



LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

1ER CUATRIMESTRE

MATERIA: COMPUTACION 1

ORIENTADOR: EVELIO CALLES PEREZ

ALUMNA: LETICIA DEL ROSARIO DE LA CRUZ TORRES

ACTIVIDAD:

CUADRO SINOPTICO 1.1-1.5

PICHUCALCO CHIAPAS

ANTECEDENTES DE COMPUTACION

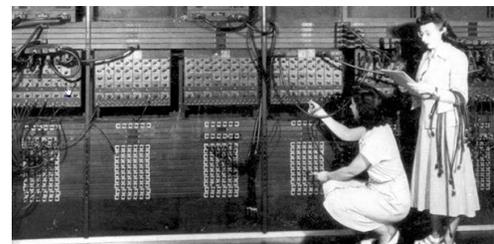
HISTORIA E INVENTOS

El primer dispositivo fue el Abaco sirvió para ayudar a contar  
Segundo invento fue la pascalina inventada por Blaise pascal.



LA PRIMERA COMPUTADORA

Fue la maquina analítica creada por charles Babbage  
La idea de desarrollar un computador fue debido a que la elaboración de las tablas matemáticas era un proceso tedioso y propenso a errores.



MECANISMOS ANTIGUOS DE LA COMPUTACION.

- El Abaco: artefacto más antiguo para manipular datos.
- Huesos o bastoncillos de Naiper: permitía multiplicar grandes números. (John Naiper).
- Una calculadora: (Wilhelm Schickard) se podía sumar restar multiplicar y dividir.
- Stepper Rockoner: Esta máquina era más versátil se podía multiplicar y dividir así como Sumar y restar

LA COMPUTADORA MODERNA

HOWARD AIKEN  
(1943)

Propuso a la universidad crear una computadora basado en el motor Analítico de Babbage. La máquina estaba estructurado por 51 pies de largo 8 pies de altura y 2 pies de espesor contaba con 750,000 partes y 500 millas de cables y su peso era de 5 toneladas

JOHN ATANASOFF  
(1939)

Diseño y construyo la primera computadora digital. Esta computadora completada en el 1942 usaba circuitos lógicos binarios y tenía memoria regenerativa

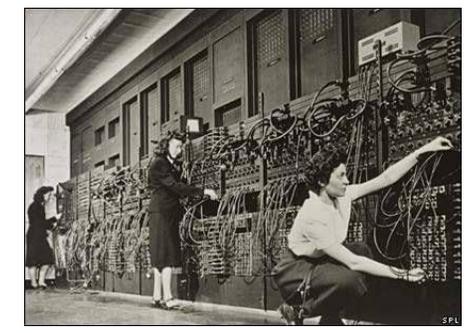
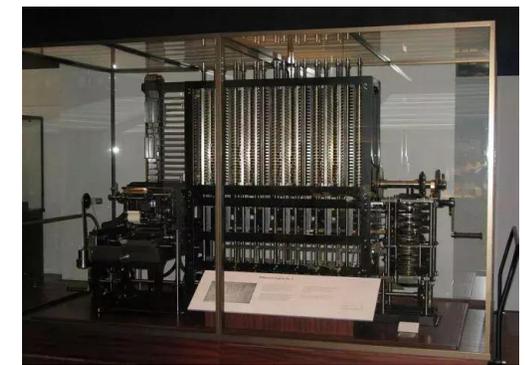
DR. JOHN MAUCHLY  
Y J. PRESER  
ECKERT

Surgió una computadora digital operacional llamada ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer)

Trabajaba con el sistema decimal y tenía todas las características de las computadoras de hoy en día. Conducía electricidad a través de 18,000 tubos de vacío.

JOHN VON  
NEWMAN

El ayudo al grupo de Moore a adquirir el contrato para el desarrollo de la EDVAC.



COMPUTADORA Y ELEMENTOS QUE LA INTEGRAN

COMPUTADORA

Sistema electrónico que lleva a cabo operaciones de aritmética y de lógica. Permite la entrada, el procesamiento, el almacenamiento y salida de datos.



SISTEMA DE COMPUTADORA

Una combinación de partes que trabajan como una unidad que son

Equipo (hardware)  
Programas (software) datos y gente.

TIPOS DE COMPUTADORA

Analógica

Se describen por relaciones matemáticas similares (exponenciales, algorítmicas, etc.) pueden entregar la solución muy rápidamente

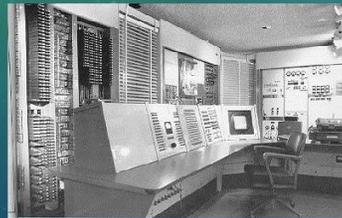
Digital

Están basadas en dispositivos biestables que solo pueden tomar uno de dos valores posibles: 1 o 0 y puede ejecutar diferentes programas.

