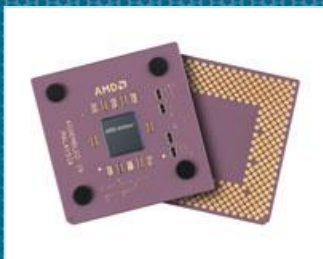


Повторение пройденного материала



ПРОЦЕССОР



**ВНУТРЕННЯЯ
ПАМЯТЬ**



ИНФОРМАЦИОННАЯ МАГИСТРАЛЬ

**УСТРОЙСТВА
ВВОДА**



**ВНЕШНЯЯ
ПАМЯТЬ**



**УСТРОЙСТВА
ВЫВОДА**



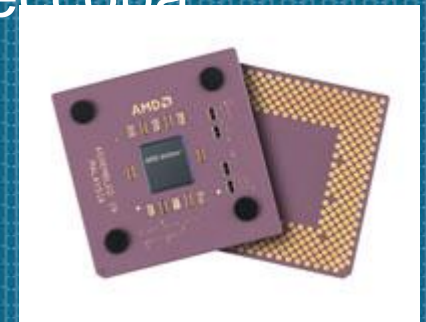
Данные	<i>Информация, которая обрабатывается компьютером в двоичном коде</i>
Программа	<i>Последовательность команд, которую выполняет компьютер в процессе обработки данных</i>
Частота	<i>Данная характеристика процессора определяет количество базовых операций, которые процессор производит за 1 секунду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



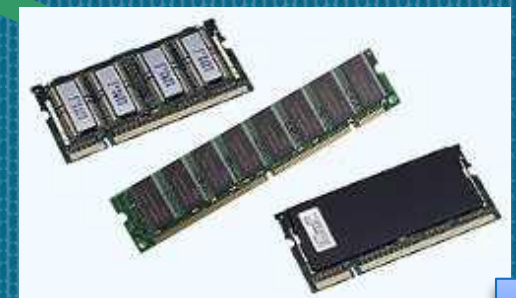
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА



Разъем для
установки
процессора



Разъем для установки
модулей оперативной
памяти



Слоты для установки
контроллеров внешних
устройств





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



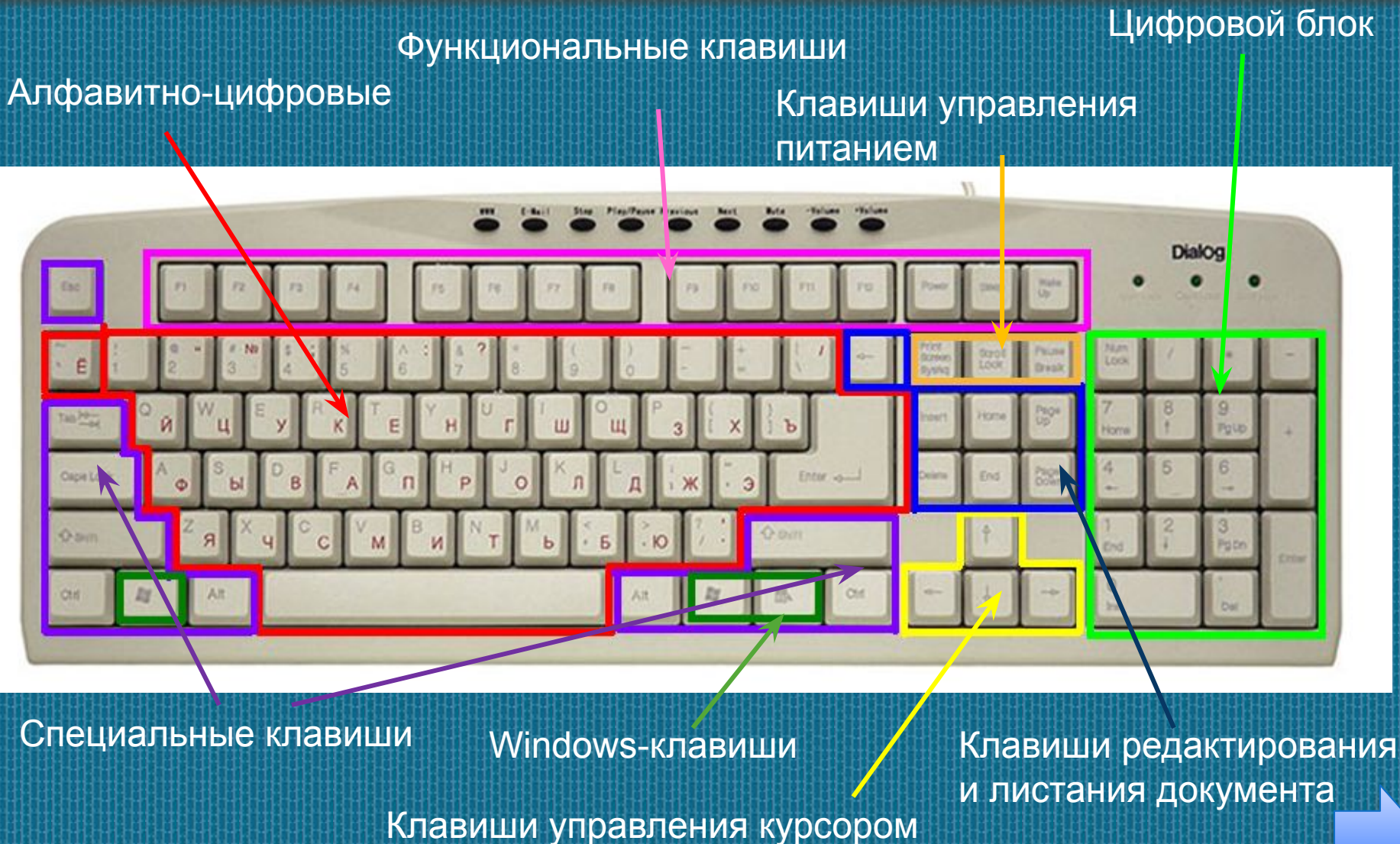
КЛАВИАТУРА

Назначение:

ввод алфавитно-цифровых символов,
управление курсором.



ГРУППЫ КЛАВИШ КЛАВИАТУРЫ



КООРДИНАТНЫЕ УСТРОЙСТВА ВВОДА

Мышь

Трекбол

Сенсорная панель

Графический планшет

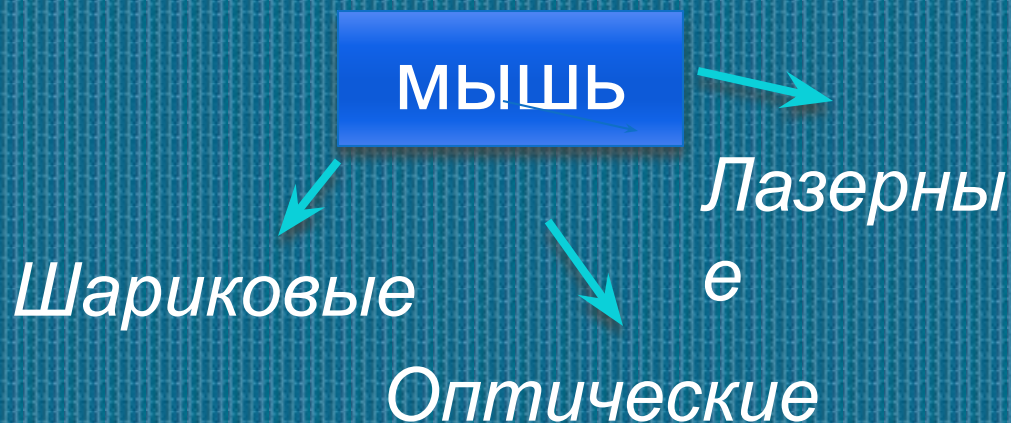


Назначение:

управление курсором (указателем) мыши.

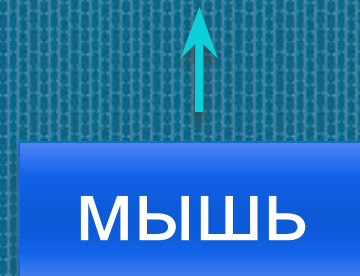


КОМПЬЮТЕРНАЯ МЫШЬ



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.

