

Ομάδα: ΠΕΔΑ

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

12/5/2014



1. Αρχαιότητα

α) Η εξέλιξη του ανθρώπου και οι προσπάθειες αποτύπωσης και μετάδοσης των πληροφοριών.

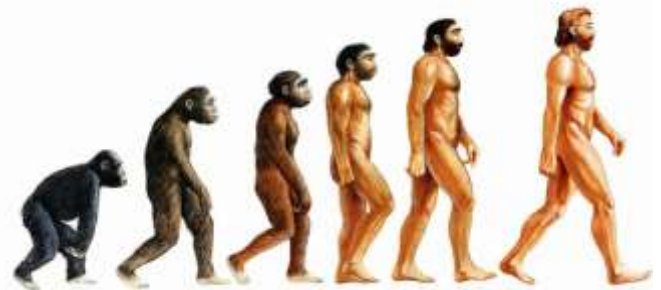
Δε γνωρίζουμε ακόμα πολλά για τα ακριβή αίτια που έκαναν τον άνθρωπο να ξεχωρίσει από τα υπόλοιπα ζώα και να αναπτύξει πολιτισμό. Φαίνεται ότι σημαντικό ρόλο έπαιξε η ανάγκη του να επιβιώσει, αλλά και να βελτιώσει τους όρους διαβίωσης του. Καθώς η σωματική του διάπλαση ήταν μικρή σε σχέση με τα άλλα ζώα, ο πρώτος άνθρωπος χρησιμοποίησε τα χέρια και το μυαλό του, για να δημιουργήσει εργαλεία τα οποία τον βοήθησαν να βρει τροφή και να προφυλαχθεί. Με το πέρασμα των χρόνων κατασκεύασε όλο και πιο σύνθετα εργαλεία και μηχανισμούς. Στην προσπάθειά του αυτή κατάλαβε ότι η αποτύπωση και η μετάδοση χρήσιμων πληροφοριών θα βελτίωνε σημαντικά τη ζωή του. Οι άνθρωποι ανακαλύπτουν τη γραφή που τους επιτρέπει να καταγράφουν και να διανέμουν ακόμα περισσότερες πληροφορίες. Οι καθημερινές συναλλαγές οδηγούν στην εμφάνιση των αριθμών–συμβόλων. Αργότερα, γεννιέται το αλφάβητο και με τους κατάλληλους συνδυασμούς από ένα μικρό αριθμό συμβόλων δίνεται η δυνατότητα για καταγραφή πληροφοριών και γνώσεων. Καθώς η οργάνωση των κοινωνιών γίνεται όλο και πιο συνθέτη, οι καταγεγραμμένες πληροφορίες οργανώνονται και διαφυλάσσονται σε βιβλιοθήκες. Η τεχνολογία της πληροφορίας εξελίσσεται με όλο και ταχύτερους ρυθμούς. Η εφεύρεση της τυπογραφίας αλλάζει ριζικά τον τρόπο καταγραφής και διανομής της πληροφορίας, καθώς πολύ γρήγορα και με χαμηλό κόστος διανέμεται πλήθος πληροφοριών σε έντυπη μορφή. Με την ανακάλυψη του ηλεκτρισμού, η τεχνολογία μετάδοσης των πληροφοριών γνωρίζει αλματώδη ανάπτυξη. Φτάνοντας στα μέσα του 20ου αιώνα η πληροφορία μπορεί πια να παρασταθεί με ηλεκτρονική μορφή και να γίνει αντικείμενο επεξεργασίας από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

β) Οι πρώτες αυτόματες μηχανές

Από τις αρχές της ιστορίας της τεχνολογίας οι εφευρέτες θέλοντας να απαλλάξουν τους ανθρώπους από τους κουραστικούς και μηχανικά επαναλαμβανόμενους υπολογισμούς, κατασκευάζουν υπολογιστικά εργαλεία. Το κύριο βάρος των αριθμητικών πράξεων μεταφέρεται στα εργαλεία, επιτρέποντας την εκτέλεση με μεγαλύτερη αξιοπιστία αριθμητικών πράξεων με πολλούς και μεγάλους αριθμούς. Τα υπολογιστικά εργαλεία τα διαδέχονται στη συνέχεια οι υπολογιστικές μηχανές. Κατασκευάζεται ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής ο οποίος δεν κάνει απλώς αριθμητικούς υπολογισμούς αλλά επεξεργάζεται δεδομένα για την παραγωγή χρήσιμων πληροφοριών. Για πρώτη φορά οι άνθρωποι κατασκευάζουν μια μηχανή προσπαθώντας να μιμηθούν τη λειτουργία του εγκεφάλου.

