



Nombre del alumno: MIREYA LOPEZ
VAZQUEZ

Nombre del profesor: ISEL LEPE

Nombre del trabajo: ANTECEDENTES Y
CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION.

Materia: COMPUTACION

Grado: 1 CUATRIMESTRE

GRUPO: "A "

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION.

Uno de los primeros dispositivos para contar fue el Abaco, la historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romanas. Una de las primeras máquinas fue la maquina analítica creada por Charles Babbage fue un profesor matemático unas de las ideas que él tuvo para la elaboración fue debido a la elaboración de tablas matemáticas ya que era un proceso tedioso.

En 1944 se dice que se construyó en una de las universidades de Harvard, la Mark que fue diseñada por un equipo encabezado por Howard. De la cual esta máquina no está considerada como una computadora electrónica por motivo que no era para un propósito general unos de sus funciones estaba basado en los dispositivos electromecánicos.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION Y SUS INVENTORES.

Unos de los primeros dispositivos de la época antigua podemos decir que fue el Abaco ya que fue creado para manipular datos se dice que alrededor del años 3000 BC. Los babilonios eran quienes creaban el Abaco.

1617 John fue un matemático escoces que invento invento los hueso o bastoncillos de napier esto les permitía multiplicar grandes números.

1623 Wilhelm fue uno de los primeros matemáticos en inventar y desarrollar una calculadora fue nativo en Alemania se dice aproximadamente en el año 1623 es matemático construyo el mecanismo donde le permitía sumar, restar, multiplicar, dividir.

La computadora moderna como un estudiante Harvard propuso crear una computadora basada en un motor Analítico pero la universidad no le dio la ayuda que el necesitaba para que el pudiera ejercer para poder crear la computadora.

TERMINOS DE UNA COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LO INTEGRAN.

La computadora es un sistema electrónico se lleva acabo de aritméticas y de lógica de acuerdo a las instrucciones internas, que son efectuadas sin intervención alguna.

Unas de las combinaciones que trabajan como una unidad son los equipos de hardware programas que son como software datos y gente.

Unos de los tipos de computadoras se van clasificando de acuerdo al principio de operaciones analógicas y digitales.

Computadora analógica se describen por relaciones matemáticas similares exponenciales, logarítmicas etc.

Computadora digital están basadas en dispositivos estables que solo podemos tomar unos de los valores posibles "1" o "0" tienen como una de las ventajas poder ejecutar diferentes programas.

Se clasifican por medio de fuente de energía pueden ser mecánicas que funcionan por dispositivo mecánicos con movimiento.

También podemos clasificarlos por su tamaño que nos permite clasificar cualquier tamaño de capacidad no por tamaño físico ya que es la cantidad de procedimiento de un sistema puede realizar por unidad o tiempo.

Unas de las partes de la computadora son;

- Memoria de acceso aleatorio o RAM.
- Tarjetas de red u tarjeta gráfica.
- Sistema de refrigeración.
- Gabinete.
- Teclado.
- Ratón o mouse.

Unos de los sistemas de codificación es una de las clasificaciones que surge mediante una necesidad de registrar ordenar agrupar y podemos facilitar su registro y transición algunos de los ejemplos son;

- Códigos morse.
- Escrituras en claves.
- Códigos de clasificación bibliotecaria.
- Códigos de productos.

Describir la función básica del CPU.

La unidad de procedimiento central es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos

Algunas de las funciones del CPU memoria cache es el tipo de memoria muy rápida con la que obtenemos datos para las operaciones que se vayan a efectuar sin que tengamos la necesidad de nos permitan enviar información a la memoria.

El CPU; Se encarga de realizar de las operaciones bien sea el tipo lógico aritmético y las operaciones de control.

El CPU se divide en procesador, memoria, monitor, del sistema y circuitos auxiliares. También es muy importante ya que es allí en donde la información que viene de los dispositivos exteriores y que procese para que pueda ser devuelto a las computadoras grandes.

WINDOWS FUNCIONES Y ENTORNO.

Es conjunto software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda.

Es una implementación de interfaz gráfica de usuario que nos ofrece facilitar el acceso y configuración, como barra de herramientas e integración.

Unas de las características que nos ofrece es un entorno grafico basado en ventanas, iconos, y gráficos que los hacen muy amigable y sencillos de usar.

BARRAS DE TAREA; Es aquella línea horizontal que se ubica en la parte inferior de la pantalla. Que nos permite acceder directo al menú de inicio al área de noticiones agregar o remover cualquier icono.

NOTIFICACIONES.

- FECHA Y HORA; Presenta la zona horaria el mes y el día.
- ALTAVOSES; Representado por un icono de bocina nos permite saber el nivel de volumen.
- BATERIA; Nos indica cuanta energía posee la batería interna de la cual solo se visualiza en computadoras portátiles o laptops.
- ACCESO A REDES; Nos representa por varias barras organizadas de maneras ascendentes o un icono de computadora con otro elemento.
- ACTUALIZADOR DE WINDOWS; Es una de las funciones predeterminados de Windows nos informa que si existe una nueva versión.

