



ENTREGA DE ACTIVIDADES				No.	2
				Curso: RST	
Datos del alumno				Logotipo Personal	
Apellido, Nombre	Guarcax Cumatz Kimberly Karina	Bloque	1		
Clave					
Fecha de entrega		Hora			

Nota: al terminar de adjuntar la información a su proyecto, convertir el documento en formato PDF, el formato de texto deberá ser: *alienación de texto justificado*, tipos de fuente Courier New 12puntos, imágenes centradas y agregar un marco de imagen.

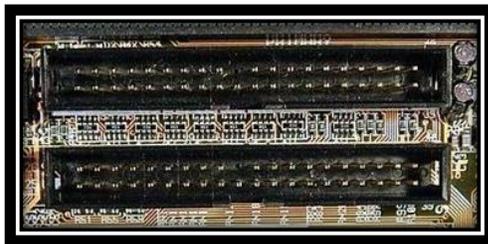
1. Tarjeta Madre

La tarjeta madre, placa base o motherboard es una tarjeta de circuito impreso que permite la integración de todos los componentes de una computadora. Algunas de las funciones básicas de la tarjeta madre o placa base es la comunicación de datos, el control y monitoreo, la administración o la gestión de la energía eléctrica, así como la distribución o la misma por todo el computador, entre otros.



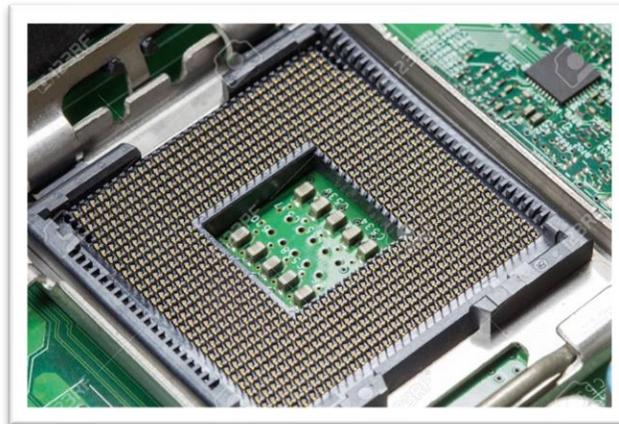
2. Conectores de alimentación

Por estos conectores, una alimentación eléctrica proporciona a la placa base los diferentes voltajes e intensidades necesarios para su funcionamiento.



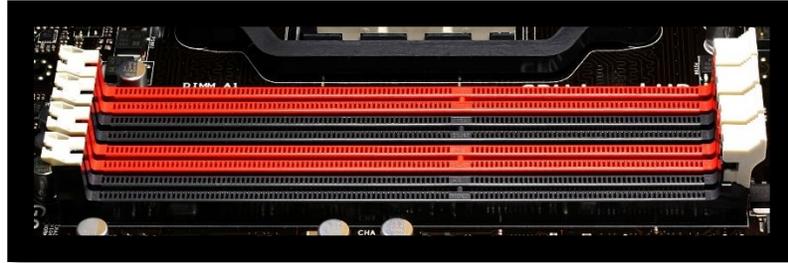
3. Zócalo de CPU

Es un receptáculo que recibe el microprocesador y lo conecta con el resto de componentes a través de la placa base.



4. Las ranuras de memoria RAM

Las ranuras de la memoria RAM, en número de 2 a 4 en las placas base comunes. Constituyen los conectores para la memoria principal del ordenador.



