempo compartido.
TT. Teleimpresora.
TTL. Transistor/lógica de transistor.
TTS. Telelinotipo.
TTY. Equipo de teleimpresora.
TWX. Servicio de intercambio de teleimpresora.

U

UADS. Unidad de datos de atributo del usuario.
UC. Mayúsculas.
UCC. University Computing Company.
UCP. Unidad central de procesamiento.
UCS. Conjunto de caracteres universal.
UDAS. Sistema de acceso directo unificado.
UDR. Lector de documentos universales.
UDT. Transporte de documentos universales.
US. Separador de unidades.
USASI. United States of America Standards Institute.

V

VDU. Uniad de despliegue visual.
VRC. Computador de registro visible.
VRC. Prueba de redundancia vertical.
VSPX. Programa de planificación de vehículo extendida.
VT. Caracter de tabulación vertical.
VT. Tabulador vertical.
VTOC. Tabla de contenido del volumen.
VU. Unidad de voz.

W

WATS. Servicio telefónico de área extensa.
WIP. Trabajo en proceso.
WM. Marca de palabra.
WPM. Palabras por minuto.
WRU. Caracter de quién eres tú.
XWTRN. Referencia externa débil.

X

X-OFF. Transmisor apagado.
X-ONN. Trasmisor encendido.
XMT. Trasmitir.
XMTR. Trasmisor.

Dentro de cada uno de los campos de la técnica existe una terminología propia y específica del mismo.

La Informática, como toda ciencia, no es ajena a esta circunstancia; también tiene su propia nomenclatura.

En la obra «Programación de Ordenadores» se ha destinado este tomo que, bajo el título «Diccionario de Proceso de Datos», agrupa y define toda la terminología específica o relacionada con el campo de la Informática.

En numerosísimos casos se incluye en la definición de un término, una o varias ilustraciones. La finalidad de las mismas es proporcionar una mejor y más rápida asimilación del concepto definido.

El lector, dispondrá, con este tomo, de un eficaz libro de consulta que le ayudará en el estudio o lectura de un texto o artículo sobre Proceso de Datos.

El dibujo de la cubierta es cortesía de GENERAL DE COMPUTADORES, S.A.