

FRONTERA COMALAPA

UNIVERSIDAD: UDS

NOMBRE DEL PROFESOR (A):

NOMBRE DEL ALUMNO: CLEYBI MORALES MARROQUIN

MATERIA: COMPUTACION

GRUPO:

SEMESTRE: PRIMER CUATRIMESTRE

ENTREGA DEL TRABAJO : 24/09/20

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

La historia de computación tiene mas 2000 años que se considera posiciones astronómicas del eclipse su funcionamiento es mecánica.

La primera computadora análoga fue creada por un Búlgaro llamado John Vincent Ansoff el creo la primera computadora electrónica, y la nombro "ABC" por las siglas de Anatasoff Berry Computer.

El 23 de diciembre de 1834 la maquina analítica es una de las fechas mas importante de la informática también se presenta el primer lenguaje de programación creado por Ada Lovel 23 de nobiembre de 1943 mark I colossus conocemos como la segunda guerra mundial. Se dice que la computadora es el primer uso de la humanidad desde 3500 babilonia que utilizaban el sistema binario.

En 1642 Blas Pascal creó una máquina para sumar y restar utilizando el conocimiento que se tenía sobre los relojes avanzados de esa época.

En 1672 Goefried Willheim Leibniz creó una maquina que suma, resta, multiplica , divide y saca raíz cuadrada y, este tipo de herramienta se empezó a llamar calculadora, aunque algunas personas también la conocían como computadora en esos tiempos. Charles Babbage agrega a las maquinas un método de introducción y retención de datos y, por o el es considerado el inventor de la computadora moderna. Joseph Marie Jacquard creó unas tarjetas perforadas para programar las maquinas que tenía en su taller.

En 1946 se presenta la primera máquina de propósito general llamada ENIAC

Después de que se descubriera el chip y la pastilla de silicio, se empieza el desarrollo de las computadoras como nosotros las conocemos hoy en día.

El ábaco es posiblemente el primer dispositivo mecánico de contabilidad de la historia. Tiene unos 5.000 años de antigüedad, y su efectividad ha soportado la prueba del tiempo, puesto que aún se utiliza en varios lugares del mundo.

Leonardo Da Vinci (1452-1519) trazó alrededor de 1500 varios apuntes para una sumadora mecánica. Más de un siglo después, hacia 1623, el alemán Wilhelm Schickard construyó la primera máquina de calcular.

En 1642, el filósofo y matemático francés Blaise Pascal (1623-1662) construyó la primera sumadora mecánica, que se llamó Percalina, 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.

Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716) diseñó en 1671 otra sumadora mecánica, que concluyó definitivamente en 1694, conocida como la Calculadora Universal o Rueda Escalada de Leibniz, capaz de realizar sumas, restas, divisiones y raíces cuadradas.

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. Las tarjetas perforadas de Jacquard es el mismo que rige el funcionamiento de ciertos aparatos musicales.

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.

La computadora ABC 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. El Dr. Atanasoff, catedrático de la Universidad Estatal de Iowa, desarrolló la primera computadora digital electrónica entre los años de 1937 a 1942. Llamó a su invento la computadora Atanasoff-Berry, o ABC (Atanasoff Berry Computer).

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.

Los componentes de la computadora son el hardware y software

Hardware: son todos los dispositivos eléctricos, electrónicos y mecánicos (que se pueden ver y tocar) que se utilizan para procesar los datos. Como por ejemplo el raton, teclado, impresora cpu, etc.

software: es el conjunto de instrucciones electrónicas para controlar el hardware de la computadora. Algunos Programas existen para que la Computadora los utilice como apoyo para el manejo de sus propias tareas y dispositivos.

Entre la **computadora y otros dispositivos** de computacion existe mucha diferencia ya que la computadora es un dispositivo mas completo en su software. Permiten instalar programas que se ejecutan con mas facilidad a diferencia de otros no esta apto para ejecutarlas incluso

en su conexión con la red como el wifi no alcanzan las velocidades de descarga ni suvir informacion a la plataforma de distintas actividades.

El hardware es mas completo es mas potente a diferencia de otros componentes de computo es decir nunca alcanzan la velocidad de ejecucion otro caracteristica importante es la forma de trabajarlo como son el teclado mas pratico la vicion mas estable y en si un sin fin de caracteristicas que podemos comprobarlo. El mas cercano son los dispositivos moviles ya que son lo mas practico pero no lo mas recomendado. Otra bentaja importante es la de querer gurdar informacion es mas compleja que otros tambien asi puedes compartir archivos mediante distintos medios como correo electronico, redes sociales, usb, cable htp etc.

Los **sistemas de codificación** y la necesidad de la clasificación surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión. Como por ejemplo códigos Morse, escrituras en claves, códigos de clasificación bibliotecaria, códigos de productos, etc.

EI CPU es cerebro de cualquiera computadora para ejecutar sus programas es el almacenamiento y permite ejecutar de manera desde su arranque y funcionamiento cuanto mas grande sea el CPU o almacenamiento mas rápido podrá ejecutar al ordenador que es la computadora

Un **sistema operativo** es un conjunto de programas que se permite a un usuario ejecutar una o varias tareas en la computadora. De esta forma, el sistema operativo resulta la intermediación entre el usuario y la computadora, siendo el software básico que provee la interfaz entre todo el resto de los programas y los dispositivos de hardware (como el monitor, el teclado, los parlantes o el micrófono).

Existen diferentes formas de clasificar y subdividir a los sistemas operativos.

De acuerdo al modo de administración de tareas:

Monitorea: Solamente puede ejecutar un en un momento dado. No puede interrumpir los procesos en acción.

Multitarea: Es capaz de ejecutar varios procesos al mismo tiempo. Es capaz de asignar los recursos de forma alternada a los procesos que los solicitan, de manera que el usuario percibe que todos funcionan a la vez.

De acuerdo al modo de administración de los usuarios:

Monousuario: Sólo permite ejecutar los programas de un usuario al mismo tiempo.

Multiusuario: Si permite que varios usuarios ejecuten simultáneamente sus programas, accediendo a la vez a los recursos de la computadora.

De acuerdo a la forma de manejo de los recursos:

Centralizado: Si permite usar los recursos de una sola computadora.

Distribuido: Si permite utilizar los recursos de más de una computadora al mismo tiempo.

Windows es un sistema operativo creado por maicrosoft que permite la ejecucion de programas, una interfaz grafica basado en tareas.

La funcion del windows es la de permitir que una computadora funcionar ya que es un sistema operativo que al instalarlo podemos ver el funcionamiento de la computadora aunque hay otros sistemas operativos como el linux, mac os, entre otros.