

Contra la máquina

Nos pareció increíble cómo trabajaban las máquinas que se utilizaban hace muchos años y la facilidad con la que una persona podía interactuar con estas sin darse cuenta. Era fácil que las personas cayeran en la errónea idea de que las computadoras utilizadas en ese entonces para los videojuegos, eran menos potentes que las que se tenían en las oficinas corporativas o industrias. Nosotros no fuimos la excepción, pues pensábamos algo similar hasta que reflexionamos sobre lo que leímos acerca de este tema.

Nosotros tuvimos la oportunidad, cuando éramos chicos, de ir a las maquinitas de la esquina y jugar algunos juegos de peleas, carreras, naves, etc., y honestamente nunca pasó por nuestra cabeza que un software de este tipo, que aparentemente se veía sencillo o como algo no tan importante porque está más enfocado al ocio, tuviera que ser ejecutado por un procesador potente. Quizás se deba a que en ese entonces no teníamos conocimientos de computación ni sentíamos curiosidad por lo que había detrás de la construcción del juego, solo pensamos en divertirnos. Como sea, ahora nos damos cuenta de que las máquinas enfocadas para videojuegos como las que no, tenían y tienen bastante similitud en cuanto a su estructura de procesamiento.

Nos resultó impresionante conocer la cantidad de recursos que demandaban los primeros videojuegos. A pesar de no contar con características gráficas tan impresionantes, como las se ven hoy en día, requerían de altas capacidades de memoria, además de la lógica que había detrás y que se implementaba para permitir a los jugadores realizar ciertos movimientos dentro de los juegos. Hasta el momento ninguno de nosotros ha recreado un videojuego de los más sencillos, como los de línea fija, pero reconocemos que debe ser una tarea no tan fácil de realizar.

Una de las cosas que también impulsaron el éxito de esta industria respecto al desarrollo de la simulación de la realidad y la imaginación, fue que se implementaron elementos de sonido, tal como se vio en el juego Astron belt. Consideramos que esto junto con la tecnología de discos láser, que permitían visualizar secuencias de imágenes o videos para darle una sensación profundidad al juego, contribuyó a la inmersión de los jugadores porque les proporcionaba una innovadora experiencia. Uno de nosotros probó un simulador con características parecidas dentro de una feria. Este simulaba un viaje al espacio y se puede decir que si se sentía un tanto real.

Otra cosa que nos llamó la atención fue que en el texto se dice que “los ordenadores se vendían en función de su potencial como fuente de juegos”. Estamos completamente de acuerdo pues hasta la fecha esto sigue vigente. Actualmente se sabe que gran parte de la comunidad gamer prefiere jugar en pc ya que tienen la libertad de elegir los componentes que desean para aprovechar al máximo sus juegos, y no solo los gamers, sino también los

desarrolladores o diseñadores gráficos que requieren de hardware muy potente y especializado para trabajar.

Lo pequeño es bello

Se trata de un artículo que habla de cassettes de almacenamiento. Estuvimos preguntándonos si alguno de los dos había escuchado sobre este concepto y para ambos es algo conocido, es donde antes nuestros abuelos o padres escuchaban música, estos famosos cassettes eran lo que hoy se conocen como discos, sin embargo, a nosotros no nos tocó convivir tanto con estos pequeños dispositivos de almacenamiento.

A pesar de que es un artículo pequeño, decidimos escogerlo principalmente por dos cosas; la primera de ellas es porque en clases hemos visto algunos conceptos de almacenamiento de los sistemas operativos como lo es la memoria principal (RAM,ROM,Caché), los discos duros, entre otras, y en segunda porque nos recordó a cuando empezó todo este tema de la recolección de datos mediante los cassettes. Obviamente remontándonos a que se trata de una revista de los 80's, por ello, actualmente, ya no se usan tanto este tipo de dispositivos, sin embargo, todavía existen algunos ejemplares a la venta más que nada como "recuerdo", ya que, hoy por hoy existen mejores alternativas para la acumulación de los datos.

Para este artículo decidimos realizar un mapa conceptual englobando lo más importante que recolectamos.

Lo pequeño es más bello

Cassette Convencional

Método: Barato y fiable

Velocidad deficiente: Tarda en cargar un programa o en búsqueda de información

Cinta: Rebobinar cada que se quiera usar

Cintas Flexibles

Velocidad rápida: Los programas se hallan con mayor facilidad

Usuario: Ofrece una lista de los programas y archivos del usuario

Conexión: Ofrece una conexión

Información: Se graba digitalmente y no por métodos de audio

Software: Incorporado en la unidad o en una memoria ROM conectada al ordenador

Cinta: Circula constantemente (como un ciclo)

Método: No tan fiable

Microdisco de Sinclair

Cinta: Cinta pequeña que circula de manera constante

Método: Fiabilidad sin comprobarse

Cinta Cassette Digital

Velocidad rápida: Almacenamiento veloz

Método: Fiabilidad comprobada

Creación de dispositivos: A partir de los cassettes digitales se crearon algunos como: Hobbit

Cinta: No esta en forma de bucle, sin embargo, no altera la velocidad. Se rebobina en ambos sentidos

Ordenadores: Se han incorporado aplicaciones de este tipo de cassettes en ordenadores como: Sharp PC-1251 y Epson HX-20

Futuro: Aun no hay especulaciones de que lleguen a ser remplazados