



**NOMBRE DE ALUMNO: MIRIAM DEL C. CRISTÓBAL SALOME**

**NOMBRE DEL PROFESOR: ANDRES ALEJANDRO REYES**

**NOMBRE DEL TRABAJO: N SUPER NOTA**

**MATERIA: COMPUTACION 1**

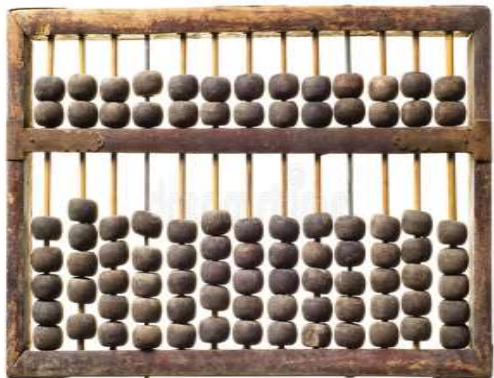
**GRADO: 1º**

**GRUPO: SABADO**

**PASIÓN POR EDUCAR**

UNIDAD 1

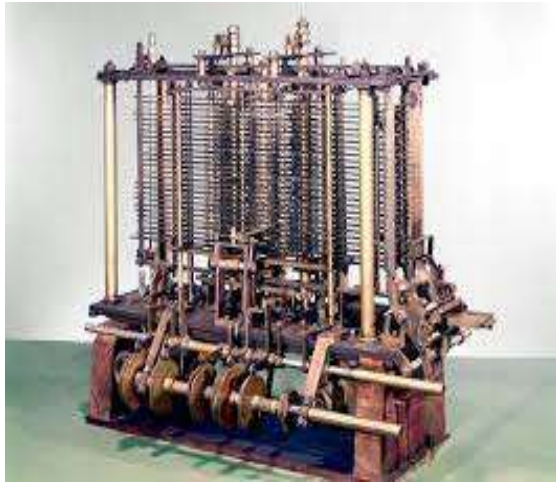
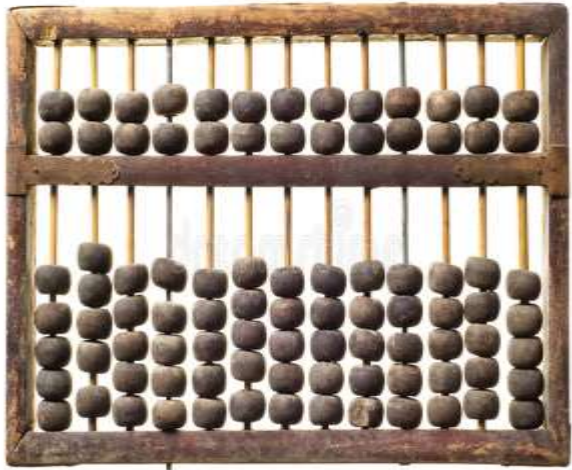
# ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN





1.1

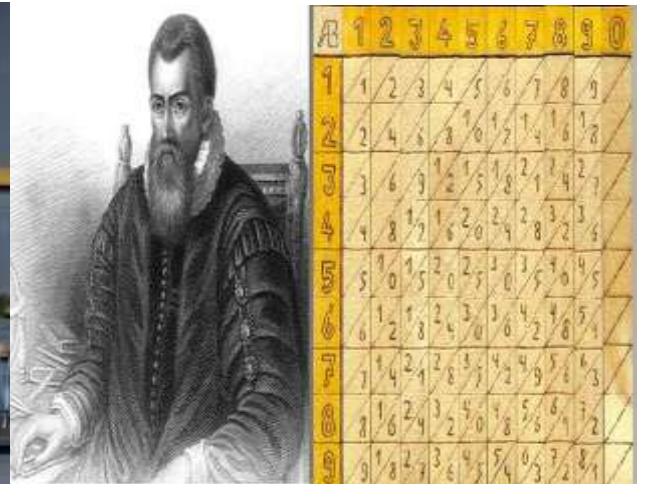
Eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora.



Uno de los primeros dispositivos mecánicos para contar fue el ábaco.  
Otro de los inventos mecánicos fue la Pascalina inventada por Blaise Pascal (1623 - 1662) de Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646 - 1716) de Alemania  
La primera computadora fue la máquina analítica creada por Charles Babbage, profesor matemático de la Universidad de Cambridge en el siglo XIX.

1.2

Algunos de los mecanismos antiguos de la computación y sus inventores.



1617 – John Napier

Inventó un artefacto que permitía multiplicar grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos.

1642 – Blaise Pascal

Inventó una máquina calculadora que permitía sumar y restar, conocida como el Pascalino.

1790 – Joseph Marie Jacquard

Creó el Telar de Jacquard el cual empleaba tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avilado en una tejedora.

