



**Nombre de la alumna: Neyda Justina
Roblero Salvador**

**Nombre del profesor: Isel López
Arriaga**

Nombre del trabajo: Reporte

Materia: Computo

PASIÓN POR EDUCAR

Grado: 1 cuatrimestre

Grupo: A “Psicología”

Frontera Comalapa, Chiapas a 25 de septiembre de 2019.

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

En este trabajo hablaremos de la invención de la computadora como de los momentos históricos que ha tenido, también daremos mención de los mecanismos antiguos como de los modernos y definiré las funciones básicas de la computadora. La invención de las computadoras fue por Charles Babbage nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores mientras tanto Charles Jacquard, fabricante de tejidos, había creado un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido, cuando se enteró Babbage se dedicó al proyecto de la máquina analítica que se pudiera programar con tarjetas perforadas para efectuar cualquier cálculo con una precisión de 20 dígitos. Los ingenieros John Mauchly y John Eckert, construyeron la primera computadora electrónica, tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo. El desarrollo de las computadoras suele divisarse por generaciones. La computadora es un Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de acuerdo a las instrucciones internas. puede aceptar información/datos, procesarla y producir información que se puede guardar, es una máquina capaz de seguir instrucciones para modificar datos de una manera deseable y para realizar por lo menos algunas operaciones sin intervención humana. Las partes de una computadora se dividen en dos el Hardware las partes que puedes tocar como: la Placa Madre que es la placa principal de circuitos impresos de una computadora, en ella están las rutas eléctricas o buses que son los que permiten el desplazamiento de los datos entre los componentes del equipo. La memoria RAM es el componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y los programas que la CPU utiliza. Unidad de disco óptico, se denomina así porque usa un láser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray. Unidad de Disco Duro, es un componente principal del computador porque es aquí donde se aloja el sistema operativo al igual que las aplicaciones informáticas, es usado a su vez para el almacenamiento de archivos digitales como vídeos, fotos, música y demás. Tarjetas de red, es la que permite la conexión a una red informática, según sea su tipo, esa conexión se da con cables de red o de manera inalámbrica. Placa de video, es la que le brinda capacidad gráfica al computador. Con ella se pueden ver películas, imágenes, juegos, etc. Fuente de poder, es la que le brinda la energía a la computadora, se necesita para que las partes del computador trabajen de modo correcto, dispone de varios conectores para alimentar varias partes de la computadora. El sistema de refrigeración es un disipador térmico con el que se le quita calor al núcleo de la CPU, que casi siempre se complementa con un ventilador. El gabinete da protección a lo del pc para que así no se dañen rápido como los dispositivos auxiliares, el teclado, mouse, monito, impresora, bocinas. El CPU se encarga de controlar la gran mayoría de los dispositivos electrónicos de la computadora, procesa la información y la envía a donde se pueda ejecutar. El CPU es un elemento primordial para la computadora, el procesamiento de datos y la programación, puede procesar muchos comandos y entre mejor sea el CPU mejor será el proceso de datos y operaciones, se divide en: procesador, memoria monitor del sistema y circuitos auxiliares. Los programas de la computadora (Software). Aplicación informática, es una clase de programa informático, con el que el usuario va a poder hacer varias tareas de distinta clase. Usar hojas de cálculo, bases de datos, etc. Drivers con él se ayuda a definir como un programa informático va, a través del sistema operativo, entrar en conexión con un periférico, al crear una abstracción del hardware y así permitir que se dé una interfaz que se estandarice con el objetivo de utilizar ese dispositivo. Anteriormente las cosas eran distintas, los primeros inventores tuvieron que batallar mucho para llegar a donde estamos como, Wilhelm Schickard

