



NOMBRE DEL ALUMNO: FERNANDA CRUZ PEREZ

**NOMBRE DEL TEMA : ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA
COMPUTACION**

PARCIAL: 1

NOMBRE DE LA MATERIA: COMPUTACION

NOMBRE DEL PROFESOR : EVELIO CALLES PEREZ

NOMBRE DE LA LICENCIATURA : ENFERMERIA

CUATRIMESTRE : PRIMERO

Mi Universidad

Mencionar los eventos históricos mas importantes que llevaron a la investigación de computadora

MOTOR DE ANÁLISIS

La primera computadora; El motor analítico de Charles Babbage. La computadora moderna nació de la necesidad urgente después de la Segunda Guerra Mundial para enfrentar el desafío del nazismo a través de la innovación. Pero la primera versión de la computadora, tal como la entendemos ahora, llegó mucho antes cuando, en la década de 1830, un inventor llamado Charles Babbage, diseñó un dispositivo llamado Analytical Engine.

TRANSISTOR

transistor es un dispositivo electrónico semiconductor. Permite el paso de una señal en respuesta a otra. Se puede configurar o "comportar" como amplificador, oscilador, conmutador o rectificador. El término «transistor», del acrónimo transfer resistor (resistor de transferencia).

MARK I COLOSSUS

Las máquinas Colossus fueron los primeros dispositivos calculadores electrónicos usados por los británicos para leer las comunicaciones cifradas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. Colossus fue uno de los primeros computadores digitales.

INTERIORIDADES

PGE combina tres estilos de análisis:

- Reglas de Perl 6
- un analizador de precedencia de operadores
- subrutinas específicas de análisis

La forma primaria es la de las reglas de Perl 6, de forma que una regla de PGE puede parecerse al siguiente ejemplo para una gramática que representa la suma únicamente:

```
rule término { <número> | \( <expresión> \) }
rule número { \d+ }
rule expresión { <término> ( '+' <término> )*
```

FUNCIONAMIENTO

El transistor consta de tres partes dopadas artificialmente (contaminadas con materiales específicos en cantidades específicas) que forman dos uniones bipolares: el emisor que emite portadores, el colector que los recibe o recolecta y la tercera, que está intercalada entre las dos primeras, modula el paso de dichos portadores (base). A diferencia de las válvulas, el transistor es un dispositivo controlado por corriente y del que se obtiene corriente amplificada

PROPÓSITO Y ORÍGENES

Las computadoras Colossus se usaron en el criptoanálisis para las comunicaciones de alto nivel alemanas, mensajes que habían sido cifrados usando la máquina Lorenz SZ 40/42. Parte de la operación Colossus era emular electrónicamente la máquina mecánica de Lorenz. Para cifrar un mensaje con la máquina de Lorenz, el texto plano se combinaba con un flujo de BITS clave, en grupos de cinco. El flujo clave se generaba usando doce ruedas: cinco fueron clasificadas (por los británicos) como ruedas χ («X»), otras cinco como ψ («Ψ»), y las dos restantes como «ruedas motoras». Las ruedas χ rotaban regularmente con cada letra que se cifraba, mientras que las ruedas ψ rotaban irregularmente, controladas por las ruedas motoras.

Mencionar algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores

ÁBACO

sí, ese elemento tan conocido por todos, es parte de la historia de la computadora y fue uno de las primeras creaciones que surgieron para facilitarle al hombre tareas de cálculo en el año 4000 A.C.

ORIGEN

El ábaco es considerado como el más antiguo instrumento de cálculo, adaptado y apreciado en diversas culturas. La época de origen del ábaco está comprendida entre el 3000 a. C.4 y el 500 a. C.5 En épocas muy tempranas, el hombre primitivo encontró materiales para idear instrumentos de conteo

MÁQUINA DE PASCAL

el matemático Blaise Pascal creó un sistema de engranajes con el objetivo de resolver cálculos de aritmética.

