



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación salas A y B

Profesor: M. I. Marco Antonio Martínez Quintana

Asignatura: Fundamentos de Programación

Grupo: 3

No de Práctica(s): Actividad asincrónica #2

Integrante(s): Hernández González Braulio

*No. de Equipo de
cómputo empleado:* No Aplica

No. de Lista o Brigada: 24

Semestre: 2021-1

Fecha de entrega: 10 / 10 / 20

Observaciones:

CALIFICACIÓN: _____

LA HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN

La historia de la computación se remonta al ábaco, cuando hace mucho tiempo atrás, aproximadamente por el año 500 a.C los antiguos chinos y japoneses lo usaban para realizar cálculos matemáticos con una cierta aproximación a lo real, mediante el uso de piedritas que se usaban para representar unidades de medición.

Posteriormente avanzado el tiempo en 1645 Blaise Pascal crea una máquina que le permitió hacer cálculos mejores y sin necesidad de gastar tiempo resolviendo cálculos a mano. La máquina llevaba por nombre la “Pascalina” y permitía hacer sumas y restas de números grandes dando un resultado correcto.

Posteriormente Charles Babbage en 1823, usando de referencia a la Pascalina, creó una máquina analítica que hacía cálculos con mayor velocidad y más acertados permitiendo el cálculo de multiplicaciones, divisiones y logaritmos que eran necesarios para modelos matemáticos usados en tecnología, en ciencia y en la parte militar de cada país.

Tuvieron que pasar más de 100 años para que la Universidad de Harvard en asociación con IBM, construyeran la Mar I, basada en el modelo matemático que usaba la Pascalina, cambian el sistema de engranes por un sistema de señales electromagnéticas; la ventaja de esta computadora era la velocidad para efectuar cálculos matemáticos en cuestión de segundos además de permitir guardar el valor obtenido para usarlo en otro cálculo.

Tras esta computadora se creó la Mark II, Mark III y Mar IV cada una siendo la versión mejorada y perfeccionada de la anterior.

En 1947 se introdujo la computadora ENIAC. Fue la primera computadora electrónica en la historia, marcando el fin del uso de tubos de vacío y engranes, reemplazándolos por códigos binarios que el usuario tenía que introducir.

La ventaja que tuvo es que permitía realizar grandes cálculos físicos, matemáticos, astronómicos y astrológicos de forma precisa y muy rápidos (solo usaba segundos para realizarlos).

Dos años de prueba fueron suficientes para que se creara la EDVAC, siendo la primera computadora totalmente digital, constituida con un lenguaje de tipo binario, con memoria y almacenamiento interno y un uso de tubos con mercurio para el funcionamiento de este aparato.

A partir de esta máquina se empezaron a diseñar computadoras personales de la marca IBM y los primeros microprocesadores hecho por Intel y así siguió el avance de la tecnología hasta llegar a las computadoras actuales, con alta capacidad de memoria interna y velocidad para hacer cálculos y ejecutar programas.

Lo que más me gustó de la historia fue el cambio que hubo de la máquina de Charles Babbage a la Mark I, pues a partir de ahí considero que empezó el cambio radical en la computación ya que hubo un cambio que iba del uso de engranes al uso de ondas electromagnéticas para hacer funcionar al circuito.

Además, la Mark I, fue la primera computadora que fue hecha para realizar muchos cálculos a grandes velocidades y tuvo perfecciones como fue la Mark II, Mark III y Mark IV.

Lo que no me gustó mucho fue el hecho de que todas las computadoras tenían una finalidad: uso en el servicio militar.

Las computadoras y en si muchos aparatos de cada época fueron usados con fines militares cuando, con una máquina que podía hacer grandes cálculos pudieron usarse para tener descubrimientos científicos en el ámbito químico, biólogo, matemático, físico, astrólogo entre muchos otros ámbitos de una forma más certera o descubrimientos que pudieron ser vistos y/o descubiertos antes.

El personaje que más tuvo impacto en la informática y en la computación en un cierto ámbito, fue Alan Turing.

Él fue el primer personaje (se le considera el padre de la Informática), pues fue el primero en crear una máquina usada en la Segunda Guerra Mundial para descifrar los códigos nazis, siendo esta la primera máquina hecha mediante cálculos matemáticos.

Lo que este personaje tuvo de peculiar es la declaración propia que hizo el, dónde se proclamaba gay, siendo objeto de burlas a pesar de haber hecho muchas aportaciones al mundo con sus proyectos e investigaciones que modernizaron al mundo, a lo cual, decide darle fin a su vida comiendo una manzana bañada en cianuro.

Posteriormente para ser recordado como uno de los primeros precursores de la informática, la compañía de Apple tomó como logo la manzana mordida.

A este paso la computación dentro de unos 10 años puede ser una nueva herramienta para combatir enfermedades, crear nuevas herramientas para investigar más allá de los horizontes que tiene el humano, tales como la exploración del planeta o del cosmos.

Lo mismo pasaría en 100 años, nuevas formas de investigación y divulgación y herramientas tecnológicas para mejorar todo lo que se pueda.

Pero, la computación es un arma de doble filo, porque entre más avanza la tecnología más formas de ciberterrorismo pueden existir y más vulnerabilidad a equipos tecnológicos puede existir por parte del hackeo de distintos grupos o simplemente cuestión de espionaje e imposibilidad de permanecer en el anonimato.

Y en base en estos puntos antes abordados, dentro de 1000 años el futuro de la computación es incierto, así como podremos encontrar la estabilidad y paz y usar a la computación para hacer nuevas herramientas de software y hardware, también puede ser un arma para el humano.