



Nombre de alumno: BRYAN ELI GARCIA ZAMORANO

Nombre del profesor: ICEL BERNARDO LEPE

ARRIAGA

Nombre del trabajo: ENSAYO

Grado: 1

Frontera Comalapa Chiapas a 7 de septiembre de 2022

INTRODUCCIO

mediante la siguiente información hablaremos sobre una de las tantas invenciones de la humanidad, que es la computado, este objeto de uso cotidiano se remonta a una la larga historia de ensayo y error para llegar, a lo que conocemos hoy en día, ayudando en gran medida con las labores de desarrollo, facilitándonos algo que en la antigüedad era difícil de hacer o muy tedioso.

hablaremos en gran medida sobre cómo surgió esta idea maravillosa, acompañado de las personas que aportaron sus ideas y comprensiones al dispositivo, que es objetivo final de cada una de ellas, dejando legado por legado añadiendo y quitando componentes, porque este aparato fue creador por varios tiempos de la historia y merece su respeto y dedicación de cada una de estas personas por aportar gran parte de su vida a su investigación que es la computadora.

EVENTOS HISTORICOS MAS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA

nos remontaremos hasta los principios de las épocas donde se creó la computadora, la civilización que usaron este tipo de computadora que eran unas de las más desarrolladas en su entorno era la antigua Grecia y roma, conste que este tipo de aparato no era electrónico como en la actualidad, sino que era un simple objeto más fácil de usar para la administración de recursos en su época llama por el nombre Abaco, estructurado por pequeñas cuencas, semillas u objetos pequeños y redondos, atravesados por varas en un marco cuadrado, con la finalidad de poder desplazarlas en las varillas y hacer operaciones de conteo, este aparato se le podría considerar que fue uno de los fundamentos para la creación de las computadoras modernas, debido a que este cumplía las funciones de almacenar datos sobre distintas cosas, que es algo fundamental para los principios.

posteriormente en épocas más adelante, donde se había desarrollado esta idea de crear un objeto capaz de hacer distintas operaciones matemáticas más avanzadas, surgieron distintas personas con el objetivo en común y para desarrollar esta idea trabajaron en conjunto para poder crear algo nuevo y el resultado de sus esfuerzos fue una máquina, creado por los inventores Blaise pascal (1623-1662) y Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716), esta consistía en una máquina de engranajes y su posición de datos de donde se colocaba cada uno, este funcionaba más como un kilometraje en su desarrollo. años posteriores charles Jacquard creó una máquina de telar que hacía operaciones matemáticas y esta funciona con patrones codificados de información en tarjetas perforadas de un papel rígido.

Años después se creó una primera computadora electrónica diseñada por un equipo de ingenieros encabezados por John Mauchly y John Eckert, una máquina inusual todo un sótano utilizado para ella en la universidad de Pennsylvania la ENIAC, está consumiendo mucha energía un total de 200 kw, por lo mismo de que ocupaba gran cantidad de espacio tenía que mantener una temperatura constante para evitar que este se sobrecalentara hiciera algún accidente. Con esta surgía el inicio de la era las computadoras modernas, una forma de comunicarse entre distintas personas se fue desarrollando con esa finalidad.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTADORA Y SUS INVENTORES

El tablero

El enumerador representa el aparato más antiguo empleado para manipular datos. en torno al año 3000 BC, los babilonios empleaban el tanteador para hacer cálculos

1617 – John Napier

John Napier, un matemático escocés, había inventado los Huesos o Bastoncillos de Napier.

aparato permitía multiplicar enormes números por medio de la manipulación de dichos

1623 – Wilhelm Schickard

Wilhelm Schickard ha sido el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. de Alemania, alrededor de para el año 1623, este matemático construyó un mecanismo una réplica de su nueva invención, sin embargo, un fuego destruyó las piezas anteriormente que fueran

1642 – Blaise Pascal

Blaise Pascal ha sido un matemático francés que surgió en el 1623.

trece años, Pascal encontró un error en la geometría de Descartes En el 1642 había inventado una

mecanismo, utilizaba ruedas numeradas del 0 al 9, la cual incorporaba un mecanismo de

