

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

Motozintla, 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)

EUDS:
Mi Universidad

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)

 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

cómputos matemáticos rudimentarios. **SUDS** inventó los Huesos o Bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos 1617 - John Napier bastoncillos Este matemático construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y Mi Universidad 1623 - Wilhelm Schickard dividir. El prototipo nunca fue encontrado, pero un esquema rudimentario de esta máquina sobrevivió. Inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino. Tal mecanismo, 1642 – Blaise Pascal **PIONEROS** empleaba ruedas numeradas del 0 al 9, la cual incorporaba un mecanismo de dientes y cremalleras que permitían manejar números hasta 999,999.99. Diseño un instrumento llamado el "Stepped Reckoner". Esta máquina era más versátil que la de 1694 – Gottfried Wilhelm Von Leibniz Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar. Creó el Telar de Jacquard (Jacquard's Loom) el cual empleaba tarjetas perforadas para crear 1790 – Joseph Marie Jacquard patrones en una fábrica de avitelado en una tejedora Comenzó a trabajar en otra y más sofisticada versión de su máquina, la cual fue llamada el Motor Analítico (Analytical Engine). Por su contribución al desarrollo de tal programa, ella es considerada como el primer programador de computadora y el lenguaje de 1812 - Charles Babbage programación Ada fue nombrado en su honor. Diseño un sistema con provisión para datos impresos, una unidad de control y una unidad de almacenaje de información Norteamericano que inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas. 1880 - Herman Hollerith Propuso a la universidad crear una computadora, basado en el Motor Analítico de Babbage. Se completó su sueño con su proyecto llamado Mark I, también conocido por la IBM como "Automatic Sequence Contrallad 1943 – Howard Aiken Calculator". Esta primera computadora electromecánica fue la responsable de hacer a IBM un gigante en la tecnología de las computadoras. Diseño y construyó la primera computadora digital mientras trabajaba con Clifford Berrr 1939 – John Atanasoff trabajaron en un modelo operacional llamado el ABC, el "Atanasooff-Berry Computer." Creían que la única manera de resolver este problema era con una máquina electrónica digital, de manera que trabajaron juntos en este proyecto. y completaron su trabajo, del cual surgió una computadora electrónica digital 1946 – Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert operacional, llamada ENIAC. Esta máquina fue desarrollada a gran escala. COMPUTADORA Él ayudó al grupo de Moore a adquirir el contrato para el desarrollo de la EDVAC. Hasta este momento, la computadora 1945 – John Von Newmann

almacenaba sus programas externamente. La ENIAC empleaba 18, tobos al vacío y requería que un par de tales tubos se unieran en una

manera particular para que pudieran sostener la memoria en un bit de los datos.

Representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que

alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el ábaco para realizar

ÉPOCA ANTIGUA

MODERNA

MENCIONAR

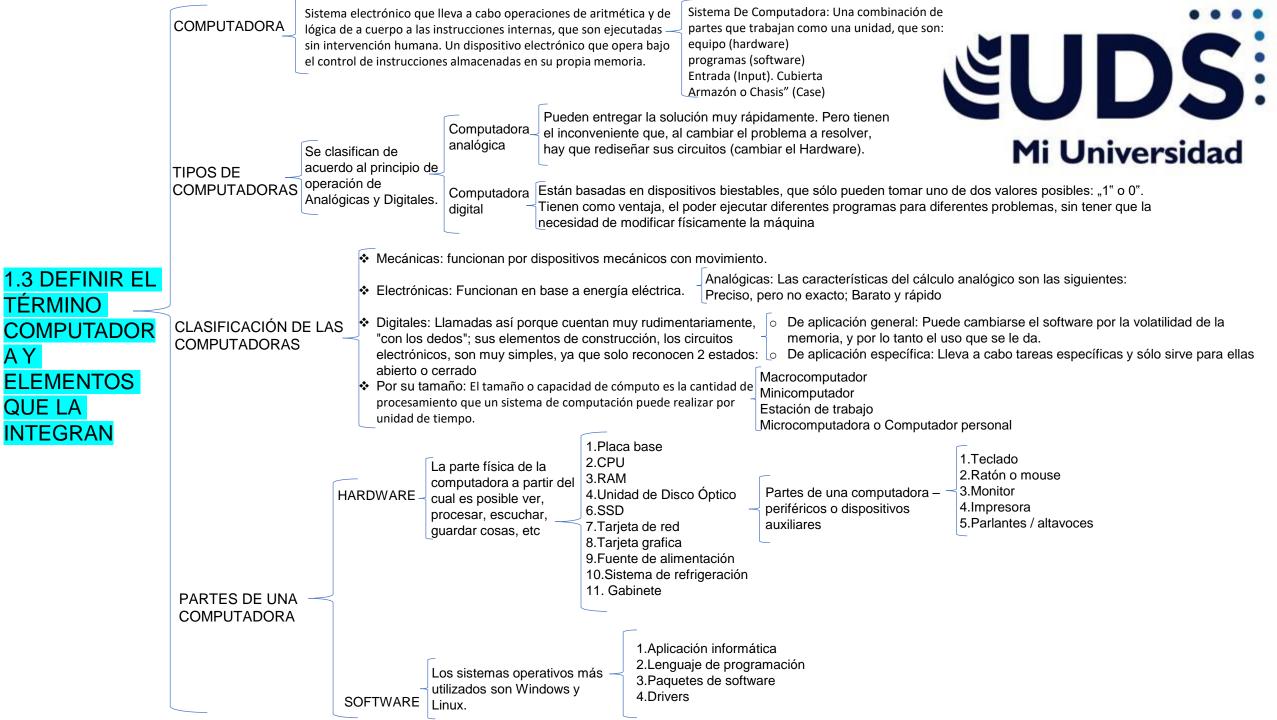
ALGUNOS DE

MECANISMOS

ANTIGUOS DE

COMPUTACIÓN

INVENTORES



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.



.3.1.EXPLICAR A DIFERENCIA

CARACTERÍSTIC AS ESENCIALES ENTRE LA

COMPUTADORA Y OTROS

DISPOSITIVOS

COMPUTACIÓN

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 almacenamientoSon 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

1.Ventajas

2. Desventajas

- 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.

COMPUTADORA:

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

- 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.

Son una amalgama de caracteres de uno y Sistema dos bytes de ancho que puede considerarse multibyte **EUDS** un superconjunto del ASCII de 8 bits Es utilizado principalmente en comunicaciones, por ejemplo correo electrónico, porque utiliza solo 7 bits para cada carácter. Mi Universidad SHIFT-JIS | Es el sistema que soporta menos caracteres. Versiones de este tipo de Este sistema es utilizado como método de codificación codificación EUCinterna en la mayoría de plataformas Unix En este sistema, cada carácter se representa mediante una UTF-8 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 1. Facilitar el procesamiento. 2. Permitir identificación inequívoca. Objetivos de 3. Permitir clasificación. los códigos 4. Permitir recuperación o localización de información. 5. Posibilitar establecimiento de relaciones entre diferentes elementos codificados 1. Debe estar adaptado lógicamente al sistema informativo de que forme parte. 2. Debe tener precisión necesaria para describir un dato. Características 3. Debe mantenerse tan reducido como se pueda 4. Debe permitir expansión. 5. Deben ajustarse a los requerimientos de los equipos Reflejan en un mayor o menor grado las características Significativosdel objeto, partida o individuo a los cuales se la asigna Esto con la finalidad de facilitar el almacenamiento de texto en Los códigos alfabéticos y alfanuméricos son Tipos de 1.Numéricos computadoras o para facilitar la efectivos cuando se trata de codificaciones codificación 2. Alfabéticos transmisión de texto a través de la redes No simples, sin muchas clasificaciones y con una 3. Alfanuméricos significativos de telecomunicaciones, un ejemplo muy cantidad reducida de partidas. simple puede ser el del código morse

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

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



1.5. DESCRIBIR LA FUNCIÓN __ BÁSICA 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.

Funciones del CPU

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.

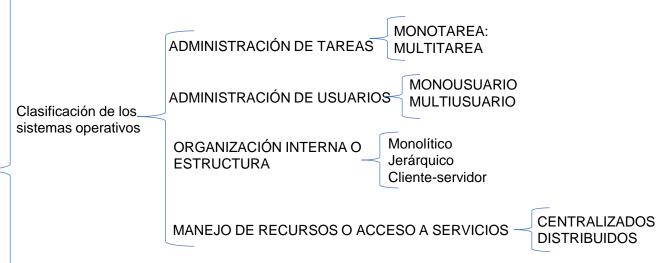
División de CPU

- 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

1. Cualquiera tiene libertad para ejecutar el programa, con cualquier propósito
2. Cualquiera tiene libertad para modificar el programa para adaptarlo a sus necesidades. Y para ello, se debe tener acceso al código fuente, porque modificar un programa sin disponer del código fuente es extraordinariamente dificultoso.
3. Se tiene la libertad para redistribuir copias, tanto gratis como por un canon

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



1.7. WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.

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