História e Evolução dos computadores

História e evolução dos Computadores:

•Como Surgiu o Computador?



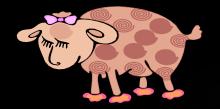
História e evolução dos Computadores:

- Geração Zero (? 1945) Mecânicos
- Primeira Geração (1945 1955) Válvulas
- Segunda Geração (1955 1965) Transistor
- Terceira Geração (1964 1980) Circuito Integrada
- Quarta Geração (1980 até hoje) CI VLSI
- Quinta Geração(Visão do Futuro) Uso de Inteligência

Artificial. Atribui ao computador características humanas.

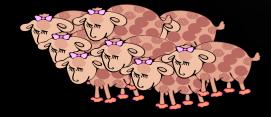
• Necessidade de contar (?)

Dizem que os pastores contavam nos dedos as suas ovelhas...



Daí os termos dígito, digital, decimal, ...

Mas, com o número de ovelhas a crescer...



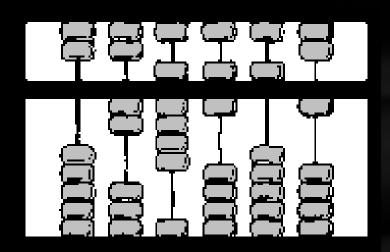
...usar apenas os dedos começou a ficar complicado.

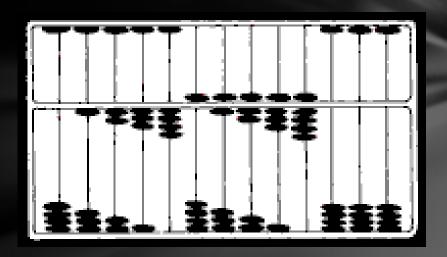
Começaram, então, a usar pedrinhas, que foram ficando difíceis de transportar... Transformaram-nas em contas...

Daí os termos cálculo, calcular, contar, ...

• Ábaco (2000AC)

Inventado pelos Chineses, sendo utilizado ainda hoje.

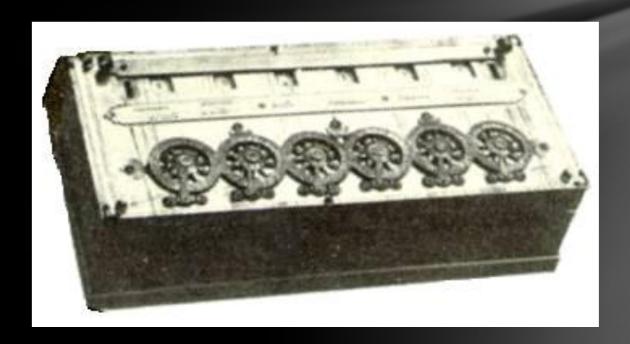




Uma pessoa treinada pode efetuar operações de soma, subtração, multiplicação, divisão e radiciação com velocidade comparável a de uma máquina de calcular

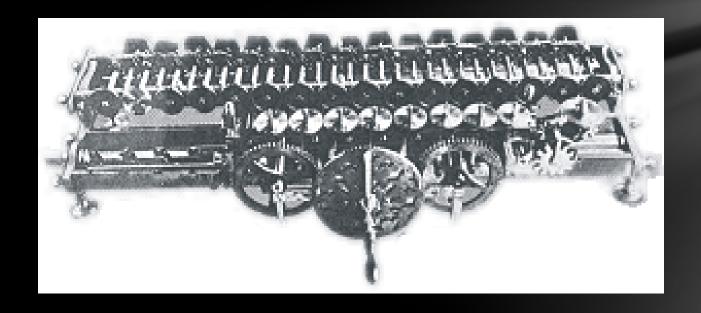
• Máquina de Calcular de Pascal (1642)

Aos 19 anos o francês Blaise Pascal construiu a primeira calculadora que efetivamente funcionava. Usando o princípio de engrenagens dentadas, acionadas por alavancas, efetuava soma e subtração com oito algarismos. Denominada de **Pascaline**



• Roda de Leibnitz (1672)

O alemão Gottfried von Leibniz construiu outra máquina mecânica capaz de realizar as quatro operações básicas (soma, subtração, divisão e multiplicação). Sendo considerado o pai das calculadoras de bolso.

