
Propedéutico 2016

Ciencias de la Computación

(O cómo los dedos son más rápidos que los brazos)

COMPILADORES¹:

Canek Peláez Valdés

Elisa Viso Gurovich

Facultad de Ciencias, UNAM

¹Esta versión está basada en la presentada en el libro “Manual de Supervivencia en Linux”, editado por la Facultad de Ciencias en 2006.

Índice general

Prefacio	ix
1. Introducción a Unix	1
1.1. Historia	1
1.1.1. Sistemas UNIX libres	2
1.1.2. El proyecto GNU	3
1.2. Sistemas de tiempo compartido	4
1.2.1. Los sistemas multiusuario	4
1.3. Inicio de sesión	5
1.4. Emacs	6
1.4.1. Introducción a Emacs	6
1.4.2. Emacs y tú	7
2. Ambientes gráficos en Linux	9
2.1. Ambientes de escritorio	9
2.2. GNOME	10
2.2.1. El escritorio GNOME	10
2.2.2. Actividades	12
2.3. Emacs	16
2.4. Comenzando con Emacs	16
3. Sistema de Archivos	17
3.1. El sistema de archivos	17
3.1.1. Rutas absolutas y relativas	19
3.2. Posiciones en el árbol del sistema de archivos	21
3.2.1. Permisos de archivos	24
3.2.2. Archivos estándar y redireccionamiento	28
3.3. Otros comandos de Unix	30
3.3.1. Sintaxis estándar de comandos	31
3.4. Agrupando nombres de archivos	37
3.5. Emacs	38

3.5.1.	Ejecutando Emacs desde la línea de comandos	38
3.5.2.	Conceptos esenciales	39
3.5.3.	Dired	40
3.5.4.	Ejecución de comandos de Unix desde Emacs	41
4.	Edición	43
4.1.	La guerra de los editores de texto	43
4.2.	Emacs	44
4.2.1.	Comandos	44
4.2.2.	Movimiento	45
4.2.3.	Matar y borrar	46
4.2.4.	Reencarnación de texto	47
4.2.5.	Regiones	47
4.2.6.	Rectángulos	48
4.2.7.	Registros	48
4.2.8.	Archivos	49
4.2.9.	Buscar	49
4.2.10.	Reemplazar	49
4.2.11.	Guardar	50
4.2.12.	Ventanas	50
4.2.13.	Marcos (<i>frames</i>)	50
4.2.14.	Ayuda en línea	50
4.2.15.	Lista de buffers	51
4.2.16.	Anzuelos (<i>Hooks</i>), <i>setq</i> y otros	51
4.2.17.	Ortografía	51
4.2.18.	Extensión de Emacs	53
5.	Lenguajes de marcado	55
5.1.	XML	56
5.2.	HTML	59
5.2.1.	XHTML	59
5.3.	CSS	60
5.3.1.	Javascript	64
5.4.	Emacs	66
6.	L^AT_EX	67
6.1.	Introducción	67
6.2.	Componentes de un texto	68
6.3.	Ambientes para formato	69
6.3.1.	Posibles errores	71
6.4.	Formato general de un documento	74
6.4.1.	Cartas	76

6.5.	Tipos y tamaños de letras	77
6.6.	Listas de enunciados o párrafos	80
6.6.1.	Numeraciones	81
6.6.2.	Listas marcadas	83
6.6.3.	Descripciones	85
6.6.4.	Listas más compactas	87
6.7.	Tablas	88
6.7.1.	Multicolumnas	90
6.7.2.	Separación de renglones y columnas	92
6.7.3.	Líneas “incompletas” verticales y horizontales	95
6.7.4.	Espacio entre los renglones	97
6.8.	Matemáticas en \LaTeX	98
6.8.1.	Fórmulas matemáticas	99
6.9.	Emacs y \LaTeX	102
6.9.1.	Anotaciones en los símbolos	115
6.9.2.	Arreglos de fórmulas	117
6.10.	Imágenes y figuras	121
6.10.1.	Tablas, figuras, etc.	121
6.10.2.	Cortando figuras	127
6.10.3.	Colores	128
6.10.4.	Dibujo de objetos geométricos	130
6.10.5.	Líneas	130
6.10.6.	Acomodando objetos	149
6.11.	Referencias e índices	154
6.11.1.	Referencias bibliográficas	154
6.11.2.	Índices	159
6.12.	Emacs	160
6.12.1.	AU \TeX	160
6.12.2.	Ref \TeX	163
6.12.3.	Preview	165
A.	Distribuciones de Linux	169
A.1.	Fedora	169
A.1.1.	Filosofía	169
A.1.2.	Manejo de software	170
A.2.	Ubuntu	171
A.2.1.	Filosofía	171
A.2.2.	Manejo de software	171
A.3.	Debian	173
A.3.1.	Filosofía	173
A.3.2.	Manejo de software	173

B. Compilando e instalando a pie	175
B.1. Aplicaciones no disponibles	175
C. Emacs: archivos de configuración	179
C.1. ~/.emacs	179

Índice de figuras

1.1.	Acceso al sistema	5
1.2.	Inicio de una sesión en un sistema UNIX	5
1.3.	Equivocación al teclear la contraseña.	6
2.1.	GNOME 3	10
2.2.	Indicadores	11
2.3.	Configuraciones	11
2.4.	Calendario	12
2.5.	Actividades	12
2.6.	Búsqueda de Emacs	13
2.7.	Aplicaciones	13
2.8.	Agregando Emacs al tablero	14
2.9.	Varias aplicaciones	14
2.10.	Escritorios virtuales	15
3.1.	Sistema de archivos en un sistema Unix	19
3.2.	Resultado de entubar <code>ls -al</code> con <code>less</code>	23
5.1.	Página sin hoja de estilo	62
5.2.	Página con hoja de estilo	63
6.1.	Gráfico introducido con <code>includegraphics</code>	124
6.2.	Escalando objetos con <code>graphics</code>	125
6.3.	Rotaciones y reflejos con <code>graphics</code>	126
6.4.	Tomando pedazos de figuras	127
6.5.	Ejemplo de opciones para dibujar	136
6.6.	Graficación de funciones arbitrarias	144
6.7.	Impresión de la retícula	145
6.8.	Colocación de los ejes	145
6.9.	Segunda forma de pintar la retícula	146
6.10.	Divertimento con sólo trazo de líneas	147
6.11.	Dibujo de una gráfica en <code>L^AT_EX</code>	152

6.12. Actividad 6.52	154
6.13. Ejemplo de L ^A T _E X usando BIB _T E _X	156
6.13. Ejemplo de L ^A T _E X usando BIB _T E _X	157
6.14. Salida de L ^A T _E X al ejecutar BIB _T E _X	157
6.15. Ejemplo de una base de datos BIB _T E _X	157
6.15. Ejemplo de una base de datos BIB _T E _X continúa...	158
6.16. Ejemplo usando los estilos BIB _T E _X	158
6.17. Ejemplo usando los estilos BIB _T E _X	159
6.18. Preview en acción	166

Índice de tablas

1.	Convenciones tipográficas	ix
1.	Convenciones tipográficas <i>Continúa de la página anterior</i>	x
3.1.	Comandos de Unix importantes	33
3.1.	Comandos de Unix importantes <i>Continúa de la página anterior</i>	34
3.1.	Comandos de Unix importantes <i>Continúa de la página anterior</i>	35
3.1.	Comandos de Unix importantes <i>Continúa de la página anterior</i>	36
3.2.	Emacs: opciones de inicio	38
3.2.	Emacs: opciones de inicio <i>Continúa de la página anterior</i>	39
3.3.	Emacs: comandos del modo <i>dired</i>	41
4.1.	Emacs: comandos de movimiento	45
4.1.	Emacs: comandos de movimiento <i>Continúa de la página anterior</i>	46
4.2.	Emacs: movimiento a lugares especiales	46
4.3.	Emacs: comandos para matar y borrar	46
4.3.	Emacs: comandos para matar y borrar <i>Continúa de la página anterior</i>	47
4.4.	Emacs: comandos para manejar rectángulos	48
4.5.	Emacs: comandos para manejar registros	48
4.6.	Emacs: comandos para revisar ortografía	52
6.1.	\LaTeX : ambientes	69
6.2.	\LaTeX : comandos para modificar espacios	74
6.2.	\LaTeX : comandos para modificar espacios <i>Continúa de la página anterior</i>	75
6.3.	Tamaños disponibles para letras	78
6.4.	\LaTeX : comandos para cambios de tipo de letra	79
6.5.	Modificadores para la definición de columnas	88
6.5.	Modificadores para la definición de columnas (continúa. . .)	89
6.6.	Actividad 5.22	96
6.7.	Acentos	98
6.8.	Símbolos no ingleses	99
6.9.	Símbolos de puntuación y especiales	99
6.10.	Símbolos griegos	102

6.10. Símbolos griegos	(continúa...)	103
6.11. Símbolos con flechas		103
6.12. Operadores y símbolos relacionales		104
6.13. Símbolos varios		105
6.14. Nombres de funciones comunes		106
6.15. Símbolos ajustables		108
6.16. Delimitadores		110
6.17. Tipos de letras en modo matemático		111
6.18. Acentos en modo matemático		116
6.19. Comandos de espacio en modo matemático		119
6.19. Comandos de espacio en modo matemático	<i>Continúa de la página anterior</i>	120
6.20. Posiciones posibles para los flotantes		122
6.21. Conversión de grados Fahrenheit a Centígrados		122
6.22. Conversión de Fahrenheit a Centígrados		123
6.23. Representaciones numéricas		123
6.24. Comparación de tamaños		127
6.25. Paquetes de pgf para colores y dibujos		128
6.26. Colores básicos con los que se cuenta		129
6.27. Modificadores para el trazo de líneas y figuras		135
6.28. Opciones de grosor y estilos de líneas		136
6.29. Ejemplos de figuras en TikZ		137
6.30. Líneas dobles		137
6.31. Tipos de puntas de flechas en TikZ		138
6.32. Figuras geométricas que se pueden lograr en TikZ		139
6.32. Figuras geométricas que se pueden lograr en TikZ	<i>Continúa de la página anterior</i>	140
6.33. Graficación de funciones comunes en TikZ		141
6.33. Graficación de funciones comunes en TikZ	<i>Continúa de la página anterior</i>	142
6.34. Símbolos para marcar curvas que se grafican		142
6.34. Símbolos para marcar curvas que se grafican	<i>Continúa de la página anterior</i>	143
6.35. Emacs: comandos de AUCTEX		161
6.35. Emacs: comandos de AUCTEX	<i>Continúa de la página anterior</i>	162

Prefacio

Este libro presenta las aplicaciones y el enfoque que un estudiante de computación o un futuro programador debe dominar para sacar el mayor provecho de su enseñanza profesional en programación y, en general, en las ciencias de la computación. Hemos vertido aquí la experiencia de media docena de años impartiendo cursos propedéuticos de *supervivencia* para estudiantes de la licenciatura en ciencias de la computación de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Convenciones tipográficas

Tabla 1 Convenciones tipográficas

Entidad	Descripción
<i>Enfatizado</i>	Utilizamos este tipo de letra (<i>font</i>) para enfatizar o resaltar palabras o frases.
<i>itálicas</i>	Las utilizamos para modismos, palabras o frases en inglés y palabras utilizadas en el medio y cuya traducción o aceptación en el idioma no es clara.
comando	Los comandos y opciones se muestran así. Cuando encuentres líneas tales como: % comando, éstas representan comandos que puedes teclear y ejecutar en una terminal. Por convención utilizaremos % para significar que debe ejecutarse como un usuario no-privilegiado y \$ cuando debe ejecutarse como súper-usuario o root.
enunciados	Utilizaremos este tipo de letra para escribir código que debe ir en un archivo.
	Este símbolo es el logo del ambiente Gnome y sirve para señalar qué aplicaciones para este ambiente son equivalentes a la revisada en la sección donde aparece.

Continúa en la siguiente página

Tabla 1 Convenciones tipográficas

Continúa de la página anterior

Entidad	Descripción
	Este símbolo es el logo del ambiente KDE y sirve para señalar aplicaciones alternativas o similares a la revisada en la sección donde aparece.
	Este símbolo es el logo del editor Emacs y sirve para señalar paquetes alternativos o similares al revisado en la sección donde aparece.

A quién está dirigido

Este texto está dirigido a estudiantes y profesionales de la computación o futuros programadores que estén interesados en incursionar en el mundo del software libre, conocer el sistema operativo Linux y que requieran dominar rápidamente herramientas orientadas al desarrollo y productividad en este ambiente.

Es un libro práctico, por lo que es importante resaltar que todo lo que se ve en los distintos capítulos puede repetirse en un sistema de cómputo con sistema operativo Linux. Asimismo, los ejercicios en algunas de las secciones son de utilidad para reafirmar el conocimiento y se recomienda realizarlos en el orden presentado.

Distribución y ambientes

Algunas de estas notas muestran comandos

A lo largo del libro encontrarás muchos ejemplos que funcionarán bien en cualquier distribución de Linux. Sin embargo, y a pesar de nuestros mejores esfuerzos, hemos incluido aplicaciones que no son parte esencial de las distribuciones de Linux más utilizadas. Cada vez que esto sucede te mostramos, en una nota al margen, el comando que debes ejecutar como súper-usuario para instalar dicha aplicación.

Para lograr esto, por supuesto, nos hemos visto en la necesidad de utilizar una distribución y optamos por Fedora y como administrador de paquetes utilizamos yum. Por ejemplo, verás en notas al margen algo parecido a esto:

```
% yum install emacs
```

lo que constituye (como verás en el Capítulo 1) una línea de comandos que, al ser ejecutada, se conecta a la red, localiza la aplicación Emacs, la descarga a tu computadora y la instala.

En el apéndice A se presenta una relación de algunas de las distribuciones más importantes en el mercado al momento de la edición de este libro. En dicho anexo encontrarás,

entre otros datos interesantes de cada distribución, la manera preferida de administrar aplicaciones.

En el apéndice B se presentan las opciones que se tienen para instalar paquetes o funciones de tu distribución favorita. Podrás ver ahí cómo compilar para instalar algunos de los servicios que se presentan en este libro.

Finalmente, en el apéndice C colocamos los archivos principales para tu archivo `.emacs` que fuimos construyendo a lo largo de este material, así como los archivos necesarios para correo e internet.

Introducción a Unix | 1

1.1. Historia

La primera versión de UNIX, llamada *Unics*, fue escrita en 1969 por *Ken Thompson*. Corría en una computadora PDP-7 de Digital. Más adelante, los laboratorios Bell, el MIT y General Electric se involucraron en la creación del sistema Multics, grande en tamaño, y el primer sistema de tiempo compartido que incluía muchas ideas innovadoras acerca de sistemas operativos. Thompson y algunos de sus colegas admiraban las capacidades de Multics; sin embargo, pensaban que era demasiado complicado. Su idea era demostrar que era posible construir un sistema operativo que proporcionara un ambiente de desarrollo cómodo de una forma más simple. Y afortunadamente, tuvieron un éxito admirable en el desarrollo de esta idea; a pesar de esto, UNIX es irónicamente mucho más complicado de lo que Multics nunca llegó a ser.

En 1970 Thompson, junto con *Dennis Ritchie*, portó UNIX a la PDP-11/20. Ritchie diseñó y escribió el primer compilador de *C* para proveer un lenguaje que pudiera ser usado para escribir una versión portátil del sistema. En 1973, Ritchie y Thompson reescribieron el kernel de UNIX, el corazón del sistema operativo, en *C*.

Inicialmente se otorgaron licencias gratuitas para utilizar UNIX a universidades con propósitos meramente educativos (en 1974). Esta versión fue la quinta edición (las ediciones hacen referencia a las ediciones del manual de referencia de UNIX). La sexta edición fue liberada en 1975; sin embargo, fue hasta la séptima edición, liberada por los laboratorios Bell en 1979, donde se logró la meta deseada: *portabilidad*; esta edición fue la que sirvió como punto de partida para la generación de este nuevo y maravilloso mundo: el mundo UNIX. Ésta es considerada la edición clásica de UNIX. Las dos vertientes más

fuertes creadas a partir de esta edición de UNIX son: System V (no confundirlo con la quinta edición) y el sistema BSD (Berkeley Software Distribution).

A pesar de que ambos sistemas surgieron de la misma influencia y comparten muchas características, los dos sistemas se desarrollaron con personalidades muy distintas. System V es más conservador y sólido; mientras que BSD es más innovador y experimental. System V era un sistema comercial, mientras que BSD no.

La historia es mucho más detallada y aún hay mucho que contar acerca del desarrollo de cada una de estas vertientes, de las cuales surgieron todavía muchas vertientes más de UNIX.

En el caso de la licenciatura en Ciencias de la Computación en la Facultad de Ciencias, como en muchas otras universidades de prestigio, el servicio al que acceden los estudiantes y la mayoría de los profesores es utilizando una implementación de UNIX, Linux, con computadoras conectadas en una red, por lo que todo lo que sucede entre los estudiantes y la computadora será en el contexto de esta red.

1.1.1. Sistemas UNIX libres

Los sistemas compatibles UNIX libres¹ para la arquitectura i386, notablemente Linux y FreeBSD, han hecho de UNIX un sistema al alcance de cualquiera. Estos sistemas proveen excelente rendimiento y vienen con un conjunto de características y herramientas estándar de UNIX. Son tan robustos que incluso muchas empresas han basado su desarrollo en alguno de estos sistemas.

Dado que estos sistemas no contienen software propietario pueden ser usados, copiados y distribuidos por cualquiera (incluso gratis). Las copias de estos sistemas se pueden conseguir en CD-ROM o bien por medio de Internet.

Linux. Linux es una versión de UNIX libre, originada por Linus Torvalds en la Universidad de Helsinki en Finlandia. Fue inspirado por Minix – escrito por Andrew Tanenbaum – y sigue más o menos las convenciones de System V. Su desarrollo ha sido llevado a cabo por programadores (*hackers, wizards*) de todo el mundo, coordinados por Linus a través de Internet. Una gran cantidad de código incluida en el "sistema operativo Linux"² es GNU y la versión de X es XFree86.

Hay varias distribuciones de Linux y algunas de las más importantes son:

- Ubuntu: <http://www.ubuntu.com/> (y Kubuntu, la distribución que utilizamos en este trabajo: <http://www.kubuntu.org/>)
- Fedora: <http://fedora.redhat.com/>

¹En este contexto *libre*, es una traducción literal de *free* que no significa *gratis*, (como en cervezas gratis), sino significa *libre* (como en libertad de expresión).

²Un *sistema operativo* es un conjunto de programas que controla y administra los recursos de la computadora, como son el disco, la memoria, los dispositivos de entrada y salida.

- Debian: <http://www.debian.org/>
- openSUSE: <http://www.opensuse.org/>
- FreeSpire: <http://freespire.org/>

Linux se distribuye bajo la licencia GPL (*General Public Licence*), que es conocida como *CopyLeft* y que representa gran parte de la idiosincrasia del mundo UNIX libre.

FreeBSD. FreeBSD es derivado del sistema BSD (de la versión 4.4 para ser exactos); fue creado, igual que Linux, para la arquitectura i386. Su idea fundamental de desarrollo es tener un ambiente estable de desarrollo para esa arquitectura. Está soportado por un grupo internacional de voluntarios. La gran mayoría de los programas que conforman los sistemas FreeBSD, a diferencia de Linux, están gobernados por licencias estilo Berkeley, las cuales permiten redistribuciones siempre y cuando el código incluya una nota reconociendo el derecho de autor de *Regents of the University of California and the FreeBSD project*. Algunas otras partes de FreeBSD son GNU y están cubiertas por la GPL.

La pregunta más común entre usuarios de UNIX en el mundo es: ¿cuál es mejor: Linux o FreeBSD? La respuesta no es clara. Ambos tienen cosas buenas y tal vez la mejor forma de saberlo es probar ambos.

1.1.2. El proyecto GNU

El proyecto GNU buscaba desarrollar un sistema compatible con UNIX, totalmente libre³. Es operado por la FSF (*Free Software Foundation*), organización fundada por *Richard Stallman*, quien ha escrito gran parte del código de GNU. GNU es una anagrama de "*GNU's not UNIX*". Algunas herramientas invaluable para el trabajo diario de un estudiante de Ciencias de la Computación (al menos en esta Universidad) que han sido desarrolladas dentro del proyecto GNU son: un editor de texto (Emacs), el compilador de C (gcc), un depurador (gdb), y versiones de prácticamente todas las herramientas estándar de UNIX.

Todo el software distribuido por GNU se libera bajo la licencia GPL. De acuerdo con los términos de esta licencia, cualquiera puede modificar el software y redistribuir su propia versión. La restricción principal es que te obliga a redistribuirlo incluyendo el código fuente, aún en el caso de que tú hayas hecho las modificaciones.

UNIX es un sistema operativo multiusuario y multitarea, es decir, permite a muchos usuarios conectarse al sistema y cada uno de estos usuarios puede ejecutar varios programas a la vez.

³A varios años de haber sido creada, lo han logrado. Su nombre es *Hurd* y promete muchas cosas interesantes en el mundo de los sistemas operativos. Sin embargo, Linux, (que sigue mucha de la filosofía de GNU, pero no es el proyecto GNU), le lleva mucha ventaja. Sin duda alguna ésta es una época interesante para estar metido en el software libre: nos esperan cosas buenas.

1.2. Sistemas de tiempo compartido

UNIX es un sistema de tiempo compartido. Esto significa que las computadoras que trabajan con UNIX pueden aceptar más de un usuario al mismo tiempo. La computadora principal (la parte del hardware que ejecuta realmente la mayoría del trabajo) recibe el nombre de computadora anfitrión. Una de las tareas del sistema operativo es asegurar que los recursos de la computadora anfitrión se compartan entre todos los usuarios.

Para trabajar con UNIX normalmente usarás una terminal. Una terminal UNIX básica consta de una pantalla, un teclado y algunas cosas más. No obstante, como se verá más adelante algunas terminales son más complejas que otras.

Cada vez que oprimes una tecla, la terminal envía una señal a la computadora anfitrión. Como respuesta, esta última envía su propia señal de regreso a la terminal, indicándole que despliegue el carácter correspondiente en la pantalla. UNIX fue configurado de tal forma que cuando la computadora anfitrión efectúa el eco, puedes ver que lo que teclea se recibe bien y que la conexión entre la computadora anfitrión y la terminal está intacta.

1.2.1. Los sistemas multiusuario

Muchas computadoras anfitrión están conectadas directamente a las terminales. No obstante, hay muchos centros de cómputo que ofrecen una variedad de computadoras anfitrión. En tales casos, la terminal podría estar conectada a una computadora especial, denominada servidor.

Casi todas las computadoras anfitrión cuentan con un teclado y una pantalla, que son parte de la computadora. Para UNIX, teclado y pantalla son sólo otra terminal. Sin embargo, dichas partes reciben el nombre especial de *consola*.

Un sistema UNIX clásico puede usar una computadora anfitrión que se encuentre en la oficina del administrador del sistema. Dicha computadora podría estar conectada a una sala llena de terminales o computadoras al otro extremo del corredor o en otro piso e incluso en otro edificio.

Básicamente, todos los sistemas UNIX aceptan varios usuarios a la vez. No obstante, algunas computadoras UNIX sólo pueden ser usadas por una persona simultáneamente y son mejor conocidas como *estaciones de trabajo*⁴.

⁴Esto no significa que la estación de trabajo no tenga capacidades multiusuario o multitarea; la estación de trabajo es una máquina con capacidades limitadas tanto en espacio en disco como en velocidad de procesamiento, razón por la cual es conveniente que sólo una persona la utilice.

1.3. Inicio de sesión

Dentro de los sistemas UNIX, todos los usuarios del sistema, sea éste monousuario o multiusuario, se identifican con un nombre de usuario, también conocido como su *login* o *logname*, que será provisto por el administrador del sistema. La clave de usuario generalmente está relacionada con el nombre y apellido del usuario. Dos usos comunes es la de dar al usuario la primera letra de su nombre junto con su apellido, o las tres iniciales de su nombre y dos apellidos. Por ejemplo, supongamos que el nombre completo de un usuario es *Juan Pérez* y su nombre de usuario podría ser *juan* o *jp*. En este libro, utilizaremos *juan* como tu nombre de usuario.

Para usar un sistema UNIX, en primer lugar debes iniciar una sesión con un nombre de usuario; el sistema pedirá este nombre por medio del programa `login`; deberás teclear la clave que te fue asignada, respetando minúsculas y mayúsculas⁵. Al terminar con los caracteres que componen tu clave, deberás oprimir la tecla `Enter`, para que el sistema reciba la clave y la procese. Supongamos que la clave de acceso es *juanPerez123*. La pantalla de la computadora se ve como en la figura 1.1, esperando a que le des la contraseña correcta.

Figura 1.1 Acceso al sistema

```
Red Hat Linux release 6.2 (Zoot)
Kernel 2.2.14-5.0 on an i686
login: juan
Password:
```

En este punto del proceso de iniciar una sesión, deberás teclear la contraseña de acceso que tienes registrada en el sistema. Nota que, por seguridad, la contraseña no se muestra en la pantalla, por lo cual se deberá teclear con cuidado, también respetando mayúsculas y minúsculas. Si la clave de acceso corresponde con la registrada en el sistema, podrás iniciar una sesión.

Si Juan ingresa correctamente su contraseña, la pantalla de la computadora lucirá como en la figura 1.2, donde *estNum* es el nombre de la computadora en la que se está iniciando la sesión. La forma precisa de cómo aparece la combinación del nombre del usuario y el nombre de la máquina puede variar, pero usualmente aparecen en donde el sistema espera que le des instrucciones una vez iniciada la sesión.

Figura 1.2 Inicio de una sesión en un sistema UNIX

```
Fedora Core release 2 (Tettnang)
Kernel 2.6.5-1.385 on an i686
login: juan
Password:
Last login: Tue Nov 28 11:20:54 from bar.fciencias.unam.mx
[juan@estNum jd]%
```

⁵UNIX es sensible al uso de mayúsculas y minúsculas.

Es común equivocarse al teclear la contraseña. Si esto sucede, el sistema responderá con un mensaje de contraseña inválida y procederá a pedirte nuevamente el inicio de sesión, desde la clave de usuario:

Figura 1.3 Equivocación al teclear la contraseña.

```
Incorrect password. Try again
login :
```

Puedes corregir la contraseña mientras no hayas oprimido la tecla `Enter`, si oprimes simultáneamente las teclas `Control-u`⁶, lo que borra todos los caracteres tecleados hasta ese momento y puedes volver a empezar a teclearla. Esto es conveniente por dos razones: la primera de ellas, para ahorrarte el tener que volver a teclear la clave de usuario y la segunda porque el sistema te dará un número máximo de oportunidades (generalmente entre tres y cinco) para entrar en sesión, por lo que es deseable evitar introducir mal la contraseña.

1.4. Emacs

1.4.1. Introducción a Emacs

Emacs es un editor de pantalla avanzado, auto-documentado, configurable, extensible y de tiempo real.

Decimos que Emacs es un *editor de pantalla* porque normalmente el texto que queremos editar es visible en la pantalla y se actualiza automáticamente mientras tecleas los comandos; es por esto último que decimos que es de *tiempo real*. El nombre “Emacs” fue escogido como abreviatura de “Editor MACros”.

Decimos que es *avanzado* porque tiene muchas más funciones de las que comúnmente encontramos en editores de pantalla, como son control de subprocessos, facilidades para la edición de archivos fuente de varios lenguajes de programación, así como una gran cantidad de utilerías para hacer nuestra vida más fácil.

El que sea *auto-documentado* significa que en cualquier momento puedes teclear una secuencia especial, que es `C-h`, y saber cuáles son tus opciones; también puedes encontrar qué hace cualquier comando o encontrar documentación específica de un tema.

El que sea *configurable* significa que puedes cambiar las definiciones de los comandos de Emacs, es decir, controlar su comportamiento para que se adapte a tus necesidades o tus preferencias.

Extensible significa que puedes ir más allá de la simple configuración y escribir comandos completamente nuevos, usando un lenguaje de programación llamado Emacs-Lisp.

⁶Usaremos en adelante la notación `C-u`, que deberá leerse como *control u*, para denotar la combinación de la tecla `Control` oprimida al mismo tiempo que `u`.

C-h es

`Control`

junto con `h`

1.4.2. Emacs y tú

Si hay algo que debes aprender y atesorar de este libro, es Emacs. Una situación que le ocurre a todas las aplicaciones de software en Linux y en prácticamente cualquier sistema operativo es que pasan de moda, pierden vigencia rápidamente. Es probable incluso que para el momento que leas algunos capítulos de este trabajo, las aplicaciones aquí revisadas hayan sido reemplazadas por otras o que existan versiones nuevas y, con alta probabilidad por desgracia, serán distintas.

Emacs tiene una historia de muchos años, más de tres décadas en circulación, y algo importante es que no ha cambiado significativamente y, estamos seguros, será el caso en este momento que tú te inicias en Emacs. Esto es importante porque la inversión intelectual que realizas al aprender y dominar este editor te retribuirá por muchos años.

Por este motivo, a lo largo de todo el libro, encontrarás una sección titulada así: Emacs. En cada una de estas secciones te mostraremos qué hace tan interesante a este editor y descubriremos juntos muchas de las tareas que pueden atenderse a través de Emacs, por ejemplo: editar diversos archivos, programar en distintos lenguajes, acceder a tu correo electrónico, entre otras acciones y todo esto al mismo tiempo.

Si bien es cierto que puedes ejecutar distintas aplicaciones (explicadas en este mismo libro) para realizar muchas tareas de manera simultánea, cuando utilizas Emacs para realizar algunas o todas esas tareas, obtienes ciertas ventajas: memoria compartida, un excelente sistema de respaldo para copiar, pegar o reordenar datos, entre otras ventajas. Tu productividad se incrementará notablemente, te lo garantizamos.

Ambientes gráficos | 2 en Linux

2.1. Ambientes de escritorio

Un escritorio ofrece una interfaz gráfica de usuario¹ para interactuar con la computadora. La otra opción para interactuar con la computadora es mediante una interfaz de línea de comandos². Para la mayoría de las personas el escritorio más común es Windows de Microsoft, para otras cuantas MAC OS. En Linux se tienen muchos escritorios que puedes utilizar en tu computadora. La base de todos estos escritorios es el *sistema de ventanas X*, que es un sistema que provee los elementos básicos para que se dibujen las ventanas y se interactúe con ellas. La interacción más común entre el servidor de X y el usuario es cuando el cliente está corriendo en la misma computadora que el servidor. Esto es lo que ocurre cuando inicias tu computadora de forma normal. Existen otras posibilidades como exportar todo tu escritorio desde otra computadora o exportar algunas ventanas.

Tomando como base a X, existen varios escritorios para Linux. Como en la mayoría de las aplicaciones en UNIX, existen más de una para realizar la misma tarea. Algunos de los más comunes son:

- GNOME
- KDE
- Xfce
- Enlightenment

¹GUI, del inglés *Graphic User Interface*

²CLI, del inglés, *Command Line Interface*

2.2. GNOME

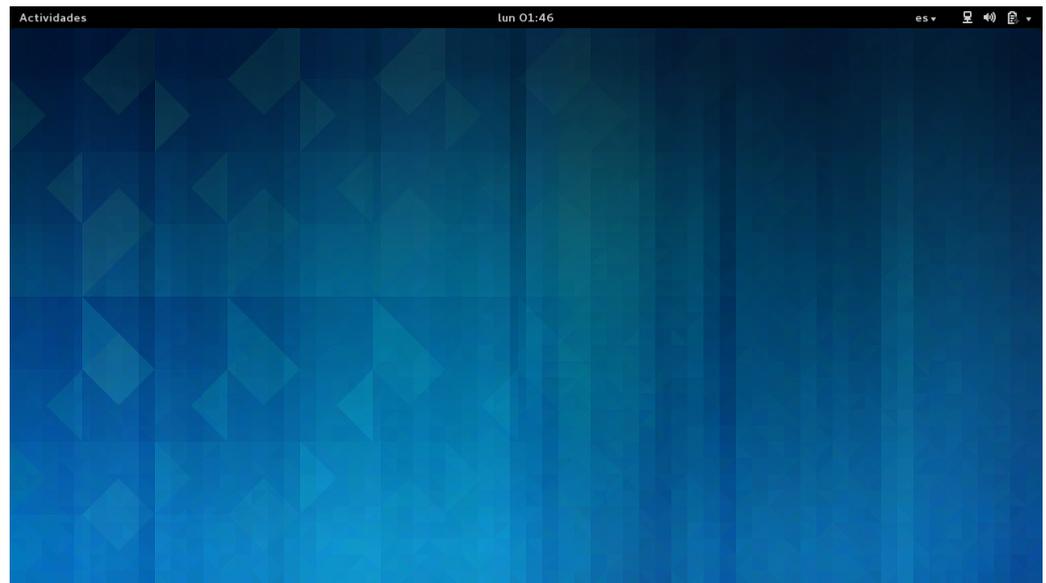
El sitio del proyecto GNOME³, describe a la versión 3 del mismo como “una manera fácil y elegante de usar la computadora”.

La filosofía de GNOME es poder proporcionarle al usuario un escritorio fácil de usar para que pueda realizar su trabajo. En ese sentido, GNOME en general evita ofrecer muchas opciones de configuración, bajo la idea de que un ambiente de trabajo debe de funcionar sin que el usuario tenga que configurar nada: las cosas deben funcionar de manera automática.

2.2.1. El escritorio GNOME

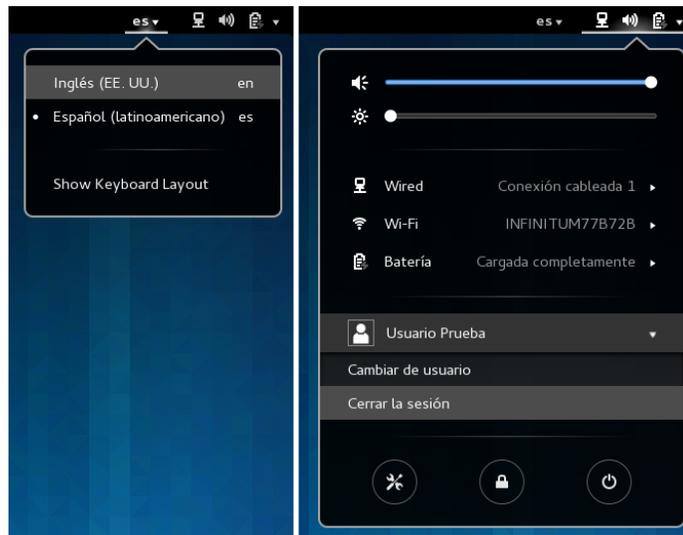
El ambiente de trabajo de GNOME (conocido como el *shell*) consiste en únicamente un fondo de pantalla, y una barra superior donde están las actividades, el calendario y reloj, e indicadores distintos del sistema, como se muestra en la figura 2.1.

Figura 2.1 GNOME 3

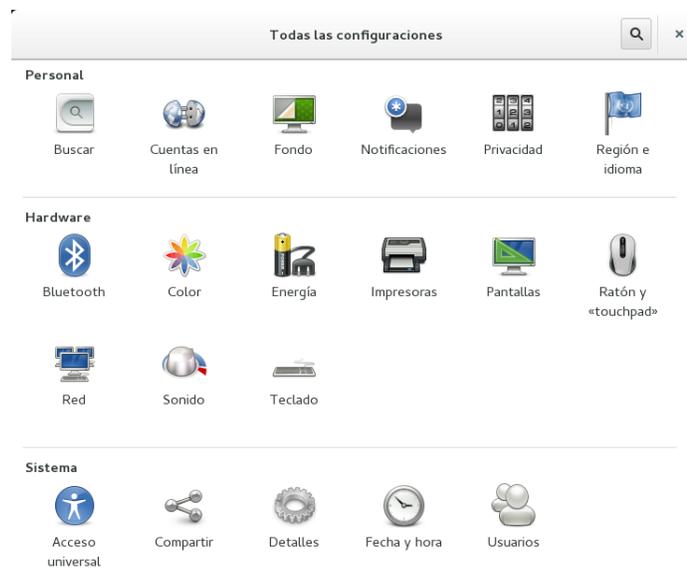


Cada una de las zonas de la barra superior cumple una función distinta: los indicadores nos permiten verificar y configurar cosas como el idioma del teclado, el volumen del sonido, el tipo de conexión de red que estamos usando, así como opciones para cerrar la sesión o apagar la computadora, como se ve en la figura 2.2 de la siguiente página.

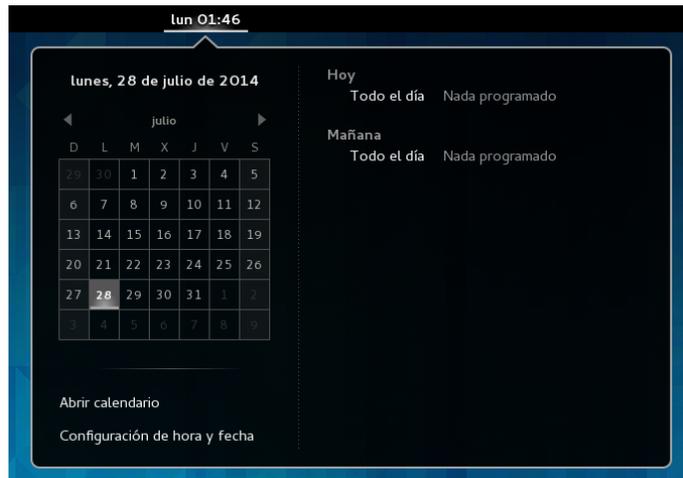
³<http://www.gnome.org/>

Figura 2.2 Indicadores

El icono de abajo a la izquierda nos permite acceder a las configuraciones del sistema (figura 2.3).

Figura 2.3 Configuraciones

El calendario y reloj nos permiten ver rápidamente la fecha y hora, así como citas o eventos que tengamos apuntados en nuestro calendario (ver figura 2.4 en la siguiente página).

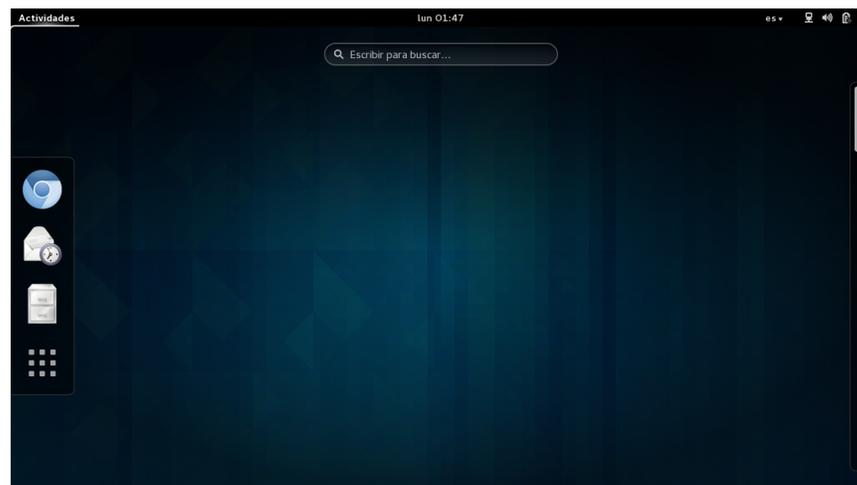
Figura 2.4 Calendario

Y las actividades serán lo que más usaremos, así que se describirán en la siguiente sección.

2.2.2. Actividades

Las actividades nos permiten organizar, lanzar, e interactuar con las aplicaciones con las estemos trabajando en nuestra computadora. Se puede acceder a las actividades de varias maneras: una es haciendo click con el ratón en la barra superior donde dice “Actividades”; otra es moviendo el ratón a la esquina superior izquierda; y una tercera más es presionando la tecla **Super**⁴.

No importa como entremos a las actividades, se nos presentará una pantalla parecida a la figura 2.5.

Figura 2.5 Actividades

⁴En los teclados de casi todas las PC, es la tecla con el logo de Windows.

La barra vertical a la izquierda es el tablero, y ahí podremos poner las aplicaciones que más usemos. Veremos esto en un momento.

Para lanzar una aplicación, si sabemos el nombre de la misma podemos sencillamente escribir su nombre; GNOME shell comenzará a buscar todas las aplicaciones, contactos y documentos que cacen con la cadena que escribamos (figura 2.6).

Figura 2.6 Búsqueda de Emacs



Si no queremos escribir el nombre de la aplicación, o si no lo conocemos, podemos buscarla en las aplicaciones, que es el último icono de arriba hacia abajo en el tablero (figura 2.5). Esto nos presentará todas las aplicaciones instaladas en el sistema (figura 2.7).

Figura 2.7 Aplicaciones



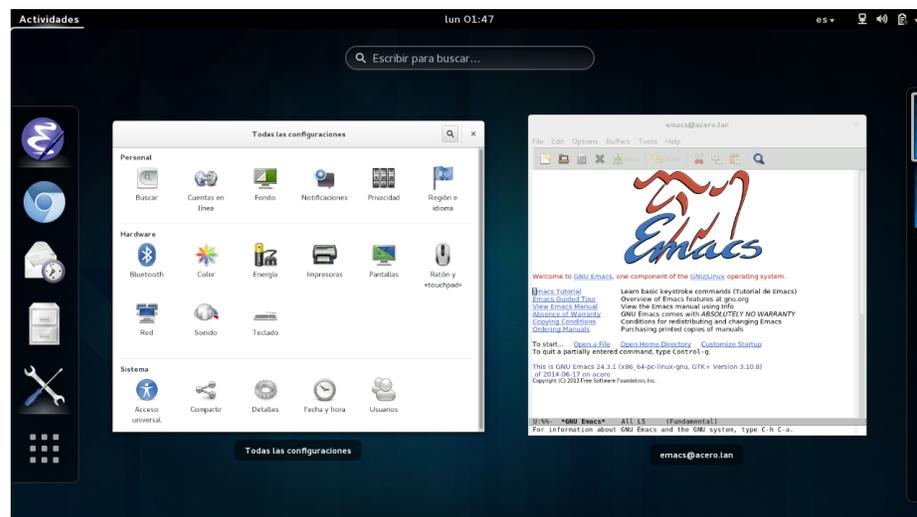
De cualquiera de estas maneras, podemos arrastrar el icono de Emacs al tablero, para poder lanzarlo de forma más rápida (figura 2.8).

Figura 2.8 Agregando Emacs al tablero



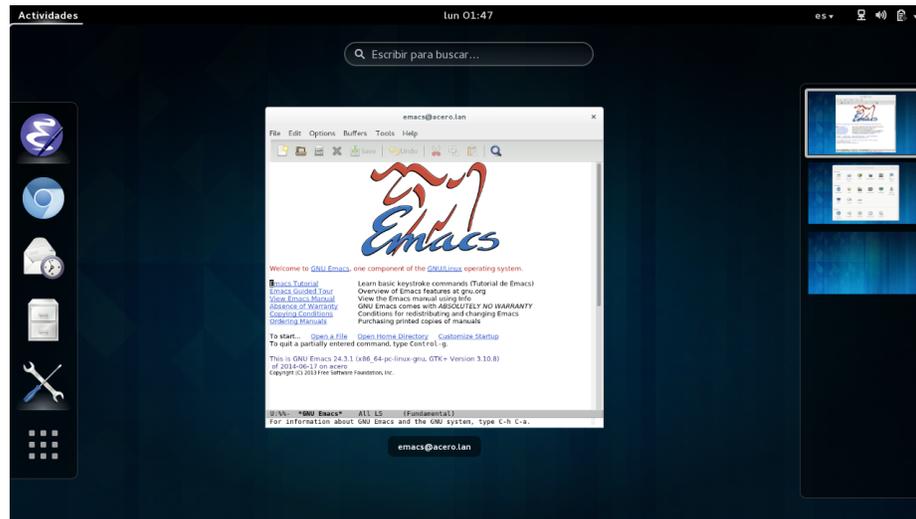
Ya que tengamos varias aplicaciones abiertas, en las actividades podemos verlas todas si están en el mismo escritorio virtual (figura 2.9).

Figura 2.9 Varias aplicaciones



El shell de GNOME soporta múltiples escritorios virtuales dinámicos, lo que nos permite organizar las aplicaciones que tengamos abiertas (figura 2.10).

Figura 2.10 Escritorios virtuales



Debe quedar claro que para usar GNOME 3 de forma eficiente, se prefiere el uso del teclado por encima del uso del ratón; se recomienda que consultes el sitio de atajos para el GNOME shell⁵, pero aquí te damos los más comúnmente usados:

Atajo	Descripción
<code>System</code> (Windows)	Cambia entre el escritorio y las actividades.
<code>Alt + F1</code>	Cambia entre el escritorio y las actividades.
<code>Alt + F2</code>	Lanza diálogo para ejecutar comando
<code>Alt + Tab</code>	Cambia aplicaciones
<code>Alt + Shift + Tab</code>	Cambia aplicaciones en el orden inverso
<code>Alt + [tecla arriba de Tab]</code>	Cambia entre ventanas de la misma aplicación
<code>Ctrl + Alt + Tab</code>	Cambia entre elementos de shell
<code>Ctrl + Shift + Alt + R</code>	Inicia y detiene grabar el escritorio en un vídeo
<code>Ctrl + Alt + ↑ / ↓</code>	Cambia escritorios virtuales
<code>Ctrl + Alt + Shift + ↑ / ↓</code>	Mueve la ventana actual a un escritorio virtual distinto

⁵<https://wiki.gnome.org/Projects/GnomeShell/CheatSheet>

2.3. Emacs

Cada vez, a partir de este capítulo, que te encuentres con una sección titulada *Emacs*, te recomendamos iniciar el editor y probar todo lo que te vamos explicando. La mayoría de las secciones sobre Emacs te muestran una faceta completamente distinta; por ejemplo, Emacs como editor de texto (Sección 4.2); o cómo ejecutar comandos; o un intérprete de comandos de Unix dentro de Emacs (Sección 3.5). En la sección anterior viste cómo lanzar Emacs desde GNOME.

2.4. Comenzando con Emacs

```
$ yum install  
emacs
```

Primero que nada, debes saber cuál Emacs está instalado en tu sistema, porque hay muchas implementaciones de editores parecidos a Emacs.

La versión más importante y reconocida de Emacs es la del proyecto GNU⁶, la cual, junto con XEmacs⁷ – otra versión muy popular y completa de Emacs – son las opciones más comunes hoy en día; si tu sistema operativo es algún Unix de distribución libre (Linux, FreeBSD, Hurd, etc.) muy probablemente ya tienes instalado uno o ambos editores.

⁶Para mayor información sobre Emacs y el proyecto GNU, visita <http://www.gnu.org>.

⁷XEmacs es otra versión de Emacs. Su énfasis está en el soporte de interfaces gráficas de usuario. Algunos de los autores del presente trabajo usamos XEmacs y otros Emacs; sin embargo, prácticamente todo lo que veremos aquí puede ser usado, sin cambio alguno, en ambas versiones. Si quieres más información sobre XEmacs visita el sitio, <http://www.xemacs.org>.

Sistema de Archivos | 3

3.1. El sistema de archivos

El sistema de archivos de Unix es la forma en la que los usuarios y el sistema operativo organizan su información. Éste consiste de un conjunto de archivos, cada uno de los cuales tiene un nombre llamado nombre de archivo. Hay tres clases de archivos:

- Archivos regulares, que contienen información.
- Directorios¹, que contienen un conjunto de archivos. Los conjuntos de archivos se identifican por el nombre del directorio que los agrupa.
- Archivos especiales de varias clases:
 - Archivos especiales de dispositivo, que proveen acceso a dispositivos tales como terminales o impresoras.
 - Archivos especiales FIFO (*First In First Out*, cola), algunas veces llamados *named pipes*, que proveen un canal para comunicación entre procesos independientes y que tienen un nombre asociado.

Como la mayoría de los sistemas operativos modernos, Unix organiza su sistema de archivos como una jerarquía de directorios. La jerarquía de directorios es un árbol (*tree*), pero dibujado como un árbol de cabeza o de lado. Un directorio especial, `root`, es la raíz de la jerarquía. Más adelante veremos comandos para navegar y modificar el árbol de directorios.

¹Los directorios también se conocen como carpetas.

Un directorio puede contener subdirectorios, archivos regulares y archivos especiales. Unix trata a los subdirectorios como tipos particulares de archivos. Si uno despliega los contenidos de un directorio, los subdirectorios se listan junto con los demás archivos.

Unix ve a un archivo, no importando su tipo, como una sucesión de bytes, almacenados en dispositivos externos como un disco duro, un diskette, un CD, un DVD o una unidad de almacenamiento USB. Los programas que usan al archivo identifican cualquier estructura interna que el archivo pueda tener.

Un nombre de archivo puede tener hasta 255 caracteres en la mayoría de los sistemas; antes se limitaba el tacaño de un nombre a 14 caracteres.

