
Proyecto 1

Fascículo 23

Sistemas Operativos

ING. Gunnar Eyal Wolf Iszaevich

Ricardo Rosales Romero

29 Agosto 2019

1. Reseña : Fascículo 23

Sinclair QL

Introducción

El equipo de computo en el fascículo que me correspondió fue el Sinclair QL (Quantum Leap) , la forma en la cual se redactó las características de este equipo me parecieron increíbles ya que el autor parecía en un estado de gran felicidad al declarar que la memoria RAM podría tener un potencial de medio Megabyte , además de que el Sinclair cuenta con un procesador de la familia de Motorola 68000, esto me lleva a uno de los puntos más interesantes de este texto con respecto a la materia , el Sinclair no existe ningún plan para la utilización de discos flexibles , por consecuencia se requiere ir con fabricantes externos que los produzcan para usarlos, con la finalidad de poder ocupar el sistema operativo basado en Unix, ya que se menciona, es una de las principales razones por las cuales optar por un microprocesador Motorola. Indagando un poco en la historia y haciendo énfasis en la suposición de que el equipo Sinclair ocupa un sistema operativo basado en Unix puedo pensar que será un SunOs ya que el equipo cuenta con Software especializado para estaciones de trabajo estos son el Quill, Abacus , Archive y Easel. Entonces la finalidad de este ordenador ya no era para organizaciones dedicadas a la investigación , ni fines militares. Si no para que estuviera acompañando a las personas y empresas en su vida diaria. En ese momento de la historia el mercado de computadoras personales estaba creciendo y con ella la cantidad de sistemas operativos.

Tema que llama mi atención

Sin duda el fascículo cuenta con una amplia gama de temas relacionados con la materia y es por eso que me doy la libertad de hablar del que más me intereso haciendo un breve comentario de los demás, todo eso para poder vincularlo y abarcar más información. El tema que me pareció interesante fue el relacionado a criptografía que además de enseñarnos técnicas clásicas de descubrir claves, patrones , frecuencias. Nos muestra código en BASIC de como esconder nuestro propio mensaje utilizando el cifrado cesar , esto viene acompañado de un repaso a lo visto en el capítulo con respecto a fundamentos de programación en basic y partiendo de estos fundamentos se repasa como hacer código ensamblador moviendo ,cargando ,sumando, etc. En las localidades de memoria que sean de nuestra conveniencia o que no cuenten con información relacionada al sistema operativo ya que esto podría causar problemas importantes al sistema. Teniendo en cuenta las localidades de memoria que se van a ocupar y dependiendo de la complejidad

del programa se recomienda ocupar lenguaje ensamblador sobre basic , ya que este último realiza los procesos de forma más lenta y esto quiere decir mayor capacidad/ espacio requerido para procesar el código que se escribió. A pesar de esto los programas que se muestran en el fascículo son programados en basic. El empleo de cliclos en vez de saltos de dirección de memoria que se ocupan en ensamblador hacen del código en basic sea más sencillo de entender para los que no están tan metidos en materia y ya que las computadoras que se usan son más comerciales.

Regresando a temas de criptografía se habla acerca de la segunda guerra mundial, las famosas máquinas enigma y el BOMBE que se ocupó para descifrar los mensajes de los alemanes , cabe resaltar que esto se abordó en las primeras clases de la materia y sin duda es un hecho que marco a la humanidad, atemorizo a los enemigos al ver la potencia de las máquinas para procesar información y revelar otra. Esto me lleva a la sección de Guerra y Paz que es el primer tema abordado en el fascículo , los videojuegos son una de las principales razones por las cuales se empezó a desarrollar el computo en cualquier nivel , los juegos de estrategia y guerra que se utilizan pueden ser usados desde un comandante hasta un niño que posea la computadora adecuada para el soporte del software,

Finalmente y no por menos importante el apartado de reconocimiento de voz llamo mi atención por la profundidad de este, actualmente este concepto se ha popularizado con las nuevas tecnologías que han comercializado Google y Amazon. Estos son dispositivos capaces de almacenar software especializado para diferentes tipo de directivas que hace el usuario , parte de un home que es el que usualmente se ve al iniciar el proceso de encendido de una computadora. Del home se puede ir a cada una de sus programas alternos en términos vistos en clase las llamadas 'skills' de Alexa pertenecen al anillo 2 o Máquina Von Newman los cuales son programas de desarrollo específico para cubrir cierta necesidad del usuario, hay de diferentes tipos y pueden abarcar diferentes áreas del conocimiento humano.

Por ejemplo :

- Educación
- Estilo de vida
- Noticias
- Entretenimiento

A pesar de ser una tecnología aparentemente antigua se sigue ocupando hasta el día de hoy , partiendo de los conceptos sencillos de reconocer la frecuencia

y convertirlas en lenguaje que la máquina pueda reconocer desde un principio electrónico y el sistema operativo en cargo de ir comparando el lenguaje de ceros y unos con los respectivos correspondientes almacenados en los grandes servidores con los que cuenta Amazon o Google.