



Инновационный Евразийский  
университет  
Кафедра «Учет и аудит»

**РЕФЕРАТ**  
По дисциплине  
«Информатика»  
На тему:

Павлодар, 2015

Выполнили:  
Студенты гр.  
УА-102  
Родыгина А.А  
Ткаченко Ю.Ю

# СОДЕРЖАНИЕ:

- Введение
- Основные определения

Базовая конфигурация персонального компьютера

- Системный блок
- Монитор
- Клавиатура
- Мышь
- Заключение
- Контроль знаний
- Литература

# ВВЕДЕНИЕ

В основу построения большинства компьютеров положены принципы, сформулированные Джоном фон Нейманом

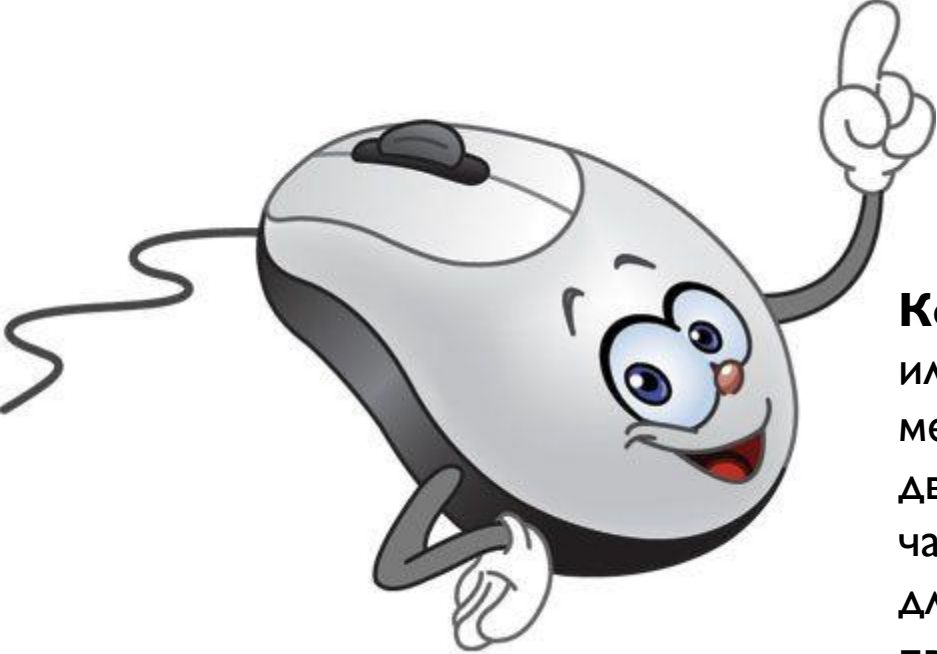
- Принцип программного управления- программа состоит из набора команд, которые выполняются процессором автоматически друг за другом в определенной последовательности.
- **Принцип программного управления** - программа состоит из набора команд, которые выполняются процессором автоматически друг за другом в определенной последовательности.
- **Принцип однородности памяти** – программы и иные хранятся в одной и той же памяти; над командами можно выполнять те же действия, что и над данными!
- **Принцип адресности** - основная память структурно состоит из пронумерованных ячеек.

Компьютеры, построенные на этих принципах, имеют классическую архитектуру.

Архитектура компьютера определяет принцип действия, информационные

связи и взаимное соединение основных логических узлов компьютера, к которым относятся:

- центральный процессор;
- основная память;
- внешняя память;
- периферийные устройства;



**Компьютерная мышь** (просто «мышь» или «мышка») — механический манипулятор, преобразующий движение в управляющий сигнал. В частности, сигнал может быть использован для позиционирования курсора или прокрутки страниц.

Получила широкое распространение в связи с появлением графического интерфейса пользователя на персональных компьютерах. Помимо мышек, встречаются другие устройства ввода аналогичного назначения: трекболы, тачпады, графические планшеты, сенсорные экраны.



**Систёмный блок** (англ. *computer case*, сленг. *системник*) — физически представляет собой шасси, которое наполнено аппаратным обеспечением для создания компьютера.

**Клавиатура** — комплект расположенных в определенном порядке **клавиш** для управления каким-либо устройством или для ввода **данных**. Как правило, кнопки нажимаются **пальцами** рук.





