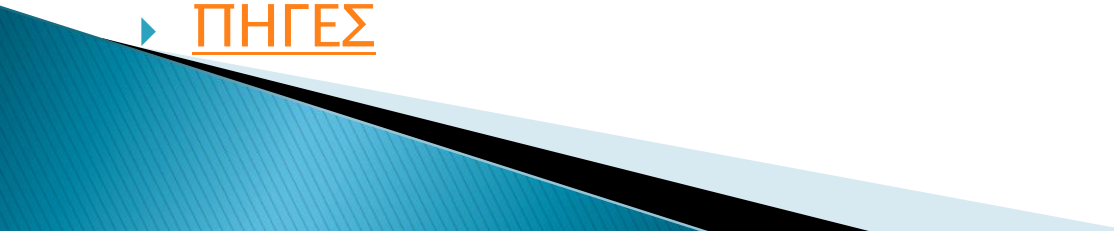


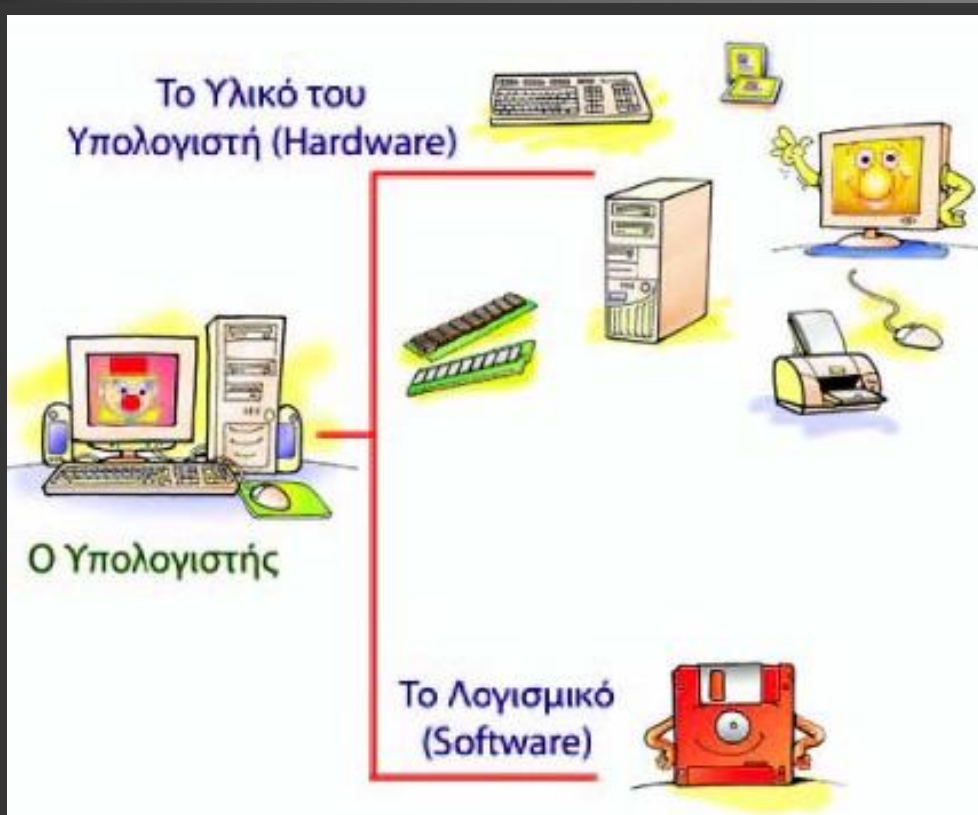
# **ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ Η/Υ ΩΣ** **ΥΛΙΚΟ & ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ**

ΜΑΡΙΑ ΚΑΤΕΛΑΝΟΥ ΤΜΗΜΑ: Γ'1

# Περιεχόμενα

- ▶ ΥΛΙΚΟ & ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ
  - ▶ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ
  - ▶ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
  - ▶ ΥΛΙΚΟ
  - ▶ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ
  - ▶ ΚΥΡΙΑ ΜΝΗΜΗ
  - ▶ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ & ΕΞΟΔΟΥ
  - ▶ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ
  - ▶ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΞΟΔΟΥ
  - ▶ ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΜΕΣΑ
  - ▶ ΠΗΓΕΣ
- 

# ΥΛΙΚΟ & ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ



Κάθε υπολογιστής αποτελείται από δυο μέρη που συνεργάζονται μεταξύ τους: το Υλικό και το Λογισμικό.



# ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Το σύνολο των προγραμμάτων που χρησιμοποιούνται από τους υπολογιστές ονομάζεται Λογισμικό(Software).

Σε αντίθεση με το υλικό του υπολογιστή, τα προγράμματα δεν μπορούμε να τα αγγίξουμε, καθώς είναι άυλα και αποτελούνται από ένα σύνολο εντολών που έχουν γράψει οι προγραμματιστές.



# ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το λογισμικό που βρίσκουμε σε έναν υπολογιστή μπορούμε να το χωρίσουμε σε δύο μεγάλες κατηγορίες: Στο Λογισμικό Εφαρμογών και στο Λογισμικό Συστήματος.



# ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

## Κατηγορίες λογισμικού

### Λογισμικό συστήματος



### Λογισμικό εφαρμογών



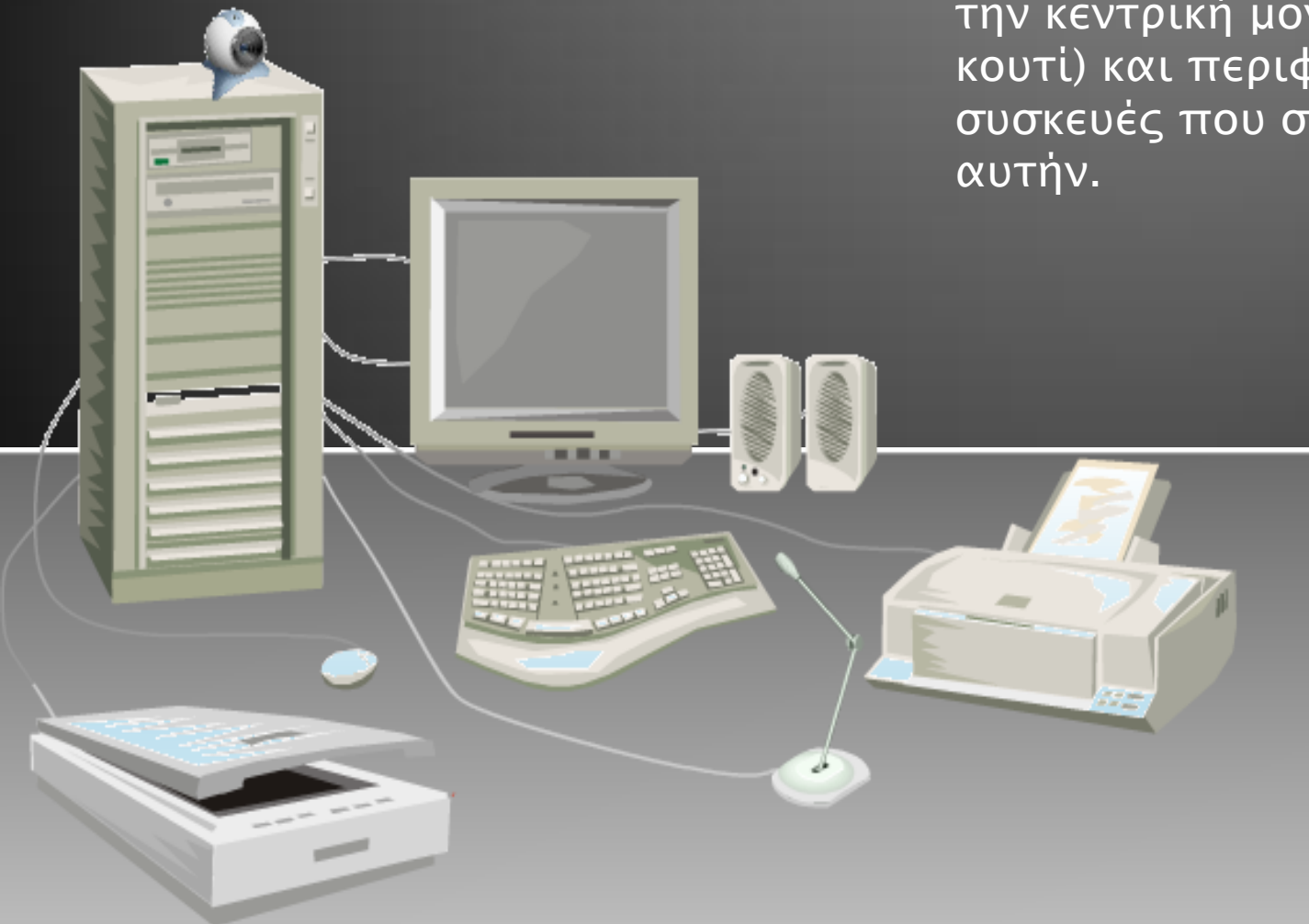
Λογισμικό Συστήματος: Στην κατηγορία αυτή περιλαμβάνεται μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών προγραμμάτων που χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο της λειτουργίας του υπολογιστή και τη δημιουργία και εκτέλεση των προγραμμάτων εφαρμογών. Το βασικότερο λογισμικό της κατηγορίας αυτής είναι το Λειτουργικό Συστήματος.

