



C.F.G.S. DESARROLLO DE APLICACIONES INFORMÁTICAS

MÓDULO:

Sistemas Informáticos Multiusuario y en Red

Unidad 1

Sistemas Informáticos



INDICE DE CONTENIDOS

OBJETIVOS	¡Error! Marcador no definido.
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. EL SISTEMA INFORMÁTICO: SOFTWARE Y HARDWARE	3
3. LOS COMPONENTES FÍSICOS DE UN ORDENADOR. EL HARDWARE	5
3.1. EI MICROPROCESADOR (UCP).....	6
3.1.1. UNIDAD DE CONTROL (UC).....	7
3.1.2. UNIDAD DE PROCESO (UP).....	7
3.1.3. MEMORIA CACHE	8
3.2. MEMORIA	8
3.2.1. MEMORIA INTERNA.....	8
3.2.2. MEMORIA EXTERNA \cong Memoria secundaria \cong Memoria Auxiliar	8
3.3. BUSES	9
3.3.1. TIPOS DE BUSES.....	9
3.4. PERIFÉRICOS	10
3.4.1. TIPOS DE PERIFÉRICOS.....	10
4. REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN	12
4.1. TIPOS DE DATOS	12
4.1.1. CLASIFICACIÓN DE LOS DATOS.....	12
4.1.2. CLASIFICACIÓN DE LOS DATOS: SEGÚN VARIEN O NO DURANTE EL PROCESO.....	12
4.1.3. CLASIFICACIÓN DE LOS DATOS: SEGÚN LA FORMA DE SER UTILIZADOS POR EL ORDENADOR	13
4.2. SISTEMAS DE NUMERACIÓN.....	13
4.2.1. SISTEMAS POSICIONALES.....	14
4.2.2. TEOREMA FUNDAMENTAL DE LA NUMERACIÓN (TFN).....	14
4.3. DIFERENTES SISTEMAS DE NUMERACIÓN	15
4.3.1. SISTEMA BINARIO	15
4.3.2. SISTEMA OCTAL	19
4.3.3. SISTEMA HEXADECIMAL	21
4.3.4. PASAR DE BASE N A BASE M.....	24
4.3.5. TABLA COMPARATIVA DE LOS SISTEMAS DE NUMERACIÓN.....	24
4.4. SISTEMAS DE CODIFICACIÓN ALFANUMÉRICA	25
4.4.1. DIFERENTES SISTEMAS DE CODIFICACIÓN ALFANUMÉRICA	25
4.5. REPRESENTACIÓN EN EL ORDENADOR.....	28
4.5.1. FORMAS DE ALMACENAR LOS NÚMEROS EN EL ORDENADOR.....	28
4.6. OPERACIONES CON NÚMEROS BINARIOS.....	31
4.6.1. SUMA BINARIA.....	31
4.6.2. RESTA BINARIA	31
4.6.3. MULTIPLICACIÓN BINARIA	32
4.6.4. DIVISIÓN BINARIA.....	32
4.7. LA MEDIDA DE LA INFORMACIÓN	33

1. INTRODUCCIÓN

Un **ordenador** es un dispositivo que acepta datos en una determinada forma, los procesa y produce otros datos o información de una forma diferente a la original, las formas en que el ordenador acepta los datos o produce la información puede variar de un instante a otro, por ello cuando el ordenador procesa datos está realizando una serie de funciones distintas:

DATOS → PROCESO → INFORMACIÓN

Las **funciones** básicas de un ordenador son cuatro:

- **Entrada de datos:** los datos que provienen del exterior, procedentes de alguna fuente de información, son introducidos para ser procesados.
- **Almacenamiento:** el ordenador almacena o conserva internamente los datos en forma codificada; antes, durante y después del proceso.
- **Proceso:** el ordenador realiza operaciones con los datos que tiene almacenados en la memoria donde guardará también los resultados codificados hasta el siguiente paso.
- **4. Salida:** el ordenador produce nuevos datos descodificados, o información para uso externo.



2. EL SISTEMA INFORMÁTICO: SOFTWARE Y HARDWARE

El ordenador se puede definir como una máquina compuesta de elementos físicos, en su mayoría de origen electrónico capaz de realizar una gran variedad de trabajos a gran velocidad y con gran precisión. El conjunto de órdenes o instrucciones que se introducen en un ordenador para realizar un proceso determinado se denomina **programa**. El conjunto de varios programas se denomina **aplicación informática**.



Supongamos que queremos realizar un programa que nos solicite dos números por teclado y que visualice la suma de los mismos.

Programa Suma

Las instrucciones que tendríamos que introducir al ordenador, utilizando para ello un lenguaje de programación de terminada, serían parecidas a lo siguiente:

- Instrucción1 - Introduce número1
- Instrucción2 - Introduce número2
- Instrucción3 - Suma número1 y número2 dejando el resultado en número3
- Instrucción4 - Visualiza número3

Pues bien, estas cuatro instrucciones forman lo que se denomina **programa** (Programa Suma).

Si tuviésemos varios programas que sirviesen para realizar otros tratamientos,

- Programa Resta: Restar 2 números
- Programa División: Dividir 2 números
-

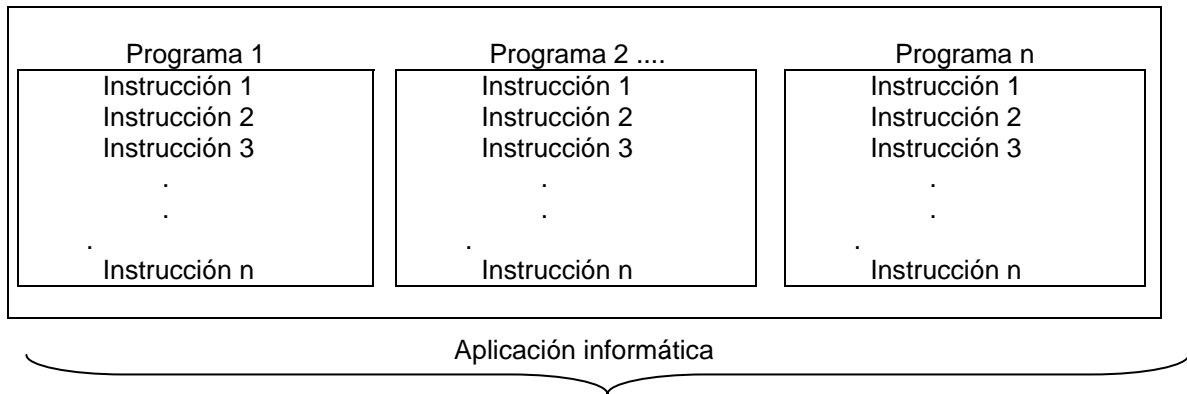
Constituirían una **aplicación informática** con el nombre de "*Calculadora*"

En definitiva, una aplicación es un macroprograma que consta de varios programas independientes aunque interrelacionados; es decir, programas que funcionan de forma autónoma, pero que pueden necesitar información que se ha procesado por otros programas dentro del macroprograma

Pues bien, instrucciones, programas y aplicaciones informáticas, en general, quedan definidos bajo el término **software**.

Por otro lado, hay que considerar que para que estos programas funcionen y puedan generar la información que el usuario precisa, se necesitan determinados componentes físicos. Estos componentes físicos se agrupan bajo la denominación de **hardware**. El conjunto de componentes hardware constituyen un **sistema informático**.

Esquemáticamente:



SOFTWARE



Para que estos programas funcionen:



Componentes físicos \cong **HARDWARE** \cong **Sistema informático**

Los componentes físicos \cong Hardware son tangibles: el usuario puede verlos y tocarlos. Ejemplo – El monitor, la impresora, la unidad de disquetes, el microprocesador, la memoria interna, la fuente de alimentación, los cables, la tarjeta gráfica, etc.

