

Extensiones de archivos

.\$00: *Fichero del Ms-DOS.*

.\$DB: *Fichero temporal utilizado por el programa dBase.*

.\$VM: *Fichero de gestión de la memoria virtual utilizado por el entorno Microsoft Windows 3.x.*

.000: *Fichero de datos comprimidos con el programa DoubleSpace.*

.075: *Fuente de letra de 75 dpi utilizable en el programa Ventura Publisher.*

.085: *Fuente de letra de 85 dpi utilizable en el programa Ventura Publisher.*

.091: *Fuente de letra de 91 dpi utilizable en el programa Ventura Publisher.*

.096: *Fuente de letra de 96 dpi utilizable en el programa Ventura Publisher.*

.0B: *Fuente de letra para el programa PakeMaker.*

.123: *Hoja de cálculo del programa Lotus 1-2-3.*

.1ST: *Esta extensión de archivo normalmente siempre va*

junto a un fichero llamado «Readme». Si leemos el nombre de fichero completo en inglés obtenemos la frase «readme first», que se traduciría por «Leame primero». Se trata de un pequeño texto en formato ASCII que muchos programas incluyen con instrucciones de instalación.

.2GR: *Fichero utilizado por las primeras versiones del sistema operativo Microsoft Windows para visualizar texto y gráficos de forma estándar en los microprocesadores Intel 80286 e Intel 80386.*

.386: *Fichero de intercambio utilizado por el sistema operativo Microsoft Windows 3.x para realizar la memoria virtual.*

.3DS: *Gráfico creado con el programa Autodesk 3D Studio.*

.3FX: *Efecto especial creado con el programa CorelChart.*

.3GR: *Fichero utilizado por el sistema operativo Microsoft Windows en modo 32 bits para*

visualizar texto y gráficos de forma estándar en los microprocesadores Intel 80386, Intel 80486 y superiores.

.4SW: Fichero de intercambio utilizado por el gestor 4DOS.

.4TH: Código fuente escrito en lenguaje de programación Forth.

.669: Fichero de música creado con el programa 669.

.6cm: Fichero musical creado con el programa Triton FastTracker.

.8: Código fuente de un programa escrito en ensamblador del chip Intel 8086.

.8M: Fuente de letra para el programa Pagemaker.

.8U: Fuente de letra para el programa Pagemaker.

.906: Plotter Calcomp.

.A: Código fuente escrito en lenguaje de programación Ada. Esta extensión también puede corresponder a una biblioteca del sistema operativo Unix.

.A00 a .A99: Paquetes que complementan a un fichero comprimido en formato ARJ.

.A11: Gráfico almacenado en formato AIIM.

.A3L: Biblioteca para el programa Authorware 3.0.

.A3M: Fichero de una creación diseñada con el programa Authorware de Macintosh.

.A3W: Fichero de una creación diseñada con el programa Authorware de Windows.

.A4L: Biblioteca para el programa Authorware 4.0.

.A4M: Fichero de una creación diseñada con el programa Authorware de Macintosh.

.A4W: Fichero de una creación diseñada con el programa Authorware de Macintosh.

.A86: Fichero de código ensamblador de un programa escrito para el chip Intel 8086.

.AAM: Fichero del programa Authorware.

.AAS: Fichero del programa Authorware.

.ABK: Copia de seguridad que se realizan automáticamente de los diseños creados con la aplicación Corel Draw.

.ABR: Extensión de fichero de un diseño de brocha creado con el programa Adobe Photoshop.

.ABS: Fichero de sonido codificado en formato MPEG.

.AC\$: Información de la opción «deshacer» del programa Autodesk AutoCAD.

.ACC: Programa ejecutable con el ViewMax del sistema operativo Dr-DOS.

.ACL: Definición de una Aceleración de teclas. Las usa el programa Corel Draw 6. También puede corresponder a la Lista de autocorrección del software Microsoft Office.

.ACM: Extensión de un fichero de directorio de Microsoft

Windows.

.ACP: *Fichero de previsualización del Asistente de Microsoft Office.*

.ACT: *Código fuente escrito en lenguaje de programación Actor.*

.ACV: *Controlador de compresión y descompresión de audio utilizado por el sistema operativo IBM OS/2.*

.AD: *Perteneciente a la aplicación After Dark (salvapantallas).*

.AD2: *Fichero de sonido comprimido a 2 bits de calidad.*

.AD3: *Fichero de sonido comprimido a 3 bits de calidad.*

.ADA: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación Ada.*

.ADB: *Puede ser el apunte de una base de datos del HP 100LX (un HPC) o un cuerpo de fichero en el lenguaje de programación Ada.*

.ADC: *Gráfico con una paleta de 16 colores creado con ScanStudio.*

.ADD: *Perteneciente a un controlador de un adaptador del sistema operativo IBM OS/2.*

.ADF: *Fichero de descripción de un adaptador.*

.ADI: *Gráfico diseñado con el programa Autodesk AutoCAD.*

.ADM: *Fichero de After Dark multimodo.*

.ADN: *Add-on para el pro-*

grama Lotus 1-2-3.

.ADP: *Documento creado con el programa Aldus Pagemaker.*

.ADR: *Fichero de After Dark de tipo aleatorio.*

.ADS: *Fichero de especificación utilizado en el lenguaje de programación Ada.*

.AEX: *Llave pública para el programa PGP.*

.AF2: *Fichero generado con el programa ABC.*

.AF3: *Fichero generado con el programa ABC.*

.AFC: *Fichero de sonido en un formato propietario de Apple Computers.*

.AFI: *Gráfico en formato Truevision.*

.AFL: *Fuente de letra para el programa Lotus 1-2-3.*

.AFM: *Fichero del Type 1 de Adobe Font Metrics.*

.AG4: *Fichero que pertenece al programa Access G4.*

.AI: *Gráfico vectorial creado con el programa Adobe Illustrator.*

.AIF: *Fichero de sonido en formato AIFF.*

.aiff: *Fichero de sonido en formato AIFF.*

.AIML: *Código fuente escrito en un lenguaje de marcas de inteligencia artificial.*

.AIN: *Fichero comprimido creado con el programa AIN.*

.AIS: *Fichero de secuencia de imágenes perteneciente al*

programa ACDSee.

.ALL: Biblioteca de la aplicación Arts & Letters.

.ALT: Menú utilizado por el programa WordPerfect.

.AMF: Acrónimo de las palabras inglesas Advanced Module Format (Formato de Módulos Avanzados). Fichero que contiene música codificada.

.AMG: Fichero comprimido creado con el programa AMGC.

.ANI: Fichero con un cursor animado. Son utilizados por el sistema operativo Microsoft Windows.

.ANM: Animación creada con el programa Deluxe Paint Animator.

.AMP: Fichero usado en el programa Photoshop.

.ANI: Cursor animado para Microsoft Windows.

.ANM: Animación creada con el programa DeluxePaint.

.ANS: Documento de texto en formato ANSI.

.AOB: Fichero de sonido extraído de un DVD.

.AOS: Acrónimo de las palabras inglesas Add-On Software (Software Añadido). Programa ejecutable en un teléfono móvil Nokia 9000.

.APA: Fichero de datos de una agenda electrónica AlfaPad.

.APC: Controlador para el programa Lotus 1-2-3.

.APD: Controlador para el programa Lotus 1-2-3.

.PDF: Controlador para el programa Lotus 1-2-3.

.API: Fichero con rutinas de programación estándar en Microsoft Windows. Ver API.

.APP: Creación realizada con la aplicación MacroMedia Authorware. También puede ser un programa ejecutable de los sistemas operativos DR-DOS, NeXTstep o del ordenador Atari.

.APS: Fichero de Microsoft Visual C++.

.AR: Fichero comprimido utilizado por el videojuego Microsoft Midtown Madness.

.ARC: Fichero comprimido creado con el programa ARC.

.ARI: Fichero comprimido creado con el programa ARI.

.ARJ: Fichero comprimido creado con el programa ARJ o WinArj.

.ARK: Fichero comprimido creado con el programa Quark X Press.

.ART: Formato de fichero gráfico utilizado por aplicaciones de dibujo. Está comprimido según el esquema de Johnson-Grace el cual quita calidad de las imágenes (ver *compresión con pérdida*) pero hace que el fichero ocupe muy poco espacio, por lo que hace que sea muy rápido de transferir.

.ARX: Fichero comprimido creado con el programa ARX.

.ASC: Texto en formato

ASCII.

.ASD: *Copia de seguridad de un documento de Microsoft Word.*

.ASF: Acrónimo de las palabras inglesas Active Streaming File. Tipo de *fichero* creado por utilizado por la *aplicación* Hot Metal Pro.

.ASH: *Cabecera de un programa ensamblador* diseñado con el TASM.

.ASI: *Fichero «include» en lenguaje ensamblador* del utilizado en el *compilador* Turbo C o Borland C++.

.ASM: *Código fuente en lenguaje de programación ensamblador.*

.ASO: Objeto ensamblado.

.ASP: *Código fuente en lenguaje de programación ASP.* También puede ser el *código fuente* de un *programa* escrito en lenguaje de programación Aspect. También puede ser un *fichero* generado con el *programa* Photoshop.

.ASR: *Fichero para el programa* Microsoft Automap Route.

.AST: *Formato de fichero* utilizado por la *aplicación* Claris Works.

.ATT: AT&T.

.AU: *Formato de fichero* creado por la empresa Sun Microsystems utilizado principalmente en *entornos* Unix.

.AUX: *Fichero auxiliar.* Esta

extensión la utilizan muchos *programas*. Un ejemplo sería el *procesador de textos* ChiWriter, que lo utiliza para almacenar diccionarios.

.AVA: *Publicación diseñada con el programa* Avagio.

.AVI: *Formato estándar para películas en formato digital en la plataforma* Microsoft Windows.

.AVS: *Formato de fichero de Intel Corporation* para el almacenado de vídeo.

.AW: *Fichero de texto* creado con el *programa* HP AdvanceWrite.

.AWK: *Script del programa* AWK.

.AWM: *Película reproducible con el programa* Animation Works.

.AWS: *Datos generados con el programa* StatGraphics.

.AXR: *Fichero de sonido digital en formato* Telsis.

.AZ: *Fichero del programa* WinDVD.

.B30: *Fuente de letra utilizada por el programa* Ventura Publisher.

.B3D: *Fichero para el programa* 3D Builder.

.b64: *Fichero con el formato de codificación* usado por la tecnología MIME.

.B8: *Gráfico de 8 bits.*

.B&W: *Gráfico monocromo.*

.BAC: *Copia de seguridad.*

.BAK: *Copia de seguridad de*

otro fichero en entorno Ms-DOS.

.BAL: Fichero generado con el programa Ballade.

.BAS: Fichero con código fuente de lenguaje de programación BASIC.

.BAT: Fichero autoejecutable. Usado en entorno Ms-DOS (Ver *batch*).

.BB: Copia de seguridad de una base de datos Papyrus.

.BBM: Fichero creado con el programa Deluxe Paint.

.BCK: Copia de seguridad.

.BCP: Fichero «makefile» del compilador Borland C++.

.BCW: Configuración del compilador Borland C++.

.BDF: Fichero que contiene una fuente de letra de tipo raster.

.BDR: Fichero creado con el programa Microsoft Publisher.

