SISTEMAS OPERATIVOS

ELIANA SARAITH CASTRO ALVAREZ

LAURA MILENA GOMEZ GOMEZ

WILLIAM ALBERTO DUARTE ORTEGA

YERLY PAOLA MARIN COMENARES

TECNOLOGICAS FITEC

BUCARAMANGA

2011

SISTEMAS OPERATIVOS

YANETH VILLAMIZAR

INFORMATICA

ELIANA SARAITH CASTRO ALVAREZ

LAURA MILENA GOMEZ GOMEZ

WILLIAM ALBERTO DUARTE ORTEGA

YERLY PAOLA MARIN COMENARES

TECNOLOGICAS FITEC

BUCARAMANGA

2011

**INTRODUCCION**

EN EL SIGUIENTE TRABAJO ENCONTRAREMOS LOS DIFERENTES TIPOS DE SISTEMAS OPERATIVOS QUE EXISTEN TRATANDO DE LLEGAR HASTA AL FONDO DE CADA UNO PARA TENER UN MEJOR CONOCIMIENTO DE LOS MISMOS

EN VARIAS OPORTUNIDADES VEREMOS LA HISTORIA, EL CREADOR LA EVOLUCIÓN, CARACTERÍSTICAS GENERALES, INTERFAZ GRÁFICA, VERSIONES ACTUALIZADAS, VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE WINDOWS, MAC Y UNIX PARA ASI LOGRAR UN BUEN OBJETIVO A ESTE TRABAJO.

LA IDEA ES RECOPILAR INFORMACIÓN DE LO QUE YA TENEMOS CONOCIMIENTO Y RETOMAR UN BREVE REPASO DE CADA UNO DE ELLOS.

**TABLA DE CONTENIDO**

**CONTENIDO PAGUINA**

INTRODUCCION…………………………………………………………………………. 3

1. WINDOWS
   1. Creador…………………………………………………………………...5
   2. Historia…………………………………………………………………....6
   3. Evolución…………………………………………………………………..7
   4. Características generales………………………………………………..9
   5. Interfaz gráfica…………………………………………………………....10
   6. Versión actualizada……………………………………………………....11
   7. Ventajas……………………………………………………………………11
   8. Desventajas……………………………………………………………….12
2. MAC
   1. Creador…………………………………………………………………….12
   2. Historia……………………………………………………………………..13
   3. Evolución…………………………………………………………………..14
   4. Características generales………………………………………………..17
   5. Interfaz gráfica…………………………………………………………….18
   6. Versión actualizada……………………………………………………….19
   7. Ventajas…………………………………………………………………....19
   8. Desventajas………………………………………………………………..20
3. UNIX
   1. 3.1. Creador…………………………………………………………….….20
   2. Historia……………………………………………………………………..21
   3. Evolución…………………………………………………………………...22
   4. Características generales………………………………………………...24
   5. Interfaz grafica……………………………………………………………..25
   6. Versión actualizada………………………………………………………..26
   7. Ventajas……………………………………………………………………..26
   8. Desventajas………………………………………………………………....26
4. CONCLUSION………………………………………………………………………27
5. **WINDOWS**
   1. ***CREADOR***

***Bill Gates***

**(William Henry Gates III)** Empresario estadounidense (Seattle, Washington, 1955 - ) Bill Gates nació en una familia acomodada que le proporcionó una educación en centros de elite como la Escuela de Lakeside (1967-73) y la Universidad de Harvard (1973-77). Siempre en colaboración con su amigo Paul Allen, se introdujo en el mundo de la informática formando un pequeño equipo dedicado a la realización de programas que vendían a empresas o Administraciones públicas.

En 1975 se trasladaron a Alburquerque (Nuevo México) para trabajar suministrando a la compañía MITS programas susceptibles de ser utilizados con el primer microordenador, el Altair.

En 1976 fundaron en Alburquerque su propia empresa de producción de software informático, Microsoft Corporation, con Bill Gates como presidente y director general; su negocio consistía en elaborar programas adaptados a las necesidades de los nuevos microordenadores y ofrecérselos a las empresas fabricantes más baratos que si los hubieran desarrollado ellas mismas.

En 1979 Microsoft comenzó a crecer (16 empleados), momento en que Bill Gates decidió trasladar su sede a Seattle. La expansión posterior fue espectacular: en 1980 llegó a un acuerdo con IBM para suministrarle un sistema operativo adaptado a sus nuevos ordenadores personales, el MS-DOS, que desde 1981 iría instalado en todos los ordenadores de la marca; la posterior imitación del sistema IBM-PC por los ordenadores «compatibles» de las demás marcas generalizó el uso del DOS de Microsoft como soporte de todos los programas de aplicación concretos.

Volcado en un proceso de innovación tecnológica acelerada, en 1983 Gates volvió a revolucionar la informática personal con la introducción del «ratón» y de un nuevo interfaz gráfico llamado a sustituir al DOS (el Windows); en aquel mismo año fue cuando Allen dejó Microsoft, aquejado de una grave enfermedad.

Bill Gates en la presentación de Windows XP

Desde 1993 embarcó a la compañía en la promoción de los soportes multimedia, especialmente en el ámbito educativo. El talento de Gates se ha reflejado en múltiples programas informáticos, cuyo uso se ha difundido por todo el mundo como lenguajes básicos de los ordenadores personales; pero también en el éxito de una empresa flexible y competitiva, gestionada con criterios heterodoxos y con una atención especial a la selección y motivación del personal.

Su rápido enriquecimiento ha ido acompañado de un discurso visionario y optimista sobre un futuro transformado por la penetración de los ordenadores en todas las facetas de la vida cotidiana, respondiendo al sueño de introducir un ordenador personal en cada casa y en cada puesto de trabajo.

* 1. ***HISTORIA***

Para entender el producto es bueno conocer primero a sus creadores. Aunque ahora es sorprendente topar con alguien que no conozca a Bill Gates, hubo un tiempo en el que el mundo era diferente.

Cuando todavía era estudiante conoció a Paul Allen y años más tarde en 1975 decidieron montar su propia empresa. El primer objetivo fue desarrollar las versiones del lenguaje de programación BASIC para el equipo Altair. La empresa se llamaría Microsoft.

