UNAM  
  
Facultad de Ingeniería.

Sistemas Operativos  
  
Prof:Gunnar Eyal Wolf Iszaevich  
  
Proyecto 1:Mi Computer Fascículo 19

Albores Mondragon Enrique Roberto

No.cta:312093952

García Ramírez Miguel Emiliano

No.cta:312338125

Entrega:29/08/19

**Acorn Electron.**

El Acorn Electron es un ordenador bien diseñado, pero a una escala menor que su antecesor el BBC Micro, que es más eficaz pero menos cómodo de utilizar.

El Electron tiene disponible siete modalidades gráficas:

Mode 00:640x256 con 2 colores, texto a 80x32

Mode 01:320x256 con 4 colores, texto a 40x32

Mode 02:160x256 con 16 colores, texto a 20x32

Mode 03:texto a 80x25 con 2 colores

Mode 04:320x256 con 2 colores, texto 80x32

Mode 05:160x256 con 4 colores, texto 80x32

Mode 06:texto a 40x25 con 2 colores

Como lenguaje de programación, este ordenador igual que el BBC tienen

BASIC incorporado, aunque un poco más amplio para tener un uso más agradable de la máquina. También el paquete ensamblador también ha sido ampliado con algunas palabras tecla adicionales para almacenar variables.

Con esto el rendimiento del Acorn Electron era superior a la media.

Especificaciones:

Dimensiones 360x160x65mm

CPU:6502

Velocidad del reloj:1,79 MHz

Memoria: 64 Kbytes de ROM y 32 Kbytes en RAM

Lenguaje: BASIC del BBC con ensamblador en línea.

**JUEGOS DE INTELIGENCIA**

Un ejemplo de un juego inteligente es el ajedrez que a través de los tiempos se ha establecido con programas y maquinas inteligentes, a esto se le conoce en la actualidad como inteligencia artificial. Es decir, una máquina es capaz de dar al usuario la sensación de estar jugando ajedrez contra otro usuario.

Con el tiempo estos juegos de inteligencia han requerido diferentes técnicas de programación, al grado de que cada vez son más sofisticados. Y esto conlleva a escribir un programa con un ordenador de un juego que tiene que mejorar estableciendo una matriz.

Con esto se concluye que por medio de un programa en el ordenador se puede calcular una mayor aproximación para ganar más veces y con lo cual el jugador obtendrá subconscientemente más fórmulas o algoritmos que le permitan hacerle frente a la máquina, a estos programas de aprendizaje se le llaman heurísticos, donde el ser humano desarrolla programas que le permiten resolver problemas a través de su creatividad.

Esto quiere decir que el programa heurístico permite que el ordenador establezca estrategias y las modifique, con ello llevar un registro y una técnica estadística llamada correlación. Pues induce al ordenador a establecer comparaciones entre las diversas elecciones del usuario, por lo que decidirá la sugerencia más confiable. Lo anterior significa que hay comprobar cuál de las pruebas tiene la correlación más pronunciada.

Luego con las predicciones de las probabilidades de un programa de juego inteligente se constará de ciertas rutinas y subrutinas con distintas estrategias por lo que se sugerirá a la mejor jugada.

Con lo anterior, nos percatamos que experimentando las técnicas los juegos se hacen más complicados.