Λογισμικό Εφαρμογών: Στην κατηγορία του Λογισμικού Εφαρμογών περιλαμβάνεται μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών προγραμμάτων, κατασκευασμένων με τέτοιο τρόπο, ώστε να εκτελούν συγκεκριμένες εργασίες σύμφωνα με τις απαιτήσεις και τις ανάγκες μας. Ανάλογα με τη δραστηριότητα που αναπτύσσουμε, επιλέγουμε και το αντίστοιχο πρόγραμμα.



# ΥΛΙΚΟ

Το υλικό μέρος ενός υπολογιστικού συστήματος (hardware) είναι τα μηχανικά και τα ηλεκτρονικά μέρη του. Στην διπλανή εικόνα βλέπουμε την κεντρική μονάδα (πύργο ή κουτί) και περιφερειακές συσκευές που συνδέονται σε αυτήν.



# ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ



Μεταξύ των συσκευών του υπολογιστικού συστήματος διακρίνουμε ένα κουτί, που συχνά χαρακτηρίζεται ως κεντρική μονάδα του υπολογιστικού συστήματος. Μέσα σ' αυτό βρίσκονται διάφορα εξαρτήματα με πιο σημαντικά την Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (Κ.Μ.Ε., C.P.U) και την Κύρια Μνήμη του υπολογιστή.

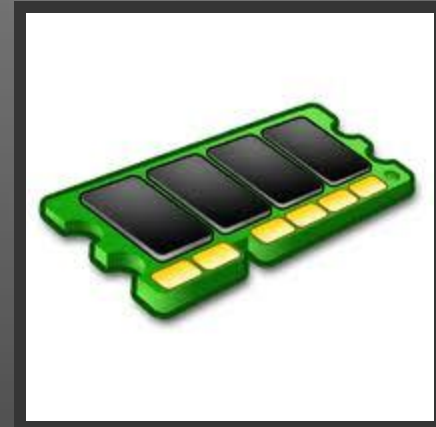
Στην Κ.Μ.Ε. γίνεται, σύμφωνα με τις οδηγίες μας, η επεξεργασία των δεδομένων που εισάγονται στη μνήμη του υπολογιστή.





# ΚΥΡΙΑ ΜΝΗΜΗ

Η Μνήμη Τυχαίας Προσπέλασης (RAM) αποτελείται από ολοκληρωμένα κυκλώματα (chip), τα οποία τοποθετούνται στη μητρική πλακέτα σε μορφή μικρής κάρτας που ονομάζεται κάρτα μνήμης. Κάθε κάρτα μνήμης έχει συγκεκριμένη χωρητικότητα που μετριέται σε MB ή GB. Η απόδοση ενός υπολογιστή μπορεί να βελτιωθεί, αν αυξηθεί το μέγεθος της μνήμης RAM προσθέτοντας επιπλέον κάρτες μνήμης.



# ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ & ΕΞΟΔΟΥ

Οι Συσκευές Εισόδου Και Εξόδου μας δίνουν τη δυνατότητα να επικοινωνούμε με τον υπολογιστή. Συνδέονται με την Κεντρική Μονάδα ασύρματα η ενσύρματα.

