

Computación I

**MATERIA:**

1°

**CUATRIMESTRE:**

Agustín guzmán Juan Antonia

**CATEDRATICO:**

- 1.1 mencionar los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.
- 1.2 mencionar algunos del mecanismo antiguos de la computación y sus inventores.
- 1.3 definir el término computadora y elementos que la integran.
- 1.4 explicar las diferencias y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.

**TEMA:**

Alondra Guadalupe Ancheyta Maldonado

**INTEGRANTE:**

Lic. Medicina veterinaria y zootecnista

**LICENCIATURA:**

Tapachula, Chiapas a 25 de septiembre 2022

## UNIDAD I: ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION

La historia de la computadora comenzó cuando el hombre se dio cuenta que podía calcular con los dedos, piedras o cualquier tipo de objeto; mediante que cada día iba los cálculos haciéndose más complicadas tenían la necesidad de hacer un artefacto que le permitiera realizar los cálculos más complejos con mayor rapidez.

Para esas necesidades crearon un aparato muy simple formado por una placa de arcilla donde se movían las piedras que auxiliaban en los cálculos; El cual al aparato le pusieron nombre de Abaco.

Entre el Abaco y las computadoras avanzadas había otros inventos en donde también usaron huesos o bastoncillos de napier; otras donde se podía sumar, dividir, restar y multiplicar.

Después del Abaco empezaban el evolucionamiento de las computadoras; ocurrió en 1942 un chico de 18 años con nombre Blaise pascal, invento la primera máquina de sumar llamada la pascalina.

Gottfried von invento una maquina parecida a la pascalina llamada stepped reckoner, el cual efectuaba los cálculos de multiplicación la consideraban como calculadoras manuales.

En el siglo XIX el profesor matemático charles babage de la universidad de Cambridge creo la computadora llamada maquina analítica, el cual el gobierno británico lo apoyo para el proyecto de una máquina de diferentes dispositivo mecánicos.

Con la llegada de la segunda guerra mundial se plateo la necesidad de proyectarse maquinas capaces de ejecutar cálculos balísticos con rapidez y precisión Howard Aiken creo la primera computadora electromagnética la cual llamaron Mark I; era controlado por programas y usaba el sistema decimal.



Así como de Iowa State, John Atanasoff diseñó y construyó la computadora digital. John Mauchly y John Presper Eckert creían que la única manera de resolver este problema era con una máquina electrónica, de manera que trabajaron juntos en este proyecto.

Por primera vez que se encendió este sistema menguaron las luces de toda Filadelfia; Newman también asistió al grupo con la composición lógica de la máquina. Resultando de la colaboración del equipo de Moore, surgió un adelanto crucial en la forma del concepto del programa almacenado.

Hubieron muchas generaciones de actualizaciones de computadoras es un sistema electrónico que lleva a cabo las operaciones; permite la entrada del procesamiento, almacenamiento y la salida de datos, también representas y manipulan textos, gráficos, símbolos, etc. Como ejemplo:

El sistema computadora es una combinación de dos; software se llama así a todos los programas adicionales que se incorporan a la computadora; hardware es donde se lleva a cabo los cálculos y se resuelven las presiones lógicas.

Software es el sistema operativo que da conjunto de los programas con el que se maneja, hace que permita que los programas lo utilicen como Windows y Linux.

Aplicaciones informáticas son tipos de programas diseñado como herramienta ya que son distintos los sistemas operativos o lenguaje de programación ya que cumplen una función puntual de uso común como manejo de finanzas, contabilidad desde hojas de cálculo.

Paquetes de software son programas que distribuyen de manera complementaria como herramientas administrativas, ya que algunos paquetes pueden usar algunas características nuevas de configuración manager.

Manejador de dispositivo (drivers) también es un sistema operativo es la parte fundamental de todo nuestro equipo, son encargados de enlazar cada componente de hardware.

Hardware es la parte física de la computadora un sistema informático a partir del cual es posible ver, procesar, guardar, etc.

Son dispositivos de entrada e salida que puede aportar simultáneamente información exterior al PC y al usuario.

- Placa
- Unidad central de procesamiento (CPU)
- Memoria de acceso aleatorio (RAM)
- Unidad de disco óptico
- Unidad de disco duro
- Unidad de estado sólido
- Tarjetas de red
- Tarjeta gráfica
- Fuente de alimentación
- Sistemas de refrigeración
- Gabinete
- Teclado
- Monitor

Dispositivos de entrada son los que permiten que el usuario aporte información exterior.

- Mouse
- Impresora
- Altavoces
- Audífonos

Los sistemas electrónicos son de distintas capacidades, las diferencias de cada dispositivo es que algunos tienen acceso rápido vía internet de datos e wifi y otros por cable; el sistema operativo usan Android aplicaciones (apps) u software (programas); el uso de cualquier momento de energía que son recargable (cargador portátil) en lugares fijos que se conecta por la corriente eléctrica y el tipo de favoritismo de cada dispositivo que se ejecuta en una sola e ejecutan varias de manera simultánea.

**BIBLIOGRAFIA**

ANATOMIA

<https://www.caracteristicas.com/historia-de-la-computadora/>

<https://concepto.de/computadora/>

# UDS