

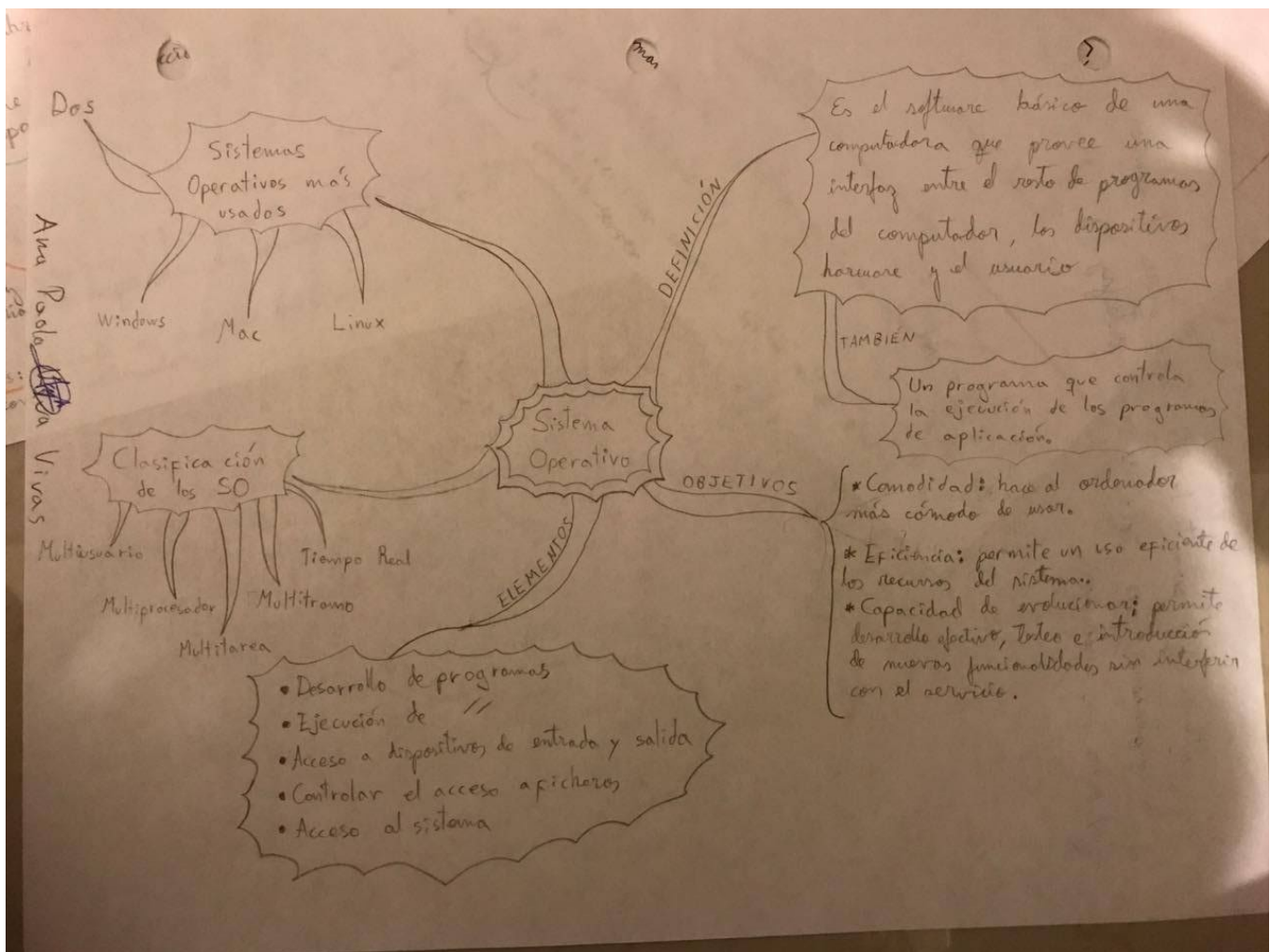
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO
SISTEMAS OPERATIVOS
GRUPO: 2CM8

