



Mi Universidad

Nombre del Alumno: Griselda Guzmán Sánchez

Nombre del tema: Antecedentes y conceptos básicos de la Computación

Parcial: Uno

Nombre de la Materia: Computación I

Nombre del profesor: I.S.C. Evelio Calles Pérez

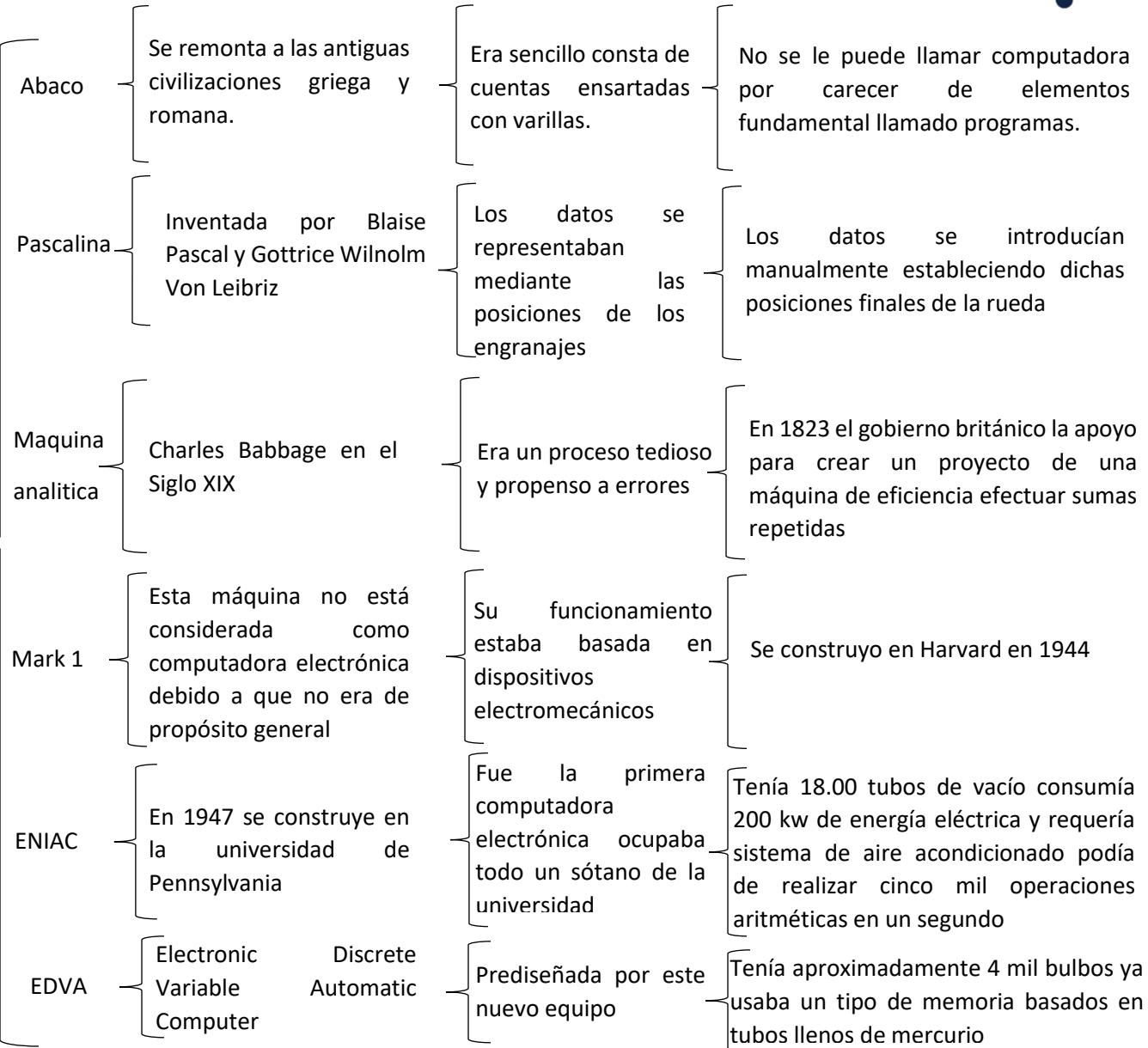
Nombre de la Licenciatura: Lic. En Enfermería

Cuatrimestre: Primero

Pichucalco, chis. A 3 de Noviembre 2023.