El software es intangible (no se puede tocar). Ejemplo – El software con el que están programadas la memorias ROM.

1	AUTOEVALUACIÓN
<p>El conjunto de varios programas se denomina:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Software b) Aplicación informática c) Sistema informático 	

3. LOS COMPONENTES FÍSICOS DE UN ORDENADOR. EL HARDWARE

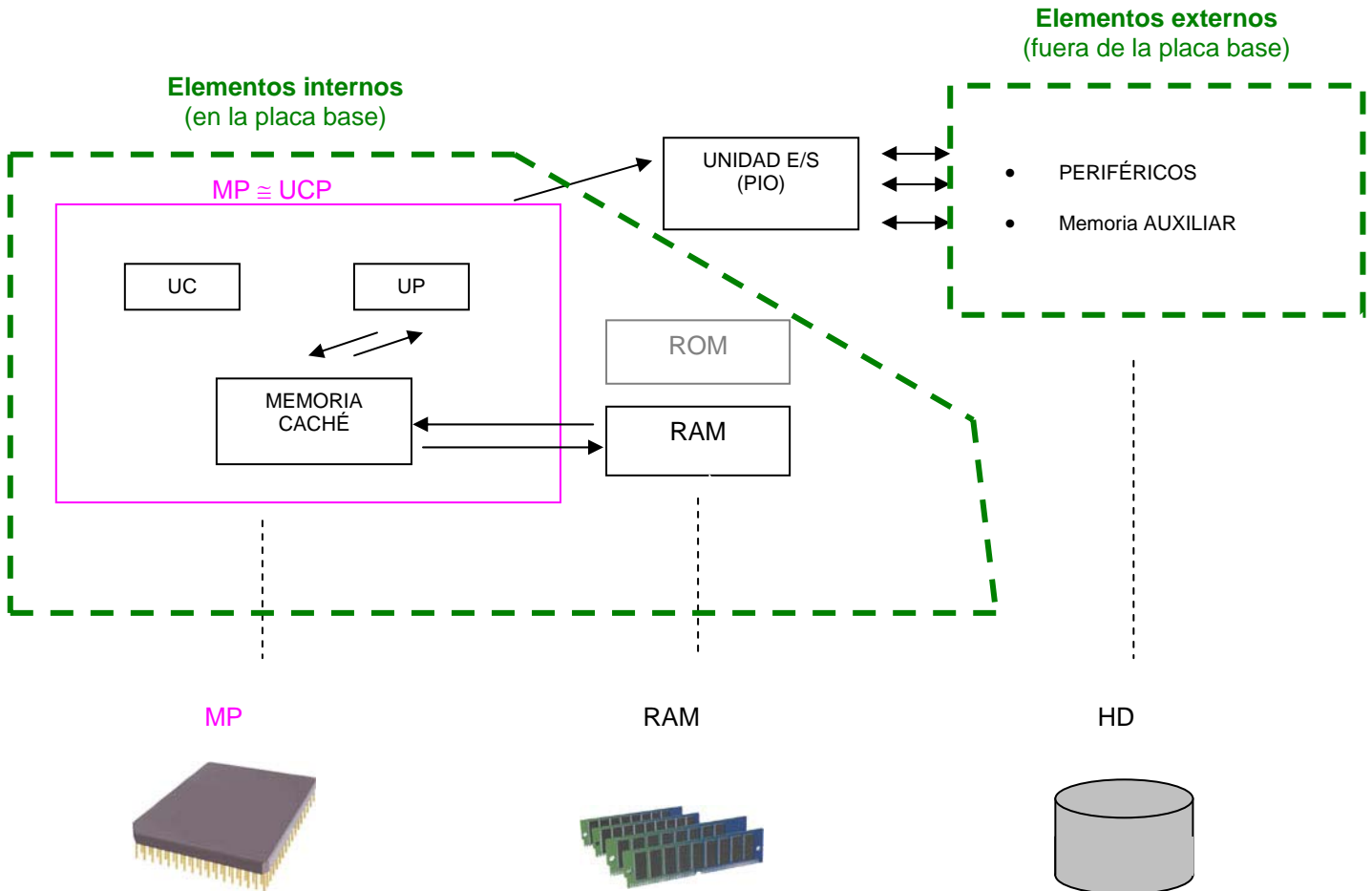
Los componentes físicos de un ordenador se pueden clasificar:

- 1) **Microprocesador** (MP) \cong procesador \cong **Unidad central de proceso** (UCP \cong CPU).
- 2) **Memoria**
- 3) **Buses**

4) Periféricos

Dichos componentes se encuentran interconectados entre si, con objeto de realizar la función principal del ordenador, que como es sabido es ejecutar programas.

Esquema de los componentes físicos de un ordenador:



Memoria CACHE ≅ Memoria Interna al MP

Memoria RAM ≅ Memoria Interna ≅ Memoria Principal ≅ Memoria Central (MC)

Memoria AUXILIAR ≅ Memoria Externa ≅ Memoria Secundaria - Ejemplo - HD ≅ Disco duro

3.1. EI MICROPROCESADOR (UCP)

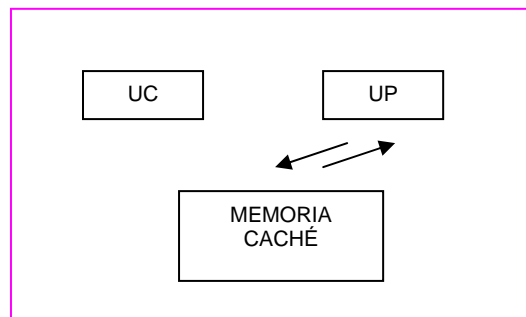
El microprocesador tiene como misión controlar las operaciones del ordenador, es decir, leer las instrucciones, interpretarlas, y ejecutarlas, incluyendo en dicha ejecución tanto las funciones necesarias para el procesamiento de datos, operaciones aritméticas y lógicas, como el envío de las órdenes necesarias a las unidades externas, como puede ser la memoria, los periféricos,

etc, con el fin de realizar el tratamiento automático de la información. Es decir, realmente el microprocesador es el encargado de gobernar el funcionamiento del ordenador. El microprocesador es la parte pensante del ordenador.

Microprocesador (MP) \cong procesador \cong Unidad central de proceso (UCP) \cong Central process unit (CPU). Está formado por:

- Unidad de control (UC)
- Unidad de proceso (UP)
- Memoria Caché

MP \cong UCP



El microprocesador tiene los siguientes componentes:

3.1.1. UNIDAD DE CONTROL (UC)

Realiza lo siguiente:

- Controla, coordina e interpreta las instrucciones.
- Gestiona y supervisa el correcto funcionamiento de la unidad de proceso.
- Controla y dirige los componentes externos a ella mediante el envío de señales de control. Entonces les envía esas señales (órdenes) por medio de impulsos para decirles cuando tienen que hacer algo, o sea les dice cuando tienen que ponerse en funcionamiento y cuando tienen que parar.

3.1.2. UNIDAD DE PROCESO (UP)

Trata los datos, realiza operaciones sobre los datos y obtiene un resultado. Es la que realiza el trabajo. La Unidad de proceso está formada por:

- Unidad Aritmético – Lógica (UAL \cong ALU - Arithmetic Logic Unit)
- Registros



3.1.3. MEMORIA CACHE

Memoria de pequeña capacidad que incorporan los procesadores para que los cálculos de las instrucciones sean más rápidos, pues la memoria caché es mucho más rápida que la RAM. O sea si tiene que ejecutar una instrucción, en vez de ejecutarla en la RAM, la ejecuta en la caché para que vaya más rápido.

Esta memoria se coloca entre la CPU y la memoria RAM y almacena y procesa temporalmente la información. Es una memoria ultrarrápida que ayuda al micro en operaciones con datos que maneja constantemente.

