



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de ingeniería



Nombre: Perales Rodríguez David

Fecha de entrega: 18/Marzo/2021

Primer proyecto:

Realice este proyecto solo así que únicamente empleé mi número de cuenta y se me asignó leer el fascículo 17.

Comenzaré con el artículo llamado *Manejables y atractivos*, el cual abarca un tema que es de mucho interés para mí, la ergonomía en las máquinas cuyo fin es el de brindarle al usuario una mejor experiencia y reducir los malestares físicos al momento de usarlas.

Es necesario considerar que esta revista fue escrita en la década de los ochentas en medio de la denominada *era de los 8 bits*, cuando la salida de video ya podía ser a través de la TV, empezaron a existir los teclados y la programación se realizaba en BASIC. En esta época la calidad ergonómica de una máquina no era igual de importante que el precio y el rendimiento de esta, sin embargo, era fundamental saber como estaba diseñado nuestro entorno de trabajo ya que podrían presentarse problemas al momento de usar el equipo por mucho tiempo, de forma que la tarea de programar ordenadores se volvía más difícil. Para lograr una mejor experiencia como usuario se podían realizar algunas modificaciones al monitor (en caso de contar con uno) o al televisor, sin embargo, también era necesario considerar que tan cómodo era el teclado y que tan fácil se podía escribir.

Lamentablemente había pocos modelos bien diseñados y los que lo eran tenían un precio muy alto y sus arquitecturas eran incompatibles, algo muy común en la *era de los 8 bits*. Debo mencionar que me interesa mucho el tema de las máquinas de escribir *typebasket* y como se modificó la distribución de las letras surgiendo el teclado QWERTY (este teclado lo utiliza el equipo de cómputo que a continuación voy a mencionar), además, es interesante conocer que existió un teclado desmontable llamado Maltron, cuyas teclas estaban distribuidas como las máquinas de escribir *typebasket*, provocando limitaciones al momento de escribir. Finalmente, hay algo que me llamó mucho la atención y fueron los

conceptos de PEEK y POKE, ya que estas ordenes permitían modificar la distribución de teclas al modificar la matriz con ocho variables.

El fascículo 17 reseña al modelo de hardware *Tandy MC-10* que además de contar con un buen atractivo visual, era económico y ofrecía configuraciones propias de máquinas más caras. Este equipo contaba con las características de los equipos de la *era de los 8 bits* ya que contaba con un procesador MC6803 de 8 bits, un teclado QWERTY y un modulador de TV, el cual era el único medio para obtener una salida de pantalla ya que no contaba con conector para monitor.

La *Tandy MC-10* contaba con los dos tipos de almacenamiento, el almacenamiento primario y el almacenamiento secundario, para el almacenamiento primario disponía 4Kb nominales de memoria RAM (memoria de trabajo), la cual solo 3.142 Kb estaban disponibles para el usuario ya que se requería memoria RAM para la pantalla, debido a que se contaba con un procesador de visualización en video. Como almacenamiento primario también contaba con 8Kb de memoria ROM que tenía incorporada BASIC para realizar programas en esta computadora. Mientras que, como almacenamiento secundario este equipo era capaz de utilizar diskettes, algo muy nuevo en la *época de los 8 bits*.

Yo no sabía mucho acerca de las computadoras antiguas, fue hasta este semestre que empecé a leer acerca de las computadoras antiguas y me sorprende mucho como eran, ya que no contaban con interfaces gráficas y las computadoras estaban enfocadas a personas con grandes conocimientos en programación, he de mencionar que este fascículo tiene una sección de programación en Basic, y ahora sé porque me han dicho a través de los años que lenguaje Basic es de los más viejos. Además, es interesante ver como eran las placas madres de las computadoras antiguas a comparación de las actuales, pero sobre todo me impresiona lo caro que era tener una computadora en ese entonces, y gracias a que el mercado de la computación se volvió más “comercial” es que podemos contar con un equipo de cómputo.

Finalmente debo mencionar que leer este fascículo amplió mi conocimiento de las computadoras antiguas y que, sobretodo mi definición de sistema operativo estaba mal.