

PRACTICA DE HTML

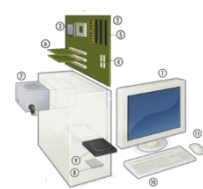
Realizar el siguiente documento utilizando solo etiquetas HTML (Sin CSS o estilos)
Los bordes fin

La computadora



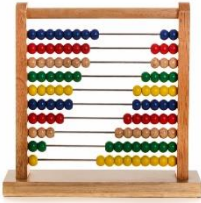


Computadora, es una máquina electrónica digital programable que ejecuta una serie de comandos para procesar los datos de entrada, obteniendo convenientemente información que posteriormente se envía a las unidades de salida.

Una **computadora** está compuesta por numerosos y diversos circuitos integrados y varios elementos de apoyo, extensión y accesorios, que en conjunto pueden ejecutar tareas diversas con suma rapidez y bajo el control de un programa (*software*).



La constituyen dos partes esenciales, el hardware, que es su estructura física (*circuitos electrónicos, cables, gabinete, teclado, ratón, etc.*), y el software, que es su parte intangible (programas, datos, información, documentación, etc).

Historia

<i>A Través del tiempo</i>	Eventos más trascendentales
Abaco (5,000 años atrás) 	Primera Generación (1945-1956) <ul style="list-style-type: none">La computadora fue utilizada para fines militares durante la Segunda Guerra Mundial.IBM creó la primera calculadora electrónica en 1944.Uso de los tubos al vacío.
Calculadora de Pascal (1642) 	Segunda Generación (1956-1963) <ul style="list-style-type: none">Se remplazaron los tubos al vacío por los transistores.Se crearon los lenguajes de alto nivel como COBOL y FORTRAN.
Máquina de multiplicar de Leibniz (1694) 	Tercera Generación (1964-1971) <ul style="list-style-type: none">Uso de chips de silicón.Sistemas operativos.

Clases y categorías

Clases y Categorías de Computadoras	
Clases	Análoga
	Digital
	De uso general
	De uso especial
Categorías	Supercomputadora
	Mainframe
	Minicomputadoras
	Servidor
	Microcomputadoras

Componentes

- Caja (Case)
 1. Placa base
 2. Microprocesador
 3. Bios
 4. Memoria
- Teclado
- Disco duro
- Monitor

Referencias

1. <http://google.com>
2. <http://wikipedia.com>
3. <http://unap.edu.pe>