2

AUTOEVALUACIÓN

El componente de la UCP que se encarga de realizar las operaciones aritméticas como suma, resta, etc es:

- a) La unidad de control
- b) La unidad aritmético-lógica
- c) Los registros

3.2. MEMORIA

Es el dispositivo donde se almacena los datos y los programas con los que vamos a trabajar. La memoria con la que puede trabajar el ordenador puede ser de dos tipos:

3.2.1. MEMORIA INTERNA

Dos tipos de memorias internas:

- **RAM (Random Access Memory** \cong Memoria de acceso aleatorio)

Es una memoria de lectura y escritura.

- **ROM (Read Only Memory** \cong Memoria de sólo lectura)

Es una memoria de sólo lectura, cuya información no se puede modificar.

3.2.2. MEMORIA EXTERNA \cong Memoria secundaria \cong Memoria Auxiliar

Permite guardar información en grandes cantidades. La memoria externa o soportes de almacenamiento son: Los disquetes, los CD, los DVD, ...

La memoria interna de un ordenador se divide en los siguientes tipos:

- a) Memoria RAM y memoria secundaria
- b) Memoria RAM y memoria ROM
- c) Memoria RAM y memoria ROM y memoria secundaria

3.3. BUSES

Son un conjunto de líneas eléctricas que permiten la transmisión de señales (información) entre los diferentes componentes del ordenador.

El Bus sirve de interconexión:

- De los periféricos con la memoria interna (RAM).
- De la memoria interna (RAM) con el procesador.
- De la conexión entre las diferentes partes del procesador.

Los buses transmiten la información en paralelo, esto quiere decir, que los datos van por todos los hilos del bus simultáneamente.

El bus es como una autopista en la que el tráfico es muy intenso. Por eso, el tipo de bus que incorpore nuestro ordenador contribuirá a que este sea más rápido o más lento.

3.3.1. TIPOS DE BUSES

Hay diferentes tipos de buses:

3.3.1.1. *Bus de control*

Envía las “señales” de la UC a todos los demás elementos. Así por ejemplo, se el bus de control se utiliza, entre otras cosas, para comunicarle a la memoria si lo que se quiere es leer o escribir en ella, para que ésta sepa, respectivamente, si tiene que poner el contenido de la celda que indique el bus de direcciones y ponerlo en el bus de datos, o tiene que recoger lo que le llegue por el bus de datos y almacenarlo en la celda de memoria que indique el bus de direcciones.

3.3.1.2. *Bus de datos*

Envía “datos” entre los periféricos, la RAM y el MP. Conforme han ido evolucionando los ordenadores, el tamaño del bus de datos ha ido creciendo y pasando por tamaños de 8, 16, 32 y 64 bits. Se puede pensar en este tamaño como si fuese el número de carriles que tiene una autovía, cuantos más carriles más coches pueden circular por ella por segundo. Del mismo

modo, cuanto mayor es el ancho de este tipo de buses, mayor es el rendimiento de la máquina, pues mayor caudal de datos puede transportarse en menos tiempo y, de esta manera, se minimiza el tiempo que el procesador tiene que estar esperando a que le lleguen los datos que ha pedido leer o escribir, generalmente de memoria. Por otra parte, los buses también tienen una velocidad asociada que, evidentemente, influye en el rendimiento de la máquina. Evidentemente, no es lo mismo una autovía en el límite de velocidad sea de 80 Km/hora que una en la que se pueda circular a 120.

3.3.1.3. *Bus de dirección*

Envía y recibe “direcciones” de todos los elementos para conocer donde están los datos.

Permiten al microprocesador seleccionar una de las tantas posiciones de memoria, ya sea para lectura o escritura. Se dice que es unidireccional, pues tan sólo es el procesador el que puede poner información en este bus; el resto de elementos del sistema tan sólo puede leerlo. Cuanto mayor sea este bus, mayor será la cantidad de memoria que el microprocesador puede direccionar o encontrar y, por tanto, marca el máximo de memoria principal que un ordenador puede tener. Así, por ejemplo, con un bus de direcciones de 32 bits, se pueden direccionar 2^{32} posiciones de memoria, o lo que es lo mismo, la memoria puede ser de 2^{32} bytes. Esto es, aproximadamente, un tamaño de 4 GB (Gigabytes).

4

AUTOEVALUACIÓN

El bus de dirección:

- a) Envía “datos” entre los periféricos, la RAM y el MP.
- b) Envía y recibe “direcciones” de todos los elementos para conocer donde están los datos
- c) Envía las “señales” de la UC a todos los demás elementos.

PARA SABER MAS: *Tipos de buses existentes en el mercado*

3.4. PERIFÉRICOS

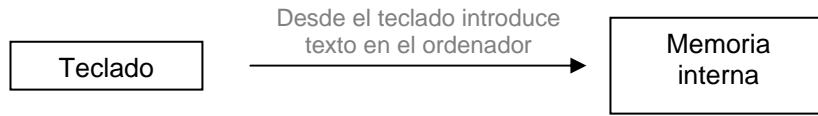
Son dispositivos que sirven para introducir y sacar datos del ordenador.

3.4.1. TIPOS DE PERIFÉRICOS

3.4.1.1. Periféricos de entrada

Son los que sirven para introducir datos en el ordenador.

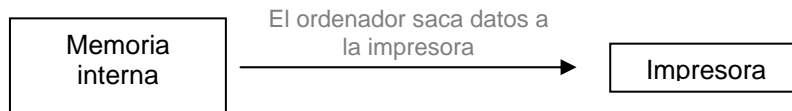
Ejemplos - Teclado, escáner, unidad lectora de CD-ROM, ratón (mouse), joystic....



3.4.1.2. Periféricos de salida

Son los que sirven para sacar datos del ordenador.

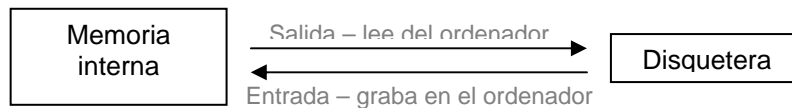
Ejemplos - Impresora, plotter, monitor (pantalla),



3.4.1.3. Periféricos de entrada/salida

Son los que sirven para ambas cosas: introducir datos en el ordenador y sacar datos del ordenador.

Ejemplos - Unidades de disquete ≅ disqueteras, los módems, pantallas táctiles, unidades ZIP, CD-RW, discos duros.....



5	AUTOEVALUACIÓN
<p>El protter, es un periférico:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) De salida b) De entrada 	

c) De entrada/salida

4. REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.1. TIPOS DE DATOS

Hay diferentes formas de clasificar los datos:

4.1.1. CLASIFICACIÓN DE LOS DATOS

La primera clasificación que podemos hacer de los datos es la siguiente:

- Datos de entrada

Son los que se suministran al ordenador desde los periféricos de entrada (teclado, ratón, módem, escáner, etc) o desde los soportes de información (disquetes, discos duros, CD-ROM, etc).

Forman la 1ª fase de tratamiento automático de la información: ENTRADA

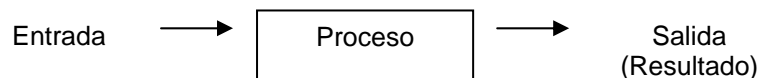
- Datos intermedios

Son aquellos que se obtienen en la segunda fase del tratamiento automático de la información: PROCESO

- Datos de salida

También llamados resultados, completan el proceso del tratamiento automático de la información: SALIDA.

Pueden obtenerse a través de las diferentes unidades periféricas de salida (monitor, impresora, plotter, etc) y, con su posterior distribución y análisis, completan el proceso.



