



Nombre de alumno: Mario Paolo Solano Hernández

Nombre del profesor: Andrés Alejandro Reyes Molina

Nombre del trabajo: Antecedentes y conceptos básicos de la computación

Materia: Computación I

Grado: 1er cuatrimestre

Grupo:

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

Definir el término computadora y elementos que la integran.

Máquina electrónica que permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y la salida de datos.

Sistema De Computadora: Una combinación de partes que trabajan como una unidad, que son: equipo (hardware), programas (software), datos y gente.

Entrada (Input): Cualquier información introducida a la computadora.

Cubierta, Armazón o "Chasis" (Case): Alberga los componentes internos de la computadora.

Explicar la diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.

La diferencia: La computadora da instrucciones para que los dispositivos de computación den entrada, salida o almacenen **lo que se pide.**

Ventajas:

Ayuda a hacer trabajos, a aprender más y a brindar una mayor presentación en trabajos.

Desventajas:

El equipo es costoso, el cambio vertiginoso de la tecnología y falta de cultura en cuanto al uso del equipo.

Describir los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.

Los sistemas de codificación surgen en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión.

Gracias a estos diferentes tipos de codificación hoy podemos comunicarnos mejor, facilitar procesos de la computadora, una mejor clasificación, entre otros.

Tipos:

Significativos: reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partida o individuo.

No significativos: de ninguna manera describen el objeto a que se aplican, sino que son simples etiquetas.

Ejemplos: Numéricos, alfanuméricos, alfabéticos.

Describir la función básica del CPU

La función básica del CPU es controlar los diferentes tipos de dispositivos que se conectan a ella. Es el encargado de procesar datos, almacenar información y hacer la programación del equipo.