1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz

Leibniz ha sido un matemático alemán que diseñó una herramienta denominada el “Stepped

Esta máquina era más versátil que la de Pascal pues podía multiplicar y

1790 – Joseph Marie Jacquard

Formó el Telar de Jacquard (Jacquard Loom) el cual utilizaba tarjetas perforadas para generar

1812 – Charles Babbage

Charles Babbage ha sido un inglés que, agravado por errores en las tablas matemáticas que eran

construcción de un dispositivo que pudiera solucionar su problema.

trabajaba para solucionar ecuaciones diferenciales.

propios recursos, a lo largo de diecinueve años trabajó arduamente en su meta, empero no tuvo

Babbage solo ha podido edificar ciertos elementos y la población se referían a su aparato como la locura de Babbage.

sofisticada versión de su máquina, la cual ha sido llamada el Motor Analítico (Analítica Engina). Una amiga íntima, Augusta Ada Byron, Condesa de Lovelace, la exclusiva hija conocida por el Barón Byron trató de contribuir a Babbage.

programa de demostración para el Motor Analítico. programación Ada ha sido destinado en su honor. En el 1835, Babbage diseño un sistema con provisión para datos impresos, una unidad de control y una unidad de almacenaje de información. embargo, el Motor Analítico jamás ha sido completado ya que la obra de la máquina 2 clasificaciones del computador: el almacenaje, o la memoria, y el molino, una unidad cada uno de los pc modernos poseen descendencia directa del Motor Analítico.

TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN.

Computadora: Sistema de a cuerpo humano a las normas internas, que son ejecutadas sin mediación humana. electrónico capaz de operar bajo el control de unas normas en su unidad de Máquina capaz de continuar normas para cambiar Un dispositivo electrónico que opera bajo el control de indicaciones almacenadas en su propia memoria. Sistema electrónico con base en el inicio tarjeta del sistema (mainboard o motherboard), procesador, memoria, dispositivos de

Sistema De PC: Una mezcla de piezas que trabajan como una unidad,

Entrada (Input): Cualquier información introducida a la PC.

Cubierta, Armazón o "" Chasis" (Case): Aloja los elementos internos de la

Tipos de pc

Se catalogan de consenso al inicio de operación de Analógicas y Digitales.

Computadora analógica

Aprovechando el hecho de que diferentes fenómenos físicos se describen por interacciones

Exponenciales, Logarítmicas, etcétera.) tienen la posibilidad de dar la solución

Empero poseen el problema que, al modificar el problema a solucionar, hay

Computadora digital:

Permanecen fundamentadas en dispositivos biestables, que solamente tienen la posibilidad de tomar uno de 2 valores probables: inconvenientes, sin tener que la necesidad de cambiar físicamente la máquina.

Mecánicas: funcionan por dispositivos mecánicos con desplazamiento.

Electrónicas: Funcionan con base a energía eléctrica.

estructura, el pc tienen la posibilidad de ser:

Requieren de un proceso físico, un apuntador y una

Las propiedades del cálculo analógico son las próximas:

- Económico y veloz;
- Pasa por todos los infinitésimos, o sea que tiene costo en todo instante, continuamente asume un costo.

Digitales: Denominadas de esta forma pues cuentan bastante rudimentariamente, "con los dedos"; sus recursos de creación, los circuitos electrónicos, resultan muy básicas, debido a que solo valores intermedios entre valores sucesivos. grupos, según su aplicación:

- De aplicación general: Puede cambiarse el programa por la volatilidad de la memoria, y por lo tanto, la utilización que se le da.
- De aplicación específica: Desarrolla labores concretas y únicamente sirve para ellas.

sustancial es semejante a cualquier computadora, sin embargo, sus programas acostumbra a estar grabados en silicio y no tienen la posibilidad de ser alterados

(Firmware: Programa cristalizado en un chip de silicio, Computador incorporado:

Optimización toda clase de bienes de consumo (relojes de pulso, máquinas de juegos, artefactos de ruido, grabadoras de vídeo).

Extensamente usado en la industria, las fuerzas armadas y la ciencia, donde controla todo tipo de dispositivos, incluso robots.

