



Mi Universidad

Cuadro sinóptico

Nombre del Alumno: Deysi Guzmán Ávila

Nombre del tema: Antecedentes y conceptos básicos de la computación

Parcial: I

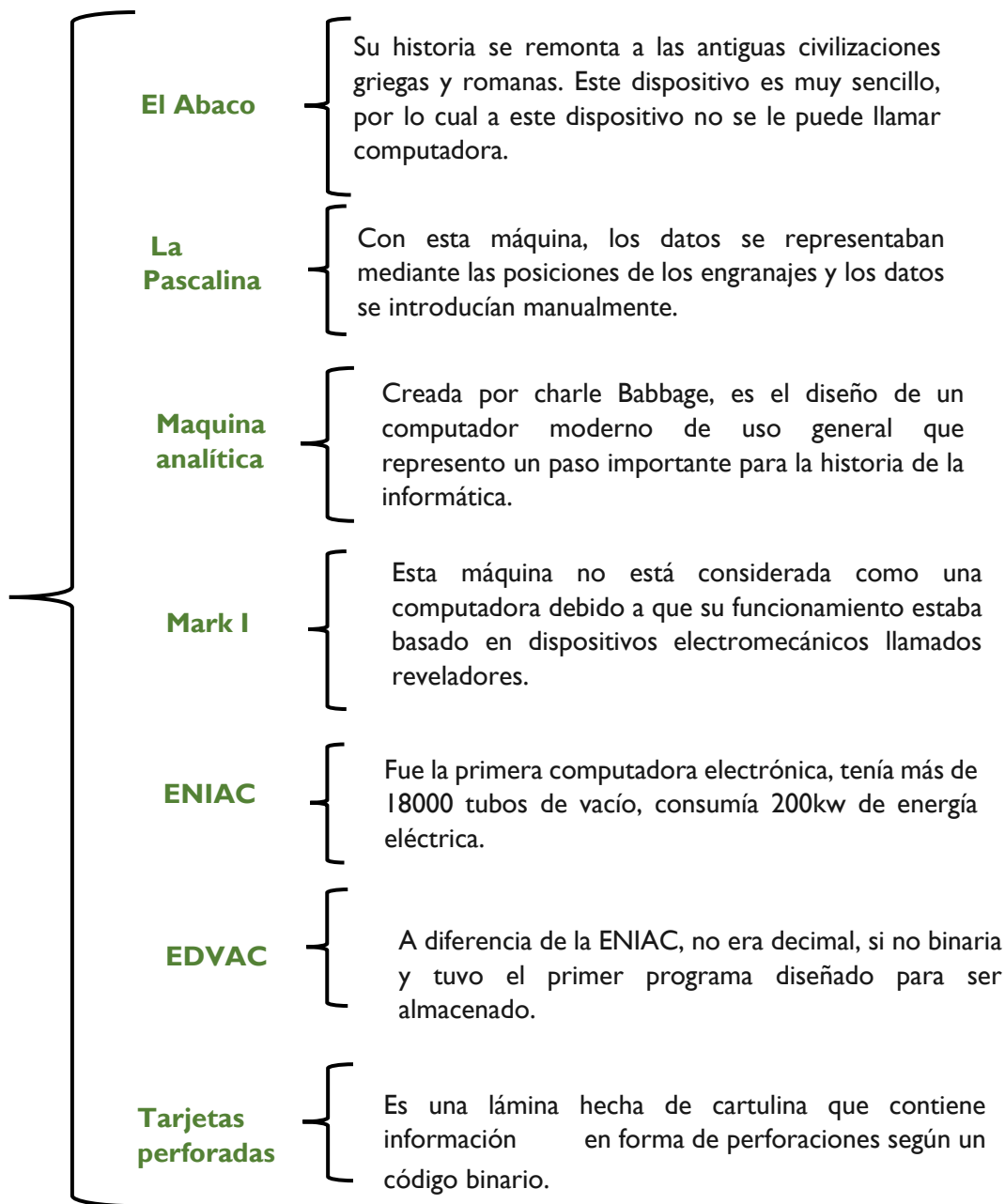
Nombre de la Materia: Computación I

Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez

Nombre de la Licenciatura: Enfermería

Cuatrimestre: I

I.I eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.