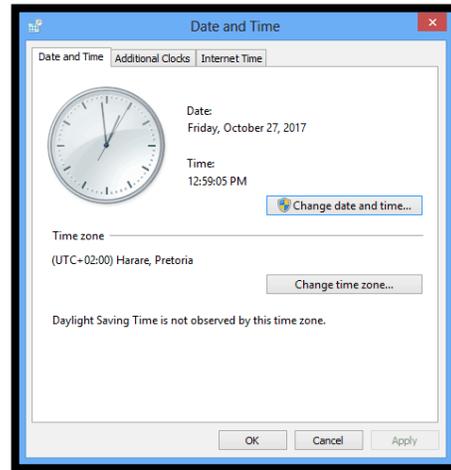
5. El chipset

Es una serie de circuitos electrónicos, que gestionan las transferencias de datos entre los diferentes componentes de la computadora (procesador, memoria, tarjeta gráfica, unidad de almacenamiento secundario, etc.).



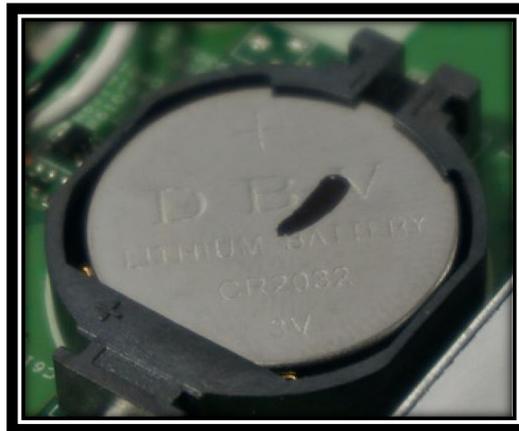
6. El reloj

Regula la velocidad de ejecución de las instrucciones del microprocesador y de los periféricos internos.



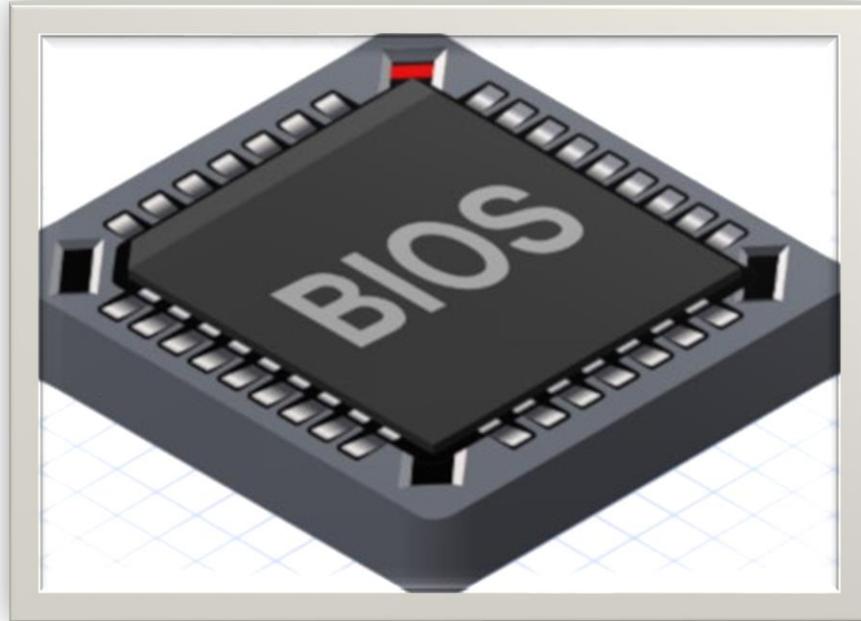
7. La batería

Proporciona la electricidad necesaria para operar el circuito constantemente y que éste último no se apague perdiendo la serie de configuraciones guardadas.



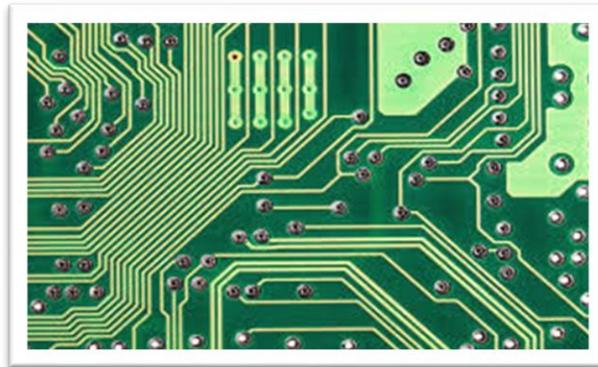
8. La BIOS

Es un programa registrado en una memoria no volátil (antiguamente en memorias ROM). Este programa es específico de la placa base y se encarga de la interfaz de bajo nivel entre el microprocesador y algunos periféricos.



