



# UDS

Mi Universidad

## Ensayo

*Juan José Pérez Álvarez*

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

*Parcial: I*

*Nombre de la Materia: Computación*

*Nombre del profesor:*

*Nombre de la Licenciatura: En derecho*

*Cuatrimestre: I*



# ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

## Eventos Históricos

El Abaco

Fue el primer dispositivo mecánico, al desplazar las cuentas sobre las varillas, su posición representaba y almacenaban los datos.

Máquina de diferencias

Fue la primera computadora del mundo, y la idea nació debido a que las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores.

## Mecanismos antiguos y sus inventores

Charles Babbage

Charles fue un inglés que, frustrado por los errores de las tablas matemáticas, creó una máquina para facilitar las cosas (motor diferencial)

Howard Aiken

En 1943 Howard completó la llamada MAR I, ese artefacto era muy grande, muy ruidoso, pero era capaz de realizar tres cálculos por segundo.

## Término computadora y elementos que la integran

Término computadora

Máquina electrónica que permite la entrada, procesamiento, almacenamiento, y salida de datos. También es capaz de seguir instrucciones para modificar datos y para realizar algunas operaciones sin instrucciones humanas

Hardware

El Hardware son las partes físicas, las cuales nos ayudan a poder ver, procesar, escuchar y guardar cosas

Software

El Software es el sistema operativo, el cual ayuda a la computadora a que pueda correr los programas.

## Diferencias y características de una computadora y otros dispositivos

Computadora

Dispositivo multifuncional, con mayor almacenamiento, variedad de sistemas operativos y una mejor interfaz

Otros dispositivos

Dispositivos diseñados para tareas específicas (Tablet, teléfonos, consola de videojuegos) menor capacidad de almacenamiento y sistemas operativos

Elementos básicos del sistema de codificación en una computadora

Sistema multibyte

Son una amalgama de uno y dos bytes

Codificación

Es el método que permite convertir un carácter de lenguaje natural en un símbolo de otros sistemas de representación.

CPU

¿Qué es?

Es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos, procesa la información y también de enviarla a cualquier componente que puede ejecutar la acción

Funciones

Traer todas las instrucciones por medio de instrucciones por medio de direcciones, seguidamente se decodifica en instrucciones binarias que el CPU pueda entenderlas y llevarlas a cabo