

BORRAR

Por último queda explicar la opción 'BORRAR FICHERO' del menú 'CREAR, BORRAR, CLASIFICAR FICHERO'.

Una vez seleccionada esta opción, el programa mostrará en pantalla el siguiente menú:

BORRAR LOS DATOS

BORRAR LOS DATOS Y DEFINICION

Para salir de este menú basta simplemente pulsar la tecla 'ESC'. La primera opción borrará los datos del fichero mientras que la segunda opción borrará el fichero entero (datos + definición de la ficha).

PROCESADOR DE TEXTO

El procesador de texto EASYWORD está formado por los programas EAMSWORD, BAS, JWP, BAS y CASROUT. BIN y para ejecutarlo, hay que estar bajo BASIC, teclear RUN "EAMSWORD y pulsar ENTER. Cada uno de los items del menú se explicará más adelante. Algunos de ellos no pueden ser seleccionados hasta que el documento ha sido creado o recuperado.

Si seleccionas un ítem que necesita un documento para operar sobre él, aparecerá el mensaje "NO DOCUMENT TO PROCES" en caso de no estar creado.

Este procesador de texto tiene varios menús. Los items de cualquier menú se seleccionan pulsando la tecla inicial. Al pulsar una tecla que no es la primera en ningún ítem se produce un "beep", siendo ignorada.

2. EL MENU PRINCIPAL

El menú principal contiene las siguientes opciones:

- Crear un documento..... C Create
- Editar un documento..... E Edit
- Nombre..... N Name
- Recuperación..... R Retrieve
- Grabación..... S Save
- Imprimir un documento..... P Print
- Definición de colores..... D Define
Coulours

Para seleccionar cualquier opción, pulsar la letra correspondiente. Para salir del editor después de grabar y volver al BASIC, pulsar simultáneamente CTRL, SHIFT, ESC.

3. CREACION DE UN DOCUMENTO

Esta opción te permite crear un nuevo documento. Al seleccionar esta opción se borra cualquier documento anterior que hubiere en memoria al seleccionar la opción. El ordenador preguntará el nombre del documento. Este nombre se usa como nombre de fichero al grabar el documento en cassette. El programa sólo usa los primeros 16 caracteres tecleados.

Después de introducir el nombre, debes definir el modo de trabajo (40 ó 80 columnas en pantalla), entrando en modo de edición (ver sección 10).

4. MODO DE EDICION

Esta opción te permite editar el documento que reside en memoria y que debe, naturalmente, haber sido CREADO O RECUPERADO. Estarás directamente en modo de EDICION -ver sección 10.

5. NOMBRE

Esta opción te permite poner un nuevo nombre o un documento cuando quieres tener varias versiones de un documento en disco.

6. RECUPERACION

Mediante esta opción (RETRIEVE) recuperas un documento desde disco. El documento debe, por supuesto, haber sido grabado previamente. Una vez seleccionada esta opción, aparece el MENU DE DISCO. Este tiene solamente

tres ítems:

- Proceed with SAVE
- Abort (Back to Main Menu).
- RETRIEVE

El primer ítem sólo se usa para grabación (sección 7). "Abort" abandona el MENU DE DISCO volviendo al menú principal.

Nótese que antes de poder hacer una recuperación (RETRIEVE) aparece en el menú la opción. Proceed with SAVE, para poder grabar el documento que pueda tenerse en memoria para no perderlo con la recuperación que se va a pedir.

"RETRIEVE" informa al programa del documento que quieres recuperar.

Una vez seleccionado "RETRIEVE" el ordenador pregunta por el nombre del documento que desees recuperar.

- Introducir un nombre de documento seguido de ENTER, en cuyo caso el programa buscará automáticamente el citado documento en el disco.

Después de recuperar el documento volverás al MENU PRINCIPAL.

7. GRABACION

Esta opción "SAVE" te permite grabar un documento en disco. Al seleccionar esta opción, aparece el MENU DE DISCO. Las opciones "RETRIEVE" y "Abort" han sido ya explicadas en la Sección 6.

Después de grabar vuelves al menú principal. Esta opción graba el texto, el modo de pantalla, y las definiciones de TAB e impresora.

8. IMPRESION

Esta opción te permite imprimir el documento que se encuentra actualmente en memoria. La impresión se efectúa sin palabras cortadas. Las líneas están separadas por espacio, punto, coma o dos puntos.

Después de seleccionar esta opción aparece el menú principal. Este menú te permite especificar como será formateado el documento, cuando es impreso. El MENU DE IMPRESION contiene las siguientes opciones:

- Width of page (ancho de la página).
- Length of page (Longitud de página).
- Justify RH Margin (justificación de margen derecho).
- Double Spaced (doble espacio).
- Set printer codes (códigos de impresora).
- Margin LH (margen izquierdo).
- Page (Form) Feed (Salto de página).
- First Page No. (número de la primera página).
- Abort (abandonar).
- Ready.

8.1. Ancho de página

El valor introducido define el máximo número de caracteres incluyendo el margen izquierdo, que desean que sean impresos.

El valor máximo es de 255.

8.2. Longitud de página

Este valor define el máximo número de líneas que desees imprimir en una página. Cuando uses la impresora AMSTRAD DPM1 este valor se pone a 66.

DPM1 este valor se pone a 66.

8.3. Justificación de margen derecho

Este ítem te permite justificar (Y) o no (N) al margen derecho. La justificación se consigue llenando los espacios entre palabras.

8.4. Doble espacio

Respondiendo (Y) a esta opción se producirá una línea en blanco después de imprimir una línea de texto.

8.5. Código de impresora

Muchas impresoras son programables. Esta opción te permite definir hasta 10 caracteres ASC II de control que son enviadas a la impresora al principio de la impresión. Si necesitas enviar menos de los 10 caracteres, pulsando "0" (cero) o ENTER, termina la entrada de números. Dos dígitos ENTER, dos dígitos ENTER... cero ENTER. Encontrarás una lista de códigos de control en el manual de tu impresora.

Los códigos son puestas a "ESCAPE C" por muchas impresoras.

8.6. Margen izquierdo

Este ítem permite especificar la longitud del margen izqda. en caracteres.

8.7. Salto de página

Esta opción define el carácter de control que será enviado a la impresora al final de la página. Consulta tu manual de impresora para elegir el valor correcto.