ALUMNO:
NAVA VIVAS ANA PAOLA

REPORTE MAPAS MENTALES

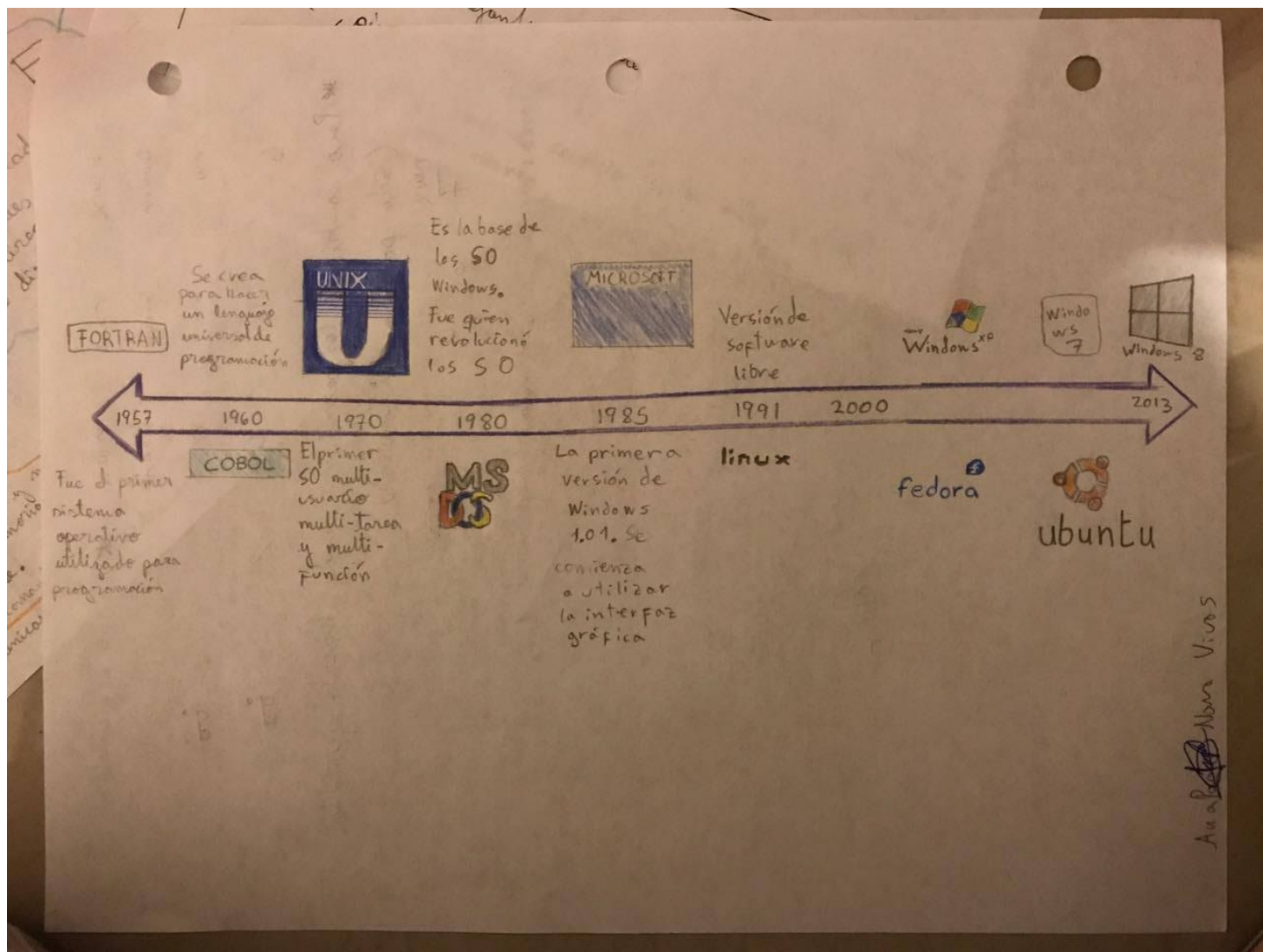
Mapa 1: Definición y objetivos de un sistema operativo.

Este mapa fue un preámbulo de la materia, en él se puede ver la definición de sistema operativo, los objetivos, los 5 elementos base que deben poseer, la clasificación de los sistemas operativos y los SO más usados.



