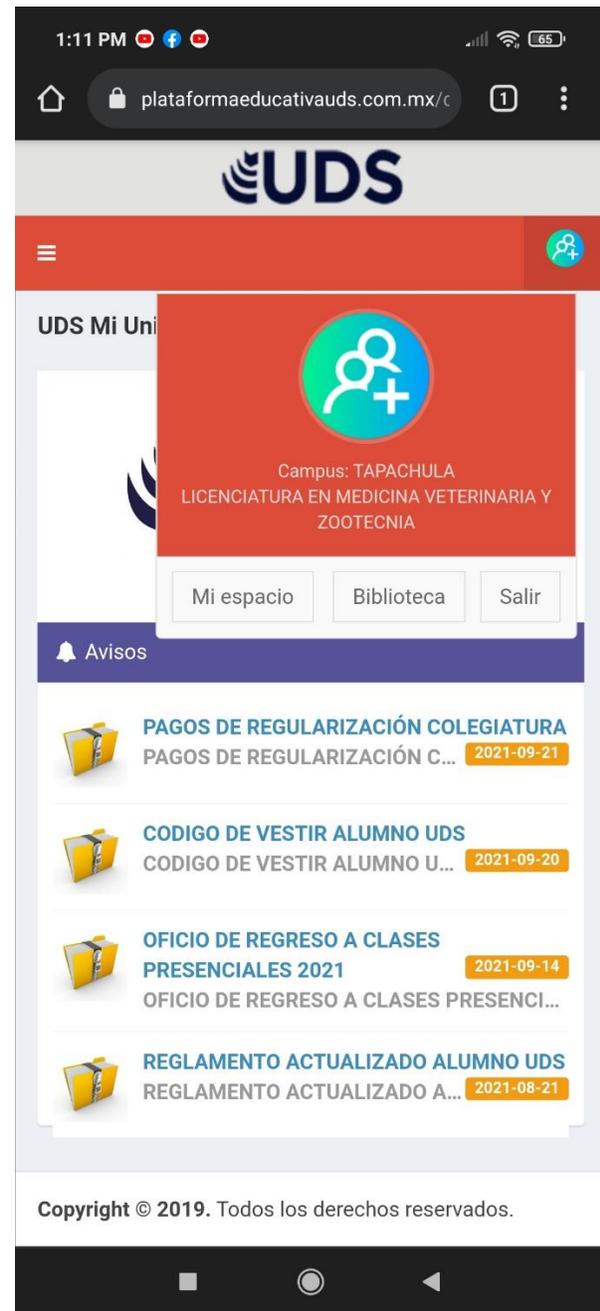
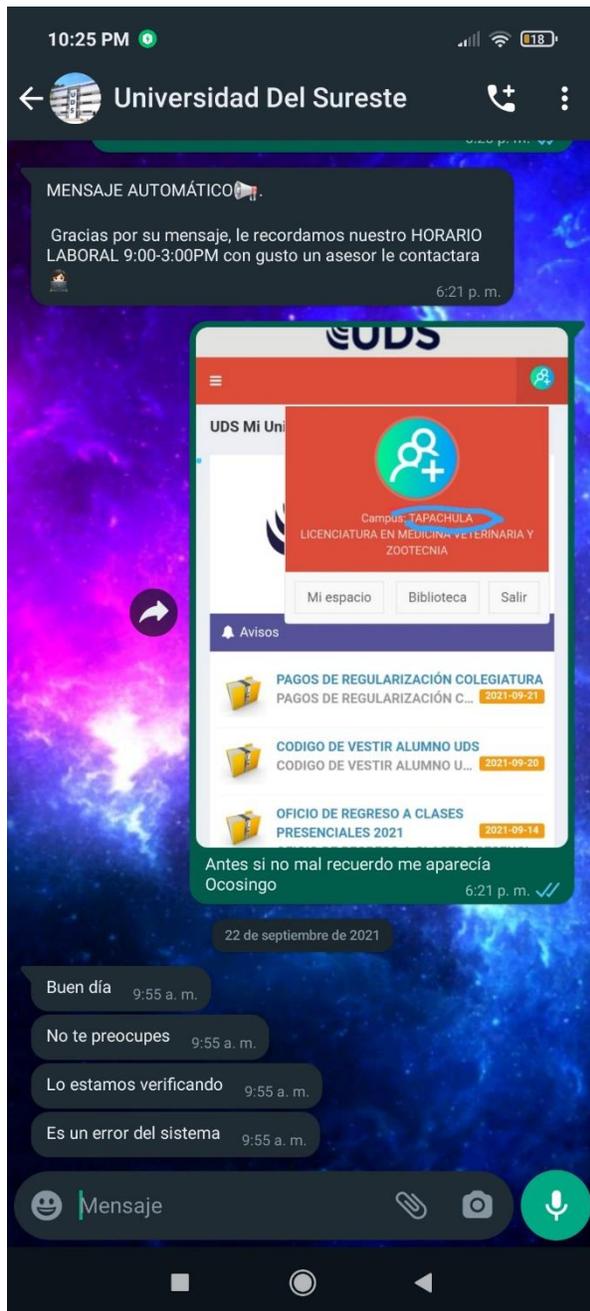


