

CÓMO FUNCIONA UNA COMPUTADORA

PROCESADOR

Se puede decir que el procesador es el cerebro de una computadora, además de ser una máquina de cálculo que opera sobre unos datos que tenemos y es capaz de ejecutar una serie de instrucciones por encima de estos datos

01



UNIDAD DE ALMACENAMIENTO

Tiene dentro son un montón de transistores que permiten almacenar dentro datos, estos datos se almacenan en forma de ceros y unos. También se encarga de leer los datos cuando el procesador le pide

02

MEMORIA RAM

Almacena de forma temporal los datos de los programas que estás utilizando en este momento. Cuenta con una enorme velocidad, pero, los datos sólo se almacenan de forma temporal. Esto quiere decir que cada vez se apague la pc los datos almacenados se borrarán

03



PLACA BASE

Tarjeta de circuito impreso a la que se conectan los componentes que constituyen la computadora tiene instalados una serie de circuitos integrados, entre los que se encuentra el chipset, que sirve como centro de conexión entre el procesador, la RAM, las ranuras de expansión y otros dispositivos. Además de regular el suministro de voltaje.

04

FUENTE DE PODER

La fuente de alimentación lo que hace es recibir la corriente alterna de la calle y transformarla en corriente continua en distintas salidas de distintos voltajes para distintas partes de nuestro ordenador

05



DISIPADOR

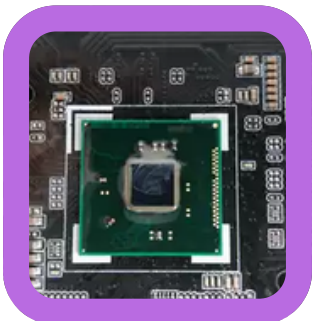
Pieza metálica que se coloca sobre un componente que genera calor para transmitir calor desde un medio hacia otro, colocándose en medio de ambos. Necesita aplicarse con pasta térmica pues a nivel microscópico su superficie es rugosa sino cuando se una con el CPU habrá aire en medio o sea no se tocaran de forma directa

06

PCH

Controla ciertas rutas de datos y funciones de soporte utilizadas en conjunto con las CPU. También establece el tipo y la cantidad máxima de puertos USB que vamos a poder utilizar, la cantidad y las características de los puertos SATA

07



TARJETA DE VIDEO

Está dedicada al procesamiento de datos relacionados con el vídeo y las imágenes que se están reproduciendo en el ordenador. Recoge datos que son unos y ceros y los convierte en imágenes.

08