Guía de preguntas – Unidad 1 – PM Emiliano Papasidero

1. Defina el concepto de Sistema Operativo según el contenido brindado en los videos complementarios.
2. Mencione dos ejemplos de Hardware y dos de Software presentes en una computadora.
3. Enumere tres periféricos de entrada, tres de salida, y uno de Entrada/Salida.
4. Enumere las fases de desarrollo de un sistema informático.
5. Mencione dos lenguajes de programación y enumere brevemente algunas de sus características.

1) El Sistema Operativo es un software que resulta de la conjunción de otros programas y archivos que sirve para administrar los recursos de un sistema de computación. En el ejemplo piramidal presentado en los videos se lo ubica en la base de la misma ya que es donde se apoyan todas las plataformas y en donde se encuentran la mayor cantidad de usuarios y el menor nivel de aprendizaje, para esto se busca, generalmente, que cuenten con una interfaz sencilla e intuitiva.

2) Ejemplo de Hardware: Placa de video, HD.

Ejemplo de Software: Gestor de correo(Thunderbird,Outlook,Windows Live Mail), editor de imágenes (Photoshop, Paint)

3) Periféricos de Entrada: \* Teclado.

\* Scanner.

\*Lápiz Óptico.

Periféricos de Salida: \* Impresora.

\* Monitor.

\* Sonido (Placa y parlantes).

Periférico Mixto: \* Impresora Multifunción.

4) Las fases para el desarrollo de un sistema informático son:

\* Análisis: momento en el cual se define el objetivo y la funcionalidad del mismo.

\* Planeamiento: se definen los pasos a seguir para llevar a cabo el desarrollo.

\* Contenido: definición y obtención de recursos.

\* Diseño : elaboración de los diagramas de flujo, diseño de interfaz grafica.

\* Desarrollo y codificación: se general el código fuente del mismo.

\* Implementación: test unitarios, test generales, instalación.

\* Ejecución y mantenimiento: feedback con beta testers, debug e implementación de nuevas funcionalidades y mejoras que surjan .

5) Ejemplos de lenguajes de programación: existen varios lenguajes de programación que se podrían dividir básicamente por su nivel de abstracción en cuanto al software - la necesidad de conocer a fondo la estructura- y en cuanto a su cercanía al lenguaje humano:

Los lenguajes de bajo nivel por ejemplo el código de maquina (binario) o el Assembler. Requieren de un nivel de conocimiento del hardware del sistema muchísimo mayor lo cual resulta en una acotada capacidad de portabilidad. Otra característica suele ser la gran extensión de código resultante para la realización de un programa.

Los lenguajes de alto nivel por ejemplo Python o Java, son interpretados (no suelen necesitar compilarse cada vez que se e) no requieren compilarse para cada sistema, ni conocer a fondo la arquitectura del mismo. El código se encuentra simplificado, generalmente cuentan con una gran librería de funciones ya realizadas.

Los lenguajes pueden ser compilados o interpretados.