



01

Los programas de ofimática, en concreto los pertenecientes a Microsoft son la unión de varias disciplinas de programación para resolver una gran cantidad de problemas.



02

La parte gráfica, es decir, la encargada de crear una ventana y mostrar el espacio para insertar texto, los menús, entre otros, es el resultado de programar con algo llamado DirectX y Win32, ambas APIs o Application programming interfaces, o librerías para programar sin saber el funcionamiento de una pieza de código.



03

Cuando se escribe texto en una página y diapositiva o se añade a una celda de Excel, todos los caracteres de texto deben de ser decodificados con algo conocido como estándar ANSI o UTF, lo cual significa que al presionar una tecla en un teclado se mandará un valor numérico a un programa y usando los estándares antes mencionados se representará un carácter en pantalla.



04

La información de cada archivo de ofimática se representa como un archivo secuencial de información codificada en valores no legibles y existen sectores de código dedicados al formato de una página.



05

Por otra parte, cuando se habla de tipografías, estas son representadas a través de algoritmos de vectores, es decir, que las tipografías son un conjunto de funciones matemáticas que generan una figura de letra y, al hacer zoom en ellas, estas no se ven borrosas.



06

Cuando en estos programas se convierte un texto a negritas, cursivas o se subraya un texto, los valores que representan estas letras se actualizan a unos correspondiente al estándar UTF y en la parte gráfica se cambian las funciones matemáticas previas a unas correspondiente que representen el grosor o inclinación correctamente.