***A picture containing text, clock

Description automatically generated***

This project was supported by the Cybersecurity and IT Pathways grant from the Florida Department of Education through Cyber Florida, project number 291-1231C-2C001, funding authority 84.425C-D CRRSA ACT ESSER II 84.425D & GEER II 84.425C, FAIN#: S425C210052. More information at cyberflorida.org/pathways/

**Chapter Case**

Chapter 5 Microcomputers - Spanish

The Chapter Case was written for the Florida Public School System DIGITAL INFORMATION TECHNOLOGY (8207310) course. Funded by the Cyber/IT Pathways Program, Cyber Florida, and the Florida Department of Education.

# Chapter 5 Microcomputers

## Videoconsolas: pasado, presente y futuro

Atari es una empresa fundada en 1972 que desarrolló una consola de juegos icónica utilizada por millones de usuarios para divertirse con juegos como “Pong”, “Asteroids”, “Centipede” y “Missile Command”. Según atari.com, “Atari desempeñó un papel fundamental en el desarrollo de las industrias de juegos de arcade, consolas de juegos y computadoras personales”. En 1977, Atari lanzó la consola de juegos Atari 2600 (también llamada Atari Video Computer System) con un hardware basado en un microprocesador que incluía cartuchos de juegos intercambiables capaces de almacenar kilobytes (KB) de información de juegos. Además, la consola incluía una placa madre que podía controlar componentes de hardware como CPU, RAM, dispositivos de entrada (palancas de mando) y dispositivos de salida.

Han pasado más de 50 años desde que se fundó Atari y las consolas de juegos actuales se han desarrollado mucho más allá de las capacidades informáticas del Atari 2600 de 1977. Utiliza Internet para investigar cualquier sistema de consola de juegos (por ejemplo, Microsoft Xbox, Sony PlayStation, etc.) de tu elección. Responde a las siguientes preguntas según los resultados de tu investigación en línea:

## Preguntas

1. Enumera las características del hardware para la consola de juegos que elegiste Asegúrate de enumerar tantos componentes de hardware como puedas (por ejemplo, CPU, memoria, dispositivos de entrada, dispositivos de salida, etc.). Después de enumerar cada componente de hardware, describe brevemente para qué se utilizan los componentes. Finalmente, documenta los sitios donde encontraste la información.
2. Escribe un breve párrafo donde describes cómo imaginas lo que las consolas de juegos serán capaces de hacer dentro de 50 años.