8.8. Número de la primera página

Esta opción imprime el número seleccionado en la parte inferior de la primera página. Este número se va incrementando en las páginas siguientes. Si eliges cero las páginas no se numeran.

8.9. Impedir la impresión (Abort)

Esta opción te lleva al menú principal sin imprimir el documento. Si no tienes conectada la impresora, y el programa intenta imprimir, la computadora espera hasta que conectas una impresora, o hace reset (perdiendo todos los datos).

8.10. Ready, Dispuesto a imprimir

Esta opción informa al ordenador que has dado todos los parámetros a la impresora, y está dispuesta a imprimir. No selecciones esta opción hasta haber conectado la impresora, comprobando el alineamiento del papel, etc. El ordenador pregunta cuántas copias quieres hacer. Debes responder con un número imprimiendo el número de copias elegido.

9. DEFINICION DE COLORES

Esta opción te permite cambiar los colores del fondo y del texto que aparecerán en el monitor o TV, cuando usas el monitor verde esta opción cambia el contraste entre el papel y la tinta.

10. EDICION

Entras en el MODO DE EDICION seleccionando "Create" o "Edit" en el MENU PRINCIPAL. En primer lugar veremos algunas instrucciones en la pantalla.

La línea inferior de la pantalla contiene algunos parámetros importantes. En la parte izquierda verás el nombre del documento con el que estás

trabajando. A la derecha, aparece una "L" seguida de un número, que es el número de línea en el documento. A continuación está la letra "P" y otro número, que representa la posición del cursor desde el comienzo del párrafo. A continuación la palabra "OVERTYPE" o "INSERT" este es el valor INSERT TOGGLE (sobrescribir o insertar).

El cursor es el símbolo "copyright" intermitente, que aparece en la esquina izquierda de la pantalla, si has seleccionado el MODO EDICION por primera vez.

El CURSOR se usa para controlar todas las funciones del procesamiento de texto, indicando la posición actual. Al escribir el cursor se mueve indicando la posición en la que aparecerá el siguiente carácter teclado.

Al introducir el texto no te preocupes si los palabras son cortadas al final de la línea -lo importante es que esto no ocurra en la impresión.

10.1 Introduciendo texto

Como mencionábamos anteriormente, el texto se introduce en la posición del cursor. El cursor puede moverse por todo el documento. Cuando se teclea texto dentro de un párrafo, éste se inserta si el modo "INSERT" está conectado, y se escribe encima del texto anterior si no lo está. Se conecta o desconecta este modo mediante la teclas CTRL TAB. (Mantener CTRL y pulsar TAB).

10.2 Movimiento del cursor

El cursor se mueve con las siguientes teclas:

←	Mueve el cursor a la izquierda una posición.
→	Mueve el cursor a la derecha una posición.
↑	Mueve el cursor una línea hacia arriba.
↓	Mueve el cursor una línea hacia abajo.
CTRL ↑	Mueve el cursor al principio del párrafo, o al principio del documento si ya está al principio del párrafo.
CTRL ↓	Mueve el cursor al final del párrafo o de documento si se encuentra en final del párrafo.
CTRL ←	Mueve el cursor al principio de la línea actual.
CTRL →	Mueve el cursor al final de la línea actual.
TAB	Mueve el cursor al siguiente TAB STOP si existe.
COPY	Mueve el cursor continuamente hacia abajo en el documento (creando nuevas líneas en blanco si sobrepasas el final de documento), hasta que pulses cualquier tecla.
SHIFT ↑	Mueve el cursor hacia arriba media pantalla.
SHIFT ↓	Mueve el cursor hacia abajo media pantalla.

10.3 Corrección de errores

Puedes quitar texto de un documento de la forma siguiente:

DEL	Borra el carácter situado a la izquierda del cursor.
CLR	Borra el carácter situado a la derecha del cursor.
CTRL K	Borra la línea inferior a la que contiene el cursor.

TAB STOPS

Puedes poner y quitar TAB STOPS como sigue:

CTRL/O	Pone la actual posición del cursor como TAB STOP.
CTRL/U	Cancela el TAB STOP en la posición actual del cursor.

NOTA: Usa el contador P como guía para colocar los TAB STOPS

: Estos son relativos al comienzo del párrafo actual y son sólo

activos en la primera línea en pantalla del párrafo.

10.5 Forzando la entrada de una nueva página

El programa comenzará una nueva página cuando encuentre el carácter CTRL F. Note que una vez insertado este carácter sólo puede ser borrado mediante CTRL K.

10.6 Salida del modo de edición

Para volver al menú principal, presiona CTRL S

11. RECOGIDA DE BASURA

Este es el proceso mediante el cual el BASIC pone en orden su memoria. Este proceso se lleva a cabo al entrar en modo EDIT. En esta ocasión aparecerá el mensaje WAIT.

El sistema BASIC iniciará este proceso también a medida que la memoria se llena. Esto se notará en que la pantalla se congelará unos segundos sin la aparición del mensaje WAIT. Esta situación se da más frecuentemente con documentos largos y cuando el texto se edita muy a menudo, por ejemplo cuando inserta o borra en gran cantidad.

12. SEGURIDAD

Cuando un documento se edita y graba para salvaguardarlo y posteriormente se vuelve a editar y salvaguardar, el documento antiguo no se borra, sino que se le cambia la extensión por .BAK quedando por tanto los dos últimos versiones del disco.

AMSDRAW I

Gráficos y dibujos en Amstrad

AMSDRAW I es un diseñador de gráficos que te permite usar todas las ventajas de la excelente resolución y magníficos colores de tu AMSTRAD CPC664. Con un poco de práctica te resultará posible crear dibujos en pantalla que luego podrás almacenar en diskette.

AMSDRAW I está formada por los programas:

AMSDRAW.I, LOGDRAW.BAS, AMDRAW.BIN

INSTRUCCIONES:

Para ejecutarlo hay que estar bajo BASIC y teclear: RUN "LOGDRAW" y pulsar ENTER.

En pantalla aparecen la totalidad de los comandos que puedes utilizar con Amstrad, pero recuerda que cuando estés dibujando, pulsando la tecla "R" entras en modo de comando, y con el comando "ME" accedes al menú de instrucciones, y para cambiar de página pulsas la barra de espaciador.

VEGETAL, ANIMAL Y MINERAL

Pon a prueba tus conocimientos, en una confrontación directa contra la inteligencia del ordenador. Conforme juegas, el ordenador se hace más y más listo, memorizando todo aquello que no sabe en principio, aprendiendo de ti. Después a sorprender a tus amigos.

