



Nombre de alumnos:

Gladis Pérez Rodríguez

Nombre del profesor:

Lic. Isel Bernardo Lepe Arriaga

Nombre del trabajo:

Ensayo

Materia:

Computación

Grado:

1° cuatrimestre

Grupo:

A

Introducción:

En los siguientes temas se dará a conocer principalmente los eventos más importantes de la computadora algunos de los mecanismos antiguos de la computadora y sus inventos, el termino computadora y elementos que integran, la diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación, también los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora como también la función básica del CPU, conceptos básicos sobre sistemas operativos y su clasificación para dispositivos y por ultimo Windows , funciones y entorno.

Mencionar los eventos más importantes de la computadora:

Uno de los primeros dispositivos mecánicos más importantes de la computadora fue el ábaco. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos.

Otro evento importante de la computadora es la maquina analítica creada por Charles Babbage profesor matemático de universidad. La idea que tuvo sobre un computador nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores. En 1823 el gobierno Británico lo apoyo para crear el proyecto de una máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectúa sumas repetidas.

Mencionar algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores:

Un mecanismo antiguo muy importante fue el Abaco creada por babilonios es empleado para manipular datos, y para realizar cálculos matemáticos rudimentarios

En 1617 – John Napier uno de los pioneros matemáticos escoceses inventó los Huesos o Bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos.

Otro de los primeros matemáticos en intentar desarrollar una calculadora fue Wilhelm Schickard en 1623 un matemático alemán construyó un mecanismo que podía sumar restar multiplicar y dividir

Blaise Pascal otro matemático importante fue quien descubrió un error en la geometría de Descartes en el año 1642. inventó una máquina calculadora la cual permitía sumar restar, implementaba ruedas numeradas del 0 al 9 .

Instrumento llamado el stepped reckoner diseñado en 1694 por el alemán Gottfried Wilhelm Von Leibniz. Esta máquina era más versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar.

Joseph Marie Jac Quard fue el que creó el Telar de Jacquard (Jacquard's Loom) el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avilado en una tejedora.

Un inglés muy importante llamado Charles Babbage bautizó su máquina del ensueño con el nombre de Motor Diferencial (Differential Engine), pues ésta trabajaba para resolver ecuaciones diferenciales. Empleando fondos del gobierno y de sus propios recursos, durante diecinueve años laboró arduamente en su meta, pero no tuvo éxito.

Howard Aiken en 1943 fue quien propuso a la universidad crear una computadora, basado en el Motor Analítico de Babbage. Lamentablemente, la universidad de Harvard no le proveyó la ayuda que necesitaba. Sin embargo, su idea tuvo buena acogida para la compañía.

Definir el término computadora y elementos que integran:

La computadora es un Sistema electrónico capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria, la cual puede aceptar información/datos, procesarla y producir información que se puede guardar. Máquina electrónica que permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y la salida de datos. Máquina capaz de seguir instrucciones para modificar datos de una manera deseable y para realizar por lo menos algunas operaciones sin intervención humana. Las computadoras representan y manipulan texto, gráficos, símbolos y música, así como números. Un dispositivo electrónico que opera bajo el control de instrucciones almacenadas en su propia memoria. Sistema electrónico basado en el principio binario utilizado para una diversidad de funciones. Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana.

Las partes de una computadora son:

- Placa –base.
- Procesamiento CPU.
- Memoria.
- Unidad de disco óptico.
- Unidad de disco duro.
- Unidad de estado sólido.
- Tarjeta de red.
- Tarjetas gráficas.
- Fuente de alimentación.
- Sistema de refrigeración.
- Gabinete.

Placa- base.

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.

Procesamiento CPU.

Como el cerebro de la computadora. En cuanto a capacidad de cómputo es la parte más importante, ya que la mayor parte de los cálculos son realizados por el procesador.

Memoria.

Componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y los programas que la CPU utiliza. Es un tipo de memoria volátil, así que el contenido se va a borrar al apagar el computador. Es de acceso aleatorio porque no se sigue un orden estricto para el uso de la información que almacena, razón por la que se escribe o se lee más rápido por la CPU.

Unidad de disco óptico.

Así se denomina porque usa un láser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD.

Unidad de disco duro.

Es usado a su vez para el almacenamiento de archivos digitales como vídeos, fotos, música y demás. Como también es un componente principal del computador porque es aquí donde se aloja el sistema operativo al igual que las aplicaciones informáticas.

Unidad de estado sólido.

Es un nuevo tipo de tecnología que busca reemplazar los discos duros tradicionales.

Tarjeta 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.

Tarjeta gráfica.

Es la que brinda capacidad grafica al computador.

Fuente de alimentación.

Es la brinda energía a la computadora Se necesita de esa conversión para que las partes del computador trabajen de modo correcto. Dispone de varios conectores para así alimentar varias partes de la computadora.

Sistema de refrigeración.

El sistema de refrigeración es entonces un disipador térmico con el que se le quita calor al núcleo de la CPU, que casi siempre se complementa con un ventilador. Se genera calor a partir del flujo de corriente entre los componentes electrónicos, en donde el funcionamiento va a ser mejor si la temperatura se mantiene baja.

