



**Mi Universidad**

**súper nota**

*Nombre del Alumno: Marco Antonio Méndez Ventura*

*Nombre del tema: Actividad I*

*Parcial: I*

*Nombre de la Materia: Computación I*

*Nombre del profesor: Andrés Alejandro Reyes Molina*

*Nombre de la Licenciatura: Psicología*

*Cuatrimestre: I*

## ANTECEDENTES Y CONCEPTOS DE LA COMPUTACIÓN

### EVENTOS HISTORICOS

- La primer máquina fue el abaco.
- Tiempo después surgió la pascalina
- La primera computadora fue la maquina analitica.
- La Mark1
- La ENIAC
- La EDVAC

### MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN EN INVENTORES

John Napier, un matemático escocés, inventó los Huesos o Bastoncillos de Napier.

**Blaise Pascal, inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino**

Gottfried Wilhelm Von Leibniz, diseñó un instrumento llamado el "Stepped Reckoner". podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar

– **Joseph Marie Jacquard, Creó el Telar, el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avitelado en una tejedora.**

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

– **Howard Aiken. Mark 1**  
**Dr. John Mauchly y J. Presper Eckert, ENIAC**

John Von Newmann, EDVAC.



### TERMINO, COMPUTADORA

lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de a cuerpo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana. Sistema electrónico capaz de operar bajo el control de unas instrucciones dentro de su unidad de memoria, la cual puede aceptar información/datos, procesarla y producir información que se puede guardar. Máquina electrónica que permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y la salida de datos

### ELEMENTOS

CPU. Tarjeta madre. Memoria RAM, Monitor, Teclado. Ratón. Tarjeta de video. Medio de almacenamiento. Fuente de alimentación. Otros perifericos. Hardware



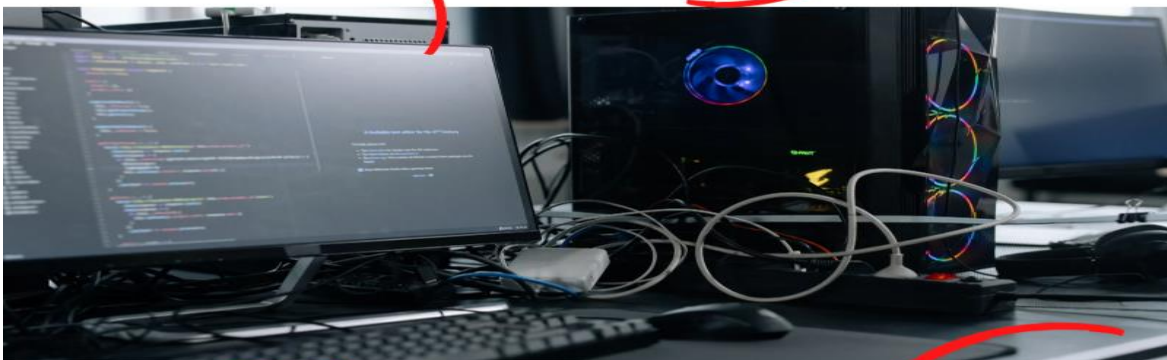
## Características esenciales entre una computadora y otros dispositivos.

Una computadora es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación. La computadora es parte de un sistema de computación

**DISPOSITIVO:** Un dispositivo es un 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 3 tipos:**  
Entrada, salida, y almacenamiento

**De entrada:** Son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario.



**VENTAJAS:** La computadora nunca se cansa, distrae, o se enoja. La información es procesada y almacenada. Realiza funciones con un índice menor de errores. Mayor rapidez en información. Ofrecer a los alumnos conocimientos y destrezas básicas sobre la informática

Una desventaja podría decirse que es el alto costo que todo esto implica.

**¿Qué son los dispositivos de salida?** Son los dispositivos que reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen para que sea perceptible para la persona.

**¿Qué son los dispositivos de almacenamiento?**

Dispositivo de almacenamiento es todo aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.

**Describir los elementos básicos del sistema decodificación en una computadora**

Los sistemas de codificación y 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. Ejemplos: códigos Morse, escrituras en claves, códigos de clasificación bibliotecaria, códigos de productos, etc.

**Sistema multibyte** Si se trata de representar juegos de más de 256 caracteres en almacenamientos externos o en sistemas de transmisión, en los que es importante la economía de espacio y/o ancho de banda, la solución ha consistido en utilizar sistemas de codificación multibyte.

```

$(window).scrollTop() > header1_initialDistance) {
  if (parseInt(header1.css('padding-top'), 10) == header1_initialPadding) {
  } else {
    header1.css('padding-top', '' + $(window).scrollTop() - header1_initialPadding + 'px');
  }
}

$(window).scrollTop() > header2_initialDistance) {
  if (parseInt(header2.css('padding-top'), 10) == header2_initialPadding) {
  } else {
    header2.css('padding-top', '' + $(window).scrollTop() - header2_initialPadding + 'px');
  }
}

```

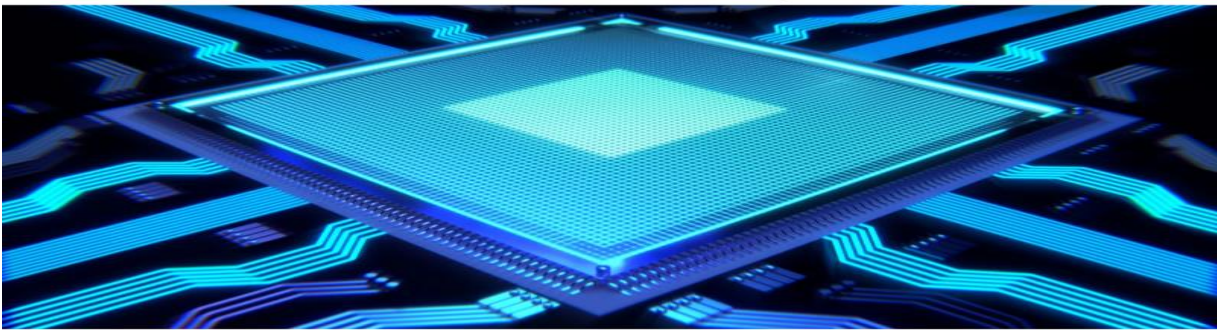
**JIS:** (Japanese Industrial Standar). Es utilizado principalmente en comunicaciones.  
**SHIFT-JIS:** Introducido por Microsoft y utilizado en el sistema MS-DOS, es el sistema que soporta menos caracteres.

**EUC:** (Extended Unix Code). Este sistema es utilizado como método de codificación interna en la mayoría de plataformas Unix. Acepta caracteres de más de dos bytes, por lo que es mucho más extensible que el Shift-JIS, y no está limitado a la codificación del idioma japonés.  
**UTF-8** (Unicode transformation format). En este sistema, cada carácter se representa mediante una secuencia de 1 a 4 bytes, aunque en realidad, el número de bits destinados a representar el carácter se limita a un máximo de 21 (el resto son metadatos - información sobre información-).

## FUNCIÓN BASICA DEL CPU

La unidad de procesamiento central o CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos. Se encarga de procesar la información y también de enviarla a cualquier componente que pueda ejecutar la acción.

Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM. Una CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutivas en pocos segundos, de hecho, mientras mejor sea el CPU, más rápidos serán procesados los datos y las operaciones.



Una CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutivas en pocos segundos, de hecho, mientras mejor sea el CPU, más rápidos serán procesados los datos y las operaciones. El CPU 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. El CPU es muy importante ya que es allí en donde la información que viene de los dispositivos exteriores, llegue y se procese para que luego pueda ser devuelto a los computadores grandes.