

A graphic on the left side of the slide features four overlapping, horizontal rectangular blocks in purple, orange, yellow, and blue. The text 'Agencia de Aprendizaje a lo largo de la vida' is written across these blocks in white. The orange block has a white arrow pointing to the right.

Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

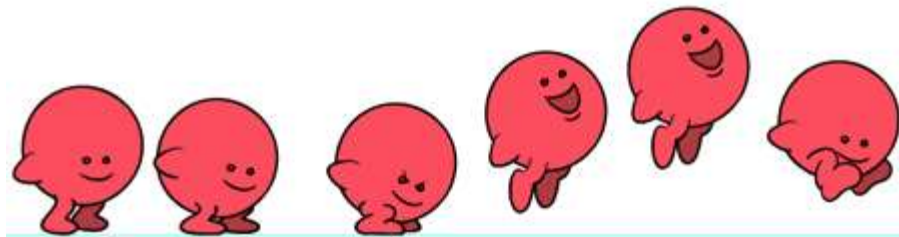
Codo a Codo inicial

Clase Introductoria

Aprendizaje desde Cero
Parte 1

Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a Aprender desde Cero



Contenido:

- **Conceptos básicos de computación**
- **Un poco de historia**
- **Reconocimiento de componentes**
- **Hardware y software**
- **Sistemas Operativos**
- **Navegación, buscar información en internet**





Conceptos básicos de computación:

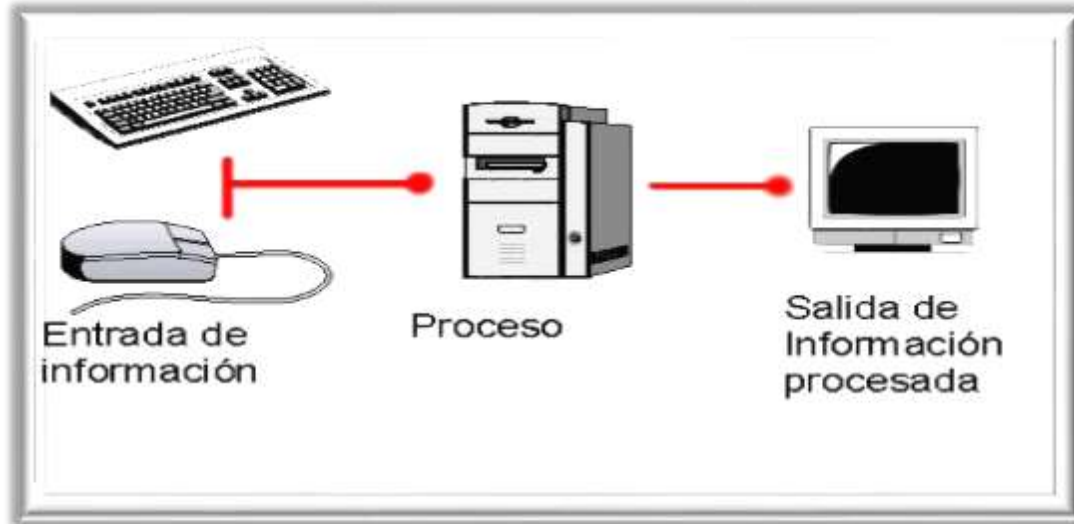
La computación o informática es una ciencia que estudia las formas, técnicas y procesos para trabajar con datos. Su trabajo consiste en almacenar, procesar y transmitir información, siempre en formato digital. En un principio esta ciencia se usó para facilitar los trabajos repetitivos y monótonos del área administrativa y junto con la automatización de máquinas se produjo una disminución de los costes y un incremento en la productividad.

Actualmente se requiere de la informática o ciencias de la computación para conseguir optimización en casi todas las ciencias y disciplinas existentes, y generar mejoras en la calidad de vida de las personas.

Entrada, Proceso y Salida:

El proceso de computación en general consta de una **entrada de datos** sobre un problema que vamos a abordar. Luego, realiza un **proceso interno**, el cual transforma estos datos en información manipulada a fin de cumplir un propósito en particular. Por último, se genera la **salida**, de dicha información para ser utilizada por el usuario.

La siguiente imagen representa este proceso en forma general:





Dato e información:

Dato es un término que se refiere a hechos, eventos, transacciones, etc., que han sido registrados. Es la entrada sin procesar de la cual se produce la información. Información se refiere a los datos que han sido procesados y comunicados de tal manera que pueden ser entendidos e interpretados por el receptor.

