



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de ingeniería



Proyecto 1:
“Revisión de MiComputer”

Sistemas Operativos

Profesor: Gunnar Eyal Wolf Izaevich

Desarrollo: José Eduardo Martínez García

Grupo 8

Semestre 2026-1

Fecha de entrega 18/09/25

“Revisión de MiComputer”

La computadora/ordenador que me toco fue la Oric-1 correspondiente al fascículo dos de la revista “MiComputer”, es decir, tome la versión en español. Me llamaron la atención varias cosas, quisiera mencionar la más importante; “la computadora”. Desde hace tiempo, cuando el profesor mostro otra computadora antigua con diseño similar -básicamente un teclado- me llamo la atención que todo estaba contenido en una especie de tableta-teclado y de esta a través de los puertos podías abrir un mundo de, hay que mencionarlo, limitadas pero variadas posibilidades, desde una impresora, módems -me causo conflicto comprenderlos en este contexto-, la obvia pantalla donde veríamos gráficamente los procesos de programas que ejecutamos y “cassettes”. En la misma edición pero en otro articulo de la revista mencionan que a través de estos puertos y de los objetivos y publico al que estaba dedicado una computadora, esta caía dentro de una clasificación diferente, es decir, me pareció curioso que tuvieran diferentes puertos dependiendo de su finalidad, se clasificaban en tipo de puerto y en tipo de computadora; personal, para juegos, de gestión, comunicación, e investigación. Cada uno de los puertos de una computadora estaba destinado a establecer comunicación alámbrica con una herramienta diferente según su clasificación, hoy en día si bien hay computadoras dedicadas a la industria de los videojuegos (consolas), me atrevería a decir que todas estas clasificaciones se han unificado a lo que llamamos “computadora moderna”, incluso los videojuegos, obviamente el alcance de nuestra computadora se ve limitado por los recursos físicos (hardware) que disponemos y costeamos.

Otra cosa que me llamo la atención es que vendían una versión de la Oric-1 con 48 kb de memoria para almacenar programas, y de hecho era la versión mas cara, lo cual hoy en día es prácticamente nada, tengo pdf's que pesan más. Además, lo escriben el inicio como 48kbytes y después como 48k, lo que me hace pensar que la especificación de bytes está dada por la posible poca familiarización que se tenía con estos términos.

Sin duda la parte de que solo tuviera 8 colores disponibles y lo mencionan como novedad, me resulta curioso. También la parte de que tuviera tan pocas teclas el teclado me hace pensar en lo que me costaría acostumbrarme a un teclado como ese, estoy tan acostumbrado a utilizar ciertos atajos de teclado y teclas convenientes que si me las quitaran me sentiría din duda como si me quitaran una extremidad en este aspecto. Me imagino que tipo de sonidos tendría disponible este tipo de computadoras.

Estoy tan acostumbrado a ver tarjetas de circuitos de dispositivos más contemporáneos, es decir, circuitos tan minimizados que ver en comparación los circuitos integrados de la Oric-1 tan grandes como los que usamos en las protoboards en la tarjeta del interior de la computadora en la imagen de la revista me resulta curioso y extraño.

Ver esta computadora me deja mas en claro el cambio que hemos tenido a través de los años, que si bien, mayormente es en unificar todas las funciones de los computadores que destinaban estos objetivos independientemente y para diferentes mercados, es decir, la unificación y miniaturización al menos en

hardware, no es demasiado diferente a lo que vemos hoy en día, las arquitecturas y diseños han variado, pero como tal las funciones solo se han mejorado, hay que reconocerlo, mucho estos años.

Por otro lado, elegí para leer el artículo “El artista electrónico”, artículo que se encuentra en el mismo fascículo, lo elegí debido a que me intereso mucho la plática que realizó Felipe Esquivel Reed, invitado a la clase de SO hace no mucho tiempo, hablo sobre paralelismo y un poco del funcionamiento e historia del diseño gráfico. En resumen, habla un poco del funcionamiento de trabajar con micrordenadores para diseñar imágenes, el funcionamiento de las pantallas por medio de matrices representadas por coordenadas, la forma de representar colores, el funcionamiento de pantallas monocromáticas y el término “resolución”.

En general creo que una frase que menciono Felipe me incito a leer este artículo, la frase es “Mundo de resolución infinita y lo tenemos que hacer discreto, dividirlo en partes más pequeñas que podamos representar, en pixeles”. Me causo impacto el darme cuenta de las diferencias entre la tecnología/programas que ocupaba para hacer renders de modelos 3D, nos explico como por medio de algoritmos lograba buscar mejores y distintas resoluciones de imagen para que parecieran plásticas o realistas respectivamente, por su parte en la revista definen el termino “resolucion” como si fuera algo con lo que no estamos familiarizados, obviamente el contexto histórico lo explica. Sigue siendo extraño de cualquier forma ver que hablan de resoluciones tan pequeñas a comparación con las pantallas 4K que hoy en día tenemos en todos lados.

Otro termino que puedo relacionar con la ponencia de Felipe es la parte de los pixeles, mientras por mi entendimiento en la revista llaman a los pixeles “puntos”, el termino me parece curioso y me parecería correcto si no estuviera tan familiarizado con el termino pixel como una unidad en la pantalla.

Obviamente algo que no puedo ignorar es como mencionaban los gráficos que presentan como la novedad, hoy en día eso no se acerca a algo mínimamente decente, mientras que Felipe nos ponía renders realistas, el contraste se hace muy notorio, es decir, es una imagen estática en 2D y el render en 3D, bien lo menciono “Antes no se podían tener renders de miles de decenas de polígonos moviéndose en tiempo real”, aunque si se explican probablemente las bases como por ejemplo la memoria de pantalla, que almacenaba imágenes en la cual debías tener una memoria mayor a su equivalente en resolución y aun mas si esta era a color ya que ocupaba mas espacio dependiendo de la cantidad de colores que tenía disponible, razón por la salían imágenes de menor resolución en base a su memoria de pantalla.

$$fasciculo \rightarrow m_1 = 320304679 \ m_2 = 000000000$$

$$m = m1 + m2 = 320304679$$

$$f = \left\lfloor \frac{(m \% 100)}{4} \right\rfloor = \left\lfloor \frac{(320304679 \% 10)}{4} \right\rfloor = \left\lfloor \frac{9}{4} \right\rfloor = [2.25] = 2$$