

NOMBRE DE ALUMNO:

JONATHAN JIMÉNEZ GÓMEZ

NOMBRE DEL PROFESOR:

**ANDRES ALEJANDRO
REYES MOLINA**

NOMBRE DEL TRABAJO:

SUPER NOTA

MATERIA:

COMPUTACION I

GRADO:

1º CUATRIMESTRE

GRUPO:

LNU17EMC0122-A



ALBORES

Comitán de Domínguez Chiapas a
24 de septiembre de 2022 .



COMPUTACION I

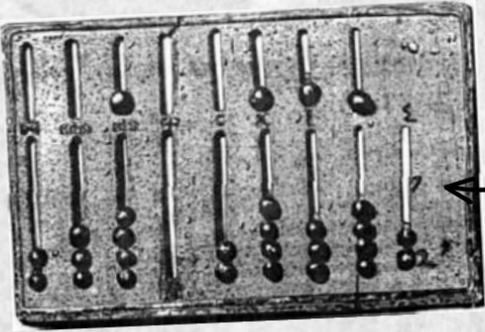
Eventos históricos más importantes de la invención de la computadora

REALIZADA POR:

Jonathan
Jiménez
Gómez

1)

Abaco

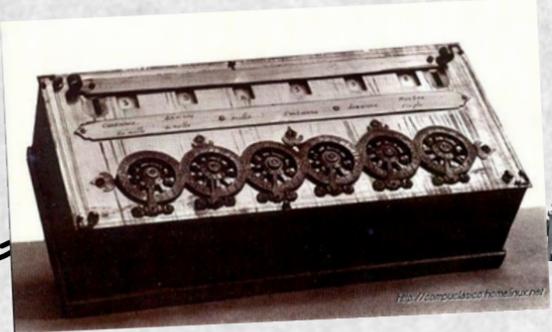


Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana.

2)

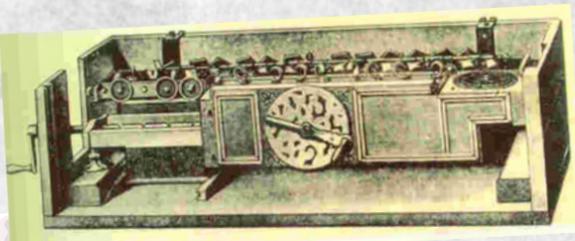
Pascalina

La Pascalina realizada sumas y restas y fue inventada por Blaise Pascal (1642).



3)

Pascalina

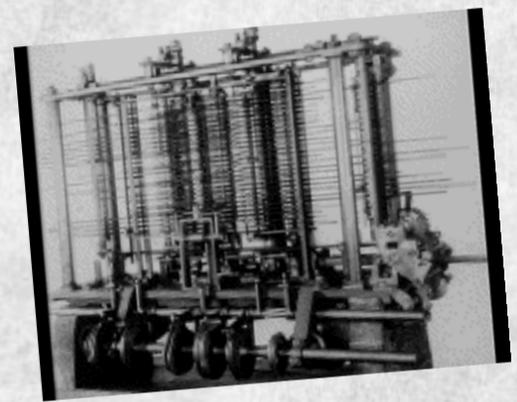


Gottfried Leibniz perfeccionó la calculadora de Pascal (1671) además de sumar y restar, la nueva máquina multiplicaba y dividía.

4)

Primera computadora

La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage (1837)



5)

Charles Jacquard

Había creado un telar que podía reproducir automáticamente patrones de tejidos leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjetas de papel rígido.



6)

Mark I

En 1944 se construyó en la Universidad de Harvard, la Mark I, diseñada por un equipo encabezado por Howard H. Aiken



7)

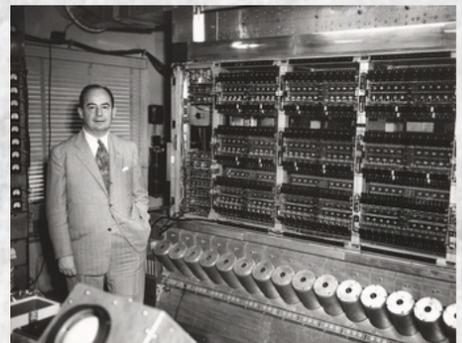
ENIAC

En 1947 se construyó en la Universidad de Pennsylvania la ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Calculator) que fue la primera computadora electrónica



La EDVAC

EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) Fue una de las primeras computadoras electrónicas. A diferencia de la ENIAC, no era decimal, sino binaria, y tuvo el primer programa diseñado para ser almacenado.



