



12+

Дмитрий Усенков

ИНФОРМАТИКА в сюжетах

Дмитрий Усенков

Информатика в сюжетах

«Автор»

2018

Усенков Д. Ю.

Информатика в сюжетах / Д. Ю. Усенков — «Автор», 2018

Вычислительная техника - это одна из наиболее бурно развивающихся областей науки и техники. Но с появлением новинок многое из знакомого старшему поколению исчезает из нашего внимания, лишь в лучшем случае становясь экспонатами политехнических музеев. Уходят в прошлое целые эпохи, о которых нынешние пользователи даже не имеют представления. Нижеприведенные "сюжеты" - небольшие зарисовки из жизни автора и его знакомых - помогут молодым читателям окунуться в историю "компьютики", а старшим - вновь вспомнить те интересные времена.

© Усенков Д. Ю., 2018

© Автор, 2018

Дмитрий Усенков

Информатика в сюжетах

"...Давным-давно, когда компьютеры были большими..."

(Из анекдота про то, как программист рассказывает сказку)

Время идет, и техника не стоит на месте. Особенно – вычислительная: ведь информатика (а точнее было бы сказать – *компьютика*) – одна из наиболее динамичных и быстро развивающихся областей науки и техники. Само становление компьютерики проходило буквально на глазах многих читателей старшего поколения и продолжается в присутствии и при непосредственном участии поколения нынешнего. Но вместе с появлением новых моделей компьютеров и периферии, новых версий программ старые исчезают из нашего поля зрения, лишь в лучшем случае становясь экспонатами политехнических музеев. Можно сказать, уходят в прошлое целые эпохи, о которых многие нынешние пользователи ПЭВМ, ноутбуков и смартфонов даже не имеют представления. Именно им в первую очередь, наверное, будет интересно прочитать нижеприведенные «сюжеты» – небольшие зарисовки из жизни автора и его знакомых, описывающие события, состоявшиеся и когда компьютеры действительно были большими громоздкими шкафами, и несколько позже, уже после появления первых «персоналок». Впрочем, наверное и остальным – тем, кому посчастливилось жить в то время прекрасное, тоже будет интересно вспомнить о нем, а может быть, и рассказать кому-то свои истории...

Автор

* * *

Когда с началом пресловутой «перестройки» в Россию начали попадать первые IBM-совместимые персональные компьютеры, они были еще слишком дороги и недоступны простому обывателю. Поэтому многие энтузиасты сами собирали себе компьютер, покупая отдельные комплектующие, а иногда и делая что-то своими руками. Именно так поступили мои одноклассники (все мы тогда были студентами МГТУ имени Н.Э. Баумана), которые однажды пригласили нас на «первый пуск в эксплуатацию» своей первой РС-шки. Конечно, сам факт, что они смогли в общаге собрать себе компьютер, уже интересен. Но самое любопытное – что корпус системного блока был самодельным: деревянным, изготовленным из обыкновенных, даже необструганных досок от упаковочных ящиков...

Смотрелось стильно!

* * *

Один из моих друзей-приятелей, помнится, купил себе отечественный персональный компьютер из числа тех, которые метко были окрещены «IBM-похожими»; называлось сие творение, кажется, «Нейрон». Был на нем и жесткий диск – смешного по нынешним временам объема в десяток мегабайт, причем не IDE или SCSI, а старого стандарта MFM, который был в ходу еще на советских ДВК и первых моделях IBM. И был у этого жесткого диска один дефект – «мертвая точка» вращающегося диска двигателя: при включении питания моторчик начинал натужно подвывать, не в силах стронуться с места. А в корпусе системного блока была специальная дырка. Через нее мой приятель просовывал палец и сначала вручную раскручивал находящийся на корпусе жесткого диска маховичок, а потом, пока диск по инерции еще вра-

щается, включал питание компьютера. И уже начинал подумывать: не сделать ли своему компьютеру специальную заводную ручку, как в старых автомобилях...

* * *

Тот же приятель, сменив, наконец, «Нейрон» на настоящую IBM PC XT, собранную им самостоятельно из отдельных комплектующих, должен был перенести на новый жесткий диск всю информацию, накопленную к тому времени на своем старом «электронном друге». Однако просто подключить старый винчестер к новой машине было невозможно (из-за несовместимости его формата MFM с форматом IDE на новой «персоналке»), а для прямой связи по «нуль-модемному» кабелю не оказалось под рукой ни самого кабеля, ни требуемого программного обеспечения. Оставалось только копирование на дискетах.

