

TEMAS DE EXAMEN



1-DEFINICIÓN E INTERACCIÓN DE SISTEMAS
OPERATIVOS CON EL HARDWARE.

2-GITHUB Y SUS UTILIDADES.

3-PARTES Y ACCIONES DE GITHUB (REPOSITORIOS, COMMIT,
BRANCH, PULLREQUEST, MARGE,ORGANIZATIONS) ETC.

4-ESQUEMA Y PARTES DEL INTERNET.

5-DIFERENCIAS, DEFINICIONES Y EJEMPLOS DE SOFTWARE
Y HARDWARE.



DEFINICIÓN DE LOS SISTEMAS OPERATIVOS.

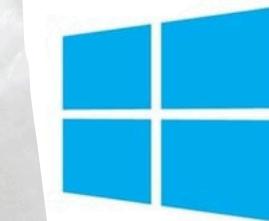
**ES EL SOFTWARE FUNDAMENTAL QUE ACTÚA COMO
INTERMEDIARIO ENTRE EL HARDWARE Y EL USUARIO,
PERMITIENDO QUE UN DISPOSITIVO FUNCIONE Y QUE LAS
APLICACIONES SE EJECUTEN**

¿CÓMO INTERACTUA CON EL HARDWARE?

**COMO UN INTERMEDIARIO QUE ADMINISTRINA LOS
RECURSOS FÍSICOS DE LA COMPUTADORA, COMO LA
CPU, MEMORIA Y DISPOSITIVOS DE ENTRADA/SALIDA,**



macOS



Windows®

GITHUB Y SUS UTILIDADES.

Alojar proyectos de programación en la nube, permitiendo a los desarrolladores colaborar en el código, almacenar y administrar versiones de sus proyectos gracias al sistema de control de versiones Git, y funcionar como una red social para compartir y aprender del trabajo de otros en la comunidad de código abierto.

Git es muy bueno para distintas tareas como para administrar o realizar código además que Gitse puede considerar software libre



PARTES Y ACCIONES DE GIT MÁS IMPORTANTES.

1. Repositorios (Repositories)

Qué son: Son el espacio o “carpeta” donde se guarda un proyecto en GitHub.

2. Commit

Qué es: Una acción que guarda los cambios realizados en los archivos del repositorio.

3. Branch (Rama)

Qué es: Una copia o versión paralela del proyecto.

4. Pull Request (PR)

Qué es: Una solicitud para combinar los cambios de una rama con otra (por lo general, con la principal).

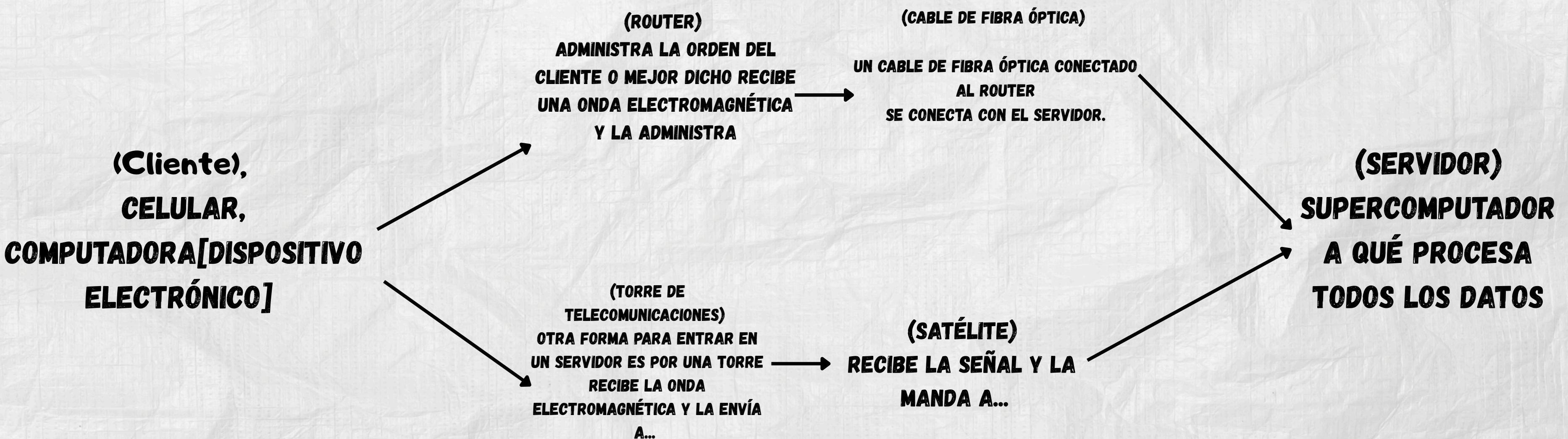
5. Merge

Qué es: La acción de fusionar los cambios de una rama en otra (por ejemplo, después de aprobar un Pull Request).

6. Organizaciones (Organizations)

Qué son: Espacios colaborativos dentro de GitHub que agrupan varios repositorios y usuarios.

ESQUEMA Y FUNCIONAMIENTO DEL INTERNET.



DIFERENCIAS, DEFINICIONES Y EJEMPLOS DE SOFTWARE Y HARDWARE

SOFTWARE

Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que le dicen a un dispositivo (hardware) qué hacer y cómo hacerlo, permitiendo que realice tareas específicas

HARDWARE

todos los Componentes físicos y tangibles de un sistema informático o electrónico,

DIFERENCIAS

El software administra qué hacer y cómo hacer y no es algo que se pueda tocar ni ver a menos que una pantalla lo deje ver y el Hardware son los componentes que usa y se pueden ver y tocar

EJEMPLOS

