



INSTITUTO NACIONAL DE MÉXICO CAMPUS SALTILLO

ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

PRÁCTICA 4

**NOMBRE DE LA PRÁCTICA: ARMADO DE
UNA COMPUTADORA**

**NOMBRE DEL ALUMNO: KARYME
GONZÁLEZ GIL**

NÚMERO DE CONTROL: 22050722

Arquitectura de computadoras.

Práctica 4

Objetivos:

- Reconocer todos los componentes de la tarjeta madre y los componentes que van en el gabinete.
- Colocarlos todos de la manera correcta.
- Encender el equipo para verificar que la colocación este de la forma adecuada.

En el laboratorio de la escuela realizamos una práctica sobre el desarmado y armado de una computadora. La actividad comenzó con una máquina ya armada, y nuestra tarea fue desmontar todos sus componentes uno por uno.

Primero desconecté los buses y cables que estaban conectados a la placa base, el disco duro, la fuente de poder y los ventiladores. Luego procedí a destornillar cada componente para poder retirarlos completamente del gabinete.



Una vez que todo estuvo desmontado, se inició el proceso inverso: reinstalar cada componente, asegurándonos de atornillar y reconectar correctamente los cables y buses. Para finalizar, conecté la computadora a un monitor y un teclado, la encendí y, al mostrar video sin problemas, confirmé que todo había quedado en orden.

