

Fichas de la Exposición de SSOO unificadas.

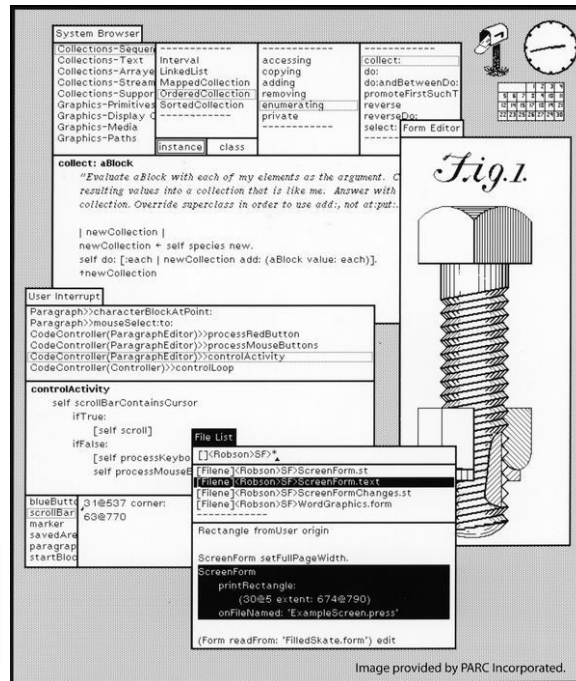
Carlos Manuel Cabello Colmenares, Comité de Programa.

Se incluyen en este documento, algunas fichas de los SSOO que finalmente se imprimieron y expusieron hechas por Carlos Manuel Cabello.

1. Xerox ALTO
2. Windows 1.1 de Microsoft
3. Programma 101 de Olivetti
4. Commodore 64 de Commodore International

Xerox ALTO

El primer ordenador personal con Interfaz gráfica de usuario



Desarrollado en 1973. Muy pocas unidades.

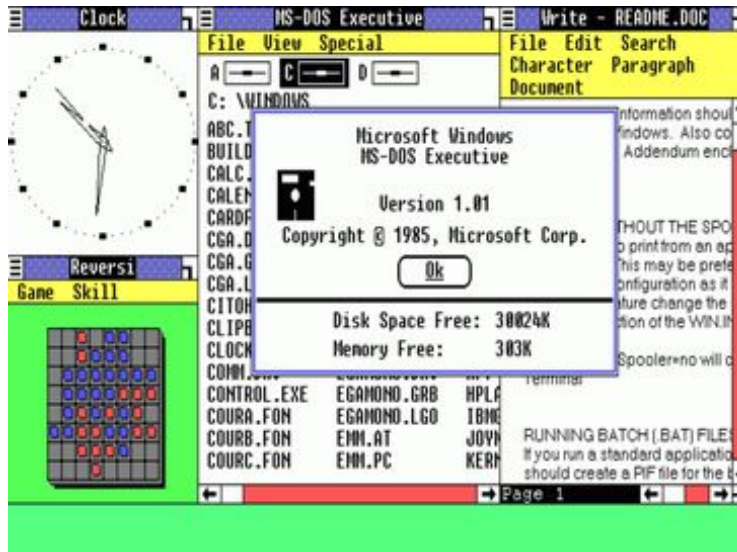
El primero que utilizó la metáfora de escritorio y una interfaz gráfica de usuario (GUI), así como un ratón.

El Alto fue inicialmente concebido en 1972 en un memorando interno escrito por Butler Lampson y diseñado inicialmente por Chuck Thacker.

En 1979 Steve Jobs concertó una visita a Xerox PARC, en la que el personal de Apple recibiría una demostración de la tecnología de Xerox a cambio de que ésta pudiese comprar acciones de Apple. Después de dos visitas, los ingenieros de Apple usaron los conceptos del Alto para incorporarlo a Apple Lisa y a los sistemas Macintosh. El resto es historia.

Windows 1.1 de Microsoft

El primer Windows



Lanzado en noviembre de 1985.

Precio de \$99.

Escrito en BASIC. 16 bits, núcleo monolítico.

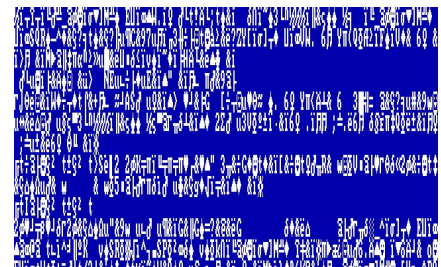
Requerimientos mínimos:

- 256 kb de memoria RAM.
- Una tarjeta gráfica
- Dos unidades de disquetes.
- Plataforma Intel 8088

Aunque era mejor que el ya conocido MS-DOS, ya que era más simple y ofrecía menos complicaciones, Windows 1.0 no fue una gran mejora ya que no había iconos para los ejecutables o grupos de programa, no tenía soporte real para multitarea, etc. Además seguía ejecutándose como una aplicación para el MS-DOS por lo que usaba el kernel de MS-DOS.