Vegetal, animal y mineral está formado por los programas ANIVEMIN. BAS A/M-E.B. y para ejecutarlo hay que estar bajo BASIC y teclear: RUN "ANIVEMIN y pulsar ENTER a continuación.

PUZZLE (Rompecabezas)

Este juego pone a prueba tu habilidad y capacidad de ordenar una figura, sobre un mosaico donde solo existe un hueco para desplazar las piezas.

El juego consta de los programas: PUZZLE. BAS, PUZZLDE.BIN, CASTICUA.INK, CASTICUA.SCR, y para ejecutarlo hay que estar bajo BASIC y teclear: RUN "PUZZLE y pulsar ENTER.

Las instrucciones aparecen en pantalla; primero hay que seleccionar el nivel de entrenamiento con un número del 0 al 3, la barra de espacio sirve para seguir, "R" para ver la figura ordenada y tener una referencia de lo que hay que conseguir, las teclas de cursos para desplazar las piezas del mosaico, y finalmente la letra "a" para ver los resultados y abandonar. Para cargar otra pantalla pulsar @ y teclear CASTICUA y pulsar ENTER.

RANDOM FILES

UTILIDADES AMSTRAD CP664

RANDOM FILES, es un programa de utilidad, creado para los usuarios de la unidad de disco FDD que permite la creación y tratamiento de Archivos DIRECTOS en disco, desde el Locomotive BASIC de AMSTRAD CPC664. Ahora ya puedes aprovechar al máximo todas las posibilidades de tu unidad de disco FDD. Podrás abrir hasta 15 ficheros de este tipo, por programa, y utilizar una o dos unidades de disco, ya que gracias a su fácil manejo podrás realizar programas más complejos, gestionando mayor cantidad de información, y en menos tiempo.

INSTRUCCIONES

Hay dos programas: RANDOM-F y RANDOM.

Recuerda que sólo puedes crear archivos directos cuando trabajes con DISCOS.

Random files está formado por los programas RANDOM-F.BAS y RANDOM.BIN

El programa RANDOM-F, es el encargado de crear y formatear los ficheros directos que posteriormente vas a utilizar en tus programas.

El segundo programa es RANDOM. Esta rutina, es la que has de incluir en tus programas para manejar archivos directos creados con RANDOM-F

RANDOM-F

El programa RANDOM-F, como ya dijimos al principio, es el encargado de crear los archivos, que posteriormente van a ser utilizados con el programa RANDOM.

Bajo BASIC teclea RUN "RANDOM-F", para cargar y ejecutar el programa. En el monitor te aparecerán las siguientes cuestiones:

NOMBRE DEL FICHERO: _____
NUMERO DE FICHAS: _____
LONGITUD DE FICHA: _____
DISCO (A/B): _____

Nombre del Fichero: será el nombre identificativo del fichero que estás creando. El nombre ha de tener 8 caracteres como máximo (letras mayúsculas, o minúsculas) pero no se pueden incluir números. Pulsando las teclas CTRL y C, simultáneamente, saldrás del programa dando por terminado el proceso.

Número de Registros: será el tamaño del archivo, en número de fichas. Utiliza sólo números, de hasta cuatro cifras.

Longitud de los registros: será el tamaño de los registros en número de caracteres. Los registros no podrán sobrepasar los 255 caracteres.

Si el fichero a crear, ocupa más espacio de lo que puede admitir el disco (150 Kbytes), el programa advierte de ello, debiendo por lo tanto modificar el número de registros, o su longitud.

Unidad de Disco: para seleccionar la unidad donde deseamos crear el archivo. Se responde con: "A" para la unidad A, y "B", para la unidad B. A continuación pulsando "M", volveremos atrás, para modificar algún dato erróneo, o bien, pulsando cualquier tecla, el programa generará el archivo con las características determinadas con estos cuestionos. Creando el fichero, tendremos opción, para continuar creando otro archivo, o bien, salir del programa dando por concluida la creación.

RANDOM

La rutina de manejo de ficheros directos, (RANDOM) se debe incluir dentro de los programas donde se haga uso de ellos.

Para incluir la rutina RANDOM en un programa, debemos escribir en las primeras líneas de nuestro programa en BASIC.

```
10 MEMORY &9BFF  
20 LOAD "RANDOM", &9C00  
30 CALL &9C00
```

De esta manera, el programa RANDOM está disponible para ser usado a lo largo del programa BASIC que escribamos a continuación.

Ahora, estudiaremos los comandos que la rutina RANDOM nos permite utilizar, para el manejo de archivos directos.

COMANDO OPEN

Para utilizar un fichero, en un programa, previamente debe haber sido abierto, mediante el comando OPEN

```
; OPEN, @ A $N,LR,ND
```

Donde: ; es SHIFT @

A\$ es la variable que contiene el nombre del fichero a abrir. P. ej:
AS="APUNTES", o AS="STOCK", etc.

Se tendrá en cuenta que:

- El nombre del archivo corresponde a un nombre de archivo creado anteriormente con el programa RANDOM-F.
- El nombre será de 8 caracteres como máximo.
- NF, corresponde al número de orden del fichero, ya que, como recordárais, puedes disponer de un total de 15 archivos abiertos a la vez por programa.
- LR, será la longitud de los registros, que debe corresponder con la longitud de los registros definida durante la creación del fichero (ver RANDOM-F).
- ND, podrá tener los valores 1 ó 2, que corresponderá a la unidad de disco donde tengamos el fichero.
 - 1 corresponde a la unidad A
 - 2 corresponde a la unidad B

Ejemplo:

```
100 AS="CLIENTES"  
11G ;OPEN,@AS,1,105,1  
120 AS="SALDOS"  
130 ;OPEN,@AS,2,60,2
```

En el ejemplo, se abren dos archivos ("CLIENTES" y "SALDOS"), el primero (Número de fichero=1), tiene una longitud por registro de 105 caracteres, y está creado en la unidad de disco A. El segundo, (Número de fichero=2), dispone de 60 caracteres por registro, y está creado en la unidad de disco B.

COMANDO CLOSE

Concluido el trabajo con los ficheros, debemos proceder a cerrarlos, con el comando CLOSE.