.BFC: Documento Briefcase. Usado en entorno Microsoft Windows 95.

.BFX: Documento creado con BitFax.

.BG: Partida del videojuego Backgammon.

.BGA: Gráfico.

.BGI: Biblioteca gráfica utilizada por los compiladores de Ms-DOS de Borland International.

.BGL: Escenario para el videojuego Microsoft Flight Simulator.

.BI: Fichero binario.

.BIB: Fichero de texto que

contiene una pequeña bibliografía.

.BIF: Gráfico en formato monocromo.

.BIN: Controlador en formato binario.

.bin: Fichero codificado en MacBinary II. Puede ser descomprimido con el programa Stuffit Expander.

.BIO: BIOS del sistema operativo IBM OS/2.

.BIT: Gráfico.

.BK: Copia de seguridad de otro archivo.

.BK!: Copia de seguridad de un documento escrito con WordPerfect for Windows.

.BK1 a .BK9: Copia de seguridad antigua de un documento escrito con WordPerfect for Windows.

.BK\$: Copia de seguridad de otro archivo.

.BKP: Copia de seguridad.

.BLD: Gráfico cargable en BASIC.

.BLEND: Fichero para el programa Blender 3D.

.BLK: Fichero temporal generado por el programa WordPerfect for Windows.

.BLT: Documento de la versión para Ms-DOS del procesador de textos WordPectect.

.BM: Fichero gráfico.

.BMF: Fichero gráfico.

.BMK: Fichero con una lista de páginas web de interés (fa-

voritos).

.BMP: *Gráfico en formato BMP que puede ser abierto en aplicaciones diseñadas para el sistema operativo Microsoft Windows.*

.BNK: *Fichero del videojuego SimCity. También puede ser un instrumento utilizable por la antigua tarjeta de sonido Adlib.*

.BOO: *Fichero comprimido.*

.BPL: *Biblioteca empaquetada (una DLL) utilizada en el compilador Borland Delphi.*

.BPT: *Fichero gráfico utilizado por el programa Corel Draw.*

.BPX: *Gráfico en formato TARGA.*

.BR3: *Escena 3D diseñada con el programa Bryce.*

.BRC: *Escena 2D diseñada con el programa Bryce.*

.BRK: *Fax.*

.BRX: *Fichero índice de navegación utilizado por aplicaciones multimedia distribuidas en CD-ROM.*

.BSA: *Fichero comprimido creado con el programa BSARC.*

.BSC: *Fichero comprimido de Apple II creado con el programa BINSII.*

.BSK: *Diseño creado con el programa Bryce.*

.BSP: *Mapa del videojuego Quake.*

.BTM: *Fichero de proceso*

por lotes (batch) de la aplicación Norton Utilities.

.BUG: *Fichero de texto con información sobre errores de funcionamiento (ver bug) que posee el programa al cual pertenece.*

.BUP: *Copia de seguridad.*

.BV1: *Fichero temporal del documento número 1 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV2: *Fichero temporal del documento número 2 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV3: *Fichero temporal del documento número 3 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV4: *Fichero temporal del documento número 4 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV5: *Fichero temporal del documento número 5 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV6: *Fichero temporal del documento número 6 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV7: *Fichero temporal del documento número 7 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV8: *Fichero temporal del documento número 8 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BV9: *Fichero temporal del documento número 9 en edición en WordPerfect for Windows.*

.BW: *Imagen almacenada en un formato de SGI.*

.BYU: *Película en un formato del programa Shockware.*

.BZ: *Fichero comprimido con el programa Bzip de UNIX.*

.BZ2: *Fichero comprimido con el programa Bzip de UNIX.*

.C: *Código fuente en lenguaje de programación C. Esta extensión también puede corresponder a un archivo comprimido creado con el programa COMPACT que funciona en el sistema operativo Unix.*

.C++: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación C++.*

.C—: *Código fuente de un programa escrito para el compilador Sphinx C—.*

.C00: *Fichero utilizado por el programa Ventura Publisher.*

.C2D: *Imagen de un CD-ROM para el programa WinOnCD.*

.C4D: *Creación realizada con el programa Cinema 4D.*

.CAB: *Fichero comprimido en formato estándar de Microsoft Corporation.*

.CAL: *Calendario. También puede ser un gráfico en formato CALS.*

.CAM: *Fotografía de una cámara digital de fotos de la fir-*

ma Casio.

.CAP: *Fichero de música comprimida.*

.CAT: *Catálogo generado con el programa dBase IV.*

.CBC: *Fichero con un sistema de lógica difusa perteneciente al programa CubiCalc.*

.CBL: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación COBOL.*

.CBM: *Gráfico en formato de Xlib.*

.CBT: *Tutorial.*

.CC: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación C++.*

.CCB: *Fichero de un botón animado de Microsoft Visual BASIC.*

.CCH: *Formato de fichero de las creaciones realizadas en Corel Chat.*

.CCM: *Formato de fichero usado por el programa Lotus cc:mail.*

.CDA: *Pista de sonido digital de un CD-A.*

.CDF: *Fichero de definición de Microsoft Channel Definition Format File.*

.CDI: *Fichero del formato CD-I de Philips.*

.CDK: *Documento creado con el programa Atari Calamus.*

.CDR: *Fichero del programa Corel Draw.*

.CDT: *Fichero de datos del programa Corel Draw.*

.CDX: *Fichero comprimido de Corel Draw o índice de una base de datos del programa FoxPro.*

.CFB: *Fichero de la enciclopedia Compton's Multimedia.*

.CFG: *Fichero de configuración de un programa.*

.CFL: *Fichero de la aplicación Corel Flow.*

.CFP: *Fax.*

.CGA: *Fuente de letra para un modo gráfico CGA.*

.CGI: *Fichero con contenido CGI.*

.CGM: *Gráfico en formato CGM.*

.CH: *Cabecera definida en Clipper.*

.CH3: *Gráfica generada con el programa Harvard Graphics 3.0.*

.CH4: *Presentación generada con el programa Charisma 4.0.*

.CHI: *Documento creado con el procesador de textos ChiWriter.*

.CHK: *Fichero creado por el programa Chkdisk de Ms-DOS.*

.CHM: *Fichero HTML compilado.*

.CHO: *Fichero creado con el programa ChordPro.*

.CHP: *Capítulo creado con el programa Ventura Publisher.*

.CHT: *Fichero del programa ChartViewer.*

.CIF: *Información de un capítulo diseñado con el programa*

Ventura Publisher. También puede ser la imagen de un CD-ROM creada con el programa Easy CD Creator.

.CIM: *Fichero usado por el videojuego SimCity 2000.*

.CIT: *Imagen escaneada con el programa Intergraph*

.CK1: *Fichero de la versión 1.0 del videojuego Commander Queen creado por la firma Apogee.*

.CKB: *Mapa de teclado utilizado por el compilador Borland C++.*

.CL: *Código fuente escrito en lenguaje de programación LISP.*

.CL3: *Fichero generado con el programa Easy CD Creator.*

.CL4: *Fichero generado con el programa Easy CD Creator.*

.CL5: *Fichero generado con el programa Easy CD Creator.*

.CLASS: *Clase de Java.*

.CLP: *Fichero del Clipboard.*

.CLR: *Definición de color utilizada en el programa Quattro Pro.*

.CLS: *Fichero de definición de una clase en lenguaje de programación C++.*

.CLW: *Fichero utilizado en el compilador Microsoft Visual C++.*

.CMD: *Fichero batch de comandos del sistema operativo IBM OS/2.*

.CMF: *Metafichero de Corel o formato de fichero de música FM para tarjetas de sonido*

Creative Sound Blaster.

.CMP: *Gráfico en formato de la firma LEAD. También puede tratarse de una dirección de documento.*

.CMR: *Película en un formato del programa Microsoft Media Player.*

.CMV: *Animación creada por la aplicación Corel Move.*

.CNF: *Fichero de configuración.*

.CNQ: *Fichero de la aplicación Compuworks Design Shop.*

.CNT: *Fichero que indica el tipo de contenido de otro con extensión .HLP.*

.CNV: *Datos de conversión utilizados por el programa Microsoft Word.*

.COB: *Código fuente escrito en lenguaje de programación COBOL. También puede ser un formato utilizado en el programa Truespace Caligari.*

.COD: *Programa compilado escrito en lenguaje de programación FORTRAN. COD puede ser también un fichero de videotex.*

.COL: *Paleta de color.*

.COM: *Programa ejecutable por el sistema operativo Ms-DOS.*

.CPD: *Página de cubierta de un fax.*

.CPE: *Texto correspondiente a la cubierta de un fax.*

.CPI: *Información de códigos*

de página de Ms-DOS.

.CPJ: *Proyecto creado con el programa CeQuadrat.*

.CPL: *Panel de control de Microsoft Windows.*

.CPP: *Código fuente escrito en lenguaje de programación C++.*

.CPR: *Gráfico creado con el programa Microsoft Access.*

.CPS: *Fichero postscript coloreado. También puede ser un fichero utilizado por un antivirus.*

.CPT: *Fichero de Macintosh comprimido con el programa Compact Pro.*

.CPX: *Fichero comprimido de una presentación realizada con el programa Corel.*

.CPZ: *Fichero musical creado con el programa Compoz.*

.CRD: *Fichero de tarjeta en Microsoft Windows.*

.CRF: *Fichero de referencias cruzadas generado por el compilador Zortech C++.*

.CRT: *Fichero certificado. También puede tratarse de una copia binaria de un cartucho de Commodore 64.*

.CRU: *Fichero comprimido creado con el programa CRUSH.*

.CSC: *Script del programa Corel.*

.CSG: *Gráfica creado con el programa Statistica.*

.CSM: *Cabecera precompilada utilizada por el*

compilador Borland C++.

.CSS: Fichero de estilo de una página web. Ver tecnología CSS.

.CTF: Fichero TIFF comprimido.

.CTL: Fichero de control.

.CTY: Ciudad creada para el juego SimCity.

.CTX: Texto comprimido.

.CUF: Fichero creado con el compilador Turbo C.

.CUR: Gráfico usado como cursor utilizable por el sistema operativo Microsoft Windows.

.CUT: Formato de fichero gráfico usado por el programa Dr.Halo de Ms-DOS.

.CV: Extensión de archivos usados por el programa de depuración Microsoft Codeview.

.CVG: Gráfico.

.CVP: Página de cubierta de un FAX generada con el programa WinFax.

.CVS: Fichero generado con el programa Microsoft Outlook Express. También puede ser un gráfico en formato Canvas.

.CWK: Fichero utilizado por el programa Claris Works.

.CWS: Fichero utilizado por el programa Claris Works.

.CXT: Fichero utilizado por el programa Macromedia Director.

.CXX: Fichero código fuente del lenguaje de programación C++ del compilador Zortech C++.

.CYP: Fichero encriptado con Cypherus.

.D3D: Fichero creado con el programa CorelDream 3D.

.D64: Fichero con una copia de un disco de Commodore 64.

.DAO: Copia de seguridad del registro de Microsoft Windows.

.DAT: Extensión utilizada por muchos programas para contener datos de cualquier tipo.

.DB: Tabla generada con la aplicación Paradox en su versión para Ms-DOS.

.DB2: Base de datos creada con el programa dBase II.

