

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION.

ERNESTO MARTINEZ ESPINOSA.

UNIVERSIDAD DEL SURESTE TAPACHULA CHIAPAS .

INTRODUCCION.

Con el fin de dar a conocer algunos eventos históricos sobre la creación de la computadora es necesario dar a conocer la importancia que tienen dichas herramientas de trabajo que desde hace años nos han servido para agilizar y obtener mejores resultados. Este tipo de herramienta se ha actualizado conforme los años vienen transcurriendo ya que ahora se vuelto indispensable para diferentes ocupaciones de la vida cotidiana.

¿QUE ES UNA COMPUTADORA?

Es una maquina electrónica capaz de almacenar información como son: fotos, documentos, correos electrónicos, contactos etc. Que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada y de salida, gracias al hardware y software.

EVENTOS HISTORICOS.

- Siglo XVII: En los años 1617 el matemático escocés John Napier, famoso por su invento conocido como el ábaco neperiano que comenzó todo con el sistema de sumas y restas que insito a demás matemáticos y astrónomos a colaborar eh innovar los primeros aparatos en informática analógica
- Siglo XVIII: En 1769 el inventor Johann Wolfgang Ritter inventa un jugador supuestamente “robótico” vendiendo a todos los presentes nada más que una farsa de ilusión óptica, gracias a ese suceso varios investigadores le dieron origen a un demostrador lógico.
- Siglo XIX: En 1837 Charles Babbage diseño un computador moderno de propósito general la cual nació debido a que la elaboración de tablas matemáticas era un proceso tedioso muy propenso a errores y da opciones a cuestiones mas simples y con mejor precisión
- Siglo XX Años 1906: El estadounidense Lee De Forest inventa el tubo de vacío la cual tenia tres elementos dentro de la bombilla que permitía localizar y amplificar señales de radios
- Años 1919: Los inventores estadounidenses W. H. Eccles y F. W. Jordan desarrollan el primer circuito multivibrador o biestable que podían tener dos estados estables, alternativamente, pudiendo representar así el 0 como un estado y el otro con un 1. Esto formó la base del almacenamiento y proceso del bit binario, estructura que utilizan las actuales computadoras.
- Años 1930: Vannevar Bush construyó una máquina diferencial parcialmente electrónica, capaz de resolver ecuaciones diferenciales.
- Años 1941: La computadora Z3 fue creada por Konrad Zuse. Fue la primera máquina programable y completamente automática.
- Años 1962: el estudiante del MIT Steve Russell escribe el primer juego de computadora, llamado Spacewar

- Años 1970: Intel crea la primera memoria dinámica RAM. Se le llamó i1103 y tenía una capacidad de 1024 bits (1 kbits)
- Años 1983: Microsoft ofrece la versión 1.0 del procesador de textos Word para DOS. Al igual que IBM presenta el IBM Personal Computer/AT, con procesador Intel 80286, bus de expansión de 16 bits y 6 MHz de velocidad. Tenía hasta 512 kB de memoria RAM, un disco duro de 20 MB y un monitor monocromático. Su precio en ese momento era de 5795 dólares.
- Años 1995: Microsoft lanza al mercado el sistema operativo Windows 95, junto con su navegador web predeterminado, Windows Internet Explorer; fue (al menos en su época) el sistema operativo más "incluyente" al traer consigo hasta 12 paquetes de idiomas distintos.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION.

- El matemático escocés **John Napier** (1550-1617) famoso por su invención de los logaritmos dándole lugar a la creación de su artefacto conocido como el ábaco, teniendo actualmente más de 5000 años de historia en los inicios de la computación.
- El filósofo y matemático francés **Blaise Pascal** (1623-1662) construyó la primera sumadora mecánica, que se llamó Pascalina, y que funcionaba con un complicado mecanismo de engranes y ruedas: la rotación completa de una de las ruedas dentadas hacía girar un paso a la rueda siguiente. La Pascalina sólo realizaba sumas y restas.
- El fabricante de tejidos francés **Joseph-Marie Jacquard** (1752-1834) ideó en 1801 un telar, todavía utilizado en la actualidad, que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido. Las tarjetas se perforaban estratégicamente y se acomodaban en cierta secuencia para indicar un diseño de tejido en particular. Para cambiar de diseño, basta con preparar una nueva colección de tarjetas.
- **Charles Babbage** (1791-1871), visionario científico y matemático inglés, fue el más claro precursor del hardware computacional, hasta el punto de que se le considera el *padre histórico* de la computación.
- Una antigua patente de un dispositivo que muchos creyeron que era la primera computadora digital electrónica se invalidó en 1973 por orden de un tribunal federal, y oficialmente se le dio el crédito a **John V. Atanasoff** como el inventor de la computadora digital electrónica.

- En 1944 se presentó la Mark-I (o IBM ASCC), diseñada por un equipo encabezado por **Howard H. Aiken**, de la Universidad de Harvard, con la colaboración de IBM. Era una máquina automática eléctrica, aunque tenía componentes electromecánicos; podía realizar 5 operaciones aritméticas: suma, resta, multiplicación, división y referencia a resultados anteriores.

CONCLUSION:

La finalidad de este trabajo es dar a conocer algunos puntos de la historia que fueron de gran importancia ya que se fue mejorando la invención de lo que hoy conocemos como computadora, pues ahora es una herramienta de gran ayuda e indispensable para trabajos o para estudiar como lo es en mi caso. Así saber y aprender lo que conlleva hacer un buen trabajo hasta lograr perfeccionarlo a manera y entendimiento de cada persona.

BIBLIOGRAFIA: Rescatado de la gran fuente de

https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Historia_de_la_computaci%C3%B3n