

TAREA DE INVESTIGACION.

***Hacer un cuadro donde explique cada una de los componentes de la PC (Nombre, Imagen, Concepto o Definición)**



CPU

Unidad de procesamiento central, esta es la parte más importante ya que es el cerebro de la computadora, dentro de ella se realizan todas las tareas comandadas por el usuario, ella consta de partes específicas internas que serán explicadas más adelante.



MONITOR

Los monitores los podemos clasificar por tamaño o por tipo de monitor. por tamaño dependerá de el largo de la diagonal de la pantalla, es decir 14, 15, 17, 19, 21 pulgadas, etc. por el tipo de monitor es un poco más técnico, se diferencian en los monitores de tubo sencillo, los de tubo de pantalla plana y los flat panel.



MOUSE

Existen diferentes tecnologías con las que funciona el mouse: Mecánica, Óptica. Opto mecánica. De estas tecnologías, la última es la más utilizada en los "ratones" que se fabrican ahora. La primera era poco precisa y estaba basada en contactos físicos eléctricos a modo de escobillas que en poco tiempo comenzaban a fallar. Los ópticos son muy precisos, pero demasiado caros y fallan a menudo.

TECLADO



Es un componente muy importante, ya que es el que permitirá nuestra relación con la PC. Los teclados han evolucionado bastante también, hoy día poseen botones especiales para navegar en Internet o para abrir programas específicos con solo oprimirlos. Existen varios tipos de teclados: De membrana, Mecánicos, Ergonómicos.

MICROPROCESADOR



El microprocesador es la pieza principal en una computadora, es el cerebro en donde se realizan todos los cálculos y tomas de decisión. Los microprocesadores los podemos encontrar también en casi todos los dispositivos digitales, desde relojes hasta en los sistemas de inyección en los autos. La velocidad del reloj, dada en Hz que define cuantas instrucciones por segundo puede ejecutar. Esto es lo que escuchamos decir cuando un microprocesador de X marca es de 600MHz , 800 MHz, 1.5 GHz, donde MHz (Mega Hertz es millones de instrucciones y GHz (Mil millones de instrucciones)



MEMORIA RAM

La memoria RAM (Random Access Memory - Memoria de Acceso Aleatorio) es la memoria de almacenamiento principal en donde la PC guarda los datos que está utilizando en ese momento. Físicamente, los chips de memoria son rectángulos que generalmente suelen ir soldados en grupos a unas placas con "pines" o contactos. La diferencia entre la RAM y otros tipos de memoria de almacenamiento, como los discos rígidos, disquetes, etc., etc. es que la RAM es mucho más rápida, y que se borra al apagar la PC, no como los anteriores que pueden almacenar datos en forma permanente.



DISCO DURO

Disco Duro.- Es el dispositivo de almacenamiento de la computadora, en el se guardan el sistema operativo de la computadora (Por ejemplos Windows), las aplicaciones (Word, Excel, Power Point) y datos de las mismas (los archivos que creamos con las aplicaciones). La información también se puede guardar en disquettes, discos

compactos "CD", y algunas otras unidades como unidades de respaldo ZIP, IOmega, cintas etc.



UNIDADES LECTORAS

Permiten leer disquetes y CDs. DVD. En los cuales se puede almacenar gran cantidad de información.



MOTHERBOARD

La **placa base, placa madre, tarjeta madre o Board** (en inglés **motherboard, mainboard**) es una tarjeta de circuito impreso a la que se conectan las demás partes de la computadora. Tiene instalados una serie de integrados , entre los que se encuentra el Chipset que sirve como centro de conexión entre el procesador, la memoria ROM, los buses de expansión y otros dispositivos.



