

TEMA

22

SISTEMAS Y APLICACIONES INFORMATICAS

Desarrollo de los temas

Sistemas informáticos. Estructura física y funcional.

CEDE

elaborado por
EL EQUIPO DE PROFESORES
DEL CENTRO DOCUMENTACIÓN

GUIÓN - ÍNDICE

1. SISTEMAS INFORMÁTICOS

2. ESTRUCTURA FÍSICA

- 2.1. Memoria
- 2.2. Unidad central de proceso
- 2.3. Unidades de entrada/salida

3. ESTRUCTURA FUNCIONAL

- 3.1. Datos
- 3.2. Software
 - 3.2.1. Software de sistema. Software básico o sistema operativo
 - 3.2.2. Software de aplicación
 - 3.2.3. Normativa sobre software

1. SISTEMAS INFORMÁTICOS

Sistema informático: Sistema de procesamiento de la información basado en ordenadores (**Ordenador**: Máquina capaz de aceptar datos a través de un medio de entrada, procesarlos automáticamente bajo el control de un programa previamente almacenado, y proporcionar la información resultante a través de un medio de salida).

Para el Tercer  Esta información que se procesa puede ser superflúa o incompleta, o poco clara, o demasiado voluminosa, o llegar demasiado tarde para ser aprovechada (es decir, puede no ser del todo útil). Una "buena" información tendría las siguientes **cualidades**:

- **Precisión:** La información ha de ser precisa. La precisión a exigir dependerá de la aplicación concreta que tenga la información. Hay que evitar tanto defectos de precisión ("en la sala hay varios ordenadores" en lugar de "en la sala hay 15 ordenadores") como excesos de precisión ("la mesa que queremos es de 75,45648 cms").
- **Exactitud:** La información ha de ser exácta. La exactitud se mide en términos de porcentaje de error. Es una medida del alejamiento de la realidad. También aquí la aplicación concreta marcará en cada caso la exactitud que ha de exigirse. No podrá obtenerse la exactitud suficiente si los datos de partida son incorrectos o erróneos.
- **Oportunidad:** La información ha de ser oportuna, es decir, debe llegar al usuario con en tiempo necesario para que éste pueda actuar (en función de dicha información) antes de que esa acción sea inútil. El tiempo disponible para que la información llegue oportunamente variará mucho en función de la aplicación y puede ser desde unos pocos microsegundos (en algunos controles de proceso) a varios meses (en macroeconomía y sociología). También puede ser inoportuno a veces llegar antes de tiempo. En algunas aplicaciones interactivas se introducen retrasos programados en las respuestas del ordenador para evitar que el exceso de velocidad de la máquina incomode al hombre.
- **Integridad:** La información debe ser completa. En la mayoría de los casos es inalcanzable una integridad del 100%; en todos los casos conviene que sea lo más completa posible. La integridad no debe provocar que la información contenga cosas superfluas o redundantes (no caer en el exceso de información).

- **Significatividad:** La información debe ser clara y relevante, de tal modo que su recepción sea fácil y rápida. Para ello, se puede acompañar dicha información con ayudas gráficas, visuales, auditivas o de otro tipo.

Un sistema informático está compuesto a su vez por dos subsistemas: el Hardware (Estructura física) y el Software (Estructura Lógica).

- **Hardware:** El equipo físico que compone el sistema se conoce con la palabra inglesa "hardware", que en castellano se puede traducir como "soporte físico". Son el conjunto de dispositivos electrónicos y electromecánicos, circuitos, cables... que componen el ordenador. Son entes palpables, que podemos tocar.
- **Software:** Para que el sistema trabaje, necesita que le suministren una serie de órdenes que indiquen qué es lo que queremos que haga. Estas órdenes se le suministran por medio de programas. El software o "soporte lógico" está compuesto por todos aquellos programas necesarios para que el ordenador trabaje. El software dirige de forma adecuada a los elementos físicos o hardware.

2. COMPONENTES FÍSICOS: HARDWARE

Tener en cuenta
en temas de hardware

El ordenador no está formado por un solo bloque, sino que lo forman diferentes partes encargadas cada una de ellas de una labor muy específica dentro de todo el conjunto.

Hay una parte del ordenador que le sirve para comunicarse con el exterior, es decir, para recibir y emitir información. Son las **unidades de entrada salida, unidades periféricas** o simplemente **periféricos**.

Otra parte fundamental es la **memoria**, que se encarga de memorizar las instrucciones, datos y resultados.

La tercera parte fundamental es la **unidad central de proceso (U.C.P. o C.P.U.)**, que se divide en dos partes: una parte que controla todo el proceso (**unidad de control, U.C.**) y otra parte en la que se realizan las operaciones aritméticas y lógicas que ordene la U.C. (es la **unidad aritmético lógica, U.A.L. o A.L.U.**).

2.1. MEMORIA

La Memoria Principal o Memoria Central es el dispositivo que sirve para almacenar los programas (instrucciones) que se quieran ejecutar (cuando haya que cargar el programa) y para almacenar los datos, los cálculos intermedios y los resultados (cuando el programa ya se esté ejecutando). Es decir, almacena todo aquello que ha de ser procesado por la CPU. La CPU puede traer y llevar datos directamente desde y hacia la memoria.

La posibilidad de que en dos momentos diferentes estén dos programas diferentes en la memoria es lo que permite que una misma máquina pueda servir para trabajos distintos (ordenadores de propósito general).

Sólo los datos almacenados en la memoria son procesables por la CPU. Los datos que estén contenidos en algún dispositivo de almacenamiento externo deben ser previamente introducidos a la memoria, por medio de una unidad periférica.

La cantidad de memoria usada para almacenar el programa dependerá de la complejidad del mismo (número de instrucciones que lo formen) y del tamaño de los datos que se quieren procesar en el programa.

2.1.1. Direccionabilidad de la memoria

La memoria se puede comparar con los buzones que hay en los portales de los edificios. Están dispuestos en forma matricial, o sea en filas y columnas; cada uno de los buzones es una unidad de almacenamiento y está identificada por un código de piso y puerta al que corresponde.

En la memoria cada uno de estos buzones se corresponde con una **celda de memoria** o **posición de memoria**. Estas celdas tienen un tamaño (número de bits que pueden almacenar) siempre igual para cada sistema. A cada celda de memoria se le asigna un indicativo, que llamaremos **dirección de la celda** (un número) que la identifica y permite referenciarla por su posición dentro del conjunto total de celdillas que componen el total de la memoria. Para leer o escribir información en una determinada celda será preciso identificarla mediante su dirección de celda. Como suele ser el propio ordenador quien maneja continuamente los números que representan las direcciones, estas direcciones se expresan en binario (que es el sistema con el que trabaja el ordenador). Para mayor comodidad humana, se pueden representar en hexadecimal.

