



## **Cuadro sinóptico**

Nombre del Alumno: Herman Martínez González

Nombre del tema: antecedentes y conceptos básicos de la computación

Parcial: 1

Nombre de la Materia: computación 1

Nombre del profesor: Evelio calles Pérez

Nombre de la Licenciatura: trabajo social y gestión comunitaria

Cuatrimestre: 1er cuatrimestre

Antecedentes y conceptos básicos de la computación

Eventos históricos más importantes que llevaron a la invención de la computadora

Mecánicos

A estos dispositivos no puede llamárseles computadora por el carácter fundamental llamado **Programa**

- Abaco (antigua roma)**
- Pascalina (1623-1962)**
- MARK 1 (1994)**

Electrónicas

Estaban construidas de válvulas de vacío. Se programaban en lenguaje de la máquina.

- ENIAC (1947)**
- EDVAC (1949)**
- UNIVAC 1 (1951) PRIMERA COMPUTADORA COMERCIAL**
- IBM 701 (1953)**

Dispositivo

Definición

Aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones

Tipos

- De entrada:** teclado, ratón, cámara, escáner, micrófono etc.,
- De salida:** monitor, impresora, parlante, auriculares etc.
- Entrada y salida:** USB, discos duros, wifi, pantallas táctiles etc.

Diferencia y característica esenciales entre la computadora y otros dispositivos de computación

Características

- De entrada:** permite ingresar información al sistema
- De salida:** permite mostrar los resultados que se obtienen de la computadora
- Entrada y salida:** esta permite la entrada y salida de información en la computadora

Diferencia

- De entrada:** en esta solo entra información del dispositivo ala computadora
- De salida:** en esta solo deja salir la información de la computadora al dispositivo
- Entrada y salida:** en esta entra y sale información

Computadora

Es un dispositivo que acepta datos de entrada, los procesa lo almacena y los emite como salida por su interpretación

**Componentes:** hardware, periféricos y software

Antecedentes y conceptos básicos de la computación

**Elementos básicos del sistema de codificación en una**

**Definición**

El código de una computadora es un conjunto de instrucciones o reglas que se escriben en un lenguaje de programación específico, conocido como código fuente.

**Versiones**

**JIS:** utilizado mayormente en comunicaciones  
**SHIFT-JIS:** introducido por Microsoft y utilizado en **MS-DOS**  
**EUC:** utilizado como método de codificación interna en plataforma de UNIX  
**UTF-8:** son secuenciales de 1 a 4 bytes con máximos de 21 esta puede ser interpretada desde cualquier posición

**Código**

**Objetivo**

Facilitar el procesamiento  
 Permitir identificación inequívoca  
 Permitir clasificación  
 Permitir recuperación o localización de información

**Características**

Debe tener precisión necesaria para describir un dato  
 Debe mantenerse tan reducido como se pueda  
 Debe permitir expansión  
 Debe ser fácil de usar  
 Debe ajustarse a los requerimientos de los equipos

**Tipos de codificación**

**Significativos**

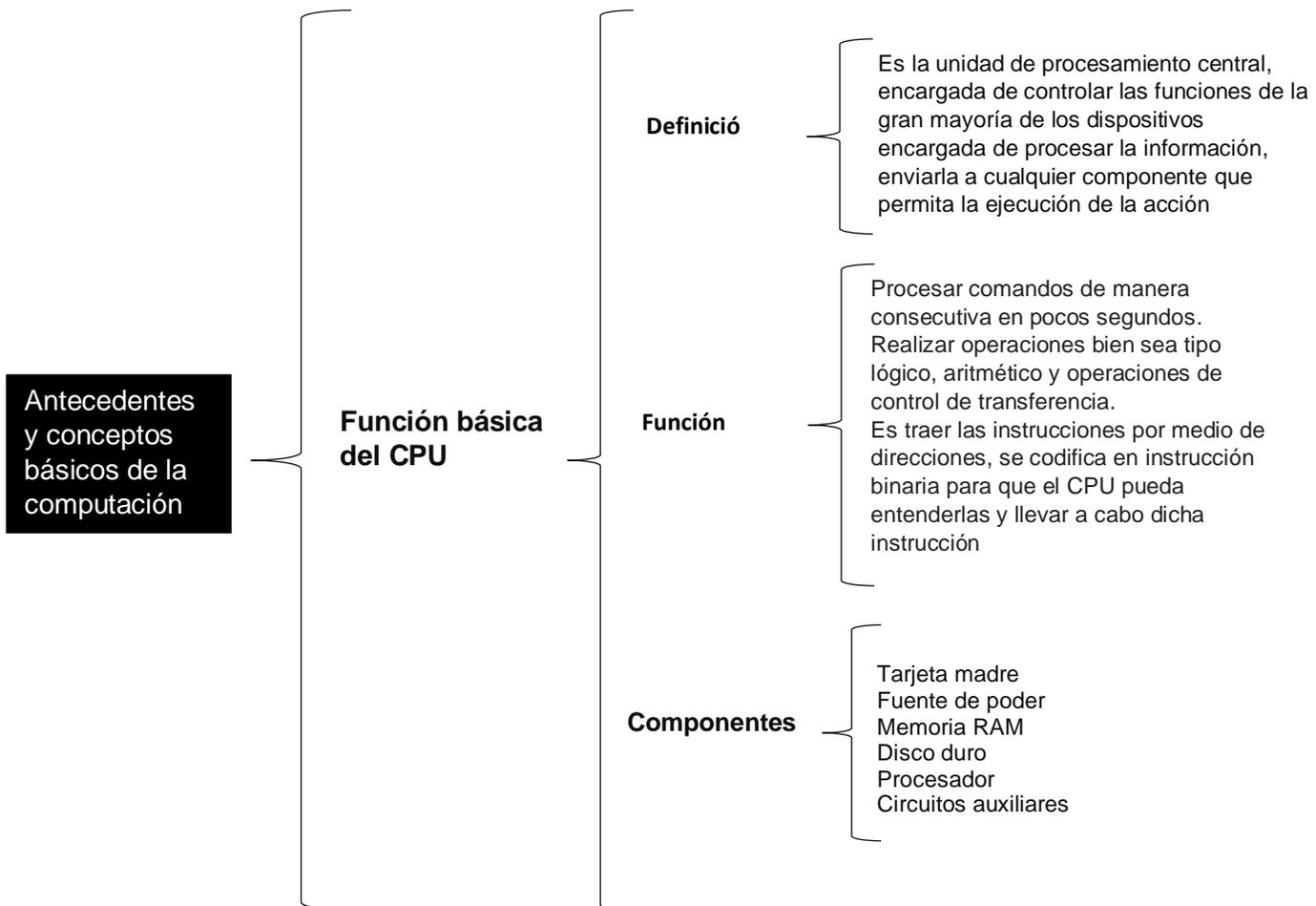
Esta no implica un significado, es decir, que reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partido o individuo a los cuales asigna

**No significativos**

Abecés llamados secuenciales o consecutivos no describen el objeto al que se aplica.  
 Métodos de codificación; numéricos, alfabéticos, alfanuméricos, otros.

**Digitales**

Sistemas digitales u ordenadores analógicos.  
 Binario (base 2): 0, 1  
 Octal (base 8): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7  
 Decimal (base 10): 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9



Bibliografía:

Obtenido de universidad del sureste (Uds.). 2024. Antología. Computación 1. Pag 9-33