



**Nombre del alumno: Maritza Itzel
López Luna.**

Nombre del trabajo: ensayo

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

Materia: Computación.

Grado: 1

Grupo: A

PASIÓN POR EDUCAR

EVENTOS HISTORICOS MAS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA.

Uno de los primeros dispositivos mecánicos fue el ábaco su historia es las antiguas civilizaciones griega y romana. Este dispositivo es fácil consta de cuentas ensartadas en varillas a su vez están montadas en un marco rectangular no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa.

Otro de los inventos fue la pascalina inventada por Blaise pascal (1623-1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716) de Alemania. Con estas mecánicas los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manual mente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de los automóviles.

La primera computadora fue la maquina analítica creada por charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX, 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. En 1947 se construyo en la universidad de Pennsylvania la ENIAC (Electronic Numerical integrator and calculator) que fue la primera computadora electrónica, el equipo de diseño lo encabezaron los ingenieros John Mauchly y John Eckert.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION Y SUS INVENTORES.

El ábaco: representa el artefacto mas antiguo empleando para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000BC, los babilonios empleaban el ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.

1617-John Napier: un matemático escocés invento los Huesos o Bastoncillos de Napier este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante estos bastoncillos.

1623-Wilhelm Schickard: fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora.

1642-Blaise Pascal: invento una maquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.

1694-Gottfried Wilhelm Von Leibniz: fue un matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el "Stephan Recomer" Esta máquina era más versátil que la de Pascal ya que podía multiplicar y dividir como sumar, restar.

1790-Joseph Marie Jacquard: creó el Telar de Jacquard el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avilado en una tejedora.

1812-Charles Babbage: él hizo la máquina de motor diferencial trabajaba para resolver ecuaciones diferenciales.

1880-Herman Hollerith: inventó una perforadora, lectora y tabular de tarjetas.

1939-John Atanasoff: diseñó y construyó la primera computadora digital mientras trabajaba con Clifford Berr, un estudiante graduado.

1946-Dr. John Mauchly y Presper Eckert: crearon la computadora electrónica digital operacional esta maquina fue desarrollada a gran escala, siendo derivada de las ideas no patentadas de Atanasoff.

DEFINIR EL TERMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LO INTEGRAN.

La computadora es un sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervenciones humanas.

Sistema de computadora: una combinación de partes que trabajaban como una unidad, que son: equipo (hardware), programas(software), datos y gente.

Entrada (input): cualquier información introducida a la computadora.

Cubierta, Armazón o "Chasis" (Case): alberga los componentes internos de la computadora.

Partes de una computadora-hardware

El Hardware es la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, guardar, escuchar, etc.

Placa base es conocida como placa madre, tarjeta madre o placa principal: es la placa principal de circuitos impresos de una computadora, entre ellas están las rutas electrónicas o buses que son los que permiten el desplazamiento de los datos entre los componentes del equipo.

Unidad central de procesamiento o CPU: en ocasiones se llama simplemente procesador y se lo clasifica como el cerebro de la computadora.

Memoria de Acceso Aleatorio o RAM- es el componente en donde de forma temporal se almacena los datos y los programas que la CPU utiliza. Es un tipo de memoria volátil, así que el contenido se va borrar al apagar el computador

Unidad de disco óptico: así se denomina porque usa un laser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray.

Unidad de Disco Duro o HDD: es un componente principal del computador porque es aquí donde se aloja el sistema operativo al igual que las aplicaciones informáticas.

Unidad de estado solido o SSD: es un nuevo tipo de tecnología que busca remplazar los discos duros tradicionales.

Tarjetas de red: se conoce como la placa de red, adaptador de red o NIC, es la que permite la conexión a una red informática.

Tarjeta grafica: se denomina también como placa de video, adaptador de video o tarjeta de video, es la que brinda la capacidad del computador, también se puede ver películas, imágenes, juegos, etc.

Fuente de alimentación: es la que convierte alterna en corriente continua de un voltaje menor es necesario esta conversión para que las partes del computador trabaje adecuadamente.

