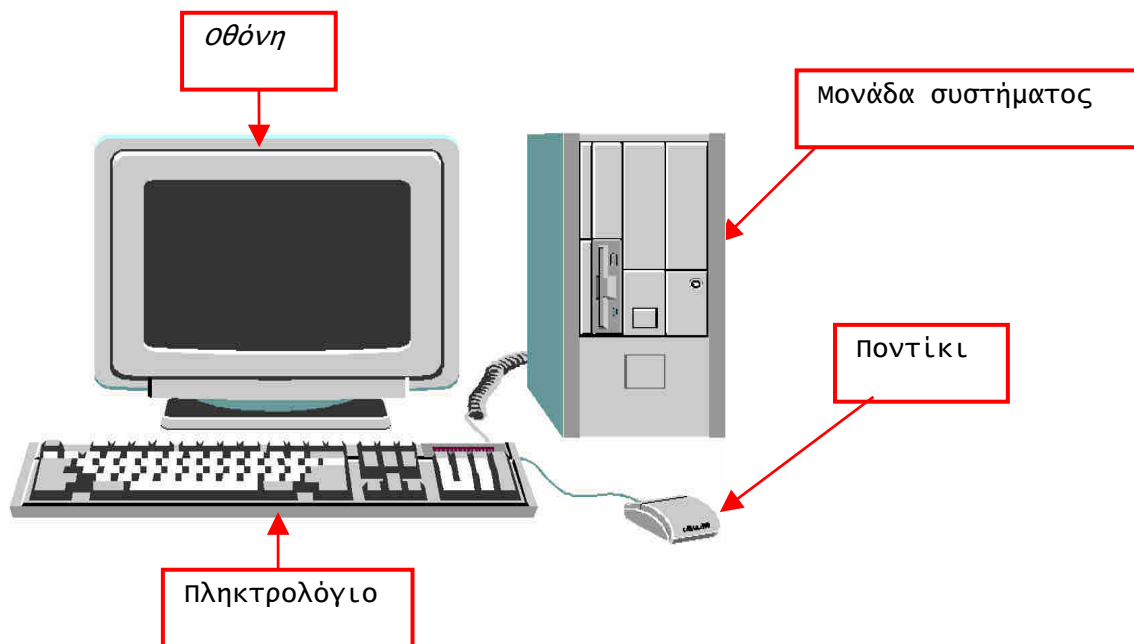


η σύνθεση ενός υπολογιστή

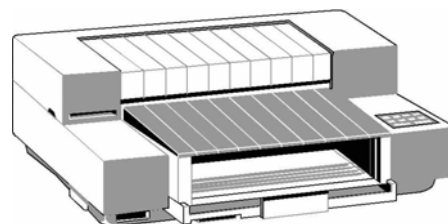
Αν παρατηρήσουμε έναν υπολογιστή βλέπουμε ότι αποτελείται από τα ακόλουθα μέρη:



- ◆ τη **μονάδα συστήματος**, όπου βρίσκονται συγκεντρωμένα όλα τα κύρια μέρη (*μονάδες*) του υλικού του υπολογιστή
- ◆ την **οθόνη**, όπου βλέπουμε τα στοιχεία τα οποία εισάγουμε στον υπολογιστή, αλλά και τα στοιχεία που δημιουργούνται από αυτόν (αριθμοί, κείμενα, εικόνες κ.ά.)
- ◆ το **πληκτρολόγιο**, με το οποίο εισάγουμε στοιχεία στον υπολογιστή
- ◆ το **ποντίκι**, που χρησιμεύει για να δείχνουμε *αντικείμενα στην οθόνη, να τα επιλέγουμε και να ενεργοποιούμε διαδικασίες.*

Σε έναν υπολογιστή μπορούμε να συνδέσουμε και πολλές άλλες μονάδες. Μερικές από αυτές είναι οι ακόλουθες :

- ♦ ο **εκτυπωτής**, για να τυπώνουμε (κυρίως) σε χαρτί όσα εξάγονται από τον υπολογιστή (κείμενα, εικόνες κ.ά.)
- ♦ τα **ηχεία**, για να ακούμε ήχους.



