

Nombre del Alumno:

Sofía Yamileth Guillén Flores

Nombre del Profesor:

Andrés Alejandro Reyes

Nombre del Trabajo:

Súper Nota

Materia:

Computo 1

Grado:

Primer Cuatrimestre

Grupo:

LNU-01

Comitán de Domínguez, Chiapas a 22 de Septiembre del 2022

INVENCION DE LA COMPUTADORA

El Abaco es uno de los primeros, en las antiguas civilizaciones griega y romana. Otro invento es la pascalina, representaban mediante las posiciones de los engranajes.

Maquina analítica creada por Babage, se dio por la elaboración de las tablas matemáticas, en 1944 se construyó la Mark 1, en 1947 la ENAC y la EDVAC

MECANISMOS E INVENTORES

El Abaco – fue la primera computadora

(1617) – John Napier – Matemático Escoses, invento los huesos o bastoncillos, permitía multiplicar # grandes.

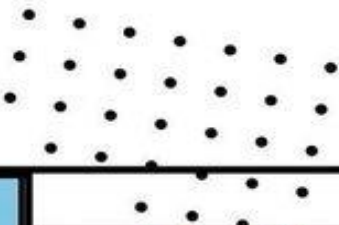


(1623) – Wilhelm Schickard – Primer matemático que desarrollo una calculadora su objetivo era hacer 4 operaciones y solo logro 2 operaciones,



(1642) – Blaise Pascal – Invento una maquina calculadora que permitía la suma y resta conocida como pascalina, permitía números has 999,999,99

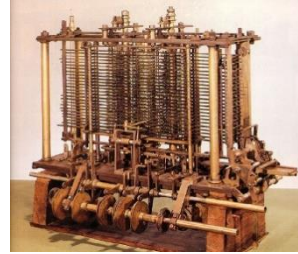
(1894) – Gottfried Wilhelm Von Leonyz – Mecánico alemán que diseño un instrumento llamado #STEPPED RECKONER'



(1790) – Joseph Marie Jacquard– Empleaba tarjetas perforadoras para crear patrones en una fábrica de avitelado en un TELAR



(1812) – Charles Babbage– Crea 2 máquinas, el motor diferencial y el motor analítico, el analítico tuvo un fallo y actualizó el diferencial y realizó 4 operaciones

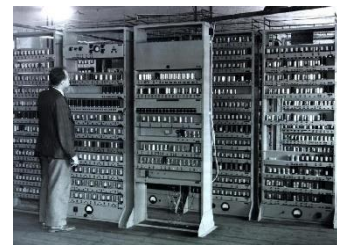


(1880) –Herman Hollerith– Crea el tabulador de tarjeta, fue un norteamericano

(1840) –Howard Aiken – En el 1943 se cumple su sueño con su nuevo bebé, llamado MARK conocido por la EM como "AUTOMATIC SEQUESE CONTROLLED CALCULATOR"



(1942) –Dr. John Mauchly, J, Presper Eckert – En el 1946 se complementaron su trabajo del cual surgió una computadora electrónica digital operacional, llamada "ENAC" –(ELECTRONIC NUMERICAL INTEGRATOR AND COMPUTER)–

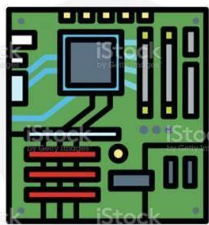


LA COMPUTADORA

Sistema eléctrico que lleva a cabo operaciones de aritméticas y de lógica de un cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervenciones humana

ELEMENTOS

Una combinación de partes que trabajan como una unidad, que son equipo (hardware), programas (software) datos y gente



Entrada (input): Cualquier información introducida a la computadora.

Cubierta, Armazón o "Chasis" (case): Alberga los componentes internos de la computadora

Tipos de computadora: Se clasifican de acuerdo al principio de operación analógicas y digitales.