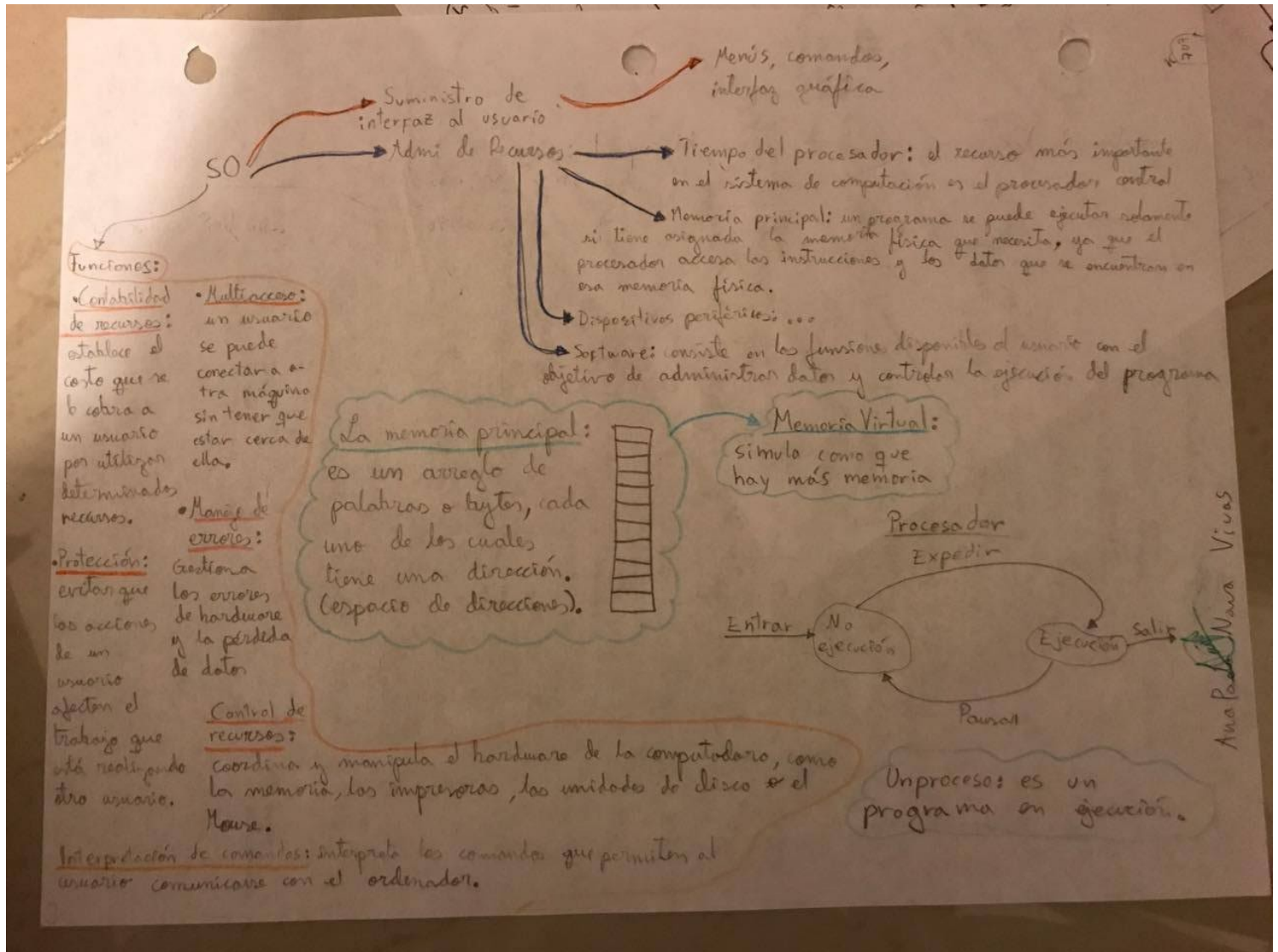
Mapa 2: Evolución de los sistemas operativos.

Este mapa mental muestra una línea del tiempo que parte desde Fortran hasta Windows 8 pasando por el nacimiento de Unix, MS DOS, Microsoft, linux y ubuntu.



