



**Mi Universidad**

**Super Nota**

*Nombre del Alumno: Pablo Daniel Castro Herrera*

*Nombre del tema: El principio de la Computación*

*Parcial: I*

*Nombre de la Materia: Computación básica*

*Nombre del profesor: Jorge Sebastián Domínguez Torres*

*Nombre de la Licenciatura: Arquitectura*

*Cuatrimestre: I*

*Fecha: 24 de septiembre de 2022*

# EL PRINCIPIO DE LA COMPUTACIÓN

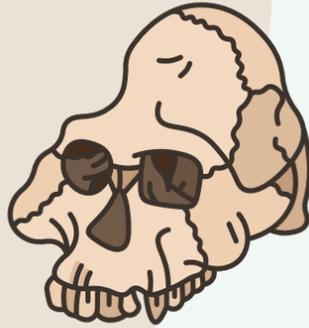
ELABORADO POR: PABLO DANIEL CASTRO HERRERA

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

- 1834: Charles Babbage anuncia el motor de análisis
- 1943: Nacimiento del Mark I Colossus
- 1954: Primer prototipo de las calculadoras de escritorio
- 1969: La creación de ARPANET
- 1971: Es enviado el primer e-mail
- 1981: IBM lanza el "PC"
- 1990: Tim Berners-Lee escribe la primera página web
- 1998: Google es fundada



En 1998, el entonces cofundador de Sun, Andy Bechtolsheim, preparó un cheque de unos 100.000 dólares para una empresa recién registrada, una tal Google Inc.



## MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN

Los primeros computadores, utilizaban tubos al vacío para circuitos y tambores magnéticos para la memoria y ocupaban cuartos enteros. Un tambor magnético, es un cilindro de metal recubierto con material magnético de óxido de hierro en que los datos y los programas pueden ser almacenados

## FUNCIONES BÁSICAS DEL CPU

El CPU interpreta las diferentes instrucciones de un programa informático a través de operaciones básicas aritméticas o entrada y salida del sistema, sino que también permite sucumbir al conocido como multiprocesamiento. Este nombre, por otra parte, no debe confundirse con software, ya que este supone un concepto totalmente diferente.

Por otro lado, el microprocesador CPU integra diferentes transmisores que permiten realizar los cálculos matemáticos encargados de leer números en binario, tanto unos como ceros.



## DIFERENCIA ENTRE COMPUTADORA Y DISPOSITIVOS DIGITALES

Aunque la idea de las computadoras surge de los mismos pensamientos, existen diferencias considerables en la forma en que funcionan y sus funcionalidades. Vea la diferencia entre la computadora analógica y la computadora digital a continuación.

- Señal
- Circuito
- Nivel de ruido
- Capacidad de emulación
- Programación
- Diferencias de coordinación de señales
- Disponibilidad



## SISTEMAS OPERATIVOS BASICOS

El sistema operativo es el software (programa o conjunto de programas) que en un sistema informático gestiona los recursos de la máquina y provee servicios básicos a los programas de aplicación. El sistema operativo siempre se ejecuta en modo privilegiado.

Los sistemas operativos más comunes para computadoras, o los que te van a ofrecer en el mercado cuando estés buscando un equipo son: **Microsoft Windows, Mac OS y Linux.**



## PAQUETERÍAS DE TRABAJO

Son un conjunto de programas que se distribuyen de forma complementaria, en donde en ocasiones un programa requiere de la intervención del otro. Casi siempre esta decisión está guiada por la mercadotecnia. Un ejemplo clásico es Microsoft Office

- Excel.
- Microsoft Teams.
- Word.
- OneDrive.
- Outlook.
- PowerPoint.
- Project.



## DIFERENCIAS

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

Para establecer cuál es la diferencia entre hardware y software, tomemos de ejemplo un dispositivo móvil, como un smartphone. El hardware sería el cuerpo físico del teléfono, mientras que el software sería su sistema operativo y aplicaciones



## SOFTWARE Y HARDWARE

Al hablar de software, en cambio, nos referimos al contenido virtual del sistema: los programas, aplicaciones, instrucciones y protocolos de comunicación que sirven de interfaz con el usuario y controlan el modo en que opera el sistema, y le brindan un sentido. Se trata de la "mente" del sistema.

Cuando hablamos de hardware (del inglés hard, rígido, y ware, producto) nos referimos al conjunto mecánico, eléctrico o electrónico de las partes reales que integran el cuerpo de un computador, es decir, las placas, tarjetas, circuitos integrados, mecanismos, dispositivos eléctricos, **encargados del procesamiento, soporte y conexión de la máquina.**