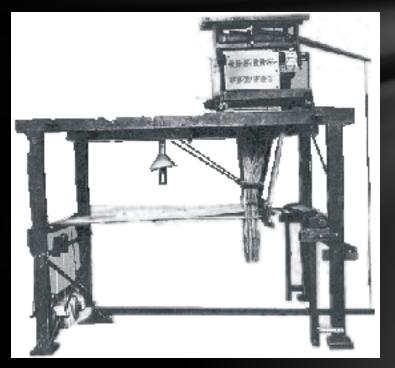




Leibnitz (1646-1716)

• Cartões Perfurados (1801)

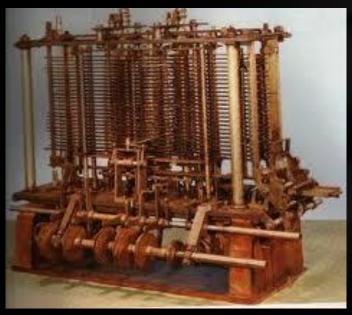
Outro francês, Joseph Marie Jacquard, introduziu, o conceito de armazenamento de informações em placas perfuradas, não para o processamento de dados, mas sim para a tecelagem. Uma das primeiras máquinas programáveis.



Tear de Jacquard

• Máquina Analítica (1833)

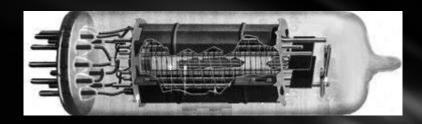
Construída por Charles Baddage, a máquina analítica tinha quatro componentes: a memória, a unidade de computação, a unidade de entrada e de saída. Podia executar diferentes seqüências de cálculos. Logo, ela precisava de um software!





Ada Lovelace

O primeiro programador do mundo foi uma mulher. Devido a este projeto Baddge é considerado o pai dos computadores digitais.



Problemas

- Pouca confiabilidade;
- Tinham dispositivos de entrada/saída primitivos (cartões perfurados);
- Baixa velocidade;
 - Custo elevado;
 - Grande quantidade de energia consumida;
 - Necessitavam de grandes instalações de ar condicionado para dissipar o calor;

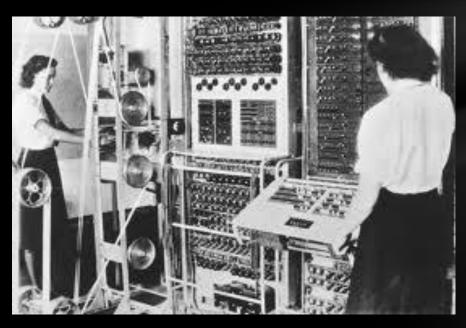


UNIVAC (1955)



• COLOSSUS (1943)

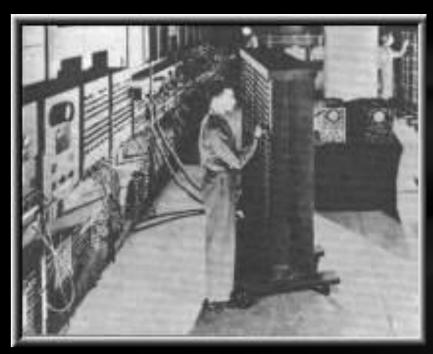
Construído pelo governo britânico (Alan Turing), com o <u>objetivo de decifrar</u> <u>códigos secretos das máquinas alemãs Enigma</u>.





• ENIAC (1946)

Construído com o objetivo de auxiliar o exército americano no processo de mira de seu artilharia pesada.



