

# UDOS

## MAPA CONCEPTUAL

*Nombre del Alumno: Shady Mariell López Enamorado*

*Nombre del tema: Eventos históricos de la computadora*

*Parcial: I*

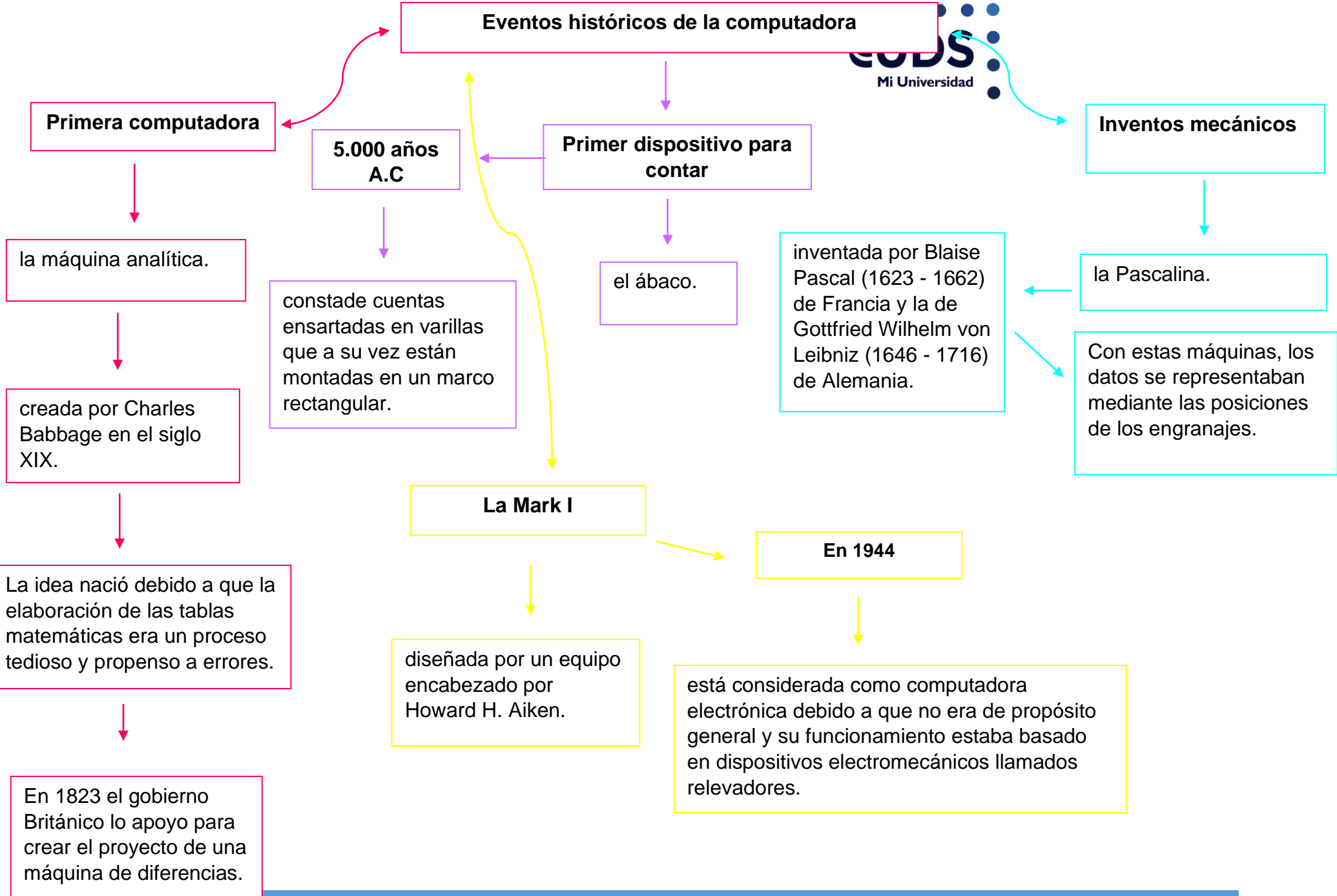
*Nombre de la Materia: Computación I*

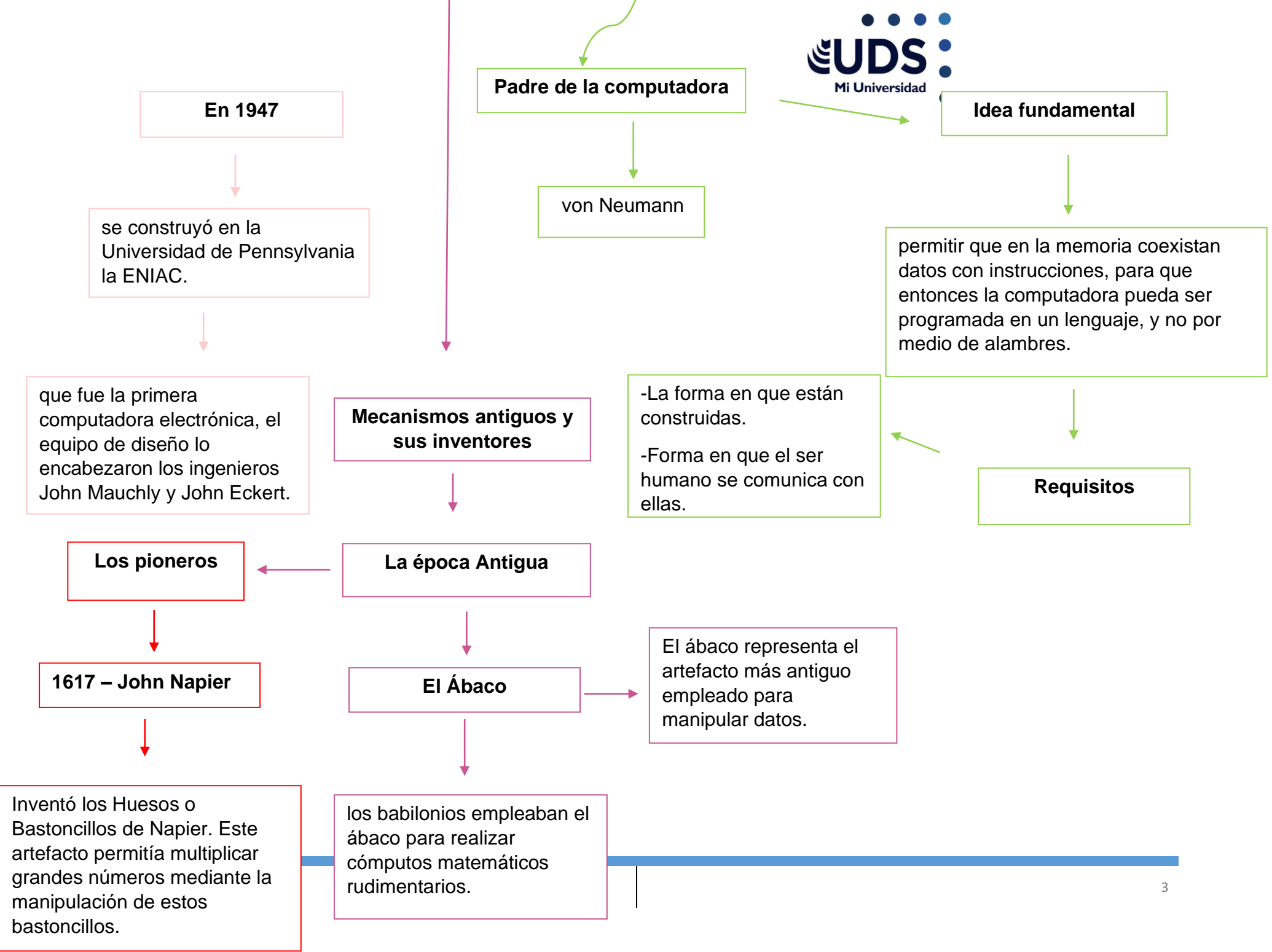
*Nombre del profesor: Irecta Najera Aldo*

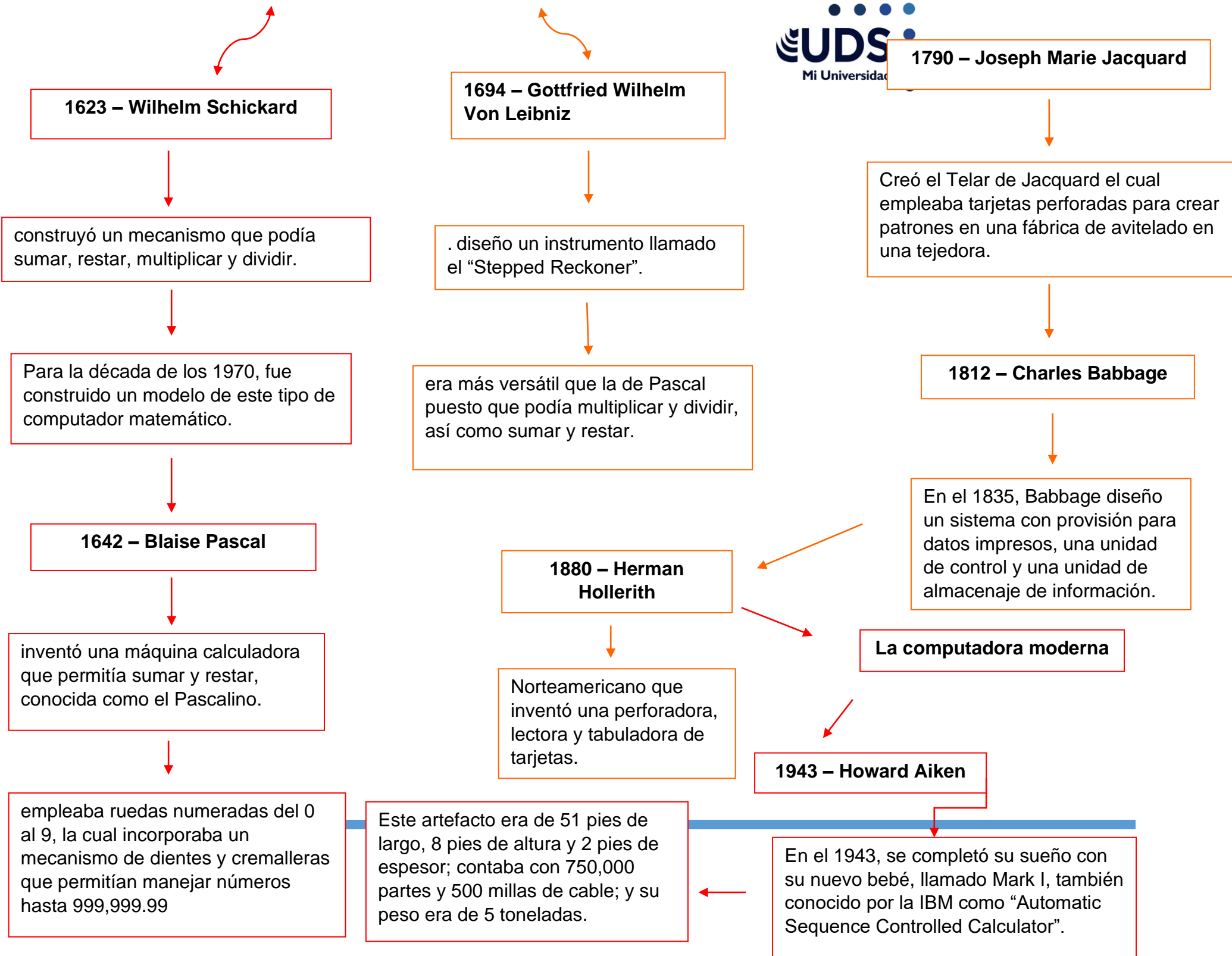
*Nombre de la Licenciatura: Enfermería*

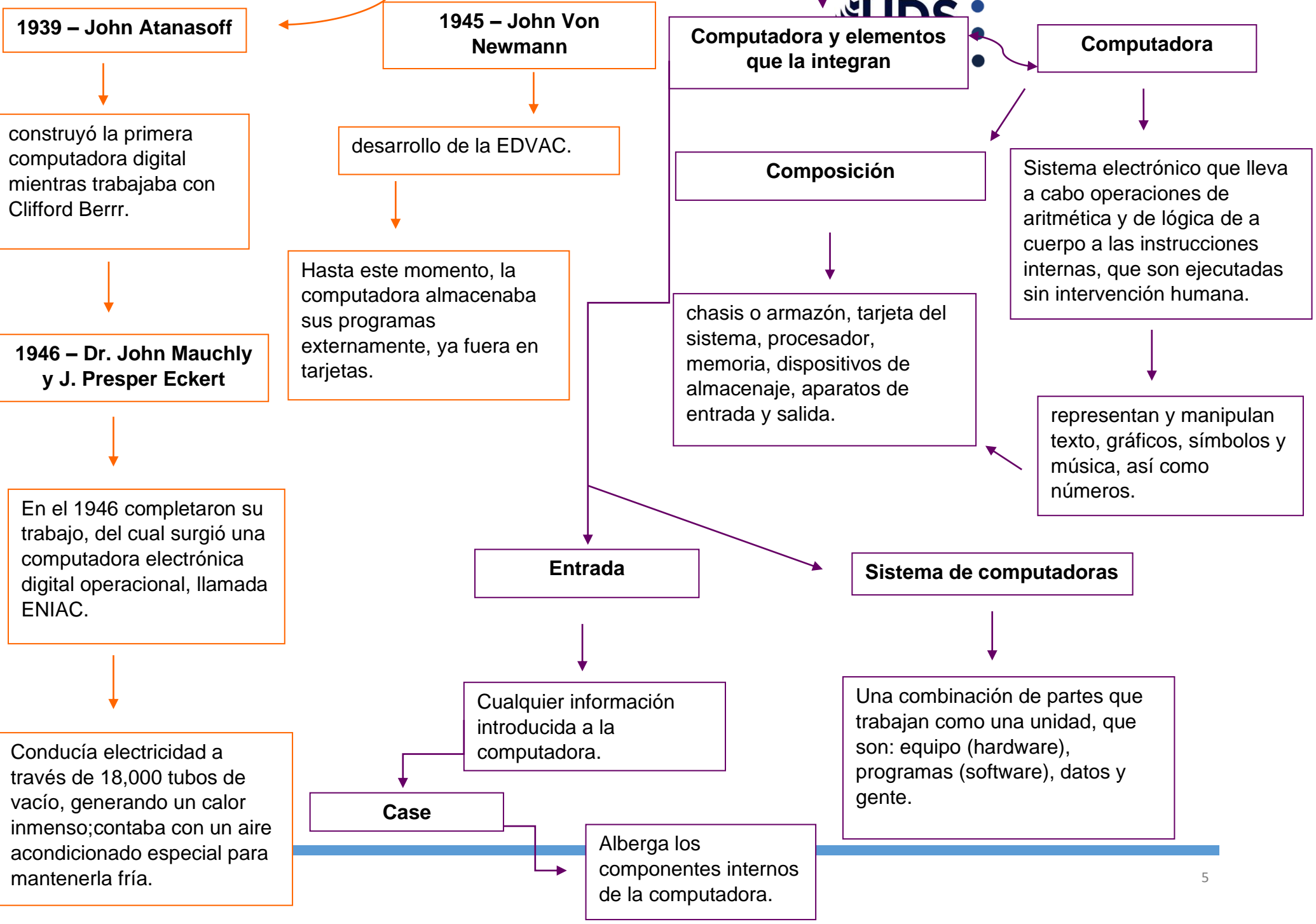
*Cuatrimestre: I*

# Eventos históricos de la computadora









# Tipos de computadoras

## Clasificación de las computadoras

**Mecánicas:** funcionan por dispositivos mecánicos con movimiento.  
**Electrónicas:** Funcionan en base a energía eléctrica.

### Por su tamaño

- Macrocomputador
- Minicomputador
- Estación de trabajo
- Microcomputadora o Computador personal

Analógicas y Digitales.

**Analógica:** Trabajan en base a analogías. Requieren de un proceso físico, un apuntador y una escala.

**Digital:** Llamadas así porque cuentan muy rudimentariamente, "con los dedos".

### 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.

## Partes de una computadora

### Hardware

parte física de la computadora a partir del cual es posible ver, procesar, escuchar, guardar cosas.

