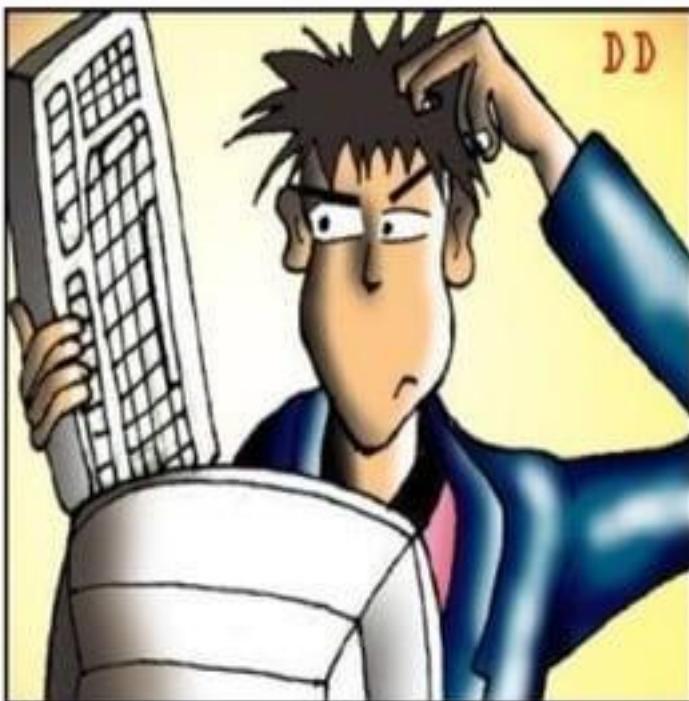


La Computadora y sus Partes



¿Qué es una Computadora?

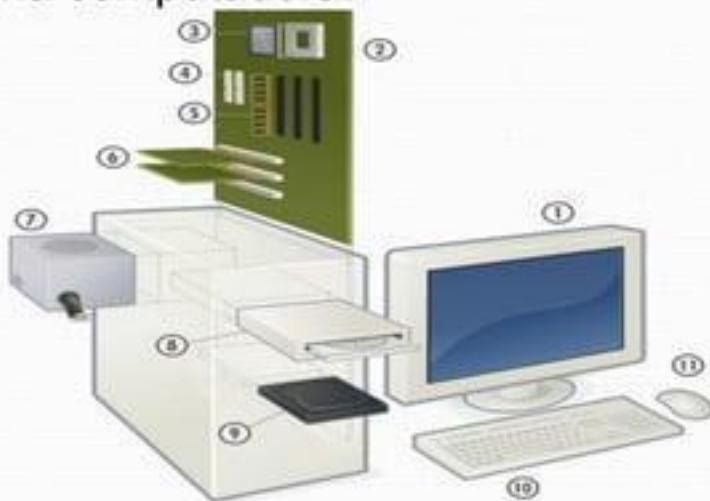


Es una máquina electrónica que recibe y procesa datos para convertirlos en información útil.

Partes de una Computadora

Una computadora esta formada dos partes básicas, estas son: el hardware y el software.

- El hardware es el término genérico que se le da a todos los componentes físicos de la computadora, todo lo que se puede tocar.
- El software es el termino que se le da a los programas que funcionan dentro de una computadora.



El Hardware



Partes del Hardware



**Partes que
permiten
introducir
información a la
computadora**

teclado
ratón o mouse
micrófono

**partes por donde
sale la
información de
la
computadora**

monitor
impresora
bocinas

PROCESADOR

Es un término relativamente moderno. Se refiere a lo que en los grandes ordenadores de antaño se conocía como Unidad Central de Proceso **UCP** (CPU "Central Processin Unit" en la literatura inglesa).



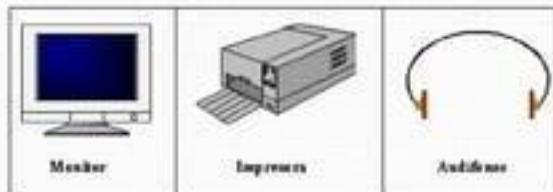
El procesador es capaz de adelantarse a lo que va a ocurrir, puede “pensar”, aunque de una forma muy rudimentaria. Su pensamiento consiste en sumar, restar, multiplicar y dividir principalmente). Aquí entran en juego las diversas tecnologías que se emplean en función de las diferentes generaciones de procesadores existentes.

Dispositivos

Dispositivos de entrada Son aquellos que permiten el ingreso de datos a un computador. Entre estos se cuentan, los teclados, ratones, scaners, micrófonos, cámaras fotográficas, cámaras de video, game pads y guantes de realidad virtual.



Dispositivos de salida Son aquellos que permiten mostrar información procesada por el computador. Entre otros están, las pantallas de video, impresoras, audífonos, plotters, guantes de realidad virtual, gafas y cascos virtuales.