4.1.2. CLASIFICACIÓN DE LOS DATOS: SEGÚN VARIEN O NO DURANTE EL PROCESO

- Datos fijos o constantes

Son los que permanecen constantes durante el proceso o programa que se les aplique.

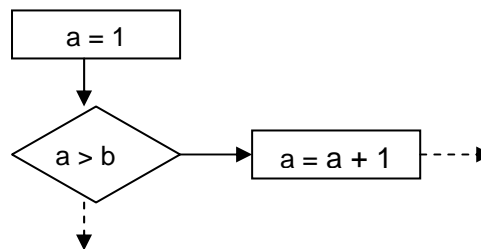


Ejemplo – Programa que emite facturas en euros y pesetas. Es evidente que el cambio del euro será el mismo en todo el proceso.

- Datos variables

Son aquellos que se modifican a lo largo del proceso según sucedan determinadas condiciones o acciones realizadas por los programas.

Ejemplo – Una variable “a”, que al principio del programa vale 1, pero luego se va incrementando ($a=a+1$) según unas condiciones:



⇒ El valor de “a” no es constante, si no que es variable.

4.1.3. CLASIFICACIÓN DE LOS DATOS: SEGÚN LA FORMA DE SER UTILIZADOS POR EL ORDENADOR

- Datos Numéricos

Son dígitos del 0 al 9.

- Datos Alfabéticos

Son letras mayúsculas y minúsculas de la “a” a la “Z”

- Datos Alfanuméricos

Son una combinación de los anteriores (alfabeticos), más una serie de caracteres especiales.

4.2. SISTEMAS DE NUMERACIÓN

Un sistema de numeración es el conjunto de símbolos y reglas que se utilizan para representar cantidades o datos numéricos.

Cada sistema de numeración se caracteriza por la base.

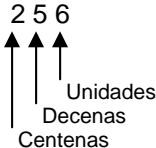
Base = N° de símbolos que lo componen.

Nosotros utilizamos el sistema de numeración decimal, base 10, símbolos – 0, 1,, 9

4.2.1. SISTEMAS POSICIONALES

Los sistemas de numeración son sistemas posicionales. Eso significa que cada dígito tiene un valor definido por su posición ⇒

- El nº más a la derecha representa las unidades
- El siguiente mas a la izquierda representa las decenas
- El siguiente las centenas
- Etc

2	EJEMPLO
	

6	AUTOEVALUACIÓN
<p>En el sistema decimal los símbolos utilizados son:</p> <p>a) 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9</p> <p>b) 0,1,2,3,4,5,6,7,8</p> <p>c) 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10</p>	

4.2.2. TEOREMA FUNDAMENTAL DE LA NUMERACIÓN (TFN)

Todos los sistemas posicionales están basados en el Teorema Fundamental de la Numeración (TFN) – Que relaciona una cantidad expresada en cualquier sistema de numeración con la misma cantidad expresada en el sistema decimal, o sea pasa (codifica) números de un sistema a otro.

4.2.2.1. Pasar un nº en cualquier base a base 10:

$$a_n \dots a_1 a_0, a_{-1} a_{-2} \dots a_{-n} (b) \Rightarrow \sum a_i \cdot b^i_{(10)} =$$

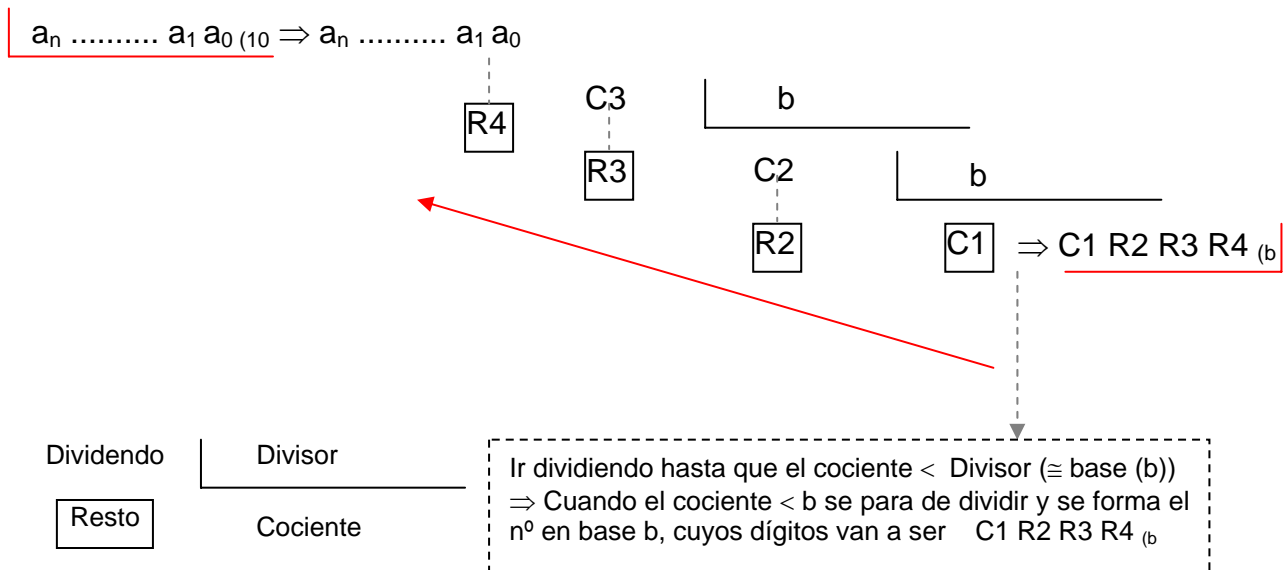


$$a_n \cdot b^n + \dots + a_1 \cdot b^1 + a_0 \cdot b^0 + a_{-1} \cdot b^{-1} + a_{-2} \cdot b^{-2} + \dots a_n \cdot b^{-n}_{(10)}$$

Donde:

- a – Valor absoluto del dígito
- b – Base
- i – Posición que ocupa el dígito con respecto al punto decimal

4.2.2.2. Pasar un nº de base 10 a cualquier base:



4.3. DIFERENTES SISTEMAS DE NUMERACIÓN

4.3.1. SISTEMA BINARIO

Base – 2

Símbolos – 0, 1

Es el sistema que maneja el ordenador internamente. Cada uno de estos símbolos recibe el nombre de bit.

bit – es la mínima unidad de información.

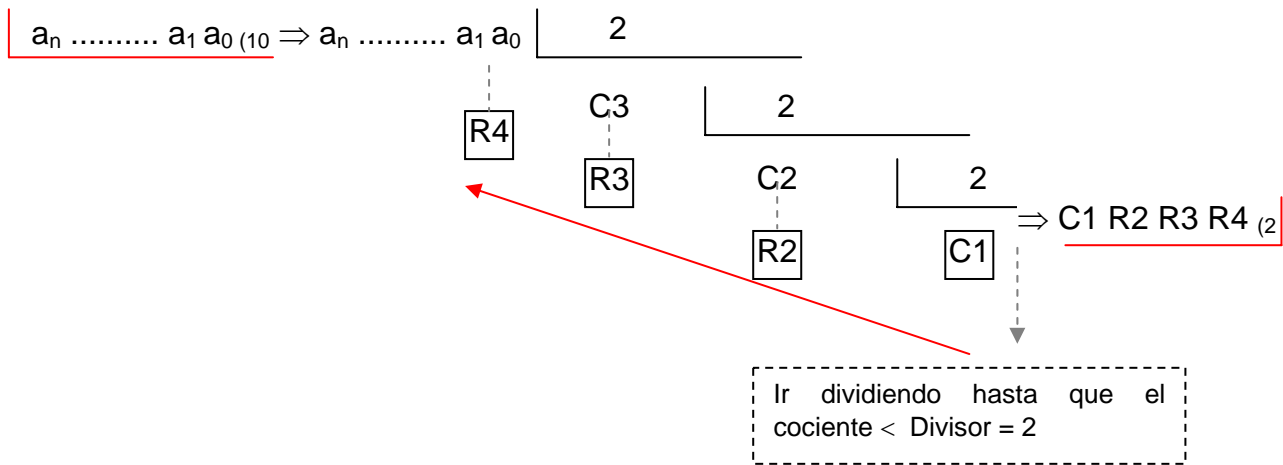
4.3.1.1. Según el Teorema Fundamental de la Numeración (TFN):

