

CUADRO SINOPTICO

Nombre del Alumno: Daniela Simei Morales Jiménez

Nombre del tema: (cuadro sinóptico) Unidad I (ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BASICOS DE LA COMPUTACION)

Nombre de la Materia: Computación I

Nombre del profesor: Icel Bernardo Lepe Arriaga

Nombre de la Licenciatura: Lic. En Enfermería

Cuatrimestre: I

Motuzintla, de Mendoza Chiapas

A 21 de septiembre del 2022

El Abaco: uno de los primeros dispositivos mecánicos, consta de cuentas ensartadas en varillas, sus posiciones representan unos valores almacenados

A este dispositivo no es llamada computadora por carecer de elemento fundamental (programa)

Pascalina inventada por Blaise pascal (1623-1662)

En estas maquinas, los datos eran representados por engranajes y se introducían de manera manual

La primera computadora analítica, fue creada por charles Babbage. Un profesor matemático

En 1823 el gobierno Británico lo apoyo para crear el proyecto de una máquina de diferencias, un dispositivo mecánico para efectuar sumas repetidas

La Mark 1

1944 construcción de una maquina en la universidad de Harvard

Esta maquina no esta considerada como computadora electrónica, ya que, no era el propósito general y su funcionamiento estaba basado en dispositivos electromecánicos

ENIAC (Electronic Numerial Integrador And Calculator)

Se construyo en 1947, en Universidad de Pennsylvania

La primera computadora electrónica; esta maquina tenia mas de 18 000 tubos de vacío, consumía 200 KW de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado.

EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer)

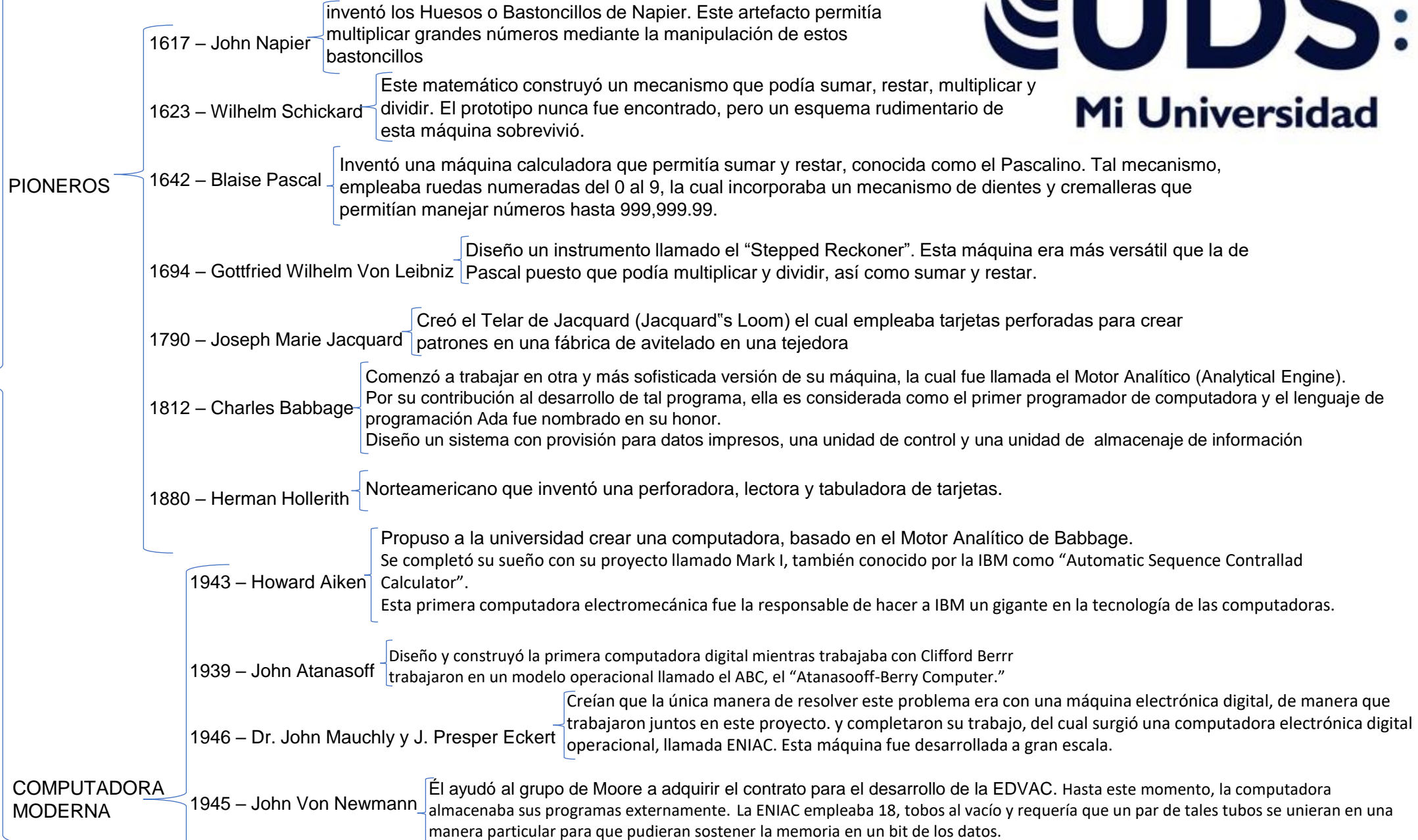
Tenía aproximadamente cuatro mil bulbos y usaba un tipo de memoria basado en tubos llenos de mercurio por donde circulaban señales eléctricas sujetas a retardos

