



Cuadro sinóptico

Nombre del Alumno : Jenny jazmín cruz Pérez

Nombre del tema : 1.1eventos históricos 1.2 mencionar algunos los mecanismos antiguos 1.3 termino de computadora 1.4 elementos básicos de codificación 1.5 CPU

Parcial 1: cuatrimestre

Nombre de la Materia : computación

Nombre del profesor : Evelio calles Pérez

Nombre de la Licenciatura : enfermería

Cuatrimestre

Antecedentes y conceptos basicos de la computacion



Inventos mecanicos fue la pascalina inventada Por blaise pascal (1623- 1662)

Alemania. con Esta maquinas los datos se representaban Mediante las posiciones de los engranajes, y los datos

Francia y la de Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716) de alemania

Con estas maquinas los datos se representaban Mediante las posiciones finales de las ruedas de manera similar a Como leemos numeros en El cuentakilometros

La Primera computadoras fue la maquinas creada Por Charles Babbage

Professor matematico de la Universidad de Cambridge en El xix la idea que tuvo un computador nació tedioso y propenso a errores

Proyecto Por el departamento de defensa de los Estados Unidos

culminó dos años después cuando se integró a ese equipo el ingeniero y matemático húngaro John von Neumann (1903-1957)

En 1944 se construyo en la Universidad de Harvard la mark

Esta maquinas no Esta considerado Como computadora electronica debido a que no era de propósito general y sus funcionamientos basados

En 1947 se construyo en la Universidad de Pennsylvania ENIAC

(Electronic Numerical Integrator And calculator).que fue la Primera computadora electronica el equipo de diseño lo encabezaron los ingenieros John Mauchly

La EDVAC(Electronic Discrete Variable computer)

Fue diseñada Por este nuevo equipo. Tenía aproximadamente cuatro mil bulbos y usaban un Tipo de Memoria

1.2 mecanismos antiguos epoca

Antigua el abaco

El Abaco representa el artefacto mas Antiguo empleado para manipular datos

Los pioneros 1617-john Napier

John Napier un matemático escocés inventó los huesos o bastoncillos de Napier.

1623-Wilhelm Schickard

Wilhelm Schickard fue el primer matemático en intentar desarrollar una calculadora

1642-Blaise Pascal

Blaise Pascal fue un matemático francés que nació en el 1623

1694-Gottfried Wilhelm Von Leibniz

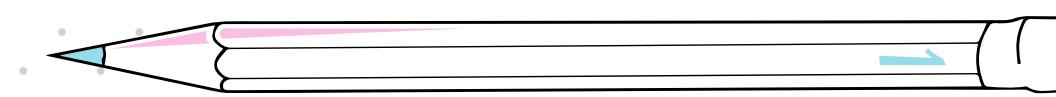
Leibniz fue un matemático alemán que diseñó un instrumento llamado el ``Stepped Reckoner``

1790- Joseph Marie Jacquard

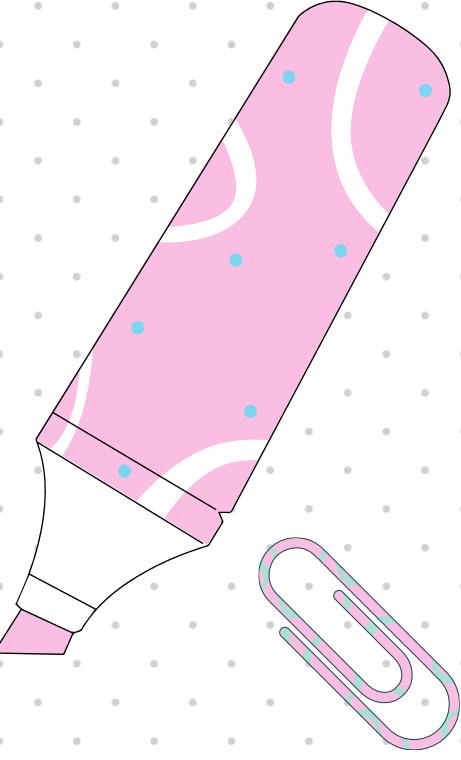
Creó el telar de Jacquard(Jacquard Loom)

1939-john Atanasoff

en el 1939 en la universidad de Iowa State , John Atanasoff diseñó y construyó la primera computadora



Antecedentes y conceptos basicos de la computacion



1.3 computadora

Computadora: Sistema electronica que lleva cabo operaciones de aritmetica y de logica de a cuadro a las instrucciones internas que son ejecutadas

Sistema electronicos

Capaz de operar abajo el control de unas instrucciones dentro de su Unidad de memoria la cual puede aceptar informacion/ datos , procsarla y producir informacion

Maquina electronica

Permite la entrada el procesamiento el almacenamiento y la Salida de datos Maquina Capaz de seguir instrucciones para modificar datos de una manera deseable

Sistema de computadora

- sistema de computadora
- entrada (input)
- cubierta, Armazon o chasis (case)

Tipos de computadora .

Computadora analogica

Aprovechando el hecho de que diferentes fenomenos fisicos se describen por relaciones matematico similares (v.g Exponentiales, Logaritmicas)

CPU

En ocasiones se llama simplemente procesador y se lo califican como el cerebro de la computadora

1.4 elementos basicos del sistema de codificación

la necesidad de la clasificación surge en la necesidad de registrar, enmascarar, ordenar , identificar , agrupar y clasificar fenomenos y para facilitar su registro y transmision

Computadora digital

Estan basadas en dispositivos biestables que solo pueden tomar uno de dos valores posibles: 1 o 0

Clasificacion de la computadora

Por su Fuente de energia pueden ser: mecanicas funcionan Por dispositivos mecanicas con movimiento , electronica : funcionan en base a energia electrica

Partes de la computadora hardware

Placa base es conocida como placa madre , tarjeta madre (motherboard) o placa principal

RAM

Es el componente en donde de forma temprana se almacenan los programas que la CPU utiliza

Disco duro

Es un componente principal del computador porque es aqui donde se aloja el sistema operativo

Tarjetas de red

Se conoce tambien como placa de red, adaptador de red o NIC

Sistema multibyte

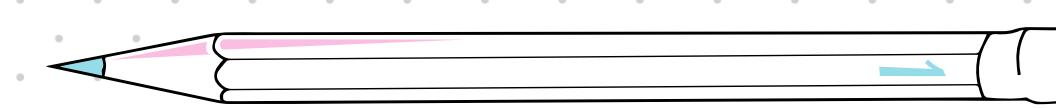
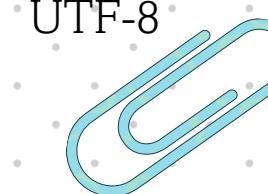
si se trata de representar juegos de mas de 256 caracteres en almacenamiento externos o sistemas de transmision en los que es importante la economia de espacio

Codificaciones

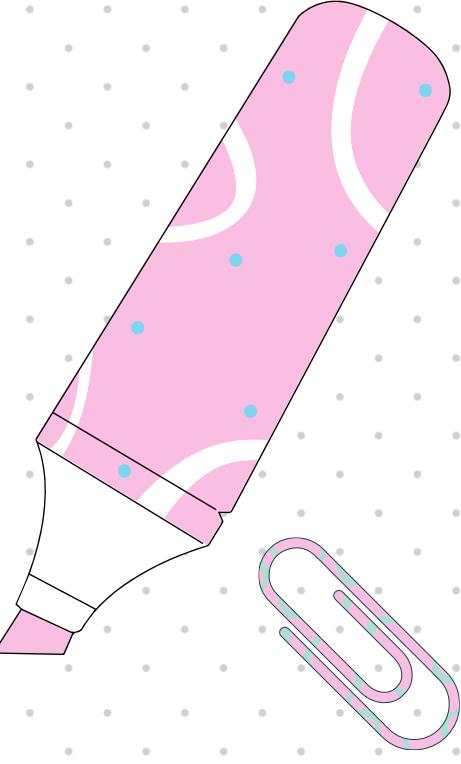
- JIS
- Shift
- jis-
- EUC-
- UTF-8

Objetivos de los códigos

- facilitar el procesamiento
- permitir identificación inequívoca
- permitir clasificación-permitir recuperación o localización de información-



Antecedentes y conceptos basicos de la computacion



Caracteristicas de los sistemas de

Código

Debe estar adaptado logicamente al Sistema informativo de que forme parte , debe Tener precision necesaria para descubrir un datos , debe permitir expansion

Significativos

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

No Significativos

Llamados secuenciales o consecutives de ninguna manera describen el odjetivos a que se aplican

-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



CPU

El procedimiento central o CPU es la encargada de controlar las funciones de la gran mayoria de los dispositivos electronicos

Funcion del CPU

Posee una memoria cache la cual es un Tipo de memoria muy rapida con la que se tienen datos que seran requeridos para las operaciones que se bayan a afectuar

El CPU se divide en

Procesador, memoria monitor del Sistema y circuitous auxiliares

Importancia del CPU

es muy importante ya que es allí en donde la informacion que vienen de los dispositivos exteriores