1812 – Charles Babbage

Bautizó su máquina del ensueño con el nombre de Motor Diferencial



### 1.3

## Definición del término computadora y elementos que lo integran.



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. Se compone del chasis o armazon (case), tarjeta del sistema (mainboard o motherboard), procesador, memoria, dispositivos de almacenaje, aparatos de entrada y salida, entre otros elementos. Las partes de una computadora se dividen en dos grandes grupos que son el Hardware y el Software.

### 1.3.1

## Diferencias y características esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación.



Un dispositivo es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. Los tipos de dispositivos son tres de entrada, salida y almacenamiento. Una computadora es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa, los almacena y los emite como salida para su interpretación.

### 1.4

## Descripción de los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.

### INTERNATIONAL MORSE CODE

1. A dash is equal to three dots.
2. The space between parts of the same letter is equal to one dot.
3. The space between two letters is equal to three dots.
4. The space between two words is equal to five dots.

A	.-	U	..--
B	-...-	V	..-.-
C	-.-.-	W	.-.-
D	-..-	X	..-.
E	..	Y	-.-
F	..-.-	Z	--..
G	-.-		
H	....		
I	..		
J	.-.-.-		
K	-.-.		
L	.-..		
M	-.-		
N	-.-		
O	-.-		
P	.-.-.		
Q	-.-.-		
R	.-.-.		
S	...-		
T	-.-		

FAB	512	GAM	FEW	572	GEW	FDL	662	GDEL
FAC	513	GAC	FEY	573	GEW	FDM	663	GDM
FACH	514	GACH	FEY	574	GEY	FDM	664	GDM
FAD	515	GAD	FEZ	575	GEZ	FDD	665	GDD
FAE	516	GAE	FF	576	GF	FDP	666	GDP
FAF	517	GAF	FG	577	GF	FDR	667	GDR
FAG	518	GAG	FSA	578	GSA	FDR	668	GDR
FAH	519	GAH	FEC	579	GEC	FDS	669	GDS
FAE	522	GAL	FEM	582	GEM	FDT	652	GDT
FAK	523	GAK	FED	583	GED	FDU	653	GDU
FAL	524	GAL	FEI	584	GIE	FDM	654	GDM
FALL	525	GALL	FEJ	585	GIE	FDM	655	GDM
FAM	526	GAM	FEK	586	GIE	FDM	656	GDM
FAN	527	GAN	FEH	587	GIE	FDM	657	GDM
FAO	528	GAO	FEI	588	GIE	FDM	658	GDM
FAP	529	GAP	FEJ	589	GIE	FDM	659	GDM
FAB	532	GAR	FEL	592	GEL	FRE	662	GRE
FAH	533	GARR	FEM	593	GEM	FRI	663	GRI
FAS	534	GAS	FEN	594	GEM	FRO	664	GRO
FAT	535	GAT	FEO	595	GEO	FRI	665	GRI
FAU	536	GAU	FEP	596	GEP	FRI	666	GRI
FAV	537	GAV	FER	597	GIE	FRI	667	GRI
FAW	538	GAW	FER	598	GIE	FRI	668	GRI
FAX	539	GAX	FES	599	GES	FRI	669	GRI
FAY	542	GAY	FET	612	GET	FICH	672	GIC
FAZ	543	GAZ	FEO	613	GEO	FID	673	GID
FAA	544	GAA	FEM	614	GEM	FIE	674	GIE
FEG	545	GEB	FEW	615	GEW	FIF	675	GIF
FEC	546	GEC	FEK	616	GEC	FIG	676	GIG
FED	548	GED	FEL	617	GEL	FIR	677	GIR
			FIA	618	GIA	FIT	678	GIT

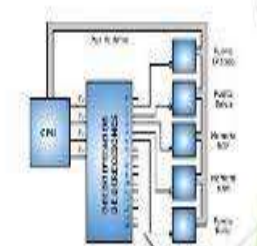
Los sistemas de codificación; algunos ejemplos son: códigos Morse, códigos de clasificación bibliotecaria, códigos de productos, etc. **Objetivos de los Códigos:** facilitar el procesamiento permitir la identificación inequívoca **Tipos de codificación** Tienen la finalidad de facilitar el almacenamiento de texto en computadoras, un ejemplo puede ser el código morse. Existen dos tipos básicos de sistemas de códigos: los códigos significativos y los no significativos.

### 1.5

## Descripción de la función básica del CPU.



### Esquema del Decodificador.



### CICLO DE EJECUCION DE UNA INSTRUCCION



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. 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. Traer todas las instrucciones por medio de direcciones, decodifica en instrucciones binarias para que el CPU pueda entender y llevarlas a cabo, se decodifica en instrucciones binarias, da algunas respuestas luego de la ejecución de la instrucción.