mapa conceptual

Nombre del Alumno: Jennifer Mayrani Alavez Campos

Nombre del tema: Antecedentes Y Conceptos Básicos De La Computación

Parcial: 1 er

Nombre de la Materia: Computación

Nombre del profesor: Andrés Alejandro Reyes Molina

Nombre de la Licenciatura: Enfermería

Cuatrimestre: 1 er

Lugar y Fecha de elaboración:

Comitán de Domínguez, Chiapas a 20 de septiembre del 2024

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN

La diferencia Y características esenciales entre la computadora Y otros dispositivos de computación.

diferencia la computadora:

La Nocion De Dispositivo Es Muy Popular En La Computacion Y La Informatica Ya Que Dicho Termino Se Utiliza Para Nombrar A Los Perifericos Y Otros Sistemas Vinculados Al Funcionamiento De Las ComputSon dispositivos que sirven para almacenar el software del ordenador. Se basa

en dos tipos de tecnologías: la óptica y la magnética.adoras

caracteristicas:

todos los dispositivos:

Los tipos de dispositivos son tres de entrada, salida y almacenamiento. Estos son los que le permiten al usuario interactuar con una máquina.

¿Que son los dispositivos de entrada?

Son los que envían información a la unidad de procesamiento, en código binario.

¿Que son los dispositivos de salida?

Son los dispositivos que reciben información que es procesada por la CPU y la

reproducen para que sea perceptible para la persona.

¿Qué son los dispositivos de almacenamiento?

Dispositivo de almacenamiento es todo aparato que se utilice para grabar los

datos de la computadora de forma permanente o temporal.

Describir los elementos básicos del sistema de codificación en una computadora.

Sistema multibyte:

Conocidos abreviadamente como MBCS ("Multibyte Character Set").

Versiones de este tipo de codificación:

● Shift-JIS Introducido por Microsoft y utilizado en el sistema MS-DOS, es el sistema que soporta menos caracteres.

● EUC (Extended Unix Code). Este sistema es utilizado como método de codificación interna en la mayoría de plataformas Unix

● UTF-8 (Unicode transformation format). En este sistema, cada carácter

se representa mediante una secuencia de 1 a 4 bytes, aunque en realidad, el número de bits destinados a representar el carácter se limita a un máximo de 21 (el resto son metadatos -información sobre información-).

Tipos de codificación:

. Esto con la finalidad de

facilitar el almacenamiento de texto en computadoras o para facilitar la

transmisión de texto a través de la redes de telecomunicaciones, un ejemplo

muy simple puede ser el del código morse

significativos:

Como su nombre lo indica son aquellos que implican un significado,es decir, que reflejan en un mayor o menor grado las características del objeto, partida o individuo a los cuales se la asigna.

no significativos:

A veces llamados secuenciales o consecutivos) de ninguna manera describen el objeto a que se aplican, sino que son simples etiquetas por medio de las cuales se distinguen de otros el objeto.

Describir la función básica del CPU.

La unidad de procesamiento central o CPU es la encargada de controlar las

funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos.

¿Cuáles son las funciones del CPU?

Posee una memoria cache, la cual es un tipo de memoria muy rápida con la

que se tienen datos que serán requeridos para las operaciones que se vayan a

efectuar, sin la necesidad de que deba enviar información a la memoria RAM.

Una CPU puede procesar muchos comandos de manera consecutivas en

pocos segundos, de hecho, mientras mejor sea el CPU, más rápidos serán

procesados los datos y las operaciones.

El CPU se encarga de realizar operaciones bien sea del tipo lógico, aritmético

y operaciones de control de transferencia

Conceptos básicos sobre sistemas operativos y su clasificación para dispositivos.

Los sistemas operativos se pueden clasificar atendiendo a:

● ADMINISTRACIÓN DE TAREAS:

o MONOTAREA: los que permiten sólo ejecutar un programa a la vez

o MULTITAREA: los que permiten ejecutar varias tareas o programas al

mismo tiempo

● ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS

o MONOUSUARIO: aquellos que sólo permiten trabajar a un usuario,

como es el caso de los ordenadores personales

o MULTIUSUARIO: los que permiten que varios usuarios ejecuten sus

programas a la vez.

● ORGANIZACIÓN INTERNA O ESTRUCTURA

o Monolítico

o Jerárquico

o Cliente-servidor

● MANEJO DE RECURSOS O ACCESO A SERVICIOS

o CENTRALIZADOS: si permite utilizar los recursos de un solo

ordenador

o DISTRIBUIDOS: si permite utilizar los recursos (CPU, memoria,

periféricos...) de más de un ordenador al mismo tiempo

Windows, funciones y entorno.

Un entorno de escritorio (en inglés desktop environment, abreviado DE) es un

conjunto de software para ofrecer al usuario de una computadora una

interacción amigable y cómoda. Es una implementación de interfaz gráfica de

usuario que ofrece facilidades de acceso y configuración, como barras de

herramientas e integración entre aplicaciones con habilidades como arrastrar

y soltar. Los entornos de escritorios por lo general no permiten el acceso a

todas las características que se encuentran en un sistema operativo, por la

ausencia de una interfaz gráfica. En su lugar, la tradicional interfaz de línea de

comandos (CLI) todavía se utiliza cuando el control total sobre el sistema

operativo se requiere en estos casos. Un entorno de escritorio por lo general

consta de iconos, ventanas, barras de herramientas, carpetas, fondos de

pantalla y widgets de escritorio.

En general cada entorno de escritorio se distingue por su aspecto y

comportamiento particulares, aunque algunos tienden a imitar características

de escritorios ya existentes. El primer entorno moderno de escritorio que se

comercializó fue desarrollado por Xerox en los años 80h