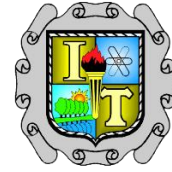




TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

REPORTE DE PRACTICA DE LABORATORIO

4

Alumno: Jesús Contreras Castillo

Equipo: 3

Docente: Miguel Maldonado Leza

12/04/24

INTRODUCCION

Para esta práctica se utilizará equipo de realidad virtual, con el que se jugará un juego para armar una computadora, identificando los componentes como lo harías en la vida real. A continuación, los resultados:

Proceso:

Para comenzar con la práctica nos colocamos el equipo de realidad virtual, que son unos lentes y un control que detecta el movimiento de la mano.

El juego cuenta con varias etapas, para las que era necesario saber que eran los diferentes componentes de la PC y en que parte del gabinete deben ir colocados.

Se tenía que cumplir con un mínimo de potencia de la computadora, así que podíamos analizar los diferentes componentes para saber qué características ofrecía.

También se tenía que solucionar el flujo de aire que circula dentro del gabinete para mejorar la temperatura de los componentes colocando ventiladores en la dirección adecuada.

Al final del juego se mostraba una tabla de resultados donde se ve tu nivel de precisión en cada prueba.

Evidencias:



CONCLUSIONES

El juego se finalizó, fue una experiencia entretenida ya que nunca había utilizado equipo de realidad virtual y me ayudó a mejorar mi conocimiento de los componentes de la computadora.