



Nombre de alumno: Lia Teresa Castruita Vargas

Nombre del profesor: Alejandro Reyes Molina

Nombre del trabajo: Actividad 2 – Unidad 1 – Semana 2

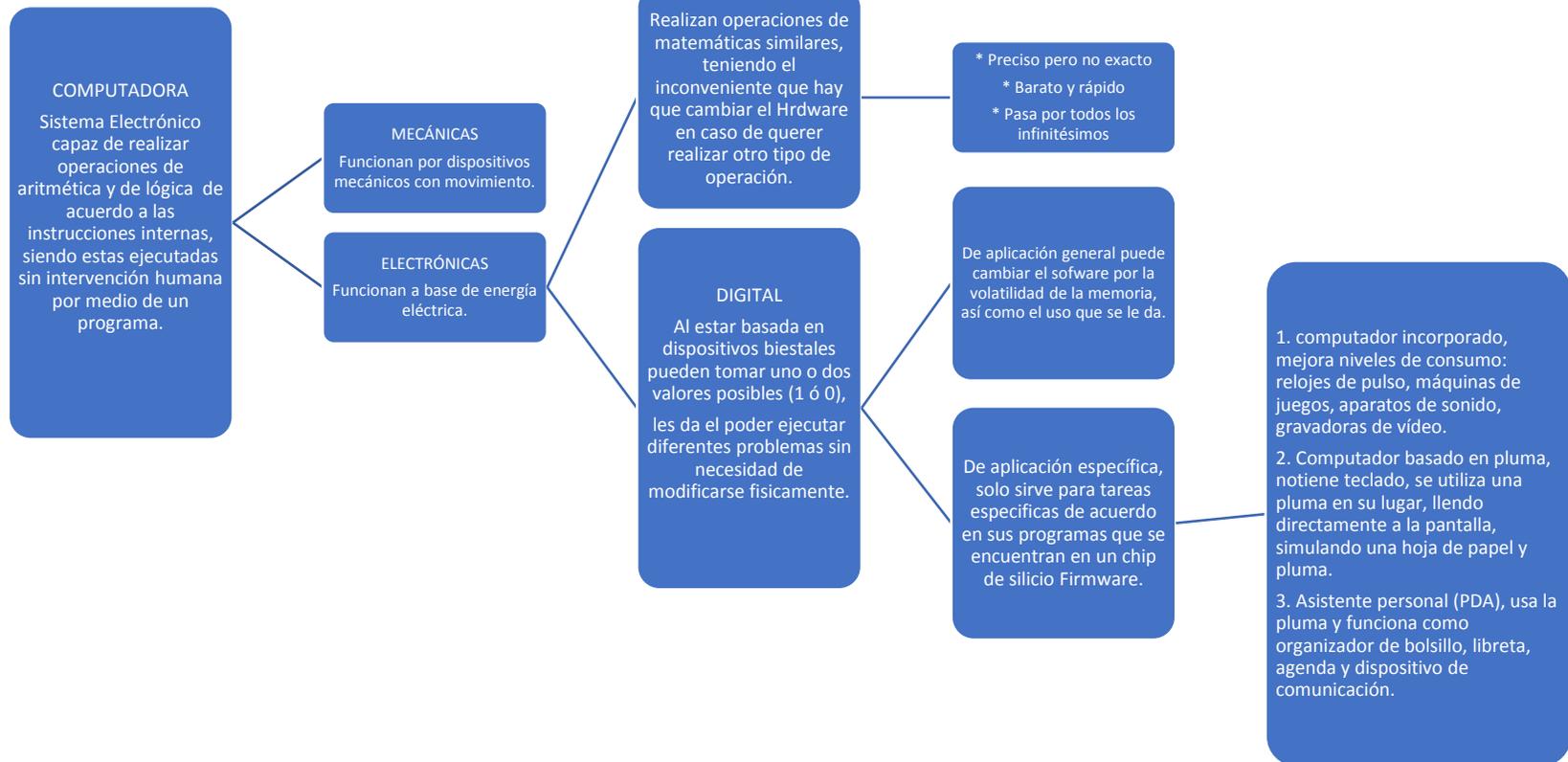
Materia: Computación

Grado: I

Grupo: 1ero A LMV

PASIÓN POR EDUCAR

Comitán de Domínguez Chiapas a 29 de Enero de 2020.



COMPUTADORA

Sistema Electrónico capaz de realizar operaciones de aritmética y de lógica de acuerdo a las instrucciones internas, siendo estas ejecutadas sin intervención humana por medio de un programa.