Πηγές :

http://digitalschool.minedu.gov.gr/modules/ebook/show.php/DSB100/534/3528,14493/index1_4.html



2. Η σύγχρονη εποχή

A. Μηχανικές Υπολογιστικές μηχανές

Η πρώτη χειροκίνητη υπολογιστική μηχανή κατασκευάστηκε το 1642 από τον Γάλλο Μαθηματικό Πασκάλ. Σ' αυτήν οι αριθμητικές πράξεις γίνονταν με την περιστροφή γραναζιών, που κινούνταν με τη βοήθεια ελατηρίων και τα αποτελέσματά τους εμφανίζονταν σε μικρά παράθυρα.

B. Μηχανικοί υπολογιστές

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι μια μηχανή κατασκευασμένη κυρίως από ψηφιακά ηλεκτρονικά κυκλώματα και δευτερευόντως από ηλεκτρικά και μηχανικά συστήματα, και έχει ως σκοπό να επεξεργάζεται πληροφορίες. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι ένα αυτοματοποιημένο, ηλεκτρονικό, ψηφιακό επαναπρογραμματιζόμενο σύστημα γενικής χρήσης το οποίο μπορεί να επεξεργάζεται δεδομένα βάσει ενός συνόλου προκαθορισμένων οδηγιών, των εντολών που συνολικά ονομάζονται πρόγραμμα.

Κάθε υπολογιστικό σύστημα, όσο μεγάλο ή μικρό κι αν είναι, αποτελείται από το υλικό μέρος (hardware) και το λογισμικό (software). Τα βασικά στοιχεία του υλικού μέρους του υπολογιστή είναι η κεντρική μονάδα επεξεργασίας, η κεντρική μνήμη (RAM & ROM-BIOS), οι μονάδες εισόδου - εξόδου (πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη κ.α.), οι εσωτερικές (ή εξωτερικές) μονάδες ανάγνωσης και αποθήκευσης δεδομένων όπως σκληρός δίσκος, DVD, SSD (Solid State Drive) και οι περιφερειακές συσκευές όπως εκτυπωτής, σαρωτής, μόντεμ κ.α.).

Γ. Ηλεκτρομηχανικοί υπολογιστές

Με την ανακάλυψη του ηλεκτρισμού, εμφανίστηκαν και οι πρώτες ηλεκτρομηχανικές υπολογιστικές μηχανές, στις οποίες οι υπολογισμοί γίνονταν με επαναλαμβανόμενες κινήσεις κάποιων τμημάτων τους. Οι κινήσεις αυτές γίνονταν με τη χρήση του ηλεκτρικού ρεύματος.

Δ. Οι γενιές των Ηλεκτρονικών Η/Υ

Οι Η/Υ, με βάση την τεχνολογική τους εξέλιξη τα τελευταία πενήντα χρόνια κατατάσσονται στις ακόλουθες γενιές:

- Την πρώτη γενιά, που εμφανίζεται στα μέσα της δεκαετίας του 40 και χαρακτηρίζεται από τη χρήση λυχνιών, μεγάλες φυσικές διαστάσεις και χαμηλές ταχύτητες (χρόνος κύκλου μνήμης της τάξεως των 100-200 μsec).
- Τη δεύτερη γενιά, που αρχίζει στο τέλος της δεκαετίας του 50, και η οποία χρησιμοποιεί transistors αντί λυχνιών, έχει μικρότερο όγκο και πολύ βελτιωμένες ταχύτητες (χρόνος κύκλου μνήμης 4-5 μsec).