El primer logro de Microsoft fue el MS-DOS. En 1980 IBM está trabajando en el que sería su gran éxito, la IBM PC. Necesita un software para su proyecto y se lo encarga a Microsoft. Gates tiene poco tiempo así que compra el software a otra empresa, lo rebautiza con el nombre de MS-DOS y le vende la licencia de uso a IBM.

Afortunadamente para Microsoft el nuevo PC es todo un éxito, el resto de fabricantes lo imitan y piden la licencia de uso del MS-DOS. En poco tiempo el IBM PC se ha convertido en un estándar y Bill Gates en millonario. Las relaciones con IBM en el desarrollo del software continúan pero Windows pondría piedras en el camino.

Su nombre completo es Microsoft Windows. Nació en 1985 para ser un complemento del MS-DOS. La novedad del momento era su Interfaz Gráfica de Usuario (GUI) pero a pesar de ello el sistema tenía ciertas limitaciones y no se implantó con la firmeza que sus creadores hubieran querido.

* 1. ***EVOLUCION***
* **Microsoft Windows 2.0**

Paralelamente, Microsoft e IBM trabajaban conjuntamente en el desarrollo de otro sistema operativo el OS/2. Algunos dicen que esto era una estrategia de Gates para asegurarse su cuota de mercado.

* **Windows 3.0**

Convirtiéndose en 1990 en un duro rival para el Macintosh de Apple.

En esta época empeoraba el entendimiento entre IBM y Microsoft, divergían en como enfocar el futuro de las investigaciones. Mientras que IBM se decantaba por el OS/2, Microsoft insistía en desarrollar todavía más Windows.

* **Windows 95**

Microsoft adoptó Windows 95 como nombre de producto para Chicago cuando fue publicado en Agosto de 1995. Chicago iba encaminado a incorporar una nueva interfaz gráfica que compitiera con la de OS/2. Aunque compartía mucho código con Windows 3.x e incluso con MS-DOS, también se pretendía introducir arquitectura de 32 bits y dar soporte a multitarea preceptiva, como OS/2 o el mismo Windows NT.

* **Windows 98**

El 25 de junio de 1998 llegó Windows 98. Incluía nuevos controladores de hardware y el sistema de ficheros FAT32 (también soportado por Windows 95 OSR 2 y OSR 2.5) que soportaba particiones mayores a los 2 GB permitidos por Windows 95. Dio soporte también a las nuevas tecnologías como DVD, FireWire, USB o AGP. Era novedosa también la integración del explorador de Internet en todos los ámbitos del sistema.

Pero la principal diferencia de Windows 98 sobre Windows 95 era que su núcleo había sido modificado para permitir el uso de controladores de Windows NT en Windows 9x y viceversa.

* **Windows 98 Second Edition (SE)**

A principios de 1998 se desarrolló este sistema operativo, saliendo al mercado a finales de 1998, cuando Microsoft sacó al mercado Windows 98 Second Edition, cuya característica más notable era la capacidad de compartir entre varios equipos una conexión a Internet a través de una sola línea telefónica.

Esta versión es la más estable de todas las de esta serie, y aún se sigue utilizando en muchos equipos, mejorando en sí dos cosas importantes:

**1)** El grave error de solicitud de licencia que simplemente se puede dejar pasar por alto en la instalación cuando se copian los archivos con extensión a la unidad de disco duro de la computadora (CPU u ordenador) en la primera versión de este sistema operativo

**2)** Se corrigen las extensiones de archivo y aplicaciones para una optimización y mejor administración de memoria virtual, reduciendo así los famosos mensajes de error en pantalla azul.

* **Windows Millenium Edition (ME)**

En 2000 Microsoft introdujo Windows ME, que era una copia de Windows 98 con más aplicaciones añadidas.

Esta versión no traía unidad de proceso de 16 bits y se centró únicamente en la compatibilidad con nuevo hardware de 32 bits. Como consecuencia, sólo funcionaba correctamente con los equipos nuevos que lo tenían instalado, ya que si se instalaba sobre un equipo antiguo (mediante una actualización de software) el hardware de 16 bits era más complejo de configurar, o bien no funcionaba en absoluto.

* **Windows 2000**

En este mismo año vio la luz Windows 2000, una nueva versión de Windows NT muy útil para los administradores de sistemas y con una gran cantidad de servicios de red y lo más importante: admitía dispositivos Plug&Play que venían siendo un problema con Windows NT.

Windows 2000 incorporaba importantes innovaciones tecnológicas para entornos Microsoft, tanto en nuevos servicios como en la mejora de los existentes.

* **Windows XP**

La unión de Windows NT/2000 y la familia de Windows 9.x se alcanzó con Windows XP puesto en venta en 2001 en su versión Home y Professional. Windows XP usa el núcleo de Windows NT. Incorpora una nueva interfaz y hace alarde de mayores capacidades multimedia. Además dispone de otras novedades como la multitarea mejorada, soporte para redes inalámbricas y asistencia remota.

* **Windows Server 2003**

Sucesor de la familia de servidores de Microsoft a Windows 2000 Server. Es la versión de Windows para servidores lanzada por Microsoft en el año 2003. Está basada en el núcleo de Windows XP, al que se le han añadido una serie de servicios, y se le han bloqueado algunas de sus características (para mejorar el rendimiento, o simplemente porque no serán usadas).

* **Windows Vista**

Windows Vista apareció en el mercado el 30 de enero de 2007. Cabe destacar los continuos retrasos en las fechas de entrega del sistema operativo. Inicialmente se anunció su salida al mercado a inicios-mediados de 2006; posteriormente y debido a problemas durante el proceso de desarrollo, se retrasó su salida hasta finales de 2006. El último retraso trasladó la fecha hasta finales de enero de 2007.

* **Windows Server 2008**

Al igual que su sucesor, Windows Server 2003 se basaba en la última versión del SO doméstica publicada. Éste se basa en Windows Vista en cuanto a su interfaz Aero, mucho más amigable y sencilla, y en Windows Server 2003 SP2.

* **Windows 7**

Se planea que sea la próxima versión de Microsoft Windows, la cual sucederá a Windows Vista. Según Microsoft, Windows 7 será creado bajo un nuevo kernel, para así hacerlo más seguro y rápido. Microsoft asegura que necesitará menos recursos que Windows Vista. Algunas fuentes indican que Windows 7 se terminará de desarrollar a finales de 2009.

