

**Super Nota
Computación**

Mtro. Andrés Alejandro Reyes Molina

**Licenciatura en Psicología
Erika Gonzalez Lopez**

12 de Noviembre del año 2024



SUPER NOTA



EVENTOS HISTÓRICOS. 1

1. La creación de la aritmética y las primeras herramientas de cálculo (Antigüedad)
2. La máquina de diferencias de Charles Babbage (1837)
3. La programación con Ada Lovelace (1843)
4. La era de la lógica y el álgebra booleana (Siglo XIX - 1870)
5. La teoría de la computación (Siglo XX)

6. El desarrollo de las primeras computadoras electrónicas (Década de 1940)
7. La invención del transistor (1947)
8. El nacimiento de la programación de alto nivel (década de 1950)
9. La invención del circuito integrado (1958-1959)}
10. La aparición de las microcomputadoras (Década de 1970-1980)
11. La expansión de la computación personal y la revolución del software (décadas de 1980-1990)

MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION. 2

- Máquina de Diferencias de Charles Babbage (1837)
- La Máquina Analítica de Charles Babbage (1837)
- Calculadora de Pascal (1642)
- El Reloj Astronómico de Richard de Wallingford (1326)

TÉRMINO DE LA COMPUTADORA Y ELEMENTO QUE LA COMPONE 3

Una computadora es una máquina electrónica que recibe, procesa, almacena y genera información. Está compuesta por dos elementos básicos: el hardware y el software.

LA DIFERENCIA Y CARACTERÍSTICAS ESENCIALES ENTRE LA COMPUTADORA Y OTROS DISPOSITIVOS DE COMPUTACIÓN. 4

La principal diferencia entre una computadora y otros dispositivos de computación es que los ordenadores tienen un hardware y un software, mientras que otros dispositivos, como los móviles, no tienen estas funciones de serie.

ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA 5

- Palabras reservadas: Son palabras que tienen un significado específico en el lenguaje de programación y no pueden usarse para otro fin. Por ejemplo, "inicio" o "fin"
- Operadores: Son símbolos que indican la aplicación de operaciones matemáticas o lógicas.
- Variables: Son nombres que se utilizan para identificar variables
- Constantes: Son un elemento básico de la programación
- Identificadores: Son nombres que se utilizan para identificar variables.
- Estructuras de control: Se utilizan para controlar el flujo de un programa. Algunos ejemplos de estructuras de control son "if", "else", "while", "for" y "switch".

LA FUNCIÓN PRINCIPAL DE LA UNIDAD CENTRAL DE PROCESAMIENTO (CPU) 6

Es ejecutar programas, es decir, una secuencia de instrucciones almacenadas en la memoria del ordenador.

CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACIÓN PARA DISPOSITIVOS. 7

- Funciones: La memoria, el disco, los periféricos y el almacenamiento de información.
- Componentes: e compone de cinco capas: el núcleo, la entrada/salida, la gestión de memoria, el sistema de gestión de archivos y la interfaz de usuario.
- Tipos: Existen diferentes tipos de sistemas operativos, entre ellos los móviles, los de PC, los por lotes, los multitarea, los de tiempo real, los distribuidos y los de red.
- Clasificación
- Los sistemas operativos se pueden clasificar de acuerdo a varios criterios, como el número de usuarios, la gestión de tareas y la gestión de recursos.

Algunos ejemplos de sistemas operativos son Windows, Linux, Mac OS y UNIX.

WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO. 8

Windows es un sistema operativo que ofrece un entorno visual intuitivo para facilitar el uso del computador, el entorno de Windows incluye:

- La interfaz gráfica de usuario (GUI)
- El escritorio
- La barra de tareas
- Los iconos
- Los menús
- Las ventanas

Algunas funciones de un sistema operativo son:

- Administrar la memoria de acceso aleatorio
- Ejecutar aplicaciones
- Administrar el CPU
- Direccionar las entradas y salidas de datos
- Administrar la información
- Dirigir las autorizaciones de uso para los usuarios
- Administrar los archivos