.DB3: Base de datos creada con el programa dBase III.

.DBC: Base de datos creada con el programa Visual Fox Pro.

.DBF: Base de datos creada con el programa dBase de la firma Aston-Tate. También puede corresponder a una tabla utilizada por el programa Microsoft Visual FoxPro).

.DBI: Información de una base de datos. Se utiliza en el compilador Borland Delphi.

.DBK: Copia de seguridad de una base de datos dBase.

.DBO: Programa compilado para dBase IV.

.DBT: Texto usado por el programa dBase.

.DBX: Gráfico del programa DataBeam.

.DC2: *Fichero* creado con el programa DesignCAD.

.DCA: Texto en un formato utilizado por la firma IBM.

.DCF: *Imagen* de un *disquete*.

.DCR: *Fichero* creado con la aplicación Shockwave. También puede ser un recurso utilizable en el compilador Borland Delphi.

.DCS: *Fichero* de separación de color EPS utilizado en el programa QuarkXPress.

.DCT: Formato de diccionario utilizado por el programa Harvard Graphics.

.DCX: *Gráfico*.

.DD: Formato de fichero usado por el programa Disk Doubler.

.DDI: *Imagen* de un *disco* creada con el programa Disk Doubler.

.DEF: Definición creada en el lenguaje de programación C++.

.DER: Certificado.

.DES: Texto con una descripción del programa al cual va asociado.

.DEV: *Controlador* de un *dispositivo*.

.DEZ: *Fichero* ZIP encriptado.

.DG: *Gráfico* del programa Autotrol.

.DGN: *Gráfico* creado en el programa Intergraph.

.DGR: *Página* de un Fax.

Se utiliza Microsoft Outlook Express.

.DIB: *Formato* de *gráficos* multiplataforma.

.DIC: Diccionario.

.DIF: *Base de datos* diseñada con VisiCalc.

.DIP: *Fichero gráfico*.

.DIR: *Fichero* creado con el programa Macromedia Director.

.DIVX: *Película* codificada con DIVX.

.DKB: *Gráfico* renderizado generado con el programa DKBTrace.

.DLL: *Biblioteca* de enlace dinámico. Son usadas por las aplicaciones de Windows. Ver DLL.

.DMO: *Demostración* para el programa Derive.

.DMS: *Fichero* de Commodore Amiga comprimido con el programa DISKMASHER.

.DMT: *Plantilla* de un menú definido en Borland Delphi.

.DOC: Documento generalmente creado con el procesador de textos Microsoft Word.

.DOS: *Fichero* de texto.

.DOT: *Plantilla* de un documento creado con el procesador de textos Microsoft Word.

.DOX: Documento creado con el programa MultiMate.

.DOZ: *Fichero* con *informa-*

ción sobre el *programa* al que pertenece que viene presentado fuera del fichero ZIP en el que viene este, de forma que pueda examinarse sin tener que *descomprimirlo* o utilizar un visor ZIP.

.DPI: *Gráfico.*

.DPL: *Biblioteca empaquetada para el compilador Borland Delphi.*

.DPR: *Fichero de cabecera de un proyecto creado con el compilador Borland Delphi.*

.DRW: *Gráfico creado con el programa MicrografX Designer Graphics.*

.DS4: *Gráfico creado con el programa MicrografX Designer Graphics v4.*

.DSF: *Gráfico creado con el programa MicrografX Designer Graphics v6.*

.DSK: *Fichero utilizado por un controlador de dispositivo hardware del sistema operativo Novell Netware. También puede ser un fichero con información de un proyecto creado con Borland Delphi.*

.DSG: *Partida salvada del videojuego Doom de la firma Id Software.*

.DSM: *Fichero de sonido digital.*

.DSR: *Controlador utilizado por el programa WordPerfect para Microsoft Windows.*

.DSS: *Sonido digital repro-*

ducible en el programa Digital Soup.

.DTM: *Módulo de música generado con el programa DigiTrekker.*

.DTP: *Publicación diseñada con el programa Publish-It.*

.DV: *Película en formato Digital Video.*

.DVC: *Fichero de datos utilizado con el programa Lotus 1-2-3.*

.DVI: *Texto almacenado en un formato multiplataforma.*

.DVR: *Controlador.*

.DW2: *Diseño creado con el programa Design CAD.*

.DWC: *Fichero comprimido creado con el programa DWC.*

.DWG: *Gráfico vectorial creado por el programa Autodesk AutoCAD.*

.DX: *Imagen de un documento.*

.DXF: *Gráfico vectorial creado con el programa Autodesk AutoCAD.*

.DXN: *Fax.*

.DXR: *Película almacenada en un formato protegido (no editable) del programa Macromedia Director.*

.DYN: *Fichero de datos del programa Lotus 1-2-3.*

.EBX: *Libro electrónico almacenado en un formato multiplataforma.*

.ED: *Diseño de CAD generado con el programa EasyDraw.*

.ED5: *Gráfico creado con el programa EDMICS.*

.EDD: *Fichero para el programa FrameMaker.*

.EEB: *Barra de botones del editor de ecuaciones del programa WordPerfect.*

.EFX: *Fax.*

.EL: *Código fuente de un programa escrito en ELISP.*

.ELC: *Código fuente compilado de un programa escrito en ELISP.*

.EMF: *Metafichero mejorado de Microsoft Windows.*

.EML: *Mensaje de correo electrónico del programa Microsoft Outlook Express.*

.EMY: *Melodía para teléfonos móviles de la firma Ericsson.*

.ENC: *Fichero de música codificado en formato Encore.*

.ENF: *Filtro de la aplicación EndNote.*

.ENL: *Biblioteca de la aplicación EndNote.*

.ENS: *Fichero de estilo de la aplicación EndNote.*

.ENV: *Fichero de entorno del programa WordPerfect.*

.ENZ: *Fichero de conexión de la aplicación EndNote.*

.EPS: *Fichero con un gráfico vectorial en formato PostScript encapsulado. Puede ser leído por muchos programas como el Macromedia Freehand o el Adobe Illustrator.*

.ERR: *Log de errores de un*

programa o proceso.

.ESP: *Fichero para el programa Ventura.*

.ETC: *Fichero comprimido generado con el programa eTreppid.*

.ETM: *Fichero de sonido codificado con el programa eTreppid.*

.ETV: *Fichero de sonido codificado con el programa eTreppid.*

.EUC: *Texto codificado en japonés (Kanji).*

.EV2: *Fichero Java.*

.EX3: *Controlador para el programa Harvard Graphics.*

.EXC: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación REXX.*

.EXE: *Programa ejecutable.*

.EXM: *Programa ejecutable por una calculadora de Hewlett Packard.*

.EXP: *Fichero de una sesión de chat grabado por el programa IQC.*

.EXT: *Fichero utilizable con el programa Norton Commander.*

.EZM: *Fichero de texto.*

.F: *Código fuente escrito en el lenguaje de programación FORTRAN. También puede corresponder a un fichero comprimido con el programa Freeze.*

.F06 a .F16: *Fuente de letra del tamaño indicado en el número utilizable en DOS.*

.F2R: *Módulo de música*

para el *programa* Farandole Composer.

.F3: *Fichero* que contiene una *fuentes de letra vectorial*.

.F32: Datos en *formato IEEE* de 32 bits.

.F3b: *Fichero* que contiene una *fuentes de letra vectorial*.

.F3R: *Módulo* de música para el *programa* Farandole Composer.

.F64: Datos en *formato IEEE* de 64 bits.

.F66: *Código fuente* escrito en el *lenguaje de programación* FORTRAN versión 66.

.F77: *Código fuente* escrito en el *lenguaje de programación* FORTRAN versión 77.

.F90: *Código fuente* escrito en el *lenguaje de programación* FORTRAN versión 90.

.F96: *Fax*.

.FAQ: *Fichero* que contiene un texto con preguntas y respuestas muy frecuentes de un tema concreto.

.FAR: *Módulo* de música del *programa* Farandole Composer.

.FAV: *Fichero* con al definición de una barra de navegación del *programa* Microsoft Outlook.

.FAX: Documento Fax.

.FCD: *CD-ROM Virtual*.

.FCT: *Fichero* para el *programa* Campaign Cartographer 2.

.FD: *Fichero* de declaración del *compilador* FORTRAN.

.FH3: *Fichero* creado con el *programa* Aldus FreeHand 3.

.FH4: *Fichero* creado con el *programa* Aldus FreeHand 4.

.FH5: *Fichero* creado con el *programa* Aldus FreeHand 5.

.FH6: *Fichero* creado con el *programa* Aldus FreeHand 6.

.FH7: *Fichero* creado con el *programa* Aldus FreeHand 7.

.FH8: *Fichero* creado con el *programa* Aldus FreeHand 8.

.FH9: *Fichero* creado con el *programa* Aldus FreeHand 9.

.FH10: *Fichero* creado con el *programa* Macromedia FreeHand 10.

.FIF: Acrónimo de las palabras Fractal Image Format (Formato de Imagen Fractal). Imagen *codificada* con métodos *fractales*.

.FIL: *Fichero* utilizado por el *programa* WordPerfect.

.FITS: Imagen creada con una *cámara digital de fotos* CCD.

.FLB: *Fichero* utilizado por el *programa* Papyrus.

.FLC: Animación gráfica creada con el *programa* Autodesk Animator.

.FLI: Animación gráfica creada con el *programa* Autodesk Animator.

.FLL: *Biblioteca* dinámica del *programa* Visual FoxPro.

.FLM: Película generada con el *programa* Autodesk AutoCAD.

.FLR: *Fichero* creado con el programa Live 3D.

.FLT: Filtro *gráfico*.

.FLX: *Binario compilado* utilizable con el programa DataFlex.

.FM: *Fichero* creado con el programa Framemaker.

.FM3: *Fichero* creado con el programa Lotus 1-2-3 versión 3.

.FMK: *Fichero* «makefile» para el *compilador* Fortran PowerStation.

.FMO: *Fichero compilado* con dBase IV.

.FMP: Documento creado con el programa Filemaker Pro.

.FMT: *Fichero* creado con la aplicación dBase.

.FNT: *Fuente de letra*.

.FO1: *Fuente* usada en el *compilador* Borland Turbo C.

.FO2: *Fuente* usada en el *compilador* Borland Turbo C.

.FOG: *Fuente de letra* del programa Fontographer.

.FON: *Fuente* convertida en *gráfico* usado en entorno Microsoft Windows.

.FOR: *Código fuente* escrito en lenguaje de programación FORTRAN.

.FOT: *Acceso directo* a una *f fuente de letra* TrueType de Microsoft Windows.

.FOX: *Fichero* creado con el programa FoxBase.

.FP: *Fichero* creado con el programa FileMaker Pro de

Clarís.

.FP1: Flying pigs.

.FP3: *Fichero* creado con el programa FileMaker Pro v3 de Clarís.

.FPC: Catálogo creado con el programa FoxPro.

.FPX: *Fichero* con *formato gráfico* del programa Fhash Pix.

.FRM: *Formulario* usado en proyectos de Microsoft Visual BASIC.

.FRO: *Fichero* de reportes *compilado* con dBase IV.

.FRS: *Controlador gráfico* del programa WordPerfect.

.FRT: Datos generados con el programa FoxPro.