- Την τρίτη γενιά, που εμφανίζεται στα μέσα της δεκαετίας του 60 και η οποία χαρακτηρίζεται από την χρήση ολοκληρωμένων κυκλωμάτων, με συνέπεια τη δραστική μείωση όγκου και κόστους, τη περαιτέρω αύξηση της ταχύτητας, αφού ο κύκλος μνήμης είναι πια της τάξεως του 1 μ sec, και τη δυνατότητα των κατασκευαστών για μαζική παραγωγή Η/Υ.
- Την τέταρτη γενιά, που εμφανίζεται στις αρχές τις δεκαετίας του 70 και η οποία χαρακτηρίζεται, από τη περαιτέρω τεχνολογική εξέλιξη, στον τομέα των ολοκληρωμένων κυκλωμάτων. Η εξέλιξη αυτή οδήγησε στην κατασκευή των ολοκληρωμένων κυκλωμάτων υψηλής πυκνότητας (VLSI). Σε αυτά οφείλουν την ανάπτυξή τους οι μικροϋπολογιστές. Η γενιά αυτή καταλαμβάνει χρονικά και τη δεκαετία του '80, κατά τη διάρκεια της οποίας έχουμε σημαντικές εξελίξεις και στον τομέα της Τεχνητής Νοημοσύνης και των επικοινωνιών υπολογιστών. Οι εξελίξεις αυτές, καθώς και η τεράστια εξάπλωση και η περαιτέρω εξέλιξη των μικροϋπολογιστών, σηματοδότησαν την είσοδο, στις αρχές της παρούσας δεκαετίας, στην πέμπτη γενιά Η/Υ.

Πηγές:

[http://www.pi-schools.gr/programs/seppe/ppe/Pliroforiki/dhm-papei/data/st-a-1\(03\).pd](http://www.pi-schools.gr/programs/seppe/ppe/Pliroforiki/dhm-papei/data/st-a-1(03).pd)

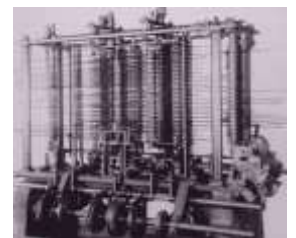
http://pacific.jour.auth.gr/pc_history/page1.htm

http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82_%CF%85%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AE%CF%82

3. Σημαντικές εφευρέσεις που συνέβαλαν στην εξέλιξη των Η/Υ

- Το 1610 Ο Σκώτος μαθηματικός Τζον Νέπιερ δημιούργησε ένα αβάκιο με ράβδους, που έμεινε στην Ιστορία με την ονομασία "Κόκκαλα του Νέπιερ", επειδή οι ράβδοι του ήταν κοκκάλινες. Με τα "κόκκαλα" αυτά ήταν δυνατός ο σχετικά εύκολος υπολογισμός γινομένων αλλά και πηλίκων. Στα "κόκκαλα του Νέπιερ" έγιναν, με την πάροδο του χρόνου, αρκετές βελτιώσεις, ώστε να έχουν καλύτερη αναγνωσιμότητα και να μπορούν να χρησιμοποιούνται και για άλλους υπολογισμούς, όπως π.χ. για τον υπολογισμό της τετραγωνικής ρίζας ενός αριθμού.

	A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
2		2	4	6	8	10	12	14	16	18	
3		3	6	9	12	15	18	21	24	27	
4		4	8	12	16	20	24	28	32	36	
5		5	10	15	20	25	30	35	40	45	
6		6	12	18	24	30	36	42	48	54	
7		7	14	21	28	35	42	49	56	63	
8		8	16	24	32	40	48	56	64	72	
9		9	18	27	36	45	54	63	72	81	