El número de bits (unidad binaria básica de información) que componen una celdilla elemental de memoria, la unidad mínima direccionable, lo que llamamos **posición de memoria**, depende de la construcción electrónica del diseño de cada ordenador.

Otra cosa distinta, que no hay que confundir, es la longitud de bits que son abarcados como operando de una instrucción. Es un dato muy importante porque limita el valor máximo que puede llegar a tener un operando dentro del ordenador. Al conjunto de bits que forman un campo de memoria que contiene un operando de una instrucción de la máquina se le llama **palabra**.

2.1.2. Espacio direccionable

En cualquier ordenador existirá un espacio direccionable. Es el intervalo de direcciones que pueden ser utilizadas por el microprocesador. El espacio direccionable está limitado por el tamaño del bus de direcciones y éste a su vez depende del diseño del microprocesador.

2.1.3. Características de la memoria

Algunas de las características fundamentales de las memorias (de cualquier tipo) son las siguientes:

- **Volatilidad**

Se dice que la información almacenada en una memoria es volátil siempre y cuando corra el riesgo de verse alterada en el caso que se produzca algún fallo de suministro de energía eléctrica (memorias de biestables). No son volátiles aquellas en las que la información, independientemente o no que exista algún fallo en el fluido eléctrico, permanece inalterada.

- **Tiempo de acceso**

Es el tiempo que transcurre desde el instante en que se lanza la operación de lectura en la memoria y el instante en que se dispone de la primera información buscada.

En la memoria principal este tiempo es, en principio, independiente de la dirección en la que se encuentre la información a la que queremos acceder.

• Capacidad

Número de posiciones de memoria de un sistema (número de informaciones que puede contener una memoria).

La capacidad total de memoria será un dato esencial para calibrar la potencia de un ordenador. La capacidad de la memoria la mediremos en múltiplos de byte (8 bits): Kilobytes (1024 bytes), Megabytes (1024 Kilobytes), Gigabytes (1024 Megabytes) y Terabytes (1024 Gigabytes).

• Caudal

Número máximo de informaciones leídas o escritas por unidad de tiempo.

2.1.4. Tipos de memoria

Dentro de la memoria principal, existen dos divisiones, en función de las posibilidades de lectura/escritura o solamente lectura: RAM y ROM.

2.1.4.1. Memorias ROM (Read Only Memory)

Memoria de solo lectura, llamadas también memorias residentes o permanentes. Son memorias que sólo permiten la lectura y no pueden ser reescritas. Su contenido viene grabado en origen por el fabricante de la computadora y no puede ser cambiado nunca. **No es volátil**, los datos almacenados permanecen aunque desaparezca el fluido eléctrico. Por lo demás funciona exactamente igual que la memoria RAM, pudiendo contener datos y código de programas. Debido a estas características, se usa para almacenar información vital para el funcionamiento del sistema. La gestión del proceso de arranque, el chequeo inicial del sistema, carga del sistema operativo y diversas rutinas de control de dispositivos de entrada/salida suelen ser las tareas encargadas a los programas grabados en ROM. Estos programas forman la llamada BIOS (o ROM-BIOS) (Basic Input Output System). Junto a la BIOS se encuentra el chip de CMOS donde se almacenan los valores que determinan la configuración hardware del sistema, como tipos de unidades, parámetros de los discos duros, fecha y hora del sistema... esta información no se pierde al apagar el ordenador. Estos valores se pueden modificar por medio del SETUP.

La memoria ROM constituye lo que se ha venido llamando *Firmware*, es decir, el software metido físicamente en hardware. De cara a los fines del usuario es una memoria que no sirve para la operación de su programa, sólo le aporta mayores funcionalidades (mayor "sabiduría") del equipo.

Existen tipos especiales de memorias ROM en las cuales la información no ha sido grabada durante el proceso de fabricación:

- **Memorias PROM** (Programmable ROM), llamadas ROM's programables, son memorias de tipo ROM pero suministradas vírgenes para que el usuario programe su contenido en función del trabajo que le interese desarrollar en su equipo y una vez grabadas se convierten en ROM a todos los efectos. Se usan mucho para grabar constantes que dependen de cada usuario particular pero que son totalmente permanentes una vez definidos sus valores; por ejemplo un conjunto particular de símbolos convencionales o un alfabeto específico no estándar.
- **Memorias EPROM** (Erasable PROM), llamadas PROM's reprogramables, son del mismo tipo y finalidad que las PROM pero con la posibilidad de borrar su contenido en un momento determinado y reutilizarlas para contener otro programa distinto. Para ello la memoria dispone de una "ventana" de cuarzo a través de la cual mediante un fuerte rayo ultravioleta se puede borrar el contenido y proceder como si se tratara de una PROM virgen pendiente de grabar por primera vez.

2.1.4.2. Memorias RAM (Random Access Memory)

Memoria de acceso aleatorio o directo; esto quiere decir que el tiempo de acceso a una celda de la memoria no depende de la ubicación física de la misma (se tarda el mismo tiempo en acceder a cualquier celda dentro de la memoria). Son llamadas también memorias temporales o memorias de lectura y escritura. En este tipo de memorias leemos y escribimos a voluntad. Para escribir no hace falta el borrado previo de las posiciones a grabar. Es la memoria destinada a contener los programas cambiantes del usuario y los datos que se vayan necesitando durante la ejecución de dichos programas. Es la memoria perfectamente flexible y reutilizable. Su inconveniente radica en la **volatilidad** al cortarse el suministro de corriente: si se pierde la alimentación eléctrica, la información presente en la memoria se pierde. Por este motivo los datos y programas que el sistema debe mantener permanentemente para su funcionamiento no se almacenan en memoria de tipo RAM.

La memoria RAM se llama también memoria de usuario, por ser la memoria con la que trabaja el sistema para ejecutar los programas encargados.

Cuando se hace referencia a la capacidad de memoria de un ordenador se está hablando de la memoria RAM del sistema.

2.1.4.3. Memoria caché

Un tipo importante de memoria es la memoria caché. Funcionalmente, la memoria caché es igual a la memoria principal. Sin embargo, físicamente en el ordenador es un componente distinto (no es imprescindible que esté en los ordenadores). Se puede definir como una memoria rápida y pequeña, situada entre la memoria principal y el procesador, especialmente diseñada para contener información que se utiliza con frecuencia en un proceso con el fin de evitar accesos a otras memorias (principal), reduciendo considerablemente el tiempo de acceso al ser más rápida que el resto de la memoria principal.

Cuando el procesador lee datos o los almacena en la memoria principal, los datos también se almacenan en la memoria caché. Si el microprocesador los necesita de nuevo, los lee de la caché y no de la principal. Al ser ésta muy rápida la velocidad se incrementa dramáticamente.

La cantidad de memoria caché en un ordenador que disponga de esta memoria es bastante menor que la cantidad de memoria principal (no caché), y además la caché es bastante más cara.

