



# **UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**Facultad de Ingeniería**

**Sistemas Operativos**

**Grupo: 06**

***Reseña Fascículo 04 “El Micro y el  
Miniordenador”***

**Semestre 2024-2**

**Gonzalez Cuellar Pablo Arturo**

## **MiComputer Fascículo 4**

La primera parte del fascículo se habla del cómo se puede adaptar un microordenador para una tarea en específico, en este caso para el procesamiento de textos, esto es relevante debido a que en la época de los 80's la mayoría de grandes equipos de cómputo solo estaban disponibles en grandes empresas, universidades y gobiernos, y es por esto que es tan relevante que se tuviese un dispositivo con estas características, ya que como se menciona, y complementando el artículo, antes de la aparición de los procesadores de texto, las tareas de mecanografía y edición de documentos se hacían de manera completamente manual. Cualquier corrección implicaba reescribir grandes fragmentos de texto o usar técnicas como el papel carbón o el famoso "liquid paper". El hecho de que los microordenadores pudieran agilizar estos flujos de trabajo permitió al mundo empresarial y administrativo adaptarse poco a poco al proceso de digitalización, ya que podían usarla para redactar cartas, informes, y otros documentos.

Se mencionan dos microordenadores uno el Sinclair ZX81, que a pesar de sus limitaciones podía manejar programas básicos de edición de textos, aun así éste, se menciona, tenía un teclado muy sensible y poco preciso, lo que dificultaba la digitación rápida y precisa, esto en la época no era tan conveniente ya que era una clara desventaja frente a los teclados mecánicos a los que estaban acostumbrados los mecanógrafos de ese entonces, lo mismo con el ZX Spectrum, solo que era un modelo superior y ofrecía una mejor experiencia para la edición de textos, aun así en esa época, los discos duros eran demasiado caros y la mayoría de estos dispositivos almacenaban los textos en cintas de cassette, lo que ralentizaba tanto la grabación como la carga de documentos. Más tarde con la llegada de discos flexibles y mejores en la RAM los microordenadores, se menciona, empezaron a superar las anteriores limitaciones.

Culminando con este primer capítulo me llamó la atención la pregunta "¿Qué es la quinta generación de ordenadores y cuáles fueron las cuatro anteriores?" ya que mediante la respuesta nos damos cuenta que tiene un gran valor en el contexto histórico y tecnológico porque pone en perspectiva la evolución de los ordenadores referente a lo que se ha estado hablando sobre este capítulo y cómo los avances en hardware hicieron posible el uso del tratamiento de textos en los microordenadores en los años 80's, sin este entendimiento, pienso que no sería tan fácil comprender el por qué estos dispositivos eran tan revolucionarios en su tiempo, ya que marcaron una transición clave hacia la digitalización de tareas que antes eran exclusivamente manuales.

Para la segunda parte, el artículo "Micros en marcha" habla del uso de microordenadores en los automóviles y cómo la tecnología de los ordenadores

personales se fue integrando en la industria automotriz de ese entonces.

Bien se sabe, y anteriormente comentado que, a mediados de los años 80, se dió el auge de la era digital, y prueba de esto, es esta parte del artículo; los coches empezaron a incorporar microordenadores para gestionar tareas como el monitoreo de la temperatura del motor, el control del consumo de combustible, o el diagnóstico de fallos. Antes de esto, los automóviles dependían en gran medida de sistemas mecánicos y eléctricos tradicionales, lo que hacía que la detección de esos problemas o el ajuste del rendimiento del motor fueran mucho más difíciles. Sin embargo con todo esto, aun en esa época la idea de utilizar ordenadores para la navegación en los vehículos era algo futurista, pero esto ayudó a sentar las bases para los sistemas que hoy contamos en la vida diaria como el sistema de navegación por GPS, los vehículos autónomos, la optimización energética en autos, etc.

Más adelante se detalla el cómo un problema real se traduce en instrucciones que el ordenador puede comprender y ejecutar, lo interesante de esto y poniéndonos en contexto con la época, es que en esos años, el “intérprete” era el encargado de convertir el código escrito por los programadores en lenguaje máquina, se menciona el comando “RUN” que era el inicio del proceso de ejecución del programa en muchos sistemas. Por otro lado se detalló el como un programa pasa por varias fases dentro del sistema, cosa que es extremadamente relevante en la década de los 80’s donde muchos usuarios no estaban familiarizados con el funcionamiento interno de los ordenadores, también otro concepto que no se puede dejar pasar y es un dato interesante, es que para los años 80’s el concepto de “software oculto” se le atribuía a un proceso que se ejecutaba en segundo plano, cosa que es importante ya que los ordenadores de ese entonces no tenían la capacidad multitarea que hoy damos por hecho. Aunado a esto, en ese tiempo los usuarios que tuviesen computadoras propias debían de tener al menos un conocimiento básico de lógica binaria, ya que por ejemplo, en los 80, los ordenadores no tenían interfaces gráficas complejas como ahora las tenemos, por lo que saber todo esto, como las compuertas lógicas era importante para escribir código, hacer que un programa corriera de manera eficiente o simplemente para solucionar problemas técnicos.

Gracias a todo esto, y con el paso de los años, los microordenadores ( como el ZX Spectrum, Commodore 74, Apple II, etc) empezaron a volverse accesibles para el usuario común, tanto en hogares como en pequeñas empresas. Esta democratización trajo consigo la necesidad de producir documentos físicos de manera rápida y eficiente, y es entonces cuando las impresoras comenzaron a estar disponibles para ser conectadas a estos microordenadores, las impresoras de chorro de tinta y las esferográficas introdujeron la capacidad de imprimir gráficos y diagramas con mayor precisión, este progreso fue importante en la introducción hacia software especializado en gráficos y diseño como CorelDRAW y Adobe Illustrator.