

Computador: Es una maquina capaz de realizar y controlar a gran velocidad cálculos y procesos complicados que requieren una toma rápida de decisiones, en esta se pueden realizar delicados análisis del cerebro humano o asistir a una operación quirúrgica, prevenir riesgos atmosféricos, probar recetas de cocinas, etc.

Existen dos tipos de computadores: **analógicas y digitales.**

En las analógicas los números están representados por cantidades físicas continuamente variables. Las digitales son esencialmente dispositivos de conteo y operan con números representados por una secuencia infinita de dígitos.

El computador es una unidad unitaria que representa dos aspectos íntimamente relacionados: *hardware* y *software*.

Las computadoras tuvieron cinco generaciones: primera, segunda, tercera, cuarta y quinta generación.

Los computadores se clasifican según el uso a que están destinados y según su tamaño. A continuación se presentan las clasificaciones:

Por el tamaño del equipo: Pueden ser microcomputadores y microcomputadores.

Por el uso a que están destinados: Pueden ser analógicos y digitales.

La real academia española la ha titulado como ordenador. El ordenador es un conjunto de circuitos electrónicos comprimidos en una pastilla de silicio (chip), siendo su función fundamental la de encausar las señales electromagnéticas de un dispositivo a otro. El ordenador es en realidad en procesador, o sea, un computador, es el cerebro y razón de ser del ente denominado computadora. Todo lo demás que le rodea y se le es conectado no es más que dispositivos mediante los cuales el cerebro se alimenta de energía e interactúan con el medio ambiente y por lo tanto por nosotros los usuarios.

Memoria: Es el almacén donde se registran y quedan a disposición de la unidad central de procesos de datos (cpu), los datos y los programas. Consisten en millones de pequeños circuitos que solo memorizan dos tipos físicos de información: si pasa la corriente o no pasa. Cada impulso eléctrico impulsa la memorización del dígito uno y la interrupción de la corriente termina la memorización del cero.

Toda codificación juega con un sistema binario.

Tanto en ordenadores como en periféricos, lugar donde se almacenan datos o programas mientras se están utilizando.

Procesador: Sirve principalmente para generar textos, cartas, artículos, informes o libros. La estructura de un texto, siempre está perfectamente delimitada, por lo tanto es fácil, aunque laboriosos construir un programa para computadoras. Existen muchos tipos de procesadores de textos, sin embargo todos realizan tres funciones complicadas: permiten editar o escribir y corregir un texto e imprimirla. Permite almacenarlo en un dispositivo magnético donde podrá recuperarse para poder editarlo o corregirlo.

El procesador es el dispositivo de salida y una red de comunicaciones, denominada bus que enlaza todos los elementos del sistema y conecta a este con el mundo exterior.

El chip más importante de cualquier placa madre es el procesador. Sin él la computadora no podrá funcionar. A menudo este componente se determina CPU, que describe a la perfección su papel dentro del sistema.

El procesador es realmente el elemento central de proceso de procedimiento de datos. Los procesadores se describen en término de su tamaño de palabra, su velocidad y la capacidad de su ran asociada...

- tamaño de la palabra: es el número de bits que se maneja como una unidad en un sistema de computación en particular.
- velocidad del procesador: se mide en diferentes unidades según el tipo de computador.

El procesador es el cerebro de la computadora, la parte que interpreta y ejecuta las funciones. El procesador casi siempre se compone de barios circuitos integrados o chips, estos están insertados en tarjeta de circuitos, módulos rígidos rectangulares con circuitos que lo unen a otros chips y a otras tarjetas de circuitos.

BIT: Es la unidad de almacenaje mas pequeña de un programa y un byte es una unidad de almacenaje que consta de ocho BIT.

La expresión abreviada de binary digit (dígito binario), que designa la unidad elemental binaria de información que se transmite o se almacenan en la memoria de un ordenador correspondiente a uno de los dos dígitos de la notación binaria, representado por cero y uno de paridad. BIT adicional que se registra a una pista de un soporte magnético de información con el fin de detectar y reducir errores de grabación.

Byte: Es el estado superior y pleno que constituye una palabra, símbolo o referencia. Un byte pude compararse con una fotografía recompuesta que se havia rasgado en ocho trozos.

(Vos inglesa) M. informat. Conjunto formado pro ocho BIT, cantidad mínima de información que puede manejar o archivar un sistema informático.

Kilo byte: Kilo significa mil, es decir, que kilo bite significa mil byte o caracteres, o sea, un poquito menor de media pagina escrita.

Unidad de almacenamiento equivalente a 1.024 bytes.

Mega byte: Un mega byte es mil kilo byte, es decir, cerca de un millón de caracteres, algo así como quinientas paginas escritas.

Unidad de almacenamiento que equivale a 1.024 KB o $1.024 * 1024$ bytes, es decir 1.048.576 caracteres (si entendemos cada uno de estos por un byte).

Mega byte, medida equivalente a 1.000,000 de bytes.

Giga byte: giga o GB. Es una unidad de medida de memoria. Equivale a 1.024 MB.

Campo: Es una o varias columnas de informaciones que se encuentran dentro de los registros para una persona o producto. Esto pueden ser: numéricos. Alfabéticos o alfanuméricos.

Tradicionalmente es la unidad lógica de información. En términos modernos, si un fichero relaciona es una tabla, los campos forman las columnas de las mismas.