2.2. UNIDAD CENTRAL DE PROCESO. EL MICROPROCESADOR

La unidad central de proceso o CPU es el verdadero motor de un ordenador. Se encarga de realizar las tareas fundamentales:

- Operaciones aritméticas.
- Direccionamiento de Memoria.
- Gestión de instrucciones.
- Control del transporte de los datos a través de los buses.

La CPU es el elemento principal de un sistema computerizado. Si hacemos un símil entre un ordenador y el cuerpo humano, la CPU hará el papel del cerebro: atender las solicitudes, mandar y hacer controlar la ejecución.

Un **microprocesador** es un circuito integrado o chip que contiene a la CPU y un conjunto de patillas. Su tamaño es algo menor que el de una caja de cerillas. Los ordenadores equipados con microprocesadores se suelen conocer con el nombre de **microordenadores**, que son los ordenadores de pequeño tamaño y elevada capacidad que estamos acostumbrados a ver. Generalmente los términos CPU y microprocesador se usan indistintamente.

En los microordenadores, es común referirse a la CPU identificándola con la carcasa del ordenador (Ej: "no hace falta que traigas el teclado ni la pantalla, sólo la CPU"). Aunque esta acepción es usada con frecuencia y sirve como identificativo de toda la circuitería interna que se encuentra dentro de la carcasa del ordenador, no es correcta. Físicamente la CPU o microprocesador es el circuito integrado o chip al que nos referíamos anteriormente. Este chip se instala en la placa madre del ordenador y está conectado al resto de los componentes (Memoria, controladores de dispositivos, etc) a través de los buses.

La CPU está compuesta por varios subsistemas. Principalmente son dos: la unidad aritmético lógica (ALU) y la unidad de control (UC). Otro componente muy importante son los registros. Comenzaremos viendo estos últimos:

2.2.1. Registros

Los procesadores no suelen operar casi nunca directamente sobre la memoria principal. Coger los datos a operar directamente de la memoria principal sería lo ideal pero técnicamente sería muy caro de construir y seguramente muy lento. Resulta mucho más conveniente que los operandos sobre los cuales va a actuar el procesador sean traspasados previamente a unas pequeñas memorias auxiliares fijas y ultra rápidas. Estas memorias de altísima velocidad destinadas a memorizar los datos esenciales de cada instante del proceso se llaman registros, y están situados dentro del propio procesador. El tamaño de los registros suele ser el mismo que el bus de datos.

En cada procesador concreto habrá un número determinado de ellos, según los usos específicos que se tengan previstos. Estos usos pueden ser, por ejemplo, los siguientes:

- Instrucción que se esté ejecutando.
- Primer operando de la instrucción que se esté ejecutando.
- Segundo operando de la instrucción que se esté ejecutando.
- Resultado de la operación.
- Información que será utilizada para calcular la dirección de memoria a la que se quiere acceder.
- Información sobre la situación en la que ha quedado la CPU después de la ejecución de una instrucción (por ejemplo: resultado de la última comparación efectuada).
- Información que permita controlar el funcionamiento de la CPU.
- Dirección de la siguiente instrucción a ejecutar (es una dirección de memoria).

Los registros constituyen el nexo entre la CPU y la memoria. Los operandos sobre los cuales se aplica una instrucción deberán ser transportados previamente a los correspondientes registros desde la memoria principal y el resultado obtenido en el registro de resultado deberá transportarse a la ubicación deseada de la memoria principal.

2.2.2. Unidad de control

La **unidad de control** dirige todas las actividades del ordenador. Actúa como el corazón del sistema, enviando impulsos eléctricos (señales de control) para **secuenciar** (poner en orden) y **sincronizar** (marcar el tiempo) el funcionamiento de los restantes componentes.

Para alcanzar la sincronización de todo el sistema, la UC tiene un componente denominado reloj, que se describe a continuación:

Reloj

El microprocesador está conectado a una oscilador que genera impulsos (señales eléctricas) igualmente espaciados en el tiempo (a intervalos constantes de tiempo), y que se suele conocer como reloj. Estos impulsos forman una señal, que permite regular los instantes exactos en los que debe comenzar y finalizar el trabajo de un componente. Ésta será emitida por el reloj a una determinada frecuencia base. La frecuencia se mide en megahercios (MHz o millones de ciclos por segundo). El microprocesador recibe dicha señal y la divide para obtener otra señal con la frecuencia a la que el microprocesador es capaz de trabajar. Esta nueva señal marca el ritmo con el cual se ejecutan todas las tareas.

Decodificador

Otro componente de la UC es el decodificador. El decodificador tiene como misión recibir el código de la operación a realizar y traducirla (decodificarla) en el conjunto de señales de control necesarias para llevarla a cabo. El funcionamiento del decodificador se basa, en los modernos microprocesadores, en la llamada lógica micropogramada. La interpretación de un código de instrucción se traduce en la ejecución de un micropograma que define los pasos elementales a realizar para ejecutar la instrucción deseada. El micropograma está almacenado en una zona de memoria denominada memoria de control.

Registros de la UC

Hay que señalar la presencia dentro de la UC de varios registros. Aunque su número y su misión pueden variar en gran medida entre diferentes microprocesadores, de alguna manera siempre deben existir por lo menos dos:

- El registro Contador de Programa.
- El registro de instrucciones.

El primero de ellos, también conocido como PC (Program Counter) o IP (Instruction Pointer) almacena la dirección de la próxima instrucción a ejecutar.

El segundo, también conocido como IR (Instruction Register), almacena el código de la operación que está siendo ejecutada en un momento dado.

Por cada instrucción del programa que está siendo ejecutada por el sistema, la UC recorre una serie de etapas que se dividen en dos fases:

- **Fase de búsqueda e interpretación:** El objetivo de esta fase obtener el código de la siguiente instrucción a ejecutar y que se encuentra almacenada en la memoria principal. Los pasos a grandes rasgos son:

- Recobrar la instrucción de la memoria del ordenador. La instrucción a recobrar se encuentra en la dirección señalada por el registro IP. El código de la instrucción leída pasa al RI donde será decodificada.
- Interpretar el código de la instrucción. La instrucción que después de obtenida se guarda en el IR, pasa a través del decodificador el cual genera las señales de control asociadas al código de la instrucción.
- Se incrementa el IP en uno y así se apunta a la siguiente instrucción a ejecutar.

- **Fase de ejecución propiamente dicha:** Durante el ciclo de ejecución la instrucción interpretada es ejecutada enviando a cada componente las señales de control generadas. Los pasos son:

- Se obtienen los datos implicados en la instrucción si es necesario.
- Se ejecuta la instrucción.

2.2.3. Unidad aritmético-lógica

La **unidad aritmético-lógica** es la parte del microprocesador que realiza los cálculos y las operaciones con los datos indicados en las instrucciones. Podríamos llamarla "calculadora" si únicamente realizase operaciones aritméticas, pero como es capaz de realizar operaciones de los varios tipos es mejor llamarla unidad aritmético-lógica para destacar que es capaz

de realizar operaciones lógicas. Estas operaciones lógicas que la ALU puede realizar son, en realidad, la simple aplicación de unas reglas simples de comparación de dos datos. Pueden establecerse comparaciones de igual, mayor que, menor que, menor o igual que y mayor o igual que. Usando estos tipos de instrucciones el ordenador podrá **simular** el comportamiento lógico humano y adoptar actuaciones diferentes frente a situaciones diferentes. Pero esto no es inteligencia automática o inteligencia artificial: debe ser el programa realizado por el programador el que contemple convenientemente el uso de estas instrucciones para simular la capacidad de decisión que la inteligencia comporta.

La ALU posee una circuitería que le proporciona la capacidad de realizar estas operaciones aritméticas y lógicas con los datos. El conjunto de operaciones que puede llevar a cabo la ALU están concebidas y fijadas durante su diseño. En el caso de una ALU elemental, ésta podrá: sumar, restar, realizar operaciones lógicas (Y, O, NO) y relacionales (=, >, <, >=, <=, <>). El resto de operaciones se realizarán a partir de las operaciones elementales, por ejemplo multiplicar dos números se haría mediante una sucesión de sumas.

2.2.4. Repertorio o juego de instrucciones

La potencia de un microprocesador dependerá de su velocidad en la ejecución de las instrucciones pero también del tipo, variedad y riqueza de operaciones que sea capaz de realizar. Cada microprocesador dispone de un repertorio de instrucciones propio, que se conoce como **juego de instrucciones** del microprocesador. Este juego depende de la circuitería interna con la cual ha sido diseñado. La programación íntima y verdadera del procesador debe hacerse usando ese juego de instrucciones de que de la máquina concreta con la que estamos trabajando. Afortunadamente, existen lenguajes de programación que nos evitan tener que aprender el lenguaje de cada máquina particular.

Dentro del repertorio completo de instrucciones del microprocesador existirá un conjunto asociado a las distintas operaciones que puede realizar la ALU. Cuando la UC identifica un código de instrucción que indica una determinada operación de la ALU, generará las señales oportunas para activar la operación correspondiente dentro de la ALU.

2.2.5. Procesadores RISC y CISC

Existen en la actualidad dos grandes tendencias en la construcción de procesadores. Éstas se diferencian esencialmente en las características de su repertorio de instrucciones.

- Los procesadores **CISC (Complex Instruction Set Computer)** tienen un repertorio con un número de instrucciones alto (200-300); estas instrucciones además son más

complejas que las de RISC, con lo que la circuitería necesaria para decodificación y secuenciación también aumenta, y la velocidad del proceso disminuye. Como ventaja, tenemos que se necesitan menos instrucciones para ejecutar una tarea. Además, el formato de las instrucciones es bastante variable (es decir, hay bastantes formatos). Además, el diseño hace que el procesador tenga que realizar constantes accesos a memoria.

Este tipo de procesadores es en el que se basan los PC's.

- Los procesadores RISC (**Reduced Instruction Set Computer**) tienen características opuestas a los CISC. Su juego de instrucciones es más reducido (menos de 128), y las instrucciones son más sencillas (con lo que se necesitarán más instrucciones para ejecutar una tarea). El formato de instrucciones es fijo (o serán pocos formatos), con lo que el control del hardware es más sencillo y se facilita la colocación de las instrucciones en la memoria, lo que implica que los accesos a la memoria se aceleren. Por otra parte, estos accesos a memoria son menos frecuentes ya que el procesador posee un mayor número de registros.

Estos procesadores son los que están presentes en las estaciones de trabajo. Como ejemplos podemos citar los procesadores ALPHA de Digital Equipment, y los SuperSPARC y MicroSPARC de Sun Microsystems y Texas Instruments.

2.2.6. Buses

Un bus se puede definir como una línea de interconexión portadora de información, constituida por varios hilos conductores (en sentido físico) o varios canales o líneas (en sentido de la lógica de transmisión), por cada una de las cuales se transporta un bit de información. El número de líneas que forman los buses (**ancho del bus**) es fundamental: Si un bus está compuesto por 16 líneas, podrá enviar 16 bits al mismo tiempo (paralelamente); por el contrario, si el bus tiene 32 líneas podrá enviar 32 bits en el mismo tiempo.

En la familia de los ordenadores personales, los buses interconexan toda la circuitería interna. Cuando un dato pasa de un componente a otro, viaja a lo largo de este camino para alcanzar su destino. Es decir, los distintos subsistemas del ordenador intercambian datos gracias a los buses.

Podemos distinguir principalmente tres categorías de buses:

- **Bus de datos.** Sirve para transmitir información entre el microprocesador, la memoria y los periféricos. Por él circulan los datos y las instrucciones. Tiene tantas líneas

como bits se transmiten en paralelo (una para cada bit). El flujo es de doble sentido y a mayor número de bits paralelos mayor podrá ser la velocidad de transmisión que consigamos.

El ancho de este bus (nº de bits que puede transmitir simultáneamente en paralelo) es una medida de la potencia del microprocesador. Este bus es como una autopista de datos electrónicos y cuanto más ancho sea, más datos podrán moverse al mismo tiempo.

El ancho del bus de datos es una de las características más importantes del microprocesador. Cuando decimos que un microprocesador es, por ejemplo, de 16 bits, nos estamos refiriendo al ancho de su bus de datos.

- **Bus de direcciones.** Es utilizado por el microprocesador para señalar la celda de memoria (o el dispositivo de E/S) con el que se quiere operar. El tipo de operación será de lectura o de escritura y los datos implicados viajarán por el bus de datos.

Por él circula la expresión binaria de la dirección de memoria a la cual el microprocesador quiere acceder. Tiene sentido de flujo unidireccional desde el microprocesador hacia la memoria. Una vez localizados los datos pedidos, su transmisión hacia el microprocesador (o hacia donde sea) se hará a través del bus de datos.

Si queremos leer el valor de una celda de memoria, se selecciona la celda en concreto escribiendo su dirección en el bus de direcciones y se recibe su contenido a través del bus de datos.

Los dispositivos de E/S intercambian la información con el microprocesador mediante los **puertos de E/S**. Cada puerto está asociado con un determinado dispositivo y tiene una dirección que lo identifica.

El ancho de este bus también es una medida de la potencia del microprocesador, ya que determina la cantidad de memoria a la que éste puede acceder, es decir, la cantidad de **espacio direccionable**. El espacio de direcciones es el rango de valores distintos que el microprocesador puede seleccionar. Si únicamente tuviéramos un bus de direcciones de dos líneas, entonces sólo se podrán enviar 4 direcciones: 00, 01, 10, 11. En general, la cantidad máxima de direcciones disponibles será 2^n , siendo n el número de líneas del bus de direcciones.

