

# Итоговая презентация чибриков в.а

## Содержание

- 1.Содержание процессов
2. Хорактеристики оп
3. Видео карты

- Содержание
- 1. виды процессов
- 2. Характеристики оп
- 3. Видео карты
- 4. алгоритм подключения проводной и без проводной сети
- 5. виды принтеров
- 6. виды программного обеспечения
- 7. джпс навигация
- 8. операционные системы
- 9.

# 1. ВИДЫ ПРОЦЕССОВ

- Существует два типа процессов:
- 1) Системные процессы;
- 2) Пользовательские процессы.
- Системные процессы могут порождать другие процессы.
- Процесс пользователя не может породить другой процесс, он через запрос на системное обслуживание обращается к ОС которая и выполняет эту функцию.
- Контекст и дескриптор процесса.
- На протяжении существования процесса, его выполнение может быть многократно прервано и продолжено. Для того чтобы возобновить выполнение процесса, необходимо восстановить состояние его операционной среды на момент прерывания. Состояние операционной среды определяется, состоянием регистров, режимом работы процессора, указателями на открытые файлы, информацией о незавершенных операциях ввода вывода, кодами ошибок системных вызовах. Эта информация называется контекстом процесса.
- Кроме того ОС для реализации клонирования процессов, требуется дополнительная информация:
- 1) идентификатор процесса (pid);
- 2) состояние процесса;
- 3) данные о степени привилегированности процессов;
- 4) место нахождения кодового сегмента;
- 5) информация о ресурсах;
- 6) информация о родственных связях и т.д.
- Вывод: информацию того рода называют дескриптором процесса. Очереди процессов представляют собой дескрипторы процессов, объединенные в списки. Каждый дескриптор содержит указатель на соседствующий дескриптор. Программный код только тогда начнет выполняться, когда для него операционной системой будет создан процесс, то есть:
- 1) будут созданы информационные структуры, описывающие данный процесс, его дескриптор и контекст;
- 2) дескриптор нового процесса будет включен в очередь готовых процессов;
- 3) кодовый сегмент будет загружен в оперативную память;

# 2. Характеристики ОП

- - **Типы оперативной памяти**. В процессе эволюции ОЗУ, менялась ее форма, а также положение и принципы взаимодействия чипов. Фактически, каждая такая конфигурация и есть отдельный тип. Я не буду описывать устаревшие SIMM, DIMM, DDR и даже популярный до сих пор DDR2, поскольку они уже практически никем не производятся и было бы глупо собирать новый компьютер, используя значительно устаревшие ключевые компоненты. К тому же, более старые типы ОЗУ стоят дороже, чем современные благодаря своей "раритетности" :-). **Единственный актуальный сегодня тип - это DDR3** (Третье поколение Double Data Rate). В сравнении с предыдущим, вторым поколением (DDR2), все планки DDR3 имеют лучшую производительность при значительно уменьшенном энергопотреблении.
- - **Объем оперативной памяти**. Описать его востребованность можно следующим образом: Во время Вашей работы за компьютером, большое количество данных (файлы операционной системы, запускаемых приложений и игр) перемещаются из дисковых накопителей в оперативную память для последующей обработки процессором и хранятся там до тех пор, пока Вы не завершите работу этих приложений (вернее не просто хранятся, часть из них постоянно мигрирует между кэшем процессора и ОЗУ с огромной скоростью). Сам объем оперативной памяти не дает нам никакого ускорения. Он всего лишь показывает, какое максимальное количество данных может в ней храниться. При переполнении ОЗУ (например, если запущено много больших приложений + игрушка + браузер и т.д.) происходит переброс более старых данных в специальное место на диске (Файл подкачки). Вот именно в этот момент можно почувствовать, как компьютер начинает "тормозить, лагать, подвисать" и т.д. Из этого можно сделать следующий вывод - объем оперативной памяти не должен быть меньше, чем максимальный суммарный объем Возможных активных приложений. Общий объем оперативной памяти равняется сумме объемов каждой отдельной ее планки. То есть, если Вы установите две планки ОЗУ по 1 Гб., то общий доступный объем станет 2 Гб. Для бюджетного (Например, офисного) компьютера будет более, чем достаточно 2 Гб. Для домашнего (многоцелевого) ПК оптимальным будет 4-6 Гб. (в зависимости от количества планок - 2 шт, или 3 шт. по 2 Гб. каждая). Для современной игровой машины я бы советовал покупать не меньше 6-8 Гб. (Так сказать, "На перспективу", поскольку разработчики игр постоянно "утяжеляют" свои детища).

