Primer Proyecto de Sistemas Operativos 30/08/2018

Luis Alberto Moreno Morua

MiComputer Fascículo 9

Cómo artículos extra hubo dos que me llamaron la atención: “Juegos de aventuras” en la parte de software y “La era de los portátiles” en la sección de hardware.

El primero lo encontre sumamente interesante pero difícilmente trataba temas que se pudieran relacionar con la clase, a excepción de uno, que tiene que ser la escencia de todo juego: La interactividad con el usuario. Como veíamos en clase, originalmente las computadoras ( y por ende el software), estaban diseñados de una forma poco amigable, que pedían al usuario tener un conocimiento importante del hardware y habilidades de programación. Esto junto a sus altos precios convirtió a las computadoras en algo inaccesible durante mucho tiempo, y genero dos “corrientes” importantes en cuanto al diseño de software: El software hecho de programador a programador, y el creado por un programador para un usuario final. Y es ahí donde me sorprendió el artículo. Mientras te explicaba que era un juego de aventura, exponía ideas para hacer tu juego (programa) más accesible y generar una experiencia placentera para el usuario. Yendo desde la interfaz gráfica, hasta mostrar un resultado con cada acción que se realice en el programa (cosa que no hace Linux y lo vuelve aterrador y confuso para un usuario inexperto).

El segundo articulo se mezcla mejor con los temas de clase. Aborda la portabilidad de las computadoras en su tiempo, que con las mejoras tecnológicas se vuelven cada vez más pequeñas. Y mencionan un punto que me pareció muy interesante y no lo tenía en cuenta: Es muy importante la usabilidad al momento de achicar un producto. El texto menciona que aunque los chips se vuevan cada vez más pequeños, hay partes en una computadora (como la pantalla o el teclado) que límitan que tan pequeño puede ser un objeto. No nos sirve una computadora con un microteclado y una micropantalla (a menos para usos generales). Y creo que eso explica la evolución de los celulares: De ser maletines o ladrillos enormes pasaron a volverse objetos cada vez más compactos, e incluso con miniteclados como un blackberry, sólo para agrandarse de nuevo a un tamaño más “cómodo”, priorizando algunos elementos cómo la pantalla.

Otro punto que resalta el artículo es la mayor complejidad que van a ir alcanzando las computadoras gracias a el avance tecnológico, que nos permite poner cada vez más componentes en una misma área. Esto es algo que hemos experimentado. El texto habla con emoción sobre el uso de la voz para controlar una computadora, e incluso poder recibir respuestas de ella, que es algo que se ha estado perfeccionando recientemente con Siri, Cortana, etc. Igual hemos visto las capacidades y velocidades de los componentes electrónicos aumentar, pero como hemos visto en clase, una computadora no sólo es un procesador veloz o una enorme memoría. Los componentes interactúan entre ellos de formas que pueden anular por completo cualquier mejora aparente.

Y por último la computadora que muestra la revista es la Epson HX-20. Que según el texto es de los primeros ordenadores en poder considerarse realmente portátil. Su principal ventaja es su pantalla de cristal líquido, que le permite deshacerse de los enormes bulbos necesarios para generar imagen. Además de contar con accesorios importantes para la época, como su miniimpresora y su lector de minicasettes. También cuenta con la ventaja de ser totalmente programable en BASIC. Algo que me gusto de leer su pequeña publicidad es que la sentí bastante directa,informativa y realista. Quizá porque las computadoras en esa época eran más fáciles de entender, pero al consultar sobre computadoras actuales en específico la información se vuelve más escasa y confusa, como si se limitaran a decir: ¡Compra está porque es mejor que las demás!