FUENTE DE PODER

La fuente de poder de las máquinas genéricas y de marca son una de las partes que no se le presta atención ya que no representa ningún interés para el usuario, por ejemplo limpian toda la máquina excepto la fuente que si la observamos bien sabemos que convierte los 120 Volts a ± 12 y a ± 5 Volts entre otros, tiene otra función, la de sacar el aire caliente de nuestro CPU, si se obstruyen los conductos que tiene la fuente por dentro no podrá sacar el aire caliente, que en el caso de los procesadores AMD es muy importante porque se calientan demasiado, como una pequeña estufa. En algunos procesadores AMD esto trae como consecuencia que me quede sin procesador, ya que el calor excesivo hará que se queme.

***Investigar la evolución de la computadora y realizar un resumen.**

Uno de los elementos más importantes de nuestra vida moderna es sin duda la computadora. Esta ha venido a simplificar nuestra existencia de muchas maneras. Las agencias gubernamentales, la empresa privada, las instituciones educativas y otras entidades utilizan las computadoras para llevar a cabo transacciones, automatizar procesos, enseñar o sencillamente con fines de entretenimiento. Esta es también una herramienta que ha venido a acortar distancias por medio de la comunicación. El uso de la computadora ha mejorado y agilizado muchas de nuestras labores diarias que realizamos tanto en el hogar como en el trabajo.

Este artefacto no es reciente, tiene una larga e interesante trayectoria. La historia de la evolución de las computadoras es una sorprendente y llena de controversias. Es increíble como de un sencillo dispositivo mecánico para contabilizar haya surgido tan poderosa e imprescindible herramienta que ha llegado a obtener tan grande importancia a nivel mundial.

A través del tiempo los ordenadores han cambiado de forma, tamaño, capacidad, composición y han adquirido nuevas funciones para resolver diferentes tipos de problemas o facilitar tareas específicas.

A continuación un breve análisis de la historia de este sorprendente artefacto.

I. Dispositivos computadorizados utilizados a través del tiempo

- **Abaco (5,000 años atrás)** - Surgió en Asia Menor y se utiliza actualmente. Se utilizó originalmente por mercaderes para llevar a cabo transacciones y contar los días. Comenzó a perder importancia cuando se inventó el lápiz y el papel.
- **Calculadora de Pascal (1642)**- Blaise Pascal inventó una máquina de sumar mecánica para ayudar a su padre a calcular impuestos.
- **Máquina de multiplicar de Leibniz (1694)**- Artefacto con funciones aritméticas basada en el modelo de Pascal.
- **“Arithmometer”(1820)**- Charles Xavier Thomas de Colmar inventó una calculadora que podía llevar a cabo las cuatro operaciones matemáticas básicas (sumar, restar, dividir y multiplicar).
- **Máquina de telar de Jacquard**- Artefacto controlado por tarjeta en las cuales los huecos estaban estratégicamente perforados.
- **Máquina diferencial de Babbage (1822)**- Diseñada para trabajar con vapor, era una máquina amplia del tamaño de una locomotora. Tenía como función resolver ecuaciones diferenciales. Durante el transcurso del tiempo Babbage comenzó a trabajar en la primera computadora de uso general o **máquina analítica**.
- **Primer uso de la programación (1832)**-Lady Ada Lovelace creó instrucciones rutinarias para controlar la computadora, sugirió que las tarjetas perforadas podían prepararse para repetir ciertas instrucciones.
- **Máquina tabuladora de Hollerith (1889)**- Le dio paso al procesamiento de datos automatizado. Hollerith fundó una compañía de máquinas tabuladoras que posteriormente paso a ser “International Business Machines” o IBM.
- **Máquina de resolver ecuaciones diferenciales de Vannevar Bush (1931).**
- **Primera computadora eléctrica de Atanasoff y Berry (1940).**
- **Inventión del ratón (mouse) y la interface gráfica (1970)**-Por la compañía Xerox PARC.
- **Apple (1976)**- Crearon las computadoras Apple I y II y las máquinas Macintosh en 1984. Se comenzó a utilizar las computadoras personales en las oficinas y hogares.