Se puede utilizar de dos maneras:

```
¡CLOSE o ;CLOSE,NF
```

Utilizado según el primer formato, el comando CLOSE cerrará TODOS los archivos que hubiese abiertos por el programa hasta ese momento. El segundo formato incluye el número de archivos a cerrar (NF=Número de Fichero), por lo tanto, será uno y sólo ese, el fichero que quedará cerrado después de ejecutar la función CLOSE. Una vez cerrado un fichero (al igual que sucedería si no lo hubiésemos abierto), no se podrán ejecutar el resto de funciones (Leer o Grabar registros), sobre dicho fichero.

COMANDO READ

La lectura de registros de un archivo se realiza mediante el comando READ. La función de READ, es la de acceder a un registro concreto (determinado por un número), para así disponer de la información contenida en dicho registro en muy breve plazo de tiempo.

```
¡READ,@AS,NR,NF
```

Donde:

- AS, es la variable que va a contener la información del registro. Después de la lectura, AS tendrá la misma longitud que la dada para el registro.

Si la información del registro está compuesta de varios campos, entonces procedemos a "extraer" de AS la información necesaria.

P.ej.: AS(1)=MIDS(AS,1,6);AS(2)=MIDS(AS,8,8);etc.

- NR, es el número de registro a leer. La numeración de los registros, corresponde a su orden, es decir, el primer registro de un archivo, será siempre el registro número 1 y si el fichero tiene 150 registros, el último será el registro 150, etc.
- NF, corresponde al número de fichero, asignado en el proceso de apertura (ver comando OPEN).
P.ej.: ;READ,@AS,1
lee el registro 1 del archivo abierto como 1.

NOTA: después de efectuar una lectura, el valor contenido en la variable (AS), debe pasarse a otra variable antes de realizar cualquier función con la anterior.

Veamos un ejemplo:

```
100 DIM CLIENS(100), SALDO(100)  
110 AS="CLIENTES"; ;OPEN,@AS,1,120,1  
120 FOR I=1 TO 100  
130 ;READ,@AS,1  
140 SALDO(I)=VAL(MIDS(AS,48,8);CLIENS(I)=MIDS(AS,1,5)  
150 NEXT I
```

Abre el fichero "CLIENTES", con el número 1, que consta de 100 caracteres por registro. A continuación lee los 100 registros y va colocando su valor en AS, para posteriormente, pasar los datos que va a utilizar en las variables SALDO(I) y CLIENS(I).

La variable que utilice para leer (por ejemplo: AS), debe ser previamente definida (por ejemplo: AS=" ").

COMANDO WRITE

Al contrario que READ, la función del comando WRITE, es la de GRABAR información en un registro determinado de un fichero abierto.

Todo lo referente a los números de registro, indicado para el comando READ, es aplicable al comando WRITE.

```
¡WRITE,@AS,NR,NF
```

Donde:

- AS, es la variable que contiene la información a grabar.
P.ej.: AS=CLIENS+STR\$(SALDOS)
;WRITE,@AS,23,1
- NR, es el número de registro a grabar. El valor de AS quedará contenido en dicho número de registro.
- NF, corresponde al número de fichero.

ERRORES

Durante la ejecución de los programas RANDOM-F y RANDOM, pueden producirse algunos errores, unos detectables por el propio programa, y otros no.

El programa RANDOM-F, comprueba que los archivos a crear, no sean mayores de 150 Kbytes, para no saturar el disco, pero si existen en ese mismo disco otros archivos o programas, y el fichero supera la capacidad libre, creará el archivo "encima", de los demás, por lo tanto, cerciándose antes de crear un fichero, de la CAPACIDAD LIBRE DEL DISCO destinado a tal fin.

Al utilizar los comandos del programa RANDOM, (READ y WRITE), el ordenador advierte si el archivo referido no estuviera disponible (no ha sido abierto), pero se debe observar detenidamente, sobre qué número de fichero leemos o grabamos, ya que de no tratarse de fichero oportuno, pueden producirse alteraciones en la información de los registros afectados. Y léngase sumo cuidado en no leer o grabar en un número de registro inexistente.

BASE DE DATOS

Amsfile es un programa que le permitirá una gestión fácil y cómoda de sus ficheros personales o profesionales, aprovechando para ello la capacidad de almacenamiento en disco de su ordenador AMSTRAD, ya sea el modelo 464 ó el 664.

Como características generales, podemos resaltar la rapidez de acceso a una ficha determinada, la posibilidad de búsqueda, condicionada por varios campos de una ficha, la ordenación alfabética por varios campos simultáneamente, y tres tipos de salida por impresora para sus informes o listados, incorporando la posibilidad de generar etiquetas para correspondencia.

Otros datos de interés general, son:

Número máximo de fichas	= 32768 fichas
Longitud máxima de un campo	= 60 caracteres
Número máximo de campos por ficha	= 20 campos
Longitud máxima de una ficha	= 1200 caracteres

Con estas características, se dota su ordenador AMSTRAD, de una herramienta capaz de satisfacer sus necesidades en lo que a su tratamiento de ficheros y archivos se refiere.

CARGA DEL PROGRAMA AMSFILE DESDE EL DISCO.

Conecte su ordenador (y la unidad de discos si se trata de CPC 464)
Teclée ¡ cpm «enter»

En la pantalla aparecerá un mensaje y a continuación se cargará el programa AMSFILE, mostrando el menú principal de operaciones.

IMPORTANTE! No saque el disco del drive hasta que no haya dejado de trabajar con él, en caso contrario, se producirá un mensaje de error, sin posibilidad de seguir operando, hasta que no reinicialice todo el proceso.

El menú principal consta de los siguientes operaciones:

ABRIR FICHERO
CERRAR FICHERO
ACTUALIZAR FICHERO

SALIDAS POR IMPRESORA
CREAR, BORRAR, CLASIFICAR FICHERO
FIN DE LA SESION

Para elegir cualquiera de estas opciones, utilice las teclas del cursor para activar cualquiera de ellas (saldrá el título en video invertido) y pulse «enter».

A continuación vamos a explicar todas estas opciones, siguiendo para ello todos los pasos necesarios en una sesión de trabajo con un ejemplo:

Lo primero que deberemos hacer será crear un fichero, para lo cual, con el cursor, seleccionaremos la opción CREAR, BORRAR, CLASIFICAR FICHERO. Al cabo de unos segundos, aparecerá en pantalla el siguiente menú:

CREAR UN NUEVO FICHERO
CLASIFICAR FICHERO
BORRAR FICHERO
RETORNAR AL MENU PRINCIPAL

Seleccionaremos la opción CREAR UN NUEVO FICHERO.

