



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: Esmeralda Jaqueline Rodríguez Muñoz

Nombre del tema: Antecedentes y conceptos básicos de la computación

Parcial: I

Nombre de la Materia: computación

Nombre del profesor: Icel Bernardo Lepe.

Nombre de la Licenciatura: en enfermería

Cuatrimestre: 1er cuatrimestre

UNIDAD 1

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION

1.1 Eventos historicos mas importantes que llevaron a la invencion de la computadora.

Los ordenadores han ido evolucionando desde su creación, pasando por diversas generaciones, desde 1940 hasta la actualidad, la historia de las computadoras han pasado por muchas generaciones y la sexta, la más reciente, que viene integrada con microprocesadores como los Intel Core o AMD Ryzen.

En 1833: el matemático e inventor británico Charles Babbage diseña e intenta construir la primera computadora, de funcionamiento mecánico, a la que llamó la «máquina analítica». En 1938: el ingeniero alemán Konrad Zuse completa la Z1, la primera computadora que se puede considerar como tal. Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas, de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil. Mientras tanto Charles Jacquard (francés), 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.

La computadora no es un invento de alguien en particular, sino el resultado evolutivo de ideas y realizaciones de muchas personas relacionadas con áreas tales como la electrónica, la mecánica, los materiales semiconductores, la lógica, el álgebra y la programación. Todo este desarrollo de las computadoras suele divisarse por generaciones y el criterio que se determinó para determinar el cambio de generación no está muy bien definido, pero resulta aparente que deben cumplirse al menos los siguientes requisitos:

- La forma en que están construidas.
- Forma en que el ser humano se comunica con ellas.

1.2 Mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.

La computadora se involucra en el ábaco que fue un mecanismo que puede dar cálculos exactos fue inventado en babilonia unos 500 a.c. al pasar de miles de años aparece la calculadora de pascal esta fue creada por Blaise pascal la cual la llamo pascalina y la invento en 1642, pasado algunos años a esta se le agregaron funciones de multiplicación y división por un hombre de apellido Leibniz. En 1801 el francés Joseph Marie inventa la máquina de telar esto quiere decir que se había inventado el almacenamiento por medio de las tarjetas perforadas las cuales ahora se conocen como discos, en 1828 se crea una máquina diferencial capaz de diferenciar polinomios pero varios inconvenientes en las piezas hicieron que fracasara después de esto el mismo Charles Babbage en 1833 creo

la máquina analítica la cual era capaz de hacer todas las operaciones matemáticas, es por eso que este se le considera el padre de la informática

1.3 DEFINICION DE COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

La computadora es una máquina que está diseñada para facilitarnos la vida, científicamente hablando es una máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos. Los elementos que integran una computadora son los siguientes.

Componentes internos y periféricos, CPU o microprocesador, placas bases, la memoria RAM, disco duro, tarjeta gráfica, fuentes de alimentación, tarjeta de red, disipadores y refrigeración líquida, el chasis donde guardamos todos los componentes de un ordenador, monitor, teclado, ratón.

1.3.1 DIFERENCIAS Y CARACTERISTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACION.

Como característica tenemos que tanto dispositivos como computadora son de suma importancia para la de muchas funciones que hoy en día favorecen a la humanidad ya que gracias a estos avances o inventos tecnológicos hemos adquirido nuevas ideas, nuevas herramientas que nos facilitan la vida diaria. Y la diferencia que puede existir es que los dispositivos servirían como herramienta para una computadora y como bien sabemos un procesador nos brinda mayor capacidad de realización para lo que sea que queramos hacer, teniendo en cuenta también que los dispositivos nos darían una aportación más a nuestra computadora.

1.4 ELEMENTOS BASICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACION EN UNA COMPUTADORA.

Los sistemas de codificación y la necesidad de la clasificación surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión. Ejemplos: códigos Morse, escrituras en claves, códigos de clasificación bibliotecaria, códigos de productos, etc. Científicamente hablando el sistema de codificación es la asignación de símbolos mediante un plan sistemático, para distinguir ciertos fenómenos y establecer su ordenamiento dentro de una clasificación determinada.

1.5 FUNCION BASICA DEL CPU.

Es por donde pasa toda la información que la misma necesita, la procesa o mejor dicho la analiza y decide qué hacer con ella, cualquier programa necesitan estar en contacto con este componente para poder ejecutarse ya que el CPU es quien asigna lo necesario para su funcionamiento también es capaz de hacer con cada información que le llega, en conclusión, es el componente que decide el ritmo de nuestra computadora organizando hacia donde deben apuntar el resto de componentes.

1.6 CONCEPTOS BASICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACION PARA DISPOSITIVOS.

Un sistema operativo es un conjunto de programas que controla la ejecución del software de aplicación y actúa como una interfaz entre el usuario y el hardware de la computadora. Administran y explotan los recursos del hardware para lograr un rendimiento óptimo en el funcionamiento de la computadora.

Un sistema operativo es necesario para que nos permita o que nos guie en el proceso de instalación de cualquier aplicación o programa, sin este sería imposible poder hacer uso de

estos software de aplicación. Ejemplo de sistemas operativos tenemos al más popular es Windows por supuesto hablando de las computadoras, pero también tenemos los sistemas operativos de celulares que serían Android y IOS dentro de los más populares. Entonces como conclusión tenemos que los sistemas operativos son indispensables tanto en una computadora tableta o celulares para poder instalar cualquier aplicación o programa y darle utilidad.

1.7 WINDOWS, FUNCIONES, Y ENTORNO.

Windows permite una buena comunicación entre el usuario y el computador, permite el buen manejo, el funcionamiento correcto del resto de los programas y la gestión de recursos, así como también trabaja bajo una plataforma o entorno gráfico que permite mostrar colores, animación, imágenes dimensionales. Han existido varios tipos de Windows y han ido avanzando en la tecnología y de esta manera a mejorado que en la actualidad contamos con Windows 10. Es un programa de software que desempeña funciones básicas, como la administración de archivos y la ejecución de aplicaciones, y que usa dispositivos periféricos como la impresora, el teclado, el monitor y el mouse y nos ofrece mayor control sobre la configuración de privacidad. Windows tiene tres características generales la primera es que tiene una interfaz de usuario, esta brinda mayor información y más amigable, la segunda es que es multitarea es decir que permite ejecutar varias aplicaciones al mismo tiempo y la última es que tiene la posibilidad de integrar recursos multimedia como textos, imagen, sonido

BIBLIOGRAFIA

ANTOLOGIA ACTUALIZADA DE LA UNIVERSIDAD

WIKIPEDIA