

Lugo García Julio César **312314901**

Martínez Ostoa Néstor Iván **315618648**

Fascículo no. 12 de *MiComputer*

## Commodore Vic-20: una gema atrapada en su década

La computadora estelar de este fascículo es la **Commodore Vic-20**, una computadora que salió al mercado a principios de la década de los 80's, exactamente en el año de 1981. Analizando a profundidad las características técnicas de esta computadora, algo que captó nuestra atención al instante es el enfoque que dio CBM (Commodore Business Machines) en mejorar las capacidades gráficas y dar gran flexibilidad para los periféricos. Como dato curioso, la Commodore Vic-20, a pesar de tener únicamente 5KB de memoria RAM, era capaz de desplegar una variedad de 16 colores e incluso, un set de caracteres bastante extenso para su época.

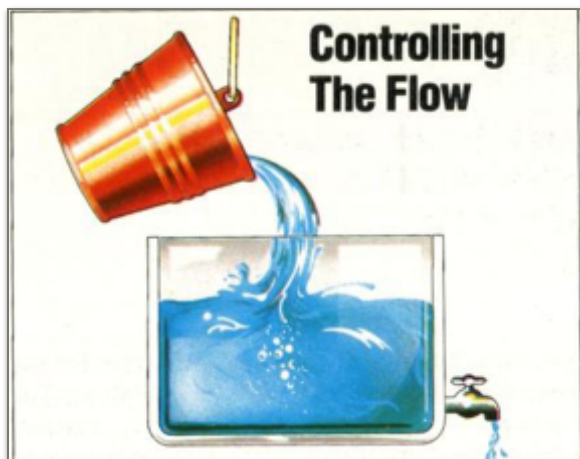
Naturalmente que nuestra siguiente pregunta fue: ¿Bueno, por qué optar por este enfoque? Nuestra reflexión nos lleva a pensar que durante la década de los 80's las computadoras eran aprovechadas al máximo únicamente por programadores o entusiastas de los videojuegos, sin embargo, el mercado para CBM no estaba ahí todavía. Éste estaba en los negocios comunes y corrientes cuyas necesidades eran llevar la contabilidad en programas como VisiCalc.

Ahora, lo que nos pareció realmente interesante de este enfoque, es que CBM sentó las bases que serían replicadas años más tarde por empresas como Apple o Samsung. Bases como crear un entorno de dispositivos que trabajaran en conjunto, porque claro, CBM también desarrollo una serie de dispositivos que trabajaban con la Commodore Vic-20, tales como impresoras o joysticks. Extrapolando estas ideas de negocios con lo que estamos acostumbrados hoy en día, podríamos afirmar que CBM

fue un pionero en enfocar el cómputo a personas comunes y corrientes con problemas que podían ser automatizados con una computadora.

Dentro de éste fascículo se tratan otros temas que captaron nuestra atención de la misma manera. Uno en particular se menciona dentro del artículo que lleva por título *“La sala de espera”*. En este artículo se explica el funcionamiento de los búffers para la transmisión de información entre computadoras y dispositivos mecánicos como impresoras. Elegimos este artículo puesto que encontramos una relación directa con temas vistos en clase, tales como administración de memoria, concurrencia y la necesidad inherente de automatizar procesos.

Nos pareció genial que en este artículo se describieran a los búffers como contenedores sobre el cual la computadora



irá vaciando agua (o bytes de información) mientras que la impresora (o llave de salida) imprime todos los caracteres a su propio ritmo sin tener que detener a la computadora. En cuanto al tema de administración de memoria, relacionamos este artículo con lo que vimos en los niveles de un sistema operativo y cuál era su función. Ojo, no decimos que sean iguales

pero nos pareció que la memoria caché y el buffer son similares pero implementados en diferentes contextos.

Al intentar explicar la existencia de los búffers nos encontraríamos con una razón previamente analizada en clase, lo cual nos pareció muy interesante; y ésta es, la necesidad de automatizar procesos. Por ende, concluimos que la existencia de los búffers se debe a nuestro ritmo apresurado de vida. Es decir, si viviéramos en una sociedad con consciencia nula del tiempo, es probable que estas pequeñas memorias jamás existirían o nunca hubieran pasado por la mente de los programadores.

Finalmente, este artículo nos puso a reflexionar sobre los demás campos que también pudieran afectar al mundo del cómputo como lo conocemos actualmente, y desde algún lugar un poco más alejado de la rama de la tecnología. Es decir, y como pregunta final, ¿qué tanto influye la cotidianidad de nuestras vidas en la tecnología?