

4. MS-DOS

Para activar el equipo en MS-DOS hay dos tipos:

- Vamos al botón inicio + programas + MS-DOS, una vez dentro podemos ponerlo en modo de pantalla completa pulsando, la tecla Alt + Enter.
- Otro método es dándole al botón Inicio + apagar el sistema, y una vez allí reiniciar el ordenador en modo de MS-DOS.

Comandos:

Una vez que el ordenador esta en MS-DOS y suponiendo que todos los dispositivos estén a él conectados se encuentran en perfecto estado, normalmente aparecerá un mensaje en la pantalla del ordenador del tipo:

c:\>_

Este mensaje significa que el ordenador está listo para recibir las ordenes del usuario. A partir de este momento vamos a ver los comandos básicos del sistema:

- DIR

Este comando se utiliza para ver el contenido de un directorio, si le das a dir y ha enter saldrá un texto similar al siguiente:

SONY (DIR) 29/04/95 3:05

TAPE (DIR) 29/04/95 3:07

TEMP (DIR) 26/06/95 0:54

UTIL (DIR) 29/04/95 3:07

VBLASTER (DIR) 29/04/95 3:08

VMPEG (DIR) 29/04/95 3:07

WIN32APP (DIR) 29/05/95 14:20

WIN311 (DIR) 29/04/95 3:02

WPSHELL (DIR) 6/06/95 2:54

autoexec.bat 1367 17/07/95 22:10

command.com 56733 25/01/94 1:00

config.sys 2424 17/07/95 22:08

wina20.386 9349 25/01/94 1:00

72.438 bytes in 53 file(s) 94.208 bytes allocated

15.663.104 bytes free

A veces cuando hacemos DIR, la información es muy grande, con lo que se pierde por la parte superior de la pantalla una parte de la información contenida. Para evitar esto, el comando incorpora una serie de opciones denominadas 'parámetros', que se encargan de modificar el funcionamiento del comando.

El comando DIR dispone de los siguiente parámetros:

/s .- Mostrará también el contenido de cada uno de los subdirectorios.

/p .- Cada vez que se llene una pantalla, detendrá momentáneamente el proceso.

/w .- Mostrará la información en formato de múltiples columnas.

/a .- Mostrará solo la información especificada por el propio atributo.

- CLS

Se encarga de borrar el contenido de la pantalla, solo borrar la información mostrada, no los propios ficheros o directorios.

- CD

Es el encargado de realizar el acceso al interior de los directorios, e igualmente permite el retroceder.

Para pasar al interior de un directorio se debe especificar el directorio correspondiente precedido del mencionado comando. Como ejemplo típico podría utilizarse:

cd dos

En estos momentos pasaríamos a ser lo siguiente:

C:\DOS\>_

Si realizamos un DIR podemos ver cual es el contenido del directorio

Para poder salir del directorio actual, existen tres opciones claramente diferenciadas:

– Volver al directorio anterior, que se realiza mediante la orden:

cd ..

– Dirigirnos al directorio 'raíz' del disco actual, mediante:

cd \

– Cambiar a un directorio especificado por el propio usuario, y que debe de contener la dirección completa del nuevo destino:

```
cd \windows\system
```

- MD

Se usa para la creación de nuevos directorios:

```
md directo
```

- RD

Utilizado para borrar directorio que se encuentren vacios

Ejemplo:

```
c:\> rd windows
```

Si el directorio 'windows' se encontrase completamente vacío, después de este comando desaparecería del disco duro.

- COPY

Con este comando se puede realizar la copia de archivos desde un lugar a otro e incluso entre distintas unidades de almacenamiento.

La forma de utilización consiste en indicar el fichero de origen y el de destino.

Ejemplo:

```
c:\> xcopy win.tmp a:\castañeda\1ªevaluacion\copias
```

Crearía una copia exacta del fichero win.tmp en el disco 'a:', donde se le ha indado.

- MOVE

Se parece al copy, lo que este no lo copia, sino que lo mueve de un lugar a otro.

Ejemplo:

```
c:\> move dos.bat c:\dos
```

Enviaría el fichero mencionado al directorio llamado 'DOS', desapareciendo del directorio raíz el fichero original.