Este paso del dato a la información es crucial ya que los datos por sí solos no nos dicen nada. No tienen ningún significado en particular, no son buenos ni malos en sí mismos. Solo al procesarlos, es decir, al analizarlos, compararlos con otros, ponerlos en contexto y relacionarlos, es que se convierten efectivamente en información. De esta forma, **la información es nada más ni nada menos que "datos interpretados", a los que les damos un significado.**

Ejemplo:

Por ejemplo, cuando una persona va al médico, le proporciona una serie de datos (sus síntomas). Solamente con esos datos no se puede hacer demasiado: podrían significar cualquier cosa, pero el médico, los procesa y los transforma en información (un diagnóstico) a partir de la cual puede sugerir un tratamiento y por lo tanto, una solución al problema del consultante.



Historia de la computadora:



La historia de la computadora es el recuento de **los eventos, innovaciones y desarrollos tecnológicos del campo de la informática** y la automatización, que dieron origen a las máquinas que conocemos como computadoras, computadores u ordenadores. Registra además su mejoramiento y actualización hasta alcanzar las versiones miniaturizadas y veloces del siglo XXI.

Las computadoras **son las máquinas de cálculo más avanzadas y eficientes** inventadas por el ser humano. Están dotadas del suficiente poder de operaciones, la suficiente autonomía y velocidad como para reemplazarlo en muchas tareas, o permitirle dinámicas de trabajo virtuales y digitales que nunca antes en la historia habían sido posibles.

La invención de este tipo de aparatos en el siglo XX **revolucionó para siempre la manera en que entendemos los procesos industriales**, el trabajo, la sociedad y un sinnúmero de otras áreas de nuestra vida. Afecta desde el modo mismo de relacionarnos, hasta el tipo de operaciones de intercambio de información a escala mundial que somos capaces de realizar.

Antecedentes:

Joseph Marie Jacquard inventó en 1802 un sistema de tarjetas perforadas.

La historia de la computadora tiene largos antecedentes, que **se remontan a las primeras reglas de cálculo** y a las primeras máquinas diseñadas para facilitarle al ser humano la tarea de la aritmética. El ábaco, por ejemplo, fue un importante adelanto en la materia, creado alrededor de 4.000 a. C.

También **hubo inventos muy posteriores, como la máquina de Blaise Pascal**, conocida como Máquina de Pascal o Pascalina, creada en 1642. Consistía en una serie de engranajes que permitían realizar operaciones aritméticas. Esta máquina fue mejorada por Gottfried Leibnitz en 1671 y se dio inicio a la historia de las calculadoras.

Los intentos del ser humano por automatizar continuaron desde entonces: **Joseph Marie Jacquard inventó en 1802 un sistema de tarjetas perforadas** para intentar automatizar sus telares, y en 1822 el inglés Charles Babbage empleó dichas tarjetas para crear una máquina de cálculo diferencial.

Solamente doce años después (1834), logró innovar su máquina y obtener una máquina analítica capaz de las cuatro operaciones aritméticas y de almacenar números en una memoria (hasta 1.000 números de 50 dígitos). Por este motivo, **a Babbage se le considera el padre de la computación**, ya que esta máquina representa un salto hacia el mundo de la informática como lo conocemos.

Invención de la computadora

La invención de la computadora **no puede atribuirse a una sola persona**. Se considera a Babbage como el padre de la rama de saberes que luego será la computación, pero no será sino hasta mucho más adelante que se hará la primera computadora como tal.

Otro importante fundador en este proceso fue Alan

Turing, creador de una máquina capaz de calcular cualquier cosa, y que llamó "máquina universal" o "máquina de Turing". Las ideas que sirvieron para construirla fueron las mismas que luego dieron nacimiento al primer computador.

Otro importante caso fue el de **ENIAC (*Electronic Numeral Integrator and Calculator*, o sea, Integrador y Calculador Electrónico Numeral)**, creado por dos profesores de la universidad de Pensilvania en 1943, considerado el abuelo de los computadores propiamente dicho. Consistía en 18.000 tubos al vacío que llenaban un cuarto entero.



