

# GNU EN CONSOLAS

Arciga Guzmán Fernando  
Rangel de la Rosa José Refugio

Sistemas Operativos. Grupo 06.

“El hombre adecuado, en el momento equivocado,  
puede cambiar el rumbo del mundo”

G-Man, Half Life 2.



# ORÍGENES DE PLAYSTATION



# PlayStation 1

- 14 de Diciembre de 1994 en Japón, 19 de Septiembre de 1995 en Estados Unidos.
- 102.4 millones de unidades
- \$399 por unidad.
- Procesador R3000A a 33.8688MHz
- Bus de datos de 32 bits, RISC
- 2 MB de ram
- 1 MB de video
- ROM del bios 512 kB
- CD-ROM
- Port NES apr/8/02

# PlayStation 2

- 24 de noviembre del 2000 en Estados Unidos (Versión original)
- 155 millones de unidades\*
- \$299 por unidad
- Chip Emotion Engine de 128 bits a 294.912 MHz
- 32 MB de memoria ram
- 16 KB de caché
- 2 núcleos
- 4 MB de video a 147 MHz
- DVD/CD-ROM
- Soporte nativo a linux en 2002 [2003-2009]



# Xbox original



- 15 de noviembre de 2001
- 24.65 Millones de unidades
- \$ 299 por unidad
- Intel Pentium III 64-bit @ 733 MHz CISC
- GPU Nvidia NV25 MPCX 128-bit @ 233 MHz
- 128 KB caché
- 64 MB de DDR/SD-RAM (expandible a + 4GB)
- Windows NT (2000)
- HDD, DVD-ROM, CD-ROM

# Xbox 360

- 22 de Noviembre de 2005
- 84 millones de unidades
- \$ 299 por unidad
- CD/DVD-ROM, Descargas
- 3.2 GHz PowerPC Tri-Core Xenon 64 bits
- ATI Xenos 10 MB eDRAM
- 512 MB de RAM
- 64 KB + 1 MB caché
- Hyper-V



# PlayStation 3

- 23 de marzo de 2007 en Estados Unidos
- 87.4 millones de unidades vendidas
- Procesador Cell Broadband Engine 3.2 GHz de 64 bits\*
- 512 MB de RAM
- 256 de VRAM 700 MHz
- \$499 - \$599 por unidad



Usa Yellow Dog Linux de base, aunque puede aceptar cualquier sistema linux gracias a OtherOS.

2010 sale del sistema la funcionalidad con linux pero...



# Xbox One



# PS4

