



NOMBRE DEL ALUMNO : DILI HAIDEE REYES ARGUETA.

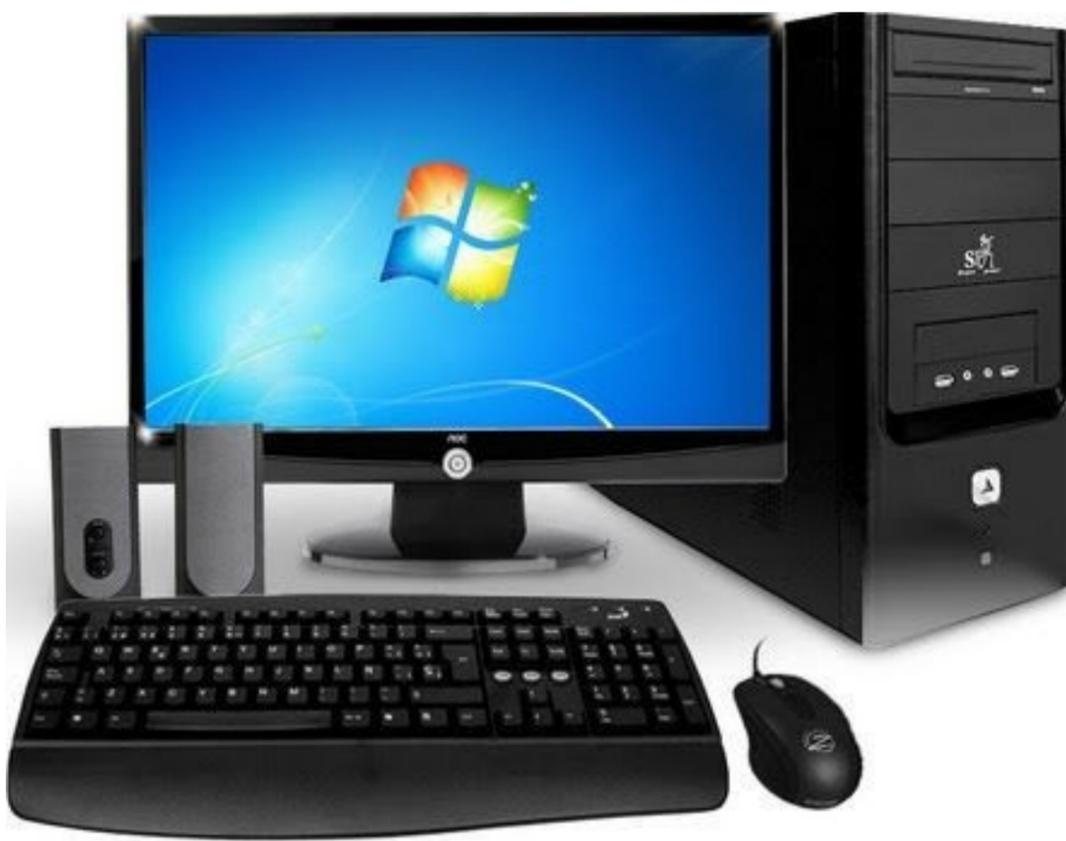
NOMBR DEL PROFESOR : ANDRES ALEJANDRO REYES MOLINA

NOMBRE DEL TRABAJO : SÚPER NOTA

MATERIA: COMPUTACIÓN

GRADO: PRIMER CUATRITREMESTRE

CARRERA: NUTRICIÓN.



EVENTOS HISTORICOS



ÁBACO

Primer dispositivo utilizado para calcular. Y fue utilizado por Roma, China, Asia. Dicho dispositivo estaba conformado por brillas y cuencas.



3,000A.C

PASCALINA

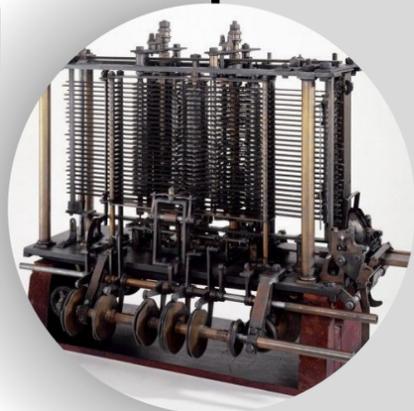
Inventada por el francés Blaise Pascal . Primer máquina con suma y resta. Gottfried Wilhelm von Leibniz, alemán el cual le agregó a la máquina de Pascal la multiplicación y división. T



1642

MÁQUINA ANALÍTICA

Creador Charles Babbage , en la que se realizaban operaciones, aritméticas, y analíticas.



