

## ***PROYECTO 1: Revisión del fascículo 20***

### ***Modelos de hardware: Memotech MTX 512***

Un hecho, el cual nos llamó la atención, en ese entonces los fabricantes ya se empezaban a preocupar por la estética que presentan sus productos, ya no sólo importa que el producto sea funcional, sino que sea elegante o sofisticado en su diseño, esto fue un gran cambio en la forma de percibir a las computadoras, pues anteriormente solo estaban enfocadas en el ámbito empresarial, pero ahora se van a dirigir a un nuevo grupo el cual comprende, ahora también, a personas relacionadas con la programación, es decir un grupo más grande de personas.

La tecnología de aquel momento, ya permitía tener computadoras lo suficientemente pequeñas como para tenerlas en casa o un lugar pequeño, para la Memotech MTX 512 se tienen dimensiones de 488 x 202 x 56 mm. Claramente se trata de un producto dirigido a programadores o entusiastas, aún no se puede consumir contenido multimedia como lo permitirían posteriormente las computadoras y no es del interés público tener un ordenador en casa.

Este punto de vista se ve reforzado gracias a que los entusiastas de la computación prefieren y les es de gran ayuda saber las especificaciones y estructuración de la computadora, para esto, la empresa especifica cada uno de los componentes que integran a la computadora en los instructivos, tanto a nivel software como hardware; como menciona la reseña del producto, no se esconden secretos al comprador, esto de cierto modo la hizo más atractiva a los nuevos compradores pues la consideraban una máquina “abierta”.

La Memotech trabaja con lenguajes de programación específicos: Basic, ensamblador y Noddy. Al parecer el uso de Basic era un estándar para muchas de las computadoras en ese tiempo.

Posteriormente la incorporación del lenguaje Noddy permitió que el uso de la máquina también fuera para usuarios inexpertos, esto quiere decir que no podía realizar operaciones aritméticas, más que nada estaba orientado al manejo de texto, de cierta forma esto daba una idea que ahora la máquina era ideal para empezar en el mundo de las computadoras para casa,

Por cierto, no se habla del sistema operativo, pero funciona con CP/M, un sistema operativo monolítico que se desarrolló en la década de los setenta y que su uso se extendió a la de los ochenta, con esto nos da a entender que en ese entonces la interfaz con el usuario aun no llegaba a ser crucial o de importancia para las empresas.

Algo que también destacamos que es importante, es que menciona el MSX standard. Que básicamente es un grupo de especificaciones que deberían considerarse en la fabricación de la computadora para lograr que el software desarrollado en una de estas máquinas sea compatible con aquellas bajo el estándar MSX.

Evidentemente se realizaban esfuerzos para evitar hacer software específico para cada modelo de computadora. La Memotech MTX 512 no cumple cabalmente con las normas, por lo que no es una computadora MSX, aunque casi se le podría considerar así.

También hablando del punto de vista del software, el campo se empezaba a expandir, pues anteriormente solo se preocupaba que la computadora funcionara para poder hacer operaciones aritméticas, pero ahora su uso era más variado y se empezaba a enfocar en la educación, cosa que hoy en día sigue sucediendo y da paso a la siguiente reseña.

## ***Software: Frente a la realidad***

Para ese entonces, como nos dice el artículo, una de las aplicaciones que va tomando gran relevancia es la simulación; este hecho es muy importante, ya que se comienzan a diversificar las actividades que se pueden realizar en una computadora, lo que, a su vez, irá cambiando gradualmente el mercado de los ordenadores personales.

La implementación de simuladores por computadora es muy conveniente, pues permiten la formación en ciertas áreas del conocimiento, por ejemplo, en medicina, de futuros profesionistas (o simples curiosos) evitando utilizar recursos más allá de los computacionales. Evidentemente, en los años ochenta aún no eran un producto

maduro en cuanto a desarrollo, pero seguían mejorando según la tecnología lo permitiera. Los simuladores se consideraban prácticamente juegos recreativos, con la particularidad de que eran complejos y realistas.

El gusto por el desarrollo de la simulación ha persistido sin importar el paso del tiempo, tal es el ejemplo que hoy en día, es de gran utilidad para la práctica y simulación de procesos que se llevarán en la vida real, como operaciones por los doctores, manejo de maquinaria y vehículos e incluso exploraciones de minas, no obstante el uso que hoy en día se le asigna trasciende a muchos más campos, no solo en el ámbito educativo sino también, por ejemplo, el entretenimiento, como los juego de realidad aumentada.

Con todos estos cambios la computadora se empezaba a proyectar como una herramienta que se iba a llegar a utilizar en el día a día y además en distintos aspectos, como por ejemplo en lo profesional, en la educación y posteriormente en la vida diaria. Esto cambiaría de gran manera no sólo la forma en que se utilizaban las computadoras, sino también en la forma que se concebían, componían, e incluso, vendían. Poco a poco el mercado de las computadoras crecería y llegaría a un sector de la población menos interesado por la cuestión técnica de las máquinas.