η μονάδα συστήματος

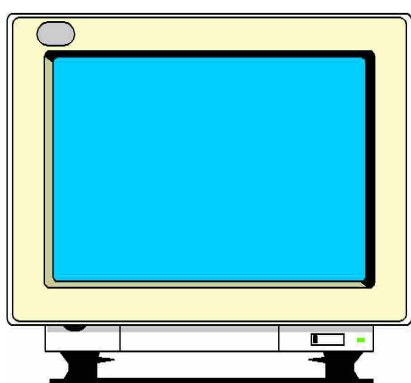
Η μονάδα συστήματος αποτελείται από όλα εκείνα τα κυκλώματα και τις μονάδες, που επιτρέπουν να εκτελούνται βήμα - βήμα οι οδηγίες, να γίνουν οι υπολογισμοί, ν' αποθηκεύουν τις πληροφορίες κ.ά.

Τα κυκλώματα και οι μονάδες αυτές βρίσκονται σε ένα μεταλλικό κουτί στο οποίο συνδέονται και οι διάφορες εξωτερικές μονάδες (οθόνη, εκτυπωτής, πληκτρολόγιο, ποντίκι κ.ά.).



η οθόνη

Η οθόνη είναι η συσκευή όπου εμφανίζονται πληροφορίες (αριθμοί, κείμενο, εικόνες) που εισάγονται και εξάγονται από την μονάδα συστήματος.



Συνήθως μοιάζει με την οθόνη της τηλεόρασης και μπορεί να είναι μονόχρωμη ή έγχρωμη.

Στους μικροϋπολογιστές χρησιμοποιείται συχνότερα η έγχρωμη οθόνη. Το μέγεθός της μετριέται σε ίντσες και συνήθως συναντάμε οθόνες 14" ή 15", ενώ υπάρχουν και μεγαλύτερες όπως 21".

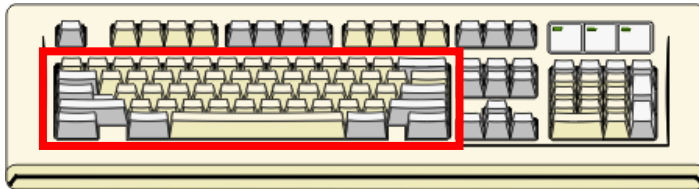
το πληκτρολόγιο

Το πληκτρολόγιο είναι μία από τις κυριότερες μονάδες για να επικοινωνούμε με τον υπολογιστή πατώντας τα διάφορα πλήκτρα του.

Στο πληκτρολόγιο, διακρίνουμε τις ακόλουθες τρεις βασικές περιοχές:

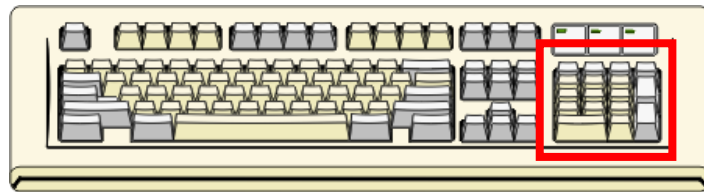
◆ *Περιοχή αλφαριθμητικών πλήκτρων.*

Περιλαμβάνει τα γράμματα, τους αριθμούς, τα σημεία στίξης και τα διάφορα σύμβολα (<, >, @, # κ.ά.).



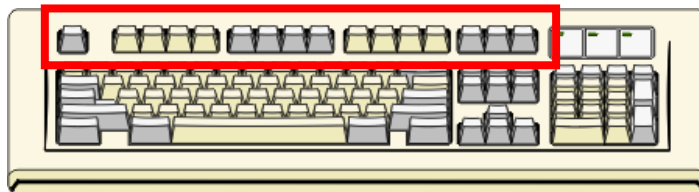
◆ *Περιοχή αριθμητικού πληκτρολογίου.*

Η περιοχή αυτή, στο δεξιό μέρος του πληκτρολογίου, περιλαμβάνει πλήκτρα με διπλή χρησιμότητα.



