

# WYSIWYG o lo que es lo mismo..... LQVELQO

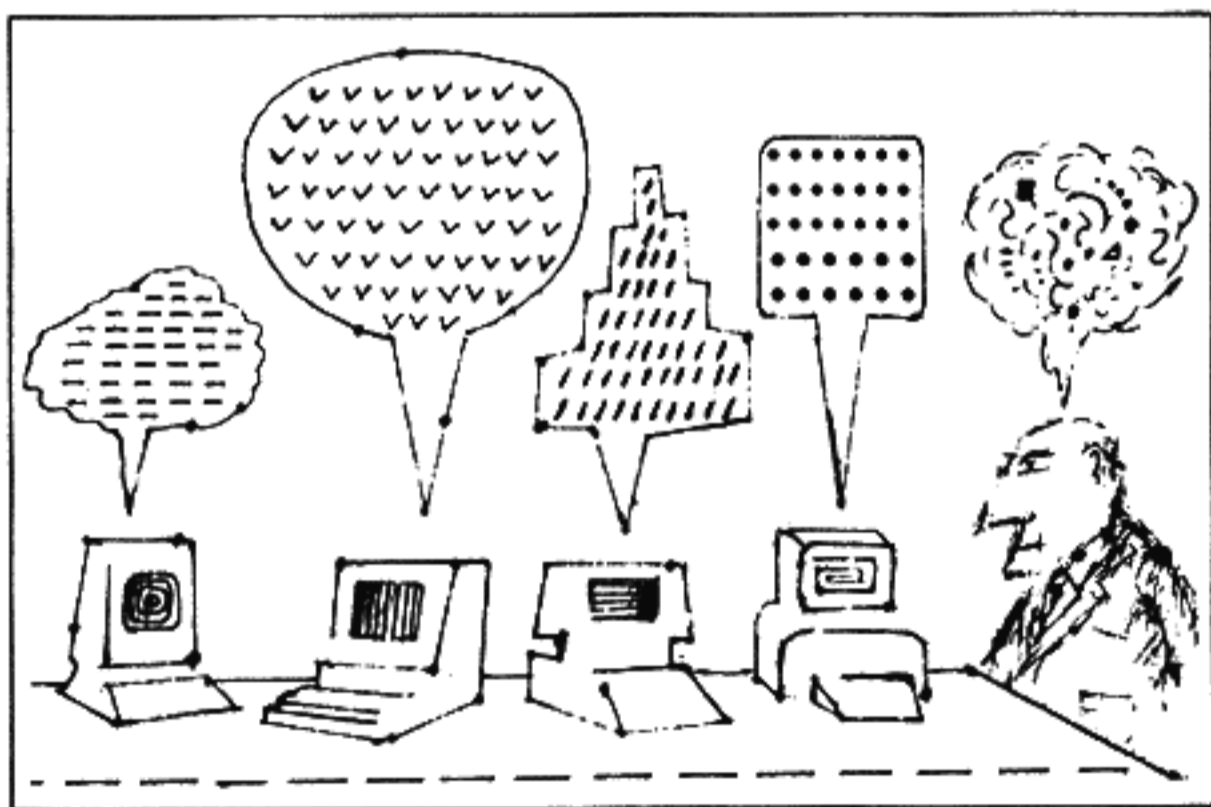
ELISA VISO G.\*

**U**na de las herramientas que más ha influido en los métodos y hábitos de trabajo en general son los editores de texto (formateadores, procesadores de palabra) y todos los auxiliares surgidos en base a las microcomputadoras que cada vez están más al alcance de todo mundo.

Empecemos por aclarar varios de los términos recién utilizados. Un texto es una sucesión de caracteres (letras, dígitos, caracteres especiales) entre los cuales aparecen frecuentemente espacios. Los espacios (a quienes en adelante llamaremos blancos) son también un carácter muy especial y juegan diversos papeles: indica el fin de una palabra, se insertan uno o más para lograr que los márgenes queden alineados etc. En cuanto se refiere a la computadora, tienen una representación interna especial y ocupan un lugar físico en el texto.

