

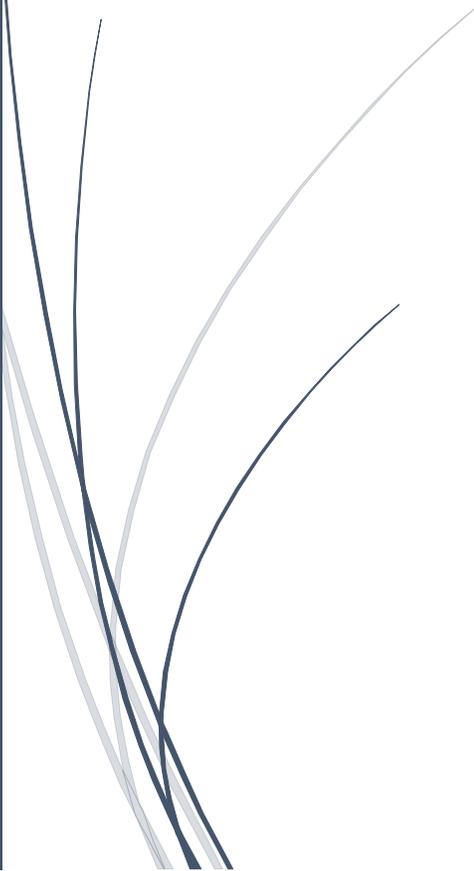
A dark blue vertical bar on the left side of the page. A blue arrow-shaped graphic points to the right from the bar, containing the date.

6-11-2020

COMPUTACION

UNIDAD I

Antecedentes y conceptos básicos de la computación

A series of thin, curved lines in shades of blue and grey that originate from the bottom left and curve upwards and to the right.

AURI ERCILIA MEJIA PIÑÓN
PSICOLOGIA

INTRODUCCION

La computadora en la historia de la primera generación empleó bulbos para procesar información. Los operadores ingresaban los datos y programas en datos y programas en código especial por medio de tarjetas perforadas. El almacenamiento interno se logra con herramienta que giraba rápidamente, sobre el cual el dispositivo de lectura o escritura colocaba marcas magnéticas. Esas computadoras de bulbos eran mucho más grandes y generaban más calor que los modelos contemporáneos

La evolución histórica del procesamiento de datos que se dividen en cuatro fases:

- 1.- técnicas de registros
- 2.- dispositivos de cálculo
- 3.-programas de tarjetas perforadas
- 4.-computadoras electrónicas

La computadora obtiene datos. Como en el caso de las empresas desarrollan más técnicas del almacenamiento de datos lo cual los datos son los que adquieren información significativo

EVENTOS HISTÓRICOS MÁS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCIÓN DE LA COMPUTADORA

Una de las máquinas de la historia en la antigüedad de la civilización griega y romana el cual fue el ábaco fue hecha de manera de cuantas ensartadas de varillas que a su vez montan aun marco rectangular el cual proporciona valores almacenados y es mediante dicha posición que este representa y almacenar datos lo cual a esto no se le puede llamar computadora lo que en realidad es un programa.

Una de las primeras computadoras fue la maquina analítica quien la realizo charles Babbage en el siglo xlx la idea que tubo chales Babbage nació debido a la elaboración de tabla matemáticas era un proceso pretenso de errores y con el paso los años el gobierno británico la ayuda que le proyectaron para así crear una máquina de ferencias a un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas.

Charles Jacquard fue quien fabrico una máquina de tejido lo cual realizaba un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados de tarjeta de papel rígido.

John von Neumann, a quien se le considera el padre de las computadoras en el año 1903 y 1957. Sus ideas resultaron tan fundamentales para su desarrollo posterior su idea fue permitir que en la memoria existen datos con introducciones para que entonces al computadora pueda ser programada en un lenguaje y no por medio de alambres.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTADORAS Y SUS INVENTORES

La computadora moderna 1943, Howard Aiken era un estudiante y propuso a su escuela inventar una computadora basada con el motor analítico de Babbage, en donde su escuela Havard no le dio la ayuda que necesitaba, sin embargo su idea fue muy interesante para la compañía IBM, por lo tanto los científicos se dieron a la tarea de continuar su máquina.

