



Informática

Diego Silveira Costa Nascimento

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
diego.nascimento@ifrn.edu.br

5 de setembro de 2020

Ementa do Curso

1 Introdução

2 Hardware

3 Software



1 Introdução

2 Hardware

3 Software



- Parte da evolução aconteceu ao mero acaso;
- A outra parte se deve a poucos homens que observaram os problemas cotidianos e tentaram encontrar um solução;
- Cada época apresentada seus principais pensadores, inventores e pessoas de diversos níveis de conhecimento;
- Para que uma invenção pudesse ser conhecida, havia uma demora de anos ou décadas; e
- O intervalo de conhecimento e de descobertas da humanidade vai diminuindo consideravelmente.



- Primeira forma de mostrar uma quantidade;
- Serviram como instrumentos de comparação; e
- Provavelmente aí está a origem do nosso sistema de numeração de base decimal (10 dedos).

Ilustração



- Em latim, pedrinha se escreve *calculu*.

Ilustração



- Provavelmente inventado na China (Dinastia de Yuan); e
- É o primeiro instrumento de calcular que se tem conhecimento.

Ilustração



Ossos de Napier

- John Napier foi um matemático escocês;
- Desenvolveu um conjunto de nove bastões chamados de Ossos de Napier; e
- Eram usados para multiplicar e dividir números elevados.

Ilustração



- Blaise Pascal, em 1642, inventou a primeira máquina de somar;
- Executava operações aritméticas quando se giravam os discos interligados; e
- Foi a precursora das calculadoras mecânicas.

Ilustração



Máquina de Leibniz

- O alemão Gottfried Wilhelm Leibniz, em 1671, inventou uma máquina muito parecida com a Pascalina;
- Efetuava cálculos de multiplicação e divisão; e
- Se tornou a antecessora direta das calculadoras manuais.

Ilustração



Tear mecânico de Jacquard

- Joseph-Marie Jacquard, em 1801, inventou um tear mecânico;
- Utilizava cartões perfurados;
- Fazia combinações de desenhos mais sofisticadas; e
- Cartões perfurados seriam posteriormente usados para projetar máquinas de calcular.

Ilustração



Máquina diferencial

- Charles Babbage é conhecido como o **Pai da Computação**;
- Em 1822, desenvolveu a máquina diferencial de Babbage;
- Permitia cálculos de funções trigonométricas e logarítmicas; e
- Utilizava os cartões de Jacquard.

Ilustração



Máquina analítica

- Charles Babbage, em 1834, desenvolveu a máquina analítica;
- Permitia somar, dividir, subtrair e multiplicar;
- Armazenava dados em memória de até 1000 números de 50 dígitos; e
- Imprimia resultados;

Ilustração



Tabulador de Hollerith

- Desenvolvida para o censo dos EUA;
- Hermann Hollerith percebeu que só terminaria de apurar os dados do censo quando já seria o tempo de se efetuar novo censo;
- Integrou a ideia dos cartões de Jacquard e do conceito de impulsos elétricos para a transmissão de dados;
- Tabulating Machine Company (1896); e
- Em 1924, tornou-se a International Business Machines Corporation – IBM.

Ilustração



Computômetro

- Foi desenvolvido por Dorr Eugene Felt em 1887; e
- Primeira máquina com teclado para somar e imprimir.

Ilustração



- Foi desenvolvido por Howard Aiken em 1937;
- Foi o primeiro computador eletromecânico, construído na Universidade de Harvard;
- Ajuda financeira da IBM: US\$ 500.000,00;
- Controlado por programa e usava o sistema decimal;
- Cerca de 15m de comprimento e 2,5m de altura; e
- Realizava uma soma em 0,3s, uma multiplicação em 0,4s e uma divisão em cerca de 10s.

Ilustração



Série Z1, Z2, Z3, Z4 e Z5

- Desenvolvido pelo engenheiro alemão Konrad Zuse;
- Computador construído à base de relés; e
- Os cálculos eram baseados em aritmética binária.

Ilustração



- Projetado pelo matemático britânico Alan Turing em 1944;
- Usado para decifrar os códigos de Hitler na Segunda Guerra Mundial; e
- Ao invés de relés eletromecânicos, usava 2.000 válvulas eletrônicas.

Ilustração



- John Eckert e John Mauchly construíram o Eletronic Numerical Integrator and Calculator (ENIAC) em 1946;
- Primeiro computador eletrônico digital de propósito geral;
- Consumo cerca de 200 KW de potência;
- Memória podia registrar até 20 números de 10 dígitos cada um; e
- Fazia 5.000 adições e 360 multiplicações por segundo.