Но вот незадача: чтобы сэкономить на комплектующих, предполагалось переставить на новый компьютер 5-дюймовый дисковод из старого. Одним словом, этот дисковод был единственным на обе машины. Приятель ловко вышел из положения – переносил данные с одного компьютера на другой на дискетах... вместе с дисководом, который он, соответственно, переподключал то к одной машине, то к другой.

* * *

Еще до широкого распространения в России IBM-совместимых компьютеров (о которых простые граждане, не занимающиеся «бизнесом», и мечтать еще не могли) в нашей стране существовал обширный «зверинец» отечественных персоналок, независимо выпускавшихся разными заводами и практически не совместимых между собой: «Агаты», «Микроши», «УКНЦ», «БКшки» и другие. Среди них «БКшки» (бытовые компьютеры БК-0010, БК-0010.01, БК-0011 и БК-0011М) были, пожалуй, наиболее популярны в народе – и из-за сравнительно невысокой цены, и потому, что стояли «на вооружении» многих школ в компьютерных классах, и благодаря наличию большого числа программ, написанных любителями-энтузиастами и стихийно переписываемых друг у друга (о цивилизованном рынке программного обеспечения тогда даже еще и разговора не было). Чтобы купить «БКшку», нужно было оставить заявку (почтовую открытку) в фирменном магазине-салоне «Электроника» на Ленинском проспекте, потом полгода (а то и больше) ждать ее получения, ехать в магазин с паспортом и отстоять там длинную очередь.

Выглядел компьютер БК довольно непривычно по сравнению с нынешними: системного блока как такового не было вовсе, а вся «электронная начинка» уместилась в одном корпусе с клавиатурой (как у нынешних ноутбуков); вместо дисплея предполагалось подключать обычный черно-белый или цветной телевизор (хотя в продаже чуть позже появились и специальные дисплеи), а единственным внешним накопителем информации был обычный кассетный магнитофон. Причем, учитывая, что юстировка записывающих и воспроизводящих головок на разных магнитофонах могла оказаться разной, это вызывало изрядные трудности при считывании программ с чужой кассеты: приходилось всегда иметь под рукой отвертку для регулировки положения магнитных головок относительно ленты (автор этих строк, например, даже магнитофон себе выбирал в том числе из соображений удобства доступа к заветному регулировочному винту!), а иногда – и «дожимать» пальцем клавишу воспроизведения на магнитофоне в течение всего считывания программы, боясь пошевелиться, чтобы не «нарушить процесс»... Правда, позже, году этак к 1995 – 1996-му те же энтузиасты-любители сумели подключить к БК и 5-дюймовый дисковод, и даже винчестер.

Из программного обеспечения для БК-0010.01 (владельцем которой посчастливилось быть автору этих строк) в комплекте прилагались только две магнитофонные кассеты (в основ-

ном с играми), а всё имевшееся на тот момент системное ПО размещалось в ПЗУ (постоянной памяти), размещенной внутри корпуса (объединенного с клавиатурой в одно целое), а также внутри подсоединяемого к внешнему разъему дополнительного блочка под хитрым названием МСТД (расшифровывающимся, кажется, как «модуль системно-технической диагностики»). Без блока МСТД сразу после включения питания был готов к работе транслятор с языка Бейсик, а если подключить блочок, то вместо Бейсика запускался интерпретатор языка Фокал либо можно было запускать проверочные тесты и «отладочный монитор». Именно с последним связано такое неожиданное и «дикое» для современного программиста понятие как «программирование в кодах». Ведь сразу было понятно, что по-настоящему хорошую программу (если учесть, что оперативной памяти в машинах серии БК-0010 было всего 32 кб, из которых половина отводилась под видеопамять для создания изображения на экране дисплея) на Бейсике или Фокале не напишешь. По-настоящему можно было «говорить с процессором только на его языке» – требовалось научиться программировать на Ассемблере (хотя литературы об этом почти не было). В те времена для БК не было даже нормальных ассемблер-трансляторов! Поэтому программы приходилось создавать следующим образом: сначала писать на ассемблере, потом *вручную*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.