ORIGEN

LA PRIMERA MÁQUINA DE CALCULAR (ES DECIR, UNA EN LA QUE EL RESULTADO SE LEE DIRECTAMENTE) FUE CONSTRUIDA POR PASCAL EN 1642, QUE LA DISEÑÓ PARA AYUDAR A SU PADRE EN SUS CÁLCULOS MONETARIOS. SIGUIENDO EL MISMO PRINCIPIO, SE CONSTRUYERON OTRAS MÁQUINAS DEL MISMO TIPO. LA QUE VAMOS A DESCRIBIR DATA DE 1652.

MÁQUINA DE CÁLCULO DIFERENCIAL

en 1822, Charles Babbage, matemático y científico inglés, produjo la primera máquina de cálculo diferencial. Sin embargo, doce años después, Babbage marcó un antes y un después en la historia de la informática con la invención de una máquina analítica capaz de las cuatro operaciones aritméticas y de almacenar hasta 1.000 números de 50 dígitos en una memoria

ORIGEN

La máquina diferencial fue olvidada y años más tarde redescubierta, en 1822, por Charles Babbage, quien la propuso en una comunicación a la Royal Astronomical Society el 14 de junio, de título "Nota sobre el uso de maquinaria para el cómputo de tablas matemáticas muy grandes".³ Esta máquina usaba el sistema de numeración decimal y se accionaba por medio de una manivela

Definir el termino computadora y elementos que la integran

Diferencia y característica esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computacion

PORTABILIDAD DE LA LAPTOP.

La principal diferencia y la más obvia es la portabilidad. Una computadora de escritorio no es portable ya que aparte de ser muy grande, tiene que estar conectada a la corriente eléctrica para poder funcionar, mientras que la función principal de la laptop es ser portable, con un tamaño adecuado y batería recargable.

COMPUTADORA PORTÁTIL

Se denomina computadora portátil, computador portátil u ordenador portátil, a veces simplemente portátil, a un determinado dispositivo informático que se puede mover o transportar con relativa facilidad. Los ordenadores portátiles son capaces de realizar todas las tareas que realizan los ordenadores de escritorio, también llamados «de torre» o

FUENTE DE ENERGÍA

Hablando de la energía, esta también es una gran diferencia. Las laptop usan menos energía que una de escritorio. Como utilizan componentes mucho más pequeños, esta requiere de menos energía para hacerlos trabajar.

PROPÓSITO

El propósito de una fuente de energía (alimentación), en un circuito eléctrico, es suministrar la energía eléctrica necesaria a la carga que empleare dicha energía para efectuar una función útil o un trabajo. En electricidad, el trabajo se realiza mediante el movimiento de electrones (corriente eléctrica).

INVERSIÓN A FUTURO

Las computadoras de escritorio tienen la ventaja de que pueden ser mejoradas integrando componentes nuevos de una manera muy fácil. La mayoría de sus componentes son de fácil acceso y montados al sistema de manera sencilla. Por otro lado una laptop no cuenta con un diseño así de práctico en cuanto a componentes. La laptop se limita prácticamente a solo poder cambiar la memoria RAM (en algunos casos) y la unidad de almacenamiento.

En los modernos computadores, un usuario tiene la impresión de que los computadores pueden ejecutar varios programas "al mismo tiempo", esto se conoce como multitarea. En realidad, la CPU ejecuta instrucciones de un programa y después tras un breve periodo de tiempo, cambia la ejecución a un segundo programa y ejecuta algunas de sus instrucciones.

Describir los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora

CAMPO TIPO

El identificador de tipos es un campo que especifica el tipo de dato que viene a continuación. Los dos primeros bits indican la clase de datos:

- Universal: 00
- Propio de la aplicación: 01
- Específico del contexto: 10
- Privado: 11

MODIFICAR PROPIEDADES

Puede cambiar ciertas propiedades de los campos después de crear la tabla o la clase de entidad. En el caso de las geodatabases corporativas, las propiedades que puede modificar y la forma de hacerlo dependen del sistema de administración de bases de datos que utilice; solo podrá realizar los cambios que su base de datos le permita. Por ejemplo, si la base de datos no permite cambiar la longitud de un campo en una tabla que contenga datos, no podrá hacerlo a través de ArcGIS.