II. 4 Generaciones de la Computadora (Eventos más trascendentales)

Primera Generación (1945-1956)

- La computadora fue utilizada para fines militares durante la Segunda Guerra Mundial.
- IBM creó la primera calculadora electrónica en 1944.
- Se desarrolló la computadora ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), EDVAC (Electronic Discrete Variable Automatic Computer) en 1945 y la UNIVAC (Universal Automatic Computer) en 1951.
- Lo más significativo de esta generación fue el uso de los tubos al vacío.

Segunda Generación (1956-1963)

- Se reemplazaron los tubos al vacío por los transistores.
- Se reemplazó el lenguaje de máquina por el lenguaje ensamblador.

- Se crearon los lenguajes de alto nivel como COBOL (Common Business-Oriented Language) y FORTRAN (Formula Translator).
- Se diseñaron computadoras más pequeñas, rápidas y eficientes.

Tercera Generación (1964-1971)

- Uso de chips de silicón.
- Sistemas operativos.

Cuarta Generación (1971-presente)

- Se desarrollaron nuevos chips con mayor capacidad de almacenamiento.
- Se comenzaron a utilizar las computadoras personales y las Macintosh.
- Se desarrolló el diseño de redes.
- Internet

III. Clases y Categorías de Computadoras

A. Clases

- **Análoga**-Son usadas mayormente para el control de procesos, trabajan con variables que son medidas a lo largo de una escala continua con cierto grado de veracidad.
- **Digital**-Opera directamente con cómputos de dígitos, que representan letras, números y símbolos especiales.
- **Híbridas**-Combinación de la computadora análoga y la digital.
- **De uso general**-Pueden almacenar diferentes tipos de programas y pueden ser usadas en diferentes aplicaciones.
- **De uso especial**-Diseñada para trabajar con un problema específico.

B. Categorías

- **Supercomputadora** - Diseñada para aplicaciones científicas y procesos complejos.
- **Mainframe**- Mayor velocidad en el procesamiento y mayor capacidad de almacenaje.
- **Minicomputadoras**- Son de propósitos generales, más poderosas y costosas que las microcomputadoras.
- **Servidor**-Se diseñó para apoyar una red de computadoras permitiendo a los usuarios compartir archivos, programas de aplicaciones y "hardware", como por ejemplo las impresoras.
- **Microcomputadoras**-Sistemas pequeños de propósitos generales. Pueden ejecutar las mismas operaciones y usar las mismas instrucciones de muchas sistemas grandes.

*Investigar Orígenes del Internet

En el mes de julio de 1961 Leonard Kleinrock publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. Kleinrock convenció a Lawrence Roberts de la factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red. El otro paso fundamental fue hacer dialogar a los ordenadores entre sí. Para explorar este terreno, en 1965, Roberts conectó una computadora TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, creando así la primera (aunque reducida) red de computadoras de área amplia jamás construida.

1969. La primera red interconectada nace el 21 de noviembre de 1969, cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica conmutada, y gracias a los trabajos y estudios anteriores de varios científicos y organizaciones desde 1959 (ver Arpanet). El mito de que ARPANET, la primera red, se construyó simplemente para sobrevivir a ataques nucleares sigue

siendo muy popular. Sin embargo, este no fue el único motivo. Si bien es cierto que ARPANET fue diseñada para sobrevivir a fallos en la red, la verdadera razón para ello era que los nodos de conmutación eran poco fiables, tal y como se atestigua en la siguiente cita:

1972. Se realizó la Primera demostración pública de ARPANET, una nueva red de comunicaciones financiada por la DARPA que funcionaba de forma distribuida sobre la red telefónica conmutada. El éxito de ésta nueva arquitectura sirvió para que, en 1973, la DARPA iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes (orientadas al tráfico de paquetes) de distintas clases. Para este fin, desarrollaron nuevos protocolos de comunicaciones que permitiesen este intercambio de información de forma "transparente" para las computadoras conectadas. De la filosofía del proyecto surgió el nombre de "Internet", que se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos TCP e IP.