EL SIGUIENTE ARCHIVO ES UNA RECOPIACION DE LOS TRABAJOS REALIZADOS EN ESTE PERIODO

NOTA: MEDIANTE ESTE ESCRITO LE INFORMO QUE TUVE UNOS PROBLEMAS CON LA PLATAFORMA EDUCATIVA DE LA INSTITUCION, MI USUARIO ESTABA DADO DE ALTA EN EL CAMPUS TAPACHULA. LAS ACTIVIDADES REALIZADAS FUERON LAS ESTABLECIDAS EN DICHO CAMPUS. LA INSTITUCIÓN ME DIO RESPUESTA EL DIA DE HOY 24 DE SEPTIEMBRE DEL 2021, RESOLVIENDO LA SITUACIÓN. CABE RECALCAR QUE LAS ACTIVIDADES ASIGNADAS EN ESE CAMPUS YA ESTABAN HECHAS Y SON LAS QUE ADJUNTO PARA QUE ME TOMÉ EN CUENTA. POR SU COMPRESIÓN, GRACIAS.

ADJUNTO EVIDENCIA





Nombre del alumno: Oscar Omel Lopez Osorio

Nombre del profesor: Abel Estrada Dichi

Licenciatura: Medico Veterinario y Zootecnista

Materia: Computación I

Nombre del trabajo: Cuadro sinóptico(tema 1.4, 1.5 y 1.6)

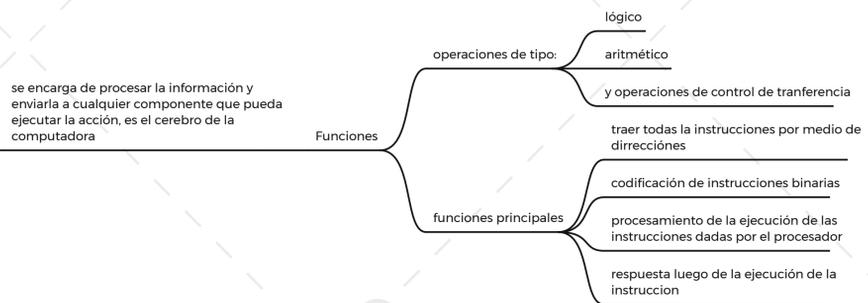
Ocosingo, Chiapas a 19 de Septiembre del 2021

Unidad I

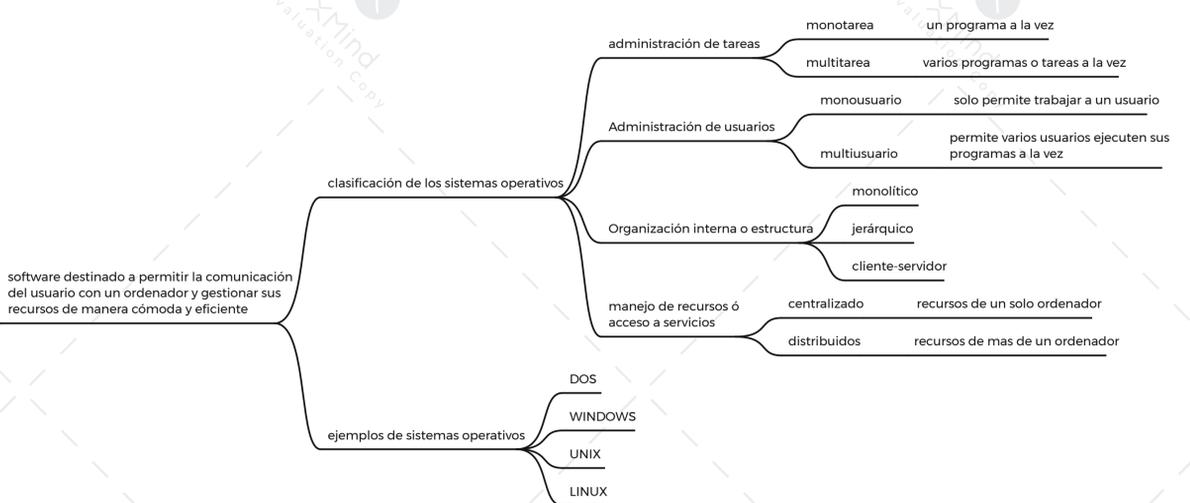
1.4 Describe los elementos básicos del sistema de codificado en una computadora