1939-John Atanasoff. Fue quien realizo la primera computadora digital.

TERMINO DE COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

Es una herramienta electrónica que lleva resultados lógicos de acuerdo a las introducciones internas que fue realizada por humanos que fue diseñada para recaudar datos de su unidad de memoria la cual también puede aceptar datos de información, la maquina también es capaz de seguir modificaciones de datos o documentos y realiza operaciones sin intervención de humanos.

TIPOS DE COMPUTADORA.

COMPUTADORA ANALOGICA: es un tipo de ordenador que utiliza dispositivos electrónicos para moderar el problema que se resuelve para expresar los valores que conforma el resultado.

COMPUTADORA DIGITAL: centra en almacenar datos en forma de números y en base a ellos realizar operaciones.

CLASIFICACION DE COMPUTADORA. Trabaja en base a analogías que requieren un proceso físico un apuntador y una escala.

PARTES DE UNA COMPUTADORA-HARWARE: placa base de unidad central de procesamiento o CPU, manera de acceso aleatorio o RAM, unidad de disco óptico, unidad de disco duro o HDD, unidad de estado sólido o SSD, tarjeta de red, tarjeta de gráfica, fuente de alimentación, sistema de refrigeración, gabinete.

DEFINICION Y CARACTERISTICAS ESENCIALES DE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACION

Tipos de dispositivos.

Son integrados por tres los cuales son, entradas, salida y almacenamiento estos elementos se permiten interactuar con una máquina.

Dispositivos de entrada: es aquel que envía información a la unidad de un proceso en algún código.

Dispositivo de salida: son las que reciben una información en la que es procesada por las CPU y la reproduce para que sea un poco más perceptible para la persona de útil importancia.

Dispositivo de almacenamiento: es el artefacto que se utiliza para grabar los datos de alguna computadora de una forma ya sea permanente o temporal.

ELEMENTOS BASICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACION DE UNA COMPUTADORA

Algunos de los sistemas de codificación son los siguientes:

Sistema multibyte: es un sistema de almacenamiento externo en sistema de transmisión. Uno de las versiones de este tipo de codificación es, JIS este se utiliza para tener una comunicación como es el correo electrónico para así obtener resultados más posibles.

Hablando de codificación nos referimos al método que permite convertir un carácter de un lenguaje natural (alfabeto o silabario) en un símbolo de otro sistema de representación, por ejemplo en un número, la finalidad de facilitar el almacenamiento de texto en computadoras, hay dos tipos básicos de sistemas de códigos: los códigos significativos y los no significativos.

Significativos, reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partida o individuo a los cuales se la asigna.

No significativos, llamados consecutivos son simples etiquetas por medio de las cuales se distinguen de otros el objeto.

Métodos de codificación de acuerdo a los símbolos:

- Numéricos

- Alfabéticos
- Alfanuméricos.

Existen ordenadores digitales trabajan con 34 información representada en binario, por lo tanto, es necesario codificar cualquier información que quiera ser procesada mediante un sistema informático.

1. Binario (base 2): 0, 1
2. Octal (base 8): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
3. Decimal (base 10): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
4. Hexadecimal (base 16): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F

Bibliografía

ANTOLOGIA LPS105 COMPUTACION I

- 386582489d2315e155dbcd406eb0301b.pdf

<https://intprocesamientodedatos.wordpress.com/2017/05/13/sistema-multibyte/>

CONCLUSION

La computadora es muy importante para las personas debido a que nos ayuda mejorar nuestra calidad de vida, lo cual nos ayuda a querer seguir aprendiendo acerca de la historia de algo tan grande como lo es la computadora que a raíz del paso de los años y de la investigación de muchas personas que se han detenido en el algún momento de su vida y han dedicado tiempo y esfuerzo para tener a un más información y accesibilidad para que sea aún mucho más fácil poder utilizar este tipo de tecnología ya que en la vida actual es algo común y muy útil que ayuda a facilitar trabajos de cualquier tipo.