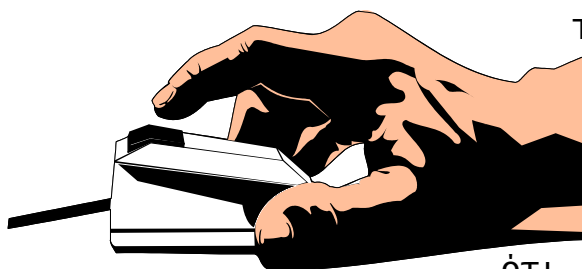
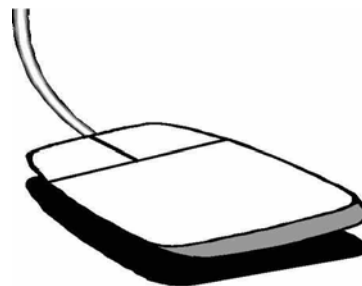
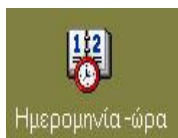
◆ *Περιοχή λειτουργικών πλήκτρων*

Η περιοχή αυτή, στο πάνω μέρος του πληκτρολογίου βρίσκονται πλήκτρα με τις ονομασίες F1 έως F12 που χρησιμεύουν για να εκτελούμε άμεσα ειδικές διαδικασίες στα διάφορα προγράμματα.



ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

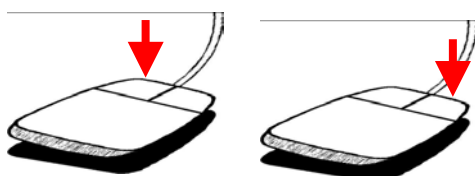
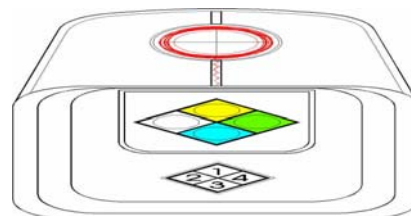
Το ποντίκι είναι μια μονάδα για να επικοινωνούμε με τον υπολογιστή δείχνοντας στην οθόνη διάφορα αντικείμενα, τα οποία στη συνέχεια μπορούμε να επιλέξουμε.



Το κρατάμε συνήθως με το δεξί χέρι, μετακινώντας το πάνω σε λεία επιφάνεια. Όταν ο υπολογιστής λειτουργεί, τότε θα δούμε

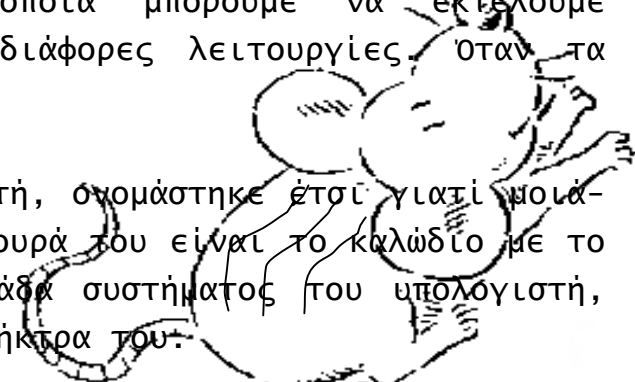
ότι με αυτό τον τρόπο αλλάζουμε την θέση ενός *δείκτη*, που εμφανίζεται συνήθως με *μορφή βέλους* στην οθόνη.

Αν το κοιτάξουμε από κάτω, βλέπουμε μια μικρή σφαίρα από την κίνηση της οποίας καθορίζεται η θέση του δείκτη στην οθόνη.



Συνήθως διαθέτει δύο πλήκτρα, το αριστερό και το δεξί, με τα οποία μπορούμε να εκτελούμε διάφορες λειτουργίες. Όταν τα πατάμε ακούγεται ένα *κλικ*.