Computadora analógica: Se describen por relaciones matemáticas similares

Computadora digital: Basadas en dispositivos bien estables, toma solo uno de los 2 posibles "1" o "0"

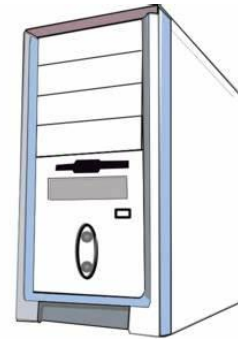


Clasificación: Por su fuente de energía, mecánicas, electrónicas, analógicas, digitales (de aplicación, de aplicación específica) Por su tamaño: Macrocomputador, Mnicomputador, Estación de trabajo, Microcomputadora o computador personal

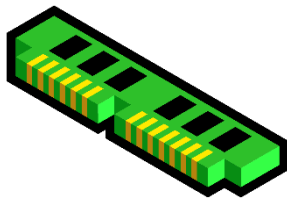
PARTES - HARDWARE

Tarjeta madre: Placa principal de los circuitos impresos en la computadora

CPU Unidad Central de Procesamiento, encargada de la interpretación de las instrucciones dadas por el programa informático



RAM Memoria de acceso aleatorio, temporal se almacenan los datos y los programas del CPU

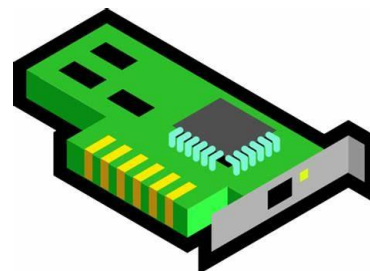


Unidad de disco óptico: Se denomina porque usa un láser para la lectura de los datos que están almacenados en un CD, DVD, O BLUE RAY

Unidad de disco duro: Componente principal del computador

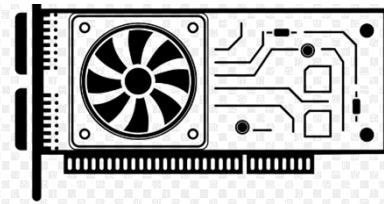
SSD: Nuevo tipo de tecnología que busca remplazar los discos duros tradicionales

Tarjeta de red: Placa, adaptador de red, permite una conexión a una red informática



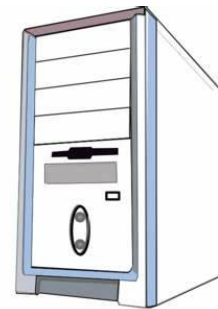
Tarjeta gráfica: Placa de video, adaptador o tarjeta de video

Fuente de alimentación: Dispone de varios conectores para así alimentar varias partes de la computadora.



Sistema de refrigeración: Disparador térmico con el que se le quita el calor al núcleo de la CPU

Gabinete: Soporta a los componentes internos del PC



PARTES - AUXILIARES

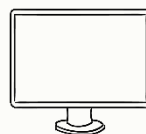


Teclado: Dispositivo de entrada que se usa para enviar órdenes y datos a la computadora, botones o teclas para interactuar con el ingreso de los datos.



Mouse: Periférico de entrada que se usa para interactuar con el entorno gráfico del PC

Monitor: Principal periférico de salida, donde se ve de manera gráfica la información/los datos que se generan por la computadora



Impresora: Periférico de salida, se da una copia de textos o gráficos digitales en medios físicos que son casi siempre papel

Altavoces: Periférico de salida que se emplea para escuchar los sonidos que son emitidos por la computadora.



PARTES - SOFTWARE

Sistema operativo: Conjunto de programas, manejan los recursos de hardware y es el que a su vez permite que los programas utilicen aplicaciones de software

Aplicación periférica: Es un programa informático es un instrumento con el que el usuario va a poder hacer o varias tareas de distinta clase.



Lenguaje de programación: Programa informático que se crea para ser un instrumento con el que el usuario va a poder hacer o varias tareas de distinta clase.