- **Bus de control.** Por él circulan las señales que marcan las interrelaciones entre los distintos componentes del procesador. Es de doble sentido de flujo.

Sirve para transportar las señales que se encargan de dirigir el correcto funcionamiento del sistema: Señales de reloj, alimentación, interrupciones, etc. Mediante las señales de control se gestiona el correcto funcionamiento y la sincronización de las tareas a realizar por los distintos subsistemas.

También podemos hacer otra clasificación de los buses, segun el criterio de su situación física: buses **internos** y buses **externos**. El primero de ellos mueve datos entre los componentes internos del microprocesador, mientras que el segundo se utiliza para comunicar el micro y otras partes, como periféricos y memoria.

De todo lo dicho anteriormente podemos concluir que las características a valorar en un procesador serán:

- Ancho del bus de datos (se mide en bits).
- Ancho del bus de direcciones (se mide en bits).
- Velocidad de reloj a la que trabaja (se mide en Megahercios).
- Repertorio de instrucciones.
- Rendimiento global del microprocesador. Da una medida de la cantidad de instrucciones que el microprocesador puede llevar a cabo en una unidad de tiempo (un segundo). Esta magnitud se mide en M.I.P.S. (millones de instrucciones por segundo).

2.3. UNIDADES DE ENTRADA/SALIDA O PERIFÉRICOS

Tal y como hemos presentado un ordenador, un periférico sería cualquier unidad del sistema, excepto la unidad central de proceso y la memoria principal.

Los periféricos son una serie de dispositivos que permiten al ordenador comunicarse con el exterior, bien sea para tomar datos o para mostrar información, o bien para almacenar, de forma permanente, grandes cantidades de información.

Según el sentido del flujo de información, tendremos los siguientes tipos de periféricos:

- **Periféricos de entrada:** Establecen un flujo de información desde el exterior del ordenador hacia éste.
- **Periféricos de salida:** Establecen un flujo de información desde el interior del ordenador hacia el exterior.

- **Periféricos de entrada/salida:** Pueden establecer el flujo de información en ambos sentidos: desde el exterior al interior del ordenador o al revés.

Estamos diciendo que la información se transmite desde/hacia el interior del ordenador. Cuando se produce una operación de entrada de información, la información irá desde el exterior hasta la CPU. Lo que ocurre es que la CPU no es un elemento pensado para almacenar información (solo podría almacenarla en alguno de sus registros, pero éstos no son muy numerosos). De hecho, cuando se introduce información en el ordenador, esta información pasará por algún registro de la CPU, pero su destino final será la memoria principal del ordenador, que sí es un elemento cuyo principal cometido es almacenar información.

En las operaciones de salida de información ocurre lo mismo: la información pasará de la memoria principal a algún registro de la CPU, y desde ahí irá hacia el exterior por medio del periférico.

Adaptadores, interfaces o controladores

Toda la transferencia de información entre el ordenador y el mundo exterior se realizará a través de los periféricos. La manera en que la información se transfiere es controlada por la CPU. Para auxiliar a la CPU en esta labor, existen unos dispositivos intermedios llamados "adaptadores", "controladores" o "interfaces de entrada/salida", que comunican a la CPU con el periférico. La misión del interface es hacer de intermediario entre el mundo exterior, representado por el periférico, y la CPU del ordenador. Es decir, la interface de entrada/salida se encarga de transformar la información, representada en el formato utilizado por el ordenador, en información inteligible por el periférico y viceversa.

Además, la interface de entrada/salida se encarga de acoplar la velocidad de trabajo del ordenador (normalmente muy rápida) con la del periférico (muy baja), ya que, al tener los periféricos partes mecánicas, su velocidad de entrada/salida de datos es muy inferior a la velocidad de entrada/salida de datos de la CPU.

La razón de ser del interface es debido a que en la mayoría de los casos es necesario transformar las características de la información almacenada en los dispositivos, para adaptarlas a las del ordenador a la que están conectados, y viceversa. Con esto se consigue realizar sin errores la transmisión de la información en un sentido y otro. El adaptador o interface realiza la corrección de cualquier incompatibilidad de información entre los periféricos y el ordenador.

Existe una gran variedad de adaptadores. Aunque todos ellos realizan las mismas funciones, los fabricantes han pretendido introducir en el mercado los de fabricación propia. Esto ha generado incompatibilidad entre diferentes ordenadores del mismo tipo.

La transmisión entre periféricos y ordenador se realiza mediante un conjunto de reglas y procedimientos a seguir para el intercambio de la información entre dispositivos, equipos o sistemas diferentes. Estas reglas o procedimientos reciben el nombre de **protocolo** y en la actualidad se han normalizado por el organismo ISO.

Los controladores se añaden al sistema mediante unas extensiones reservadas en la arquitectura del sistema para incorporar nuevos componentes hardware. Estas extensiones se denominan **ranuras de expansión** o **slots de expansión**, y son unos zócalos longitudinales donde se instalan las "tarjetas" para aumentar las prestaciones de un ordenador. Existen varios tipos de slots dependiendo del número de bits que transmitan. Cada tipo de tarjeta se conectará a un slot del mismo tipo.

Monitor

El proceso de visualización de datos es posible gracias al sistema de vídeo del ordenador. Un sistema de vídeo consta del monitor, tarjeta gráfica y programa controlador.

El **monitor** visualiza la información que se genera en el programa que se ejecute en el ordenador. Está controlado por la tarjeta gráfica. El tamaño del monitor viene dado por la longitud de la diagonal de la pantalla. Los habituales son de 14, 15, 17, 20 y 21 pulgadas.

El ordenador manda informaciones a la tarjeta de vídeo, y el monitor transforma esas informaciones en un rayo electrónico que ilumina la pantalla en un punto. Esto todavía no conduce a la formación de una imagen completa, sino tan solo contribuye a la formación de un minúsculo punto luminoso (VOXEL). La imagen del monitor constará de muchos de esos puntos. El rayo electrónico se moverá desde la esquina superior izquierda de la pantalla hasta la inferior derecha, siguiendo un movimiento horizontal y otro vertical. De esta forma crea consecutivamente uno tras otro todos los puntos de la pantalla que son necesarios para crear una imagen completa, a partir de señales que envía la tarjeta de vídeo. Para que el primer punto permanezca visible mientras el rayo electrónico está iluminando al último, la parte interior de la pantalla está recubierta por una capa de numerosísimas partículas fosforescentes, que tienen como misión prolongar durante un cierto tiempo la iluminación que les ha sido transferida. En el momento en que se ha conseguido una imagen completa, el rayo electrónico vuelve a posicionarse en la esquina superior izquierda para enviar un nuevo impulso de iluminación.