I.2 Mecanismos antiguos de la computación y sus inventores. (época antigua)

El Abaco

Se cree que alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el Abaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.

1617-John naiper

Matemático escocés, inventó los huesos de bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos.

1623-Wilhen schickard

Fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. Este matemático construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir.

1642-Blaise pascal

Permitía sumar y restar, empleaba ruedas numeradas del 0 al 9, incorporaba un mecanismo de dientes y cremalleras que permitía manejar números de hasta 999,999.99.

1694-Gottfried Wilhelm von

Matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el Stepped Reckoner.

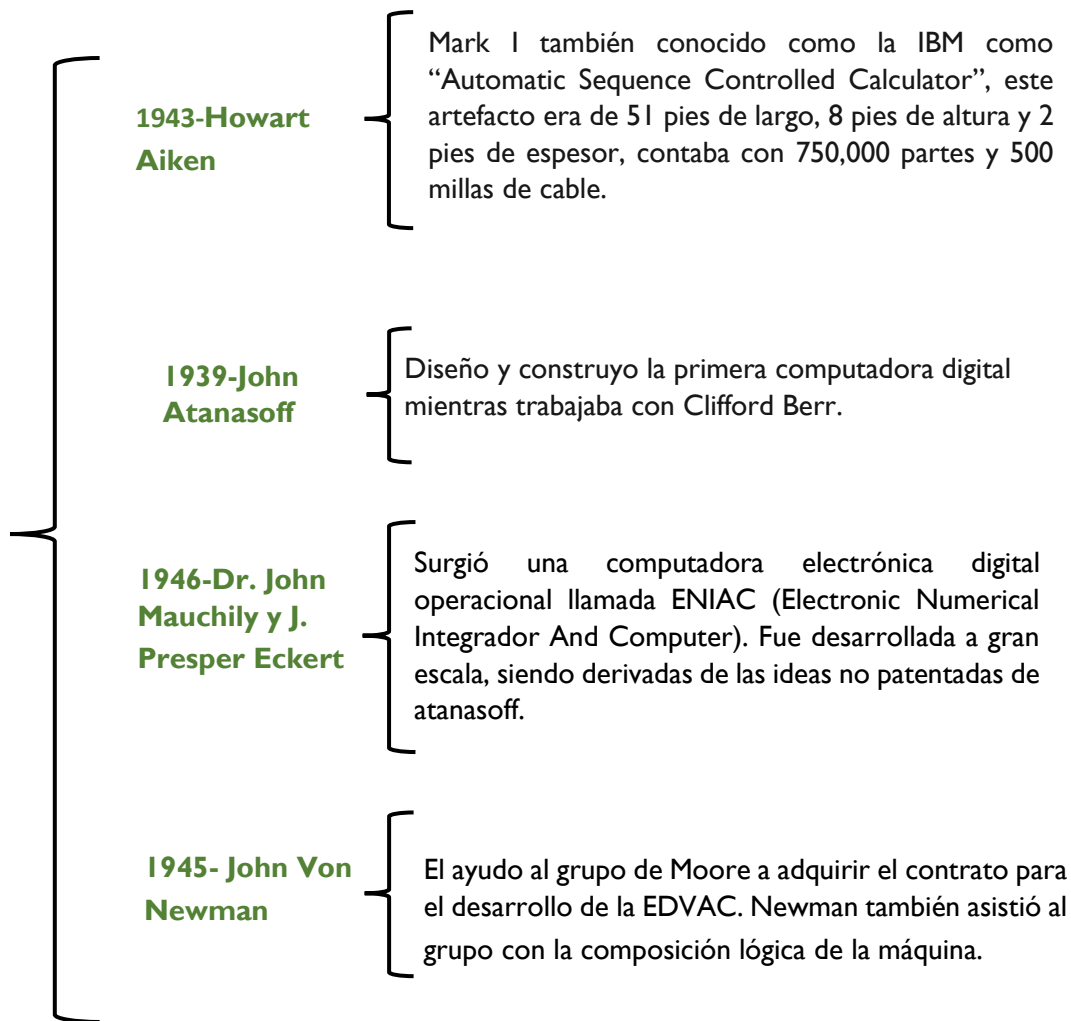
1770-Joseph Marie

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

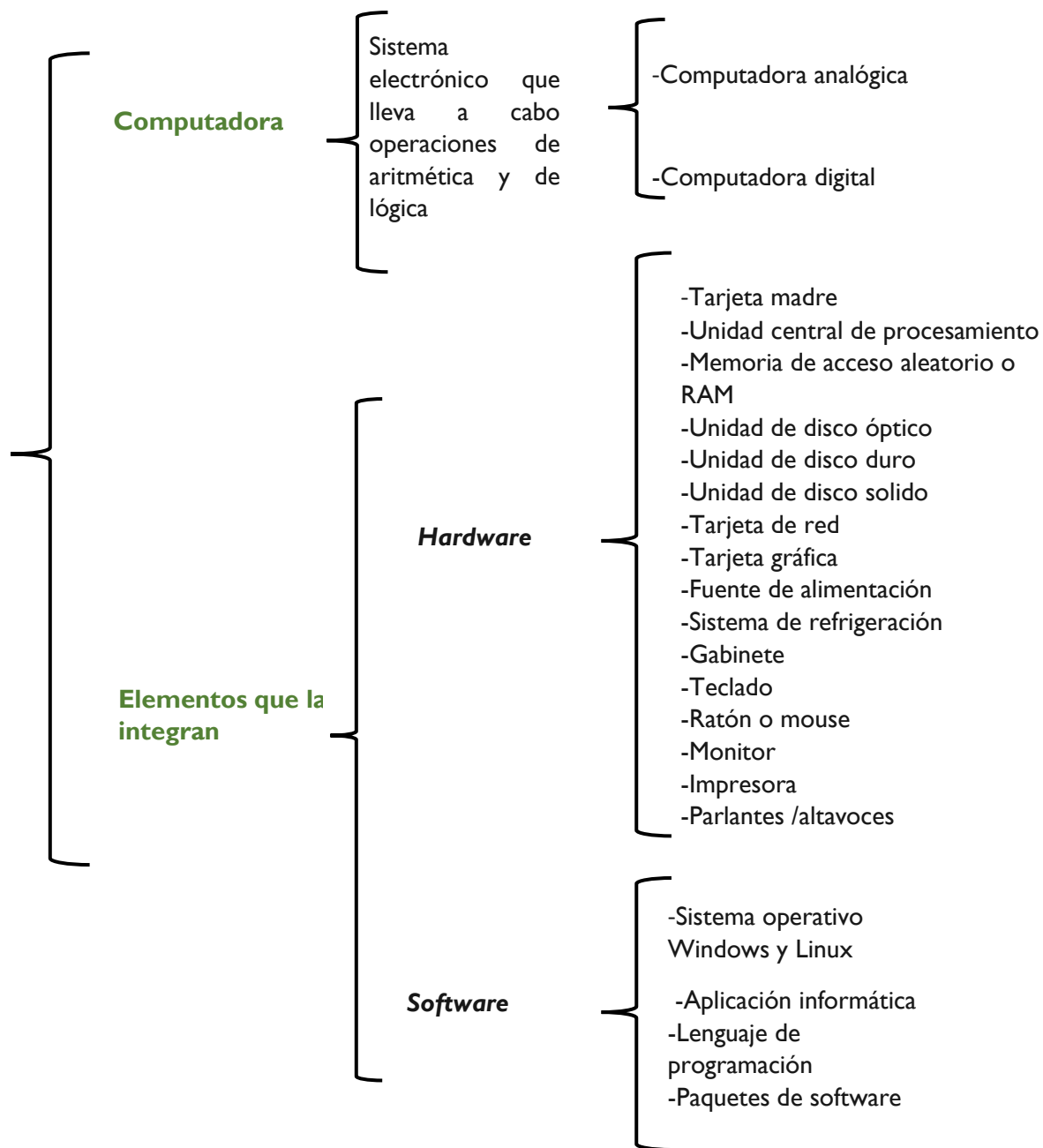
1812-Charles Babbage

Matemático e ingeniero mecánico británico que diseñó y construyó parcialmente la primera máquina calculadora mecánica diferencial y una máquina analítica.