Todo este desarrollo de las computadoras suele divisarse por generaciones y el criterio que se determinó para determinar el cambio de generación no está muy bien definido, pero resulta aparente que deben cumplirse al menos los siguientes requisitos:

- La forma en que están construidas.
- Forma en que el ser humano se comunica con ellas.

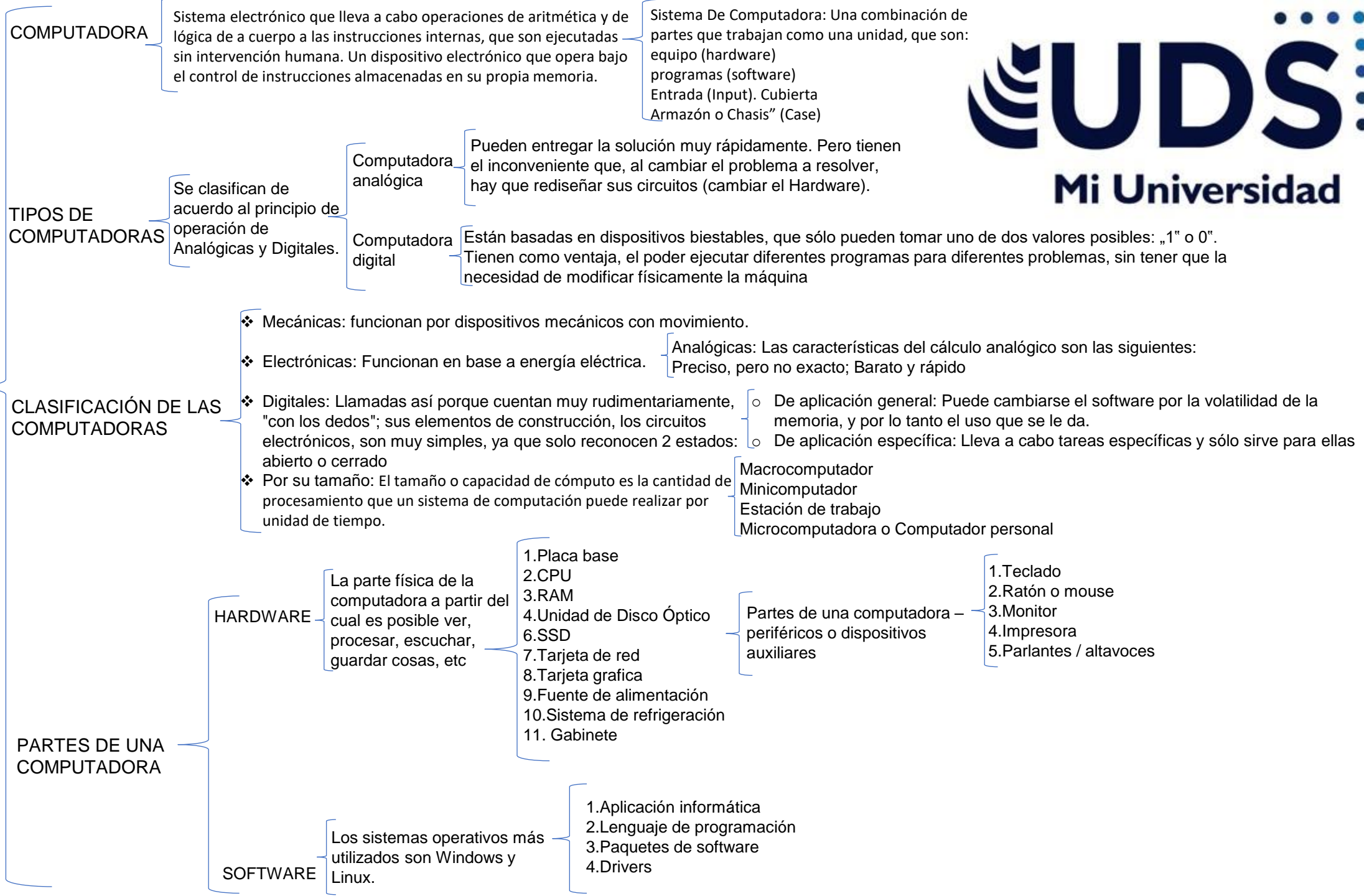
1.1 Mencionar los eventos históricos mas importantes que llevaron a la invención de la computadora