MECÁNICAS

Funcionan por dispositivos mecánicos con movimiento.

ELECTRÓNICAS

Funcionan a base de energía eléctrica.

ANALÓGICA

Realizan operaciones de matemáticas similares, teniendo el inconveniente que hay que cambiar el Hardware en caso de querer realizar otro tipo de operación.

- * Preciso pero no exacto
- * Barato y rápido
- * Pasa por todos los infinitésimos

DIGITAL

Al estar basada en dispositivos biestables pueden tomar uno o dos valores posibles (1 ó 0), les da el poder ejecutar diferentes problemas sin necesidad de modificarse físicamente.

De aplicación general puede cambiar el software por la volatilidad de la memoria, así como el uso que se le da.

De aplicación específica, solo sirve para tareas específicas de acuerdo en sus programas que se encuentran en un chip de silicio Firmware.

1. computador incorporado, mejora niveles de consumo: relojes de pulso, máquinas de juegos, aparatos de sonido, gravadoras de vídeo.
2. Computador basado en pluma, notiene teclado, se utiliza una pluma en su lugar, llenando directamente a la pantalla, simulando una hoja de papel y pluma.
3. Asistente personal (PDA), usa la pluma y funciona como organizador de bolsillo, libreta, agenda y dispositivo de comunicación.

La característica del tamaño del cualquier sistema de computación depende de su capacidad de cómputo, que es la cantidad de procesamiento que un sistema de computación puede realizar por unidad de tiempo.

- * Macrocomputador
- * Minicomputador
- * Estación de trabajo
- * Microcomputadora o Computadora personal

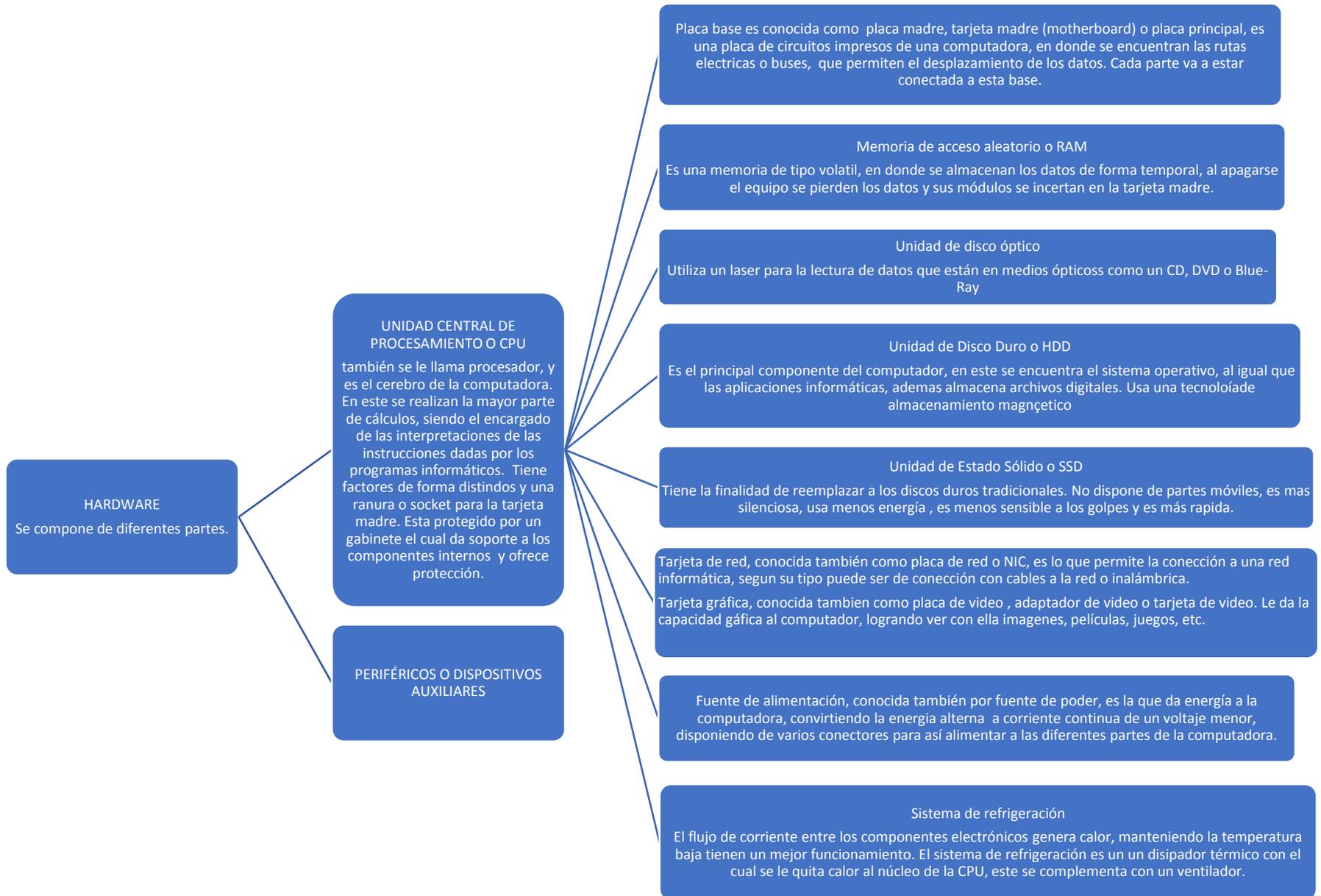
LA COMPUTADORA SE DIVIDE EN DOS GRANDES GRUPOS:
SOFTWARE Y HARWARE.