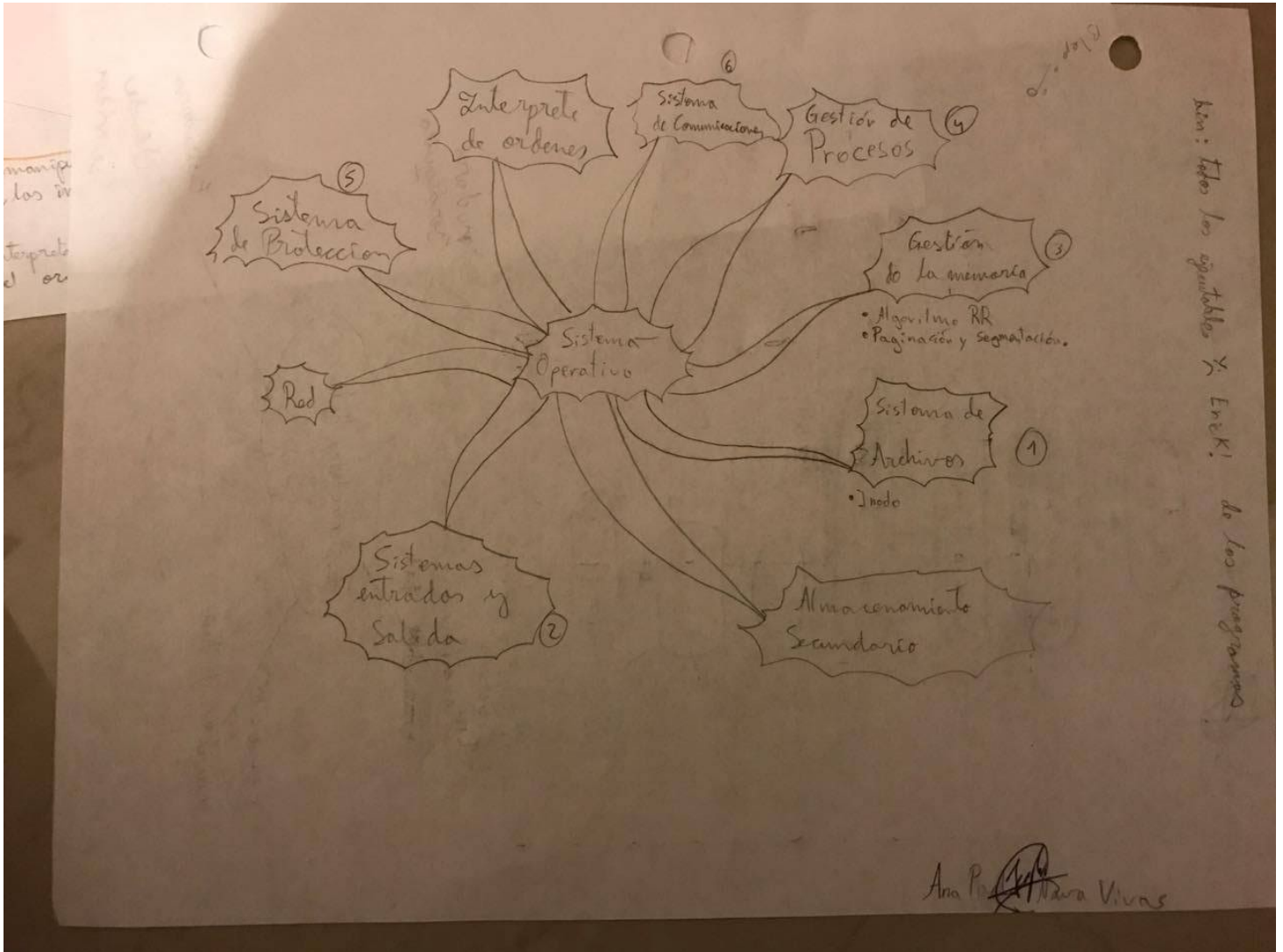
Mapa 3: Conceptos básicos sistemas operativos.

En este mapa mental se ven diferentes conceptos básico que serán fundamentales para entender el resto de la materia. Se mencionan y explican brevemente los administradores de usuario, memoria principal, memoria virtual, las funciones de todo sistema operativo, procesos, etc.