Dispositivos de almacenamiento

Son aquellos de los cuales el computador puede guardar información nueva y/o obtener información previamente almacenada. Entre otros están los discos flexibles, discos duros, unidades de cinta, CD-ROM, CD-ROM de re-escritura y DVD.

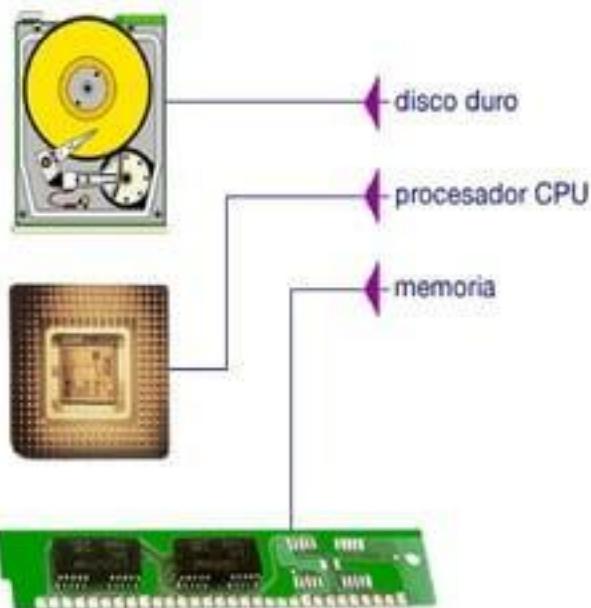


- **Memoria RAM** (Random Acces Memory o memoria de acceso aleatorio): Es la parte que recuerda las cosas mientras está prendida la computadora
- **Byte** : es la unidad mínima de almacenamiento y para fines prácticos
- **Kilobyte** es igual a 1 024 bytes
- **Megabyte** es igual a 1 048 576 bytes.
- **Gigabyte** es igual a 1 073 741 824 bytes

El Software



Partes del Software



Lo que no se puede ver

- **Data :** Datos individuales como nombre, precio, cantidad, pedida, etc
- **Información :** Es lo que se obtiene al procesar los datos. (La información es el producto final y los datos la materia prima)

- **CPU** (Unidad Central de proceso) : Es el cerebro de la computadora y como su nombre lo dice es el que se encarga de procesar la información.
- **Gabinete:** El gabinete es la parte externa de la computadora . Dentro del gabinete se encuentran todos los dispositivos principales. Fuente de poder, microprocesador, memorias, tarjeta de video, tarjeta de sonido, mother board, ventiladores.

- **Mother Board.**- También se le conoce como tarjeta principal, tarjeta madre, y es una tarjeta electrónica, la mas grande dentro del gabinete de la computadora, y sobre esta van montados el procesador, la memoria Ram, las tarjetas controladoras de los diversos periféricos, así como puertos, además permite que las partes de la computadora se comuniquen o platicuen entre si.
- **Microprocesador:** El microprocesador es la pieza principal en una computadora, es el cerebro en donde se realizan todos los cálculos y tomas de decisión. Los microprocesadores los podemos encontrar también en casi todos los dispositivos digitales, desde relojes hasta en los sistemas de inyección en los autos.

Sistema operativo

Es un software de sistema, es decir, un conjunto de programas de computadora destinado a permitir una administración eficaz de sus recursos. Comienza a trabajar cuando se enciende el computador, y gestiona el hardware de la máquina desde los niveles más básicos, permitiendo también la interacción con el usuario.

Un sistema operativo se puede encontrar normalmente en la mayoría de los aparatos electrónicos que utilicen microprocesadores para funcionar, ya que gracias a éstos podemos entender la máquina y que ésta cumpla con sus funciones (teléfonos móviles, reproductores de DVD, autoradios, computadoras, etc.).



lenguaje de programación

Es un lenguaje que puede ser utilizado para controlar el comportamiento de una máquina, particularmente una computadora. Consiste en un conjunto de símbolos y reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos y expresiones.

•**Lenguajes de bajo nivel** son lenguajes de programación que se acercan al funcionamiento de una computadora.

• **Lenguajes de medio nivel** Hay lenguajes de programación que son considerados por algunos expertos como lenguajes de medio nivel (como es el caso del lenguaje C) al tener ciertas características que los acercan a los lenguajes de bajo nivel pero teniendo, al mismo tiempo, ciertas cualidades que lo hacen un lenguaje más cercano al humano y, por tanto, de alto nivel.

• **Los lenguajes de alto nivel** son normalmente fáciles de aprender porque están formados por elementos de lenguajes naturales, como el inglés. En BASIC, el lenguaje de alto nivel más conocido



Fin!!!!