XIX

MÁQUINA TELAR

Francés Jean Marie Jacquard tenía patrones en la tela por medio de unas tarjetas, dicha máquina fue denominada Telar de Jacquard. Primer persona en crear el sistema de almacenamiento de información con las denominadas tarjetas perforadas.



1801

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN E INVENTORES.



ÁBACO

Primer dispositivo utilizado para calcular. Y fue utilizado por Roma, China, Asia. Dicho dispositivo estaba conformado por brillas y cuencas.



3,000A.C

HUESOS O. BASTONCILLOS DE NAPIER

Matemático escocés Jhon Napier inventó este artefacto que permitía multiplicar grandes números.



1617

WILHEM SCHICKARD

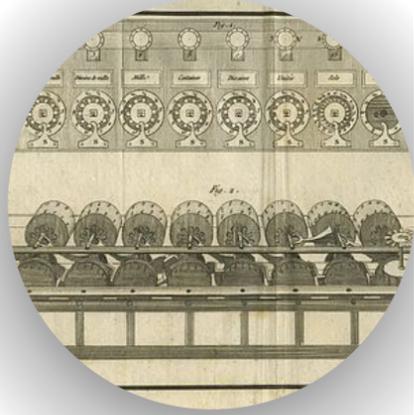
Primer en intentar realizar una calculadora con 4 operaciones. Dich dispositivo sólo quedó en un intento tras un incendio.



1623

BALASE PASCAL

Primer calculadora mecánica la cual realizaba operaciones de suma resta y tenía engranajes y palancas. Del 0 al 9, Logrando leer información con la Cifra máxima 999,999.99 esto. Basándose en shickard.



1642

GOTTFRIED WILHEM VON LEIBINZ

Matemático alemán diseñó la calculadora mecánica mejorada a la de pascal de utilidad más simple contaba con las 4 operaciones básicas y la nombró STEPPED RECKONES.



1694

JOSEP MARIE JACQUARD

Creo el telar de Jacquard, el cual se empleaba por tarjetas perforadas para crear patrones en una fábrica de avitelado en una tejedora.

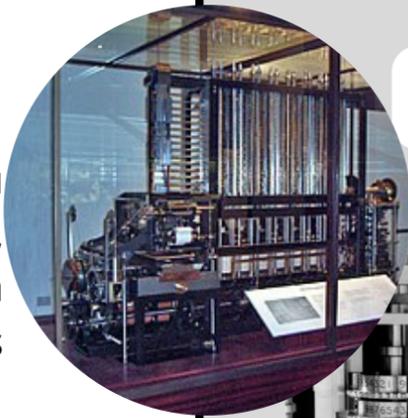


1790

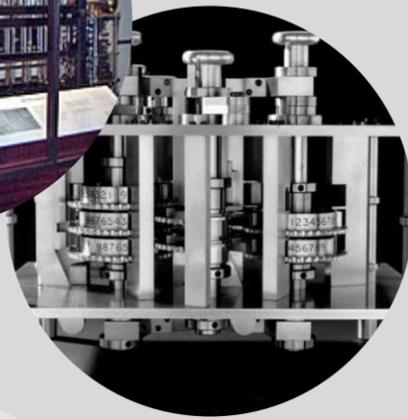
CHARLES BABBAGE

Fue un inglés, quien bautizó su máquina como: motor diferencial, (diferential engine) la cual fue utilizada para trabajar ecuaciones diferenciales y aritméticas.

Luego trabajó en una versión más sofisticada la cual fue llamada motor Analítico (analytical Engine).



1812



GERMÁN HOLLERITH

utilizó la propuesta de Jackaed y creó un dispositivo que permitía leer las tarjetas perforadas así como realizar tabulaciones de la misma.



1880

HOWARD AIKEN

Creación de una máquina electrónica basándose en el motor analítico de Babbage a la cual nombró como: Mark 1.



