



Mi Universidad

Cuadro Sinoptico

Nombre del Alumno: Perez Garcia Nancy Del Carmen

Nombre del tema: Antecedentes Y Conceptos Basicos De La Computacion

Parcial: 'I'

Nombre de la Materia: Computacion I

Nombre del profesor: Calles Perez Evelio

Nombre de la Licenciatura: Enfermeria

Cuatrimestre: 'I'

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

EVENTOS HISTÓRICOS QUE LLEVARON A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA

- Abaco** { Consta de cuentas ensartadas en varillas que a su vez están montadas en un marco rectangular }
 - Es muy sencillo
 - Representan valores almacenados
- Pascalina** { Los datos se representaban mediante las posiciones de los engranajes }
 - Blaise Pascal y Gottfried Wilhelm von Leibniz
 - los datos se introducían manualmente
- Mark I** { Esta máquina no está considerada como computadora electrónica debido a que no era de propósito general }
 - Se construyó en la Universidad de Harvard
 - Por Howard H.Aiken
 - Funcionamiento en relevadores
 - La primera computadora
 - Por Charles Babbage
 - Un dispositivo para efectuar sumas repetidas
- Máquina Analítica** { Una idea surgió sobre un computador nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas }
 - La primera computadora electrónica
 - John Mauchly y John Eckert
 - 18 000 tubos de vacío
 - consumía 200 KW de energía
- ENIAC** { Requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo }
 - John von Neumann junto con John Mauchly y John Eckert
 - La forma en que están construidas
 - Forma en que el ser humano se comunica con ellas.
- EDVAC** { La memoria coexisten datos con instrucciones, para que entonces la computadora pueda ser programada en un lenguaje }
 - John von Neumann junto con John Mauchly y John Eckert
 - La forma en que están construidas
 - Forma en que el ser humano se comunica con ellas.

LOS MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES

LA ÉPOCA ANTIGUA

- El Ábaco** { El artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000 BC }
 - Los babilonios
 - Los empleaban para realizar cálculos matemáticos rudimentarios
- Bastoncillos de Napier** { Permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos }
 - John Napier,
 - un matemático escocés
- Calculadora** { Construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir, pero un fuego destruyó las partes antes que fueran ensambladas }
 - Wilhelm Schickard
 - Nativo de Alemania
- Pascalino** { Descubrió un error en la geometría de Descartes En el 1642 inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar }
 - Blaise Pascal
 - Un matemático francés
- Stepped Reckoner** { Esta máquina era más versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar }
 - Gottfried Wilhelm Von Leibniz
 - Un matemático alemán
- Telar de Jacquard** { Empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avitelado en una tejedora. }
 - Joseph Marie Jacquard
- Motor Analítico** { Las dos clasificaciones de la computadora: el almacenaje, o la memoria, y el molino, una unidad de procesamiento que lleva a cabo los cálculos aritméticos para la máquina. }
 - Charles Babbage
 - "padre de las computadoras"
- Perforadora** { Inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas. }
 - Herman Hollerith

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

LOS MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES

LA COMPUTADORA MODERNA

- Mark I** { Conocido por la IBM como "Automatic Sequence Controlled Calculator" }
 - Howard Aiken
 - También construyó una serie de máquinas (la Mark II, Mark III y Mark IV)
- Atanasooff-Berry Computer** { Construyó la primera computadora digital, usaba circuitos lógicos binarios y tenía memoria regenerativa. }
 - John Atanasoff
 - Clifford Berry
- ENIAC** { Este aparato trabajaba con el sistema decimal y tenía todas las características de las computadoras de hoy día }
 - Dr. John Mauchly
 - J. Presper Eckert
- EDVAC** { La computadora almacenaba sus programas externamente, ya fuera en tarjetas conectadas, cintas perforadas y tarjetas }
 - John Von Newmann
 - colaboración del equipo de Moore

TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

- Computadora** { Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas }
 - chasis o armazón (case)
 - tarjeta del sistema (mainboard o -motherboard)
 - procesador
 - memoria
 - dispositivos de almacenaje
 - aparatos de entrada y salida
- Sistema De Computadora** { Una combinación de partes que trabajan como una unidad }
 - Equipo (hardware),
 - Programas (software),
 - Datos
 - Gente
- Entrada (Input)** { Cualquier información introducida a la computadora }
- Cubierta, Armazón o "Chasis" (Case)** { Alberga los componentes internos de la computadora }

