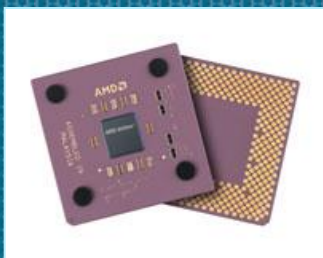


*Повторение  
пройденного  
материала*



**ПРОЦЕССОР**



**ВНУТРЕННЯЯ  
ПАМЯТЬ**



**ИНФОРМАЦИОННАЯ МАГИСТРАЛЬ**

**УСТРОЙСТВА  
ВВОДА**



**ВНЕШНЯЯ  
ПАМЯТЬ**



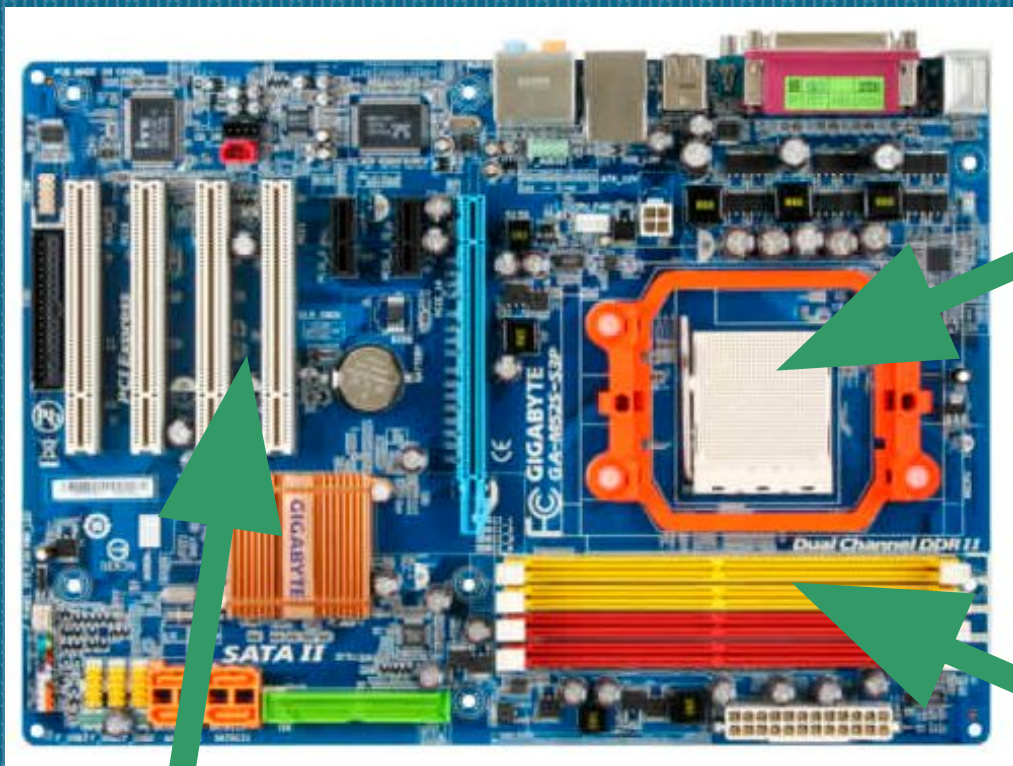
**УСТРОЙСТВА  
ВЫВОДА**



<b>Данные</b>	<i>Информация, которая обрабатывается компьютером в двоичном коде</i>
<b>Программа</b>	<i>Последовательность команд, которую выполняет компьютер в процессе обработки данных</i>
<b>Частота</b>	<i>Данная характеристика процессора определяет количество базовых операций, которые процессор производит за 1 секунду</i>
<b>Разрядность</b>	<i>Характеристика процессора, определяется длиной двоичного кода, который процессор может обрабатывать одновременно в процессе выполнения базовых операций</i>
<b>Компьютер</b>	<i>Это автоматическое, программно-управляемое устройство для выполнения любых видов работы с информацией</i>