Se conoce como **frecuencia de barrido vertical** o **frecuencia de refresco de pantalla** al número de veces por segundo que el rayo electrónico recorre la pantalla. La frecuencia de refresco de imagen en monitores de PC usuales se encuentra entre 50 y 70 Hertzios (Hz). Esto significa que la imagen completa se construye de 50 a 70 veces por segundo. Cuanto más elevada sea la frecuencia, más tranquila aparecerá la imagen. El ojo humano es capaz de registrar del orden de 25 imágenes por segundo y por tanto se muestra demasiado perezoso para darse cuenta de forma notable de esta sucesión de repetición de la imagen. El trabajo con la pantalla resulta mucho menos cansado en el supuesto de un monitor de 70 Hz.

Existen dos técnicas de barrido: los monitores "no entrelazados" barren todas las líneas horizontales sin saltarse ninguna. Los monitores "entrelazados" barren una línea de cada dos, barriendo en la siguiente pasada las líneas saltadas.

El **programa controlador** o **driver** es el elemento software encargado de la comunicación entre los programas de aplicación y la tarjeta gráfica. Estos controladores relacionan el formato del programa principal con el que maneja el procesador gráfico.

La **tarjeta gráfica** es interface hardware que controla el monitor. Actúa como punto de conexión entre el monitor y el procesador.

La **controladora de vídeo**: reproduce total o parcialmente el contenido de la memoria de pantalla en intervalos periódicos de tiempo.

Tarjetas gráficas

La tarjeta gráfica es la que se encarga de procesar la información que el procesador le envía a esta y, a su vez de enviarla al monitor. Hoy en día las tarjetas gráficas son para ranuras PCI y AGP. Las tarjetas generalmente tienen algún tipo de aceleración (procesador) del vídeo. No se debe confundir esto con las tarjetas de televisión (Para ver televisión en el computador) o las de Vídeo Grabación a las cuales se les conectan cámaras para enviar o grabar vídeo. La tarjeta gráfica es la que tiene una conexión de salida para el monitor, para que este muestre lo que ocurre en el computador.

Teclado

El dispositivo principal de introducción que le sirve al usuario como medio de comunicación con el ordenador sigue siendo el teclado, si bien en entornos gráficos es casi imprescindible además el uso de un ratón. Desde siempre ha sido considerado como parte fija del ordenador, por ejemplo las antiguas consolas y terminales, pero para aumentar la comodidad y eficacia se separó del mismo, aunque manteniéndose unido a través de un cable.

No todos los teclados se adaptan a cualquier ordenador. Esto proviene del tipo de ordenador, en el cual IBM marcó las diferencias.

Ratón

El uso del ratón facilita enormemente el trabajo, especialmente en entornos gráficos. El ratón forma parte de la categoría de dispositivos periféricos de entrada y actúa como puntero.

La mayoría de los ratones trabajan mecánicamente (**ratón mecánico**). En su parte inferior se encuentra instalada una bola de acero recubierta de goma. Al mover el ratón sobre una superficie, el movimiento de rotación de la bola se transmite a los discos de codificación a través de dos bolas de acero. El movimiento de estos discos de codificación es captado por los registradores ópticos y transmitidos a la electrónica del ratón. Allí serán finalmente traducidos los valores de movimiento en señales en serie, y serán a continuación transmitidos a través de un bus a la CPU. Un programa de configuración previamente cargado y residente en la memoria recibe los datos de movimiento del ratón en unidades Mickey (1/100 pulgadas).

A diferencia del ratón mecánico, el **ratón óptico** no necesita estar físicamente conectado al ordenador mediante un cable. Todos los ratones tienen en común dos o tres teclas de ratón en su parte superior.

Impresora

La impresora es un periférico de salida, por medio del cual transferimos los datos al papel.

En principio cualquier impresora puede ser instalada en cualquier PC compatible, suponiendo que los dos aparatos dispongan de la conexión adecuada. La conexión de la impresora se realiza sin problemas con un cable Centronics en paralelo de los que habitualmente se encuentran disponibles en el mercado.

No obstante, pueden surgir numerosos problemas a la hora de realizar la adaptación de la impresora. Pero en la mayoría de los casos se trata de un problema de colaboración entre el programa de aplicación y la impresora. No es el ordenador el que se tiene que adaptar a la impresora o viceversa, sino que es el programa de aplicación el que se tiene que adaptar a la impresora.

Tableta digitalizadora

En una tableta digitalizadora representaremos dibujos del mismo modo que en una mesa de dibujo. Los movimientos del lápiz de dibujo se traducen en informaciones digitales que se envían al ordenador a través de un cable serie. De esta forma el dibujo puede ser almacenado de forma completa en disquetes o discos duros y posteriormente podrá ser cargado y modificado.

Scanner

Para poder llevar datos ya existentes (como por ejemplo textos o gráficos que ya se encuentran impresos) a un soporte informático (para poder por ejemplo mezclarlos con otros datos o continuar elaborándolos) podemos usar un scanner, que leerá la información y la introducirá en el ordenador.

Plotter

Es un periférico de salida con el que se pueden representar dibujos. Lo específico de los plotters es que se consigue una precisión extremadamente elevada en la representación gráfica.

A diferencia de las impresoras, el papel no se conduce siempre en el mismo sentido, sino que es capaz de avanzar y retroceder.

La aplicación principal de los plotters se encuentra sobre todo en las estaciones de diseño asistido por ordenador (CAD) en las cuales se crean dibujos técnicos, construcciones arquitectónicas y croquis con la ayuda de programas especiales, que posteriormente serán impresos.

Módem

El módem, que sirve para la transmisión de datos a distancia, puede actuar tanto como dispositivo de entrada como de salida. Con un módem es posible enviar y recibir datos de un ordenador a través de una línea telefónica o de cualquier otro tipo de transmisión de datos. Pueden estar integrados en tarjetas de expansión internas, o ser externos (conectados a través de un puerto y cable serie).

Módem significa MOdulador/DEModulador. Esencialmente su función es la de convertir los datos digitales generados por el ordenador, en información analógica que puede discurrir por la línea telefónica. El módem receptor a su vez debe volver a digitalizar la información que le llega para transmitirla al PC al que esté conectado.

Tarjetas de comunicaciones

Los elementos que se van a describir dentro de este apartado entrarían más dentro de la clasificación de conexiones que en la de periféricos, ya que sirven de conexión entre un periférico externo y el ordenador.

Puerto paralelo

A veces denominado puerto de impresoras, ya que su función principal consiste en la transmisión de datos a una impresora mediante un cable de impresora en paralelo (Centronics).

La denominación de puerto paralelo proviene del hecho de que esta conexión realiza transmisión de datos en paralelo (8 bytes simultáneamente).

Puerto serie

Se diferencia fundamentalmente del paralelo en que la transmisión se realiza bit a bit consecutivamente. Por lo tanto la transmisión será más lenta.