El destino del texto puede ser muy variado: una carta de amor, un programa de computadora, un libro, una tarea, un artículo. Dependiendo del destino del texto, lo querremos de distintas formas. Por ejemplo, una carta debe estar

Maciek Albrech

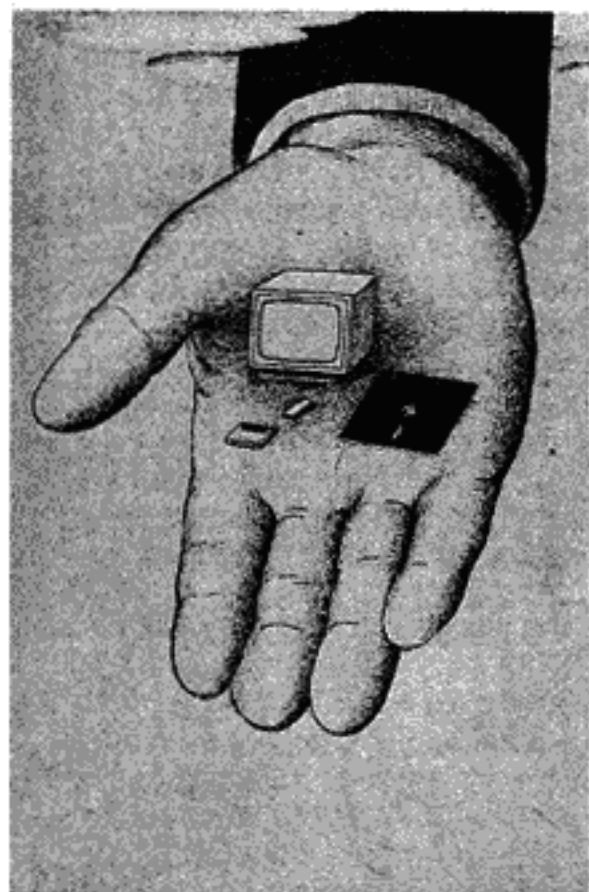


organizada por párrafos; un libro por capítulos y secciones; un programa de computadora por líneas. Cualquiera que sea el destino del texto, para poder ser manejado en una computadora, éste se coloca en un archivo que no es más que una colección de caracteres grabados en un diskette, cinta magnética, colección de tarjetas perforadas, etc. En lo que sigue usaremos indistintamente el término texto y archivo para referirnos a

la sucesión completa de caracteres grabados en algún medio como el diskette.

Editor es el nombre genérico que se le da a un programa cuya versatilidad permite manipular texto. El modo como lo hace depende mucho de si se está trabajando en una pantalla o no. Hasta hace pocos años, los editores estaban pensados para trabajar casi únicamente con programas de computadoras y el trabajo se hacía

\* Departamento de Matemáticas,  
Facultad de Ciencias, UNAM



principalmente en pantallas "poco inteligentes" o en teletipo. Lo poco "inteligente" de la pantalla reside en que trabaja como si fuera teletipo: no puede regresar a un renglón anterior y, en general, no puede brincar a posiciones arbitrarias de la misma. Ya sea que se trabaje con teletipo o con pantalla (tonta o inteligente) debemos saber siempre en que punto del archivo nos encontramos. Si el editor es de pantalla, nos muestra en la pantalla un pequeño cuadro blanco, conocido como el cursor que todo el tiempo está frente a la posición (carácter) disponible en ese momento. Si se está trabajando en un teletipo (lo que es cada vez menos frecuente), el cursor, no es visible sólo que en un momento dado pidamos esa información, entonces el sistema imprime la línea frente a la cual está el cursor.

Entre las funciones con que debe contar un editor podemos listar:

- Encontrar una cadena dentro del texto
- Reemplazar una cadena por otra dentro del texto
- Hacer búsquedas y reemplazos globales
- Insertar cadenas en cualquier posición del texto
- Remover (quitar o desaparecer) cualquier subcadena

Para llevar a cabo estas funciones, los editores pueden funcionar en dos modalidades: por pantalla o por línea. Un editor de pantalla es aquél que trabaja sobre toda la pantalla. En cada momento la pantalla se llena con una porción del archivo. El editor permite al usuario moverse dentro de la pantalla en cualquier dirección. En cuanto se lleva a cabo una de las acciones arriba mencionadas, la pantalla muestra inmediatamente el cambio.

