

*Universidad de Puerto Rico*  
**Recinto Universitario de Mayagüez**  
*Decanato de Asuntos Académicos*

**Centro de Cómputos**

## ***Utilidad "PHONE" en Sistemas VAX/VMS***

*Por: Reinaldo López Meléndez*  
*Unidad de Servicios al Usuario*  
*Octubre, 1997*

## INTRODUCCION

Antes de entrar de lleno al funcionamiento de la utilidad **PHONE** debemos aprender cuál es su uso primordial y las ventajas que trae consigo.

**PHONE** es una utilidad que permite la comunicación interactiva entre dos a seis usuarios de forma simultánea. El hablar de comunicación interactiva se refiere a una comunicación que se está llevando al instante (tiempo real). Es muy similar a un teléfono, lo único que en lugar de hablar se usa el teclado y lo que se escribe en la pantalla se proyecta en la pantalla del otro usuario instantáneamente.

Cuando hay más de dos usuarios en una conversación se crea una conferencia. Esta conferencia permite que cada usuario vea lo que cada uno de los otros usuarios está escribiendo. En sí es parecido a una mesa en la cual varias personas están hablando a cada cual. Todas las personas pueden estar hablando al mismo tiempo, pero a mayor cantidad de personas hablando simultáneamente más lento es el proceso de comunicación interactivo entre los usuarios.

Además de que la cantidad de usuarios hace que la conversación sea más lenta, la cantidad disponible para escribir en pantalla de cada persona se hace más pequeña.

La utilidad **PHONE** también permite llamar a algún usuario que se encuentre en la Red Local de Comunicación (*Local Area Network*), si es que la máquina está conectada a uno.

El primordial uso de la utilidad **PHONE** es la de comunicarse con otras personas. Pero hay que tener cuidado en el uso de esta utilidad, ya que la persona a quien llama recibirá mensajes en pantalla sobre la llamada y esto puede interrumpir su trabajo.

## PANTALLA EN LA UTILIDAD PHONE

VAX/VMS Phone Facility    11-SEP-1997	
%	
	RUMAC::J_DEL_PUEBLO
Area para Escribir	
	RUMAD::RUMUSER
Area para ver lo escrito por la otra persona.	

Al escribir el comando de PHONE en el indicador del sistema (\$), el sistema automáticamente lo llevará a la pantalla de la utilidad esperando el comando apropiado.

\$ PHONE

Inmediatamente, dentro de **PHONE** la computadora estará esperando el comando en el símbolo de por ciento (%), el cual se encuentra en la posición superior izquierda de la pantalla. Este símbolo representa la línea de comando de entrada (*Command Input Line*) la cual es la que acepta los comandos en la utilidad; en otras palabras, es el indicador de la utilidad **PHONE**.

El símbolo de por ciento puede ser cambiado a otro símbolo que usted desee, si el mismo es utilizado mucho en su conversación. Aquí se muestra el formato:

Ejemplo:           \$ PHONE/SWITCH\_HOOK="*símbolo deseado*"  
                      \$ PHONE/SWITCH\_HOOK="\

En el ejemplo, se cambia el símbolo de por ciento al de *Backslash* (\) ya que el símbolo de por ciento es más usado que el *Backslash*. Esto le permite usar el símbolo de por ciento en sus conversaciones con otros usuarios. Además del ejemplo anterior se puede ejecutar un comando de **PHONE**, después del comando, a nivel de DCL. Quiere esto decir que cualquier comando de PHONE puede ser ejecutado sin invocar el mismo dentro de la utilidad.

Ejemplo:           \$ PHONE ANSWER {Para contestar una llamada}  
                      \$ PHONE REJECT {Para rechazar una llamada}

Este comando se puede incluir en el archivo llamado LOGIN.COM de su cuenta para evitar escribir el mismo cada vez que lo desee utilizar. Para esto añada la siguiente línea en el archivo LOGIN.COM:

```
$ PHONE ::= PHONE/SWITCH_HOOK="símbolo"  
$ REJECT ::= "PHONE REJECT"
```

Esto le permitirá que siempre que utilice el comando PHONE o el comando REJECT en DCL ejecute el comando de forma automática.

## COMANDOS

Dentro de la utilidad **PHONE** hay una serie de comandos que pueden ser ejecutados luego de invocar la utilidad a nivel de DCL. Veremos esos comandos a continuación.

### ANSWER

El comando **ANSWER** se utiliza para contestar cualquier llamada que usted esté recibiendo en un momento dado. Es en sí como levantar un teléfono común y entonces hablar con la persona.

Este comando se puede ejecutar dentro de **PHONE** cuando esté hablando con una persona para contestar otra llamada. La razón por la cual se permite contestar cuando ya tiene una llamada es para comenzar una conferencia, la cual permite hasta 6 usuarios hablar interactivamente unos con otros.