ÉPOCA ANTIGUA { El Abaco } Representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.



1.2
MENCIONAR
ALGUNOS DE
LOS
MECANISMOS
ANTIGUOS DE
LA
COMPUTACIÓN
Y SUS
INVENTORES

1.3 DEFINIR EL TÉRMINO COMPUTADOR A Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN



DISPOSITIVOS

Un dispositivo es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. o se utiliza para nombrar a los periféricos y otros sistemas vinculados al funcionamiento de las computadoras.

TIPOS DE DISPOSITIVOS

Los tipos de dispositivos son tres de entrada, salida y almacenamiento. Estos son los que le permiten al usuario interactuar con una máquina

❖ Dispositivos de entrada

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

❖ Dispositivos de salida

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

❖ Dispositivos de almacenamiento

Son dispositivos que sirven para almacenar el software del ordenador.
Se basa en dos tipos de tecnologías: la óptica y la magnética.

- La magnética se basa en la histéresis magnética de algunos materiales y otros fenómenos magnéticos, mientras que
- la óptica utiliza las propiedades del láser y su alta precisión para leer o escribir datos

COMPUTADORA

es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación.

1. Ventajas

- La computadora nunca se cansa, distrae, o se enoja
- La información es procesada y almacenada.
- Realiza funciones con un índice menor de errores
- Mayor rapidez en información.

2. Desventajas

- Representan una fuerte inversión, ya que los equipos son costosos y requieren el acondicionamiento del área laboral.
- Falta de cultura en cuanto a uso en equipo de cómputo.
- El cambio vertiginoso de la tecnología.

