1. para que los dispositivos d entrada y salida funciona? OK-
2. tipos d memoria OK
3. como esta compuesto un proceso OK
4. para que la gente usa las redes d computadora OK
5. que tipos d redes se conocen OK
6. Definición de interfaces, y sus aplicaciones OK
7. espacio de direcciones OK

1-Los dispositivos de entrada Son aquellos que sirven para introducir datos a la computadora para su proceso. Los datos se leen de los [dispositivos de entrada](http://www.monografias.com/trabajos14/dispositivos/dispositivos.shtml) y se almacenan en [la memoria](http://www.monografias.com/trabajos16/memorias/memorias.shtml) central o interna. Los dispositivos de entrada convierten la [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml) en [señales](http://www.monografias.com/trabajos36/signos-simbolos/signos-simbolos.shtml) eléctricas que se almacenan en la [memoria](http://www.monografias.com/trabajos13/memor/memor.shtml) central. Los dispositivos de entrada típicos son los teclados, otros son: lápices ópticos, palancas de mando , discos compactos ,etc.

Los dispositivos de salida Son los que permiten representar los resultados (salida) del proceso de datos. El dispositivo de salida típico es la pantalla o monitor. Otros dispositivos de salida son: [impresoras](http://www.monografias.com/trabajos11/trimpres/trimpres.shtml) (imprimen resultados en papel), trazadores [gráficos](http://www.monografias.com/trabajos11/estadi/estadi.shtml#METODOS) (plotters), bocinas, entre otros...

3- Un **proceso** puede informalmente entenderse como un [programa](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) en ejecución. Formalmente un proceso es "Una unidad de actividad que se caracteriza por la ejecución de una secuencia de instrucciones, un estado actual, y un conjunto de recursos del sistema asociados".[[1]](http://es.wikipedia.org/wiki/Proceso_%28inform%C3%A1tica%29#cite_note-1)

Cada proceso tiene su [contador de programa](http://es.wikipedia.org/wiki/Contador_de_programa), registros y variables, aislados de otros procesos, incluso siendo el mismo programa en ejecución 2 veces. Cuándo este último caso sucede, el sistema operativo usa la misma región de memoria de código, debido a que dicho código no cambiará, a menos que se ejecute una versión distinta del programa.

Los procesos son gestionados por el [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) y están formados por:

* Las [instrucciones](http://es.wikipedia.org/wiki/Instrucci%C3%B3n_%28inform%C3%A1tica%29) de un programa destinadas a ser ejecutadas por el [microprocesador](http://es.wikipedia.org/wiki/Microprocesador).
* Su estado de ejecución en un momento dado, esto es, los valores de los [registros](http://es.wikipedia.org/wiki/Registro_%28inform%C3%A1tica%29) de la [unidad central de procesamiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Unidad_central_de_procesamiento) para dicho programa.
* Su [memoria](http://es.wikipedia.org/wiki/Memoria_%28inform%C3%A1tica%29) de trabajo (memoria crítica), es decir, la memoria que ha reservado y sus contenidos.
* Otra información que permite al sistema operativo su [planificación](http://es.wikipedia.org/wiki/Scheduler).

existen sólo 4 formas de crear un proceso:

* Arranque del sistema.
* En la ejecución, desde un proceso, de una llamada al sistema para la creación del proceso.
* Una petición deliberada del usuario para crear un proceso.
* El inicio de un trabajo por lotes.

La forma de creación de procesos en Unix es a través de una llamada al sistema [fork](http://es.wikipedia.org/wiki/Fork) la cual creará un proceso hijo en total semejanza al padre, hasta que el recién proceso decida cambiar su imagen en memoria, incluso obtener sus propios descriptores de archivos abiertos.

El ciclo de vida de un proceso es sencillo, consta de la creación, la ejecución de instrucciones y la terminación. Cabe señalar que un proceso en el transcurso de su ciclo puede estar en diferentes estados.

* Salida normal.
* Salida por error.
* Error fatal.
* Eliminado por otro proceso.

Salida normal, ésta se presenta cuando el proceso termina de forma voluntaria, por ejemplo, cuando se cierra en navegador web o el procesador de textos.

Salida por error, ésta se presenta cuando el proceso tiene que salir debido a insuficiencia de datos, por ejemplo, cuando solicita un archivo que no existe.

Error fatal, éste sucede por un error en el programa, como las divisiones entre 0 o requerimiento de memoria inaccesible.

Eliminado por otro proceso, éste es sumamente útil cuando un proceso se queda colgado, es decir, sin terminar, pero tampoco responde. En Unix un ejemplo es cuando se utiliza el comando kill para terminar procesos abruptamente.

