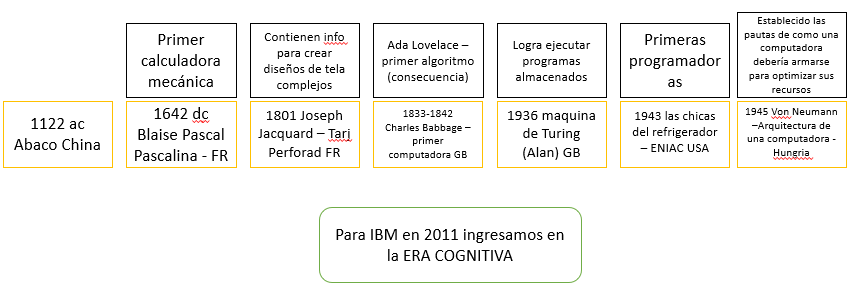
Una computadora es un dispositivo electrónico capaz de **recibir instrucciones** (dadas por el usuario mediante una interfaz del SO que facilita la comunicación) **y ejecutarlas**. El sistema operativo interpreta y ejecuta los deseos del usuario (**software**) con los recursos que dispone ( **hardware**).



**Hardware:** El hardware o equipo se refiere a las partes físicas, tangibles, de un sistema informático, sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Ejemplos son los cables, gabinetes, periféricos de todo tipo.

* Entrada: Componentes con los que se **ingresa información** a la computadora (procesador), desde alguna fuente externa (local o remota) o el usuario. También **permiten leer y cargar en memoria el sistema operativo y los programas informáticos**, que ponen operativa la computadora.

Ejemplos: teclado, mouse, escáner, micrófono, cámara web, joystick, lectoras de CD, DVD o BluRay, entre otros.

* Salida: Permiten dar **salida a la información resultante de las operaciones realizadas por la CPU**. Los más comunes son los monitores, las impresoras, las consolas. y los altavoces.
* Internos: Es el conjunto de **componentes físicos** que forman parte del dispositivo principal, siendo **inseparable** de este. Si faltara alguna de las partes de este, podría no ejecutar alguna tarea e incluso no funcionar.

Ejemplos: Placa base, CPU, RAM, GPU, HDD, SDD.

**Software:** ( o soporte lógico) **Sistema formal** de un sistema informático, que comprende el conjunto de los **componentes lógicos** necesarios **que hacen posible la realización de tareas específicas**. La interacción entre el software y el hardware hace operativo un ordenador (u otro dispositivo), es decir, el software envía instrucciones que el hardware ejecuta, haciendo posible su funcionamiento.

* De sistemas: **Desvincula al usuario y al programador de los detalles del sistema informático en particular que se use**, transparentando el procesamiento referido a las características internas de: memoria, discos, puertos y dispositivos de comunicaciones, impresoras, pantallas, teclados, etc. El software de sistema le procura al usuario y programador adecuadas interfaces de alto nivel, controladores, herramientas y utilidades de apoyo que permiten el mantenimiento del sistema global. Incluye entre otros: SO, controladores de dispositivos, herramientas de diagnóstico, corrección y optimización, servidores y utilidades.
* De programación: Es el **conjunto de herramientas que permite al programador desarrollar programas de informática**, **usando diferentes alternativas y lenguajes** (de alto nivel) de programación, de una manera práctica. Incluyen en forma básica: Editores de texto, intérpretes, compiladores, Enlazadores, Depuradores, Entornos de desarrollo integrados (IDE)
* De aplicación: Permite a los usuarios **llevar a cabo una o varias tareas específicas**, en cualquier campo de actividad susceptible de ser automatizado o asistido, con especial énfasis en los negocios. Incluye entre muchos otros: Bases de datos, software empresarial, software educativo, telecomunicaciones (internet), videojuegos, etc.

**Servidores:** Computadora capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia. Se pueden ejecutar en computadoras dedicadas a las cuales se les conoce individualmente como "el servidor" o en la mayoría de los casos una misma computadora puede proveer múltiples servicios y tener varios servidores en funcionamiento. (hardware puro, software puro o ambos, que brindan servicios)

* **WEB:** Almacena documentos HTML, imágenes, archivos de texto, escrituras, y demás material web compuesto por datos (conocidos colectivamente como contenido) y distribuye este contenido a clientes que lo piden en la red. (Facebook)
* **De base de datos:** Provee servicios de base de datos a otros programas u otras computadoras, como es definido por el modelo cliente-servidor. También puede hacer referencia a aquellas computadoras (servidores) dedicadas a ejecutar esos programas, prestando el servicio.
* **De archivos** Es el que almacena varios tipos de archivos y los distribuye a otros clientes en la red.

