



Mi Universidad

Nombre del Alumno: Evangelina Gomez Gonzales

Nombre del tema: “antecedentes y conceptos básicos de la computadora”

Parcial: I

Nombre de la Materia: computación I

Nombre del profesor: Evelio calles Pérez

Nombre de la Licenciatura: Enfermería

Cuatrimestre: I

Antecedentes y conceptos básicos de la computadora

Pascalina (1642)

Invento una maquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como pascalina

Maquina analítica (1823)

Bautizo su máquina del ensueño con el nombre de motor diferencial y analítica

Mark I (1944)

Era muy ruidosa, pero capaz de realizar tres calculaciones por minuto

Iniac (1947)

Surgió una computadora electrónica

Edvac

La computadora almacenaba sus programas externamente, ya fuera en tarjetas conectados, cintas peroradas y tarjetas

El Abaco

Representa el artefacto mas antiguo o empleado para

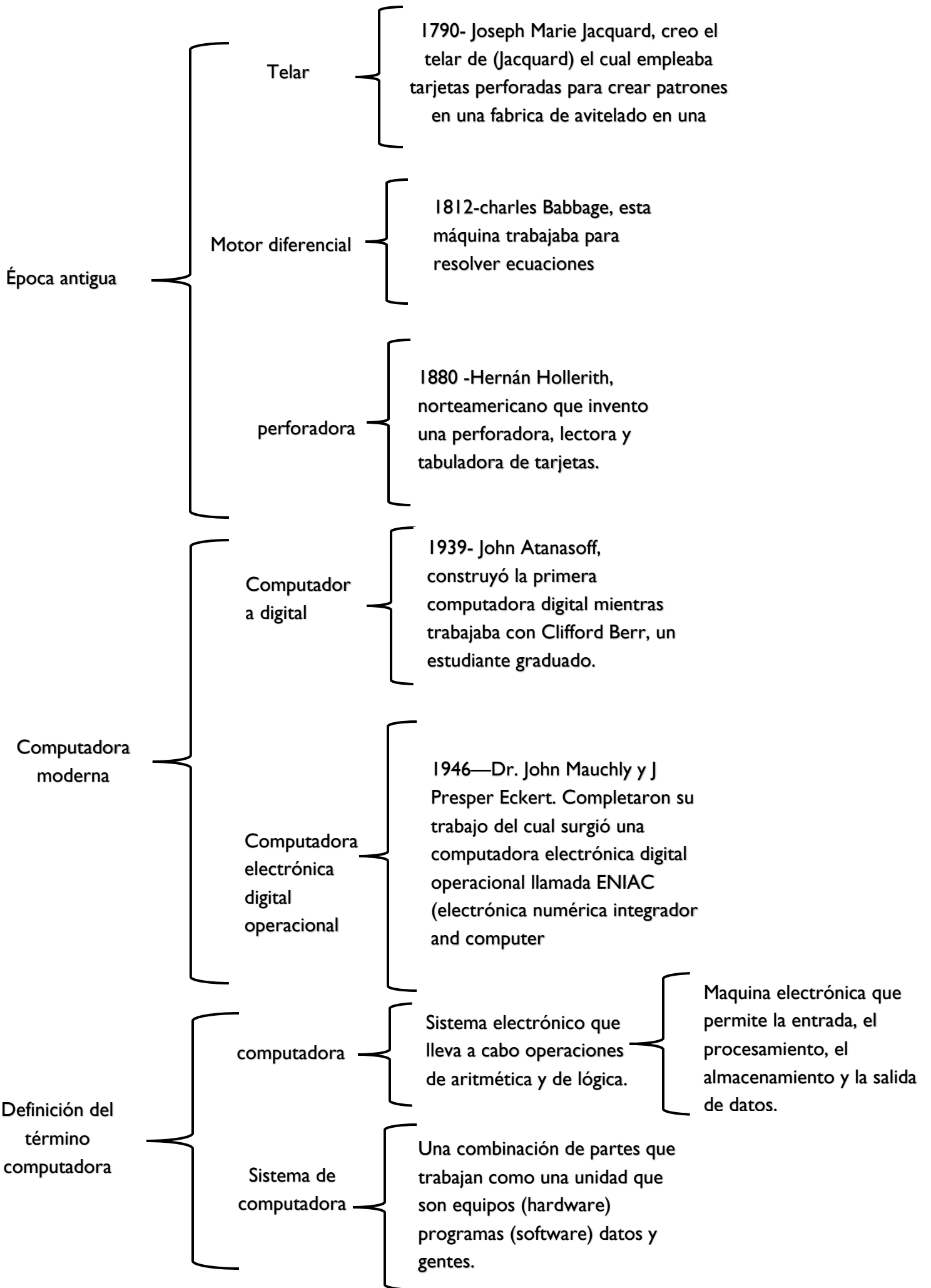
Época antigua

Los pioneros

1617-john Napier. Un matemático escoces, invento los huesos o bastoncillos de naipe.

calculadora

Wilhelm schickard, primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. Construyo un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir.



Tipos de computadoras

Computadora analógica

Pueden entregar la solución muy rápidamente, pero tienen el inconveniente que, al cambiar el problema a resolver hay que rediseñar sus circuitos (cambiar el hardware).

Computadora digital

Están basadas en dispositivos biestables, que solo pueden tomar uno o dos valores posibles: "1" o "0"

Clasificación de las computadoras

mecánicas

Funcionan por dispositivos mecánicos con movimiento.

electrónicas

Funciona en base a energía eléctrica

digitales

Llamadas así por que cuentan muy rudimentariamente "con los dedos"

Las partes de una computadora se dividen en dos grupos

Hardware

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

Software

Es el software principal, al igual que el conjunto de programas con el que maneja los recursos de hardware y es el que a su vez permite que los programas utilicen aplicaciones de software