- Pasar un nº en base 2 a base 10:

$$a_n \dots a_1 a_0, a_{-1} a_{-2} \dots a_{-n} (2) \Rightarrow \sum a_i \cdot 2^i (10) =$$

$$a_n \cdot 2^n + \dots + a_1 \cdot 2^1 + a_0 \cdot 2^0 + a_{-1} \cdot 2^{-1} + a_{-2} \cdot 2^{-2} + \dots + a_{-n} \cdot 2^{-n} (10)$$

- Pasar un nº de base 10 a base 2:



1 EJERCICIO

Pasar el nº 10101₍₂₎ a base 10:

$$\begin{aligned} 10101_{(2)} &= a_4 \cdot 2^4 + a_3 \cdot 2^3 + a_2 \cdot 2^2 + a_1 \cdot 2^1 + a_0 \cdot 2^0 = \\ &= 1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = \\ &= 1 \cdot 16 + 0 \cdot 8 + 1 \cdot 4 + 0 \cdot 2 + 1 \cdot 1 = \\ &= 16 + 0 + 4 + 0 + 1 = 21_{(10)} \end{aligned}$$

2 EJERCICIO

Pasar el nº 21₍₁₀₎ a base 2:

$$\begin{array}{r} 21_{(10)} \quad 21 \left| 2 \\ \hline 01 \quad 10 \left| 2 \\ \hline \boxed{1} \quad \boxed{0} \quad 5 \left| 2 \end{array}$$



$$\begin{array}{c|c} \boxed{1} & 2 \\ \hline \boxed{0} & \boxed{1} \end{array} \Rightarrow 10101_{(2)}$$

3

EJERCICIO (Con decimales)

Pasar el nº $0,101_{(2)}$ a base 10:

$$\begin{aligned} 0,101_{(2)} &= a_0 \cdot 2^0 + a_{-1} \cdot 2^{-1} + a_{-2} \cdot 2^{-2} + a_{-3} \cdot 2^{-3} = \\ &= 0 \cdot 2^0 + 1 \cdot 2^{-1} + 0 \cdot 2^{-2} + 1 \cdot 2^{-3} = \\ &= 0 \cdot 1 + 1 \cdot \frac{1}{2} + 0 \cdot \frac{1}{2^2} + 1 \cdot \frac{1}{2^3} = \\ &= 0 \cdot 1 + 1 \cdot \frac{1}{2} + 0 \cdot \frac{1}{4} + 1 \cdot \frac{1}{8} = \\ &= 0 + \frac{1}{2} + 0 + \frac{1}{8} = \\ &= \frac{4+1}{2^3} = \frac{5}{8} = 0,625_{(10)} \end{aligned}$$

EJERCICIO

Pasar el nº $0,625_{(10)}$ a base 2:

$0,625_{(10)}$

$0 \quad | \quad 2$

0

0

Coge en ese sentido para formar la parte entera del nº

- Divisiones con parte entera
- Multiplicaciones con parte decimal (fraccionada)

$0,625 \times 2 = 1,25$

$0,25 \times 2 = 0,5$

$0,5 \times 2 = 1$

Coge la parte decimal y la multiplica por la base 2

No hay mas decimales entonces para

Coge la parte entera en ese sentido para formar la parte decimal del nº

$0,101_{(2)}$

El **problema** que tiene la conversión de decimales es que sólo pueden convertirse números que acaben en 5 o en 0, ya que cualquier otro número no va a dar un número exacto.

EJEMPLO

3

Pasar el nº $0,3_{(10)}$ a base 2:

	• Divisiones con parte entera	• Multiplicaciones con parte decimal (fraccionada)	
$0,3_{(10)}$	$0 \quad \quad 2$ <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">0</div> </div>	$0,3 \times 2 = 0,6$ $0,6 \times 2 = 1,2$ $0,2 \times 2 = 0,4$ $0,4 \times 2 = 0,8$ $0,8 \times 2 = 1,6$ $0,6 \times 2 = \dots\dots$	No pararía pues sigue habiendo decimales.
	<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"> ← ↘ </div>		
		$0,01001_{(2)}$	

EJEMPLO

4

Pasar el nº $0,01001_{(2)}$ a base 10:

$$\begin{aligned}
 0,01001_{(2)} &= a_0 \cdot 2^0 + a_1 \cdot 2^{-1} + a_2 \cdot 2^{-2} + a_3 \cdot 2^{-3} + a_4 \cdot 2^{-4} + a_5 \cdot 2^{-5} = \\
 &= 0 \cdot 2^0 + 0 \cdot 2^{-1} + 1 \cdot 2^{-2} + 0 \cdot 2^{-3} + 0 \cdot 2^{-4} + 1 \cdot 2^{-5} = \\
 &= 0 + 0 + 1 \cdot 1/2^2 + 0 + 0 + 1 \cdot 1/2^5 = \\
 &= 1/4 + 1/32 = (8 + 1) / 2^5 = 9/32 = 0,28125_{(10)}
 \end{aligned}$$

Vemos que el resultado no es el inicial (0,3). Aunque si obtenemos mas decimales, el error sería menor, pero nunca llegaríamos al 0,3.

4.3.2. SISTEMA OCTAL

Base – 8

Símbolos – 0,,7

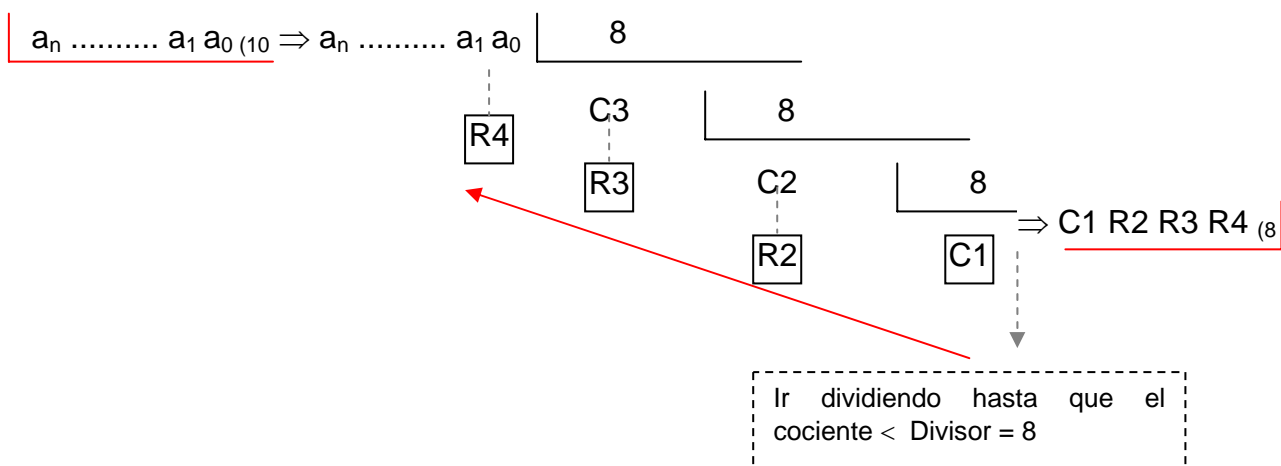
4.3.2.1. Según el Teorema Fundamental de la Numeración (TFN):