- Το 1645 Ο Γάλλος μαθηματικός Μπλεζ Πασκάλ κατασκεύασε το 1645 την πρώτη αληθινή αριθμομηχανή, η οποία επωνομάστηκε Πασκαλίνα. Με τη μηχανή αυτή μπορούσε κάποιος να κάνει (σχετικά) εύκολα μαθηματικούς υπολογισμούς.
- Το 1833 ο Τσάρλς Μπάμπατζ σχεδιάζει την «Αναλυτική Μηχανή», ένα μηχάνημα το οποίο θα μπορούσε να εκτελεί εντολές, να αποθηκεύει τα αποτελέσματα και να τα τυπώνει σε χαρτί.
- Το 1854 ο Τζορτζ Μπουλ (George Boole, 1815-1864) διατυπώνει μια θεωρία στα Μαθηματικά, συμφωνά με την οποία σχηματίζει λογικές προτάσεις μόνο με τους αριθμούς 0 και 1
- Το 1945 ο Άλαν Τιούρινγκ (Alan Turing, 1912-1954) διατυπώνει την ιδέα της καθολικής μηχανής, μίας μοναδικής μηχανής για όλες τις εργασίες και το 1946 περιγράφει αναλυτικά τον προγραμματιζόμενο υπολογιστή ACE (Automatic Computing Engine). Για πολλούς ο Τούρινγκ θεωρείται ο εφευρέτης του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
- 1956: Κατασκευάζεται ο πρώτος σκληρός δίσκος.
- Το 1958, ο Jack Kilby κατάφερε να δημιουργήσει κάτι που θα άλλαζε τον κόσμο των ηλεκτρονικών για πάντα. Κατασκεύασε το πρώτο Ολοκληρωμένο Κύκλωμα συνδυάζοντας τρανζίστορς, πυκνωτές, αντιστάτες και άλλα ηλεκτρονικά εξαρτήματα όλα τοποθετημένα στο ίδιο κομμάτι από πυρίτιο.



- Όπως έχει ήδη αναφερθεί, στην χρονική περίοδο της δεύτερης γενιάς των ηλεκτρονικών υπολογιστών άρχισε να υλοποιείται η ιδέα της ολοκλήρωσης τρανζίστορ και άλλων ηλεκτρονικών στοιχείων σε κυκλώματα που θα μπορούσαν να χωρέσουν σε ένα μικρό τεμάχιο πυριτίου (chip). Η ιδέα αυτή αποδείχτηκε ιδιαίτερα επιτυχημένη, με αποτέλεσμα από το 1965 και μετά να παρατηρείται κάθε χρόνο διπλασιασμός των ηλεκτρονικών στοιχείων που μπορούσαν να χωρέσουν σε ένα chip
- Η ιστορία του μικροεπεξεργαστή φτάνει πίσω γύρω στο 1969, όταν οι μηχανικοί Victor Poor και Harry Pyle της εταιρίας Datapoint ανέπτυξαν ένα πρώτο μοντέλο.



Πηγές: <http://cgi.di.uoa.gr/~std06014/ergasia.html>

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSB100/534/3528,14497/>

4.Πρόσωπα που συνέβαλαν στην εξέλιξη των Η/Υ

Τζον Φον Νόιμαν

Ένας από τους σπουδαιότερους μαθηματικούς του εικοστού αιώνα, ο γεννημένος στην Ουγγαρία **Γιάνος Νόιμαν** (Janos Neumann, 28 Δεκεμβρίου 1903 – 8 Φεβρουαρίου 1957), (περισσότερο γνωστός ως **Τζον φον Νόιμαν** - τον γερμανικό τίτλο φον τον αγόρασε ο πατέρας του), προσέφερε σε πάμπολλους κλάδους όπως μαθηματικά, φυσική, οικονομικά, πληροφορική. Από μικρό παιδί έδειξε τα μεγάλα του χαρίσματα, όταν σε ηλικία 6 ετών μπορούσε να διαιρέσει 8ψήφιους αριθμούς από μνήμης, και να απαγγέλλει από μνήμης αρχαίους κλασσικούς. Σε ηλικία 8 ετών ήξερε ήδη μαθηματική ανάλυση. Σε ηλικία 23 ετών δίδασκε στο Πανεπιστήμιο του Βερολίνου, όπου και ήταν ο νεότερος καθηγητής που υπήρξε ποτέ. Στην ίδια ηλικία απέκτησε το διδακτορικό του στα μαθηματικά από το Πανεπιστήμιο της Βουδαπέστης.



