**Commodore 64**

O Commodore 64 foi um computador doméstico lançado pela Commodore em agosto de 1982 e produzido até abril de 1994, foi vendido em torno de 17 a 22 milhões de unidades, o modelo C64 de 8 bits destacou-se mais como uma máquina de games do que como um computador pessoal. Aproximadamente 10.000 programas entre jogos, utilitários e aplicativos foram lançados para ele, ele possuía um chip gráfico dedicado, que fornecia sprites multicoloridos. Além disso, ele também contava com o clássico chip de som SID. Mesmo sendo um sucesso com os games, a linguagem BASIC do C64 era um pesadelo, sendo considerada difícil de programar, mal estruturada e lenta. O modelo esteve à venda até o final de 1994, ano em que a Commodore International veio à falência. Apenas em 2002 surgiu um clone do C64, o [C-One](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=C-One&action=edit&redlink=1" \o "C-One (página não existe)), para integrar todo o [hardware](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hardware) do C64 em uma só placa com chip reprogramável [FPGA](https://pt.wikipedia.org/wiki/FPGA). As [placas de circuito impresso](https://pt.wikipedia.org/wiki/Placa_de_circuito_impresso) do C-One são vendidas atualmente pela empresa alemã [Individual Computers](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Individual_Computers&action=edit&redlink=1). Em 2004 a empresa [holandesa](https://pt.wikipedia.org/wiki/Holanda) [Tulip Computers BV](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Tulip_Computers_BV&action=edit&redlink=1" \o "Tulip Computers BV (página não existe)), que é dona da marca Commodore desde 1997, lançou o [C64DTV](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=C64DTV&action=edit&redlink=1), também projetado pelo criador do C-One, que é um joystick que é ligado diretamente a um aparelho de TV e traz em seu interior todo o circuito do C64 original em um só chip [ASIC](https://pt.wikipedia.org/wiki/ASIC) e 30 jogos na memória.

**Linguagem BASIC**

Antes do BASIC, a vida no mundo da programação era dificil. Os computadores mainframe de primeira geração eram programados basicamente à medida que eram montados, como um quebra-cabeça com infinitas soluções, tinha que saber como reunir as peças para obter o resultado desejado. O BASIC funcionava como um compilador. Antes, cada vez que um usuário executava um programa, o computador precisava traduzi-lo linha por linha em montes de cartões perfurados. O BASIC, por sua vez, convertia toda a lista de comandos do usuário de uma só vez, permitindo que programas fossem concluídos em menos de um segundo. [John Kemeny](http://en.wikipedia.org/wiki/John_G._Kemeny) e [Thomas Kurtz](http://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_E._Kurtz) criadores do Basic rodaram o primeiro programa 1 de maio de 1964 as 4 da manhã, pouco tempo depois, eles ofereceram a linguagem gratuitamente para a comunidade de computação. Como usuários modificaram a linguagem aos poucos, a original foi apelidada de Dartmouth BASIC.

**Douglas Engelbart**

Poucos reconhecem o nome desse engenheiro, que deveria soar como Bill Gates, Steve Jobs e Mark Zuckerberg aos ouvidos dos conectados. Engelbart é o inventor do mouse para computadores. O mouse foi criado no início da década de 1960, foi batizada de “indicador de posição XY”, mas, como o nome era difícil de ser memorizado e o equipamento se parecia com um ratinho, não demorou muito para ganhar o apelido de mouse. Engelbart foi um dos primeiros que contribuiu para o desenvolvimento da conexão de computadores em rede, da videoconferência e da edição de textos virtuais, mas o mouse é sua criação mais famosa. O equipamento começou a ser usado no início da década de 1970, em computadores como Xerox Star, mas só virou costume com o lançamento do Macintosh em 1984. Até 1997, Douglas Engelbart havia recebido 10 mil dólares pela criação do mouse. O engenheiro se dizia decepcionado por não ter lucrado com o popular invento.