* 1. **CARACTERISTICAS GENERALES**

Los programas para Windows suelen tener características comunes, aunque obviamente no todos las cumplen. Esto es así porque los desarrolladores de programas tienen la libertad de elegir sus métodos, gráficos y formas; aunque suelen seguir ciertas reglas, dado que la gente suele acostumbrarse a ciertas características.

* El menú está en la parte superior de la ventana. El primer menú suele ser Archivo y el último Ayuda. Además los botones de minimizar, restaurar y cerrar suelen estar en la esquina superior derecha (en ese orden).
* La mayoría de los programas y ventanas de Windows responde a los mismos botones para determinadas tareas. Por ejemplo, por lo general se accede a la ayuda con F1, se sale del programa con Alt F4, y se accede a la herramienta de búsqueda del programa con F3.
* Es común que los programas utilicen pestañas (tabs o solapas) superiores para organizarse.
* Los programas suelen adaptarse a los colores, diseños, estilos y letras elegidos en Windows
  1. **INTERFAZ GRAFICA**

El considerado por muchos como el mejor sistema operativo de Microsoft de toda su historia introdujo también cambios visuales importantes que sobre todo se demostraron por la personalización de la interfaz gráfica de usuario, que ahora daba soporte a los temas y que introducía un aspecto totalmente diferente para ventanas e iconos, así como los sistemas de ayuda y notificaciones.

La **interfaz gráfica de usuario**, conocida también como **GUI** (del [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) *graphical user interface*) es un [programa informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) que actúa de [interfaz de usuario](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario), utilizando un conjunto de imágenes y [objetos gráficos](http://es.wikipedia.org/wiki/Icono) para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) de una máquina o computador.

En el contexto del proceso de interacción [persona](http://es.wikipedia.org/wiki/Persona)-[ordenador](http://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador), la interfaz gráfica de usuario es el artefacto tecnológico de un sistema interactivo que posibilita, a través del uso y la representación del [lenguaje visual](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_visual), una interacción amigable con un sistema [informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tico).

****

* 1. **VERSION ACTUALIZADA**

**Windows Vista** es una versión de [Microsoft Windows](http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows), línea de [sistemas operativos](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) desarrollada por [Microsoft](http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft). Esta versión se enfoca para ser utilizada en [equipos de escritorio](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_de_escritorio) en hogares y oficinas, [equipos portátiles](http://es.wikipedia.org/wiki/Computadora_port%C3%A1til), [tablet PC](http://es.wikipedia.org/wiki/Tablet_PC) y equipos [media center](http://es.wikipedia.org/wiki/Centro_multimedia).

El proceso de desarrollo terminó el [8 de noviembre](http://es.wikipedia.org/wiki/8_de_noviembre) de [2006](http://es.wikipedia.org/wiki/2006) y en los siguientes tres meses fue entregado a los fabricantes de hardware y software, clientes de negocios y canales de distribución. El [30 de enero](http://es.wikipedia.org/wiki/30_de_enero) de [2007](http://es.wikipedia.org/wiki/2007) fue lanzado mundialmente y fue puesto a disposición para ser comprado y descargado desde el sitio web de Microsoft.

La aparición de Windows Vista viene más de 5 años después de la introducción de Windows XP, es decir, el tiempo más largo entre dos versiones consecutivas de[Microsoft Windows](http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows). La campaña de lanzamiento fue incluso más costosa que la de [Windows 95](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows_95), ocurrido el [25 de agosto](http://es.wikipedia.org/wiki/25_de_agosto) de [1995](http://es.wikipedia.org/wiki/1995), debido a que esta incluyó además otros productos como [Microsoft Office 2007](http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Office_2007) y Exchange Server 2007.

* 1. **VENTAJAS**
* Al ser de mayor facilidad de uso Windows en este momento continúa siendo el sistema operativo más comercial lo cual se refleja en la disponibilidad de aplicaciones.
* facilidad de mantenimiento así como soporte en el desarrollo de nuevas aplicaciones, puntos que pueden ser cruciales en la elección de servidores que corren aplicaciones web.
* Es el que tiene más software desarrollado
* Fruto de la inversión realizada por Microsoft y aunado a una comunidad de programadores cada vez más grande se ha logrado facilitar el desarrollo de aplicaciones y sistemas que corran sobre servidores Windows lo cual se ve reflejado en tiempos de desarrollo menores.
  1. **DESVENTAJAS**
* Tiene ciertas limitaciones por RAM, como: Nº Máximo de archivos abiertos y almacenamiento de disco total.
* El usuario no puede limitar la cantidad de espacio en el disco duro.
* No soporta archivos de NFS.
* No ofrece el bloqueo de intrusos.
* No soporta la ejecución de algunas aplicaciones para dos
* La mayoría de los virus están hechos para Windows.
* Puedes tener errores de compatibilidad en sistemas nuevos.

1. **MAC**
   1. **CREADOR**

Jef Raskin (9 de marzo de 1943 - 26 de febrero de 2005) matemático y filósofo estadounidense. Diseñador de interfaces de usuario. Conocido principalmente por fundar el proyecto Macintosh para Apple Computer a fines de los años 70 y por los ordenadores Canon Cat de la compañía japonesa Canon.

Desde su cargo en documentación y pruebas, Raskin tenía gran influencia sobre los proyectos de ingeniería de la compañía. Debido a que el Apple II sólo mostraba letras mayúsculas en una pantalla de 40 columnas, su departamento utilizó máquinas basadas en Intel (con CP/M) para escribir la documentación. Esto le animó a desarrollar una tarjeta gráfica con 80 columnas para el Apple II. Su experiencia en las pruebas del Applesoft BASIC le inspiró para diseñar un producto competente, llamado Notzo BASIC, que sin embargo no fue implementado. Cuando Steve Wozniak desarrolló las primeras unidades de disco para el Apple II, Raskin utilizó sus antiguos contactos con UCSD y les animó a portar el Sistema Operativo UCSD P, que acabó convirtiéndose en el “Apple Pascal”.