Otro concepto importante cuando estamos trabajando con un editor de pantalla es la resolución de la misma. La resolución de una pantalla se refiere al número de puntos que utiliza la misma para "armar" o mostrar cada uno de los caracteres. Estos puntos están organizados en una pequeña matriz y cada carácter se forma eligiendo combinaciones de puntos.

```

@@@ . . . .
@ . . . . .
@ . . . . .
@ . . . . .
@@@ . . . .
  
```

(aparecen con @ los puntos utilizados y con . los que no)

Para que el editor pueda mostrar todo tipo de caracteres y combinaciones necesita una resolución mínima. Las primeras microcomputadoras venían con monitores de baja resolución y eso las obligaba a utilizar solamente 40 columnas por renglón para desplegar el texto. Cada vez la resolución de las pantallas es mejor y esto ha permitido que se pueda observar más detalle tanto en las gráficas como en caracteres.

Moraleja: Mientras más alta sea la resolución de un monitor (o pantalla), más detalle y mejor calidad de imagen tenemos (la calidad y el detalle aumentan paralelamente al precio).

En un editor de línea se trabaja con cada una de las líneas presentes en el texto, esta forma era típica de los editores pensados para trabajar con programas. Generalmente las líneas vienen numeradas y las acciones se realizan sobre una línea particular,

identificada por su número de línea, o bien porque es la línea que en ese momento se encuentra frente al cursor. No siempre se puede ver el efecto de una cierta acción y se pierde mucho tiempo sólo tratando de verificar la posición del cursor.

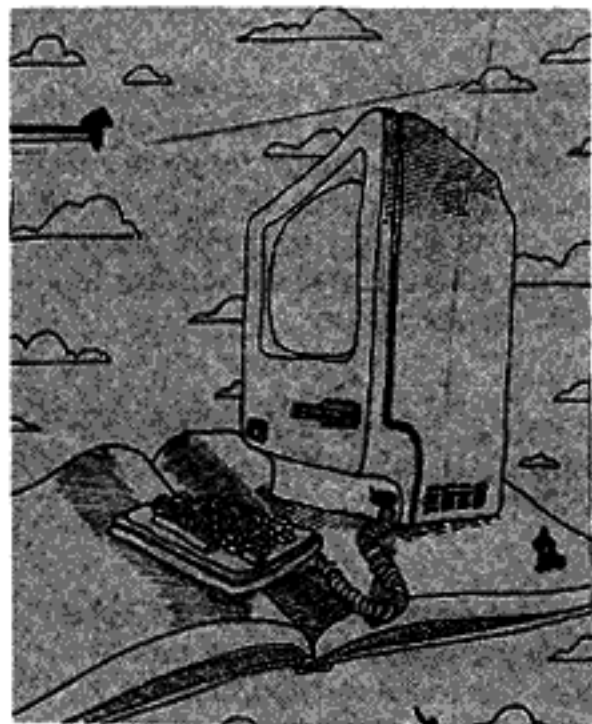
Moraleja: Es más fácil trabajar con editores de pantalla que con editores de línea.

Otro parámetro de qué tan bueno es un editor radica en si el uso de estas funciones es claro, sencillo y recuperable. Que sea recuperable querría decir que si nos arrepentimos de alguna de las acciones arriba mencionadas, exista la forma de regresar al estado inmediato anterior del cambio. Para satisfacer esto muchos editores cuentan con un menú de ayuda que aparece o bien durante toda la utilización del editor o cuando es invocado mediante alguna tecla especial.

Moraleja: Es más fácil trabajar con un editor que muestra cómo utilizarlo que con uno que lo oculta.

Para proporcionar al usuario la posibilidad de arrepentirse de cambios hechos durante la sesión, la mayoría de los editores trabajan en realidad con una copia del archivo que se desea editar, porque al empezar la edición, el programa hace una copia del texto a editar y tiene una opción que permite al usuario, *abortar* en cualquier momento la sesión; esto es, dar una orden al editor de que abandone la copia del archivo con la que está trabajando y así tener otra vez como punto de partida el texto original anterior a la edición. Si no se opta por abortar la edición, el editor *sustituye* (le cambia los nombres) al archivo original por el que se acaba de editar. La mayoría de este tipo de programas guarda la versión recién editada (antes de editarse) y generalmente con el nombre que lleva una extensión *.bak*, lo cual se refiere a que ese archivo es un *respaldo* ("backup").