Historia del Hardware:

Desde los primeros sistemas informáticos, el hardware ha experimentado importantes cambios, con el fin de obtener computadoras más veloces y capaces de desarrollar una mayor diversidad de tareas. Teniendo en cuenta los adelantos más significativos, se distinguen al menos cuatro generaciones de hardware:

- **Primera generación (1945-1956):** Eran máquinas de cálculo que operaban mediante tubos al vacío.
- **Segunda generación (1957-1963):** Se inventaron los transistores, gracias a los cuales se redujo enormemente el tamaño total de las computadoras.
- **Tercera generación (1964-1971):** Se diseñaron los primeros circuitos integrados, impresos en pastillas de silicio, lo que permitió una mayor rapidez y efectividad en el procesamiento de la información.
- **Cuarta generación (1971-1981):** Surgieron los microprocesadores, que permitieron la creación de la computadora personal (PC).

A estas cuatro generaciones, se añade a veces una quinta generación (1982-1989), correspondiente al desarrollo de sistemas de computación paralela, capaces de ejecutar muchas operaciones simultáneamente. Se trató de un proyecto que no obtuvo los resultados esperados y se abandonó.

¿Qué es hardware?

En computación e informática, se conoce como hardware (del inglés hard, rígido, y ware, producto, mercancía) al conjunto de los componentes materiales, tangibles, de un computador o un sistema informático. Incluye todas las partes mecánicas, eléctricas y electrónicas, sin considerar los programas y otros elementos digitales que forman parte del software.

El término hardware se utilizó en inglés a partir del siglo XV para designar utensilios y herramientas fabricados con metales duros. Actualmente, hardware también se emplea con los significados de ferretería, armamento y conjunto de partes de metal.

Con el surgimiento de las computadoras en la década de 1940, se comenzó a denominar hardware a los componentes físicos de la máquina para distinguirlos de los componentes lógicos.

La palabra se emplea en español y otros idiomas sin traducción. En el caso del español, se han propuesto, sin demasiado éxito, varios términos y expresiones equivalentes: equipo, equipo informático, componentes, soporte físico.

Tipos de hardware:

De acuerdo con la tarea que desempeña, el hardware se clasifica en cinco categorías principales:

- **Hardware de procesamiento:** Es el corazón propiamente dicho del computador, donde reside su capacidad de realizar operaciones lógicas, es decir, sus cálculos. Corresponde a la Unidad Central de Proceso (CPU) o también se puede considerar como parte del hardware de procesamiento la placa madre o placa base (motherboard), que conecta a todos los componentes.
- **Hardware de almacenamiento:** Es la memoria del sistema. Se trata de unidades que permiten guardar la información, tanto en soportes internos dentro de la máquina como en soportes extraíbles y portátiles. El principal componente de este tipo es la memoria de acceso aleatorio, más conocida como memoria RAM (sigla en inglés de Random Access Memory).

Tipos de hardware:

Hardware de entrada: Son dispositivos que permiten ingresar información al sistema. Pueden estar integrados a la máquina o ser removibles. El teclado, el mouse, el micrófono y el escáner forman parte de este tipo de dispositivos.

Hardware de salida: Son dispositivos semejantes a los de entrada, pero permiten extraer información del sistema. Entre este tipo de dispositivos se encuentran el monitor, la impresora y los altavoces.

Hardware de entrada y salida: Son aquellos dispositivos que combinan las funciones de entrada y de salida de información del sistema. Los discos externos y las memorias USB son componentes de entrada y salida por ejemplo.

El hardware también se puede clasificar teniendo en cuenta su importancia. En este caso, se distinguen dos grupos:

- **Hardware crítico:** Es aquel sin el cual la computadora no puede funcionar. Incluye la placa madre, la CPU, la memoria RAM, la tarjeta gráfica y la fuente de alimentación.
- **Hardware no crítico:** Son los componentes que, aunque necesarios, no son imprescindibles para el arranque de la computadora. A esta categoría pertenecen el disco duro y, en general, los dispositivos de entrada y salida.

Componentes internos y dispositivos externos:

Como hemos visto, el hardware hace referencia a los diferentes elementos tangibles de una computadora y hay varias formas de clasificarlo. A continuación, una de las formas más comunes de agruparse es en interno y externo (periférico).

El **hardware interno** está conformado principalmente por componentes:

- **Placa madre (o motherboard):** Es la placa principal de cualquier sistema informático al que todos los demás dispositivos se conectan, tanto de manera directa (como los circuitos eléctricos interconectados) como indirecta (a través de puertos USB u otro tipo de conectores). Cuenta con un software básico llamado BIOS que le permite realizar y sincronizar sus funciones básicas (como la transmisión de datos, la administración de la energía eléctrica y el reconocimiento de la conexión física de otros componentes externos).



