



Universidad Del Sureste

Carrera:

Licenciatura en psicología

Materia:

Computación I

Docente:

Andrés Alejandro Reyes Molina

Trabajo:

Súper nota Unidad I

Alumno:

Cristian Zhaid Trujillo Abarca

Fecha:

A 12 de noviembre de 2024

ANTECEDENTES Y CONCEPTOS BÁSICOS DE LA COMPUTACIÓN



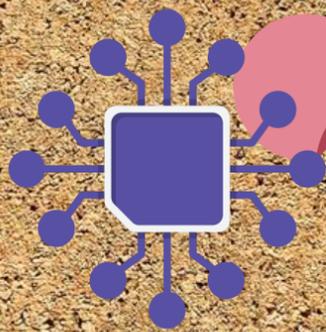
EVENTOS HISTÓRICOS DE LA INVENCIÓN DE LA COMPUTADORA

- Máquina de Babbage (1822) : Primer diseño de una máquina calculadora automática.
- Álgebra booleana (1854) : Fundamento de la lógica binaria.
- Máquina de Hollerith (1890) : Uso de tarjetas perforadas para procesar datos.
- Máquina de Turing (1936) : Concepto de máquina universal programable.
- ENIAC (1945) : Primera computadora electrónica de propósito general.



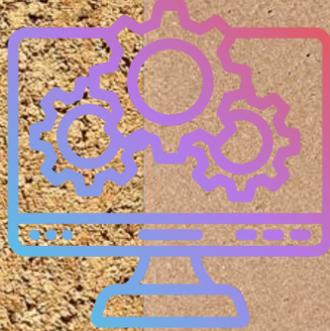
MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACIÓN Y SUS INVENTORES

- Ábaco chino: Se utilizaba para hacer cálculos.
- Máquina calculadora de Blas Pascal: Inventada en el siglo XVII, servía para hacer sumas y restas.
- Huesos de John Napier: Un sistema para realizar operaciones aritméticas manipulando barras hechas de hueso o marfil.
- Máquina de tejer de Joseph Marie Jacquard: Utilizaba un mecanismo de tarjetas perforadas para controlar el dibujo de las telas.
- Máquina diferencial de Charles Babbage: Una máquina de propósito específico que se podía usar para calcular valores de funciones polinómicas.
- Máquina analítica de Charles Babbage: Se le considera el padre histórico de la computación.
- Álgebra de Boole de George Boole: Publicado en 1854. Máquina lógica de William Stanley Jevon: La primera máquina lógica en usar el álgebra de Boole.
- Circuito integrado de Jack Kilby: También conocido como chip o microchip, fue inventado en 1958.



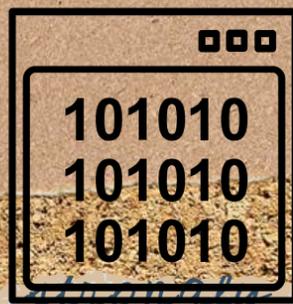
LA COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

Una computadora está compuesta por dos partes principales: el hardware y el software. El hardware son los componentes físicos de la computadora, mientras que el software es el conjunto de instrucciones que le permiten realizar tareas.



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

La computadora es más versátil, electrónica y programable que otros dispositivos de computación antiguos. A diferencia de los dispositivos mecánicos como el ábaco o el telar de Jacquard, puede realizar múltiples tareas, almacenar datos e interactuar de manera compleja con el usuario, lo que le permite automatizar procesos y ejecutar programas de forma eficiente.



ELEMENTOS BÁSICOS DEL SISTEMA DE CODIFICACIÓN EN UNA COMPUTADORA

- Código binario : Representación de datos con 0 y 1.
- Bits y bytes : Unidades de información (8 bits = 1 byte).
- Codificación de caracteres : Métodos como ASCII o Unicode para representar texto.
- Codificación de instrucciones : Lenguaje de máquina para que la CPU entienda las órdenes.
- Codificación de colores : Representación de colores en gráficos, como RGB.

FUNCIÓN BÁSICA DEL CPU.

La función básica del CPU (Unidad Central de Procesamiento) es ejecutar instrucciones y procesar datos. Se encarga de realizar las operaciones aritméticas, lógicas y de control necesarias para que el sistema informático funcione. Esto incluye:

- Obtener instrucciones de la memoria.
- Decodificar estas instrucciones para entender qué operación realizar.
- Ejecutar la operación solicitada.
- Almacenar los resultados en la memoria.

CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE SISTEMAS OPERATIVOS Y SU CLASIFICACIÓN PARA DISPOSITIVOS.

- Computadoras personales : Ejemplos: Windows , macOS , Linux .
- Dispositivos móviles : Ejemplos: Android , iOS .
- Servidores : Ejemplos: Servidor Linux , Servidor Windows .
- Sistemas embebidos : Ejemplos: RTOS , FreeRTOS .
- Mainframes : Ejemplo: z/OS





WINDOWS, FUNCIONES Y ENTORNO.

- Gestión de procesos, memoria y archivos.
 - Interfaz gráfica con escritorio, explorador de archivos y menú de inicio.
 - Seguridad y multitarea.
 - Compatible con una amplia gama de hardware.
- 
- 