Moraleja: mientras no haya problemas de espacio en el disco, deben conservarse nuestros archivos de



respaldo por si hay daño accidental o cambios de opinión.

Con el uso de un editor se crea un texto cuyo destino, como ya dijimos, puede ser muy variado. Cada vez más gente utiliza las microcomputadoras para preparar textos de libros, artículos, cartas, etc. Para lograr en el documento la forma final que se quiere existen dos métodos: El primero es mediante un formateador aplicado a un texto ya editado, y el segundo es mediante un editor/formateador que vaya formateando conforme va editando. Cuando los editores que se manejaban eran editores de línea, se utilizaban mucho los formateadores para combinar las líneas de una cierta manera. En este tipo de editor/formateador se mezclan con el texto líneas (o secuencias especiales de caracteres) que tienen un significado especial y que van dirigidas al editor/formateador. Estas líneas se conocen como comandos y a las secuencias especiales como caracteres de control de la impresión). Se elabora el texto con sus líneas de comandos entremezcladas y posteriormente se utiliza al formateador para ver cuál es el resultado final de nuestro texto.

Cuando se utiliza un formateador con líneas o caracteres de control, es difícil ver cuál es el resultado final de nuestro texto. pues lo que aparece en pantalla es el texto en sí junto con las líneas o comandos de impresión. Aunque los comandos vengán especialmente identificados (con fondo blanco en lugar de negro, subrayados, etc.) muchas veces no sabemos cuál va a ser, por ejemplo, la

posición final de nuestro texto o el tipo de letra con el que se va a imprimir. Para superar esta dificultad, algunos editores/formateadores cuentan con otro programa, de preview, que despliega en una pantalla el texto ya formateado. Estos preanálisis del texto ayudan mucho para detectar problemas, aunque en la mayoría de los casos no son capaces de distinguir tipos o tamaños de letras. El uso del preanálisis nos ahorra, en el peor de los casos, grandes cantidades de papel.

**Moraleja:** Siempre es conveniente poder ver el texto tal cual va a quedar antes de hacer la impresión definitiva.

Entre las funciones de un formateador podemos listar:

- **Justificación.** Se refiere a si el editor debe o no agregar blancos al texto para que todos los renglones empiecen y acaben en la misma columna. También incluye la identificación de párrafos y la justificación de la primera línea de los mismos.
- Posibilidades para numerar y partir el texto en páginas de tamaño arbitrario y con renglones también de una dimensión arbitraria.
- Posibilidades para escribir con formato de tablas (tabuladores).
- Posibilidades para utilizar la gama de caracteres que tiene la impresora.
- Posibilidades para importar o exportar textos completos desde otros archivos.

Puede ser deseable utilizar un programa editor/formateador cuando se esté trabajando en una pantalla que no corresponda a la imagen de una página, pues este tipo de paquetes permiten generar textos de formatos muy variados.

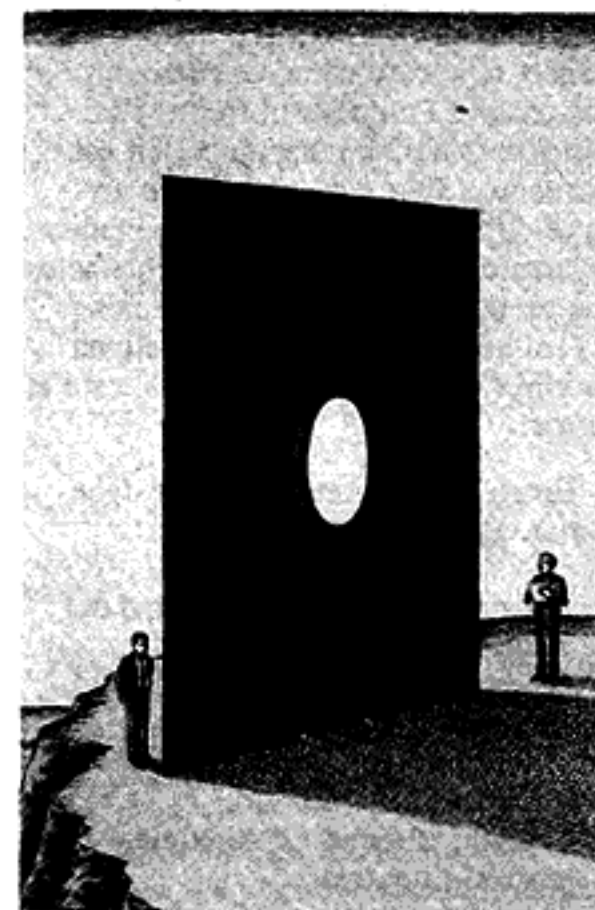
Entre los editores/formateadores que conozco se encuentran SUPERTXT, un editor/formateador para la APPLE (cuando todavía se usaba con pantalla de 40 columnas y poca resolución) y el famosísimo TEX. Ambos cuentan con funciones de preanálisis.