.FRX: Datos generados con el programa FoxPro.

.FSX: Datos del programa Lotus 1-2-3.

.FW: *Base de datos* creada con el programa FrameWork.

.FW2: *Base de datos* creada con el programa FrameWork II.

.FW3: *Base de datos* creada con el programa FrameWork III.

.FW4: *Base de datos* creada con el programa FrameWork IV.

.FXD: *Fax* enviado con el programa WinFax.

.FZB: *Fichero* con datos de agenda utilizados en la agenda electrónica Casio FZ-1.

.FZF: *Fichero* con los datos de una agenda electrónica Casio FZ-1.

.FZV: *Fichero con información de voz utilizado en la agenda electrónica Casio FZ-1.*

.G3: *Fax del programa G3.*

.G3F: *Fax de alta definición en formato TIFF del programa ZetaFax.*

.G3N: *Fax en formato TIFF del programa ZetaFax.*

.G4: *GTX RasterCad.*

.GB: *Fichero ROM de un videojuego de Nintendo Game Boy. También puede ser un texto codificado en chino.*

.GBA: *Fichero ROM de un videojuego de Nintendo Game Boy Advance.*

.GBT: *Fichero creado con el programa Photoshop.*

.GC1: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación LISP del compilador Golden Common LISP 1.1.*

.GC3: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación LISP del compilador Golden Common LISP 3.1.*

.GCA: *Gráfico en un formato del programa Goca Graphics.*

.GCD: *Gráfico.*

.GDS: *Fichero con una imagen.*

.GED: *Gráfico en formato del programa Arts & Letters.*

.GEM: *Gráfico vectorial en formato del entorno GEM.*

.GEN: *Texto creado con el*

programa Ventura Publisher.

.GEO: *Fichero del programa Videoscope.*

.GF: *Fichero que contiene una fuente de letra.*

.GFA: *Gráfico.*

.GFB: *Fichero GIF comprimido con el programa GIFBLAST.*

.GIF: *Fichero gráfico en formato GIF.*

.GIG: *Fichero de sonido.*

.GL: *Animación generada con el programa GRASP.*

.GLY: *Glosario.*

.GNO: *Documento Genealógico generado con el programa Genopro.*

.GNT: *Código generado por el programa MicroFocus.*

.GOC: *Código fuente escrito en un lenguaje de programación de Geoworks.*

.GP3: *Fichero gráfico comprimido en formato TIFF (grupo 3).*

.GP4: *Fichero gráfico comprimido en formato TIFF (grupo 4).*

.GPH: *Gráfica generada por el programa Lotus 1-2-3.*

.GR2: *Controlador de pantalla para el entorno Microsoft Windows 3.11.*

.GRA: *Fichero creado con el programa Microsoft Graph. También puede ser un fichero del videojuego Microsoft Flight Simulator.*

.GRF: *Gráfico.*

.GRP: *Grupo.*

.GRY: *Gráfico en formato GREY.*

.GS1: Presentación creada con el *programa* GraphShow.

.GSD: *Gráfico vectorial* generado por el *programa* Professional Draw.

.GSM: *Fichero* de sonido en un formato del *programa* GSM.

.GT2: *Módulo* de música generado con el *programa* Graoumftraker.

.GTK: *Módulo* de música generado con el *programa* Graoumftraker.

.GTP: *Fichero* generado con el *programa* GuitarPro.

.GX1: *Fichero* del *programa* Show Partner Graphics.

.GX2: *Fichero* del *programa* Show Partner Graphics.

.GZ: *Fichero comprimido* creado con el *programa* Gzip.

.GZA: *Fichero comprimido* creado con el *programa* Gzip.

.H: Cabecera.

.H++: Cabecera de un *programa* escrito en C++.

.H—: Cabecera de un *programa* escrito para el *compilador* Sphinx C—.

.HA: *Fichero comprimido* creado con el *programa* HA.

.HAP: *Fichero comprimido* creado con el *programa* HAP.

.HBK: *Fichero* generado con el *programa* MathCad.

.HDF: *Fichero* de datos jerarquizados.

.HDW: *Gráfico vectorial* creado con el *programa* Harvard Draw.

.HED: Documento creado con el *programa* HighEdit.

.HEL: *Fichero* del *videojuego* Hellbender de la firma Microsoft Corporation.

.HGL: *Fichero* con *código* en un *lenguaje gráfico* de HP.

.HHC: *Fichero* de contenido de HTMLHelp.

.HHH: *Fichero* de cabecera precompilado del *compilador* Power C.

.HHK: *Fichero* índice de HTMLHelp.

.HIN: Diseño de una molécula para el *programa* HyperChem.

.HLP: *Fichero* con textos de ayuda de un *programa* (normalmente en *formato hipertexto* de Windows).

.HOF: *Fichero* donde se almacenan los nombres de los jugadores que han conseguido mejores puntuaciones en un *videojuego* (Hall Of Fame).

.HP: *Lenguaje gráfico* de Hewlett Packard para trazadores.

.HPG: *Lenguaje gráfico* de Hewlett Packard para trazadores.

.HPGL: *Lenguaje gráfico* de Hewlett Packard para trazadores.

.HPJ: Proyecto de *fichero* de ayuda creado con el *compilador* Microsoft Visual BASIC.

.HPK: *Fichero comprimido* creado con el *programa* HPACK.

.HPL: *Gráfico* en un *formato*

propietario de *Hewlett Packard*.

.HPT: *Fichero de información de un proyecto creado con RoboHelp.*

.HQX: *Fichero de Macintosh del programa BinHex 4-0 codificado en formato de texto de 7 bits, de forma que sea fácilmente exportable.*

.HRF: *Gráfico en un formato propietario de la firma Hitachi.*

.HS2: *Gráfico monocromo.*

.HSI: *Gráfico en un formato de la firma Handmade Software.*

.HSS: *Información de saturación utilizable en el programa Photoshop.*

.HST: *Fichero con un historial de algo.*

.HT: *Fichero usado por el programa Hyperterminal de Microsoft Windows.*

.htm: *Página web en formato HTML en entorno Ms-DOS.*

.html: *Página web en formato HTML.*

.HTX: *Documento hipertexto.*

.HPW: *Documento creado con el microprocesador de textos Hangul.*

.HQX: *Fichero de Macintosh del programa BinHex 4-0 codificado en formato de texto de 7 bits, de forma que sea fácilmente exportable.*

.HT: *Fichero usado por el programa Hyperterminal de*

Microsoft Windows.

.htm: *Página Web en formato HTML en entorno Ms-DOS.*

.html: *Página Web en formato HTML.*

.HPW: *Documento creado con el procesador de textos Hangul.*

.HWD: *Fichero de presentación en formato Hollywood.*

.HWP: *Documento codificado en Coreano creado con el procesador de textos Hangul.*

.HXX: *Cabecera de un programa escrito en lenguaje de programación C++.*

.HY1: *Algoritmo utilizado por el programa Ventura Publisher.*

.HY2: *Algoritmo utilizado por el programa Ventura Publisher.*

.HYC: *Fichero utilizado por el programa WordPerfect.*

.HYD: *Fichero utilizado por el programa WordPerfect.*

.HYP: *Fichero comprimido generado con el programa HYPER. También puede ser un documento hipertexto.*

.HZ: *Fichero codificado en chino.*

.I: *Fichero intermediario creado por el compilador Borland C++.*

.IAF: *Configuración de la cuenta de correo electrónico del programa Microsoft Outlook.*

.IAX: *Gráfico creado con el programa IBM Image Access*

Executive.

.IBM: *Fichero comprimido generado con el programa ARCHDOS.*

.ICA: *Gráfico en formato del programa IOCA.*

.ICB: *Gráfico en formato TARGA.*

.ICL: *Biblioteca de iconos.*

.ICN: *Icono.*

.ICO: *Icono utilizado en el sistema operativo Microsoft Windows o IBM OS/2.*

.ICON: *Icono o cursor usado en entorno Sun Microsystems.*

.ICS: *Calendario generado por el programa Microsoft Outlook.*

.ID: *Fichero de identificación de disco de instalación.*

.IDD: *Instrumento definido en formato MIDI.*

.IDE: *Fichero de configuración de un entorno integrado de desarrollo (IDE).*

.IDW: *Gráfico vectorial generado con el programa Intellidraw.*

.IDX: *Fichero que contiene un índice.*

.IFF: *Formato de fichero utilizado en los ordenadores Comodore Amiga.*

.IFO: *Fichero de información de un DVD.*

.IFS: *Gráfico fractal comprimido.*

.IGF: *Metafichero del programa Inset Systems.*

.IIF: *Fichero de intercambio creado con el programa Quick Books para Microsoft Windows.*

.IL: *Biblioteca de iconos.*

.ILB: *Fichero de datos del programa Scream Tracker.*

.IM8: *Gráfico rasterizado en un formato de Sun Microsystems.*

.IMA: *Gráfico vectorial en un formato de la firma Mirage.*

.image: *Imagen de disco creada en entorno MAC.*

.IMG: *Imagen de disco creada en entorno MAC. También puede corresponder a un gráfico de creado con el programa Ventura Publisher o GEM Paint.*

.IMP: *Hoja de cálculo creada con el programa Lotus Improv.*

.IMQ: *Presentación creada con el programa ImageQ.*

.IMZ: *Imagen de un disquete.*

.INC: *Fichero «include» con definiciones diversas. Es utilizado en varios lenguajes de programación.*

.IND: *Índice generado con el programa dBase.*

.INF: *Información de configuración de una aplicación.*

.INI: *Fichero de inicialización. Contiene datos importantes de la configuración de un programa.*

.INK: *Fichero utilizable en el programa CorelDraw.*

.INS: *Fichero de Script del programa InstallShield. También puede tratarse de un fichero del programa X-Internet.*

.IO: *Fichero comprimido generado con el programa CPIO.*

.IOB: *Fichero con una imagen.*

.ION: *Fichero de descripción del programa al cual pertenece.*

.IRS: *Recurso para el programa WordPerfect.*

.ISH: *Fichero comprimido generado con el programa ISH.*

.ISO: *Imagen de un CD-ROM.*

.ISU: *Fichero usado por el programa Netscape Communicator.*

.IT: *Música en formato MOD.*

.ITS: *Muestra utilizada en el programa Impulse Tracker.*

.IW: *Salvapantallas.*

.IWA: *Documento en un formato de una aplicación de IBM.*

.IWP: *Documento en formato WANG.*

.IX: *Índice usado en el programa Framemaker.*

.J62: *Imagen de una cámara digital de fotos Ricoh.*

.JAR: *Fichero comprimido con el programa JAR, creado por los mismos autores del famoso ARJ.*

.JAS: *Gráfico comprimido.*

.JAV: *Código fuente escrito*

en lenguaje de programación Java.

