



Mi Universidad

Nombre del Alumno: Emmanuel Cornelio Vázquez

Nombre del tema: Antecedentes y conceptos básicos de la computación

Parcial: I parcial

Nombre de la materia: Computación I

Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez

Nombre de la licenciatura: Licenciatura en enfermería

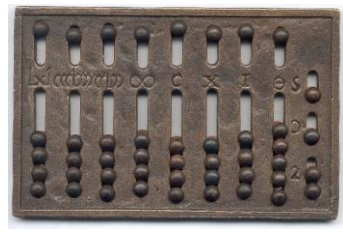
Cuatrimestre: Primer Cuatrimestre

Antecedentes y conceptos básicos de la computación.

Eventos históricos que llevaron a la invención de la computadora.

El ábaco fue uno de los primeros dispositivos mecánicos creado por civilizaciones griega y romana.
El invento de la pascalina por Blaise Pascal (1623-1662).

La Mark I se construyó en 1944 en la Universidad de Harvard encabezado por Howard H. Aiken.
La ENIAC fue construida en 1947 en la Universidad de Pensilvania encabezado por John Mauchly y John Eckert.



Mecanismos antiguos de la computación.

LA EPOCA 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
1623 – Wilhelm Schickard
1642 – Blaise Pascal
1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz
1790 – Joseph Marie Jacquard
1812 – Charles Babbage
1880 – Herman Hollerith

LA COMPUTADORA MODERNA
1943 – Howard Aiken
1939 – John Atanasoff
1946 – Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert
1945 – John Von Newmann



Termino de computadora y elementos que la integran

Computadora: Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de acuerdo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana. Sistema electrónico 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:
Tarjeta madre.
Unidad central de procesamiento.
Memoria de acceso aleatorio.
Unidad de disco duro
Tarjetas de red.
Tarjetas gráficas.

Fuente de alimentación.
Sistema de refrigeración.
Gabinete.
Teclado
Mouse
Monitor

Diferencia y características esenciales de la computadora y otros dispositivos de computación.



Dispositivos

Un dispositivo es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. Su nombre está vinculado a que dicho artefacto está dispuesto para cumplir con su objetivo. Por ejemplo: "Me regalaron una cafetera, pero aun no entiendo cómo funciona el dispositivo".

La noción de 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.

Computadora

Es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación. La computadora es parte de un sistema de computación.

Componentes del Computador: un sistema de computación está conformado por hardware, periféricos y software.

Elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.



Objetivo de los códigos:

- Facilitar el procesamiento.
- Permitir identificación inequívoca.
- Permitir clasificación.
- Permitir recuperación o localización de información.
- Posibilitar establecimiento de relaciones entre diferentes elementos codificados.
- Facilitar el señalamiento de propiedades particulares de los elementos codificados.

Características de los sistemas de códigos:

- Debe estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forme parte.
- Debe tener precisión necesaria para describir un dato.
- Debe mantenerse tan reducido como se pueda.
- Debe permitir expansión.
- Debe ser fácil de usar.
- Deben ajustarse a los requerimientos de los equipos

Función básica del CPU.

La unidad de procesamiento central o CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción.

También llamado microprocesador o procesador, es el componente primordial de cualquier computador, para la programación y el proceso de datos.

Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM.

Una CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutiva en pocos segundos, de hecho, mientras mejor sea el CPU, más rápidos serán procesados los datos y las operaciones.

El CPU se encarga de realizar operaciones bien sea del tipo lógico, aritmético y operaciones de control de transferencia.

Antecedentes y conceptos básicos de la computación.