Teclado: es la disposición de entrada que se emplea para enviar ordenes y datos a la computadora. Su origen se debe a las maquinas de escribir, cuenta de botones o teclas para así interactuar con el ingreso de datos.

Ratón o mouse: periférico de entrada que se usa para interactuar con el entorno gráfico del PC.

Monitor: es el principal periférico de salida y es donde se ve de manera gráfica la información o los datos que se genera por la computadora.

Impresora: periférico de salida con el que se da una copia de textos gráficos digitales en métodos físicos que son casi siempre papel.

DIFERENCIAS Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA, OTROS DISPOSITIVOS DE LA COMPUTACION.

un dispositivo es un aparato de mecanismo que se desarrolla determinadas acciones su nombre a que dicho artefacto está dispuesto para cumplir con su objetivo.

La noción del 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 la computadora. Los tipos de dispositivos son de tres: entrada, salida, almacenamiento. Estos son los que ayudan al usuario a interactuar con una máquina.

Los dispositivos de entrada son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario. Los de salida son los que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

Dispositivo de almacenamiento es todo aparato que se utiliza para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal. Una computadora es el dispositivo

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

DESCRIBIR 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, enmascar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión.

Si se trata de representar juegos de mas de 256 caracteres en almacenamiento de externos o en sistemas de transmisión, en los que es importante la economía de espacio y ancho de banda de solución ha consistido en utilizar sistemas de codificación multibyte.

Como su nombre lo dice utiliza mas de un octeto, para la anchura de los distintos caracteres es variable según la necesidad del momento.

Sus objetivos de los códigos facilitar el procesamiento, permitir identificación inequívoca, permitir clasificación, permitir la clasificación.

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, mantenerse tan reducido como se pueda.

DESCRIBIR LA FUNCION BASICA DEL CPU.

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 procesar, es el componente primordial de cualquier computador, para la programación y el proceso de datos podemos decir que el CPU es como el cerebro del ser humano ya que el cerebro resive la información y lo manda a todo el cuerpo electrónico, se trata de un chip el cual contiene por dentro miles de elementos con los cuales pueden realizar el trabajo que se vaya a requerir.

Las funciones del CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutivas en pocos segundos de hecho, mientras mejor sea la CPU mas rapidos serán procesados los datos y las operaciones.

El CPU es importante ya que es allí en donde la información que viene de los dispositivos exteriores llegue y se procese para que luego puede ser devuelto a los computadores grandes.

CONCEPTOS BASICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACION PARA DISPOSITIVOS.

Un sistema operativo es un conjunto de programas o software destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador, y gestiona el hardware de la maquina desde los niveles mas básicos.

El sistema operativo es el primer programa que funciona cuando se pone en marcha el ordenador y gestiona los procesos de ejecución de los programas y aplicaciones que

Funciona sobre el, actuando como intermediario entre los usuarios y el hardware, el sistema administra todos los recursos como discos, impresoras, memorias, monitor.

clasificación de los sistemas operativos.

Los sistemas operativos se pueden clasificar atendiendo a:

Administración de tareas: monotarea, multitarea

Administración de usuario: monousuario y multiusuario.

Organización interna o estructurada: monolitico, jerarquico, clientes-servidor.

Manejo de recursos o acceso a servicios: centralizados y distribuidos.

WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.

Un entorno de escritorio es un conjunto software para ofrecer el 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.

En general cada entorno de escritorio se distingue por su aspecto y comportamiento particulares, aunque algunos tienden a imitar características de escritorios ya existentes el primer entorno moderno de escritorio que se comercializó fue desarrollada por Xerox en los años 80.

Ofrece un entorno gráfico basado en ventanas, iconos y gráficos que lo hacen muy amigable y sencillo.

Utiliza un ratón o mouse para manejar el puntero y controlar el equipo.

Incluye navegador de explore , es compatible con el paquete de oficina de Microsoft Office.