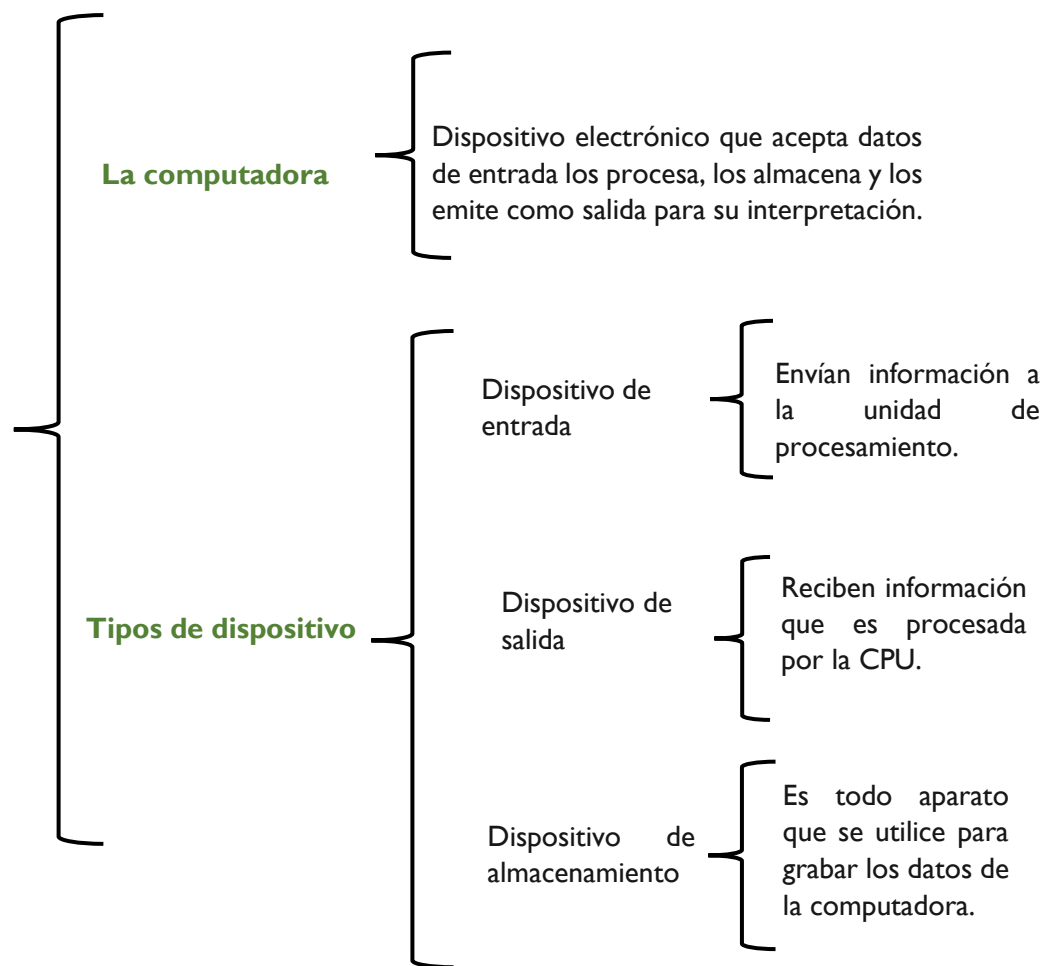
1.2 Mecanismos antiguos de la computación y sus inventores. (computadora moderna)



