



Информационни технологии и компютърна система

Използването на компютър от хората в днешно време е като работата с телевизор у дома. На никой не му прави впечатление, че Вие имате телевизор, от който можете да избирате различни програми за гледане, да четете хороскопа си от екрана му, както и да зададете време, в което той да се включи сутрин, за да Ви събуди. За разлика от телевизора, нещата които човек може да прави с компютъра са много повече и трудно биха се събрали като описание в рамките на една книга. В света няма човек, който да познава и да умее да използва изцяло възможностите на съвременните компютри. Всеки научава това, което е подходящо за него и може да му помогне в една или друга дейност.

Компютърът е само един представител на информационните технологии в ежедневието на човека. В днешно време тези технологии са най-бързо развиващите се. Към тях спадат мобилните телефони, цифровите фотоапарати и камери, видеокасетофоните, телевизорите, както и някои домакински уреди, като пералня, печка или хладилник, които могат да “мислят”. Това са всички онези уреди, които обработват някаква информация и извършват действие, в зависимост от подадените данни.

Данни е информация, която по някакъв начин е записана, т.е. материализирана.

Най-яркият представител от света на информационните технологии си остава компютърът. Всъщност терминът компютър включва само онази част от една компютърна система, която обработва данните. Тази част обикновено се намира в кутия. За повечето хора не е ясно, но и не е необходимо да знаят, какво става вътре. Останалите части, които влизат в състава на една компютърна система

Устройствата, които се намират извън компютърната кутия, се наричат **периферни**.

са монитор, клавиатура и мишка.

Мишка и клавиатура са двете най-често използвани устройства, чрез които се подават данни към компютъра и се управляват процесите в него. Затова те обикновено са свързани с кабел към компютърната кутия.

Прието е човекът, който използва компютъра, да се нарича **потребител**.

Клавиатурата притежава повече от 100 клавиша, но знаците, които могат

да бъдат въвеждани, са много повече. Това е възможно, тъй като при нея може да се работи с различни подредби. По този начин от един клавиш могат да бъдат въведени два и повече знака. За улеснение на потребителя, при повечето клавиатури на някои клавиши са изписани и двата знака, с различни цветове.

Мишката е устройството, с което потребителят работи по-често, отколкото с клавиатурата. Тя се хваща по специален начин, за да бъде удобна за работа.

С мишката потребителят извършва действията: еднократно щракване с ляв бутон, наричано на английски **click**; еднократно щракване с десен бутон, влачене при постоянно натиснат ляв бутон, наричано на английски **drag and drop**, двукратно щракване с ляв бутон.

Информацията, която компютърът обработва, се показва на екрана на **монитора**. Чрез монитора се вижда какво “се случва” в компютъра. По този начин потребителят управлява процесите в него.

Принтерът е устройство, което се използва за отпечатване на данните, които са обработени от компютъра. Печатът може да бъде цветен и черно-бял. По-често използваните принтери за черно-бял печат са лазерните, а за цветен – мастилено-струйните.

Скенерът е устройство, чрез което се

Устройствата, с помощта на които в компютъра се въвеждат данни за обработка, се наричат **входни**, а тези, чрез които се извеждат – **изходни**.

вкарват изображения за обработка в компютъра. Този процес се нарича **сканиране**.

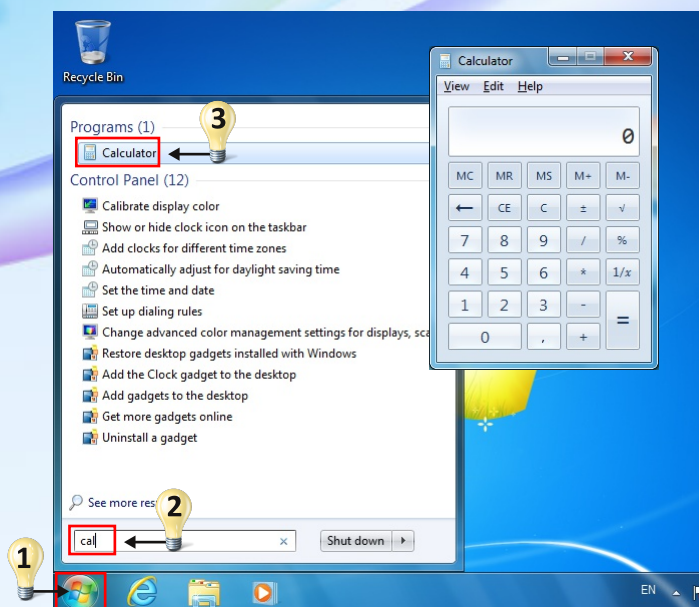
Всички части на компютърната система се наричат **хардуер** (hardware). За да се извършва една или друга дейност с компютъра са необходими инструкции, които осигуряват изпълнение на една или друга задача, зададена от потребителя. Такива

инструкции се наричат програми, които са известни повече под името **софтуер** (software). Тяхна основна задача е да управляват работата на хардуерните устройства и улесняват диалога на потребителя с компютъра.