- **Microprocesador:** Es la Unidad Central de Procesamiento (CPU), es decir, el cerebro de la computadora que controla todo lo que ejecuta el ordenador y es responsable de realizar los cálculos y la comprensión de datos. Hay varios tipos de CPU que se diferencian, entre otras cosas, por su velocidad para procesar la información. Esa velocidad se mide en una unidad de frecuencia llamada Hertz (o Hercio en español) y, cuanto más rápida es la velocidad alcanzada por el procesador, más rápido será el rendimiento de la computadora. En la actualidad, las dos marcas principales de CPU son AMD e Intel. Ojo, también Intel y AMD son fabricantes de Placas de Video. Ya veremos que esto tiene sentido porque tanto el procesador como la placa de video trabajan juntos para procesar muchísimos datos.

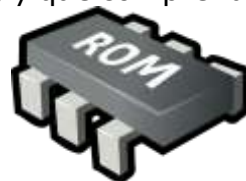


- **Memoria interna RAM:** Es la memoria que almacena información, de manera temporal y rápida, para que la computadora la utilice en el momento. Su capacidad de almacenamiento se mide en unidades llamadas gigabytes (GB). A mayor cantidad de memoria RAM, más rápido puede funcionar la computadora, por ejemplo, para abrir y usar varios programas a la vez. El contenido de la memoria RAM se elimina tan pronto se apaga la computadora porque no almacena datos (archivos, videos, programas, etc.), sino que conserva información sobre las acciones que se están realizando con esos datos. No almacena el archivo o el programa en sí, sino la información necesaria para ejecutarlo y mantenerlo funcionando.



Componentes internos y dispositivos externos:

- **Memoria interna ROM o BIOS:** Es la memoria que almacena información de manera permanente y que se denomina de "solo lectura", es decir, el usuario no puede alterar el contenido una vez que se almacenó esa información, solo puede instalarlo o desinstalarlo. La memoria ROM almacena todo lo relacionado con instrucciones o lo que también se denomina BIOS (sistema básico o programa de arranque) y que comprende las instrucciones de cómo se inicia la máquina o cómo funcionan ciertos programas, entre otros.



- **Placa de video:** También conocida como "tarjeta gráfica" es un dispositivo de hardware interno que se conecta a la placa madre y permite que la computadora muestre imágenes en el monitor. Básicamente, la única función que cumple la tarjeta de vídeo en el conjunto de una computadora es procesar la información que le envía la CPU (Unidad de Proceso Central), y convertirla en imágenes, las que luego enviará al monitor. Es decir que por un lado ingresa información, es procesada y luego sale por el monitor, tan simple como eso. El tema es como lo hacen. En este proceso intervienen los varios elementos que conforman una placa de video. A su vez, cada placa de video siempre requiere de la instalación de un software para que le indique a la computadora cómo usar esa placa de video. El usuario puede modificar la configuración de la imagen proyectada en el monitor, por ejemplo, la calidad (mayor o menor definición), el tamaño, entre otros.



- **Placa de sonido:** Es un dispositivo de hardware interno que se conecta a la placa madre y se clasifica según los canales que utiliza, por ejemplo, estéreo, cuadrafónico (sonido envolvente), MIDI (conector de uso profesional), entre otros. La función principal de la placa es permitir a la computadora reproducir sonidos (música, voz o cualquier señal de audio) a través de altavoces o auriculares. También recibe sonidos del usuario a través de la conexión de un micrófono.



- **La unidad de almacenamiento:** Es el dispositivo que principalmente almacena el sistema operativo y la información. A diferencia de la memoria RAM, la unidad de almacenamiento guarda la información de forma permanente. Existen dos tipos de unidades de almacenamiento, los discos duros o discos rígidos (hard disk drive, HDD) y las unidades de estado sólido (solid state drive, SSD). Los HDD, más antiguos, están formados por uno o varios platos giratorios de metal, en los que un cabezal magnético lee o escribe información a medida que se usa la computadora. Las unidades SSD, más modernas, no poseen partes mecánicas. La información se guarda en chips que utilizan memoria flash. Esta tecnología permite leer y escribir información ubicada en distintas posiciones al mismo tiempo. De este modo, resultan mucho más veloces que los discos duros. Un gran consejo es que el sistema operativo esté siempre instalado en unidades SSD mientras que archivos menos relevantes o requeridos en unidades HDD, ya que no se requieren con tanta frecuencia y velocidad.