Hardware

Son las partes que se pueden ver, por el cual es posible procesar, escuchar, guardar cosas, etc.

Software

el conjunto de programas que se encuentran en el procesador.



**PERIFERICOS
O
DISPOSITIVOS AUXILIARES**
Son necesarios para el buen funcionamiento del equipo, pero su importancia es menor por ejemplo al de la placa madre.

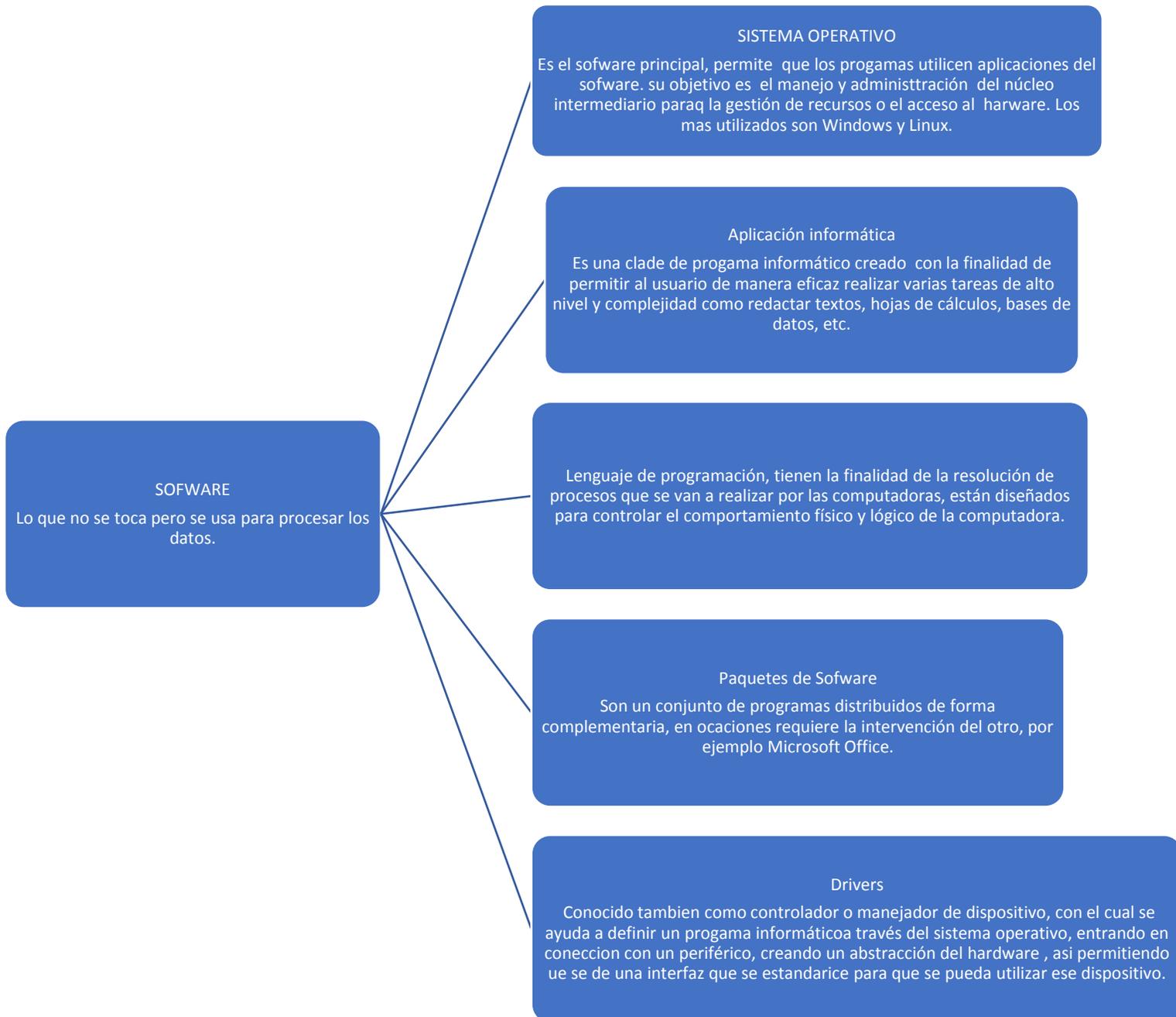
Teclado
Es un dispositivo de entrada, empleándose para enviar datos a la computadora por medio de botones o teclas, teniendo su origen en las máquinas de escribir,