Στην πληροφορική ο φον Νόιμαν θεωρείται πατέρας των σύγχρονων μηχανών και η αρχιτεκτονική φον Νόιμαν (σύμφωνα με την οποία μία υπολογιστική μηχανή αποτελείται από μονάδες εισόδου, κεντρική μονάδα επεξεργασίας, κεντρική μνήμη και μονάδες εξόδου), χρησιμοποιείται σχεδόν σε όλους τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Σημαντική επίσης κρίνεται και η θεωρητική του ανάλυση για τα χαρακτηριστικά των αυτοαναπαραγόμενων μηχανών, η οποία κατέληξε στη διατύπωση του μαθηματικού φορμαλισμού των κυτταρικών αυτομάτων. Σήμερα τα κυτταρικά αυτόματα θεωρούνται η βάση του επιστημονικού πεδίου της τεχνητής ζωής.

Κόνραντ Τσουζε

Ο **Κόνραντ Τσουζε** (γερμ. Konrad Zuse, 22 Ιουνίου 1910 – 18 Δεκεμβρίου 1995) ήταν Γερμανός μηχανικός και πρωτοπόρος των υπολογιστών. Το μεγαλύτερό του επίτευγμα ήταν η ολοκλήρωση του πρώτου λειτουργικού προγραμματιζόμενου υπολογιστή, του Z3, το 1941.

- Ο Κόνραντ Τσουζε γεννήθηκε στο Βερολίνο. Σπούδασε μηχανικός στην Πολυτεχνική Σχολή του Βερολίνου (Technische Hochschule Berlin-Charlottenburg) και απεφοίτησε το 1935. Το 1937, κουρασμένος από την εκτέλεση πολλών παρόμοιων αριθμητικών υπολογισμών κατασκεύασε την πρώτη υπολογιστική του μηχανή, την Z1.

- Το 1941, με τη βοήθεια μερικών φίλων και με χρήση πεταμένων ανταλλακτικών κατασκεύασε τον υπολογιστή Z3 μέσα στο σαλόνι του πατρικού του σπιτιού. Εγνώριζε, ότι η μηχανή του μπορούσε να κάνει μέσα σε λίγες ώρες τους υπολογισμούς, που ένα ολόκληρο τμήμα υπολογισμών εργοστασίου χρειαζόταν μια εβδομάδα για να ολοκληρώσει, αλλά μη όντας μέλος του Ναζιστικού Κόμματος παρέμεινε σιωπηλός και αφανής,

- Ακόμη, κατασκεύασε τον Z4, την βελτιωμένη έκδοση του Z3 προς το τέλος του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου.



- Το 1949 μετέφερε την κατασκευή του στη Ζυρίχη, όπου και αναγνωρίστηκε η συνεισφορά του στον δημιουργούμενο κόσμο των υπολογιστών.
- Το 1949 μετέφερε την κατασκευή του στη Ζυρίχη, όπου και αναγνωρίστηκε η συνεισφορά του στον δημιουργούμενο κόσμο των υπολογιστών.
- Κατ' αυτόν τον τρόπο ο Z4 υπήρξε ο πρώτος εμπορικός υπολογιστής (πρίν από τον UNIVAC) και συγχρόνως ο μοναδικός εν λειτουργία υπολογιστής στην Ευρώπη!
- Μια ακόμη σημαντική συνεισφορά του ήταν η επινόηση (1946) μιας θεωρητικής γλώσσας προγραμματισμού, η οποία ονομάστηκε Plankalkül. Θεωρείται η πρώτη Γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου (high-level programming language).