1934

JOHN ATANASOFT

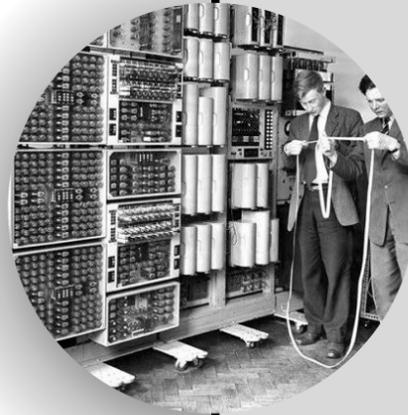
Construyó la primera computadora digital en conjunto con otro matemático se nombró como: atanasoft-berry computer.



1939

DR. JOHN MAUCHLY Y J. PIESPIER ECKERT.

Realizaron la construcción y armado de la ENIAC (electrónico numeral integrador and calculador) se utilizó en la 2da. Guerra mundial para codificar y decodificar información.



1946

JHON VON NEWMANN

Considerado como el padre de la computación, fue uno de ellos precursores de la computación además de actualizar y mejorar la ENIAC con versión mejorada denominada: EDVAC (electronic discrete variable automatic computer)



1945

TERMINO COMPUTADORA Y ELEMENTOS .



COMPUTADORA

Sistema que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica de acuerdo a las instrucciones internas, que son ejecutadas sin intervención humana.



GABINETE

Parte fundamental de la computadora es el que cubre todas las partes de la computadora dentro de ella se almacenan partes importantes.



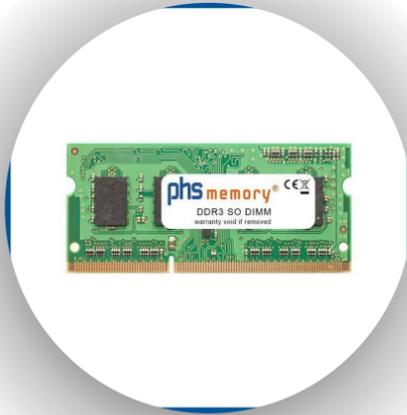
TARJETA MADRE

Es la que permite la conexión con todos los dispositivos que componen a la computadora en ella van incrustados, cpu, memoria RAM, ROM,



RAM

Encarga de ejecución de programas su característica principal es una memoria volátil. Almacena datos y programas que ejecuta al encender dicha computadora.



ROM

Guarda información para el arranque de la BIOS permite la ejecución o inicio de tarjeta madre .



RANURAS PCI

Se encuentran en la tarjeta madre y sirve para agregar más componentes tales como USB, modems, o periféricos de audio .



AGP

Ranura especial de la tarjeta para agregar tarjetas de video que permitan acelerar los FPS (fotogramas)



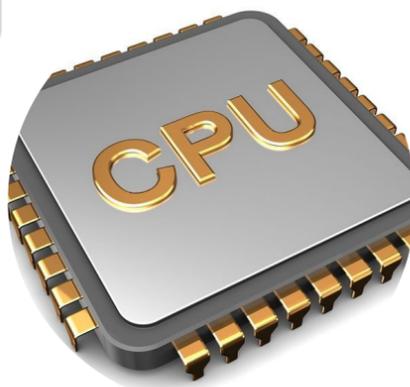
DISCO DURO (HDD) DISCO DE ESTADO SÓLIDO (SSD)

Es la que proporciona energía a la tarjeta madre y está a su vez la transfiere a los dispositivos y permite regular los tipos de corriente.



CPU

Posee una memoria cache es un tipo de memoria rápida con la que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a efectuar, sin la necesidad de enviar información a la memoria RAM.



DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ENTRE COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN

ANALÓGICA

La computadora analógica es un dispositivo electrónico o hidráulico diseñado para manipular la entrada de datos en términos de, por ejemplo, niveles de tensión o presiones hidráulicas, en lugar de hacerlo como datos numéricos.



DIGITAL

Son máquinas de propósito general; dado un programa, ellas pueden resolver virtualmente todo tipo de problemas. Son precisas, proveen exactamente la respuesta correcta a algún problema específico.



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.

Los tipos de analógicas pueden ser : refrigerador, calculadora, horno, termómetro.

Los tipos de digitales pueden ser: tablet, celular, smartwatch, TV existen otras clasificaciones de las computadoras :

MECANICA : estas funcionan por medio de engranajes, palancas y cremayeras.

ELECTRONICA : Pulsos eléctricos permite trabajar un campo con códigos binarios.