CLASIFICACION DE LAS COMPUTADORAS

Mecánicas  
Analógicas  
Digitales

ANALÓGICAS



DIGITALES



PARTES DE UNA COMPUTADORA

TECLADO

Cuenta con botones o teclas para así interactuar con el ingreso de datos

RATÓN O MOUSE

Periférico de entrada que se usa para interactuar con el entorno grafico del PC.

MONITOR

Es el principal periférico y es donde se ve de manera gráfica la información o los datos que generan la computadora.

IMPRESORA

Periférico de salida con la que se da una copia de textos o gráficos digitales en medios físicos como el papel.

PARLANTES ALTAVOCES

Periférico de salida que se emplea para escuchar los sonidos que son emitidos por la computadora

TIPOS DE DISPOSITIVOS

Entrada

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

Salida

Reciben información que es procesada por la CPU y la reproduce para que sea perceptible a la persona.

Almacenamiento

Es todo aparato que se utilice para grabar los datos de la computadora de forma permanente o temporal.

# SISTEMAS DE CODIFICACION DE UNA COMPUTADORA

## SISTEMA MULTIBYTE

Se trata de representar juegos de más de 256 caracteres en almacenamientos externos o en sistema de transmisión, los caracteres multibyte son una amalgama de caracteres de uno o dos byte.

## OBJETIVO DE LOS CODIGOS

- Facilitar el procesamiento.
- Permitir identificación inequívoca
- Permite clasificación
- Recuperación o localización de información

## TIPOS DE CODIFICACION.

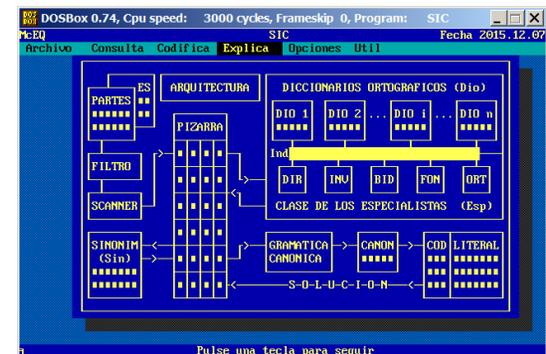
Nos referimos al método que permite convertir un carácter de un lenguaje natural (alfabeto o silabario) en un símbolo de otro sistema de representación por ejemplo en un número en una secuencia de pulsos eléctricos.

## SIGNIFICATIVOS

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 les asigna.

## NO SIFNICATIVOS

- Numéricos
- Alfabéticos
- Alfanuméricos
- Otros



FUNCIÓN  
BÁSICA  
DEL CPU

CPU

Unidad del procesamiento central es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoría de los dispositivos electrónicos.

Se encarga de procesar la información y también de enviarle a cualquier componente que pueda ejecutar la acción.

FUNCIONES

Posee una memoria cache, es un tipo de memoria muy rápida

Puede procesar muchos comandos de manera consecutivas en pocos segundos

Se encarga de realizar operaciones bien sea del tipo lógico, aritmético, y operaciones de control de transferencia.

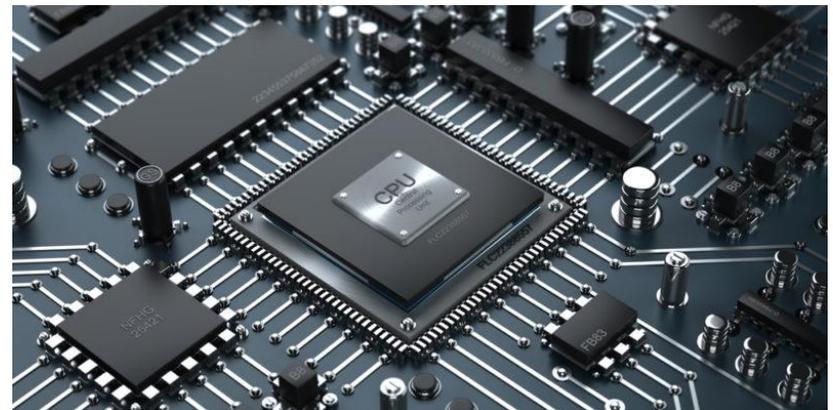
SE DIVIDE  
EN

Procesador

Memoria

Monitor del sistema

Circuitos auxiliares.



**Bibliografía:**

Tomado de la antología de plataforma de la UDS