Άλαν Τούρινγκ

Ο Άλαν Μάθισον Τούρινγκ (Alan Matheson Turing, 23 Ιουνίου, 1912 - 7 Ιουνίου, 1954) ήταν Βρετανός μαθηματικός, καθηγητής της λογικής και κρυπτογράφος. Θεωρείται «πατέρας της επιστήμης υπολογιστών», χάρη στην πολύ μεγάλη συνεισφορά του στο γνωστικό πεδίο της θεωρίας υπολογισμού κατά τη δεκαετία του 1930, αλλά και της τεχνητής νοημοσύνης, χάρη στη λεγόμενη δοκιμή Τούρινγκ την οποία πρότεινε το 1950: έναν τρόπο να διαπιστωθεί πειραματικά αν μία μηχανή έχει αυθεντικές γνωστικές ικανότητες και μπορεί να σκεφτεί.

Το έργο του από τη δεκαετία του '30 προσέδωσε στην ως τότε άτυπη έννοια του αλγορίθμου μία επίσημη, αυστηρή μαθηματική διατύπωση μέσω της λεγόμενης Μηχανής Τούρινγκ. Ακόμα, ο Τούρινγκ διατύπωσε από κοινού με τον Αλόνζο Τσερτς την περίφημη εικασία του, ευρέως αποδεκτή, σύμφωνα με την οποία οποιοδήποτε μαθηματικό μοντέλο υπολογισμού είναι είτε ισοδύναμο είτε υποδεέστερο της Καθολικής Μηχανής Τούρινγκ, επομένως αυτή περιγράφει τον ευρύτερο δυνατό υπολογιστή γενικού σκοπού: είναι θεωρητικά ικανή να υπολογίσει ό,τι είναι δυνατό να υπολογιστεί αλγοριθμικά.

Οι επιστημονικές συνεισφορές του Τούρινγκ κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου δεν αναγνωρίστηκαν ποτέ δημόσια κατά τη διάρκεια της ζωής του επειδή η εργασία του ήταν απόρρητη. Στο Μπλέτσεϊ Παρκ (Bletchley Park), κέντρο της Βρετανικής Υπηρεσίας Αντικατασκοπείας, ήταν το κεντρικό πρόσωπο στην αποκρυπτογράφηση των γερμανικών στρατιωτικών κωδικών, όντας ο προϊστάμενος της Ομάδας 8. Η ομάδα αυτή ήταν που επιφορτίστηκε με την αποκωδικοποίηση της γερμανικής κρυπτογραφικής συσκευής Enigma.

Μετά τον Πόλεμο, σχεδίασε έναν από τους πρώτους ηλεκτρονικούς προγραμματίσιμους ψηφιακούς υπολογιστές στο Εθνικό Φυσικό Εργαστήριο, όπως λεγόταν, και κατασκεύασε μια δεύτερη υπολογιστική μηχανή στο Πανεπιστήμιο του Μάντσεστερ. Ο Τούρινγκ αυτοκτόνησε το 1954. Το Βραβείο Τούρινγκ, η ύψιστη επιστημονική διάκριση στον χώρο της πληροφορικής από το 1966 κι έπειτα, ονομάστηκε έτσι προς τιμήν του.



Ρόμπερτ Νόις

Ο **Ρόμπερτ Νόρτον Νόις** (αγγλικά: Robert Norton Noyce, 12 Δεκεμβρίου, 1927 – 3 Ιουνίου, 1990), γνωστός με το παρωνύμιο «ο Δήμαρχος της Σίλικον Βάλλεϋ», ήταν ο ιδρυτής των εταιρειών Fairchild Semiconductor το 1957 και της Intel το 1968. Επίσης, από κοινού με τον Τζακ Κίλμπι, παρουσίασαν τρόπους συνδυασμού (πολύ) μεγάλου αριθμού κρυσταλλολυχνιών (transistor) σε πολύ μικρές κατασκευές από πυρίτιο, που έγιναν γνωστά ως «μικρο-ψηφίδες» (microchips). Το επίτευγμα αυτό πυροδότησε την επανάσταση των προσωπικών υπολογιστών και χάρισε στη Σίλικον Βάλλεϋ το όνομά της. Ο Νόις υπήρξε επίσης μέντορας και πατρική φιγούρα μιας ολόκληρης γενιάς επιχειρηματιών.