1.5 Describir la función básica del CPU



1.6 Conceptos básicos sobre operativos y su clasificación para dispositivos



Fuentes

Antología de Computación



**Nombre del alumno: Oscar Omel
Lopez Osorio**

**Nombre del profesor: Abel Estrada
Dichi**

**Licenciatura: Medico Veterinario y
Zootecnista**

Materia: Computación I

**Nombre del trabajo: Mapa
Conceptual (tema 1.3 y 1.3.1)**

Ocosingo, Chiapas a 26 de Septiembre del 2021

COMPUTADORA

es Máquina electrónica automática que resuelve problemas gracias al procesamiento de datos almacenados en memorias

sistema de computadora es una combinación de partes que trabajan como una unidad

ejemplo equipo (hardware), programas (software), datos y gente

entrada (input) consistente en cualquier información introducida a la computadora

por que usar una computadora No se cansa, es procesada y almacenada, realiza funciones con un minimo de errores. sirve para entretenimiento desde jugar videojuegos hasta solamente ver foto, su almacenamiento te permite guardar cosas importantes. la pregunta sería; ¿y por qué, no?

Periféricos teclado, raton, monitor altavoces etc. son

Software el sistema operativo, aplicación informática, lenguaje de programación, paquetes de software y drivers es

Hardware placabase, cpu, Ram, SSD, Tarjetas de red, tarjeta gráfica, fuente de alimentación, sistema de refrigeración está conformado por

Clasificación de la computadoras

por su fuente de energía

- mecanica** funcionan por dispositivos mecánicos con movimientos
- Electrónicas**
 - ¿cómo funciona? funciona a base de energía eléctrica
 - ¿por qué? análogas
 - Requieren de un proceso físico, un apuntador y una escala
 - características del cálculo análogo son: Es preciso, pero no exacto barato y rápido pasa por los infinitesimos
 - Digitales
 - ¿por qué? se llama si porque muy rudimentariamente, manejan variables directas, solo reconocen 2 estados; abierto y cerrado
 - También puede ser

tipos de computadoras

Análogas ¿que hace? entrega la solución muy rápido

digitales ¿que significa? está basada en dispositivos biestables, que solo puede tomar unos de los valores posibles: '1' ó '0'

ventajas puede ejecutar diferentes programas al mismo tiempo

pero Diferentes fenómenos físicos se describen por relaciones matemáticas similares

al cambiar el problema a resolver, hay que rediseñar sus circuitos

Armazone La caja dónde se encuentran los componentes internos de la computadora es

grupos según su aplicación son

- de aplicación general** puede cambiarse el software por la volatilidad de la memoria es
- de aplicación específica** lleva a cabo tareas específicas, solo sirve para eso y no se puede alterar es

de este tipo tenemos

- Computador integrado
- computador basado en pluma y Asistente personal digital

por su tamaño

- Macro computador, micro computador, estación de trabajo y computadora personal

Fuentes

Antología de Computación I



**Nombre del alumno: Oacar Omel
Lopez Osorio**

**Nombre del profesor: Abel Estrada
Dichi**

**Licenciatura: Medico Veterinario y
Zootecnista**

Materia: Computación I

Nombre del trabajo: Ensayo Unidad I

Ocosingo, Chiapas a 19 de SEPTIEMBRE del 2021

Antecedentes y conceptos básicos de la computación

La computadora es una maquina electrica automática que resuelve problema gracias al procesamiento de datos almacenados en memorias de acuerdo con instrucciones u ordenes. Hay tres tipos de computadoras: analogicas, digitales y mixtas. Para realizar sus operaciones y establecer comunicación con el usuario, las computadoras emplean leguajes artificiales especificos para una determinada tarea, los mas comunes son: BASIC, COBOL, FORTRAND, PASCAL, LOGO.

Las computadoras actuales son capaces de manejar datos numéricos, palabras, imágenes

El abaco es un dispositivo mecánico para contar, se remonta a la civilización griega y romanas, el abaco surgió por la necesidad de llevar la contabilidad, este consistía de unas cuencas atravesas por un por una varilla y estas sujetas a un marco, el valor de las cuencas dependía de la posición en la que encontraba. A este no se le puede llamar computadora por carecer del elemento fundamental llamado programa.

La Pascalina es un invento de pare del fances Blaise Pascal (1623 – 1662) y del aleman Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas.

La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage quien daba clases en la Universidad de Cambridge en siglo XIX, nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores. El gobierno Británico lo apoyo en 1823 para crear un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas. También hizo un proyecto de una maquina que podía hacer cualquier hasta 20 digitos

Charles Jacquard de origen frances, creo un telar capas de reproducir automáticamente patrones de tejios leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido.