- **La fuente de alimentación:** Se encarga de recibir la corriente eléctrica alterna y de transformarla en corriente continua, que alimenta los dispositivos internos de la computadora. La fuente se ocupa, además, de filtrar y distribuir el voltaje que precisan los dispositivos para funcionar, ya que no todos requieren la misma cantidad de voltios.



El **hardware externo** de una computadora está conformado principalmente por dispositivos de entrada y salida:

Dispositivos de entrada: También llamados periféricos. Son piezas que reciben datos sin procesar y que la computadora puede procesar a través del software correspondiente. Se dividen en dos categorías, dispositivos de entrada manual, que deben ser operados por el usuario (teclado, mouse, pantalla táctil, micrófono, etc.) y dispositivos de entrada automática, que accionan el ingreso de información por su cuenta, de manera independiente del usuario (lector de banda magnética, reconocimiento de caracteres de tinta magnética, lector de PIN y chip, lector de código de barras, etc.).

Periféricos de entrada



Dispositivos de salida: Son piezas que envían hacia fuera los datos procesados por la computadora. Hay dos tipos, de salida temporal (como el monitor, que actualiza constantemente la imagen de salida en la pantalla) y de salida permanente (como la impresora, que reproduce información sobre un papel que perdura como una copia impresa).

Periféricos de salida



Dispositivos de entrada-salida: Los periféricos de entrada y salida, abreviados e/s o también i/o (del inglés *input/output*), son aquellos que **cumplen tanto con el ingreso de información al sistema como con su extracción**. Esto puede ocurrir de manera simultánea o por turnos.

Son ejemplos de periféricos mixtos:

Las pantallas táctiles, que permiten al mismo tiempo mostrar la información del sistema visualmente e interactuar con ella a través de los dedos o de otros instrumentos ópticos como lápices digitales.

Las impresoras multifuncionales, que cumplen las funciones de un escáner y una impresora, o sea, permiten al usuario tanto digitalizar documentos como imprimirlos.

Los equipos de realidad virtual, normalmente cascos y guantes que proyectan directamente la información digital a la vista y los oídos del usuario, y le permiten retroalimentar el sistema con los movimientos de su cuerpo.

Las tarjetas de red o *bluetooth*, que permiten el envío y la recepción de información proveniente de otros sistemas computarizados, mediante la codificación y decodificación de señales ópticas, ondas de radio o impulsos eléctricos a través del cableado.



Qué es Software?



El software es el soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de instrucciones lógicas necesarias para cumplir tareas específicas en conjunto con el hardware. De esta manera, el software envía instrucciones que el hardware ejecuta, haciendo posible su funcionamiento.

El software se construye con una serie de "reglas"(código del programa) escritas en algún lenguaje de programación. Estas reglas definen cómo debe comportarse el sistema informático (es decir, el software y también el hardware), indicando su lógica y estructura. Ahora bien, estas reglas no pueden escribirse de cualquier forma, por ello existen los lenguajes de programación, que nos permiten darle comportamiento al software.

Relacionando el concepto de software con sistema informático, toda la parte lógica no tangible de un sistema informático se considera como software del sistema.

Por ejemplo, Microsoft Excel es un sistema informático, el cual se compone de diferentes elementos orientados al tratamiento y administración de datos con el objetivo de generar información.

Tipos de software

Al igual que el hardware se clasifica de diferentes formas, con el software sucede algo similar. Existen tres grandes tipos de software, clasificados según su finalidad y estos son el software operativo, el software de aplicación y el software de programación.

Un ejemplo de la gestión de recursos de un SO:

Software operativo (sistema operativo)

Un Sistema Operativo (SO) es el software principal de un sistema informático que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación de software. Ejemplos de SO:



Además, la parte más importante que tiene un SO es que se encarga de administrar los recursos de una computadora, esto significa que es un “orquestador” de todos los programas que están funcionando en una PC. Sin el SO no podrías usar una computadora, ya que no estaría asegurado el orden y equilibrio para que cada programa funcione correctamente.

