



**Mi Universidad**

## **Infografía**

*Nombre del Alumno: Gael Federico López Ochoa*

*Nombre del tema: antecedentes y conceptos básicos de la computación*

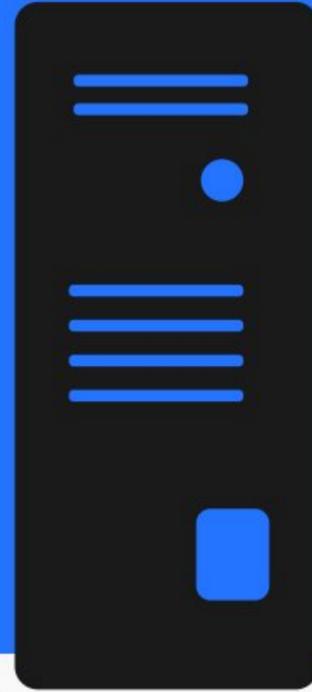
*Parcial: I*

*Nombre de la Materia: computación*

*Nombre del profesor: Jorge Sebastián Domínguez torres*

*Nombre de la Licenciatura: arquitectura*

*Cuatrimestre: I*



# ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

## Historia de las computadoras

Las computadoras u ordenadores son las herramientas de cálculo más eficientes jamás inventadas. Tienen el suficiente poder de cálculo, autonomía y velocidad de procesamiento para reemplazarnos en muchas tareas, o permitirnos dinámicas de trabajo que nunca antes en la historia habían sido posibles, al punto tal de hacerse hoy en día indispensables

El ábaco

Las calculadoras  
mecánicas

La primera tarjeta  
perforada

La computadora  
ABC

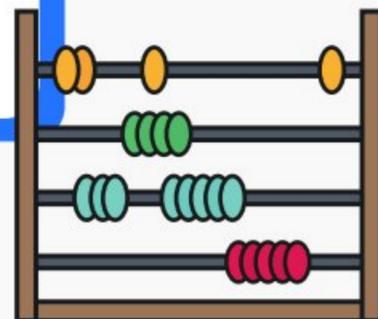
La Mark-I

Primera generación  
(1951-1958)

Segunda generación  
(1959-1964)

Tercera generación  
(1964-1971)

Cuarta generación  
(1971-)



# MECANISMOS ANTIGUOS DE COMPUTACION

Desde los años 40 y hasta mediados de los 50, se crearon las primeras computadoras de la historia. Se trataba de máquinas de dimensiones enormes que utilizaban estructuras de tubos de vacío para establecer los circuitos. No había sistemas operativos y la memoria se almacenaba en tambores magnéticos



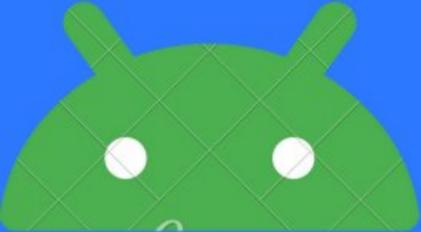
## diferencia entre computadora y dispositivos digitales

Las computadoras analógicas funcionan con valores continuos o estos tipos de sistemas procesan datos continuos. Las computadoras digitales funcionan con valores discretos o estos tipos de sistemas procesan datos discretos. 02. La velocidad de las computadoras analógicas es menor que la de las computadoras digitales.

## Funciones del GPU

El procesador (CPU, Central Processing Unit) es el componente más importante dentro del PC. Es el cerebro de todo el funcionamiento del sistema, el encargado de dirigir todas las tareas que lleva a cabo el equipo y de ejecutar el código de los diferentes programas. Muchas veces, con la ayuda del resto de componentes y periféricos





