**Introducción a la informática Clase 1**

**Glosario técnico:**

* **Hardware**: partes físicas y tangibles de un sistema informático. “Lo que se calienta”.
  + **De entrada**: componentes que permiten el ingreso de información.
  + **De salida**: componentes que permiten la salida de información.
  + **Híbridos**: tienen funciones tanto de entrada como de salida.
  + **Internos**: componentes físicos que vienen incorporados al dispositivo principal siendo inseparables de este.
* **Software:** componentes lógicos de un sistema informático. Envía instrucciones que serán ejecutadas por el hardware. “Lo que hace que el hardware se caliente”.
  + **De sistema**: sistemas preinstalados en el dispositivo. Todo lo que viene incorporado dentro del sistema. (Sistemas operativos, herramientas de diagnóstico, servidores)
  + **De programación**: conjunto de herramientas que permiten al programador desarrollar programas de informática, usando distintas alternativas y lenguajes (editores de texto, compiladores, depuradores)
  + **De aplicación**: permite a los usuarios llevar a cabo 1 o varias tareas específicas, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido (software educativo, Aplicaciones para Control de sistemas y automatización industrial, bases de datos).
* **Servidores:** computadora capaz de atender peticiones de un cliente y devolver una respuesta.
  + **Web**: Almacena documentos HTML, imágenes, archivos de texto, escrituras, y demás material web compuesto por datos (conocidos colectivamente como contenido) y distribuye este contenido a clientes que lo piden en la red.
  + **Bases de datos**: provee servicios de base de datos a otros programas u otras computadoras, como es definido por el modelo cliente-servidor. También puede hacer referencia a aquellas computadoras (servidores) dedicadas a ejecutar esos programas, prestando el servicio.
  + **Archivos**: es el que almacena varios tipos de archivos y los distribuye a otros clientes en la red.
* **Interfaces de usuario:** lugar donde se producen las interacciones entre seres humanos y máquinas. Permiten el funcionamiento y control más efectivo del sistema informático desde la interacción con el humano.
  + **Interfaz de línea de comando (CLI):** interfaces alfanuméricas (intérpretes de comandos) que solo presentan texto.
  + **Interfaz gráfica de usuario (GUI):** permiten comunicarse con la computadora de forma rápida e intuitiva representando gráficamente los elementos de control y medida.
  + **Interfaz nativa de usuario (NUI):** pueden ser táctiles, funcionar mediante reconocimiento de habla, o mediante movimientos corporales.

**Origines de la computadora:**

Comienza en **1122 a.C** en China con la invención del **ábaco**: instrumento sencillo para realizar operaciones aritméticas.

En **1642 d.C** en Francia, **Blaise Pascal**, tratando de ayudar a su padre con los cálculos de su trabajo inventa la primera calculadora mecánica, la **Pascalina.**

En **1801 dC** Francia, **Joseph Jacquard**, crea las **Tarjetas perforadas**. Una forma de guardar información para que cualquiera pudiera crear diseños de telas muy complejos.

**Entre 1833 y 1842** en Gran Bretaña, **Charles Babbage** intenta crear la **primera computadora** como consecuencia aparece el **Primer algoritmo** diseñado por la matemática **Ada Lovelace.**

En **1936** en el Reino unido la computadora logra ejecutar programas almacenados debido a la **Máquina de Turing** diseñada y creada por **Alan Turing** con la intención de poder descifrar los mensajes alemanes en la segunda guerra mundial.

En **1943** en USA se crea una de las primeras computadoras **ENIAC** operada por **“Las chicas del refrigerador”** que junto con Ada Lovelace fueron consideradas las primeras programadoras de la historia.

En **1945** en Hungría, **Von Neumann** diseñó una **arquitectura** que estableció las pautas actualmente utilizadas de como una computadora debería ser armada para optimizar al máximo sus recursos.