1.1
Antecedentes y conceptos
Básicos de la computación

Los eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora

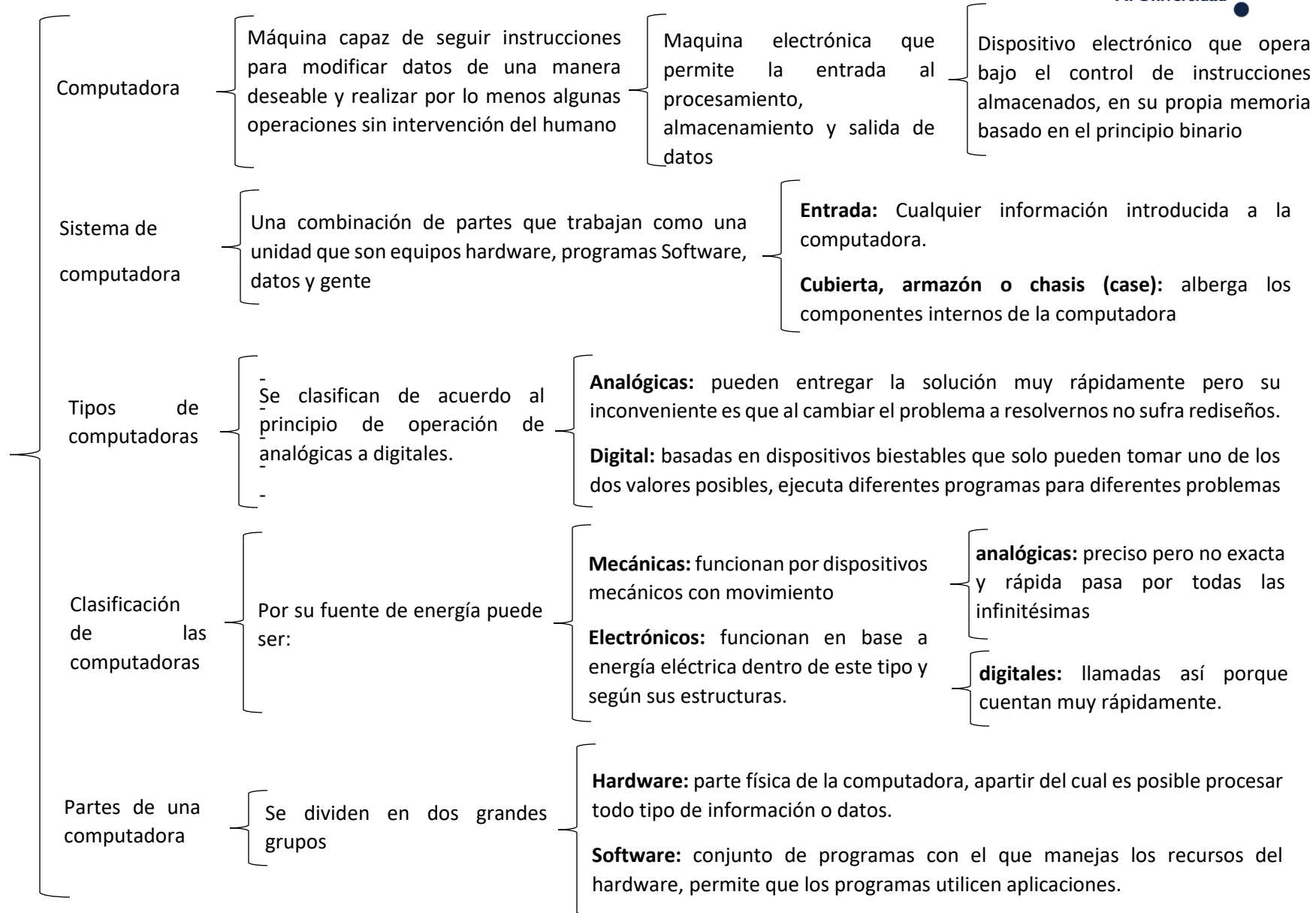


1.2

Algunos mecanismos antiguos de la computación y sus inventores

El Abaco	Representa el artefacto más antiguo empleado para manipular datos	Alrededor del año 3000 DC los babilónicos empleaban el Abaco para realizar cálculos matemáticos rudimentarios
John Napier 1617	Matemático escocés inventó los huesos o bastoncillos de Napier	Este artefacto permitía grandes números mediante la manipulación de estos bastoncillos
Wilhelm Schickard 1623	Construyó mecanismos que podía sumar, restar multiplicar y dividir	El prototipo nunca fue encontrado pero un esquema rudimentario de esta máquina sobrevivió
Blaise Pascal 1642	Pascal descubrió un error de la geometría de Descartes en 1642	Inventó una máquina calculadora que le permitía sumar y restar conocida como la pascalina empleaba rueda numeradas del 0 al 9, incorpora un mecanismo de dientes y cremalleras que permitían números hasta 999.999.99
Gottfried Wilhelm Leibniz 1694	Diseñó un instrumento llamado Stepped Reckoner	Esta máquina era versátil que la de Pascal puesto que podía multiplicar y dividir así como sumar y restar
Joseph Marie Jacquard 1794	Creó el telar de Jacquard	Empleaba tarjetas perforadas para crear patrones de una fábrica de un telado en una tejedora
Charles Babbage 1812	Babbage bautizó su máquina como motor diferencial	Esta máquina trabajaba para resolver ecuaciones diferenciales
Computadora Moderna Howard Aiken 1943	Computadoras basadas en motor analítico	

1.3 El termino computadora y elementos que la integran



1.3.1
La diferencia y características
esenciales entre las
computadoras y otros
dispositivos

Tipos de dispositivos

Los tipos son 3, entrada, salida y almacenamiento. Estos son lo que permiten al usuario interactuar con la maquina

Dispositivo de entrada: son los que envían la información a la unidad de procesamiento en código binario