Ilustração



- John Eckert e John Mauchly construíram o Universal Automatic Computer (UNIVAC) em 1951;
- Primeiro computador comercial entregue a um cliente; e
- Era um ENIAC modificado.

Ilustração



- Jean Howard Felker construiu o Transistor Digital Computer (TRADIC) em 1954; e
- Primeiro computador 100% transistorizado.

Ilustração



- Desenvolvido em 1959;
- Totalmente transistorizado;
- Possuía capacidade de memória base de 4.096 bytes operando em ciclos de memória de 12 microssegundos; e
- Utilizado em vários seguimentos de mercados, principalmente por bancos.

Ilustração



IBM System 360

- Lançado em 1964;
- Utilizava circuitos integrados; e
- Constituía uma família de mainframes.

Ilustração



Apple I

- Steve Jobs e Steve Wozniak construíram o Apple I em 1976;
- Era uma placa de circuito impresso totalmente montada, contendo cerca de 30 chips;
- Um microprocessador MOS 6502 de 1 MHz;
- 4 k de memória;
- Tinham de acrescentar um gabinete, fonte de energia, teclado e monitor; e
- Permitia placa de expansão, contendo uma interface para cassetes, utilizados no armazenamento dos dados e programas.

Ilustração



Apple II

- Lançado em 1977;
- Foi um sucesso no mercado de microcomputadores;
- Possuía monitor e teclado juntos; e
- Memória RAM de 16 KB.

Ilustração



- Anunciado em 1981;
- Usava processador Intel 8086 de 4.77 MHz; e
- Possuía disquete com capacidade de armazenamento de 160 KB.

Ilustração



Compaq Portable

- Lançado em 1982
- Usava processador Intel 80286;
- Possuía memória RAM de 16 MB; e
- Pesava em torno de 11 kg.

Ilustração



- Lança em 1982 pela Apple;
- Trazia um mouse;
- Possuía interface gráfica;
- Disquetes com capacidade de armazenamento de 260 KB; e
- Trazia um disco rígido (winchester) com capacidade de 10 MB de armazenamento.

Ilustração



Macintosh

- Lança em 1984 pela Apple;
- Nome inspirado em uma espécie de maçã canadense; e
- Possuía interface gráfica mais amigável.

Ilustração



- Desktop;
- Notebook;
- Smartphone;
- Tablet;
- Smartwatch; e
- Smartglass.



1 Introdução

2 Hardware

3 Software



Definição

É toda parte física de um computador, ou seja, é o conjunto de componentes eletrônicos, circuitos integrados e placas, que se comunicam através de barramento.



Definição

É a parte responsável por conectar e interligar todos os componentes (periféricos) do computador: processador, memória, disco rígido, placa gráfica, entre outros.

Ilustração



Definição

É a unidade central de computador (CPU) responsável por realizar as funções de cálculo e tomada de decisão de um computador.

- Unidade lógica e aritmética (ULA);
- Unidade de controle (UC); e
- Registradores.

Ilustração



Definição

São todos os dispositivos que permitem ao computador guardar dados, temporariamente ou permanentemente.

- ROM;
- RAM; e
- Cache.



Memória ROM

- Um acrônimo para Read Only Memory;
- Nela estão gravadas as características do computador; e
- Vem de fábrica com toda rotina necessária e não pode ser alterada.

Ilustração



Memória RAM

- Um acrônimo para Random Access Memory;
- É completamente volátil; e
- Os dados só permanecem armazenados enquanto houver corrente elétrica.

Ilustração



- É um dispositivo de acesso rápido; e
- Tem a finalidade de acelerar a velocidade da memória RAM.

Ilustração



- Entrada;
- Saída; e
- Entrada e Saída.



Definição

São todos os elementos que têm por finalidade realizar a entrada de dados no computador.

- Teclado;
- Mouse;
- Scanner;
- Webcam;
- Leitor de código de barras; e
- Leitores biométricos.



Definição

O teclado de computador é um tipo de periférico de entrada utilizado pelo usuário para a entrada manual no sistema de dados e comandos.

Ilustração



Definição

É um periférico de entrada que, historicamente, se juntou ao teclado como auxiliar no processo de entrada de dados, especialmente em programas com interface gráfica.

Ilustração



Definição

É um periférico de entrada responsável por digitalizar imagens, fotos e textos impressos para o computador de forma estática.

Ilustração



Definição

É um periférico de entrada responsável por digitalizar vídeos para o computador.

Ilustração



Definição

É um periférico de entrada que permite a leitura de códigos que são representados no formato em barras.