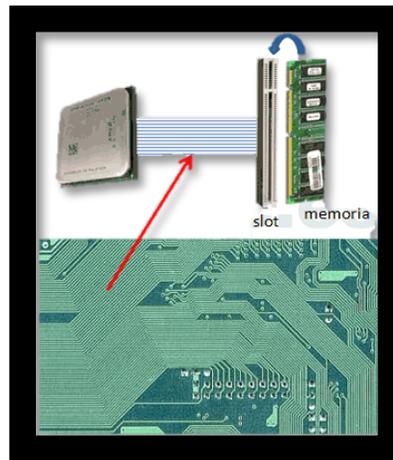
9. El bus

El bus es un sistema digital que transfiere datos entre los componentes de una computadora. Está formado por cables o pistas en un circuito impreso, dispositivos como resistores y condensadores, además de circuitos integrados.



Se divide en dos que son:

El bus de memoria: Se encarga de conectar el chipset a la memoria temporal.

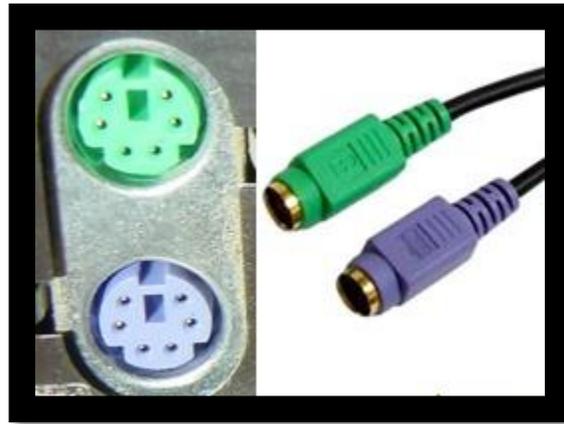


El bus de expansión (también llamado bus I/O): Une el microprocesador a los conectores entrada/salida y a las ranuras de expansión.



10. Los conectores de entrada/salida

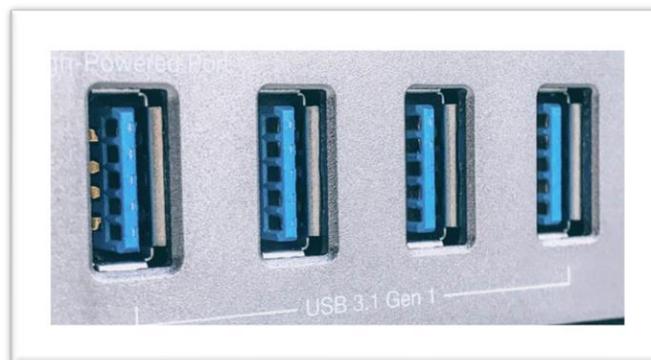
- **Los puestos PS2:** Sirve para conectar el teclado o el ratón, estas interfaces tienen a desaparecer a favor del USB.



- **Los puertos serie:** Un ejemplo de la utilidad seria, para conectar dispositivos antiguos.



- **Los puestos USB:** uno de sus usos seria, para conectar periféricos recientes.



