



Nombre de alumno: Mari Bella Pascual Juan

Nombre del Profesor: Luis Angel Galindo.

Nombre del trabajo: Ensayo

Materia: Computación 1

PASIÓN POR EDUCAR

Grado: 1

Grupo: B

Comitán de Domínguez Chiapas a 23 de septiembre del 2021

COMPUTACION I

INVENCION DE LA COMPUTADORA

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco.

La primera computadora fue la máquina analítica.

Creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX.

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.

Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION.

1623 – Wilhelm Schickard.

Wilhelm Schickard fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora.

1642 – Blaise Pascal.

Descubrió un error en la geometría de Descartes. En el 1642 inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.

1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz

Leibniz fue un matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el "Stepped Reckoner".

Esta máquina era más versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar.

1790 – Joseph Marie Jacquard.

Creó el Telar de Jacquard (Jacquard's Loom) el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avitelado en una tejedora.

1812 – Charles Babbage

Centró sus esfuerzos en el diseño y construcción de un dispositivo que pudiera resolver su problema

1880 – Herman Hollerith

Norteamericano que inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas.

COMPUTADORA MODERNA.

1943 – Howard Aiken

Como estudiante de Harvard, Aiken 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.

1939 – John Atanasoff

En el 1939, en la Universidad de Iowa State, John Atanasoff diseñó y construyó la primera computadora digital mientras trabajaba con Clifford Berr, un estudiante graduado.

1946 – Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert

En el 1946 completaron su trabajo, del cual surgió una computadora electrónica digital operacional, llamada ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer).

1945 – John Von Neumann

Luego de haber llegado John Von Neumann a Filadelfia, él ayudó al grupo de Moore a adquirir el contrato para el desarrollo de la EDVAC. Neumann también asistió al grupo con la composición lógica de la máquina.

Computadora

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.

TIPOS DE COMPUTADORAS.

Computadora analógica.

Computadora digital.

CLASIFICACION.

Por su fuente de energía: pueden ser:

Mecánicas: funcionan por dispositivos mecánicos con movimiento.

Electrónicas: Funcionan en base a energía eléctrica. Dentro de este tipo, y según su estructura, las computadoras pueden ser:

Analógicas

Digitales.

Por su tamaño.

PARTES DE LA COMPUTADORA.

El Hardware es, en resumidas palabras, la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosas, etc

Placa base.

Unidad Central de Procesamiento o CPU.

Memoria de acceso aleatorio o RAM.

Unidad de disco óptico.

Unidad de disco duro o HDD.

Unidad de Estado Sólido o SSD.

Tarjetas de red.

Tarjeta gráfica.

Fuente de alimentación.

Sistema de refrigeración.

Gabinete.

PARTES DE UNA COMPUTADORA-PRIFERICOS O DISPOSITIVOS AUXILIARES.

Teclado.

Ratón o mouse

Monitor.

Impresora.

Parlantes-Altavoces.

Sistema operativo.

PARTES DE UNA COMPUTADORA-SOFTWARE.

Aplicación informática.

Lenguaje de programación.

ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN.

Sistema De Computadora:

Una combinación de partes que trabajan como una unidad, que son: equipo (hardware), programas (software), datos y gente.

Entrada (Input):

Cualquier información introducida a la computadora.

Cubierta, Armazón o "Chasis" (Case):

Alberga los componentes internos de la computadora.

