



UNIVERSIDAD DEL SURESTE. COMPUTACION.

ENSAYO

URIEL GUSTAVO BAYONA CURZ

INTRODUCCION

Sobre este tema llamado Antecedentes y Conceptos básicos de computación vemos que habla acerca de todo lo que esta relacionado con una computadora, desde los componentes que lo integran hasta los tipos de computadora, también algunos hechos históricos que relaciona a la computadora como la creación del ábaco.

En el mundo de la computadora hay una gran diversidad de cosas de la que hablar, mas hoy en día que se ah echo mas importante tener una computadora, desde su uso para trabajo, estudio o hasta para jugar, existen componentes para que resalte y funcione bien en cada tipo de uso que se le da a la computadora.

Dudo mucho que hoy en día una persona joven no sepa lo que es una computadora ya que hasta en la escuela es casi obligatorio el uso de una, y también como puede usarse para bien también para mal, eso ya depende de el pensamiento y la moral del usuario.

Pero es increíble como ah evoluciona la computadora en el paso de los años, desde una computadora que ocupaba metros de espacio hasta una laptop que no ocupa ni 80cm de espacio.

DESARROLLO

Unos de los hechos más importantes en la historia de la computadora y que lo cual fue motivo para inventarla fue ni mas ni menos que el ábaco, que fue echo en la cultura griega y romana. Este dispositivo es muy sencillo, consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. Al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante dichas posiciones que este representa y almacena datos. A este dispositivo no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa.

También sabemos que la primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX. La idea que tuvo Charles Babbage sobre un computador nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores y esto ocasiono que en 1823 el gobierno Británico lo apoyo para crear el proyecto de una máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas.

Ahora mencionare algunos inventores y sus mecanismos antiguos.

LA ÉPOCA ANTIGUA

El Ábaco

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

John Napier, un matemático escocés, inventó los Huesos o Bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos.

1623 – Wilhelm Schickard

Wilhelm Schickard fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. Nativo de Alemania, aproximadamente para el año 1623, este matemático construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir. Su plan era enviar a su amigo, Johannes Keple, una copia de su nueva invención, pero un fuego destruyó las partes antes que fueran ensambladas.

1642 – Blaise Pascal

Blaise Pascal fue un matemático francés que nació en el 1623. Desde muy temprana edad era un entusiasta en el estudio autodidacta de las matemáticas. Antes de que alcanzara la edad de trece años, Pascal descubrió un error en la geometría de Descartes. En el 1642 inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.

1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz

Leibniz fue un matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el “Stepped Reckoner”. Esta máquina era más versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar.

1790 – Joseph Marie Jacquard

Creó el Telar de Jacquard (Jacquard's Loom) el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avitelado en una tejedora.

Ahora hablaremos sobre los componentes de la computadora ya que es importante conocer lo que la integra tanto por fuera como por dentro, si falta un solo componente este no funcionara bien o solo no funcionara.

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 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.

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

La entrada (Input) es cualquier información introducida a la computadora.

La cubierta (Case) alberga los componentes internos de la computadora.

Las partes de una computadora se dividen en dos grandes grupos que son el Hardware y el Software. Vamos a ir desarrollando las partes de una computadora, empezando por el Hardware y finalizando con el Software.

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

La placa base es conocida como placa madre, tarjeta madre (motherboard) o placa principal. Es la placa principal de circuitos impresos de una computadora. En ella están las rutas eléctricas o buses que son los que permiten el desplazamiento de los datos entre los componentes del equipo. De uno u otro modo cada parte va a estar conectada con la placa base.

También se encuentra lo que es la CPU o procesador y se lo clasifica como el cerebro de la computadora. En cuanto a capacidad de cómputo es la parte más importante, ya que la mayor parte de los cálculos son realizados por el procesador. Si una computadora tiene un buen procesador todo ira muy fluido, claro acompañado de una tarjeta grafica buena y mas componentes.

La memoria RAM es el componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y los programas que la CPU utiliza. Es un tipo de memoria volátil, así que el contenido se va a borrar al apagar el computador.

La unidad de disco óptico, se le denomina porque usa un láser para la lectura de los datos que están almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray.

La 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. Es usado a su vez para el almacenamiento de archivos digitales como vídeos, fotos, música y demás. De forma típica usan tecnología de almacenamiento magnético y al interior tiene platos magnéticos para grabar la información.

Unidad de Estado Sólido o SSD es un nuevo tipo de tecnología que busca reemplazar los discos duros tradicionales. No disponen de partes móviles y usan semiconductores para el almacenamiento. Debido a que no tienen partes móviles, usan menos energía, no hay ruido y son menos sensibles ante los golpes. Su escritura y acceso es muchísimo más rápida.

La fuente de alimentación también se conoce como fuente de poder y es la que le brinda la energía la computadora. Está pensada para convertir la corriente alterna en corriente continua de un voltaje menor. Se necesita de esa conversión para que las partes del computador trabajen de modo correcto. Dispone de varios conectores para así alimentar varias partes de la computadora.

En el sistema de refrigeración se genera calor a partir del flujo de corriente entre los componentes electrónicos, en donde el funcionamiento va a ser mejor si la temperatura se mantiene baja. Debido a ello es que se precisa de refrigeración. El sistema de refrigeración es entonces un disipador térmico con el que se le quita calor al núcleo de la CPU, que casi siempre se complementa con un ventilador.

También se encuentran otros que son mas externos como por ejemplo el monitor, el mouse, el teclado y hasta impresoras y bocinas, ya con todo esto una computadora se puede usar y hay variaciones de monitores, teclados, mouses que unos tienen una calidad altísima y otros no, también hay accesorios gaming.

También es importante saber que un 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. Comienza a trabajar cuando se enciende el ordenador, y gestiona el hardware de la máquina desde los niveles más básicos.

El sistema operativo es el primer programa que funciona cuando se pone en marcha el ordenador, y gestiona los procesos de ejecución de otros programas y aplicaciones, que funcionan sobre él, actuando como intermediario entre los usuarios y el hardware. El sistema operativo administra todos los recursos como discos, impresoras, memoria, monitor, altavoces y demás dispositivos. Por ello, resulta imprescindible para el funcionamiento del ordenador.

CONCLUSION

En conclusión puedo decir sobre este tema que aprendí un poco mas sobre la computadora, algo de su historia hasta mas sobre los componentes que lo conforma, para mi una computadora ya es fundamental en mi vida, ya que con ella puedo realizar investigaciones e hacer tarea, y todo gracias al sistema operativo y a los software que uno puede usar como editores de texto, también aprendí que unas de las cosas que impulso a la creación de la computadora fue el ábaco, algo tan simple que un niño usa por primera vez en el kínder para aprender a sumar o restar y que gracias a eso hoy en día tenemos desde calculadoras digitales hasta computadoras.

También puedo decir que la computadora es una herramienta de trabajo que puede ayudar a mejorar calidades de vida de diversas personas, por que en ella se pueden registrar datos sobre su salud, dentro del área de medicina esto se aplica y es como se usa, monitorean signos vitales y con esto es como se puede salvar la vida de alguien que está en peligro.

La evolución de cada uno de los componentes ha sido increíble, cada vez mejorando, desde gráficos hasta su optimización, la fluides que tiene cada vez es increíble.

BLIBIOGRAFIA

ANTOLOGIA DE COMPUTACION