

Nuevos Mandos

A lo largo de la historia de las computadoras personales es posible observar un sin fin de cambios no sólo a nivel de software y sistema operativo, sino también a nivel de hardware. Desde la aparición de la primer computadora personal en 1970, observamos un gran cambio al pasar de un sistema con el que el usuario sólo podía interactuar con él a través de un conjunto de leds e interruptores, a máquinas más complejas que contaban con una pantalla para mostrar información y en algunos casos teclado, y/o algún tipo de mouse para ingresar datos.

En cuanto al hardware se refiere, una parte significativa de cambios han sido aplicados a los periféricos; pero si nos damos a la tarea de buscar computadoras personales desde las primeras hasta las más actuales nos daremos cuenta que lo que en realidad cambia es la presentación de dichos periféricos; a lo que nos referimos con lo anterior es que, una computadora en su mayoría se compone de: pantalla, teclado y mouse; a reserva de las computadoras que han implementado pantallas táctiles y touchpad en las que no es necesario ni el teclado ni el mouse pero a comodidad del usuario es posible utilizarlos sin ningún problema. Entonces a lo largo de todos estos años de evolución y cambios a la computadora, ¿qué ha pasado con los periféricos?

En el artículo Nuevos mandos, nos proponen dos innovadores mandos en forma de palanca que cambiaron por completo nuestra forma de interactuar con la computadora.

Le Stick es el primer dispositivo que dejó atrás los mecanismos a los que estamos acostumbrados, es una vara que se sostiene en el aire de forma vertical y a partir de la inclinación en la que el usuario la mantenga se verá reflejado en la computadora, en la parte superior se tiene un pulsador de disparo. Investigando un poco más por nuestra cuenta, nos percatamos que este mando es el precursor de los joysticks usados para los videojuegos y en su época llegó a costar \$40 dólares.

Por otra parte se encuentra la *Trickstick*, que utiliza mecanismos más innovadores para transformar los movimientos manuales en señales como el zumbido de las redes eléctricas de las casas, éste hecho fue el que más llamó nuestra atención pues no conocíamos la existencia de este fenómeno. A diferencia del dispositivo anterior, el autor menciona que “su fiabilidad y rendimiento aún están por verse” lo que nos indica que para el momento en el que la revista fue publicada no se había lanzado al mercado; quisimos investigar si en la actualidad ya existía pero no encontramos información alguna.

Lo que nos llamó la atención de éste artículo fueron las propuestas de dispositivos que nos mostraron, una que evolucionó a una forma conocida y

muy útil en el presente; y la otra que propone una tecnología innovadora. En este punto es necesario preguntarse, por qué si estamos en la época en donde el desarrollo de la tecnología ha tenido un auge, nos hemos quedado estancados en la utilización de los dispositivos de siempre.

Tandy MC-10

En el fascículo 17 de la revista MiComputer (publicado durante la década de los 80's) se hace una reseña de la Tandy MC-10, donde MC significa Micro Color, una computadora desarrollada por Tandy Radio Shack, cuenta con un procesador MOTOROLA 6803, que no era uno de los chips más populares de la época como el z80 o el 6502, y un reloj de 4.4 MHz.

Llama la atención que en la reseña se menciona de forma relativamente extensa como se siente utilizar el teclado, sobre su distribución, además de un poco de la interacción que se tiene a través de él con la computadora. La reseña también explica un poco los componentes de la máquina relatando que son y para que se utilizan en la computadora, se indica que el hardware posee un bus extra que podría utilizarse en el futuro para agregar componentes periféricos o más memoria, se menciona que el hardware cuenta con un modulador de tv para enviar señales de video a una televisión.

La computadora cuenta únicamente con el lenguaje BASIC 1.0 de Microsoft que en nuestra época sería algo totalmente absurdo pero en la época era importante tomarlo en cuenta a la hora de elegir una computadora. También es interesante ver la descripción que se hace de la visualización en pantalla y de las opciones de personalización de la misma, ya que es una parte bastante amplia de la reseña, resulta irónico que la computadora se llame micro color y tenga pocos colores disponibles. La Tandy MC-10 no era apta para juegos debido a que no es compatible con los mandos necesarios para jugar los juegos de la época. Una de las cosas que nos pareció más extraña en la MC-10 es que cuenta con un mando de borrado que permite liberar la memoria, además cuenta con un puerto para crear una red con otras Tandy MC-10.

Otra cosa destacable es que al haber sido una época en que las computadoras y este tipo de revistas iban dirigidas a expertos o aficionados al tema se hace todo un desglose de los componentes internos de la máquina, lo que hoy en día es un poco más complicado de encontrar, al menos para un usuario común.

Es muy interesante ver las cosas que resultaban importantes a la hora de elegir un equipo de cómputo en aquellos años, algunos que hoy en día resultan triviales o quedan completamente obsoletos (como los colores de la pantalla, la sensación de utilizar el teclado o el, muchas veces único, lenguaje de la computadora), en la reseña también podemos ver algunas

Mi computer

Fascículo 17

características bastante peculiares como el mando de borrado o la interfaz para cassette, además del muy simple sistema de enfriamiento.