**Interfases de usuario:** Es el **espacio donde se producen las interacciones entre seres humanos y máquinas**. El objetivo de esta interacción es permitir el funcionamiento y control más efectivo del sistema informático desde la interacción con el humano.

* **Interfaz de líneas de comandos (CLI):** Interfaces alfanuméricas (intérpretes de comandos) que solo presentan texto. (gitbash)
* **Interfaz gráfica de usuario (guI):** Permiten comunicarse con la computadora de forma rápida e intuitiva representando gráficamente los elementos de control y medida. (una pagina web con botones con los que interactuo)
* **Interfaz nativa de usuario (NUI):** Pueden ser táctiles, representando gráficamente un "panel de control" en una pantalla sensible al tacto que permite interactuar con el dedo de forma similar a si se accionara un control físico; pueden funcionar mediante reconocimiento del habla, como, por ejemplo, Siri; o mediante movimientos corporales, como es el caso de Kinect. (celular o Tablet táctil)

Glosario que tengo que estudiar:

* Archivo/fichero: Organizador de archivos
* Carpeta/directorio: Permite organizar documentos
* PLC: Controlador lógico programable. Computadora usada en la ingeniería automática o automatización industrial.
* virus: programa auto propagado
* UPS uninterruptable power supply: sistema de alimentación ininterrumpida que permite tener energia mediante baterías cuando el suministro eléctrico falla.
* Testing: prueba para corregir defectos del software.  
  variable: Elemento que se emplea para almacenar y hacer referencia a otro valor
* SSD: disco duro de estado solido
* RAM: memoria que almacena contenido
* Terminal: se denomina terminal o consola a un dispositivo electrónico o electromecánico que se utiliza para interactuar con un computador.
* SO: conjunto de programas que permite manejar la memoria, disco, medios de almacenamiento de información y los periféricos de nuestra pc.
* Rollback: operación que devuelve a la base de datos a un estado previo.
* Pair programming: siempre tener a dos personas trabajando en el codiogo.
* malware: virus que busca dañar información sensible.
* nube: servicio de almacenamiento de datos a servidores localizados en la web.
* Release: versión que se distribuye a los clientes.
* internet: red de computadoras conectadas entre todo el mundo,
* internet de las cosas: interconexión digital de objetos cotidianos con internet.
* Issue: unidad de trabajo para resolver un asunto en un sistema informatico.
* imagen ISO: copia exacta de un sistema de archivo
* Hash: algoritmo que toma un archivo y lo transforma en otro de cierta longitud
* HDD: unidad de disco duro
* Hardcoding: practica de desarrollo de software de incrustar datos directamente en el código fuente de un programa u objeto ejecutable.
* Hacker: experto en informática y computación que supera problemas normalmente asociados a la seguridad.
* Firewall: Sistema que protege nuestra red privada bloqueándole el acceso a otras redes
* Framework: entorno de trabajo
* Direccion IP: conjunto de números que identifica de manera lógica y jerarquica a una interfaz en la red
* Encriptar: Ocultar datos con una clave para que no puedan ser descifrados por quienes no la tienen
* Desencriptar: Lograr decodificar un mensaje mediante una clave
* Devops: metodología de trabajo que contempla la comunicación, colaboración e integración entre desarrolladores de software y el resto de los profesionales TIC
* E-business: incluir las tecnologías de la comunicación en la actividad del negocio
* Deploy/despliegue: Implantar, colocar en posición, habilitar para su uso o publicar
* Debuguear: Identificar y corregir errores de programación
* Crash: cuando un programa deja de funcionar
* Consola de comandos: método que permite dar instrucciones a algún programa informatico
* CPU: unidad central de proceso, parte de la computadora en la que están los elementos que procesan datos
* Compilar: proceso de transformar un programa escrito en un lenguaje en otro equivalente pero en otro formato
* Cookies: info de los sitios que se visitan
* Código maquina: sistema de códigos directamente interpretable por un circuito microprogramable
* Code review: revisar que el código funcione correctamente antes de lanzar el programa
* Codigo fuente: texto legible por un humano redactado en lenguaje de programación
* Bit: digito binario (0, 1)
* Byte: conjunto de 8 bits que recibe un tratamiento de unidad y constituye el mínimo elemento de memoria direccionable de una computadora
* Bug: error en el código de un programa
* Big data: base de datos
* Bios: Binary Input Output System, y es un software que reside en un chip instalado en la motherboard de la PC. Controla el correcto funcionamiento del hardware, inicializa y configura la pc
* API: interfaz de programación de aplicaciones, conjunto de subrutinas, funciones, y procedimientos que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstraccion