

Reseña artículo revista

Micomputer.

Números de cuenta:

311173280

312335454

Profesor, lamento la tardanza, tuvimos unas complicaciones, dentro de las cuales, no conozco los apellidos de mi compañero, me acercaré con usted para que lo corroboremos, muchas gracias y disculpe.

Jupiter Ace.

“El único ordenador personal de precio económico cuyo lenguaje de programación estándar es Forth en lugar de Basic; todo un desafío para programadores ambiciosos”

Esta oración, nos deja entrever un poco, desde el comienzo de qué iba esto, y como estaba el mundo de las PC's en ese momento.

Me gustó mucho que la propia idea del diseño de esta PC, fue el mismo gusto que tenían los diseñadores de “hacer algo que les gustara usar”. Yo me dedico de tiempo parcial al desarrollo de videojuegos independientes, y esa es la misma razón que me motiva a mi, así que me sentí identificado.

También pude notar que obviamente, compartían componentes, entre la Jupiter Ace y la Sinclair ZX81, como los puertos que tenían, y el microprocesador. Pues la influencia estaba muy marcada, sin embargo, consiguieron que con conocimiento se pudieran hacer cosas

más interesantes con su propio equipo, como el zumbador transistorizado que podía producir una gama de tonos más complejos.

Me parece también muy interesante, ya que cuando pienso en el cómputo viejo, siempre me impresiona de que con tan poco, pudiesen hacer tanto. “La visualización es en blanco y negro con 32 caracteres por línea”, te lo dicen como si fuera la maravilla, y en ese momento seguramente lo era, pero comparando con el cómputo actual, estas limitaciones eran abismales. Tengo muchas ganas de ver cómo se desarrolla en los próximos años, voltear hacia atrás, y pensar: “En ese momento pensé que se podía hacer de todo, que inocente”.

Artículo gráficos con vida.

En este artículo podemos enterarnos de cómo se hacían los juegos en aquellos tiempos de los 80's nos explica que en el uso de Basic para la creación de juegos se encontraba el problema de que eran lentos por lo que mejor se usaba mejor el lenguaje ensamblador.

Se usaba la técnica “sprite” que eran objetos desplazados y eran independientes uno de cada uno lo que da un efecto tridimensional.

Estos sprites fueron muy revolucionarios en su momento puesto que fue un método sencillo y eficaz para generar movimiento y a color.

En aquel tiempo pocas computadoras tenían el hardware para poder correr los juegos y colores ya que en esos años el hardware no estaba tan desarrollado por lo que no le era posible procesar este tipo de software.

Hoy en día las computadoras poseen un hardware más potente a las de aquellos tiempos por lo que les es posible correr juegos con muchos menores gráficos además de que se tiene un sistema operativo el cual nos administra de mejor manera los recursos por lo que ayuda a mejorar la eficiencia del hardware que tenemos.