- Pasar un nº en base 8 a base 10:

$$a_n \dots a_1 a_0, a_{-1} a_{-2} \dots a_{-n} (8) \Rightarrow \sum a_i \cdot 8^i (10) =$$

$$a_n \cdot 8^n + \dots + a_1 \cdot 8^1 + a_0 \cdot 8^0 + a_{-1} \cdot 8^{-1} + a_{-2} \cdot 8^{-2} + \dots + a_{-n} \cdot 8^{-n} (10)$$

- Pasar un nº de base 10 a base 8:



5 EJERCICIO

Pasar el nº 167_8 a base 10:

$$167_8 = a_2 \cdot 8^2 + a_1 \cdot 8^1 + a_0 \cdot 8^0 =$$

$$= 1 \cdot 8^2 + 6 \cdot 8^1 + 7 \cdot 8^0 =$$

$$= 1 \cdot 64 + 6 \cdot 8 + 7 \cdot 1 =$$

$$= 64 + 48 + 7 = 119_{(10)}$$

EJERCICIO

6

Pasar el nº $119_{(10)}$ a base 8:

$$\begin{array}{r|l} 119 & 8 \\ \hline 39 & 14 \\ \hline \end{array}$$

7 6 1 $\Rightarrow 167_{(8)}$

EJERCICIO (Con decimales)

7

Pasar el nº $3,2_{(8)}$ a base 10:

$$\begin{aligned} 3,2_{(8)} &= a_0 \cdot 8^0 + a_{-1} \cdot 8^{-1} = \\ &= 3 \cdot 8^0 + 2 \cdot 8^{-1} = \\ &= 3 \cdot 1 + 2 \cdot 1/8 = (24 + 2) / 8 = 26/8 = 3,25_{(10)} \end{aligned}$$

EJERCICIO (Con decimales)

8

Pasar el nº $3,25_{(10)}$ a base 8:

$$\begin{array}{r|l} 3,25 & 8 \\ \hline 3 & 0 \\ \hline \end{array}$$

3 0

- Divisiones con parte entera
- Multiplicaciones con parte decimal (fraccionada)

$0,25 \times 8 = 2,00$

Para porque no hay decimales

$3,2_{(8)}$

4.3.3. SISTEMA HEXADECIMAL

Base – 16

Símbolos – 0,, 9 y letras A B C D E F

Estas letras representan respectivamente los símbolos:

10	11	12	13	14	15
A	B	C	D	E	F

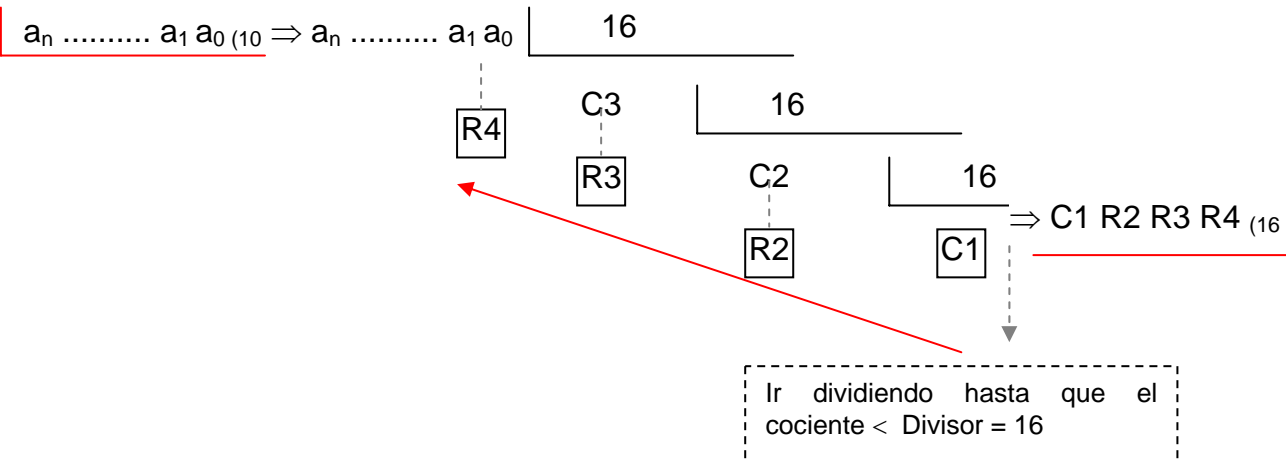
4.3.3.1. Según el Teorema Fundamental de la Numeración (TFN):

- Pasar un n° en base 16 a base 10:

$$a_n \dots a_1 a_0, a_{-1} a_{-2} \dots a_{-n} (16) \Rightarrow \sum a_i \cdot 16^i (10) =$$

$$a_n \cdot 16^n + \dots + a_1 \cdot 16^1 + a_0 \cdot 16^0 + a_{-1} \cdot 16^{-1} + a_{-2} \cdot 16^{-2} + \dots + a_{-n} \cdot 16^{-n} (10)$$

- Pasar un n° de base 10 a base 16:



9
EJERCICIO

Pasar el n° 3CF₍₁₆₎ a base 10:

$$\begin{aligned}
 3CF_{(16)} &= a_2 \cdot 16^2 + a_1 \cdot 16^1 + a_0 \cdot 16^0 = \\
 &= 3 \cdot 16^2 + C \cdot 16^1 + F \cdot 16^0 = \\
 &= 3 \cdot 16^2 + 12 \cdot 16^1 + 15 \cdot 16^0 = \\
 &= 768 + 192 + 15 = 975_{(10)}
 \end{aligned}$$

EJERCICIO

10

Pasar el nº $975_{(10)}$ a base 16:

$975_{(10)}$	975	16		
	015	60	16	
	$15=$	$12=$	3	$\Rightarrow 3CF_{(16)}$
	F	C		

EJERCICIO (Con decimales)

11

Pasar el nº $5A2,7C_{(16)}$ a base 10:

$$\begin{aligned}
 5A2,7C_{(16)} &= a_2 \cdot 16^2 + a_1 \cdot 16^1 + a_0 \cdot 16^0 + a_{-1} \cdot 16^{-1} + a_{-2} \cdot 16^{-2} = \\
 &= 5 \cdot 16^2 + A \cdot 16^1 + 2 \cdot 16^0 + 7 \cdot 16^{-1} + C \cdot 16^{-2} = \\
 &= 5 \cdot 16^2 + 10 \cdot 16^1 + 2 \cdot 16^0 + 7 \cdot 16^{-1} + 12 \cdot 16^{-2} = \\
 &= 1280 + 160 + 2 + 7/16 + 12/16^2 = \\
 &= (327680 + 40960 + 512 + 112 + 12) / 16^2 = 369276 / 256 = \\
 &= 1442,484375_{(10)}
 \end{aligned}$$

EJERCICIO (Con decimales)

12

Pasar el nº $1442,484375_{(10)}$ a base 16:

• Divisiones con parte entera

1442	16	
002	90	2
2	$10=$	5
A		

• Multiplicaciones con parte decimal (fraccionada)

$0,484375 \times 16 = 7,75$

$0,75 \times 16 = 12 = C$

Para pues no hay decimales

$5A2,7C_{(16)}$

4.3.4. PASAR DE BASE N A BASE M

Podemos transformar un número en base n a otro en otra base m.