Computador con base en pluma: Es una máquina sin teclado que acepta entradas electrónicamente una pluma y una hoja de papel. Además de servir como dispositivo apuntador, la pluma puede emplearse para redactar, sin embargo, solamente si el soft. de la computadora es capaz de descifrar la escritura del cliente.

Ayudante personal digital (PDA, personal digital asistan): usa la tecnología basada en pluma y funciona como organizador de bolsillo, libreta.

Por su tamaño: La característica distintiva de cualquier sistema de computación es su tamaño, proporción de procesamiento que un sistema de computación puede hacer por unidad de Las piezas de una PC se separan en 2 monumentales equipos que son Vamos a ir desarrollando las piezas de una PC,

Partes de una PC – hardware

El Hardware es, en resumidas palabras, la parte física del computador desde el cual es posible ver, procesar, oír, guardar cosas, etcétera.

Placa base – Es popular como placa mamá, tarjeta mamá (motherboard) o placa Es la placa primordial de circuitos impresos de una PC. De uno u otro modo cada parte estará conectada con la placa Unidad Central de Procesamiento o CPU – Algunas veces se denomina sencillamente procesador y se lo cataloga como el cerebro del computador. capacidad de cómputo es la parte más relevante, debido a que la mayoría de los cálculos son realizados por el procesador. El procesador tendrá componentes de forma diversos y requiere de una ranura o socket para la tarjeta mamá. Memoria de Ingreso Al azar o RAM – Es el elemento en donde de manera temporal Es de ingreso al azar ya que no se sigue un orden riguroso para la utilización de la información que almacena, razón por la que se Sus módulos se insertan en las ranuras de memoria de la placa base.

Unidad de disco óptico – De esta forma se llama pues usa un láser para la lectura de los datos que permanecen almacenados en medios ópticos como un CD, DVD o Blu-Ray. aquí donde se alberga el sistema operativo al igual que las aplicaciones informáticas. su vez para el almacenamiento de archivos digitales como vídeos, fotos, melodía y demás. forma tradicional utilizan tecnología de almacenamiento magnético y al interior tiene platos magnéticos para filmar la información.

Unidad de Estado Sólido o SSD – Es un nuevo tipo de tecnología que busca suplir No disponen de piezas móviles y utilizan semiconductores para Ya que no poseen piezas móviles, utilizan menos energía, no hay sonido cables de red o de forma inalámbrica.

Tarjeta gráfica – Se llama además como placa de clip de video, adaptador de clip de video o tarjeta de clip de video. Es la que le ofrece capacidad gráfica al computador. corriente continua de un voltaje menor. varias piezas del computador.

Sistema de refrigeración – Se crea calor desde el flujo de corriente entre los elementos electrónicos, en donde el manejo será mejor si la temperatura se entonces un disipador térmico con el que se le elimina calor al núcleo de la CPU, que casi siempre se complementa con un ventilador.

Gabinete – No es un dispositivo electrónico, sin embargo, sí una sección de la computadora, por medio de la cual se da soporte a los elementos internos de la computadora, además de dar una defensa

Partes de una PC – periféricos o dispositivos auxiliares

Los periféricos realizan parte del hardware de una PC, son necesarios para el buen desempeño del equipo, sin embargo, que no son exactamente lo mismo a ejemplificando una placa madre, debido a que su trascendencia es menor.

Teclado – Dispositivo de acceso que se emplea para mandar directivas y datos al Su origen se debería a las máquinas de redactar. así interactuar con el ingreso de los datos.

Ratón o ratón – Periférico de ingreso que se utiliza para interactuar con el ámbito gráfico Es un apuntador con el que se puede identificar desplazamiento en un área plana, para luego reflejarlo en el monitor con un cursor, flecha o puntero.

Monitor – Es el primordial periférico de salida y es donde se ve de forma gráfica la información o los datos que se crean por la PC. sin embargo, lo de más grande relevancia de eso es la tecnología desde la cual se crea la imagen.

Impresora – Periférico de salida con el que se da una réplica de textos o gráficos digitales en el tóner con tecnología láser.

