

## ENTRENAMIENTO

---

E. Alejandro Burgos M.  
Supervisor de Automatizacion

- 1.- MARC
- 2.- SISTEMA (HARDWARE)
- 3.- CONEXION AL SISTEMA
- 4.- DESCRIPCION PROGRAMA CATALOGACION (ARCHIVOS)
- 5.- EJECUCION DEL PROGRAMA DE CATALOGACION
- 6.- DESCONEXION DEL SISTEMA

### 1.-MARC

MARC (MACHINE Readable Cataloging) es un formato para intercambio de registros catalograficos y de autoridades en forma legible por computador.

En general, desde el punto de vista del tratamiento computacional, el formato MARC esta compuesto de 4 segmentos:

- Leader
- Directorio
- Campos fijos
- Campos variables

El leader es de largo fijo (24 caracteres) y es generado casi en su totalidad por un programa computacional; contiene elementos utiles para el proceso computacional del registro y datos particulares que caracterizan a cada registro.

El directorio esta formado por una serie de entradas, cada una de 12 caracteres de largo; cada entrada contiene un numero de campo (tag), el largo y la posicion del caracter de inicio de ese campo.

El directorio es generado, en su totalidad, por un programa computacional.

Los campos fijos (001-009) contienen informacion alfanumerica, en forma codificada, de largo fijo. En ellos se incluye un numero de control (001) y un campo de informacion catalografica codificada, util para recuperacion

*control?*

de informacion y chequeo de consistencia de la informacion del registro.

Los campos variables (010-999) contienen la informacion catalografica propiamente tal, son de largo variable y contienen los siguientes designadores de contenido:

- tag *(que no va en el campo)*
- indicadores
- delimitador
- codigos de subcampo

El tag corresponde al numero del campo, los indicadores son dos valores (generalmente numericos) que siguen al tag y que brindan informacion para proceso computacional.

El delimitador corresponde a un valor hexadecimal sin despliegue visual, el que para efectos de control humano se despliega como el caracter "\$".

Los codigos de subcampo son caracteres alfabeticos en minuscula o caracteres numericos (0-9) que identifican cada uno de los subcampos de cada campo.

Ejemplo:

24513\$aLa poesia chilena

- 245 = tag
- 1,3 = indicadores
- \$ = delimitador
- a = codigo de subcampo

## 2.- SISTEMA (HARDWARE)

Un usuario autorizado, al momento de digitar registros MARC, esta interactuando con el siguiente equipo computacional (hardware):

pantalla <---> MUSYS <---> disco  
*(tarjeta)* ---> impresora

La pantalla es un terminal Televideo 912c (24 lineas y 80 columnas), conectada a traves de cableria especial a una tarjeta de computador. Esta tarjeta constituye de por si un computador y es en la memoria que contiene esta tarjeta donde se lleva a cabo la creacion y modificacion de los registros MARC. La MUSYS tiene conexion, por medio de tarjetas adecuadas, con el disco (memoria secundaria), y puede, mediante adecuados dispositivos, mandar a imprimir archivos o resultados de proceso a traves de la impresora.

### 3.- CONEXION AL SISTEMA

Solo pueden conectarse al sistema aquellos usuarios autorizados, estos son conocidos por el sistema a traves de un nombre (hasta 8 caracteres) y una PASSWORD (2 caracteres) secreta. Cada usuario dispone, al momento de conectarse, de una musys, de espacio en disco y de la posibilidad de hacer uso de la impresora.

El control de usuarios se lleva a cabo a traves del sistema operativo (S.O.) TurboDOS, el cual esta capacitado para manejar hasta 31 usuarios. Este S.O. controla el horario de conexion y desconexion de cada usuario, permitiendo la produccion de estadisticas sobre uso del recurso computacional.

El protocolo de conexion es el siguiente:

31A}

31A}j:<return>

31J}logon<return>

system log on

enter user id:\_\_\_\_\_<return>

enter password:\_\_<return>

enter activity:<return>

nnJ}r cata<return>

Para poder iniciar una sesion de catalogacion, el usuario debe ubicar una pantalla que exhiba el mensaje "31A}" en la ultima linea desplegada. Si el ultimo mensaje es diferente de este, significa que la pantalla esta siendo ocupada por otro usuario y no se debe iniciar ningun protocolo de conexion.