El nombre de un archivo puede contener cualquier carácter excepto ‘/’ o el carácter nulo; sin embargo, algunos otros como ‘&’ y ‘ ’ (espacio en blanco) pueden causar problemas por sus significados especiales para su interpretación en la línea de comandos. Si tu sistema permite caracteres fuera del conjunto ASCII, tales como letras acentuadas (como nuestra letra ñ), también se pueden usarlas para nombrar archivos. Los nombres de archivos son sensibles a las mayúsculas y minúsculas, esto es, `archivo` y `Archivo` identifican a dos archivos distintos. Por convención, los archivos cuyo nombre comienza con un punto (‘.’), llamados *dot files*, por lo general se usan como archivos de configuración para programas.

Algunos programas esperan que sus archivos de entrada y salida estén compuestos de un identificador seguido de un punto y luego una extensión. En general es una convención muy útil para el usuario utilizar extensiones en los nombres de sus archivos para identificarlos fácilmente. Por ejemplo:

<code>txt</code>	Se refiere a archivos de texto
<code>jpg</code>	Se refiere a imágenes en formato JPEG
<code>java</code>	Programas de Java
<code>cc</code>	Programas de C++
<code>tex</code>	Documentos para L ^A T _E X
<code>c</code>	Programas de C

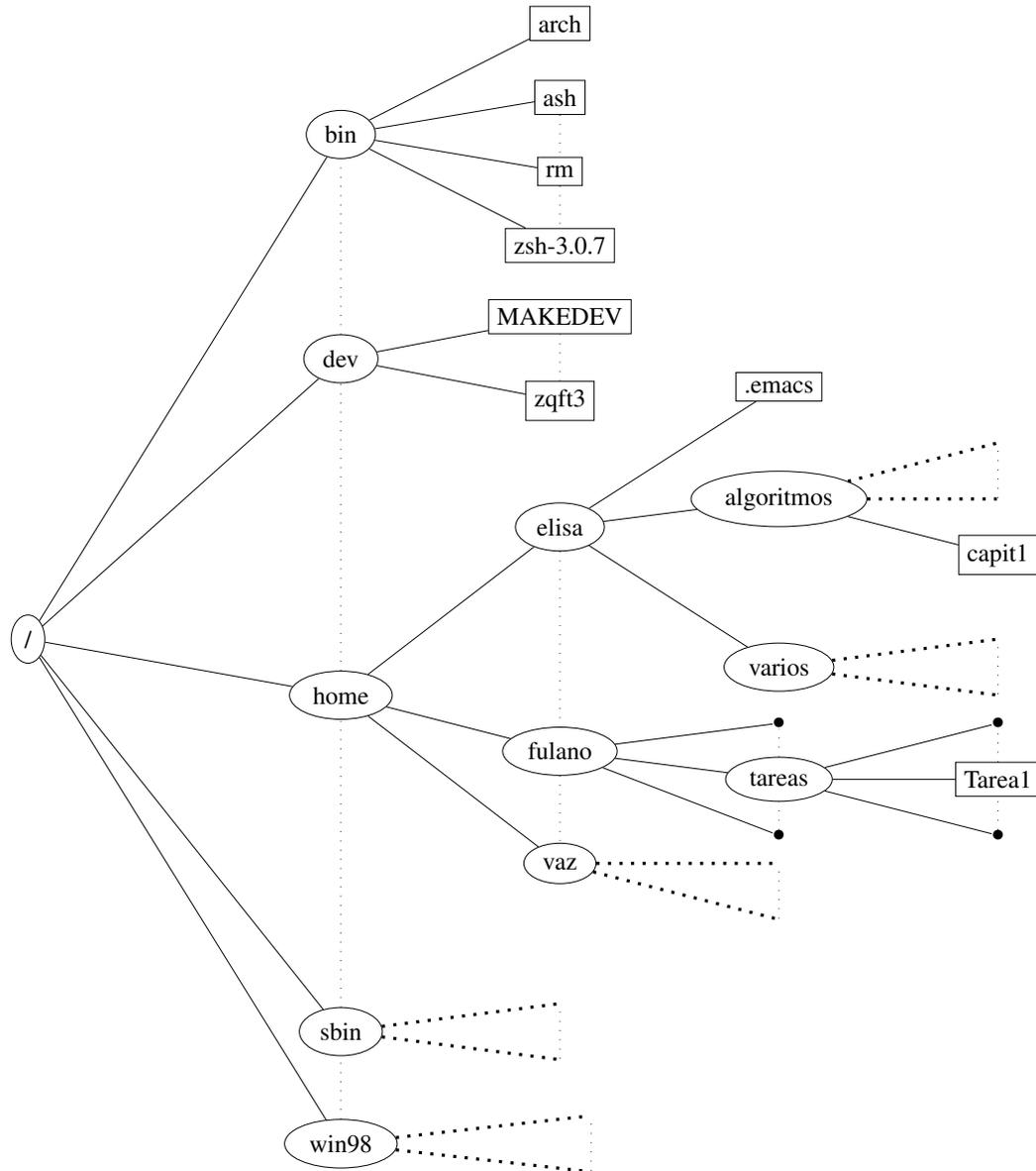
En el caso de los sistemas Unix, el número de caracteres en la extensión **no** está limitado, más que en cuanto a que el nombre total del archivo no puede tener más de 255 caracteres.

En Unix, como ya mencionamos y al igual que en otros sistemas operativos, los archivos se almacenan en una estructura jerárquica de árbol, cuyo primer nivel es el directorio raíz, el cual se denota por el carácter ‘/’. Dicho directorio almacena todos los archivos del sistema, que a su vez pueden ser directorios.

En los sistemas Unix, cada usuario tiene un directorio personal, en el cual almacena sus archivos. Dicho directorio se conoce como el *hogar* (*home*). Una vez que entres en sesión, cada programa que se ejecuta se encuentra situado en un *directorio de trabajo*. El shell inicia, por omisión, en el directorio hogar del usuario. Un ejemplo simplificado de un directorio en un sistema Unix se muestra en la figura 3.1 en la siguiente página. En esta figura encerraremos en óvalos a los directorios y en rectángulos a los archivos. Mostramos

puntos suspensivos cuando suponemos que en ese lugar aparecen un número considerable de archivos y/o directorios, pero por falta de espacio no los mostramos.

Figura 3.1 Sistema de archivos en un sistema Unix



3.1.1. Rutas absolutas y relativas

Las *rutas* son expresiones que se usan para identificar un archivo o un conjunto de archivos. Se construyen bajando por el árbol del sistema de archivos, como el que se muestra en la figura 3.1.

Para referirse al directorio raíz se utiliza el carácter '/'; a partir del directorio raíz se puede descender en la jerarquía de directorios, siguiendo ramas del árbol, hasta llegar al archivo o directorio deseado, separando cada directorio con el carácter '/'. Por ejemplo, para referirse al archivo llamado `ash` que se encuentra en el directorio `bin`, podemos usar la ruta `/bin/ash`.

Cuando se hace referencia a un archivo o directorio a partir del directorio raíz utilizando una ruta, se dice que es una *ruta absoluta*. No es necesario referirse a un archivo o directorio a partir de la raíz, sino que también se puede hacer a partir del directorio de trabajo, es decir, en el directorio en el que el usuario se encuentra parado. Cuando una referencia a un archivo o directorio se hace a partir del directorio de trabajo, se dice que es una *ruta relativa*.

La forma de presentar una ruta relativa es similar a la usada por las rutas absolutas, con la diferencia de que al principio no se pone el símbolo `/`. Así, el descenso en la jerarquía por las ramas del árbol no se lleva a cabo a partir de la raíz sino a partir del directorio de trabajo. Por ejemplo, supón que tu clave de usuario es `fulanito` y tu directorio hogar es `/home/fulanito`. Al iniciar una sesión te encontrarás en este directorio. Supongamos que te quieres referir al archivo `Tarea1` que está en el directorio `tareas` de tu propio directorio. Dicho archivo se representa usando la ruta absoluta

```
/home/fulanito/tareas/Tarea1
```

y usando una ruta relativa

```
tareas/Tarea1.
```

El directorio actual se denota por `.` y su padre se llama `..`. Haciendo uso de dicha notación puedes usar trayectorias que vayan hacia arriba o hacia abajo en la jerarquía de directorios. Siguiendo con el ejemplo anterior, si el directorio de trabajo es `/home/fulanito/tareas`, entonces la ruta relativa del archivo `Ejemplo.java` en el directorio `algoritmos` del usuario `fulanito` es

```
../algoritmos/Ejemplo.java
```

El significado de esta ruta es: Estando en el directorio `tareas` vamos al padre del mismo que es `fulano` utilizando `..`. De ahí bajamos por la rama `algoritmos`. Siguiendo esa ruta es que encontramos al archivo `Ejemplo.java`. A esta ruta relativa es equivalente la ruta absoluta

```
/home/fulano/algoritmos/Ejemplo.java
```

Nota que si el usuario se encontrara en otro lugar del árbol, la ruta relativa para alcanzar a `Ejemplo.java` sería otra. Es, precisamente, relativa al punto en el árbol en el que se encuentre el usuario.

Dado que el concepto de directorio base o *home* es tan importante, hay una notación especial para él, reconocida por cualquier intérprete de comandos de Unix excepto Bourne: el carácter `~` al inicio de una trayectoria se refiere al directorio *home* del usuario actual, mientras que `~vaz` hace referencia al directorio *home* del usuario `vaz`. También utilizaremos esa notación extensamente. Por ejemplo, para el usuario `elisa`, `~/alguno.txt` se refiere al archivo `/home/elisa/alguno.txt`.

Una notación menos conveniente para referirte al directorio *home* es `$HOME`, que nos regresa el valor de la variable de ambiente `HOME` que cualquier intérprete de comandos, incluyendo Bourne, soporta. Por lo tanto, `$HOME/alguno.c` se refiere al archivo `alguno.c` en tu directorio *home*.

El *sistema de archivos* de Unix se puede dividir en distintos discos o particiones de un mismo disco o incluso en distintos medios de almacenamiento. El sistema de archivos se encarga de hacer esto transparente a los usuarios, haciendo parecer que todo vive en el mismo lugar. Existen distintas razones para hacer esto:

- Los discos y demás dispositivos que contienen los directorios y sus archivos pueden ser insuficientes para mantener la jerarquía completa, así que puede surgir la necesidad de distribuir la jerarquía en varios dispositivos.
- Para conveniencia en la administración, puede ser útil partir un disco muy grande en varias particiones.
- Los dispositivos de almacenamiento pueden no estar permanentemente unidos a la computadora. Un disco flexible puede contener su propia estructura de directorios. El sistema de archivos de red permite que si las computadoras están conectadas entre sí tengan un sistema de archivos compartido.

Unix acomoda los sistemas de archivos externos asociándoles *puntos de montaje*. Un punto de montaje es un directorio en un sistema de archivos que corresponde al directorio raíz del sistema de archivos externo. El sistema de archivos primario es el que emana del directorio raíz real y se llama `'/'`. Un sistema de archivos externo se liga al sistema primario por medio del comando `mount`. Generalmente, todo esto es transparentes para los usuarios comunes, así que no debes preocuparte demasiado al respecto, aunque es bueno saberlo.

3.2. Posiciones en el árbol del sistema de archivos

Por omisión, el shell no muestra en qué directorio estás trabajando. Es conveniente poder preguntar cuál es el directorio de trabajo (o directorio actual) y esto se hace con el comando:

```
pwd
```

(*Print Working Directory*), a lo que el sistema responde con la ruta absoluta del directorio en el que te encuentras.

Para cambiarte de directorio puedes utilizar rutas relativas, si es que a donde te quieres mover está hacia abajo en el árbol desde el directorio de trabajo; o bien, utilizar una ruta absoluta para moverte arbitrariamente a cualquier otro directorio de trabajo. El comando que te permite cambiar de directorio de trabajo es

```
cd [ruta]
```

(*Change Directory*). Es importante mencionar que no te puedes mover a un archivo, sino únicamente a un directorio. Esto es porque al moverte, lo que se pretende es cambiar de directorio de trabajo.

Por ejemplo, si estando en el directorio de trabajo `home` quieres ubicarte en el directorio `varios` del usuario `elisa`, lo puedes hacer de las dos maneras siguientes:

```
cd elisa/varios/
cd /home/elisa/varios/
```

El primer comando usa una ruta relativa, mientras que el segundo comando usa una ruta absoluta.

Actividad 3.1 *Cámbiate a los siguientes directorios. Después de cada cambio, pregunta por el directorio de trabajo:*

- (a) Directorio raíz
- (b) Directorio `sbin`
- (c) Directorio hogar con tu clave

Para listar el contenido de un directorio usaa:

```
ls [parámetros] [ARCHIVOS]
```

Ambos modificadores se pueden omitir. Los *[parámetros]* se refieren al formato que puedes querer para la lista de archivos, mientras que *[archivos]* se refiere al lugar en el árbol del sistema de archivos del que quieres la lista. Si omites los *[parámetros]* la lista que se muestre será breve, sin mayor información más que el nombre del archivo o de los archivos del directorio de trabajo. Dos de los parámetros más comunes se refieren a pedir una lista extendida, que contenga, entre otra información, el tipo de archivo, su dueño, su tamaño, el día de su última modificación. Puedes querer que se listen también aquellos archivos que empiezan con algo que no es una letra, como un punto. Para ello, tecleamos el comando de la siguiente manera:

```
ls -al /home/fulanito/
```

y se mostrará en pantalla la lista de archivos y directorios que se encuentran en el directorio `/home/fulanito/`, pero únicamente los que cuelgan directamente de ese nodo. Si omites *[archivos]*, la lista que se dará será de los archivos y directorios inmediatamente colgando del directorio de trabajo.

Actividad 3.2 *Pide la lista breve de archivos que se encuentran en `/usr/local/`*

Actividad 3.3 *Pide la lista extensa de archivos que se encuentran en `/bin/`. ¿Cuál es la información que aparece?*

Como puedes ver de la actividad anterior, muchas veces los archivos y directorios en un directorio son tantos, que si pides la lista extensa pudieses no alcanzar a verla completa. Para ello, haces lo que se llama *entubar* (en inglés, *pipe*), que consiste en redirigir la

salida de un comando y usarla como entrada de un segundo comando. Quieres que el segundo comando sea uno que nos enseñe la información por páginas. Tenemos dos de estos comandos, que se usan precedidos por el símbolo de entubamiento ' | ':

```
less
more
```

Si utilizas el comando `less` para entubar:

```
fulanito@[estnum fulanito]% ls -al /bin | less
```

la respuesta se muestra “por páginas”, esto es, muestra el número de renglones que le cabe en la pantalla, y se espera en la parte inferior de la misma a que teclees un espacio o que oprimas la tecla `AvPág`, para seguir con la siguiente página. Si tecleas `q`, el listado se suspende.

Veamos el resultado que se te muestra con el comando anterior en la figura 3.2 .

Si el comando que se utiliza es `less`, entonces se podrá regresar sobre el listado, opriéndolo `RePág`; y avanzar tecleando espacio o `AvPág`.

También puedes “entubar” a que vaya a la impresora, si es que hay alguna conectada accesible, con el comando `lpr`.

Actividad 3.4 Utiliza el comando `less` para entubar el listado del directorio `/usr/bin` y di cómo responde.

Figura 3.2 Resultado de entubar `ls -al` con `less`

```
total 6364
drwxr-xr-x    2 root    root      4096 Apr 19  2000 .
drwxr-xr-x   22 root    root      4096 Jun  6 05:08 ..
-rwxr-xr-x    1 root    root      2612 Mar  7  2000 arch
-rwxr-xr-x    1 root    root     60592 Feb  3  2000 ash
-rwxr-xr-x    1 root    root    263064 Feb  3  2000 ash.static
-rwxr-xr-x    1 root    root     9968 Feb  3  2000 aumix-minimal
lrwxrwxrwx    1 root    root         4 Feb 17  2000 awk -> gawk
-rwxr-xr-x    1 root    root     5756 Mar  7  2000 basename
-rwxr-xr-x    1 root    root    316848 Feb 27  2000 bash
-rwxr-xr-x    1 root    root    446800 Feb  2  2000 bash2
lrwxrwxrwx    1 root    root         3 Feb 17  2000 bsh -> ash
-rwxr-xr-x    1 root    root     9528 Feb  7  2000 cat
-rwxr-xr-x    1 root    root    12044 Mar  7  2000 chgrp
-rwxr-xr-x    1 root    root    13436 Mar  7  2000 chmod
-rwxr-xr-x    1 root    root    11952 Mar  7  2000 chown
-rwxr-xr-x    1 root    root    49680 Mar  6  2000 consolechars
-rwxr-xr-x    1 root    root    33392 Mar  7  2000 cp
-rwxr-xr-x    1 root    root    45712 Feb  9  2000 cpio
lines 1-18
```

3.2.1. Permisos de archivos

Los *permisos de acceso* a un archivo, o simplemente *permisos*, especifican quién puede hacer qué a un archivo. Los permisos de un archivo son asignados por su dueño y se pueden ver con el comando `ls -l` y modificarlos con el comando `chmod`.

Dado que los permisos de un archivo son un atributo del archivo mismo, todas las ligas a ese archivo tienen los mismos permisos.

Permisos para operaciones básicas

Las tres operaciones básicas que puedes llevar a cabo en un archivo son *lectura* (*read*), *escritura* (*write*) y *ejecución* (*execute*). Los permisos requeridos para realizar estas operaciones están denotados por 'r', 'w' y 'x' respectivamente. El permiso x es necesario para programas compilados y cualquier guión de shell que intentes usar como comando. Por ejemplo, si el archivo `qq` contiene un guión de shell pero no tiene el permiso x, no puedes ejecutar el comando `qq` por sí mismo. Si lo intentas, obtendrás un mensaje de error como:

```
command not found: qq
```

Sin embargo, puedes ejecutar `qq` con el comando

```
sh qq
```

aun cuando `qq` no tenga permiso de ejecución. En este ejemplo también necesitas que el archivo `qq` tenga permisos de lectura para poder ejecutar el script ya sea directa o indirectamente.

Los permisos r, w y x pueden especificarse independientemente para el dueño del archivo, para aquellos que se encuentran en el mismo grupo que el dueño y para todos los demás. Estas clases están representadas simbólicamente por u (*user*), g (*group*) y o (*others*).

Los permisos que asignas a un archivo pueden protegerlo no sólo de acceso no deseado sino también de tus propios errores. Por ejemplo, puedes proteger un archivo contra modificaciones no intencionales o de borrarlo accidentalmente suprimiendo su permiso w.

Permisos para directorios

Los permisos de archivos también se aplican a los directorios.

- El permiso r para un directorio te permite ver qué hay dentro, pero es insuficiente para acceder a los archivos que se encuentran dentro.
- El permiso w para un directorio se requiere para poder añadir o borrar archivos de él. Sin embargo, w no es necesario para modificar un archivo listado en el directorio o borrar su contenido.

- El permiso `x` para un directorio te permite operar con los nombres en ese directorio si los conoces, pero no te permite ver cuáles son si no los conoces. Normalmente siempre que `r` se concede, también es así con el permiso `x`.

Otros permisos de archivos

Además de los permisos `rwX`, Unix tiene otras clases de permisos usados principalmente (pero no exclusivamente) por el administrador del sistema. Los describimos a continuación.

El `set-uid` bit. El bit `set-uid` le permite a un programa correr con los permisos de su dueño en lugar de con los permisos del usuario que lo llama. Puedes especificar el bit `set-uid` con `s` cuando usas el comando `chmod`. En un listado, se indica reemplazando la `x` con una `S`.

Normalmente, cuando llamas un programa y ese programa accede a un archivo, los privilegios de acceso del programa son los mismos que tú tienes. Como ejemplo, supón lo siguiente:

- El usuario `patito` es dueño del ejecutable `qq`.
- El programa `qq` utiliza el archivo privado de `patito` llamado `tarea`.
- El usuario `mamá-pato` ejecuta el programa `qq`.

Los permisos que se aplican a `tarea` durante la ejecución son aquéllos de “otros” (ya que `mamá-pato` no es dueña de `tarea`); no se utilizan los permisos del usuario `patito`. Por lo tanto, si `patito` no le dio permisos a su archivo `tarea` para que “otros” lo pudieran leer (todo el mundo), el programa `qq` no puede acceder a él. Una posible solución a esto es que `patito` le dé permisos de acceder al archivo `tarea` a todo el mundo, pero entonces `mamá-pato` podría hacer cualquier cosa con el archivo (incluso, cosas que `patito` no tenía intención de permitir.)

El bit `set-uid` es una solución a esto. Cuando un proceso ejecuta un programa, invoca la función `exec` del sistema, especificándole a ésta la ruta del programa a ser llamado. Si los permisos del programa incluyen el bit `set-uid`, entonces el `ID` efectivo del proceso se convierte en aquél del dueño del programa, así que el programa se ejecuta con los privilegios del dueño del programa.

En efecto, el bit `set-uid` habilita a un usuario para acceder a un archivo como `tarea` indirectamente – con `mamá-pato` como agente – pero no directamente.

El ejemplo clásico del uso del bit `set-uid` es el comando `passwd`. El dueño del archivo `/etc/passwd` es `root` (el superusuario) y debe ser escrito solamente por el programa `passwd`. Los usuarios ordinarios deben ser capaces de poder ejecutar el comando `passwd`, pero no de modificar directamente el archivo `passwd`. Por lo tanto, el bit `set-uid` está encendido² para el programa `passwd`, lo que le permite escribir en el archivo `/etc/passwd`, mientras que esa habilidad permanece negada para usuarios ordinarios.

²En este contexto, utilizaremos indistintamente prendido, encendido, arriba o puesto, para indicar que ese bit ha sido activado por medio de alguna utilidad válida como el comando `chmod`.

El bit set-gid. El bit `set-gid` es como el `set-uid` excepto que se aplica a los permisos de grupo en lugar de a los permisos de dueño. El bit `set-gid` se especifica con una `s` en la posición de la `x` en los permisos del grupo.

El locking bit. Si el `locking bit` de un archivo está prendido, un programa que esté leyendo o escribiendo el archivo puede bloquear otros intentos de leer o escribir en él al mismo tiempo. Prender este bit previene que accesos simultáneos a un archivo puedan corromper su significado y dejarlo en un estado inconsistente. El *locking bit* está representado por una `l` reemplazando a la `x` en los permisos del grupo.

El sticky bit. Cuando se aplica a un directorio, el `sticky bit` previene que los archivos dentro de él sean borrados o renombrados por otra persona que no sea su dueño. Cuando se aplica a un archivo ejecutable, es la herramienta adecuada para retener al programa en memoria cuando dicho programa puede ser compartido por varios usuarios. Sólo el superusuario o el dueño del archivo puede activar el *sticky bit*. Este bit está indicado por una `t` en el lugar de la `x` en los permisos de otros.

Construcción de permisos

Los comandos `chmod`, `umask` y `find` hacen uso de la habilidad para construir conjuntos de permisos simbólicamente. Esto lo puedes lograr especificando un modo *simbólico* que les indique cómo modificar un conjunto existente, posiblemente vacío, de permisos.

Un modo simbólico consiste de una o más cláusulas separadas por comas. Cada cláusula, en turno, consiste de cero o más letras “quién” seguidas por una secuencia de una o más acciones a aplicar a la categoría designada por las letras “quién”. Cada acción consiste de un operador seguido ya sea de una o más letras de permisos, de una letra “quién” o de nada en absoluto. Estas son las letras “quién”:

- u** Permiso para el usuario del archivo.
- g** Permiso para el grupo del archivo.
- o** Permiso para otros (i.e. el resto del mundo.)
- a** Permiso para cualquiera (equivalente a `ugo`.)

Si omites las letras “quién” que preceden al operador, se supone `a` y la máscara de creación (de la cual hablaremos más adelante). Éstos son los operadores:

- +** Añade estos permisos.
- Quita estos permisos.
- =** Prende exactamente estos permisos, quitando cualquier otro para las letras “quién” indicadas.

Éstas son las letras de los permisos:

r *Lectura*

w *Escritura*

x *Ejecución*

X *Ejecución sólo si el archivo es un directorio o algún permiso x ya está puesto*

s *Establece el ID de usuario o grupo*

t *Bit pegajoso*

l *Bloqueo durante el acceso*

Si especificas una letra “quién” después de un operador, entonces se copian los permisos asociados con la letra indicada.

Representación octal de los permisos

Los permisos para un archivo pueden ser especificados como un número octal. Esta forma es obsoleta y no recomendada, pero mucha documentación antigua de Unix utiliza la forma octal muy seguido; también algunos sistemas (no nuestro caso, en la Licenciatura en Ciencias de la Computación) no soportan aún la forma simbólica en todos los contextos. El número octal se obtiene sumando lógicamente los números de la siguiente lista:

4000 Establece el ID del usuario en ejecución.

20d0 Establece el ID del grupo en ejecución si *d* es 7,5,3 o 1 (permiso de ejecución otorgado); habilitar el bloque de otra forma.

1000 Habilita el bit pegajoso.

0400 Establece el permiso de lectura para el dueño.

0200 Establece el permiso de escritura para el dueño.

0100 Establece el permiso de ejecución para el dueño.

0040,0020,0010 Establece permisos de lectura, escritura o ejecución para el grupo.

0004,0002,0001 Establece permisos de lectura, escritura o ejecución para el resto de los usuarios.

Permisos para archivos recién creados

Cuando un programa crea un archivo, especifica un conjunto de permisos para ese archivo. Conjuntos típicos son `u=rw g=rw o=rw` (`rw-rw-rw-`, o `666` en octal) para archivos de datos y `u=rwx g=rwx o=rwx` (`rw-rwxrwx`, o `777` en octal) para archivos ejecutables. Los permisos iniciales son pocos debido a la *máscara de creación de archivos*, también conocida como la *umask* (“user mask”). Tú puedes cambiarla con el comando `umask`. En otras palabras, los bits en la máscara de creación de archivos representan permisos que serán negados a los archivos recién creados.

Los permisos de un archivo recién creado se calculan restando lógicamente los bits en la máscara de creación de archivos de los permisos especificados por el programa que lo crea. Por lo tanto, si tu máscara vale algo como `rwxrwxr-x` (octal 002), que excluye el permiso de escritura de otros, aquéllos fuera de tu grupo no podrán escribir o borrar archivos que tú crees a menos que les cambies los permisos más tarde (con `chmod`, por ejemplo).

Un valor típico para `umask` es `rwxr-xr-x` (octal 022), que niega los permisos de escritura a todos menos a tí. Con este valor de máscara, un archivo creado con permisos especificados como `u=rw g=rw o=rw` es en realidad creado con permisos `u=rw g=r o=r`. La reducción de permisos por el valor de `umask` se aplica tanto a la creación de nuevos directorios como de nuevos archivos.

3.2.2. Archivos estándar y redireccionamiento

Muchos comandos de Unix leen su entrada de la *entrada estándar* a menos que especifiques archivos de entrada; y escriben su salida a la *salida estándar*. Por omisión, tanto la entrada como la salida están asociados a tu terminal (generalmente la salida es el monitor y la entrada es el teclado). Otro archivo estándar es el *error estándar*, que se usa para mensajes de error y otra información acerca del funcionamiento de un comando. La información enviada al error estándar también llega a la terminal.

Esta convención funciona bien porque puedes redireccionar tanto la salida como la entrada estándar. Cuando redireccionas la entrada estándar para ser tomada del archivo *archivo*, el programa que lee la entrada estándar leerá del archivo *archivo* en lugar de hacerlo desde la terminal. Algo similar sucede cuando redireccionas la salida estándar. Cuando se redirecciona la entrada se usa el operador `<` precediendo a una trayectoria, mientras que para el redireccionamiento de la salida se usa el operador `>`.

Por ejemplo, el comando `cat` copia la entrada estándar a la salida estándar, por lo tanto el comando

```
cat < felix > gato
```

copia el archivo `felix` al archivo `gato`³. Si utilizas el operador `>>` antes de una trayectoria, entonces la salida es agregada al final del archivo en lugar de escrita directamente. En el ejemplo anterior, el contenido de `gato` es sobrescrito con el contenido de `felix`; pero si haces en su lugar

```
cat < felix >> gato
```

el contenido de `felix` es agregado al final del contenido de `gato`. Discutiremos más formas de redireccionamiento en breve.

El error estándar también se puede redireccionar pero la sintaxis para hacerlo es dependiente del tipo de shell que se utilice.

³Nota que como no das más que el nombre del archivo, la trayectoria se refiere al directorio de trabajo.

- Para el shell Bourne (sh) y la mayoría de los que pertenecen a su familia, como zsh, bash, korn, etc., la construcción '`2> archivo`' especifica que cualquier cosa que sea enviada al error estándar será redireccionada al archivo `archivo`.
- Para el shell C, se utiliza la construcción '`> & archivo`', que manda tanto la salida estándar como el error estándar al archivo `archivo`. Este shell (y de su familia sólo tcsh) no permite enviar la salida estándar y el error estándar a distintos archivos. De hecho, el uso del shell C está en decadencia, pero aún tiene algunos seguidores.

Una propiedad importante y valiosa del redireccionamiento es que un programa cuya entrada o salida es redireccionada no tiene por qué saberlo. En otras palabras, un programa escrito bajo la suposición de que lee de la entrada estándar y escribe a la salida estándar también lee y escribe a archivos, siempre y cuando estos últimos sean pasados como redireccionamientos. La misma propiedad se aplica a guiones de shell.

Un uso común de `cat` es la creación de archivos nuevos, que generalmente contienen unas pocas líneas que se pueden teclear directamente de la pantalla. Por ejemplo,

```
fulanito@[estnum fulanito]% cat >felix
Esta es una prueba de cat
para ver exactamente como funciona
^D
```

crea al archivo `felix` en el directorio de trabajo, y el contenido del archivo se tomó de la entrada estándar, que se dio por terminada al teclear `C-d` (representado por `^D` en el listado), que corresponde a un fin de archivo.

Otra manera de crear archivos es mediante el comando

```
touch mimosa
```

En realidad este comando lo que hace es actualizar la fecha de última modificación del archivo `mimosa`. Sin embargo, si el archivo no existe lo crea.

Nota: A lo largo de estas notas diremos que un programa produce un *resultado* cuando manda algo a la salida estándar. En la terminología tradicional de Unix se dice que *imprime* el resultado. Esta terminología viene de los días en los que la mayoría de las estaciones de trabajo estaban conectadas a un teletipo en lugar de un monitor, pero no debe confundirse con la acción de enviar un archivo a la impresora.

Actividad 3.5 *Crea el archivo `felix`, con el contenido que tú quieras, y luego ejecuta los ejemplos que dimos para este comando, en el orden dado.*

Actividad 3.6 *Ve con `ls -al gato` los parámetros y la fecha de última modificación del archivo `gato`. Ejecuta `touch` sobre el archivo `gato`. Obtén nuevamente un listado extendido y describe la diferencia entre ambos listados.*

Entubamientos y filtros

Puedes usar la salida de un comando como la entrada de otro comando, conectando ambos comandos con un tubo (*pipe*). La construcción resultante es un *pipeline* o *entubamiento*. Al igual que con las formas de redireccionamiento discutidas anteriormente, los programas conectados no tienen por qué saber de dichas conexiones.

Sintácticamente, creas un entubamiento escribiendo dos comandos con un *pipe* (el símbolo `|`) entre ellos. Por ejemplo, la línea de comandos

```
grep pest phones | sort
```

llama al programa `grep`, que extrae del archivo `phones` todas las líneas que contengan la cadena `pest` y produce esas líneas como su salida estándar. Esta salida se entuba a la entrada del programa `sort`, que ve dicha salida como su entrada. La salida de la línea de comandos completa es una lista ordenada de todas las líneas en `phones` que contienen `pest`.

En una línea que contenga tanto redireccionamientos como entubamientos, los redireccionamientos tienen mayor precedencia: primero los redireccionamientos se asocian con comandos y después los comandos con sus redireccionamientos se pasan por los entubamientos.

La creación de un entubamiento implica la creación de un par de procesos, uno para el comando que produce la información entubada y otro para el proceso que consume esta información. Estos procesos los crea el shell que interpreta la línea de comandos.

Un *filtro* es un programa que lee datos de la entrada estándar, los transforma de alguna manera y luego escribe esta información transformada a la salida estándar. Uno puede construir un entubamiento como una sucesión de filtros; estas sucesiones proveen una forma muy poderosa y flexible de usar comandos simples para que al combinarlos alcanzar grandes metas, posiblemente muy complejas. Generalmente este tipo de entubamientos se citan como ejemplos de la *filosofía Unix*.

Hay otras herramientas en los Unix estándar para simular estos entubamientos: archivos especiales *FIFO*, *sockets* y *streams*. Pero son mucho más específicos y sofisticados y definitivamente fuera del alcance del presente trabajo.

3.3. Otros comandos de Unix

Un *comando* es una instrucción que le dice a Unix que haga algo. La forma usual de pasar un comando a Unix es a través del shell, como respuesta a un *prompt* que éste nos proporciona.

El término *comando* se utiliza también para referirse a instrucciones que esperan los editores de texto como `vi` o `emacs` y otro tipo de programas.

3.3.1. Sintaxis estándar de comandos

POSIX⁴ define una sintaxis estándar para comandos, pero no todos los comandos la siguen. Muchos comandos definidos por POSIX tienen una forma moderna y una sintaxis obsoleta, por compatibilidad con sistemas viejos. La razón de esto es que muchos programas importantes – y muy viejos – que aún están en uso, siguen sintaxis vieja de algunos comandos. Siempre que hablemos de la sintaxis de un comando, trataremos de apegarnos a la sintaxis moderna de POSIX, pero mencionaremos de vez en cuando la sintaxis vieja para algunos de ellos.

Aun en sistemas modernos hay una gran cantidad de comandos que no se apegan al estándar. Por ejemplo, el estándar especifica que las opciones de los comandos (no así, los operandos) pueden aparecer en cualquier orden, pero algunos comandos pueden requerir que las opciones aparezcan en un orden particular y muchas veces esto no está mencionado explícitamente en la página del manual del comando. En estos y otros casos hacer experimentos siempre es una buena idea.

Un comando consiste de una sucesión de palabras separadas por espacios en blanco (estos espacios en blanco pueden ser espacios sencillos, tabuladores e incluso – en algunos shell, solamente – nuevas líneas escapadas⁵). La primera palabra es el nombre del comando y las palabras subsecuentes son sus *argumentos* u *opciones*. El nombre del comando se refiere a un programa o guión de shell a ser ejecutado. Los operandos consisten de las opciones del programa, si hay alguna, seguidas de sus operandos, si hay alguno. Las opciones controlan o modifican lo que el comando hace. Los operandos especifican nombres de trayectorias o con lo que va a trabajar el comando.

Especificación de opciones. Las opciones se especifican con una sucesión de palabras.

Cada palabra es un *grupo de opciones* o una *opción argumento*. Las opciones generalmente se denotan por letras. Se pueden escribir en cualquier orden y se pueden combinar varias opciones en un solo grupo (siempre y cuando no reciban ningún argumento). Cada grupo de opciones está precedido por un guión (-). Por ejemplo, los comandos

```
ls -al
```

```
ls -l -a
```

son equivalentes e indican que el comando `ls` (*list archives*) sea llamado con las opciones `a` (*all files*) y `l` (*long listing*).

⁴Portable Operating System Interfaz es un estándar definido por la IEEE – Institute of Electrical and Electronics Engineers – y ANSI – American National Standards Institute –. POSIX tiene como finalidad definir un sistema operativo que se *comporte como* Unix, sea o no Unix. Han existido varias versiones de POSIX, siendo la más importante POSIX.2, parte 2.

⁵Una nueva línea “escapada” es una que está precedida por una diagonal invertida (\).

La última (o única opción) de un grupo de opciones puede ir seguida por una palabra que especifique uno o más argumentos opcionales para ella. Por ejemplo, el comando

```
sed -f qqscript qqarchivo
```

causa que el editor `sed` edite el archivo `qqarchivo` usando el guión de shell `qqscript`; en este caso, `qqscript` es un argumento para la opción `-f` y `qqarchivo` es un argumento para el comando `sed` mismo.

Cuando se reciben varios argumentos para una misma opción, generalmente se separan por comas, pero se pueden separar por blancos siempre y cuando se encierre la lista de argumentos entre comillas (dobles o sencillas), o si se pone una diagonal inversa frente a cada espacio en blanco (escapando los espacios en blanco). En cualquier caso, los argumentos deben formar una sola palabra. Los dos ejemplos que siguen muestran ambas convenciones:

```
prog -o zed1,zed2 -y "eres o no eres"
```

o alternativamente,

```
prog -o zed1,zed2 -y eres\ _o\ _no\ _eres
```

Otras convenciones para argumentos. Hay otras dos convenciones muy comunes para especificar argumentos:

- - Indica el final de las opciones. Esto es muy útil cuando quieres pasar argumentos que empiezan con `-` a un comando. Por ejemplo,

```
rm - - -qq
```

es una forma de indicar que `-qq` es un archivo y no una opción, por lo que el comando borrará el archivo `-qq`. Si sólo se escribe `rm -qq`, obtendríamos un error sobre una opción `q` que no reconoce.

- Un solo guión representa a la entrada estándar en un contexto en que el programa espera una trayectoria. Por ejemplo, el comando

```
diff - qq
```

encuentra las diferencias entre la entrada estándar y el comando `qq`

Citas (*quotations*)

Todos los shells estándar asignan significados especiales a ciertos caracteres, llamados *meta-caracteres*. Para usar estos caracteres como caracteres ordinarios en la línea de comandos, debes citarlos (marcarlos de manera especial para que el shell **no** los interprete). Cada shell tiene su propio conjunto de meta-caracteres y sus propias convenciones de cita, pero algunas reglas generales siempre se cumplen:

- Una diagonal inversa (`\`) siempre sirve como carácter de escape para uno o más caracteres que le sucedan, lo cual le da a esos caracteres un significado especial. Si

un carácter es un meta-carácter, el significado especial es – generalmente – el carácter mismo. Por ejemplo, `\\` usualmente significa una sola `\` y `\$` el signo de pesos. En estos casos, la diagonal inversa le quita su significado a los caracteres, generalmente llamados caracteres escapados. La diagonal inversa misma es **el carácter de escape**.

- Cuando un texto se encierra entre comillas (" "), la mayoría de los meta-caracteres que estén en dicho texto son tratados como caracteres normales, excepto por `$`, que generalmente indica sustituciones a realizar.
- Otra forma de citar muy similar a la anterior, pero más fuerte es usar comillas sencillas ya que ni siquiera el carácter `$` es interpretado.

Los espacios y tabuladores, si se encuentran dentro de algún texto citado, siempre son tratados como caracteres normales.

A continuación damos una breve lista de algunos comandos de Unix que consideramos importantes.

Tabla 3.1 Comandos de Unix importantes

Comando	Descripción
cat	El comando <code>cat</code> copia y concatena archivos. Tiene algunos usos comunes que no implican concatenación y que lo hacen uno de los comandos más útiles de Unix (en prácticas posteriores lo usaremos exhaustivamente). La forma general de <code>cat</code> es: <code>cat [-estuv] [archivo. . .]</code>
ln	El comando <code>ln</code> crea una liga a uno o más archivos existentes. Las nuevas ligas proveen nombres adicionales para esos archivos. La forma del comando <code>ln</code> es: <code>ln [-f s] archivo ruta</code> <code>ln [-f s] archivo. . . dir</code>
mv	El comando <code>mv</code> mueve uno o más archivos de un directorio, el directorio fuente (<i>source</i>), a otro directorio, el directorio destino (<i>target</i>). Si tanto el fuente como el destino están en el mismo sistema de archivos, <code>mv</code> simplemente cambia sus ligas y no mueve ningún dato de lugar. La forma del comando <code>mv</code> es: <code>mv [-i f] archivo ruta</code> <code>mv [-i f] archivo. . . dir</code>
rm	El comando <code>rm</code> borra ligas a archivos, ya sean archivos ordinarios o directorios. Un archivo es eliminado cuando todas sus ligas han sido borradas, así que borrar la única liga a un archivo (el caso más común) borra el archivo mismo. La forma del comando <code>rm</code> es: <code>rm [-firR] archivo. . .</code>

Continúa en la siguiente página

Tabla 3.1 Comandos de Unix importantes*Continúa de la página anterior*

Comando	Descripción
cp	El comando <code>cp</code> copia uno o más archivos. A diferencia de <code>ln</code> y <code>mv</code> , <code>cp</code> sí copia los datos y no sólo cambia las ligas de los archivos involucrados. <code>cp</code> no es la única forma de copiar archivos en Unix, ya que <code>cat</code> provee un método alternativo. Más adelante les diremos cómo. <code>pax</code> con las opciones <code>-rw</code> es otra forma (pero no lo veremos aquí); <code>cpio</code> con la opción <code>-p</code> es otra (tampoco lo veremos) y <code>tar</code> también provee otra opción (éste sí lo veremos, pero con un propósito distinto al de copiar archivos). La forma de <code>cp</code> es: <pre>cp [-fip] iarchivo oarchivo cp [-fipR] iname. . . odir</pre>
rmdir	El comando <code>rmdir</code> borra ligas a directorios. La forma de la línea de comandos es: <pre>rmdir [-ps] dir. . .</pre> donde <code>dir. . .</code> es una lista de directorios.
more	El comando <code>more</code> te permite examinar uno o más archivos en tu terminal una página a la vez. También lo puedes usar para examinar la entrada estándar y por lo tanto examinar la salida de un programa haciendo un entubamiento hacia <code>more</code> (espero que después de este párrafo te des cuenta de la cantidad de terminología que ya debes más o menos manejar; si no has leído el material que se encuentra antes de esta sección, estás en problemas). La forma de la línea de comandos para <code>more</code> es: <pre>more [-ceisu] [-n number] [-t tag] [-p cmd] [archivo. . .]</pre> Nota que todos los parámetros son opcionales.
less	Hace lo mismo que <code>more</code> , pero extiende algunas de las capacidades interactivas de <code>more</code> .
most	Hace lo mismo que <code>more</code> , pero con una interfaz parecida a <code>emacs</code> . También extiende las capacidades de <code>more</code> utilizando comandos y enlaces de teclas “a la” <code>Emacs</code> .
lpr (lp)	Este comando ocasiona que un conjunto de archivos sea enviado a la cola de impresión. Recibe varias opciones, pero la forma usual de usarlo es: <pre>lpr archivo. . .</pre>
lpstat	Despliega el estado de las solicitudes de impresión.
lpc	Hace lo mismo que <code>lpstat</code> .
lpq	Muestra la cola de impresión.

Continúa en la siguiente página

Tabla 3.1 Comandos de Unix importantes*Continúa de la página anterior*

Comando	Descripción
lprm	Borra un archivo de la cola de impresión (debes ser dueño del archivo o el superusuario para poder eliminar un archivo de la cola de impresión).
find	<p>El programa <code>find</code> busca en partes especificadas del sistema de archivos de Unix, archivos que casen con un cierto criterio. La forma del comando es:</p> <pre>find ruta. . . [criterio]</pre> <p>Aquí <code>ruta. . .</code> es una lista de trayectorias de archivos y directorios (usualmente sólo directorios). En el caso más simple, el criterio de búsqueda es una sucesión de patrones básicos, cada uno indicado con un guión. Cada patrón primario prueba si un archivo candidato cumple cierta propiedad; algunas de estas pruebas primarias siempre se satisfacen (son tautologías, :-)) y se ejecutan sólo por sus efectos secundarios. En general, un criterio es una combinación lógica arbitraria de patrones que se construye a partir de los patrones primarios.</p> <p>La prueba primaria <code>-print</code> es muy útil. Siempre es verdadera y, como efecto secundario, ocasiona que la ruta absoluta de los archivos encontrados (casados, apareados) sea enviada a la salida estándar.</p>
which	<p>El comando <code>which</code> te permite localizar un programa ejecutable; esto es, determina su trayectoria absoluta. La forma de la línea de comandos para <code>which</code> es:</p> <pre>which progname. . .</pre>
file	<p>El comando <code>file</code> (archivo) intenta clasificar un archivo examinando sus primeros bytes. La forma del comando es:</p> <pre>archivo [-cL] [-f archivo] [-m archivo] archivo. . .</pre>
cmp	<p>El comando <code>cmp</code> compara dos archivos. La forma del comando <code>cmp</code> es:</p> <pre>cmp [-l -s] archivo1 archivo2</pre>
diff	<p>El comando <code>diff</code> analiza las diferencias entre dos archivos, tales como diferentes versiones del mismo documento. La forma del comando <code>diff</code> es:</p> <pre>diff [-bcefhr] [-C n] archivo1 archivo2</pre>
chmod	<p>El comando <code>chmod</code> cambia los permisos de un archivo. Para que este comando funcione, necesitas permiso de búsqueda en el directorio que contenga al archivo (lee lo relativo a permisos si algo de esto no te quedó claro). La forma del comando <code>chmod</code> (<i>change mode</i>) es:</p> <pre>chmod [-Rf] perms archivo. . .</pre>

Continúa en la siguiente página

Tabla 3.1 Comandos de Unix importantes*Continúa de la página anterior*

Comando	Descripción
umask	El comando <code>umask</code> te permite cambiar o examinar la máscara de creación de archivos, también llamada <i>umask value</i> . El comando <code>umask</code> está incluido en el shell en lugar de ser un programa independiente (de hecho, en shells avanzados, como <code>bash</code> o <code>zsh</code> , la mayoría de los comandos de esta sección están incluidos en el shell). La sintaxis de la línea de comandos es: <code>umask [-S] [perm]</code>
chown chgrp	Los comandos <code>chown</code> y <code>chgrp</code> te permiten transferir la propiedad personal y grupal de un conjunto de archivos y directorios a alguien más. La forma general de estos comandos es: <code>chown [-R] owner[.group] archivo. . .</code> <code>chgrp [-R] group archivo. . .</code>
wc	El comando <code>wc</code> cuenta el número de caracteres, palabras y líneas en un archivo o conjunto de éstos. Una palabra es considerada como una secuencia (no vacía) de caracteres delimitada por espacio en blanco. La forma de la línea de comandos de <code>wc</code> es: <code>wc [-clw] [archivo. . .]</code>
touch	El comando <code>touch</code> (toca) un archivo, actualizando sus tiempos de acceso y modificación. Si el archivo no existe, se crea a menos que se especifique lo contrario. Tocar un archivo es una forma fácil de crear un archivo nuevo. La forma de la línea de comandos de <code>touch</code> es: <code>touch [-acm] [-r ref-archivo -t fecha] archivo. . .</code>
tee	El comando <code>tee</code> provee una forma de capturar los contenidos de un entubamiento en un archivo, sin perturbar el flujo de información a través del entubamiento. Toma su nombre por la similitud con una conexión “T” como las de las tuberías de agua en tu casa. La forma del comando es:
tee	<code>tee [-ai] [archivo. . .]</code> <code>tee</code> copia la entrada estándar a la salida estándar y también a los archivos <code>archivo. . .</code> . Por ejemplo, si tecleas: <code>cat hola.txt tee adios.txt more</code> verás el contenido del archivo <code>hola.txt</code> por páginas (que es lo que hace <code>more</code>) y encontrarás en tu directorio actual un archivo llamado <code>adios.txt</code> que será una copia exacta de <code>hola.txt</code> .

3.4. Agrupando nombres de archivos

Usualmente, es necesario hacer referencia a un conjunto de archivos o directorios. Para este propósito se utilizan construcciones con comodines. Un comodín es una construcción que se puede remplazar por un conjunto o secuencia de caracteres.

El comodín '?' se usa para representar un carácter cualquiera. Por ejemplo, todos los archivos en el directorio /bin/ que empiezan con cualquier carácter al que le sigue nada más sh se pueden referir por medio de la expresión /bin/?sh.

Actividad 3.7 *Ejecuta ls dándole como parámetro la expresión /bin/?sh. ¿Cuál es el resultado?*

El carácter '*' es otro comodín que se reemplaza por cualquier secuencia de caracteres, incluso la secuencia vacía, que es aquella que no tiene ningún carácter.

Actividad 3.8 *Ejecuta otra vez el comando ls, pero ahora con el parámetro /bin/*sh. ¿Cuál es el resultado? ¿Cuáles son las diferencias en el listado de archivos con la construcción /bin/?sh?*

La tercera y última forma de expresiones con comodines son las que usan la expresión [...]. Los caracteres dentro de los corchetes proporcionan una lista para que se trate de casar con alguno (y sólo uno) de ellos.