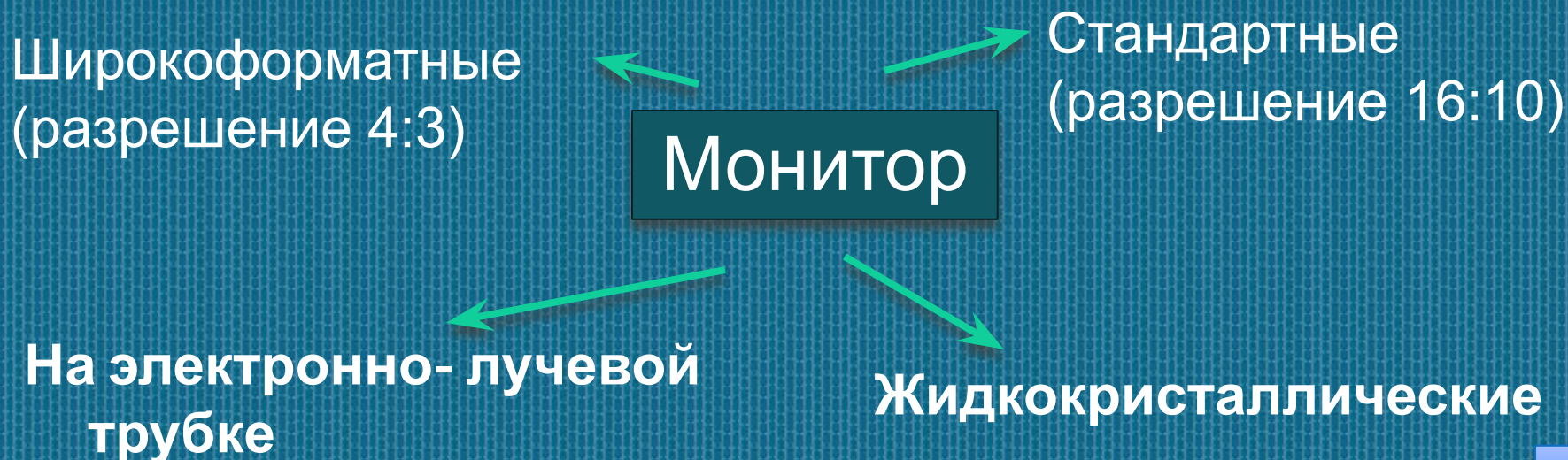
На экране информация представляется в виде растра - точек.

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.



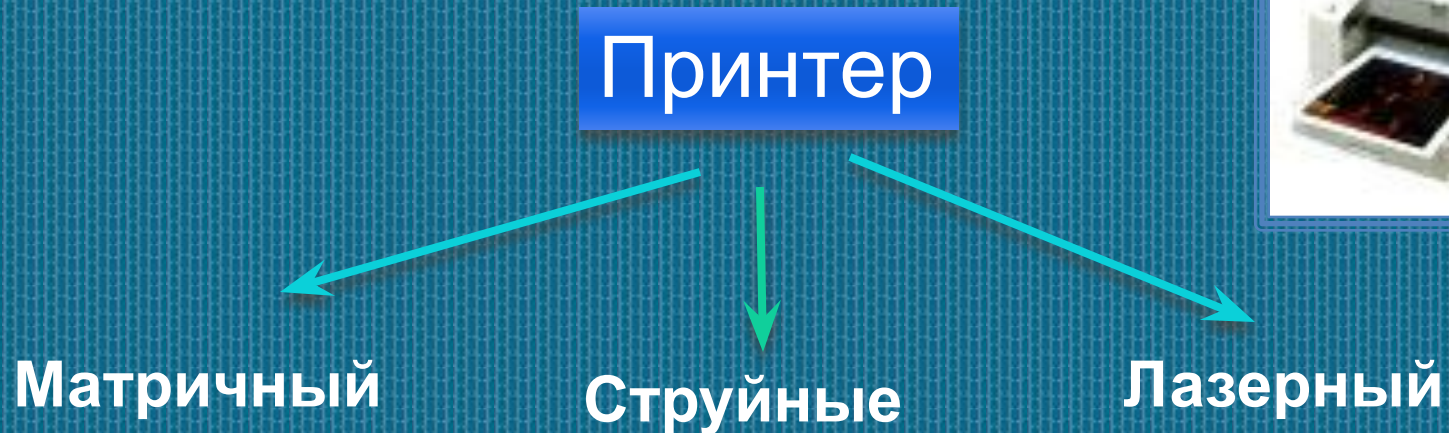
ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЕ МОНИТОРЫ

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.