Parlantes / Altavoces – Además se le llama parlante y es un periférico de salida que se producto de la melodía, clip de videos, juegos, cintas, notificaciones del sistema, etcétera.

Partes de una PC –

programa Sistema operativo – Es el programa primordial, al igual que el grupo de programas con el

que se manejan los recursos de hardware y es el que paralelamente posibilita que los programas núcleo intermediario para la administración de recursos o la entrada al hardware. operativos más usados son Windows y Linux. instrumento con el que el cliente podrá hacer o numerosas labores de distinta clase. lo más eficaz para hacer numerosas labores de elevado grado de dificultad como escribir textos, utilizar hojas de cálculo, bases de datos, etcétera.

Lenguaje de programación – Son creados para la resolución de procesos que van a poder ser hechos por las máquinas computarizadas. controlar la conducta físico y lógico del computador. Paquetes de programa – Son un grupo de programas que se distribuyen de manera Casi constantemente esta elección está guiada por la mercadotecnia. Office. Drivers – Se lo conoce además como controlador o manejador de dispositivo y con él se ayuda a conceptualizar como un programa informático va, por medio del sistema

operativo, entrar en conexión con un periférico, al generar una abstracción del hardware y de esta forma permitir que se dé una interfaz que se estandarice para usar aquel dispositivo.

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

Dispositivos

Un dispositivo es un artefacto o mecanismo que realiza determinadas actividades. Está vinculado a que dicho artefacto está dispuesto para consumir con su objetivo.

dispositivo”, “Un especialista me recomendó instalar un dispositivo que regula la magnitud de la luz”, “Esta estufa tiene un dispositivo que posibilita planificar el horario de encendido y apagado”. La idea de dispositivo es bastante famosa en la computación y la informática, debido a que dicho término se usa para nombrar a los periféricos y otros sistemas vinculados al Tipos de dispositivos

Los tipos de dispositivos son 3 de acceso, salida y almacenamiento.

¿Qué son los dispositivos de entrada?

Son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario.

¿Qué son los dispositivos de salida? Son los dispositivos que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen

¿Qué son los dispositivos de almacenamiento? Dispositivo de almacenamiento es todo artefacto que se use para guardar los datos de la computadora de manera persistente o temporal. de tecnologías: la óptica y la magnética. La magnética se fundamenta en la histéresis magnética de ciertos materiales y otros fenómenos magnéticos, mientras tanto que la óptica usa las propiedades del láser y su alta exactitud para leer o redactar datos.

Una PC es un dispositivo electrónico que acepta datos de ingreso, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación. por hardware, periféricos y programa. La implementación del pc para la ejecución de tus ocupaciones diarias, laborales y estudiantiles involucra un sin número de ventajas, las cuales se describen luego:

Brinda más grande presentación a los trabajos Por otro lado, podrían presentarse varias desventajas con la implementación de estas.

LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA.

Los sistemas de codificación y la necesidad de la categorización nacen en la necesidad de

Ejemplos: códigos Morse, escrituras en claves, códigos de categorización Sistema multibyte en sistemas de transmisión, en los cuales es fundamental la economía de espacio y/o ancho de banda, la solución ha consistido en usar sistemas de codificación multibyte. abreviadamente como MBCS ("Multibyte Carácter Set"). Como su nombre sugiere usan bastante más de un octeto, sin embargo, la anchura de los diversos letras y números Los letras y números multibyte son una amalgama de letras y números de uno y 2 bytes de ancho que puede considerarse un superconjunto permitan la investigación ("Pershing") de una cadena de bytes para detectar cada carácter. Versiones de esta clase de codificación

- JIS (Japonesa Industrial Estándar). ejemplo correspondencia electrónico, ya que usa solo 7 bits para cada carácter. de huya para conmutar entre los métodos de uno y 2 bytes por carácter y para conmutar entre los múltiples juegos de letras y números.

- Shift-JIS Introducido por Microsoft y usado en el sistema MS-DOS, es el sistema que Cada byte debería ser examinado para ver si es un carácter o es el primero de un dúo. Acepta letras y números de bastante más de 2 bytes, por lo En este sistema, cada carácter se representa por medio de una serie de 1 a 4 bytes, aunque realmente, el número de bits destinados

a representar el carácter se limita a un mayor de 21 (el resto son metadatos -

- Permitir recuperación o ubicación de información.