# 3. Видео карты

- **Видеокарта** (также **видеоадаптер**, **графический адаптер**, **графическая плата**, **графическая карта**, **графический ускоритель**) — электронное устройство, преобразующее графический образ, хранящийся, как содержимое памяти компьютера (или самого адаптера), в форму, пригодную для дальнейшего вывода на экран монитора. Первые мониторы, построенные на электронно-лучевых трубках, работали по телевизионному принципу сканирования экрана электронным лучом, и для отображения требовался видеосигнал, генерируемый видеокартой.
- В настоящее время, однако, эта базовая функция, оставаясь нужной и востребованной, ушла в тень, перестав определять уровень возможностей формирования изображения - качество видеосигнала (чёткость изображения) очень мало связано с ценой и техническим уровнем современной видеокарты. В первую очередь, сейчас под графическим адаптером понимают устройство с графическим процессором — графический ускоритель, который и занимается формированием самого графического образа. Современные видеокарты не ограничиваются простым выводом изображения, они имеют встроенный графический процессор, который может производить дополнительную обработку, снимая эту задачу с центрального процессора компьютера. Например, все современные видеокарты Nvidia и AMD (ATI) осуществляют рендеринг графического конвейера OpenGL и DirectX на аппаратном уровне. В последнее время также имеет место тенденция использовать вычислительные возможности графического процессора для решения неграфических задач.

# 4. 4.алгоритм подключения проводной и без проводной сети

# 5. виды принтеров

- **Принтер** (от [англ. print](#) — печать; син. [печатающее устройство](#)) — [периферийное устройство](#) компьютера, предназначенное для перевода текста или графики на физический носитель из электронного вида малыми тиражами (от единиц до сотен) без создания [печатной формы](#). Этим принтеры отличаются от [полиграфического оборудования](#) и [ризографов](#), которое за счёт печатной формы быстрее и дешевле на крупных тиражах (сотни и более экземпляров).
- Получили распространение [многофункциональные устройства](#) (МФУ), в которых в одном приборе объединены функции принтера, [сканера](#), [копировального аппарата](#) и [телефакса](#). Такое объединение рационально технически и удобно в работе.
- Широкоформатные принтеры иногда ошибочно называют [плоттерами](#).
- По возможности печати графической информации принтеры делятся на алфавитно-цифровые (с возможностью печати ограниченного набора символов) и графические.
- По принципу переноса изображения на носитель принтеры делятся на:
- [ударно-шрифтовые](#) (алфавитно-цифровые, АЦПУ) - барабанные, на основе [лепесткового печатающего устройства](#) или [пишущей машинки](#) с электромагнитным приводом. Исторические типы. Морально устарели в 1980-е годы. С начала 1990-х годов не выпускаются.
- [матричные](#);
- [лазерные](#) (также [светодиодные принтеры](#));
- [струйные](#);
- [сублимационные](#)
- [твердочернильные](#)