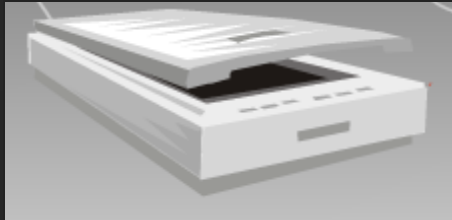
Για να έχει νόημα η επεξεργασία των δεδομένων, πρέπει να μπορούμε να πάρουμε τα αποτελέσματα της από τον υπολογιστή. Οι συσκευές στις οποίες αποτυπώνονται τα αποτελέσματα της επεξεργασίας ονομάζονται συσκευές εξόδου. Η οθόνη και ο εκτυπωτής είναι οι κυριότερες συσκευές εξόδου.



Για την εισαγωγή των δεδομένων χρησιμοποιούμε διάφορες συσκευές που ονομάζονται Συσκευές Εισόδου. Παραδείγματα συσκευών εισόδου είναι το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και το μικρόφωνο.



# ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ



## ΣΑΡΩΤΗΣ

Περιφερειακή συσκευή εισόδου δεδομένων. Συνδέεται προαιρετικά στον υπολογιστή, και δίνει τη δυνατότητα να ψηφιοποιήσουμε εικόνες και κείμενα και να τα αποθηκεύσουμε στον υπολογιστή μας.

## ΠΟΝΤΙΚΙ

Περιφερειακή συσκευή εισόδου δεδομένων. Με αυτή τη συσκευή δίνουμε εντολές στον υπολογιστή, επιλέγοντας κάθε φορά τις λειτουργίες που θέλουμε από εκείνες που εμφανίζονται στην οθόνη.



## ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Περιφερειακή συσκευή εισόδου δεδομένων. Με αυτή της συσκευή εισάγουμε δεδομένα στον υπολογιστή η πληκτρολογούμε εντολές για να δώσουμε οδηγίες, με μορφή κειμένου, στον υπολογιστή,



## ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ

Περιφερειακή συσκευή εισόδου δεδομένων. Συνδέεται προαιρετικά στον υπολογιστή, και δίνει τη δυνατότητα να συλλάβουμε ήχους και να τους αποθηκεύσουμε.

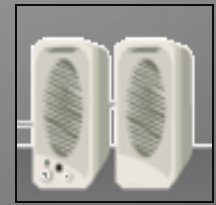


# ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΞΟΔΟΥ

## ΟΘΟΝΗ



Περιφερειακή συσκευή εξόδου δεδομένων. Σε αυτή εμφανίζονται τα αποτελέσματα από τις διάφορες μορφές επεξεργασίας που εκτελεί ο υπολογιστής. Επίσης τα μηνύματα για την επικοινωνία με τον υπολογιστή.



## ΗΧΕΙΑ

Περιφερειακή συσκευή εξόδου δεδομένων. Συνδέεται προαιρετικά στον υπολογιστή, και δίνει τη δυνατότητα να ακούσουμε ήχους που είναι αποθηκευμένοι στον υπολογιστή μας η μέσα σε μια ταινία (π.χ. DVD).

## ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ



Περιφερειακή συσκευή εξόδου δεδομένων. Συνδέεται προαιρετικά στον υπολογιστή, και δίνει τη δυνατότητα να εκτυπώσουμε κείμενα, φωτογραφίες κ.ά.



# ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΜΕΣΑ

Δισκέτα (Floppy disk). Είναι από τα πιο παλιά αποθηκευτικά μέσα. Ήταν το πρώτο φορητό αποθηκευτικό μέσο εξαιτίας του μικρού μεγέθους και της χαμηλής τιμής της. Σήμερα οι δισκέτες τείνουν να αντικατασταθούν από τη «μνήμη φλας», το CD-ROM ή το DVD-ROM.