1983. El 1 de enero, ARPANET cambió el protocolo NCP por TCP/IP. Ese mismo año, se creó el IAB con el fin de estandarizar el protocolo TCP/IP y de proporcionar recursos de investigación a Internet. Por otra parte, se centró la función de asignación de identificadores en la IANA que, más tarde, delegó parte de sus funciones en el Internet registry que, a su vez, proporciona servicios a los DNS.

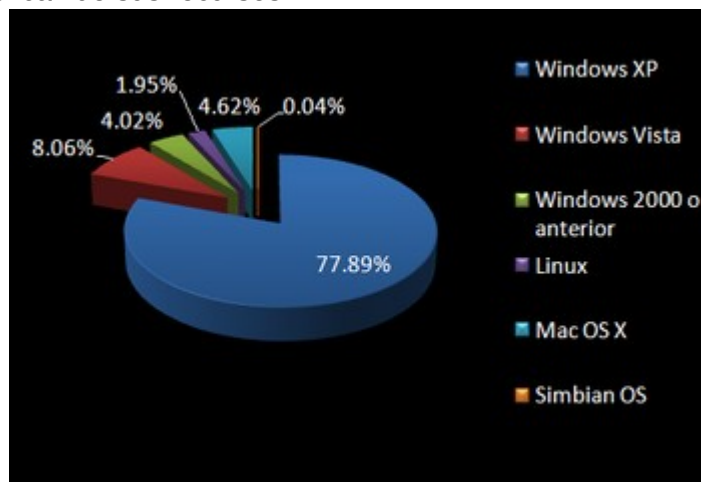
1986. La NSF comenzó el desarrollo de NSFNET que se convirtió en la principal Red en árbol de Internet, complementada después con las redes NSINET y ESNET, todas ellas en Estados Unidos. Paralelamente, otras redes troncales en Europa, tanto públicas como comerciales, junto con las americanas formaban el esqueleto básico ("backbone") de Internet.

1989. Con la integración de los protocolos OSI en la arquitectura de Internet, se inició la tendencia actual de permitir no sólo la interconexión de redes de estructuras dispares, sino también la de facilitar el uso de distintos protocolos de comunicaciones. En el CERN de Ginebra, un grupo de físicos encabezado por Tim Berners-Lee creó el lenguaje HTML, basado en el SGML. En 1990 el mismo equipo construyó el primer cliente Web, llamado WorldWideWeb (WWW), y el primer servidor web.

2006. El 3 de enero, Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios. Se prevé que en diez años, la cantidad de navegantes de la Red aumentará a 2.000 millones.

***Sistemas Operativos que existen en General.**

Un sistema operativo es un software de sistema, es decir, un conjunto de programas de computación destinados a realizar muchas tareas entre las que destaca la administración eficaz de sus recursos.



-Windows XP

Windows XP (cuyo nombre en clave inicial fue Whistler) es una línea de sistemas operativos desarrollado por Microsoft que fueron hechos públicos el 25 de octubre de

2001. Se considera que están en el mercado 400 millones de copias funcionando. Las letras "XP" provienen de la palabra 'eXPeriencia', 'eXPerience' en inglés.

-Windows Vista

Windows Vista es una línea de sistemas operativos desarrollada por Microsoft para ser usada en ordenadores de sobremesa, ordenadores portátiles, Tablet PC y Centros multimedia.

El proceso de desarrollo terminó el 8 de noviembre de 2006 y en los siguientes tres meses fue entregado a los fabricantes de hardware y software, clientes de negocios y canales de distribución. El 30 de enero de 2007 fue lanzado mundialmente y fue puesto a disposición para ser comprado y descargado desde el sitio web de Microsoft. La aparición de Windows Vista viene más de 5 años después de la introducción de su predecesor, Windows XP, es decir el tiempo más largo entre dos versiones consecutivas de Microsoft Windows. La campaña de lanzamiento fue incluso más costosa que la de Windows 95, ocurrido el 25 de agosto de 1995, debido a que incluye además a otros productos como Microsoft Office 2007, y Exchange Server 2007. Actualmente Windows Vista ya tiene sucesor, llamado Windows 7, aunque éste todavía no se comercializa al público.