Ejemplo:           \$ PHONE ANSWER

Para contestar varias llamadas hay que oprimir la tecla de **SWITCH\_HOOK** designada por el usuario y escribir el comando **ANSWER**. Esto le hará las pantallas más pequeñas para cada usuario acomodando a cada cual en pantalla.

### DIAL

El comando **DIAL** es para enviar una llamada a otra persona en la red de comunicación (*network*). Cuando se hace una llamada, el usuario será notificado y tendrá la opción de contestar o rechazar la llamada. El comando **DIAL** es el único comando que no es necesario escribir, pues al escribir el usuario y dar **RETURN** automáticamente le hace la llamada.

Ejemplo:        %DIAL RUMAC::RUMUSER

En el comando anterior estamos llamando a un usuario en el nodo de RUMAC. Ahora veremos cómo se puede obviar este comando.

Ejemplo:        %RUMAC::RUMUSER

El resultado es el mismo, lo único que acortando el procedimiento. Si desea llamar a otra persona cuando está hablando ya con otra, presione la tecla de **SWITCH\_HOOK** para subir a la línea de comando y hacer la llamada según explicamos anteriormente.

### DIRECTORY

El comando **DIRECTORY** permite ver los usuarios disponibles en el sistema o nodos cercanos, para así poder llamar a quien usted más desee.

Ejemplo:        % DIR

Al dar este comando, **PHONE** le devolverá el estado (*status*) de los usuarios de su sistema. Al añadirle un nodo después del comando le devolverá el estado de los usuarios en el nodo que se indicó.

El usuario puede estar en el sistema, pero no disponible para recibir llamadas ya que puede utilizar el siguiente comando para evitar recibir llamadas.

```
$ SET TERMINAL/NOBROADCAST
```

Esto evitará, además, que se reciban los mensajes del sistema. Si por el contrario, desea estar disponible para llamadas, utilice entonces el comando:

```
$ SET TERMINAL/BROADCAST
```

Por omisión, siempre que entre a su cuenta de acceso el terminal estará **BROADCAST** o accesible a llamadas.

### EXIT

El comando **EXIT** es para salir de la utilidad **PHONE** y regresar a nivel de DCL (\$).

### FACSIMILE

Es un comando muy poco usado, debido a la existencia de la utilidad conocida como **E-MAIL**, pero su uso

es para que la persona con la cual se está hablando vea el archivo que usted desee en su pantalla.

Formato:       % FACSIMILE *nombre del archivo*

Ejemplo:       % FACSIMILE FAMA.LIS

Al ejecutar el comando, el archivo FAMA.LIS saldrá desplegado en la pantalla del otro usuario. Este verá el contenido del archivo, pero el mismo no será guardado ya que al pasar la pantalla la información no se verá nuevamente.

## HANGUP

El comando **HANGUP** es para terminar una conversación que se está llevando a cabo ya sea con una o varias personas. El presionar las teclas **CTRL/Z** es equivalente al comando **HANGUP**. Si va a usar el comando durante una conversación se presiona la tecla de SWITCH\_HOOK y da el comando de **HANGUP**.

## HELP

El comando **HELP** le brindará una ayuda sobre la utilidad **PHONE** en el momento que usted lo crea más pertinente. Al escribir en la pantalla HELP en la línea de comando aparecerá una introducción del HELP de PHONE y una lista de comandos de los cuales hay información disponible.

## HOLD

El comando de **HOLD** detiene momentáneamente la conversación de un usuario para contestar la llamada de otro. Esto evita una conferencia y permite una conversación privada entre usted y la persona que llamó. Para ejecutar el comando oprima la tecla SWITCH\_HOOK y escriba el comando **HOLD**. Si hay más de un usuario en conversación todos quedarán afectados por el comando.

Ejemplo:       % HOLD

## UNHOLD

El comando **UNHOLD** es lo contrario al comando **HOLD**. Su función es volver a colocar los usuarios, con los cuales estaba hablando, en conversación nuevamente. Se ejecuta igual que el comando **HOLD**.

## MAIL

El comando **MAIL** es para enviar un mensaje a un usuario por medio de la utilidad de correo electrónico, **E-MAIL**. Este será un mensaje pequeño, pues el mensaje será puesto en la línea de asunto del **E-MAIL**, el cual tiene cabida para sólo **132 caracteres**.

Formato:       % MAIL *nodo::username "Mensaje..."*

Ejemplo:  
                  % MAIL RUMAC::POSTMASTER "Hola ..."

Recuerde que para llegar a la línea de comando necesita oprimir la tecla de SWITCH\_HOOK y luego escribir el comando.

## REJECT

El comando **REJECT** es para no aceptar una llamada telefónica que se esté recibiendo. Si está en una conversación, suba a la línea de comando y escriba **REJECT**. La persona que le está llamando recibirá información de que usted le rechazó la llamada.