4- Por razones económicas: el llamar a un ordenador remoto mediante una red resulta más económico que hacerlo directamente. La posibilidad de tener un [precio](http://www.monografias.com/trabajos16/fijacion-precios/fijacion-precios.shtml#ANTECED) mas bajo se debe a que el enlace de una llamada telefónica normal utiliza un circuito caro y en exclusiva durante todo el tiempo que dura la llamada, en tanto que el acceso a través de [una red](http://www.monografias.com/Computacion/Redes/), hace que solo se ocupen los enlaces de larga distancia cuando se están transmitiendo los datos. Una tercera forma que [muestra](http://www.monografias.com/trabajos11/tebas/tebas.shtml) el amplio potencial del uso de redes, es su [empleo](http://www.monografias.com/trabajos36/teoria-empleo/teoria-empleo.shtml) como medio de comunicación (INTERNET). Como por ejemplo, el tan conocido por todos, correo electrónico (e-mail), que se envía desde una terminal , a cualquier [persona](http://www.monografias.com/trabajos7/perde/perde.shtml) situada en cualquier parte del mundo que disfrute de este [servicio](http://www.monografias.com/trabajos14/verific-servicios/verific-servicios.shtml). Además de [texto](http://www.monografias.com/trabajos13/libapren/libapren.shtml), se pueden enviar fotografías e [imágenes](http://www.monografias.com/trabajos3/color/color.shtml).

5- Los tipos de redes que se conocen son :

**Redes dedicadas o exclusivas:** Son aquellas que por motivo de seguridad, velocidad o ausencia de otro tipo de red, conectan dos o más puntos de forma exclusiva. Este tipo de red puede estructurarse en redes punto a punto o redes multipunto.

**Redes punto a punto:** Permiten la conexión en línea directa entre terminales y computadoras. La ventaja de este tipo de conexión se encuentra en la alta velocidad de transmisión y la seguridad que presenta al no existir conexión con otros usuarios. Su desventaja sería el precio muy elevado de este tipo de red.

**Redes multipunto:** Permite la unión de varios terminales a su correspondiente computadora compartiendo una única línea de transmisión. La ventaja consiste en el abaratamiento de su costo, aunque pierde velocidad y seguridad. Este tipo de redes requiere amplificadores y difusores de señal o de [multiplexores](http://www.monografias.com/trabajos14/multiplexor/multiplexor.shtml) que permiten compartir líneas dedicadas.

**Redes compartidas:** Son aquellas a las que se une un gran número de usuarios, compartiendo todas las necesidades de transmisión e incluso con transmisiones de otras naturalezas. Las redes más usuales son las de conmutación de paquetes y las de conmutación de circuitos.

**Redes de conmutación de paquetes.:** Son redes en las que existen nodos de concentración con procesadores que regulan el tráfico de paquetes.

**Paquete.-** Es una pequeña parte de la información que cada usuario desea transmitir. Cada paquete se compone de la información, el identificador del destino y algunos caracteres de control.

**Redes de conmutación de circuitos.:** Son redes en las que los centros de conmutación establecen un circuito dedicado entre dos estaciones que se comunican.

**Redes digitales de servicios integrados (RDSI).-** Se basan en desarrollos tecnológicos de conmutación y transmisión digital. La RDSI es una red totalmente digital de uso general capaz de integrar una gran gama de servicios como son la voz, datos, imagen y texto. La RDSI requiere de la instalación de centrales digitales.

6- Interfaz en informática se utiliza para nombrar a la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles. Su plural es interfaces. Interfaz de programación de aplicaciones (IPA) o API (del [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) *Application Programming Interface*) es el conjunto de [funciones y procedimientos](http://es.wikipedia.org/wiki/Subrutina) que ofrece cierta [biblioteca](http://es.wikipedia.org/wiki/Biblioteca_%28programaci%C3%B3n%29) para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción. Son usadas generalmente en las bibliotecas. Uno de los principales propósitos de una API consiste en proporcionar un conjunto de [funciones](http://es.wikipedia.org/wiki/Subrutina) de uso general, por ejemplo, para dibujar [ventanas](http://es.wikipedia.org/wiki/Ventana) o [iconos](http://es.wikipedia.org/wiki/Icono_%28inform%C3%A1tica%29) en la [pantalla](http://es.wikipedia.org/wiki/Pantalla_de_ordenador). De esta forma, los [programadores](http://es.wikipedia.org/wiki/Programador) se benefician de las ventajas de la API haciendo uso de su funcionalidad, evitándose el trabajo de programar todo desde el principio. Las APIs asimismo son abstractas: el [software](http://es.wikipedia.org/wiki/Software) que proporciona una cierta API generalmente es llamado la implementación de esa API.

7- Un espacio de direcciones define un rango de direcciones discretas, donde cada una puede corresponder a un [registro de memoria](http://www.alegsa.com.ar/Dic/registro%20de%20memoria.php) físico o virtual, un [dispositivo periférico](http://www.alegsa.com.ar/Dic/periferico.php), un [host de red](http://www.alegsa.com.ar/Dic/nodo.php), un [sector de disco](http://www.alegsa.com.ar/Dic/sector%20de%20disco.php), u otra entidad lógica o física.