En la pantalla aparecerá en la parte inferior un mensaje, indicándonos que introduzcamos el formato de ficha, es decir, la forma que queremos que la ficha tenga. Las limitaciones en este aspecto son: Un campo de una ficha no puede estar en más de una línea y no puede tener más de 60 caracteres de longitud. Para indicar al programa la presencia de un campo, lo haremos encerrándolo entre corchetes y con puntos. Varios formatos de campos válidos son los siguientes:

{.....}
{././}
{c/.....}
{... ..}

Cada punto dentro de los corchetes, indica un carácter del campo, y cualquier otro símbolo, aparecerá tal cual en la ficha sin afectar a la longitud del campo; en nuestro ejemplo, el primer campo tendría una longitud de 19 caracteres, el segundo 6 caracteres, el tercero 16 caracteres y el cuarto 12 caracteres. Esta información es la única que va a afectar a nuestra base de datos, todo lo demás que escribamos en pantalla, será información adicional que nos servirá de recordatorio o como título del campo o de los campos. Para introducir una ficha, podemos utilizar las teclas del cursor para desplazarnos a través de la pantalla, así como la tecla de 'ENTER' para bajar una línea y colocarnos al principio de la siguiente. Si queremos borrar algo que hayamos escrito, simplemente escribiremos espacios en blanco encima del texto que queramos borrar. Hay otros dos teclas especiales que deben utilizarse con cuidado: la tecla 'ESC', escape y la tecla 'TAB', tabulación. La primera sirve para abandonar el trabajo que se haya realizado hasta el momento, retornando al menú, mientras que la segunda sirve para terminar la edición de la ficha.

Existe además la opción de generar caracteres semigráficos para adornar un poco la ficha. Para acceder a dichos caracteres, se pulsará primero la tecla 'CTRL' y sin soltar, se pulsará la tecla 'G', ('G'). Esto indicará al programa que se van a introducir caracteres gráficos. Estos caracteres

corresponden a las siguientes teclas:

Q	W	E
A	S	D
Z	X	C
←	↑	↓

Para volver a modo normal, se repetirá la operación tecleando simultáneamente 'CTRL' G.

Creemos a continuación y como ejemplo, un fichero de libros: el formato de la ficha podría ser:

TITULO DEL LIBRO (.....)	EDITORIAL (.....)
AUTOR (.....)	FECHA DE EDICION (././.)
NUMERO DE PAGINAS (.....)	DIMENSIONES (.....)
TEMA DEL LIBRO (.....)	OBSERVACIONES (.....)

Hemos generado pues, una ficha que tendrá un total de 9 campos de información y por cada ficha 196 caracteres.

A continuación pulsamos la tecla 'TAB', y en la parte inferior de la pantalla aparecerá el siguiente mensaje:

INTERPRETANDO FICHA

Esto quiere decir que el programa esta evaluando los datos que se han introducido para ver si cumplen los requisitos establecidos de máximo número de caracteres por campo y máximo número de campos.

Si todo está correcto, al cabo de unos segundos, aparecerá otro mensaje en la parte inferior de la pantalla:

INTRODUZCA EL ORDEN DE LOS CAMPOS

Es decir, el orden por el cual el programa le va a pedir los diferentes datos, se introduce dando ahora un número de orden a cada campo; para ello aparece el cursor al principio de cada campo esperando que teclee el número de orden. En nuestro ejemplo puede ser el orden siguiente:

TITULO DEL LIBRO: 1
AUTOR: 2
NUMERO DE PAGINAS: 3
TEMA DEL LIBRO: 4
EDITORIAL: 5
FECHA DE EDICION: 6
DIMENSIONES: 7
OBSERVACIONES: 8
OBSERVACIONES: 9

Para introducir este orden, tecleamos el número correspondiente a cada campo y pulsamos 'ENTER'.

El programa nos irá interrogando por el número de orden de arriba a abajo y de derecha a izquierda. Una vez introducidos todos los números de orden, nos preguntará en el orden preestablecido.

A continuación, aparecerá en la parte inferior de la pantalla, el siguiente texto:

INTRODUZCA VALORES POR DEFECTO

Esto quiere decir que se indique que valores va a tener dicho campo en el

caso de que al introducir un dato cualquiera se pulse la tecla 'ENTER' Existen tres posibilidades en este caso:

- 1.- Pulsar la tecla 'ENTER': en dicho caso, el campo quedará vacío.
- 2.- Teclear un texto cualquiera en el campo: en este caso, al pulsar la tecla 'ENTER', el campo asumirá dicho texto.
- 3.- Teclear el signo '=' en todo el campo: entonces asumirá que el valor de dicho campo al pulsar la tecla 'ENTER' sea el mismo que el valor introducido previamente en la ficha anterior. Este es un caso útil para aquellas fichas que tengan todas ellas un campo común, ya que solo habrá que teclearlo la primera vez.

En nuestro ejemplo introduzcamos los siguientes valores:

TITULO DEL LIBRO ('ENTER')	EDITORIAL (.....)
AUTOR ('ENTER')	FECHA DE EDICION (././.)
NUMERO DE PAGINAS (ENTER)	DIMENSIONES (.....)
TEMA DEL LIBRO (.....)	OBSERVACIONES (NINGUNA)

Una vez introducidos estos datos, el programa nos pedirá el nombre que queremos que tenga dicho fichero. Dicho nombre no podrá comenzar por ningún símbolo que no sea una letra, pudiendo después contener números y letras.

Demos pues a nuestro fichero de ejemplo el nombre de LIBROS y pulsemos 'ENTER'.

A continuación, nos pedirá en que disco va a residir dicho fichero ('A' si solo tenemos una unidad de discos, 'A' o 'B' si disponemos de la segunda unidad).

En nuestro caso pulsemos 'A' y 'ENTER'.

Acto seguido aparecerá un mensaje, en la parte inferior de la pantalla, indicando, que se están actualizando las definiciones, es decir: se está grabando en el disco toda la información necesaria para el programa.

Acabado este proceso, se retorna al menú, pudiendo ya utilizar el programa con esta base de datos. Para ello escojamos la opción 'RETORNAR AL MENU PRINCIPAL'.