Hoy en día y gracias a las microcomputadoras, están integradas

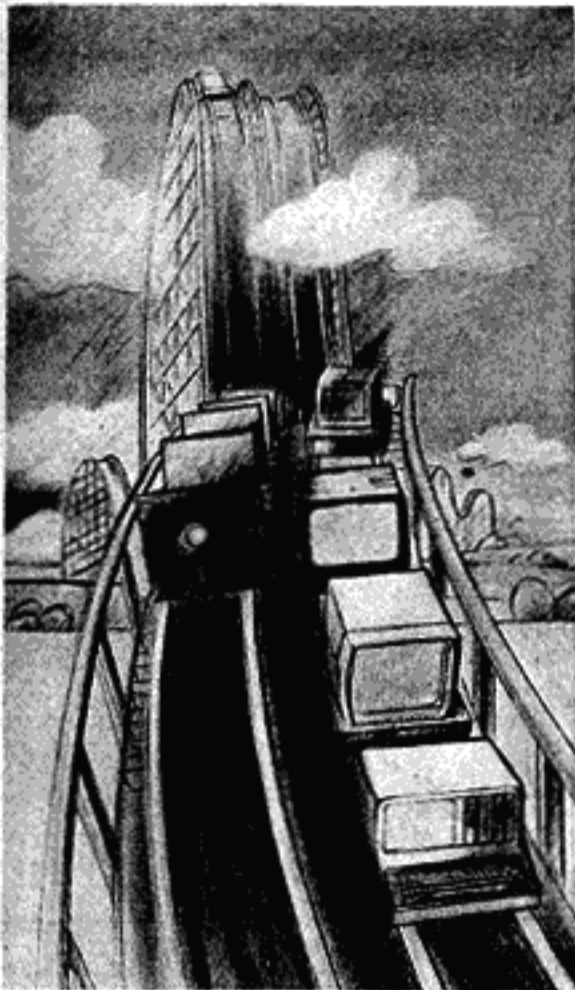
las dos funciones. A estos paquetes se les conoce con el nombre genérico de procesadores de palabra. En estos paquetes lo que ves en la pantalla es el texto ya formateado. El procesador tiene un ambiente declarado que incluye el tamaño de las páginas, la sangría, el tipo de letra, el ancho de renglón, etc. y conforme se va tecleando el texto va acomodándose. Para establecer el ambiente de un formateador puro de este tipo, se invoca en un momento dado al módulo que lo hace. Un ejemplo de este tipo de paquete es el AppleWriter y el Pfs-Write, en ambos se adolece de falta de flexibilidad respecto al uso de distintos juegos y tamaños de caracteres.

Muchas veces los procesadores de palabra son híbridos en cuanto a que parte de sus opciones las manejan por ambiente y parte por comandos. Cuando además de ambiente se cuenta con comandos, las posibilidades de edición son mayores pues se puede recurrir a facilidades externas al editor. En ese tipo de paquetes el usuario ve casi la forma final de texto excepto posiblemente, por caracteres especiales a la impresora. Además, el ambiente puede ser reemplazado por uno nuevo, también mediante secuencias de control y por secciones, volviéndose al ambiente general (por omisión) cuando así se desee. Word Star cae

Tomado de Byte, 1985







dentro de esta categoría de paquetes.