-Windows 2000 o Anteriores.

*En este mismo año vio la luz Windows 2000, una nueva versión de Windows NT muy útil para los administradores de sistemas y con una gran cantidad de servicios de red y lo más importante: admitía dispositivos Plug&Play que venían siendo un problema con Windows NT.

La familia de Windows 2000 estaba formada por varias versiones del sistema: una para las estaciones de trabajo (Windows 2000 Professional) y varias para servidores (Windows 2000 Server, Advanced Server, Datacenter Server).

Windows 2000 incorporaba importantes innovaciones tecnológicas para entornos Microsoft, tanto en nuevos servicios como en la mejora de los existentes.

*Windows Millenium Edition (ME)

En 2000 Microsoft introdujo Windows ME, que era una copia de Windows 98 con más aplicaciones añadidas. Windows ME fue un proyecto rápido de un año para rellenar el hueco entre Windows 98 y el nuevo Windows XP, y eso se notó mucho en la poca estabilidad de esta versión. En teoría, Windows 2000 iba a ser la unificación entre las dos familias de Windows, la empresarial y la de hogar, pero por retrasos se lanzó este pequeño avance. En esta versión se aceleraba el inicio del sistema y oficialmente ya no se podía distinguir entre el MS-DOS y el entorno gráfico (aunque aparecieron parches que permitían volver a separarlo como se hacía en versiones anteriores).

Esta versión no traía unidad de proceso de 16 bits y se centró únicamente en la compatibilidad con nuevo hardware de 32 bits. Como consecuencia, sólo funcionaba correctamente con los equipos nuevos que lo tenían instalado, ya que si se instalaba sobre un equipo antiguo (mediante una actualización de software) el hardware de 16 bits era más complejo de configurar, o bien no funcionaba en absoluto.

Cabe destacar que este sistema operativo fue muy poco popular por sus continuos errores y muchas desventajas de uso. Estos inconvenientes hicieron que, salvo en contadas ocasiones, sus usuarios retornaran rápidamente al uso de Windows 98, o bien que dieran el salto a Windows 2000.

*Windows 98 Second Edition (SE)

A principios de 1998 se desarrolló este sistema operativo, saliendo al mercado a finales de 1998, cuando Microsoft sacó al mercado Windows 98 Second Edition, cuya característica más notable era la capacidad de compartir entre varios equipos una conexión a Internet a través de una sola línea telefónica. También eliminaba gran parte de los errores producidos por Internet Explorer en el sistema. Esta versión es la más estable de todas las de esta serie, y aún se sigue utilizando en muchos equipos, mejorando en sí dos cosas importantes:

1) El grave error de solicitud de licencia que simplemente se puede dejar pasar por alto en la instalación cuando se copian los archivos con extensión ".CAB" (sin comillas) a la unidad de disco duro de la computadora (CPU u ordenador) en la primera versión de este sistema operativo

2) Se corrigen las extensiones de archivo y aplicaciones para una optimización y mejor administración de memoria virtual, reduciendo así los famosos mensajes de error en pantalla azul.

*Windows 98

El 25 de junio de 1998 llegó Windows 98. Incluía nuevos controladores de hardware y el sistema de ficheros FAT32 (también soportado por Windows 95 OSR 2 y OSR 2.5) que soportaba particiones mayores a los 2 GB permitidos por Windows 95. Dio soporte también a las nuevas tecnologías como DVD, FireWire, USB o AGP. Era novedosa también la integración del explorador de Internet en todos los ámbitos del sistema.