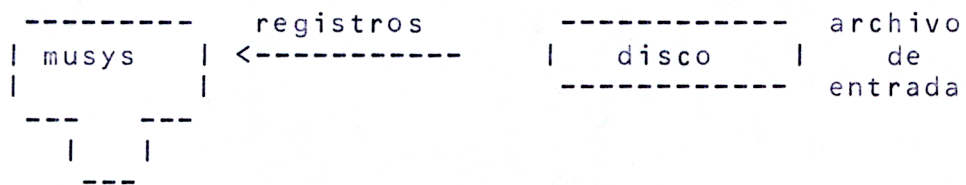
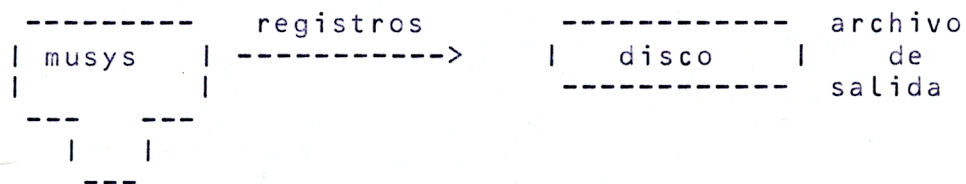
Si la pantalla exhibe el mensaje "31A}" se procede a digitar el caracter "j:" seguido de <return> (esto significa que hay que presionar, solo una vez, la tecla que tiene esta palabra impresa sobre ella; es la tecla con forma de bota). El sistema respondera con el mensaje "31J}", el usuario debe digitar la palabra "logon" y presionar la tecla return; el sistema respondera con el mensaje "system log on" y en la linea siguiente desplegara la frase "enter user id:", el usuario debe digitar el nombre asignado por el Supervisor de Automatizacion y presionar la tecla return, a continuacion el



La creacion y lectura de registros MARC esta intimamente relacionada con el concepto de archivo. Para efectos de este documento se entendera un archivo como un conjunto de informacion (registros MARC), residente (en general) en disco, el cual tiene un largo (medido en caracteres) y un nombre asociado.

El programa de catalogacion trabaja con dos tipos de archivos:

- a) archivos de entrada
  - b) archivos de salida
- a) un archivo que es leído por el programa, desde el disco, y llevado a la memoria principal es llamado archivo de entrada
- b) un archivo que se esta escribiendo en disco, con informacion que proviene de la memoria principal, es llamado archivo de salida



Claramente se puede ver que la denominacion de "entrada" y "salida" es relativa al sentido del flujo de registros MARC, tomando como referencia la memoria principal.

## 6.- DESCONEXION DEL SISTEMA

Una vez grabados los registros MARC se procede a ejecutar la función # 9 (Fin de la Sesión); el programa informará al usuario el nombre del archivo donde residen los registros MARC procesados en esa sesión y luego aparecerá el mensaje "nnJ}". Para desconectarse del sistema, el usuario debe digitar "Logoff" y presionar la tecla return, el sistema desplegará el mensaje "31A}" y la pantalla quedará disponible para otro usuario.

## FUNCIONES DEL PROGRAMA DE CATALOGACION

---

- 1.- ENTRAR DATOS
- 2.- MOSTRAR Y CORREGIR DATOS
- 3.- GRABAR EL REGISTRO
- 4.- ELIMINAR EL REGISTRO
- 5.- CAMBIAR ARCHIVOS
- 6.- LEER UN REGISTRO MARC
  
- 9.- FIN DE LA SESION

### 1.- ENTRAR DATOS

La funcion #1 se ocupa preferentemente en la creacion de registros MARC. En una ejecucion normal el programa limpia la pantalla y despliega el menu #2 con la descripcion del formato MARC-UC. Al finalizar el despliege, el programa esta listo para leer, desde la pantalla, un codigo de campo seguido de ";", si el codigo de campo digitado es incorrecto, el sistema diagnostica el error mediante un mensaje adecuado y deja al usuario en estado de digitar un nuevo codigo de campo (o algun codigo especial).

Si el codigo de campo digitado es correcto, el sistema limpia la pantalla y luego despliega un menu #3 (aquel que corresponde al campo invocado), despues queda a la espera de un codigo de subcampo o indicador existente en ese campo. Los codigos incorrectos son diagnosticados mediante mensajes adecuados. Si el codigo es correcto, el cursor avanza un lugar y queda a la espera de la informacion de la descripcion catalografica propiamente tal.

## **2.- MOSTRAR Y CORREGIR DATOS**

Una vez concluida la digitacion de un registro MARC, el usuario tiene la posibilidad de desplegar en la pantalla el registro completo, con el fin de revisarlo y corregirlo si es necesario. Para corregir basta invocar el campo que contiene el error; el programa limpia la pantalla y despliega el menu y el contenido de ese campo. El usuario debe invocar el subcampo que contiene el error y corregirlo mediante el uso de las teclas especiales (vease Menu de Help y "Manual de Digitacion ..."), los codigos incorrectos, digitados por el usuario, son diagnosticados por el programa mediante mensajes adecuados.

