

# COMPUTACION

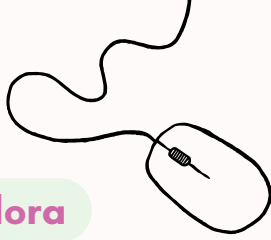
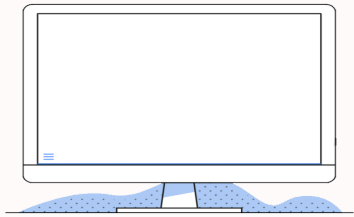


**CYNTHIA CONCEPCION GALVEZ MORALES  
LIC. ENFERMERIA**

Cuadro sinóptico: Introducción  
a la computación.

SALAS HERNANDEZ JOSE VIDAL

# INTRODUCCIÓN A LA COMPUTACIÓN



## Computadora

Una computadora es un dispositivo electrónico que acepta datos de entrada, los procesa mediante programas y genera información. La principal función de una computadora es el procesamiento de datos.

## Clasificación de computadoras

1. Supercomputadoras
2. Macrocomputadoras o Mainframes
3. Minicomputadoras
4. Microcomputadoras o PC's

## Componentes de una computadora

Las microcomputadoras o Computadoras Personales (PC's) tuvieron su origen con la creación de los microprocesadores. Las PC's son computadoras para uso personal, de bajo precio comparadas y actualmente se encuentran en las oficinas, escuelas y hogares

## Lenguaje de programación

Los lenguajes de programación son una forma de comunicación inventada por el hombre para dar órdenes a la computadora, haciendo uso de ellos se escriben los programas. No son tan flexibles como el lenguaje natural, ya que poseen una sintaxis y una semántica definidas en forma muy precisa, y no acepta ambigüedades.

## Supercomputadoras

Una supercomputadora es el tipo de computadora más potente que existe. Estas máquinas están diseñadas para procesar enormes cantidades de información en poco tiempo y son dedicadas a una tarea específica.

## Microcomputadoras o PC's

Las microcomputadoras o Computadoras Personales (PC's) tuvieron su origen con la creación de los microprocesadores. Las PC's son computadoras para uso personal, de bajo precio comparadas y actualmente se encuentran en las oficinas, escuelas y hogares.

## Hardware

Son los componentes físicos o equipos que componen a la computadora, es todo lo visible y tangible.

## Software

Es el conjunto de programas que le indican a la computadora qué hacer y cómo operar para generar los resultados esperados. El hardware por si solo no puede hacer nada, pues es necesario que exista el software.

## Lenguaje de bajo nivel:

Vistos a muy bajo nivel, las computadoras procesan exclusivamente señales electrónicas binarias. Dar una instrucción a un microprocesador supone en realidad enviar series de unos y ceros de una forma determinada. Esta secuencia de señales se denomina lenguaje de máquina.

## Lenguaje de alto nivel:

Son lenguajes mucho más fáciles de usar, ya que las instrucciones son escritas con palabras similares a lenguajes humanos (por lo general, en inglés). Estos lenguajes están diseñados para que las personas escriban y entiendan los programas de un modo mucho más fácil.

## Macrocomputadoras o Mainframes

Las macrocomputadoras son también conocidas como mainframes. Los mainframes son grandes, rápidos y caros sistemas que son capaces de controlar cientos de usuarios simultáneamente, así como cientos de dispositivos de entrada y salida.

## Minicomputadoras

Una minicomputadora, es un sistema multiproceso (varios procesos en paralelo) capaz de soportar múltiples usuarios simultáneamente. Es una versión más pequeña de la macrocomputadora, que surgió en 1960.

## Ejemplo:

1. Unidad Central de Proceso (CPU)
2. Memoria principal
3. Dispositivos de Almacenamiento Secundario
4. Dispositivos de entrada y salida

## Ejemplo:

1. Adobe Reader
2. Adobe Photoshop.
3. Adobe FrontPage
4. Mozilla Firefox
5. Google Chrome