- Facilitar el señalamiento de características particulares de los recursos codificados.

Características de los Sistemas de Códigos

- debería estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forme parte. Tipos de codificación otro sistema de representación, ejemplificando en un número, una serie de pulsos eléctricos en un sistema electrónico, octetos implementando reglas o normas de codificación. con el objetivo de facilitar el almacenamiento de escrito en pc o para facilitar la transmisión de escrito por medio de la redes de telecomunicaciones, un caso muestra bastante sencilla puede ser el del código morse Hay 2 tipos básicos de sistemas de códigos: los códigos significativos y los no Significativos Como su nombre lo sugiere son esos que involucran un sentido, o sea, que reflejan en un más grande o menor nivel las propiedades del objeto, partida o sujeto a los cuales se la No significativos Algunas veces

denominados secuenciales o consecutivos) de ni una forma describen el objeto a que se usan, sino que son básicas etiquetas mediante las cuales se distinguen de otros el objeto. Hay una extensa variedad de procedimientos de codificación, los que se ordenan según los Otros de codificaciones primordiales, sin muchas clasificaciones y con una porción limitada de partidas. Poseen la desventaja que la porción reducida de letras no posibilita mucha amplitud las clasificaciones, aunque con un carácter alfabético tienen la posibilidad de clasificar 26 maneras, lo cual nemotécnicos, lo cual puede ser primordial en casos en que se necesite una inmediata y simple interpretación del código. La mayor parte de los sistemas informáticos recientes son sistemas digitales (también hay la información representada en binario, por consiguiente, se necesita codificar cualquier

LA FUNCIÓN BÁSICA DEL CPU.

La unidad de procesamiento central o CPU es la delegada de mantener el control de las funcionalidades de la Se delega de procesar la información y Además denominado microprocesador o procesar, es el elemento fundamental de cualquier computador, para la programación y el proceso de datos. Tenemos la posibilidad de mencionar que el CPU es muy semejante al cerebro humano, debido a que el cerebro obtiene y envía información por medio de impulsos eléctricos. Hablamos de un chip el cual tiene por dentro una cantidad enorme de recursos con los cuales, puede

¿Cuáles son las funcionalidades del CPU?

Tiene una memoria cache, la cual es un tipo de memoria bastante instantánea con la que se poseen datos que van a ser requeridos para las operaciones que se vayan a hacer, sin la necesidad de que deba mandar información a la memoria RAM. hecho, a medida que mejor sea el CPU, más rápidos van a ser procesados los datos y las operaciones.

El CPU se ocupa de hacer operaciones bien sea del tipo lógico, aritmético y operaciones de control de transferencia. 4 de las funcionalidades primordiales de un CPU es: primero traer cada una de las indicaciones por medio de direcciones, posteriormente se decodifica en normas binarias para que el CPU logre entenderlas y llevarlas a cabo, ahora viene la parte en que se hace el método de la ejecución de las indicaciones dadas por el procesador, al final el CPU da varias respuestas después de la ejecución de la instrucción. El CPU se divide en: procesador, memoria monitor del sistema y circuitos auxiliares.

dispositivos exteriores, llegue y se procese para que después logre ser devuelto a los

SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACIÓN PARA DISPOSITIVOS.

Un sistema operativo (SO) es un conjunto de programas o programa destinado a permitir la comunicación del comprador con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y máquina desde los niveles más básicos.

ordenador, y gestiona los procesos de ejecución de otros programas y aplicaciones, que operativo administra todos los recursos como discos, impresoras, memoria, monitor,

o CENTRALIZADOS: si permite utilizar los recursos de un solo ordenador

o DISTRIBUIDOS: si permite utilizar los recursos (CPU, memoria, periféricos...)

Windows fue inmediatamente sustituido.

