

- **SCANNER**

$X \text{ pulgadas} \cdot Y \text{ pulgadas} \cdot \text{DPI} \cdot \text{DPI} / \text{Segundos} = X \text{ Bits} / \text{Seg}$

Imagen blanco y negro

$X \text{ Pulgadas} \cdot Y \text{ pulgadas} \cdot \text{DPI} \cdot \text{DPI} = X \text{ bits} = X \text{ bits}/8 = X \text{ bytes}$

Para C colores = $2^C = C$

$X \text{ pulgadas} \cdot Y \text{ pulgadas} \cdot \text{DPI} \cdot \text{DPI} \cdot N \text{ bits para color} = X \text{ bits} = X / 8 = X \text{ bytes}$

3 bytes = 24 bits true color

RGB

- **Pantalla de caracteres**

$N \text{ filas} \cdot m \text{ columnas} \cdot 8 \text{ bits (1 byte por carácter)} = X \text{ bits} = X/8 = \text{bytes}$

Con colores

$N \cdot M \cdot (8 + n \text{ bits para colores})$

Con atributos

$N \cdot M \cdot (8 + n \text{ atributos})$

- **Pantalla grafica**

Monocromo

$N \cdot M = X \text{ bits} = X/8 = X \text{ bytes}$

Colores

$N \cdot M \cdot C \text{ bits para colores}$

- **Velocidad de Transferencia disco**

Si es en revoluciones por minuto (rpm)

$N/60 \text{ segundos} = n \text{ vueltas/seg}$

Bits/vuelta

$N \text{ vueltas/seg} \cdot M \text{ bits/vueltas} = X \text{ bits/seg}$