En principio el puerto serie estaba pensado para hacer posible la transmisión de datos mediante un módem. Más tarde se idearon otros dispositivos periféricos, tales como ratones, impresoras...

Adaptadores de red

Los adaptadores de red, tarjetas de red o tarjetas de comunicaciones son unas extensiones especializadas en la conexión del PC con una red de ordenadores.

Unidades de disco

Existen varios tipos, en función del soporte: unidades de disquetes, unidades de discos duros, unidades de CD-ROM... Actualmente han alcanzado cierta popularidad las unidades ZIP y también han aparecido en el mercado las unidades lectoras de DVD.

Los discos son gestionados por un controlador de disco, que es un dispositivo electrónico que transforma las órdenes del ordenador en movimientos de la unidad de disco. Este controlador hará las funciones propias de interface que ya se han comentado.

Por ejemplo, en el caso de los **discos duros**, la controladora efectuará la conexión entre la unidad de disco duro y el bus de datos. Para ello, fundamentalmente se ocupará de:

- Traducir los datos del "emisor" a una forma comprensible para el "receptor" (**tránsito de datos**).
- Reglamentar la secuencia de tiempo de emisión y recepción (**semáforo de datos**).

y además tendrá que ser rápido y corregir las deficiencias de lectura.

Otros periféricos

Aquí podríamos añadir muchos otros dispositivos como micrófonos, altavoces, lectores de códigos de barras, joysticks, pantallas de cristal líquido, lápices ópticos, ... y también otros cuyo uso va disminuyendo o ya no se usan, como las cintas magnéticas, unidades lectoras de tarjetas perforadas...

3. ESTRUCTURA LÓGICA O FUNCIONAL

3.1. DATOS

La palabra datos proviene del latín *datum* (plural *data*) que significa "lo que se da", en el sentido de "lo que acontece". El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española dice que los datos son: "antecedentes necesarios para llegar al conocimiento exacto de una cosa o para deducir las consecuencias legítimas de un hecho".

Los datos suelen ser magnitudes numéricas directamente medidas o captadas, pero también pueden ser nombres o conjuntos de símbolos; o valores cualitativos; o frases enteras, premisas, imágenes, sonidos, colores...

Los datos, la información, se representan mediante secuencias de símbolos. Por ejemplo, en nuestra vida diaria representamos las palabras mediante letras tomadas de nuestro alfabeto. Éste es simplemente uno entre los muchos alfabetos existentes. Una misma letra puede tener sonidos diferentes según el idioma que se esté usando, y una palabra con sentido en un idioma puede carecer de él. Además, los símbolos que empleamos para representar los números son los dígitos del 0 al 9. Existen otros sistemas como el heredado de los romanos, que es más difícil de usar.

Si pensamos en el párrafo anterior, vemos que lo que ocurre es que en base a un alfabeto cualquiera que establecemos por un acuerdo cultural, podemos representar cualquier información compuesta de palabras y cantidades numéricas, y así el que lee entenderá al que escribe.

Un alfabeto no es más que un conjunto, fijado por acuerdo cultural, de símbolos elementales en base a los cuales se forma la información. Es importante recalcar la arbitrariedad de cualquier alfabeto porque si la informática ha logrado el tratamiento automático de la información con máquinas, ha sido gracias a este concepto. No es necesario que el alfabeto que usa una máquina en su interior sea el mismo que el que utiliza el hombre que la ha construido y la maneja, basta con que la traducción de los símbolos internos a los externos o viceversa se efectúe de una manera cómoda, y a ser posible (y lo es) automáticamente por la propia máquina.

Cuando una información que originalmente venía representada en un alfabeto A1 es transcrita a un segundo alfabeto A2, se dice que ha sido **codificada**. Así, se puede definir un **código** como una representación unívoca de las informaciones de tal forma que a cada una de éstas se le asigna una combinación de símbolos determinada. Un ejemplo clásico es el código Morse empleado en los inicios de la telegrafía.

Cuando los símbolos a codificar (alfabeto A1) son transcritos a secuencias de un alfabeto (alfabeto A2) que sólo tiene **dos** símbolos, diremos que tenemos un **sistema de codificación binaria**. Estos sistemas son especialmente importantes en informática, pues son los que se usan habitualmente. El motivo para usar un alfabeto de tan sólo dos símbolos es de tipo técnico, como ya veremos.

Medidas de la información

El bit

Un elemento biestable (con dos posibles estados) en el que diferenciamos dos valores claramente diferenciados, es una **variable binaria**.

A efectos de representación, escribiremos los dos posibles valores de la variable binaria como 0 y 1. De esta forma, el valor tomado en un instante dado por la variable binaria vendrá dado por un **dígito binario** que valdrá 0 o 1.

Como el término **dígito binario** es algo largo de escribir, se abrevia con la palabra **bit**, que proviene de la contracción de la expresión inglesa **Blnary digiT** y que además en inglés significa "trocito".

Decir que tenemos un bit será, pues, una manera corta de decir que tenemos una variable binaria, un dígito binario, que puede tomar el valor 0 o el valor 1.

Podemos codificar cualquier alfabeto de partida en binario, o sea mediante bits. Cuantos más símbolos contenga el alfabeto más número de bits nos harán falta para codificarlo, pero, en definitiva, no hay información que no podamos codificar en binario. La prueba es que hoy en día tanto la información visual como la auditiva de alta fidelidad se codifica en binario.

El byte

Como el bit es una unidad de medida tan pequeña, se acostumbra usar unidades de magnitud superior.

El bytes es el conjunto de 8 bits. Así, en lugar de decir que un mensaje tiene 32 bits, podemos decir que tiene 4 bytes.

$$1 \text{ byte} = 8 \text{ bits}$$

En la memoria de un ordenador, un byte suele ser la unidad de direccionamiento, es decir, podemos referirnos a cada byte mediante un número que es su dirección. Los bytes de la memoria se numeran así: el primer byte es el 0, el segundo es el 1, etc.

Un byte puede almacenar 8 dígitos binarios, es decir, dos dígitos hexadecimales. El número de valores posibles que se pueden almacenar es de $2^8 = 256$.

Los bits de un byte se numeran de derecha a izquierda del 0 al 7, es decir, se corresponden con los exponentes de las potencias de base 2.

La agrupación de los 4 bits (superiores o inferiores) de un byte se llama **nibble**. Por tanto, un byte contiene 2 nibbles. El que corresponde a los bits 0 a 3 se llama nibble inferior, y el de los bits 4 a 7 se llama nibble superior.

El nibble es una unidad de trabajo mucho más cómoda que el bit. En cada nibble se almacena un dígito hexadecimal.

El carácter

Es la unidad de información a nivel del alfabeto humano. Un carácter es, de hecho, cualquier símbolo del alfabeto usado como alfabeto normal. Constituye una buena medida de información en términos directamente aplicables a textos expresados en el alfabeto humano.