Ilustração



Definição

É um dispositivo de entrada que permite a leitura de características físicas ou comportamentais dos seres vivos.

Ilustração



Definição

E todo e qualquer elemento que compõe o computador cuja finalidade é a saída dos dados.

- Monitor; e
- Impressora.



Definição

O monitor é um dispositivo de saída do computador, cuja função é transmitir informação ao utilizador através da imagem.

Ilustração



Definição

É um periférico de saída que permite reproduzir textos, gráficos ou qualquer outro resultado de uma aplicação.

Ilustração



Definição

É todo e qualquer elemento que compõe o computador cuja finalidade é entrada e saída dos dados.

- Fita DAT;
- Disco rígido;
- Disquete;
- CD, DVD e Disco Blu-ray;
- Pendrive; e
- Cartão.



- É uma mídia de armazenamento não-volátil;
- Consiste em uma fita plástica coberta de material magnetizável; e
- Pode ser utilizada para registro de informações analógicas ou digitais.

Ilustração



Disco Rígido

- Conhecidos como Hard Disk (HD) ou winchester;
- É uma memória não-volátil; e
- É a parte do computador onde são armazenados os dados.

Ilustração



Disquete

- Também conhecido como floppy disk; e
- É um disco de armazenamento magnético;
- Fino e flexível, selado por um plástico retangular; e
- Forrado com tecido que remove as partículas de poeira.

Ilustração



- São dispositivos de armazenamento por meio óptico; e
- A leitura e escrita das informações se dá por meio de um feixe laser de alta precisão.

Ilustração



Pendrive

- É um dispositivo de memória constituído por memória flash; e
- Utiliza porta USB.

Ilustração



Cartão de Memória

- É um dispositivo de memória constituído por memória flash; e
- Ideal para equipamentos móveis.

Ilustração



1 Introdução

2 Hardware

3 Software



Definição

Software é uma sequência de instruções escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.



- Abrange todos os programas relacionados com a coordenação operacional do computador, dentre eles o sistema operacional; e
- Coordena a interação entre hardware e software, principalmente a transferência de informações entre a memória e os dispositivos de entrada e saída.

Ilustração



- Conjunto de programas desenvolvidos para realizar tarefas ou processos específicos, em geral, relacionados com a geração de informação;
- Opera juntamente com o sistema operacional para que um usuário execute tarefas com o computador sem necessitar ser um desenvolvedor de software;
- Podem ser personalizados ou oferecidos em pacotes; e
- Software comercial é vendido em lojas ou por meio de catálogos.



- Escritório;
- Administrativos;
- Automação Comercial;
- Técnico-científicos;
- Automação Industrial;
- Apoio Educacional;
- Especiais e Científicos; e
- Entretenimento.



- Software de computador mais amplamente usado;
- Permite criar, editar, formatar e imprimir em um documento; e
- Exemplos: Microsoft Word, LibreOffice Writer, Apple Pages e Google Documentos.

Ilustração



Planilhas Eletrônicas

- Compostas de colunas e linhas;
- Usadas como uma ferramenta de negócio;
- Recalcula de maneira automática os resultados quando um número é alterado; e
- Exemplos: Microsoft Excel, LibreOffice Calc, Apple Numbers e Google Planilhas.

Ilustração



- O software de apresentação gráfica pode produzir gráficos, mapas e tabelas, detectar tendências mais facilmente e tomar decisões mais rapidamente, já que a informação visual é mais atraente do que uma página numérica;
- Exemplos: Microsoft Power Point, LibreOffice Impress, Apple Keynote e Google Apresentações.

Ilustração



- O software gráfico permite a manipulação de imagens; e
- Exemplos: Inkscape, Gimp, Photoshop, Corel Draw, Afinity Designer e iMove.

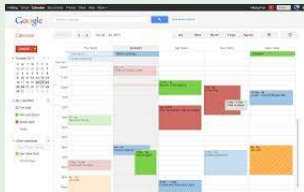
Ilustração



Gerenciamento de Informações Pessoais

- Oferecem funções para controlar as atividades de uma vida atarefada;
- Recursos de calendário, catálogo de endereços, gerenciador de tarefas, bloco de notas e calculadora; e
- Exemplos: Microsoft Outlook, Microsoft OneNote, Google Agenda e Evernote.

Ilustração



- O software de comunicação permite que dois ou mais computadores se comuniquem reciprocamente; e
- Atualmente a internet é o meio mais provável de comunicação tanto de indivíduos quanto de empresas.
- Exemplos: Skype, Google Meet, Microsoft Teams, Google Chrome e Safari.

Ilustração