Dispositivo de Salida: reciben información procesada por la CPU la reproducen para que sea perceptible para la persona.

Dispositivo de Almacenamiento: es todo aquello que se utiliza para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.

Una computadora

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

ventaja: no se distrae, nos e enoja, procesa, almacena y realiza funciones con un índice menor de error, mayor rapidez de la información.

Ofrece conocimientos y estrategias básicas sobre informática

1.4
Elementos básicos del sistema de codificación en una computadora

La clasificación surgió en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar, identificar, agrupar y clasificar fenómenos para facilitar su registro y transmisión

Ejemplos: códigos morse, escritura en claves, códigos de clasificación bibliotecarias, códigos de productos.

Sistema multibyte

Juego de 2 caracteres en almacenamiento externo o sistema de transmisión

Versiones de este tipo de codificación

SYS: solo se utiliza 7 bits para cada carácter Shift + JIS introducido por Microsoft utilizando el sistema MS-DOS.
EUC: unix acepta caracteres de mas de dos bytes
UTF-8: cada carácter representa mediante una secuencia de 1 a 4 bytes.

Objetivos de código

Facilitar el procesamiento
Permitir clasificación
Identificación inequívoca
Recuperación o localización
Posibilitar reacciones
Señalamiento de propiedad.

Características de los sistemas de códigos

Adaptado al sistema informativo del que forme parte
Tener precisión para describir un dato
Permitir expresión
Ser fácil de usar
Ajustarse a los requerimientos del equipo

Tipos de codificación

Significativo: implican un significado que reflejan mayor o menor grado, las características del objeto. A los cuales se les asigna.
No significativo: llamadas también secuenciales o consecutivos no describen el objeto a que se aplican son simples etiquetas

Variedad de métodos de codificación

Numericos
Alfabeticos
alfanumericos

Son activos cuando se trata de codificación simple

