

Mi computer

Fascículo #2

Reseña Oric-1

La Oric-1, lanzada en 1982, es una computadora personal con procesador Rockwell 6502A de 8 bits, memoria RAM de 16K, ROM de 16k y varios circuitos especiales dedicados al video y al audio.

En el apartado de audio incluye una bocina integrada a la placa, de forma que no era necesario usar las bocinas del televisor. Además la Oric cuenta con una salida para la televisión y una salida RGB.

La computadora tiene una arquitectura Von Neumann. Se compone de diversos chips bien diferenciados que se encargan de una tarea específica. El microprocesador 6509A de la Rockwell corresponde al CPU de la computadora. Cuenta con una memoria ROM (expandible) que almacena el lenguaje de programación BASIC. Además contiene chips que se encargan de la transmisión entrada / salida.

Esta computadora pertenece a lo que en clase vimos como “generación de 8 bits”. Y es muy interesante darse cuenta de cómo se implementan tecnologías que hoy consideramos muy comunes, por ejemplo la impresora y la conexión a dispositivos externos como modem, televisor y otros.

Otra cosa que nos llamó la atención es que en este tipo de computadoras estaba integrada tanto la placa y el teclado, concepción distinta a la que tenemos ahora.

Después de recopilar información de diversos sitios de internet, así como de ver videos de la computadora en funcionamiento, pudimos observar que el usuario debía administrar el cambio de programas, cargando uno por uno en la unidad de cassettes, y notamos la falta de un sistema operativo para mejorar la abstracción del uso del hardware.

La lectura y posterior reseña de este artículo nos transportó a una pequeña parte del interesante panorama computacional en la década de los 80. Relacionamos conceptos y

componentes usados en esa época con conceptos actuales y nos fascinaron las ocurrencias y soluciones que se tenía la Oric-1 para funcionar como una computadora personal capaz de correr juegos, permitir un entorno de programación, manejar gráficos y sonido.

EL artista electrónico:

Esta sección nos pareció muy interesante ya que sirve como una introducción a los gráficos en la computadora y su representación. Es bastante explicativa e ilustrativa, porque expone los conceptos de la tecnología en ese momento, lo cual hace más fácil vislumbrar la aplicación directa de los conceptos teóricos.

Aunque ya han pasado varios años, la información presentada es muy válida en la actualidad y nos ayudó a comprender qué es la resolución, lo que representan los números axb en la resolución de una pantalla y porque entre más grande es este número se vuelve mejor la calidad de imagen. Y esto se entiende de forma más fácil en un chip de video, como el que se usaba antes, a una tarjeta gráfica moderna. Ya que la parte más importante o robusta de este era la memoria, en la que se almacenan los bits dedicados a la información de una imagen. De forma que si la memoria era de 32×8 bits, significa que tenía 32 renglones de 8 bits.

También explica el dibujo de figuras en la pantalla. Al más bajo nivel se describe en el artículo cómo es que un haz de electrones es dirigido hacia distintos sectores del monitor para representar una imagen. De esta forma no solo se representa imágenes generadas por la computadora, también era el estándar para televisores hasta hace algunos años.

Para esos tiempos, seguramente era intrigante y muy llamativo poder realizar dibujos en una interfaz gráfica. Como cuando de pequeños conocimos Paint. No pudimos evitar realizar una comparación con ese programa, pues también hablan de los efectos de trazar líneas inclinadas, que se ven como escaleras. La manera en que se pueden pintar regiones de los dibujos.

En esa época, las computadoras al parecer, eran orientadas a los fines de los usuarios finales y no de propósito general como las PC actuales. Por ejemplo, tenían para programadores, contadores. Pero el hecho de poder trabajar con recursos gráficos, abría una nueva forma de ver las cosas, de entender y representar el mundo.