Gabinete.

No es un dispositivo electrónico, pero sí una parte del computador, mediante la cual se da soporte a los componentes internos del PC, además de ofrecer una protección adicional.

Partes de la computadora periféricos y dispositivos auxiliares.

- Teclado.
- Ratón o mouse.
- Monitor.
- Impresora.

Teclado.

Cuenta con botones o teclas para así interactuar con el ingreso de los datos. – Dispositivo de entrada que se emplea para enviar órdenes y datos a la computadora. Su origen se debe a las máquinas de escribir.

Ratón o mouse.

Es un apuntador con el que se puede detectar movimiento en una superficie plana, para después reflejarlo en el monitor con un cursor, flecha o puntero .y se usa para interactuar con el entorno gráfico del PC.

Monitor.

Hay varios tipos de monitores, pero lo más relevante de ello es la tecnología a partir de la cual se crea la imagen Es el principal periférico de salida y es donde se ve de manera gráfica la información o los datos que se generan por la computadora.

Impresora.

Es el periférico de salida con el que se da una copia de textos o gráficos digitales en medios físicos que son casi siempre papel.

Explicar la diferencia y características entre la computadora y otros tipos de computación.

Los dispositivos se encargan de elaborar un solo trabajo como

- Enviar información.
- Almacenar información.
- Procesar.

El dispositivo es muy popular en la computación y la informática, ya que dicho término se utiliza para nombrar a los periféricos y otros sistemas vinculados al funcionamiento de las computadoras. También es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones.

Y una computadora.

Es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación. La computadora es parte de un sistema de computación.

La computadora trae consigo un sin número de ventajas las cuales describe a continuación:

- La computadora nunca se cansa distrae o se enoja.
- La información es procesado y almacena.
- Realiza funciones con un índice menor de errores.
- Mayor rapidez en información.

Describe los elementos básicos del sistema de codificación en la computadora.

Surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión.

Características de los sistemas de códigos.

- Debe estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forme parte.
- Debe tener precisión necesaria para describir un dato.
- Debe mantenerse tan reducido como se pueda.

Objetivos de los Códigos.

- Facilitar el procesamiento.
- Permitir identificación inequívoca.
- Permitir clasificación.
- Permitir recuperación o localización de información.
- Posibilitar establecimiento de relaciones entre diferentes elementos codificados.
- Facilitar el señalamiento de propiedades particulares de los elementos codificados

Describe la función básica del CPU.

Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción. Y también es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos.

Si la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM. El CPU se encarga de realizar operaciones bien sea del tipo lógico, aritmético y operaciones de control de transferencia.

El CPU es muy importante ya que es allí en donde la información que viene de los dispositivos exteriores, llegue y se procese para que luego pueda ser devuelto a los computadores grandes. 4 de las funciones principales de un CPU es: primero traer todas las instrucciones por medio de direcciones, seguidamente se decodifica en instrucciones binarias para que el CPU pueda entenderlas y llevarlas a cabo, ahora viene la parte en que se realiza el procedimiento de la ejecución de las instrucciones dadas por el procesador, finalmente el CPU da algunas respuestas luego de la ejecución de la instrucción. El CPU se divide en: procesador, memoria monitor del sistema y circuitos auxiliares.

Conceptos básicos sobre sistemas operativos y su clasificación para dispositivos.

El sistema operativo es el primer programa que funciona cuando se pone en marcha el ordenador, y gestiona los procesos de ejecución de otros programas y aplicaciones, que funcionan sobre él, actuando como intermediario entre los usuarios y el hardware. Y es el conjunto de programas o software destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y eficiente. Comienza a trabajar cuando se enciende el ordenador, y gestiona el hardware de la máquina desde los niveles más básicos.

Se clasifica en cuatro.

- Administración de tareas.
 - Administración de usuarios.
 - Organización interna o estructura.
 - Manejo de recursos o accesos.
-
- Administración de tareas: Monotarea: los que permiten sólo ejecutar un programa a la vez o Multitarea: los que permiten ejecutar varias tareas o programas al mismo tiempo
 - Administración de usuarios monousuarios: aquellos que sólo permiten trabajar a un usuario, como es el caso de los ordenadores personales o Multiusuarios: los que permiten que varios usuarios ejecuten sus programas a la vez.
 - Organización interna o estructura Monolítico o Jerárquico
 - Manejo de recursos o accesos a servicios: si permite utilizar los recursos de un solo ordenador o DISTRIBUIDOS: si permite utilizar los recursos de más de un ordenador al mismo tiempo.

Windows funciones y entornos.

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. Los entornos de escritorios por lo general no permiten el acceso a todas las características que se encuentran en un sistema operativo, por la ausencia de una interfaz gráfica. Es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda.

Conclusión.

Al llegar al final de estos temas llego a una muy buena conclusión ya que aprendimos un poco sobre los eventos más importantes de la computadora ya que entiendo que los dispositivos más relevantes son el ábaco la pascalina y la maquina analítica. Como también vi la importancia de cada de los temas.