1 Поставете отметка на уредите, в които има обработка на данни.



2 Заредете програмата Calculator.



Програмата Calculator се използва за извършване на изчисления. Обикновено при нея се работи с **цифровия блок** на клавиатурата.

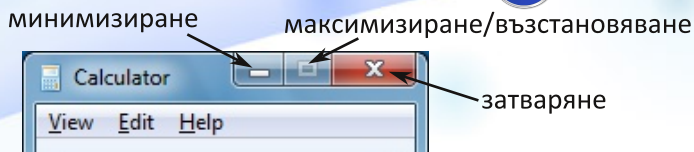
3 Като използвате програмата Calculator, свържете изразите, които са равни.

$241 + 234 =$	$105 \times 24 =$
$1024 - 524 =$	$19 \times 25 =$
$639 + 127 =$	$1464 : 6 =$
$368 - 124 =$	$2500 : 5 =$

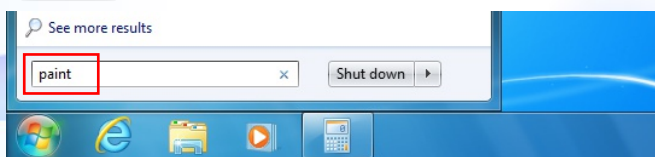
За да се започне ново изчисление в програмата Calculator се натиска клавиша Delete от клавиатурата.

4 Минимизирайте прозореца на програмата Calculator.

Всяка една програма се показва в прозорец на екрана, в чийто заглавен ред се изписва името ѝ.

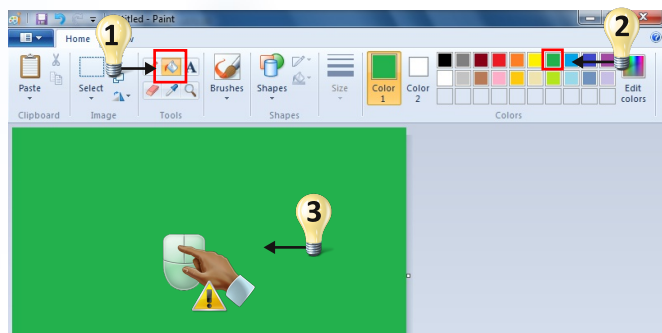


5 Заредете програмата Paint.



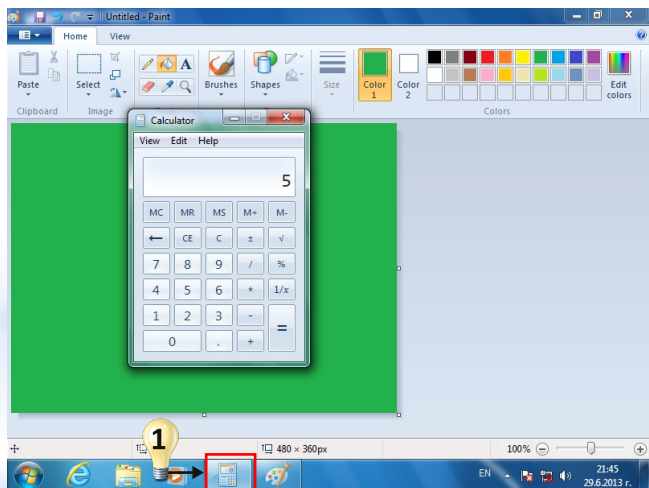
6 Максимизирайте прозореца на програмата Paint.

7 Оцветете работната област в зелено.



8

Превключете към програмата Calculator.