Στηβ Τζομπς

Ο Στήβεν Πωλ Τζομπς (Steven Paul Jobs, γενν. 24 Φεβρουαρίου 1955 - 5 Οκτωβρίου 2011) ήταν μια από τις πιο γνωστές προσωπικότητες στον χώρο της τεχνολογίας, ένας εκ των δύο συνιδρυτών, πρώην πρόεδρος και διευθύνων σύμβουλος της Apple και πρώην πρόεδρος της Pixar (μέχρις ότου εξαγοράστηκε από τη Disney, στην οποία το Διοικητικό Συμβούλιο διατηρούσε θέση και της οποίας ήταν ο μεγαλύτερος μέτοχος). Έχει χαρακτηριστεί ως οραματιστής στον χώρο των υπολογιστών και πολλές ιδέες του άλλαξαν τον τρόπο που οι καταναλωτές χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία. Ήταν από τους πρώτους που συνέλαβαν την ιδέα του οικιακού προσωπικού υπολογιστή. Ο Στηβ Τζομπς "ήταν ο μέγας ευαγγελιστής της ψηφιακής εποχής".



Μπιλ Γκέιτς

Ο **Ουίλιαμ Χένρυ Γκέιτς Γ'** (William Henry Gates III, γεννημένος 28 Οκτωβρίου 1955) είναι Αμερικανός επιχειρηματίας και πρόεδρος της Microsoft, μιας επιχείρησης λογισμικού που ίδρυσε με τον Πολ Άλεν. Κατά τη διάρκεια της σταδιοδρομίας του στη Microsoft έχει υπηρετήσει στις θέσεις του CEO και του προϊστάμενου αρχιτεκτονικής λογισμικού, και παραμένει ο μεγαλύτερος μεμονωμένος μέτοχος με περισσότερο από 8% του κοινού μετοχικού κεφαλαίου. Ήταν ο πλουσιότερος άνθρωπος στον κόσμο από το 1995 ως το 2006, σύμφωνα με τον κατάλογο δισεκατομμυριούχων του περιοδικού Forbes, με πρόσφατες εκτιμήσεις να βάζουν την καθαρή αξία της περιουσίας του κοντά σε 56 δισεκατομμύρια δολάρια. Τον Ιούλιο του 2007, το περιοδικό Forbes ανέφερε ότι η αύξηση στην αξία των μετοχών του Μεξικανού δισεκατομμυριούχου Κάρλος Σλιμ (Carlos Slim) έκανε τον Γκέιτς δεύτερο πιο πλούσιο άνθρωπο του πλανήτη.



5.Σύντομη Ιστορία του Ανοικτού Λογισμικού

Στις αρχές της δεκαετίας του 1950 οι οργανισμοί όπως το SHARE και το DECUS έφτιαχναν ένα μεγάλο ποσοστό από το λογισμικό το οποίο προσέφεραν οι εταιρείες λογισμικού μαζί με το υλικό των υπολογιστών τους. Οτιδήποτε μείωνε το κόστος ανάπτυξης του λογισμικού ήταν παράγοντας που βελτιώνει τις πωλήσεις του υλικού κι έκανε τις εταιρείες αυτές πιο ανταγωνιστικές. Αυτό όμως άλλαξε τη δεκαετία του 1960. Το 1965 η ADR ανέπτυξε το πρώτο εμπορικό προϊόν λογισμικού, το οποίο διένειμε ανεξάρτητα από μια εταιρεία υλικού. Η ADR συναγωνιζόταν ένα δωρεάν πακέτο λογισμικού της IBM, το οποίο είχαν φτιάξει αρχικά οι πελάτες της IBM. Η ADR πατεντάρισε το λογισμικό της το 1968. Το 1969 το Υπουργείο Δικαιοσύνης των ΗΠΑ κατηγόρησε την IBM ότι καταστρέφει τις επιχειρήσεις διανέμοντας δωρεάν λογισμικό με το υλικό της IBM. Έτσι το λογισμικό έγινε ένα ξεχωριστό, ανεξάρτητο προϊόν από το υλικό.



Πηγές : <http://docs.freebsd.org/doc/el/articles/bsd-gpl/history.html>