# СИСТЕМНАЯ ПЛАТА



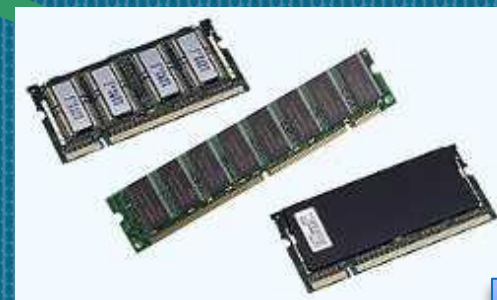
Слоты для установки контроллеров внешних устройств



Разъем для установки процессора



Разъем для установки модулей оперативной памяти





# УСТРОЙСТВА ВВОДА И ВЫВОДА ИНФОРМАЦИИ



# *Устройства ввода информации -*

*это устройства, которые преобразуют информацию из формы понятной человеку в форму, понятную компьютеру.*



# Устройства ввода информации -

1. Клавиатура

2. Координатные устройства:

-Мышь

-Трекбол

-Сенсорная панель

-Графический планшет

3. Сканер

4. Цифровые камеры

5. Микрофон

6. Джойстик



# КЛАВИАТУРА

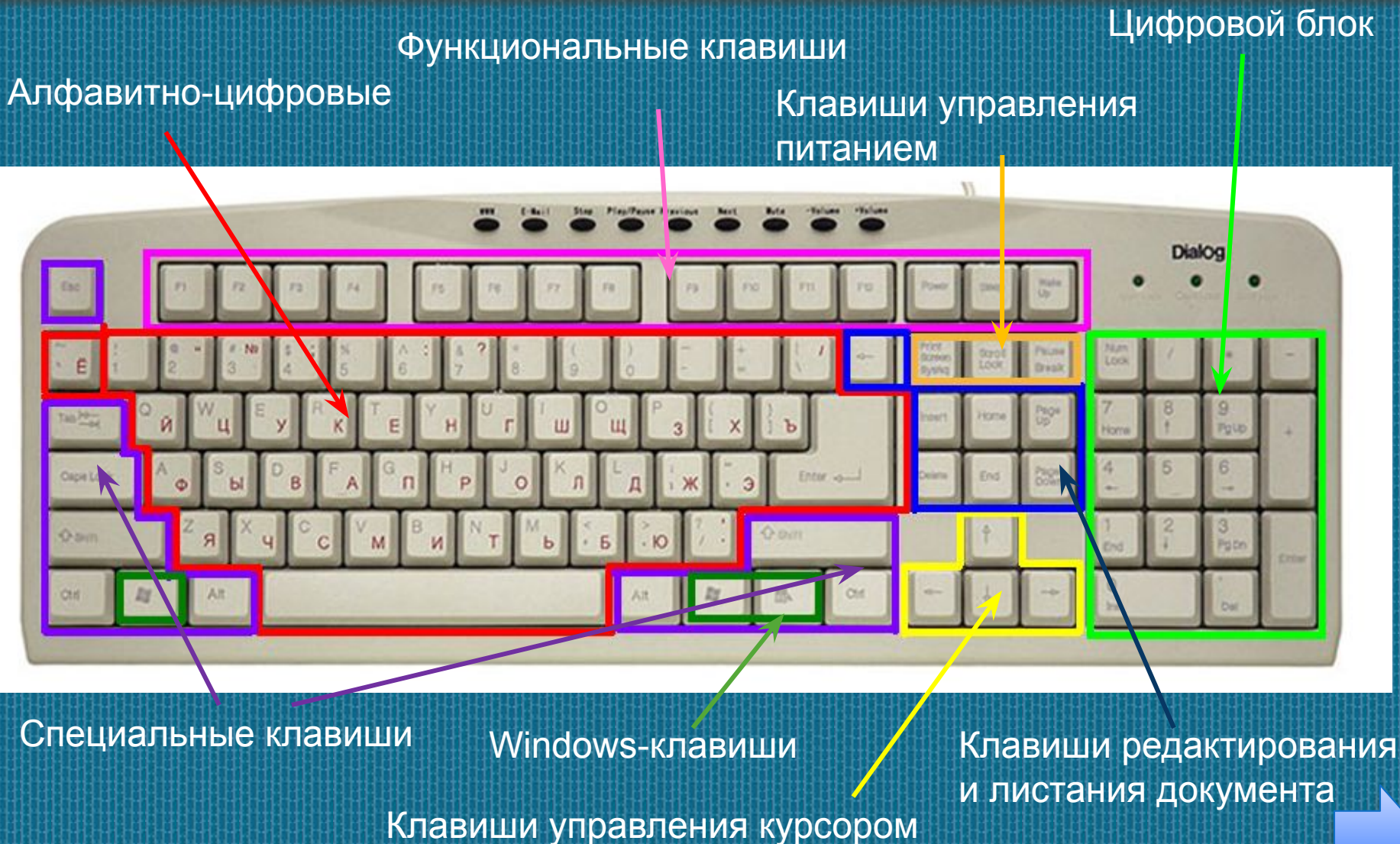
## Назначение:

ввод алфавитно-цифровых символов,  
управление курсором.





# ГРУППЫ КЛАВИШ КЛАВИАТУРЫ



# КООРДИНАТНЫЕ УСТРОЙСТВА ВВОДА

Мышь

Трекбол

Сенсорная панель

Графический планшет

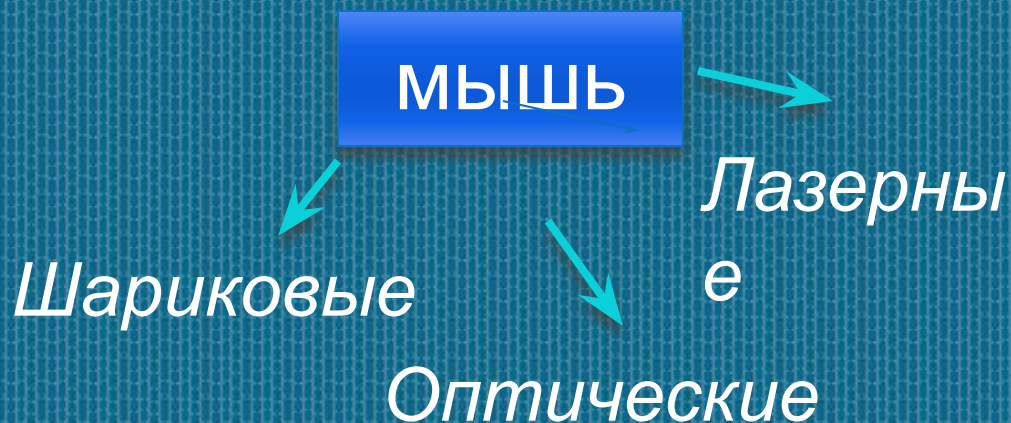


Назначение:

управление курсором (указателем) мыши.

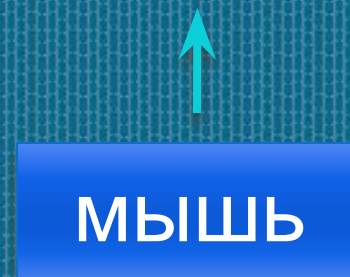


# КОМПЬЮТЕРНАЯ МЫШЬ



В которой с помощью светодиода и системы фокусирующих линз под мышью подсвечивается участок поверхности. Отраженный от этой поверхности свет собирается другой линзой и попадает на приемный сенсор микросхемы процессора обработки изображений. Этот чип делает снимки поверхности под мышью и последовательно сравнивает их, перемещая курсор.

Беспроводные



Проводные



# ТРЕКБОЛ

*Разновидностью мыши является трэкбол, который можно сравнить с мышью, «лежащей на спине» шариком вверх.*



# СЕНСОРНАЯ ПАНЕЛЬ

Используется в ноутбуках, мониторах.  
Управляется движением пальцев по поверхности, которое преобразуется в движение курсора. Нажатие на панель равносильно нажатию клавиши мыши.



# ГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАНШЕТ

Предназначен для рисования и ввода рукописного текста.

Состоит из пера (ручки), планшета и в некоторых случаях мыши.



# РАЗРЕШАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ КООРДИНАТНЫХ УСТРОЙСТВ

Это количество точек на которое переместится курсор при перемещении координатного устройства на 1 дюйм.

Измеряется в dpi - точек на дюйм.



# СКАНЕР

## Назначение:

*перевода графической информации в цифровую.*

*Результатом работы является получение электронной копии документа, созданного на бумаге.*





# ЦИФРОВЫЕ КАМЕРЫ (ВИДЕОКАМЕРЫ, ФОТОАППАРАТЫ)

Позволяют получать видео и изображение в цифровом виде.



Web-камера, делает доступным общение online.



# РАЗРЕШАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ СКАНЕРА И ЦИФРОВЫХ КАМЕР

Это количество точек, которое вмещается на 1 дюйм полученного изображения.

Может достигать 2400 dpi.



# ЗВУКОВАЯ КАРТА И МИКРОФОН

Предназначены для ввода звуковой информации в компьютер.



# ДЖОЙСТИК

Игровой манипулятор, назначение которого сделать удобным управление.



# Устройства вывода информации

Это устройства, которые преобразуют информацию из формы понятной компьютеру в форму, понятную человеку.

- Монитор

- Принтер

- Плоттер

- Акустические колонки и наушники



# *МОНИТОР*

Назначение:

вывода информации на экран.

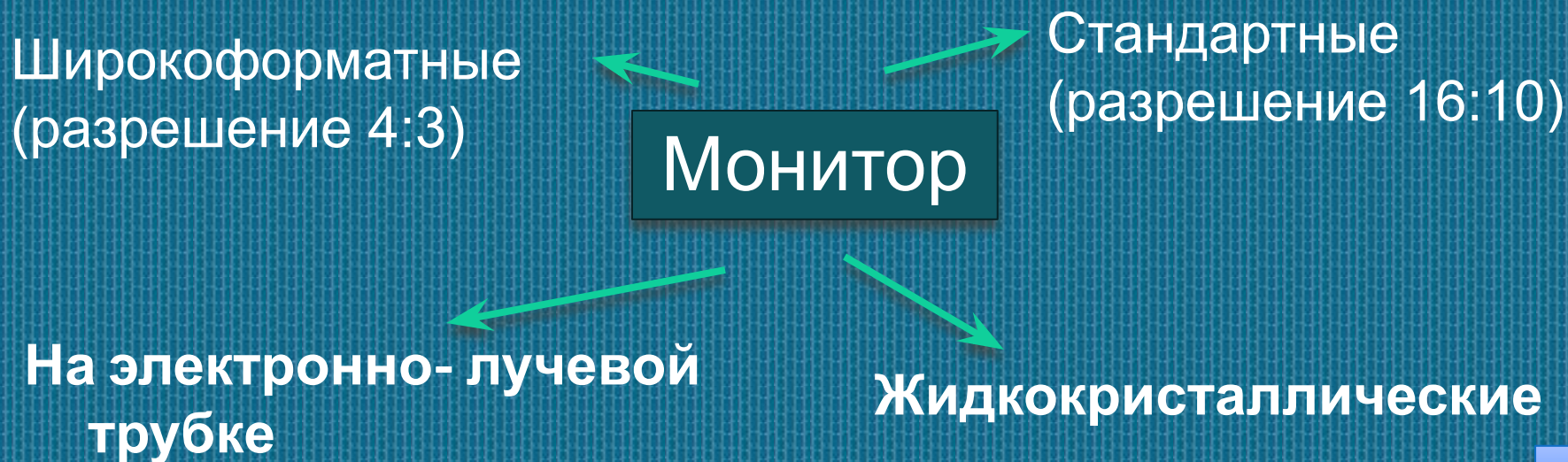
На экране информация представляется в виде растра - точек.

Изображение состоит из определенного количества строк, каждая из которых также состоит из точек.



# РАЗРЕШАЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ МОНИТОРА -

важнейшая характеристика монитора, которая определяется количеством точек по горизонтали и вертикали.



# МОНИТОР НА ЭЛЕКТРОННО-ЛУЧЕВОЙ ТРУБКЕ

Принцип работы, как в старых телевизорах.  
Помимо громоздких размеров мониторы ЭЛТ несут сильное вредное облучение.