WINDOWS: Familia de sistemas operativos no libres desarrollados por la compañía Microsoft Corporación, que se basan en una interfaz gráfica que se caracteriza por las versiones: versiones basadas en MS-DOS y versiones basadas en NT (Network Un sistema operativo libre quiere nombrar que el sistema será constantemente libre para hacerlos por sí mismo, o de contratar a cualquier propósito

Cualquiera tiene libertad para modificar el programa para adaptarlo a extraordinariamente difícil.

Se tiene la libertad para redistribuir copias, tanto gratis como por un canon

Se tiene la libertad para distribuir versiones modificadas del programa,

WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.

Un ámbito de escritorio (en inglés desktop envaronen, abreviado DE) es un grupo Es una utilización de interfaz gráfica de cliente que da facilidades de ingreso y cada una de las propiedades que se hallan en un sistema operativo, por la falta de una interfaz gráfica. usa una vez que el control total sobre el sistema operativo hace falta en dichos casos. ámbito de escritorio en la mayoría de los casos consta de iconos, ventanas, barras de herramientas, carpetas, fondos de pantalla y widgets de escritorio. Generalmente cada ámbito de escritorio se distingue por su aspecto y comportamiento

primer ámbito nuevo de escritorio que se comercializó fue creado por Xerox en
Características

- Da un ámbito gráfico con base en ventanas, iconos y gráficos que lo hacen bastante amistoso y sencillo de utilizar.

- Usa el ratón o ratón para manejar el puntero y mantener el control de los accesorios.
Barra de labores Una vez que el ordenador está encendido, la barra de labores es aquella línea horizontal que se dé inicio, al área de notificaciones, y añadir o remover cualquier icono que se encuentre colocando en esta barra.

Hay 2 funciones que fueron añadidas a la barra de labores desde el Windows

7. Estas funcionalidades son las próximas:

Posibilita visualizar miniaturas de las ventanas que estén abiertas; en consecuencia, se logre elegir cualquier persona de ellas para abrirla o cerrarla. de que, te aporta la probabilidad de fijar permanentemente cualquier icono de ingreso posa el clic derecho sobre uno de los iconos que se encuentren anclados en la barra de labor. Muestra una secuencia de posibilidades para simplificar la entrada a los programas. de Word, se puede remover de la barra de labores, o entrar a uno de los documentos

Menú de inicio

Es ese botón representado por el icono de Windows que te aporta la probabilidad de entrar al Grupo de programas Se caracteriza por todos los softwares o programas, y aplicaciones que fueron instalados en

Windows y de la organización que fabricó la PC.

con el sistema operativo Windows 8.1de la marca MSI.

aplicaciones propias de la marca, como por ejemplo Sistema Control Manager (SCM); Dragon Haming Center, MSI YouTube, MSI Reñid Manager entre otros.

No obstante, hay otros programas que son propios de Windows, como el Microsoft Office

Sin embargo, se tiene la virtud de que, tienen la posibilidad de remover ciertos de éstos si se necesita. tienen la posibilidad de instalar cualquier programa que la capacidad del ordenador logre tolerar. Área de notificaciones Constituye diversos recursos de ingreso y revisión inmediata, que son propios de la barra de Poseen por funcionalidad notificar cierta acción que se encuentre llevando a cabo; o avisar sobre una Cada componente lleva a cabo una funcionalidad distinta, y su repartición puede

Fecha y hora

Muestra el área horaria, el mes, día y año que tiene el ordenador en el preciso instante.

Altavoces

Representado por el icono de una bocina, notifica el grado del volumen. icono de bocina va a tener una equis (x) encima; informando que el volumen está apagado.

Batería

Indica cuánta energía tiene la batería interna del ordenador. Se delega de informar si el computador está usando la batería o un cargador para proporcionar la energía fundamental para que logre laborar.

ingreso a redes

Se representa por algunas barras organizadas de forma ascendente, o un icono de Especifica si el ordenador está conectado a una red, así sea Si está desactivado, el icono se visualizará con una equis

Actualizador de Windows Es una de las tantas funcionalidades predeterminadas de Windows, informa si hay una nueva

Antivirus

Comúnmente, se hace por Windows Firewall, a menos que se tenga otro programa de Es un programa delegado de conservar la PC segura de cualquier programa maligno o virus que desee dañar su manejo.

