

Centro de computación GNet

Profesor: Gustavo blanco

Materia: mecanografía

Horario Sábados de 11:00 a 12:300

Tema investigación 2

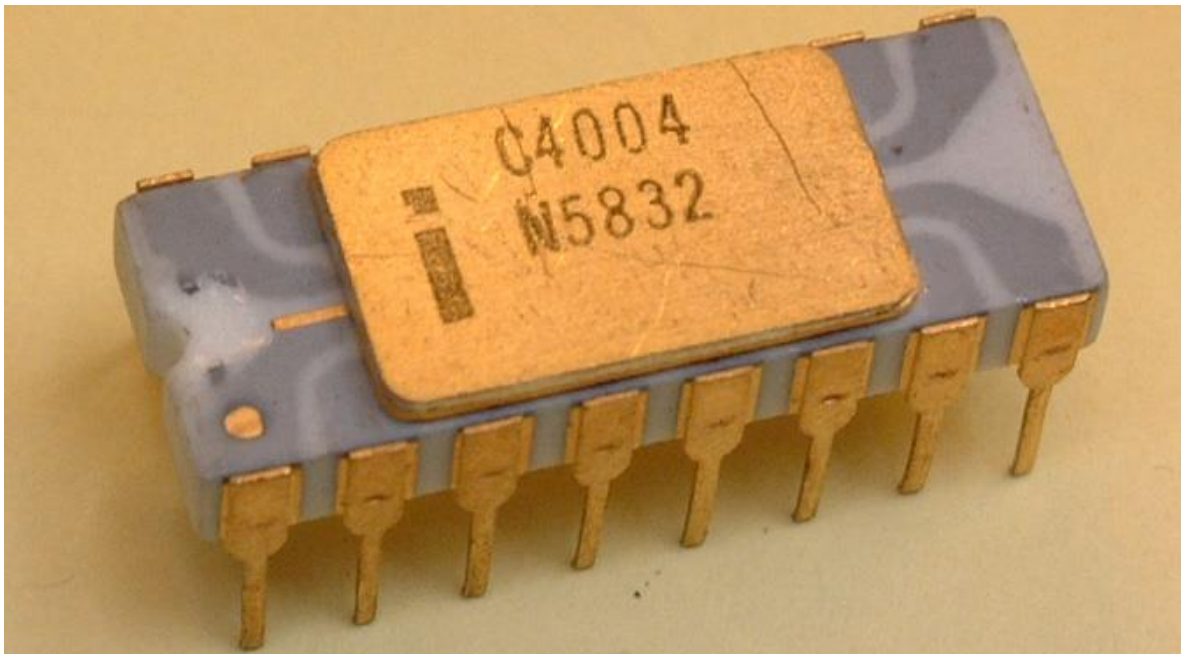
Nombre: Karla María del Rosario Aguilar Ortiz

Grado: 6to primaria

Fecha 27 del 9 del 2,025

Creación del procesador

La creación del procesador moderno se divide en dos fases principales: primero, la invención de las primeras unidades centrales de procesamiento (CPU) electrónicas durante la década de 1940, como la ENIAC, y segundo, la invención del microprocesador en 1971 por Intel con el lanzamiento del chip Intel 4004. Esta innovación permitió la creación de ordenadores más pequeños y económicos, sentando las bases para los dispositivos informáticos actuales, y fue posible gracias a la evolución de la tecnología de transistores y procesos como la fotolitografía en obleas de silicio.



Creación del sistema operativos DOS

MS-DOS (siglas de Microsoft Disk Operación Sistema, Sistema operativo de disco de Microsoft o Microsoft DOS) fue el miembro más popularmente conocido de la familia de sistemas operativos DOS de Microsoft, y el principal sistema operativo para computadoras personales compatible con IBM PC en la década de 1980 y mediados de años 1990, hasta que fue sustituida gradualmente en la versión 8.0 del año 2000 por sistemas operativos que ofrecían una interfaz gráfica de usuario, en particular por varias generaciones de Microsoft Windows. Desde Windows XP, ya no se volvió a incluir una versión de MS-DOS y fue reemplazado por CMD.

MS-DOS nació en 1980 al encargársele a Microsoft producir un sistema operativo para la gama de computadoras personales IBM PC de IBM. En este momento, Microsoft compró los derechos de QDOS, Quick Disk Operación Sistema, también conocido como 86-DOS,[1] de Seattle Computer Products que fue elaborado por Tim Paterson, y comenzó a trabajar en las modificaciones para poder cumplir con los requisitos de IBM. Se hicieron más de 300 modificaciones al código original y Microsoft tuvo que contratar, puntualmente, al mismísimo Tim Paterson.

```
C:\>dir
CORELDRW      <DIR>          19.09.01    21:35
COMMAND      COM           57.377  31.05.94    6:22
WINA20       386           9.349  31.05.94    6:22
CONFIG       OLD           147  12.06.01   17:44
AUTOEXEC     OLD          230  22.06.01   21:05
NETWIN       BAT           42  01.07.01   15:45
TREEINFO     NCD          539  23.06.01   13:02
CONFIG       SYS          208  30.06.01   15:45
AUTOEXEC     BAT          292  05.08.01   22:41
DEUTSCH      PDF          861.570  10.10.00   14:52
CHKLIST      MS           135  27.11.01   22:00
          37 Datei(en)          929.889 Byte
          50.778.112 Byte frei

C:\>ver
MS-DOS Version 6.22

C:\>_
```

Interface gráfica de XEROX y como robaron sus ideas

La historia de la Interfaz gráfica de usuario, (a veces conocida como GUI, siglas de Tropical User Interface, Interfaz Gráfica de Usuario) entendida como el uso de iconos y un dispositivo apuntador para controlar una computadora, cubre un marco de cinco décadas de refinamientos incrementales, construido en algunos principios básicos constantes. Muchas proveedoras de sistemas operativos han creado su propio sistema de ventanas basado en código independiente, pero con elementos básicos en común que definen el paradigma WIMP (ventanas, iconos, ratón y dispositivo apuntador). Se han dado logros tecnológicos y mejoras en la interacción general en pequeños pasos sobre los sistemas anteriores y algunos avances significativos en términos de facilidad de uso, pero las mismas metáforas organizativas y los idiomas de interacción se siguen usando. Aunque muchos sistemas operativos con GUI son controlados mediante un ratón, el teclado también puede ser usado con los atajos de teclas o las teclas de cursor. Los desarrollos de interfaz descritos más adelante han sido resumidos y se han omitido muchos detalles en interés de la brevedad. La influencia de los videojuegos y el control por joystick han sido omitidos.

