

## **Tomo 23: MiComputer**

### **Reseña:**

El fascículo 23 cuenta con diversos temas los cuales hablan sobre los videojuegos que se desarrollaban en ese momento, herramientas que se empleaban para la depuración a través de paquetería. En ese momento estaba en auge el lenguaje BASIC, lenguaje el cual fue diseñado en 1965 por Kemeny y Kurtz en Estados Unidos en un principio para fines académicos o que no fuera tan técnico, por lo que se centraron en diversos tomos del artículo en este lenguaje.

Inclusive hay una sección en la que se relata como guía cuales son las buenas prácticas de programar con este lenguaje de programación y una comparación de este contra el lenguaje ensamblador ya que brindaba como ventaja en eficiencia y comodidad por encima del lenguaje BASIC

Otros temas de los que habla el fascículo es el auge del reconocimiento por voz, los primeros avances del procesamiento de lenguaje natural y sus avances, el procesador SinclairQL y las funciones sonoras que se podían emplear en el ATARI.

Respecto a los videojuegos, especialmente en los de estrategia y centrados en recrear el tema histórico de guerras del pasado como la Segunda Guerra Mundial o conquistas de la Antigüedad, en este tiempo realizaron grandes avances pues era compatible para diversos ordenadores como APPLE, IBM PC y ATARI. Además del ordenador, se necesitaba de periféricos como palanca o mango para poder controlar el juego. El artículo denota la dificultad o limitaciones gráficas que se presentaban en ese entonces, sin embargo, realizaban grandes obras como diversos climas en los mapas dependiendo de la estación climática o el lugar en el que se presentaba el usuario. De igual manera se preocupaban en que existiera cierta dificultad para el usuario y siguiera jugándolo, por lo que establecían ciertos mecanismos u obstáculos para que el usuario se incentivara en superarlos.

En la ultima sección del fascículo se relata la historia del primer ordenador programable del mundo, sus innovaciones y los grandes logros de esta máquina.

Algo que me pareció muy interesante fue la gran afición que se tenía en ese entonces por la programación y la electrónica pues gracias a los crecimientos de dichas áreas con los aportes de Turing o la llegada del transistor, fue que se pudieron crear diversas maquinas que impulsaron hoy por hoy lo que utilizamos en la actualidad.

Haciendo énfasis en este tomo, se relata como fue que se creó el primer ordenador programable en el mundo, elaborada por los profesores de la Universidad de Manchester el profesor Newman, el ingeniero en radares F.C. Williams y el encargado en el área de electrónica Tom Killburn al termino de la Segunda Guerra Mundial.

Dichos personajes se inspiraron en las maquinas previamente existentes y desarrolladas en Estados Unidos pues dicho país había alcanzado un gran impulso tecnológico. Dichas máquinas eran las desarrolladas por diversas universidades como la ENIAC, EDVAC o EDSAC, capaces de resolver múltiples operaciones, pero limitadas en memoria pues empleaban un dispositivo de memoria de mercurio. Al notar ellos esto, decidieron implementar algo mas eficiente en almacenamiento empleando rayos catódicos pues la retención y capacidad de memoria era mucho más rápida y eficiente.

Algunas características de esta máquina denominada como Manchester Mark I era el uso de transistores, la ejecución de una instrucción en 1.2 milésimas de segundo, uno de los más rápidos de su momento, el tubo de rayos catódicos implementado como almacenaje de información, la memoria de acceso directo, entre otros.

Dicha maquina tuvo gran éxito que tuvo un gran auge y se comercializó al público después de unos años antes que la UNIVAC, máquina empleada para aplicaciones de negocio muy popular y creada por los inventores de la ENIAC.

Este ordenador tuvo bastante influencia en los primeros ordenadores que construyó IBM ya que anteriormente había contado con diversos fracasos, aspecto el cual, a lo largo de la historia de las computadoras se ha caracterizado que se empleen los componentes o planos de otras máquinas para la creación de nuevas. En mi opinión la reutilización es algo que siempre existirá mientras la innovación prevalezca.

El predecesor de esta maquina fue el ordenador Atlas en 1962 el cual fue vendida a diversas empresas ya que podía realizar tenia un almacenamiento principal de 16 kb y una memoria en tambor de 8 kbytes.

## Bibliografía

- *Web8bits.com, Colección Libros, Enciclopedia Mi Computer.* (s. f.). web8bits.  
[http://web8bits.com/Coleccion/Libros/Espanhol/MiComputer/Fasciculo\\_023.html](http://web8bits.com/Coleccion/Libros/Espanhol/MiComputer/Fasciculo_023.html)
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (s. f.). *BASIC | computer language.* Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/technology/BASIC>