Guerrero Reyes David Alejandro (312035862)  
Juárez Salazar Ricardo (312154521)

Memotech MTX 512

La computadora Memotech MTX 512 fue una computadora para el hogar, diseñada por la empresa Memotech y lanzada al mercado entre 1983 y 1984.

El software de esta máquina poseía la ventaja de tener un subconjunto de lenguaje NOODY, el cual era un lenguaje que a simple vista parecía muy sencillo ya que solo contaba con 11 órdenes y ninguna posibilidad de realizar ninguna operación aritmética con él, pero este lenguaje estaba diseñado para usuarios inexpertos, ideado principalmente, para el manejo de información textual ya que en ese tiempo los que se iniciaban en el uso de computadoras encontraban más fácil el uso de datos a través de un texto que de números.

Por otro lado en el diseño de este ordenador facilitaba el acceso al interior (únicamente se debía quitar un par de tornillos de tipo Allen). En esta computadora, en comparación con otras, se tenía un gran número de chips pues se decidió sustituir algunos ULA (Uncommitted Logic Array***)***  por chips montados de forma hermética probablemente porque era más económico, pero esto también facilitaba el diagnostico de fallos, cosa que con los ULA era difícil de encontrar e imposible de reparar.

Otras de las características de esta computadora era que contaba con una unidad central de proceso Z80 que suministraba todas las funciones de control de tiempo que eran usadas por el microprocesador, también contaba con un video procesador de Texas Instruments el cual controla todos los aspectos de la generación de video y que hacía que produjera gráficos de características similares al Sord M5, además de tener la opción de dividir la pantalla en varias ventanas y tener hasta 16 colores de fondo y en primer plano ajustables e independientes. Pero una de las grandes ventajas que tenía era que contaba con una versión de BASIC que asemejaba demasiado a la versión de Microsoft.

Pero a pesar de que este ordenador era similar a los otros MSX no era compatible con ellos.

En general esta era una computadora bastante completa y sobre todo para quienes se iniciaban en el mundo de la computación, incluso fue una computadora usada para fines académicos.

Informática y Ficción

Las computadoras han sido desde siempre uno de los recursos más utilizados por los escritores de ciencia ficción, atribuyéndoles más de lo que en realidad pueden hacer. Anteriormente la mayor limitante para alcanzar un nivel de ciencia ficción en las computadoras era el hardware, pues las computadoras no podían procesar tantos datos como ahora, que con una PC bastante asequible las posibilidades son prácticamente infinitas. La ciencia ficción siempre ha puesto la meta a alcanzar en cuanto al desarrollo de tecnología se refiere; nos hace soñar, pensar en nuevas posibilidades, preguntarnos si algo como lo que hemos visto en esa novela podría existir, si uno lo puede crear. Antes se soñaba con máquinas que pudieran hacer reconocimiento de voz, lo cual actualmente ya existe y en muchísimos lenguajes. Los tamaños de las computadoras han sido reducidos al de un tostador, dejando atrás esos muebles gigantes que representaban nuestras computadoras. Incluso la ley de Moore que en su momento se escuchaba a algo fantasioso es una regla de oro para los fabricantes. Pero no solo en el hardware está la ciencia ficción, también en el software. La idea de tener lenguajes de programación de muy alto nivel existía hace varias décadas, tan de alto nivel que sería como escribirle a un conocido. Hoy en día tenemos muchos lenguajes cuya sintaxis es bastante limpia y entendible, ya no hay necesidad de poner punto y coma, no es necesario reservar memoria, las variables se definen solas. Es más, ahora mismo podemos unirnos a un chat e interactuar con un bot con comandos básicos, como en Discord, o pedirle a Google/Siri que realice alguna acción justo como si se la pidiéramos a otro ser humano, como que nos diga si va a llover o si tienes algún pendiente para hoy. Me parece que en este articulo nos damos cuenta de que los limites del desarrollo humano son prácticamente inalcanzables, que siempre hay alguien intentado algo nuevo.