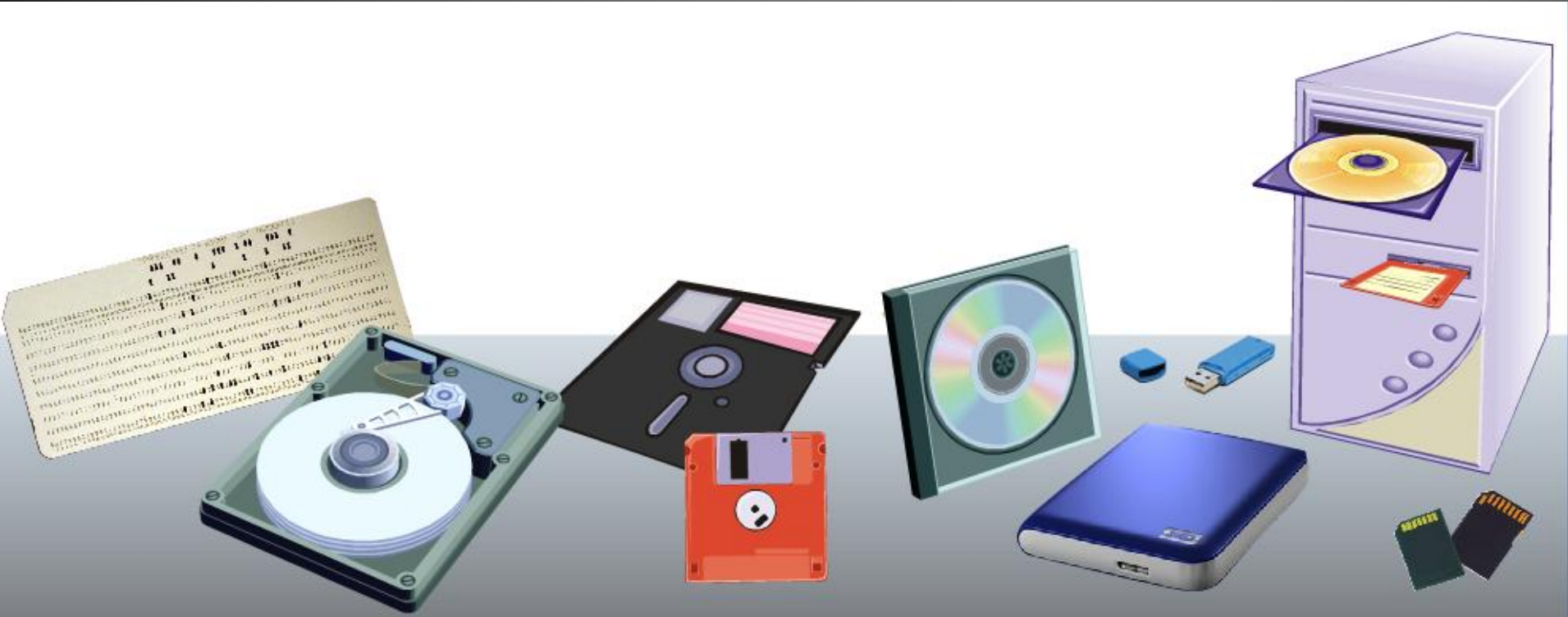
Σκληρός δίσκος (hard disk). Βρίσκεται συνήθως, τοποθετημένος στην Κεντρική Μονάδα του υπολογιστή. Μπορούμε να αποθηκεύσουμε σ' αυτόν περισσότερα δεδομένα από οποιοδήποτε άλλο αποθηκευτικό μέσο και με μεγαλύτερη ταχύτητα.

CD-ROM, DVD-ROM. Χρησιμοποιείται ως εναλλακτικό αποθηκευτικό μέσο για την διαφύλαξη δεδομένων και πληροφοριών καθώς και για την μεταφορά αποθηκευμένων δεδομένων. Συνήθως μπορούμε να γράψουμε μόνο μια φορά σε αυτά.

Μνήμη φλας (flash memory). Το μέγεθος της, όσο το μικρό μας δάχτυλο, την καθιστά πολύ βολική, κυρίως για τη μεταφορά δεδομένων.



# ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΜΕΣΑ



# Πηγές

- ▶ « Πληροφορική (Α&Β Γυμνασίου) Ηλεκτρονικό Βιβλίο » Πληροφορική – Βιβλίο Μαθητή (εμπλουτισμένο)  
<http://digitalschool.minedu.gov.gr/>