1.3.1. EXPLICAR LA DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN

1.4. DESCRIBIR LOS ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA.

Los sistemas de codificación y la necesidad de la clasificación surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos y para facilitar su registro y transmisión

Sistema multibyte

Son una amalgama de caracteres de uno y dos bytes de ancho que puede considerarse un superconjunto del ASCII de 8 bits

Versiónes de este tipo de codificación

- JIS — Es utilizado principalmente en comunicaciones, por ejemplo correo electrónico, porque utiliza solo 7 bits para cada carácter.
- SHIFT-JIS — Es el sistema que soporta menos caracteres.
- EUC — Este sistema es utilizado como método de codificación interna en la mayoría de plataformas Unix
- UTF-8 — En este sistema, cada carácter se representa mediante una secuencia de 1 a 4 bytes, aunque en realidad, el número de bits destinados a representar el carácter se limita a un máximo de 21

Objetivos de los códigos

1. Facilitar el procesamiento.
2. Permitir identificación inequívoca.
3. Permitir clasificación.
4. Permitir recuperación o localización de información.
5. Posibilitar establecimiento de relaciones entre diferentes elementos codificados

Características

1. Debe estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forme parte.
2. Debe tener precisión necesaria para describir un dato.
3. Debe mantenerse tan reducido como se pueda
4. Debe permitir expansión.
5. Deben ajustarse a los requerimientos de los equipos

Tipos de codificación

Esto con la finalidad de facilitar el almacenamiento de texto en computadoras o para facilitar la transmisión de texto a través de la redes de telecomunicaciones, un ejemplo muy simple puede ser el del código morse

Significativos

Reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partida o individuo a los cuales se la asigna

No significativos

1. Numéricos
2. Alfabéticos
3. Alfanuméricos

Los códigos alfabéticos y alfanuméricos son efectivos cuando se trata de codificaciones simples, sin muchas clasificaciones y con una cantidad reducida de partidas.

1.5. DESCRIBIR
LA FUNCIÓN
BÁSICA DEL
CPU.

La unidad de procesamiento central o CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción

La unidad de procesamiento central o CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción

Funciones del CPU

Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM.

4 de las funciones principales de un CPU es: primero traer todas las instrucciones por medio de direcciones, seguidamente se decodifica en instrucciones binarias para que el CPU pueda entenderlas y llevarlas a cabo, ahora viene la parte en que se realiza el procedimiento de la ejecución de las instrucciones dadas por el procesador, finalmente el CPU da algunas respuestas luego de la ejecución de la instrucción.