No tuvo muy buena crítica pues se requería un ratón para manejarse por la interfaz. “¿Quién querría un periférico para controlar su ordenador?” Parece que todo el mundo.

Ah sí, también tenía pantalla azul. Aparecía si Windows no podía arrancar correctamente. Algunas cosas nunca cambian.



Programma 101 de Olivetti

¿El primer ordenador personal?



Comercializada desde Octubre de 1965.

Precio de salida \$3,200 ¡Que serían \$22,000 actualmente!

Se la conoce también por P101 o “Perottina”, por su creador Pier Giorgio Perotto.

La podemos considerar una calculadora programable con impresora, una calculadora de escritorio. Así se comercializarán más tarde productos similares.

La Programma 101 es capaz de calcular las cuatro funciones aritméticas básicas (suma, resta, multiplicación y división), además de la raíz cuadrada, valor absoluto y parte fraccionaria. También limpiar, transferir, intercambiar y detener una entrada.

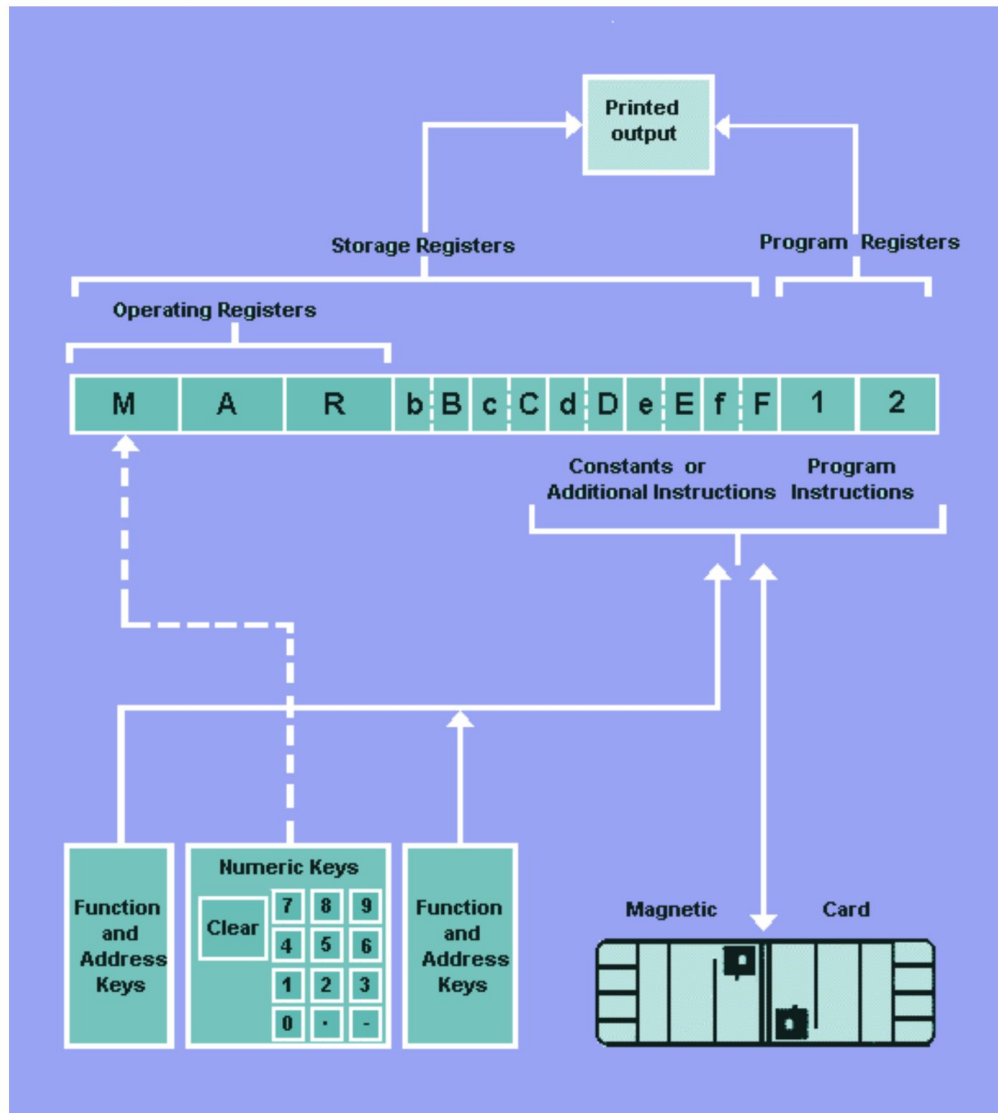
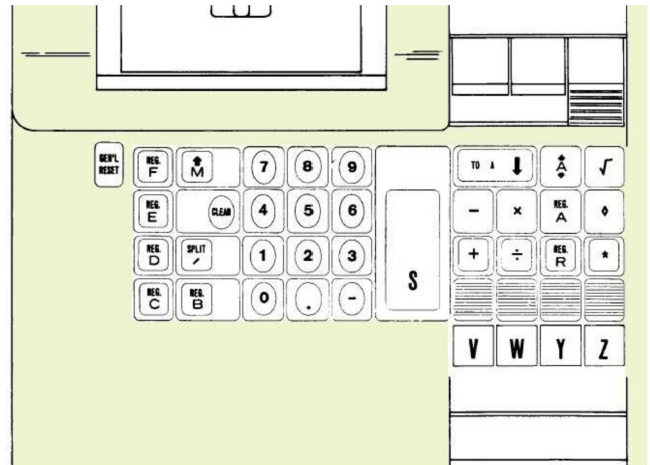
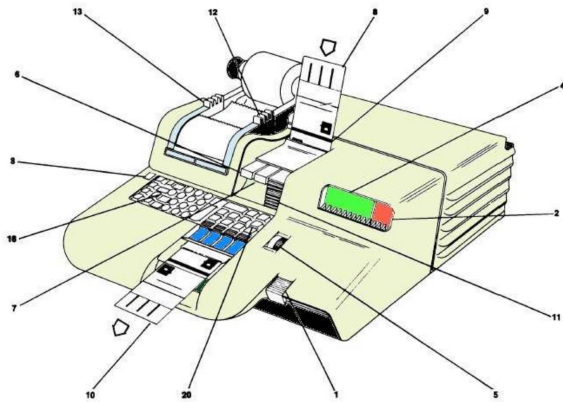
La programación era similar al lenguaje ensamblador, pero simple, ya que había menos opciones. Dirigía el intercambio entre los registros de la memoria y los registros de cálculo y las operaciones en los registros.

