

Sistemas informáticos

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma/Desarrollo de Aplicaciones Web (DM1E y DA1D1E)

1º Presencial

Profesor: Juan Ignacio Benítez Palacios



Tema 1. Explotación de sistemas microinformáticos



- 1. Introducción a los conceptos básicos informáticos
- 2. Sistemas de numeración
- 3. Elementos funcionales de un ordenador digital
- 4. Software de aplicación



Introducción a los conceptos básicos informáticos



- Un sistema informático está compuesto por:
 - Parte tangible ⇒ HARDWARE
 - Parte no tangible ⇒ SOFTWARE.
 - Persona que utiliza el ordenador.





- Representan valores numéricos.
- Reglas, convenios y símbolos para representar números.
- Existen sistemas de numeración posicional y NO posicional





- En los sistemas de numeración posicional la ubicación de la cifra en el nº es importante.
- No posicionales
 ⇒ independientemente donde estén situadas cifras en el nº tienen mismo valor.





$$N_b = \sum_{i=-q}^{p-1} a_i \cdot b^i$$
© carlospes.com

Figura - Fórmula del Teorema Fundamental de la Numeración.





- Decimal
 - Compuesto por 10 símbolos, del 0 al 9.
 - Sistema usado por el hombre.
 - Un ejemplo es 10198





- Binario
 - Compuesto por 2 símbolos, 0 y 1.
 - Sistema usado por el ordenador.
 - Un ejemplo es 101110





- Octal
 - Compuesto por 8 símbolos, del 0 al 7.
 - Un ejemplo es 7654.





- Hexadecimal
 - Compuesto por 9 símbolos, del 0 al 9 y letras de la A a la F.
 - Un ejemplo es 7654FE.





- Otros sistemas de numeración
 - BCD: Sirve para expresar un número decimal en binario. Cada dígito usa 4 bits.
 - AIKEN: Similar a BCD pero con los pesos cambiados (BCD los pesos son 8,4,2,1, en Aiken son 2,4,2,1)
 - GRAY: Para corrección de errores.



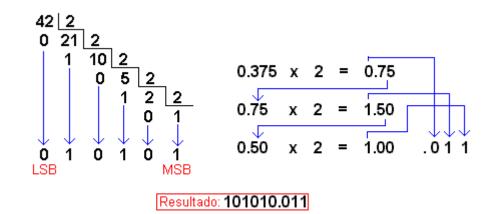


Conversión de decimal a binario





Conversión de decimal a binario







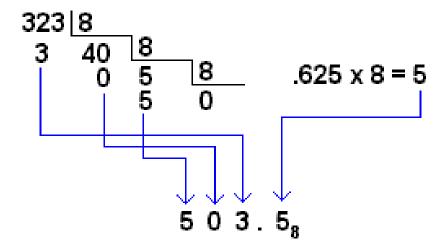
Conversión de decimal a octal





Conversión de decimal a octal

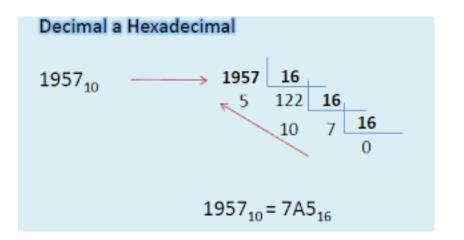
Convertir 323.625 a octal







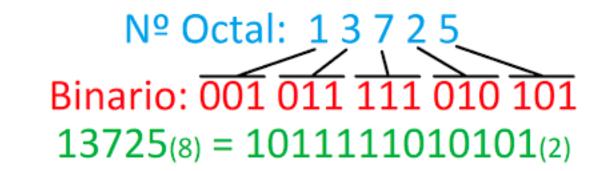
Conversión de decimal a hexadecimal







Conversión de binario a octal y hexadecimal



10,1010,1001,0000,11111,0101, 2 A 9 0 F 5

 $1010101001000011110101_{(2)} = 2A90F5_{(16)}$





- Elementos eléctricos: resistencias, transistores, condensadores, etc.
- Puertas lógicas: circuitos pequeños formados por elementos eléctricos.
- Circuitos integrados: formados por puertas lógicas. Reciben datos de entrada y dan resultado de salida.
- Sistemas de numeración: circuitos integrados reciben datos de entrada y obtienen salida concreta.





 Ordenador: dispositivo electrónico capaz de recibir datos y transformarlos obteniendo unos resultados.



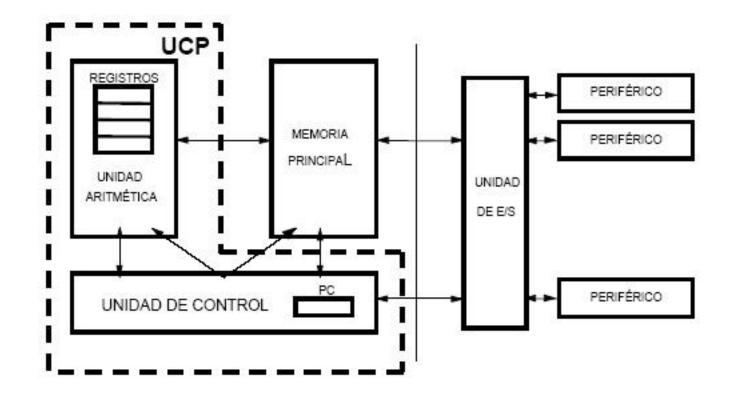




- Arquitectura de un ordenador digital.
 - Define su comportamiento funcional
 - Componentes que hará que el sistema realice operaciones.
 - La más usada en ordenadores actuales es Von Neumann











- La arquitectura Von Neumann se fundamenta en 3 ideas:
 - En memoria se almacenan datos e instrucciones.
 - Se accede a la información concreta indicando su posición en memoria.
 - La ejecución de un programa se realiza de forma secuencial.





- Un ordenador se compone de las siguientes unidades funcionales:
 - Unidades de entrada: recibe datos del exterior.
 - Unidades de salida: devuelven resultado de operación.





- Un ordenador se compone de las siguientes unidades funcionales:
 - Memoria principal: almacena datos y programas que se ejecutan en ese momento.
 - Unidad aritmético-lógica: realiza operaciones aritméticas y lógicas oportunas.
 - Unidad de control: da órdenes a componentes restantes para ejecutar instrucción.

Software de aplicación



- Hay 2 tipos de software
 - Base → Sistema operativo
 - De aplicación → trata la información necesaria por el usuario



Software de aplicación



- El software de aplicación se divide en:
 - Horizontal: Software de uso general para ser usado por una amplia gama de usuarios
 - Vertical: programas creados para ser usados por una serie de personas con características definidas.