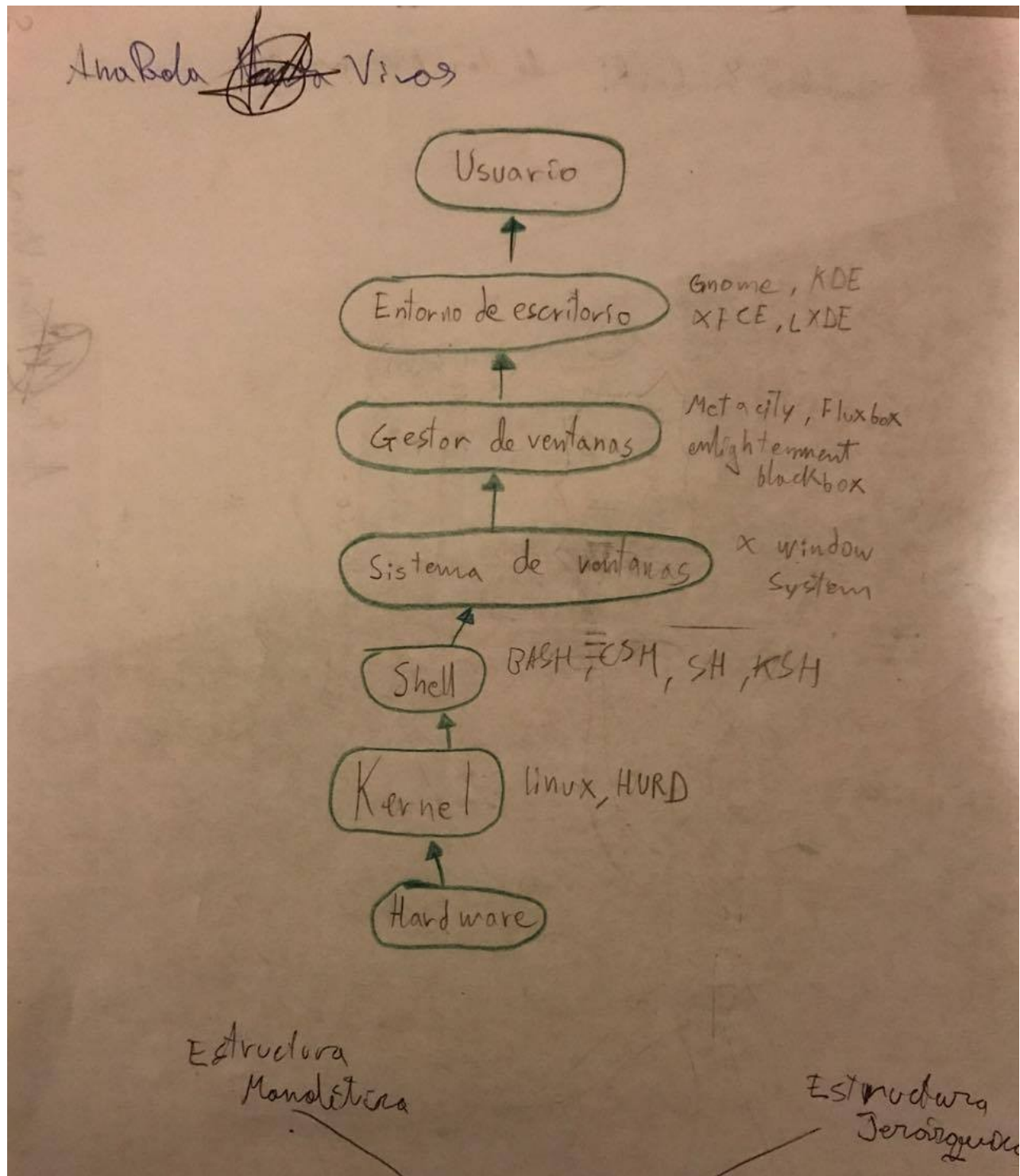
Mapa 4: Partes de un sistema operativo.

Se mencionan las partes principales de un sistema operativo, intérprete de órdenes, sistema de comunicaciones, gestión de procesos, sistema de protección, red, sistema de entradas y salidas, gestión de la memoria, sistema de archivos y almacenamiento secundario.



