



Universidad Nacional Autónoma de
México

Facultad de Ingeniería
Laboratorio de Bases de Datos

Semestre 2021-2
Grupo: 5

Profesor: ING. GUNNAR EYAL WOLF ISZAEVICH

Alumnos: Juárez Pérez Hugo
Moreno Peralta Ángel Eduardo

18/03/2021

Proyecto 1:
Reseña del Fascículo 19 de la revista MiComputer

Contenido.

Hugo Juárez Pérez:

En la primera mitad la revista nos presenta 5 temas, y de acuerdo al tiempo en el cual fue publicado, se podría decir que el público objetivo para aprender computación era cualquier persona que tuviese el interés suficiente para adentrarse en este mundo ya que como se muestra en una de las secciones donde se reseña un modelo en ese entonces nuevo de computadora se puede apreciar lo sencillas que eran esas máquinas para los estándares de hoy en día.

Partiendo de que esta idea de que el público objetivo eran personas interesadas en la computación se da a entender este objetivo porque conceptos como el “mapa de memoria” e incluyendo los ejemplos de la sección de juegos de inteligencia se hablan de conceptos bastante más avanzados que algo que cubriría una revista o cualquier medio similar de computación para las masas.

Finalmente, a mí se me hizo bastante interesante la revista ya que se me hace curioso el enfoque distinto que se tiene al uso de la computadora personal. Ahora siendo algo indispensable para muchas personas, con lo que se lee en la revista es como si se tratara solo de una herramienta más, la cual hay que aprender a utilizar (programar) para poder realizar las tareas que nosotros queremos que realice por nosotros, que es de lo que se discute un poco en las secciones donde se presentan programas ejemplo y en otra donde se discuten como las computadoras se utilizan para abstraer problemas que podrían tomarnos una considerable cantidad de tiempo de ser procesados con solo poder humano.

Moreno Peralta Ángel Eduardo:

El fascículo 19 también habla acerca del Acorn Electron un dispositivo que demuestra el nivel de calidad manejado en esos tiempos, leyendo la forma en la cual hablan sobre el es observable el avance en la tecnología de esos tiempos. Citando unos cuantos datos de la máquina, tenemos que la computadora tiene cuenta con 64

Kbytes de memoria ROM y 32 Kbytes de RAM, cuenta con un cristal de reloj con una velocidad de 1.79 MHz, usando BASIC para la escritura de sus operaciones, cuenta con un teclado que simula un estilo de máquina de escribir y el detalle más importante, hacen énfasis a la facilidad con la cual se programa con la máquina.

Este tipo de cosas me gusta de leer revistas antiguas, permiten observar lo que anteriormente se pensaba de las máquinas y de lo que en ese momento era considerado “Lo mejor del mercado”, “Lo mejor en el momento”, “Lo que permite la mejor facilidad”, esto obviamente comparado con los modelos del mercado actual demuestra la diferencia en las capacidades de una máquina de 1984 y una de 2021.

El tiempo no es un obstáculo cuando se trata de hablar de desarrollos en la inteligencia artificial, más cuando se trata de cosas como el desarrollo de juegos, para un aficionado a la computación y a la programación, el hecho de crear algo como un ajedrez forma parte de los deseos de alguien que aprecia todo esto, y como se menciona en la revista, no es porque haya pocos códigos que hagan cosas así, si no por el reto de hacer algo así. Lo interesante es que además del planteamiento, se muestra y explica una posible solución a un problema que podríamos definir como de inteligencia artificial, el juego de piedra, papel y tijeras, pero en su variante escrita en BASIC.