Raskin reclama para el diseño de la interfaz del Mac un ratón de un solo botón, en contraposición al estándar de Xerox PARC de tres. Los demás, incluyendo Larry Tesler, reconocen su preferencia por un ratón de un solo botón, pero dicen que esto era una decisión alcanzada simultáneamente por otros en Apple, los cuales tienen más peso en esta cuestión. Se dice que Raskin más tarde declaró que para él el ratón debería tener 3 botones claramente etiquetados. Dos botones encima para la orden “Seleccionar” y “Activar” y un tercer botón al lado que podría ser utilizado para “Agarrar”. Sin embargo, según un colaborador suyo, Raskin le dijo en el verano de 2005 que sus trabajos de los 70 concluían que un solo botón reducía el número de errores por parte del usuario.

* 1. **HISTORIA**

El proyecto de Macintosh arrancó a principios de 1979 con Jef Raskin, quién visionó un computador de bajo precio y fácil de usar para el cliente promedio. En septiembre de 1979, se le dio permiso a Raskin para realizar las contrataciones para el proyecto y estaba buscando, en particular, un ingeniero que pudiera construir un prototipo. Bill Atkinson, un miembro del equipo del Apple Lisa team, le presentó a Burrell Smith, un técnico del servicio que había sido contratado a principios de ese año.

En enero de 1981, Steve Jobs se hizo cargo del proyecto Macintosh completo. Jobs y varios ingenieros de Apple visitaron Xerox PARC en diciembre de 1979, tres meses después que se iniciaran los proyectos del Lisa y el Macintosh. Después de ver la tecnología pionera de interfaz gráfica de usuario desarrollada en Xerox PARC por antiguos empleados de Xerox Raskin, Jobs negoció una visita para ver el computador Xerox Alto y las herramientas de desarrollo Smalltalk a cambio de una opción sobre las acciones de Apple.

Apple hizo una campaña publicitaria muy importante para su máquina renovada. Luego de su creación, la compañía compró 39 páginas completas de espacio publicitario en la revista Newsweek, ediciones de noviembre y diciembre de 1984. Apple fue tan exitoso en la campaña, que pronto eclipsó las ventas de su predecesor más sofisticado, el Lisa, tanto que Apple desarrolló rápidamente un producto llamado MacWorks que permitió al Lisa de emular el software del sistema Macintosh a través del System 3, momento en el que fue discontinuado y comercializado con la marca Macintosh XL. Muchos de los avances del SO del Lisa no aparecerían en el sistema operativo hasta el System 7.

* 1. **EVOLUCION**

**1984: Sistema 1**

El Sistema 1 tenía escritorio, ventanas, iconos, mouse, menús y scrollbars.

El basurero “Trash” funcionaba como un tobogán de basura, todo desaparecía luego de reiniciar el ordenador, no se podía trabajar en dos aplicaciones al mismo tiempo, solo en una, ya que la memoria virtual no existía.

**1985: Sistema 2**

El Sistema 2 fue notable en mejoras. Incrementó la velocidad del Finder haciéndolo un veinte por ciento más rápido, los comandos de regresar y cerrar se eliminaros. Fueron agregadas más opciones como: crear nuevos folders, apagar, la impresora de escritorio y los ítems eran listados de forma vertical con un pequeño icono. Los discos o unidades podían ser arrastrados al icono de basura y podían ser extraídos.

**1986: Sistema 3**

En el Sistema 3 el Finder fue mejorado y más rápido, el orden de los archivos HFS (Hierarchical File System) fue reemplazado por el nuevo sistema de Macintosh MFS (Macintosh File System) de los Sistemas 1 y 2.

. **1987: Sistema 4**

El Sistema 4 fue introducido como Macintosh SE y Macintosh II. A este sistema se le agregó múltiple soporte al monitor; El Sistema 4.1, soportaba discos de 32+ MB, se le implemento el Finder múltiple, los usuarios podían cambiar entre el Finder, que solo soportaba un programa y el Finder múltiple que soportaba múltiples programas al mismo tiempo.

**1988: Sistema 6**

En el Sistema 6 se agregaron colores, aun así el Finder no tenía color, aunque las máquinas ya eran capaces. A la opción de “Borrar Disco” se le agrego un botón para poder cancelar esta acción, también fue agregada la opción de mostrar el número de versión del archivo.

**1990: Sistema 7**

El Sistema 7 fue el gran cambio de software para esta época, se eliminó el Finder y el Finder múltiple. El Sistema 7 ya sólo tenía el Finder múltiple permitiendo hacer muchas tareas simultáneamente.

**1997: Mac OS 8**

Mac OS 8 incluyó otra renovación al Finder que podía hacer más cosas al mismo tiempo, dando la opción de controlar múltiples aplicaciones al mismo tiempo con un mejor desempeño de las computadoras con procesador.

La apariencia del Finder fue renovada para que tuviera un mejor aspecto 3D, también podía ser personalizada. El Web Sharing permitía a los usuarios hospedar páginas en sus computadoras.

**1999: Mac OS 9**

La opción de tener varios usuarios en una Mac fue agregada en esta versión, permitía a los usuarios ingresar y tener sus propias configuraciones. AppleTalk sobre TCP/IP fue también implementado.

**Mac OS X**

Está basado fuertemente en las PowerPC-port de OpenStep. Por eso Mac OS X hereda la memoria y procesador de Mach’s y el driver del dispositivo de la interfaz, BSD’s POSIX – UNIX Protocolo del programa que soporta y trabaja en interfaz de redes, también algunos elementos de la interfaz de NeXT’s.

**2001: Mac OS X 10.0 “Cheetah”**

Mac OS X 10.0 fue lanzada el 24 de marzo del 2001, este incorporaba muchas características que fueron agregadas por las personas que colaboraron en Mac OS X Public Beta; Mac OS X 10.0 también contenía todas características de un sistema operativo moderno, protegía la memoria, y así los programas no podían utilizar la información de otros programas, de esta forma el procesador no se bloqueaba, los drivers de los dispositivos podían ser cargados o descargados si eran necesario.

**2001: Mac OS X 10.1 “Puma”**

Mac OS 10.1 fue lanzado luego de un año del 10.0, e incorporaba mejor desempeño especialmente en Macs G3. Las versiones 10.1.1, 10.1.2, 10.1.3, 10.1.4, y 10.1.5 todas tenían mejora en los errores, y actualizaciones en sus componentes. La mayoría de open source como utilidades de UNIX fueron incluidas en las Mac OS X y drivers adicionales para poder soportar mas dispositivos.

