



NOMBRE DEL ALUMNO: Angel Antonio Guzmán
Cornelio

MATERIA: Computación 1

TRABAJO: Mapa Conceptual

MESTRO: Evelio Calles Perez

CUATRIMESTRE: Primer Cuatrimestre

GRUPO: B PICHUCALCO, CHIAPAS

15/NOV/2022

COMPUTACION 1

1.1 MENCIONAR LOS ELEMENTOS MÁS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCIÓN DE LA COMPUTACION

1.2 MENCIONAR ALGUNAS DE LOS MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION Y SUS INVENTORES

- PASCALI
- MÁQUINA ANALÍTICA
- HARVARD MARK 1
- ENIAC
- EDVAD

- 3000BC- el ábaco
- 1617- John Napier
- 1623 – Wilhelm Schickard
- 1642 – Blaise Pascal
- 1694 – Gottfried Wilhelm
- 1790 – Joseph marie
- 1812 – Charles Babbage
- 1880 – Herman Hollerith
- 1943 – Howard Aiken
- 1946 – Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert

Fue la primera que funcionaba a base de ruedas y engranajes inventada en 1642 por el filósofo Blaise Pascal

La máquina analítica es el diseño de un computador moderno de uso general por el profesor británico Charles Babbage

Fue el primer ordenador electromecánico, construido en IBM y enviado a Harvard en 1944. tenía 760.000 ruedas y 800 km de cable

Fue una de las primeras computadoras generales. Era Turing-completa, susceptible de ser reprogramada.

Fue una de las primeras computadoras eléctricas, a diferencia de la ENIAC, no era decimal, sino binaria, y tuvo el primer programa diseñado para diseñar.

El ábaco representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos.

Inventó los huesos o bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía manipular grandes números mediante sus bastoncillos.

Construyó el primer mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir. Pero las partes de este mecanismo fueron destruidas en un accidente.

Este invento una máquina que podía sumar y restar llamada pascalina, tal máquina empleaba ruedas de 0 al 9 y permitía manejar números de hasta 999,999.99.

El creó un instrumento llamado el stepped reckoner esta máquina aparte de sumar y restar también podía dividir.

Creó el telar jacquard el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avilado en una tejedora

Diseñó y desarrolló una calculadora mecánica capaz de calcular tablas de funciones numéricas por el método de diferencias.

Norte americano que inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas.

Fue un físico estadounidense, pionero en el campo de la informática y científico principal tras el proyecto que dio lugar a la serie de ordenadores Mark

Mediante la segunda guerra mundial ellos crearon una computadora electrónica digital operacional llamada ENIAC.

COMPUTACION

1.3 DEFINIR EL TERMINO DE COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN .

-COMPUTADORA

es una máquina electrónica digital programable que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada, obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida.

-HARWARE

Es la parte física de la computadora a partir del cual es posible ver procesar, escuchar y guardar las siguientes piezas son las que conforman esta parte, placa base, unidad central, memoria RAM, unidad de disco óptico, HDD, SSD, Tarjeta red, fuentes de alimentación, sistema de refrigeración, gabinete, ratón, teclado monitor etc.

-SOFTWARE

Es el principal programa en el que se manejan los recursos de hardware y el que a la vez permite que los programas utilicen aplicaciones de software., los sistemas operativos mas utilizados son Windows y Linux, los recursos que tambien utilizan son aplicación informática, lenguaje de programación, paquetes de software y drivers

1.3.1 EXPLICAR LA DIFERENCIAS Y CARACTERISTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACION

-DISPOSITIVO

Es un dispositivo o mecanismo que desarrolla determinadas acciones, su nombre esta vinculado que dicho a que dicho arteificio esta dispuesto a cumplir su objetivo

-ENTRAD

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

-SALIDA

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

ALMACENAMIENTO

Dispositivo de almacenamiento es toto aparato que utilice Para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal

El vídeo proporciona una manera eficaz para

COMPUTACION

1.4 DESCRIBIR ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA

SISTEMA MULTIBYTE

VERSION DE ESTE TIPO DE CODIFICACIÓN

OJETIVOS DE LOS CODIGOS

CARACTERISTICAS DE LOS SISTEMAS DE LOS CODIGOS

es un carácter compuesto por secuencias de uno o más bytes. Cada secuencia de bytes representa un único carácter en el juego de caracteres extendidos. Los caracteres multibyte se utilizan en juegos de caracteres tales como Kanji.

- Shift-jis
- EUC
- UTF-8
- FACILITAR EL PROCESAMIENTO
- PERMITIR INFORMACION INEQUVOCA
- PERMITIR CLASIFICACION
- PERMITIR RECUPERACION O CLASIFICACION DE LA INFORMACION
- DEBE DE ESTAR ADAPTADO LOGÍCAMENTE AL SISTEMA INFORMATIVO
- DEBE TENER PRESIÓN NECESARIA PARA DESCRIBIR UN DATO
- DEBE MANTENERSE TAN REDUCIDO COMO SE PUEDA
- DEBE PERMITIR EXPANSIÓN DEBE SER FACIL DE USAR

1.5 DESCUBRIR LAS FUNCIONES BASICAS DEL CPU

QUE ES EL CPU

CUALES SON LAS FUNCIONES DEL CPU

es una pieza de hardware que permite que tu computadora interactúe con todas las aplicaciones y programas instalados. Una CPU interpreta las instrucciones del programa y crea la señal de pantalla con la que interactúas cuando utilizas una computadora

Es el cerebro de todo el funcionamiento del sistema, el encargado de dirigir todas las tareas que lleva a cabo el equipo y de ejecutar el código de los diferentes programas.