

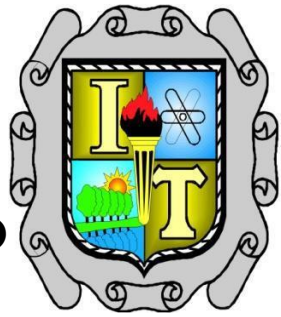


**GOBIERNO DE
MÉXICO**

EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO®**



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SALTILLO

ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS.

ARMADO COMPUTADORAS DE ESCRITORIO

NOMBRE DEL ALUMNO.

ALBERTO JAIR CORONADO RAMIREZ

NÚMERO DE CONTROL.

20051 163

En la práctica de armado de computadoras lo que hicimos fue escoger un gabinete para desarmarlo y revisar los componentes del mismo, lo que yo hice fue tomarle fotos a los tornillos y a cada una de las conexiones ya que debía de estar conectada correctamente para que no se estropeará ya que antes de abrirlas y desarmarla el gabinete funcionaba correctamente, después de tomarle fotos empecé a desarmarla y a quitarle las conexiones tanto a la tarjeta madre, como a los demás componentes por ejemplo al disco duro, o a los puertos de entrada / salida ya cuando la desarme toda y desconecte todo la volvimos a armar de manera correcta por que al terminar de armarla debíamos de mirar que funcionara por esa razón las fotos de las conexiones ya con el gabinete armado lo siguiente que hice fue conectar el mouse, el teclado, la pantalla y demás, también lo conecte a la corriente para que jalara y así fue, jalo correctamente ya cuando la computadora estaba prendida pues revise que entrara correctamente al Windows para dar como finalizada la práctica.

CONCLUSIÓN

Me pareció interesante la práctica ya que yo nunca había abierto un gabinete de computadora y también con lo que nos ha dicho el profesor cuando estemos en busca de trabajo o incluso trabajando va a haber veces donde tendremos que abrir una computadora ya sea para cambiar algunos componentes como también para actualizar ya que no va a ser todo solo de programar aunque si se tiene suerte podrás solo programar pero más vale estar preparado para abrir una computadora como para programar ya que también puede ayudar el tener conocimiento sobre lo que tiene una computadora (puertos de entrada / salida, módulos de memoria, buses, tarjetas gráficas, entre más cosas).