




PRÁCTICA 1. EDITOR DE TURBO C

OBJETIVO: El alumno conocerá y utilizará el editor de Turbo C.

✖ **EQUIPO:**

-  Computadora
 -  Disco Flexible o algún otro medio para almacenar sus prácticas
 -  Turbo C (TC)
-

📁 **DESARROLLO DE LA PRÁCTICA**

Al entrar al editor de TC podrá observar una pantalla como la siguiente:

File Edit Search Run Compile Debug Project Options Window Help

F1 Help F2 Save F3 Open Alt-F9 Compile F9 Make F10 Menu

📁 **MENÚ PRINCIPAL**

Para activarlo presione la tecla F10, al hacer esto una de las opciones del menú se activa. La selección de la opción del menú principal que se desea activar puede hacerse de dos maneras:

1. Presionar la letra que en el título aparece subrayada o de color distinto a las demás.
2. Utilizando las flechas.

Conforme cambie de una opción a otra, aquella seleccionada cambiará de color. Una vez que la opción deseada este seleccionada entonces presione la tecla ENTER para acceder al submenú.

Otra manera de acceder a alguna opción del menú es presionando la tecla Alt+[la letra que aparece subrayada en la opción deseada del menú], de esta manera el submenú correspondiente se muestra.

📁 **OPCIONES EN EL MENÚ PRINCIPAL**

FILE: contiene opciones para el manejo de archivos.

New		Crear un archivo nuevo
Open	F3	Abrir un archivo existente
Save...	F2	Grabar en un archivo el contenido de la ventana activa.
Save as...		Grabar el contenido de la ventana activa con diferente nombre
Save all		Grabar todos los archivos abiertos
Change dir...		Cambiar el directorio de trabajo
Print		Imprime el contenido de la ventana activa.
Dos shell		Salida temporal al sistema operativo sin cerrar las ventanas abiertas en el editor.
Quit	Alt-X	Salida definitiva al sistema operativo.

ALGUNAS TECLAS DE FUNCIONES:

F1	Activa el Sistema de Ayuda.
F2	Salva el contenido de la ventana activa en disco.
F3	Lee un archivo de disco.
F5	Cambia el tamaño de una ventana.
F6	Cambia el cursor de la ventana en ventana abierta.
F7	Ejecuta el programa instrucción por instrucción.
F8	También ejecuta el programa paso a paso (las funciones se ejecutan en un solo paso).
F9	Compila y enlaza el programa.
Ctrl+F9	Compila, enlaza y ejecuta el programa.
F10	Activa el menú principal.
Ctrl+QF	Busca una cadena en el archivo (F: hacia delante, B: hacia atrás)

COMANDOS DEL EDITOR DE TC

Comandos para edición de texto.

Ctrl+Ins	Copiar texto marcado al portapapeles
Shift+Ins	Pegar texto desde el portapapeles
Ctrl+Del	Borra texto marcado
Shift+Del	Borra texto marcado y lo copia al portapapeles

Comandos básicos para el movimientos del cursor.

[→]	1 carácter a la derecha
[←]	1 carácter a la izquierda
[↑]	1 línea arriba
[↓]	1 línea abajo
Ctrl+W	mostrar la línea siguiente
Ctrl+Z	mostrar la línea anterior
PgUp	mostrar la página siguiente
PgDn	mostrar la página anterior

Comandos para el movimiento rápido del cursor.

Home	inicio de línea
End	fin de línea
Ctrl+Home	inicio del archivo
Ctrl+End	fin del archivo

Comandos para la inserción/borrado.

Ins	cambia el modo insertar [on/off]
Ctrl+Y	borra una línea
Del	borra el carácter sobre el cual se encuentra el cursor
BkSp	borra el carácter anterior a la posición actual del cursor

Comandos para bloques de texto.

Ctrl+KB	Marca el inicio de un bloque
Ctrl+KK	Marca el fin de un bloque
Ctrl+KC	Copia el contenido de un bloque
Ctrl+KV	Mueve un bloque marcado
Ctrl+KY	Borra el bloque marcado
Ctrl+KW	Escribe en un archivo diferente el contenido de un bloque
Ctrl+KR	Lee un bloque desde un archivo
Ctrl+KI	Mueve un bloque una posición hacia la izquierda
Ctrl+KU	Mueve un bloque una posición hacia la derecha
Ctrl+KH	Desmarca un bloque

AYUDA ESPECIFICA UTILIZANDO TURBO C

Estando en el editor de TC, posicione el cursor sobre alguna palabra reservada. Algunos ejemplos de palabras reservadas son;

```
printf
toupper
gets
```

Para obtener ayuda sobre alguna en particular, presione las teclas Ctrl+F1. Aparecerá una ventana con la información relacionada con la palabra reservada.

EJERCICIOS

1. Utilizando el editor de TC, teclee el siguiente texto:

```
/* practica 1 ~ programación
   SuNombre
   SuMatricula */

#include <stdio.h>

void main(void) {
    clrscr();
    printf("Hola mundo desde C!\n");
    getch();
}
```

2. Guárdelo en disco con el nombre: `ejP1.c`.
3. Compílelo, si tiene algún error deberá corregirlo.
4. Ejecútelo.
5. Modifique el programa para que despliegue su nombre y matricula, en lugar de el mensaje

```
Hola mundo desde C!
```

TAREA

1. Explique el funcionamiento de cada una de las palabras reservadas que aparecen en el programa.
2. Describa el resto de las opciones del menú principal y explique la utilidad de cada uno de los submenús.