Las opciones ABRIR FICHERO y CERRAR FICHERO, tienen que ver con el principio y el fin de la sesión de trabajo, como hemos creado el fichero LIBROS, no es necesario volver a abrirlo, ya que lo tenemos en memoria: en caso de que comenzáramos a trabajar, tendríamos que abrir primero el fichero en el que quisiéramos trabajar, ya que es posible tener varios archivos en el mismo disco: si estamos trabajando con un archivo y queremos cambiar a otro, es necesario cerrar el primero y abrir el segundo. La opción FIN DE LA SESION de este menú, se encarga de cerrar el archivo en curso.

Como nuestro fichero está vacío, vamos a introducir un cuantas fichas para trabajar. Para ellos escojamos la opción ACTUALIZAR FICHERO de este menú.

Aparecerá en pantalla el siguiente menú:

AÑADIR MAS FICHAS
CORREGIR UNA FICHA

BUSQUEDA DE FICHAS

VER FICHAS

CAMBIAR VALORES POR DEFECTO

Explicamos una por una las diferentes opciones de este menú:

ANADIR MAS FICHAS

Esta opción nos permite añadir nuevas fichas al fichero creado:

Podemos utilizar las teclas del cursor para movernos dentro de un campo o para pasar de un campo a otro, así pues si queremos reeditar un campo ya escrito, utilizamos la tecla de cursor hacia arriba para colocarnos en dicho campo, reeditamos el texto y utilizando la tecla cursor hacia abajo, podemos volver al campo del que hemos partido. En la parte inferior de la pantalla, podemos ver el número de ficha que estamos introduciendo.

Introduzcamos a continuación unas cuantas fichas:

TITULO DEL LIBRO (PROGRAMANDO CON AMSTRAD.....)
AUTOR (IAN SINCLAIR.....) EDITORIAL (INDESCOMP.....)
NUMERO DE PAGINAS (.182) FECHA DE EDICION (01/05/85)
TEMA DEL LIBRO (PROGRAMACION.....) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (TRADUCIDO AL CASTELLANO DE LA EDICION EN.....)
(INGLES AMSTRAD COMPUTING.....)

TITULO DEL LIBRO (CPC 464 FIRMWARE.....)
AUTOR (AMSTRAD.....) EDITORIAL (AMSOFT.....)
NUMERO DE PAGINAS (.300) FECHA DE EDICION (01/05/84)
TEMA DEL LIBRO (PROGRAMACION.....) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (MANUAL CON TODA LAS RUTINAS DE LA ROM DEL.....)
(AMSTRAD CPC 464 IDIOMA INGLES.....)

TITULO DEL LIBRO (MUSICA Y SONIDOS CON AMSTRAD.....)
AUTOR (JEREMY VINE.....) EDITORIAL (INDESCOMP.....)
NUMERO DE PAGINAS (.79) FECHA DE EDICION (01/05/84)
TEMA DEL LIBRO (PROGRAMACION.....) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (EXPLICA COMO PROGRAMAR SONIDOS EN AMSTRAD
Y.....)
(ALGUNOS EFECTOS ESPECIALES CASTELLANO.....)

TITULO DEL LIBRO (HACIA LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....)
AUTOR (JEREMY VINE.....) EDITORIAL (INDESCOMP.....)
NUMERO DE PAGINAS (.94) FECHA DE EDICION (01/05/85)
TEMA DEL LIBRO (PROGRAMACION.....) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (EN CASTELLANO CON EJEMPLOS CLAROS Y AMENOS.....)
(.....)

TITULO DEL LIBRO (JUEGOS SENSACIONALES PARA AMSTRAD.....)
AUTOR (JIM GREGORY.....) EDITORIAL (INDESCOMP.....)
NUMERO DE PAGINAS (.210) FECHA DE EDICION (01/05/85)
TEMA DEL LIBRO (JUEGOS.....) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (27 PROGRAMAS EN BASIC DE JUEGOS
(IDIOMA CASTELLANO.....)

CORREGIR UNA FICHA

Esta opción del menú de actualizaciones, le permitirá corregir una ficha ya introducida o BORRAR su contenido. Para ello, cuando el programa muestre en la parte inferior de la pantalla el mensaje CORREGIR FICHA ..., introduzca el número de la ficha a corregir o pulse 'ESC' para abandonar esta opción. Cuando teclee el número de la ficha que quiera corregir, ésta aparecerá en pantalla y se posicionará el cursor en el primer carácter del primer campo. Puede ahora reeditarla utilizando las mismas facilidades de edición que en la opción ANADIR MAS FICHAS. Si en este momento quiere abandonar la corrección de dicha ficha pulse 'ESC' y volverá a pedirle un nuevo número de ficha para corregir, sin haber modificado la anterior.

CAMBIAR VALORES POR DEFECTO

Esta opción ya está en parte explicada en el apartado de creación del fichero, y sirve para poder, cambiar los valores por defecto en una determinada sesión de trabajo. Estos nuevos valores se almacenarán cuando acabe la sesión, perdiéndose pues los anteriores. Si pulsa 'ESC' en el primer campo, volverá al menú de actualizaciones.

BUSQUEDA DE FICHAS

Esta es una de las opciones más importantes del programa AMSFILE, ya

TITULO DEL LIBRO (CUARENTA JUEGOS EDUCATIVOS PARA AMSTRAD.....)
AUTOR (VINCE APPS.....) EDITORIAL (INDESCOMP.....)
NUMERO DE PAGINAS (.209) FECHA DE EDICION (01/05/85)
TEMA DEL LIBRO (JUEGOS.....) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (CASTELLANO CON MUCHOS TEMAS: HISTORIA.....)
(GEOMETRIA, MATEMATICAS, ETC.....)

Si al introducir cualquiera de estos datos tecleamos un texto incorrecto y pulsamos 'ENTER', podemos retroceder al campo pulsando la tecla 'ESC'. Si pulsamos esta tecla cuando estamos en el primer campo, volveremos al menú de ACTUALIZAR FICHERO. Así pues, una vez introducidos todos estos datos, pulse la tecla 'ESC' cuando el pida una nueva ficha.