- DEL

Se emplea para poder borrar un fichero o ficheros determinados. La forma de utilización es la siguiente:

```
del files.bbs
```

Este comando admite el uso de los comodín, se puede solicitar el borrado de varios archivos en una sola línea:

del *.des

Borraría todos los ficheros del directorio actual que tuvieran como extensión 'des'.

- TYPE

Se utiliza para poder ver el contenido de los ficheros, aunque solo serán de fácil comprensión aquellos que sean escritos en formato ASCII (un formato para escritura de textos normalizados).

Ejemplo:

```
c:\> type config.sys
```

Mostraría por pantalla el contenido del fichero de configuración del sistema.

- PRINT

Es el encargado de obtener una copia impresa en papel de cualquier fichero o gráfico que se desee:

Ejemplo:

```
c:\> print autoexec.bat
```

Si la impresora se encontrara en las condiciones necesarias (estuviera conectada, en línea, con papel, ...) se imprimiría el archivo seleccionado

- EDIT

Este comando es un editor o corrector de texto

Ejemplo:

```
c:\> edit nombre.txt
```

Pondría en funcionamiento el programa, mostrando el contenido del fichero para que pudiera ser comprobado y/o corregido.

- DELTREE

Se utiliza para eliminar todos los directorios, ya estén vacíos o no. Solo hay que indicar el nombre del directorio que se quiere eliminar y se borraría tanto los ficheros que se encuentren en su interior como los subdirectorios.

Ejemplo:

```
c:\> deltree ejemplo
```

Borraría el directorio mencionado completamente.

- **TREE**

Sirve para poder ver de forma rápida y fácil el contenido de una unidad de disco duro,

Ejemplo:

```
c:\> tree d:\
```

Mostraría la estructura de directorios en forma de árbol de la segunda unidad de disco duro.

- **FORMAT**

Se utiliza para formatear el disco de 31/2. Aunque en la actualidad no es muy utilizado en MS-DOS

Ejemplo:

```
c:\> format a:
```

Dispone de una gran variedad de opciones y parámetros, entre los que cabe destacar:

- /v:[nombre] Donde se debe sustituir lo contenido entre corchetes por el nombre que se desea dar al disquete.
- /q Realiza un formateado rápido, siempre que este sea posible.
- /u Realiza un formateado incondicional, no preguntando al usuario en ningún momento confirmación para su acción.
- /f:[tamaño] Donde se debe sustituir lo contenido entre corchetes por la cantidad del disco a formatear. Siendo las capacidades habituales de 720 Kbytes y 1.44 MBytes.
- /s Se encarga de crear un disco denominado sistema, que permite que el ordenador arranque desde él, siempre que

se encuentre situado en la unidad 'A:' del ordenador.

Extensiones:

Para saber la procedencia de cada archivo se suele poner tres letras al final del nombre denominadas 'extensión'. Las extensiones más usadas son:

- **COM**, Son programas que se encargan de proporcionarnos algún tipo de control o facilidad de manejo con el PC.
- **EXE**, Aquellos programas que nos permiten, por ejemplo, escribir/ leer este texto, jugar nuestros juegos favoritos, etc.
- **BAT**, son ficheros con una estructura de texto convencional, que permiten 'programar' una serie de actividades
- **TXT**, archivos de texto que contienen información diversa.

• DOC, archivos de texto que se almacenan en un formato propio de procesador de textos.											
• SYS, son los encargados de contener información para el propio Sistema Operativo.											
• OVL, denominados 'overlays', que contienen partes de un programa que no caben en la memoria del propio ordenador.											
• HLP, ficheros de ayuda para los programas.											
• INI, son ficheros de configuración para que determinadas aplicaciones se ejecuten siempre de la misma forma o con un sistema determinado.											
• CFG, similares a los anteriores, especifican la forma de ejecución de un programa.											
• DLL, denominadas librerías, normalmente son empleadas por el entorno operativo Windows, del que no se va a tratar en este mini-curso.											
• INF, contiene Información relativa al modo de funcionamiento de un programa determinado.											
• BMP, es un tipo de almacenamiento de una imagen.											
• TIF, similar al anterior, pero que puede ser de menor tamaño.											
• GIF, el formato genérico para el intercambio de ficheros entre distintos sistemas de ordenador.											
• JPG, el más reciente de los sistemas de almacenamiento, permite reducir el tamaño del gráfico a costa de perder algo de calidad.											
• VOC, es un fichero en el que se encuentran almacenados sonidos o canciones que el ordenador puede interpretar si dispone de una tarjeta de sonido.											
• WAV, es una evolución del anterior, empleado masivamente en la actualidad.											
• MID, realmente solo contiene una partitura que debe ser interpretada por la tarjeta de sonido del ordenador.											
• MOD, es un tipo de canción avanzado, que contiene además de la partitura a interpretar, una digitalización de los sonidos necesarios para oírse.											
• S3M, el formato de canciones empleado masivamente en la actualidad por su potencia y flexibilidad.											