CAMPO LONGITUD

Este campo indica cuántos bytes ocupa el valor. Si el primer bit vale cero, el campo longitud ocupa un byte. En caso de que el primer bit valga uno, los siete bits restantes indican la longitud (en bytes) del resto del campo longitud. Por ejemplo, la longitud de cuatro bytes (del campo valor) se codifica 0000100 y la longitud de mil bytes se codifica 10000010000000111101000. Existe un valor especial de longitud (10000000) para representar una longitud indefinida. El campo valor acaba con un byte especial denominado "Fin de contenido" ("End Of Content" o EOC).

ORIGEN

El valor se basa en una o varias condiciones. Las condiciones se procesan en el orden indicado. Si más de una condición tiene el valor true, la última condición que tiene dicho valor determina el comportamiento del campo para esa propiedad. Por ejemplo, puede crear una condición que determina si se muestra un campo en función del valor de otro

CAMPO VALOR

En este campo se introduce el valor concreto del objeto que nos estamos refiriendo

ORIGEN

El tipo de datos del campo determina qué otras propiedades se pueden establecer. Por ejemplo, se puede controlar el tamaño de un campo de texto estableciendo su propiedad Tamaño del campo. Para los campos Número y Moneda, la propiedad Tamaño del campo es especialmente importante, porque determina el intervalo de valores de campo.

Función básica del CPU

UNIDAD DE CONTROL

Una unidad de control es el subcomponente de la unidad central de procesamiento (CPU) que gestiona todas las acciones realizadas en esta área en una computadora. Es responsable de tomar las diversas entradas de la computadora, instrucciones y datos y decirle al procesador qué hacer con ellos

PROPÓSITO

Una unidad de control es el subcomponente de la unidad central de procesamiento (CPU) que gestiona todas las acciones realizadas en esta área en un ordenador. Es responsable de tomar las diferentes entradas del ordenador, instrucciones y datos y decirle al procesador qué hacer con ellos.

MEMORIA CACHÉ.

un nivel básico, la memoria caché es un tipo de memoria muy rápida que contiene un pequeño conjunto de instrucciones que el equipo utiliza con asiduidad para realizar sus tareas cotidianas.

PROPÓSITO

En informática, se conoce como memoria caché o memoria de acceso rápido a uno de los recursos con los que cuenta una CPU (Central Processing Unit, o sea, Unidad Central de Procesamiento) para almacenar temporalmente los datos recientemente procesados en un búfer especial, es decir, en una memoria auxiliar.

CONTROLADOR DE MEMORIA

El controlador de memoria es un circuito electrónico digital que se encarga de gestionar el flujo de datos entre el procesador y la memoria. Puede ser independiente o integrado en otro chip como en el encapsulado del procesador. Tradicionalmente Intel ha colocado el controlador de memoria independiente, localizado en el northbridge de la placa base, aunque muchos modelos como DEC/Compaq, Alpha 21364, AMD Athlon 64, AMD Opteron, IBM POWER5, Sun Microsystems UltraSPARC T1, y más recientemente algunos modelos de Intel Nehalem integran el controlador de memoria dentro de la misma cámara del procesador; sin embargo la tendencia es integrarlo en el mismo encapsulado del procesador. Todo ello con el objetivo de reducir la latencia y el consumo.

PROPÓSITO

Los controladores de memoria contienen los elementos necesarios para leer y escribir en la DRAM y actualizar la memoria RAM mediante envío de impulsos de corriente a través de todo el dispositivo. Si no se actualizase, la DRAM perdería los datos escritos en los condensadores al dejar escapar la carga en menos de una fracción de segundo. Según las normas de JEDEC, dichas cargas no se escapan con menos de 64 milisegundos