

PRESENTATIE

DE BRONNEN VAN DE COMPUTERTECHIEK

en wat is de rol van de X8 daarin

- Timeline
 - nederlandse inbreng, ARRA, ZEBRA,
 - X1/X8 erin
 - link naar de huidige en toekomstige IT praktijk

- Hardware -de voorgeschiedenis
 - telefonie en telegrafie
 - rekenen
 - relais en logisch schakelingen
 - geheugen
 - wat is eigenlijk een computer
 - integratie -relais, buis, transistor, IC
 - verbindingen, netwerken

- Software
 - de eerste toepassingen
 - rekenen -mechanisch, analoog
 - sorteren -sorters
 - hacken -kraken van Enigma en Lorentz
 - het schrijven van programma's in schakelaars, machine taal, assembly
 - punchen, laden, operating systeem
 - programmeertalen -Assembler, FORTRAN, ALGOL, LISP
 - starten en debuggen -console, single step, lampjes, software
 - Operating systemen -THE, E.W. Dijkstra

- Users
 - Timesharing via terminals
 - Wammes, de eerste timesharing omgevingen
 - simulaties
 - spelletjes -Adventure, doctor/Eliza
 - redeneren, AI - LISP

- Stichting Electrologica
 - doel en vorm, hoe kan ik meewerken.

Praktische zaken rond de presentatie:

-een of meerdere?

A: voorlopig een, maar waarschijnlijk meerdere

-hoelang?

A: 30 minuten

-waarmee?

A: powerpoint

-voor wie:

A: algemeen en voor de speciale ICT technologie groepen

-excursies(tjes) naar de X8?

-hand-outs?

-T-shirts, posters

-wanneer?

A: rond einde van schooljaar of juist aan het begin van het nieuwe.

Project voorstellen en andere activiteiten:

- Hardware
 - de analoge basis van de digitale wereld
 - basis logische schakelingen
 - geheugen (core, ROM, flipflops)
 - full adder
 - CRO
 - Charon
 - randapparatuur (console, telex)
 - de drum
 - het lezen van magtapes
 - voedingen
 - infrastructuur (omgeving: voeding, airco etc.)
 - werkend (los) console
 - architectuur van de computer door de tijd
 - hardware simulatie X1/X8 (VHDL definitie van X8?)
- Software
 - software simulatie X1/X8 opbrengen
 - aankoppelen met werkend grafisch console en echt console
 - operatingsystemen voor X8 (THE, Wammus)
 - revival van oude talen: ALGOL, LISP
 - inventarisatie software voor X8
 - games rond of met de X8
- Documentatie
 - Electrologica als firma en werkgever
 - structuur in alle documentatie X1/X8 brengen
 - OCR ontsluiting van alle relevante documenten (bedradingslijsten)
 - Computer archeologie
 - wat en hoe repareren
 - waarom aan de gang maken (of niet)
 - zicht- en ruchtbaarheid geven (reclames maken)
- Stichting Electrologica
 - doel en vorm
 - hoe kan ik meewerken
 - andere organisaties actief op computer historie