Registro: Es un conjunto de datos relacionados entre si. Es un área que se reserva en un dispositivo de almacenamiento con el propósito de guardar datos. Este puede tener un formato fijo o variable y puede tener una máxima de 96 posiciones si es una tarjeta perforada y de 9999 si es en cinta, disco o disquete.

Registro. Es en la cual un fichero de datos relacionales se denomina tabla, los registros son cada una de sus filas.

Archivo: Es un grupo de datos que se alojan en un dispositivo de almacenamiento.

Este puede ser en cinta magnética, tarjeta, disquete o disco magnético.

El archivo puede tener tres tipos de organizaciones:

- Secuencial,
- Directa,
- Indexada (secuencial indexada).

Archivo. Sinónimo de fichero y esencial de almacenamiento informático. Delimitado por una cabecera y una marca del final, lugar donde puede estar ubicada cualquier tipo de información, ya sea texto, programas, imágenes, sonidos, etc.

Tabla: Es un conjunto de campos adyacentes que contienen datos.

Concretando en la versión moderna cada uno de los ficheros que forman una base de datos relacional. Ver Rdbms. aunque tradicionalmente el concepto de tabla a sido sinónimo de matriz (generalmente de dos dimensiones).

Base de datos: Es una colección de datos relacionados lógicamente, los cuales se estructuran a diferentes formas, para así evitar la duplicación de los mismos.

Base de datos. Conjunto de ficheros dedicados a guardar información relacionadas entre si, con referencias entre ellas de manera que se complementen con el principio de no duplicidad de datos. Dependiendo de cómo se vinculen dan lugar a B.D. jerárquica, relacionales, etc. un caso especial de estas son las documentales, que como su nombre indica, están diseñadas para almacenar volúmenes grandes de documentos, lo que genera una problemática distinta por los sistemas de búsqueda.

Programa: Son escritos creados por algún usuario mediante símbolos o lenguaje simbolito de un computador.

Son introducciones que varían según el lenguaje que se utiliza, pero cuyo fin es de controlar las acciones que tiene que llevar a cabo el ordenador y sus periféricos.

Sistema: métodos o conjunto de reglas o principios relacionados entre si. Conjunto de cosas o fines que, ordenadas, relacionadas o dispuestas según la ley o principios, sirven a un fin o función. Norma o regla de conducta. loc. por sistema. Procurando hacer una cosa con obstinación, o hacerla sin razón o justificación, por capricho o hábito.

Diagrama de Flujos: Es una gráfica que se emplea para detallar los pasos de un programa. Utiliza símbolos que están reconocidos internacionalmente para que cualquier usuario pueda entenderlo con facilidad.

Diagrama de flujo. Es la representación gráfica por medio de símbolos por una serie de procedimientos que tiene como objetivo dar solución al problema.

Algoritmo: Es un mecanismo para la resolución de [problemas. es el conjunto de pasos ordenados para la resolución de un problema tal como, una fórmula matemática, instrucciones, etc.

Algoritmo. Fórmula, esquema o proceso de cálculo, numérico o algebraico que se sigue generalmente de forma repartitiva, para resolver un problema. De Euclides. Procedimiento para hallar el máximo común divisor de dos números enteros, llamados también métodos de la división sucesiva. Informat. Fórmula secuencial que sigue un ordenador para solucionar un problema o realizar una función determinada.

Prueba de Escritorio: Consiste en dar diferentes datos de entrada al diagrama y seguir la lógica del programa hasta tener un resultado verídico o si es necesario hacer ajustes al programa y volver a realizar la prueba.

Tópicos a tener en cuenta al momento de desarrollar un sistema ya propuesto:

Un cuestionario con preguntas bien elaboradas y analizadas,

Un análisis completo del sistema que se va a proponer,

Un estudio de factibilidad del proyecto,

Índice

Computadora..Pág. 1

Memoria..pag1

Procesador.Pág. 1

BIT...Pág.2

Byte..

Kbytes

Mbyte....

Gbyte.

Campo...

Registro.Pág. 3

Archivo.

Tablas...

Base de datos ..

Sistemas.

Programa.

diagrama de flujos

Algoritmo.Pág. 4

Prueba de escritorio .

Tópicos que se utilizan para un sistema.

Introducción

Este trabajo Serra elaborado con el objetivo de ampliar el conocimiento de algún lector interesado.

Las definiciones que serán dadas en el presente trabajo serán basadas básicamente para la carrera de sistemas y cómputos.

La intención principal del grupo que toma estas definiciones, es únicamente dar un más amplio concepto de las entidades que serán descritas.

Conclusión

Para concluir este trabajo, hemos preferido aclarar que las definiciones ya dadas a las entidades descritas en las pasadas páginas, pueden tener aun una más amplia definición y un mas extenso concepto de los que se han querido presentar en el presente trabajo.

Bibliografía

**PC`s para dummies*

Por Dan Gookin & Andy Rathbone.

Impreso por Cargrafics s.a. imprelibros.

Agosto 1996.

Colombia.

**Introducción al procesamiento de datos.*

Por Martín L. Harris.

Editorial luminosa s.a.

México, 1976.

**Introducción al procesamiento electrónico de datos.*

Primera edición

Por A. Sánchez Matos.

Santo Domingo

D.N.

Abril, 1986.

8

8