fue uno de los primeros matemáticos en intentar hacer una computadora así se vinieron más personajes intentando hacer más inventos como los de Blaise Pascal inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino, después Leibniz inventó una máquina llamada "Stepped Reckoner" que era mucho mejor porque permitía sumar, multiplicar, dividir y restar. Babbage diseñó un sistema con provisión para datos impresos, el Motor Analítico nunca fue completado porque la construcción de la máquina requería herramientas de precisión que no existían para esa época. La lógica de la máquina de Babbage fue importante para otros inventores de computadora y se le atribuye a Babbage las dos clasificaciones de la computadora: el almacenaje o la memoria, y el molino, una unidad de procesamiento que lleva a cabo los cálculos aritméticos para la máquina, por este logro, se le considera el "padre de las computadoras". Como Augusta Ada Byron, escribió un programa de demostración para el Motor Analítico, por su contribución al desarrollo de tal programa, ella es considerada como el primer programador de computadora. Herman Hollerith, inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas. Con el paso de los años las computadoras iban haciéndose más rápidas como la de Howard Aiken quien inventó una computadora capaz de realizar tres cálculos por segundo, aceptaba tarjetas perforadas, las cuales eran luego procesadas y almacenadas. John Atanasoff diseñó y construyó la primera computadora digital y el Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert mejoraron la máquina, construyeron la computadora electrónica digital operacional, trabajaba con el sistema decimal y tenía todas las características de las computadoras de hoy día. John Von Newman creó la computadora que almacenaba sus programas externamente, ya fuera en tarjetas conectadas o cintas perforadas. Así también fueron mejorando las características entre los dispositivos y la computadora, sirven para almacenar el software del ordenador la óptica utiliza las propiedades del láser y su alta precisión para leer o escribir datos, al igual que la computadora. Una computadora es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación, una de las desventajas podrá ser falta de costumbre un equipo de cómputo. Es un conjunto de programas que permite la comunicación del usuario con el ordenador, administra todos los recursos como discos, impresoras, memoria, monitor, es imprescindible para el funcionamiento del ordenador. Se clasifica atendiendo los administradores de tarea, administración de usuarios, manejo de recursos, organización externa o estructura. Los sistemas de codificación surgen por la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión. Multibyte sirve para cuando queremos jugar y hay más de 256 caracteres para esto se necesita mucho espacio y para eso está el sistema de codificación multibyte, pero la anchura de los distintos caracteres es variable según la necesidad del momento. Los caracteres multibyte son una amalgama de caracteres de uno y dos bytes de ancho que puede considerarse un súper conjunto del ASCII de 8 bits. Cuando se habla de codificación de caracteres en la informática se referimos al método que permite convertir un carácter de un lenguaje natural (alfabeto o silabario) en un símbolo de otro sistema de representación, por ejemplo, en un número, una secuencia de pulsos eléctricos en un sistema electrónico, octetos aplicando normas o reglas de codificación. Existe dos tipos de codificación los significativos, son aquellos que implican un significado, es decir, que reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partida o individuo a los cuales se la asigna. Los no significativos, describen el objeto a que se aplican, sino que son simples etiquetas por medio de las cuales se distinguen de otros el objeto. Existen varios métodos de codificación, se clasifican de acuerdo a los símbolos que usan: Numéricos, Alfabéticos, Alfanuméricos, etc. La mayoría de los sistemas informáticos actuales son sistemas digitales Un sistema operativo,

es un conjunto de programas destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y eficiente. Funciona en cuanto el ordenador este encendida y gestiona los procesos de otros programas que están sobre él, administra todos los recursos como discos, impresoras, memoria, monitor, por ello resulta imprescindible el funcionamiento del ordenador. Los sistemas operativos se pueden clasificar atendiendo a: administración de tareas, administración de usuarios, organización interna o estructura, manejo de recursos o acceso a servicios. En el entorno de Windows es una implementación de interfaz gráfica de usuario que ofrece facilidades de acceso y configuración, como barras de herramientas e integración entre aplicaciones con habilidades como arrastrar y soltar. Un entorno de escritorio por lo general consta de iconos, ventanas, barras de herramientas, carpetas, fondos de pantalla y widgets de escritorio y con el ratón o mouse lo puedes utilizar para manejar el puntero y controlar el equipo. En su entorno contiene barra de tareas, es donde están todos los iconos de acceso directo, menú de inicio, al área de notificaciones que constituye varios elementos de acceso y revisión rápida, su función es notificar las acciones que se esté realizando o advertir sobre una ejecución maliciosa. Cada elemento ejerce una función distinta, y su distribución puede variar. Entre estos elementos esta: fecha y hora, altavoces, batería, acceso a redes, actualizador de Windows, antivirus, escritorio y el menú de inicio te da la opción para que puedas acceder a todos los programas que tengas, así es como ha llegado a avanzar las computadoras y seguirá avanzando y la gente se ira acoplado a los avances de la tecnología.