Articulo 1

Comodore Vic-20

En el año de 1981 salió al mercado esta computadora de la compañía Comodore la cual entre sus características más destacadas fue el ser la más pequeña de esta compañía la cual tenía unas dimensiones de 40 cm x 21 cm x 7.5 cm y un peso de 1.8kg, esta se podría decir que fue el modelo Slim de la computadora PET a que esta compartía el procesador 6502 y la misma ROM, no tenía los mejores componentes lanzados por Comodore.

El cambio más notable adicional al tamaño fue la capacidad grafica la cual estaba formada por 23 líneas de 22 caracteres lo cual daba una resolución de 184x175 pixeles y ofrecía máximo de 16 colores.

Su teclado constaba de 62 teclas tenía mayúsculas y minúsculas más aparte con SHIFT se podía acceder a 8 funciones programables.

Una de las mayores contras que tenía el Vic es su capacidad de memoria reducida solo tenía cinco kbytes, que después de que el sistema operativo había utilizado RAM para la pantalla y para demás prestaciones quedaban reducidas a 3,5 kbytes pero no todo era malo ya que mediante expansiones de memoria mediante un adaptador de 16 kbytes, otro de 8 kbytes y un tercero de 3 kbytes para cual poder disponer memoria de diversas fuentes.

Tenía puertos para sus periféricos como impresora, unidad de cassette y una unidad de disco todas de la compañía, también cuenta con un puerto para periféricos varios.

Articulo 2

En 1971 Nolan Bushell Puso su modelo de tragamonedas en California, esto puede que sea el origen de las máquinas de videojuegos arcade. Con el Pong un juego que era de competencia pvp.

Taito en 1977 donde se dio el éxito de estas máquinas con el juego de space invaders conocido y famoso hasta hoy con numerosas copias de este concepto, en sus orígenes utilizaba un televisor monocromático. Este es un ejemplo de cómo un buen juego sin la necesidad de innovación en hardware y software pudo causar tanto impacto en la sociedad de ese entonces.

Desde ese punto al ver el amplio público que disfrutaba de este entretenimiento, la poca diferencia entre hardware necesario para jugar este y el que las personas tenían en sus hogares. El enfoque cambio hacia el aprendizaje de como generar entretenimiento con programas.

Desde ese punto los ordenadores (PC) se siguen vendiendo en función de su potencial como fuente de entretenimiento, el desarrolladores podían llegar a usar 1 000 000 de bytes y tener gráficos como ordenadores especializados para ello como los usados por diseñadores o arquitectos , a comparación de en la actualidad donde los juegos pesan una media de 40 gb y las actualizaciones llegan a pesar gigas.

Se puede decir que parte de los adelantos es gracias a los juegos y a cumplir con sus requerimientos hicieron que los procesadores de 16 tuvieran que ser cambiados a los de 32 ya que ocupaban manejar cantidades de memoria mas grandes y el aumentar la velocidad de reloj en estos. Los fabricantes respondieron con el 8086 y el 68000.

Las necesidades hicieron que se desarrollaran chips especializado en gráficos o sonido, la Atari ocupaba ambos chips diseñados por la empresa Comodore.