Por último, tenemos los paquetes que en todo momento va mostrando en la pantalla la forma final que va a tomar el texto, conforme va editándose, inclusive los caracteres y tamaños especiales. Para ello se requiere no sólo de el paquete sea lo suficientemente "inteligente" para poder hacerlo, sino también que la pantalla tenga una buena resolución. Si quien utiliza un editor es un principiante sería preferible que el editor cuente con la posibilidad de ir armando sobre la marcha el texto final. A esto se refiere el título del artículo, pues a este tipo de editores se les conoce con el nombre genérico en inglés de WYSIWYG (What You See Is What You Get) o dicho en castellano, Lo Que Ves Es Lo Que Obtienes.

Entre los procesadores híbridos tenemos al muy famoso WordStar. Su gran generalización se debe, fundamentalmente, a que cuenta con un menú de ayuda para que se puedan utilizar todos los comandos, tanto de ambiente como de comando. Word es también un procesador muy popular que cuenta además con facilidades para la numeración de capítulos y un chequeo automático de índice, además de contar con un menú muy compacto y presente todo el tiempo. Para el manejo de simbología matemática, un editor muy popular es CHI WRITER

que permite la edición de caracteres especiales, mostrando en la pantalla la forma final del documento.

Por supuesto que mientras más facilidades ofrece un editor/formateador, más inteligente debe ser el paquete y más grandes los programas. Ello hace que algunos de estos paquetes tengan versiones más simples y que no contemplan todas las facilidades y que pueden ser utilizadas en una microcomputadora únicamente con unidad de disco flexible, mientras que el conjunto completo sólo puede ser utilizado si se coloca un disco duro, de mucha mayor capacidad. En general, un paquete de este tipo que cuenta con subconjuntos resulta muy práctico, pues toda vez que se cuente con el disco duro, se puede optar por las sofisticaciones del paquete.

Moraleja: De ser posible —y si así se desea— es preferible optar por un paquete que esté diseñado modularmente, para poder trabajar indistintamente en cualquier microcomputadora.

Finalmente, quisiera hacer hincapié en que la elección del procesador de palabras (o editor) más apropiado va a depender de varios factores entre los que podemos citar:

- **Características del texto que se desea elaborar.** Si el texto no contiene simbología especial, es mejor inclinarse por un editor sencillo.
- **Resolución de la pantalla con la que se trabaja.** Si la pantalla no cuenta con la resolución que el editor exige, va a ser muy molesto trabajar, pues el texto no va a poder distinguirse claramente.
- **Cantidad y tipo de disco con que se cuenta.** Como ya lo mencioné, hay editores que requieren de un mayor espacio en disco para funcionar o bien, dado que la velocidad de la unidad de disco duro es mayor que la de los discos flexibles, el paquete corre terriblemente lento si no se utiliza desde un disco duro.
- **Tipo de impresora en la que se imprime.** Si la impresora que vamos a utilizar no cuenta con facilidades para cambio de tamaño o tipos de caracteres, es inútil todo lo que adornemos el texto original. ☺

## BIBLIOTECA DE LA SALUD

### Serie Clásicos de la Salud

Ignacio Chávez  
MEXICO EN LA  
CULTURA MÉDICA

William Beveridge  
LAS BASES DE LA  
SEGURIDAD SOCIAL

Henry E. Sigerist  
CIVILIZACIÓN Y  
ENFERMEDAD

Avedis Donabedian  
LOS ESPACIOS  
DE LA SALUD:  
ASPECTOS  
FUNDAMENTALES  
DE LA ORGANIZACIÓN  
DE LA ATENCIÓN  
MÉDICA

### Serie Fronteras

A. Aluja, A. Escobar, F. Escobedo, A. Ffisser, J. P. Laclette, C. Larralde, I. Madrazo, V. Velázquez, K. Willms  
CISTICERCOSIS

Una recopilación actualizada de los conocimientos básicos para el manejo y control de la cisticercosis causada por *Taenia solium*

Guillermo Soberón, Jesús Kumate,  
José Laguna et al.  
LA SALUD  
EN MÉXICO:  
TESTIMONIOS 1988

### Serie Lecturas

José Negrete, Guillermina Yankelovich y Jorge Soberón  
JUEGOS ECOLÓGICOS  
Y EPIDEMIOLÓGICOS

### Serie Métodos

Earl Babbie  
MÉTODOS  
DE INVESTIGACIÓN  
POR ENCUESTA



FONDO DE CULTURA ECONÓMICA