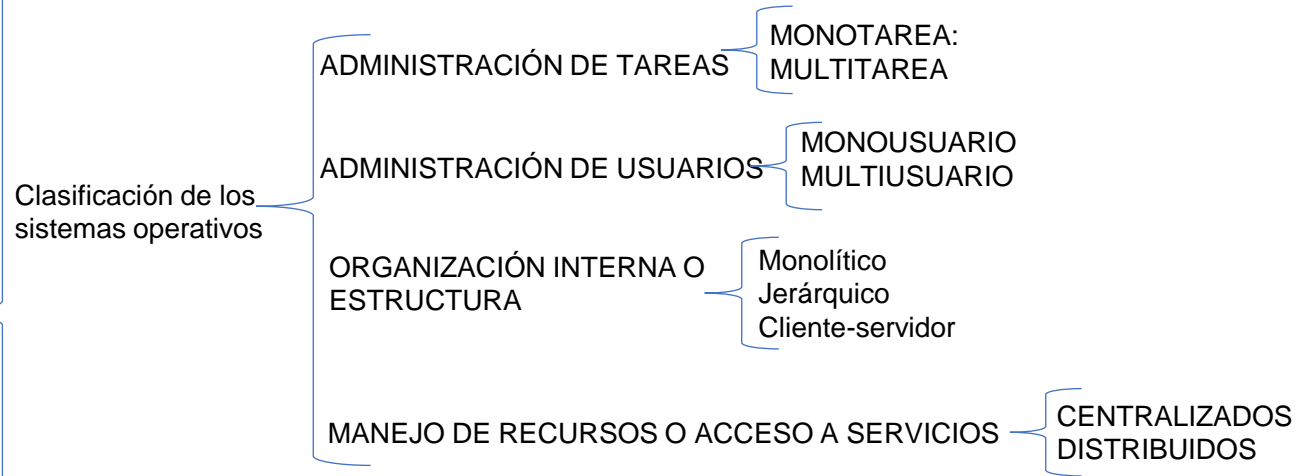
División de CPU

1. Procesador
2. memoria
3. monitor del sistema
4. circuitos auxiliares.

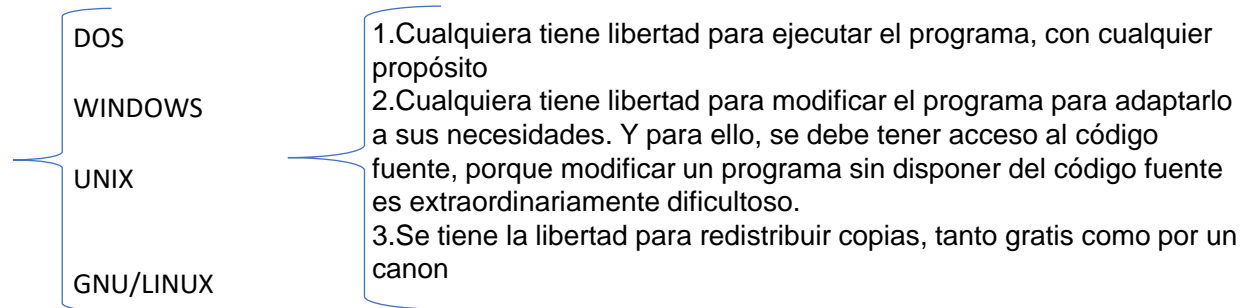
El CPU es muy importante ya que es allí en donde la información que viene de los dispositivos exteriores, llegue y se procese para que luego pueda ser devuelto a los computadores grandes

Es un conjunto de programas o software destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera cómoda y eficiente. Comienza a trabajar cuando se enciende el ordenador, y gestiona el hardware de la máquina desde los niveles más básicos

1.6. CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACIÓN PARA DISPOSITIVOS.



Ejemplos de sistemas operativos



es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda. Es una implementación de interfaz gráfica de usuario que ofrece facilidades de acceso y configuración, como barras de herramientas e integración entre aplicaciones con habilidades como arrastrar y soltar

CARACTERISTICAS

- 1-Ofrece un entorno gráfico basado en ventanas, iconos y gráficos que lo hacen muy amigable y sencillo de usar.
- 2-Utiliza el ratón o mouse para manejar el puntero y controlar el equipo.
- 3-Incluye el navegador Internet Explorer
- 4.Es compatible con el paquete de oficina Microsoft Office

BARRA DE TAREAS

Aquella línea horizontal que se ubica en la parte inferior de la pantalla. Permite acceder a iconos de acceso directo, al menú de inicio, al área de notificaciones, y agregar o remover cualquier icono que esté colocando en esta barra

Funciones

- 1.Aero peek: Permite visualizar miniaturas de las ventanas que se encuentren abiertas; de modo que se pueda seleccionar cualquiera de ellas para abrirla o cerrarla.
- 2-Listas de salto (o jump lists): aquella lista emergente que se observa cuando se posa el clic derecho sobre uno de los iconos que estén anclados en la barra de tarea.

MENÚ DE INICIO

Es aquel botón representado por el icono de Windows que te da la posibilidad de acceder al grupo de programas o aplicaciones instaladas en el sistema

GRUPO DE PROGRAMAS

se caracteriza por todos los softwares o programas, y aplicaciones que han sido instalados en el ordenador. Existen algunos que vienen de manera predeterminada acorde a la versión de Windows y de la empresa que fabricó la computadora.

AREA DE NOTIFICACIONES

Constituye varios elementos de acceso y revisión rápida, que son propios de la barra de tarea.

- 1.- Fecha y hora
- 2.- Altavoces
- 3.- Batería
- 4.- Acceso a redes
- 5.- Actualización de Windows
- 6.- Antivirus
- 7.- Escritorio

1.7.

WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.