**2002: Mac OS X 10.2 “Jaguar”**

El 25 de agosto de 2002 fue lanzada esta versión y Apple prosiguió con la andadura de su sistema operativo con el lanzamiento de Mac OS X v10.2 “Jaguar”) y que contaba con un nuevo incremento en su rendimiento, un nuevo y depurado look y más de 150 mejoras, entre estas estaba el mayor soporte para redes de Microsoft Windows, Quartz Extreme para la composición de gráficos sea procesada directamente por la tarjeta de video y un filtro contra spam.

**2003: Mac OS X 10.3 “Panther”**

Mac OS X v10.3 “Panther” se lanzó el 24 de octubre de 2003. Además de tener un rendimiento mucho mayor, incorporó la mayor actualización en la interfaz de usuario, y muchas mejoras que Jaguar el año anterior. Esta versión ya no era compatible en los antiguos modelos G3.

**2005: Mac OS X 10.4 “Tiger”**

Mac OS X v10.4 “Tiger” fue lanzado el 29 de abril de 2005 y fue la versión disponible más reciente, contenía más de 200 nuevas mejoras, pero como sucedió con el lanzamiento de Panther, algunas máquinas antiguas no podían soportarlo, en particular, cualquier equipo Apple que no contara con conexión FireWire no podía ser soportado en Tiger.

**2006: Mac OS X 10.5 “Leopard”**

Mac OS X v10.5 “Leopard” es lanzada el 26 de Octubre de 2007. Esta versión es compatible con las PowerPC y con la nueva tecnología Intel. Entre las características de la nueva versión

**2009: Mac OS X 10.6 “Snow Leopard”**

UPDATE: La más reciente versión del sistema operativo de Mac, apodado Snow Leopard, fue lanzado el 28 de agosto de 2009 y es más rápido que sus predecesores, además de tener varias nuevas características interesantes:

•Nuevo exposé integrado en el Dock.

•Es posible utilizar el touchpad para insertar caracteres chinos.

•La zona horaria se ajusta automáticamente.

•Ofrece soporte para conectarse a los servidores Microsoft Exchange 2007.

* 1. **CARACTERISTICAS GENERALES**
* Apoya la separación estricta entre los archivos del usuario y del sistema para una seguridad máxima contra los programas maliciosos. Incluye el cifrado de discos. Apple no permite que OS X ejecute en hardware que no sea de Mac, así que la Mac es la única manera de ejecutar los tres sistemas operativos en la misma máquina.
* estión de [memoria](http://www.monografias.com/trabajos13/memor/memor.shtml) [manual](http://www.monografias.com/trabajos13/mapro/mapro.shtml). Si algo no funciona será culpa suya.
* No se cuelga, pero en ocasiones le sugerirá que reinicie antes de continuar.
* Compatibilidad con todos los [hardware](http://www.monografias.com/Computacion/Hardware/) de [Apple](http://www.frikipedia.es/friki/Apple/oApple) y de [Hasecorp](http://www.frikipedia.es/friki/Hasecorp/oHasecorp) y ninguno más.
* Simplicidad al máximo: inspirado en los ordenadores de vtech.
  1. **INTERFAZ GRAFICA**

La sexta generación del sistema operativo de Apple fue una de las más importantes en cuanto a cambios visuales, con un Dock con aspecto 3D, muchas más animaciones e interactividad y la popularización de métodos de visualización como su famoso CoverFlow en un buen montón de aplicaciones, incluido el Finder

La **interfaz gráfica de usuario**, conocida también como **GUI** (del [inglés](http://es.wikipedia.org/wiki/Idioma_ingl%C3%A9s) *graphical user interface*) es un [programa informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) que actúa de [interfaz de usuario](http://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz_de_usuario), utilizando un conjunto de imágenes y [objetos gráficos](http://es.wikipedia.org/wiki/Icono) para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. Su principal uso, consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) de una máquina o computador.

Habitualmente las acciones se realizan mediante manipulación directa, para facilitar la interacción del usuario con la computadora. Surge como evolución de las interfaces de [línea de comandos](http://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADnea_de_comandos) que se usaban para operar los primeros [sistemas operativos](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) y es pieza fundamental en un [entorno gráfico](http://es.wikipedia.org/wiki/X_Window_System). Como ejemplos de interfaz gráfica de usuario, cabe citar los entornos de escritorio [Windows](http://es.wikipedia.org/wiki/Windows), el [X-Window](http://es.wikipedia.org/wiki/X_Window_System) de [GNU/Linux](http://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux) o el de [Mac OS X](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X), [Aqua](http://es.wikipedia.org/wiki/Aqua_(Mac_OS_X)).

En el contexto del proceso de interacción [persona](http://es.wikipedia.org/wiki/Persona)-[ordenador](http://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador), la interfaz gráfica de usuario es el artefacto tecnológico de un sistema interactivo que posibilita, a través del uso y la representación del [lenguaje visual](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_visual), una interacción amigable con un sistema [informático](http://es.wikipedia.org/wiki/Inform%C3%A1tico).

****

* 1. **VERSION ACTUALIZADA**

**Mac OS X** es un [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) desarrollado y comercializado por [Apple Inc.](http://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Inc.) que ha sido incluido en su gama de computadoras [Macintosh](http://es.wikipedia.org/wiki/Macintosh) desde [2002](http://es.wikipedia.org/wiki/2002). Es el sucesor del [Mac OS 9](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_9) (la versión final del Mac OS Classic), el sistema operativo de Apple desde 1984. Está basado en [UNIX](http://es.wikipedia.org/wiki/UNIX), y se construyó sobre las tecnologías desarrolladas en [NeXT](http://es.wikipedia.org/wiki/NeXT) entre la segunda mitad de los 80's y finales de [1996](http://es.wikipedia.org/wiki/1996), cuando Apple adquirió esta compañía. Desde la versión [Mac OS X 10.5](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X_v10.5) Leopard para procesadores [Intel](http://es.wikipedia.org/wiki/Intel), el sistema tiene la certificación UNIX 03.