# 6. ВИДЫ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

- **Программное обеспечение**<sup>[1][2]</sup> (допустимо также произношение *обеспечение*<sup>[3][4][5]</sup>) (ПО) — все или часть программ, процедур, правил и соответствующей документации системы обработки информации (*ISO/IEC 2382-1: 1993. Information technology — Vocabulary — Part 1: Fundamental terms*)<sup>[6][7]</sup>.
- Другие определения из международных и отечественных стандартов:
- Компьютерные программы, процедуры и, возможно, соответствующая документация и данные, относящиеся к функционированию компьютерной системы (*FCD ISO/IEC 24765. Systems and Software Engineering Vocabulary*)<sup>[6]</sup>.
- Совокупность программ системы обработки информации и программных документов<sup>[8]</sup>, необходимых для эксплуатации этих программ (ГОСТ 19781-90<sup>[9]</sup>).
- Программное обеспечение является одним из видов обеспечения вычислительной системы, наряду с техническим (аппаратным), математическим, информационным, лингвистическим, организационным и методическим обеспечением<sup>[10]</sup>.
- Академические области, изучающие программное обеспечение, — это информатика, программирование, программная инженерия.
- В компьютерном сленге часто используется слово *софт* от английского слова *software*, которое в этом смысле впервые применил в статье в *American Mathematical Monthly* математик из Принстонского университета Джон Тьюки (англ. John W. Tukey) в 1958 году<sup>[11]</sup>.



# 7.ДЖПС навигация

- **GPS-навигатор** — устройство, которое получает сигналы [глобальной системы позиционирования](#) с целью определения текущего местоположения устройства на Земле. Устройства GPS обеспечивают информацию о широте и долготе, а некоторые могут
- GPS-[чипсет](#) — набор микросхем, в котором процессор - самая важная часть. Процессор обеспечивает работу всего устройства, а также обрабатывает спутниковый сигнал, поступающий от GPS-модуля, вычисляя координаты.
- GPS-антенна настроена на частоты, на которых передаются данные навигационных спутников.
- [Дисплей](#) для отображения информации.
- [Оперативная память](#) обеспечивает быстрое действие навигатора.
- [Память BIOS](#) обеспечивает связь аппаратной и программной части.
- Встроенная Flash-память используется для хранения операционной системы, ПО и пользовательских данных.
- Другие элементы платы – [GPRS-модуль](#), [Bluetooth](#) модуль, [радиоприемник](#) и т.д. Наличие этих элементов зависит от архитектуры конкретной модели навигатора.
- Разъемы (внешние интерфейсы) – разъем внешнего питания, гнездо для подключения наушников, слоты для карт памяти и SIM-карт. Набор разъемов зависит от особенностей конкретной модели навигатора.
- Т также вычислить высоту.

# 8. операционные системы

- **Операцио́нная систе́ма**, сокр. **ОС** ([англ.](#) *operating system, OS*) — комплекс [управляющих](#) и обрабатывающих [программ](#), которые, с одной стороны, выступают как [интерфейс](#) между [устройствами вычислительной системы](#) и [прикладными программами](#), а с другой стороны — предназначены для управления устройствами, управления [вычислительными процессами](#), эффективного распределения [вычислительных ресурсов](#) между вычислительными процессами и организации надёжных вычислений. Это определение применимо к большинству современных операционных систем общего назначения.
- В логической структуре типичной [вычислительной системы](#) операционная система занимает положение между [устройствами](#) с их микроархитектурой, [машинным языком](#) и, возможно, собственными (встроенными) [микропрограммами](#) — с одной стороны — и [прикладными программами](#) с другой.
- Разработчикам [программного обеспечения](#) операционная система позволяет абстрагироваться от деталей реализации и функционирования устройств, предоставляя минимально необходимый набор функций (см.: [интерфейс программирования приложений](#)).
- В большинстве вычислительных систем операционная система является основной, наиболее важной (а иногда и единственной) частью [системного программного обеспечения](#). С 1990-х годов наиболее распространёнными операционными системами являются системы семейства [Windows](#) и системы класса [UNIX](#) (особенно [Linux](#) и [Mac OS](#)).