Actividad 3.9 *Ejecuta otra vez el comando ls, pero ahora ejecútalo con el parámetro /bin/[abc]sh. ¿Cuál es el resultado? ¿Cuáles son las diferencias en el listado de cuando se utilizó con la construcción /bin/?sh?*

Actividad 3.10 *Escribe la ruta absoluta para referirte a todos los archivos que inician con m y terminan con .ps en el directorio /usr/share/texmf/doc/metapost/base/.*

Actividad 3.11 *Escribe las rutas relativas para referirte a los mismos archivos anteriores, desde los directorios /, /usr/share/, /facultad/calculo/ayudantia/ y /usr/local/bin.*

Actividad 3.12 *Crea un directorio llamado miPractica que contenga dos subdirectorios llamados usuarios y archivo y que estén en tu directorio base.*

Actividad 3.13 *Crea un archivo llamado raizArchivos.dat en el subdirectorio archivos del directorio miPractica que contenga un listado de los archivos y directorios en el directorio raíz. Utiliza ls redireccionando la salida.*

Actividad 3.14 *A todos los directorios que haz creado asígnales permisos de lectura y escritura para ti y sólo de lectura a los demás.*

Actividad 3.15 *A todos los archivos que haz creado asígnales todos los permisos para ti y ningún permiso para los demás.*

Actividad 3.16 *Crea una copia del directorio miPractica y todo su contenido, llámale ejercicios.*

Actividad 3.17 *Elimina el directorio miPractica y todo su contenido.*

3.5. Emacs

3.5.1. Ejecutando Emacs desde la línea de comandos

*XEmacs,
encarnación
de Emacs:
xemacs*

La forma más sencilla de iniciar Emacs, es ejecutando el comando (sin opciones), que corresponde al nombre del editor: `emacs`. Sin embargo, Emacs reconoce una sintaxis más compleja para su línea de comandos; las siguientes son algunas de las opciones más importantes:

Tabla 3.2 Emacs: opciones de inicio

Opción	Descripción
-batch	Edición en lote. Con esta opción el editor mandará mensajes a la salida estándar. Debes usar las opciones <code>-l</code> , <code>-f</code> y <code>eval</code> para especificar archivos a ejecutar y funciones a llamar. Durante el curso de este trabajo, no habrá necesidad de usar esto y puede ser considerada una opción avanzada.
-nw	Utiliza la terminal actual (TTY), sin llamar el código de tu manejador de ventanas.
-debug-init	Si ocurre algún error mientras Emacs está arrancando, iniciará el depurador. Esta opción es útil cuando agregas cosas a tu archivo de configuración de Emacs y no están funcionando bien.
-q	No carga ningún archivo de inicio.
-user <user>	Carga el archivo de inicio del usuario especificado en lugar del tuyo.
-u <user>	Lo mismo que <code>-user</code> .
-help	Imprime el mensaje de uso de Emacs y sale.
-version	Imprime información sobre la versión de Emacs y sale.
-V	Lo mismo que <code>-version</code> .
-funcall <function>	Ejecuta la función de Lisp nombrada sin pasarle ningún argumento.

Continúa en la siguiente página

Tabla 3.2 Emacs: opciones de inicio*Continúa de la página anterior*

Opción	Descripción
-f <function>	Lo mismo que -funcall <function>.
-eval <form>	Evalúa la forma de Lisp pasada como parámetro a <code>eval</code> . Ten la precaución de escapar adecuadamente la expresión para que el intérprete de comandos no la ejecute antes de que llegue a Emacs.
-load <archivo>	Carga el archivo nombrado de código en Lisp en Emacs.
-l <archivo>	Igual que -load <archivo>.

Por ejemplo la siguiente línea ejecutará Emacs dentro de la terminal:

```
% emacs -nw
```

El comando `save-buffers-kill-emacs` (`⌘-X` `⌘-C`) termina la ejecución de Emacs.

3.5.2. Conceptos esenciales

Dado que Emacs es más, mucho más, que un editor de texto, para integrar tantas operaciones distintas en un único paquete y mostrarlas en una sola ventana, se crearon varios conceptos para referirse a estas distintas partes de Emacs.

Además, y ésta es la característica que distingue a Emacs como un sistema para incrementar la productividad del programador, todo comando que puede ejecutarse puede y usualmente está asociado a una combinación de teclas. Puedes utilizar cualquier tecla como parte de estas combinaciones de teclas y a menudo involucran las teclas `control` (`ctrl` en algunos teclados) y `meta` (`meta` ya no existe en teclados modernos y usualmente se sustituye por `alt`).

Buffers

Emacs, y en general cualquier editor, no modifica directamente el archivo, sino que toman una copia del mismo y la coloca en un *buffer*, el cual contiene toda la información del estado actual de la edición. El estado actual del archivo no cambia sino hasta que le indicas a Emacs que deseas guardar los cambios en el disco.

Al igual que los archivos, los buffers también tienen un nombre, el cual generalmente se corresponde con el del archivo que se está editando. Sin embargo, en otros casos el nombre de un buffer no corresponde con el de ningún archivo, sino simplemente con algún propósito específico; es decir, no todos los buffers están ligados a un archivo sino que sirven para interactuar con Emacs. En este sentido es importante que entiendas la diferencia entre un buffer y un archivo.

Modos mayores y menores

La versatilidad de Emacs se debe, en buena medida, a que tiene diferentes modos de operación, de acuerdo con el tipo de texto que se esté editando o proceso que se esté ejecutando. Esto quiere decir que Emacs se adapta a las necesidades de edición de cada tipo de texto. Por ejemplo, para escribir una carta está el modo de texto; para editar un programa Emacs cuenta con modos para una gran cantidad de lenguajes de programación. Esto le permite a Emacs ser el tipo de editor que tú desees.

Estos modos de operación se conocen simplemente como *modos*, y vienen en dos sabores: existen los modos mayores, que son los que proveen características que cambian radicalmente la manera en que se edita el texto; por ello un buffer siempre está asociado exactamente con un modo mayor.

Por otro lado existen los modos menores que añaden comportamientos específicos a un modo mayor. Por ejemplo, si deseas que se produzca un cambio de línea cuando rebases una cierta cantidad de caracteres en una línea, puedes usar un modo menor llamado **Auto-fill-mode**. A diferencia de los modos mayores, un mismo buffer puede utilizar cualquier cantidad de modos menores.

La línea que aparece en la parte inferior de todo buffer se conoce como la línea de modo. Esto es porque parte de la información que nos proporciona es precisamente el modo o modos en el que se está editando el buffer (que aparecen entre paréntesis). Lo primero que aparece entre estos paréntesis es el modo mayor, seguido de todos los modos menores que el buffer en cuestión tenga activados.

Aparecen otros datos en la línea de modo, como el nombre del buffer, pero no son relevantes por el momento.

En el siguiente capítulo, en la sección 4.2, explicaremos el resto de los conceptos importantes de Emacs y los comandos (y su combinación de teclas asociadas) de edición. En lo que resta de este capítulo te mostraremos cómo Emacs puede ejecutar comandos de Linux e incluso un intérprete de comandos completo.

3.5.3. Dired

C-x **C-f**

(*find-file*)

*permite abrir
archivos*

Es un modo utilitario para manejo de directorios. Este modo se activa cuando el archivo que se intenta abrir es un directorio. Por ejemplo, si ejecutas **C-x** **C-f** y luego completas o tecleas el nombre de un directorio, digamos ~/pruebas, Emacs abrirá dicho directorio en el modo **dired**.

En este modo puedes observar los archivos en un directorio, cambiar sus permisos y propietarios, copiar, borrar o mover archivos y directorios. Algunos de los comandos que puedes usar en este modo son:

Tabla 3.3 Emacs: comandos del modo *dired*

Combinación	Descripción
v	Abre el archivo únicamente en modo de lectura.
o	Abre el archivo, pero en otra ventana.
C-o	Abre el archivo en otra ventana pero te deja en la que actualmente estás.
m	Marca los archivo o directorios (para copiar o mover, por ejemplo).
C	Copia los archivos marcados.
R	Mueve los archivos marcados.
d	Marca archivos para eliminación.
x	Elimina archivos marcados.
+	Crea un directorio.
Enter	Abre el archivo o directorio en el que estás parado.

3.5.4. Ejecución de comandos de Unix desde Emacs

Emacs ofrece varios mecanismos para ejecutar comandos del sistema y procesar los resultados. El más sencillo de estos mecanismos lo ofrece el comando `shell-command` o `M-!`.

Cuando se ejecuta este comando, Emacs solicita se escriba el comando en el *minibuffer*⁶, que se encuentra en la parte más baja de la ventana de Emacs, justo debajo de la línea de modo.

Por ejemplo, puedes ejecutar un comando para copiar el archivo `/etc/passwd` al directorio `/tmp`, siguiendo esta secuencia:

- i. Primero ejecutas el comando `M-!`, tecleando esta combinación.
- ii. A continuación, en el minibuffer, que dice *Shell command:*, escribes el comando de Unix: `cp /etc/passwd /tmp`

Emacs mostrará a continuación en la misma línea, pero que ahora se llama área de eco, (*Shell command succeeded with no output*), indicando que todo salió bien y la ejecución fue exitosa.

Otro mecanismo muy utilizado es ejecutar un intérprete de comandos completo dentro de un buffer de Emacs, lo que se logra con el comando `shell` y puedes ejecutarlo con la

⁶Emacs también utiliza esta área para informar al usuario y en este caso se conoce como *área de eco* y no como minibuffer. Por ejemplo, cuando escribes un comando como `C-x C-f`, si haces una pausa prolongada después de escribir `C-x`, Emacs presenta esa parte en el área de eco como ayuda. Si escribes la secuencia del comando completa muy rápidamente, Emacs no muestra nada en el área de eco para no distraerte.

secuencia: M-x shell. Emacs te llevará inmediatamente a un nuevo buffer que simula una terminal de Linux. Como es obvio, en este intérprete de comandos (porque es un intérprete de comandos dentro de Emacs) puedes ejecutar todos los comandos de Unix.

Actividad 3.18 *Dentro de Emacs ejecuta un shell, con M-x shell y repite todas las actividades de este capítulo.*

4.1. La guerra de los editores de texto

En la *cultura geek*¹ hay un gran debate entre la comunidad de programadores sobre cuál editor de texto de propósito general es el mejor. Aunque es una guerra que siempre tiene nuevos contendientes, los grandes campeones hasta la fecha, sobre todo en el mundo Unix, son los seguidores de Emacs y los de Vi.

La comunidad de *hackers*² trata con reverencia a sus piezas de software favoritas, muchas veces rayando en el fanatismo, y los editores de texto son probablemente las piezas de software más difundidas y apreciadas. Es cierto, hay otras guerras y muy violentas, como las de los sistemas operativos o los lenguajes de programación, pero la de los editores Emacs y Vi es digna de leyendas e historias de encuentros salvajes y cruentos entre sus seguidores.

Nosotros, los autores de este compendio, nos contamos y a mucha honra entre los seguidores de Emacs. Vi es malo, de hecho, para los iniciados en el arte de la edición (lo cuál serás tú también al final de este capítulo); es claro que Vi es el editor del infierno y nos

¹Geek es el sobrenombre que reciben aquellas personas fascinadas, probablemente en forma obsesiva, con algunos temas específicos u oscuros de algún área del conocimiento o de la imaginación. En años recientes, geek se utiliza generalmente para los obsesionados con tecnología o computación. Es probable que si estás interesado en los temas del presente libro, tú mismo(a) califiques como geek, ¡bienvenido(a) al club!

²*hacker* es aquella persona que crea o modifica software o hardware de computadora, incluyendo tareas de programación, administración de sistemas y seguridad. Hack, por otro lado, tiene una connotación negativa y es algo así como un *chicano fix*, una compostura poco elegante para un programa o sistema.

referiremos a él por su nombre completo: vi vi vi (666, en romano), el editor de la bestia. Hablaremos de Emacs más adelante, en la sección 4.2. Linux, y de manera más general el software libre, te ofrece una única cosa y hay que valorarla: la facultad de elegir.

4.2. Emacs

Emacs es el editor de los Dioses, por directa contraposición con su odiado archienemigo vi (asegúrate de leer dos veces la introducción de este capítulo, en la sección 4.1).

En el capítulo anterior (sección 3.5.2) te mostramos algunos de los conceptos esenciales de Emacs y en esta sección concluimos la exposición de conceptos y te enseñaremos a utilizar una plétora de comandos para edición. No tienes que aprenderlos todos para utilizar Emacs, pero es importante los conozcas y practiques cada vez que tengas oportunidad.

4.2.1. Comandos

Meta–**x**
sirve para
ejecutar
comandos

Los comandos en Emacs tienen un nombre auto-descriptivo. En muchas ocasiones estos comandos están formados por dos o más palabras separadas por un guión y, como puedes imaginar, ejecutar estos comandos llamándolos por su nombre puede resultar engorroso. Por esta razón, Emacs crea un vínculo entre un comando y una secuencia de teclas y puedes ejecutarlo ya sea invocándolos por su nombre, por ejemplo **Meta**–**x** find-file, o bien tecleando la secuencia asociada, en este caso **C-x** **C-f**.

Las secuencias asociadas lucen complicadas al principio, pero después de utilizarlas un tiempo te darás cuenta que están ahí por muy buenas razones. De hecho, notarás que los comandos más usuales tienen asociadas secuencias de teclas cortas. Emacs fué diseñado por programadores, para programadores, por lo que la eficiencia lo es todo.

Cada vez que tienes que despegar una de tus manos de la parte central del teclado para buscar con el ratón un comando en los menús, pierdes tiempo valioso. Intenta: compara el tiempo que te toma teclear la secuencia **C-x** **C-f** contra el tiempo que te toma encontrar en el menú el mismo comando find-file. Ahora imagina una sesión de edición donde escribirás una decena de cuartillas y ejecutarás varios cientos de comandos.

Entre más utilices Emacs menos tendrás que pensar en las secuencias de los comandos, tus manos se harán cargo. Esto se conoce como memoria dactilar. Una vez que te sientas cómodo con los comandos de Emacs que dominas, regresa a este capítulo e investiga algunos de las secciones que a continuación presentaremos y aprende nuevas secuencias.

En la sección 3.5.2 te dijimos que las teclas **Control** y **Meta** (**alt** y **alt gr**) son usualmente utilizadas en secuencias de teclas. De hecho, ya hemos utilizado algunas de éstas a lo largo de este material, pero en nomenclatura de Emacs no mostramos el nombre de estas teclas completo, sino que las sustituimos así: **Ctrl** es **C** y **Meta** es **M**. Entonces una secuencia así: **C-x**, significa mantener presionada **Ctrl** y sin soltar presionar **x**.

Sucede lo mismo con M, aunque aquí tenemos una pequeña variante y es que la tecla de escape, `[esc]`, puede utilizarse en sustitución de `[Meta]`. Cuando se ejecuta una secuencia `[M-x]` utilizando `[esc]`, sin embargo, no se mantienen presionadas de manera simultánea. Es decir, primero presionamos `[esc]`, soltamos, y a continuación `[x]`.

El guión nos sirve para indicar que esas teclas se presionan juntas, los espacios en la secuencia nos indican que debemos soltar la(s) tecla(s) anterior(es) antes de iniciar con las teclas después del espacio. Por ejemplo, `[C-x] [C-f]` se teclea así: simultáneamente `[Ctrl]` y `[x]`, liberamos ambas y de manera simultánea presionamos `[Ctrl]` y `[f]`.

Escribir texto o ejecutar comandos

Puedes estarte preguntando si eventualmente Emacs sirve para editar texto o sólo para ejecutar comandos. Por raro que parezca, Emacs sirve exclusivamente para ejecutar comandos y el más ejecutado es `self-insert-command`, que es ejecutado por cada tecla y cuya única función es imprimir el carácter que representa la tecla en el buffer actual, o sea, la que acabas de oprimir.

Para redactar una carta, escribir tus tareas, programar o hacer una presentación, simplemente tienes que ejecutar Emacs, visitar un archivo (con nuestro ya viejo amigo: `[C-x] [C-f]`) y comenzar a teclear. Más adelante te decimos como salvar el contenido del buffer (sección 4.2.11); recuerda teclear `[C-x] [C-c]` para terminar la ejecución de Emacs.

4.2.2. Movimiento

Existe una posición privilegiada que es donde se efectúan las operaciones de Emacs, conocida como *el punto*. Generalmente, este punto está marcado con el principio de un cursor, que es un simpático cuadrado que nos indica dónde estás parado con respecto al buffer que estás editando. El punto en realidad se refiere a la posición entre el carácter cubierto por el cursor y el inmediato anterior.

Como es natural, las primeras operaciones que desearás hacer son las de movimiento del punto dentro del buffer, las cuáles se pueden efectuar a muchos niveles, desde carácter por carácter, línea por línea, palabra por palabra, por párrafo o por pantalla.

La mayoría de las operaciones de movimiento se pueden efectuar tanto hacia adelante como hacia atrás. A continuación presentaremos una tabla de movimientos tratando de explicar, cuando no sea claro, las funciones de estos comandos.

Tabla 4.1 Emacs: comandos de movimiento

Unidad	Adelante	Atrás
carácter	<code>[C-f]</code>	<code>[C-b]</code>
palabra	<code>[M-f]</code>	<code>[M-b]</code>

Continúa en la siguiente página

Tabla 4.1 Emacs: comandos de movimiento

Continúa de la página anterior

Unidad	Adelante	Atrás
línea	<code>C-p</code>	<code>C-n</code>
enunciado	<code>M-a</code>	<code>M-e</code>
párrafo	<code>M-{</code>	<code>M-}</code>
pantalla	<code>C-v</code>	<code>M-v</code>

Es posible que necesites desplazarte de manera instantánea a ciertas posiciones privilegiadas del texto. Emacs ofrece los siguientes comandos para realizarlo:

Tabla 4.2 Emacs: movimiento a lugares especiales

Elemento	Inicio	Fin
línea	<code>C-a</code>	<code>C-e</code>
buffer	<code>M-<</code>	<code>M-></code>

4.2.3. Matar y borrar

Hasta el momento sabes cómo agregar texto al buffer y cómo moverte en él, pero ¿qué opciones ofrece Emacs para borrar texto? Ésas te las mostramos aquí, pero antes te presentamos un comando muy útil `undo` o `C-x u`, que deshace lo que hizo el último comando. Si ejecutas repetidamente este comando puedes retroceder tanto como quieras en el proceso de edición del buffer actual.

Los comandos de Emacs para borrar se dividen en dos grandes categorías, los que *matan* y los que *borran*. Como una manifestación del optimismo de Emacs, la muerte no es para siempre, por lo que todo aquello que matas puede *reencarnar*. Para lograr esto, Emacs envía a todos los muertos a una estructura conocida como el anillo de la muerte (kill-ring).

Por el contrario, cuando borras algo es para siempre, a menos, claro, que utilices el comando `undo`. Para evitar que los usuarios de Emacs pasemos malos ratos por eliminar cosas sin quererlo, los únicos comandos para borrar que veremos funcionan sobre caracteres.

En la siguiente tabla te mostramos los comandos para borrar y matar.

Tabla 4.3 Emacs: comandos para matar y borrar

Unidad	Adelante	Atrás
carácter (borrado)	<code>C-d</code>	<code>BackSpace</code>
palabra	<code>M-d</code>	<code>M-BackSpace</code>
línea	<code>C-k</code>	<code>C-u 0 C-k</code>

Continúa en la siguiente página

Tabla 4.3 Emacs: comandos para matar y borrar

Continúa de la página anterior

Unidad	Adelante	Atrás
enunciado	<code>M-k</code>	<code>C-x</code> <code>Supr</code>

4.2.4. Reencarnación de texto

Cuando matas alguna sección, los caracteres que la conforman entran al kill-ring. Si eres perspicaz te preguntará: *¿de qué sirve que se vayan a este lugar si no sé como traerlas de regreso?* Ésta es una pregunta válida: en efecto existe una manera de traer de regreso aquellos caracteres que han muerto en este buffer (o en cualquier otro buffer); a esta operación se le conoce como **yank** y el comando para realizarla es `C-y`. La ejecución de este comando inserta el último texto muerto en el punto actual.

Como es de esperarse, puedes reencarnar texto que hayas matado con anterioridad. Esto se logra con el comando `M-y`, el cual, si el comando inmediato anterior fue un **yank**, reemplaza el texto que éste insertó con el texto inmediato anterior en el kill-ring. Esto último se puede repetir sacando sucesivamente lo que esté guardado en el kill-ring.

Los elementos del kill-ring son el resultado de acomodar adecuadamente bloques de operaciones *matar*; por ejemplo si matas dos líneas seguidas, estas dos líneas forman parte de un mismo bloque en el kill-ring.

4.2.5. Regiones

Las divisiones o unidades que hemos revisado no son todas; durante una sesión de edición puedes requerir tomar partes arbitrarias del texto y operar sobre ellas. A estas divisiones se les conoce como *regiones*.

Una región comprende los caracteres que se encuentren entre una *marca* y el punto. La marca es otra posición especial dentro del buffer y se fija por medio del comando `C-Space`. El punto es la posición que tenga el cursor. Es decir, se coloca la marca en la posición donde se encuentra el punto y mueves el punto ampliando o contrayendo la región, de nuevo entendida como los caracteres entre la posición donde está la marca y la posición actual del punto. Emacs indicará visualmente la extensión de la región, ya sea mostrándola sombreada o cambiando el color del texto.

Existen muchas operaciones que puedes hacer sobre una región. Por el momento sólo mencionaremos dos. La primera es *matar* una región, que se lleva a cabo con el comando `C-w` y la otra, copiar una región al kill-ring sin matarla, que se lleva a cabo con el comando `M-w`. Esta última operación sólo mete la región al kill-ring sin quitarla de su ubicación actual.

4.2.6. Rectángulos

En Emacs, además de poder hacer selecciones de caracteres contiguos, también puedes seleccionar áreas con forma de rectángulos, con la esquina superior izquierda en la marca y la esquina inferior derecha en el punto, o viceversa. Los comandos que se usan para lidiar con rectángulos son:

Tabla 4.4 Emacs: comandos para manejar rectángulos

Enlace	Operación
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>k</code>	Cortar (kill) un rectángulo
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>y</code>	Pegar (yank) un rectángulo
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>o</code>	Abrir un rectángulo
<code>M-x</code> <code>clear-rectangle</code>	Borrar un rectángulo

4.2.7. Registros

En Emacs existen una especie de *cajones*, en donde puedes guardar cadenas de texto, rectángulos o posiciones. Estos cajones reciben el nombre de *registros*, y sus principales comandos son:

Tabla 4.5 Emacs: comandos para manejar registros

Enlace	Operación
<code>C-x</code> <code>x</code>	Copia la región en un registro. Te pregunta por el nombre del registro.
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>r</code> <code>R</code>	Guarda el rectángulo seleccionado en el registro R, donde R puede ser un carácter o un número.
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>s</code> <code>R</code>	Guarda la selección en el registro R.
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>Space</code> <code>R</code>	Guarda la posición del cursor en el registro R.
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>i</code> <code>R</code>	Inserta el contenido del registro R, si éste es un rectángulo o una cadena.
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>j</code> <code>R</code>	Salta al punto guardado en el registro R.
<code>C-x</code> <code>r</code> <code>t</code>	Agrega el texto (que te será pedido en el mini-buffer) a todas las líneas en la región rectangular, desplazando el texto hacia la derecha.

4.2.8. Archivos

Como mencionamos en el capítulo anterior (sección 3.5.3), para abrir un archivo en Emacs utilizamos la secuencia: `C-x C-f` (find-file). Si te equivocas de archivo, inmediatamente después de utilizar `C-x C-f`, puedes utilizar el comando `C-x C-v` (find-alternate-file).

4.2.9. Buscar

Emacs incluye varios tipos de búsqueda, el comando `search-forward` utiliza el *mini-buffer* para solicitarte la cadena que deseas buscar.

Probablemente el comando más útil para buscar en Emacs es `isearch-forward` (nota la “i” al inicio del comando), que sirve para realizar una búsqueda de manera incremental. Esto significa que Emacs comienza a buscar conforme tú escribes la cadena de búsqueda. Es más usual utilizar el enlace `C-s` que el comando anterior.

Para buscar hacia atrás (o hacia arriba) de manera incremental utilizamos el comando `isearch-backward` o `C-r`.

Una vez que inicias una búsqueda incremental, ya sea hacia adelante o hacia atrás, puedes utilizar nuevamente `C-s` o `C-r` para buscar la siguiente presencia hacia adelante o hacia atrás, respectivamente. Cuando llegas al final (o inicio) del buffer, Emacs utiliza el área de eco para avisarte que no existen más presencias de la cadena buscada; si vuelves a insistir en buscar hacia ese mismo lado, Emacs *da la vuelta* y continúa la búsqueda desde el otro extremo del buffer.

4.2.10. Reemplazar

Habrás ocasiones en las que quieras buscar y cambiar una, algunas o todas las presencias de una cadena de texto por otra. Realizar esta tarea manualmente es tedioso, aun cuando puedes utilizar los comandos de búsqueda para localizar rápidamente el texto a cambiar.

Por este motivo Emacs te ofrece dos comandos principales para reemplazar texto. El primero `replace-string`, cambia todas las ocurrencias de una cadena por otra (utiliza el *mini-buffer* para solicitar ambas cadenas).

Existe sin embargo, otro comando llamado `query-replace-string` que se comporta similar, pero antes de realizar cada cambio presenta una serie de opciones para decidir si esa presencia particular se cambia o no y también para decidir reemplazar todas las presencias que se encuentren más allá del punto actual. Este último comando es más popular y por ello está asociado a una secuencia corta de teclas: `M-%`.

4.2.11. Guardar

Ya te hemos comentado que mientras editas un documento los cambios existen únicamente dentro de Emacs, en el buffer. Para hacer estos cambios permanentes debes salvar el archivo y esto puedes lograrlo con el comando: `save-buffer` o `C-x C-s`.

Con el comando `save-some-buffers` (`C-x S`) Emacs preguntará si deseas guardar cada buffer modificado en tu sesión. Finalmente, el comando `write-file` o `C-x C-w` te permite salvar el contenido del buffer en un archivo distinto. Emacs te preguntará el nombre de dicho archivo utilizando el *mini-buffer*.

4.2.12. Ventanas

Una ventana en Emacs es una subdivisión del área de trabajo en donde podemos desplegar un buffer. Con `C-x 2`, se crea otra ventana en forma horizontal. Para crear una ventana vertical puedes utilizar `C-x 3`.

Para cambiar entre ventanas debes utilizar `C-x 0`. En cualquiera de estas ventanas puedes realizar todo tipo operaciones, ejecutar comandos de Emacs, etc.

Para cerrar todas las ventanas excepto en la que estás parado teclea `C-x 1`; para cerrar la ventana en la que estás parado teclea `C-x 0`.

4.2.13. Marcos (*frames*)

Además de las ventanas, en X también podemos crear lo que Emacs llama *frames*, que en terminología estándar de X se llama ventanas. ¿Confundidos? Es muy fácil: estos frames de Emacs lucen como ejecuciones distintas de Emacs, mientras que las ventanas son sub-divisiones de un mismo frame.

4.2.14. Ayuda en línea

No podríamos decir que Emacs es un editor de texto auto-documentado si no contara con un sistema de ayuda en línea. Si tecleas la secuencia `C-h ? ?`, Emacs te mostrará una lista con las opciones de ayuda que tiene a tu disposición. Por ejemplo, con la secuencia `C-h k`, Emacs te pedirá teclear una secuencia de teclas y te dirá todo lo que sabe de esa secuencia, a qué comando está asociada y la documentación del comando.

4.2.15. Lista de buffers

En Emacs podemos tener una gran cantidad de buffers sobre los cuales estamos trabajando, tantos que es fácil perder de vista o recordar el nombre exacto del buffer que deseamos editar. Para estas situaciones existe el comando `list-buffers` o su enlace `C-x C-b`, el cual despliega una lista de los buffers que tenemos abiertos en ese momento. En este buffer se despliega información básica de los buffers, su nombre, su tamaño, y, en caso de estar asociados con un archivo, el nombre del archivo. Otra información muy útil que nos proporciona este comando es si el buffer ha sido modificado desde la última vez que se guardó en disco.

También desde este buffer podemos ir a los diferentes buffers, posicionándonos en el reglón correspondiente y presionando `Enter`.

4.2.16. Anzuelos (*Hooks*), `setq` y otros

En esta sección no entraremos en muchos detalles, ya que para entender bien se requiere de conocimientos de *Emacs-Lisp*, que es el lenguaje para extender Emacs. Muchos de los modos mayores, los comandos, etc. que hemos revisado en este libro están escritos en Emacs-Lisp.

Con los *hooks* podemos hacer que Emacs ejecute funciones cuando suceda algún evento. Se usan mucho para llamar a ciertas funciones cuando abrimos un archivo de cierto tipo. Por el momento no entraremos en detalles acerca de los hooks.

Con `setq` le decimos el valor que queremos que tenga tal o cuál variable.

Cada modo tiene su mapa de teclado (por ejemplo, `text-mode-map` es el mapa para el modo mayor `text`) para indicar la acción que realiza cada tecla; estos mapas pueden modificarse para cambiar los comandos a ejecutar por estas teclas.

Con `require` hacemos que Emacs haga un reconocimiento de un archivo de definiciones.

4.2.17. Ortografía

Una característica interesante de la mayoría de los editores de texto modernos es que te ayudan a revisar la ortografía de tus documentos. Emacs no es la excepción, pero como muchas cosas con este gran editor, y en general en Linux, para lograrlo debes utilizar componentes externos, otros programas.

`$ yum install
aspell-es`

Para lograr que Emacs revise tu ortografía vamos a utilizar la biblioteca *ispell.el*, que utiliza algún programa de Linux para realizar la revisión ortográfica. El programa predilecto en Linux para revisar ortografía se llama *Aspell* y, dependiendo de tu instalación, puede o no contener un diccionario en español.

Con las siguientes líneas en tu `~/.emacs` le vamos a indicar varias cosas a Emacs. En la línea 1 le indicamos que queremos utilizar el programa de Linux `aspell` para revisar ortografía y, en las líneas 2 y 3 le indicamos detalles sobre el tipo de caracteres que incluye el español y algunos argumentos para el programa mismo. Por ejemplo, la secuencia `-d es` le indica a `aspell` que utilice el diccionario llamado `es`. Finalmente, en la última línea le indicamos que utilice por omisión este diccionario en todos los buffers.

```
1 (setq ispell-program-name "aspell"
2      ispell-extra-args '("-W" "3")
3      ispell-dictionary-alist
4      (cons
5        '("spanish" "[[:alpha:]]" "[^[:alpha:]]" "['.-]"
6          nil ("-B" "-d" "es") nil utf-8)
7      ispell-dictionary-alist)
8      )
9 (set-default 'ispell-local-dictionary "spanish")
```

Es importante sepas que con el comando `ispell-change-dictionary` puedes cambiar a otro diccionario. Estos cambios no son globales y funcionarán únicamente para el buffer actual.

Utilización de ispell

Ahora que hemos configurado un revisor ortográfico en Emacs, en la siguiente tabla te mostramos los comandos más importantes, con los que puedes revisar la ortografía de una palabra o de una porción del buffer.

Tabla 4.6 Emacs: comandos para revisar ortografía

Enlace	Operación
<code>M-x</code> flyspell-mode	Activa el modo <i>Flyspell</i> que resalta todas las palabras incorrectas.
<code>M-\$</code>	Revisa y corrige errores ortográficos en la palabra en el punto.
<code>M-Tab</code>	Completa la palabra antes del punto basado en una ortografía del diccionario.
<code>M-x</code> ispell	Revisa la ortografía en la región o buffer activo.
<code>M-x</code> ispell-buffer	Revisa la ortografía en el buffer.
<code>M-x</code> ispell-region	Revisa la ortografía de la región.

4.2.18. Extensión de Emacs

Dado que Emacs es y ha sido utilizado por miles de programadores a lo largo de varias décadas, la manera más sencilla de extenderlo es investigar si esa extensión deseada no fue ya implementada por alguien más. Utiliza un buscador de web para localizar extensiones.

Una vez localizada la extensión o paquete, debemos decidir entre realizar una instalación global (para todos los usuarios del sistema) o una instalación personal. Si este equipo es utilizado por mucha gente, conviene hacerlo de manera global, pero después, cuando actualices tu sistema operativo, debes repetir todo el procedimiento. En general, es más fácil y recomendable instalar extensiones a Emacs de manera personal y aquí te mostramos cómo hacerlo.

Preparatorios

Los siguientes pasos te servirán para instalar cualquier programa para extender Emacs, por lo que es importante realizarlos de una vez.

*La variable
load-path*

- i. Crea el directorio `~/elisp` (puedes usar otro nombre, pero entonces recuerda cambiar `elisp` por el nombre que elegiste más adelante).
- ii. En tu `~/emacs` ahora agrega este directorio a la ruta de búsqueda de Emacs. Esta ruta se parece mucho a la variable de ambiente `PATH` de Unix y, en realidad, tienen una función similar:

```
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/"))
```

y listo: a partir de ahora, cada vez que entres a Emacs, éste sabrá que todos los programas (archivos que tienen extensiones `.el` o `.elc` dentro de el directorio `elisp` son extensiones.

Instalación de paquetes en 1, 2, 3

Aunque el procedimiento para instalar paquetes varía grandemente de uno a otro, en general tienes que seguir los siguientes pasos:

1. Localizar el archivo y descargarlo de la red. Si está comprimido, tienes que expandirlo.
2. Copiarlo o moverlo a tu directorio `~/elisp`. Si es un archivo con extensión `.el`, pasa al siguiente paso; si es un directorio, tienes que agregar el directorio a la ruta de búsqueda. Por ejemplo, si el directorio se llama `foo`, agregas esto a tu `~/emacs`:

```
% (add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/foo"))
```

Usualmente cuando el paquete viene en un directorio, incluye instrucciones especiales para instalación. Generalmente incluyen un archivo `README` o `INSTALL` con instrucciones. En estos casos puedes revisar el procedimiento explicado en el Anexo B para instalar programas paso a paso.

- Después tienes que leer el archivo principal del paquete y copiar las líneas de iniciación a tu `~/.emacs`. Generalmente tienen la forma: `(require 'foo)`, donde *foo* es el nombre del archivo con extensión `.el`.

En los siguientes capítulos de este libro utilizaremos este procedimiento para instalar algunas extensiones importantes de Emacs. A manera de ejemplo, sin embargo, a continuación agregaremos una extensión muy sencilla para modificar los colores de Emacs.

Cómo poner color a tu vida

Dependiendo del tipo de archivos que editas, Emacs reconoce distintas unidades sintácticas de esos archivos. Por ejemplo, cuando programas reconoce palabras reservadas, cadenas, etc. Para activar los colores de manera global agrega lo siguiente a `~/.emacs`:

```
(require 'font-lock)
(add-hook 'font-lock-mode-hook 'turn-on-fast-lock)
(global-font-lock-mode 1)
```

¿Qué puedes hacer si no te gustan los colores de Emacs? La respuesta sencilla sería cambiarlos. Por desgracia, la cantidad de variables que controlan los colores en Emacs es muy grande, por lo que esta tarea sería muy complicada.

Afortunadamente hay alternativas; por ejemplo, podemos instalar la extensión de Emacs, `color-theme`, que puedes obtener de la siguiente dirección:

<http://download.gna.org/color-theme/>

Después de instalar y compilar el programa, agrega esto a tu `~/.emacs`:

```
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/color-theme"))
(require 'color-theme)
(color-theme-initialize)
```

Ahora puedes ejecutar el comando `[M-x] color-theme-select` y `color-theme` creará un nuevo buffer con una lista de los temas disponibles para darle color y vida a tu Emacs. Puedes recorrer la lista y con `[Enter]` puedes seleccionar el tema en la línea actual. Cuando seleccionas un tema, inmediatamente Emacs ajustará todos los colores.

Recorre la lista y selecciona el tema que más te guste y, una vez que tengas tu favorito, agrega el comando que lo activa a tu `~/.emacs`; así, cada vez que regreses, Emacs recordará tu tema predilecto. Por ejemplo:

```
(color-theme-charcoal-black)
```

Lenguajes de marcado | 5

Los lenguajes de marcado (*markup languages*) utilizan texto común y corriente combinado con información adicional que sirve para definir su semántica o su presentación (a veces ambas). En palabras sencillas: esta información adicional nos dice *qué* significa el texto o *cómo* se presenta al usuario. La información adicional suele estar intercalada en el mismo texto utilizando *marcas* especiales; de ahí el nombre de lenguajes de marcado.

Los lenguajes de marcado tienen sus orígenes en la industria editorial, mucho antes de la creación de computadoras digitales: cuando un manuscrito se preparaba para impresión, un especialista (coloquialmente conocido como “marcador”) escribía en los márgenes anotaciones especiales (marcas) que servían de guía a los que transcribían el texto en su forma final ya lista para imprimirse. Estas marcas eran un lenguaje de marcado primitivo (no había necesariamente un estándar, ni tenían una sintaxis formalmente definida), que servía para explicar la presentación del texto: el tamaño de la fuente, el tipo, el estilo, etc.

Con la llegada de las computadoras, los lenguajes de marcado ganaron además la capacidad de obtener automáticamente información semántica: por ejemplo, si en nuestro lenguaje de marcado definimos la marca **AUTOR**: para que con ella identifiquemos al autor del documento, es trivial hacer un programa que automáticamente obtenga el autor o autores de todos los documentos disponibles y haga una relación entre ellos.

Aunque hay muchísimos lenguajes de marcado actualmente (T_EX y PostScript son lenguajes de marcado procedurales), de especial importancia es SGML, el Lenguaje de Marcado Estándar Generalizado (*Standard Generalized Markup Language*). SGML es un meta lenguaje para definir lenguajes de marcado, y de ahí se derivan los dos lenguajes de marcado probablemente más famosos y usados en la actualidad: XML y HTML. Nos centraremos en estos últimos durante el resto del capítulo.

5.1. XML

SGML es un metalenguaje grande y complejo. Implementar un programa (o sistema de programas) que pueda lidiar con *cualquier* lenguaje definido con SGML tendrá que ser igualmente grande y complejo. La mayor parte de los programas que se utilizan para manejar lenguajes definidos con SGML, en la práctica sólo soportan un subconjunto de todas las opciones que ofrece.

En gran medida por este motivo, y las necesidades especiales que presentan las aplicaciones que necesitan comunicarse por Internet (SGML precede por varios años a Internet), fue que se creó XML, el Lenguaje de Marcado Expandible (Expandible Markup Language). XML es un subconjunto simplificado de SGML, lo que hace el escribir programas que lo manejen mucho más fácil, y además está pensado para compartir información, especialmente a través de la red.

XML es inmensamente popular y existen muchísimos lenguajes definidos con XML que se usan hoy en día; por nombrar sólo algunos: RSS (para noticias), MathML (para representar fórmulas matemáticas complejas), XHTML (el sucesor *de facto* de HTML), Scalable Vector Graphics (para gráficos escalares), MusicXML (para notación musical) y miles más. XML también es utilizado por muchos programas para guardar sus archivos, especialmente en el mundo del software libre: OpenOffice, AbiWord, Gnumeric y KOffice usan XML para guardar sus documentos, por nombrar unos cuantos.

Un documento XML presenta su información en una estructura jerárquica, que podemos ver como un árbol. Todo documento XML tiene un *elemento raíz*, que a su vez puede tener más elementos y/o texto común y corriente. Cada elemento a su vez puede tener más elementos y/o texto y así sucesivamente. Además, cada elemento puede tener *atributos*. Veamos un ejemplo en el código 5.1

Código 5.1 Documento en XML

(1/2)

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<libro >
  <titulo >
    El ingenioso hidalgo don
    Quijote de la Mancha
  </titulo >
  <autor>Miguel de Cervantes Saavedra </autor >
  <parte numero="1">
  <capitulo numero="1">
    <resumen>
      Que trata de la condici&oacute;n y ejercicio
      del famoso hidalgo don Quijote de la Mancha
    </resumen>
```

Código 5.1 Documento en XML

(2/2)

```

<parrafo >
  En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no
  quiero acordarme, no ha mucho tiempo que
  viv&iacute;a un hidalgo de los de lanza en
  astillero, adarga antigua, roc&iacute;n flaco
  y galgo corredor.
</parrafo >
...
</capitulo >
...
</parte >
...
</libro >

```

La primera línea es la *declaración XML*, que sirve para definir qué versión del estándar estamos usando (generalmente la “1.0”) y el conjunto de caracteres en que está el documento (generalmente “UTF-8”).

El ejemplo obviamente es de un libro: *libro* es el elemento raíz, *titulo*, *autor*, *parte*, *capitulo*, *extracto* y *parrafo* son elementos, mientras que *numero* es un atributo que poseen *parte* y *capitulo*. Como estamos definiendo un documento XML que utiliza el conjunto de caracteres UTF-8, sería perfectamente legal definir a los elementos como título, capítulo, párrafo, pero no es lo que suele acostumbrarse. De igual forma, podrían utilizarse acentos (o eñes o diéresis), pero utilizamos “ó” en lugar de “ó” para explicar lo que son las *entidades*.

Las entidades son usadas para poder escribir caracteres en XML que de otra forma sería complicado hacerlo. Por ejemplo, el símbolo de “menor que” (<) no es válido dentro de un documento XML porque es el utilizado para definir cuándo empieza una etiqueta de inicio o final: entonces se utiliza la entidad < (por “*less than*”, en inglés). De igual forma, para usar el símbolo de ampersand (&) se utiliza la entidad &. En todo documento XML están definidas las siguientes cinco entidades:

Entidad	Símbolo
&	&
>	>
<	<
'	"
"	'

pero se pueden definir más entidades y veremos cómo más adelante. Además, todo símbolo en UTF-8 puede utilizarse usando su número identificador; por ejemplo, en lugar de &oa-

cute; para la “ó”, podríamos usar `Č`, porque 268 es el número que le corresponde a “ó” en UTF-8.

El documento de este ejemplo está *bien formado*; esto quiere decir que todos sus elementos tienen etiquetas de inicio y finales (por ejemplo `<parte>` y `</parte>`) están bien anidados (todo elemento, excepto el raíz, está completamente contenido dentro de otro) y los valores de los atributos están entre comillas (también podrían estar entre comillas simples, como en ‘3’).

Para que un documento XML sea correcto, debe estar bien formado; pero eso no es suficiente; además, el documento debe ser *válido*. Un documento XML válido es aquel que cumple con un *esquema* particular. Un esquema nos dice la estructura que debe seguir un documento XML; hay varias formas de definir esquemas.

La forma más vieja de definir esquemas viene de tiempos de SGML y se llama DTD, Definición de Tipo de Documento (*Document Type Definition*). El DTD para los XML de libros sería como se ve en el ejemplo del código 5.2.

Código 5.2 DTD para archivo en XML

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!ENTITY iacute "&#262;">
<!ENTITY oacute "&#268;">
...
<!ELEMENT libro ( titulo , autor+ , parte+ ) >
<!ELEMENT titulo (#PCDATA) >
<!ELEMENT autor (#PCDATA) >
<!ELEMENT parte ( capitulo+ >
<!ATTLIST parte numero CDATA #REQUIRED >
<!ELEMENT capitulo ( resumen , parrafo+ ) >
<!ATTLIST capitulo numero CDATA #REQUIRED >
<!ELEMENT resumen ( #PCDATA ) >
<!ELEMENT parrafo ( #PCDATA ) >
```

El DTD sencillamente nos dice qué puede contener cada elemento y qué atributos puede tener; también puede definir las entidades válidas en el documento. El elemento `libro` tiene un `titulo`, uno o más autores (`autor+`) y una o más partes (`part+`). El DTD también nos dice si un atributo es obligatorio (`#REQUIRED`) u opcional.

El problema con los DTD es que son poco flexibles y que no soportan varias características específicas de XML que SGML no tiene (como espacios de nombres). Sin embargo, para documentos con estructuras sencillas, los DTD cumplen razonablemente el trabajo.

Otra forma de definir esquemas es con XML Schema. Sin embargo, los esquemas de este estilo son algo más complejos que los DTD; por razones de espacio no los veremos aquí.

Una gran ventaja que ofrece XML para manipular información, es que ya existen las herramientas necesarias para manejar los documentos, en casi cualquier lenguaje de pro-

gramación existente. Comprobar que un documento XML esté bien formado y sea válido es muy sencillo, por lo que el programador ya sólo necesita encargarse de extraer y manipular la información contenida en el documento. Para esto último también ya existen las herramientas necesarias.

5.2. HTML

HTML nació casi al mismo tiempo que la World Wide Web, de la necesidad de poder presentar información en la red de forma rápida y sencilla. SGML era muy complejo como para lo que se requería y XML todavía no se inventaba; así que HTML fue el resultado de querer resolver un problema muy concreto de la forma más sencilla posible. Se utilizó una estructura similar a la de un lenguaje SGML, pero mucho menos estricto y con mucha tolerancia a fallos.

Eso, aunado a que al inicio no había un estándar propiamente sino sólo una serie de reglas no muy claramente especificadas, hizo que HTML terminara siendo un lenguaje poco consistente y demasiado permisivo en su manejo de errores (en general los navegadores desplegaban una página no importaba cuántos errores tuviera el documento HTML).

Con la fundación del Consorcio de la World Wide Web (*World Wide Web Consortium*), o W3C, se empezaron a corregir muchos de los problemas que inicialmente tenía HTML; aunque ahora el estándar de XHTML es bastante estricto y formalmente definido, todavía existen miles de páginas en la red que siguen usando (o abusando) de las versiones iniciales de HTML.

El estándar actual es el de XHTML 1.0 y 1.1 y es en éste en el que nos centraremos aquí.

5.2.1. XHTML

XHTML es básicamente una limpieza de HTML para que se comporte como un documento XML bien formado y que sea válido, utilizando uno de los tres DTD que la W3C especifica para XHTML.

La W3C ofrece 3 DTD distintos para poder tener uno que ofrezca compatibilidad con versiones anteriores de HTML; un DTD es el llamado *estricto* y es el que debería usarse para páginas nuevas si se puede garantizar que quienes las vean tendrán navegadores razonablemente modernos que puedan desplegarlas sin problemas. El segundo es el *transicional* y es un poco más flexible que el estricto; es el que hay que usar si se quiere convertir paulatinamente páginas escritas antes de que se definiera XHTML o para conservar compatibilidad para navegadores ya algo viejos. El tercero es para utilizar marcos. Por razones de espacio aquí sólo veremos XHTML estricto.

Un documento XHTML mínimo podría ser el que se ve en el código 5.3 en la siguiente página.

Código 5.3 Documento en XHTML

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en">
  <head>
    <title>P&aacute;gina Personal de Fulano de Tal</title>
  </head>
  <body>
    <h1>P&aacute;gina Personal de Fulano de Tal</h1>
    <p>
      Hola, yo soy Fulano de Tal y &eacute;sta
      es mi p&aacute;gina personal.
    </p>
  </body>
</html>

```

Una vez más, podríamos utilizar directamente “é” en lugar de é, porque el documento utiliza el conjunto de caracteres UTF-8, pero usamos la entidad para recalcar que en XHTML casi todas las letras acentuadas tienen definida una entidad, así como muchos símbolos de otros idiomas (por ejemplo, α despliega α).

Dado que un documento en XHTML es un documento XML también, empieza con la declaración XML. Después viene el tipo de documento, donde le decimos que utilice la versión estricta del estándar XHTML 1.0. El elemento raíz de un documento XHTML es html y éste a su vez tiene los elementos de cabeza (head) y cuerpo (body). En este ejemplo sólo ponemos el título de la página en la cabeza y un encabezado de nivel 1 (h1) y un párrafo (p) en el cuerpo.

Todos los elementos definidos en XHTML cumplen una función semántica, no de presentación. Aunque por omisión ciertos elementos se despliegan con características especiales (por ejemplo, los encabezados de nivel 1 tienen una fuente de mayor tamaño que los de nivel 2), esto es sólo por convención y tratando de emular cómo funcionaba HTML originalmente. XHTML realmente no dice casi nada acerca de cómo debe verse un documento; la presentación del mismo es independiente de su *contenido*.

Para modificar la presentación de un documento XHTML se utilizan hojas de estilo, que es lo que veremos a continuación.

5.3. CSS

Las Hojas de Estilo en Cascada (*Cascading Style Sheets*) es el medio a partir del cual se modifica cómo se ve un documento XHTML; pero también se pueden utilizar para documentos XML arbitrarios o para documentos HTML aunque no sean necesariamente XHTML.

Veamos cómo funcionan siguiendo el ejemplo en el código 5.4 a continuación.

Código 5.4 Hoja de estilo en cascada

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en">
  <head>
    <title>Pruebas de CSS</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Pruebas de CSS</h1>
    <p>
      Texto normal.
      <em>Texto enfatizado.</em>
      <strong>Texto reforzado.</strong>
      Liga a <a href="http://www.google.com">Google</a>.
    </p>

    <h2>Lista no ordenada</h2>
    <ul>
      <li>Elemento 1</li>
      <li>Elemento 2</li>
      <li>Elemento 3</li>
      <li>Elemento 4</li>
    </ul>

    <h2>Lista ordenada</h2>
    <ol>
      <li>Elemento 1</li>
      <li>Elemento 2</li>
      <li>Elemento 3</li>
      <li>Elemento 4</li>
    </ol>
  </body>
</html>
```

Sin utilizar ninguna hoja de estilo, la página se vería como en la figura 5.1 en la siguiente página.

Figura 5.1 Página sin hoja de estilo

Pruebas de CSS

Texto normal. *Texto enfatizado*. **Texto reforzado**. Liga a [Google](#).

