

# CULTURA DIGITAL

## Actividad 5. Preguntas

### 1-DIFERENCIAS, DEFINICIONES Y EJEMPLOS DE SOFTWARE Y HARDWARE:

R: El software se refiere a los programas, aplicaciones, datos e instrucciones de un sistema informático. Es la parte no tangible de un sistema informático.

El hardware se refiere a los componentes físicos de una computadora o sistema electrónico. Incluye todas las partes que se puedan ver y tocar.

Su diferencia de software es que se puede diferenciar en varios tipos según su función y uso, gestiona la memoria, los dispositivos de entrada y salida. Y la diferencia de software es que proporciona las instrucciones básicas para que un dispositivo funcione, facilita la comunicación y el intercambio de datos entre diferentes aplicaciones, sistemas o servicios.

Un ejemplo de hardware pueden ser módulos de RAM, discos duros, cables, pantallas táctiles, periféricos de salida como monitores, proyectores. Y ejemplos de software pueden ser Windows, Microsoft, Google, Chrome.

## 2-DIFERENCIAS, DEFINICIONES Y EJEMPLOS DE SOFTWARE PROPIETARIO Y LIBRE:

R: La diferencia de software propietario es cuyo su uso, modificación y distribución están restringidos por el propietario y el código fuente no esta disponible para el público. Y la diferencia del libre es que otorga a los usuarios la libertad de ejecutar, estudiar, copias y versiones y el código fuente esta disponible para el público.

El software propietario es aquel cuyo uso, distribución o modificación están prohibidos o requieren un permiso del propietario. Y el software libre es aquel que otorga a los usuarios la libertad de ejecutar, estudiar, modificar y distribuir copias y sus versiones modificada de software.

Unos ejemplos del propietario son Word, Excel, PowerPoint. Y los ejemplos del libre son Linux, Android.

## 3-ESQUEMA Y PARTES DE INTERNET:

-Esquema de internet:

1-Usuarios: personas que acceden a internet a través de dispositivos como computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas, etc.

2-Dispositivos: computadoras personales, teléfonos, tabletas, servidores, enrutadores, etc.

3-Infraestructura de red: cables de fibra óptica, cables coaxiales, cables de par trenzado.

4-Protocolos de comunicación: http/https para la comunicación web y DNS sistema de nombres de dominio.

5-Servicios y aplicaciones: WWW sistema de documentos que se accede a través de internet, correo electrónico sistema para enviar y recibir mensajes electrónicos, redes sociales plataformas en línea.

-Partes de internet:

1-Cables:

-fibra óptica que transmite datos a alta velocidad

-cables de par trenzado utilizados en conexiones y telefónicas

2-Enrutadores:

Dirigen el trafico de datos entre diferentes redes y analizan la dirección de destino de los paquetes de datos y los envían por la ruta más eficiente.

3-Servidores:

Almacenan y entregan contenido web a los usuarios.

4-Servicios y aplicaciones:

Sistema para enviar y recibir mensajes electrónicos a través de internet

5-Usuarios y dispositivos:

Personas que utilizan internet para acceder información como computadoras teléfonos.

#### 4-GITHUB Y SUS HABILIDADES:

R: Es una plataforma basada en la nube que utiliza git, un sistema de control y versiones distribuido, en su núcleo, simplifica el proceso de colaboración en proyectos y proporciona un sitio web.

Sus habilidades son que permiten a los desarrolladores proponer cambios al código base y solicitar que otros miembros del equipo los revisen y aprueben antes de fusionarlos, también permiten a los equipos revisar el código nuevo, ofrecen un espacio dedicado para que la comunidad se reúna.

#### 5-PARTES Y ACCIONES DE GITHUB (REPOSITORIOS, COMMIT, BRANCH, PULLREQUEST, MARGE, ORGANIZATIONS ETC).

R: -Repositorios: es elemento más básico donde se almacenan el código, los archivos y el historial de revisiones de cada archivo.

-Commit: registra los cambios en uno o mas archivos en tu rama.

-Branch: permite desarrollar funciones, corregir errores o experimentar con nuevas ideas y forma segura en un área contenida del repositorio.

-Pullrequest: propone que los cambios realizados en una rama se fusionen en otra rama.

-Merge: integra los cambios de una rama en una rama en otra

-Organizations: se utilizan para colaborar con un gran número de personas en muchos proyectos a la vez, gestionando el acceso a los datos y personalizando la configuración.

## 5-DEFINICION E INTERACCION DE SISTEMAS OPERATIVOS CON EL HARDWARE:

-Definición: conjunto de programas que gestiona los recursos de una computadora y proporciona servicios comunes para el software de aplicación.

-Interacción: es fundamental para el funcionamiento de una computadora. El sistema operativo actúa como una capa de abstracción que permite a las aplicaciones comunicarse con el hardware sin necesidad de conocer los detalles específicos de cada dispositivo.