Código ASCII: (American Standard Code for Information Interchange)

Significa código estándar (americano) para el intercambio informático. Es un convenio adoptado para asignar a cada carácter un valor numérico. Este código utiliza como unidad para codificar la información el byte. Como un byte está compuesto de 8 bits, la cantidad de caracteres representables (número de combinaciones posibles)

Se obtienen pulsando la tecla Alt y el numero propiamente dicho, por ejemplo:

Nº	Carácter	Nº	Carácter	Nº	Carácter	Nº	Carácter	Nº	Carácter	Nº	Carácter
----	----------	----	----------	----	----------	----	----------	----	----------	----	----------

Dec	Hex	Char	Dec	Hex	Char	Dec	Hex	Char	Dec	Hex	Char
128	80	Ç	160	A0	á	192	C0	Ł	224	E0	α
129	81	ü	161	A1	í	193	C1	ł	225	E1	β
130	82	é	162	A2	ó	194	C2	Ť	226	E2	Γ
131	83	â	163	A3	ú	195	C3	ţ	227	E3	π
132	84	ä	164	A4	ñ	196	C4	—	228	E4	Σ
133	85	à	165	A5	Ñ	197	C5	†	229	E5	σ
134	86	ã	166	A6	ª	198	C6	‡	230	E6	μ
135	87	ç	167	A7	º	199	C7	‡	231	E7	τ
136	88	ê	168	A8	¿	200	C8	Ł	232	E8	Φ
137	89	ë	169	A9	ƒ	201	C9	Ŧ	233	E9	Θ
138	8A	è	170	AA	¬	202	CA	Ł	234	EA	Ω
139	8B	ì	171	AB	½	203	CB	Ŧ	235	EB	δ
140	8C	î	172	AC	¼	204	CC	‡	236	EC	∞
141	8D	ï	173	AD	¡	205	CD	=	237	ED	∞
142	8E	Ä	174	AE	«	206	CE	‡	238	EE	ε
143	8F	Å	175	AF	»	207	CF	Ł	239	EF	∩
144	90	É	176	B0	⋯	208	D0	Ł	240	FO	≡
145	91	æ	177	B1	⋮	209	D1	Ŧ	241	F1	±
146	92	Æ	178	B2	⋮	210	D2	π	242	F2	≥
147	93	ô	179	B3		211	D3	Ł	243	F3	≤
148	94	ö	180	B4	†	212	D4	Ł	244	F4	∫
149	95	ò	181	B5	‡	213	D5	Ŧ	245	F5	∫
150	96	û	182	B6	‡	214	D6	π	246	F6	÷
151	97	ù	183	B7	π	215	D7	‡	247	F7	≈
152	98	ÿ	184	B8	Ŧ	216	D8	‡	248	F8	°
153	99	Ö	185	B9	‡	217	D9	Ŧ	249	F9	•
154	9A	Ü	186	BA		218	DA	Ŧ	250	FA	·
155	9B	ø	187	BB	Ŧ	219	DB	■	251	FB	√
156	9C	£	188	BC	Ŧ	220	DC	■	252	FC	π
157	9D	¥	189	BD	Ŧ	221	DD	■	253	FD	z
158	9E	ℳ	190	BE	Ŧ	222	DE	■	254	FE	■
159	9F	f	191	BF	Ŧ	223	DF	■	255	FF	□