

UDS

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACION.

NOMBRE:EURIDICE KRISSEL SOLORZANO
VAZQUEZ.

INTRODUCCIÓN A LA Computación.

Eventos más importantes de las computadoras.

La primera generación de computadoras se basaba en lenguaje máquina para realizar operaciones y solo podían resolver un tiempo a la vez. Los computadores UNIVAC y ENIAC son ejemplos de componentes de la primera generación. LA UNIVAC fue la primera computadora comercial entregada a un cliente.

1)

Mecanismos antiguos de la computación.

Conocido por muchos como la primera computadora analógica del mundo, el mecanismo de Anticitera es la pieza de ingeniería más compleja que ha sobrevivido del mundo antiguo. El dispositivo de 2.000 años se utilizó para predecir las posiciones del Sol, la Luna y los planetas, así como los eclipses lunares y solares.

2)

Diferencia entre computadora y dispositivos digitales.

Las computadoras analógicas aprovechan la similitud matemática entre las interrelaciones físicas de determinados problemas y emplean circuitos electrónicos o hidráulicos para simular el problema físico. Las computadoras digitales resuelven los problemas realizando cálculos y tratando cada número dígito por dígito.

3)

Funciones básicas del cpu.

El encargado de dirigir todas las tareas que lleva a cabo el equipo y de ejecutar el código de los diferentes programas.



4)

Sistema operativo básico

Windows, para PC; Mac OS, que es el sistema operativo de los ordenadores de Apple; y Linux, también para PC, que está disponible en varias versiones de funcionamiento similar.



5)

Diferencia entre software y hardware.

El hardware es la parte física del dispositivo, esto es, sus accesorios, mientras que el software comprende el conjunto de códigos del sistema operativo.



6)

Paquetera de trabajo.

Un paquete de trabajo puede utilizarse para separar y rastrear las operaciones incompletas en una orden de trabajo que está casi terminada.