.JBF: *Fichero creado con el programa Paint Shop Pro.*

.JBG: *Fichero gráfico utilizado normalmente para enviar FAX.*

.JBK: *Copia de seguridad creada con el programa Juno.*

.JCI: *Fichero temporal de un fichero en descarga con el gestor FlashGet.*

.JET: *Fax creado con el programa Hybrid jetFax.*

.JFF: *Fichero gráfico de 24 bits de profundidad de color que puede ser leído por el programa Quick Time o por un navegador web.*

.JIF: *Gráfico en formato JPEG.*

.JIS: *Texto codificado en japonés.*

.JNK: *Fichero temporal.*

.JOB: *Gráfico vectorial en un formato del programa QuestVision.*

.JPC: *Gráfico.*

.JPE: *Gráfico en formato JPEG.*

.JPEG: *Gráfico en formato JPEG.*

.JPG: *Gráfico en formato JPEG*

.JS: *Código fuente de un Applet escrito en el lenguaje de programación Javascript.*

.JT: *Fax del programa JT.*

.JTD: *Documento creado con el procesador de textos*

Ichitaro 11.

.JTF: *Gráfico en formato JPEG.*

.JTP: *Fichero del programa JetForm.*

.JVC: *Fichero de una cámara digital de fotos de la firma JVC.*

.JW: *Documento creado con el procesador de textos JustWrite.*

.JWL: *Biblioteca del programa JustWrite.*

.JZZ: *Hoja de cálculo creada con el programa Jazz.*

.KAR: *Fichero MIDI con textos de subtitulación de karaoke.*

.KB: *Código fuente de un programa de Knowledge Pro.*

.KCL: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación LISP para el compilador Kyoto Common LISP.*

.KDC: *Fotografía en el formato del program Photo Enhancer.*

.KDF: *Fotografía en formato Kinkos.*

.KEY: *Macro de teclado.*

.KFX: *Kofax.*

.KOA: *Fichero gráfico creado con el programa Koala.*

.KOS: *Documento escrito con el editor MicroType Pro.*

.KPS: *Fichero gráfico en un formato de IBM.*

.KQP: *Fichero generado con una cámara digital de fotos de la firma Konica.*

.L: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación LISP.*

.LA: *Animación creada con el programa Lightscape.*

.LBL: *Etiqueta en formato del programa dBase.*

.LBM: *Gráfico en el formato del programa Deluxe Paint. También puede ser un gráfico almacenado en formato de Xlib (Linear Bitmap Graphics).*

.LBO: *Etiquetas utilizables en dBase.*

.LBR: *Fichero comprimido creado con el programa LU.*

.LBM: *Gráfico en un formato utilizado por el programa Deluxe Paint.*

.LBX: *Etiqueta para el programa FoxPro.*

.LCD: *Fichero utilizable en el emulador de CD-ROM CDspace.*

.LCS: *Fichero con un historial generado por el programa ACT!.*

.LCW: *Hoja de cálculo creada con el programa Lucid 3-D.*

.LEG: *Fichero con información legal (LEGacy) acerca del programa al que acompaña.*

.LEX: *Extensión de archivo utilizada por muchos programas para almacenar diccionarios.*

.LGO: *Fichero con un logotipo de inicialización del sistema operativo Microsoft Windows 3.11.*

.LHA: *Fichero comprimido con el programa LHA.*

.LHW: *Fichero de Commodore Amiga comprimido con el programa LHWARP.*

.LHZ: *Fichero comprimido con el programa HHA.*

.LIB: *Biblioteca de rutinas. Se utilizan en muchos lenguajes de programación.*

.LIC: *Licencia.*

.LIF: *Fichero comprimido.*

.LIM: *Fichero comprimido creado con el programa LIMIT.*

.LIS: *Fichero de salida generado por un programa del tipo SQR.*

.LIT: *Libro electrónico que se puede leer con el Microsoft Reader.*

.LM8: *Fichero gráfico.*

.LNK: *Enlace usado por Microsoft Windows para acceder a un recurso (una dirección de Internet, un programa instalado...).*

.LOG: *Fichero con el registro de un proceso creado por algún programa (ver log para más información).*

.LQT: *Fichero utilizado por el programa Winamp.*

.LSF: *Fichero de sonido y vídeo.*

.LSP: *Programa escrito en lenguaje de programación LISP.*

.LST: *Listado.*

.LTR: *Texto.*

.LWD: *Texto creado con el programa LotusWorks.*

.LWO: *Fichero con un objeto utilizado en el programa de diseño LightWave.*

.LWP: *Documento en un formato del programa Lotus Word Pro.*

.LYR: *Capa de diseño generada con el programa DataCAD.*

.LZH: *Fichero comprimido creado con el programa LHARC.*

.LZS: *Fichero comprimido creado con el programa LARC.*

.LZW: *Fichero comprimido creado con el programa de Commodore Amiga LHWARP.*

.LZX: *Fichero comprimido.*

.M: *Paquete del programa Wolfram Mathematica. También puede ser una función definida en el programa Mathlab.*

.M1V: *Película en formato MPEG.*

.M2V: *Película en formato MPEG.*

.M3: *Código fuente escrito en el lenguaje de programación Modula-3.*

.M3A: *Película MPEG en formato mejorado.*

.M3D: *Animación generada con un programa de la firma Corel.*

.M3U: *Dirección de Internet (URL) de un fichero de sonido MIME).*

.MA3: *Macro para el programa Harvard Graphics.*

.MAC: *Gráfico en formato*

del *programa* MacPaint.

.MAD: Módulo del *programa* Microsoft Access.

.MAF: *Formulario* del *programa* Microsoft Access.

.MAI: *Correo electrónico* de una *máquina* VAX.

.MAK: Makefile.

.MAM: *Macro* creada con el *programa* Microsoft Access.

.MAP: Imagen. También puede ser una *paleta* de color.

.MAQ: *Petición* en un *formato* utilizado por el *programa* Microsoft Access.

.MAR: *Respuesta* a una *petición* generada en el *programa* Microsoft Access.

.MAT: *Tabla* generada en el *programa* Microsoft Access.

.MAX: *Código fuente* escrito en MAX.

.MB: *Datos* utilizables con el *programa* Paradox.

.MBX: *Fichero* con *mensajes* de *correo electrónico* guardados en el *programa* QualComm Eudora.

.MCC: *Fichero* de *configuración* del *programa* MathCad.

.MCD: *Documento* creado con el *programa* MathCad.

.MCF: *Fuente* de *letra* del *programa* MathCad.

.MCS: *Formato gráfico* del *programa* MathCad.

.MCW: *Texto* escrito con el *programa* MacWrite II.

.MDA: *Datos* generados con el *programa* Microsoft

Access.

.MDB: *Base de datos* creada con *Microsoft Access.*

.MDL: *Modelo 3D* generado con el *programa* 3D Design Plus. También puede ser una *hoja* de *cálculo* realizada con el *programa* 3D Design Plus.

.MDX: *Multi-índice.*

.ME: *Fichero* con un *pequeño* *texto* explicativo sobre el *programa* junto con el que se encuentra. Normalmente se presenta con el *nombre* completo de «READ.ME».

.MEB: *Fichero* utilizado por el *programa* Wordperfect Macro Editor.

.MED: *Fichero* utilizado por el *programa* Wordperfect Macro Editor.

.MEM: *Fichero* utilizado por el *programa* Wordperfect Macro Editor.

.MEQ: *Fichero* utilizado por el *programa* Wordperfect Macro Editor.

.MET: *Metafichero* usado en el *sistema operativo* IBM OS/2.

.MEU: *Menú.*

.MEX: *Fichero* creado con la *WordPerfect Library.*

.MFF: *Formato* de *codificación* de *contenido* MIDI.

.MGF: *Fuente* de *letra* usada en el *programa* Micrografx Draw.

.MH: *Fichero gráfico.*

.MHG: *Formato* de *compresión* de *material multimedia.*

.MI: Miscelánea.
.MIC: *Fichero* creado con el programa Microsoft Image Composer.

.MID: MIDI.

.MIF: Instrumento MIDI:

.MIL: *Fax* del Grupo 4.

.MK: *Fichero* «makefile».

.MKE: *Fichero* «makefile» creado con el programa Microsoft Windows SDK.

.mime: *Fichero* codificado con el estándar MIME.

.MIX: *Fichero* objeto de un programa compilado con el compilador Power C.

.MKI: *Gráfico* en formato MAKIchan.

.MLB: *Biblioteca* de macros para el programa Symphony.

.MLI: *Biblioteca* de materiales utilizada por el programa Autodesk 3D Studio Max.

.MLT: *Partida* salvada del videojuego Starcraft de la firma Blizzard.

.MM: *Fichero* de texto.

.MME: *Fichero* codificado con el estándar MIME.

.MMF: *Fichero* del programa Microsoft Mail.

.MMM: *Animación* creada con el programa MacroMind Director.

.MMO: *Texto* creado con el programa RapidFile.

.MMP: *Vídeo* en formato Bravado.

.MND: *Definición* de un menú para el programa

Autodesk AutoCAD.

.MNT: *Fichero* generado con el programa FoxPro.

.MNX: Menú utilizado por el programa Microsoft Visual FoxPro 6.

.MOD: *Música* codificada en un formato estándar multiplataforma usado por muchos programas.

.Moov: *Película* visionable con el programa Quick Time.

.MOV: *Película* en formato MOV visionable con el programa Quick Time.

.movie: *Película* visionable con el programa Quick Time.

.MOZ: *Fichero* caché del navegador Netscape Navigator.

.MP1: *Sonido digital comprimido* en el formato estándar MPEG-1.

.MP2: *Sonido digital comprimido* en el formato estándar MPEG-2.

.MP3: *Sonido digital comprimido* en el formato estándar MPEG-3.

.MPA: *Sonido digital comprimido* en un formato estándar MPEG.

.MPE: *Película digital codificada* en formato estándar MPEG.

.MPEG: *Película digital codificada* en formato estándar MPEG.

.MPG: *Película digital codificada* en formato estándar MPEG.

.MPNT: Gráfico almacenado en un *formato* usado por el *programa* MacPaint.

.MPP: Proyecto creado con el *programa* Microsoft Project.

.MPT: Plantilla creada con el *programa* Microsoft Project.

.MPX: *Fichero* de *exportación* de datos creado con el *programa* Microsoft Project.

.MRB: *Fichero* que contiene un gráfico en diferentes *resoluciones*.

.MSC: *Fichero* utilizado en el *compilador* Microsoft C.

.MSG: Mensaje.

.MSN: Documento de la Microsoft Network.

.MSP: Gráfico creado con el *programa* Microsoft Paintbrush.

.MST: *Script* para el Microsoft Windows SDK.

.MSV: *Formato* utilizado por la tecnología Sony Memory Stick.

.MSW: Documento creado con el *procesador de textos* Microsoft Word.

.MSX: *Fichero* CP/M *comprimido* creado en MSX.

.MTH: *Fichero* matemático generado con el *programa* Derive.

.MTM: Módulo de música generado con el *programa* Multitracker.

.MTV: *Fichero* gráfico.

.mulaw: *Fichero* de sonido.

.MUS: Música en un *forma-*

to del *programa* MusicTime.

.MVB: *formato* de *fichero* usado por el *programa* Microsoft Multimedia Viewer.

.MVF: *Fichero* de una animación generada con el *programa* Autodesk AutoCAD Autoflix.

.MVI: *Fichero* asociado a una animación generada con el *programa* Autodesk AutoCAD Autoflix.

.MYS: *Partida* salvada del *videojuego* Myst.

.MZ: Documento musical generado con el *programa* MOZART.

.MZT: Plantilla utilizada por le *programa* MOZART.