Lista no ordenada

- Elemento 1
- Elemento 2
- Elemento 3
- Elemento 4

Lista ordenada

1. Elemento 1
 2. Elemento 2
 3. Elemento 3
 4. Elemento 4
-

Sin modificar en *nada* el contenido del documento, podemos cambiar por completo cómo se ve, usando la hoja de estilo del código 5.5.

Código 5.5 Documento en XML

```
body {
    font-family: mono;
    font-size: 14px;
}
em {
    color: #0f0;
}
strong {
    color: #f00;
}
ul {
    color: #f0f;
    font-style: italic;
}
ol {
    color: #0ff;
    font-size: large;
}
```

El resultado puede apreciarse en la figura 5.2 de la siguiente página.

Figura 5.2 Página con hoja de estilo

Pruebas de CSS

Texto normal. *Texto enfatizado*. **Texto reforzado**. Liga a [Google](#).

Lista no ordenada

- ◆ Elemento 1
- ◆ Elemento 2
- ◆ Elemento 3
- ◆ Elemento 4

Lista ordenada

1. Elemento 1
2. Elemento 2
3. Elemento 3
4. Elemento 4

Para que el documento XHTML use la hoja de estilo, se utiliza el elemento `link` en la cabeza del mismo:

Código 5.6 Documento en XHTML con `link`

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en">
  <head>
    <title>Pruebas de CSS</title>
    <link rel="stylesheet" href="example.css" type="text/css" />
  </head>
```

Sin importar que tan bien o mal se vea la página, lo relevante es que su apariencia es completamente independiente de su contenido. El que lo primero sea ortogonal a lo segundo, permite a los creadores del contenido concentrarse sólo en la información y dejarle la presentación a diseñadores gráficos o a alguien que se encargue exclusivamente de eso (y así evitar que las páginas se vean como en el ejemplo).

Las hojas de estilo también sirven para poder determinar cómo se representará una página en distintos medios. Se puede utilizar una hoja de estilo para presentarla en un navegador normal; otra especialmente hecha pensando en impresoras; una más para lectores de pantalla (para usuarios ciegos o con visión limitada).

5.3.1. Javascript

JavaScript (que no tiene casi nada que ver con el lenguaje de programación Java) es un lenguaje de programación que se usa principalmente dentro de un navegador. Dado que es posible acceder al contenido de una página a través de JavaScript, es una opción muy sencilla para crear contenido dinámico y darle la posibilidad al usuario de interactuar con la página sin necesidad de comunicarse todo el tiempo con el servidor (porque el código JavaScript se ejecuta en el cliente, en el navegador).

Todo el contenido de una página está disponible a través del Modelo de Objeto del Documento (*Document Object Model* o DOM), que es básicamente una representación en memoria de la jerarquía tipo árbol que tiene un documento HTML o XML.

Por ejemplo, si tenemos la página en el código 5.7,

Código 5.7 Documento en XML

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
    "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en">
  <head>
    <title>JavaScript </title>
    <script type="text/javascript" src="javascript.js" />
  </head>
  <body>
    <h1>JavaScript </h1>
    <table id="myTable">
      <tr>
        <td><strong>Elementos </strong></td>
        <td><strong>Ñ&uacute;mero </strong></td>
      </tr>
    </table>
    <input type="button" value=" Agregar rengl&oacute;n "
          onclick="addRow(document);" />
    <input type="button" value=" Borrar rengl&oacute;n "
          onclick="delRow(document);" />
  </body>
</html>
```

y el archivo `javascript.js` tiene definidas las funciones del código 5.8 en la siguiente página.

Código 5.8 Documento en XML

```
function addRow(document)
{
    var table    = document.getElementById('myTable');
    var numRows = table.rows.length;
    var newRow   = table.insertRow(numRows);
    var cell1    = newRow.insertCell(0);
    var cell2    = newRow.insertCell(1);

    cell1.innerHTML = 'Nuevo Elemento';
    cell2.innerHTML = numRows;
}
function delRow(document)
{
    var table    = document.getElementById('myTable');
    var numRows = table.rows.length;
    if (numRows > 1)
        table.deleteRow(numRows-1);
}
```

Entonces cada vez que se haga click en el botón “Agregar renglón”, un nuevo renglón aparecerá en la tabla; y cada vez que se haga click en “Borrar renglón”, se le quitará un renglón a la tabla.

El primer botón de la página tiene definido (usando el atributo `onclick`) que cada vez que se le haga click, se mande llamar a la función `addRow` con el parámetro `document`. En JavaScript, `document` es una variable que representa a todo el documento HTML o XML. El segundo botón tiene definido de forma análoga que se mande llamar la función `delRow`.

La función `addRow` hace lo siguiente: primero obtiene el objeto de la tabla usando la función `getElementById`. Ésta es una función del DOM y nos permite obtener cualquier elemento, siempre y cuando tengamos su identificador (en la página, al definir la tabla usamos el atributo `id`).

Después, obtiene cuántos renglones tiene la página e inserta un nuevo renglón al final; los renglones se numeran a partir del 0, por lo que si hay n renglones están numerados de 0 a $n - 1$. Después añade dos celdas al renglón y define el código HTML de cada una de ellas.

La función `delRow` también obtiene el objeto de la tabla; si hay al menos dos renglones borra el último (esto es para no quedarnos con una tabla sin renglones).

Este ejemplo tan sencillo permite ver el poder que tiene JavaScript: nos permite modificar dinámicamente el documento HTML y XML, y de esta forma interactuar con el usuario sin necesidad de comunicarnos con el servidor, porque todo ocurre del lado del cliente (el navegador).

5.4. Emacs

Emacs tiene soporte para manipular HTML, XML y XHTML, incluyendo validación utilizando el DTD. Si planeas utilizar XHTML, sólo tienes que añadir lo siguiente al archivo `~/.emacs`:

```
(add-to-list 'auto-mode-alist '("\\.html\\'" . xml-mode))
```

Al abrir un documento con extensión `.html`, el modo XML se cargará automáticamente. Para cargar el DTD definido en el tipo de documento, sólo hay que oprimir `C-c C-p`; lo validas usando el comando `C-c C-v`. Para definir el programa externo para validar puedes añadir lo siguiente al archivo `~/.emacs`:

```
(custom-set-variables
 '(sgml-xml-validate-command "xmllint --valid --noout %s %s")
 )
```

Aquí se utiliza el programa `xmllint`, pero se puede utilizar cualquier programa que valide un documento XML contra su DTD.

Si estás editando un documento XML, con `C-c C-e` añades un elemento y Emacs se encargará de sólo mostrar los elementos válidos (de acuerdo al DTD). Con el comando `C-c /` cerrará cualquier etiqueta de inicio que siga abierta.

6.1. Introducción

Una de las aplicaciones más importantes de la computadora hoy en día es la preparación de texto, sea éste para notas, una carta, un libro, reporte, artículo, tarea, etc.

Un procesador de texto es un paquete al que le tecleas texto, con algunas “observaciones” y el paquete procede a formatear el texto. Entre las operaciones que deseamos haga con el texto están las siguientes:

1. Armar los renglones de tal manera que quede el texto bien repartido.
2. Armar páginas de tal manera que se vayan numerando y que tengan todas el mismo tamaño.
3. Facilitar el cambio de tipo de letra y proveer distintos tipos de letras como itálicas, negritas, etc..
4. Facilitar la edición de tablas de distintos tipos.
5. Facilitar la construcción de ecuaciones matemáticas.
6. Facilitar la inserción de figuras en el texto.

Muchos de los procesadores de texto pretenden hacer mucho trabajo por ti. Por ejemplo, al escribir una carta proveen maneras directas y fáciles de formar la carta, pidiendo únicamente el destinatario, el remitente, la firma, etc..

Hay fundamentalmente dos tipos de procesadores de texto, aquellos que van mostrando el resultado de la edición en la misma pantalla, conforme se va escribiendo –como es el caso de Word– y aquellos que funcionan con comandos de control y que ejecutan un programa

–compilan– para poder ver cómo queda el texto ya formateado. L^AT_EX es de este último tipo. Llamemos a los primeros de tipo *intérprete*, porque van *interpretando* conforme van recibiendo el texto, y a los segundos de tipo *compilador*, porque primero reciben todo el texto y después lo transforman a las páginas correspondientes.

Cada uno de estos tipos de procesadores tiene sus ventajas y sus desventajas. La principal ventaja del intérprete es que es más fácil de usar y detectas inmediatamente cuando algo no es como lo quieres. La principal desventaja es que supone demasiados parámetros respecto a cómo quieres el texto, además de tomar muchas decisiones que son difíciles de deshacer. La principal ventaja de los compiladores es que te da un manejo más preciso del formato que quieres, permitiendo de esta manera una edición más rápida. La principal desventaja es que requiere un nivel de abstracción mayor, ya que como no estás *viendo*¹ el resultado de lo que haces, y tienes que compilarlo para verlo, trabajas más “a ciegas”. Se parece más a escribir un programa que no se ejecuta hasta que lo terminas.

Se eligió L^AT_EX para trabajar acá por varias razones, entre ellas:

- (a) Es un paquete de distribución gratuita, disponible en prácticamente todos los sistemas Unix y que está ampliamente documentado.
- (b) La documentación viene con L^AT_EX, por lo que está accesible.
- (c) Cuenta con un gran número de gente trabajando continuamente en el proyecto, por lo que hay muchos paquetes adicionales para casi cualquier cosa que se te pueda ocurrir, como graficación, música, animación, entre otros.
- (d) Es el más usado en el medio de Ciencias de la Computación y Matemáticas para la elaboración de trabajos.

En suma, aun cuando no logres ver más que una pequeña parte, la estructura de L^AT_EX es tal que el resto de los paquetes los podrás aprender a manejar por tu cuenta, conforme los vayas requiriendo.

6.2. Componentes de un texto

Muchos se refieren a los procesadores de texto como procesadores de palabra, reconociendo con esto que el componente básico de un texto son las palabras. Sin embargo, es en la forma de agrupar palabras donde realmente se formatea texto. Veamos algunos componentes importantes de un texto, en orden de agrupación:

palabras \subseteq oraciones \subseteq párrafos \subseteq subsubsecciones \subseteq subsecciones \subseteq
 \subseteq secciones \subseteq capítulos \subseteq partes \subseteq documento

A partir de las subsubsecciones puedes poner títulos y subtítulos.

¹Esto, en realidad, ya no es del todo cierto, pues L^AT_EX cuenta ya con intérpretes que permiten ir viendo cómo queda el texto conforme lo vas escribiendo.

6.3. Ambientes para formato

Por el tipo de procesador que es \LaTeX , debes indicarle en qué tipo de ambiente quieres elaborar el documento. Los ambientes definen los márgenes que quieres (arriba, abajo, derecho, izquierdo), qué componentes se vale que tenga el documento (capítulos, secciones, partes), el tamaño del renglón, la separación entre párrafos, la sangría. \LaTeX cuenta, entre otros, con las siguientes clases de documentos, que traen predefinidos todos estos parámetros:

Tabla 6.1 \LaTeX : ambientes

Ambiente	Nombre	Descripción
Reporte	report	Se utiliza para textos menos formales que un libro o un artículo. No tiene capítulos, sino que agrupa a partir de secciones.
Artículo	article	Es, tal vez, el ambiente que más seguido utilizarán para la entrega de tareas, elaboración de pequeños manuales, etc. Permite escribir en dos columnas fácilmente.
Libro	book	Da toda la infraestructura para la publicación de un libro, con partes, capítulos, secciones, etc. Permite preparar las páginas para imprimir algo por los dos lados.
Acetatos	beamer	Supone un tamaño de letra de varias veces el normal, con lo que permite armar acetatos y presentaciones.
Cartas	letter	Permite elaborar cartas que acomodan de manera fácil el remitente, la firma, etc.

Cada una de las clases de documento supone un distinto ambiente. El ambiente es lo primero que le debes dar al compilador de \LaTeX .

Un archivo fuente de texto para \LaTeX sencillo consiste de:

- Una especificación de ambiente

```
\documentclass{report}
```

Pudiese ser cualquiera de los ambientes presentados arriba o alguno hecho específicamente para cierto tipo de documento.

- El preámbulo, donde especificas algunos modificadores para este ambiente, como pueden ser paquetes adicionales que quieras usar.

Enunciado	Uso
<code>\usepackage[spanish]{babel}</code>	Lo usaremos siempre para obtener la traducción al español
<code>\usepackage{ucs}</code>	Extiende los caracteres utf8.
<code>\usepackage[utf8x]{inputenc}</code>	Hace que el archivo sea con caracteres utf8.
<code>\usepackage{amsmath}</code>	Para símbolos matemáticos.

También en el preámbulo puedes cambiar de manera explícita algunos de los parámetros de la hoja.

Enunciado	Uso
<code>\setcounter {chapter}{5}</code>	el número del capítulo por empezar
<code>\addtolength {\voffset}{2cm}</code>	aumenta la distancia al tope de la hoja

O, en general, establecer propiedades de los objetos con que vas a trabajar o incluir definiciones:

Enunciado	Uso
<code>\input {definiciones}</code>	meter, tal cual, un archivo que termina con “.tex”
<code>\includeonly {segundo}</code>	sólo compilar al archivo “segundo.tex”

- El documento propiamente dicho que empieza con

```
\begin {document}
```

y termina con

```
\end {document}
```

y entre estas dos marcas puede haber texto;

```
Éste es un documento que trae conceptos básicos
```

comandos de L^AT_EX;

```
\begin {center}
```

```
...
```

```
\end {center}
```

o, en general, comandos que insertan en ese lugar texto de otros archivos:

```
\include {primero}
```

```
\include {segundo}
```

- Después que `\end{document}`, si estás trabajando con Emacs, deberás decirle a Emacs que quieres que te produzca, directamente, un archivo pdf. Para ello, agrega las siguientes líneas:

```
%%% mode: latex
%%% TeX-master: t
%%% TeX-PDF-mode: t
%%% End:
```

que se insertan solas si lo tienes indicado en Emacs. Por lo pronto, asegúrate que tu archivo termine con estas líneas (hay un espacio entre los tres símbolos de porcentaje y lo que dice el renglón).

Actividad 6.1 *En esta primera práctica de L^AT_EX escribirás las observaciones en un archivo de texto simple. Para ello, utilizando Emacs, deberás abrir un archivo nuevo donde vayas escribiendo.*

Actividad 6.2 *Al texto que se encuentra en la página que sigue le llamaremos la plantilla más sencilla para documentos de L^AT_EX. Por favor cópialo a tu archivo en Emacs.*

```

\documentclass{report}
\usepackage[spanish]{babel}
\usepackage{ucs}
\usepackage[utf8x]{inputenc}

\begin{document}
\chapter{Observaciones mías}
\end{document}

%%% Local Variables:
%%% mode: latex
%%% TeX-master: t
%%% TeX-PDF-mode: t
%%% End:

```

Actividad 6.3 Estás listo para elaborar un archivo sencillo, donde escribas tus impresiones de lo que ha sucedido hasta ahora.

Para hacerlo, lo primero que debes hacer es guardar (“salvar”) tu archivo, tecleando en Emacs **Ctrl-X** **Ctrl-S**.

Compila el archivo fuente. Para ello, te cambias a la terminal y te colocas en el subdirectorio en el que abriste el archivo. Ahí, en la línea de comandos tecleas

```
pdflatex miArchivo.tex
```

donde *miArchivo.tex* es el nombre que le diste a tu archivo. Al finalizar la compilación, aparecerá en la pantalla

```
Output written on miArchivo.pdf (1 page, 18587 bytes).
```

```
Transcript written on miArchivo.log.
```

lo que significa que tu archivo compiló bien y que puedes ver el resultado con cualquiera de los visores de pdf que tengas disponibles, también desde la terminal.

6.3.1. Posibles errores

En este primer ejercicio realmente tendrás pocos errores que reportar. Generalmente serán aquéllos ocasionados por errores de dedo. Nota que L^AT_EX tiene varios tipos de comandos:

- i. Aquellos que están entre `\begin {...}` y `\end {...}`, donde lo que va entre llaves se repite. Veamos algunos ejemplos:

```
\begin{document}
```

```
.....
```

```
\end{document}
```

Ambiente para documento

<code>\begin{enumerate}</code>	
<code>\item</code>	
<code>\item</code>	
<code>\end{enumerate}</code>	Ambiente para enumeraciones

<code>\begin{center}</code>	
<code>....</code>	
<code>\end{center}</code>	Ambiente para centrar texto

A estos comandos les llamamos “de ambiente” porque delimitan a un texto para que se les apliquen determinadas reglas.

- ii. También tenemos comandos que marcan el inicio y final de un cierto tipo de datos; por ejemplo, caracteres matemáticos. Para esto, cuando quieres que la fórmula vaya insertada entre el texto, puedes usar cualquiera de los dos ambientes que siguen.

<code>\$ \$</code>	modo matemático por línea
-------------------------	---------------------------

<code>\(.... \)</code>	modo matemático por línea
-------------------------	---------------------------

y cuando quieres que aparezca en un párrafo separado, tienes para ello cualquiera de los dos ambientes que siguen.

<code>\$\$... \$\$</code>	modo matemático de párrafo
----------------------------	----------------------------

<code>\[.... \]</code>	modo matemático de párrafo
-------------------------	----------------------------

- iii. Aquellos que marcan lo que sigue, y que aparecen únicamente como comandos de control. A estos les llamamos comandos de estado, porque cambian el estado del ambiente.

Ejemplos:

<code>\bf</code>	Cambia a estado de texto en negritas
------------------	--------------------------------------

<code>\large</code>	Cambia a estado de texto tamaño grande
---------------------	--

Estos comandos funcionan “hasta nuevo aviso”. Puedes delimitar también su rango de acción si colocas entre llaves al comando y a todo a lo que quieres que se aplique:

<code>{\large Esta es una prueba}</code>
--

y entonces el comando se referirá únicamente a lo que está en las llaves más internas.

- iv. Aquellos comandos que actúan sobre sus parámetros:

<code>\section {Primera}</code>	La sección se llama “Primera” e incrementa el número de sección.
---------------------------------	--

<code>\setcounter {section}{4}</code>	Al contador de secciones le coloca un 4
---------------------------------------	---

donde cada parámetro aparece entre llaves.

- v. Por último, aquellos comandos que simplemente se usan como abreviaturas convenientes o para denotar símbolos especiales. *Siempre* empiezan con `\`

<code>\cdot</code>	(·) Un punto a la mitad de altura en modo matemático
<code>\uparrow</code>	(↑) Una flecha hacia arriba en modo matemático

En el primero, segundo y tercer tipo de comandos, es usual que se te olvide cerrar un ambiente y entonces el compilador reportará que se encontró el final del documento antes de lo esperado, o algún mensaje donde indique que lo que sigue no tiene sentido donde está.

Es frecuente que tengas errores al teclear y \LaTeX no reconozca el comando. En esos casos señalará exactamente el lugar donde no está entendiendo.

En el último tipo de comandos, además del primer tipo de error, como pudiera ser el de teclear mal el nombre del comando, puedes también darle menos parámetros de los que espera, o de distintos tipos. Por ejemplo, el comando

```
\setcounter{section}{4}
```

espera un número entero en su segundo parámetro, por lo que si le dieras otra cadena protestaría.

Muchas veces es necesario tener en el documento texto que no quieres que aparezca en la versión final. También pudiera suceder que tengas problemas con un comando particular y quieras ver qué pasa si lo quitas, pero sin quitarlo realmente del archivo. Lo que conviene en esos casos es usar comentarios.

\LaTeX tiene dos tipos de comentarios. El primero, y el más sencillo de usar, es el que simplemente comenta el resto de una línea. Para ello se usa el carácter `%` (porcentaje), y desde el punto en el que aparece hasta el fin de línea (en la pantalla, aunque la línea se haya “doblado”) el compilador de \LaTeX no va a considerar eso para compilar y no aparecerá en el trabajo final.

La segunda manera es introduciendo el ambiente de comentario mediante

```
\begin{comment}
...
\end{comment}
```

y todo lo que quede en este ambiente quedará excluido de la compilación de \LaTeX . Para que puedas usar esta forma de comentario, debes incluir el paquete `comment` en el preámbulo de tu documento:

```
\usepackage{comment}
```

Esta manera de incluir comentarios también puede ser muy útil si estás trabajando con un archivo de texto muy grande y deseas compilar por pedazos.

Algo que siempre hay que vigilar en \LaTeX es que los comandos de ambiente estén anidados de la misma forma que anidamos paréntesis en una fórmula. Por ejemplo, el texto entre `\begin{comment}` y `\end{comment}` debe estar totalmente contenido en otro ambiente y, a su vez, contener ambientes completos.

6.4. Formato general de un documento

L^AT_EX procesa los espacios en blanco de manera especial. Por ejemplo, entre dos palabras un espacio en blanco es lo mismo que 25 o que un cambio de renglón; similarmente, un renglón en blanco es equivalente a diez. En general, no respeta de manera estricta el formato que trae el documento fuente, pues su trabajo consiste, precisamente, en acomodar adecuadamente el texto de acuerdo a los comandos que recibe. Distingue una palabra de otra por al menos un espacio en blanco, y un párrafo de otro por al menos un renglón en blanco. La forma como aparece el texto fuente, en ausencia de separaciones de palabras o párrafos, no tiene nada que ver con el formato final, ni en el tamaño del renglón, ni en la manera en que silabea.

L^AT_EX se encarga de generar espacios entre los párrafos cuando encuentra dos cambios de renglón seguidos (al menos un renglón en blanco). También, cada vez que empieza un capítulo, sección, subsección, etc. genera espacios verticales en blanco.

L^AT_EX ofrece la posibilidad de manipular directamente los espacios que se dejan entre párrafos o el cambio de renglón. En los comandos que siguen, <num> representa a un entero positivo o negativo y <mdda> representa una unidad de medida, que puede ser pt, in, cm, mm, ex, em o cualquier variable de longitud –ex representa la altura de una x mientras que em representa el ancho de la letra m y un espacio en blanco lo denotaremos con □–. Los comandos con que cuentas para manipular los espacios se muestran en la tabla 6.2.

Tabla 6.2 L^AT_EX: comandos para modificar espacios

Comando	Descripción
~	Produce un espacio en blanco, pero que el compilador no puede usar para cambiar de línea.
\□	Indica que se deje incondicionalmente un espacio en blanco; puede ser necesario cuando L ^A T _E X genera algún código y suprime los blancos que lo separan.
\{<num><mdda> *{<num><mdda>}	Da un cambio de renglón, pero, además de saltar el renglón siguiente, agrega al salto tanto como se le indique. Si el número es negativo, retrocede en la hoja. El * a continuación de \\\ es para forzar a que se dé el espacio; de otra manera, L ^A T _E X decide si aplica el espacio o no.
\\\	Cambia de renglón y el siguiente renglón empieza en el margen izquierdo.
\vspace{<num><mdda> \vspace*{<num><mdda>}	Da un espacio vertical del tamaño especificado. Si el número es negativo, retrocede en la página. Nuevamente, el * es para forzar a LaTeX a que recorra el espacio especificado.

Continúa en la siguiente página

Tabla 6.2 L^AT_EX: comandos para modificar espacios*Continúa de la página anterior*

Comando	Descripción
<code>\smallskip</code> <code>\medskip</code> <code>\bigskip</code>	Permiten el desplazamiento vertical del texto en, al menos, un cuarto del tamaño de la línea base (<code>\ baselineskip</code>), media línea base y una completa. Es muy útil porque son saltos relativos al tamaño de letra que estás usando.
<code>\noindent</code>	Hace que un párrafo o renglón empiece en el margen izquierdo de la hoja, en lugar de hacerlo con sangría.
<code>\indent</code>	Obliga a dejar un espacio horizontal igual al de la sangría de párrafos.
<code>\hspace{<num><mdda>}</code> <code>\hspace*{<num><mdda>}</code>	Deja un espacio horizontal dado por el número. Si el número es negativo, retrocede en la línea. L ^A T _E X puede decidir que el espacio no es adecuado en ese punto y no obedecer. Nuevamente, el * fuerza a LaTeX a obedecer la instrucción.

Tanto `\vspace` como `\hspace` pudieran ser inhibidos por L^AT_EX si es que el compilador considera que no se vería bien. Por ejemplo si el desplazamiento vertical toca a principio de una página, decide no hacerlo.

Todo documento, menos las cartas, deben tener un título, autor(es) y la fecha en que fue impreso. Algunas veces se agrega una nota de agradecimiento. En general, a esto se le llama el título. En el preámbulo (antes de que empiece el documento propiamente dicho) debes colocar los datos para que L^AT_EX pueda armar el título que se desea. Los comandos a L^AT_EX son:

```
\title{Ejercicios de Latex}
```

Este es un comando con un parámetro que le indica a L^AT_EX que el título del documento es “Ejercicios de Latex”. Nota que el argumento debe ir entre llaves.

```
\author{El Chapulín Colorado \and Pepe Grillo}
```

Si se trata de más de un autor, los nombres de los autores irán separados por la palabra `\and`.

```
\date{El día más bello del planeta \\
\today}
```

En la fecha puedes poner lo que quieras, aunque se espera una fecha. Las dos diagonales inversas `\\` sirven para cambiar de renglón, y las puedes utilizar en casi cualquier momento. El comando `\today` sirve para que L^AT_EX inserte la fecha de hoy.

```
\thanks{Gracias a los voluntarios de este taller}
```

Sirve para agregar, al pie de la página, algún comentario que se desee. Este comando deberá aparecer una vez iniciado el documento propiamente dicho.

Como ya mencionamos, dependiendo de la clase de documento L^AT_EX se comportará de manera diferente al compilar el texto fuente (la especificación de `\documentclass`).

Se sugiere probar distintas clases de ambientes para un documento, utilizando los comandos que acabamos de dar.

Actividad 6.4 *Agrega encabezado al documento. Ponte tú como autor, junto con tus mejores amigos, el título que a tí más te parezca y algún comentario respecto a la fecha. Agrega un párrafo de agradecimiento tan grande como quieras. Recuerda nada más que debe ir después de `\begin{document}`. Compila y ve el efecto.*

Actividad 6.5 *El objetivo ahora es ver el efecto que tienen las distintas clases de documento sobre lo que se imprime. En todas las acciones que siguen, haz el cambio, compila y ve el resultado. Anota cuál es el efecto del cambio. Convierte en comentarios (ya sea con `%` o con `\begin{comment} ... \end{comment}` para conseguir que compile bien. Comenta tus observaciones y qué es lo que tuviste que “quitar” para que compilara bien. Cada vez que cambies a un nuevo tipo de documento, quita los comentarios que hayas puesto.*

Actividad 6.6 *Cambia el tipo de documento a `article`. Vuelve a compilar y reporta lo que observas, en cuanto al formato de la hoja.*

Actividad 6.7 *Haz lo mismo que en la actividad anterior, pero con la clase `book`.*

6.4.1. Cartas

Para escribir cartas, todo indica que el formato que le tiene que dar L^AT_EX es muy distinto al de los documentos que hemos visto hasta ahora. Puedes meter en un mismo documento varias cartas, ya que se espera que el remitente y la firma sean los mismos para todas las cartas incluidas en el documento. Por ello, una vez iniciado el documento, debes especificar estos dos parámetros. Veamos primero el remitente:

Remitente: Se refiere a lo que normalmente aparece en el tope de la carta y que es la dirección de aquel quien firma la carta. Es un comando con un único argumento:

```
\address{Dra. Genoveva Bienvista\\
         Cubículo 327. Edif. de Matemáticas \\
         Facultad de Ciencias , UNAM}
```

Puede consistir de uno o más renglones. Si deseas más de un renglón en el remitente, separas los renglones con `\\`.

Firma: Para la firma se especifica de manera similar al remitente:

```
\signature{ Dra. Genoveva Bienvista \\
           Profesor Titular B}
```

Una vez que tienes definidos estos parámetros, se procede a escribir cada una de las cartas. Se delimita cada una de éstas por

```
\begin{letter}
.
.
.
\end{letter}
```

Dentro de cada carta colocarás los parámetros que se refieren a cada una de ellas. Veamos cómo se hace:

Destinatario: A continuación de `\begin{ letter }` colocarás entre llaves los datos del destinatario:

```
\begin{ letter }{ Distinguido estudiante de Ciencias
                  de la Computación\\
                  Primer Ingreso \\
                  Generación 2007 }
```

Con esto, aparecerá el texto inmediatamente antes de la carta.

Introducción: Llamamos introducción a la frase con la que se saluda o inicia la carta. También se relaciona únicamente con la carta en cuestión:

```
\opening{Muy querido estudiante :}
```

y este renglón aparecerá al inicio de la carta.

Despedida: Esta es la frase que aparecerá antes de que aparezca la firma y “jalará” a la firma a continuación. Aparecerá dondequiera que coloques el comando, por lo que lo deberás colocar inmediatamente antes del fin de la carta (`\end{ letter }`).

```
\closing{Quedo de Uds. atentamente ,}
```

Copias: Muchas veces quieres poner al pie de la carta la lista de las personas a las que pretendes entregarle una copia de la carta. Esto se logra con el comando:

```
\cc{Mis mejores amigos \\
     Mis estimados colegas \\
     Primer ingreso en general }
```

También este comando, como el de despedida, aparecerá en donde lo coloques, por lo que lo deberás colocar también al final de la carta y después de la despedida.

Actividad 6.8 *Ahora cambia a la clase letter y modifica el texto fuente para que parezca, en efecto, una carta (o edita un archivo propio para ello). Observa los resultados.*

6.5. Tipos y tamaños de letras

Si revisas estas notas, hechas con \LaTeX , verás que existen una gran cantidad de tipos de letras y tamaños que puedes usar dentro de tu documento. Para cambiar el tamaño de las letras cuentas con comandos de estado, por lo que el que uno de ellos aparezca se referirá a todo el ambiente en el que están. Es conveniente, por ello, escribirlos entre llaves:

```
{\large este es .....}
```

Veamos una lista de tamaños de letras con sus nombres en la tabla 6.3 en la siguiente página.

Tabla 6.3 Tamaños disponibles para letras

Nombre	Descripción del tamaño
tiny	esta es una muestra diminuta
scriptsize	un poco menos pequeña
footnotesize	creciendo un poco
small	esta es una muestra pequeña
normalsize	este es el tamaño normal
large	una muestra agrandada un poco
Large	Agrandamos la muestra un poco más
LARGE	Muy grande
huge	Mucho muy grande
Huge	¡Súper extra grande!

Como se ve, tienes a tu disposición siete tamaños distintos de letras (aunque en realidad no hay diferencia entre huge y Huge). En cualquier lugar donde puede aparecer texto, éste puede aparecer agrandado o empequeñecido. Sin embargo, cuando se está usando ambiente matemático estos comandos no tendrán efecto alguno dentro del ambiente y pueden causar un mensaje de aviso. También, si se agranda el texto, se agranda la distancia entre el renglón anterior y aquel en el que se agrandó el texto, en el mismo párrafo.

Todos los comandos de tamaño son del tipo de los que cambian el tamaño para todo lo que sigue, a menos que se ponga una llave antes que él y se acote con la llave que cierra.

Experimenta con los distintos tamaños para que veas el efecto que tienen en tu texto.
Actividad 6.9 *A cada uno de los párrafos que hayas escrito en tu documento, colócale un tamaño distinto de letra, colocando el párrafo y el tamaño de las letras entre llaves. Compila y ve el resultado.*

Actividad 6.10 *Quita las llaves que delimitan el texto. Compila y ve el resultado.*

Actividad 6.11 *Haz que la primera letra de cada párrafo empiece en cada uno de los tamaños especificados. Compila y ve el resultado.*

Veamos ahora cuáles son los tipos de letra que provee \LaTeX (se les denomina *fonts*). Vienen tanto como comandos de cambio de estado como con un argumento, que es el texto que se va a cambiar.

Tabla 6.4 \LaTeX : comandos para cambios de tipo de letra

Decl.	Abr.	Comando	Descripción
<code>\mdseries</code>		<code>\textmd {...}</code>	Medium Series, se refiere a tipo normal
<code>\bfseries</code>	<code>\bf</code>	<code>\textbf {...}</code>	Boldface Series, se refiere a negritas
<code>\rmfamily</code>	<code>\rm</code>	<code>\textrm {...}</code>	Roman Family, el tipo de letra que se usa en este documento
<code>\sffamily</code>	<code>\sf</code>	<code>\textsf {...}</code>	Sans Serif Family, letras simples
<code>\ttfamily</code>	<code>\tt</code>	<code>\texttt {...}</code>	Typewriter Family, letra como de máquina de escribir
<code>\upshape</code>		<code>\textup {...}</code>	Letras sin inclinación
<code>\itshape</code>	<code>\it</code>	<code>\textit {...}</code>	<i>Texto en itálicas</i>
<code>\slshape</code>	<code>\sl</code>	<code>\textsl {...}</code>	<i>Texto ligeramente inclinado</i>
<code>\scshape</code>	<code>\sc</code>	<code>\textsc {...}</code>	TEXTO EN MAYÚSCULAS ESCALADAS
<code>\normalfont</code>		<code>\textnormal {...}</code>	Texto normal

Todas las abreviaturas y declaraciones funcionan como cambios de estado, por lo que si deseas que únicamente se apliquen a un pedazo de texto, encerrarás el comando junto con el texto entre llaves, la que abre precediendo al comando; puedes utilizar también lo que aparece como comando, que utilizan un argumento, que es el texto a afectar.

Puedes utilizar otro tipo de texto, conocido como *enfaticado*, que simplemente implica un cambio de tipo de letra, que depende de la instalación de \LaTeX . Su abreviatura, es `\em` y su comando es `\emph{...}`. Funcionan de manera similar al resto de los cambios de tipo de letra. Tiene la propiedad de que si está en modo enfaticado y se encuentra un comando, cambia a modo normal y viceversa:

```
{\em Veamos cómo funciona este comando cuando tenemos
{\em uno dentro de otro}}
Veamos cómo funciona este comando cuando tenemos uno dentro de otro
```

El último comando, `\textnormal`, lo usas para “escapar” a algún tipo que hayas dado para todo un párrafo o una sección, como se ve en la siguiente página.

```
\textbf{Quieres que aparezca en negritas , excepto
\textnormal{este texto}}
```

Quieres que aparezca en negritas, excepto este texto

Actividad 6.12 *Modifica tu archivo para que las primeras dos palabras de cada párrafo sean con un tipo de letra distinto y un tamaño distinto. Usa todos los tipos listados, aunque repitas.*

Actividad 6.13 *Compila y reporta tus resultados.*

A veces puedes combinar dos o más tipos y tamaños de letras. Por ejemplo, puedes querer tener negritas de itálicas:

Negritas itálicas

Este tipo de combinaciones también las consigues utilizando los comandos que corresponden a la declaración, cuyo uso es de comando de estado:

```
{\bfseries\itshape Negritas itálicas}} comparadas
con \textbf{\textit{Itálicas}}
```

que produce

Negritas itálicas comparadas con ***itálicas***

Si se utilizan los dos comandos de abreviatura

```
{\bf\it Itálicas negritas} comparadas con {\it\bf negritas}
```

únicamente se verificará el último (más interno) cambio de estado que se haya solicitado:

Itálicas negritas comparadas con ***negritas***

Lo mismo sucederá con cualquier combinación que se desee de dos tipos de letras: deberás combinar usando una como cambio de estado y la otra como comando con argumento –aunque la eficacia de esto depende del orden– o las dos en modo de declaración o de comando.

6.6. Listas de enunciados o párrafos

Un párrafo es un conjunto de oraciones que empiezan y terminan con doble `Enter`. En el documento fuente puedes observar un renglón en blanco para finalizar cada párrafo. El aspecto en el documento formateado dependerá de los parámetros que tenga L^AT_EX para compilar ese texto –aunque se pueden modificar, no lo haremos por el momento–.

L^AT_EX provee mecanismos para presentar listas de párrafos, ya sean numerados, etiquetados o con una marca separándolos entre sí. En general, tienen el siguiente formato:

```
\begin{<tipo-de-lista>}
\item <párrafo>
\item <párrafo>
\item . . .
\end{<tipo-de-lista>}
```

Cada párrafo que desees marcar (numerar) deberá ir precedido del comando `\item`. Entre un `\item` y el siguiente, o entre `\item` y el final de la lista, puede haber más de un párrafo y aparecerán alineados con el resto de la lista.

Los *<tipo de lista>* que vas a manejar por lo pronto son los siguientes:

```
\begin{enumerate}
  <numeración de párrafos>
\end{enumerate}
```

```
\begin{itemize}
  <listado de párrafos>
\end{itemize}
```

```
\begin{description}
  <descripción de párrafos>
\end{description}
```

Cada uno de éstos puede aparecer anidado en el otro o anidado en sí mismo. Veamos primero las numeraciones.

6.6.1. Numeraciones

Empezaremos por el tema de incisos numerados. Veamos un anidamiento de numeración:

```
\begin{enumerate}
\item Este es el primer párrafo en el primer nivel
  \begin{enumerate}
  \item Queremos ver qué pasa al anidar en el segundo nivel
    \begin{enumerate}
    \item Anidamos una vez más para el tercer nivel
    \item Otro inciso para que se vea qué pasa en el tercer nivel
      \begin{enumerate}
      \item Numeración en el cuarto nivel
      \end{enumerate}
    \end{enumerate}
  \end{enumerate}
  \item Otro inciso en el segundo nivel de numeración
\end{enumerate}
\item Otro inciso en el primer nivel de numeración
\end{enumerate}
```

que produce el texto que se encuentra en la siguiente página.

1. Este es el primer párrafo en el primer nivel
 - a) Queremos ver qué pasa al anidar en el segundo nivel
 - 1) Anidamos una vez más para el tercer nivel
 - 2) Otro inciso para que se vea qué pasa en el tercer nivel

a' Numeración en el cuarto nivel

b) Otro inciso en el segundo nivel de numeración

2. Otro inciso en el primer nivel de numeración

Como puedes observar, cada nivel lleva su propio contador y usa sus propios métodos de numeración. Los valores por omisión, como acabas de ver, son los números arábigos seguidos de un punto para el primer nivel; las letras minúsculas seguidas de un paréntesis para el segundo nivel; nuevamente números arábigos, pero seguidos de un paréntesis para el tercer nivel; y nuevamente letras mayúsculas, pero seguidas de un apóstrofo para el cuarto nivel. L^AT_EX admite únicamente cuatro niveles de anidamiento para las numeraciones. Las numeraciones también tienen definidas espacio entre los distintos niveles y sangrías para los mismos. Puedes definir qué tipo de numeración utilices. La manera más fácil es incluyendo el paquete para numeraciones en el preámbulo de tu documento fuente, `\usepackage{enumerate}` y entonces podrás marcar qué tipo de numeración deseas, colocando el que correspondería al primero de la lista, como se muestra a continuación:

```
\begin{enumerate}[(a)]
\item Es un paquete de distribución gratuita, disponible
      en prácticamente todos los sistemas Unix, y que está
      ampliamente documentado.
\item La documentación viene con \textnormal{\LaTeX{}},
      por lo que está accesible.
\end{enumerate}
```

Con esta opción, produces la numeración con las etiquetas que deseas:

-
- (a) Es un paquete de distribución gratuita, disponible en prácticamente todos los sistemas Unix, y que está ampliamente documentado.
 - (b) La documentación viene con L^AT_EX, por lo que está accesible.
-

Mientras que

```
\begin{enumerate}[I.]
\item Es un paquete de distribución gratuita, disponible en
      prácticamente todos los sistemas Unix y que está
      ampliamente documentado.
\item La documentación viene con \textnormal{\LaTeX{}},
      por lo que está accesible.
\end{enumerate}
```

produce lo que se ve a continuación.

-
- I. Es un paquete de distribución gratuita, disponible en prácticamente todos los sistemas Unix y que está ampliamente documentado.

II. La documentación viene con \LaTeX , por lo que está accesible.

Además del tipo de número a usar, indicas también una cierta manera de editarlo. Por ejemplo, en el caso anterior, cuando usas minúsculas las colocas entre paréntesis, mientras que cuando usas números romanos en mayúscula, al número lo haces seguir por un punto.

Las maneras que tienes de numerar presentan al tipo de letra que va a ir, precedido y/o seguido de algún separador, como) : , -:

- Árabigos. El valor por omisión para el primer nivel. [1.]
- Letras minúsculas. [a-]
- Letras mayúsculas. [A:]
- Números romanos en minúscula. [i.]
- Números romanos en mayúscula. [I.]

Si aparece entre los corchetes algo que no sea identificado como el primer número de cierto tipo, \LaTeX simplemente repetirá esa cadena frente a cada uno de los párrafos marcados con \item . Si deseas, por ejemplo, agregar un texto antes del número, como **Nota 1**, lo que debes hacer es encerrar entre llaves lo que no corresponde al número.

$\begin{enumerate} \item [Nota 1.] Primera nota. \item Segunda nota. \end{enumerate}$	Nota 1. Primera nota. Nota 2. Segunda nota.
---	--

Cabe aclarar que la sustitución que hagas para el tipo de numeración afecta únicamente al nivel en el que aparece. Los niveles anidados seguirán la convención por omisión descrita arriba.

6.6.2. Listas marcadas

Cuando simplemente quieres marcar a cada párrafo con algún carácter, como un guión, un punto o algo similar, puedes utilizar las listas de párrafos:

```
 $\begin{itemize}$ 
 $\item$  . . .
 $\item$  . . .
. . .
 $\end{itemize}$ 
```

También estas listas las puedes anidar entre sí hasta cuatro niveles de profundidad, cambiando el carácter que marca a los distintos párrafos. Observa el siguiente ejemplo, con el código de \LaTeX a la izquierda y el resultado a la derecha.

<pre> \begin{itemize} \item Primero del primer nivel \begin{itemize} \item Primero del segundo nivel \begin{itemize} \item Primero del tercer nivel \begin{itemize} \item Primero del cuarto nivel \item Segundo del cuarto nivel \end{itemize} \item Segundo del tercer nivel \end{itemize} \item Segundo del segundo nivel \end{itemize} \item Segundo del primer nivel \end{itemize} </pre>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Primero del primer nivel <ul style="list-style-type: none"> ● Primero del segundo nivel <ul style="list-style-type: none"> ○ Primero del tercer nivel <ul style="list-style-type: none"> ◇ Primero del cuarto nivel ◇ Segundo del cuarto nivel ○ Segundo del tercer nivel ● Segundo del segundo nivel ■ Segundo del primer nivel
--	--

Al igual que en las numeraciones, no puedes tener más de cuatro anidamientos del mismo tipo de listas.

Puedes modificar el carácter que quieras que use como marca en la lista, colocando el carácter deseado entre corchetes a continuación de `\item` en el párrafo seleccionado. El código se encuentra a la izquierda y el resultado a la derecha en la siguiente página.

<pre> \begin{itemize} \item[-] Primero del primer nivel \begin{itemize} \item[+] Primero del segundo nivel \begin{itemize} \item[:] Primero del tercer nivel \begin{itemize} \item[>] Primero del cuarto nivel \item Segundo del cuarto nivel \end{itemize} \item Segundo del tercer nivel \end{itemize} \item Segundo del segundo nivel \end{itemize} \item Segundo del primer nivel \end{itemize} </pre>	<ul style="list-style-type: none"> - Primero del primer nivel <ul style="list-style-type: none"> + Primero del segundo nivel <ul style="list-style-type: none"> : Primero del tercer nivel <ul style="list-style-type: none"> > Primero del cuarto nivel ◇ Segundo del cuarto nivel ○ Segundo del tercer nivel ● Segundo del segundo nivel ■ Segundo del primer nivel
---	---

Como puedes observar, a diferencia de las numeraciones, únicamente cambia el párrafo de la lista que hayas marcado. El resto de las marcas se mantiene igual. Hay manera de cambiar la marca para todos los elementos del nivel de anidamiento, de la misma manera que se hizo con las numeraciones, poniendo la nueva marca entre corchetes a continuación de `\begin{itemize}`.

6.6.3. Descripciones

El formato para las descripciones es:

```
\begin{description}
. . .
  <párrafos-marcados>
. . .
\end{description}
```

donde cada *párrafo marcado* lleva inmediatamente después de `\item`, entre corchetes, el título que quieres aparezca para la descripción. Este título aparecerá con otro tipo de letra que el normal, para destacarlo. El resto del párrafo se alineará dejando una pequeña sangría. Sigue un ejemplo en el código de la siguiente página.

```
\begin{description}
\item[enumerate:] Cada nivel se va numerando manteniendo un
  contador para tal efecto.
  \begin{description}
\item[segundo nivel] Es una prueba para ver si tiene sentido
    meter otro nivel más en descripciones.
    \begin{description}
\item[tercer nivel] Otra pruebita más del asunto
      \begin{description}
\item[cuarto nivel] Y aún hay más
        \begin{description}
\item[quinto nivel] A ver si en este tipo de listas
          sí se vale
        \end{description}
      \end{description}
    \end{description}
  \end{description}
\end{description}
\item[itemize:] Cada párrafo se marca con un determinado carácter,
  dependiendo del nivel de anidamiento.
\item[description:] Sirve para poner explicaciones o definiciones.
\end{description}
```

El código anterior produce el siguiente texto:

enumerate: Cada nivel se va numerando manteniendo un contador para tal efecto.

segundo nivel Es una prueba para ver si tiene sentido meter otro nivel más en descripciones.

tercer nivel Otra pruebita más del asunto

cuarto nivel Y aún hay más

quinto nivel A ver si en este tipo de listas sí se vale

itemize: Cada párrafo se marca con un determinado carácter, dependiendo del nivel de anidamiento.

description: Sirve para poner explicaciones o definiciones.

Es importante que notes que en el caso de las descripciones puedes anidar tantas veces como lo desees.

Vamos a crear un archivo nuevo para escribir algunas preguntas y respuestas respecto a las listas de párrafos que te acabamos de presentar.

Actividad 6.14 *Crea un archivo con clase de documento report y que use el paquete enumerate.*

Actividad 6.15 *Ponle como título tu nombre y el número de actividad.*

Actividad 6.16 *A continuación, escribe en tu archivo el nombre de cada paquete que usas y una breve descripción de para qué lo usas (los nombres de los paquetes te deben dar una idea) en una ambiente description.*

Ahora que ya tienes más comandos que teclear, veremos algunas tareas que Emacs te facilita:

1. Aparear bien los ambientes en

```
\begin { ... }
...
\end { ... }
```

Esto se consigue tecleando **C-c** **C-e** y en la línea de comando de Emacs aparecerá

```
Environment type (default ...)
```

Generalmente, el valor por omisión es el del último ambiente elegido o **itemize**, si es la primera vez en la sesión que lo solicitas. Si tecleas **Enter**, procederá a crear la pareja `\begin {..} \end {..}`, dejando el cursor entre ellos para que procedas a escribir. Si el ambiente que elegiste es alguna lista, coloca el primer `\item`. Si la lista elegida es `description`, pregunta por la primera etiqueta.

Este comando de Emacs va guardando los ambientes que le vas solicitando. Puedes recorrer la lista de comandos usados con la flecha vertical. Cuando es la primera vez que vas a usar un ambiente dado, simplemente tecleas el nombre del ambiente (por ejemplo, `enumerate`, `description`) para que lo meta a la lista de ambientes “disponibles”.

2. Cerrar algún ambiente que esté abierto: **C-c** **]**. Con este comando, Emacs coloca el `\end {..}` del `\begin {..}` más cercano que no haya sido cerrado.

Actividad 6.17 *Haz una lista de invitados a una boda, donde separes los invitados de los padres del novio, los padres de la novia, los invitados del novio y los invitados de la novia. Esta lista deberá aparecer en el archivo que acabas de crear. La lista deberá facilitar sacar el total de invitados a la boda.*

6.6.4. Listas más compactas

Como puedes observar de los ejemplos que mostramos, muchas veces el espacio entre los incisos en cada tipo de lista es excesivo. \LaTeX cuenta con un paquete que te permite acortar estos espacios, el paquete `paralist`. Este paquete, además de acortar los espacios verticales, asume las funciones del paquete `enumerate` permitiendo modificar las etiquetas de las distintas listas. Para poder hacer esto último, pasas como opciones al cargar el paquete `newenum` y `newitem` de la siguiente manera:

```
\usepackage [newenum , newitem ] { paralist }
```

Si usas este paquete, es conveniente ya no cargar el paquete `enumerate`. Proporciona los siguientes ambientes:

```
\begin { compactenum }
```

```
...
```

```
\end { compactenum }
```

```
\begin { compactitem }
```

```
...
```

```
\end { compactitem }
```

```
\begin { compactdesc }
```

```
...
```

```
\end { compactdesc }
```

Estos tres ambientes resultan muy cómodos para compactar un poco el texto que se está produciendo y se usan exactamente igual que los correspondientes descritos antes. En este libro es más común que usemos estos ambientes que los originales de \LaTeX . `paralist` tiene además listas “corridas” en un único renglón, pero no las revisaremos en este momento.

Sugerimos que dupliques algunos de estos ambientes, pero usando las formas compactas, para comparar el espaciado.

