

Jota santos

CONECTORES EXTERNOS: Se trata de los conectores para periféricos externos (teclado, ratón, etc...). Cada dispositivo periférico debe conectarse a uno de los puertos que están en la parte posterior del ordenador. Existen diferentes puertos, con distintas capacidades y usos. -Teclado-Puerto paralelo: es un conector hembra de unos 38mm, con 25 pines agrupados en dos hileras. -Puerto serie: Suelen ser dos, uno estrecho de unos 17mm, con 9 pines y otro ancho de unos 38mm, con 25 pines. -Puerto para ratón: es un conector mini-din como el del teclado. -Puerto VGA: de unos 17mm, con 15 pines agrupados en 3 hileras. -USB: en las placas más modernas; de forma estrecha y rectangular. **CONECTORES INTERNOS:** Se trata de los conectores para dispositivos periféricos, es decir, dispositivos que se encuentran fuera de nuestra computadora y que deben conectarse a ella para ejecutar sus funciones. -Conector eléctrico: es donde se conectan los cables para que la placa base reciba la alimentación proporcionada por la fuente. **Software:** es el componente intangible de todo sistema informático y está formado por una colección de reglas e instrucciones que permiten establecer la relación entre el usuario y la máquina. -*Funciones:* 1 Reducir la introducción manual de información. 2 Proporcionar los medios de comunicación entre el hombre y la máquina. 3 Favorecer el mayor aprovechamiento de los medios y disminuir el tiempo de proceso de archivos. 4 Suministrar rutinas que realicen automáticamente trabajos repetitivos. *Modalidades de adquisición del software:* 1-Software que se adquiere totalmente desarrollado y se utiliza exactamente como fue escrito. Ventajas: se obtiene rápidamente y su coste es bajo. Inconvenientes: el usuario debe adaptarse a las características del programa, y el programa podría no ajustarse a las necesidades del usuario. Formas de adquisición: -Licencia de software -Shareware: -Freeware: -Software de dominio público: 2-Software que se adquiere totalmente desarrollado y se modifica para adaptarlo a las necesidades específicas del usuario. Ventajas: con algunas modificaciones, el usuario obtiene los resultados específicos que requiere. Inconvenientes: no siempre se encuentra una opción válida en el mercado. Formas de adquisición: -Licencia o venta del software: 3-Software que se adquiere totalmente desarrollado y se modifica para adaptarlo a las necesidades específicas del usuario. Formas de adquisición: -Open source: 4-Software que se desarrolla completamente bajo las especificaciones del usuario. Ventajas: el programa hace exactamente lo que el usuario necesita. Desventajas: coste elevado y lleva más tiempo obtener el programa. Formas de adquisición: -Programación propia **Virus:** programas con capacidad de replicación, cuya actividad se hace patente. **Gusanos** programas autocontenidos con capacidad de propagación. **Caballos de troya:** programas que realizan actividades ocultas para el usuario o sistema donde se ejecutan. **Clasificación:** 1-Virus genérico o de archivo: 2-Virus mutante: 3-Virus recombinables: 4-Virus Bounty Hunter (cazate recompensas): 5-Virus específicos para redes: 6-virus de sector de arranque: 7-Virus de macro: 8-Virus de Internet: se alojan en el código subyacente de las páginas Web. Cuando el usuario accede a esos sitios el virus se descarga y ejecuta en su sistema, pudiendo