.N64: ROM de un *videojuego* de la *videoconsola* Nintendo 64.

.NAP: *Metafichero* del *programa* NAP.

.NC: Gráfico.

.NDL: *Fichero* creado con el *programa* Lotus Notes.

.NDX: Índice de una *base de datos* utilizable en el *programa* dBase.

.NET: *Fichero* de red.

.NEO: Gráfico rasterizado en un *formato* del *programa* Neochrome.

.NG: *Fichero* del *programa* Norton Guides.

.NJX: Documento en *formato* Njstar.

.NLM: *Programa* del *sistema operativo* Novell NetWare.

.NOL: Logo para *teléfonos móviles* de la firma Nokia.

.NOT: Texto.

.NPM: Mensaje con dibujo para *teléfonos móviles* de la firma Nokia.

.NRG: Imagen de un CD-ROM realizada con el *programa Nero Burning ROM*.

.NRH: Compilación de un CD-ROM híbrido realizada con el *programa Nero Burning ROM*.

.NRI: Compilación de un CD-ROM de tipo ISO.

.NRM: Compilación de un CD-ROM de tipo mixto.

.NRT: Melodía para *teléfonos móviles* de la firma Nokia.

.NRU: Compilación de un CD-ROM con *formato ISO/UDF* realizada con el *programa Nero Burning ROM*.

.NRV: Compilación de un VCD realizada con el *programa Nero Burning ROM*.

.NST: *Fichero* de música generado con el *programa NoiseTracker*.

.NT: *Ficheros* de inicio del *sistema operativo Microsoft Windows NT*.

.NWS: Noticia generada por el *programa Microsoft Outlook Express*.

.NXT: Sonido *digital* en un *formato* utilizado en la *plataforma NeXT*.

.OAB: Libro de direcciones creado con el *programa*

Microsoft Outlook.

.OAZ: *Fax* generado con el *programa NetFax Manager*.

.OBD: *Fichero* de *Microsoft Office Binder*.

.OBJ: *Fichero* objeto de un *programa compilado*.

.OBN: Módulo de *código fuente* escrito en el *lenguaje de programación Oberon-2*.

.OCR: Texto de un *Fax* creado con el *programa FAXGrapper*.

.OCX: Control utilizado en el *sistema operativo Microsoft Windows* basado en la *tecnología OCX*.

.OD1 a .OD9: *Base de datos* creada con el *programa Omnis5*.

.ODS: *Fichero* donde se almacenan los *mensajes de correo electrónicos* leídos con el *programa Microsoft Outlook Express*.

.OFD: Definición de un *formulario* para *ObjectView*.

.OFF: *Gráfico vectorial* en *formato estándar OFF*.

.OFT: *Plantilla* utilizada en el *programa Microsoft Outlook*.

.OGG: *Formato* de sonido de *Ogg Vorbis*.

.OKT: Módulo de música generado con el *programa Oktalyzer*.

.OLB: *Biblioteca OLE*.

.OLE: Objeto *OLE*.

.OLI: Documento escrito en *formato Olivetti*.

.OMF: *Gráfico*.

.ONX: *Gráfico* creado en el entorno Onyx.

.OOM: *Fichero de intercambio* del programa Shroom.

.OPL: *Código fuente* escrito en un *lenguaje de programación* utilizado por *agendas electrónicas* de la firma Psion.

.ORC: *Fichero MIDI*.

.ORG: *Fichero del programa* Lotus Organizer.

.ORI: *Original*.

.OSS: *Fichero de búsqueda* del programa Microsoft Office

.OST: *Fichero del programa* Microsoft Exchange.

.OTS: *Fichero de sonido* generado con el programa OtsJuke.

.OTX: *Documento* en un *formato* de la firma Olivetti.

.OV1: *Fichero binario* de un programa.

.OV2: *Fichero binario* de un programa.

.OV3: *Fichero binario* de un programa.

.OVL: *Fichero binario* de un programa.

.OVR: *Fichero binario* de un programa.

.OZM: *Banco de memoria* creado con una *agenda electrónica* de la marca Sharp.

.OZP: *Lista de teléfonos* creada con una *agenda electrónica* de la marca Sharp.

.P: *Código fuente* de un programa en *lenguaje de programación Pascal*.

.P16: *Música* generada con el programa Protracker Studio 16.

.PAB: *Fichero personal* de direcciones del programa Microsoft Outlook.

.PAF: *Fichero de sonido* en un *formato* del programa PARIS.

.PAK: *Fichero de datos* del videojuego Quake.

.PAL: *Paleta de color* creada con el programa Paint Brush.

.PAS: *Código fuente* en *lenguaje de programación PASCAL*.

.PAT: *Patrón gráfico* utilizable en el programa Corel Draw.

.PB1: *Documento* creado con el programa Publisher for Windows.

.PBK: *Listín telefónico* creado con el programa Microsoft PhoneBook.

.PBM: *Gráfico*.

.PBX: *Carpeta de mensajes* del programa Microsoft Outlook Express.

.PCC: *Gráfico vectorial* generado con el programa PC PaintBrush.

.PCD: *Fotografía en formato digital* de Kodak.

.PCE: *Fichero generdo* con el programa Eudora.

.PCF: *Fichero* que contiene *fuentes de letra*.

.PCH: *Cabecera precompilada* del *compilador* Microsoft C.

.PCL: *Fichero* relacionado con las impresoras HP Laser Jet.

.PCM: Información del *cartucho* LaserJet. También puede ser un *fichero* de sonido.

.PCS: Animación creada con el *programa* PICS.

.PCT: *Gráfico* creado con el *programa* Pc Paint.

.PCW: *Fichero* de texto creado con el *programa* PC Write.

.PCX: *Gráfico* creado con el *programa* PC Paint Brush.

.PDA: *Gráfico*.

.PDD: *Fichero* gráfico creado con el *programa* Adobe Photodeluxe.

.PDF: Documento *codificado* en formato PDF (*multiplataforma*).

.PDG: *Fichero* creado con el *programa* PrintShop Deluxe.

.PDV: *Controlador* de impresión del *programa* PC PaintBrush.

.PDX: *Fichero* del *programa* Paradox.

.PEB: *Fichero* utilizado por la WordPerfect Library.

.PED: *Fichero* utilizado por la WordPerfect Library.

.PEM: *Fichero* utilizado por la WordPerfect Library.

.PEQ: *Fichero* utilizado por la WordPerfect Library.

.PER: *Fichero* utilizado por la WordPerfect Library.

.PES: *Fichero* utilizado por la WordPerfect Library.

.PET: *Fichero* utilizado por la WordPerfect Library.

.PFA: *Fuente* de letra *vectorial*.

.PFB: *Fuente binaria* Tipo I.

.PFC: Componente PF.

.PFG: Acrónimo de las palabras inglesas Printer for Binary (Impresión para Binarios). *Fichero* utilizado por las *fuentes* de letra Adobe Tipo 1. Contiene la información gráfica de las letras de la fuente.

.PGL: *Gráfico* para trazador.

.PH: *Cabecera* de un *programa* escrito en *lenguaje de programación* PERL.

.PHN: Listado telefónico.

.PHO: *Base de datos* telefónica generada con el *programa* Metz Phone.

.PHTML: Documento HTML con *instrucciones* de preprocesado.

.PIC: *Gráfico* en un *formato* creado por la firma PIXAR.

.PICT: *Gráfico vectorial* del *programa* de Macintosh QuickDraw.

.PIF: *Fichero* de información de un *programa* Ms-DOS en entorno Microsoft Windows.

.PIN: *Fichero* del *programa* Compton's 3D World Atlas.

.PIT: *Fichero* de Apple Macintosh en un *formato comprimido*.

.PIXAR: *Formato* gráfico utilizado en los *ordenadores*

PIXAR.

.PJX: *Fichero con un proyecto creado en el programa Visual FoxPro.*

.PK3: *Fichero de un escenario para el Videojuego Quake III Arena.*

.PKA: *Fichero comprimido.*

.pkg: *Fichero comprimido usado en la plataforma Apple.*

.PL: *Script para el lenguaje de programación PERL.*

.PLB: *Biblioteca del programa FoxPro.*

.PLC: *Add-on para el programa Lotus.*

.PLY: *Fichero creado con el programa Autodesk Polygon.*

.PM: *Fichero creado con el programa Page Maker.*

.PM3: *Fichero creado con el programa Page Maker 3.*

.PM4: *Fichero creado con el programa Page Maker 4.*

.PM5: *Fichero creado con el programa Page Maker 5.*

.PM6: *Fichero creado con el programa Page Maker 6.*

.PMI: *Fichero donde se guardan los mensajes que gestiona el cliente de correo electrónico Pegasus Mail.*

.PNG: *Gráfico almacenado en el formato estándar PNG.*

.PNT: *Fichero creado con el programa MacPaint.*

.POT: *Plantilla para el programa Microsoft PowerPoint.*

.POV: *Código fuente de una imagen 3D creado para el pro-*

grama Persistence Of Vision Raytracer.

.PP: *Fichero de Commodore Amiga comprimido con el programa POWERPACKER.*

.PP4: *Fichero creado con el programa Picture Publisher.*

.PP5: *Fichero creado con el programa Picture Publisher.*

.PPA: *Add-on para el programa Microsoft Power Point.*

.PPD: *Descripción de una impresora PostScript.*

.PPM: *Gráfico.*

.PPP: *Publicación creada con el programa PagePlus.*

.PPS: *Fichero creado en el programa Power Point.*

.PRD: *Controlador de impresión utilizado por los programas Microsoft Word, Word Perfect y Microsoft Works.*

.PRE: *Presentación generada con el programa Lotus Freelance. También puede ser un fichero de preferencias que utilizan muchos programas.*

.PRF: *Fichero interno del sistema operativo Microsoft Windows.*

.PRG: *Código fuente en lenguaje dBase.*

.PRJ: *Proyecto para el programa Autodesk 3D Studio Max.*

.PRO: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación PROLOG.*

.PRS: *Controlador de impresión de WordPerfect. También puede ser una presentación.*

.PRT: Documento de texto formateado.

.PRX: Programa compilado de FoxPro.

.PRZ: Fichero generado con el programa Freelance Graphics.

.PS: Documento en formato Postscript.

.PSD: Gráfico creado con el programa Adobe Photoshop.

.PSI: Fichero de sonido en formato A-Law utilizado en dispositivos de la firma Psion.

.PSP: Gráfico almacenado en un formato del programa Paint Shop Pro.

.PST: Carpeta Personal de usuario del programa Microsoft Outlook.

.PT3: Plantilla para el programa PageMaker 3.

.PT4: Plantilla para el programa PageMaker 4.

.PT5: Plantilla para el programa PageMaker 5.

.PTM: Módulo de música del programa Polytracker.

.PUB: Publicación creada con el programa Ventura Publisher. También puede ser una llave para el programa PGP.

.PUT: Fichero comprimido generado con el programa PUT.

.PW: Fichero de texto creado con el programa Professional Write.

.PWD: Documento creado con el programa Pocket Word

del sistema operativo Microsoft Windows Powered. También puede ser un documento creado con WordPerfect.

.PWL: Fichero con claves de acceso encriptadas de un usuario de Windows.

.PWZ: Fichero usado en el programa Microsoft PowerPoint.