Actividad 6.18 *Copia los ambientes de enumeración, listas y descripciones en tu archivo, pero sustituye los ambientes por su correspondiente compacto. Compila y observa el resultado.*

6.7. Tablas

En general, L^AT_EX provee comandos para definir tablas de los tipos más variados. Veremos acá únicamente las más sencillas, aunque no por eso poco poderosas.

Una tabla es un conjunto de renglones alineados por columnas. Por ello, para que L^AT_EX vaya acomodando las columnas le debes dar el número de columnas y el formato de cada una de ellas. El formato general de una tabla de texto es el siguiente:

```
\begin{ tabular }[<pos>]{<cols>}
  <renglones>
\end{ tabular }
```

Es necesario aclarar que una tabla puede aparecer en cualquier posición donde aparezca una palabra. Por ello, es conveniente en la inmensa mayoría de los casos preceder y suceder a la tabla con un renglón en blanco.

El argumento que va entre corchetes, *<pos>* se refiere al caso en que desees que la tabla aparezca a continuación de una palabra, si la queremos alineada “desde arriba” ([t]), desde abajo ([b]) o centrada [c], que es el valor por omisión. Este parámetro no tendrá sentido si se deja, como acabamos de mencionar, un renglón en blanco antes y después de la tabla.

El argumento *<cols>* se refiere al formato que deberán tener las columnas de la tabla, y que será aplicado a cada uno de los renglones. Debes especificar el formato para cada una de las columnas que desees tener en la tabla. También especificas si se debe colocar algo entre las columnas. De esto, *<cols>* corresponde a una lista de especificadores, que se refieren a la sucesión de columnas e intercolumnas:

Tabla 6.5 Modificadores para la definición de columnas

Especificación	Descripción
Especificación de alineación de columna	
l	Especifica que el contenido de esta columna se colocará pegado a la izquierda, y ocupará tanto espacio como requiera para quedar contenido en un renglón.
r	Similar al anterior, pero pegado a la derecha.
c	Similar al anterior, pero centrado.
p{<ancho>}	Da un ancho fijo para la columna. L ^A T _E X acomodará el texto como si fuera un párrafo, ocupando tantos renglones como sea necesario.
m{<ancho>}	Igual que p, excepto que si hay columnas que dan un número distinto de líneas para el mismo renglón, centra verticalmente el contenido de las columna.

Tabla 6.5 Modificadores para la definición de columnas

(continúa...)

Especificación	Descripción
Para estas dos opciones, el $\{<ancho>\}$ deberá estar dado en:	
in	pulgadas
cm	centímetros
mm	milímetros
pt	puntos
em	ancho de carácter
Algún nombre de longitud	
Especificación de separadores	
	Una línea vertical que separa columnas.
	Dos líneas verticales separando las columnas.

En los primeros tres casos, el tamaño final de la columna será el máximo de todos los renglones de la tabla. Si es que va a haber mucho texto en cada columna, te recomendamos usar la cuarta o quinta descripción, para que el renglón se “doble” y se conforme un párrafo. De esta forma no se saldrá de la hoja en un solo renglón.

Los renglones se componen de material que quieres en cada columna. Cada vez que deseas cambiar de columna, debes insertar un carácter & y cada vez que quieras cambiar de renglón deberás agregar al final del renglón `\`.

Puedes colocar líneas entre cada dos renglones con el comando `\hline`. Cuando no es el primero de los renglones, debe venir a continuación de un cambio de renglón. Veamos un ejemplo sencillo a continuación.

```
\begin{tabular}{t}{cccc}
  letras y símbolos\\
  palabras & oraciones
  & párrafos & subsecciones\\
  secciones & capítulos
  & partes & documento
\end{tabular}
```

Se tiene una tabla con cuatro columnas y dos renglones y se usa & para *separar* las columnas entre sí. Se utilizan `\` para *separar* los renglones. La tabla queda de la siguiente manera:

letras y símbolos			
palabras	oraciones	párrafos	subsecciones
secciones	capítulos	partes	documento

Es importante que notes que lo que corresponde a un renglón formado no forzosamente tiene que aparecer en el mismo renglón en el código. Sólo en el caso en que la especificación de la columna sea `p` o `m`, el introducir un renglón en blanco será interpretado como cambio de párrafo, que lo realiza dentro del mismo renglón de la tabla y en la misma columna.

Actividad 6.19 *Crea un archivo `Tablas.tex` y copia el preámbulo de tu archivo anterior. Copia la definición de la tabla anterior, compila y ve el resultado.*

Actividad 6.20 *Modifica la tabla anterior para que quede de la siguiente manera:*

letras y símbolos	palabras	oraciones
párrafos	subsecciones	secciones
capítulos	partes	documento

donde la primera columna está justificada a la izquierda, la segunda centrada y la tercera a la derecha. La tabla tiene tres columnas en lugar de cuatro.

6.7.1. Multicolumnas

En la tabla anterior, el texto `letras y símbolos` ocupa mucho más espacio que el resto de los textos en esa columna. Por ello, se toma la decisión de que este texto ocupe dos columnas. Si lo separas “a pie” queda mal distribuido, pues interviene el espacio entre columnas:

letras y	símbolos		
palabras	oraciones	párrafos	subsecciones
secciones	capítulos	partes	documento

Para que se centre en dos columnas puedes utilizar el comando

```
\multicolumn{<núm>}{<cols>}{<texto>}
```

donde `{<núm>}` es el número de columnas de la tabla original que va a ocupar; `{<cols>}` es la manera de acomodar esa columna, con sus posibles caracteres entre columnas; y `{<texto>}` es lo que queremos que aparezca en esa nueva columna. Un `\multicolumn` puede aparecer en cualquier lugar donde pueda aparecer el contenido de una columna, al inicio de un renglón o inmediatamente a continuación de un `&`. Debes tener cuidado que el número de columnas que se coloca en `{<núm>}` no exceda el número de columnas que quedan disponibles en el renglón, a partir de la columna donde se está colocando el comando. La tabla queda como sigue en la siguiente página.

```

\begin{tabular}[t]{cccc}
  \multicolumn{2}{c}{letras y símbolos}\!
  palabras
  & oraciones & párrafos & subsecciones\!
  secciones & capítulos & partes & documento
\end{tabular}

```

y se forma como sigue:

letras y símbolos			
palabras	oraciones	párrafos	subsecciones
secciones	capítulos	partes	documento

Puedes usar el comando de `\multicolumn` también para modificar exclusivamente el contenido de una columna en un determinado renglón. Por ejemplo, si deseas que para esa columna en ese renglón en lugar de estar centrado esté justificado a la derecha, o que no tenga separadores entre columnas. Puedes hacer esto para lograr, sin juntar columnas, casi el mismo efecto que lograste uniendo dos columnas:

```

\begin{tabular}[t]{cccc}
  \multicolumn{1}{r}{letras y}&
  \multicolumn{1}{l}{símbolos}\!
  palabras
  & oraciones & párrafos & subsecciones\!
  secciones & capítulos & partes & documento
\end{tabular}

```

El texto formado queda como se muestra a continuación. Nota que, ahora sí, casi desapareció el espacio de más entre “y” y “símbolos”.

letras y	símbolos		
palabras	oraciones	párrafos	subsecciones
secciones	capítulos	partes	documento

También puedes aprovechar las multicolumnas para poner títulos a la tabla o pies de página:

```

\begin{tabular}[t]{cccc}
  \multicolumn{4}{c}{\bf Componentes de un documento de LaTeX}\!
  \multicolumn{2}{c}{letras y símbolos}\!
  palabras
  & oraciones & párrafos & subsecciones\!
  secciones & capítulos & partes & documento\!
  \multicolumn{4}{l}{\footnotesize Se puede
  numerar a partir de subsecciones}
\end{tabular}

```

Quedaría como se muestra a continuación.

Componentes de un documento de LaTeX

letras y símbolos
 palabras oraciones párrafos subsecciones
 secciones capítulos partes documento

Se puede numerar a partir de subsecciones

En general puedes agregarle modificadores a las columnas para que el texto *de esa columna* tenga un tamaño o tipo particular. Por ejemplo, para el título de la tabla agregas al principio del texto el modificador `\bf` y para el último renglón cambias el tamaño del carácter a `\footnotesize`. Estos cambios se aplican únicamente a esa columna y en ese renglón. Asimismo, puedes saltar líneas en blanco entre renglones, simplemente agregando cambios de línea (`\`) al final del renglón.

Actividad 6.21 Repite la tabla que construiste y modifícala para agregarle el título y el último renglón.

6.7.2. Separación de renglones y columnas

Como mencionamos al decir qué puede ir en `{<cols>}`, dijimos que puedes tener una o dos líneas verticales que separan a las columnas o, en general, cualquiera de las combinaciones de las descripciones que dimos. También puedes tener líneas horizontales que separan a los renglones. Veamos la siguiente tabla que incluye separadores de columna y de renglón.

Ambiente	Nombre	Descripción
Reporte	report	Se utiliza para cosas menos formales que un libro o un artículo. No tiene capítulos, sino que agrupa a partir de secciones.
Artículo	article	Es, tal vez, el ambiente que más seguido utilizarás para la entrega de tareas, elaboración de pequeños manuales, etc. Permite escribir en dos columnas fácilmente.

que fue producida por el código en la siguiente página.

```

\begin{ tabular }[ t ]{ | | | | | p { 8cm } | }
  \hline
  Ambiente & Nombre & Descripción \\
  \hline \hline
  Reporte & report & Se utiliza para cosas menos formales
              que un libro o un artículo. No
              tiene capítulos , sino que agrupa
              a partir de secciones . \\
  \hline
  Artículo & article & Es , tal vez , el ambiente que más seguido
              utilizarás para la entrega
              de tareas , elaboración de pequeños
              manuales , etc . Permite escribir en dos
              columnas fácilmente . \\
  \hline
\end{ tabular }

```

Observa que antes de cada `\hline`, excepto el primero, debe haber un cambio de renglón u otro `\hline` –en este último caso, las líneas horizontales aparecerán muy pegadas, lo mismo que si aparecen dos líneas verticales entre columnas–. En cambio, después del `\hline` no es necesario un cambio de renglón. Como ya vimos, puedes modificar el tipo y/o tamaño de cualquiera de los contenidos de una columna en un determinado renglón. Por ejemplo, se acostumbra que los títulos vayan en negritas. También deseas líneas dobles horizontales entre los títulos y el contenido de la tabla. Juguemos un poco con eso. Para no ocupar tanto espacio nada más mostraremos el renglón o renglones que estemos modificando. Lo primero que haremos es separar a los encabezados de columnas con líneas dobles y ponerlos en negritas, de la siguiente manera:

```

\hline \hline
\bf Ambiente & \Large \textbf { Nombre } & \sc Descripción \\
\hline \hline

```

Integrados estos cambios, la tabla aparece como se muestra a continuación.

Ambiente	Nombre	DESCRIPCIÓN
Reporte	report	Se utiliza para cosas menos formales que un libro o un artículo. No tiene capítulos, sino que agrupa a partir de secciones.
Artículo	article	Es, tal vez, el ambiente que más seguido utilizarán para la entrega de tareas, elaboración de pequeños manuales, etc. Permite escribir en dos columnas fácilmente.

Supongamos que le agregas dos renglones más, pero que por el momento no tienes decidido qué escribir en la descripción:

```
Acetatos&beamer \\ hline
Cartas&letter \\ hline
```

Y veamos cómo se ve la tabla:

Ambiente	Nombre	DESCRIPCIÓN
Reporte	report	Se utiliza para cosas menos formales que un libro o un artículo. No tiene capítulos, sino que agrupa a partir de secciones.
Artículo	article	Es, tal vez, el ambiente que más seguido utilizarás para la entrega de tareas, elaboración de pequeños manuales, etc. Te permite escribir en dos columnas fácilmente.
Acetatos	beamer	
Cartas	letter	

Nota que falta la línea vertical al final. Esto es porque no especificaste nada para la tercera columna. Cuando tienes líneas verticales para separar columnas, debes “completar” todas las columnas en cada renglón. Los renglones agregados debieron tener la siguiente forma:

```
Acetatos &beamer & \\ hline
Cartas & letter & \\ hline
```

Veamos cómo queda la tabla, que se muestra a continuación.

Ambiente	Nombre	DESCRIPCIÓN
Reporte	report	Se utiliza para cosas menos formales que un libro o un artículo. No tiene capítulos, sino que agrupa a partir de secciones.
Artículo	article	Es, tal vez, el ambiente que más seguido utilizarás para la entrega de tareas, elaboración de pequeños manuales, etc. Te permite escribir en dos columnas fácilmente.
Acetatos	beamer	
Cartas	letter	

Supongamos ahora que quieres agregarle a la tabla un título, que quede dentro de la tabla en el primer renglón. Para eso puedes utilizar nuevamente el comando `\multicolumn`. Debes tener cuidado si es que las columnas originales tienen separación por columnas,

porque debes especificar explícitamente las nuevas separaciones. Quieres el título centrado, pero de ancho mayor que el resto de los renglones. Para lograrlo pones un renglón en blanco antes y después. Veamos cómo funciona en la tabla que estamos usando como ejemplo:

```
\multicolumn{3}{|c|}{ }\\
\multicolumn{3}{|c|}{\Large\textbf{Clases de documentos
en \textnormal{\LaTeX{}} }}\\
\multicolumn{3}{|c|}{ }\\ \hline
```

Clases de documentos en L^AT_EX		
Ambiente	Nombre	DESCRIPCIÓN
Reporte	report	Se utiliza para cosas menos formales que un libro o un artículo. No tiene capítulos, sino que agrupa a partir de secciones.
Artículo	article	Es, tal vez, el ambiente que más seguido utilizarán para la entrega de tareas, elaboración de pequeños manuales, etc. Permite escribir en dos columnas fácilmente.

De los ejemplos anteriores, es claro que cuando colocas caracteres entre las columnas, dejar renglones en blanco no es trivial.

Al igual que cuando no tienes líneas entre las columnas, puedes utilizar `\multicolumn` para quitar las líneas de una determinada columna en un cierto renglón. La manera como se asocian las separaciones de columnas son:

- La primera columna tiene asociadas la línea a su izquierda y a su derecha.
- A partir de la segunda columna, cada columna debe redefinir su línea derecha.

Actividad 6.22 *Codifica la tabla que se encuentra en el tope de la siguiente página, que es una nueva versión de la tabla anterior. Ten cuidado con las líneas que separan las columnas. Observa que puedes trabajar a partir de la tabla ya codificada.*

6.7.3. Líneas “incompletas” verticales y horizontales

Veamos la tabla que se encuentra a continuación a la izquierda. Entre el segundo y tercer renglón no quieres una línea completa, sino únicamente una que cubra la segunda y tercera columna. Esto se consigue con el comando `\cline{ci-cf}`, donde *ci* es el número de la

Tabla 6.6 Actividad 5.22

Tema: Clases de documentos en L^AT_EX		
Ambiente	Nombre	DESCRIPCIÓN
Reporte	report	Se utiliza para cosas menos formales que un libro o un artículo. No tiene capítulos, sino que agrupa a partir de secciones.
Artículo	article	Es, tal vez, el ambiente que más seguido utilizarás para la entrega de tareas, elaboración de pequeños manuales, etc. Te permite escribir en dos columnas fácilmente.
** La lista no es exhaustiva		

columna inicial y *cf* es el número de la columna final. A su lado se muestra la codificación de la tabla, donde puedes ver en la cuarta línea de la codificación el uso del comando `\cline {2-3}`, que indica que la línea parcial empieza en la columna 2 y termina en la 3. Se pueden observar a continuación.

Verificador de Paridad			
Q	Sigma		F
	0	1	
PAR	PAR	NON	1
NON	NON	PAR	0

```
\begin{tabular}{|c|c|c|c|}
\hline
\multicolumn{4}{|c|}{\bf Verificador de
Paridad}\hline\hline
&\multicolumn{2}{|c|}{\bf Sigma}
&\cline{2-3}
\bf Q & 0 & 1 & F\hline
PAR & PAR & NON & 1\hline
NON & NON & PAR & 0\hline
\end{tabular}
```

Tienes también el comando `\vline` que introduce una línea de separación de columna, que cubre toda la columna. Se codificó como se muestra a la derecha de la tabla formada.

Esta es	una prueba	
Para mostrar	la división	artificial

```
\begin{tabular}{|c|l|}
\hline
Esta es & una prueba\hline
\hline
Para mostrar \vline la
división & artificial\hline
\hline
\end{tabular}
```

Como se puede ver, en la cuarta línea del código aparece, a mitad de la columna, el comando `\vline`. Va seguido de la secuencia `\quad` que obliga a dejar un espacio en blanco entre el comando y lo que sigue. También hay que recordar que el formato del código no influye en el de la tabla, por lo que puedes partir renglones arbitrariamente en el código.

6.7.4. Espacio entre los renglones

Para terminar con esta sección hablaremos un poco de cómo “estirar” (o disminuir) el espacio entre renglones de una tabla, forzando a que las separaciones de columna se mantengan. Esto es deseable cuando quieres que haya más separación entre renglones que la normal, pero no tanto espacio como lo da un renglón en blanco. Puedes modificar la distancia dada por el cambio del renglón colocando un argumento a continuación de `\` con el formato [`<num><medida>`]. Veamos un ejemplo, en el que agregamos 4 y 10 puntos al cambio de renglón. El código se encuentra a la derecha y la tabla formada a la izquierda.

Esta es		una prueba
Para mostrar	la división	artificial

```

\begin{tabular}{|c|l|}
\hline
Esta es & una prueba\\[4 pt]
\hline
Para mostrar \vline\ la
división &
artificial\\[10 pt]
\hline
\end{tabular}

```

Observa que las líneas verticales que separan a las columnas se extienden para cubrir toda la columna.

`<num>` puede ser negativo también, forzando a que haya un “retroceso”. El código se encuentra a la derecha de la tabla formada:

Esta es		una prueba
Para mostrar	la división	artificial
Acá mostramos	el efecto de “subir” la raya	

```

\begin{tabular}{|c|l|}
\hline
Esta es & una prueba\\[6 pt]
\hline
Para mostrar \vline\ la
división
& artificial\\[10 pt]
\hline
\multicolumn{2}{|l|}{Acá
mostramos \vline\
el efecto de ‘‘subir’’
la raya}\\[-6 pt]
\hline
\end{tabular}

```

Actividad 6.23 Codifica la tabla que se encuentra a continuación, en la siguiente página.

<i>Bonetería Científica, S. A.</i>			
<i>Año</i>	<i>Precio</i>		<i>Comentarios</i>
	<i>bajo</i>	<i>alto</i>	
<i>1971</i>	<i>97-245</i>		<i>Mal año.</i>
<i>72</i>	<i>245-245</i>		<i>Poco comercio debido a un invierno crudo.</i>
<i>73</i>	<i>245-2001</i>		<i>Ningún gnus fue buen gnus este año.</i>

6.8. Fórmulas matemáticas y símbolos especiales

Hasta ahora has escrito texto que si bien te permite escribir, por ejemplo, una novela, no te sirve de mucho para cuando quieres escribir texto un poco más especializado. En estas notas han aparecido muchos caracteres especiales. En general, deseas poder escribir caracteres especiales y, en particular, fórmulas matemáticas.

Para algunos caracteres especiales, como pudieran ser las vocales acentuadas del español, las diéresis en la u o la tilde en la n, hemos logrado que Emacs se comporte como máquina de escribir y haga que el apóstrofo ('), la tilde (~) y las comillas (") se comporten lo que se conoce como símbolos “sordos”, esto es, que “no escuchen” hasta que se teclee el siguiente carácter –o bien está configurado el teclado para que la combinación de tecla con **Alt** produzca los caracteres acentuados–. Sin embargo, pudiera ser que no estuviera Emacs habilitado de esta manera. En general, L^AT_EX provee mecanismos para que se impriman una gran cantidad de símbolos que no aparecen en el inglés, pero que se usan en idiomas como el francés, el español y el alemán. Casi todos empiezan con una diagonal inversa \ y siguen con el código especial dado a ese carácter. L^AT_EX los llama *símbolos*. Veamos a continuación una lista de los más usados:

Tabla 6.7 Acentos

<code>\`{o}</code>	ò	<code>\~{o}</code>	õ	<code>\v{o}</code>	ö	<code>\c{o}</code>	ç	<code>\' {o}</code>	ó
<code>\={o}</code>	ō	<code>\H{o}</code>	ő	<code>\d{o}</code>	ø	<code>\^{o}</code>	ô	<code>\. {o}</code>	ó
<code>\t{oo}</code>	ôô	<code>\b{o}</code>	ö	<code>\" {o}</code>	ö	<code>\u{o}</code>	ü	<code>\' {\i}</code>	í

En todas estas combinaciones puede aparecer cualquier carácter alfabético. En el caso de que lo que siga a la `\` sea un símbolo especial (como los paréntesis, la coma, etc.) o un dígito, no es necesario poner al argumento entre llaves: `\~a` ã y `\^d` \hat{d} .

Los símbolos que siguen no tienen argumentos, sino que se sustituyen tal cual se especifican.

Tabla 6.8 Símbolos no ingleses

<code>\ae</code>	æ	<code>\oe</code>	œ	<code>\aa</code>	å	<code>\AA</code>	Å	<code>\AE</code>	Æ
<code>\OE</code>	Œ	<code>\O</code>	Ø	<code>\l</code>	ł	<code>\L</code>	Ł	<code>?`</code>	¿
<code>!`</code>	¡	<code>\o</code>	ø	<code>\ss</code>	ß				

Se tienen algunos símbolos de puntuación que resultan útiles. Se incluyen acá también los símbolos que tienen algún significado especial en L^AT_EX.

Tabla 6.9 Símbolos de puntuación y especiales

<code>\dag</code>	†	<code>\S</code>	§	<code>\copyright</code>	©	<code>\P</code>	¶
<code>\ddag</code>	‡	<code>\pounds</code>	£	<code>\#</code>	#	<code>\\$</code>	\$
<code>\%</code>	%	<code>\&</code>	&	<code>_</code>	_	<code>\{ \} {}</code>	{ } {}

En esta tabla colocamos símbolos que se usan en L^AT_EX con un significado especial.

Finalmente, cuando se trate de que un símbolo aparezca “tal cual”, sin que sea interpretado por L^AT_EX (por ejemplo, la diagonal inversa `\`) simplemente usas el comando `\verb`, seguido *inmediatamente* por un carácter que uses para delimitar el texto (como `+` o `!`) y todo el texto que aparece entre los símbolos elegidos no será interpretado y aparecerá en la página tal cual lo tecleaste².

Actividad 6.24 Crea un archivo nuevo copiando el preámbulo que hemos visto hasta ahora.

Actividad 6.25 Construye una tabla de cinco columnas en las que veas el resultado de aplicar seis de los tipos de acentos a las cinco vocales.

6.8.1. Fórmulas matemáticas

El tipo de texto que hemos escrito hasta ahora es lo que L^AT_EX denomina texto LR (*left to right*) y que consiste fundamentalmente de párrafos que se acomodan en la hoja como vienen. Cuando quieres escribir fórmulas matemáticas, éstas contienen símbolos que

²Usando este comando es como se han escrito algunos de los comandos en todo este texto.

obligan al compilador a realizar un formato también vertical, no nada más en el renglón correspondiente. Para lograrlo deberás introducir un “ambiente” matemático. Tienes dos tipos de ambientes matemáticos:

- i. En la línea, donde lo que buscas es poder intercalar una fórmula o un carácter ($\alpha_i = 2 \cdot \beta^3$). Esto se logra, de cualquiera de las siguientes maneras:

Se escribe:	Se forma:
fórmula: <code>\alpha_i=2\cdot\beta^3</code>	fórmula: $\alpha_i = 2 \cdot \beta^3$
fórmula: <code>\(\alpha_i=2\cdot\beta^3\)</code>	fórmula: $\alpha_i = 2 \cdot \beta^3$
fórmula: <code>\begin{math}\alpha_i=2\cdot\beta^3\end{math}</code>	fórmula: $\alpha_i = 2 \cdot \beta^3$

- ii. En un “recuadro” (párrafo) que contiene a la fórmula matemática. Introduces también un ambiente que dejará espacio en blanco entre el párrafo anterior y el siguiente. Dentro de ese párrafo puedes escribir las fórmulas. Para mostrar esta modalidad, se mostrará del lado izquierdo el texto fuente y del derecho el texto formado:

fórmula: <code>\[\alpha=2\cdot\beta^3\]</code>	fórmula $\alpha_i = 2 \cdot \beta^3$
fórmula: <code>\begin{displaymath}\alpha_i=2\cdot\beta^3\end{displaymath}</code>	fórmula: $\alpha_i = 2 \cdot \beta^3$

La diferencia fundamental entre el modo de despliegue (párrafo) y el de línea es el tamaño de los términos. Mientras que en el modo de línea se ajusta el tamaño a la altura normal de una línea, en el modo de párrafo ocupa tanto espacio vertical como requiera. Compara estos dos modos en el esquema de la siguiente página.

<code>\(2\frac{n}{n+1}\)</code>	$2\frac{n}{n+1}$	<code>\[2\frac{n}{n+1}\]</code>	$2\frac{n}{n+1}$
---------------------------------	------------------	---------------------------------	------------------

Cuando estás en modo matemático, ya sea de línea o de recuadro, los espacios en blanco únicamente tendrán sentido para separar comandos. No aparecerán en las fórmulas que escribas como tales, a menos que utilices un blanco precedido por la diagonal inversa. El texto que escribas se formará con un tipo parecido al de las itálicas y si escribes varias palabras aparecerán sin los espacios. Compara el modo matemático con el tipo itálico en los siguientes renglones.

<code>\(Esta es una prueba \)</code>	<i>Esta es una prueba</i>
<code>\it Esta es una prueba</code>	<i>Esta es una prueba</i>

Nota que el lugar que ocupa cada carácter es ligeramente mayor en el modo matemático.

Revisemos ahora cuáles son los componentes principales de las fórmulas matemáticas.

Exponentes

Una de las acciones más comunes que quieres realizar es la de poner exponentes. Esto se logra fácilmente si donde quieres desees un exponente colocas el símbolo `^` seguido de un sólo símbolo, para que ese símbolo aparezca como exponente; o bien seguido de varios símbolos, todos ellos entre llaves. No se permiten secuencias de más de una combinación de `^` con el exponente. Siguen algunos ejemplos:

<code>\$a^m b^n c^{n+m}\$</code>	$a^m b^n c^{n+m}$
<code>\$x^{y^2}\$</code>	x^{y^2}
<code>\$x^{2y}\$</code>	x^{2y}
<code>\$x^2y\$</code>	x^2y

En el segundo ejemplo nos vimos forzados a encerrar el segundo exponente entre llaves para que no se infringiera la regla de que hubiera más de uno seguido. De esta manera, el exponente de x es, simplemente, otra expresión con exponente.

Como puedes observar en todos estos ejemplos, las llaves sirven para indicar dónde empieza y termina el exponente. Es claro, por ejemplo en el último caso, que en ausencia de llaves L^AT_EX considerará únicamente al primer carácter que sigue a `^`.

Actividad 6.26 Codifica en L^AT_EX las siguientes fórmulas:

$$3x^2 + 4xy + 2y^2 = 0$$

$$-b + (b^2 - 4ac)^{1/2}/(2a)$$

$$a^n b^m c^{(n+m)!}$$

$$(x - y)^2(x^2 - y^2)(x + y)^2$$

Subíndices

Funcionan de la misma manera que los exponentes, excepto que se usa el símbolo `_` de subrayado en lugar del `^`. Las mismas reglas aplican para subíndices que para exponentes. Siguen algunos ejemplos:

<code>\$a_m b_n c_{n+m}\$</code>	$a_m b_n c_{n+m}$
<code>\$x_{y_2}\$</code>	x_{y_2}
<code>\$x_{2y}\$</code>	x_{2y}
<code>\$x_2y\$</code>	x_2y

Actividad 6.27 Codifica en L^AT_EX las siguientes expresiones:

$$P_i \log_2 P_i$$

$$(x_{i_1} - y_{i_1}) + (x_{i_2}^2 - y_{i_2}^2) + (x_{i_3}^3 - y_{i_3}^3)$$

$$(x_1^2 + y_1^2)^{1/2}$$

$$(X_{max} - X_{min})^2 / (Y_{max} - Y_{min})^2$$

6.9. Emacs y L^AT_EX

En este momento ya conoces una buena cantidad de herramientas L^AT_EX, has incursionado incluso en matemáticas en L^AT_EX. Éste es un buen momento para que revises qué puede hacer Emacs por ti. Mejor dicho, qué puede hacer AU_CT_EX, el modo mayor para editar L^AT_EX en Emacs por ti.

En la sección 6.12.1, en la página 160, explicamos con detalle qué comandos de AU_CT_EX ejecutan las secuencias `C-c` `C-e` y otras que hemos mencionado en este capítulo. También agregamos información sobre el modo para ingresar símbolos matemáticos de manera rápida y un buen número de detalles más.

AU_CT_EX, desgraciadamente, no es parte estándar de todas las distribuciones de Emacs. Por ello, en la sección 6.12.1 te explicamos cómo obtener, instalar y configurar AU_CT_EX.

Letras griegas

Para que se imprima una letra griega haces preceder el nombre de la misma (en inglés) por la diagonal inversa. En la tabla 6.10 se muestran las letras griegas disponibles:

Tabla 6.10 Símbolos griegos

Minúsculas							
<code>\alpha</code>	α	<code>\theta</code>	θ	<code>o</code>	o	<code>\tau</code>	τ
<code>\beta</code>	β	<code>\vartheta</code>	ϑ	<code>\pi</code>	π	<code>\upsilon</code>	υ
<code>\gamma</code>	γ	<code>\iota</code>	ι	<code>\varpi</code>	ϖ	<code>\phi</code>	ϕ
<code>\delta</code>	δ	<code>\kappa</code>	κ	<code>\rho</code>	ρ	<code>\varphi</code>	φ
<code>\epsilon</code>	ϵ	<code>\lambda</code>	λ	<code>\varrho</code>	ϱ	<code>\chi</code>	χ
<code>\varepsilon</code>	ε	<code>\mu</code>	μ	<code>\sigma</code>	σ	<code>\psi</code>	ψ
<code>\zeta</code>	ζ	<code>\nu</code>	ν	<code>\varsigma</code>	ς	<code>\omega</code>	ω
<code>\eta</code>	η	<code>\xi</code>	ξ				

Tabla 6.10 Símbolos griegos

(continúa...)

Mayúsculas							
<code>\Gamma</code>	Γ	<code>\Lambda</code>	Λ	<code>\Sigma</code>	Σ	<code>\Psi</code>	Ψ
<code>\Delta</code>	Δ	<code>\Xi</code>	Ξ	<code>\Upsilon</code>	Υ	<code>\Omega</code>	Ω
<code>\Theta</code>	Θ	<code>\Pi</code>	Π	<code>\Phi</code>	Φ		

Puedes ver que no para todas las letras griegas hay la versión en mayúscula. Si no aparece en esta lista es porque no la hay. También existe, para algunas de ellas, la versión para variable.

Actividad 6.28 *Haz una tabla que contenga únicamente las letras griegas para las cuales hay mayúsculas, y aquéllas para las cuales hay versión en var. En la primera columna de la tabla deberá aparecer el “nombre” de la letra en minúscula; en la segunda columna deberá imprimirse el símbolo; en la tercera columna, si es que hay, el símbolo para la mayúscula; y en la cuarta columna, si es que hay, el símbolo para la variable.*

Símbolos con flechas

En matemáticas, y en computación en general, se usan muy frecuentemente distintos tipos de flechas. Presentamos algunos en la tabla 6.11.

Tabla 6.11 Símbolos con flechas

<code>\leftarrow</code>	←	<code>\longleftarrow</code>	←←	<code>\Leftarrow</code>	⇐
<code>\Longleftarrow</code>	⇐⇐	<code>\rightarrow</code>	→	<code>\longrightarrow</code>	→→
<code>\Rightarrow</code>	⇒	<code>\Longrightarrow</code>	⇒⇒	<code>\leftrightarrow</code>	↔
<code>\longleftrightarrow</code>	↔↔	<code>\Leftrightarrow</code>	⇔	<code>\Longleftrightarrow</code>	⇔⇔
<code>\uparrow</code>	↑	<code>\Uparrow</code>	↑↑	<code>\downarrow</code>	↓
<code>\Downarrow</code>	↓↓	<code>\updownarrow</code>	↕	<code>\Updownarrow</code>	⇕
<code>\mapsto</code>	↦	<code>\longmapsto</code>	↦↦	<code>\hookrightarrow</code>	↷
<code>\hookrightarrow</code>	↷	<code>\leftharpoonup</code>	↶	<code>\rightharpoonup</code>	↷
<code>\leftharpoondown</code>	↷	<code>\rightharpoondown</code>	↶	<code>\rightleftharpoons</code>	⇌
<code>\leadsto</code>	↷	<code>\nearrow</code>	↗	<code>\searrow</code>	↘
<code>\swarrow</code>	↘	<code>\nwarrow</code>	↖		

Operadores

En la tabla 6.12 te mostramos símbolos comúnmente usados en matemáticas como operadores y símbolos relacionales.

Tabla 6.12 Operadores y símbolos relacionales

<code>\pm</code>	\pm	<code>\cap</code>	\cap	<code>\diamond</code>	\diamond
<code>\oplus</code>	\oplus	<code>\mp</code>	\mp	<code>\cup</code>	\cup
<code>\bigtriangleup</code>	\triangle	<code>\ominus</code>	\ominus		
<code>\times</code>	\times	<code>\uplus</code>	\uplus	<code>\bigtriangledown</code>	∇
<code>\otimes</code>	\otimes	<code>\div</code>	\div	<code>\sqcap</code>	\sqcap
<code>\triangleleft</code>	\triangleleft	<code>\oslash</code>	\oslash	<code>\ast</code>	$*$
<code>\sqcup</code>	\sqcup	<code>\triangleright</code>	\triangleright	<code>\odot</code>	\odot
<code>\star</code>	\star	<code>\vee</code>	\vee	<code>\lhd</code>	\triangleleft
<code>\bigcirc</code>	\bigcirc	<code>\circ</code>	\circ	<code>\wedge</code>	\wedge
<code>\rhd</code>	\triangleright	<code>\dagger</code>	\dagger	<code>\bullet</code>	\bullet
<code>\setminus</code>	\setminus	<code>\unlhd</code>	\triangleleft	<code>\ddagger</code>	\ddagger
<code>\cdot</code>	\cdot	<code>\wr</code>	\wr	<code>\unrhd</code>	\triangleright
<code>\amalg</code>	\amalg	<code>\leq</code>	\leq	<code>\geq</code>	\geq
<code>\equiv</code>	\equiv	<code>\models</code>	\models	<code>\prec</code>	\prec
<code>\succ</code>	\succ	<code>\sim</code>	\sim	<code>\perp</code>	\perp
<code>\preceq</code>	\preceq	<code>\succeq</code>	\succeq	<code>\simeq</code>	\simeq
<code>\mid</code>	\mid	<code>\ll</code>	\ll	<code>\gg</code>	\gg
<code>\asymp</code>	\asymp	<code>\parallel</code>	\parallel	<code>\subset</code>	\subset
<code>\supset</code>	\supset	<code>\approx</code>	\approx	<code>\bowtie</code>	\bowtie
<code>\subseteq</code>	\subseteq	<code>\supseteq</code>	\supseteq	<code>\cong</code>	\cong
<code>\Join</code>	\bowtie	<code>\sqsubset</code>	\sqsubset	<code>\sqsupset</code>	\sqsupset
<code>\neq</code>	\neq	<code>\smile</code>	\smile	<code>\sqsubseteq</code>	\sqsubseteq
<code>\sqsupseteq</code>	\sqsupseteq	<code>\doteq</code>	\doteq	<code>\frown</code>	\frown
<code>\in</code>	\in	<code>\ni</code>	\ni	<code>\notin</code>	\notin
<code>\propto</code>	\propto	<code>\vdash</code>	\vdash	<code>\dashv</code>	\dashv

Actividad 6.29 Codifica en L^AT_EX las siguientes fórmulas:

$$f_X(y_i)\Delta_i \log[f_X(y_i)\Delta_i]$$

$$\|X - Y_i^{(k)}\|^2 f_X dX$$

$$m_k(t_{ij}) = i(\alpha_k t_{ij} + \Delta_k)$$

Actividad 6.30 Codifica en L^AT_EX las siguientes fórmulas:

$$p \wedge 1 \equiv \neg p \Rightarrow q$$

$$(p \wedge q) \Leftrightarrow \neg(\neg p \vee \neg q)$$

$$\|X - Y_j\|^2 \leq \|X - Y_i\|^2, Y_i \in C$$

$$d(x_i, y_i) = x_i \oplus y_j$$

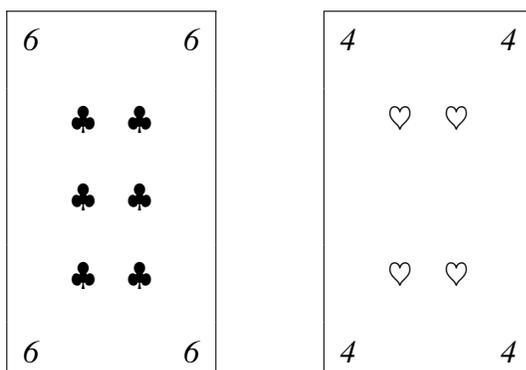
Símbolos varios

Notarás que a pesar de que hemos dado ya muchísimos símbolos matemáticos, todavía nos faltan algunos que ya conoces como el “para todo”. En la tabla 6.13 ponemos algunos símbolos más que te van a ser de utilidad.

Tabla 6.13 Símbolos varios

<code>\aleph</code>	ℵ	<code>\prime</code>	′	<code>\forall</code>	∀	<code>\infty</code>	∞
<code>\hbar</code>	ℏ	<code>\emptyset</code>	∅	<code>\exists</code>	∃	<code>\Box</code>	□
<code>\imath</code>	ı	<code>\nabla</code>	∇	<code>\neg</code>	¬	<code>\Diamond</code>	◇
<code>\jmath</code>	Ƶ	<code>\surd</code>	√	<code>\flat</code>	♭	<code>\triangle</code>	△
<code>\ell</code>	ℓ	<code>\top</code>	⊤	<code>\natural</code>	♮	<code>\clubsuit</code>	♣
<code>\wp</code>	℘	<code>\bot</code>	⊥	<code>\sharp</code>	♯	<code>\diamondsuit</code>	◇
<code>\Re</code>	ℜ	<code>\ </code>	∥	<code>\backslash</code>	\	<code>\heartsuit</code>	♥
<code>\Im</code>	ℑ	<code>\angle</code>	∠	<code>\partial</code>	∂	<code>\spadesuit</code>	♠
<code>\mho</code>	℧						

Actividad 6.31 Codifica en L^AT_EX las figuras al principio de la siguiente página (pista: utiliza una tabla tabular para acomodar las figuras).



Nombres de funciones comunes

L^AT_EX proporciona varios nombres de funciones comunes para que las escribas de manera especial, y no simplemente como cadenas. Éstas se presentan en la tabla 6.14.

Tabla 6.14 Nombres de funciones comunes

<code>\arccos</code>	arc cos	<code>\cos</code>	cos	<code>\csc</code>	csc	<code>\exp</code>	exp
<code>\ker</code>	ker	<code>\limsup</code>	lím sup	<code>\min</code>	mín	<code>\sinh</code>	sinh
<code>\arcsin</code>	arcsin	<code>\cosh</code>	cosh	<code>\deg</code>	deg	<code>\gcd</code>	gcd
<code>\lg</code>	lg	<code>\ln</code>	ln	<code>\Pr</code>	Pr	<code>\sup</code>	sup
<code>\arctan</code>	arctan	<code>\cot</code>	cot	<code>\det</code>	det	<code>\hom</code>	hom
<code>\lim</code>	lím	<code>\log</code>	log	<code>\sec</code>	sec	<code>\tan</code>	tan
<code>\arg</code>	arg	<code>\coth</code>	coth	<code>\dim</code>	dim	<code>\inf</code>	ínf
<code>\liminf</code>	lím inf	<code>\max</code>	máx	<code>\sin</code>	sin	<code>\tanh</code>	tanh
<code>a \mod b</code>		$a \text{ mód } b$		<code>\pmod{b}</code>		$(\text{mód } b)$	

Nota que como estamos trabajando en español (paquete `babel`) aquellas abreviaturas que lo requieren llevan acento.

Fracciones

En el modo matemático tienes dos maneras de escribir fracciones. La primera de ellas es con la diagonal, como en

$$\$3/4\$ \quad 3/4$$

$$\$1/(n+1)\$ \quad 1/(n+1)$$

También se puede usar el comando `\frac{numerador}{denominador}` que escribe la fracción de la siguiente forma:

$$\text{\frac{3}{4}} \quad \frac{3}{4} \quad \text{\frac{3}{4}} \quad \frac{3}{4}$$

$$\text{\frac{1}{n+1}} \quad \frac{1}{n+1} \quad \text{\frac{1}{n+1}} \quad \frac{1}{n+1}$$

Si `\frac` usas en el modo matemático en línea, L^AT_EX va a tratar de ajustar la fórmula al alto de un renglón, mientras que si usas el modo matemático de recuadro, ocupará tanto espacio vertical como requiera.

Actividad 6.32 Codifica en L^AT_EX las siguientes fórmulas:

$$z_n = x_n - y_n = x_n - \frac{x_n + x_{n-1}}{2} = \frac{x_n - x_{n-1}}{2}$$

$$f_X(x) \log \frac{2X_{\text{máx}}/M}{c'(x)} \Delta_i$$

Raíces

La raíz de una fórmula o expresión se logra con el comando `\sqrt` y poniéndole como argumento entre llaves a la expresión que quieres cubra la raíz.

$$\text{\frac{x+y}{1+\sqrt{\frac{y}{z+1}}}}$$

$$\frac{x+y}{1+\sqrt{\frac{y}{z+1}}}$$

Puedes también poner valor en el radical, agregando ese valor entre corchetes como primer argumento de `\sqrt`:

$$\text{\frac{x+y}{1+\sqrt[n]{\frac{y}{z+1}}}}$$

$$\frac{x+y}{1+\sqrt[n]{\frac{y}{z+1}}}$$

Actividad 6.33 Codifica en L^AT_EX las siguientes fórmulas:

$$\frac{-b \pm \sqrt{b^2 \cdot a \cdot c}}{2 \cdot a}$$

$$\Sigma_3(\chi) = \sqrt{\left(\frac{1}{\kappa^2} - \frac{1}{(\kappa+1)^2}\right) \chi^{-\kappa}}$$

Símbolos ajustables

Tenemos en matemáticas muchos símbolos, como el de la integral o las series, que deben tomar el tamaño dado por todo lo que está a su derecha. Como vimos en el ejercicio anterior, la raíz cuadrada, por ejemplo, crece al tamaño que toma su argumento. Esto lo hace automáticamente. Los símbolos en la tabla 6.15 son con los que cuenta L^AT_EX para el modo matemático. El tamaño aumenta únicamente cuando aparece en el modo en que acomoda a la fórmula en un párrafo, no en una línea.

Tabla 6.15 Símbolos ajustables

<code>\sum</code>	Σ	<code>\bigcap</code>	\bigcap	<code>\bigodot</code>	\bigodot
<code>\prod</code>	\prod	<code>\bigcup</code>	\bigcup	<code>\bigotimes</code>	\bigotimes
<code>\coprod</code>	\coprod	<code>\bigsqcup</code>	\bigsqcup	<code>\bigoplus</code>	\bigoplus
<code>\int</code>	\int	<code>\bigvee</code>	\bigvee	<code>\biguplus</code>	\biguplus
<code>\oint</code>	\oint	<code>\bigwedge</code>	\bigwedge		

Cuando pones subíndice o exponente a cualquiera de estos símbolos, L^AT_EX los acomodará de tal manera que se vean bien. Por ejemplo,

`\[\sum_{-\infty}^{\infty} f_{X|Y}(x_i|y_j)\]`

$$\sum_{-\infty}^{\infty} f_{X|Y}(x_i|y_j)$$

`\[\int_0^n f(x)^2 g(y)^2\]`

$$\int_0^n f(x)^2 g(y)^2$$

Mientras que si los pones en modo de línea, aparecerán como sigue:

`\$\sum_{-\infty}^{\infty} f_{X|Y}(x_i|y_j)\$` se forma $\sum_{-\infty}^{\infty} f_{X|Y}(x_i|y_j)$

`\$\int_0^n f(x)^2 g(y)^2\$` se forma a $\int_0^n f(x)^2 g(y)^2$.

Otra manera de agrandar algunos de los símbolos, sobre todo aquellos que forman parejas como los paréntesis, los corchetes o las llaves, es “aclarando” que vas a tener un delimitador izquierdo y uno derecho para un determinado pedazo de fórmula, usando los comandos `\left` y `\right`, y colocando inmediatamente a continuación el símbolo que se va a usar. En el ejemplo que dimos para las raíces, los paréntesis no crecieron al tamaño de la fórmula que parentizan. Para lograrlo haces lo siguiente:

```
\[\Sigma_3(\chi)=\sqrt{\left(\frac{1}{\kappa^2}-\frac{1}{(\kappa+1)^2}\right)\chi^{-\kappa}}\]
```

$$\Sigma_3(\chi) = \sqrt{\left(\left(\frac{1}{\kappa^2} - \frac{1}{(\kappa + 1)^2}\right) \chi^{-\kappa}\right)}$$

Puedes querer únicamente el símbolo de la izquierda o el de la derecha. En ese caso, como símbolo a agrandar usas un punto (.). Veamos un ejemplo:

```
\[P(x)=\left\{\frac{x^2+y^2}{\sqrt{(x^2-y^2)^2}}\right.\]
```

$$P(x) = \left\{ \frac{x^2 + y^2}{\sqrt{(x^2 - y^2)^2}} \right.$$

Actividad 6.34 Codifica en L^AT_EX las siguientes fórmulas:

$$\left(E_y \int_0^{t_\varepsilon} L_{x,y^k(s)} \varphi(\chi) ds \right)$$

$$y_n = \sum_{i=0}^N a_i x_{n-i} + \sum_{i=1}^M b_i y_{n-i}$$

$$D^{(k)} = \sum_{i=1}^M \int_{b_{i-1}^{(k)}}^{b_i^{(k)}} (x - y_i)^2 f_X(x) dx$$

Equivalente a `\left` y `\right` tenemos manera de pedir distintos tamaños de delimitadores con las siguientes parejas, listadas de menor a mayor. El comando se hace seguir por un único símbolo.

```
\bigl      \bigr
\Bigl      \Bigr
\biggl     \biggr
\Biggl     \Biggr
```

Por ejemplo, la siguiente fórmula

```
\[ \Biggl\{ \biggl[ \Bigl( \bigl| prueba \bigr| \Bigr) \biggr] \Biggr\} \]
```

se forma de la siguiente manera:

$$\left\{ \left[\left(|prueba| \right) \right] \right\}$$

La lista de los símbolos que puedes usar como delimitadores y que se agrandan se encuentra en la tabla 6.16.

Tabla 6.16 Delimitadores

\uparrow	<code>\uparrow</code>	\Uparrow	<code>\Uparrow</code>	\downarrow	<code>\downarrow</code>	\Downarrow	<code>\Downarrow</code>
$\{$	<code>\{</code>	$\}$	<code>\}</code>	\updownarrow	<code>\updownarrow</code>	\Updownarrow	<code>\Updownarrow</code>
\lfloor	<code>\lfloor</code>	\rfloor	<code>\rfloor</code>	\lceil	<code>\lceil</code>	\rceil	<code>\rceil</code>
\langle	<code>\langle</code>	\rangle	<code>\rangle</code>	$/$	<code>/</code>	\backslash	<code>\backslash</code>
$ $	<code> </code>	$\ $	<code>\ </code>	\smile	<code>\smile</code>	\frown	<code>\frown</code>
\int	<code>\int</code>	\int	<code>\int</code>	\uparrow	<code>\uparrow</code>	\Uparrow	<code>\Uparrow</code>
\int	<code>\int</code>	\int	<code>\int</code>	\uparrow	<code>\uparrow</code>	\Uparrow	<code>\Uparrow</code>

Actividad 6.35 Codifica en L^AT_EX la siguiente fórmula:

$$\sum_{1 < m \leq n} \left[\left(\sum_{1 \leq k < m} \lfloor (m/k) / \lceil m/k \rceil \right)^{-1} \right].$$

Puntos suspensivos (elipses)

Cuando en modo matemático (o de texto) deseas poner puntos suspensivos, el teclearlo directamente en L^AT_EX como tres puntos seguidos no da el efecto deseado, ya que acerca mucho entre sí a los puntos. Por ello cuentas con dos maneras de poner puntos suspensivos:

`\[\text{valores para } x_1, \ldots, x_n \]`

valores para x_1, \dots, x_n

donde los puntos suspensivos se colocan alineados con la parte inferior de la línea (`\ldots`); o bien, alineados con la parte central de la línea (`\cdots`):

`\[1 + \frac{1}{x^2} + \frac{1}{x^4} + \cdots + \frac{1}{x^{2^n}} \]`

$$1 + \frac{1}{x^2} + \frac{1}{x^4} + \cdots + \frac{1}{x^{2^n}}$$

donde los puntos suspensivos se alinean con el operador para darle continuidad. También cuentas con puntos suspensivos verticales, `\vdots` (·) y diagonales, `\ddots` (· ·).