4.3.4.1. Según el Teorema Fundamental de la Numeración (TFN):

Para pasar un número de base n a base m, debemos pasar primero por la base 10. Que consiste en pasar el número de la base n a base 10 y posteriormente pasarlo a base m:

1º) Pasar el número de base n a base 10

2º) Pasar el número de base 10 a base m

13
EJERCICIO

Pasar el nº 132₍₈₎ a base 16:

132₍₈₎ → ₍₁₀₎

1º) $132_{(8)} = 1 \cdot 8^2 + 3 \cdot 8^1 + 2 \cdot 8^0 = 64 + 24 + 2 = 90_{(10)}$

2º) 90₍₁₀₎ → ₍₁₆₎

90 ₍₁₀₎	90	16	
	10		⇒ 5A ₍₁₆₎
	= A	5	

4.3.5. TABLA COMPARATIVA DE LOS SISTEMAS DE NUMERACIÓN

En la siguiente tabla podemos ver los primeros 20 dígitos decimales y sus correspondencias en binario, base 8 y base 16:

DECIMAL	BINARIO	BASE 8	BASE 16
0	00000	0	0
1	00001	1	1
2	00010	2	2
3	00011	3	3
4	00100	4	4
5	00101	5	5
6	00110	6	6
7	00111	7	7
8	01000	10	8



9	01001	11	9
10	01010	12	A
11	01011	13	B
12	01100	14	C
13	01101	15	D
14	01110	16	E
15	01111	17	F
16	10000	20	10
17	10001	21	11
18	10010	22	12
19	10011	23	13

4.4. SISTEMAS DE CODIFICACIÓN ALFANUMÉRICA

Con los datos alfanuméricos podemos construir instrucciones y programas. El ordenador no solamente procesará datos numéricos; procesa además, datos alfabéticos, y combinaciones de los anteriores, como datos alfanuméricos.

Los sistemas de codificación alfanumérica sirven para representar una cantidad determinada de símbolos en binario. A cada símbolo le corresponderá una combinación de un número de bits.

4.4.1. DIFERENTES SISTEMAS DE CODIFICACIÓN ALFANUMÉRICA

4.4.1.1. Ascii (*American Standard Code for Information Interchange*)

Este sistema utiliza una combinación de 7 u 8 bits (dependiendo del fabricante) para representar cada símbolo. Es el más utilizado.

El que emplea 8 bits puede representar un total de 256 símbolos diferentes (28).

Con el código ASCII podemos representar:

- Los dígitos de 0 al 9
- Letras mayúsculas de la "A" a la "Z"
- Letras minúsculas de la "a" a la "z"
- Caracteres especiales
- Y algunos otros denominados de control

Tabla del código ASCII de 7 bits:

	000 0	001 1	010 2	011 3	100 4	101 5	110 6	111 7
0000 0	NUL 0	DLE 16	SP 32	0 48	@ 64	P 80	` 96	p 112
0001 1	SOH 1	DC1 17	! 33	1 49	A 65	Q 81	a 97	q 113
0010 2	STX 2	DC2 18	" 34	2 50	B 66	R 82	b 98	r 114
0011 3	ETX 3	DC3 19	# 35	3 51	C 67	S 83	c 99	s 115
0100 4	EOT 4	DC4 20	\$ 36	4 52	D 68	T 84	d 100	t 116
0101 5	ENQ 5	NAK 21	% 37	5 53	E 69	U 85	e 101	u 117
0110 6	ACK 6	SYN 22	& 38	6 54	F 70	V 86	f 102	v 118
0111 7	BEL 7	ETB 23	' 39	7 55	G 71	W 87	g 103	w 119
1000 8	BS 8	CAN 24	(40	8 56	H 72	X 88	h 104	x 120
1001 9	HT 9	EM 25) 41	9 57	I 73	Y 89	i 105	y 121
1010 A	LF 10	SUB 26	* 42	: 58	J 74	Z 90	j 106	z 122
1011 B	VT 11	ESC 27	+ 43	; 59	K 75	[91	k 107	{ 123
1100 C	FF 12	FS 28	' 44	< 60	L 76	\ 92	l 108	 124
1101 D	CR 13	GS 29	- 45	= 61	M 77] 93	m 109	} 125
1110 E	SO 14	RS 30	. 46	> 62	N 78	^ 94	n 110	~ 126
1111 F	SI 15	US 31	/ 47	? 63	O 79	- 95	o 111	DEL 127

La letra "A" en código ASCII será el nº 65, pero en realidad será el nº 65 en binario, pues el ordenador sólo trabaja en binario.

4.4.1.2. Ebcidic (Extended BDC Interchange Code)

Cada símbolo se representa por una combinación de 8 bits agrupados en dos bloques de cuatro. Es el formato extendido de BCD.



Tabla del código EBCDIC:

	0000	0001	0010	0011	0100	0101	0110	0111	1000	1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	
0000	NUL	DLE	DS		SP	&	-						{	}	\	0	
0000	0	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240	
0001	SOH	DC1	SOS			/			a	j			A	J		1	
0001	1	17	33	49	65	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	241	
0010	STX	DC2	FS	SYN					b	k	s		B	K	S	2	
0010	2	18	34	50	66	82	98	114	130	146	162	178	194	210	226	242	
0011	ETX	TM							c	l	t		C	L	T	3	
0011	3	19	35	51	67	83	99	115	131	147	163	179	195	211	227	243	
0100	PF	RES	BYP	PN					d	m	u		D	M	U	4	
0100	4	20	36	52	68	84	100	116	132	148	164	180	196	212	228	244	
0101	HT	NL	LF	RS					e	n	v		E	N	V	5	
0101	5	21	37	53	69	85	101	117	133	149	165	181	197	213	229	245	
0110	LC	BS	ETB	UC					f	o	w		F	O	W	6	
0110	6	22	38	54	70	86	102	118	134	150	166	182	198	214	230	246	
0111	DEL	IL	ESC	EOT					g	p	x		G	P	X	7	
0111	7	23	39	55	71	87	103	119	135	151	167	183	199	215	231	247	
1000		CAN							h	q	y		H	Q	Y	8	
1000	8	24	40	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216	232	248	
1001	RLF	EM							\	i	r	z		I	R	Z	9
1001	9	25	41	57	73	89	105	121	137	153	169	185	201	217	233	249	
1010	SMM	CC	SM		cent	!		:									
1010	A	10	26	42	58	74	90	106	122	138	154	170	186	202	218	234	
1011	VT	CUI	CU2	CU3	.	\$,	#									
1011	B	11	27	43	59	75	91	107	123	139	155	171	187	203	219	235	
1100	FF	IFS		DC4	<	*	%	@									
1100	C	12	28	44	60	76	92	108	124	140	156	172	188	204	220	236	
1101	CR	IGS	ENQ	NAK	()	-	'									
1101	D	13	29	45	61	77	93	109	125	141	157	173	189	205	221	237	
1110	SO	IRS	ACK		+	;	>	=									
1110	E	14	30	46	62	78	94	110	126	142	158	174	190	206	222	238	
1111	SI	IUS	BEL	SUB		~	?	"									
1111	F	15	31	47	63	79	95	111	127	143	159	175	191	207	223	239	

4.4.1.3. Fieldata

Utiliza bloques de 6 bits para representar los diferentes símbolos. De poco uso.

7	AUTOEVALUACIÓN
<p>El sistema de codificación alfanumérica Ascii para representar cada símbolo utiliza:</p> <p>a) 8 bits</p> <p>b) Una combinación de 7 u 8 bits</p> <p>c) 6 bits</p>	

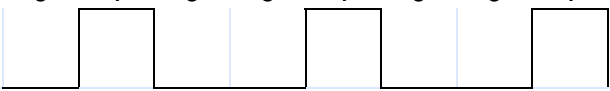
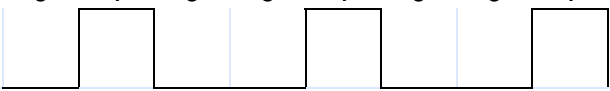
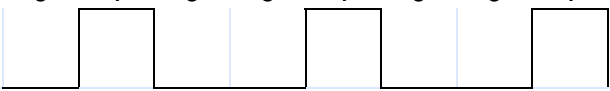
4.5. REPRESENTACIÓN EN EL ORDENADOR

Vamos a ver como se almacenan en el ordenador los números.

