REPRESENTACION Y COMUNICACION DE LAINFORMACION. UNIDADES Y MAGNITUDES INFORMATICAS

1.1 SISTEMAS DE NUMERACION Y CODIFICACION. UNIDADES Y MAGNITUDES INFORMATICAS

Un sistema de numeración es aquel que nos representan cantidades numéricas mediante un conjunto de símbolos. La utilidad de los sistemas de numeración en el tema que nos ocupa es determinante. La razón es que todos los ordenadores utilizan el sistema de numeración binaria para representar la información (no sólo los números). Dentro de una red cada equipo tiene un identificador único denominado dirección IP y que, para conocerlo en profundidad, necesitaremos conocer su representación decimal y su representación binaria.

1..5 FACTORES DE FORMA

El diseño del factor de forma del hardware depende y está influenciado por el diseño del factor de forma de los componentes que entran en la unidad de hardware de mayor tamaño. El tamaño y la forma de los componentes están influenciados por las conexiones y especificaciones de energía. La mayoría de los fabricantes tienen reglas de estandarización para que los componentes funcionen juntos en términos eléctricos y electrónicos y para que puedan caber físicamente en el espacio disponible

1.2 ARQUITECTURA DE UN SISTEMA MICROINFORMATICO. PRINCIPIOS FUNCIONALES

Un sistema microinformático es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un sistema de computación. Un sistema informático se compone de:• Una unidad central de procesamiento (CPU), encargada de procesar los datos.

1.6 FUNCIONALIDADES DE UNA PLACA BASE

Las funciones principales de la placa base son: Servir de soporte físico a los componentes electrónicos, conectores y ranuras de expansión. Comunicar entre sí los componentes electrónicos (CPU, Chipset, Memoria RAM, tarjetas de expansión, etc.) Disipar el calor de los componentes que más se calientan.

1.3 ANALISIS DE BLOQUES FUNCIONALES SOBRE ARQUITECTURAS VIGENTES.

sUn diagrama de bloques funcional o diagrama de bloques de procesos es la representación gráfica de los diferentes procesos de un sistema y el flujo de señales donde cada proceso tiene un bloque asignado y éstos se unen por flechas que representan el flujo de señales que interaccionan entre los diferentes procesos

1.7 BIOS/EFI/UFI. BUES, PUERTOS Y CONECTORES

son tecnologias que controlan el hardware de tu ordenador al momento de iniciar, sin embargo, no hacen exactamente lo mismo

UEFI (Interfaz de firmware extensible unificada) es el código del firmware de un chip en la placa base que proporciona funciones adicionales a las del sistema de entrada/salida básico (BIOS). UEFI ofrece una manera de hacer cosas con el equipo antes de que se cargue un sistema operativo.

1.4 TIPOS DE CHASIS

1.CHASIS DE MESA
2. CHASIS MINI-TORRE
3.CHASIS LAPTOP
4.CHASIS PALMTOP
5.CHASIS NOTEBOOK

1.8 ARQUITECTURAS VIGENTES

En los inicios de la informática, la programación se consideraba un arte y se desarrollaba como tal debido a la dificultad que entrañaba para la mayoría de las personas, pero con el tiempo se han ido descubriendo y desarrollando formas y guías generales, con base a las cuales se puedan resolver los problemas. A estas, se les ha denominado arquitectura de software, porque, a semejanza de los planos de un edificio o construcción, estas indican la estructura, funcionamiento e interacción entre las partes del software. En el libro "An introduction to Software Architecture", David Garlan y Mary Shaw definen que la arquitectura es un nivel de diseño que hace foco en aspectos "más allá de los algoritmos y estructuras de datos de la computación; el diseño y especificación de la estructura global del sistema es un nuevo tipo de problema".