Algunos de los sistemas operativos más famosos son Windows, de la empresa Microsoft y MacOS de la empresa Apple. A su vez, existen otras alternativas libres (pagas o gratuitas) basadas en otro sistema operativo que es Unix. Un ejemplo de esto es Ubuntu que es libre y gratuito. Pero atención, MacOS también fue diseñado a partir de la base de Unix pero es privado y pago. ¿Cómo es esto? ¿Cuáles son las diferencias entre software libre, gratuito y privado?

Software libre no es sinónimo de gratuito

Se conoce como software libre a todo programa que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. A grandes rasgos, significa que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software. Es decir, el software libre es una cuestión de libertad, no de precio. Para entender el concepto, debemos pensar “libre” como en “libre expresión”.

En inglés, a veces en lugar de “free software” decimos “libre software”, empleando ese adjetivo francés o español, derivado de “libertad”, para mostrar que no implica que el software es gratuito. Se puede haber pagado dinero para obtener copias de un programa libre, o puede haber obtenido copias sin costo, pero con independencia de cómo se obtuvieron sus copias, siempre se tiene la libertad de copiar y modificar el software, incluso de vender copias.

Software de aplicación

En informática, se entiende por software de aplicación, a aquellos programas generalmente instalados en el sistema operativo por el usuario, y diseñados para llevar a cabo un objetivo determinado y concreto, de tipo lúdico, instrumental, comunicativo, informativo, etc.

Dicho de otro modo, todos aquellos programas que no tienen que ver con el funcionamiento del computador, sino que se instalan en él con funciones determinadas, ya sea como herramientas de trabajo (hoja de cálculo, procesador de palabras, programas de diseño gráfico, etc.), de ocio (videojuegos, reproductores de audio o video, etc.) o de información (enciclopedias digitales, navegador de Internet, etc.), entre otras.

El software de aplicación normalmente es diseñado y comercializado aparte del software de sistema operativo que viene incorporado de fábrica al computador, y su selección e instalación en el sistema es a total libre albedrío del usuario. No es, sin embargo, imposible que muchos programas de este tipo vengan preinstalados —debido a convenios empresariales y promociones específicas— en el disco rígido de un computador recién comprado, por ejemplo un antivirus o un navegador web específico.

Algunos ejemplos populares de Software de aplicación son:



Google Chrome: Se llama así a este navegador de Internet diseñado y publicado por Google Inc., y distribuido de manera totalmente gratuita por la red. Revolucionó el ramo al ser uno de los exploradores más livianos y veloces del momento.



OpenOffice: Un paquete de software de oficina, de distribución libre y gratuita a través de Internet, para hacer la competencia a versiones pagas populares, como Microsoft Office. OpenOffice opera con código abierto y posee tanto un procesador de palabras (Writer), una hoja de cálculo (Calc), un software de presentaciones y diapositivas (Impress), una base de datos (Base) y un editor de fórmulas matemáticas (Math), como un editor de gráficos y efectos visuales (Draw)





Skype: Un software diseñado para establecer comunicaciones telefónicas o videoconferencias empleando la transmisión de datos de Internet. Permite al usuario establecer su agenda de contactos, administrar diversas cuentas y emitir y recibir tanto señales de audio como de video en tiempo real.

Actual mente es propiedad de la empresa Microsoft.



MediaMonkey: Se trata de un programa reproductor multimedia para archivos de audio y de video, desarrollado por Ventis Media Inc. Permite organizar, etiquetar y reproducir archivos, y opera en diversos sistemas operativos.



Adobe Illustrator: Diseñado para la edición de gráficos y en representación virtual de un taller de arte, este programa opera en base a un tablero de dibujo llamado “mesa de trabajo”, en el que se lleva a cabo la labor de diseño artístico y creativo, ayudado por diversas herramientas digitales. Es propiedad de Adobe Systems y se encuentra en el paquete Adobe Creative Cloud.

Software de programación

Se conoce así a los lenguajes de programación, es decir, a los programas que sirven para diseñar otros programas. Para ello el usuario o programador cuenta con diversas herramientas de asistencia en la escritura del código de la nueva pieza de software, tales como funciones de prueba o interfaces amigables.

Todos los programas existentes provienen de un software de programación, y cada software de este tipo permite “escribir” un lenguaje o protocolo diferente, aunque muchos, claro, son el equivalente a políglotas.

Entonces, el software de programación se usa para la creación de otros software, programas o aplicaciones. Algunos son programas, o sea aplicaciones específicamente diseñadas para poder trabajar con lenguajes de programación, por ejemplo Microsoft Visual Studio Code y otros son lenguajes propiamente dichos como Java, Javascript, Python, Ruby, PHP, C++, etc.



CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE INTERNET



INTERNET

Se trata de una red de equipos de cálculo, que se relacionan entre sí a través del uso de un lenguaje universal.

NAVEGADOR

Es el instrumento que permite a los usuarios de internet navegar entre las distintas páginas de sitios webs.

BUSCADOR

Es un sistema informático que busca todo tipo de información en la web, almacenando la misma en una enorme base de datos, para arrojar la información solicitada.



¿QUÉ ES UN SITIO WEB?

Es un **espacio virtual en Internet**. Se trata de un conjunto de páginas web, accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la **World Wide Web (WWW)**.

DIFERENCIA ENTRE PÁGINA WEB Y SITIO WEB



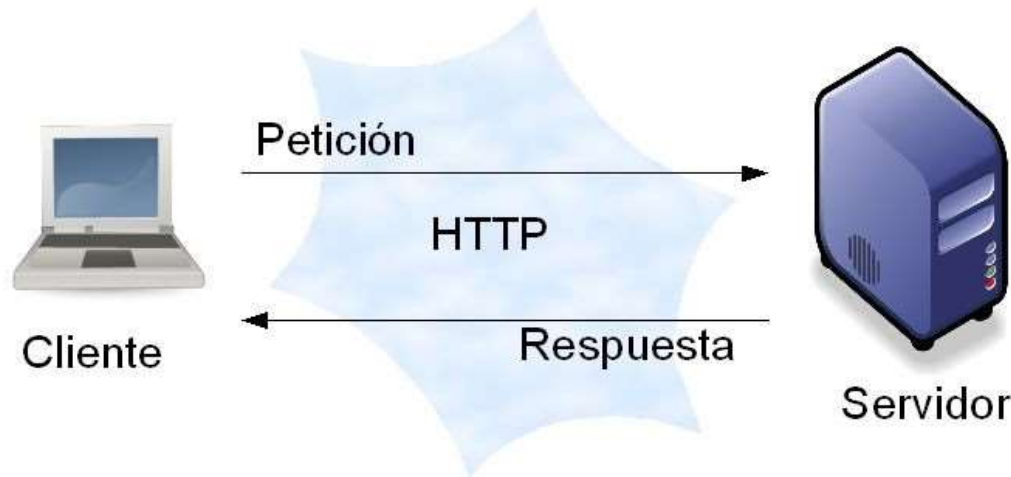
EL MODELO CLIENTE-SERVIDOR



Cuando la petición llega al servidor, el mismo resuelve:

- Si el sitio efectivamente está en ese servidor.
- Qué directorio (o carpeta) corresponde con ese sitio web.
- Qué archivo está siendo solicitado (si no es ninguno, siempre se busca uno por defecto).
- Qué tecnologías conforman esos archivos.

CLIENTE-SERVIDOR



Al abrir un browser y pedir una página web, se suele hacer por su nombre normalmente. A lo largo de toda la red de internet, hay una serie de máquinas que hacen de “agenda” y nos dan la IP. Cuando la petición llega al servidor, el mismo resuelve.

EXPLORADORES



Para probar tu web, necesitarás varios exploradores, con el fin de corroborar si los mismos soportan las etiquetas aplicadas al diseño. Los más comunes son:

- Google Chrome.
- Mozilla Firefox.
- Opera.
- Safari.
- Microsoft Edge.

EDITORES DE TEXTO



Son programas que te permiten **realizar o escribir código fuente (HTML, CSS, PHP, JavaScript)** de tus proyectos. Al ser dinámicos, son idóneos para cuando desarrollas uno con varios lenguajes de programación. Algunos de ellos son:

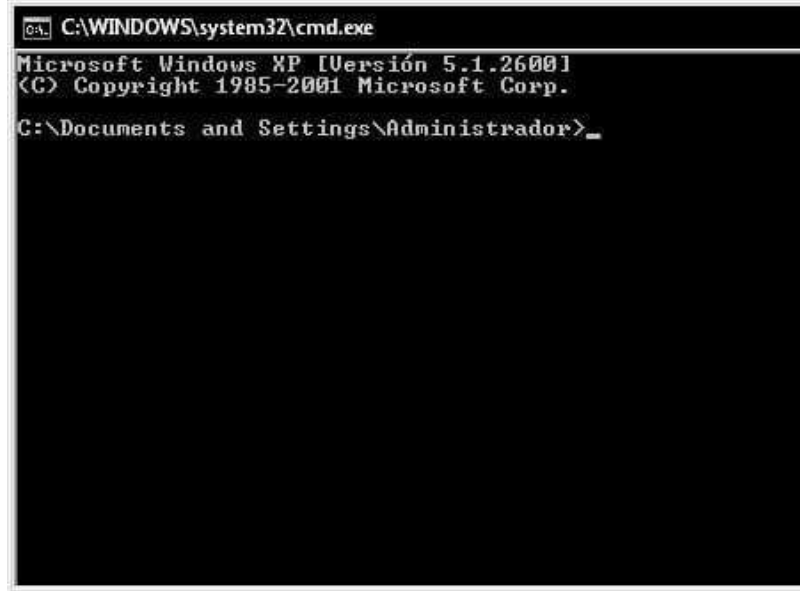


- Sublime Text.
- Atom.
- **Visual Studio Code.**



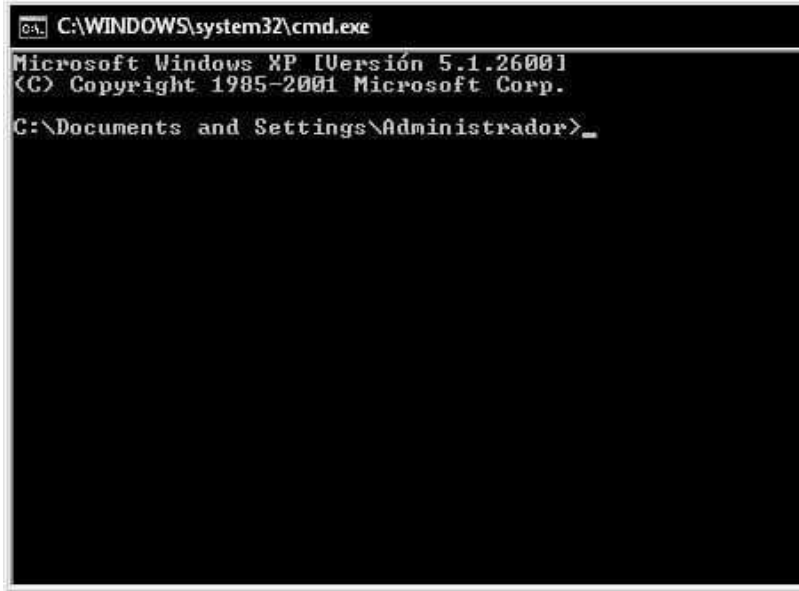
Código fuente: es el conjunto de líneas de textos, las cuales son las directrices que debe seguir la computadora para realizar dicho programa.

TERMINAL O CONSOLA

A screenshot of a Windows XP command prompt window. The title bar at the top reads 'C:\WINDOWS\system32\cmd.exe'. The main text area shows the following: 'Microsoft Windows XP [Versión 5.1.2600]' followed by '(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.' on the next line. Below that is the command prompt path 'C:\Documents and Settings\Administrador>' followed by a cursor. The background is black and the text is white.

En informática, una terminal o consola es la aplicación que se utiliza para interactuar con el computador a través de comandos. Está disponible en todos los Sistemas Operativos.

CONOCIENDO LA TERMINAL - DOS

A screenshot of a Windows XP command prompt window. The title bar at the top reads "C:\WINDOWS\system32\cmd.exe". The main text area shows the following: "Microsoft Windows XP [Versión 5.1.2600]" on the first line, "(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp." on the second line, and the command prompt "C:\Documents and Settings\Administrador>_" on the third line. The background is black and the text is white.

Windows: ve al menú o pantalla de Inicio, y escribe "Símbolo del Sistema" en el cuadro de búsqueda escribe CMD.

Algunos Comandos en Sistemas Operativos

Comando (Windows)	Comando (Mac OS / Linux)	Descripción	Ejemplo
exit	exit	Cierra la ventana.	exit
cd	cd	Cambia el directorio.	cd test
cd	pwd	Mostrar el directorio actual.	cd (Windows) o pwd (Mac OS / Linux)
dir	ls	Lista directorios/archivos.	dir
copy	cp	Copia de archivos.	copy c:\test\test.txt c:\windows\test.txt

Recordá:

- **Revisar la Cartelera de Novedades.**
- **Hacer tus consultas en el Foro.**

Todo en el Aula Virtual.