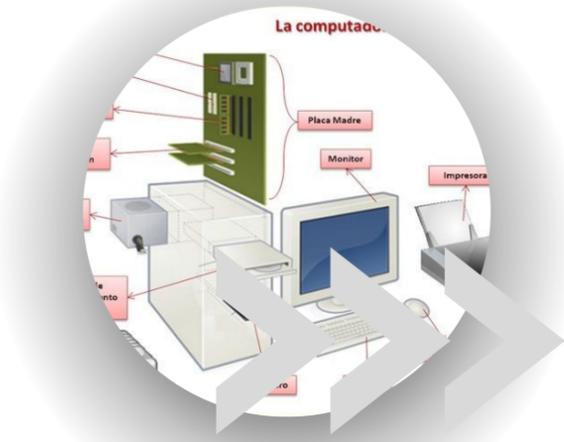
ANALOGICA : son las que hacen 1 operación

DIGITALES : son las que hacen varias operaciones.

Las digitales son de aplicación general o específica.

DE GENERAL : es la que puede cambiar su software por su volatilidad y utilidad de la misma
ESPECIFIC : sirve sólo para tareas específicas. Y su sistema no puede ser modificado. Ésta se le conoce como Firmware.

OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN SON



Monitor
Palanca principal
Microprocesador
Un modelo de RAM y 3 ranuras
Tarjeta y ranuras de expansión
Fuente de alimentación
Unidad de disco. Duro
Teclado y ratón.

ELEMENTO BÁSICO DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA

Código binario : Esta es la codificación más básica que utiliza sólo dos símbolos, 0 y 1, para representar información. Es comúnmente utilizado en sistemas digitales de computadoras.

- Codificación numérica. Solo se emplean números (ni letras, ni signos).
- Codificación alfabética. Se compone únicamente de letras.
- Codificación alfanumérica. El código es una combinación de letras, números y signos.



FUNCIÓN BÁSICA DEL CPU

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



DEFINICION BÁSICA SOBRE SISTEMA OPERATIVO Y SU CLASIFICACION PARA DISPOSITIVOS.

Es el primer programa que funciona cuando se pone en marcha a la computadora y gestiona los procesos tanto del hardware como del software. Se clasifican en:

Administración de tareas: mono tareas (1 tarea a la vez) multitareas (varias tareas).

Administración de usuarios: mono usuario (1 usuario) y multiusuario (varios usuarios)

Organización interna o estructura: monolítico, jerárquico, cliente servidor. Manejo de recursos o accesos a servicios.



WINDOWS FUNCIONES Y ENTORNO.

Windows es un sistema operativo desarrollado por la compañía de software Microsoft Corporation, que cuenta con una interfaz gráfica de usuario basada en el prototipo de windows (su nombre en inglés). Una ventana representa una tarea en ejecución, cada una puede contener su propio menú u otros controles, y el usuario puede acercarse o alejarse usando un dispositivo señalador como un mouse. La función principal es servir como un puente entre la persona y la máquina, facilitando así la conexión entre ambos.

La función principal de Windows es servir como puente entre la persona y la máquina, facilitando así la conexión entre ambos y el mensaje que se quiere dar a entender.

Windows es un Sistema Operativo. Reconoce las instrucciones (almacenar, cargar un software, disponer la impresión) que se entregan y las traduce en un código que lo acepte el computador.

El entorno de Windows es el área de trabajo en pantalla proporcionada por Windows, análoga a un escritorio físico y los puntos de extensión principales del sistema operativo. Obtenga información sobre cómo aprovechar el escritorio, la barra de tareas, el área de notificación, los paneles de control, la ayuda y el control de cuentas de usuario de la aplicación.



BIBLIOGRAFÍA

ANALOGÍA DE COMPUTACIÓN DE UNIVERSIDAD DEL SURESTE UDS.
<https://learn.microsoft.com/es-es/windows/win32/uxguide/windows-environment>
<https://www.esic.edu/rethink/marketing-y-comunicacion/que-es-codificacion-datos-tipos-ejemplos-codificacion>
<https://www.educ.ar/recursos/156936/componentes-de-una-computadora>
personal#:--:text=Algunos%20son%20imprescindibles%20para%20su,%2C%20conectores%2C%20cables%20y%20puertos.
http://amei.org.mx/paginas/uam/CursoIP/curso_ip_02.html