Podemos clasificar los caracteres en:

- Alfabéticos: letras y algún que otro carácter asimilado.
- Numéricos: los dígitos numéricos del 0 al 9.
- Especiales: todos los restantes (signos de puntuación, signos monetarios, signos de operaciones aritméticas, etc.).

Normalmente, en un ordenador, para representar un carácter se usa un tamaño de 1 byte.

3.2. SOFTWARE

El ordenador, por sí mismo, no puede realizar ninguna función; es necesario que algo le dirija y organice. Este "algo" son las instrucciones que el programador escribe. Estas instrucciones, agrupadas en forma de programas que serán depositados en la memoria del ordenador, forman lo que se denomina "software". Por tanto, es un componente de origen humano, y es el que hace que el ordenador pueda desempeñar tareas "inteligentes": dirigirá de forma adecuada a los elementos físicos o hardware. Es el software quien indica al hardware en qué secuencia y bajo qué lógica hay que hacer los cálculos y las manipulaciones de datos.

Esta característica "lógica" o "inteligente" del software es lo que hace que se le defina también como la parte inmaterial de la informática, ya que aunque los programas que constituyen el software residan en un soporte físico como la memoria principal o los discos duros, la función de los programas en un ordenador es semejante a la del pensamiento en un ser humano. En otras palabras, un programa no es más que la plasmación mediante un lenguaje de programación cualquiera de un proceso mental humano, mediante esta transcripción se logra que el ordenador realice una tarea que, antes era llevada a cabo por el ser humano.

La división entre software y hardware recuerda a la división teológica entre cuerpo y alma. No debemos olvidar el concepto de Firmware (híbrido entre ambos; cobra gran importancia en los modernos ordenadores).

Tal y como hemos definido el software, éste es un conjunto de programas. Un **programa** es una secuencia de instrucciones que pueden ser interpretadas por un ordenador, obteniendo como fruto de esa interpretación un determinado resultado.

Los programas están divididos en rutinas. Una **rutina** es un subconjunto del conjunto de instrucciones que conforman el programa. Cada una de las rutinas de un programa realiza una determinada función dentro del mismo.

Podemos clasificar el software en dos grandes grupos: software de sistema y software de aplicación.

3.2.1. Software de sistema, software básico o sistema operativo

Sistema Operativo: Es un "programa" cargado al encender el computador, que actúa como intermediario entre el usuario y el hardware de la máquina, cuyo objetivo es proporcionar unas utilidades que permitan ejecutar diversos procesos de manera cómoda y fácil.

Evolución de los S.O.:

1. Biblioteca de Operaciones.
2. Monitor Sencillo (uso de tarjetas en bloques).
3. Proceso fuera de linea (conversión tarjeta a cinta en terminales remotos).
4. Buffering (uso de buffers).
5. Spooling (uso de colas).
6. Multiprogramación.
7. Sistemas de tiempo compartido (multiusuarios).

Funciones del Sistema Operativo:

1. Administración de procesos.
2. Administración de la memoria principal.
3. Administración del almacenamiento secundario.
4. Administración del sistema de E/S.
5. Administración de archivos.
6. Control de Redes.
7. Sistema de Protección.
8. Sistema interprete de mandatos (SHELL).

Servicios del Sistema Operativo:

- Al usuario =====> mediante **programas del sistema** (que a su vez utilizan llamadas al sistema).
- Al programa o proceso ==> mediante **llamadas al sistema**.

Es un conjunto de programas cuyo objeto es facilitar el uso de la computadora (nos aísla de la complejidad de cada dispositivo de e/s, y presenta al exterior un modelo común de sistema de manejo para todos los dispositivos de e/s) y conseguir que se use eficientemente (ej: realizar operaciones de e/s mientras se ejecuta un programa). Administra y asigna los recursos del sistema (hardware).

Los programas que forman este software:

- Controlan y optimizan la operación de la máquina.
- Establecen una relación básica y fundamental entre el ordenador y el usuario.
- Hacen que el usuario pueda usar en forma cómoda y amigable complejos sistemas hardware.
- Realizan funciones que para el usuario serían engorrosas o incluso imposibles.
- Actúan como intermediario entre el usuario y el hardware.
- Son escritos/modificados por **programadores de sistemas**, que han de tener profundos conocimientos acerca de cómo trabaja realmente la máquina.

Se proporciona normalmente como parte integrante de la máquina por el proveedor.

El software de sistema se puede dividir en programas de control y programas de servicio.

Programas de control

Son los que van orientados a facilitar, automatizar y mejorar el rendimiento de los procesos en el ordenador (encadenamiento automático de programas, simultaneidad de operación de periféricos, tratamiento de errores, etc.).

1. Programas de aplicación.
2. Comunicación.
3. Carga y ejecución de programas.
4. Apoyo a lenguajes de programación.
5. Modificación de archivos.
6. Manipulación de archivos.
7. Información de estado.

Programas de servicio o de proceso

Son los que van orientados a proporcionar facilidades de expresión y comunicación al usuario (traductores, cargadores, enlazadores, utilidades...).

1. Control de procesos.
2. Manipulación de archivos.
3. Manipulación de dispositivos.
4. Mantenimiento de la información.
5. Comunicaciones.

3.2.2. Software de aplicación

Podemos hacer una primera clasificación de las aplicaciones atendiendo a su función:

- **Aplicaciones verticales:** Son aquellos paquetes de software que están orientados a una clase específica de usuarios. Dentro de las aplicaciones verticales, podemos incluir como una especificación, los programas de aplicación funcional, que son aquellos que se han desarrollado para un amplio número de usuarios de una población y que en ocasiones permiten cierta personalización. Donde se encuadran las aplicaciones de gestión. (programas de facturación, contabilidad, nóminas, etc..).
- **Programas de propósito general:** Son aquellos que tienen un carácter global y un amplio uso, no tanto para una aplicación única, sino que se emplean como elementos de trabajo para actividades muy diversas. Tal es el caso de los procesadores de texto, las hojas de cálculo, los sistemas de bases de datos, etc...

En todo caso, las aplicaciones deben caracterizarse por:

- **Multifuncionalidad:** La posibilidad de ser empleado para el desempeño de diferentes tareas, cubriendo así gran parte del trabajo diario de la empresa.
- **Productividad:** Se trata de que resulte un beneficio para la empresa, es decir, obtener los mismos o mejores resultados en menor tiempo de trabajo.
- **Flexibilidad:** Para la adaptación a las futuras evoluciones de los elementos de hardware y versiones posteriores del software elemental.
- **Facilidad de uso y aprendizaje:** Ya que se trata de ayudar a la empresa a obtener los mejores resultados, no debe presentar dificultad en su manejo y además debería incluir una guía de aprendizaje rápido que sintetice al máximo las posibilidades de dicho programa.