Características:

18000 válvulas,

1500 relés,

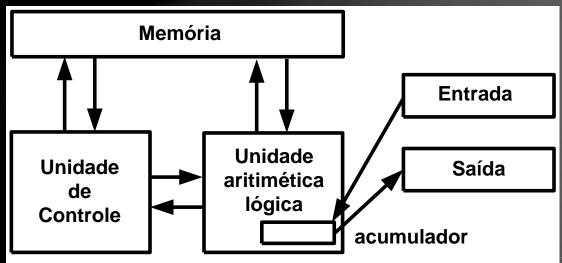
Pesava 30.000Kg,

Consumia 140.000W,

Para programar o ENIAC era necessário ajustar 6000 chaves e conectar um número imenso de cabos.

• Máquina ISA - Máquina de Von Neumann (1946)

Inventada pelo gênio John von Neumann. Ele imaginou que os programas poderiam ser representados em forma digital na memória do computador, juntos com os dados. E poderia utilizar a aritmética binária em detrimento da ultrapassada aritmética decimal. Esse projeto foi a base do EDSAC, considerado o primeiro computador com programa armazenado, e ainda é a base de praticamente todas as máquinas atuais.



Von Neummam estabeleceu os princípios base de funcionamento de um computador que ainda hoje estão em vigor:

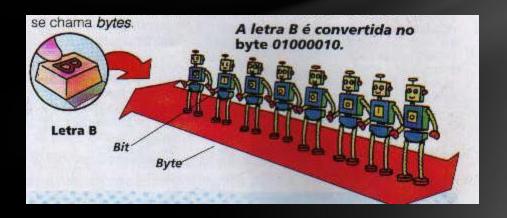
- Uso do sistema binário;
- Unidade de processamento central;
- Unidade aritmética e lógica;
- Memória;
- Unidades de entrada e saída de dados.

As válvulas normalmente *quebravam após algumas horas de uso* e tinha o processamento bastante lento.

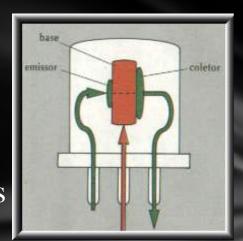
Nesta geração os computadores calculavam com uma velocidade de milésimos de segundo e eram programados em linguagem de máquina.

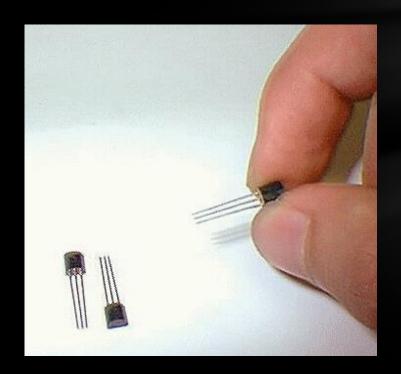
Bits e Bytes

- ➤ Para representar uma informação o computador utiliza dois sinais (0,1), pois os elementos electrónicos que o constituem só podem assumir dois estados diferentes: liga ou desliga, passa ou não passa corrente.
- Os dígitos 0 e 1 são gravados, através de impulsos eléctricos, em minúsculos circuitos electrónicos.
- O computador armazena os dados em séries de oito bits, a que se chama bytes.



- •Início do uso comercial
- •Tamanho gigantesco
- •Capacidade de processamento muito pequena
- •Uso de transistores em substituição às válvulas



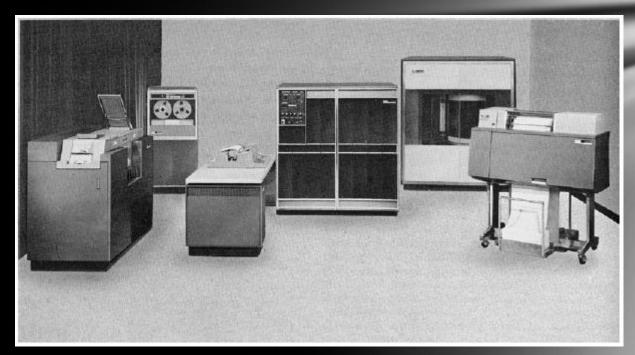


Com o uso dos transistor os computadores ficaram menores e Reduziu-se drasticamente o número de falhas e a dissipação de calor.