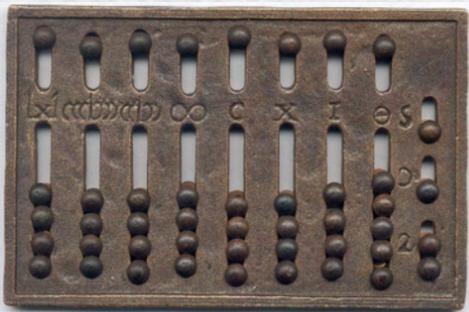
8)

Mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.

9)

LA ÉPOCA ANTIGUA El Ábaco

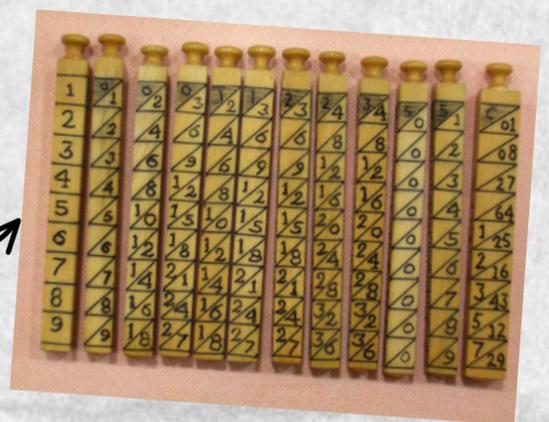
El ábaco representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos. Se cree que alrededor del año 3000 BC, los babilonios empleaban el ábaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios.



10)

Los Pioneros 1617 - John Napier

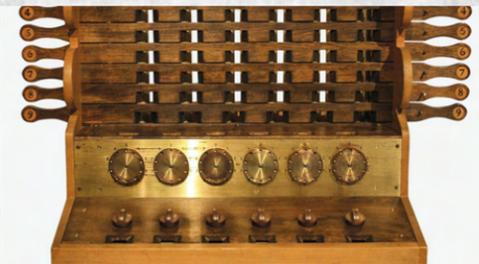
Inventó los Huesos o Bastoncillos de Napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos.



11)

1623 - Wilhelm Schickard

Fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. Este matemático construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir.



12)

1642 - Blaise Pascal

Fue un matemático francés que nació en el 1623. Inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.



13)

1694 - Gottfried Wilhelm Von Leibniz

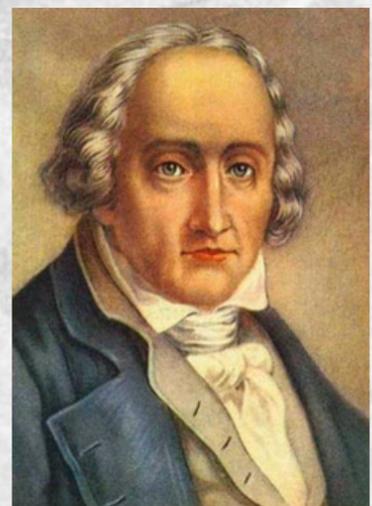
Fue un matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el "Stepped Reckoner". Esta máquina era más versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar.

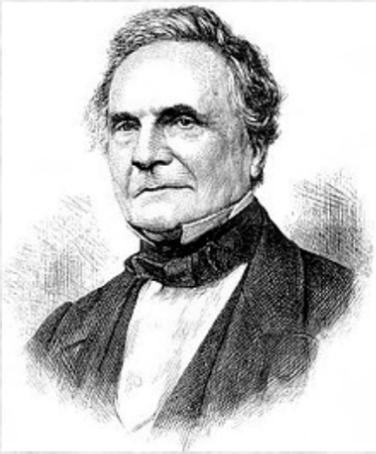


14)

1790 - Joseph Marie Jacquard

Creó el Telar de Jacquard (Jacquard's Loom) el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avitelado en una tejedora





15)

1812 – Charles Babbage

Babbage bautizó su máquina del ensueño con el nombre de Motor Diferencial (Differential Engine), pues ésta trabajaba para resolver ecuaciones diferenciales.

