



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

Sistemas Operativos Semestre 2019-2

Proyecto 1. Reseña Fasículo 3 Home Computing

Integrantes:

Garcia Cabrera Orlando Anselmo 314263135

Rodríguez Agiss Zuriel Uzai 417101877

Fecha de entrega : 26 / Febrero / 2019

Commodore 64

En la actualidad damos varias cosas por sentado en el mundo de la tecnología, como los procesadores de última generación y las memorias RAM de gran capacidad. Pero olvidamos que para haber llegado a este punto se tuvo que ir dando un avance que si bien fue exponencial técnicamente hablando, tuvimos que pasar por periodos en los que el mundo de la informática era un privilegio. En este panorama fue cuando se desarrolló el Commodore 64.

El Commodore 64 fue un ordenador protagonista de los años 80s y 90s su lanzamiento fue todo un éxito, debido a que estableció un parte aguas por las prestaciones que ofrecía. Entre estas se encuentra una memoria ram de 64 kilobytes, que comparandola con las actuales entre 4 y 8 GB no es nada , sin embargo con ella se permitió un alto rendimiento implementando programas con alta calidad de “gráficos”, es decir apta para videojuegos. En lo personal este ordenador nos provocó mucha atención debido a que somos fanaticos a los videojuegos por otro lado fue el concepto que en nuestro punto actual de la historia podríamos llamar modularidad, solo te vendían el “ CPU con teclado” , gracias a su arquitectura era compatible con diversos periféricos, ya que la debias conectar a tu televisión para observar la salida o también conectar una unidad de disco duro , impresora, video, sonido e incluso mando de juegos.

El aspecto importante con los gráficos fue la facilidad que permitió implementar gráficos dinámicos y de alta resolución , nos provoca esa nostalgia al recordar las maquinitas de la tortillería de la esquina, complementado con la alta calidad de sonido. Estos puntos anteriores nos hace imaginar a un niño esperando en navidad su commodore 64 como nosotros esperamos un xbox, o celular de última generación.

Por otra parte, logramos comprender que no era un ordenador para cualquier usuario debido a que se necesitaba un conocimiento previo sobre lenguajes de programación, tales como basic, logo, pilot, forth, pascal, que para ser sinceros ninguno se nos hace conocido. Además logramos identificar que aún no se manejaba el término de multiprocesamiento, debido a que solo cuenta con un solo cerebro que era el encargado de la entrada y salida del sistema, el 6510.

Reenvio total

La memoria humana y la memoria física de un ordenador es muy similar y muy diferente. Por un lado se parecen en el sentido de que su acción principal es recopilar experiencias y estados para el futuro. La diferencia está en el modo en el que ambas se desarrollan, y las limitaciones que ambas poseen.

Estamos aún a muchos años de distancia de poder entender a plenitud el funcionamiento real de la mente humana. La memoria informática por otro lado podemos entender mejor, dado que está construida con base en nuestra interpretación de una comunicación eficaz de información. Mientras que por un lado la computadora tiene dos memorias; una secundaria o volátil que almacena información de uso inmediato para los usuarios así como programas cargados, y una memoria primaria donde la memoria puede yacer aún cuando la computadora no esté en operación, los humanos tenemos memoria de corto y largo plazo. La diferencia básica está en que los humanos no necesitamos necesariamente transferir nuestro conocimiento o recuerdos de nuestra mente inconsciente a la consciente, y la memoria informática si necesita hacer el salto de la memoria secundaria a la memoria principal para que pueda ser usada.

Otra diferencia elemental está en la manera en que la información es almacenada y por ende accesada en el ordenador. En los humanos no es muy claro si hay un orden, y por ende aún estamos muy lejos de genuinamente comprender la manera en la que somos capaces de acceder a la información en nuestra psique. En los ordenadores sí. En la arquitectura del momento la información era almacenada byte por byte en ubicaciones de memoria identificadas por una localidad. Esto permite al ordenador acceder a la información de manera más controlada, y mantener un registro para uso a futuro.

Si bien los computadores de entonces, y aún los actuales distan mucho de ser capaces de almacenar y acceder a la información de manera tan eficiente como nosotros lo hacemos, los desarrollos en el área de electrónica e informática nos permiten compensar dichas deficiencias e incluso superarlas.

Fuentes de Consulta:

G. Jefferson. et al. MiCompuer. (1983) Curso práctico del ordenador personal, el micro y el miniordenador. Volumen I. Fascículo 3. Consultado en web.