A continuación podemos pasar a la opción VER FICHAS, que nos permitirá ver en la pantalla las fichas que, acabamos de introducir. Para ello seleccionemos dicha opción; en pantalla aparecerá el formato de la ficha y en la parte inferior, aparecerá el mensaje: FICHA N ... indicando que introduzcamos el número de ficha que queremos ver. En este punto, si pulsamos la tecla 'ESC' volveremos al menú de actualizaciones; si pulsamos 'ENTER' nos mostrará la primera ficha, si volvemos a pulsar 'ENTER' nos mostrará la siguiente, y así sucesivamente hasta la última ficha. Si queremos ver una ficha en concreto, podemos introducir el número de la ficha y pulsar 'ENTER', con lo que aparecerá en pantalla dicha ficha. El número debe ser como máximo el número de fichas que tengo el fichero; si introducimos una mayor, nos mostrará la última ficha.

Puede ahora ir viendo las fichas introducidas, y pulse 'ESC' cuando quiera salir al menú de actualizaciones.

que le permite seleccionar de todas las fichas, aquéllas que cumplan un requisito preestablecido. Vámonos a ver varios ejemplos.

Seleccionemos pues la opción BUSQUEDA DE FICHAS. Aparecerá en pantalla un nuevo menú:

BUSQUEDA DE FICHAS POR PANTALLA
BUSQUEDA DE FICHAS POR IMPRESORA

Si queremos salir de esta opción, podemos pulsar la tecla 'ESC', para abandonar este submenú. Escogamos de momento la primera opción 'BUSQUEDA DE FICHAS POR PANTALLA'.

Aparecerá en la pantalla una ficha vacía, un texto en la parte inferior indicando que introducamos asterisco '*' en los campos de búsqueda. Así pues, introducamos asterisco en los campos que van a condicionar la búsqueda. Imaginemos que en nuestro caso, queremos buscar los libros cuyo tema sea 'juegos' y la editorial sea 'INDESCOMP'. Para ello introducimos un asterisco en el campo TEMA DEL LIBRO y otro asterisco en el campo EDITORIAL, pulsando en los demás campos la tecla 'ENTER'. Una vez introducidos todos los campos, aparecerá en la parte inferior de la pantalla el siguiente mensaje: INTRODUCIR LA FICHA TIPO. Es decir: una ficha con la cual va a compararse todos los del fichero para ver si cumplen la condición preestablecida. En nuestro caso, telearmos 'JUEGOS' en el campo 'TEMA DEL LIBRO' e 'INDESCOMP' en el campo 'EDITORIAL'. Como la búsqueda es por dichos campos (recuerde los asteriscos), lo que introduzcamos en los demás campos no tiene ninguna importancia, así que lo más cómodo y rápido es pasar por ellos con las teclas del cursor.

A continuación, el cursor se posicionará en el primer campo de búsqueda y en la parte inferior aparecerá el siguiente mensaje: CODIGOS DE BUSQUEDA >,<=,!,&

Estos códigos tienen el siguiente significado:

> mayor que
< menor que
= igual a
! distinto de
& incluido en

Es decir: si queremos buscar aquellas fichas cuyo tema sea 'IGUAL' a JUEGOS, en el campo reservado para el tema del libro, telearmos el signo igual '=' y pulsaremos 'ENTER'. Como también queremos que la editorial sea 'IGUAL' a INDESCOMP, haremos lo mismo con dicho campo. Una vez seguidos estos pasos, se inicia la búsqueda de aquellas fichas que cumplan las condiciones requeridas. En la pantalla aparecerá:

TITULO DEL LIBRO (JUEGOS SENSACIONALES PARA AMSTRAD)
AUTOR (JIM GREGORY) EDITORIAL (INDESCOMP)
NUMERO DE PAGINAS (.210) FECHA DE EDICION (01/05/85)
TEMA DEL LIBRO (JUEGOS) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (27 PROGRAMAS EN BASIC DE JUEGOS)
(IDIOMA CASTELLANO)

y en la parte inferior de la pantalla el número de ficha correspondiente. Para seguir la búsqueda, pulsemos cualquier tecla. A continuación aparecerá la siguiente ficha:

TITULO DEL LIBRO (CUARENTA JUEGOS EDUCATIVOS PARA AMSTRAD.....)

AUTOR (VINCE APPS) EDITORIAL (INDESCOMP)
NUMERO DE PAGINAS (.209) FECHA DE EDICION (01/05/85)
TEMA DEL LIBRO (JUEGOS) DIMENSIONES (25 28)
OBSERVACIONES (CASTELLANO CON MUCHOS TEMAS: HISTORIA)
(GEOMETRIA, MATEMATICAS, ETC.)

si pulsa de nuevo otra tecla, aparecerá en la parte inferior de la pantalla el mensaje: NO HAY MAS FICHAS, que indica que no quedan en el fichero fichas que cumplan con los requisitos establecidos.

Pulsando después cualquier tecla, volveremos al menú de actualizaciones. Como ejemplo siguiente, podemos buscar aquellos libros que contengan la palabra 'INGLES' en la segunda línea, de observaciones. Para ello escogamos de nuevo la opción de búsqueda por pantalla e introducamos un asterisco en la segunda línea de observaciones y como dato tipo la palabra 'INGLES' en dicha línea. Como código de búsqueda, introducamos el signo '&' (ampersand) en dicho campo también. Recuerde que el signo '&' equivale a 'INCLUIDO EN' es decir, buscamos todas las fichas que en la segunda línea de observaciones tengan en algún lugar la palabra 'INGLES'. Las fichas que aparecerán son:

TITULO DEL LIBRO (PROGRAMANDO CON AMSTRAD)
AUTOR (IAN SINCLAIR) EDITORIAL (INDESCOMP)
NUMERO DE PAGINAS (.182) FECHA DE EDICION (01/05/85)
TEMA DEL LIBRO (PROGRAMACION .) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (TRADUCIDO AL CASTELLANO DE LA EDICION EN)
(INGLES AMSTRAD COMPUTING)

y la ficha:

TITULO DEL LIBRO (CPC 464 FIRWARE)
AUTOR (AMSTRAD) EDITORIAL (AMSOFT)
NUMERO DE PAGINAS (.300) FECHA DE EDICION (01/05/84)
TEMA DEL LIBRO (PROGRAMACION .) DIMENSIONES (25 18)
OBSERVACIONES (MANUAL CON TODA LAS RUTINAS DE LA ROM DEL)
(AMSTRAD CPC 464 IDIOMA INGLES.)