Pero la principal diferencia de Windows 98 sobre Windows 95 era que su núcleo había sido modificado para permitir el uso de controladores de Windows NT en Windows 9x y viceversa. Esto se consiguió con la migración de parte del núcleo de Windows NT a Windows 98, aunque éste siguiera manteniendo su arquitectura MS-DOS/Windows GUI. Esto permitió la reducción de costes de producción, dado que Windows NT y Windows 98 ahora podían utilizar casi idénticos controladores.

*Windows 95

Microsoft adoptó "Windows 95" como nombre de producto para Chicago cuando fue publicado en agosto de 1995. Chicago iba encaminado a incorporar una nueva interfaz gráfica que compitiera con la de OS/2. Aunque compartía mucho código con Windows 3.x e incluso con MS-DOS, también se pretendía introducir arquitectura de 32 bits y dar soporte a multitarea preemptiva, como OS/2 o el mismo Windows NT. Sin embargo sólo una parte de Chicago comenzó a utilizar arquitectura de 32 bits, la mayor parte siguió usando una arquitectura de 16 bits, Microsoft argumentaba que una conversión completa retrasaría demasiado la publicación de Chicago y sería demasiado costosa.

Microsoft desarrolló una nueva API para remplazar la API de Windows de 16 bits. Esta API fue denominada Win32, desde entonces Microsoft denominó a la antigua API de 16 bits como Win16. Esta API fue desarrollada en tres versiones: una para Windows NT, otra para Chicago y otra llamada Win32s, que era un subconjunto de Win32 que podía ser utilizado en sistemas con Windows 3.1.; de este modo Microsoft intentó asegurar algún grado de compatibilidad entre Chicago y Windows NT, aunque los dos sistemas tenían arquitecturas radicalmente diferentes

*Windows 3.1 y Windows 3.11

En respuesta a la aparición de OS/2 2.0, Microsoft desarrolló Windows 3.1, que incluía diversas pequeñas mejoras a Windows 3.0 (como las fuentes escalables TrueType), pero que consistía principalmente en soporte multimedia. Más tarde Microsoft publicó el Windows 3.11 (denominado Windows para trabajo en grupo), que incluía controladores y protocolos mejorados para las comunicaciones en red y soporte para redes punto a punto.

Windows NT

Mientras tanto Microsoft continuó desarrollando Windows NT. Para ello reclutaron a Dave Cutler, uno de los jefes analistas de VMS en Digital Equipment Corporation (hoy parte de Compaq, que en 2005 fue comprada por HP) para convertir NT en un sistema más competitivo.

Cutler había estado desarrollando un sucesor del VMS en DEC (Digital Equipment Corporation) llamado Mica, y cuando DEC abandonó el proyecto se llevó sus conocimientos y algunos ingenieros a Microsoft. DEC también creyó que se llevaba el código de Mica a Microsoft y entabló una demanda. Microsoft finalmente pagó 150 millones de dólares y acordó dar soporte al microprocesador Alpha de DEC en NT.

Siendo un sistema operativo completamente nuevo, Windows NT sufrió problemas de compatibilidad con el hardware y el software existentes. También necesitaba gran cantidad de recursos y éstos estaban solamente disponibles en equipos grandes y caros. Debido a esto muchos usuarios no pudieron pasarse a Windows NT. La interfaz gráfica de NT todavía estaba basada en la de Windows 3.1 que era inferior a la Workplace Shell de OS/2

Windows NT 3.1

Windows NT 3.1 (la estrategia de marketing de Microsoft era que Windows NT pareciera una continuación de Windows 3.1) apareció en su versión beta para desarrolladores en la Conferencia de Desarrolladores Profesionales de julio de 1992 en San Francisco. Microsoft anunció en la conferencia su intención de desarrollar un sucesor para Windows NT y Chicago (que aún no había sido lanzada). Este sucesor habría de unificar ambos sistemas en uno sólo y su nombre clave era Cairo. (Visto en retrospectiva Cairo fue un proyecto más difícil de lo que Microsoft había previsto y como resultado NT y Chicago no sería unificados hasta la aparición de Windows XP). Las versiones antiguas de Windows NT se distribuían en disquetes y requerían unos elevados recursos de hardware (además de soportar relativamente poco hardware) por lo que no se difundieron demasiado hasta llegar a Windows NT 4.0 y sobre todo a Windows 2000. Por primera vez daba soporte para el sistema de ficheros NTFS.