Actividad 6.36 Codifica en L^AT_EX las siguientes fórmulas:

$$F(x) = a_d x^d + a_{d-1} x^{d-1} + \cdots + a_1 x^1 + a_0 x^0$$

$$\Delta^n f(x) = c_d \left(\frac{x}{d-n} \right) + c_{d-1} \left(\frac{x}{d-1-n} \right) + \cdots + c_0 \left(\frac{x}{-n} \right)$$

Cambios de tipos y tamaños de letras

En el modo para matemáticas no van a funcionar los comandos que cambian el tipo o tamaño de letra. Tampoco vas a poder utilizar las letras acentuadas o los símbolos que no son del idioma inglés. Para intercalar un símbolo de éstos en un ambiente matemático lo debes colocar como argumento de un comando `\mbox`. Veamos un ejemplo:

$$\delta(q_0, a) \quad \begin{array}{l} \backslash \text{begin} \{ \text{displaymath} \} \\ \quad \backslash \text{delta} (q \ \backslash \text{mbox} \{ \backslash \text{b} \{ o \} \} , a) \\ \backslash \text{end} \{ \text{displaymath} \} \end{array}$$

En el modo matemático tampoco van a funcionar las negritas u otros cambios en el tipo de letra. El modo matemático tiene sus propios tipos, que se muestran en la tabla 6.17.

Tabla 6.17 Tipos de letras en modo matemático

<code>\mathcal{ABCDEF...}</code>	<i>ABCDEF...</i>
<code>\mathit{it \acute{a}licas \cdot 2^{ft} \Psi \log [\psi]}</code>	<i>it álicas · 2^{ft} Ψ log[ψ]</i>
<code>\mathrm{romanas \cdot 2^{ft} \Psi \log [\psi]}</code>	romanas · 2 ^{ft} Ψ log[ψ]
<code>\mathbf{negritas \cdot 2^{ft} \Psi \log [\psi]}</code>	negritas · 2^{ft} Ψ log[ψ]
<code>\mathsf{sans\ serif \cdot 2^{ft} \Psi \log [\psi]}</code>	sans serif · 2 ^{ft} Ψ log[ψ]
<code>\mathtt{m\acute{a}quina\ de\ escribir \cdot 2^{ft} \Psi \log [\psi]}</code>	máquina de escribir · 2 ^{ft} Ψ log[ψ]
<code>\mathbb{BLACKBOARD CON BORDES DOBLES}</code>	BLACKBOARD CON BORDES DOBLES

Debes notar que todos estos tipos de letra mantienen al texto en modo matemático. También es importante repetir que para separar palabras debes teclear un espacio “\ ”, pues si no el modo matemático no respeta espacios en blanco.

El primer y último tipo (`\mathcal` y `\mathbb`) únicamente los puedes usar con mayúsculas.

Cuando pides negritas en modo matemático con `\mathbf` hay símbolos que no se imprimen en negritas. Observa que en el cuarto ejemplo, los símbolos correspondientes a $\Psi \log[\psi]$ no salieron obscurecidos. Para que salgan obscurecidos debes usar el comando

```
\boldsymbol{ ... }
```

que logra poner en negritas también a los símbolos matemáticos. Mostramos ambas opciones juntas para que se note la diferencia:

```
\[\mathbf{negritas} \cdot 2^{\text{ft}} \Psi \log[\psi]\]
```

negritas · 2^{ft}Ψ log[ψ]

```
\[\mathbf{negritas} \cdot 2^{\text{ft}} \boldsymbol{\Psi} \log[\psi]\]
```

negritas · 2^{ft}Ψ log[ψ]

Otra manera de lograr que todo el texto matemático se escriba en negritas es mediante el comando de cambio de estado `\boldmath` (`\unboldmath`), que a partir del momento en que aparece prende (apaga) las negritas en modo matemático. Veamos un ejemplo:

```
\hspace*{4em}\boldmath \ (a+b\Box c)\
\unboldmath\quad \ (a+b)\Box c\
```

a + b□c a + b□c

Cabe hacer la aclaración que estos comandos los tienes que poner antes de que entres al modo matemático, para que tengan efecto.

Actividad 6.37 Codifica en L^AT_EX la siguiente fórmula, cuidando el tipo de letra y las negritas:

Sea $x \neq y \quad \forall x \in \mathbb{N}, y \geq x$

Insertar texto en modo matemático

Es necesario muchas veces introducir en un recuadro o línea matemática texto que quieres aparezca en modo normal. Nota que esto no es lo mismo que hicimos cuando cambiamos el tipo de letra para los símbolos matemáticos. Para ello se puede usar el comando `\text {...}` poniendo entre llaves el texto que deseas aparezca. También puedes utilizar, en general, cualquiera de los comandos `\text{xx}` que vimos al inicio de esta sección para modificar tipo de texto (donde `xx` es uno de `bf`, `sf`, `tt`, etc.).

Este comando preserva los espacios entre palabras:

```
\[x=\frac{-b\pm \sqrt{b^2-4ac}}{2a}\ \
\text{Da la solución de ecuación cuadrática}\]
```

$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$ Da la solución de ecuación cuadrática

Tablas de fórmulas

Hay dos maneras de organizar varias fórmulas en una tabla. La primera de ellas es con un `tabular` y colocando en cada celda el modo matemático en línea (`\(... \$\)`). La otra manera es declarando un ambiente de línea o recuadro y colocando allí un arreglo matemático, `\begin{array }...\end{array}`. Es importante insistir en que un `array` sólo puede estar en un ambiente matemático. Las declaraciones de columnas y renglones las haces exactamente igual que con `tabular`, excepto que el contenido es interpretado como fórmulas. La excepción es cuando para describir la columna diste `p{<num><mdda>}`, pues en ese caso automáticamente esa columna quedará en modo texto.

Este mecanismo se utiliza también para imprimir matrices o, en general, tablas que en su mayoría van a contener fórmulas matemáticas.

<code>\[\begin{array}{lcl}</code>	a_{11}	a_{12}	\dots	a_{1m}
<code> a_{11}&a_{12}&\dots&a_{1m} \\</code>	a_{21}	a_{22}	\dots	\dots
<code> a_{21}&a_{22}&\dots&\dots \\</code>	\dots	\dots	\dots	\dots
<code> \dots&\dots&\dots&\dots \\</code>	a_{n1}	a_{n2}	\dots	a_{nm}
<code> a_{n1}&a_{n2}&\dots</code>				
<code> &a_{nm}</code>				
<code>\end{array}]\]</code>				

Siempre que tienes una fórmula que ocupa más de un renglón, puedes ponerle algún carácter a la izquierda y otro a la derecha que crezcan tanto como la fórmula en cuestión. Esto lo haces marcando la fórmula con `\left` y `\right` a su izquierda y derecha respectivamente, y poniendo el símbolo que quieras. Por ejemplo, la matriz anterior podría quedar:

<code>\[\left[\begin{array}{lcl}</code>	[a_{11}	a_{12}	\dots	a_{1m}
<code> a_{11}&a_{12}&\dots&a_{1m} \\</code>		a_{21}	a_{22}	\dots	\dots
<code> a_{21}&a_{22}&\dots&\dots \\</code>		\dots	\dots	\dots	\dots
<code> \dots&\dots&\dots&\dots \\</code>		a_{n1}	a_{n2}	\dots	a_{nm}
<code> a_{n1}&a_{n2}&\dots&a_{nm}</code>					
<code>\end{array} \right]]\]</code>					

Si deseas omitir ya sea el símbolo de la izquierda o el de la derecha, pones un punto (`.`) en lugar del carácter. No tienen porqué ser caracteres correspondientes al inicio y al final. En general, se usan aquellos que lo son, pero no es forzoso:

```

\left \begin{array}{lcl}
a_{11}&a_{12}&\dots a_{1m} \\
a_{21}&a_{22}&\dots \dots \\
\dots &\dots &\dots \dots \\
a_{n1}&a_{n2}&\dots a_{nm}
\end{array} \right.

```

También puedes tener un array en el modo línea,

```

\begin{array}[t]{l}a+b\backslash a-b\end{array}$,

```

que queda $a + b$. Debes notar que usa tantos renglones como necesite, corrigiendo el

$a - b$

siguiente renglón para que no se encime.

Las líneas entre columnas y entre los renglones se utilizan exactamente igual que en el caso de las tablas no numéricas (tabular). También habrás notado que la descripción de las columnas se hace también de la misma manera que en un tabular. También se pueden redefinir las columnas.

Actividad 6.38 Codifica en L^AT_EX la siguiente tabla:

$(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$	Suma de cuadrados
$a^2 - b^2 = (a + b)(a - b)$	Diferencia de cuadrados
$(a + b)^n = a^n + 2a^{n-1}b + \dots + b^n$	Expansión binomial

Matrices y combinaciones

Si bien puedes armar matrices usando arrays, L^AT_EX provee comandos especiales para ello. Por ejemplo, es muy común que quieras definir una función “por casos” como la que sigue:

$$P_{r-j} = \begin{cases} 0 & \text{si } r-j \text{ es impar,} \\ r!(-1)^{(r-j)/2} & \text{si } r-j \text{ es par.} \end{cases}$$

```

\left[ P_{r-j} =
\begin{cases}
0 & \text{si } r-j \text{ es impar,} \\
r! (-1)^{(r-j)/2} & \text{si } r-j \text{ es par.}
\end{cases}
\right]

```

Si esto lo hicieras con un array, lo haría como se ve en la siguiente página.

$$P_{r-j} = \begin{cases} 0 & \text{si } r-j \text{ es impar,} \\ r!(-1)^{(r-j)/2} & \text{si } r-j \text{ es par.} \end{cases}$$

```

\[\mathbb{P}_{r-j}=\left\{ \begin{array}{ll} 0 & \text{si } r-j \text{ es impar,} \\ r!(-1)^{(r-j)/2} & \text{si } r-j \text{ es par.} \end{array} \right.
\]

```

que puedes corroborar en la parte izquierda que forma exactamente la misma ecuación. Por ello, el ambiente de casos es, simplemente, un atajo para codificar este tipo de “tablas”.

Otro atajo común es el que se usa para matrices. L^AT_EX define varios ambientes específicos para matrices, dependiendo de los delimitadores que quieras tener:

<pre> \[\begin{matrix} a&b \\ c&d \end{matrix}\] </pre>	$\begin{matrix} a & b \\ c & d \end{matrix}$	<pre> \[\begin{pmatrix} e&f \\ g&h \end{pmatrix}\] </pre>	$\begin{pmatrix} e & f \\ g & h \end{pmatrix}$
<pre> \[\begin{bmatrix} i&j \\ k&l \end{bmatrix}\] </pre>	$\begin{bmatrix} i & j \\ k & l \end{bmatrix}$	<pre> \[\begin{vmatrix} m&n \\ o&p \end{vmatrix}\] </pre>	$\begin{vmatrix} m & n \\ o & p \end{vmatrix}$
<pre> \[\begin{Vmatrix} q&r \\ s&t \end{Vmatrix}\] </pre>	$\begin{Vmatrix} q & r \\ s & t \end{Vmatrix}$		

Como puedes ver, lo que te ahorras al usar estos ambientes es la especificación de los delimitadores y de las columnas de cada matriz.

Actividad 6.39 Codifica cada una de las matrices anteriores usando `array` y `delimitadores`.

Actividad 6.40 Codifica la siguiente fórmula:

$$\begin{pmatrix} n! \\ r!(n-r)! \end{pmatrix}$$

6.9.1. Anotaciones en los símbolos

Es frecuente que quieras anotar a tus variables con distintos símbolos, que van desde prima hasta vectores. También pudieras hacerlo abajo de la variable o expresión. Veamos algunos ejemplos:

$$\vec{a}$$

$$\underset{i=1}{\cup}$$

Como puedes notar, aun cuando estemos en modo de línea, acomoda el texto que le indiques donde le indiques. El primer parámetro L^AT_EX lo escribe con un tamaño menor y lo coloca encima (over) o debajo (under) del segundo argumento. El segundo argumento únicamente puede ser un símbolo. El primer argumento, como ya vimos, puede ser cualquier cosa. Para aquellos símbolos que son muy comunes, tenemos definidos comandos que colocan determinado carácter. Éstos se encuentran en la tabla 6.18.

Tabla 6.18 Acentos en modo matemático

\hat{a}	<code>\hat{a}</code>	\acute{a}	<code>\acute{a}</code>	\bar{a}	<code>\bar{a}</code>	\dot{a}	<code>\dot{a}</code>
\check{a}	<code>\check{a}</code>	\grave{a}	<code>\grave{a}</code>	\vec{a}	<code>\vec{a}</code>	\ddot{a}	<code>\ddot{a}</code>
\breve{a}	<code>\breve{a}</code>	\tilde{a}	<code>\tilde{a}</code>				

Muchas veces quieres poner una flecha, raya, llave, encima de toda una expresión que tiene más de un símbolo. Para ello tenemos los siguientes símbolos que se extienden para cubrir a más de un símbolo:

$$\backslash[\backslash overline {a+b+c}=\backslash underline {a+b+c} \backslash]$$

$$\overline{a+b+c} = \underline{a+b+c}$$

$$\backslash[\backslash overbrace {a+b+c}=\backslash underbrace {a+b+c} \backslash]$$

$$\overbrace{a+b+c} = \underbrace{a+b+c}$$

$$\backslash[\backslash overrightarrow {a+b+c}=\backslash underrightarrow {a+b+c} \backslash]$$

$$\overrightarrow{a+b+c} = \underrightarrow{a+b+c}$$

$$\backslash[\backslash overleftarrow {a+b+c}=\backslash underleftarrow {a+b+c} \backslash]$$

$$\overleftarrow{a+b+c} = \underleftarrow{a+b+c}$$

$$\backslash[\backslash overleftrightarrow {a+b+c}=\backslash underleftrightarrow {a+b+c} \backslash]$$

$$\overleftrightarrow{a+b+c} = \underleftrightarrow{a+b+c}$$

Por supuesto que puedes anidar todos estos comandos y combinarlos de la manera que desees.

Actividad 6.41 Codifica en L^AT_EX la expresión que se encuentra en la siguiente página:

$$A \cap B = \begin{cases} A & \text{si } A \subseteq B \\ B & \text{si } B \subseteq A \\ \emptyset & \text{si } A \text{ y } B \text{ son ajenos} \\ \overline{\overline{A} \cup \overline{B}} & \text{por la ley de De Morgan} \end{cases}$$

6.9.2. Arreglos de fórmulas

Seguramente estás pensando en escribir fórmulas (o ecuaciones) en modo párrafo. Hasta ahora has utilizado para ello el ambiente `displaymath`. Sin embargo, si deseas numerar las ecuaciones o algo por el estilo, debes usar el ambiente `equation`.

```
\begin{equation}\label{eq:dia3-1}
R=\frac{1}{M}\sum_{k=1}^M R_k
\end{equation}
```

$$R = \frac{1}{M} \sum_{k=1}^M R_k \quad (6.1)$$

Nota que el número de la ecuación aparece en el extremo derecho de la línea donde se encuentra la misma. Esto se puede cambiar, así como la forma de numeración³. El contador de ecuaciones se va incrementando progresivamente dentro del capítulo.

Si quieres colocar varias fórmulas alineadas, un `array` tiene el problema de que no importa si está en modo línea o párrafo, nos dará modo línea para cada renglón del arreglo.

```
\[\begin{array}[t]{l}
x_1=\sum_{k=1}^n a_k y^k \\
&\&\text{primer valor}\ll[10pt] \\
x_2=\sum_{k=1}^n b_k y^k \\
&\&\text{segundo valor} \\
\end{array}\]
x_1 = \sum_{k=1}^n a_k y^k \quad \text{primer valor} \\
x_2 = \sum_{k=1}^n b_k y^k \quad \text{segundo valor}
```

Si quieres varias líneas, pero cada una de ellas en modo párrafo, tienes que usar el ambiente de arreglos de ecuaciones `\eqnarray`.

```
\begin{eqnarray}
x_1=\sum_{k=1}^n a_k y^k \\
&\&\text{Primer valor}\ll \\
x_2=\sum_{k=1}^n b_k y^k \\
&\&\text{segundo valor} \\
\end{eqnarray}
```

$$x_1 = \sum_{k=1}^n a_k y^k \quad \text{Primer valor} \quad (6.2)$$

```
\end{eqnarray}
x_2 = \sum_{k=1}^n b_k y^k \quad \text{segundo valor} \quad (6.3)
```

Nota que el modo matemático se introduce junto con el ambiente `eqnarray`, lo mismo que sucede con `equation`. Si deseas eliminar el número de la(s) ecuación(es) usa los ambientes `eqnarray*` y `equation*` respectivamente:

³Consulta alguno de los manuales de L^AT_EX que se mencionan en la bibliografía si así lo deseas.

```

\begin{eqnarray*}
x_1=\sum_{k=1}^n a_k y^k & \text{Primer valor} \\
x_2=\sum_{k=1}^n b_k y^k & \text{segundo valor}
\end{eqnarray*}

```

$$x_1 = \sum_{k=1}^n a_k y^k \quad \text{Primer valor}$$

$$x_2 = \sum_{k=1}^n b_k y^k \quad \text{segundo valor}$$

Las ecuaciones que aparecen dentro de ambientes sin numeración no incrementan el contador de ecuaciones.

Sucede a veces que no cabe una ecuación en una sola línea, por lo que tienes que repartirla en varios renglones. Esto lo logras con el ambiente `split` dentro de un ambiente `equation`. Este comando es muy útil cuando, por ejemplo, quieres mostrar procesos por los que pasa una expresión. Nota que de esta manera se asigna un único número a la ecuación, en atención a que es una sola.

```

\begin{equation}
\begin{split}
\begin{bmatrix}
\Theta_1 \\
\Theta_2
\end{bmatrix}
&+\frac{1}{\sqrt{2}}
\begin{bmatrix}
1 & 1 \\
1 & -1
\end{bmatrix}
\begin{bmatrix}
\alpha \\
\alpha
\end{bmatrix} \\
&-\begin{bmatrix}
\sqrt{2}\alpha \\
0
\end{bmatrix}
&-\begin{bmatrix}
\sqrt{2}\alpha \\
0
\end{bmatrix}
\end{split}
\end{equation}

```

$$\begin{bmatrix} \Theta_1 \\ \Theta_2 \end{bmatrix} + \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \alpha \\ \alpha \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} \sqrt{2}\alpha \\ 0 \end{bmatrix} \quad (6.4)$$

Puedes conseguir un efecto similar, pero asignando un número a cada renglón, si usamos el arreglo de ecuaciones, como se muestra a continuación del ambiente `split`, que comentamos en la segunda versión. En los ambientes de matrices, ecuaciones y arreglos te ahorras especificar número de columnas y tipo de columnas, ya que estos ambientes los toman de los elementos que aparecen en las mismas.

```

\begin{eqnarray}
% \begin{ split }
\begin{ bmatrix }
\Theta_1 \\
\Theta_2
\end{ bmatrix }
& + \frac { 1 } { \sqrt { 2 } }
\begin{ bmatrix }
1 & 1 \\
1 & -1
\end{ bmatrix }
\begin{ bmatrix }
\alpha \\
\alpha
\end{ bmatrix }
& -
\begin{ bmatrix }
\sqrt { 2 } \alpha \\
0
\end{ bmatrix }
\end{ eqnarray }

```

$$\begin{bmatrix} \Theta_1 \\ \Theta_2 \end{bmatrix} + \frac{1}{\sqrt{2}} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \alpha \\ \alpha \end{bmatrix} \quad (6.5)$$

$$- \begin{bmatrix} \sqrt{2}\alpha \\ 0 \end{bmatrix} \quad (6.6)$$

Existen otros ambientes más para matemáticas. Si los quieres revisar, consulta alguno de los libros de L^AT_EX.

Espacios en fórmulas matemáticas

En el modo de matemáticas es muchas veces necesario acomodar de manera específica algunos símbolos, moviéndolos hacia la izquierda o hacia la derecha. En la tabla 6.19 vemos los distintos tipos de espacios que puedes tener. Están divididos entre positivos (hacia la derecha) y negativos (de retroceso).

Tabla 6.19 Comandos de espacio en modo matemático

Espacio positivo

Abr	Completo	Ejemplo	Normal
μ	<code>\mspace{1mu}</code>	xx	xx
\backslash	<code>\thinspace</code>	$x \backslash, x$	xx
\vdots	<code>\medspace</code>	$x \backslash \text{medspace} x$	xx
$\backslash;$	<code>\thickspace</code>	$x \backslash; x$	xx
	<code>\enskip</code>	$x \backslash \text{enskip} x$	xx
	<code>\quad</code>	$x \backslash \text{quad} x$	xx
	<code>\qquad</code>	$x \backslash \text{quad} x$	xx

Continúa en la siguiente página

Tabla 6.19 Comandos de espacio en modo matemático

Continúa de la página anterior

Espacio negativo

Abr	Completo	Ejemplo		Normal
\!	\negthinspace	x\!x	xx	xx
	\negmedspace	x\negmedspace x	xx	xx
	\negthickspace	x\negthickspace x	xx	xx

Es necesario aclarar que estos espacios se pueden utilizar también fuera del entorno matemático, en el modo de texto, excepto por `\mspace{}` que se usa únicamente en modo matemático.

Actividad 6.42 Codifica en L^AT_EX la siguiente ecuación:

$$G_{TC} = \frac{\frac{1}{N} \sum_{i=0}^{N-1} \sigma_i^2}{\left(\prod_{i=0}^{N-1} \sigma_i^2\right)^{\frac{1}{N}}} \quad (6.7)$$

Actividad 6.43 Codifica en L^AT_EX la siguiente ecuación:

$$s_n \neq s_{n-1} = s_{n-2} \quad M_1 = 0.4 \quad (6.8)$$

$$s_n \neq s_{n-1} \neq s_{n-2} \quad M_2 = 0.9 \quad (6.9)$$

$$s_n = s_{n-1} \neq s_{n-2} \quad M_3 = 1.5 \quad (6.10)$$

$$s_n = s_{n-1} = s_{n-2} \quad M_4 = 2.0 \quad (6.11)$$

Actividad 6.44 Codifica en L^AT_EX la siguiente ecuación:

$$\begin{aligned} \begin{bmatrix} x_{01} & x_{01} \\ x_{10} & x_{11} \end{bmatrix} &= \frac{1}{2} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \theta_{00} & \theta_{01} \\ \theta_{10} & \theta_{11} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 1 \\ 1 & -1 \end{bmatrix} \\ &= \begin{bmatrix} \theta_{00} + \theta_{01} + \theta_{10} + \theta_{11} & \theta_{00} - \theta_{01} + \theta_{10} - \theta_{11} \\ \theta_{00} + \theta_{01} - \theta_{10} - \theta_{11} & \theta_{00} - \theta_{01} - \theta_{10} + \theta_{11} \end{bmatrix} \\ &= \theta_{00}\alpha_{0,0} + \theta_{01}\alpha_{0,1} + \theta_{10}\alpha_{1,0} + \theta_{11}\alpha_{1,1} \end{aligned} \quad (6.12)$$

Marcos alrededor de expresiones

El comando `\box{ ... }` sirve para enmarcar una expresión. Veamos un ejemplo:

```
\( \begin{pmatrix}
  \enskip \boxed{a} & b & c \\
  d & \boxed{e} & f \\
  g & h & \boxed{i}
\end{pmatrix}
\)
```

Con esto damos por terminada la parte correspondiente a fórmulas matemáticas. Por supuesto que esto no agota el material relevante, pues por cuestiones de tiempo dejamos fuera muchísimas características y posibilidades que tiene \LaTeX . Sin embargo, creemos que con esta introducción, podrás seguir adelante de manera independiente, de existir el interés en ti.

6.10. Imágenes y figuras

6.10.1. Tablas, figuras, etc.

Habrás notado a lo largo de este libro que aparecen figuras o tablas que se van numerando. Más aún, la numeración de las tablas, por ejemplo, es independiente de la de las gráficas o, en general, figuras que queramos incluir. Esto se hace mediante lo que \LaTeX llama *flotantes*. Les llama así porque le puedes indicar al compilador que las acomode no forzosamente donde aparecen, sino en la primera página en la que no ocasionen que se deje espacio en blanco innecesario. Por supuesto que también le puedes indicar que las coloque exactamente donde aparecen, sin importar el armado de las páginas que las preceden, o haciendo tú el armado a pie.

Las flotantes que vamos a revisar acá son únicamente dos:

- Figuras (`figure`)
- Tablas (`table`)

Ambas flotantes tienen los mismos argumentos, que tienen que ver fundamentalmente con dónde se desea que se les acomode; ambas proveen un espacio con la posibilidad de ponerles un título (`\caption`)⁴. Definen un ambiente donde los cambios de tipo de letra o tamaño serán efectivos únicamente dentro de ese ambiente. En general, el ambiente `table` se usa para material que se presenta en forma de tabla o lista, mientras que el de `figure` se usa para material gráfico. La sintaxis de estos ambientes es la siguiente:

Para figuras:

```
\begin{figure}[posicionador]
  Contenido
  \caption{Título de la figura}
\end{figure}
```

Para tablas (o cuadros):

```
\begin{table}[posicionador]
  Contenido
  \caption{Título de la tabla}
\end{table}
```

Si el *contenido de la figura o tabla* va antes de `\caption`, entonces el título aparecerá abajo de la figura. Si va después, esto es que `\caption` sea el primer renglón después de que empieza la figura o tabla, el título irá arriba. La posición de la figura o tabla puede ser:

⁴También hay la posibilidad de marcarlas con una etiqueta para poder hacer referencias a ellas, pero dado lo poco del tiempo no entraremos en eso en esta ocasión.

Tabla 6.20 Posiciones posibles para los flotantes

letra	significado
t	<i>top</i> : Lo coloca en la parte superior de la primera página disponible.
b	<i>bottom</i> : Lo coloca en la parte inferior de la primera página donde quepa.
p	<i>page</i> : Lo coloca en una página de flotantes, la primera que pueda.
h	<i>here</i> : Lo coloca, si es que puede, en el punto donde aparece.
H	<i>Here</i> : Incondicionalmente donde aparece. Si es necesario, porque la figura no quepa en esa página, deja página en blanco y lo coloca en la siguiente página.
!	<i>Try harder</i> : Intenta de manera más firme acomodar la figura o tabla donde se especifica con los posicionadores que siguen a !.

Para acomodar una figura o tabla procedes a dar tus preferencias, que son combinaciones de las primeras tres letras. L^AT_EX tratará de acomodar la figura, colocándola en la misma página o posponiéndola, procurando dejar poco espacio en blanco. Si no se especifica, el valor por omisión es `tbp`. L^AT_EX podría no acomodar las figuras como le indicas porque tiene parámetros que le indican, por ejemplo, cuántas figuras pueden ir en una misma página o qué porcentaje del total de la página pueden ocupar. No entraremos en estos detalles por falta de tiempo. En la mayoría de los casos, y sobre todo en un principio, puedes trabajar con los valores por omisión, excepto posiblemente para el posicionamiento. Te recomendamos, en general, poner H y si no se forma “bonito”, proceder a acomodar la figura o tabla a pie. Veamos algunos ejemplos sencillos, con el código de L^AT_EX que los produce.

Tabla 6.21 Conversión de grados Farenheit a Centígrados

Fahr	Cent
32	0
40	4.5
80	27

```

\begin{table} [!h]
  \caption{Conversión de Farenheit
    a Centígrados}
  \begin{tabular} [t] {l r l r l}
    \hline
    \bf Fahr & \bf Cent \\ \hline
    32 & 0 \\
    40 & 4.5 \\
    80 & 27 \\ \hline
  \end{tabular}
\end{table}

```

Puedes cambiar varios aspectos de esta tabla. Si, como ya dijimos, quieres que la acomode en la parte superior de una página, conseguirías que coloque primero el texto que dimos como código y después la tabla misma. Sin embargo, es poco recomendable dar una única posición como opción, porque entonces si \LaTeX no puede acomodar a la tabla o figura en la siguiente página, lo más seguro es que ya no la coloque en ningún lugar y la perdamos. Observa cómo la tabla 6.22 que estás colocando inmediatamente después de estas líneas, queda acomodada de manera aparentemente “arbitraria” (está acomodada utilizando sólo la mitad del ancho de la página).

Tabla 6.22 Conversión de Farenheit a Centígrados

Fahr	Cent
32	0
40	4.5
80	27

La tabla 6.22 fue generada con el siguiente encabezado: `\begin{table}[H]`. Las líneas

```
\begin{center}
```

```
...
```

```
\end{center}
```

se pueden usar para centrar cualquier párrafo, línea, figura o tabla.

Cuando dejas que \LaTeX acomode a la tabla o figura donde mejor pueda – en ausencia de `H` – deberá haber un renglón en blanco antes y después de la tabla, para evitar que se encimen o mezclen renglones que pusimos en párrafos separados.

En una flotante de tabla puede colocar uno o más `array`, cuidando nada más de declarar un ambiente matemático adentro.

Actividad 6.45 Codifica en \LaTeX la tabla 6.23 en la siguiente página. Pon el posicionamiento para que aparezca exactamente donde se tecléo.

Tabla 6.23 Representaciones numéricas

Decimal	Binario	Octal	Hexadecimal
1	1	1	1
2	10	2	2
3	11	3	3
5	101	5	5
7	111	7	7
8	1000	10	8
15	1111	17	F
16	10000	20	10

Todo lo que dijimos de las tablas se aplica a las figuras. El contador de tablas es independiente del de figuras. L^AT_EX provee un mecanismo sencillo para incluir imágenes o figuras generadas desde fuera y que estén codificadas en PostScript o imágenes .png. Esto se hace con el comando `\includegraphics {...}` que toma como argumento un archivo en el que se encuentre la imagen o figura que se desea incluir. En el archivo `dummy.ps` se encuentra una figura (hecha en `xfig`) que deseamos incorporar en nuestro documento. Para hacerlo, tenemos que incluir el uso del paquete `graphics` en el preámbulo del documento: `\usepackage{graphics}`. Este paquete cuenta con los mecanismos para poder manipular la figura 6.1 que fue incluida con el siguiente código:

```
\begin{figure}[H]
  \label{fig:1}
  \caption{Gráfico introducido con \texttt{includegraphics}}
  \includegraphics[width=..5\textwidth]{latex/dummy}
\end{figure}
```

El paquete `graphics` contiene además comandos que permiten girar y escalar una imagen, párrafo, tabla, símbolo, etc. Tienes dos maneras de escalar un objeto: de manera relativa, diciendo el factor de escala, como se muestra en la figura 6.2a (`\scalebox{.25}`); o indicando la proporción en la escala horizontal entre llaves y con la escala vertical entre corchetes: `\scalebox{.2}[.3]`, como en 6.2b (`\scalebox{.25}[.5]`). También puedes dar medidas absolutas, como en la figura 6.2c (`\resizebox{8cm}{2cm}`) o bien, utilizar una escala relativa, donde omitimos el factor vertical, y se asumirá el mismo que el horizontal, por ejemplo 6.2d (`\resizebox{2cm}{!}`). En la escala absoluta se deben dar las dos medidas. Cualquiera de ellas puede ser sustituida por `!`.

Figura 6.1 Gráfico introducido con `includegraphics`

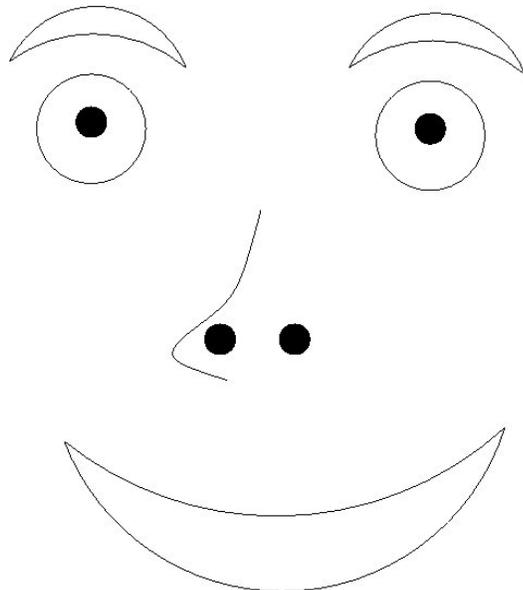
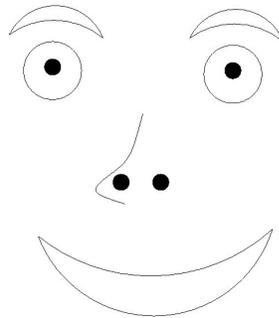
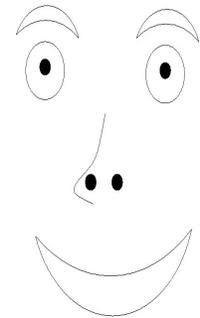
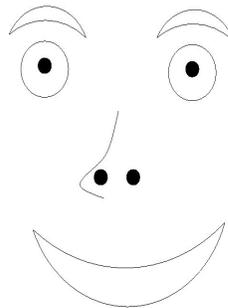
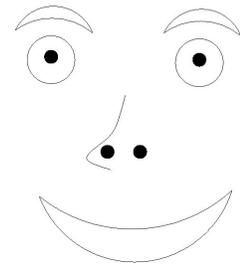


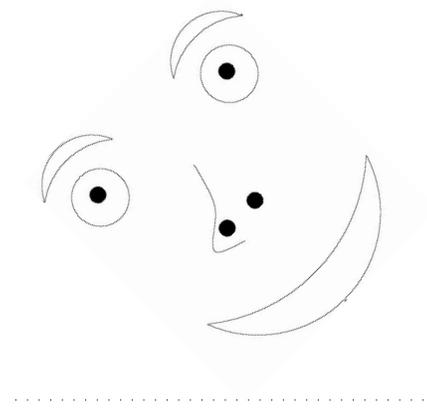
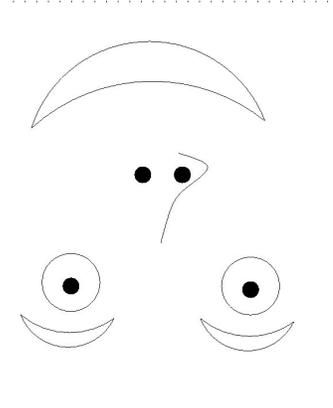
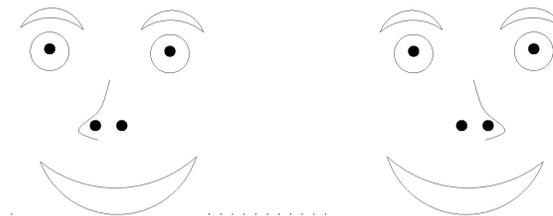
Figura 6.2 Escalando objetos con graphics.**(a)** Misma horizontal y vertical**(b)** Distinta horizontal que vertical**(c)** Escala absoluta**(d)** Escala relativa

Otras dos posibilidades que tienes con objetos es la de rotarlos o “espejarlos”. En la figura 6.3 puedes ver rotaciones de 45 grados 6.3a (`\rotatebox {45}`), de 180 6.3b (`\rotatebox {180}`) y una figura y su reflejo 6.3c (`\reflectbox`). En cada una de ellas se marca la línea base como una línea punteada, ya que algunas de las figuras (como la rotada) fueron “subidas” para que no quedara desproporcionada la figura.

Se puede observar también que estas figuras pueden aparecer mezcladas con el texto,

como aquí  sin necesidad de incluir en una figura o tabla, donde lo único que se hizo fue insertar `\reflectbox {\scalebox {.1}{\includegraphics {dummy.ps}}}` entre las palabras “aquí” y “sin”.

Es importante insistir en que estas operaciones de escalar, rotar y reflejar las puedes aplicar a cualquier objeto: texto, fórmulas matemáticas (siempre y cuando estén en modo matemático .. o `\(. \)`), tablas completas, figuras, etc.

Figura 6.3 Rotaciones y reflejos con `graphics`**(a)** Rotación de 45**(b)** Rotación de 180**(c)** Figura y su reflejo

Si por ejemplo quieres el reflejo de algo pero a lo largo del eje horizontal, lo puedes conseguir con el código que sigue

```
\scalebox{2}{\reflejo horizontal\rotatebox{180}{%
\reflectbox{\reflejo horizontal}}}
```

y que produce

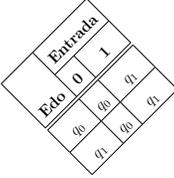
reflejo horizontal 

Debes notar que lo que pasa al texto “abajo” de la línea base es la rotada, ya que toma la esquina inferior izquierda como punto de rotación.

Actividad 6.46 Codifica en \LaTeX lo siguiente:

Tabla 6.24 Comparación de tamaños

	Entrada	
	0	1
Jedo	q_0	q_1
	q_0	q_1



Actividad 6.47 Codifica en \LaTeX la siguiente expresión:

$$\alpha = b^2 - 4ac \quad \alpha = \rho_5 - \sqrt{ac}$$

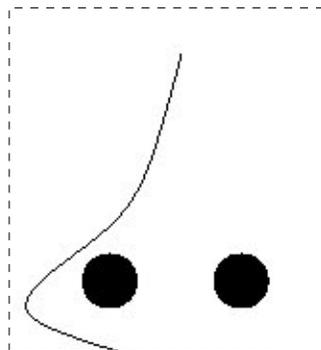
Actividad 6.48 Importa a un archivo de \LaTeX que use el paquete `graphics` alguna de las gráficas que elaboraste con `xfig` (la del árbol genealógico, por ejemplo). La debes tener guardada en tu cuenta, por lo que si no la exportaste, abre otra ventana y ejecuta `xfig` para exportarla en PostScript.

6.10.2. Cortando figuras

Puedes mostrar únicamente parte de una figura utilizando el modo `\includegraphics*` del comando (agregando un asterisco al nombre del comando) y dándole parámetros opcionales entre corchetes. La primera pareja le indica la posición de la esquina inferior izquierda y la segunda pareja la posición de la esquina superior derecha. Puedes observar el resultado en la figura 6.4.

Figura 6.4 Tomando pedazos de figuras

```
includegraphics*[100pt,130pt][220pt,260pt]{dummy.ps}
```



En la figura 6.4 colocamos un marco alrededor del “recorte” para hacerlo más claro. Ese marco no aparece como resultado del comando.

6.10.3. Colores

En el contexto de generar archivos pdf, utilizaremos para colorear dos paquetes, `color` y `tikz`. Aunque el primero es claro su objetivo, el segundo, `tikz`, es un paquete de L^AT_EX mucho muy poderoso para graficación y que incluye un sistema de colores – además compila tanto con `pdflatex` como con `latex` –. Está incluido dentro del paquete `pgf` aunque aporta una interfaz más sencilla que la que soporta `pgf`. Es tan grande y poderoso que está dividido en varios paquetes para que elijas únicamente aquellos que va a usar. En la tabla 6.25 damos una lista de los que vamos a requerir, por lo pronto, para generar colores. Cabe aclarar que para utilizar `tikz` es necesario cargar también algunos paquetes que nos sirven como soporte, que listamos también a continuación⁵

Tabla 6.25 Paquetes de `pgf` para colores y dibujos

Nombre	Uso	Descripción
<code>tikz</code>	<code>\usepackage{tikz}</code>	Éste es el paquete más importante de <code>pgf</code> , ya que da una interfaz sencilla de usar para graficar. Incluye también un sistema para colores que permite combinar los colores principales.
<code>xkeyval</code>	<code>\usepackage{xkeyval}</code>	Permite asociar nombres de parámetros del paquete con los valores correspondientes. Se requiere también para otros paquetes.
<code>pifont</code>	<code>usepackage{pifont}</code>	Se encarga del manejo de bajo nivel para las gráficas. Lo requiere el paquete <code>tikz</code> .
<code>color</code>	<code>\usepackage{color}</code>	Proporciona una interfaz para poder crear nuevos colores y un sistema para hacerlo.

Veamos entonces algunas manipulaciones que involucran `color`⁶. Por ejemplo, si quieres cambiar el color de lo que estamos haciendo tenemos el comando

```
\color{red}
```

y desde ese momento en adelante, en el rango del ambiente en el que esté, todo se escribirá en rojo. Los colores básicos con los que contamos se encuentran en la tabla 6.26.

⁵Todos estos paquetes pueden obtenerse gratuitamente de la dirección <http://www.tex.ac.uk/tex-archive/help/Catalogue/catalogue.html> que es una excelente fuente de paquetes junto con su documentación

⁶Si tienes una impresora en blanco y negro, esto aparecerá en distintos tonos de grises, pero en la pantalla lo verás tal cual

Tabla 6.26 Colores básicos con los que se cuenta

Código	Resultado
<code>\color{black}black</code>	black
<code>\colorbox{gray}{\color{white}white}</code>	white
<code>\color{red}red</code>	red
<code>\color{yellow}yellow</code>	yellow
<code>\color{cyan}cyan</code>	cyan
<code>\color{blue}blue</code>	blue
<code>\color{green}green</code>	green
<code>\color{magenta}magenta</code>	magenta

y además tenemos los siguientes tonos de grises predefinidos:

<code>\color{black}black</code>	black
<code>\color{darkgray}darkgray</code>	darkgray
<code>\color{gray}gray</code>	gray
<code>\color{lightgray}lightgray</code>	lightgray
<code>\color{white}white</code>	

Como colocamos todo en un `tabular`, el efecto del cambio de color es únicamente dentro de la celda en que está escrito.

Tenemos la posibilidad de cambiar únicamente el texto deseado con el siguiente código:

Vamos cambiar de <code>\textcolor{red}{rojo}</code>	Vamos cambiar de rojo a
a color <code>\textcolor{cyan}{azul}</code>	color azul

El paquete `color` también nos ofrece la posibilidad de conformar cajas con el fondo de ciertos colores para realzar algunos textos:

<code>\colorbox{red}{\textcolor{blue}{% Esta es una prueba}}</code>	Esta es una prueba
---	---

Actividad 6.49 Tecléea en un archivo fuente de `LaTeX` donde uses el paquete `color` y `graphics`, las líneas correspondientes a `color` y ve en la pantalla cómo quedan (desafortunadamente la impresión no muestra el color, sino únicamente distintos niveles de grises, pero en la pantalla sí lo puedes apreciar).

6.10.4. Dibujo de objetos geométricos

Hay varios paquetes que te permiten dibujar objetos geométricos como líneas, círculos, arcos, etc. Utilizaremos acá TikZ – el subpaquete `shapes` y `arrows` –, que nos ofrece una gran versatilidad. No veremos acá más que algunos objetos, ya que este paquete es sumamente extenso.

Para poder usar comandos de `tikz` tenemos que estar dentro de un ambiente de este paquete. `tikz` tiene dos tipos de ambiente, el de línea y el de párrafo:

```
\tikz<[modificadores]><comandos>
```

Ambiente de línea.

```
\begin{tikzpicture}<[modificadores]>
...
\end{tikzpicture}
```

Ambiente de párrafo.

Los modificadores van entre corchetes y tienen que ver con aspectos generales de las figuras que deseamos construir. Ambos ambientes presuponen un tamaño, ya sea de líneas o de párrafo, dado en la unidad de medida que se especifique. La unidad de medida por omisión es en centímetros, pero se puede cambiar. Prácticamente todo lo que deseemos dibujar va a tener implícitas coordenadas y longitudes, que estarán dadas implícitamente en la unidad de medida.

Para denotar a estas unidades de medida, `tikz` utiliza vectores en el eje de las x , de las y 's y de las z 's. Es conveniente asegurarnos con qué unidad de medida estamos trabajando. La puedes definir en milímetros, pulgadas, centímetros o puntos. Preferimos trabajar con puntos, ya que ésta es una unidad que se usa en muchos otros lugares. Para establecer al punto como unidad de medida en los comandos de `tikz` utilizamos el siguiente modificador:

```
\tikz[x=1pt,y=1pt,z=1pt]{ ... }
```

```
\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt,z=1pt]
...
\end{tikzpicture}
```

y a partir de ese momento y dentro del ambiente declarado, la unidad de medida será 1 punto (1pt). Si se declara otro ambiente en otro lugar, habrá que hacer lo mismo, o bien trabajar en centímetros.

6.10.5. Líneas

El comando que permite dibujar líneas es `\draw` y hay que darle como argumentos las coordenadas de los puntos por los que quieres que pase. El formato más simple del comando es el siguiente:

```
\draw (<coord inicial>) -- (<siguiente coordenada>) ... ;
```

donde los puntos sucesivos indican que puedes poner tantas coordenadas como desees. Las coordenadas se pueden dar como puntos relativos con la unidad de longitud del ambiente; o bien puede ser algún objeto etiquetado⁷; también puede aparecer allí una coordenada con una unidad de medida específica. Si se trata de coordenadas, consiste de una pareja con los elementos separados entre sí por coma, donde el primer elemento de la pareja es el desplazamiento sobre el eje x y el segundo sobre el eje y . También es importante notar que los comandos de tikz en su mayoría terminan con punto y coma (;).

Es importante mencionar que el texto seguirá inmediatamente después del punto que el comando considere que requiere. Veamos algunos ejemplos:

```
\tikz [x=1pt,y=1pt]\draw(0,0) -- (20,30) -- (30,0)
```

Nota cómo el renglón se acomoda verticalmente para dar lugar al trazo y el texto continúa a partir del final del espacio ocupado. Si deseamos que el texto se acomode encima del dibujo, tenemos que hacerlo a pie recorriéndonos hacia arriba y hacia la izquierda con comandos de `\vspace` y `\hspace`.

```
\vspace*{-30 pt} % El máximo de la segunda coordenada y el cambio
                  % de línea.
```

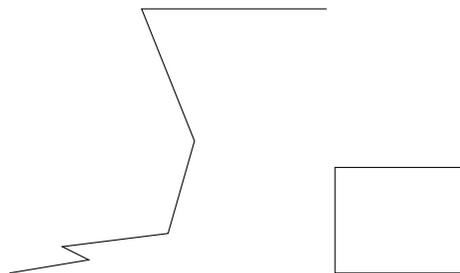
```
\tikz [x=1 pt , y=1 pt ]{\draw (0,0) -- (20,30) -- (30,0);}
\hspace*{-30pt} %
```

```
\tikz [x=1 pt , y=1 pt ]{\draw (0,0) -- (20,30) -- (30,0);} %
```

y las líneas se acomoda como se está observando

Veamos más ejemplos de algunas figuras. Una manera de dejar espacio vertical para acomodar algunas de las figuras es con `\vspace`. Observa:

```
\tikz [x=1 pt , y=1 pt ]{\draw (0,0) — (30,5) — (20,10) — (60,15)%
— (70,50) — (50,100) — (120,100);}
\tikz [x=1 pt , y=1 pt ]{\draw (140,40) — (190,40) — (190,80)
— (140,80) — (140,40);}
```



Puedes cambiar el ancho de la línea también con un modificador, `line width` y el tamaño de la línea se puede dar en cualquier unidad de medida:

⁷Veremos más adelante cómo etiquetar objetos para usarlos en un dibujo.

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \draw[line width=2pt] (0,0) — (30,20);
  \draw[line width=.13in] (30,20)-- (50,0);
  \draw[line width=.15cm] (50,0)-- (70,20);
  \draw (70,20)-- (90,0);
  \draw[line width=1pt] (90,0)-- (110,20);
\end{tikzpicture}

```



También se puede dar el ancho de línea para todo un ambiente, poniéndolo de modificador de ambiente:

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt,%
  line width=2pt]
  \draw (0,0) — (30,20) — (30,20)%
    — (50,0) — (50,0)-- (70,20)%
    — (70,20)-- (90,0) — (90,0)%
    — (110,20);
\end{tikzpicture}

```



El comando `\draw` es fundamental en `tikz` ya que servirá también para acomodar objetos y dibujar figuras. Por ejemplo, para dibujar un rectángulo combinamos `\draw` con esa forma:

```

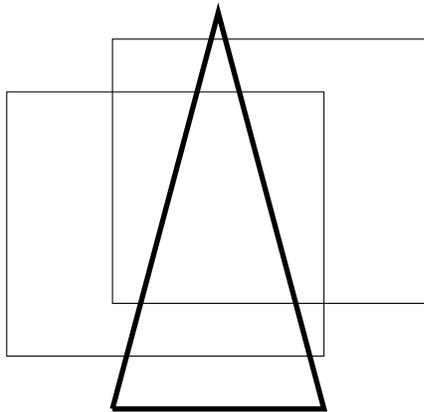
\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \draw (0,0) rectangle (140,120);
\end{tikzpicture}

```



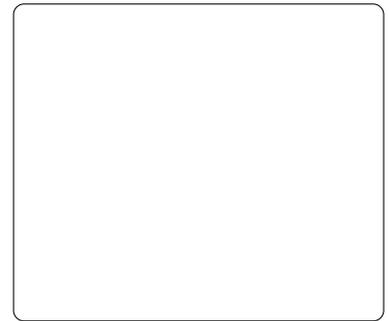
Siempre que introduces un ambiente `tikz`, debes pensar que reservas un espacio rectangular dado por lo que dibujaste. Ese espacio logra contener todos los objetos que hayas acomodado o dibujado en ese ambiente. El (0,0) es la esquina inferior izquierda (aunque esto lo puedes modificar) y la esquina superior derecha está dada por lo que hayas hecho dentro del ambiente.