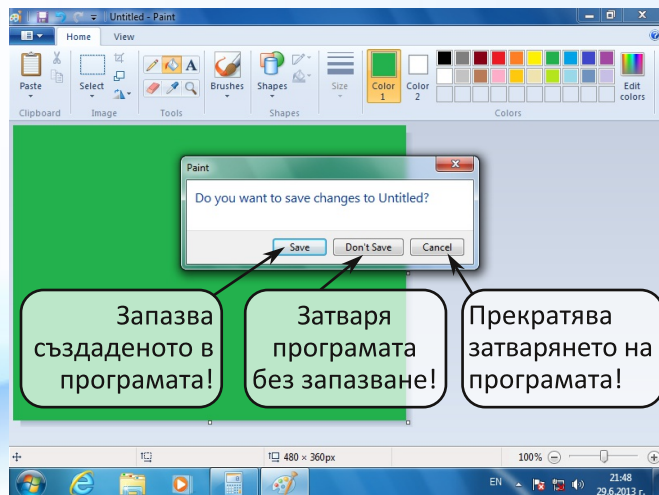
Едновременно може да са заредени няколко програми, но само една е активна и възприема инструкциите, които се подават от клавиатурата и мишката.



10

Затворете програмата Paint.

Когато сте направили промени в работната област на програма, които не сте съхранили, програмата извежда съобщение за тяхното запазване.



Запазва създаденото в програмата!

Затваря програмата без запазване!

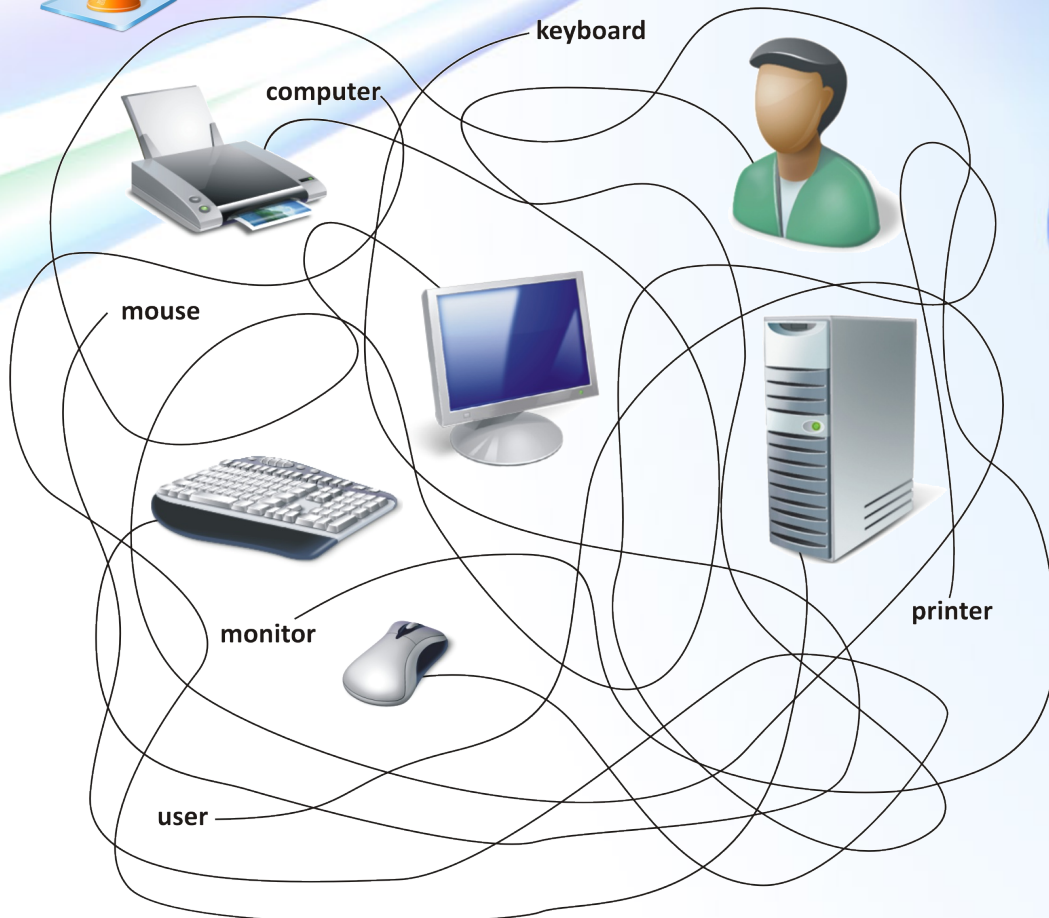
Прекратява затварянето на програмата!

9

Затворете програмата Calculator.