Windows NT 3.5/3.51

Cabe destacar que la interfaz gráfica de Windows NT 3.5 y Windows 3.51 era la misma que la de sus predecesores, Windows NT 3.1 y Windows 3.1, con el Administrador de Programas. Por otra parte, Microsoft distribuyó un añadido llamado NewShell, cuyo nombre completo es "Shell Technology Preview Update", que no era otra cosa más que una versión Beta de la nueva interfaz gráfica de Windows 95 y NT 4.0, con el botón y menú inicio, pero para Windows NT 3.5x. Su función principal era que los usuarios de Windows evaluaran el nuevo interfaz gráfico, que iba a ser presentado en Windows 95 y NT 4.0, pero como "daño colateral" le daba a Windows NT 3.5x la nueva interfaz gráfica.

Windows NT 4.0

Windows NT 4.0 presentaba varios componentes tecnológicos de vanguardia y soporte para diferentes plataformas como MIPS, ALPHA, Intel, etc. Las diferentes versiones como Workstation, Server, Terminal server, Advancer server, permitían poder adaptarlo a varias necesidades. El uso de componentes como tarjetas de sonido, módems, etc, tenían que ser diseñados específicamente para este sistema operativo.

-Linux.

GNU/Linux es el término empleado para referirse al sistema operativo libre similar a Unix que utiliza como base las herramientas de sistema de GNU y el núcleo Linux. Su desarrollo es uno de los ejemplos más prominentes de software libre; todo el código fuente puede ser utilizado, modificado y redistribuido libremente por cualquiera bajo los términos de la GPL de GNU (Licencia Pública General de GNU) y otras licencias libres.^[1]

Sin embargo, por economía del lenguaje se suele utilizar más el término "Linux" para referirse a este sistema operativo, a pesar de que Linux sólo es el núcleo del sistema.

Para más información consulte la sección "Denominación GNU/Linux" o el artículo "Controversia por la denominación GNU/Linux".

Las variantes de este sistema se denominan distribuciones GNU/Linux y su objetivo es ofrecer una edición que cumpla con las necesidades de determinado grupo de usuarios.

Algunas distribuciones GNU/Linux son especialmente conocidas por su uso en servidores y supercomputadoras.^[2] No obstante, es posible instalar GNU/Linux en una amplia variedad de hardware como computadoras de escritorio y portátiles.

En abril de 2009, este sistema operativo alcanzó el 2,16%^[3] del mercado en computadoras de escritorio y portátiles en un estudio realizado por W3Counter y el 4% según W3schools.^[4]

Se aprecia un progresivo aumento del uso de GNU/Linux impulsado, en parte, por el incremento de ultra portátiles.

En 1991 Linus Torvalds empezó a trabajar en un reemplazo no comercial para MINIX^[7] que más adelante acabaría siendo Linux.

La historia del núcleo de Linux está fuertemente vinculada a la del proyecto GNU. El proyecto GNU, iniciado en 1983 por Richard Stallman, tiene como objetivo el desarrollo de un sistema operativo Unix completo compuesto enteramente de software libre. Cuando la primera versión del núcleo de Linux fue liberada en 1991, el proyecto GNU ya había producido varios de los componentes fundamentales del sistema operativo, incluyendo un intérprete de comandos, una biblioteca C y un compilador, pero aún no contaba con el núcleo que permitiera completar el sistema operativo.

Entonces, el núcleo creado por Linus Torvalds, quien se encontraba por entonces estudiando en la Universidad de Helsinki, llenó el "espacio" final que el sistema operativo de GNU necesitaba.

-Mac Os X.