Los programas almacenados podían ser grabados en las tarjetas de plástico de aproximadamente 10 cm x 20 cm que tenían una capa magnética en un lado y una superficie para escribir en el otro.

¡Escanea para ver el manual!



Diagramas del manual



Resumen de las instrucciones

Mathematical instructions:

[register] +	Add	Adds M or <i>register</i> to A.
[register] -	Subtract	Subtracts M or <i>register</i> from A.
[register] x	Multiply	Multiplies M or <i>register</i> to A.
[register] :	Divide	Divides M or <i>register</i> by A.
[register] √	Square Root	Square root of M or <i>register</i> into A.
A↓	Absolute Value	Absolute value of A into A.

Transfer instructions:

register M↑	Copy from M	Copy M into <i>register</i> .
register A↓	Copy into A	Copy <i>register</i> into A.
register A↑	Exchange A	Exchange A and <i>register</i> .
/ A↓	Copy decimal part	Copy decimal part of A into M.
R S	Exchange R and D	Special exchange of registers R and D.

Un ejemplo

Instruction:	Operation:	Description:
A V		Label AV, the program starts here when you press the key V
S		Wait for user input, the number "n" will be stored into the register M
B M↑	$B \leftarrow M$	Initialize the register B with the argument "n" stored in M
A / A↓		Start of a constant definition
D / A↓	$M \leftarrow 1$	Store constant 1 into the register M
C M↑	$C \leftarrow M$	Initialize the register C with the constant 1 stored in M
D M↑	$D \leftarrow M$	Initialize the register D with the constant 1 stored in M
A / W		Label A/W, loop start
B A↓	$A \leftarrow B$	Store B into A for the multiplication
C x	$A \leftarrow A \times C$	Multiplication
C A↑	$C \leftrightarrow A$	Exchange C and A to store A into C
B A↓	$A \leftarrow B$	Store B into A for decrement
D -	$A \leftarrow A - 1$	Decrement A by the constant 1 stored in D
B A↑	$B \leftrightarrow A$	Exchange B and A to store A into B
B A↓	$A \leftarrow B$	Store B into A again for evaluate the goto condition
/ W	Cond. jump	If A is greater than 0 go to label A/W, else continue
C Ⓚ		Print result n! and finish program execution

Commodore 64

de Commodore International

Posiblemente, el ordenador de 8 bits de culto más importante



Lanzada en agosto de 1982.

Precio de salida \$595 (Actualmente unos \$1509)

El C64 tuvo una presentación impresionante, tal y como recuerda el ingeniero de producción David A. Ziembicki: "Todo lo que veíamos en nuestro pabellón era gente de Atari con la boca abierta, diciendo '¿Cómo pueden hacer esto por 595\$?'". La respuesta era, según se vio, la [integración vertical](#): gracias a ser Commodore la dueña de las plantas de fabricación de semiconductores de [MOS Technology](#), cada C64 tenía un costo estimado de producción de solo 135 dólares (para la época).

A día de hoy existe una comunidad de usuarios muy activa que siguen programando para el C64. También existe una subcultura musical dentro del Commodore 64.

¡Escanea para ver el manual!

