



Mi Universidad

Supernota

Nombre del Alumno: Yessica Hernandez Zuñiga.

Nombre del tema: “El principio de la computación”.

Parcial: I

Nombre de la Materia: Computación básica.

Nombre del profesor: Mtro. Jorge Sebastian Dominguez Torres

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura.

Cuatrimestre: 1er cuatrimestre.

Comitán de Domínguez a, 20 de septiembre de 2022

EL PRINCIPIO DE LA COMPUTACIÓN

EVENTOS HISTÓRICOS MÁS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA

En el momento en el que las Matemáticas se volvieron mucho más complejas, surgió la necesidad de crear dispositivos que hicieran esos cálculos automáticamente, de una manera más rápida y eficiente.

MECANISMOS ANTIGÜOS DE LA COMPUTACION

El mecanismo mas antiguo es de anticitera, creado hace 2.000 años



DEFINICIÓN DE COMPUTADORA

Es una máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos.



DIFERENCIA ENTRE UNA COMPUTADORA Y DISPOSITIVOS DIGITALES

COMPUTADORA:

Tiene sistema de manipulación de datos físicos representados en valores continuos (infinitos).

Tiene como ventaja: instantaneidad, economía, fidelidad.

Tiene como desventaja: ,menor tolerancia al ruido, degradación de la señal, dificultades técnicas.

DISPOSITIVOS DIGITALES:

Tiene valores discretos (finitos).

Tiene como ventaja: menos tamaño, eficiencia, precisión, diseño, estabilidad.

Tiene como desventaja: conversión, ancho de banda, alteración.

FUNCIONES BASICAS DEL CPU

Envía y recibe señales de control, direcciones de memoria y datos de un lugar a otro del ordenador a través de líneas llamadas BUS.

En estos bus están las puertas llamadas E/S, las cuales conectan a la memoria y a los chips de apoyo al bus.

Los datos pasan a través de estas puertas de E/S mientras viajan desde y hasta la CPU.

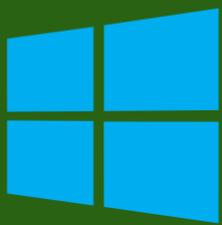


SISTEMAS OPERATIVOS BÁSICOS

Concepto: Es un software encargado de dar un protocolo básico de operatividad del computador ya que coordina y dirige todas las aplicaciones y servicios que utiliza el usuario.

- Determina que programas pueden ser ejecutados.
- Método de comunicación entre usuario y apps

Los 10 más utilizados:



1. Windows
2. Chrome OS
3. Linux
4. Mac OS
5. Ubuntu
6. Solaris
7. Fedora
8. Free BSD
9. Deepin
10. Kubuntu

DIFERENCIA ENTRE SOFTWARE Y HARDWARE

	CONCEPTO	TANGIBLE	EJEMPLO
HARDWARE	Hace referencia a los equipos o dispositivos relacionados con la informática.		
SOFTWARE	Se refiere a los que se ejecuta en el dispositivo.		

WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO



Windows es el nombre de la compañía Estadounidense creada por Bill Gates y Paul Allen en 1975. Hoy en día es el sistema operativo estándar defacto para equipos de cómputo domésticos y de negocios.

Funciones: Facilitar al usuario la ejecución de herramientas de trabajo impulsando la productividad por medio de la anticipación de las necesidades del usuario. Ofrecer servicios de seguridad y accesibilidad eficientes. Mantener conectado al usuario con colegas y miembros familiares, espacios recreativos y de entretenimiento.



Entorno: Se refiere al área de trabajo en pantalla proporcionada por windows análoga a un escritorio físico, es decir, el denominado escritorio, barra de tareas, área de notificaciones, panel de control, ayuda y el control de cuentas de usuario.

PAQUETERÍA DE TRABAJO

Se refiere a cierto software diseñados para atender necesidades sectoriales de usuarios o tipos de negocios.