## **3.- GRABAR EL REGISTRO**

Esta funcion graba el registro MARC digitado o leido por el usuario, en un archivo de salida en el disco. Si el registro esta incompleto, el programa avisa, mediante un mensaje, los campos obligatorios que falta por digitar y permite:

- digitar un RETURN para volver al menu #1 y digitar los campos que faltan,

- digitar un ESC ("escape") para perder (i.e., borrar) el registro y volver al menu #1,

- digitar una G para forzar la grabacion del registro incompleto.

Si el registro MARC esta completo o se digito el caracter G como respuesta al mensaje anterior, entonces el programa pide los datos referentes al Leader y graba el registro en un archivo en disco.

## **4.- ELIMINAR EL REGISTRO**

Esta funcion borra el registro MARC (creado o leido) de la memoria y vuelve a desplegar el menu #1. Dado que eliminar un registro es una decision delicada, el programa pedira una confirmacion acerca de lo que el usuario desea hacer.

## 5.- CAMBIAR ARCHIVOS

*Existen 2 tipos de archivos: entrada y salida*

Al invocar esta función, el sistema limpia la pantalla y despliega el siguiente menú:

### MODIFICANDO ARCHIVOS

Usted puede:

- 1) cerrar archivo de entrada
- 2) cerrar archivo de salida
- 3) cambiar archivo de entrada
- 4) cambiar archivo de salida
- 5) abrir archivo de entrada
- 6) cerrar archivo de salida

Digite el número de la función que desee ejecutar:

Algunos de los mensajes que entrega el sistema, para los diferentes casos, son los siguientes:

- 1) si no hay archivo de entrada abierto: **archivo no esta abierto**  
si hay archivo de entrada abierto: **archivo nombre.ext cerrado**
- 2) archivo nombre.ext cerrado
- 3) archivo no esta abierto
- 4) archivo nombre.ext cerrado  
nombre del nuevo archivo:
- 5) nombre del archivo
- 6) archivo ya esta abierto  
nombre del archivo:

Cuando se digite un nombre de archivo es conveniente digitar **j:nombre.ext** (donde "j" es el disco en que reside el archivo, "nombre" es el nombre y "ext" es la extensión o tipo del archivo), a fin de evitar problemas posteriores en el manejo de este archivo.

Los archivos creados por este programa son "secuenciales", esto quiere decir que:

*Archivos de entrada:  
Archivos de salida.*

- al grabar un nuevo registro MARC este se escribe al final de los que ya existen en el archivo,

- al leer un registro MARC, se lee el que esta a continuacion del ultimo que se leyo; si se desea leer un registro que no sea el primero, es necesario leer todos los que se encuentran "delante" del registro en cuestion.

- un archivo no puede estar abierto en forma simultanea como archivo de entrada y salida,

- para abrir un archivo de entrada (con el proposito de leer desde el ), este debe existir previamente,

- para abrir un archivo de salida (con el proposito de escribir en el), este no debe existir previamente,

En el contexto de la ejecucion del programa de catalogacion, en un momento cualesquiera solo pueden estar abiertos un archivo de salida y un archivo de entrada.

## **6.- LEER UN REGISTRO MARC**

Esta funcion permite abrir un archivo de entrada (existente en disco), y leer un registro MARC por cada vez que se invoque la funcion #6, hasta que el archivo sea leido en su totalidad (esto se avisa mediante el mensaje "**archivo nombre.ext vacio**").

Tipicamente se lee un registro para supervisarlo o usarlo como base para crear el registro de un titulo semejante u otra edicion del titulo, sin tener que efectuar toda la catalogacion nuevamente (habra que cambiar, por lo menos, el numero MARC, cotejo y edicion).

## **9.- FIN DE LA SESION**

Esta funcion cancela la ejecucion del programa de catalogacion; esto significa que cierra los archivos de entrada y salida (informando al usuario solo el nombre de este ultimo), y despliega en la pantalla el mensaje "nnJJ".

## ACENTUACION Y CARACTERES ESPECIALES

---

La politica general que se sigue para lograr la acentuacion es la siguiente:

- avisar (mediante la digitacion de un caracter especial) que el proximo caracter alfabetico de esa palabra lleva un acento,
- digitar el acento pertinente,
- digitar el caracter alfabetico afectado por el acento.

Ejemplos:

P@'erez, P@^aque, Ya@~nez, etc.

Tambien existe la posibilidad de imprimir en los listados o fichas, algunos caracteres que no existen en el teclado de la pantalla. Esto se logra mediante la combinacion del caracter especial "@" y algunos caracteres especiales (existe un listado completo en el "Manual de Digitacion ..."), ejemplo:

comienzo de pregunta = @?