



Nombre de alumno: Karla Mariana Ortiz Domínguez.

Nombre del profesor: Andrés Alejandro Reyes Molina.

Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico.

Temas: UNIDAD I ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

- 1.1. Mencionar los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.
- 1.2. Mencionar algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.
- 1.3. Definir el término computadora y elementos que la integran.
 - 1.3.1. Explicar la diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.
- 1.4. Describir los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.
- 1.5. Describir la función básica del CPU.
- 1.6. Conceptos básicos sobre sistemas operativos y su clasificación para dispositivos.
- 1.7. Windows, funciones y entorno.

Materia: Computación I

Grado: 1er Cuatrimestre

Grupo: LEN "B"

Comitán de Domínguez Chiapas a 07 de noviembre 2021

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

1.1. Mencionar los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.

- Las antiguas civilizaciones griega y romana crearon los primeros dispositivos mecánicos para contar que fue el ábaco.
- Blaise Pascal invento la Pascalina que se representaban mediante las posiciones de los engranajes.
- Charles Babbage creo la primera computadora máquina analítica
- Charles Jacquard, fabricante de tejidos, había creado un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido.
- En 1944, la Mark I, diseñada por un equipo encabezado por Howard H. Aiken, su funcionamiento estaba basado en dispositivos electromecánicos llamados relevadores.
- En 1947 se construyó la primera computadora electrónica, lo encabezaron los ingenieros John Mauchly y John
- Dos años después se integró a ese equipo el ingeniero y matemático húngaro John von Neumann, que es considerado el padre de las computadoras.

1.2. Mencionar algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.

- LA ÉPOCA ANTIGUA { El Ábaco { Representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.
- LOS PIONEROS { 1617 – John Napier, un matemático escocés, inventó los Huesos o Bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos.
- 1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz fue un matemático alemán que diseño 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
- 1880 – Herman Hollerith inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas.
- 1939 en la Universidad de Iowa State, John Atanasoff diseño y construyó la primera computadora digital mientras trabajaba con Clifford Berr, un estudiante graduado.
- En 1946 – Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert crearon una computadora electrónica digital operacional, llamada ENIAC.

1.3. Definir el término computadora y elementos que la integran.

- Computadora: Máquina electrónica que permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y la salida de datos, 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.
- Partes de una computadora – hardware: Placa base, Cpu, RAM, Unidad de disco duro, Unidad de Estado Sólido, Tarjeta gráfica, Fuente de alimentación, Placa base, Gabinete, Sistema de refrigeración, Tarjetas de red, Unidad de Disco Duro.

1.3.1. Explicar la diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.

- Un 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.
- Ambas están relacionadas en actividades cotidianas, laborales y escolares. Ambas tienen ventajas y desventajas.
- Existen dos tipos básicos de sistemas de códigos: los códigos significativos y los no significativos:

1.4. Describir los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.

- Los sistemas de codificación y la necesidad de la clasificación surgen en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión.
- Significativos: reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partida o individuo a los cuales se la asigna.
- No significativos: son simples etiquetas por medio de las cuales se distinguen de otros el objeto.

1.5. Describir la función básica del CPU.

- Esta ejecutada una secuencia de instrucciones y procesa datos de la mismas le da al ordenador las instrucciones con los cálculos o acciones que necesita realizar para llevar a cabo la tarea.
- Lo que hace primero es el de leer los datos e instrucciones para realizar cada una de las tareas de las aplicaciones. Los datos se decodifican y se dividen para que puedan ser entendidos por las diferentes partes de la CPU, las cuales ejecutan las acciones, realizan los cálculos, y escriben los resultados en la memoria principal, ya sea como resultado o para utilizarlos después en otras operaciones.

1.6. Conceptos básicos sobre sistemas operativos y su clasificación para dispositivos.

- Un sistema operativo: es un conjunto de programas o software destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y eficiente.
- Sistemas operativos: **DOS**: Fue creado para ordenadores IBM. **WINDOWS**: Familia de sistemas operativos no libres, se basan en una interfaz gráfica que se caracteriza por la utilización de ventanas.
- UNIX**: Familia de sistemas operativos que comparten unos criterios de diseño e interoperabilidad en común.
- GNU/LINUX**: Sistema operativo libre quiere decir que los códigos completos del sistema estarán disponibles para todo el mundo, sin tener que pagar por un programa.

1.7. Windows, funciones y entorno.

- Conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda.
- Barra de tareas, Menú de inicio, Grupo de programas, Área de notificaciones, impresora, el monitor, el teclado y el mouse.

UDS ANTOLOGIA

RECUPERADO 02 DE NOVIEMBRE DEL 2021