La primera versión del sistema fue [Mac OS X Server 1.0](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X_Server_1.0) en 1999, y en cuanto al escritorio, fue Mac OS X v10.0 *«Cheetah»* (publicada el 24 de marzo de 2001). Para [dispositivos empotrados](http://es.wikipedia.org/wiki/Dispositivos_empotrados) Apple produce versiones específicas: el [Ios](http://es.wikipedia.org/wiki/IOS) para el [iPhone](http://es.wikipedia.org/wiki/IPhone), el [iPod Touch](http://es.wikipedia.org/wiki/IPod_Touch), y el [iPad](http://es.wikipedia.org/wiki/IPad). El [Apple TV](http://es.wikipedia.org/wiki/Apple_TV) usa un SO propio, aunque se especula que saldrá una adaptación de Ios. Los nombres de las versiones de Mac OS X tienen nombre de grandes felinos, por ejemplo: [Mac OS X v10.7](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X_v10.7) es denominado *«Lion»* (disponible de manera oficial desde el 20 de Julio de 2011 en Mac App Store). En *Mac OS X*, la X denota el 10 en número romano y se constituye en parte prominente de la identidad de la marca.

La variante para servidores, [Mac OS X Server](http://es.wikipedia.org/wiki/Mac_OS_X_Server), es arquitectónicamente idéntica a su contraparte para escritorio, además de incluir herramientas para administrar grupos de trabajo y proveer acceso a los servicios de red. Estas herramientas incluyen un [servidor de correo](http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_de_correo), un [servidor Samba](http://es.wikipedia.org/wiki/Samba_(programa)), un [servidor LDAP](http://es.wikipedia.org/wiki/LDAP) y un [servidor de dominio](http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_de_dominio) entre otros. Viene preinstalada en [Apple Xserve](http://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Xserve), aunque puede ser utilizado en la gran mayoría de computadores actualmente distribuidos por el fabricante.

* 1. **VENTAJAS**
* Es muy rápido en programas gráficos, imágenes o videos y también permite operar con programas básicos como el Office.
* La instalación de periféricos (impresoras, cámaras digitales....) es muy sencilla.
* Su procesador Intel le permite instalar el sistema operático de un PC y tener ambas opciones en único ordenador apenas.
* Ocupa espacio: el disco duro está integrado en la pantalla en los ordenadores de sobremesa y los ordenadores portátiles son los más finos del mercado.
  1. **DESVENTAJAS**
* No Existe una gran cantidad software para Mac, comparando con la cantidad que existe para Windows, aunque eso está cambiando poco a poco.
* Costoso (aunque viene incluido con la maquina)
* Existe poco software para este sistema operativo.
* Es más complicado encontrar gente que la pueda arreglar en caso de fallas.

1. **UNIX**
   1. **CREADOR**

Los Laboratorios Bell (en inglés: Bell Labs) son varios centros de investigación científica y tecnológica ubicados en más de diez países y que pertenecen a la empresa estadounidense Lucent Technologies, denominada también como Bell Labs Innovations, una división de (Alcatel-Lucent). Sus orígenes se remontan a los Laboratorios Telefónicos Bell, los cuales fueron fundados en el año de 1925 en el estado de Nueva Jersey por la empresa AT&T.

Durante muchos años los laboratorios manejaron uno de los presupuestos más elevados en el mundo de la investigación tecnológica a raíz del monopolio ejercido por AT&T en la industria telefónica estadounidense. Entre sus patentes y descubrimientos más importantes destacan la libreta de un solo uso, el transistor, el láser, la fibra óptica, la tecnología DSL, la telefonía móvil, los satélites de comunicaciones, el sistema operativo Unix y el lenguaje de programación C. Once de sus investigadores han ganado seis Premios Nobel.

En 1984, a raíz de la reestructuración de AT&T, una parte de los laboratorios se convirtió en la empresa Bellcore. El resto pasó a formar parte de Lucent Technologies en 1996 y posteriormente sus empleados fueron divididos entre los departamentos de investigación y desarrollo de las empresas AT&T Research y Lucent Technologies en los que un elevado tanto por ciento siguen alli, desempeñando su gran labor.

* 1. **HISTORIA**

Ken Thompson y Dennis Ritchie, creadores de Unix.A finales de 1960, el Instituto Tecnológico de Massachusetts, los Laboratorios Bell de AT&T y General Electric trabajaban en un sistema operativo experimental llamado Multics (Multiplexed Information and Computing System),[4] desarrollado para ejecutarse en una computadora central (mainframe) modelo GE-645. El objetivo del proyecto era desarrollar un gran sistema operativo interactivo que contase con muchas innovaciones, entre ellas mejoras en las políticas de seguridad. El proyecto consiguió dar a luz versiones para producción, pero las primeras versiones contaban con un pobre rendimiento. Los laboratorios Bell de AT&T decidieron desvincularse y dedicar sus recursos a otros proyectos.

Uno de los programadores del de los laboratorios Bell, Ken Thompson, siguió trabajando para la computadora GE-635[5] y escribió un juego llamado Space Travel,[6] [7] (Viaje espacial). Sin embargo, descubrió que el juego era lento en la máquina de General Electric y resultaba realmente caro, algo así como 75 dólares de EE.UU. por cada partida.

En 1993, la compañía Novell adquirió la división Unix Systems Laboratories de AT&T junto con su propiedad intelectual.[16] Esto ocurrió en un momento delicado en el que Unix Systems Laboratories disputaba una demanda en los tribunales contra BSD por infracción de los derechos de copyright, revelación de secretos y violación de marca de mercado[cita requerida].

BSD no solamente ganó el juicio sino que cambiaron tornas descubriendo que grandes porciones del código de BSD habían sido copiadas ilegalmente en UNIX System V. En realidad, la propiedad intelectual de Novell (recién adquirida de Unix Systems Laboratories) se reducía a unos pocos ficheros fuente [cita requerida]. La correspondiente contra-demanda acabó en un acuerdo extrajudicial cuyos términos permanecen bajo secreto a petición de Novell.

Aproximadamente por esa misma fecha, un estudiante de ciencias de la computación llamado Linus Torvalds desarrolló un núcleo para computadoras con arquitectura de procesador Intel x86 que mimetizaba muchas de las funcionalidades de UNIX y lo lanzó en forma de código abierto en 1991, bajo el nombre de Linux. En 1992, el Proyecto GNU comenzó a utilizar el núcleo Linux junto a sus programas.