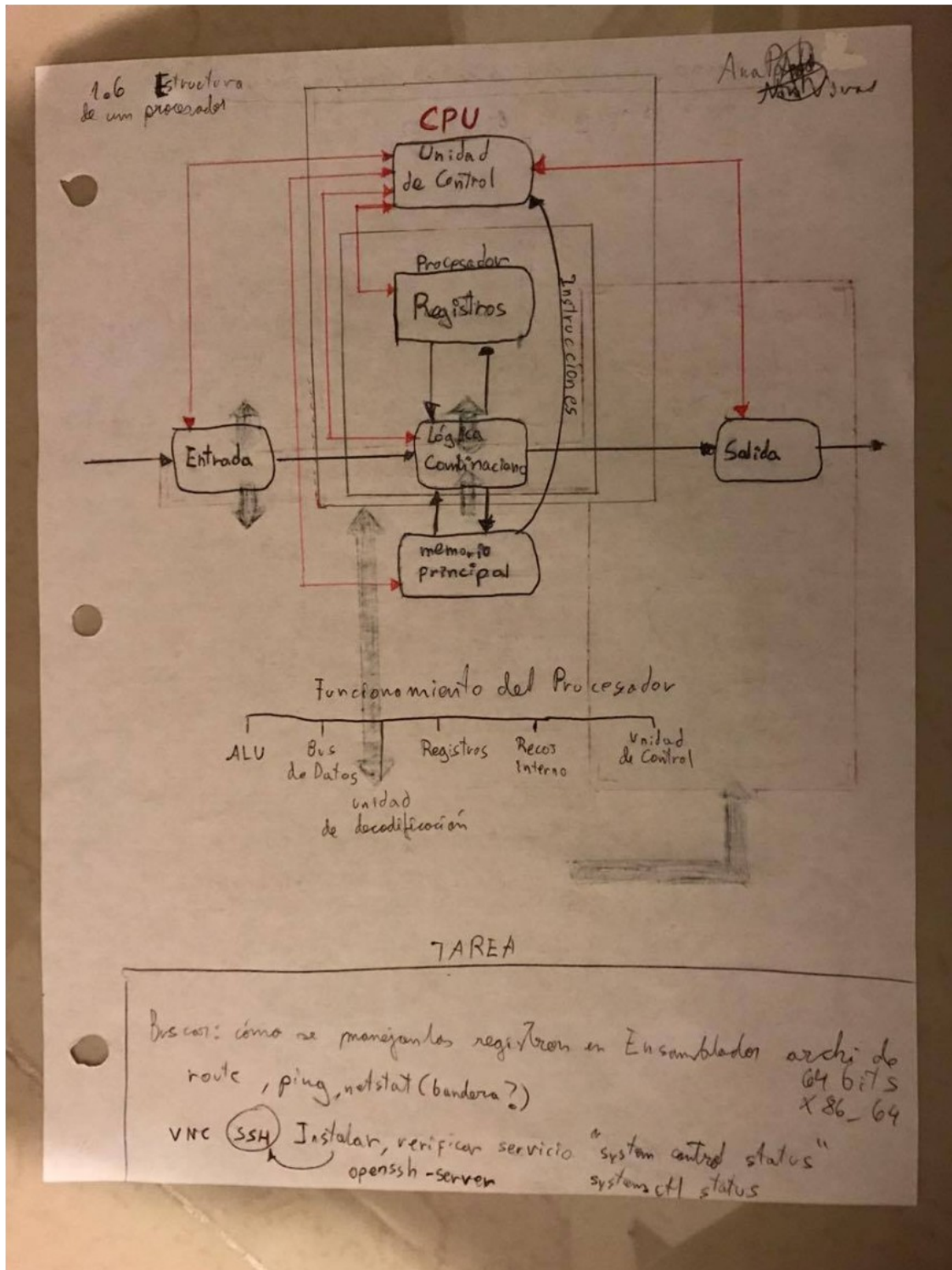
Mapa 5: Estructura de un sistema operativo.

Como su nombre lo dice, la finalidad de este mapa mental era ver la estructura de un sistema operativo. Se menciona desde el hardware y el kernel, pasando por el shell, sistema de ventanas, gestor de ventanas, entorno de escritorio hasta el usuario.



Mapa 6: Funcionamiento del procesador.

En este mapa mental se ve lo que es la estructura del procesador, y como se relacionan unos elementos con otros. La lógica de combinaciones, los registros, la memoria principal y el CPU.



Mapa 7: Arquitectura de una computadora.

En este mapa de arquitectura de computadoras, se menciona lo que es el bus de procesos, la RAM la ROM, el microprocesador, la memoria externa de almacenamiento, la interfaz de entrada y salida, y cómo se relacionan unos con otros, en fin, básicamente las funciones que cumplen cada una de las partes de una