1944 Howard H. Aiken encabezo un equipo en Harvard construyo la Mark I, no considerada como computadora electrónica debido a que no era de propósito general y su funcionamiento estaba basado en dispositivos electromecánicos llamados relevadores.

En 1947 se construyó 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. Esta máquina ocupaba todo un sótano de la Universidad, tenía más de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo.

La EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) fue diseñada por John von Neumann, John Mauchly y John Eckert. Tenía aproximadamente cuatro mil bulbos y usaba un tipo de

memoria basado en tubos llenos de mercurio por donde circulaban señales eléctricas sujetas a retardos

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. El prototipo nunca fue encontrado, pero un esquema UNIVERSIDAD DEL SURESTE 13 rudimentario de esta máquina sobrevivió. Para la década de los 1970, fue construido un modelo de este tipo de computador matemático.

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. Tal mecanismo, empleaba ruedas numeradas del 0 al 9, la cual incorporaba un mecanismo de dientes y cremalleras que permitían manejar números hasta 999,999.99. Debido al alto costo para reproducir este aparato, y porque la gente temía que fueran despedidas de sus trabajos, el Pascalino no fue un éxito comercial.

1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz Leibniz fue un matemático alemán que diseño 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.

1812 – Charles Babbage Charles Babbage fue un inglés que, agravado por errores en las tablas matemáticas que eran impresas, renunció a su posición en Cambridge para concentrar sus esfuerzos en el diseño y construcción de un dispositivo que pudiera resolver su problema. Babbage bautizó su máquina del ensueño con el nombre de Motor Diferencial (Differential Engine), pues ésta trabajaba para resolver ecuaciones diferenciales. Empleando fondos del gobierno y de sus propios recursos, durante diecinueve años laboró arduamente en su meta, pero no tuvo éxito. Babbage solo pudo construir algunos componentes y la gente se referían a su artefacto como la locura de Babbage

Augusta Ada Bryron, Condesa de Lovelace es considerada la primer programador de la historia y el primer lenguaje de programación Ada fue nombrado en su honor

1880 – Herman Hollerith Norteamericano que inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas.

1944 Howard H. Aiken encabezó un equipo en Harvard que construyó la Mark I, no considerada como computadora electrónica debido a que no era de propósito general y su funcionamiento estaba basado en dispositivos electromecánicos llamados relevadores.

En 1947 se construyó 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. Esta máquina ocupaba todo un sótano de la Universidad, tenía más de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo.

La EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) fue diseñada por John von Neumann, John Mauchly y John Eckert. Tenía aproximadamente cuatro mil bulbos y usaba un tipo de memoria basado en tubos llenos de mercurio por donde circulaban señales eléctricas sujetas a retardos

Elementos que integran una computadora

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

Entrada: Cualquier información introducida a la computadora.

Almacenamiento: alberga los componentes internos de la computadora.

Computadora analógica: Aprovechando el hecho de que diferentes fenómenos físicos se describen por relaciones matemáticas similares (v.g. Exponenciales, Logarítmicas, etc.) pueden entregar la solución UNIVERSIDAD DEL SURESTE 18 muy rápidamente. Pero tienen el inconveniente que, al cambiar el problema a resolver, hay que rediseñar sus circuitos (cambiar el Hardware).

Computadora digital: Están basadas en dispositivos biestables, que sólo pueden tomar uno de dos valores posibles: '1' o '0'. Tienen como ventaja, el poder ejecutar diferentes programas para diferentes problemas, sin tener que la necesidad de modificar físicamente la máquina.

Clasificación de las computadoras

Por su fuente de energía:

- Mecánicas: funcionan por dispositivos mecánicos con movimientos
- Electrónicas: funcionan a base de energía eléctrica, dentro de este tipo pueden ser:
 1. Analógicas: requieren un proceso físico, un apuntador y una escala (v.g.: balanza). Las características del cálculo analógico son las siguientes:
 - Preciso, pero no exacto;
 - Barato y rápido;

Pasa por todos los infinitésimos, es decir que tiene valor en todo momento, siempre asume un valor.

2. Digitales: Así porque cuentan muy rudimentariamente, "con los dedos"; sus elementos de construcción, los circuitos electrónicos, son muy simples, ya que solo reconocen 2 estados: abierto o cerrado. Manejan variables discretas, es decir que no hay valores intermedios entre valores sucesivos. Dentro de las digitales encontramos otros 2 grupos, según su aplicación:

De aplicación general: Puede cambiarse el software por la volatilidad de la memoria, y por lo tanto el uso que se le da.

De aplicación específica: Lleva a cabo tareas específicas y sólo sirve para ellas.. En lo esencial es similar a cualquier PC.

FUENTES

Antología: Computación I