Actividad 6.50 *Escribe el código necesario para que se dibuje lo que sigue (el tamaño relativo es lo que importa).*



Como ya mencionamos, `tikz` provee varias figuras geométricas con las que puedes trabajar usando la biblioteca `shapes` de este paquete. Y como las figuras son cierto tipo de objetos, puedes acomodarlos también en la retícula mediante `draw`. Además del rectángulo, contamos con círculos (*circle*), diamantes (*diamond*) y elipses (*ellipse*). El formato para cada una de estas figuras es el siguiente: una vez que se ubica el punto donde se va a colocar la figura mediante `draw`, cada una de las figuras tiene sus propios parámetros. Quisiéramos antes mencionar un modificador más que altera la forma de los puntos de quiebre para redondearlos y que es `rounded corners`. Observa el efecto que tiene en el rectángulo que hicimos arriba:

```
\begin{tikzpicture} %[x=1pt , y=1pt ]
  \draw[x=1pt , y=1pt , rounded corners ]
    (0,0) rectangle (140,120);
\end{tikzpicture}
```



Puedes jugar con qué tan redondeadas estén las esquinas, agregándole el redondeo en términos de una unidad de medida a continuación del signo `=`. La medida se refiere a la distancia de lo que sería la esquina sin redondear a la redondeada, medido verticalmente.

rounded
cornersrounded corners
=4ptrounded corners
=8ptrounded corners
=16pt

que se consiguió con el siguiente código:

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \draw[rounded corners] (0,60) rectangle (40,120);
  \draw[rounded corners=4pt] (80,60) rectangle (120,120);
  \draw[rounded corners=8pt] (160,60) rectangle (200,120);
  \draw[rounded corners=16pt] (240,60) rectangle (280,120);
\end{tikzpicture}

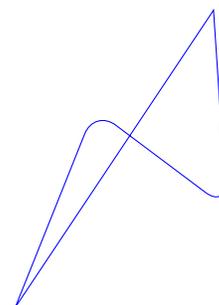
```

Otros de los modificadores que puedes poner a `\draw` son el color de las mismas – blue, red, yellow, cyan, green, magenta –; el tipo de línea – [loosely|densely]{solid|dotted|dashed} –. Estos últimos parámetros no llevan signo = o identificador cuando aparecen en el contexto de un comando `\draw` y puedes usarlos con figuras, líneas o arcos. Hay que mencionar también que el redondeo de esquinas puede aplicarse únicamente a un segmento de la trayectoria pintada, si se coloca antes de las coordenadas a partir de la cual debe aparecer. Veamos un pequeño ejemplo:

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1.5pt]
  \draw (0,0)[blue,rounded corners=10pt]
    — (30,50) — (80,25)
    [sharp corners] — (75,75)
    — (0,0);
\end{tikzpicture}

```

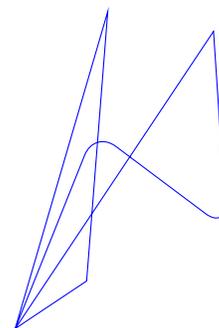


Como es muy común querer terminar en la coordenada en la que se empezó (cerrar un polígono), `tikz` proporciona la meta-coordenada `cycle` que, donde aparezca, regresa la primer punto dado en la trayectoria, como por ejemplo en el siguiente dibujo, en que ambas veces regresa la coordenada (0,0).

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1.5pt]
  \draw (0,0)[blue,rounded corners=10pt]
    — (30,50) — (80,25)
    [sharp corners] — (75,75)
    — cycle — (27,12) — (35,80) — cycle;
\end{tikzpicture}

```



En la tabla 6.27, `<dim>` se refiere siempre a una cantidad de medida, como mm, cm, in, pt, em, ex, mientras que `<num>` es un número que puede o no ser un entero, y en algunos casos puede ser negativo. Estos modificadores pueden aparecer en el ambiente o en el comando.

Tabla 6.27 Modificadores para el trazo de líneas y figuras

Parámetro	Descripción	Por omisión
color=<color>	Especifica el color en que se va a pintar la línea. Puede aparecer directamente el color nada más.	color: black
x=<dim> y=<dim> z=<dim>	Unidades para cada uno de los ejes. Son opcionales cualquier subconjunto de ellos.	dim: 1cm
line width=<dim> very thick thick very thin thin	Especifica el grosor de las líneas que se dibujan (ver tabla 6.28).	dim: 1pt
pattern = patrón	Rellena la figura o el polígono con ese patrón ⁸ .	estilo: solid
pattern color=<color>	Decide el color de los trazos que componen al patrón.	black
rounded corners rounded corners= dim sharp corners	Indica si los cambios de dirección se hacen redondeados o no, y si sí con cuánto redondeo.	sharp corners
fill fill = < color >	Indica que la figura deberá ser sólida, rellena. Si se indica el color, el relleno deberá ser de ese < color > – ver figura 6.5 donde se ejemplifica esta opción – .	no
dashed loosely dashed densely dashed dotted loosely dotted densely dotted solid	Da el tipo o estilo de líneas que se van a dibujar (ver tabla 6.28).	solid

⁸Para ver los tipos de patrones disponibles, consultar el manual de TikZ.

Tabla 6.28 Opciones de grosor y estilos de líneas

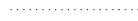
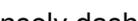
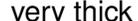
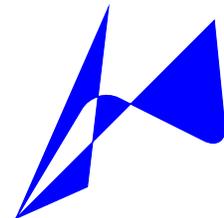
			
very thin	loosely dotted	dotted	densely dotted
			
thin	loosely dotted	dotted	densely dotted
			
normal	loosely dotted	dotted	densely dotted
			
thick	loosely dotted	dotted	densely dotted
			
very thick	loosely dotted	dotted	densely dotted
			
very thin	loosely dashed	dashed	densely dashed
			
thin	loosely dashed	dashed	densely dashed
			
normal	loosely dashed	dashed	densely dashed
			
thick	loosely dashed	dashed	densely dashed
			
very thick	loosely dashed	dashed	densely dashed

Figura 6.5 Ejemplo de opciones para dibujar

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \draw[fill](0,0)[blue,rounded corners=10pt]
    — (30,50) — (80,25)[sharp corners]
    — (75,75)— cycle — (27,12)
    — (35,80) — cycle;
\end{tikzpicture}

```



Pasemos ya a ver las distintas figuras que puedes dibujar con el comando `\draw`. Las mostramos en la tabla 6.29.

Tabla 6.29 Ejemplos de figuras en TikZ

Comando	Figura
<pre>\tikz [x=1pt,y=1pt]{\draw(25,10) ellipse (20pt and 10pt);}</pre> <p data-bbox="553 512 1471 611">Como puedes observar, la coordenada dada a continuación de <code>\draw</code> da el centro de la elipse, mientras que la primera dimensión da el diámetro horizontal y la segunda el vertical.</p>	
<pre>\tikz [x=1pt,y=1pt]{\draw (25,10) circle (12.5 pt);}</pre> <p data-bbox="553 739 1471 804">En este caso, también la primera coordenada nos da el centro del círculo, mientras que la dimensión nos da el diámetro.</p>	
<pre>\tikz [x=1pt,y=1pt]{\draw (25,10) arc (90:0:25 pt);}</pre> <p data-bbox="553 932 1471 1171">Igual que antes, la primera coordenada te da el centro del círculo completo, aunque únicamente vayas a pintar un arco. Los tres números entre paréntesis tienen el siguiente significado: puedes ver al círculo en el eje coordenado con el centro en (0,0); el primer número da el ángulo en el que empieza el arco; el segundo da el ángulo en el que termina, moviéndose siempre en el sentido de las manecillas del reloj; el tercer número da el radio del círculo del que el arco forma parte.</p>	
<pre>\tikz [x=1pt,y=1pt]{\draw (5,0) .. controls (15,15) and (30,15) .. (40,0);}</pre> <p data-bbox="553 1299 1471 1438">Esta construcción te permite dibujar curvas que no son forzosamente arcos de círculos. Las coordenadas de control representan puntos para dibujar el bezier: entre el origen y el primer punto la recta que los une es tangente a la curva; similarmente para el segundo punto.</p>	

Además de las variaciones en la forma y el tipo de línea, también puedes pedir que la línea sea doble, como lo ejemplificamos en la tabla 6.30.

Tabla 6.30 Líneas dobles

	<code>\draw[very thick ,double](0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw[thin ,double](0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw[very thick ,double distance=2pt](0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw[thin ,double distance=2pt](0,0) -- (50,0);</code>

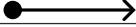
Realmente el número de variaciones sobre estos cuatro simples comandos es muy grande, así que te recomendamos consultar el manual de TikZ para poder usar todas ellas.

En el caso de las líneas y los polígonos, puedes tener el último segmento tome o no la forma de flecha. Los tipos de flechas que tenemos disponibles se encuentran en las tablas 6.31 y se consiguen poniendo como modificador de la línea el tipo de flecha que deseas. Vienen en el paquete de biblioteca de flechas de TikZ que se invoca con la siguiente línea en el preámbulo del documento.

```
\usetikzlibrary{arrows}
```

Algunas puntas de flechas vienen por omisión en TikZ. Los estilos del cuerpo de la flecha pueden ser cualesquiera de los listados anteriormente, por lo que los ejemplos los daremos con línea sólida para ejemplificar nada más las puntas. Los distintos tipos de puntas de flechas se encuentran en la tabla 6.31.

Tabla 6.31 Tipos de puntas de flechas en TikZ

	<code>\draw [arrows=->] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows=>->] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows= ->] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows= -diamond] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows=-latex] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows=-angle 45] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows=-angle 60] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows=-angle 90] (0,0) -- (50,0);</code>
	<code>\draw [arrows=*-angle 90] (0,0) -- (50,0);</code>

Como puedes observar hay bastante juego con el tipo de flecha y el origen del segmento. Para más información, consulta el manual de TikZ.

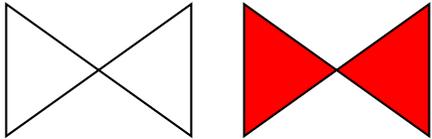
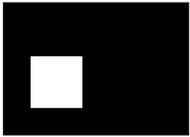
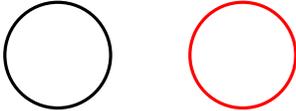
Otro aspecto bonito de TikZ es que puedes dar distintos patrones para el relleno de figuras. Esto se logra cargando el paquete de biblioteca **patterns** en el preámbulo del documento.

```
\usetikzlibrary{patterns}
```

En el manual de TikZ viene una lista de patrones interesantes que puedes desear usar.

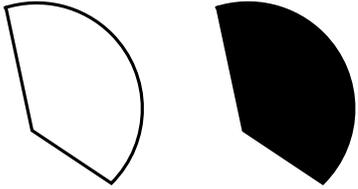
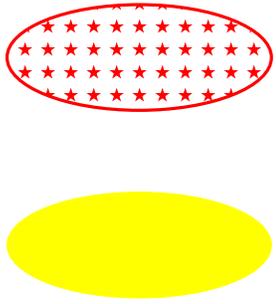
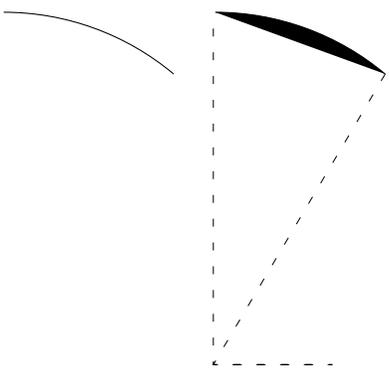
En las tablas 6.32 y 6.33 daremos ejemplos de distintos objetos geométricos que puedes pintar con TikZ. Es importante que recuerdes que las coordenadas que se dan suponen que el comando inicia en (0,0), y a partir de ahí se calcula la posición del dibujo. Sin embargo, el acomodo de las figuras se hizo con mecanismos que se darán a continuación. Asimismo se hicieron algunos trucos para que la altura del renglón fuera la adecuada para cada figura. Deberás tomar en cuenta la sección que sigue donde enseñaremos a acomodar de mejor manera las figuras.

Tabla 6.32 Figuras geométricas que se pueden lograr en TikZ

<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt,line width=3pt]% \useasboundingbox (0,0) rectangle (140,60); \draw[-latex,rounded corners]% (100,50) -- (0,20) -- (50,0); \end{tikzpicture} </pre>	
<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=3pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (170,70); \draw[thick] (0,60) -- (70,10) -- (70,60) -- (0,10) -- cycle; \draw[thick,fill=red] (90,60) -- (160,10) -- (160,60) -- (90,10) -- cycle; \end{tikzpicture} </pre>	
<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (170,70); \draw[fill] (10,10) rectangle (80,60); \draw[fill=white] (20,20) rectangle (40,40); \end{tikzpicture} </pre>	
<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,-10) rectangle (140,60); \draw[very thick] (30,30) circle (20pt); \draw[very thick,red] (100,30) circle (20pt); \end{tikzpicture} </pre>	

Continúa en la página siguiente

Tabla 6.32 Figuras geométricas que se pueden lograr en TikZ*Continúa de la página anterior*

<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (140,70); \draw[very thick] (20,38) -- (10,0) -- (50,0) arc (0:76:40pt); \draw[fill] (100,38) -- (90,0) -- (130,0) arc (0:76:40pt); \end{tikzpicture} </pre>	
<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (140,70); \draw[very thick,red] (70,30) ellipse (50pt and 20pt); \end{tikzpicture} </pre>	
<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (140,70); \draw[very thick,step=5mm,red, pattern=fivepointed stars, pattern color=red] \ (70,30) ellipse (50pt and 20pt); \end{tikzpicture} </pre>	
<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,-50) rectangle (170,100); \draw (80,60) arc (50:90:100pt); \draw[fill] (160,60) arc (50:90:100pt); \draw[very thin,loosely dashed] (160,60) -- (95,-50) -- (140,-50) -- (95,-50) -- (95,83); \end{tikzpicture} </pre>	

Otro aspecto que es frecuente que quieras tener en un documento es la graficación de funciones. TikZ proporciona algunas funciones típicas que puedes querer graficar, como lo son la parábola, el

círculo, seno y coseno. Para otras funciones se tendrán que preparar las tablas en un archivo aparte, pero se pueden graficar. Veamos primero estas cuatro en la tabla 6.33.

Tabla 6.33 Graficación de funciones comunes en TikZ

<pre>\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (140,70); \draw[thick] (45,50) arc (60:360:20pt); \draw[thick,fill] (115,50) arc (60:360:20pt); \end{tikzpicture}</pre>	
<pre>\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (100,50); \draw (0,0) parabola[parabola height=30pt] (30,0); \draw (50,30) parabola[parabola height=-30pt] (90,30); \end{tikzpicture}</pre>	
<p>Puedes obtener pedazos de parábola si das como segunda coordenada algo que no sea la imagen del punto de origen o bien con modificadores:</p> <pre>\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,0) rectangle (140,60); \draw (0,0) parabola (30,45); \draw (50,0) parabola[bend at end] (80,45); \draw (100,0) parabola bend (122.5,52.25) (130,45); \end{tikzpicture}</pre>	

Continúa en la siguiente página

Tabla 6.33 Graficación de funciones comunes en TikZ

Continúa de la página anterior

<pre> \begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt] \useasboundingbox (0,-30) rectangle (140,40); \draw (0,0) sin (20,20) sin (60,-20) cos (80,0) sin (100,20); \end{tikzpicture} </pre>	
<p>Tanto el seno como el coseno únicamente están definidos para el intervalo $(0, \frac{\pi}{2})$, por lo que es necesario combinar ambas funciones para pintar la trayectoria completa</p>	

Otro mecanismo también muy importante para graficar funciones es el de poder darle una lista de puntos y que vaya marcándolos con algún símbolo. Para marcar los puntos con símbolos requieres de la biblioteca `plotmarks` mediante el comando

```
\usetikzlibrary{plotmarks}
```

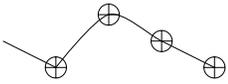
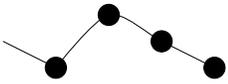
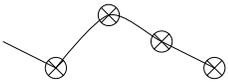
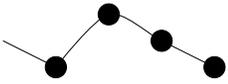
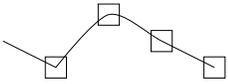
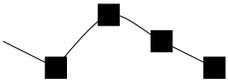
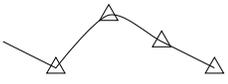
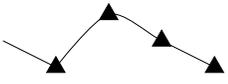
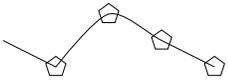
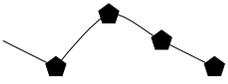
Una vez cargada la biblioteca de marcas, puedes elegir entre las que se encuentran en la tabla 6.34 de la siguiente página.

Tabla 6.34 Símbolos para marcar curvas que se grafican

Marca	Identificación	Descripción
	<code>mark=-</code>	guiones
	<code>mark=l</code>	barras verticales
	<code>mark=o</code>	círculos huecos
	<code>mark=asterisk</code>	asteriscos
	<code>mark=star</code>	estrellas

Continúa en la página siguiente

Tabla 6.34 Símbolos para marcar curvas que se grafican*Continúa de la página anterior*

Marca	Identificación	Descripción
	mark=oplus	círculos con suma
	mark=oplus*	círculos con suma
	mark=otimes	círculos con producto
	mark=otimes*	círculos con producto
	mark=square	cuadrado
	mark=square*	cuadrado sólido
	mark=triangle	triángulo
	mark=triangle*	triángulo sólido
	mark=diamond	diamante
	mark=diamond*	diamante sólido
	mark=pentagon	pentágono
	mark=pentagon*	pentágono sólido

Para graficar funciones usamos también el comando `\draw` con modificadores y parámetros, como se ve en la figura 6.6 en la siguiente página.

Marcas un punto inicial y a continuación dices que quieres graficar una función (plot). A esta última opción le aplicas modificadores, como el símbolo para las marcas, posiblemente si quieres o no la curva suave (`smooth`) y el color de las marcas, que puede no ser el mismo que el de la curva.

Sin embargo, las gráficas que pintamos en la figura 6.6 son realmente muy pobres. Quisiéramos poder dibujar los ejes cartesianos y colocar indicaciones respecto a los valores en estos ejes. Tenemos dos formas de hacerlo.

- Usando el comando `\draw` con el argumento `grid`, cuya sintaxis es:

```
\draw <esq. inf. izquierda> grid [ <modificadores> ] <esq. sup. derecha>;
```

La parte del [`< intervalo >`] corresponde a que tan cerrada quieres la rejilla para las coordenadas. Sin embargo, con esta opción no tenemos todavía los ejes o las anotaciones en los mismos. Veamos cómo queda en la figura 6.7.

Sin embargo, con esta opción debemos poner los ejes y las marcas a pie. Los ejes no es ningún problema pues lo hacemos simplemente utilizando `\draw`, como se muestra en la figura 6.8.

- La otra forma de pintar la retícula es “a pie”. Afortunadamente, como el pintar las líneas se trata de una tarea repetitiva, puedes usar la construcción `\foreach` que proporciona TikZ. Esta es una construcción muy poderosa que funciona como sustitución de macros, por lo que se puede introducir en casi cualquier enunciado. Daremos el ejemplo en la figura 6.9 y después analizaremos su formato.

Figura 6.6 Graficación de funciones arbitrarias

```
\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \useasboundingbox (0,-2) rectangle (200,200);
  \draw (0,0) -- plot[mark=x,smooth]
    coordinates{%
      (30,5)
      (60,20)
      (90,45)
      (120,80)
      (150,125)
      (180,180)
      (200,220)};
  \draw[red] (0,0) plot[mark=o,smooth]
    coordinates {(30,1)
      (60,8)
      (90,27)
      (120,64)
      (150,125)
      (166,220)};
};
\end{tikzpicture}
```

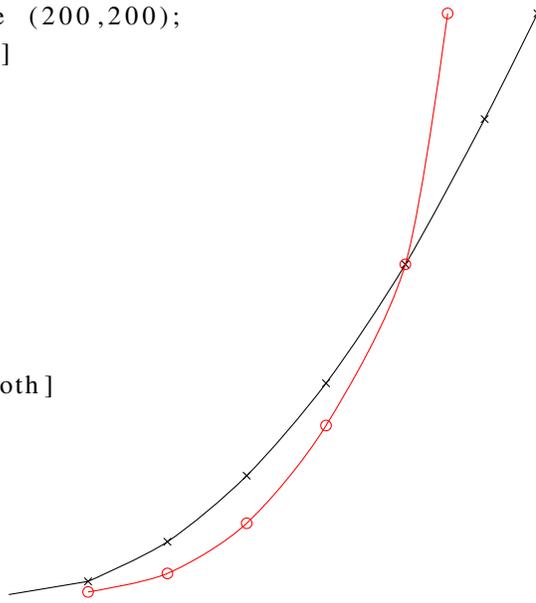
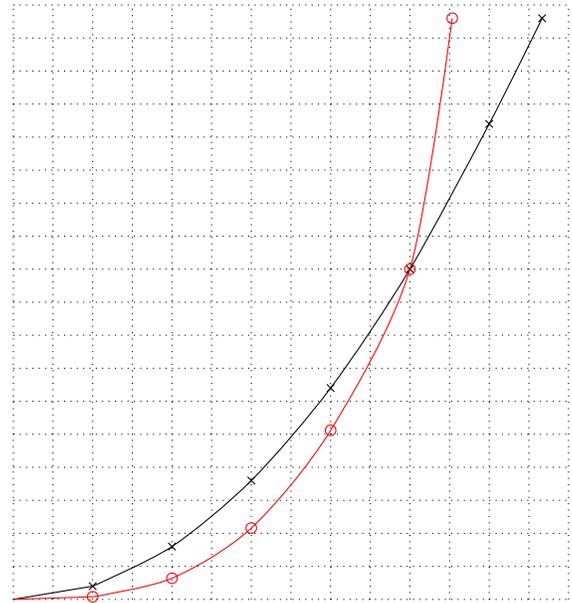


Figura 6.7 Impresión de la retícula

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \useasboundingbox (0,-2)
    rectangle (200,250);
  \draw[dotted] (0,0)
    grid [xstep=15,ystep=12.5]
      (210,225);
  \draw (0,0)
    ...
    ...
\end{tikzpicture}

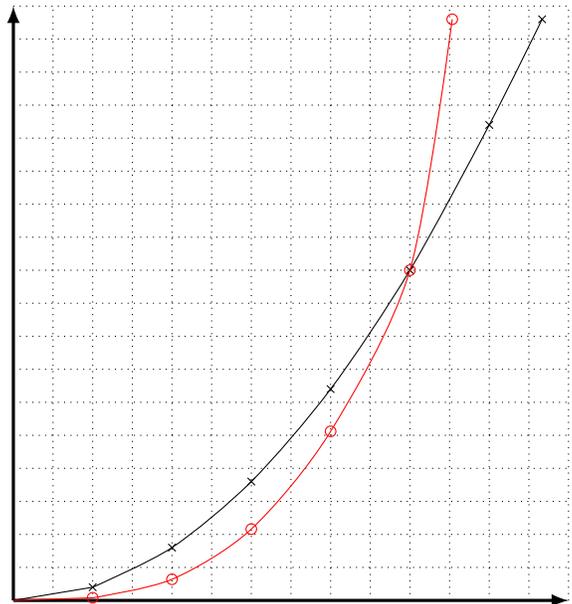
```

**Figura 6.8** Colocación de los ejes

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \useasboundingbox (0,-2)
    rectangle (200,220);
  \draw[dotted] (0,0)
    grid [xstep=15,ystep=12.5]
      (210,225);
  \draw[very thick, -latex]
    (0,0) — (0,225); %eje y
  \draw[very thick, -latex]
    (0,0) — (210,0); %eje x
  \draw (0,0)
    -- plot [mark=x, smooth]
    ...
    ...
\end{tikzpicture}

```



El enunciado `\foreach` tiene las siguientes partes:

- Las variables del `foreach` que van separadas entre sí por una diagonal y que consisten de diagonal inversa y un identificador. Se recomienda que los identificadores consistan únicamente

de letras, porque a veces, dependiendo del contexto, al sustituirse pueden dar problemas inesperados. En los dos ejemplos anteriores, la lista de variables consiste de una variable a las que llamamos `\x` y `y` en el primero y segundo `for`, respectivamente.

- Una lista de valores que deben tomar las variables. Cada elemento de la lista consiste de un valor por cada variable enunciada, separados los elementos entre sí por comas y los valores de un mismo elemento por diagonales. Esta lista va entre llaves.
- Por último tenemos una lista de enunciados donde pueden o no aparecer las variables del `for`.

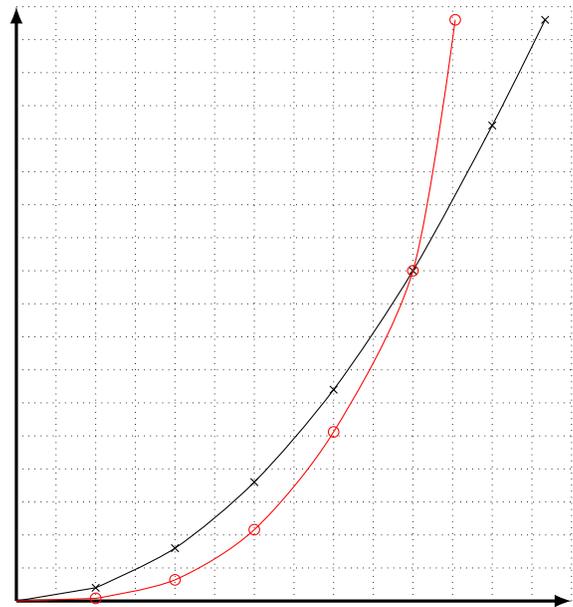
Ambos ejemplos tienen una sola variable y las líneas que se pintan están a intervalos constantes. En general, cuando se dan estas dos condiciones puedes reemplazar a parte o toda la lista por una lista donde se infieren los puntos que faltan y que tiene la siguiente forma:

$$\langle \text{primer valor} \rangle , \langle \text{segundo valor} \rangle , . . . , \langle \text{último valor} \rangle$$

Los dos `\foreach` que tenemos los podríamos haber escrito de las formas que se muestran en el listado 6.1.

Figura 6.9 Segunda forma de pintar la retícula

```
\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \useasboundingbox (0,-2)
    rectangle (200,220);
  \foreach \x in {15,30,45,60,75,
    90,105,120,135,
    150,165,180,195,
    210} {
    \draw[line width=.3pt,dotted]
      (\x,0) — (\x,225);
  }
  \foreach \y in {12.5,25,37.5,50,
    62.5,75,87.5,100,
    112.5,125,137.5,
    150,162.5,175,
    187.5,200,212.5,
    225} {
    \draw[line width=.3pt,dotted]
      (0,\y) — (210,\y);
  }
  \draw (0,0)
    ...
    ...
\end{tikzpicture}
```



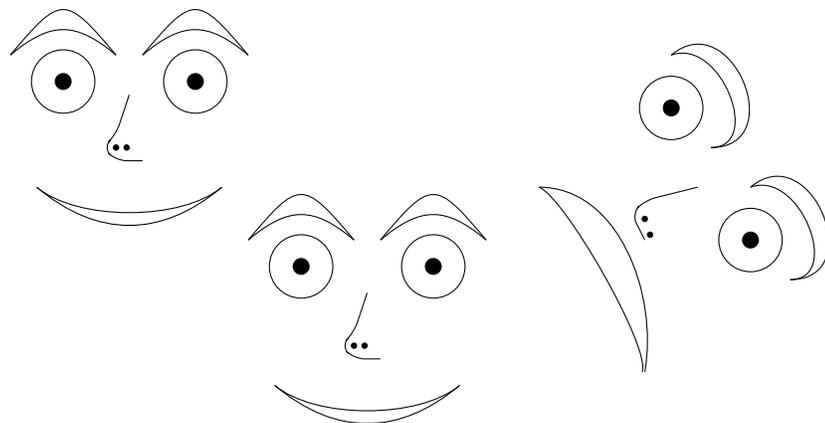
Código 6.1 Formas de hacer retículas

```

\foreach \x in {15,30,45,60,75,90,105,120,135,
               150,165,180,195,210} {
  \draw[line width=.3pt,dotted](\x,0) — (\x,225);
}
\foreach \y in {12.5,25,37.5,50,62.5,75,87.5,100,
               112.5,125,137.5,150,162.5,175,
               187.5,200,212.5,225} {
  \draw[line width=.3pt,dotted](0,\y) — (210,\y);
}
\foreach \x in {15,30,...,210} {
  \draw[line width=.3pt,dotted] (\x,0) — (\x,225);
}
\foreach \y in {%
               12.5,25,37.5,...,225} {
  \draw[line width=.3pt,dotted] (0,\y) — (210,\y);
}

```

Aunque aparentemente el colocar los números sobre los ejes parece sencillo, no sabemos cómo colocar objetos cuando trabajamos con TikZ, y no se logra simplemente con un `\draw` cuyo objetivo es pintar líneas. En la siguiente sección resolveremos este problema. Antes de abandonar esta sección quisiéramos hacerte notar que hay otra forma de alimentarle coordenadas a `\draw` y que es mediante un archivo con las mismas, que pudo ser generado por una utilería de linux. Para el lector interesado le recomendamos que vea el manual de TikZ. Terminamos esta sección con un divertimento en la figura 6.10 que usa únicamente los conceptos que hemos dado hasta ahora.

Figura 6.10 Divertimento con sólo trazo de líneas

Los comandos de TikZ que logran el dibujo anterior se encuentran en el listado 6.2.

Código 6.2 Dibujos arbitrarios (1/2)

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \useasboundingbox (30,30) rectangle (350,180);

  % ojos
  \foreach \x/\y in {%
    50/160,100/160, 140/90,190/90,310/100,280/150} {%
    \draw (\x,\y) circle (12pt);
    \draw[fill] (\x,\y) circle (3pt);
  }

  % cejas
  \foreach \x/\y/\xx/\yy/\a/\b/\aa/\bb in {%
    30/170/70/170/40/140/50/130,
    80/170/120/170/40/140/50/130,
    120/100/160/100/40/140/50/130,
    170/100/210/100/40/140/50/130,
    280/170/295/135/20/0/40/0,
    310/120/325/85/20/0/40/0} {
    \draw (\x,\y) .. controls +(\a:20pt) and +(\b:20pt) ..
      (\xx,\yy);
    \draw (\x,\y) .. controls +(\aa:30pt) and +(\bb:30pt) ..
      (\xx,\yy);
  }

  % nariz
  \foreach \x/\y in {0/75,90/0} {%
    \pgfputat{\pgfxy(\x,\y)}{%
      \draw[rounded corners] (75,80) — (70,65) — (65,60) —
        (70,55) — (80,55);
      \foreach \xx in {70,74} {%
        \draw[fill] (\xx,60) circle (1pt);
      }
    }

    % boca
    \draw (40,45) .. controls +(320:20pt) and +(220:20pt) ..
      (110,45);
    \draw (40,45) .. controls +(320:30pt) and +(220:30pt) ..
      (110,45);
  } %\pgfputat
}%foreach

```

Código 6.2 Dibujos arbitrarios

(2/2)

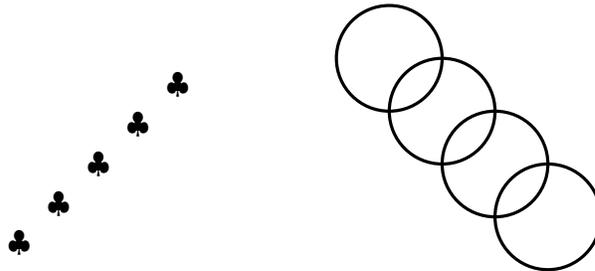
```

% Tercera cara
\pgfputat{\pgfxy(-40,50)}{%
  \draw[rounded corners] (330,70) -- (310,65) --
    (305,60) -- (310,50);
  \foreach \x/\y in {310/58,312/52}
    \draw[fill] (\x,\y) circle (1pt);
% boca
\draw (270,70) .. controls +(0:30pt) and +(80:30pt) ..
  (310,0);
\draw (270,70) .. controls +(340:10pt) and +(70:10pt) ..
  (309,0);
}%pgfputat
\end{tikzpicture}

```

El único comando nuevo en el listado anterior es el de `pgfputat` que lo que hace es tomar las coordenadas dentro de su alcance (entre las llaves) relativas al primer parámetro (`\pgfxy(x,y)`).

Actividad 6.51 *Escribe los comandos necesarios en TikZ para dibujar lo siguiente:*



6.10.6. Acomodando objetos

El poder pintar una retícula de la superficie que usamos para dibujar suele ser útil no nada más para graficar funciones, sino también para dibujar y colocar objetos. En general, asociamos objetos – que pueden ser letreros, dibujos, puntos, etc. – a *nodos*. Un nodo tiene las siguientes características:

- Ocupa una cierta posición, dada por una pareja (x,y) .
- Tiene alguna forma que puede ser `circle`, `rectangle`, `diamond`, `ellipse`.
- Puede tener un identificador asociado.
- Puede dibujarse o no su contorno con cualquier tipo de línea.
- Puede rellenarse o no con distintos patrones y en colores diversos.

El formato general para colocar un nodo es el siguiente:

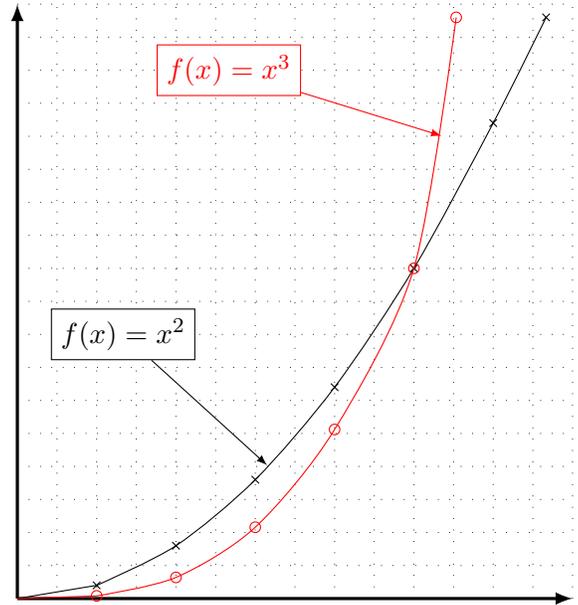
```
\node (<etiqueta>) [<modificadores>] at (<posición>) {\<contenido>};
```

Por ejemplo, puedes marcar algunas posiciones en el espacio en el que graficas las funciones para colocar allí una descripción de las mismas.

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \useasboundingbox (0,0) rectangle (200,220);
  % retícula
  \foreach \x in {15,30,45,60,75,90,
  .....
  % nodos
  \node (x2) % etiqueta
    [inner sep=0pt,outer sep=0pt]
    % modif.
    at (95,50) % dónde
    {}; % contenido
  \node (letx2)
    [rectangle,draw,fill=white]
    at (40,100) { $f(x) = x^2$ };
  \draw[-latex] (letx2) — (x2);
  % línea entre dos nodos
  \node (x3)
    [inner sep=0pt,outer sep=0pt]
    at (161,175) {};
  \node (letx3)
    [red,rectangle,draw,fill=white]
    at (80,200) { $f(x) = x^3$ };
  \draw[-latex,red] (letx3) — (x3);
\end{tikzpicture}

```

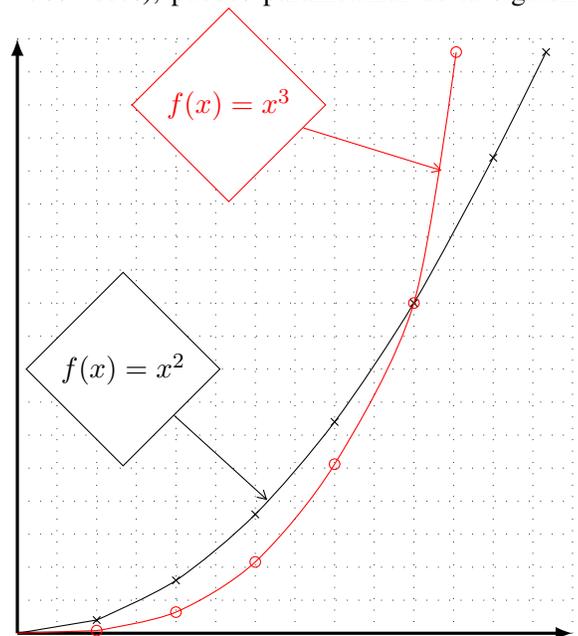


Puedes pensar en acomodar los nodos con un `\foreach`. Aunque en este caso sólo son en realidad dos objetos (tres líneas que se repiten – casi – dos veces), puedes parametrizar de la siguiente manera:

```

.....
e\foreach \etiq/%
  \xe/\ye/\letr/\xl/\yl/\cont/\clor
  in {x2/95/50/letrx2/40/
  100/ $f(x) = x^2$ /black,
  x3/161/175/letx3/
  80/200/ $f(x) = x^3$ /red} {
  \node (\etiq)%
    [inner sep=0pt,outer sep=0pt]
    at (\xe,\ye) {};
  \node (\letr)%
    [\clor,diamond,draw,fill=white]
    at (\xl,\yl)
    {\cont};
  \draw[-latex,\clor]
    (\letr) — (\etiq);
}
.....

```



Explicamos ahora algunos de los modificadores.

- La forma (*shape*) puede ser cualquiera de las que se encuentran en la biblioteca `shapes` de

TikZ, que se carga mediante el comando

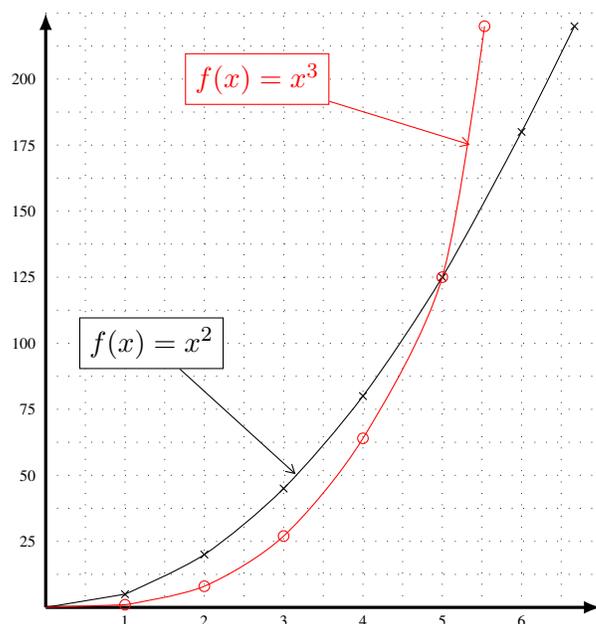
```
\usetikzlibrary{shapes}
```

colocado en el preámbulo del documento. En este caso, en el ejemplo no parametrizado utilizamos `rectangle`, mientras que en el parametrizado utilizamos `diamond`. La forma por omisión es `rectangle`.

- En algunos casos no deseas separación entre la posición del nodo y su exterior. Esta separación se da por omisión alrededor del texto contenido en el nodo, aun cuando no haya texto. Por eso tienes que aclarar que la separación entre el texto y el borde (`inner sep`) y la separación entre el borde y el entorno (`outer sep`) es de cero puntos. Este modificador lo utilizamos para marcar que quieres colocarte *exactamente* sobre la línea de la función. Hay otra manera de hacer esto, que veremos un poco más adelante.
- La opción de dibujar o no contorno está dada por `draw`, que indica que sí se haga. La opción por omisión es no pintar contorno.
- Ya vimos la opción de rellenar el nodo (`fill`). Para darle un color al relleno y un patrón se hace exactamente igual que con el comando `\draw`. El valor por omisión es transparente, por lo que deja ver lo que sea que se haya pintado “abajo”; para que no se viera la retícula abajo de nuestras etiquetas es que rellenamos de blanco.
- Por último, el contenido de un nodo puede ser **cualquier cosa**, entre otros, un arreglo, un dibujo, otra retícula, ecuaciones (como lo hicimos nosotros). Ésta es una de las características principales por las que nos gusta usar TikZ: te permite trasplantar el poderío y lo fino de \LaTeX a cualquier dibujo o gráfica.

Para colocar los números a lo largo de los ejes haremos uso de la construcción `\foreach` y del enunciado `\node`.

```
\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
  \useasboundingbox (0,0)
    rectangle (200,220);
  ...
  \foreach \x in {15,30,45,60,
  ...
  \foreach \x/\etiq in {%
    30/1,60/2,90/3,120/4,
    150/5,180/6,210/7} {
    \node at (\x,-5){\tiny \etiq};
  }
  \foreach \y in {%
    25,50,...,200} {
    \node[left] at (0,\y){\tiny \y};
  } .....
\end{tikzpicture}
```



Al acomodar los números en el eje x tienes que utilizar posición y etiqueta, pues éstas no coinciden. En el eje de las y , en cambio, como coinciden la posición y la etiqueta, puedes utilizar la

misma variable para ambas.

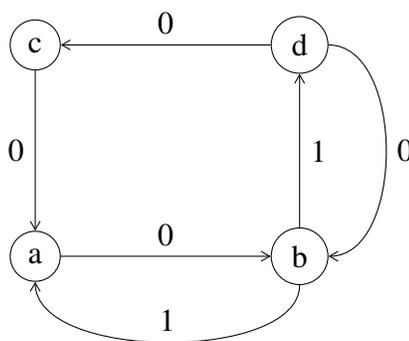
Al colocar las etiquetas en el eje de las y utilizamos un nuevo modificador en el nodo – nota que no utilizamos nombre para el nodo pues no es necesario – que acomoda al contenido del nodo respecto a la posición del mismo. En este caso deseamos que los números se alineen a la derecha, por lo que indicamos que el contenido se extienda *hacia* la izquierda (*left*). Tenemos las siguientes posibilidades para este modificador:

above	anchor=north
above left	anchor=north west
above right	anchor=north east
left	anchor=west
right	anchor=east
below	anchor=south
below left	anchor=south west
below right	anchor=south east

En los modificadores a la izquierda en la tabla puedes agregar un desplazamiento, usando por ejemplo `left =2pt`.

También puedes usar el `\foreach` para repetir figuras. Por ejemplo, si deseas dibujar una gráfica, puedes colocar nodos y después unirlos con líneas, como se puede apreciar en la figura 6.11 que se hizo con el código del listado 6.3.

Figura 6.11 Dibujo de una gráfica en L^AT_EX



Código 6.3 Dibujo de una gráfica

```

\begin{tikzpicture}[x=1pt,y=1pt]
    % Colocación de los nodos
    \foreach \name/\etiq/\x/\y in {
        a/a/10/40 ,b/b/110/40 ,
        c/c/10/120 ,d/d/110/120} {
        \node[circle,draw](\name) at (\x,\y){\etiq};
    }

    % dibujo de los arcos rectos
    \foreach \ffr/\tto/\etiq/\pos in {
        a/b/0/above ,b/d/1/right ,
        d/c/0/above ,c/a/0/left} {
        \draw[-angle 60] (\ffr) -- node[\pos]{\etiq} (\tto);
    }

    % dibujo de los arcos curvados
    \foreach \ffr/\tto/\etiq/\pos/\sale/\entra in {
        b/a/1/above/270/270 ,
        d/b/0/right/0/0} {
        \draw[-angle 60] (\ffr) .. controls +(\sale:40pt)
            and +(\entra:40pt) .. node[\pos]{\etiq} (\tto);
    }
\end{tikzpicture}

```

De entre lo que no revisamos antes está el signo de + al frente de las coordenadas de controls. Esto se refiere a que el ángulo, que corresponde a la primera coordenada, sea tomado en relación al centro del nodo al que se refiere; la segunda coordenada indica la distancia del centro del nodo a la parte más alta de la curva (un bezier). También es nueva la colocación de etiquetas, que se hace también colocando un nodo *sobre la trayectoria*, antes del destino de la línea.

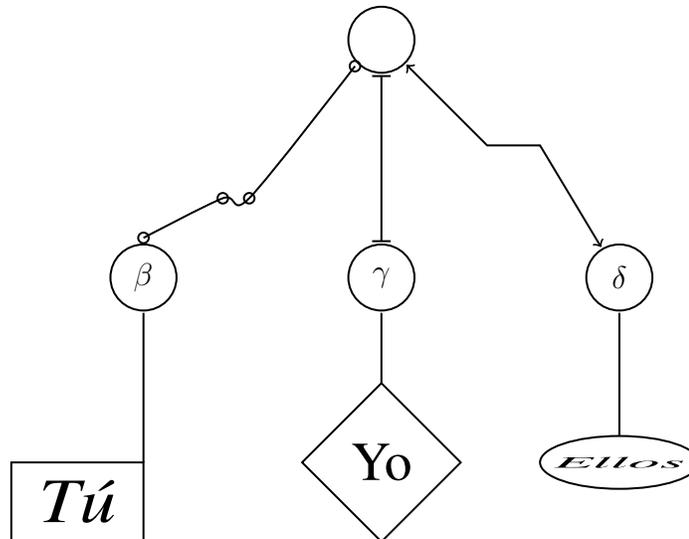
Este tipo de dibujos pueden alcanzar muchísima complejidad en TikZ, por lo que no seguimos con el tema. Recomendamos nuevamente al lector interesado que consulte el manual de TikZ.

Actividad 6.52 Codifica los dibujos de la figura 6.12 en \LaTeX .

Actividad 6.53 Haz el código necesario para dibujar una cara similar a la que se usó en esta sección.

Con esto damos por terminada la parte de dibujar con \LaTeX . Sobre todo en el paquete TikZ hay una casi infinidad de posibilidades. Nos faltó, por ejemplo, cómo dibujar árboles o gráficas de manera más directa, pero se supone que este material lo que debe hacer es abrirles el apetito y no emparcharlos, así que por lo pronto acá dejamos este tema.

Figura 6.12 Actividad 6.52



6.11. Referencias e índices

Un documento científico o, en general, un documento profesional como un artículo, un libro, un reporte, requiere, además del contenido, una serie de elementos estéticos y de ayuda muy importantes para el lector de la obra. Estos elementos incluyen: tipos de letras, sus tamaños, la numeración de los capítulos, secciones, fórmulas, cuadros o tablas, así como una serie de elementos (opcionales) como tablas de contenido, de figuras, índices. Al conjunto de estos elementos se les conoce como tipografía.

La tipografía de una obra, en general, la fija y atiende el editor, sobre todo en cuanto a cuestiones estéticas. Los índices y la bibliografía o referencias son, necesariamente, provistas por el autor. En muchos de los casos, tendrás que actuar como ambos: autor y editor de tus trabajos.

L^AT_EX es ideal para ayudarte en la definición de la tipografía, incluyendo los elementos opcionales. En este capítulo hemos revisado ya prácticamente todo lo que necesitas para realizar documentos complejos, por lo que nos resta aclarar cómo realizar algunos de los elementos opcionales que mencionamos en el párrafo anterior.

6.11.1. Referencias bibliográficas

Como ya discutimos, la presencia de referencias bibliográficas en tus trabajos te permite incursionar en más temas que consideres interesantes. Esto significa que las referencias deben ser precisas y dirigir al lector de tu obra con el menor esfuerzo posible.

Hay varias formas de darle formato a las bibliografías; de hecho, en la mayoría de los casos te encontrarás siguiendo las reglas que para tal efecto dicte la editorial. Por tanto, una de las tareas más importantes cuando envías un libro, artículo o cualquier otro trabajo escrito para su publicación, es generar la lista de referencias bibliográficas siguiendo dichas reglas.

En la prehistoria de la computadora

En la pre-historia de las computadoras, es decir hace una veintena de años, teníamos que componer a mano la lista de bibliografías. Por ejemplo, teníamos que teclear esto:

```
\begin{thebibliography}{alguna-entrada}
\bibitem[etiqueta1]{llave1} Información sobre la entrada bibliográfica
\bibitem[etiqueta2]{llave2} Información sobre la entrada bibliográfica
.
.
.
\end{thebibliography}
```

Para citar esas referencias usamos el comando `\cite` y usamos la *llave* apropiada, por ejemplo, `\cite{llave1}`.

Algunos de los problemas con esta forma tradicional de ingresar bibliografía en nuestros trabajos son:

1. Es muy difícil mantener la consistencia en las citas, particularmente en un documento con contribuciones de varios autores. Entre las dificultades más comunes, encontramos, entre otros, variaciones en el uso de abreviaturas o nombres completos, el uso de itálicas o comillas para los títulos.
2. Si ya tienes una lista bibliográfica ordenada de acuerdo a cierto estilo, por ejemplo alfabético por autor y año, es extremadamente difícil de convertir a otro estilo, por ejemplo usando números de acuerdo al orden de cita.
3. Es virtualmente imposible mantener una gran base de referencias bibliográficas que pueda ser reutilizada en distintos documentos.