Un ordenador sólo procesa información digital ⇒ Hay que traducir los datos que se introducen en el ordenador en forma de señales eléctricas:

0 voltios – equivale a un 0 lógico

5 voltios – equivale a un 1 lógico

5	EJEMPLO																											
<p>Si queremos introducir el carácter “a” debemos codificarlo previamente:</p> <p>a = 01001001</p> <p>Esto significa que por los circuitos del ordenador aparecerá la siguiente señal:</p> <div style="text-align: center;"> <table border="0"> <tr> <td></td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">5 voltios</td> <td colspan="8">  </td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">0 voltios</td> <td colspan="8"></td> </tr> </table> </div> <p>⇒ En el ordenador los números se almacenan en código binario</p>			0	1	0	0	1	0	0	1	5 voltios									0 voltios								
	0	1	0	0	1	0	0	1																				
5 voltios																												
0 voltios																												

4.5.1. FORMAS DE ALMACENAR LOS NÚMEROS EN EL ORDENADOR

4.5.1.1. Coma fija o punto fijo

Se usa para representar números enteros.

Hay 3 formas de representar los números en coma fija:

- *Binario puro*

Se utiliza una combinación de 32 bits, en la que:

- El bit de la izquierda sirve para representar el signo:

- *Decimal empaquetado*

Representa cada cifra con un conjunto de 4 bits. El conjunto de 4 bits de la derecha se usa para representar el signo con la misma combinación que en el caso anterior.

9	EJEMPLO			
Representar el nº 2371 decimal en decimal empaquetado:				
0 0 1 0	0 0 1 1	0 1 1 1	0 0 0 1	1 1 0 0
2	3	7	1	Signo +

4.5.1.2. Coma flotante

Se utiliza para representar números reales y enteros con un rango de representación mayor que el que ofrece el punto fijo. Con esto conseguimos que el ordenador pueda tratar números muy grandes o muy pequeños.

Para representar así los números, se utiliza la notación científica, que se representa de la forma:

$n1 = \text{mantisa} \times \text{base de exponenciación}^{\text{exponente}}$

- El exponente también se denomina característica.
- La mantisa es un número real con el punto decimal implícito a la izquierda de los bits que lo representan.
- La base de exponenciación es una potencia de 2 que dependerá del fabricante de componente.

La representación de números en coma flotante se puede hacer de dos formas:

- *Simple precisión*

Se utilizan 32 bits para representar cualquier cantidad numérica.

- *Doble precisión*

Se utiliza una combinación de 64 bits para representar una cifra.

8	AUTOEVALUACIÓN
Hay varias formas de representar los números en coma fija:	
a) Binario puro, decimal desempaquetado, decimal empaquetado	
b) Simple precisión, doble precisión	

4.6. OPERACIONES CON NÚMEROS BINARIOS

4.6.1. SUMA BINARIA

Igual que podemos sumar números decimales, también podemos hacerlo con números binarios. Sólo hay que recordar que aquí también podemos tener acarreos (números que sobrepasan la cantidad máxima y hay que sumarlos a las siguientes cifras.

Las cuatro reglas de la suma binaria son:

X + Y	SUMA	ACARREO
0 + 0	0	0
0 + 1	1	0
1 + 0	1	0
1 + 1	0	1

14
EJERCICIO

<i>Decimal</i>	<i>Binario</i>	
	1	Acarreos
10	1010	
+ 3	0011	
13	1101	

15
EJERCICIO

	11	Acarreos
12	1100	
+ 39	100111	
51	110011	

4.6.2. RESTA BINARIA

La resta binaria es justamente la suma invertida. Hay que tener en cuenta que al restar un dígito alto a otro mas bajo (restar 1 de 0), el resto es 1 y tomamos 1 de la columna de la izquierda. Si este es 1, lo haremos 0, y si es 0 lo haremos 1 y tomaremos 1 de la siguiente columna. Las reglas de la resta son:

X - Y	RESTA	ACARREO
0 - 0	0	0
0 - 1	1	1
1 - 0	1	0
1 - 1	0	0

16	EJERCICIO		
<i>Decimal</i>	<i>Binario</i>		
19	10011		
- 5	00101		
<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>	11	<i>Acarreos</i>	
14	<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/> 01110		

4.6.3. MULTIPLICACIÓN BINARIA

La regla para multiplicar es copiar el multiplicando si la cifra del multiplicador es 1 y copiar ceros si es 0. Después sumar los productos parciales. Solo hay cuatro productos binarios, la tabla será:

X * Y	MULTIPLICACIÓN	ACARREO
0 * 0	0	0
0 * 1	0	0
1 * 0	0	0
1 * 1	1	0

17	EJERCICIO		
<i>Decimal</i>	<i>Binario</i>		
5	101		
x 3	11		
<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/>	101		
	101		
15	<hr style="width: 50%; margin: 0 auto;"/> 1111		

4.6.4. DIVISIÓN BINARIA

La división binaria por 0 no tiene sentido, por tanto la tabla será:

X / Y	DIVISIÓN	ACARREO
0 / 1	0	0
1 / 1	1	0

18	EJERCICIO
<p><u>Decimal</u></p> $\begin{array}{r} 20 \overline{) 2} \\ 0010 \\ \underline{0} \end{array}$	<p><u>Binario</u></p> $\begin{array}{r} 10100 \overline{) 10} \\ 0010 \\ \underline{000} \\ 0 \end{array}$

Quando los números son muy grandes las operaciones se dificultan, por lo que suelen emplearse los Sistemas Octal y Hexadecimal.

4.7. LA MEDIDA DE LA INFORMACIÓN

- **Bit** - es la mínima unidad de información. Éste queda representado por un 0 (falso) o un 1(verdadero).

En este sentido, se puede establecer un equivalencia de medidas en múltiplos de bits utilizados para designar cada medida:

- **Nibble o cuarteto** – Conjunto de 4 bits.
- **Byte (b), octeto o carácter** - Conjunto de 8 bits.

Es la cantidad en bits necesaria para representar un carácter alfanumérico.

Un carácter es – Una letra, un número, o signo de puntuación. Ocupa un byte, o sea 8 bits.

10	EJEMPLO
<p>Si decimos que un archivo de texto ocupa 4.000 bytes queremos decir que contiene el equivalente a 4.000 letras (que son entre 2 y 3 páginas de texto sin formato).</p>	

11	EJEMPLO
<p>4 bytes = 32 bits</p> <p>1 byte = 2 cuartetos</p>	

- **Kilobyte (Kb) (Kbyte)** - Conjunto de 1.024 bytes.

Kilo (K) = $2^{10} = 1.024$



Se toma el valor de 1.024 en vez de 1.000 precisamente por ser 1.204 una potencia de 2, y en consecuencia, un valor mucho más conveniente para máquinas que trabajan en sistema binario.

- **Megabyte (Mb) (Mbyte)** - Conjunto de 1.024 Kb.

Mega (M) = 2^{20} = 1.048.576 Kb = 210 Kb

- **Gigabyte (Gb) (Gbyte)** - Conjunto de 1.024 Mb.

Giga (G) = 2^{30} = 1.073.741.824 Mb = 210 Mb

- **Terabyte (Tb) (Tbyte)** - Conjunto de 1.024 Gb.

Tera (T) = 2^{40} = 210 Gb

- **Petabyte (Pb) (Pbyte)** - Conjunto de 1.024 Tb.

Peta (P) = 2^{50} = 210 Tb

- **Exabyte (Eb) (Ebyte)** - Conjunto de 1.024 Pb.

Exa (E) = 2^{60} = 210 Pb

- Actualmente en los libros suelen poner estas medidas de la siguiente forma:

KiloByte = KB = 1.204 Bytes

Kilobit = Kb = 1.204 bits