

Universidade Federal do Ceará Campus Cráteus

Pedro Guilherme Dias Aragão - 514663

¹Ciências da Computação – Universidade Federal do Ceará (UFC)

²Introdução a Ciência da Computação
CC, UFC.

³Departamento de Ciências e Computação
Universidade Federal do Ceará – Cráteus, CE – Brazil

{Pedro Guilherme}, pgdiasaragao@hotmail.com

1. Linguagem de programação

Eu gostei de linguagem de programação, pois é uma área que sempre estará presente no decorrer do nosso curso, sendo que ela permite que um programador crie programas a partir de um conjunto de ordens, ações consecutivas, dados e algoritmos. Linguagem de Programação é uma linguagem escrita e formal que especifica um conjunto de instruções e regras usadas para gerar programas (software). Um software pode ser desenvolvido para rodar em um computador, dispositivo móvel ou em qualquer equipamento que permita sua execução. Existem várias linguagens e elas servem para muitos propósitos. Alguns óbvios, como criar um software, outros menos, como controlar um carro ou uma torradeira.

1.1. Exemplos de linguagens de programação

Possivelmente você já ouviu falar de várias. No começo deste post existe uma imagem com algumas delas. Javascript, C++, Ruby, PHP, Python, Java, C e CSharp são exemplos de linguagens de programação.

2. CPU

Não gostei, pois foi um módulo o qual não me aproximei muito e certo pontos abordados no decorrer do mesmo, não me chamou muita atenção, talvez se fosse um pouco mais aprofundado, iria me desenvolver melhor. CPU é a sigla para Central Process Unit, ou Unidade Central de Processamento. Ele é o principal item de hardware do computador, que também é conhecido como processador. A CPU é responsável por calcular e realizar tarefas determinadas pelo usuário e é considerado o cérebro do PC.

2.1. Desempenho da CPU

Embora existam processadores de 32-bits e 64-bits, as versões de 32-bits praticamente não são mais vendidas, uma vez que os modelos de 64-bits permitem que o processador possa trabalhar com uma quantidade maior de dados por vez, além de suportar mais memória RAM. Para efeito de comparação, enquanto os processadores de 32-bits não reconhecem memórias maiores que 4 GB, os de 64-bits suportam até 168 GB. É importante ressaltar que mesmo que a CPU seja de 64-bits, seu Windows pode ser de 32-bits, e isso também limita os dados trabalhados pela máquina.

3. Memória

Eu gostei de linguagem de programação, pois é uma área que sempre estará presente no decorrer do nosso curso, sendo que ela permite que um programador crie programas a partir de um conjunto de ordens, ações consecutivas, dados e algoritmos. Linguagem de Programação é uma linguagem escrita e formal que especifica um conjunto de instruções e regras usadas para gerar programas (software). Um software pode ser desenvolvido para rodar em um computador, dispositivo móvel ou em qualquer equipamento que permita sua execução. Existem várias linguagens e elas servem para muitos propósitos. Alguns óbvios, como criar um software, outros menos, como controlar um carro ou uma torradeira.

3.1. Quais tipos de memórias e para que servem:

RAM A RAM (Random Access Memory - memória de acesso direto ou memória viva) é a memória principal do sistema, ou seja, um espaço para armazenar os dados, de maneira temporária, durante a execução de um programa. Na verdade, ao contrário do armazenamento de dados em uma memória de massa como o disco rígido, a memória viva é volátil, isto é, ela permite armazenar dados somente enquanto estiver sendo alimentada eletricamente. Assim, cada vez que o computador for desligado, todos os dados presentes na memória serão apagados definitivamente. **ROM** A ROM (Read Only Memory - memória em leitura somente ou memória morta) é um tipo de memória que permite conservar as informações contidas no dispositivo mesmo quando ele estiver desligado. A base deste tipo de memória só pode ser acessada em leitura. Contudo é possível salvar informações em certas memórias do tipo ROM. **Memória flash** A memória flash é um compromisso entre as memórias de tipo RAM e as memórias mortas. A memória flash possui a não volatilidade das memórias mortas podendo, ao mesmo tempo, ser acessível em leitura ou escrita. Por outro lado, os tempos de acesso das memórias flash são maiores do que os da memória viva.

Table 1. Alguns modelos

Memória	Velocidade	Tecnologia
HyperX Fury HX424C15FB2	2400 MHz	DDR4 SDRAM
Corsair Value Select CMSO16GX4M1A2133C15	2133 MHz	DDR4
Memória RAM ValueRAM 8GB	2666 MHz	DDR4 SDRAM
RZX Fatality RZX-D3D9M1333B	1333 MHz	DDR3 SDRAM
Corsair Vengeance CMSX16GX4M1A2400C16	2400 MHz	DDR4
Kingston DDR2 2gb 800Mhz	800 MHz	DDR2 SDRAM

Nessa tabela mostramos alguns exemplos de memórias que são vendidas no mercado do país.

4. Internet

Foi um módulo qual não gostei, pois parte de assunto que tínhamos, já tinha certo conhecimento. A Internet é um sistema global de redes de computadores interligadas que utilizam um conjunto próprio de protocolos (Internet Protocol Suite ou TCP/IP) com o propósito de servir progressivamente usuários no mundo inteiro. É uma rede de várias

outras redes, que consiste de milhões de empresas privadas, públicas, acadêmicas e de governo, com alcance local e global e que está ligada por uma ampla variedade de tecnologias de rede eletrônica, sem fio e ópticas. A internet traz uma extensa gama de recursos de informação e serviços, tais como os documentos inter-relacionados de hipertextos da World Wide Web (WWW), redes ponto-a-ponto (peer-to-peer) e infraestrutura de apoio a correio eletrônico (e-mails). As origens da internet remontam a uma pesquisa encomendada pelo governo dos Estados Unidos na década de 1960 para construir uma forma de comunicação robusta e sem falhas através de redes de computadores. Embora este trabalho, juntamente com projetos no Reino Unido e na França, tenha levado a criação de redes precursoras importantes, ele não criou a internet. Não há consenso sobre a data exata em que a internet moderna surgiu, mas foi em algum momento em meados da década de 1980. Para entender

Vídeo : <https://www.youtube.com/embed/pKxWPo73pX0>

4.1. Internet discada

A primeira iteração da Internet disponível para uso comercial foi a dial-up, internet discada. A Internet discada exigia uma linha telefônica para funcionar, portanto, as chamadas não podiam ser feitas usando uma linha fixa enquanto a Internet estava em uso. A velocidade foi um problema significativo nos primeiros dias. Em 1998, a melhor conexão que os usuários podiam esperar era de 56 Kbps. Essa velocidade de conexão diminuta significava que o download de um arquivo muitas vezes podia se tornar um processo demorado e o streaming de música ou vídeo não era viável. Além disso, os primeiros modems não eram baratos, com o último modem de 28,8 Kbps custando até £ 399 no início dos anos 90.

Tipos de internet:

- Banda larga a cabo
- Banda larga de fibra óptica
- G.Fast Internet



Figure 1. Teclado.