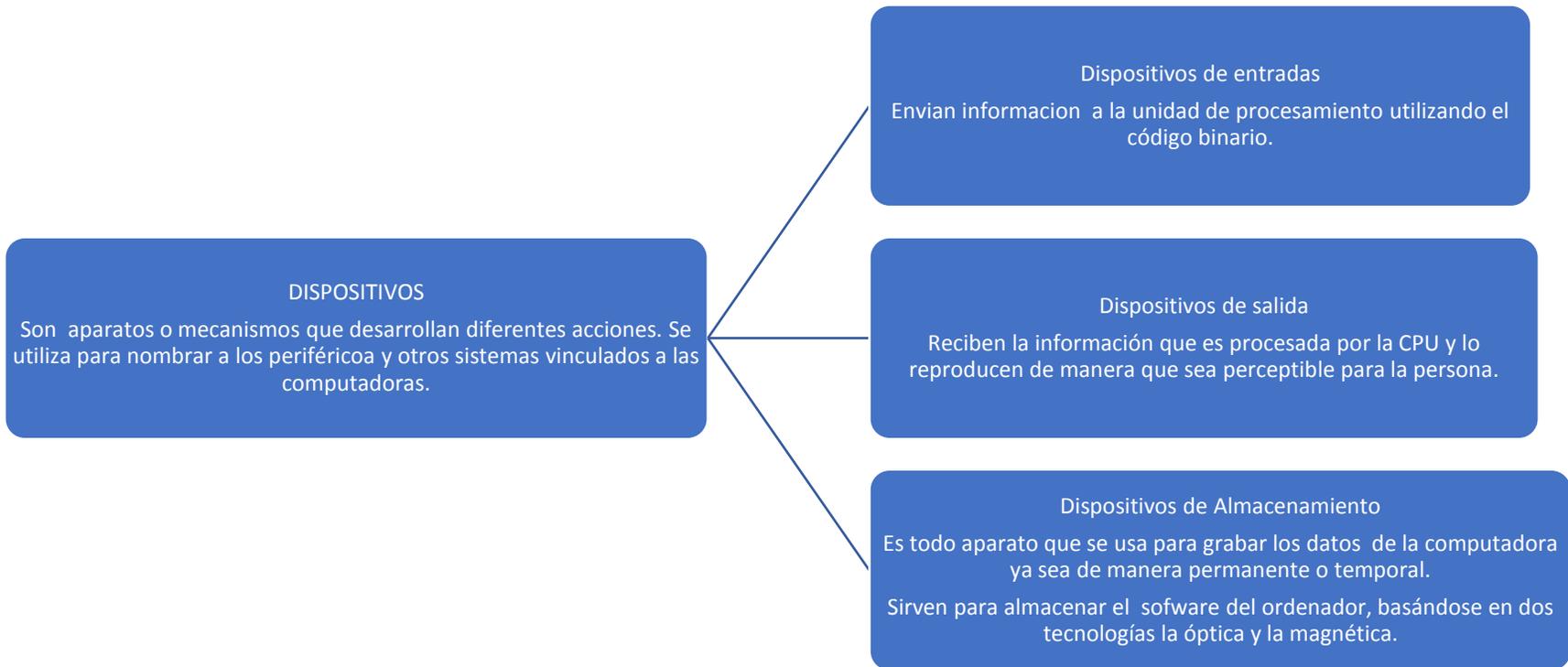
Ratón o mouse
Dispositivo de entrada, el cual se usa para interactuar con el entorno gráfico del PC. Es un apuntador con un cursor en forma de flecha o puntero, el cual detecta movimiento en una superficie plana, para después reflejarlo en el monitor.

