

Antonio Roblero Alejandro Jesus

Numero de cuenta: 316332046

Proyecto 1.

Fascículo 11

En este fascículo comienza con la sección de vuelos de fantasía, que nos habla en general de como el ordenador revolucionó y simplifico la simulación de distintos escenarios como lo son volar un aeroplano, un ambiente interestelar, etc. Por otra parte, se centra en como el simulador de vuelo expandió la forma en la que pueden ser adiestrados los pilotos ya que como bien se sabe muchas veces el conocer la parte teórica de un tema no garantiza que se pueda realizar la parte práctica de la misma. Se habla de cómo la computadora ayudó en gran medida por medio de una interfaz e imágenes de diferentes escenarios a realizar simulaciones pero no se hace hincapié al proceso llevado por la computadora en el ámbito de la programación, esto no fue de mi agrado ya que si bien es una revista cuyo propósito es ayudar a comprender mejor el mundo de la computación a personas que desconocían del tema se comprende el hecho de que no se pueda hablar de temas complejos o códigos grandes que se usaron para el simulador. Por otra parte, eso no justifica que prácticamente se haya dejado ese tema en segundo plano ya que en esa sección de lo único que se hace mención en cuanto a la parte técnica es el tamaño del programa del simulador que es de 64 kbytes, me hubiera gustado que se hablara de la lógica empleada para ciertas funciones del simulador como lo es la hora del día o de los problemas que se tuvieron durante el desarrollo para que no se sintiera tanto como un artículo de aviación y simuladores.

Después, tenemos la reseña de un equipo de cómputo ZX81 que en su época se presentaba como un ordenador económico para que las personas pudieran acercarse al mundo de las computadoras sin dejarse un riñón en el intento. El Sinclair ZX81 la describen como una versión mejorada de la ZX80 pero a un precio menor cosa que en la actualidad sería impensable pero no estamos aquí para criticar el capitalismo así que continuemos. Si bien el equipo es pequeño y barato esto no significa que no sea un computador ya que contiene todos los componentes necesarios para ser considerado uno como lo son el CPU Z80, una memoria RAM de 1K, una memoria ROM de 8K, entre otros componentes. Ya mencionamos la memoria RAM era de 1K pero esta se puede expandir comprando un extra de 16 Kbytes que se conecta en la parte posterior del ordenador y esto suena muy bien pero no todo puede ser bueno, uno de los problemas de esta expansión es que era una caja de plástico que al conectar esta no quedaba fija de una forma segura lo que ocasionaba que si la movías o al viento se le daba por generar una corriente de aire prepárate para decirle adiós a tu trabajo. Por su puesto los usuarios encontraron diferentes formas de solucionarlo, además al ser una computadora asequible para la mayoría de las personas esto dio pie al surgimiento de pequeñas empresas que ofrecían extras para la computadora desde RAM más fiables, conectores, etc. Otro gran era el problema era el teclado, pero esto ya se esperaba ya que si el precio era menor tenían que recortar en algunos aspectos, por lo que varios usuarios usaban el ordenador para ejecutar software comprado. Por lo que podemos concluir que el Sinclair ZX81 es un gran equipo de cómputo que ofrece todo lo necesario para ser un ordenador personal que si bien tiene fallas estas son tolerables gracias a su módico precio por lo que si hubiera estado en esa época lo habría adquirido sin dudarlo.

Continuando, tenemos un apartado que me pareció bastante interesante que es el de información clasificada, esto se debe a que plantean las problemáticas a las que se enfrentaron los programadores en aquel tiempo con respecto al espacio de almacenamiento. Se nos explica la importancia del contexto en los datos que muchas veces no se le da la debida atención y es que por sí solos los datos no tienen valor hasta que por medio de un proceso simple o complejo se

analiza teniendo como resultado información que nos puede ayudar tanto a la toma de decisiones como a la investigación científica. Menciono esto ya que en la sección tomaron esto como base para plantear la lógica que se usó para poder explicar por qué existe la estructura de datos conocida como matriz y es que la comparación que hicieron de los datos y los libros me pareció muy bueno para la comprensión del lector; el cómo asociaron el índice de un libro con el índice de una matriz, la importancia de su existencia para la búsqueda y procesamiento de información. Todo esto sin olvidar mencionar los pros y los contras de usar tanto la búsqueda secuencial como el archivo de acceso directo por lo que comprendemos que esto no se puede implementar en todos los casos ya sea por la limitación tecnológica de la época como por el costo que esto conlleva, haciéndonos conscientes que si bien un método no es el mejor en muchos casos es todavía necesario.

Siguiendo, tenemos los siguientes temas: conexiones útiles, estructuras de control y el acoplador acústico, los agrupo ya que a mi parecer tienen una problemática en común que se aborda de diferentes maneras y con esto me refiero a los estándares. Por un lado conexiones útiles y el acoplador acústico nos presenta este problema desde el punto de vista de los tipos de conectores que se tienen en los periféricos que se conectan al ordenador señalando que si bien algunas empresas intentaban establecer un modelo común para una categoría de periféricos, los fabricantes muchas veces hacían caso omiso o lo usaban adaptado a su dispositivo por lo que se puede decir que se tenía un falso estándar ya que en varias ocasiones se necesitaba un adaptador para la conexión con el fin de poder usar el periférico adquirido. También estructuras de control nos muestran su propia versión de la problemática, pero enfocado a la programación, concretamente en la representación de los caracteres; se han ido desarrollando diferentes maneras de representarlos desde el código Morse hasta el código Baudot pero todos tenían defectos que los hacían inviables. Hasta que llegó el código ASCII, como su implementación tenía más ventajas que desventajas se fue adoptando como un estándar que sigue vigente en la actualidad y es la base de muchas cosas que tenemos hoy en día.

Finalmente hablaremos un último tema que es el de Pioneros de la informática, que captó mi atención debido a que nos relata como Charles Babbage a partir del año 1823 se dedicó a la investigación y construcción de una máquina que se considera como una de las precursoras del ordenador moderno. Todo esto me hizo reflexionar que aun cuando Charles tenía un diseño similar al de una computadora moderna, los conocimientos necesarios y la voluntad de llevar a cabo su tarea no pudo finalizar su objetivo debido a la limitante que sufría tecnológicamente. Esto me hizo pensar que si hubiera tenido la tecnología hubiera podido finalizar su invento lo que probablemente habría cambiado el cómo experimentamos la computación hoy en día ya sea por un lado un avance mayor en cuanto a hardware, una lógica diferente para la programación o simplemente se habrían abordado las diferentes problemáticas de los ordenadores de una manera diferente. Todo esto me ayudo a comprender el valor que tiene el conocer la historia de cualquier tema que se desee estudiar como en este caso son los ordenadores ya que esto nos dará la base de la forma de pensar que se tuvo en ese momento para resolver los problemas que se presentaron para poder saber así por qué las cosas son como son en la actualidad con el fin de hacer nuestro este conocimiento y poder darle un nuevo sentido al aplicarlo de diferentes formas.

Referencias:

- Web8bits.com, Colección Libros, Enciclopedia Mi Computer. (2006). Consultado el 15 de Marzo de 2021, de <http://web8bits.com/Coleccion/Libros/Espanhol/MiComputer/MiComputer.html>