- •A válvula foi substituída pelo transistor.
- •O seu tamanho era 100 vezes menor que o da válvula;
- não precisavam de tempo para aquecimento;
- consumiam menos energia;
- eram mais rápidos e confiável.

• IBM 7094 (1959)

Com a lançamento das máquinas 7090 e 7094 marcou o início do domino da IBM na computação cientifica durante a década de 1960.



• PDP-1(1960)

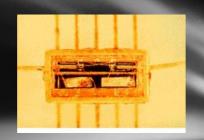


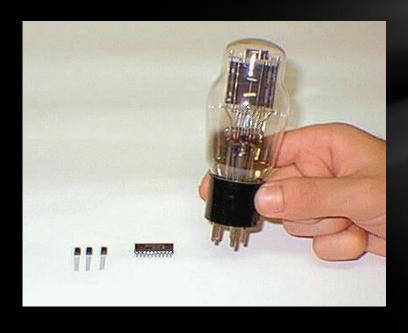


1962 - Primeiro videogame

Terceira Geração (1965 - 1980) — Circuito Integrado

- •Surgem os circuitos integrados
- •Diminuição do tamanho
- •Maior capacidade de processamento
- •Início da utilização dos computadores pessoais







Terceira Geração (1965 - 1980) - Circuito Integrado

Os transistores foram substituídos pela tecnologia de circuitos integrados (associação de transistores em pequena placa de silício).

Além deles, outros componentes eletrônicos foram miniaturizados e montados num único **CHIP**, que já calculavam em nanossegundos (bilionésimos).

Os computadores com o CI (Circuito Integrado) são muito mais confiáveis, bem menores, tornando os equipamentos mais compactos e rápidos, pela proximidade dos circuitos; possuem baixíssimo consumo de energia e menor custo. Nesta geração surge a linguagem de alto nível, orientada para os procedimentos.

Terceira Geração (1965 - 1980) — Circuito Integrado

• IBM System/360 (1964)



Terceira Geração (1965 - 1980) — Circuito Integrado

• Apple I (1976)



Quarta Geração (1980 - ?) – CI VLSI - (Very Large Scale of Integration)

- •Surgem os softwares integrados
- •Processadores de Texto
- •Folhas de Cálculo
- •Gestores de Banco de Dados
- Gráficos
- •Gestores de Comunicação

Em 1975/77, ocorreram avanços significativos, surgindo os microprocessadores, os microcomputadores e os supercomputadores. Em 1977 houve uma explosão no mercado de microcomputadores, sendo fabricados em escala comercial e a partir daí a evolução foi sendo cada vez maior, até chegar aos micros atuais.

O processo de miniaturização continuou e foram denominados por escalas de integração dos circuitos integrados. Nesta geração começa a utilização das linguagens de altíssimo nível, orientadas para um problema.

• IBM PC (1980)

A IBM introduziu seu PC (Personal Computer), seguindo a tendência do crescente mercado de computador pessoal. Tornando-se o computador mais vendido de toda história.



Quarta Geração (1980 - ?) – CI VLSI - (Very Large Scale of Integration)

• Osborne I (1981)

Adam Osborne completou o primeiro computador portátil, o Osborne I que pesava 11 Kg. Com display de 5 polegada, 64 KB de memória, um modem, e dois drives de disquete's.



Quarta Geração (1980 - ?) – CI VLSI- (Very Large Scale of Integration)

• IBM ASCI White (2000)



Quinta Geração(Visão do Futuro) — Uso de Inteligência

Supercomputadores

Automação de escritórios

Automação comercial e industrial

Robótica

Imagem virtual

Multimídia

Era on-line (comunicação através da Internet)

Quinta Geração(Visão do Futuro) — Uso de Inteligência artificial

O primeiro supercomputador, de fato, surgiu no final de 1975. As aplicações para eles são muito especiais e incluem laboratórios e centro de pesquisa aeroespacial como a NASA, empresas de altíssima tecnologia, produção de efeitos e imagens computadorizadas de alta qualidade, entre outros. Eles são os mais poderosos, mais rápidos e de maior custo.

