

A digitális eszközök használata

A számítógépek, laptopok, az okostelefonok és a tabletek **sokféle programot tudnak futtatni**: rendszerprogram (pl. operációs rendszer), szövegszerkesztő, képszerkesztő, rajzoló program, táblázatkezelő, bemutató, prezentáció készítő program, weblapszerkesztő, levelezőprogram, játékprogram,...

Az informatikai eszközök, mobileszközök operációs rendszerei

Operációs rendszer egy olyan alapprogram, mely közvetlenül kezeli a számítógépet és a perifériáit, egységes környezetet biztosít a számítógépen futtatandó alkalmazásoknak, programoknak.

Operációs rendszerek:

- Asztali számítógépen, laptopon: pl Windows, macOS, Linux,...
- Mobileszközön, tableten: pl Android, iOS, Windows,...

A számítógépek és főbb alkatrészeik



A számítógép házában van:

- alaplap
- processzor
- memória
- adattárolók: merevlemez vagy SSD
- videokártya
- hangkártya
- hálózati kártya
- tápegység,...



Informatikai eszközök, be- és kiviteli perifériák, a háttértárak.

A számítógépekhez különböző eszközök, azaz perifériák kapcsolhatók. Ezek a perifériák az adatok ki- vagy bevitelét teszik lehetővé. Kiviteli eszköz pl. a monitor: az adat, az információ megjelenik a képernyőn. Beviteli eszköz pl. a billentyűzet, segítségével az adatot, az információt a bevisszük a számítógépbe.

Beviteli eszközök (beviteli perifériák):

- egér,
- billentyűzet,
- mikrofon,
- szkennel,
- játékvezérlők (botkormány,...)
- webkamera,...

Kiviteli eszközök (kiviteli perifériák):

- monitor,
- hangfal, fülhallgató,
- projektor,
- nyomtató,...

Ki- és beviteli eszközök, amelyek kétirányú adatforgalmat tesznek lehetővé:

- érintőképernyő,
- hálózati eszközök: hálókártya, modem, router,...
- multifunkciós nyomtató,
- **háttértárak** is kétirányú adatforgalmat tesznek lehetővé: pendrive, külső merevlemez,...

Állományok tárolása, kezelése és megosztása a felhőben

Az adatokat, információkat a felhőben is tárolhatjuk. Ez azt jelenti, hogy egy távoli szerveren vannak az adataink. Ezeket az adatokat, állományokat a helyi hálózat vagy internet segítségével érhetjük el.