# SISTEMAS OPERATIVOS BASICOS

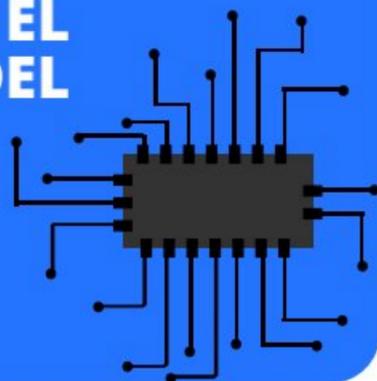


Las computadoras u ordenadores son las herramientas de cálculo más eficientes jamás inventadas. Tienen el suficiente poder de cálculo, autonomía y velocidad de procesamiento para reemplazarnos en muchas tareas, o permitirnos dinámicas de trabajo que nunca antes en la historia habían sido posibles, al punto tal de hacerse hoy en día indispensables



## DIFERENCIAS ENTRE SOFTWARE Y HARDWARE

**HARDWARE ES EL CONJUNTO DE COMPONENTES FÍSICOS DE LOS QUE ESTÁ HECHO EL EQUIPO Y SOFTWARE ES EL CONJUNTO DE PROGRAMAS O APLICACIONES, INSTRUCCIONES Y REGLAS INFORMÁTICAS QUE HACEN POSIBLE EL FUNCIONAMIENTO DEL EQUIPO.**



## PAQUETERÍA DE TRABAJO

**1. (SOFTWARE PACKAGE). ES UN GRUPO DE UNO O MÁS ARCHIVOS QUE SON NECESARIOS TANTO PARA LA EJECUCIÓN DE UN PROGRAMA DE COMPUTADORA, O COMO PARA AGREGAR CARACTERÍSTICAS A UN PROGRAMA YA INSTALADO EN LA COMPUTADORA O EN UNA RED DE COMPUTADORAS. LOS PAQUETES DE SOFTWARE, PUEDEN ESTAR EN UN FORMATO ESTANDARIZADO, QUE LE PERMITE SER INSTALADO POR UN PROGRAMA QUE ESTÁ INTEGRADO EN EL SISTEMA OPERATIVO, O PUEDE SER UN INSTALADOR AUTOSUFICIENTE (NO NECESITA OTROS PROGRAMAS), GENERALMENTE CONOCIDO COMO "INSTALADOR".**

**ESTO ÚLTIMO SUELE SER TÍPICAMENTE UTILIZADO EN LA DISTRIBUCIÓN DE SOFTWARE COMERCIAL, PROPIETARIO Y DE CÓDIGO CERRADO, ESPECIALMENTE EN MICROSOFT WINDOWS, Y MENOS A MENUDO EN MAC OS X.**

**EN CAMBIO, ES MÁS USUAL EN SISTEMAS OPERATIVOS LIBRES BASADOS EN UNIX EL USO DE FORMATOS ESTANDARIZADOS QUE SON EXTENSIONES DE FORMATOS DE ARCHIVADOR DE FICHEROS.**

**2. EL TÉRMINO PAQUETE DE SOFTWARE TAMBIÉN ES UTILIZADO EN LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS, PARA NOMBRAR A UN GRUPO DE CLASES RELACIONADAS DE UN PROGRAMA. EN ESTE SIGNIFICADO, LOS PAQUETES SON ESPECIALMENTE ÚTILES PARA MEDIR Y CONTROLAR EL ACOPLAMIENTO INHERENTE DE UN PROGRAMA.**

**EN UN PROGRAMA MODULAR, INCLUSO FUERA DEL PARADIGMA ORIENTADO A OBJETOS, EL TÉRMINO "PAQUETE DE SOFTWARE", PUEDE HACER REFERENCIA A CUALQUIER COMPONENTE QUE PUEDE SER INTEGRADO EN EL PROGRAMA PRINCIPAL (A TRAVÉS DE INTERFACES BIEN DEFINIDAS), GENERALMENTE POR EL USUARIO FINAL. EN OTROS CONTEXTOS, LA INTEGRACIÓN PODRÍA OCURRIR TAMBIÉN A NIVEL CÓDIGO FUENTE, PERO SE REQUERIRÍA DEL CONOCIMIENTO DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN DETERMINADO.**