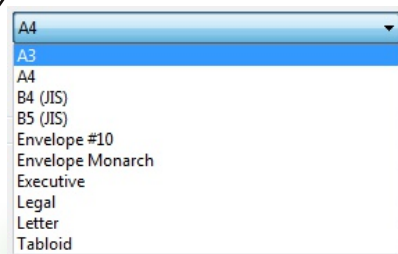
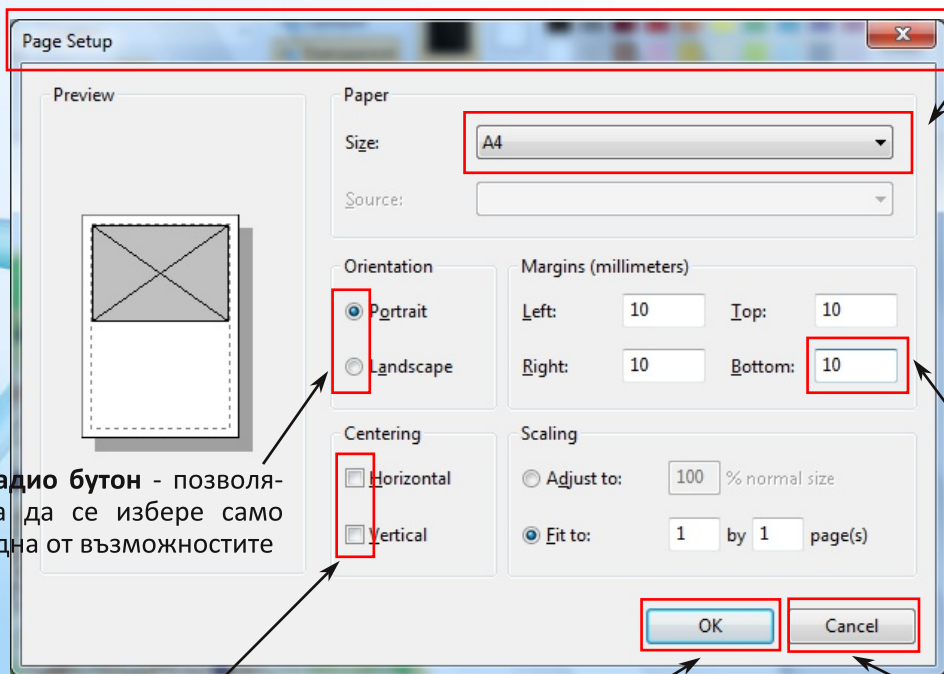
Проследете линиите, за да откриете наименованията на обектите на английски език.



Запознайте се с основните термини,
които се използват за елементите на прозорците.

заглавен ред - съдържа името на прозореца или заредения файл

падащ списък - при избора му се отварят възможности за избор



радио бутон - позволява да се избере само една от възможностите

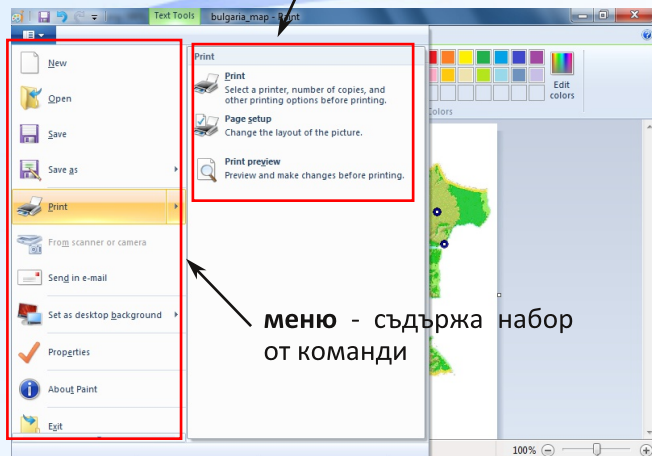
текстово поле - в него се записва текст, който може да е и само числа

поле за отметка - позволява да се изберат няколко възможности

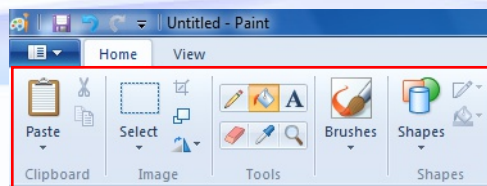
бутон OK - при избора му се затваря прозореца, като настройките в него се прилагат

бутон Cancel - при избора му се затваря прозореца, като настройките в него НЕ се прилагат

подменю - допълнителните опции в дадена команда от менюто



меню - съдържа набор от команди



панел с инструменти - съдържа набор от инструменти, като при избор на някой от тях може да се зареди нов панел