### Tarjeta madre

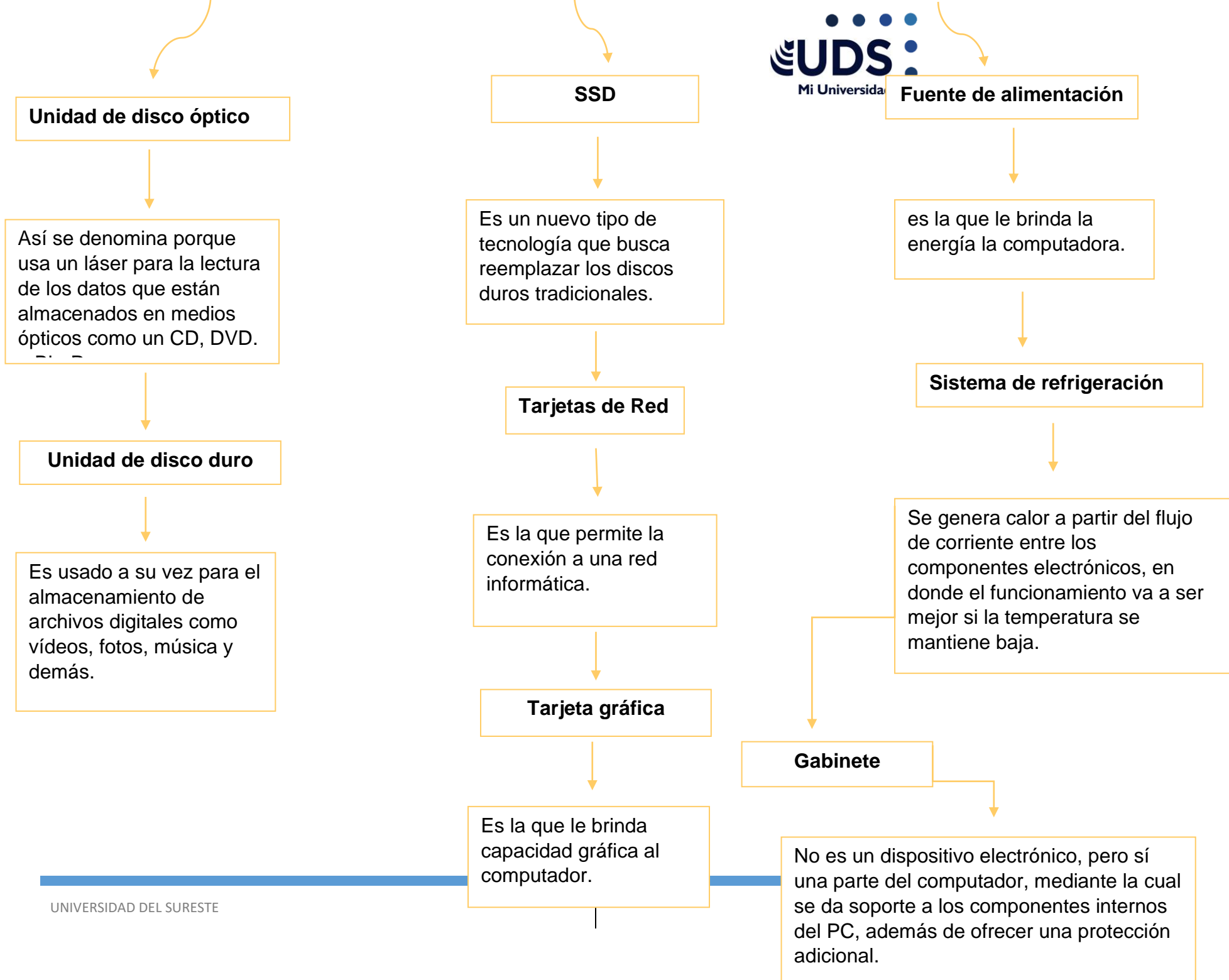
Es la placa principal de circuitos impresos de una computadora. En ella están las rutas eléctricas o buses que son los que permiten el desplazamiento de los datos entre los componentes del equipo.

