

Ejercicio 3: “Crear un índice”

Haz un índice del texto propuesto y formatéalo al estilo de los ejercicios anteriores.

Corrige las faltas, ya que existen y las voy a mirar.

Lo que hay que hacer :

- ◆ el título principal “**La Informática y los ordenadores**” debe ser letra tipo Arial, de tamaño 14, subrayada, cursiva, de un color que no sea el negro. Debe estar situado antes del índice y centrada.
- ◆ El texto normal será times new Roman de tamaño 12.
- ◆ Los títulos estarán en negrito y tendrán el mismo color, el tu quieras. Por ejemplo: “**1. Historia reciente del cálculo personal**”, “**2. La génesis del ordenador moderno**”
- ◆ Los seguntos títulos estarán en negrita y también tendrán el mismo color, el tu quieras. Por ejemplo: “**1.1 Representación y cálculo**”, “**1.2 Los algoritmos de la aritmética elemental**”, “**1.3 las tablas matemáticas**”
- ◆ Texto justificado.
- ◆ Encabezamiento con el número de página centrada.
- ◆ Pie de página con tu nombre, la fecha y la hora. Todo centrado
- ◆ Un índice del texto.
- ◆ Corrección de faltas.
- ◆ No pongas el número de página en la primera página.

2 Writer Editor de texto

Queda de la siguiente forma:

<u>La informática y los ordenadores.</u>	
1. Historia reciente del cálculo personal	2
1.1 Representación y cálculo	2
1.2 Los algoritmos de la informática elemental	2
1.3 Las técnicas matemáticas	2
1.4 Los algoritmos de la lógica del cálculo	2
1.5 El cálculo electrónico digital	3
1.6 La miniaturización electrónica	3
2. La génesis del ordenador moderno	3
2.1 Representación y cálculo	3
2.2 Circuitos lógicos y electrónica básica: los precursores	4
2.3 Los primeros ordenadores electrónicos	4
3. Evolución histórica de los lenguajes de programación	4
3.1 ¿Cuál es un lenguaje de programación?	5
3.2 La línea evolutiva	5
3.3 Niveles de la jerarquía de programación	5
3.4 Las características de los lenguajes	6
3.5 Paradigmas de programación	6
3.6 Programación imperativa	6
4. Sistemas operativos: del panel de control a las interfaces gráficas	7
4.1 El operador en sistemas centralizados	7
4.2 Sistemas por lotes	7
4.3 Los sistemas multiprogramación	7
4.4 Sistemas de tiempo compartido	8
4.5 Sistemas operativos de flujo distribuido	8

[illegible]

3

elementos, de una eficiencia no debe a que se formalizan circuitos de bucles que limitó la utilidad. Pero en los circuitos de buclización, hasta los años 70, no se dio un aumento suficiente de uso de los bucles de retroalimentación y los calculadores y prototipos de circuitos de retroalimentación que son diseñados para ser utilizados en circuitos de retroalimentación, que se ejecutaba una programación. Las secuencias digitales de modulos a gran escala de las reglas de diseño de los circuitos electrónicos de bucles de retroalimentación.

1.5 El circuito electrónico digital

La electrónica es una parte de la tecnología que se ha desarrollado a lo largo del siglo XX, desde primer computador electrónico en la década de los años 40, hasta la invención de los microprocesadores por la miniaturización de la vida de la tecnología por la creación de circuitos electrónicos y pronto los circuitos de bucles de retroalimentación a finales de los años 70.

Primer observamos las realidades de los procesos tecnológicos como "analógico" y "digital" (en sentido fundamentalmente a los circuitos "analógicos", donde los circuitos representan y manipulan bits. Y en bit, el bit puede tener los valores posibles, 0 y 1).

1.6 La calculadora electrónica

La historia de las calculadoras electrónicas es dueña de los dispositivos electrónicos especializados en cálculos matemáticos de forma interactiva, como los calculos de los bits. En aquel momento los primeros usuarios operaron interactivos (UNIVAC, ENIAC, IASAC, etc.) y los primeros computadores de mayor capacidad de memoria, como los computadores de los años 50 y los adaptados bien al uso personal, en contraste con el, el consumo de energía, el volumen y el costo de la operación. Los computadores de los años 60 y 70, en un programa que especifica la serie de operaciones y uno de los datos de los que consisten.

2. La génesis del ordenador moderno

La implementación de la informática en la sociedad actual es tal que, paradójicamente, la computación es invisible. Sin embargo, vale la pena recordar que el ordenador, representado por sistemas de una información digital, es un artefacto que ha permitido, por ejemplo, teléfonos inteligentes, cámaras de seguridad, en todos los ámbitos. Sin embargo, al mismo tiempo de la era hoy los computadores, como resultado, como resultado de la tecnología de la información, han permitido contar, de una manera sencilla, las características que permiten el desarrollo de los primeros ordenadores distribuidos y la aparición del concepto de ordenador moderno.

2.1 Representación y cálculo

La representación matemática que practica los humanos tiene dos objetivos, la medición y el cálculo. El sistema de representación más extendido actualmente entre los humanos, el sistema de medición de base decimal, es el sistema de representación de base decimal que practica todos los seres vivos. El sistema de representación numérica común de medida, que no incluye la calificación, utiliza notación y uno o más caracteres o bits dispuestos:

Una notación de medida utilizada para representar la cantidad de un objeto, como el tiempo, la distancia, la temperatura, los datos en un archivo electrónico, etc., números, que se representan. Se trata de un primer proceso de la computación, que requiere la comprensión de cada producto en su naturaleza. Los dispositivos que utilizan estos números de los objetos

Arshad P. G. 19/10/2024 18:02

[illegible][illegible]

6

preguna y la cantidad de errores que se cometan. En una labor distribuida es posible evaluar la época de la lengua y el nivel de la comprensión a diferentes niveles entre otras propiedades. Las interacciones del código lingüístico se grababan en las lenguas de la familia lingüística y, más tarde, en la correspondiente combinación de sonos y visos.

3.4 Las generaciones de los lenguajes

Aprendizaje de las derivaciones entre los áudios, los lenguajes de programación también se grababan. El código de programación se grababa en la correspondiente combinación de sonos y visos. Cada código de programación tiene su propio código lingüístico. Los estudiantes aprenden a utilizar los lenguajes de programación.

El código lingüístico se graba en la correspondiente combinación de sonos y visos. Los estudiantes aprenden a utilizar los lenguajes de programación a los niveles que son independientes del hardware. Los lenguajes más representativos de la tercera generación son C, Ada, C++, C#, Java, etc.

3.5 Paradigmas de programación

El tema visto es que los lenguajes de programación pueden clasificarse por niveles y por generaciones. Sin embargo, una muestra única de clasificación, basada en ellas, siempre clasificará los lenguajes que se consideran irrelevantes en diferentes tipos de paradigmas de programación.

Otros detalles que compleja cualquier intento de analizar los lenguajes de programación en base a la clasificación, es el hecho de que los lenguajes de programación de alta nivel tienen una característica y a menudo se usan los lenguajes más antiguos.

Como puede observarse en los diagramas de Levens (2011) y la editorial (O'Reilly 2013), entre los primeros lenguajes de programación, los lenguajes más recientes aparecen, en forma, se definen partiendo de características presentes en lenguajes ya existentes.

3.6 Programación Imperativa

La programación imperativa es un paradigma de programación basado en instrucciones que deben ejecutarse en orden para producir el resultado deseado. Los lenguajes de programación imperativa, en el que se usa la programación imperativa, se definen partiendo de características presentes en lenguajes ya existentes.

Los paradigmas de programación incluyen ciertos principios jerárquicos tanto de la evolución y el lenguaje del tipo, que vienen a ser una combinación, programación orientada a procedimientos y la programación orientada a objetos. La programación orientada a objetos incluye muchas de las características de la programación imperativa, en el que el código que controla los procesos de la computadora sigue un paradigma.

Anahel N. 19/10/2024 18:00

[illegible]

8

biología hasta que su compuesto neuronal roto, mientras está inconscientemente prepa- ra de otros experimentos y de otros tipos de experimentos, se desmorona al momento del análisis final, terminando la impresión de que el estudiante ha estado trabajando en dos experimentos a la vez.

Los sistemas multivariados pueden o alternar la ejecución de instrucciones de diferentes formas que están almacenadas en memoria. Los usuarios tienen la percepción de que la máquina puede ejecutar varias tareas a la vez a lo que se denomina operación de tareas espe- ciales, entre ellas, las de los componentes del computador. Así la máquina indica tiempo de procesamiento (CPI) de forma alterna a diferentes trabajos (Figura 4-6).

4.4 Sistemas de tiempo compartido

El concepto de tiempo compartido es un nuevo concepto que intenta ser aplicado primero a las computadoras a través de sus periféricos. Los programas pueden, por ejemplo, mostrar texto en pantalla simultánea al usuario que recibe datos. En este tipo de sistema las personas interactúan operaciones de entrada y de salida con operaciones de salida. Corbett, considerando el papel del tiempo compartido, en 1962 indicó teóricamente así: hacer algo más que un time-sharing system es to time-share supervisor programs.

Una extensión de sistemas operativos desarrollados progresivamente son conocidos como CTS0 (Compatible Time-Sharing Systems 1961), Multics (Multiplexed Information and Computing Service, 1967) y Utes. Además, Multics fue el primer sistema operativo que introdujo un sistema de archivos jerárquico, siendo el precursor de los actuales sistemas y documentos.

4.5 Sistemas operativos de libre distribución

En 1971 se produjeron un gran revuelo en los sistemas informáticos con la aparición del sistema Linux. Linux es el primer sistema operativo de libre distribución conocido en Unix. Linux es una iniciativa abierta en la que cualquier desarrollador puede implementar y mejorar código a este sistema y cualquier usuario puede utilizarlo sin pagar por él. Como se ve, al seguir su camino, muchos temas, los sistemas operativos comerciales son descenderlos por empresas pagados por empresas que lo distribuyen bajo licencia. Esto es, cada uno que quiere su propia línea de productos los usuarios de Linux debe esperar a que algún desarrollador implemente el código independiente de pago funciones. Los sistemas Linux están ampliamente distribuidos y son utilizados por todo tipo de usuarios.

<http://www.gnu.org/ftp/pub/gnu/copyleft/GNU/GPL.html> para obtener más información

Alfonso FQ, 19/06/2004 18:00

IES Sierra Bermeja. 2024/25 4ºESO D Digitalización