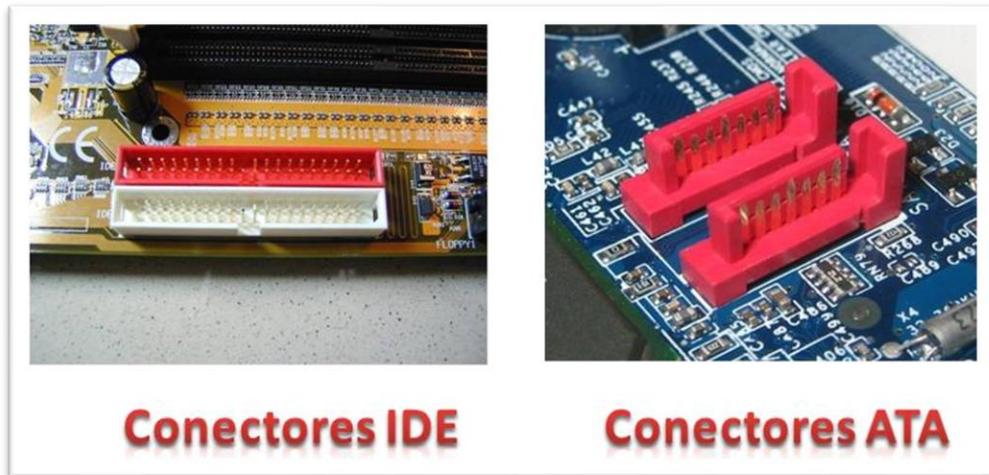
- **Los conectores RJ-45:** Sirve para conectar a una red informática.



- **Los conectores VGA, DVI, HDMI:** Sirve para la conexión del monitor de la computadora.



- **Los conectores IDE o Serial ATA:** Sirven para conectar dispositivos de almacenamiento, tales como disco duro y unidades de disco óptico.



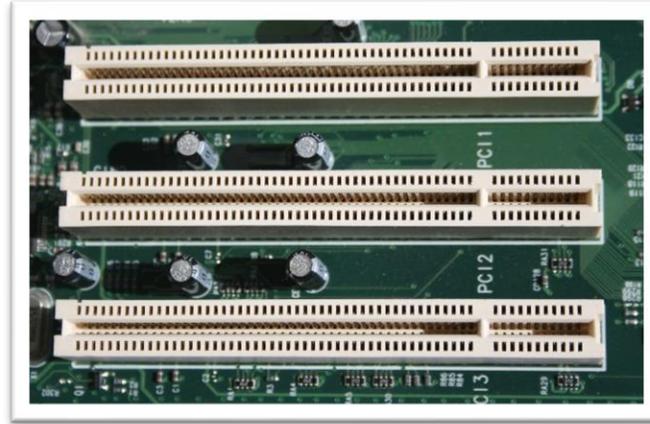
- **Los conectores de audio:** Sirven para conectar dispositivos de audio, tales como altavoces o micrófono.



11. Las ranuras de expansión

Se trata de receptáculos que pueden recibir tarjetas de expansión (estas tarjetas se utilizan para agregar

características o aumentar el rendimiento de un ordenador; por ejemplo, una tarjeta gráfica se puede añadir a un ordenador para mejorar el rendimiento 3D).



12. Puertos FIREWIRE

Es un tipo de conexión para conectar en tiempo real diferentes tipos de dispositivo digital, desde ordenadores hasta discos duros o cámaras digitales.



13. Dispositivo de entrada

Es cualquier pieza o periférico de hardware cuya función consiste en enviar datos a la computadora, lo cual nos permite interactuar con la PC y controlar prácticamente todo lo que sucede en ella, por ejemplo, el teclado, mouse, micrófono, escáner, etc.



14. Dispositivo de Salida

Son artefactos de hardware con la capacidad de recibir, enviar y transformar información digital. Esto, con el fin de transformarlos en información comunicable que pueda ser percibida por el usuario del ordenador. Algunos ejemplos son: monitor, graficadora, impresora, altavoces, etc.



15. Dispositivo de almacenamiento

Un dispositivo de almacenamiento de datos es un conjunto de componentes electrónicos habilitados para leer o grabar datos en el soporte de almacenamiento de datos de forma temporal o permanente. Algunos ejemplos son: Disco duro, Tarjeta de memoria, CD'S, DVD'S Y Memoria USB.