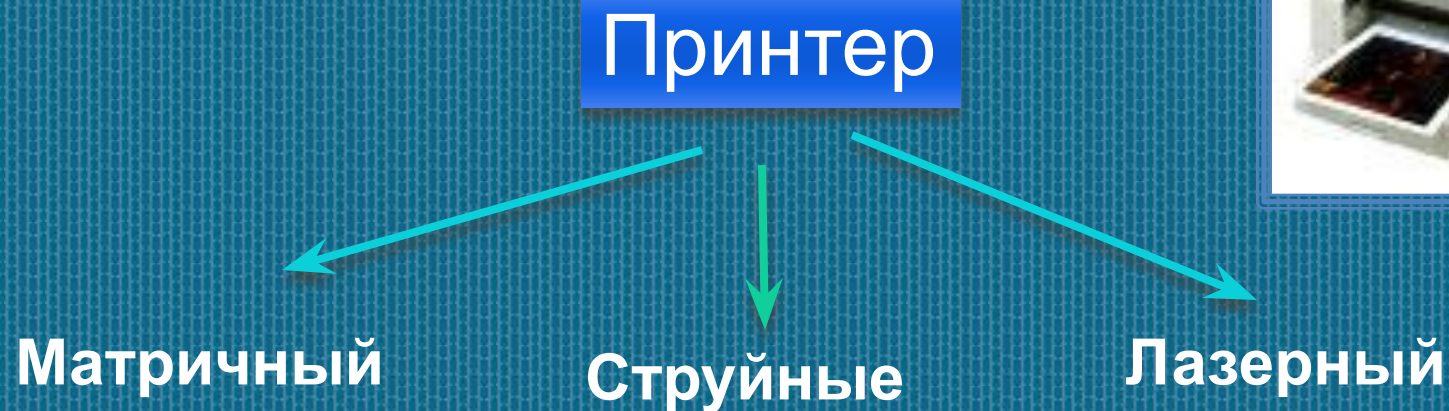
# ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЕ МОНИТОРЫ

В основе жидкокристаллических мониторов лежат жидкие кристаллы. Главными достоинствами таких мониторов является компактность и отсутствие излучения.



# ПРИНТЕР

Предназначен для вывода на бумагу графическую, числовую и текстовую информацию.



# МАТРИЧНЫЙ ПРИНТЕР

## Принцип работы:

Получая сигнал от компьютера, его контроллеры управляют печатающей головкой, заставляя иголки бить в красящую ленту. В местах касания иголок лента прижимается к бумаге, оставляя на ней краску.



# СТРУЙНЫЙ ПРИНТЕР

## Принцип работы:

изображение формируется микрокаплями специальных чернил, выбрасываемых на бумагу через сопла в печатающей головке.



# ЛАЗЕРНЫЙ ПРИНТЕР

Обеспечивает типографическое качество печати. Может обеспечить высококачественную цветопередачу при минимальных затратах материала, по сравнению со струйным.



# ПЛОТТЕР

Используется для вывода сложных и широкоформатных графических объектов (плакатов, чертежей, электрических и электронных схем).

Принцип действия плоттера такой же, как и у струйного принтера.



# АКУСТИЧЕСКИЕ КОЛОНКИ И НАУШНИКИ

Предназначены для вывода звуковой информации.



# РАЗЪЕМЫ ПОДКЛЮЧЕНИЯ УСТРОЙСТВ ВВОДА И ВЫВОДА ИНФОРМАЦИИ К МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЕ.



COM

PS/2

USB







НИКС.RU  
WWW.NIX.RU





Разрешающая способность  
мыши  
количество точек перемещения курсора по экрану,  
при перемещении устройства по поверхности на  
дюйм

Разрешающая способность  
монитора  
количество точек по горизонтали и  
вертикали на 1 дюйм (2,54 см)



Разрешающая способность  
принтера  
Количество точек, из которых состоит  
изображения на дюйм



# Домашнее задание

---

**§2.2.2. и §2.2.3.**