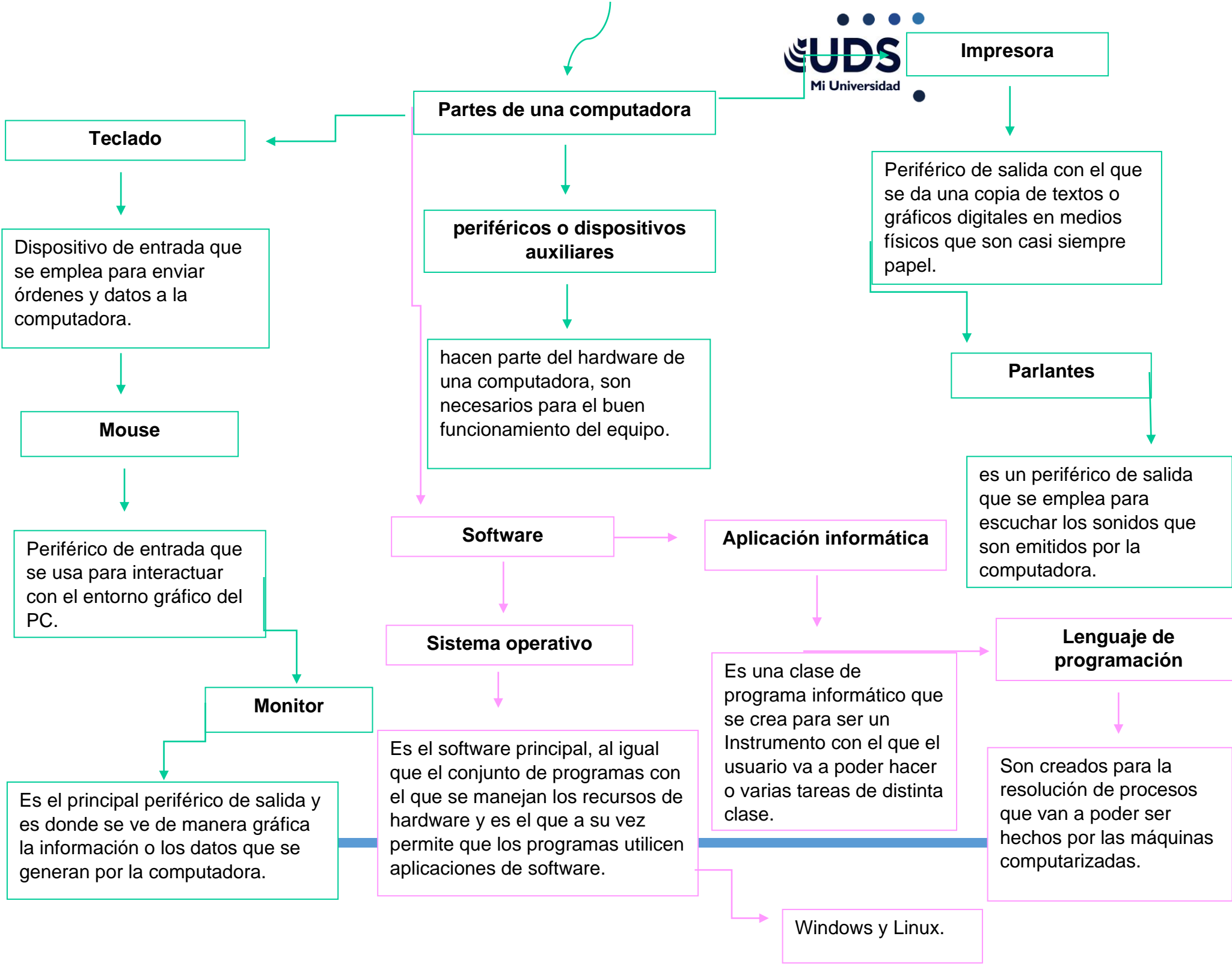
### RAM

Es el componente en donde de forma temporal se almacenan los datos y los programas que la CPU utiliza.

### CPU

es la encargada de la interpretación de las instrucciones dadas por los programas informáticos.







**Paquetes de software**

Son un conjunto de programas que se distribuyen de forma complementaria, en donde en ocasiones un programa requiere de la intervención del otro.

**Dispositivos**

es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. Su nombre está vinculado a que dicho artefacto está dispuesto para cumplir con su objetivo.

ayuda a definir como un programa informático va, a través del sistema operativo, entrar en conexión con un periférico, al crear una abstracción del hardware y así permitir que se dé una interfaz que se estandarice con el objetivo de utilizar ese dispositivo.

**Dispositivos de entrada**

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

**Tipos**

son tres de entrada, salida y almacenamiento. Estos son los que le permiten al usuario interactuar con una máquina.

**Dispositivos de salida**

Son los dispositivos que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

**Dispositivos de almacenamiento**

Dispositivo de almacenamiento es todo aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.

## **Bibliografía**

Antología UDS “Computación” de los puntos 1.1 al 1.3.1