Escritorio

Está formado de ciertos recursos como: el fondo de escritorio, los iconos de Ingreso Windows, el escritorio se puede personalizar a su hambre. Si uno quiere poner cierta imagen de fondo, se puede escalar, agrandar, o poner algunas imágenes que corran como si fuera una de estas.

CONCLUSION

Mediante el ayudante personal digital (PDA, personal digital asistan): usa la tecnología basada en pluma y funciona como organizador de bolsillo, libreta. Por su tamaño: La característica distintiva de cualquier sistema de computación es su tamaño, proporción de procesamiento que un sistema de computación puede hacer por unidad de Las piezas de una PC se separan en 2 monumentales equipos que son Vamos a ir desarrollando las piezas de una PC, con el objetivo de facilitar el almacenamiento de escrito en pc o para facilitar la transmisión de escrito por medio de las redes de telecomunicaciones, un caso muestra bastante sencillo puede ser el código morse Hay 2 tipos básicos de sistemas de códigos: los códigos significativos y los no significativos Como su nombre lo sugiere son esos que involucran un sentido, o sea, que reflejan en un más grande o menor nivel las propiedades del objeto, partida o sujeto a los cuales se la No significativos Algunas veces denominados secuenciales o consecutivos) de ni una forma descrita el objeto a que se usan, sino que son etiquetas básicas mediante las cuales se distinguen de otros el objeto. 4 de las funcionalidades primordiales de un CPU es: primero traer cada una de las indicaciones por medio de direcciones, posteriormente se decodifica en normas binarias para que el CPU logre entenderlas y llevarlas a cabo, ahora viene la parte en que se hace el método de la ejecución de las indicaciones dadas por el procesador, al final el CPU da varias respuestas después de la ejecución de la instrucción. partida o sujeto a los cuales se la No significativos Algunas veces denominados secuenciales o consecutivos) de ni una forma descrita el objeto a que se usan, sino que son etiquetas básicas mediante las cuales se distinguen de otros el objeto. 4 de las funcionalidades primordiales de un CPU es: primero traer cada una de las indicaciones por medio de direcciones, posteriormente se decodifica en normas binarias para que el CPU logre entenderlas y llevarlas a cabo, ahora viene la parte en que se hace el método de la ejecución de las indicaciones dadas por el procesador, al final el CPU da varias respuestas después de la ejecución de la instrucción. partida o sujeto a los cuales se la No significativos Algunas veces denominados secuenciales o consecutivos) de ni una forma descrita el objeto a que se usan, sino que son etiquetas básicas mediante las cuales se distinguen de otros el objeto. 4 de las funcionalidades primordiales de un CPU es: primero traer cada una de las indicaciones por medio de direcciones, posteriormente se decodifica en normas binarias para que el CPU logre entenderlas y llevarlas a cabo, ahora viene la parte en que se hace

el método de la ejecución de las indicaciones dadas por el procesador, al final el CPU da varias respuestas después de la ejecución de la instrucción.

BIBLIOGRAFIA

- (s.f.). Recuperado el 11 de enero de 2011, de <http://bc.inter.edu/facultad/RFIGUEROA/Historia.htm>
- El Rincón Universitario. (s.f.). Recuperado el 11 de enero de 2011, de <http://www.emas.co.cl/categorias/informatica/historiacomp.htm>
- Capron, H. L. (1990). *Computers: Tools for an Information Age*. (2nd ed.). California: The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc.
- Hutchinson, S. E., & Sawyer, S. C. (1996). *Computers and Information Systems*. Chicago: Richard D. Irwin, a Times Mirror Higher Education Group, In., Company.
- Norton, P. (1997). *Peter Norton Toda la PC* (5th ed.). México: Prentice Hall Hispanoamericano, S. A.
- Rosch, W. L. (1997). *Hardware Bible, Premier Edition*. Indianapolis, IN: Sams Publishing.
- Bryn, P. (1995). *Que Diccionario para Usuarios de Computadoras*. México: PrenticeHall Hispanoamericano, S. A.
- Fahey, T. (1995). *Diccionario de Internet*. México: Prontice-Hall Hispanoamericana, S.A.