Monitor
Es el principal periférico de salida, donde se ve de manera gráfica la información o los datos generados por la computadora. Existen varios tipos de monitores pero lo más importante es la tecnología que crea la imagen.

Impresora
Periférico de salida, como su nombre lo dice es la que imprime en papel los textos o gráficos digitales. Siendo las de inyección de tinta y toner con tecnología láser.

Parlantes, Altavoces
Periférico de salida, también se le llama parlante, se emplea para escuchar los sonidos que emite la computadora, siendo estos un producto de la música, videos, películas, notificaciones del sistema, etc.





VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA COMPUTADORA
En su uso cotidiano, labores y escolares.

Las ventajas:

Nunca se enoja o distrae.

La información es procesada y almacenada.

Tiene un bajo índice de errores.

Mayor velocidad en información.

Ofrece a los alumnos conocimientos y destrezas sobre la informática.

Para el docente la utilidad es doble ya que le ayuda en la preparación de clases, evaluación y en sus tareas de enseñanza.

Para el alumno , la informática se convierte en un medio de aprendizaje y le brinda mayor presentación a los trabajos.

Desventajas

Representa una fuerte inversión en el equipo, además de requerir el acondicionamiento del área laboral.

La falta de cultura para el uso del equipo de cómputo

El cambio vertiginoso de la tecnología.

LOS SISTEMAS DE CODIFICACIÓN

Surgen de la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos, facilitando así su registro y transmisión.

Sistema multibyte

Tiene más de 256 caracteres en almacenamientos externos y de transmisión. Es importante la economía de espacio y ancho de banda, para solucionarlo se utilizan sistemas de codificación multibyte conocidos como Multibyte Character Set (MBS).

Diferentes versiones de este tipo de codificación:

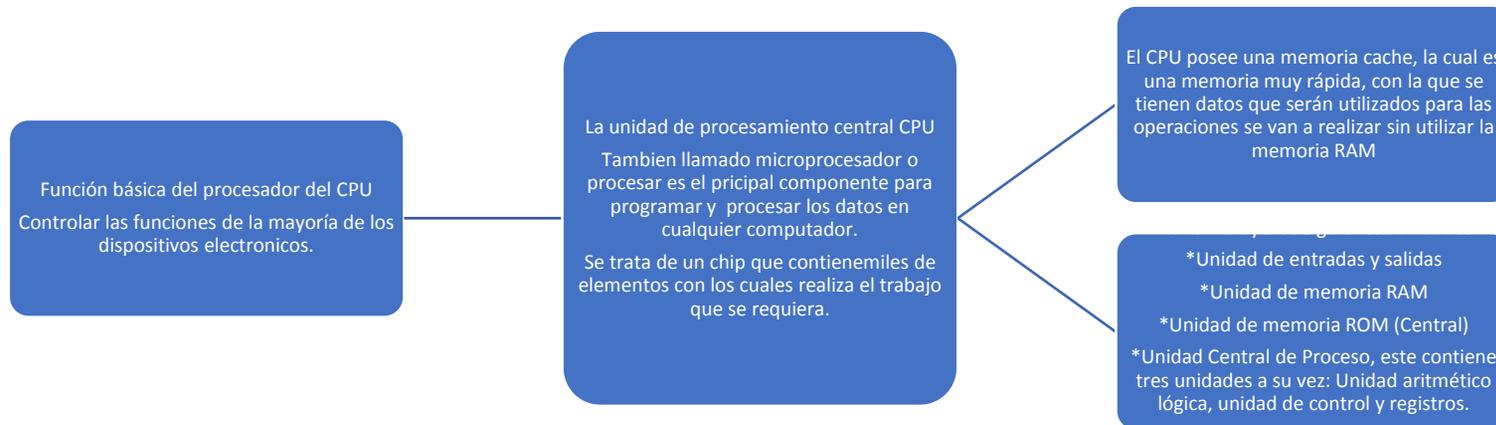
JIS (Japanese Industrial Standard) se utiliza en comunicaciones, como correo electrónico, utilizando 7 bits por carácter.

Shift-JIS lo introduce Microsoft en el sistema MS-DOS, es el sistema que soporta menos caracteres.

EUC (Extended Unix Code) utilizado en la mayoría de las plataformas Unix. Acepta caracteres de más de dos bytes.

UTF-8 (Unicode transformation format) cada carácter se forma de 1 a 4 bytes.





Fuente:

Antología Computación I publicado por UDS