Paquetes de software: se distribuyen de forma complementaria, en donde en ocasiones un programa requiere de la intervención del otro



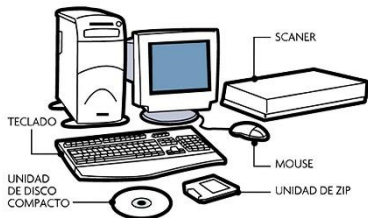
Drivers se ayuda a definir como un programa informático va, a través del sistema operativo, Se lo conoce también como controlador o manejador de dispositivo

DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS



Dispositivo Aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. Su nombre está vinculado a que dicho artefacto está dispuesto para cumplir con su objetivo

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: reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona

Dispositivos de almacenamiento: aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.



Desventajas Representan una fuerte inversión, son equipos, 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

ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA

≡ CODIFICACIÓN ≡

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

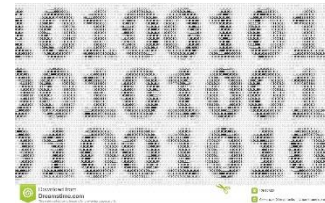


Tipos de codificación: referimos al método que permite convertir un carácter de un lenguaje natural (alfabeto o silabario) en un símbolo de otro sistema de representación,

Existen dos tipos básicos de sistemas de códigos: los códigos significativos y los no significativos.

Binarios

- Octal (base 8): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 3.
- Decimal (base 10): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 4.
- Hexadecimal (base 16): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F



FUNCIÓN BÁSICA DEL CPU

Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción.

CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACIÓN PARA



SO) 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.

Primer programa que funciona cuando se pone en marcha el ordenador, gestiona procesos de ejecución de otros programas y aplicaciones, que funcionan sobre él, actuando como intermediario entre los usuarios y el hardware.



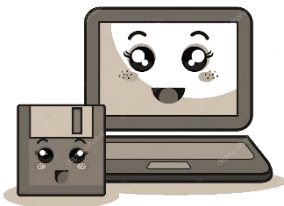
Clasificación de los sistemas operativos:

Administración de tareas: Monotarea y multitarea.

Administración de usuarios: Monousuario, Multiusuario

Organización interna o estructura: Monolítico, Jerárquico, Cliente- servidor

Accesos a servicios: Centralizados y distribuidos

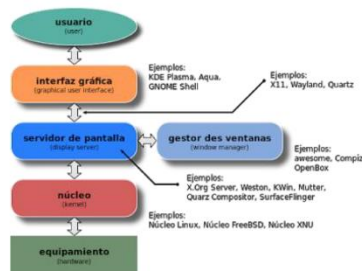


ENTORNO DE ESCRITORIO O ENTORNO

Un **entorno de escritorio** es un conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una interacción amigable y cómoda



Menú de inicio: Es aquel botón representado por el icono de Windows
Grupo de programas: Se caracteriza por todos los softwares o programas, y aplicaciones Entre estos elementos cabe mencionar:
Fecha y hora: Presenta la zona horaria, el mes, día y año que tiene.
Altavoces: Representado por el icono de una bocina, notifica el nivel del volumen
Batería: Indica cuánta energía posee la batería interna del ordenador.
Acceso a redes: Se representa por varias barras organizadas de manera ascendente, o un icono de computadora con otro elemento.
Actualizador de Windows: Es una de las tantas funciones predeterminadas de Windows.
Antivirus: Ejecuta por *Windows Firewall*, a menos que se tenga otro programa de antivirus en el sistema.
Escritorio: Es la zona de trabajo inicial que se puede observar cuando la computadora se ha ejecutado.



Características

Ofrece un entorno gráfico basado en ventanas, iconos y gráficos que lo hacen muy amigable y sencillo de usar.

Utiliza el ratón o mouse para manejar el puntero y controlar el equipo.

Incluye el navegador Internet Explorer

Es compatible con el paquete de oficina Microsoft Office

BIBLIOGRAFIA:

Universidad del Sureste (2022) Antología para Computación (página 10-43) Universidad Del Sureste