



Nombre de la alumna:

Yessica De La Cruz Gómez Bernal

Nombre del profesor:

Evelio Calles Perez

Nombre del trabajo:

Antecedentes y conceptos básicos de la computación

Materia:

Computación 1

Grado:

1er

Grupo: A

**UNIDAD 1:
ANTECEDENTES
Y CONCEPTOS
BASICOS DE LA
COMPUTACION.**

**EVENTOS
HISTORICOS DE
LA INVENCIÓN
DE LA
COMPUTADORA**

La Primera Computadora Imaginaria

1936 Alan Turing publica "On Computable Numbers", un documento en el que se concibe una computadora imaginaria llamada la Máquina de Turing

EDVAC

John von Neumann escribe "First Draft of a Report on the EDVAC", en el que se destaca la arquitectura del programa de almacenamiento de la computadora moderna.

IBM

IBM produce su primera computadora electrónica, el 701.

Primer Microprocesador

El primer anuncio de un microprocesador, el Intel 4004, aparece en Electronic News.

Computadora De Una Sola Tarjeta

Steve Wozniak diseñó el Apple I, una computadora de una sola tarjeta.

El Abuelo De Las Computadoras Actuales

IBM introdujo su PC, encendiendo un rápido crecimiento del mercado de las computadoras personales. El IBM PC es el abuelo de todos los ordenadores modernos.

Primer computador con mouse

Apple Computer lanzó el Macintosh, el primer computador con mouse impulsado con un GUI, en un solo comercial durante el Super Bowl recaudo \$1,5 millones.

**UNIDAD 1:
ANTECEDENTES
Y CONCEPTOS
BASICOS DE LA
COMPUTACION.**

**MECANISMOS
ANTIGUOS DE
LA
COMPUTACION
Y SUS
INVENTORES**

El Abaco

El ábaco es posiblemente el primer dispositivo mecánico de contabilidad de la historia. Tiene unos 5.000 años de antigüedad

Fue ideado por el filósofo romano Boecio

Calculadoras mecánicas

En estas calculadoras mecánicas, los datos, representados mediante las posiciones de los engranajes, se introducían manualmente, estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil.

El filósofo y matemático francés Blaise Pascal (1623-1662) construyó la primera sumadora mecánica.

Primera tarjeta perforada

El telar consta de una serie de varillas, sobre las que pasan las tarjetas, y de las que están prendidos hilos de distintos colores. Las perforaciones de las tarjetas determinan de manera mecánica qué varillas –y por tanto qué hilos– intervienen en la formación del tejido y en la disposición de los dibujos.

El fabricante de tejidos francés Joseph-Marie Jacquard (1752-1834) ideó en 1801 un telar

La máquina analítica de Babbage

Charles Babbage trabajó hasta su muerte en su Máquina Analítica (a la que los escépticos bautizaron como La locura de Babbage), de la que sólo pudo contruir algún fragmento. Sin embargo, sus notas describían asombrosamente casi todas las características incorporadas hoy en la moderna computadora electrónica

Charles Babbage (1791-1871), visionario científico y matemático inglés

**UNIDAD 1:
ANTECEDENTES
Y CONCEPTOS
BASICOS DE LA
COMPUTACION.**

**TERMINO DE
COMPUTADORA
Y ELEMENTOS
QUE LA
INTEGRAN**

Una computadora es un dispositivo informático que es capaz de recibir, almacenar y procesar información de una forma útil. Una computadora está programada para realizar operaciones lógicas o aritméticas de forma automática.

CPU

La Unidad de Procesamiento Central (CPU) es el elemento de la computadora responsable de interpretar y ejecutar muchos de los comandos de los otros elementos de hardware de la computadora y del software.

**Tarjeta madre
o placa base**

Permite que exista un camino para que la electricidad y la comunicación puedan viajar entre el CPU, la fuente de poder, la memoria RAM y los otros elementos de hardware.

Memoria RAM

Provee a la computadora con memoria para guardar instrucciones e información temporalmente, de manera que el procesador puede acceder a las mismas.

Monitor

Es el elemento que muestra la información gráfica y de video generada por la computadora a través de la tarjeta de video.

Teclado

Permite que el usuario ingrese letras, números y otros símbolos en una computadora.

Ratón

Es el elemento usado para manipular objetos en la pantalla. Los ratones pueden ser de láser, con pelota, con cables o inalámbricos.

**Tarjeta de
video**

Es una tarjeta que le permite al computador mandar información gráfica al monitor. Son rectangulares y tienen muchos contactos en el fondo; se instalan en la placa base.

La mayoría de las tarjetas de video tienen un formato PCIe, pero también existen algunos en formato PCI y AGP. Estos últimos son más viejos y no se comunican con el CPU tan rápido como las PCIe.

**UNIDAD 1:
ANTECEDENTES
Y CONCEPTOS
BASICOS DE LA
COMPUTACION.**

**DIFERENCIAS Y
CARACTERISTICAS
ENTRE
COMPUTADORA Y
DISPOSITIVOS DE
COMPUTACION**

DIFERENCIAS

Una computadora es una máquina que está diseñada para facilitarnos la vida. En muchos países se le conoce como computadora u ordenador, pero todas estas palabras se refieren a lo mismo.

Existen dispositivos de diverso tipo: un periférico o dispositivo, es un elemento auxiliar e independiente conectado a la unidad central de procesamiento de la computadora; un dispositivo móvil o teléfono móvil, no conectado a una computadora si no a Internet. Una tableta portátil, conectada a Internet.