Mac OS X (pronunciado Mac O-Ese Diez) es una línea de sistemas operativos computacionales desarrollada, comercializada y vendida por Apple Inc..

Se basa en Unix y usa una interfaz gráfica desarrollada por Apple llamada Aqua, que se inspira libremente en la interfaz de Mac OS Classic. El gestor de ventanas X11, característico en la familia de sistemas Unix, y Java se usan sólo para compatibilidad con software no nativo de Mac.

Apple decidió reemplazar el sistema operativo Mac OS 9 con uno nuevo basado en NEXTSTEP, porque Classic carecía de características requeridas en un sistema operativo contemporáneo. El sistema operativo NEXTSTEP fue desarrollando por la empresa NeXT, el cual fue adquirido por Apple.

Mac OS X Server fue lanzado en el año 1999 y se diferencia por incorporar diferentes herramientas administrativas para la gestión de redes, y servicios de red.

Su base de bajo nivel se llama Darwin y tiene licencia APSL, una licencia de código abierto y software libre en sus últimas versiones. Sin embargo, las capas superiores del sistema (por ejemplo el subsistema gráfico en general) son código cerrado.

Mac OS X incorpora diferentes tecnologías: Quartz Extreme, Core Image, Core Audio, Core Video, OpenGL y QuickTime entre otras.

La letra X se corresponde con el número romano 10 y continua con la numeración de los sistemas operativos previos de Mac OS Classic, como Mac OS 8 y Mac OS 9.

Pese a que oficialmente se lee como diez algunas personas lo leen como la letra X.

Una de las razones para esta interpretación es que tradicionalmente los sistemas operativos basados en Unix se nombran con la X al final (ejemplos: AIX, IRIX, Linux,

Minix, Ultrix, Xenix, HP-UX). Otra razón es la tendencia de Apple de referirse a sus versiones específicas como (por ejemplo) "Mac OS X versión 10.5".

Las diferentes versiones de Mac OS X van apodadas con los nombres de grandes felinos en inglés. Antes de su lanzamiento, la versión 10.0 tenía como nombre de proyecto interno en Apple Cheetah (Guepardo), del mismo modo que la versión 10.1 fue apodada Puma. La versión 10.2 fue llamada Jaguar publicitariamente, y de esta versión en adelante se han seguido haciendo públicos estos nombres siendo Panther el de la versión 10.3, Tiger el de la 10.4 y Leopard el de la 10.5, Apple tiene también registrados los nombres de Lynx (Lince) y Cougar (Puma) para su futuro uso.

Apple fue denunciada por una cadena de tiendas de ordenadores llamada TigerDirect por el uso del nombre "Tiger", pero el 19 de mayo de 2005 la Corte Federal de Florida determinó que Apple no infringía la marca registrada de TigerDirect.

.Symbian OS

Symbian es un sistema operativo que fue producto de la alianza de varias empresas de telefonía móvil, entre las que se encuentran Nokia, Sony Ericsson, PSION, Samsung, Siemens, Arima, Benq, Fujitsu, Lenovo, LG, Motorola, Mitsubishi Electric, Panasonic, Sharp, etc. Sus orígenes provienen de su antepasado EPOC32, utilizado en PDA's y Handhelds de PSION.

El objetivo de Symbian fue crear un sistema operativo para terminales móviles que pudiera competir con el de Palm o el Windows Mobile de Microsoft.

En 2003 Motorola vendió el 13% de su participación a Nokia, lo cual hizo que se quedara con el 32,2% de la compañía. Más tarde, sin embargo, después de no tener el éxito esperado con sus terminales "Linux-Like", volvió al mundo del Symbian comprándole el 50% a Sony Ericsson. El 24 de junio de 2008, Nokia decidió comprar Symbian, adquiriendo el 52% restante de las acciones de la compañía, tras un acuerdo con el resto de socios. El objetivo era establecer la Fundación Symbian y convertir este sistema operativo en una plataforma abierta.^[1]