Pulsemos después cualquier tecla para volver al menú de actualizaciones. Hemos visto de pasada en la última opción, que la búsqueda puede ser por impresora. Para explicar más a fondo este proceso, posemos al menú principal pulsando la tecla 'ESC' y escogamos dentro de este menú la opción 'SALIDAS POR IMPRESORA'.

Una vez seleccionada dicha opción, aparecerá en pantalla otro menú:

IMPRESION DE ETIQUETAS
IMPRESION DE LISTADOS
IMPRESION DE FICHAS

Es decir: podemos imprimir etiquetas del fichero, podemos obtener listados del fichero o podemos imprimir la ficha completa. Para salir de este menú basta con pulsar la tecla 'ESC' y volveremos al menú principal.

Explicaremos una por una las diferentes opciones del menú de salidas por impresora.

IMPRESION DE ETIQUETAS

Una vez elegida esta opción, aparecerá en la pantalla una ficha vacía, y en la parte inferior el siguiente texto:

INTRODUZCA ** EN LOS CAMPOS DE LA ETIQUETA

Este mensaje nos indica que introduzcamos un asterisco en aquellos campos que deseemos que aparezcan en la etiqueta. Una vez introducidos los asteriscos, nos preguntará cuantos líneas queremos que deje entre etiquetas; en una hoja de impresora, el programa imprime dos etiquetas horizontalmente.

A continuación nos pide que introduzcamos códigos de impresión, es decir: que caracteres de control se han de enviar a la impresora antes de imprimir. Estos códigos se introducen en su valor numérico decimal. Por ejemplo: en la impresora de AMSTRAD, el código de impresión en caracteres comprimidos (132 columnas) es el 15. Se pueden introducir un total de 10 caracteres o códigos de impresión; para terminar pulsa la tecla 'ENTER'.

Una vez seguidos estos pasos, se retornará al menú de salidas por impresora. Para salir de este menú, pulsar la tecla 'ESC'.

Ver IMPRESION.

IMPRESION DE LISTADOS

Esta opción nos permite obtener listados del fichero, es decir agrupar varios datos de la ficha en una misma línea de impresión.

Cuando se elige esta opción, aparece en la pantalla una ficha vacía, y un mensaje indicando que introduzcamos asteriscos en los campos que queramos listar, es decir: que campos van a componer una línea de impresora.

Una vez indicados que campos van a listarse, nos pide el nombre de dichos campos, apareciendo un asterisco en video inverso en cada uno de dichos campos. Este nombre o texto, aparecerá al principio del listado, encabezando la columna correspondiente a dicho campo. Aunque pide el nombre de todos los campos, en aquellos que no queramos listar, pulsamos simplemente 'ENTER'. Una vez introducidos todos los nombres, el programa nos mostrará el nombre de cada campo, seguido de tantos puntos como longitud tenga dicho campo.

A continuación, nos pedirá los códigos de impresión al igual que en el ejemplo de etiquetas. Una vez introducidos los códigos de impresora, pulsamos la tecla 'ENTER' para volver al menú de salidas por impresora, pudiendo retornar al menú principal pulsando la tecla 'ESC'.

Ver IMPRESION.

IMPRESION DE FICHAS

Esta opción sirve para imprimir el contenido completo de una ficha. Para ello nos va pidiendo el programa los nombres de cada campo, apareciendo un asterisco en video inverso en cada uno de ellos. Una vez introducidos todos los nombres, aparecerá en pantalla el nombre de cada campo

seguido de un número de puntos igual a la longitud de cada campo, que es lo que posteriormente se imprimirá.

Como antes, después de pulsar una tecla, habrá que introducir los códigos de impresora correspondientes.

IMPRESION

Una vez elegido el formato de salida por impresora que queremos, abandonamos el menú de salidas por impresora pulsando la tecla 'ESC', y seleccionamos del menú principal la opción actualizar fichero, y dentro de este menú, la opción 'BUSQUEDA DE FICHAS', y dentro de este nuevo menú, la opción de 'BUSQUEDA DE FICHAS POR IMPRESORA'. Los pasos a seguir son los mismos que en 'BUSQUEDA DE FICHAS POR PANTALLA', debiendo introducir las condiciones de aquellas fichas que queremos imprimir. En el caso particular de querer listar todas las fichas, hemos de introducir una condición que sepamos claramente que cumple un campo en particular, por ejemplo, que el título del libro sea mayor que el caracter blanco ' ', condición que cumplirán todas las fichas.

CLASIFICACION

Otra de las características fundamentales de AMSFILE es la posibilidad de clasificar el fichero alfabéticamente de menor a mayor por cualquier campo e incluso por más de un campo a la vez (en el caso de que los datos del campo principal de ordenación sean iguales en varias fichas).

Para explicar esta posibilidad, vamos a ordenar el fichero del ejemplo por el número de páginas de cada libro. Elegimos para ello la opción 'CREAR, BORRAR, CLASIFICAR FICHERO' del menú principal.

Una vez que aparezca el menú en pantalla, elegimos la segunda opción 'CLASIFICAR FICHERO'.

Aparecerá en pantalla una ficha vacía y en la parte inferior un texto indicando que escojamos el orden de clasificación, es decir: introducir en cada campo un número de orden. Si queremos clasificar por más de un campo, introduciremos un '1' en el campo principal, '2' en el siguiente y así sucesivamente. Si no queremos ordenar por un campo determinado se pulsa la tecla 'ENTER' cuando el cursor está en dicho campo. En nuestro ejemplo, pulsaremos en todos los campos la tecla 'ENTER' salvo en el campo 'NUMERO DE PAGINAS' en el que pulsaremos un '1'.

Una vez introducidos estos datos comenzará la clasificación del fichero.

IMPORTANTE: ANTES DE HACER CUALQUIER CLASIFICACION ES CONVENIENTE OBTENER PRIMERO UNA COPIA DE SEGURIDAD DEL FICHERO, YA QUE SI POR CUALQUIER MOTIVO HUBIERA UN FALLO DE ALIMENTACION, PODRIAN PERDERSE IRREMEDIABLEMENTE LOS DATOS DEL FICHERO.

Una vez concluida la clasificación, se volverá al menú de partida, pudiendo retornar al menú principal eligiendo la última opción de dicho menú.

Si escojemos ahora la opción 'ver fichas' del menú 'actualizaciones' y vamos pulsando 'ENTER', las fichas que obtendremos estarán clasificadas por el número de páginas de menor a mayor.