

ANDRES ALEJANDRO REYES MOLINA

NORMA MORALES VELAZQUEZ

PRIMER CUATRIMESTRE

CONTADURIA PLUBLICA Y FINANZAS

COMPUTACION

SUPER NOTA

SUPER NOTA

EVENTOS HISTORICOS MAS IMPORTANTES QUE LLEVARON A LA INVENCION DE LA COMPUTADORA.

El primer dispositivo mecánico para contar fue el ábaco, cuya historia se remonta a las antiguas civilizaciones griega y romana. este dispositivo es muy sencillo consta de cuentas ensartadas en barrillas que a su vez están montadas en un marco rectangular. al desplazar las cuentas sobre varillas, sus posiciones representan valores almacenados, y es mediante posiciones que este representa y almacena datos.

BLAISE PASCAL Y GOTTFRIED WIHELM VON LEIBNIZ: El invento mecánico fue la pascalina inventada en (1623-1662) de Francia y la Gottfried (1646-1716) de Alemania. Con estas máquinas, los datos se representaban mediante las posiciones de los engranes, y los datos se introducían manualmente estableciendo dichas posiciones finales de la rueda, de manera similar a como leemos los números en el cuentakilómetros de un automóvil.

CHARLES BABBAGE: Primera computadora analítica creada en el siglo XIX la idea nació debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores.

CHARLES JACQUARD: Fabricante de tejidos, había creado un telar que podría reproducir automáticamente patrones de tejido leyendo la información codificada en patrones de agujeros perforados en tarjeta de papel rígido.

JOHN MAUCHLY Y JOHN ECKERT: En 1947 se construyó la ENIAC que fue la primera computadora electrónica. Esta máquina ocupaba todo un sótano, tenía más de 18000 tubos de vacío, consumía 200 kw de energía eléctrica y requería todo un sistema de aire acondicionado, pero tenía la capacidad de realizar cinco mil operaciones aritméticas en un segundo.

JON VOHN VON NEUMANN:(1903-1957) la EDVAC fue diseñado por este nuevo equipo. Tenía aproximadamente cuatro mil bulbos y usaba un tipo de memoria basado en tubos llenos de mercurio por donde circulaban señales eléctricas sujetas a retardos. La idea fundamental fue permitir que en la memoria coexistan datos con instrucciones para que entonces la computadora pueda ser programada en un lenguaje y no por medio de alambres que eléctricamente interconectaban varias secciones de control, como el la ENIAC.

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION Y SUS INVENTORES

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

1617-JOHN NAPIER: Es un matemático escocés, invento los huesos y bastoncillos de napier. Este artefacto permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos

1623-WIHELM SCHICKARD: fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora. En el año 1623 este matemático construyó un mecanismo que podía sumar, restar, multiplicar y dividir.

1642-BLAISE PASCAL: Fue un matemático francés, el descubrió un error en la geometría de descartes en 1642 invento una maquina calculadora que permita restar y sumar, conocida como el pascalino.

1694 GOTTFRIED WILHELM VON LEIBNIZ: Fue un matemático alemán que diseño un instrumento llamado el “stepped reckoner” esta máquina es más versátil podía multiplicar y dividir, así como sumar y restar.

1790-JOSEPH MARIE JACQUARD: Creo el telar de(Jacquard’s loom) el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avilado en una tejedora.

1812- CHARLES BABBAGE: Fue un inglés que agravado por errores en la tabla matemáticas que eran impresas, renuncio a su posición en Cambridge para concentrar sus esfuerzos y construcción de un dispositivo que pudiera resolver su problema .Babbage bautizo su máquina del ensueño con el nombre de MOTOR Diferencial, Era para resolver ecuaciones diferenciales . también trabajo en otra maquina llamada MOTOR ANALITICO.

DEFINIR EL TERMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de acuerdo 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. Las computadoras representan y manipulan texto, gráficos, silbo los y música, así como números.

ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN: Tarjeta madre, CPU, memoria de acceso aleatorio o RAM, unidad de disco óptico, unidad de disco duro o HDD, unidad de estado sólido O SSD, tarjeta de red, tarjeta gráfica, fuentes de alimentación, sistema de refrigeración, gabinete.

DIFERENCIA Y CARACTERISTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACION:

La diferencia es que hay tres tipos de dispositivos que son (entrada) envía información a la unidad de procesamiento, en código binario (salida) reciben información que es procesada por la CPU y la reproduce para que sea perceptible para la persona (almacenamiento) aparato que se utiliza para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal Y 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.

ELEMENTOS BASICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACION EN UNA COMPUTADOR

SISTEMA MULTIBYTE ABREBIADO COMO(MBCS) se trata de representar mas de 256 características en almacenamiento externos o en sistema de transmisión, en los que es importante la economía de espacio y/o ancho de banda, la solución ha constituido en utilizar sistema de codificación.

JIS (JAPANESE INDUSTRIAL ESTÁNDAR) es utilizado en comunicación por ejemplo en correo electrónico, porque utiliza solo 7 bits para cada característica.

SHIFT-JIS introducido por Microsoft y utilizado en sistema MS-DOS el sistema que soporta menos caracteres. cada byte debe ser analizado para ver si es un carácter o es el primero de un dúo.

EUC (EXTENDED UNIX CODE) Codificación interna en la mayoría de plataforma Unix. acepta caracteres mas de dos bytes, por lo que es mas extensible que el SHIFT-JIS y no esta limitado ala codificación del idioma japones. Resulta adecuado para el manejo de múltiples juegos.

UTF (UNICODE TRANSFORMATIVO FORMAT) 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 21.

BINARIO (BASE 2):0,1 **OCTAL (BASE 8):** 0,1,2,3,4,5,6,7 **DECIMAL (BASE 10):** 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
(BASE 16) :0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, A, B, C, D, E, F

FUNCION BASICA DEL CPU

Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la que se tiene datos que serian requeridos para las operaciones que se llevan a efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM.

Una CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutiva 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 transferencial. Cuatro de las funciones principales de un CPU es: primero trae todas las instrucciones por medio de direcciones, seguidamente se codifica en instrucciones binarias para que el CPU pueda entenderlas y llevarlas acaba, ahora viene la parte en que se realiza el procedimiento de la ejecución de las instrucciones dadas por el procesador, finalmente el CPU da alguna respuesta luego de la ejecución de la instrucción. El CPU se divide en procesador, memoria monitoria del sistema y circuitos auxiliares. El CPU es muy importante ya que es allí donde la información que viene de los dispositivos exteriores, llegue y se procese para que luego pueda ser devuelto a los computadores grandes.