CARACTERÍSTICAS

Motherboard, Procesador, Memoria ram, Memoria rom, Disco duro, Fuente de poder.- Ventilación.- USB.- Red.-

- a) Mediante cable rj45 y
- b) Mediante red aérea, con un ruter inalámbrico.

Disquete. Unidad óptica.- Monitor.- Mouse.- Teclado.-

Se añade un controlador o módulo de entrada/salida programada sin interrupciones. El CPU se aísla de los detalles específicos de las interfaces en dispositivos externos.

Se emplean interrupciones, El módulo de entrada/salida, Se mejora el módulo de entrada/salida

**EELEMENTOS
BASICOS DEL
SISTEMA DE
CODIFICACION DE
UNA
COMPUTADORA**

Léxico y sintaxis: El alfabeto sobre el que se construyen los programas Pascal está constituido por letras, dígitos y algunos otros signos.

Estructura de un programa: Consta de una cabecera en la que se declara, una descripción (declaración o definición, según los casos).

Variables, constantes y expresiones: Una variable es un lugar de almacenamiento, Las constantes sin nombre pueden usarse sin declarar.

Entrada y salida: La entrada y la salida de datos se realizan mediante procedimientos predefinidos.

Documentación: Un programa debe ir acompañado de documentación externa e interna. La documentación interna, contenida en el propio texto del programa, está constituida por los comentarios que estén insertados en el mismo.

UNIDAD 1:
ANTECEDENTES
Y CONCEPTOS
BASICOS DE LA
COMPUTACION.

FUNCIONES
BASICAS DEL
CPU

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.

SISTEMAS
OPERATIVOS Y
SU
CLASIFICACION

Sistemas operativos monousuarios: Los sistemas operativos monousuarios son aquellos que soportan a un usuario a la vez, sin importar el número de procesadores que tenga la computadora o el número de procesos o tareas que el usuario pueda ejecutar en un mismo instante de tiempo. Las computadoras personales típicamente se han clasificado en este renglón.

Sistemas operativos multiusuarios: Los sistemas operativos multiusuarios son capaces de dar servicio a más de un usuario a la vez, ya sea por medio de varias terminales conectadas a la computadora o por medio de sesiones remotas en una red de comunicaciones. No importa el número de procesadores en la máquina ni el número de procesos que cada usuario puede ejecutar simultáneamente.

Sistemas operativos monotareas: Los sistemas monotarea son aquellos que sólo permiten una tarea a la vez por usuario. Puede darse el caso de un sistema multiusuario y monotarea, en el cual se admiten varios usuarios al mismo tiempo pero cada uno de ellos puede estar haciendo solo una tarea a la vez.

Sistemas operativos multitareas: Un sistema operativo multitarea es aquél que le permite al usuario estar realizando varias labores al mismo tiempo. Por ejemplo, puede estar editando el código fuente de un programa durante su depuración mientras compila otro programa, a la vez que está recibiendo correo electrónico.

Sistemas operativos uniprosceso: Un sistema operativo uniprosceso es aquél capaz de manejar solamente un procesador de la computadora, de manera que si la computadora tuviese más de uno le sería inútil. El ejemplo más típico de este tipo de sistemas es el DOS y MacOS.

Sistemas operativos multiprosceso: Un sistema operativo multiprosceso se refiere al número de procesadores del sistema, que es más de uno y éste es capaz de usarlos todos para distribuir su carga de trabajo. Generalmente estos sistemas trabajan de dos formas: simétrica o asimétricamente. Cuando se trabaja de manera asimétrica, el sistema operativo selecciona a uno de los procesadores el cual jugará el papel de procesador maestro y servirá como pivote para distribuir la carga a los demás procesadores, que reciben el nombre de esclavos.

**UNIDAD 1:
ANTECEDENTES
Y CONCEPTOS
BASICOS DE LA
COMPUTACION.**

**WINDOWS,
FUNCIONES Y
ENTORNO.**

**Entorno De
Windows**

Es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda. Es una implementación de interfaz gráfica de usuario que ofrece facilidades de acceso y configuración, como barras de herramientas e integración entre aplicaciones con habilidades como arrastrar y soltar.

Características

Ofrece un entorno gráfico basado en ventanas, iconos y gráficos que lo hacen muy amigable y sencillo de usar. Utiliza el ratón o mouse para manejar el puntero y controlar el equipo. Incluye el navegador Internet Explorer Es compatible con el paquete de oficina Microsoft Office

Memoria RAM

Provee a la computadora con memoria para guardar instrucciones e información temporalmente, de manera que el procesador puede acceder a las mismas.

Función

La función principal de Windows es servir como puente entre la persona y la máquina, facilitando así la conexión entre ambos y el mensaje que se quiere dar a entender. Windows es un Sistema Operativo. ... El sistema operativo es el programa o software más importante de un ordenador.

Versiones

- ✓ Windows 1.0
- ✓ Windows 2.0
- ✓ Windows 3.0
- ✓ Windows 95
- ✓ Windows NT 4.0
- ✓ Windows 98
- ✓ Windows 2000
- ✓ Windows Me
- ✓ Windows XP
- ✓ Windows Vista
- ✓ Windows 7
- ✓ Windows 8

- ✓ Windows 10
- ✓ Windows 10 S
- ✓ Windows 10 X