

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería

Proyecto No. 1

Revisión de Fasículo 9 MiComputer

Profesor(a): ING. GUNNAR EYAL WOLF ISZAEVICH

Semestre 2025-1

Grupo: 6

Integrantes de la Brigada:

Gayosso Rosillo Sebastian Emiliano 319191750

Perez Delgado Erandy Estefanya 319147788

Fecha de entrega: 05/septiembre/2024

Reseña y Resumen sobre la Epson HX-20 y Tecnología de Almacenamiento

Resumen:

El fascículo 9 de "miComputer" describe con detalle cómo la Epson HX-20 revolucionó la portabilidad en la informática de su época. Su diseño compacto y programabilidad en BASIC la hicieron destacar frente a otras máquinas, que aunque se consideraban "portátiles", eran en realidad más voluminosas y difíciles de transportar. A pesar de contar con un software limitado, la HX-20 se convirtió en una herramienta útil para quienes necesitaban aplicaciones personalizadas, como sistemas de presupuestos o herramientas para periodistas. Su pantalla LCD y la impresora matricial integrada añadían valor, aunque su almacenamiento mediante microcassette, innovador en ese momento, presentaba limitaciones evidentes hoy en día.

Reseña:

La reseña en el fascículo 9 de "miComputer" sobre la Epson HX-20 no solo elogia su diseño portátil e innovaciones técnicas, sino que también señala sus limitaciones. La máquina, aunque revolucionaria para su época, tenía un software limitado y un almacenamiento con tecnología microcassette que, si bien útil en su tiempo, hoy parece rudimentario. Sin embargo, lo más destacable de la HX-20 fue su capacidad para ofrecer una solución informática completa y portátil, algo muy valorado por profesionales y aficionados en aquel entonces.

Además, el artículo subraya que el HX-20 introdujo un enfoque modular que permitía reemplazar componentes, algo que hoy en día es menos común. La HX-20 fue diseñada para ser flexible y duradera, permitiendo a los usuarios agregar o reemplazar partes según sus necesidades, lo que contrastaba con las limitaciones de la tecnología moderna, que a menudo está diseñada para ser reemplazada en su totalidad cuando falla un componente.

Esta reflexión también lleva a considerar cómo los avances tecnológicos actuales priorizan la producción rápida y la obsolescencia programada, en contraste con la durabilidad y reparabilidad de dispositivos como la HX-20. Aunque la tecnología ha avanzado significativamente, esta tendencia moderna de diseñar dispositivos menos reparables plantea preocupaciones sobre la sostenibilidad y el impacto ambiental, en comparación con los dispositivos del pasado que podían durar más tiempo con reparaciones y actualizaciones menores.

Resumen y Reseña sobre Juegos de Aventuras

Reseumen:

El artículo sobre los juegos de aventuras en el fascículo 9 de "miComputer" explora cómo estos juegos permitieron a los usuarios ser protagonistas activos, interactuando con el entorno y tomando decisiones que alteraban el curso de la historia. A diferencia de los medios tradicionales como libros o películas, en estos juegos el jugador tenía la libertad de elegir diferentes caminos y enfrentarse a múltiples finales. Ambientados en diversos escenarios, desde mundos fantásticos hasta ciudades fantasma, los juegos presentaban retos intelectuales a través de enigmas que requerían lógica y atención a los detalles para ser resueltos.

Reseña:

La reseña en el fascículo 9 de "miComputer" sobre los juegos de aventuras describe cómo este tipo de juegos cambió la forma en que las personas interactuaban con los ordenadores, transformándolos de simples herramientas de trabajo a plataformas de entretenimiento inmersivo. Estos juegos ofrecían experiencias en las que el jugador no solo observaba la acción, sino que participaba activamente en ella. La posibilidad de tomar decisiones que influían en el desarrollo de la historia, sumada a la variedad de escenarios y temáticas, desde la fantasía hasta el misterio, capturó la imaginación de una amplia audiencia.

El artículo también destaca la importancia de los enigmas como el corazón de estos juegos. Resolver acertijos no solo mantenía el interés del jugador, sino que también fomentaba habilidades importantes como el pensamiento crítico, la planificación estratégica y la resolución de problemas. Juegos como "El Hobbit" y "Deadline" no solo ofrecían entretenimiento, sino que también desafiaban la mente del jugador, manteniéndolos comprometidos durante horas o incluso semanas.

Además, los juegos de aventuras fueron pioneros en ofrecer experiencias que iban más allá del simple ocio. En muchos casos, las historias contenían reflexiones filosóficas, lecciones de vida o incluso críticas sociales, lo que muestra que estos juegos podían tener un impacto más profundo en los jugadores. Con el tiempo, este tipo de juegos evolucionó, pero las habilidades y las lecciones fomentadas en aquellos primeros juegos de aventuras, como la paciencia y la persistencia, siguen siendo relevantes hoy en día, demostrando que el entretenimiento interactivo puede ser tanto divertido como educativo.