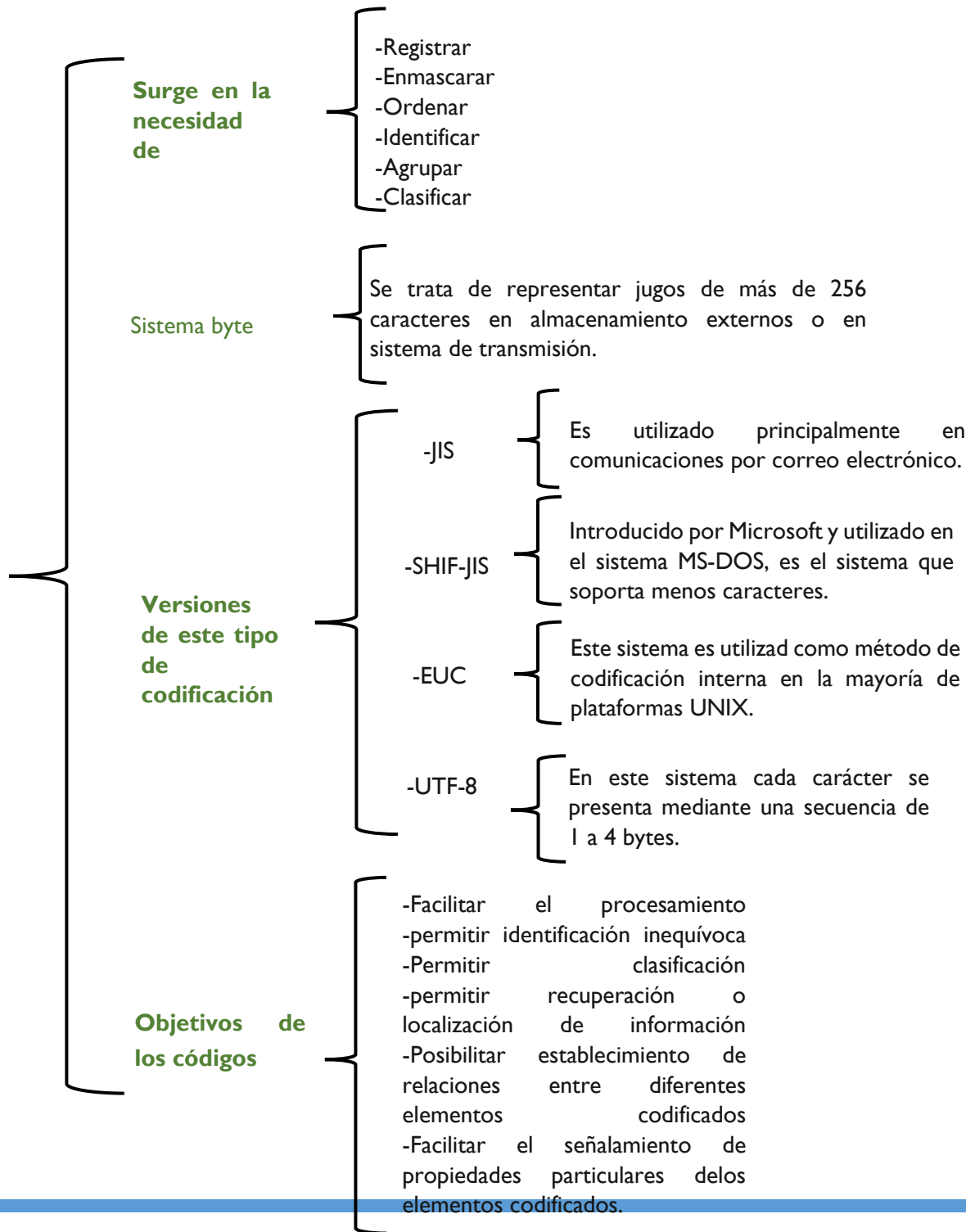
I.3 Computadora y elementos que la integran



1.3.1 Diferencia y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación



I.4 Los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora



I.4 Los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora

Características de los sistemas de código

- Debe de estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forma parte.
- Debe tener precisión necesaria para describir dato
- Debe mantenerse tan reducido como se pueda
- Debe permitir expansión.
- Debe ser fácil de usar.
- Deben ajustarse a los requerimientos de los equipos

Tipos de codificación

Nos referimos al método que permite convertir un carácter de un lenguaje natural (alfabeto o silabario) en un símbolo de otro sistema de representación.

-Significativos: son aquellos que implican un significado, reflejan un mayor o menor grado las características del objeto.

-No significativos: de ninguna manera describen el objeto que se aplican, son simples etiquetas por medio de las cuales se distinguen de otros el objeto.

I.5 La función básica del CPU