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

TÉRMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

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)

- Relaciones matemáticas similares
- Exponenciales
- Logarítmicas

Computadora digital

Están basadas en dispositivos biestables, que sólo pueden tomar uno de dos valores posibles

"1" ó "0"

Clasificación de las computadoras

Por su fuente de energía

Mecánicas

Funcionan por dispositivos mecánicos con movimiento

Electrónicas

Funcionan en base a energía eléctrica

Por su tamaño

El tamaño o capacidad de cómputo es la cantidad de procesamiento que un sistema de computación puede realizar por unidad de tiempo

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

Las partes de una computadora

Hardware

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

- Tarjeta madre
- Unidad Central de Procesamiento
- Memoria de Acceso Aleatorio o RAM
- Unidad de disco óptico
- Unidad de Disco Duro o HDD
- Unidad de Estado Sólido o SSD
- Tarjetas de red
- Tarjeta gráfica
- Fuente de poder
- Sistema de refrigeración
- Gabinete
- Teclado
- Ratón o mouse
- Monitor
- Impresora
- Parlante

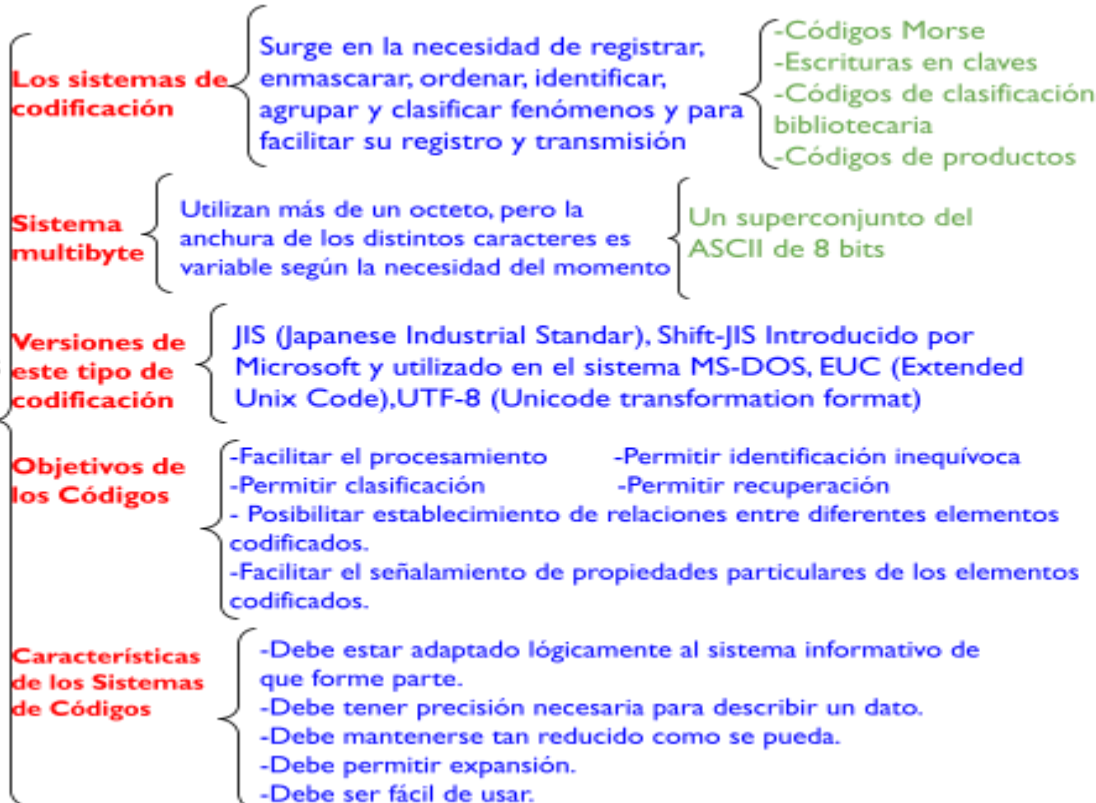
Software

Manejo y la administración del núcleo intermediario para la gestión de recursos o el acceso al hardware

- Windows
- Linux
- Aplicación informática
- Lenguaje de programación
- Paquetes de software (Microsoft Office)
- Drivers

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA



LA FUNCIÓN BÁSICA DEL CPU

