

LA COMPUTADORA

Una computadora u ordenador es un sistema basado *materialmente* en la tecnología electrónica y que es capaz de ordenar u organizar información de acuerdo con un patrón *virtual* previamente establecido para el mismo.



Al ordenar la información una computadora es capaz, entre otras cosas, de:

- construir cifras con valores tan altos o pequeños como se desee.
- sumar algébricamente las cifras, ordenándolas sucesivamente.
- realizar cualquier operación matemática en términos de sumas ordenadas.
- comparar cifras u otro tipo de información para obtener resultados lógicos.

Se denominan **instrucciones** u **órdenes de operación** a los patrones virtuales que determinan el funcionamiento de una computadora.

Un **programa** es una lista de *instrucciones* u *órdenes de operación* que deben ser ejecutadas por una computadora de acuerdo con una secuencia establecida.

```
program hello  
print *, 'Hello world!'  
stop  
end
```

Se dice que todos aquellos componentes de las computadoras que puedan palparse objetivamente con los sentidos, como es el caso de los circuitos electrónicos y los monitores de imágenes, forman parte del **hardware** o de la parte *física* o “dura” de las computadoras.

Los componentes virtuales que se construyen solamente con información, tanto referidos a programas como a datos en general, se denominan como **software** o componentes *lógicos* de las computadoras.

Se llama **fichero** o **archivo** a una colección ordenada de información almacenada en cualquier elemento o dispositivo de la computadora. Esta información puede tratarse lo mismo de *instrucciones* que de *datos*.