En 1995, Novell vendió su división UNIX comercial [16] (es decir, la antigua Unix Systems Laboratories) a Santa Cruz Operation (SCO) reservándose, aparentemente, algunos derechos de propiedad intelectual sobre el software.[17] SCO continúa la comercialización de System V en su producto UnixWare, que durante cierto tiempo pasó a denominarse OpenUnix, aunque ha retomado de nuevo el nombre de UnixWare.

* 1. **EVOLUCION**

1.965: MULTICS: MIT, General Electric, Bell Labs de AT&T.

1.968: Bell Labs se retira de MULTICS.

1.969: Ken Thompson, Dennis Ritchie, Rudd Canaday y otros colaboran y desarrollan el feto de UNICS en lenguaje ensamblador.

1.970: Brian Kernighan lo bautiza Unix.

1.971: El bebe Unix en Lenguaje B en una DEC PDP-7.

1.972: Unix en Lenguaje C en un DEC PDP-11 con innovadoras herramientas de procesamiento de texto.

1.973: Bell Labs y AT&T usan Unix internamente en unos 12 equipos.

1.974: Bell Labs publica la descripción de Unix: un sistema operativo portable escrito en un lenguaje avanzado de 3ra generación Lenguaje C, multiusuario, multitarea, con capacidad de procesamiento en línea, sistema de archivos jerárquico, editor, compilador de C y herramientas de procesamiento de texto.

1.975: Las Universidades empiezan a manifestar intereses por compartir el producto. Bell Labs distribuye Unix con fuentes de manera abierta y libre a los entes del ambiente académico y científico solicitantes a cambio de pagar los gastos de medio magnético, manual y flete; y deben reportar toda investigación y mejora que se desarrolle con el Sistema. Berkeley 1BSD.

1.976: Es instalado en las Universidades importantes de USA y Europa.

1.977: 500 instalaciones registradas.

1.978: Unix versión 6; se estiman 700 instalaciones. Berkeley 2BSD.

1.979: Primera versión del Sistema UUCP para comunicación de datos entre computadoras. Berkeley 3BSD.

1.981: Unificación de versiones: Unix System III, Licencia Comercial.

1.982: Varias versiones comerciales de Unix (Xenix, Citix, Centix, etc).

Berkeley incorpora UUCP HDB que puede operar sobre TCP/IP.

1.983: Unix System V unifica versiones y llama a un estándar.Sun, HP, Apollo, Data General, Tecktronics, Silicon Graphics e Intergraph lanzan las Estaciones Gráficas de Trabajo Profesional bajo Unix dedicadas al procesamiento gráfico y CAD.

1.984: Unix System V Release 2 incorpora los últimos avances tecnológicos en manipulación y administración de recursos, protocolos de comunicación, lenguajes, Base de Datos, procesamiento distribuido y paralelismo.

1.985: Xenix System V para PC con 80286 y el novedoso 80386.

1.986: Unix System V release 3.0 incorpora nuevos servicios, Facilidades de Interconexión, poderosos esquemas para la administración de Recursos que aumentan el rendimiento.

1.987: AT&T propone nuevas estrategias de mercadeo Unix COMO SOLUCION TOTAL.

1.992: Microsoft: Windows 3.1 si funcionará bien con la red Novell.

Linus Torvals: Linux 0.96 estable ?, corre X-Window (y otros GNU)

1.993: Microsoft: NetBios-Lan Manager en Windows 3.11 y desarrollaremos WindowsNT: TCP/IP es malo!.

1.994: IBM: el nuevo OS/2 Warp es mejor que Windows 3.11, HP, NCR, Unisys, IBM, Digital, Cray, ...: Todos los Servidores.

1.995: Microsoft: Windows95, NetBeui y SMB para todo el mundo; tarde e inseguro.

Unix, Sun y Silicon Graphics famosas por los efectos especiales del cine.

1.996: Microsoft: pruebe Internet Explorer.

Microsoft: WindowsNT está arrasando con Novell, ahora le toca a Unix.

1.997: Microsoft: ya estamos penetrando La Internet y el WWW, tenemos MSN,InternetExplorer y WindowsNT4 con Web Server y Exchange Server.

1.998: WindowsNT 4.0 penetra el mercado de los servidores Web en La Internet.

1.999: Las encuestas realizadas en La Internet revelan que el Sistema Operativo preferido por la comunidad de desarrolladores del WWW es Linux, como servidor Web y Estación.

Linux tiene el dominio del mercado de los Servidores Web.

Linux le roba terreno en las proyecciones de crecimiento y mercado a WindowsNT.

Intel invierte grandes capitales en compañías relacionadas con Linux.

Gracias al movimiento Linux, se consolida el movimiento del software libre (free) como tendencia comercial viable y sustentable.

* 1. **CARATERISTICAS GENERALES**

Es un sistema operativo multiusuario, con capacidad de simular multiprocesamiento y procesamiento no interactivo.

* Está escrito en un [lenguaje](http://www.monografias.com/trabajos35/concepto-de-lenguaje/concepto-de-lenguaje.shtml) de alto nivel: C.
* Dispone de un lenguaje de [control](http://www.monografias.com/trabajos14/control/control.shtml) programable llamado SHELL.
* Ofrece facilidades para la creación de programas y [sistemas](http://www.monografias.com/trabajos11/teosis/teosis.shtml) y el [ambiente](http://www.monografias.com/trabajos15/medio-ambiente-venezuela/medio-ambiente-venezuela.shtml) adecuado para las tareas de diseños de software.
* Emplea manejo dinámico de memoria por intercambio o [paginación](http://www.monografias.com/trabajos54/paginacion-linux/paginacion-linux.shtml).
* Tiene capacidad de interconexión de [procesos](http://www.monografias.com/trabajos14/administ-procesos/administ-procesos.shtml#PROCE).
* Permite [comunicación](http://www.monografias.com/trabajos12/fundteo/fundteo.shtml) entre procesos.
* Emplea un sistema jerárquico de [archivos](http://www.monografias.com/trabajos7/arch/arch.shtml), con facilidades de protección de archivos, [cuentas](http://www.monografias.com/trabajos5/cuentas/cuentas.shtml) y procesos.
* Tiene facilidad para redireccionamiento de Entradas/Salidas.
* Garantiza un alto grado de portabilidad.
* El sistema se basa en un Núcleo llamado Kernel, que reside permanentemente en [la memoria](http://www.monografias.com/trabajos16/memorias/memorias.shtml), y que atiende a todas las llamadas del sistema, administra el acceso a los archivos y el inicio o la suspensión de las tareas de los usuarios.
* [La comunicación](http://www.monografias.com/trabajos/lacomunica/lacomunica.shtml) con el sistema UNIX se da mediante un [programa](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/) de control llamado SHELL. Este es un lenguaje de control, un intérprete, y un lenguaje de [programación](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/), cuyas características lo hacen sumamente flexible para las tareas de un centro de cómputo.
* Unix es uno de los [sistemas operativos](http://www.monografias.com/Computacion/Sistemas_Operativos/) más ampliamente usados en [computadoras](http://www.monografias.com/trabajos15/computadoras/computadoras.shtml) que varían desde las personales hasta las macro. Existen versiones para [máquinas](http://www.monografias.com/trabajos6/auti/auti.shtml) uní [procesador](http://www.monografias.com/trabajos5/sisope/sisope.shtml) hasta multiprocesadores**.**
* El núcleo del sistema operativo ( kernel ) , el escalón más bajo que realiza tareas tales como el acceso a los dispositivos (terminales , discos , cintas ...) .
* El intérprete de comandos ( shell ) es el interfase básico que ofrece UNIX de cara al usuario . Además de ejecutar otros programas , posee un lenguaje propio así como numerosas características adicio nales que se estudiarán en un capítulo posterior
  1. **INTERFAZ GRAFICA**

