

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí

Aluno: Vinícius Gomes Araújo Costa

Profº Ricardo Martins Ramos

Disciplina: Introdução à Computação

Módulo I - período 2021.1- turno: Vespertino.

A irreverente história da indústria do computador pessoal

O triunfo dos nerds – Parte 1

Teresina, 03 de Maio de 2021.

Resumo

Neste documentário, começa a história de um seleto “grupo de caras” que revolucionou o mundo da computação. Corajosos e entusiastas compuseram a paixão por computadores, tecnologia, programação e a cultura de negócios da tão sonhada Vale do Silício; cujos impulsos enriqueceram seus co-fundadores a criar projetos de máquina e modificar o mundo conectado em que vivemos. Paul Allen, Steve Jobs, Bill Gates, Ellon Mouzniak, entre outros “hobbistas” são alguns dos nerds, inventores, invasores, hackers e/ou engenheiros de software mais comunicativos que no interior de suas garagens foram entendendo a lógica interna de um computador para as indústrias tecnológicas da época.

De acordo com o exposto acima, as ideias se tornaram reais e Jobs (presidente, personagem ímpar e o diretor sonhador executivo da Apple Inc., responsável por ser também um magnata americano no setor da Informática. Já seu amigo de longa data William Henry Gates III, mais conhecido como Bill Gattes, ficou conhecido por fundar junto com Paul Allen a Microsoft, a maior e mais conhecida empresa de software do planeta em termos de valor de mercado. Então, o PC foi se tornando algo grande e excitante. Com isso, surgiram os main-frames: gabinetes enormes e compridos do tamanho de uma quadra de tênis que processavam dados numéricos, adição, comparação, multiplicação e o que puder ser feito para quantificar um computador ou serviço.

A Linguagem de Máquina, ou seja, futuramente chamada de Linguagem Assembly, é um bloco receptivo de instruções de máquina que se comunicam formalmente com seu usuário por códigos binários apenas com 0 ou 1. Colocadas em ordem, fazem com que os dados formulem os sistemas de numeração. Essas instruções são o que chamamos de programação. O vídeo aborda simultaneamente as linguagens como o COBOL, FORTRAN e BASIC: linguagens de baixo-nível e confusas que utilizam como base de entrada uma variável numérica. Isto é, em meados de 1975, um grande avanço para os universitários e empresários com o advento da Internet. Exemplos:. Cada PC demorava até 2 dias programando uma só linguagem por vez, o que irritava bastante seus desenvolvedores em resolver problemas. Com características em comum, o Basic era uma alternativa. O que rodasse melhor, gerava lucros.

De modo não muito ingênuo para quem lê, era o início da fundação da Microsoft. Os switchers ou papel-fita são interruptores que carregavam essas instruções mudando de posição a caixa de botões da máquina. Entretanto, vieram os micro-processadores como o Altair 8800 (que deu origem ao dito nome de computador pessoal), mais uma novidade rápida e salvatória. O que podemos extrair deste documentário, é que todos saem ganhando quando se trata de universo computacional, ter o espírito de equipe de um cientista da computação é o coração a ser atingido. Entre tantas brigas e discórdias até mesmo no meio dos deuses da Informática, o surgimento da Intel durante a universidade de Homebrew fomentou a indústria dos micro-chips, empresas que buscavam projetar e desenhar mais Hardware do que de Software, o Apple 1 e o Apple 2 (anos de 1983-1985) de já desmontava este questionamento. Hoje, o computador pessoal possui os mecanismos de entrada, processamento e saída de informações: monitor, teclado, mouse e gabinete (HD).

A busca do sucesso é um conjunto de busca obcecada por fator, busca por conhecimento, poder e prática. O dinheiro vem depois. A velha programação e seus conceitos são alterados com o tempo, isso é normal. Prazerosa, porém cansativa, irritante, porém dinâmica. “Nós éramos uma “companhia de hobbistas” em uma empresa de 20,5 bilhões de dólares”. Jobs, Steve.