

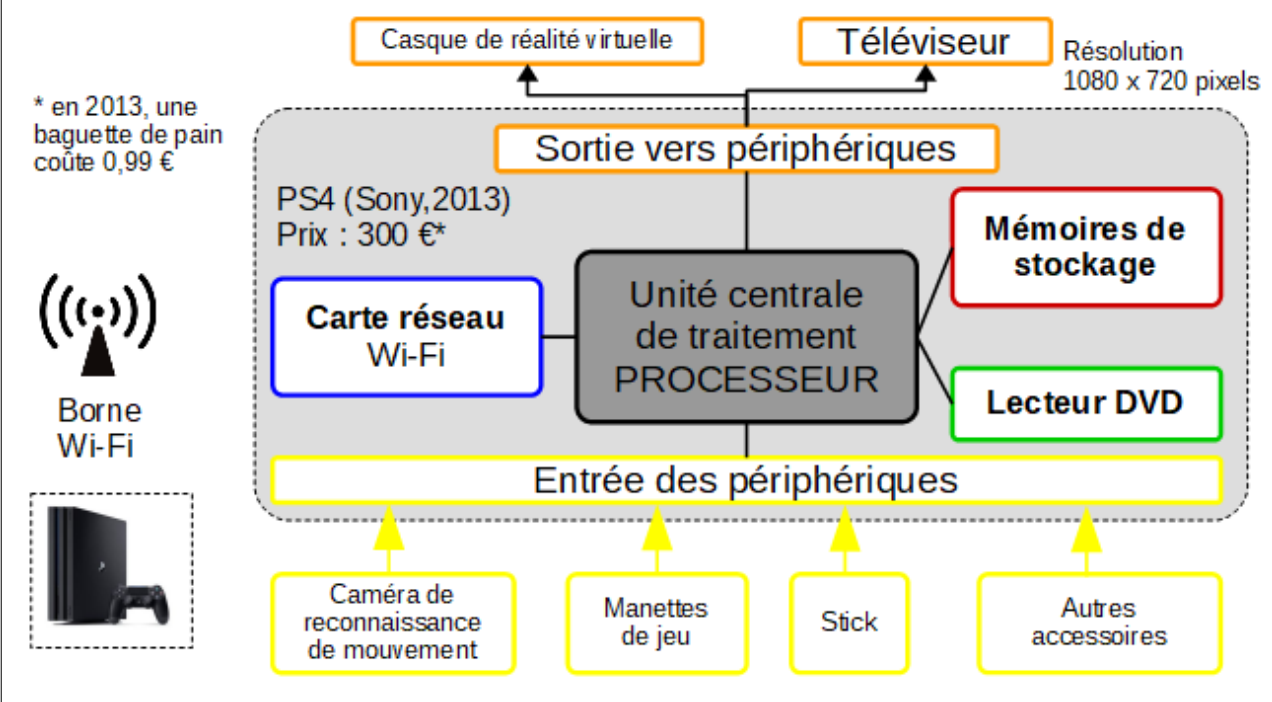
Séquence TEC5 : Comment a-t-on amélioré les performances des jeux vidéo ?

R3a : Evolution des consoles de jeux

Document 1 : Descriptif des consoles de jeux

Les console de jeux présentent les mêmes blocs fonctionnels qu'un ordinateur mais adaptées à leur usage : unité centrale de traitement des données numériques, périphériques d'entrée et de sortie, périphériques de lecture, périphériques de stockage ou d'échange des données.

Document 2 : Schéma de présentation des blocs fonctionnels d'une console de jeu



Document 3 : Evolution des consoles de jeux vidéo

1972 : Odyssey (Magnavox)

- Pas de logiciel (un programme de jeu est intégré dans au fonctionnement de la console)
- pas de mémoire
- pas d'unité centrale.
- Composants électroniques analogiques
- Deux manettes
- Prix : 650 Francs (soit 99€).
une baguette de pain coûte 0,90 F (soit 0,14€)



1998 : Dreamcast (Sega)

- Unité centrale
- Carte mémoire externe
- Jeux sur support CD-Rom
- Modem externe pour connexion filaire à un modem (réseau Internet)
- Résolution : 640 x 480 pixels
- Nombreux accessoires : manette de jeux, volant, canne à pêche, pistolet optique...
- 4 ports de connexion pour accessoires en façade.
- Prix : 1 690 Francs (soit 260€).
une baguette de pain coûte 1 F (soit 0,63€)



[lien vers une présentation de la console.](#)