

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTADORA

HISTORIA:

Una de las primeras máquinas se dio a conocer en las antiguas civilizaciones griegas y romanas. Ese dispositivo solía ser muy sencillo su marco era rectangular. Al tenerlo en movimiento podían obtener un al macen sobre ella, su nombre en ese momento no era tal cual computadora si no programa.

EPOCA ANTIGUA:

Artefactos antiguos utilizados para controlar datos, se cree que el ábaco era para realizar computo matemáticos rudimentarios.

John Napier 1617, fabrico el artefacto que podía multiplicar números extremadamente grandes

Wilhelm schickard 1623 fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora.

Blaise pascal 1643 desde muy temprana edad descubrió un error en la geometría de Descartes, invento la calculadora que permitía sumar y restar.

Gott friend 1694 diseño un instrumento llamado "stepped reckoner"

1790 joseph Marie Jacquard, creo el telar de jacquerd loom.

1812 charle boobage, Bautizo su maquina como maquina diferencial.

1880 hermon Hollerith norteamericano que invento una perforadora, lectora y tabuladora de tarjeta.

EPOCA MODERNA:

1943 Howard Aiken : Como estudiante de Harvard, propuso a la universidad crear una computadora, base de en el motor analítico de Babbage.

1939 JOHN esta computadora completada en el 1942, usaba circuitos básicos binarios y tenia memoria regenerativa.

1945 John hasta este momento la computadora almacenaba sus programas externamente, ya fuera en tarjetas.

CONCEPTO Es un sistema electrónico que representa, manipular un texto, gráficos, símbolos y músicas, hacia números, aritmética y de lógica, que son ejecutadas sin interrupción humana

CLASIFICACION:

Por su fuente de luz, puede ser: mecánicas, electrónicas, estructura, analógicas, digitales y por su tamaño.

PARTES DE LA COMPU:

Placa madre, tarjeta madre, o placa principal, unidad centro de procedimiento

O cpu, memoria de acceso aleatorio o ram, unidad de disco óptico, unidad de disco duro o HDD, unidad de estado sólido o ssd, tarjeta de red, tarjeta gráfica, y placa de video, fuente de alimentación, fuente de poder, sistema de refrigeración gabinete, teclado, ratón, monitor, impresora parlantes, sistema operativo, aplicación informativa lenguaje de programación paquete de software, drivers.