



INSTITUTO NACIONAL DE MÉXICO CAMPUS SALTILLO

ARQUITECTURA DE COMPUTADORAS

PRÁCTICA 5

**NOMBRE DE LA PRÁCTICA: DISEÑO DE
EQUIPOS CON AYUDA DE LA REALIDAD
VIRTUAL**

**NOMBRE DEL ALUMNO: KARYME
GONZÁLEZ GIL**

NÚMERO DE CONTROL: 22050722

Arquitectura de computadoras.

Práctica 5

Objetivos:

- Poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el semestre.

En el laboratorio de realidad virtual de la escuela llevamos a cabo una práctica dividida en cuatro ejercicios, desarrollados como un juego de realidad virtual. Esta actividad estuvo guiada por alumnos en residencia, quienes nos instruyeron sobre el uso adecuado del equipo. Las actividades fueron las siguientes:

1. **Identificación de componentes:** En el primer ejercicio, se nos presentaron diversos componentes de una computadora, y nuestra tarea consistía en identificarlos correctamente por su nombre.
2. **Ensamble básico:** En el segundo ejercicio, debíamos colocar cada componente en su lugar correspondiente, ya fuera en la tarjeta madre o dentro del gabinete.
3. **Gestión de ventilación:** En la tercera actividad, se nos proporcionaron seis disipadores de calor con indicaciones sobre la dirección del flujo de aire. También se nos presentó un gabinete con problemas de sobrecalentamiento en el procesador. Nuestra tarea fue instalar tres ventiladores correctamente para solucionar el problema.
4. **Configuración personalizada:** En el ejercicio final, se nos asignaron componentes de computadora con diferentes características. Nuestra misión era ensamblar un equipo que cumpliera con los requisitos específicos proporcionados por el sistema, como una memoria RAM de 16 GB o un procesador de 8 bits.

Al completar los cuatro ejercicios, el juego evaluaba nuestro desempeño y nos asignaba un puntaje basado en la precisión y el cumplimiento de las tareas.

