

**Nombre del alumno: Jarumy Azuceli Ortiz  
López.**

**Nombre del profesor: Lic. Icel Bernardo Lepe  
Arriaga.**

**Nombre del trabajo: Antecedentes y  
conceptos de la computación de la 1.4-1.7**

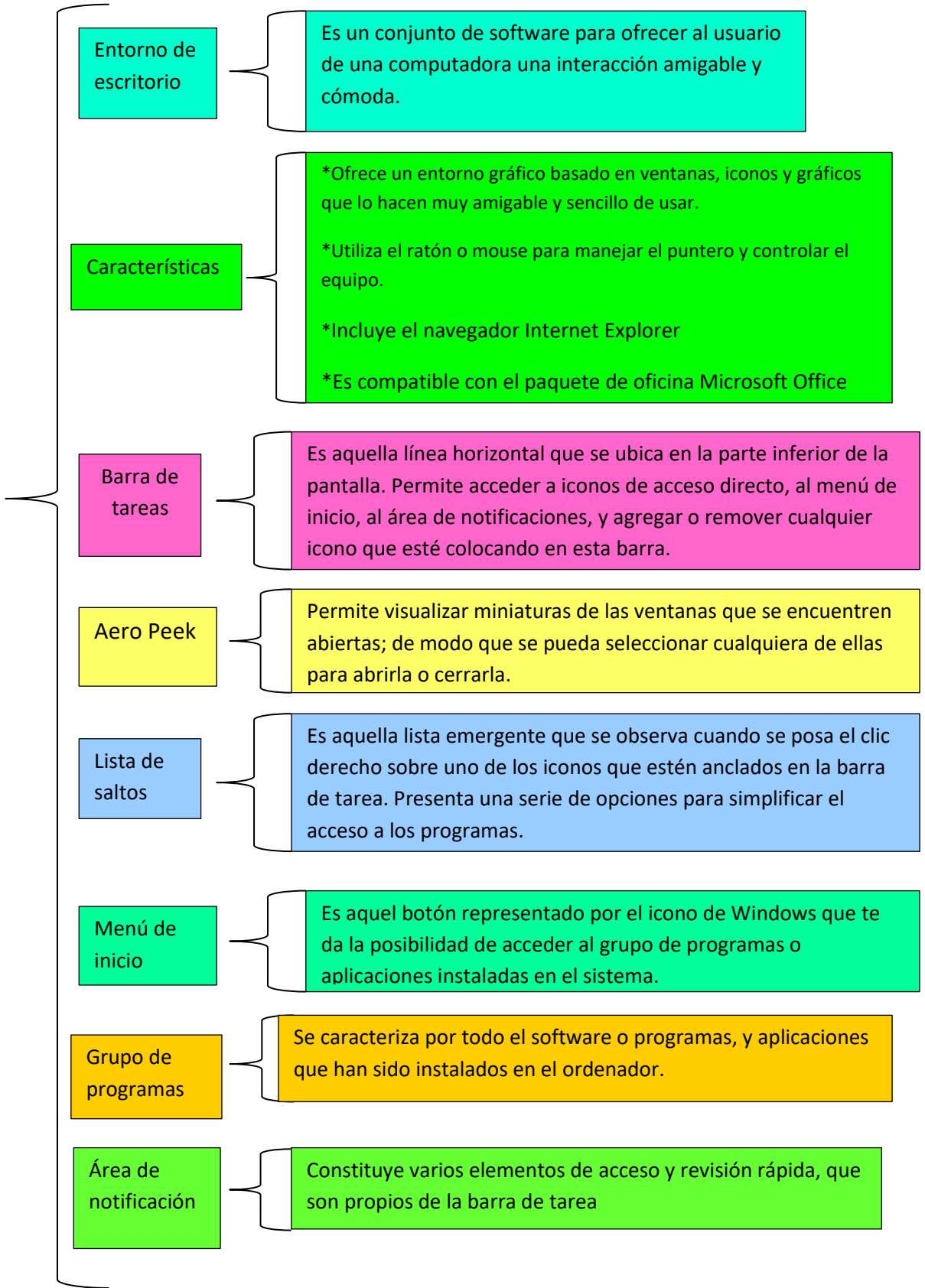
**Materia: Computación**

**Grado: 1°**

**Grupo: "A"**

Frontera Comalapa Chiapas a 26 de  
septiembre de 2021

WINDOWS,  
FUNCIONES Y  
ENTORNO



Concepto básico sobre sistemas operativo y su clasificación para dispositivo

Sistema operativo (SO)

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.

Clasificación

Los sistemas operativos se pueden clasificar atendiendo a: administración de tareas, administración de usuarios, organización interna o estructura y manejo de recursos o acceso a servicios.

Administración de tareas

\*MONOTOREA: Los que permiten sólo ejecutar un programa a la vez.  
\*MULTITAREA: los que permiten ejecutar varias tareas o programas al mismo tiempo.

Administración de usuarios

\*MONOUSUARIO: aquellos que sólo permiten trabajar a un usuario, como es el caso de los ordenadores personales.  
\*MULTIUSUARIO: Los que permiten que varios usuarios ejecuten sus programas a la vez.

Organización interna o estructura

\*Monolítico  
\*Jerárquico  
\*Cliente-servidos

Manejo de recursos o acceso a servicios

\*CENTRALIZADOS: si permite utilizar los recursos de un solo ordenador.  
\*DISTRIBUIDOS: si permite utilizar los recursos (CPU, memoria, periféricos...) de más de un ordenador al mismo tiempo.

Ejemplo del sistema operativo son:

\*DOS: Familia de sistemas operativos para PC. Sus siglas significan Disk Operating System. Fue creado para ordenadores IBM y fue muy popular.  
\*WINDOWS: Familia de sistemas operativos no libres desarrollados por la empresa Microsoft Corporation, que se basan en una interfaz gráfica que se caracteriza por la utilización de ventanas.  
\*UNÍZ: Familia de sistemas operativos que comparten unos criterios de diseño e interoperabilidad en común, que descienden de una primera implementación original de AT&T.  
\*GNU/LINUX: Sistema operativo libre creado por Richard Stallman. Sistema operativo libre creado por Richard Stallman.

Descripción los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora

Sistema de codificación

Surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión.

Sistema multibyte

Los caracteres multibyte son una amalgama de caracteres de uno y dos bytes de ancho que puede considerarse un superconjunto del ASCII de 8 bits.

Versión de tipo JIS

(Japanese Industrial Estándar). Es utilizado principalmente en comunicaciones, por ejemplo correo electrónico, porque utiliza solo 7 bits para cada carácter.

Versión de tipo shift -JIS

Es el sistema que soporta menos caracteres. Cada byte debe ser analizado para ver si es un carácter o es el primero de un dúo.

Versión de tipo EUC

Es utilizado como método de codificación interna en la mayoría de plataformas Unix. Acepta caracteres de más de dos bytes, por lo que es mucho más extensible que el Shift-JIS, y no está limitado a la codificación del idioma japonés.

Versión de tipo UTF-8

El objeto de estos metadatos es que la secuencia pueda ser interpretada a partir de cualquier posición. En este sistema, cada carácter se representa mediante una secuencia de 1 a 4 bytes, aunque en realidad, el número de bits destinados a representar el carácter se limita a un máximo de 21 (el resto son metadatos - información sobre información).

Objetos de códigos

1. Facilitar el procesamiento 2. Permitir identificación inequívoca 3. Permitir clasificación 4. Permitir recuperación o localización de información 5. Posibilitar establecimiento de relaciones entre diferentes elementos codificados.

Característica de los sistemas de código

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