



CUADRO SINOPTICO

Nombre del Alumno: JOANA LIZETH JIMENEZ JUAREZ

Nombre del tema: I ra UNIDAD

Parcial :PRIMER PARCIAL

Nombre de la Materia: COMPUTACION I

Nombre del profesor: EVELIO CALLES PEREZ

Nombre de la Licenciatura: LIC. EENFERMERIA

Cuatrimestre: I mer CUATRIMESTRE

FECHA: Pichucalco Chiapas a 24 de septiembre del 2022

HISTORIA DE LA COMPUTACION

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones 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

Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana.

Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 –1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 – 1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de las ruedas, de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil.

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.

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

La primera computadora moderna apareció en otoño de 1968, como un prototipo presentado por Douglas Engelbart. Tenía por primera vez un ratón o puntero, y una interfaz gráfica de usuario (GUI), cambiando para siempre el modo en que los usuarios y los sistemas computarizados interactuarían en adelante.

La presentación del prototipo de Engelbart duró 90 minutos e incluyó una conexión en pantalla con su centro de investigación, constituyendo así la primera videoconferencia de la historia. Los modelos de Apple y luego de Windows fueron versiones posteriores de este primer prototipo.

EL ÁBACO

EL ÁBACO La herramienta de cálculo más antigua que se conoce como precursora del ordenador es el ábaco de polvo. No era más que una pequeña superficie cubierta de polvo o de arena, sobre la cual se marcaban las cifras con un estilete. Surgió en el Valle del Tigris-Éufrates (al suroeste de Asia) hace, al menos, 5.000 años.

Huesos de Napier John Napier

Huesos de Napier John Napier (1550-1617) fue un matemático escocés famoso por su invención de los logaritmos. Ideó un dispositivo consistente en unos palillos con números impresos, que colocados en la combinación correcta, permitían realizar multiplicaciones directas.

Pascalina

Pascalina En 1642, el físico y matemático francés Blaise Pascal deseaba dar con la forma de reducir el tedioso trabajo de sumar grandes cantidades de números de su padre (que era un funcionario recaudador de impuestos). A raíz de este hecho, y a la edad de 18 años, inventó el primer calculador mecánico. La calculadora que inventó Pascal tenía en su interior 8 ruedas dentadas marcadas con números del 0 al 9, y conectadas entre sí formando una cadena de transmisión

calculadora de propósito

Treinta años después de la aparición de la Pascalina, el filósofo y matemático alemán Gottfried Leibnitz (1646-1716), tras aprender matemáticas de forma autodidacta, inventó en 1672 la primera calculadora de propósito general capaz de satisfacer las necesidades principales de matemáticos y contables

LAS MÁQUINAS DIFERENCIAL Y ANALÍTICA

LAS MÁQUINAS DIFERENCIAL Y ANALÍTICA Aunque todos los personajes nombrados anteriormente hayan sido precursores de los actuales sistemas informáticos, para muchos especialistas la historia empieza con Charles Babbage, un matemático e inventor inglés que al principio del siglo XIX predijo muchas de las teorías en que se basan los actuales ordenadores. Dentro de los ingenios que ideó, destacan la máquina diferencial y la máquina analítica.

término computadora y elementos que la integran

La computadora es un sistema electrónico conformado principalmente por una CPU (unidad central de proceso), que es el "cerebro" de ésta y consiste en un microprocesador fabricado en un chip (que consiste en un trozo de silicio que contiene millones de componentes electrónicos). La computadora es capaz de recibir un conjunto de órdenes y ejecutarlas realizando cálculos complejos, o también agrupando y correlacionando otros tipos de información

Los componentes Hardware más importantes de la computadora y esenciales para su funcionamiento se encuentran en la Placa Base (también conocida como Placa Madre), que es una placa de circuito impreso que aloja a la Unidad Central de Procesamiento (CPU) o microprocesador, Chipset (circuito integrado auxiliar), Memoria RAM, BIOS o Flash-ROM, etc., además de comunicarlos entre sí.

Dispositivos de Entrada
Chipset (Circuito Integrado Auxiliar)
Unidad Central de Procesamiento (CPU)
Unidad de Control
Unidad Aritmético-Lógica
Unidad de Almacenamiento
Memoria Principal o Primaria (RAM – ROM)
Memoria Secundaria o Auxiliar (Disco Duro, Flexible, etc.)
Dispositivos de Salida

El Software es el soporte lógico e inmaterial que permite que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiendo a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas.

_Software de Sistema
_Software de Aplicación
_Software de Programación

_Sistema Operativo
_Controladores de Dispositivos
_Programas Utilitarios

El Software de Aplicación son los programas diseñados para o por los usuarios para facilitar la realización de tareas específicas en la computadora, como pueden ser las aplicaciones ofimáticas (procesador de texto, hoja de cálculo, programa de presentación, sistema de gestión de base de datos...), u otros tipos de software especializados como software médico, software educativo, editores de música, programas de contabilidad, etc.

El Software de Programación es el conjunto de herramientas que permiten al desarrollador informático escribir programas usando diferentes alternativas y lenguajes de programación. Este tipo de software incluye principalmente compiladores, intérpretes, ensambladores, enlazadores, depuradores, editores de texto y un entorno de desarrollo integrado que contiene las herramientas anteriores, y normalmente cuenta una avanzada interfaz gráfica de usuario (GUI).

1.3
1.4
1.5

DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN

_Computadora de mesason llamados computadores de sobremesa. Son los más comunes en las casas y oficinas. No son se pueden portar porque dependen de la energía eléctrica y están compuestos de muchas partes. Además, puedes agregarles más partes o periféricos, como una cámara web, una impresora, audífonos o un micrófono externo.

_Computadores portátiles Son computadores que puedes llevar de un sitio a otro porque tienen todas las partes integradas en una sola pieza de menor tamaño y peso

_Lamentablemente, no puedes hacerles muchas mejoras como a un computador de escritorio porque es difícil acceder a sus componentes internos, a excepción de la batería que es recargable y reemplazable.

Los sistemas de codificación y la necesidad de la clasificación surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar suregistro y transmisión. Ejemplos: códigos Morse, escrituras en claves, códigos de clasificación bibliotecaria, códigos de productos, etc

Código ASCII Código EBCDIC Código Unicode

Código Estándar estadounidense para el Intercambio de Información—), pronunciado generalmente [áski]1: 6 o (rara vez) [ásθi] o [ási], es un código de caracteres basado en el alfabeto latino, tal como se usa en inglés moderno.

Código de intercambio decimal de código binario extendido), es un código estándar de 8 bits usado por computadoras mainframe IBM. IBM adaptó el EBCDIC del código de tarjetas perforadas en los años 1960 y lo promulgó como una táctica customer-control cambiando el código estándar ASCII.

Unicode es un estándar de codificación de caracteres diseñado para facilitar el tratamiento informático, transmisión y visualización de textos de numerosos idiomas y disciplinas técnicas, además de textos clásicos de lenguas muertas. El término Unicode proviene de los tres objetivos perseguidos: universalidad, uniformidad y unicidad

La 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.

Sus funciones principales son traer todas las instrucciones por medio de direcciones, seguidamente se decodifica en instrucciones binarias para que el CPU pueda entenderlas y llevarlas a cabo, ahora viene la parte en que se realiza el procedimiento de la ejecución de las instrucciones dadas por el procesador, finalmente el CPU da algunas respuestas luego de la ejecución de la instrucción.