La interfaz primaria o básica del Unix/Linux es de tipo texto y hasta no hace mucho ha sido la única para el sistema. Actualmente hay interfaces gráficas como el X Windows, Open Look, GNOME o KDE. La interfaz de tipo texto es la que se muestra al cargar el shell por defecto o el deseado. Las básicas son las mismas que las explicadas en el punto 13.4.A de esta unidad, aunque hay más.

La interfaz primaria o básica del Unix/Linux es de tipo texto y hasta no hace mucho ha sido la única para el sistema.  Actualmente hay interfaces gráficas como el **X Windows, Open Look, GNOME o KDE**. La interfaz de tipo texto es la que se muestra al cargar el **shell** por defecto o el deseado. Las básicas son las mismas que las explicadas en el punto 13.4.A de esta unidad, aunque hay más.



* 1. **VERSION ACTUALIZADA**

**UNIX Solaris** es un [sistema operativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_operativo) de tipo [Unix](http://es.wikipedia.org/wiki/Unix) desarrollado desde 1992 inicialmente por [Sun Microsystems](http://es.wikipedia.org/wiki/Sun_Microsystems) y actualmente por [Oracle Corporation](http://es.wikipedia.org/wiki/Oracle_Corporation) como sucesor de[SunOS](http://es.wikipedia.org/wiki/SunOS). Es un sistema [certificado](http://es.wikipedia.org/wiki/Single_Unix_Specification) oficialmente como versión de Unix. Funciona en arquitecturas [SPARC](http://es.wikipedia.org/wiki/SPARC) y [x86](http://es.wikipedia.org/wiki/X86) para [servidores](http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor) y [estaciones de trabajo](http://es.wikipedia.org/wiki/Estaci%C3%B3n_de_trabajo).

* 1. **VENTAJAS**
* Multiusuario.
* Multitarea.
* Soporta acceso remoto.
* Soporte nativo de [TCP/IP](http://www.monografias.com/trabajos5/datint/datint.shtml#pro)(Fácil conexión a [Internet](http://www.monografias.com/Computacion/Internet/) y otras [redes](http://www.monografias.com/Computacion/Redes/))
* Contiene xFree86, que es una interfaz gráfica de usuario basada en los estándares de X-Windows, y también es gratuita.
* Al instalar el sistema operativo, también se tiene la posibilidad de instalar varios programas, tales como: [hojas de cálculo](http://www.monografias.com/trabajos15/lotus-excell/lotus-excell.shtml), [bases de datos](http://www.monografias.com/trabajos11/basda/basda.shtml),[procesadores de texto](http://www.monografias.com/trabajos15/historia-computador/historia-computador.shtml#prpoces), varios [lenguajes de programación](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/), paquetes de [telecomunicaciones](http://www.monografias.com/trabajos33/telecomunicaciones/telecomunicaciones.shtml) y [juegos](http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml).
* Cumple los estándares POSIX y de Sistemas Abiertos, esto es que tiene la capacidad de comunicarse con sistemas distintos a él.
  1. **DESVENTAJAS**
* Carencia de soporte técnico.
* No ofrece mucha [seguridad](http://www.monografias.com/trabajos/seguinfo/seguinfo.shtml).
* Problemas de hardware, no soporta todas las plataformas, y no es compatible con algunas [marcas](http://www.monografias.com/trabajos16/marca/marca.shtml) específicas.
* No existe un [control de calidad](http://www.monografias.com/trabajos7/herba/herba.shtml) al momento de elaborar software para Linux, pues muchas veces las aplicaciones se hacen y se liberan sin control alguno.
* No hay forma segura de instalarlo sin reparticionar el [disco duro](http://www.monografias.com/trabajos14/discosduros/discosduros.shtml).

Se requiere experiencia y [conocimiento](http://www.monografias.com/trabajos/epistemologia2/epistemologia2.shtml) del sistema para administrarlo, pues como es un sistema por línea de [comandos](http://www.monografias.com/trabajos7/coman/coman.shtml), estos poseen muchas opciones y en ocasiones es difícil realizar algunas tareas, que en otros sistemas operativos de [red](http://www.monografias.com/Computacion/Redes/) son triviales.

**CONCLUSION**

Luego de haber investigado y analizado se puede ver que se han desarrollado varios tipos de sistemas operativos con diferentes interfaces y categorías. Pero hemos podido observar que todos los sistemas operativos han sufrido cambios por parte de los programadores, y siguen evolucionando.  
El diálogo entre el usuario y la máquina suele realizarse a través de una interfaz de línea de comandos o de una interfaz gráfica de usuario (GUI, siglas en inglés). Las interfaces de línea de comandos exigen que se introduzcan instrucciones breves mediante un teclado. Las GUI emplean ventanas para organizar archivos y aplicaciones con iconos y menús que presentan listas de instrucciones. El usuario manipula directamente estos objetos visuales en el monitor señalándolos, seleccionándolos y arrastrándolos o moviéndolos con un Mouse.