



**Nombre del alumno: Juan Jose Santiz Morales.**

**Nombre del profesor: ARQ. Angel de Jesus Perez Dominguez**

**Licenciatura: Arquitectura.**

**Materia: Computación Basica**

**PASIÓN POR EDUCAR**

**Nombre del trabajo: 1 act.SUPER  
NOTA**

Ocosingo, Chiapas a 11 de septiembre de 2020.

Ocosingo, Chiapas  
10/09/20

## La Computación y sus dos grandes áreas.

### "Estructuras Discretas"

Esta área es la fundamentación teórica para la informática.

Su aplicación está en el modelamiento de algoritmos y situaciones reales (lógica simbólica), la teoría de grafos es usada en redes, S.O y compiladores, la teoría de conjuntos es usada en ingeniería del Software y bases de datos.

### Arquitectura y organización del computador.

Esta área abarca la organización interna del computador, como se representan los datos y como se ejecutan los programas en ellos.

Su programación y aplicación están en el desarrollo de nuevos procesadores, nuevas arquitecturas, S.O, compiladores.

### Computación Gráfica y Visual.

Esta área permite la interacción del hombre con el computador por medio de ambientes visuales, el desarrollo de modelos tridimensionales que dan origen a los ambientes virtuales.

Ocosingo, Chiapas  
10/09/20

## Partes de la Computadora

- 1.- Monitor: El monitor de computadora o pantalla de ordenador, aunque también es como llamarla pantalla, es un dispositivo de salida que, mediante una interfaz, muestra los resultados del procesamiento de una computadora.
- 2.- Placa madre: La placa base, aunque también conocida como placa madre es una placa de circuito impreso a la que se conectan los componentes que constituyen la computadora u ordenador.
- 3.- Microprocesador: La unidad central de procesamiento o CPU o simplemente el procesador o microprocesador.
- 4.- Memoria Ram: La memoria de acceso aleatorio es la memoria desde donde el procesador recibe las instrucciones y guarda resultados.
- 5.- Tarjeta de expansión: Las tarjetas de expansión son dispositivos con diversos circuitos integrados y controladores que, insertadas en su correspondientes ranuras de expansión.
- 6.- Fuentes de alimentación: En electrónica una fuente de alimentación es un dispositivo que convierte la tensión alterna de la red de suministros, en una o varias tensiones.

7.- Unidad de disco Óptico: En informática una unidad de disco óptico es una unidad de disco que usa una luz láser u ondas electromagnéticas cercanas al espectro de la luz como parte del proceso de lectura o escritura de datos desde o a discos ópticos.

8.- Disco Duro: un disco duro o disco rígido es un dispositivo de almacenamiento de datos no volátil que emplea un sistema de grabación magnética para almacenar datos digitales.

9.- Teclado: En informática un teclado es un periférico de entrada o dispositivo en parte inspirado en el teclado de la máquina de escribir, que utiliza una disposición de botones o teclas, para que actúen como palancas mecánicas o interruptores electrónicos que envían información a la computadora.

10.- Ratón/Mouse: El ratón o mouse es un dispositivo apuntador usado para facilitar el manejo de un entorno gráfico de un computador.