1880 – Herman Hollerith

Norteamericano que inventó una perforadora, lectora y tabuladora de tarjetas

16)



18)

La computadora moderna 1943 – Howard Aiken

Como estudiante de Harvard, Aiken propuso a la universidad crear una computadora, basado en el Motor Analítico de Babbage.

1939 – John Atanasoff

En el 1939, en la Universidad de Iowa State, John Atanasoff diseño y construyó la primera computadora digital mientras trabajaba con Clifford Berr, un estudiante graduado.

19)



20)

1946 – Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert

En el 1946 completaron su trabajo, del cual surgió una computadora electrónica digital operacional, llamada ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer)

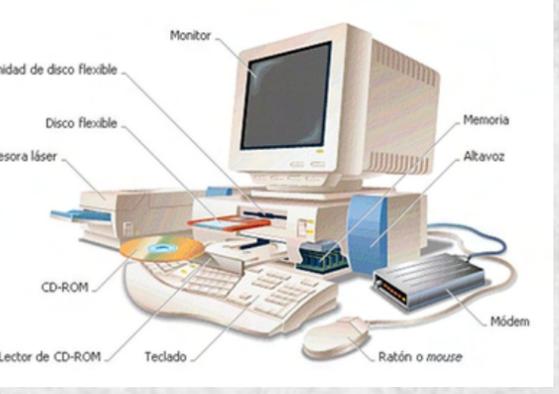
Computadora

Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana.

21)



Partes de una computadora – hardware



22)

Sistema De Computadora:

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

Partes de una computadora – hardware

- Dispositivos de Entrada.
- Chipset (Circuito Integrado Auxiliar)
- Unidad Central de Procesamiento (CPU)
- Unidad de Control.
- Unidad Aritmético-Lógica.
- Unidad de Almacenamiento.
- Memoria Principal o Primaria (RAM – ROM)
- Memoria Secundaria o Auxiliar (Disco Duro, Flexible, etc.)

23)



24)

Partes de una computadora – software



- Sistemas operativos (Windows, Linux, MacOS)
- Controladores de dispositivos (Drivers, Codecs)
- Herramientas de diagnóstico (Everest, Antivirus)
- Herramientas de Corrección y Optimización (Ccleaner)
- Servidores (FileZilla, WampServer)
- Utilidades (RedoBackup)

Dispositivos

25)

Un dispositivo es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. Los tipos de dispositivos son tres de entrada, salida y almacenamiento. Estos son los que le permiten al usuario interactuar con una máquina



26)

Una computadora

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



Los sistemas de codificación

27)

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.

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



28)

función básica del CPU.

- Una CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutiva en pocos segundos
- se encarga de realizar operaciones bien sea del tipo lógico, aritmético y operaciones de control de transferencia.
- El CPU se divide en: procesador, memoria monitor del sistema y circuitos auxiliares.



BÁSICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS

29)

Un sistema operativo (SO) es un conjunto de programas o software destinado a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera eficiente.



30)

Clasificación de los sistemas operativos



- ADMINISTRACIÓN DE TAREAS: MONOTAREA y MULTITAREA
- ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS MONOUSUARIO Y MULTIUSUARIO
- ORGANIZACIÓN INTERNA O ESTRUCTURA Monolítico ,Jerárquico y Cliente-servidor
- MANEJO DE RECURSOS O ACCESO A SERVICIOS CENTRALIZADOS y DISTRIBUIDOS

31)

WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.

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

- Barra de tareas
- Menú de inicio
- Grupo de programas
- Área de notificaciones: Fecha y hora ,Altavoces ,Batería, Acceso a redes , Actualizador de Windows, Antivirus, Escritorio



Referencias: Universidad del sureste (2022) Antología computación 1