

Digital Equipment Corporation - PDP

Ing. Giuseppe Sottile

La famiglia dei PDP (Programmed Data Processor) é stata una delle migliori riuscite nella storia della DEC. Si tratta di ben 16 macchine, alcune delle quali hanno fatto da grempo alle migliori scoperte scientifiche della storia dell'informatica moderna.

Il PDP 1: SpaceWar

Per gli appassionati di videogiochi, la storia ha inizio proprio qui! Il primo sistema della serie, il PDP1 ha partorito ed ospitato forse il videogioco piú famoso della storia, **SpaceWar!** Su un tubo catodico circolare da 6-8 pollici, due astronavi immerse nello spazio profondo, comandate da due avversari devono colpirsi a vicenda. Vince chi colpisce per primo. La caratteristica interessante del videogioco é l'assenza di Intelligenza Artificiale! Di conseguenza non é possibile giocare una partita singolarmente contro la macchina ma solo in due. In effetti SpaceWar é a tutti gli effetti un semplice elaboratore di coordinate e collisioni con una gestione elementare della grafica del display.

L'architettura

Il progetto del PDP1 fu portato a termine nel 1960 ad opera di Benjamin Gurley e commercializzato nel febbraio del 1962. Si tratta di uno dei primi esemplari della seconda generazione ad impiegare all'epoca la modernissima tecnologia a transistors. Nei sistemi della prima generazione ricordiamo ad esempio l'ENIAC, erano impiegati i tubi a vuoto ed i sistemi occupavano ampi spazi delle dimensioni di un campo da tennis. Ora le dimensioni si riducono drasticamente: tutte le apparecchiature sono contenute in quattro armadi di circa due metri di altezza. É stato un progetto che ha avuto come principale obiettivo quello di essere un sistema orientato all'interazione (time-sharing) a discapito di una maggiore potenza di elaborazione.

Il PDP 2: un progetto non riuscito

Molti non ci crederanno, ma il secondo della serie, il PDP-2 non é stato mai realizzato fisicamente.