



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

# **Proyecto 1**

## **Revisión de MiComputer**

Integrantes:

**Gómez Guzmán Anikey Andrea**  
**Leon Gallardo Ian Yael**

Materia

**Sistemas Operativos**

Grupo

**6**

Profesor

**Gunnar Eyal Wolf Iszaevich**

Semestre

**2025-1**

Fecha de entrega

**5 de septiembre de 2024**

Reseña revista

Números de cuenta:

319094417 - Leon Gallardo Ian Yael

319323290 - Gómez Guzmán Anikey Andrea

Cálculo para seleccionar el número y/o edición de revista

$$m = 319094417 + 319323290$$

$$m \bmod 100 = 638417707 \bmod 100 = 07$$

$$f = \lfloor 07 / 4 \rfloor$$

$$f == 1.75 \Rightarrow f = 1$$

## Controlling Computers

Este artículo nos explica cómo el hardware y el software son un dúo inseparable, ya que sin software la computadora no es más que una caja que no hace nada. Explican que es el software el que le da vida y le dice al hardware qué hacer, usando programas escritos en lenguajes como BASIC. Se mencionan secuencias lógicas que parecen ser clave, porque es como hacer que la computadora siga órdenes paso a paso sin equivocarse.

Además, habló sobre varios tipos de almacenamiento, como el ROM (que es permanente), los disquetes y los casetes (más flexibles pero algo limitados), y los cartuchos, que eran muy populares en las consolas de videojuegos lo que hoy en día caes algo viejo pero ayudo a evolucionar la tecnología.

Es interesante cómo te cuentan que, antes de que puedas escribir cualquier programa, debes pensar en qué le vas a pedir a la máquina. Un ejemplo es el de controlar las luces de tráfico ya que parece sencillo, pero en realidad es algo que puede llegar a ser complejo porque involucra números y órdenes que la computadora debe seguir al pie de la letra. Esto muestra lo importante que era tener todo correctamente programado, porque cualquier error significaba que todo salía mal.

El artículo también toca un tema que hoy en día sigue siendo actual: cómo elegir el software adecuado. Ya en ese entonces, la gente tenía que pensar bien en qué programa comprar según sus necesidades y el hardware que tuvieran porque por ejemplo, si quieres jugar, quizá necesites más memoria o un dispositivo específico.

Además, nos presentan la variedad de programas que estaban empezando a surgir, desde videojuegos hasta procesadores de texto y hojas de cálculo. Esto nos muestra cómo las computadoras ya comenzaban a convertirse en herramientas esenciales no solo para el entretenimiento, sino también para el trabajo en oficinas.

Un dato curioso es que si querías algo muy específico, tenías la oportunidad aprender a programar y hacerlo tú mismo.

El último punto que resulta interesante porque explican cómo adquirir software. En aquella época, cada programa estaba diseñado específicamente para un tipo de computadora. A diferencia de hoy, donde simplemente descargamos una aplicación y funciona en varios dispositivos, antes había que prestar mucha atención a varios factores, como la compatibilidad con el hardware y si el equipo contaba con suficiente memoria para ejecutar el programa.

El artículo es una excelente introducción para comenzar en el mundo de la informática, y deja muy claro que controlar una computadora no se trata solo de presionar botones. Es importante entender lo que se le está pidiendo a la máquina y

asegurarse de que todo esté correctamente configurado para que funcione de manera adecuada.

## **Sinclair Spectrum**

En los años 80 las empresas se dedicaban a hacer programas, hardware y accesorios para cada una de las computadoras y nuevos modelos que salían al mercado. Una para las que creaban era la Sinclair Spectrum por su alta popularidad y ventas; provocadas por su sistema revolucionario a color, su alta memoria de 48K y su reproducción de sonido. La memoria era muy importante debido a que se podían almacenar más programas o información, estos programas eran igual que en las computadoras de la época escritos en BASIC, y este en una versión más acercada a un estándar. Esto hacía que fuera muy viable adquirir una computadora como la Sinclair.

Su sistema de gráficos era muy innovador, ya que las configuraciones te permitían prender y apagar zonas específicas de la pantalla. Esto fue muy importante ya que había gente que la mayor parte del tiempo solo ocupaba sus ordenadores para poder jugar y este sistema de gráficos te permitía disfrutar de juegos como PAC-MAN.

El ordenador Sinclair también añadió accesorios importantes para completar tu setup personal, como el microdisco ZX que te permitía almacenar datos de hasta 100 Kbytes, algo que en ese momento era lo suficiente pero hoy en día no podemos almacenar gran cosa o incluso nada en ese almacenamiento. Pero en este ordenador se puede conectar directamente para que funcione. También se diseñó una pequeña impresora que igual era enchufable al ordenador e interactúa directamente con ella.

Esta computadora fue muy importante en su momento por su bajo precio de 125 libras por todas prestaciones que te daba y lo que te permitía hacer para los que te ayudaba para realizar programas para las personas entusiastas en la computación, también para los casuales que solo buscan un entretenimiento como videojuegos e incluso a que muchas más personas se metieran al mundo de las computadoras por su sencillez de BASIC. Además de que fue en el momento en el que se empezó a estandarizar y empezaron a ver los fabricantes que es lo que buscan comprar los usuarios finales.

También me llama la atención que a pesar de que ya tienen tiempo esas computadoras y estéticamente si son bastante diferentes, en la parte donde se ve su tarjeta madre y todos sus componentes eléctricos, no es difícil identificar que es una computadora e incluso reconocer algún componente; a cambio de que si la ves armada tal cual como se vende y no cuentas con ningún contexto, no parece una computadora y

parece mas un teclado de hace bastante tiempo, incluso de los primero que existieron por su tamaño.