.PXL: Hoja de cálculo creada con el programa Pocket Excel del sistema operativo Microsoft Windows Powered.

.PY: Script para el programa Phyton.

.PZO: Fichero utilizado por el programa Pizza Plus.

.PZP: Fichero utilizado por el programa Pizza Plus.

.PZS: Fichero utilizado por el programa Pizza Plus.

.PZT: Fichero utilizado por el programa Pizza Plus.

.PZX: Fichero de intercambio utilizado por el programa Pizza Plus.

.QBK: Fichero creado con el programa QuickBooks de Windows.

.QBO: Fichero generado con el programa dBase.

.QD0 a .QD9: Datos del programa Omnis Quartz.

.QDK: Copia de seguridad creada por el gestor QEMM:

.QFX: Fax creado con el programa QuickLink.

.QLB: Biblioteca de rutinas para el compilador Microsoft

Quick BASIC de Ms-DOS.

.QPR: Fichero generado con el programa FoxPro.

.QPX: Programa compilado en FoxPro.

.QRS: Fichero utilizado por el editor de ecuaciones de Word Perfect.

.QRT: Gráfico *renderizado*.

.QT: Película *digital* visionable en el programa Quick Time.

.QTM: Película *digital* visionable en el programa Quick Time.

.QTP: Fichero con preferencias del programa Quick Time.

.QXD: Fichero creado con el programa QuarkXPress.

.R8: Gráfico sin formato.

.RA: Sonido *digital* codificado en formato Real Audio.

.RAM: Sonido *digital* codificado en formato Real Audio.

.RAR: Fichero comprimido generado con el programa WinRAR.

.RAS: Gráfico rasterizado en un formato de la firma Sun Microsystems.

.RAW: Información almacenada sin formato, sin estructurar ni organizar.

.rc: Extensión de fichero muy utilizada en entorno Unix.

.RD3: Gráfico generado con el programa Ray Dream Designer.

.RDI: Fichero gráfico en formato RIFF RDIB.

.REC: Macro creada con el programa Microsoft Macro.

.REF: Referencias cruzadas.

.REG: Fichero con información de registro de una aplicación.

.REP: Documento.

.RES: Recurso para ser usado en el programa dBase. También puede ser del compilador Microsoft C/C++ o del Borland C++.

.REX: Programa escrito en lenguaje de programación REXX.

.RF: Gráfico rasterizado de Sun Microsystems.

.RGB: Gráfico en formato RGB procedente de una plataforma SGI.

.RH: Cabecera de recursos del compilador Borland C++.

.RIB: Gráfico creado en formato Renderman.

.RIF: Gráfico creado con el programa Fractal Painter.

.RIFF: Información almacenada en un formato de la firma Microsoft Corporation equivalente al IFF.

:RIX: Fichero gráfico.

.RL4: Gráfico.

.RL8: Gráfico.

.RLE: Gráfico almacenado con un algoritmo de corrección llamado RLE, el cual se basa en *comprimir* las cadenas de bytes repetidas.

.RMI: Fichero MIDI en formato RIFF.

.RND: Imagen *renderizada* generada con el *programa* AutoCADe Autoshade.

.RNG: *Fichero* con una melodía para *teléfonos móviles* de la firma Nokia.

.ROL: Música para la *tarjeta de sonido* Adlib.

.ROM: *Imagen binaria* de la memoria ROM de un *dispositivo* (una *máquina recreativa*, un *ordenador*...).

.RPD: *Base de datos* creada con el *programa* Rapidfile.

.RS: *Fichero comprimido*.

.RSC: *Fichero* de recursos.

.RSL: *Fichero* utilizable con el *programa* Adobe PageMaker.

.RTF: Acrónimo de las palabras Rich Text Format (Formato de Texto Enriquecido). *Formato* para textos y *gráficos* creado por la firma *Microsoft Corporation*.

.RTL: *Fichero* de texto.

.RTS: Documento RTSL del *programa* Real Audio.

.RV: Clip en *formato* RealVideo.

.RWS: *Fichero* generado con el *compilador* Borland C++.

.S: *Código fuente* en *ensamblador* de la *plataforma* Unix.

.S01: *Fichero* generado por el *programa* WordPerfect.

.S02: *Fichero* generado por el *programa* WordPerfect.

.S03: *Fichero* generado por

el *programa* WordPerfect.

.S3M: Música en *formato* MOD.

.SAM: *Fichero* de texto creado con el *programa* Ami Pro.

.SAR: *Fichero comprimido* generado con el *programa* SAR.

.SAV: Situación grabada (ver *salvar una situación*) de una *partida* de un *videojuego*.

.SC: *Código fuente* en *lenguaje* de Paradox.

.SC2: Escenario del *videojuego* SimCity 2000.

.SC3: Escenario del *videojuego* SimCity 3000.

.SCD: *Fichero* con datos del *programa* Microsoft Schedule +.

.SCF: Creación *multimedia* generada con el *programa* ScoreMaker.

.SCM: Mapa para el *videojuego* Starcraft.

.SCN: Escena generada con el *programa* de diseño 3D Truespace Caligari.

.SCO: Récord de puntuación de un *videojuego*.

.SCR: *Salvapantallas* del *sistema operativo* Microsoft Windows.

.SCX: Gráfico creado con el *programa* ColorRIX.

.SD: *Fichero* de sonido generado con el *programa* Sound Designer.

.SDA: *Ejecutable encriptado* con PGP.

.SDC: *Hola de cálculo* crea-

da con la *suite* StarOffice.

.SDD: Documento de una presentación creada con la *suite* StarOffice.

.SDW: Documento creado con el *procesador de textos* de la *suite* StarOffice.

.SEA: *Fichero comprimido autoextraíble* en ordenadores Apple Macintosh.

.SEB: Libro electrónico almacenado en un *formato* propietario.

.SEP: Gráfico en *formato* TIFF.

.SES: Información utilizable por el *compilador* Clarion Modula-2.

.SET: *Parámetros* de inicio.

.SFL: Fuente de letra de Hewlett Packard utilizable en sus *impresoras*.

.SFP: Fuente de letra de Hewlett Packard utilizable en sus *impresoras*.

.SFT: Fuente de letra para el *programa* ChiWriter.

.SFX: *Archivo autoextraíble comprimido* con el *programa* RAR.

.SFG: Documento en un *formato* del *programa* StarWriter.

.SGL: Documento maestro utilizable con la *suite* StarOffice.

.SHB: Gráfico de fondo utilizado en el *programa* Corel Show.

.SHK: *Fichero comprimido*

de *Apple II* generado con el *programa* SHRINKIT.

.SI: Gráfico creado con el *programa* de diseño SoftImage.

.SID: *Fichero* musical.

.SIF: *Fichero* de configuración del *sistema operativo* Microsoft Windows NT.

.SIK: *Copia de seguridad* de un documento de Microsoft Word.

.SIT: *Fichero* de Apple Macintosh comprimido con el *programa* Stuffit.

.SL: *Código fuente* de un *programa* escrito en S-Lang.

.SLD: *Fichero* generado con el *programa* Autodesk AutoCAD.

.SLL: *Fichero* de sonido.

.SLM: *Fichero* generado con el *programa* Microsoft Visual FoxPro.

.SMC: ROM de un *videojuego* de la *videoconsola* Super Nintendo.

.SMD: *Mensaje de correo electrónico* en un *formato* de la *suite* StarOffice.

.SMM: *Macro* para el *programa* Ami Pro.

.SMS: *Fichero* de un *emulador* de la *videoconsola* Sega Master System.

.SND: Sonido en *formato* digital.

.SNF: Fuente de letra.

.SNG: Sonido en *formato* MIDI del *programa* MidiSoft Studio.

.SNM: Mensaje de correo electrónico creado por un programa de la firma Netscape Communications.

.SNO: Programa escrito en lenguaje de programación SNOBOL.

.SO: Biblioteca de un programa.

.SP: Fichero comprimido creado con el programa Splint, disponible en el sistema operativo Unix.

.SPD: Fichero de descripción de una fuente vectorial Postscript.

.SPL: Fichero comprimido generado con el programa SPLINT.

.SPR: Sprite.

.SPZ: Fichero VRML creado con el programa Spazz3D.

.SRF: Fichero con un gráfico rasterizado de Sun Microsystems.

.SS: Gráfico en un formato del programa Splash.

.ST: Biblioteca de instrumentos utilizada por el programa Scream Tracker. También puede ser una imagen de un disquete de ordenador Atari ST.

.STM: Fichero de sonido.

.STR: Fichero de música.

.STS: Fichero de sonido utilizable en el programa Scream Tracker.

.STX: Libro electrónico en formato SmartText.

.SUN: Gráfico almacenado

en un formato propietario de Sun Microsystems.

.SVD: Copia de seguridad de un documento creado con el programa Microsoft Word.

.SVG: Copia de seguridad de un documento creado con el programa Microsoft Word.

.SVS: Copia de seguridad de un documento creado con el programa Microsoft Word.

.SW: Fichero de sonido.

.SWF: Objeto del programa Macromedia Shockwave flash.

.SWI: Fichero generado con el programa Swish.

.SWP: Fichero de intercambio usado por el sistema operativo Microsoft Windows para disponer de memoria virtual.

.SYM: Cabecera precompilada del compilador Borland C++.

.SYS: Fichero del sistema operativo. Suelen ser controladores de Ms-DOS o Microsoft Windows.

.T2K: Texto creado con el programa Teach2000.

.T2T: Fichero generado con el programa de CAD Sonata.

.T64: Programa de Commodore 64. Se puede ejecutar en un emulador.

.TAL: Texto del programa Adobe TypeAlign.

.TAP: Fichero de imagen de un cassette de Commodore 64.

.TAR: Formato de fichero llamado Tape Archive utiliza-

do en *Unix* para el almacenamiento de información.

.tar.gz: Información en formato Tape Archive comprimido con el programa *gzip*.

.TAZ: Fichero comprimido creado con el programa *TAR* o *COMPRESS*.

.TB1: Fuente de letra para el compilador *Turbo C*.

.TB2: Fuente de letra para el compilador *Turbo C*.

.TCW: Diseño creado con el programa *TurboCAD*.

.TEX: Textura.

.TGA: Gráfico en formato *TARGA*.

.TGZ: Fichero comprimido con el programa *TAR* o *GNUzip*.

.THB: Gráfico.

.THEME: Tema de escritorio para *Microsoft Windows*.

.THN: Boceto o pequeña muestra de un gráfico (*thumbnail* en inglés), normalmente perteneciente al programa *Graphics Work Shop*.

.THS: Fichero del diccionario incluido en el programa *WordPerfect*.

.TIF : Gráfico almacenado en formato *TIFF*.

.TIFF: Gráfico almacenado en formato *TIFF*.

.TIM: Textura de un videojuego de la *videoconsola Playstation*.

.TLB: Tipo de biblioteca que se utiliza en el compilador

Borland Delphi.

.TMP: Fichero temporal.

.TOC: Tabla de contenido de una fichero *.MBX* con mensajes de correo electrónico. Ambos son usados por el programa de correo electrónico *Eudora*.

.TOS: Fichero autoextraíble del ordenador *Atari ST*.

.TPL: Plantilla para el programa *Harvard Graphics*.

