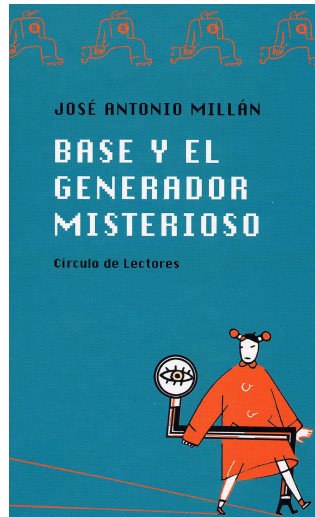


AVENTURAS, VENTURAS Y DESVENTURAS DE UN PROGRAMA INFORMÁTICO

Por Antonio VILLANUEVA



José Antonio Millán, *Base y el generador misterioso*, Barcelona, Círculo de Lectores, 2002.

José Antonio Millán es un conocido experto en edición electrónica, dedicado en este volumen a las tareas de divulgación que realiza con gran eficacia. El profesional de la lingüística y las nuevas tecnologías, el tecnólogo de prestigio deja de lado su jerga solo para iniciados y aparece como un vulgarizador, un sabio ameno que nos permite a los profanos entender un poco mejor cómo funciona por dentro un ordenador.

Base y el generador misterioso, con su apariencia de libro infantil, es en realidad una propuesta divertida para iniciarse en los intrínquilis de la microinformática. Es el tercer libro de una serie que forman *C: El pequeño libro que aún no tenía nombre* (1998) y *El árbol de narices* (2001) y confirma a Millán como el gran gurú de la ciberdidáctica.

En la obra aparecen personajes como Base, Usuario, Cepeú, Antivirus, Asistente, Ratón, Navegador, Módem, Sistema Operativo y el siniestro Generador, que a Base le da mala espina.

Las acciones que suceden en el libro son actos como los siguientes: comprimir y descomprimir ficheros, organizar datos, desplegar tablas, instalar programas, realizar controles antivirus, regular el tráfico de informaciones, modular y desmodular mensajes, exportar e importar informes, etc.

En fin, el libro es muy imaginativo, muestra por dentro el funcionamiento de las máquinas binarias y de las aplicaciones en un lenguaje fácil y en un tono didáctico que recuerda al de la magnífica serie de animación *Érase una vez... la vida*, donde se enseñaba el comportamiento del cuerpo humano desde el interior. Las luchas de los glóbulos rojos contra los virus evocan las batallas que, en el PC, los controles digitales mantienen con sus enemigos los destructores de programas.

Además de un texto imaginativo, el libro se completa con las creativas ilustraciones de Arnal Ballester, que son el complemento perfecto del texto. En definitiva, una obra entretenida e instructiva que pueden leer jóvenes y no tan jóvenes, alumnos y profesores, para saber un poco más de los arcanos cibernéticos.

