

Alumno: Ibarra Badillo Omar

Número de cuenta: 314073804

Fascículo 01

Sinclair Spectrum

Sinclair Spectrum fue una pequeña computadora de “gran memoria (48KB)” (para esos tiempos donde no se necesitaba gran capacidad de memoria), en esa época la Sinclair Spectrum fue muy popular debido a su bajo costo y varias empresa empezaron a fabricar varias cosas que eran compatibles con esta computadora, tanto programas como accesorios.

Para esos tiempos tenía un control de sonido muy insignificante pero de lo que se jactaban era de su capacidad de crear gráficos a color.

Esta computadora además de que se le podían programar varias cosas (en varios lenguajes de programación como BASIC, FORTH, PASCAL, LISP, LOGO y PROLOG) también contaba con algunos juegos diseñados especialmente para esta.

En general esta computadora es de las pioneras en el ámbito del cómputo personal, su poder en comparación con una computadora actual es insignificante pero para esa época era lo que para nosotros es una computadora actual o incluso mejor puesto que antes no era tan común el uso de la computadora.

Esta computadora se podía usar para jugar aunque también había programas que te podían ayudar en labores en cuanto a trabajo, lo que la hacía una computadora atractiva para el público.

Esta computadora no contaba con tantos recursos en cuanto a hardware como ahora puesto que no había programas que los necesitaran, además de que la tecnología de esa época limitaba a las computadoras y apenas se estaban pensando en computadoras personales.

Su almacenamiento tampoco era muy grande puesto que antes no se pensaban en grandes paquetes de información que pudieran llegar a pesar tan siquiera MB en comparación a la época actual en la cual hay muchísimos que llegan a pesar GB o incluso TB.

Aterrizando esto con algunos conceptos en clase, esta computadora esta computadora ya contaba con un concepto de abstracción de almacenamiento puesto que las personas ya podían guardar sus programas en “unidades de almacenamiento” para después ejecutarlos aunque en estos tiempos lo que no se pensaba era en unificar arquitecturas y cada fabricante sacaba sus propias arquitecturas y por lo tanto los fabricantes de otros dispositivos tenían que fabricar cosas específicamente para cada dispositivo.

En conclusión esta computadora era todo un éxito en su época puesto que su precio era accesible y desde su salida ya contaba con variedad de juegos y programas lo que la hacían aún más llamativa, pero esta apenas era un pequeño paso en la historia de la computadora puesto que no tiene comparación a la computadora actual, por esos años apenas se

empezaba a realizar cosas más serias con la computadora, y se empezaban a hacer avances tecnológicos que impulsarían a la industria de la computación.

Control del ordenador

Para que una computadora pueda funcionar es necesario que exista el software puesto como se menciona en la lectura “sin él , el ordenador no es más que una masa inerte de maquinaria electrónica”, el software se comunica con el hardware y esto hace que la computadora funcione, para esto se comunican mediante lenguaje máquina.

En el artículo se menciona que en esos tiempos si tu tenias un juego para un software era muy probable que no funcionara el otro, puesto que como lo vimos en clase antes había una gran variedad de computadoras las cuales eran incompatibles, se daban ejemplos en los que si te querias comprar un programa, normalmente tenía que venir con instrucciones que te indicaban cómo empezar a usar este programa, aunque a veces estas no eran tan claras que incluso algunas veces ni siquiera se alcanzaba a usar el programa de lo imposible que era de interpretar , a diferencia de los programas de hoy en dia que prácticamente todo es siguiente, siguiente, siguiente para instalar y empezar a usar un programa.

También se habla de los programas que van facilitando la vida de las personas y da varios ejemplos en los que con un programa se podría solucionar varios problemas. Se hablan de distintos tipos de software como para editar textos, llevar labores contables, administrar archivos, hacer cuentas y para jugar. Una persona común es muy lenta mientras que una computadora la mayoría de la veces es mas rapida y más eficaz , por ejemplo al momento de redactar un texto la persona puede tener errores y al momento de corregirlos podría manchar su trabajo pero con un editor de texto solo seria cuestion de borrar y como si nada hubiera pasado, tambien una computadora puede realizar una operación compleja en cuestión de fracciones de segundo mientras que el humano hasta podria tardar mas de una hora, por decir algo, además las computadoras pueden obtener información en cuestión de fracciones de segundo y el humano tardar mucho más, y así muchas otras cosas más que puede hacer una computadora mejor que algún humano.

En la lectura se menciona cómo se iban realizando programas mas y mas especializados en ciertas áreas para mejorar la vida de las personas y como podemos darnos cuenta, en la actualidad esto está creciendo demasiado, cada día se están creando nuevos programas cada vez más específicos en cierto problema, incluso a tal manera que muchos empleos de antes ya no los hacen los humanos, sino un programa de computadora.

En conclusión, el software en esos momentos estaba ayudando mucho a las vidas de las personas pero las personas en esos tiempos no eran dependientes del software puesto que esta tecnología estaba en sus inicios, hoy en día en cambio, prácticamente si nos faltara el software el mundo simplemente caería en caos puesto que ahora dependemos mucho de esta herramienta, puesto que se ha vuelto indispensable para desarrollarnos en nuestro dia a dia.

Referencias:

http://web8bits.com/Coleccion/Libros/Graficos/MiComputer/pdf/Fasciculo_001.pdf