BIB_TE_X

A continuación describiremos una posible forma de resolver el problema de las listas de bibliografías. Está basado en \LaTeX y su programa hermano BIB_TE_X. Es importante hacer notar que BIB_TE_X ha estado en circulación por muchos años y, por lo tanto, existen muchos estilos que hoy podríamos llamar *estándar* y que están a nuestra disposición, por lo que es muy fácil encontrar el estilo adecuado para tu trabajo.

La estructura básica de una entrada BIB_TE_X tienes tres partes básicas:

- (a) El tipo de la entrada (book, article, inproceedings y otros). Nótese que el tipo siempre va en inglés.
- (b) Una llave elegida por el usuario que identifica la publicación. Esta llave es la que debe usarse como parámetro para el comando `\cite`.
- (c) Una serie de campos separados entre sí por comas, donde cada campo consiste de un identificador de campo y sus datos entre comillas o llaves, por ejemplo:

```
author="Fulanito Labrador",
journal = "Las bicicletas",
title = {Los paseos por la ciudad},
```

Existen varios esquemas para asociar convenientemente las llaves con sus respectivas entradas en la base. Un esquema popular es el conocido como Harvard, donde tomamos el apellido del autor (en minúsculas) y el año de la publicación y los combinamos para crear la llave usando dos puntos. Por ejemplo, *smith:1987*. B_IB_TE_X lee las entradas del archivo de bibliografías, con extensión *.bib*, y al formato que se le dará a las entradas lo controla un archivo de estilo, con extensión *.bst*. Por razones de espacio, no discutiremos en este trabajo los comandos que pueden usarse en los archivos de estilo, además de que, como ya hemos mencionado, hay muchos estilos ya definidos por personas o por organizaciones, por ejemplo por la Sociedad Matemática Americana (AMS, por sus siglas en inglés), por la Association for Computing Machinery (ACM), revistas de prestigio, casas editoriales. A continuación describimos algunos estilos muy usados y que no están asociados a ninguna asociación o casa editorial. Es importante notar que no necesitas obtener una copia de los archivos de estilo (*.bst*) de los que usamos aquí como ejemplos, ya que se incluyen con todas las distribuciones de L^AT_EX.

plain El estilo estándar de B_IB_TE_X. Las entradas son ordenadas alfabéticamente con etiquetas numéricas.

unsrt Similar al anterior, pero las entradas son impresas en el orden en que fueron citadas en el documento. Utiliza etiquetas numéricas.

alpha Similar a *plain*, pero las etiquetas de las entradas son formadas a partir del nombre del autor y del año de publicación.

abbrv Similar a *plain*, pero las entradas son más compactas, dado que los nombres de pila, los meses y los nombres de las revistas son abreviados.

acm Usado para las publicaciones de la Association for Computing Machinery. Tiene el nombre del autor (apellido y luego nombre) en mayúsculas pequeñas y usa números como etiquetas.

Ahora te vamos a mostrar el efecto de usar B_IB_TE_X en un documento y luego te mostraremos qué fácil es cambiar el estilo y los dramáticos cambios que generan estos cambios en la salida. Nuestros archivos fuente serán: *ejemplo.tex*, nuestro documento L^AT_EX y *bejemplo.bib*, nuestra base de datos de bibliografías. En las figuras 6.13 y 6.15 puedes ver estos documentos.

Figura 6.13 Ejemplo de L^AT_EX usando B_IB_TE_X

```
\documentclass{article}
\usepackage[latin1]{inputenc}
\pagestyle{empty}
\begin{document}
\section{Ejemplo de citas}
```

Iniciamos con la cita de un libro `\cite{nonaka95:_knowl_creat_compan}` y una tesis doctoral a continuación `\cite{van96:_impac_kbs}`.

También quieres citar un artículo escrito por un único autor `\cite{boehm88}` y luego otro donde hay más de un autor `\cite{boehm89:_theor_w}`. También quieres intentar, por supuesto, hacer una cita a unos proceedings de una conferencia `\cite{01:_progr_web_high_level_languag}` y para terminar vamos a hacer una cita múltiple, donde la primer entrada es a un artículo publicado en el Web `\cite{wadler-how,boehm89:_theor_w}`.

```
\end{document}
```

Figura 6.13 Ejemplo de \LaTeX usando \BIBTeX

```
\bibliographystyle{plain}
\bibliography{bejemplo}
\end{document}
```

Figura 6.14 Salida de \LaTeX al ejecutarlo por primera vez sobre el archivo usando \BIBTeX

```
% latex ejemplo
This is TeX, Version 3.14159 (Web2C 7.4.5)
LaTeX Warning: Citation 'nonaka95:_knowl_creat_compan' on page 1
undefined on input line 6.
LaTeX Warning: Citation 'van96:_impac_kbs' on page 1 undefined
on input line 7.
LaTeX Warning: Citation 'boehm88' on page 1 undefined on input
line 10.
LaTeX Warning: Citation 'boehm89:_theor_w' on page 1 undefined
on input line 11.
LaTeX Warning: Citation '01:_progr_web_high_level_languag' on
page 1 undefined on input line 13.
LaTeX Warning: Citation 'wadler-how' on page 1 undefined on
input line 15.
LaTeX Warning: Citation 'boehm89:_theor_w' on page 1 undefined
on input line 15.

No file ejemplo.bbl.
```

Lo primero que debes entender es cómo funcionan \LaTeX y \BIBTeX juntos: primero corres el comando `latex` con el archivo fuente como argumento (figura 6.14); después corres el comando `bibtex` con el mismo argumento y luego deberás ejecutar `latex` dos veces para que \LaTeX pueda resolver todas las referencias. El resultado, puedes apreciarlo en la figura 6.16, donde lo hemos puesto usando tanto el estilo `plain` como el estilo `acm`.

Figura 6.15 Ejemplo de una base de datos \BIBTeX

```
@Book{nonaka95:_knowl_creat_compan,
  author = {Nonaka, I. and Takeuchi, H.},
  title = {The Knowledge-Creating Company},
  publisher = {Oxford Univ Press},
  year = 1995,
  address = {New York}}

@PhdThesis{van96:_impac_kbs,
  author = {Van Wegen, B},
  title = {Impacts of KBS on cost and structure of
  production processes},
  school = {Universeit van Amsterdam},
  year = 1996}

@misc{wadler-how,
  author = "Philip Wadler",
  title = {How to Add Laziness to a Strict Language Without
  Even Being Odd},
  url = "citeseer.nj.nec.com/102172.html" }
```

Figura 6.15 Ejemplo de una base de datos BIB_TE_X

continúa...

```

@Article{boehm88,
  author =      {Boehm, B.},
  title =      {A spiral model of software development and
                enhancement},
  journal =    {IEEE Computers},
  year =      1988,
  pages =     {61–62}}

@Article{boehm89:_theor_w,
  author =    {Boehm, B. and Ross, R.},
  title =    {Theory–W software project management: principles
              and examples},
  journal =  {IEEE Trans. Softw. Eng.},
  year =    1989,
  volume =  15,
  number =  7,
  pages =   {902–916}}

@Proceedings{01:_progr_web_high_level_languag,
  title =    {Programming the Web with High–Level Languages},
  year =    2001,
  volume =  2028,
  series =  {Lecture Notes in Computer Science},
  month =   {April},
  organization = {10th European Symposium on Programming,
                  ESOP 2001},
  publisher = {Springer Verlag}}

```

Figura 6.16 Ejemplo usando los estilos BIB_TE_X: acm

1 Ejemplo de citas

Iniciamos con la cita de un libro [4] y una tesis doctoral a continuación [5].

También queremos citar un artículo escrito por un único autor [2] y luego otro donde hay más de un autor [3]. También queremos intentar, por supuesto, hacer una cita a unos proceedings de una conferencia [1] y para terminar vamos a hacer una cita múltiple, donde la primer entrada es a un artículo publicado en el Web [6, 3].

References

- [1] 10th European Symposium on Programming, ESOP 2001. *Programming the Web with High-Level Languages*, volume 2028 of *Lecture Notes in Computer Science*. Springer Verlag, April 2001.
- [2] B. Boehm. A spiral model of software development and enhancement. *IEEE Computers*, pages 61–62, 1988.
- [3] B. Boehm and R. Ross. Theory-w software project management: principles and examples. *IEEE Trans. Softw. Eng.*, 15(7):902–916, 1989.
- [4] I. Nonaka and H. Takeuchi. *The Knowledge-Creating Company*. Oxford Univ Press, New York, 1995.
- [5] B Van Wegen. *Impacts of KBS on cost and structure of prouduction processes*. PhD thesis, Universeit van Amsterdan, 1996.
- [6] Philip Wadler. How to add laziness to a strict language without even being odd.

Figura 6.17 Ejemplo usando los estilos BIB_TE_X: plain

1 Ejemplo de citas

Iniciamos con la cita de un libro [4] y una tesis doctoral a continuación [5].

También queremos citar un artículo escrito por un único autor [2] y luego otro donde hay más de un autor [3]. También queremos intentar, por supuesto, hacer una cita a unos proceedings de una conferencia [1] y para terminar vamos a hacer una cita múltiple, donde la primer entrada es a un artículo publicado en el Web [6, 3].

References

- [1] 10TH EUROPEAN SYMPOSIUM ON PROGRAMMING, ESOP 2001. *Programming the Web with High-Level Languages* (April 2001), vol. 2028 of *Lecture Notes in Computer Science*, Springer Verlag.
- [2] BOEHM, B. A spiral model of software development and enhancement. *IEEE Computers* (1988), 61–62.
- [3] BOEHM, B., AND ROSS, R. Theory-w software project management: principles and examples. *IEEE Trans. Softw. Eng.* 15, 7 (1989), 902–916.
- [4] NONAKA, I., AND TAKEUCHI, H. *The Knowledge-Creating Company*. Oxford Univ Press, New York, 1995.
- [5] VAN WEGEN, B. *Impacts of KBS on cost and structure of prouduction processes*. PhD thesis, Universeit van Amsterdan, 1996.
- [6] WADLER, P. How to add laziness to a strict language without even being odd.

6.11.2. Índices

Para encontrar un tema de interés en un documento grande, el lector tiene dos alternativas, usar la tabla de contenidos o el índice. En general, el índice es la forma de acceso más común a un documento técnico y, por tanto, una parte esencial del documento.

Al igual que las referencias bibliográficas, para generar un índice requerimos de la combinación de L^AT_EX y otro programa externo llamado *MakeIndex*. En tu documento L^AT_EX debes usar el comando `\index` para indicar una nueva entrada en el índice del documento. Cuando ejecutes `latex` en tu documento, se crea un nuevo archivo con extensión `.idx` en el que aparecen las entradas seleccionadas por `\index` y las páginas en que éstas aparecen. Después de esto, cuando ejecutes el comando `makeindex`, al igual que como sucedía con `bibtex`, leerá un archivo de estilo (con extensión `.ist`) y creará el archivo con extensión `.ind` que tiene la versión con formato del índice de tu documento.

Crear un buen índice no es una tarea sencilla y discutir el tema escapa de los alcances de este documento. Sin embargo, te podemos recomendar crear el índice conforme avances en el desarrollo de tu documento. Debes tomar en cuenta a quién va dirigido el documento, qué es importante y organizar el índice de manera tal que el lector pueda encontrar fácilmente lo que busca.

El comando `\index` soporta hasta tres niveles de entradas en el índice. Para acceder a los sub y subsubniveles, el argumento de `\index` debe contener la entrada principal y las sub-entradas separadas por el carácter `!`. Por ejemplo:

Página 3: `\index{funciones ! par&\'a&metros ! paso de}`
 Página 4: `\index{funciones ! recursivas }`
 Página 5: `\index{cerradura ! funcional }`
 Página 6: `\index{cerradura ! con ambientes}`
 Página 10: `\index{paradigma}`
 Página 11: `\index{paradigma ! tipos de}`

Index

funciones, 3
 parámetros, 3
 paso de, 3
 recursivas, 4
 cerradura, 5
 funcional, 5
 con ambientes, 6
 paradigma, 10
 tipos de, 11

6.12. Emacs

Como ya sabes, editar un archivo L^AT_EX es simplemente editar un archivo de texto con comandos especiales que interpreta el comando `latex` o `pdflatex`. En este sentido, con lo revisado de Emacs en la sección 4.2, puedes editar cómodamente tus documentos L^AT_EX.

Sin embargo y como una muestra más de la versatilidad y poderío de Emacs, te mostraremos algunos paquetes que extienden Emacs y lo convierten en un poderoso editor especializado para L^AT_EX.

6.12.1. AUCT_EX

AUCT_EX es un ambiente integrado para editar archivos L^AT_EX y T_EX e incluye una gran cantidad de herramientas que iremos revisando a lo largo de esta sección.

Una pregunta que es sano hacernos es ¿qué puede hacer AUCT_EX que no podamos hacer sólo con la ayuda de Emacs? Varias cosas: te permite ejecutar T_EX/L^AT_EX y demás comandos y herramientas relacionados con el proceso de documentos, como visores de DVI, Postscript o PDF. En particular, la habilidad de ejecutar L^AT_EX desde AUCT_EX es interesante porque te permite *navegar* los errores y te ofrece documentación sobre cada tipo de error.

AUCT_EX también nos ayuda a sangría en nuestro código fuente y tiene un par de herramientas para ver una vista preliminar, un esquema de tu documento. Además, al estar íntimamente relacionado con Emacs, AUCT_EX ofrece una gran cantidad de macros y funciones auxiliares que te permiten insertar comandos y editar tus documentos rápida y fácilmente.

Instalando AUCT_EX

`$ yum install emacs-auctex` AUCT_EX es un programa escrito en Emacs-Lisp y es parte estándar de varias distribuciones mayores de Emacs, incluyendo XEmacs. Desgraciadamente AUCT_EX no viene con Emacs por omisión; sin embargo existen paquetes pre-compilados para la mayoría de las distribuciones de Linux.

En caso de que no encuentres paquetes para tu distribución de Linux, no hay nada de qué preocuparse, pues ya sabes lo fácil que es instalar paquetes en Emacs (ver la sección 4.2.18). En la

siguiente dirección puedes obtener la versión más reciente de AUCTeX:

<http://www.gnu.org/software/auctex/>.

Para indicarle a Emacs que vas a utilizar AUCTeX, debes poner lo siguiente en tu `~/emac`s:

```
(require 'tex-site)
(require 'tex)
(require 'latex)
```

Sangrías y formato

AUCTeX puede poner sangría a tu código automáticamente conforme lo escribes. Si presionas `C-j` en lugar de `Enter` funcionará exactamente igual. Si presionas `tab` la línea actual es con sangría y el cursor permanece donde está. Incluso el comando `format-paragraph` de Emacs, `M-q`, es re-implementado por AUCTeX para que haga lo correcto con tu documento L^AT_EX. Finalmente, la función `LaTeX-fill-buffer` (que puedes ejecutar con `M-x`) indenta todo tu documento, lo cuál es particularmente útil cuando alguien te mandó un documento sin formato.

En L^AT_EX es común tener documentos que ocupen más de un archivo; por ejemplo, para libros y tesis es común utilizar un archivo por cada capítulo o sección. AUCTeX es capaz de entender documentos que ocupan varios archivos y ayudarte en su edición y manejo, para lo cual debes poner en tu `~/emac`s lo siguiente:

```
(setq TeX-auto-save t)
(setq TeX-parse-self t)
(setq-default TeX-master nil)
```

Edición de documentos

AUCTeX estudia el comando `\documentclass` de tu documento y en función de eso te ayuda a completar comandos de L^AT_EX, lo cual tiene dos aplicaciones importantes y que a la postre agradecerás infinitamente.

1. Te permite completar comandos parcialmente escritos. Por ejemplo, puedes escribir `\renewc` y presionar `M-tab` (`TeX-complete-symbol`) y AUCTeX hace el resto, es decir, completar el comando `\renewcommand` por ti. Si más de un comando casa con el prefijo, entonces AUCTeX te ofrece una lista de los posibles comandos para que escojas.
2. Te ayuda a insertar ambientes, esto es pares de la forma `\begin — \end`.

Un número importante de macros acompañan a AUCTeX y están aquí para ayudarte a editar rápidamente. Las más importantes son las siguientes:

Tabla 6.35 Emacs: comandos de AUCTeX

Comando	Descripción
LaTeX-environment <code>C-c</code> <code>C-e</code>	Inserta un par de la forma <code>\begin — \end</code> .

Continúa en la siguiente página

Tabla 6.35 Emacs: comandos de AUCT_EX

Continúa de la página anterior

Comando	Descripción
LaTeX-section [C-c] [C-s]	Inserta uno de <code>\chapter</code> , <code>\section</code> , ...
TeX-font [C-c] [C-f] seguido de [C-r], [C-i], [C-b], ...	Insertan uno de <code>\textrm{}</code> , <code>\textit{}</code> , <code>\textbf{}</code> , ...
LaTeX-insert-item [M-Enter]	Inserta un nuevo <i>item</i> en un ambiente. Esto es útil en todo tipo de listas, AUCT _E X propone el formato adecuado.
TeX-insert-macro ([C-c] [enter])	Con este comando puedes insertar un macro en tu documento y AUCT _E X te preguntará por los argumentos del mismo.

AUCT_EX provee varios comandos más, pero en la mayoría de los documentos L^AT_EX estándar, con los que listamos arriba puedes avanzar rápidamente en la edición. Más adelante veremos algunos comandos y utilerías para hacer matemáticas en un modo especial que AUCT_EX provee para tal efecto.

Para lograr que AUCT_EX te pregunte por los títulos de las secciones, capítulos y otras subpartes del documento que insertas y te proponga nombres inteligentes para etiquetas, es conveniente agregar a tu `~/emacs` lo siguiente:

```
(setq LaTeX-section-hook
      '(LaTeX-section-heading
        LaTeX-section-title
        LaTeX-section-toc
        LaTeX-section-section
        LaTeX-section-label)
)
```

Cómo ejecutar L^AT_EX

AUCT_EX provee un comando que, dependiendo del contexto en que se use, ofrece varias alternativas para ejecutar comandos sobre tu documento fuente.

El comando `TeX-command-master` ([C-c] [C-c]) o su hermano `TeX-command-region` ([C-c] [C-r]) ejecuta L^AT_EX en todo el documento o en la región especificada, respectivamente.

Cuando ejecutamos L^AT_EX de esta forma, la vista de Emacs se divide en dos y la salida de la ejecución se despliega en la segunda mitad para que puedas editar y ver el resultado de la ejecución simultáneamente. Si L^AT_EX encuentra errores, entonces puedes llamar a la función `TeX-next-error`

(`C-c` `'`) que moverá el cursor al primer error y desplegará un texto explicativo junto con el mensaje que arrojó \LaTeX . Puedes repetir la ejecución de este comando hasta que no encuentres más errores.

Una vez que hayas concluido con el formato de tu documento exitosamente, puedes volver a invocar el comando `TeX-command-master` y te ofrecerá una alternativa para visualizar el resultado.

Modo para matemáticas

AUCTeX incluye un modo para facilitar la edición de matemáticas y, aunque sigue siendo el mismo AUCTeX , se comporta tan distinto que lo tratamos por separado.

¿Ya te dijimos que TeX fue escrito por un matemático? En caso de que no lo hayamos hecho, sí, TeX fue escrito por un matemático e históricamente siempre ha ofrecido un soporte inigualable para escribir matemáticas. Fiel a esta tradición, AUCTeX te ofrece un modo menor especial para escribir símbolos matemáticos rápidamente. Para entrar a este modo, debes teclear `C-c` `~`, que es el comando `LaTeX-math-mode` – también se usa para salir del modo matemático de AUCTeX –.

Este modo menor agrega un comando, `LaTeX-math-abbrev-prefix` o simplemente `'` y una vez que llamas este comando (i.e. presionas `'`) AUCTeX leerá un carácter del teclado y luego insertará un símbolo matemático asociado. La lista de asociación entre caracteres y símbolos se encuentra en la variable `LaTeX-math-list` y, por supuesto, puede configurarse. Así, por ejemplo, estando en modo matemático la secuencia de teclas `'` `a` inserta α .

Nota: para nosotros, hispano parlantes, escribir acentos es muy importante y, en general, `'` sirve para poner acentos invertidos, lo cual dificulta el acceso al modo matemático de AUCTeX . Por lo tanto tienes dos opciones, presionar dos veces `'` y luego la letra deseada o bien cambiar el prefijo utilizado por AUCTeX .

6.12.2. RefTeX

RefTeX es un paquete para manejar etiquetas, referencias, citas e índices desde Emacs en documentos TeX o \LaTeX . No es necesario usar AUCTeX y RefTeX juntos, pero hay pocas cosas que combinan mejor, con la notable excepción de tacos y cerveza.

RefTeX es otro programa escrito, al igual que AUCTeX , en Emacs-Lisp y es un producto de software complejo y grande, pero te daremos una breve introducción a su uso y te podemos garantizar que una vez que te acostumbres a RefTeX te preguntarás cómo pudiste vivir sin él (nosotros nos preguntamos eso con casi todos los productos de software, aplicaciones y paquetes que incluimos en este libro, por ello es que ahora las promovemos incansablemente.)

Para cargar RefTeX en Emacs, agrega lo siguiente a tu `~/.emacs`:

```
(require 'refTeX)
```

Tabla de contenidos

La tabla de contenidos de un documento \LaTeX es algo muy importante y te puede dar una visión global de la estructura de tu trabajo. Sin embargo, la tabla de contenidos existe hasta que *compilas* tu documento fuente y exclusivamente en el documento generado como salida (DVI, PostScript, PDF, etc.). ¿Qué harías y cómo aprovecharías el poder tener una tabla de contenidos generada dentro de tu editor? ¿Qué harías con ella si además esta tabla fuera *navegable*?

El comando `reflex-toc` (`\C-c` =) hace justo eso, te muestra secciones, etiquetas y entradas de índice definidos en tu documento y más aún, te permite saltar a cualquiera de estos puntos rápidamente.

Etiquetas y referencias

Crear etiquetas para los distintos elementos de tus documentos como figuras, tablas y fórmulas es usualmente una tarea tediosa y poco gratificante. La gente se ha inventado fórmulas y técnicas para asignar etiquetas ordenadamente para después recordarlas fácilmente y hacer referencia a éstas sin tener que buscar en todo el documento. Los resultados varían mucho, pero en general puedes asegurar que es una mala idea y no funciona bien.

RefT_EX te ayuda a crear etiquetas únicas y a encontrar la etiqueta adecuada cuando quieres hacer una referencia rápidamente. RefT_EX distingue entre etiquetas para distintos ambientes, conoce todos los ambientes estándar (`figure`, `equation`, `table`) y puedes configurarlo para que entienda aún más tipos de etiquetas cambiando el valor de la variable `reflex-label-alist`.

Crear etiquetas: El comando `reflex-label` (`\C-c` `[` `]`) inserta una etiqueta en el punto. Cuando usas este comando RefT_EX realizará una de las siguientes acciones:

- Derivar una etiqueta del contexto (por omisión usa una para sección).
- Pedir que le des una cadena descriptiva para la etiqueta (esto lo hace para figuras y tablas).
- Insertar una etiqueta simple hecha con un prefijo y un número (para todos los demás ambientes).

La variable `reflex-insert-label-flags` controla qué etiquetas son creadas y cómo.

Referir etiquetas: Para hacer una referencia usa el comando `reflex-reference` (`\C-c` `[` `]`). Esto te muestra una vista (*outline*) de tu documento con todas las etiquetas de un cierto tipo (*figure*, *equation*, etc.) y algo de contexto para cada etiqueta para que puedas reconocerlas fácilmente. Al seleccionar una etiqueta de esta vista, RefT_EX inserta `\ref{LABEL}` en el buffer original.

Citas

El comando `reflex-citation` (`\C-c` `[` `]`) te permite especificar una expresión regular o patrón para buscar en el archivo de base de datos de BIBT_EX para el documento (tal y como se especifica en el comando `\bibliography`). Todas las entradas que concuerden con el patrón de búsqueda te serán mostradas para que elijas la apropiada. La lista aparece con *formato* y ordenada.

Una vez que seleccionas una entrada, aparecerá en tu documento fuente una referencia de la forma `\cite{KEY}`.

Soporte para la generación de índices

RefT_EX también te ayuda a generar entradas para el índice de tu documento. Más aún, te permite incluso compilar las entradas existentes alfabéticamente y te las presenta en un buffer para que puedas editarlas.

Para crear una entrada de índice utiliza `reftex-index-selection-of-word` (`C-c` `/`) y para desplegar y editar el índice, `reftex-display-index` (`C-c` `>`).

RefTeX puede hacer muchas cosas más, pero para efectos prácticos lo que hemos cubierto es lo más importante y útil del programa y su uso. Estamos seguros te traerá gratas sorpresas y un incremento considerable de productividad científica.

6.12.3. Preview

El paquete `preview-latex` se distribuye como parte estándar de AUCTeX y extiende tanto a Emacs como a L^AT_EX. Esto es porque incluye un estilo para L^AT_EX y código en Emacs-Lisp para aprovechar este estilo y ayudarte en la edición de documentos.

Para los usuarios de T_EX/L^AT_EX siempre ha sido un problema serio la discusión sobre tener editores que te muestren lo que estás escribiendo (por sus siglas en inglés, *WYSIWYG*), que como ya sabes es algo que no sucede con L^AT_EX. Sin embargo, la intención del paquete *preview* para Emacs no es exactamente ésta.

Con *preview* se busca un balance entre elementos gráficos y texto. Utiliza la salida gráfica para ciertas construcciones (configurable); hace esto cuando se le solicita y lo hace ahí mismo, dentro del código fuente. Cambiar entre la versión gráfica y el código fuente es fácil y natural y puede hacerse para cada imagen de manera independiente.

Para activar *preview* debes poner lo siguiente en tu `~/.emacs`:

```
(load "preview-latex.el" nil t t)
```

Uso básico de preview

Una vez activado y cuando estás editando un archivo de L^AT_EX, puedes utilizar el comando `preview-document` (`C-c` `C-p` `C-d`). En este momento se comenzarán a generar vistas preliminares para distintos objetos en tu documento. *Nota importante:* mientras se generan las vistas preliminares, puedes navegar tu documento en el buffer; sin embargo no es recomendable que edites algo porque el resultado de las vistas podría terminar en lugares erróneos.

En caso de querer editar el buffer mientras se están generando las vistas preliminares, te conviene detener todos los procesos ejecutándose en el fondo con el comando `TeX-kill-job` (`C-c` `C-k`).

Para ver/editar el código L^AT_EX para un objeto específico, que es probablemente más útil, puedes ejecutar el comando `preview-at-point` (`C-c` `C-p` `C-p`) o bien presionar el botón del medio del ratón sobre la vista previa. Ahora puedes editar el código y generar una nueva vista preliminar con `C-c` `C-p` `C-p` nuevamente.

Figura 6.18 Ejemplo de preview en la edición de este capítulo

```

\subsubsection{Raíces}
\label{sec:raices}

La raíz de una fórmula o expresión se logra con el comando \verb+\sqrt+
y poniéndole como argumento entre llaves a la expresión que queremos cubra la raíz.
\begin{center}
\verb!\frac{x+y}{1+\sqrt{\frac{y}{z+1}}}\!

```

$$\frac{x+y}{1+\sqrt{\frac{y}{z+1}}}$$

```

\end{center}
Podemos también poner valor en el radical, agregando ese valor entre corchetes como
primer argumento de \verb+\sqrt+:
\begin{center}
\verb!\frac{x+y}{1+\sqrt[n]{\frac{y}{z+1}}}\!
\[\hspace*{2cm}\frac{x+y}{1+\sqrt[n]{\frac{y}{z+1}}}\]
\end{center}

```

Apéndices

Distribuciones de Linux | A

Existen varias formas de instalar Linux en tu computadora. A lo largo de este libro se utilizó Ubuntu, pero hay muchas más opciones. Según www.distrowatch.com, en este momento existen mas de 500 versiones distintas de Linux. Existen algunas de ellas que tienen soporte por parte de grandes empresas como Novell, Oracle, Red Hat o IBM. Además, para empezar a usar Linux no necesitas instalarlo de forma permanente en tu computadora, ya que muchas distribuciones tienen lo que se conoce como un *live cd*, que es un disco que te permite utilizar Linux desde un cd o dvd sin tener que copiarlo a tu disco duro. De esa forma puedes decidir si esa distribución de Linux ofrece lo que tú necesitas sin tener que eliminar el sistema operativo que utilizas actualmente. A lo largo de este apéndice te presentaremos algunas de las distribuciones más comunes de Linux, en dónde puedes obtenerlas y cuáles son sus puntos clave.

A.1. Fedora

A.1.1. Filosofía

Fedora es una colección de proyectos patrocinados por Red Hat, y desarrollados en contacto con la comunidad de software libre. Originalmente Red Hat tenía una sola distribución homónima a la compañía, pero en el 2003 ésta desapareció. Red Hat dividió sus esfuerzos en dos direcciones: el proyecto Fedora mantendría lo que antes era la distribución del sistema operativo

y Red Hat Enterprise se encargaría de atender a los clientes empresariales. El propósito del proyecto Fedora es y ha sido apoyar el rápido progreso del software libre y de su contenido. Esto incluye tener procesos abiertos al público, transparencia y rápida innovación. Puedes obtenerlo en <http://fedoraproject.org/>.

A.1.2. Manejo de software

El manejo de paquetes de Fedora es mediante el uso de archivos `.rpm`, los cuales se instalan haciendo uso de la herramienta `rpm`¹. Para resolver las dependencias que puede tener un paquete, e instalarlas automáticamente, se hace uso de la herramienta `yum`². Si se desea instalar `emacs` en el sistema, lo primero que se debe hacer es buscar cuál es el paquete que se desea instalar. Para eso se utiliza la instrucción:

```
% yum search emacs
```

Con lo cual se obtiene un listado de los paquetes que contienen la palabra `emacs`, y que se puede observar a continuación.

```
emacs.i386                21.4-5                installed
Matched from:
emacs
The GNU Emacs text editor.
Emacs is a powerful, customizable, self-documenting,
modeless text editor. Emacs contains special code editing
features, a scripting language (elisp), and the capability
to read mail, news, and more without leaving the editor.
http://www.gnu.org/software/emacs/

readline.i386             5.0-3                 installed
Matched from:
The Readline library provides a set of functions that allow
users to edit command lines. Both Emacs and vi editing modes
are available. The Readline library includes additional
functions for maintaining a list of previously-entered command
lines for recalling or editing those lines, and for performing
csh-like history expansion on previous commands.
```

Una vez que sabes cual es el nombre del paquete que quieres instalar, debes ejecutar como root la instrucción:

```
% yum install emacs.i386
```

Con lo cual `yum` te mostrara cuales son los paquetes que va a instalar, sus dependencias y cuanto espacio van a ocupar.

¹Redhat Package Manager

²Yellow dog Update Manager

A.2. Ubuntu

A.2.1. Filosofía

Desde 2004 Ubuntu ha experimentado un incremento enorme en su número de usuarios, siendo actualmente la distribución más popular. Como es una distribución derivada de Debian (el cual revisaremos en A.3), cuenta con toda la robustez de esa distribución. El principal problema de Debian es los largos periodos de tiempo que pueden pasar entre la liberación de nuevas versiones. Para evitar eso, los desarrolladores de Ubuntu se han comprometido a liberar una nueva versión cada seis meses. Además los principales objetivos de Ubuntu son:

- Mantener por siempre su gratuidad, y que nunca haya un costo adicional para obtener una “versión profesional”.
- Hacer que Ubuntu pueda ser usado por el mayor número de personas.
- Estar siempre comprometido con el software libre.

A pesar de tener a su disposición todos los paquetes de Debian, en Ubuntu la instalación por omisión incluye un número reducido de paquetes, lo cual permite que pueda distribuirse en un solo CD, dejando la instalación de otros paquetes como una decisión posterior. Puedes obtener una copia en <http://www.ubuntu.com/>

A.2.2. Manejo de software

El manejo de paquetes dentro de Ubuntu se hace utilizando archivos `.deb`, los cuales pueden ser instalados con la herramienta `dpkg`. Esta herramienta es la encargada de desempacar los archivos, copiarlos a su destino y ejecutar las operaciones para que el nuevo software opere adecuadamente. Dado que `dpkg` es una herramienta poderosa pero a la vez poco amigable, se han creado varias interfaces para hacer el trabajo de instalación más sencillo. De dichas interfaces, una de las más comunes es `apt`. Veamos como se instala un paquete haciendo uso de esta herramienta.

Lo primero que necesitamos es saber cuál es el nombre del paquete que deseamos instalar; para ello haremos uso de la herramienta `apt-cache`. Mediante ésta podremos consultar la lista de paquetes disponibles y ver cuál de ellos es el que nosotros deseamos. Estas listas se construyen a partir de los repositorios que se encuentran en el archivo `/etc/apt/sources.list`. Dicho archivo contiene líneas como la siguiente:

```
deb http://mx.archive.ubuntu.com/ubuntu/ main universe
```

Esa línea indica lo siguiente:

- La palabra `deb` indica que se van a obtener archivos de binarios (también puede aparecer `deb-src`, para indicar que se van a obtener archivos de código fuente).
- Le sigue el URL del repositorio que indica de dónde se van a obtener los paquetes.

- La siguiente palabra indica qué distribución se utiliza (en este caso *stable*), y qué secciones están disponibles³ (en este caso *main*).

Puedes agregar tantas líneas como necesites, para así agregar más repositorios que te permitan tener acceso a más paquetes. La mayor parte del tiempo no necesitarás más que los repositorios oficiales. En caso de que modifiques tus repositorios necesitarás indicarle a `apt` que reconstruya la lista de paquetes. Para poder hacerlo, ejecuta como `root` la instrucción:

```
% apt-get update
```

Una vez hecho eso, puedes buscar el paquete que deseas, digamos `emacs`. Entonces es necesario ejecutar la instrucción:

```
% apt-cache search emacs
```

De esa forma le indicamos a `apt` que debe buscar la lista de paquetes y regresarnos todos los que contengan la palabra `emacs` en su nombre o su descripción. Esto regresará algo como:

```
dictionary-el - dictionary client for Emacs
drscheme - PLT Scheme Programming Environment
emacs-extra - emacs configuration
emacs-snapshot-gtk - The GNU Emacs editor (with GTK+ 2.x support)
emms - The Emacs MultiMedia System
emacs21 - The GNU Emacs editor
emacs21-bin-common - The GNU Emacs editor's dependent files
emacs21-common - The GNU Emacs editor's
```

Si quieres ver más detalles acerca de un paquete, entonces puedes ejecutar:

```
% apt-cache search -f emacs21-common
```

Con lo cual obtienes un listado como:

```
Package: emacs21-common
Priority: optional
Section: editors
Installed-Size: 35948
Architecture: all
Source: emacs21
Version: 21.4a-6ubuntu2
Replaces: emacs21 (< 21.2-4)
Depends: emacs21-common (>= 1.4.10), dpkg (>= 1.9.0)
Suggests: emacs21-el
Conflicts: emacs21-el (< 21.4a-6), w3-el
Filename: pool/main/e/emacs21/emacs21-common_21.4a-6_all.deb
Size: 10936074
MD5sum: b4a981d12f6a39f43c896ddf924129fd
SHA1: 33f667d8fbd5e18570d405c5c54d9e22643c9d6f
Description: The GNU Emacs editor's shared, architecture
              independent infrastructure
GNU Emacs is the extensible self-documenting text editor.
This package contains the architecture independent infrastructure
that's shared by emacs21 and emacs21-nox.
```

³Entre las distintas secciones están: `main universe multiverse restricted`

Esa instrucción puedes ejecutarla con más de un paquete para que encuentres cuál es el que deseas instalar. Una vez hecho eso, será necesario ejecutar el comando de instalación de `apt`:

```
% sudo apt-get install emacs21-common
```

Con lo cual `apt` te informará qué paquete se va a descargar y cuánto espacio utilizará. En caso de que existan dependencias no resueltas, te informará cuáles son los paquetes que debes instalar para satisfacerlas, y si así lo deseas, `apt` se encargará de obtenerlas por ti.

A.3. Debian

A.3.1. Filosofía

Debian es un sistema operativo libre, dinámico y gratis. Es distribuido por el Proyecto Debian. Su objetivo principal es distribuir un conjunto de software que sea capaz de satisfacer la mayoría de las necesidades de los usuarios de una computadora. Para lograr eso, Debian actualmente tiene 18,733 paquetes disponibles. Debian mantiene sus distribuciones en tres estados:

stable (estable). Contiene los paquetes oficiales; es la distribución lista para usarse y todo está garantizado que funcionará.

testing (de prueba). Contiene paquetes que aún no han sido aceptados en la distribución estable, pero que en algún momento lo estarán.

unstable (inestable). Contiene paquetes en desarrollo; probablemente habrá paquetes que no funcionarán del todo bien, pero también tiene los paquetes más nuevos.

Conforme va pasando el tiempo, los paquetes pueden pasar de una distribución inestable a una de prueba y de ahí, después de una revisión minuciosa, finalmente llegan a estable. Muchas personas consideran a Debian como la distribución más robusta de Linux⁴, siendo esto una consecuencia de la enorme cantidad de paquetes que tiene disponibles en sus repositorios, todas las arquitecturas que soporta y la garantía de que en su versión estable todo está probado. Por desgracia, esto puede ocasionar que la versión estable sea obsoleta, pues revisar todos esos paquetes para garantizar que todo es seguro lleva mucho tiempo. Esto puede no ser un problema si utilizas la versión de prueba o inestable. Puedes descargar Debian desde <http://www.debian.org/>.

A.3.2. Manejo de software

El manejo de paquetes de Debian, al igual que Ubuntu, es mediante el manejador de paquetes `dpkg` y su interfaz `apt`. Para revisar cómo utilizar dichas herramientas, consulta la sección A.2.

⁴dando esto como resultado varias “guerras santas”

Compilando e instalando a pie

B

B.1. Aplicaciones no disponibles

Hay ocasiones en las que quieres instalar una aplicación, pero no existe un paquete para el sistema de instalación de tu distribución. Algunas veces, alguien más se encarga de distribuirlos y puedes o no conseguir un `.deb` o un `.rpm` en su página. En caso de que eso no sea posible, será necesario compilar el paquete e instalarlo a pie. Esto puede sonar más complicado de lo que en realidad es, pero para ilustrar el proceso veamos un ejemplo. Vamos a instalar un cliente de MSN para Linux que se conoce como *amsn*. Lo primero que necesitas es conseguir el código fuente de la aplicación, que en este caso lo puedes bajar de <http://sourceforge.net/projects/amsn/>. El archivo que vamos a bajar es `amsn-0.96.tar.bz2`, el número corresponde a la versión que bajamos, por lo que es probable que cuando tú lo consigas sea algo distinto. El siguiente paso es descomprimir el archivo; en este caso, a partir de la extensión, sabemos que es un archivo empacado con `tar` y luego comprimido con `bzip2`. Para desempacarlo puedes usar el comando

```
tar xvfj amsn-0.96.tar.bz2,
```

o bien hacerlo desde Nautilus. Esto genera el directorio `amsn-0.96` En el encontrarás algunos archivos que suelen ser estándar en las distribuciones de código fuente en UNIX. Entre estos se encuentran, generalmente, los siguientes archivos:

- README
- INSTALL
- configure

En el archivo `README` viene una breve explicación de qué es la aplicación, cómo funciona y a veces instrucciones para instalar. En caso de que las instrucciones para instalar no aparezcan en `README`, es porque están en `INSTALL`. La información más importante de este archivo son las dependencias del programa que quieres compilar y las opciones que le puedes pasar al compilarlo. El resto del procedimiento es igual para la mayoría de los programas, y usualmente es:

1. Configurar los parámetros de compilación.
2. Compilar el programa.
3. Instalar el programa.

Configurando la compilación

Veamos cómo se configuran los parámetros de compilación. Para hacer eso utilizamos herramientas de UNIX que se llaman `automake` y `configure`. El desarrollador que preparó los fuentes para instalar se encargó de utilizar un guión de instalación con `automake` para que nosotros podamos compilar con `configure`. De esa forma `configure` se encarga de buscar en dónde tenemos nosotros instaladas las dependencias del programa que queremos compilar, y establece en dónde queremos instalar nuestro programa una vez compilado, incluyendo binarios y documentación. Así que realicemos este paso para `amsn`. Es necesario que el archivo `configure` tenga permisos de ejecución; en caso de que no sea así puedes otorgárselos con `chmod +x configure`; una vez hecho eso ejecútalo con `./configure`. Verás que empieza a revisar si tienes instaladas todas las dependencias que necesitas; si no encuentra algo en ese momento se detendrá y te indicará qué es lo que falta en tu sistema. Supongamos que en este momento `configure` indica que no puede encontrar el compilador de C, `gcc`; entonces verás algo como:

```
checking for gcc... no
checking for cc... no
checking for cc... no
checking for cl... no
configure: error: no acceptable C compiler found in $PATH
```

Será necesario instalar este compilador. En este momento, si corres con suerte, bastará con utilizar tu manejador de paquetes mientras que en el peor de los casos tendrás que compilar también ese paquete. Para instalar `gcc` y de paso `g++`¹ en Ubuntu basta con ejecutar `sudo apt-get install gcc g++`. así que si una vez heco esto ultimo vuelves a ejecutar `config`, deberá seguir con su ejecución normal. En caso de que te hagan falta bibliotecas para seguir compilando también será necesario que las instales. Supongamos que no tienes instalado Tk, el cual es necesario para compilar `amsn`; cuando `configure` se detenga y nos indique que no encuentra la biblioteca necesaria, recurrimos a `apt` para instalarla. En este caso es necesario instalar el paquete de desarrollo, pues queremos compilar código fuente. Los paquetes de desarrollo en Linux tienen la terminación `dev`. Ejecutamos entonces `sudo apt-get install tk8.4-dev`, y una vez más `./configure`. Ahora `amsn` debería compilar sin problemas². En caso de que quieras modificar algún parámetro de la instalación de `amsn`, puedes

¹`g++` es el compilador de C++.

²Dependiendo de qué tengas instalado en tu máquina, es posible que necesites instalar más paquetes, pero el procedimiento es igual al que acabamos de describir

ejecutra `./configure --help`, lo cual te mostrará las opciones disponibles.

Compilando

Cuando `configure` termina exitosamente su ejecución, puedes compilar el programa. Al terminar, `configure` crea un archivo de nombre `Makefile` en el archivo en donde se encuentra el código fuente. Dentro de ese archivo se encuentran las opciones y rutas que se prepararon en el sección B.1. La herramienta que lee el archivo `Makefile`, lleva el mismo nombre, *makefile*, y se invoca con el comando `make`. En caso de que no esté instalada, nuevamente recurrimos a `apt`, sudo `apt-get install make`. Ahora, colocándonos en el directorio en donde se encuentra el archivo `Makefile`, tecleamos `make` y vemos cómo se compila todo³.

Instalando

Ahora viene la última parte. Después de haber compilado el programa es necesario instalarlo en algún lugar que facilite su acceso. De esa forma cualquier usuario del sistema puede usar el programa que compilaste. Para llevar a cabo la instalación una vez más vas a hacer uso de `make`, pero esta vez es necesario hacerlo con permisos de super usuario, `sudo make install`. Verás como `make` despliega las instrucciones que está llevando a cabo.

Listo. Una vez hecho esto, si teclas `amsn` desde tu consola, se iniciará el cliente de MSN. Este proceso es casi estándar dentro del mundo UNIX, por lo que puedes repetirlo para la mayoría del código fuente que quieras compilar e instalar. Si existe un paquete para la aplicación que deseas instalar dentro del manejador de paquetes de tu distribución, es mejor idea usarlo y no compilar a pie. Si compilas e instalas pierdes las ventajas del manejador, como saber fácilmente qué aplicaciones tienes instaladas y en qué versión están, o el desinstalar fácilmente⁴.

³Dependiendo de qué estés instalando, esto puede tardar varios minutos

⁴En algunas aplicaciones puedes usar `sudo make uninstall` para desinstalar la aplicación

Emacs: archivos de configuración | C

A lo largo de este libro hemos revisado Emacs y muchas extensiones, subsistemas y paquetes para extender la funcionalidad básica de Emacs. Conforme avanzamos, explicamos las distintas opciones y líneas de configuración, pero las integramos aquí para tu comodidad.

C.1. ~/.emacs

```
;; Este archivo de configuración para Emacs, es un anexo del libro:
;; Manual de supervivencia en Linux

;; *****
;; ***** font-lock *****
;; *****
(require 'font-lock)
(add-hook 'font-lock-mode-hook 'turn-on-fast-lock)
(global-font-lock-mode 1)

;; Color-theme:
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/color-theme"))
(require 'color-theme)
(color-theme-initialize)
(color-theme-charcoal-black)
```

```

;; *****
;; ***** Codificación: UTF-8 *****
;; *****
(prefer-coding-system 'utf-8)

;; AUCTeX, RefTeX y preview-emacs:
;; Si AUCTeX y preview-emacs están instalados de manera global en tu
;; sitio, no requieres las siguientes dos líneas:
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/auctex"))
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/auctex/preview"))
(require 'tex-site)
(require 'tex)
(require 'latex)
(require 'reftex)
(load "preview-latex.el" nil t t)
(setq TeX-auto-save t)
(setq TeX-parse-self t)
(setq-default TeX-master nil)
(setq LaTeX-section-hook
      '(LaTeX-section-heading
        LaTeX-section-title
        LaTeX-section-toc
        LaTeX-section-section
        LaTeX-section-label)
      )

;; Ispell hablando español.
(setq ispell-program-name "aspell"
      ispell-extra-args '("-W" "3")
      ispell-dictionary-alist
      (cons
        '("spanish" "[[:alpha:]]" "[^[:alpha:]]" "['.-]" nil ("-B" "-d"
          "es") nil utf-8)
        ispell-dictionary-alist)
      )
(set-default 'ispell-local-dictionary "spanish")

;; BBDB
;; Si BBDB está instalado en un sitio estándar de Emacs, no requieres
;; la primera línea:
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/bbdb/lisp"))
(require 'bbdb)
(bbdb-initialize 'vm)

;; w3m
(require 'w3m-load)

;; Dictionary (dict client)

```

```
(load "dictionary-init")
(global-set-key [(control c) ?s] 'dictionary-search)
(global-set-key [(control c) ?m] 'dictionary-match-words)

;; TRAMP
(require 'tramp)
(setq tramp-default-method "scp")

;; ERC
(require 'erc)
(require 'erc-spelling)

;; JDE y amigos:
(load-file "~/elisp/cedet/common/cedet.el")
(semantic-load-enable-code-helpers)
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/jde/lisp"))
(add-to-list 'load-path (expand-file-name "~/elisp/elib"))
(require 'jde)
(setq jde-enable-abbrev-mode t
      jde-electric-return-p t
      jde-build-function '(jde-ant-build)
      jde-debugger '("JDEbug")
      tempo-interactive t
      )

;; Subversion Dependiendo de tu configuración, puede ser que necesites
;; la primera línea para enviar comentarios en UTF-8 al repositorio:
(setenv "LC_CTYPE" "en_US.utf-8")
(require 'psvn)
```


Bibliografía

- [1] AUTORES, D. The tex catalogue on line. <http://www.tex.ac.uk/tex-archive/help/Catalogue/catalogue.html>. Contiene muchísimos paquetes con su documentación, listos para ser bajados.
- [2] ETTRICH, M. Kde. <http://www.kde.org>.
- [3] HILBRICH, T. Emacs: Dictionary. <http://www.mykr.in-berlin.de/dictionary/>.
- [4] ITO, A. Emacs: w3m. <http://w3m.sourceforge.net>.
- [5] KINNUCAN, P. Emacs: Jdee - java development environment for emacs. <http://jdee.sunsite.dk/>.
- [6] LUDLAM, E. Emacs: Cedet - collection of emacs development environment tools. <http://cedet.sourceforge.net/>.
- [7] MITTELBACH, F., AND GOOSENS, M. *The L^AT_EX Companion, Second Edition*. Addison-Wesley, 2004.
- [8] REICHOER, S. Emacs: psvn. http://www.xsteve.at/prg/vc_svn/.
- [9] STALLMAN, R. Emacs, gcc y gdb. <http://www.gnu.org>. Presidente de la Free Software Foundation. Fundador GNU.
- [10] TORVALDS, L. El sistema operativo linux. <http://www.linux.org>.
- [11] TSUCHIYA, M. Emacs: emacs-w3m. <http://emacs-w3m.namazu.org>.
- [12] WALLIN, I., AND CEDEQVIST, P. Emacs: Elib - emacs lisp library. <http://elib.sourceforge.net>.
- [13] WANG, P. S. *An Introduction to Unix with X and the Internet*. PWS Publishing Company, 1997.