.TPP: Proyecto creado con el programa *Teleport Pro*.

.TPZ: Fichero comprimido en formato *TAR*.

.TRM: Configuración del programa *Terminal* de *Microsoft Windows*.

.TRS: Aplicación ejecutable por el programa *MicrografX*.

.TTC: Fuente de letra *Truetype* comprimida.

.TTF: Fuente de letra *Truetype*.

.TX8: Texto en un formato de *Ms-DOS*.

.TXF: Fichero comprimido en formato *TAR*.

.TXT: Texto en formato *ASCII*.

.TZ: Fichero comprimido.

.TZB: Fichero comprimido.

.U: Fichero del videojuego *Unreal*.

.UAX: Fichero de sonido para el videojuego *Unreal*.

.UB: Fichero de sonido.

.UC2: Fichero comprimido.

.UCN: Fichero comprimido.

.UE2: *Fichero encriptado generado con el programa UltraCompressor II.*

.UI: *Código fuente para el compilador Geoworks UI.*

.UL: *Fichero de sonido en formato uLAW.*

.ULT: *Módulo de música del programa Ultratracker.*

.UMOD: *Fichero MOD para el videojuego Unreal.*

.UMX: *Fichero de música para el videojuego Unreal.*

.URL: *Dirección de Internet en formato texto.*

.UTL: *Fichero de sonido.*

.UTX: *Textura para el videojuego Unreal.*

.uu: *Fichero ASCII comprimido con UUDE/ENCODE.*

.uud: *Fichero ASCII descomprimido con Uudecode.*

.uue: *Fichero ASCII comprimido con Uuencode.*

.UW: *Fichero de sonido.*

.UWF: *Fichero de sonido creado con el programa UltraTracker.*

.V64: *ROM de un videojuego de la videoconsola Nintendo 64.*

.VBP: *Proyecto de Microsoft Visual BASIC.*

.VBS: *Script de Microsoft Visual BASIC.*

.VBX: *Extensión para Microsoft Visual BASIC.*

.VBZ: *Fichero de lanzamiento de una aplicación escri-*

ta en Microsoft Visual BASIC.

.VCM: *Configuración de la memoria virtual utilizada en el programa Adobe Acrobat Reader.*

.VCW: *Fichero utilizado en el compilador Microsoft Visual C++.*

.VDA: *Fichero gráfico.*

.VGA: *Fichero gráfico almacenado en formato TARGA.*

.VGR: *Gráfico creado en el programa Ventura Publisher.*

.VIC: *Gráfico creado con Vicar.*

.VIS: *Gráfico.*

.VLB: *Biblioteca utilizada por el programa Ventura Publisher.*

.VM: *Fichero de intercambio utilizado por el programa Geoworks.*

.VMC: *Configuración de la memoria virtual para el programa Adobe Acrobat Reader.*

.VMF: *Definición de características de una fuente utilizado en el programa Ventura Publisher.*

.VMO: *Fichero de voz procedente de un teléfono móvil Siemens SL-45.*

.VMS: *Situación de un videojuego de la videoconsola DreamCast.*

.VOC: *Sonido digital en un formato creado por la firma Creative Labs para sus tarjetas de sonido de la familia Sound Blaster.*

.VOX: *Fichero de sonido en formato VOX.*

.VP: *Fichero creado con el programa Ventura Publisher.*

.VPG: *Gráfico creado con el programa VPGGraphics.*

.VRP: *Proyecto creado con el compilador Watcom.*

.VSM: *Modelo creado con el programa SisSim.*

.VSP: *Sprite (SPX).*

.VST: *Gráfico en formato TARGA.*

.VUE: *Animación creada con el programa Autodesk 3D Studio MAX.*

.VW: *Fichero de texto creado con el programa Volkswriter.*

.VXD: *Controlador de dispositivo virtual. Son usados internamente por Microsoft Windows.*

.VXML: *Fichero de código en lenguaje VoiceXML.*

.W31: *Fichero de inicio del sistema operativo Microsoft Windows 3.1.*

.W40: *Copia de seguridad realizada en el sistema operativo Microsoft Windows 95.*

.W44: *Fichero temporal de dBase.*

.WAB: *Libro de direcciones de Microsoft Windows.*

.WAD: *Escenario del videojuego Doom.*

.WAL: *Textura para el videojuego Quake II.*

.WAV: *Sonido digital en*

formato WAV, un estándar de la plataforma Microsoft Windows.

.WB1: *Fichero creado con el programa QuattroPro for Windows.*

.WB2: *Fichero creado con el programa QuattroPro for Windows.*

.WBA: *Fichero comprimido generado con el programa WinAce.*

.WBC: *Colección de fotos para el programa Webshots.*

.WBK: *Copia de seguridad de un documento creado con el procesador de textos Microsoft Word.*

.WBT: *Fichero Batch utilizado por el programa WinBatch.*

.WCM: *Macro utilizable en el programa WordPerfect. También puede tratarse de un fichero con datos de transmisión del programa Microsoft Works.*

.WCP: *Descripción con información de producto. Wordperfect.*

.WDB: *Base de datos creada con el programa MS Works.*

.WDM: *Documento que se puede leer con el programa DataViz.*

.WEB: *Código fuente de una página web.*

.WFN: *Fuente de letra para el programa Corel Draw.*

.WFX: *Utilizado en el programa WinFax.*

.WG1: *Fichero creado con el*

programa Lotus 1-2-3.

.WG2: *Fichero creado con el programa Lotus 1-2-3.*

.WID: *Tabla utilizada en el programa Ventura Publisher.*

.WIN: *Copia de seguridad de un fichero del sistema operativo Windows.*

.WK1: *Fichero creado con el programa Lotus 1-2-3.*

.WK3: *Fichero creado con el programa Lotus 1-2-3 v3.*

.WK4: *Fichero creado con el programa Lotus 1-2-3 v4.*

.WKB: *Documento creado con el programa WordPerfect.*

.WKQ: *Hoja de cálculo creada con el programa QuattroPro.*

.WKZ: *Hoja de cálculo comprimida creada con el programa QuattroPro.*

.WMF: *Metafichero de Microsoft Windows.*

.WMS: *Piel para el reproductor multimedia Microsoft Windows Media Player.*

.WOA: *Fichero de intercambio utilizado por algunos programas bajo el sistema operativo Microsoft Windows.*

.WP: *Documento creado con el programa WordPerfect.*

.WP4: *Documento creado con el la versión 4.x del programa WordPerfect.*

.WP5: *Documento creado con el la versión 5.x del programa WordPerfect.*

.WP6: *Documento creado*

con el la versión 6.x del programa WordPerfect.

.WPF: *Fichero de texto creado con el programa WordPerfect.*

.WPK: *Macro del programa WordPerfect para Microsoft Windows.*

.WPM: *Macro del programa WordPerfect para Microsoft Windows.*

.WN: *Texto en formato del programa Next WriteNow.*

.WPG: *Gráfico creado con el programa WordPerfect.*

.WPK: *Macro para el programa Wordperfect for Windows.*

.WPM: *Macro para el programa Wordperfect.*

.WPT: *Plantilla creada con el programa WordPerfect.*

.WQ!: *Hola de cálculo comprimida creada con el programa Quattro Pro.*

.WQ1: *Hola de cálculo creada con el programa Quattro Pro.*

.WQ2: *Hoja de cálculo creada con el programa Quattro Pro.*

.WR!: *Hola de cálculo comprimida creada con el programa Lotus 1-2-3.*

.WRI: *Documento creado con el programa Write de Microsoft Windows.*

.WRL: *Código fuente de una escena en lenguaje de programación VRML.*

.WRP: *Fichero comprimido*

creado con el *programa de Commodore Amiga WARP*.

.WRZ: *Código fuente de una escena en lenguaje de programación VRML.*

.WS1: Documento creado con *el procesador de textos WordStar 1.*

.WS2: Documento creado con *el procesador de textos WordStar 2.*

.WS3: Documento creado con *el procesador de textos WordStar 3.*

.WS4: Documento creado con *el procesador de textos WordStar 4.*

.WS5: Documento creado con *el procesador de textos WordStar 5.*

.WS6: Documento creado con *el procesador de textos WordStar 6.*

.WS7: Documento creado con *el procesador de textos WordStar 7.*

.WSD: Texto creado con *el programa WordStar.*

.WST: Texto creado con *el programa WordStar.*

.WVL: *Gráfico comprimido.*

.WWB: Barra de botones utilizada por *el programa WordPerfect.*

.WWL: *Add-on para el programa Microsoft Word.*

.WWV: *Fichero de sonido.*

.WZD: *Programa o fichero de datos de una agenda electrónica de la firma Sharp.*

.X: *Código fuente de un programa escrito en lenguaje de programación Lex.*

.X01 a .X09: Índice secundario utilizado en *el programa Paradox.*

.XAR: Dibujo creado con *el programa Corel Xara.*

.XBM: *Gráfico en formato X.*

.XFX: *Fichero de Fax utilizado por diversos programas de comunicaciones.*

.XI: Instrumento del *programa Fast Tracker* o del *ScreamTracker.*

.XIF: *Gráfico almacenado en el formato de imagen de Xerox.*

.XLB: *Barra de herramientas de Microsoft Excel.*

.XLC: Chart creado con *el programa Microsoft Excel.*

.XLD: *Diálogo de Microsoft Excel.*

.XLK: Copia de seguridad de una *hoja de cálculo* creada con *el programa Microsoft Excel.*

.XLM: Macro creada con *el programa Microsoft Excel.*

.XLT: Plantilla creada con *el programa Microsoft Excel.*

.XLV: Módulo VBA creado para *el programa Microsoft Excel.*

.XM: Música en *formato MOD.*

.XMI: *Fichero de música en formato MIDI extendido.*

.XQT: *Fichero ejecutable*

(Waffle).

.XRF: *Fichero con referencias cruzadas.*

.XTP: *Fichero utilizado por el programa Xtree.*

.XWD: *Fichero gráfico utilizado en las X-Windows.*

.XWP: *Fichero de texto creado con el programa Xerox Writer.*

.XX: *Fichero ASCII comprimido con el programa XXencode.*

.XXE: *Fichero ASCII comprimido con el programa XXencode.*

.XY: *Fichero de texto creado con el procesador de textos XyWrite.*

.XY3: *Fichero de texto creado con el procesador de textos XyWrite.*

.XYW: *Fichero de texto creado con el procesador de textos XyWrite.*

.Y: *Fichero comprimido con el programa de Amiga llamado YABBA.*

.YAL: *Biblioteca de cliparts del programa Arts & Letters.*

.Y01 a .Y09: *Índice secundario utilizado en el programa Paradox.*

.YZ: *Fichero comprimido con el programa Yac.*

.Z: *Fichero comprimido en entorno Unix con el programa Pack.*

.Z3: *Videojuego en formato empaquetado de Infocom.*

.ZER: *Fichero de datos del programa Zerberus.*

.ZIP: *Fichero comprimido con el programa PKZIP (de MS-DOS), Winzip (de Windows) o cualquier otro de la misma familia para otra plataforma.*

.ZOOM: *Fichero comprimido con el programa de Amiga Zoom.*

.ZOO: *Fichero comprimido creado con el programa Zoo.*

.ZVD: *Fichero de sonido utilizado por los modems Zyxel.*