**Монитор** — конструктивно законченное устройство, предназначенное для визуального отображения информации.

Современный монитор состоит из экрана (дисплея), блока питания, плат управления и корпуса.

Информация для отображения на мониторе поступает с электронного устройства, формирующего видеосигнал (в компьютере — видеокарта). В некоторых случаях в качестве монитора может применяться и телевизор.



Слово **компьютер**, пришло к нам из далекого восемнадцатого века. Впервые оно встречается в Оксфордском словаре. Изначально, понятие компьютер, трактовалось как вычислитель. Именно такой перевод этого слова с английского языка. Оно отличалось от сегодняшнего тем, что могло применяться абсолютно к любому вычислительному прибору, причем не обязательно электронному. Первые **компьютеры** или вычислители, были механическими приборами и умели выполнять простейшие математические операции, такие как сложение и вычитание. В 1653 году, появилась первая вычислительная машина, способная на решение более сложных задач, а точнее, делить и умножать.



## Нулевое поколение. Механические вычислители.



Предпосылки к появлению компьютера формировались, наверное, с древних времен, однако нередко обзор начинают со счетной машины Блеза Паскаля, которую он сконструировал в 1642 г. Эта машина могла выполнять лишь операции сложения и вычитания. В 70-х годах того же века Готфрид Вильгельм Лейбниц построил машину, умеющую выполнять операции не только сложения и вычитания, но и умножения и деления.

# АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРА

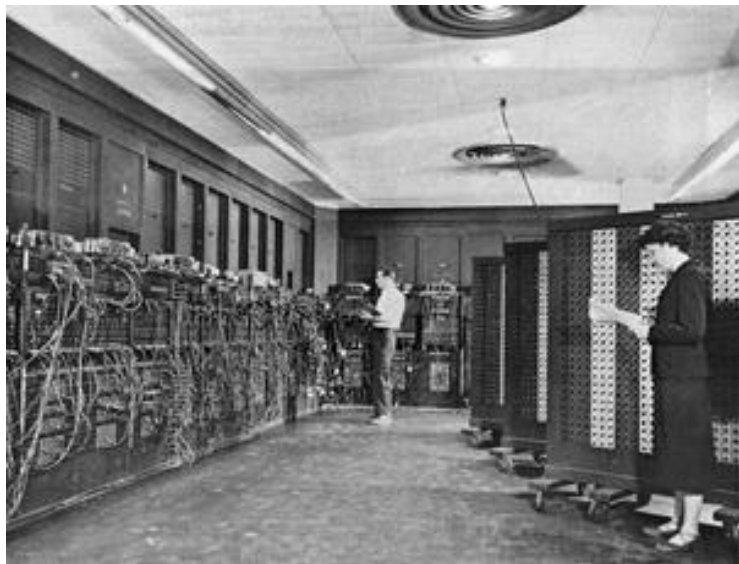
```
graph TD; A[АРХИТЕКТУРА КОМПЬЮТЕРА] --> B[Функциональные и логические возможности.]; A --> C[Структурная организация аппаратных средств]; A --> D[Программное обеспечение];
```

Функциональные  
и логические  
возможности.

Структурная организация  
аппаратных  
средств

Программное  
обеспечение

# **Первое поколение. Компьютеры на электронных лампах (194х-1955)**



**Быстродействие: несколько десятков тысяч операций в секунду.**

## **Особенность**

**и:**

Поскольку лампы имеют существенные размеры и их тысячи, то машины имели огромные размеры.

Поскольку ламп много и они имеют свойство перегорать, то часто компьютер простаивал из-за поиска и замены вышедшей из строя лампы.

Лампы выделяют большое количество тепла, следовательно, вычислительные машины требуют специальные мощные охлаждающие системы.

## Игровые компьютеры



По сравнению с персональными вычислительными машинами у игровых компьютеров увеличены мультимедийные возможности (звук, видео, интерактивность), но существуют ограничения на объем программного обеспечения, а также возможность дальнейшего расширения (подключения новых устройств). У игровых компьютеров не предполагается наличие монитора и жесткого диска.

В качестве примера игрового компьютера можно привести Sony PlayStation.

Цены на игровые компьютеры обычно ниже, чем на персональные.