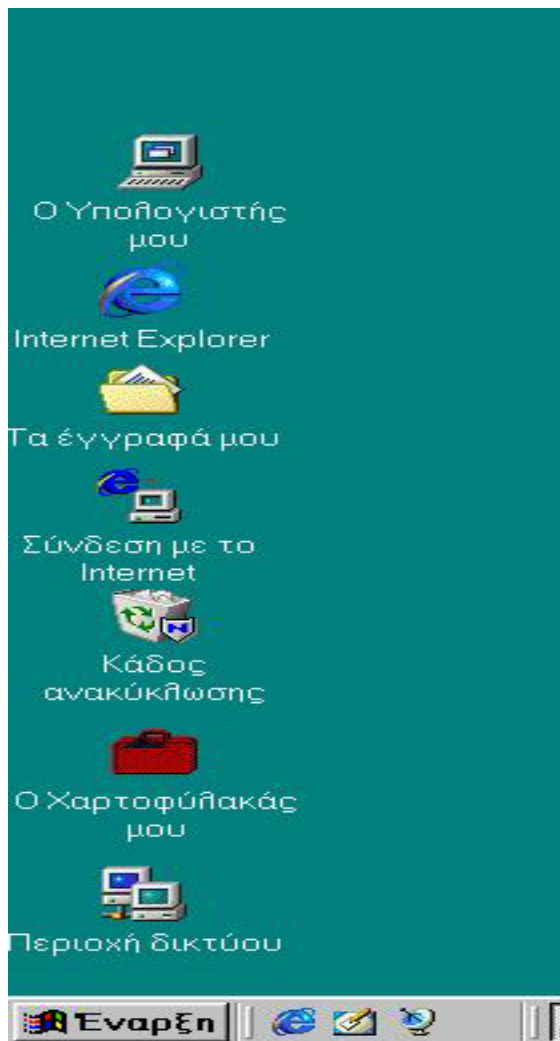
Η μονάδα αυτή του υπολογιστή, ονομάστηκε έτσι γιατί μοιάζει με ένα ποντίκι όπου η ουρά του είναι το καλώδιο με το οποίο συνδέεται με τη μονάδα συστήματος του υπολογιστή, ενώ τα αυτιά του, τα δύο πλήκτρα του.



πώς θέτουμε σε λειτουργία τον υπολογιστή

Όπως κάθε ηλεκτρονική συσκευή, έτσι και ο υπολογιστής για να τεθεί σε λειτουργία πρέπει να πιέσουμε το κουμπί τροφοδοσίας.

Στην αρχή, γίνονται αυτόματα ορισμένες απαραίτητες εργασίες στον υπολογιστή, που διαρκούν για μικρό χρονικό διάστημα. Συγχρόνως στην οθόνη εμφανίζονται πληροφορίες για την εξέλιξη των εργασιών αυτών και για τη σύνθεση του υπολογιστή. Αν όλα εξελιχτούν ομαλά, τότε σε λίγα δευτερόλεπτα



εμφανίζεται στην οθόνη το **περιβάλλον των windows**, δηλαδή του προγράμματος που φροντίζει την λειτουργία του υπολογιστή, όπως φαίνεται στην επόμενη εικόνα.

Η εικόνα αυτή ονομάζεται **επιφάνεια εργασίας**. Πάνω σ' αυτή παρατηρούμε ότι υπάρχουν πολλά **εικονίδια**, δηλαδή μικρές εικόνες, που το κάθε ένα έχει το δικό του όνομα και τα χρησιμοποιούμε για την εκτέλεση διαφόρων διαδικασιών.

Τα εικονίδια αυτά δημιουργούνται αυτόματα, κατά την εγκατάσταση του λογισμικού των windows στον υπολογιστή μας, ενώ

μπορούμε να δημιουργήσουμε και δικά μας για διαδικασίες που συχνά χρησιμοποιούμε.

Στο κάτω μέρος της επιφάνειας εργασίας υπάρχει μια γκριζα λωρίδα η οποία ονομάζεται *λωρίδα εργασιών*.

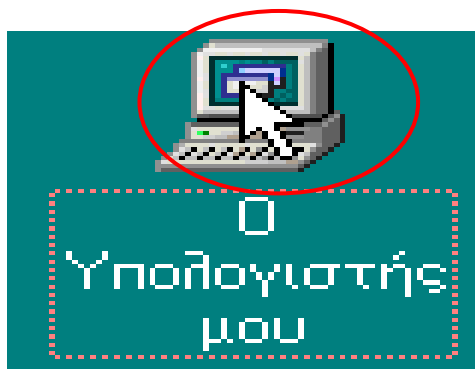
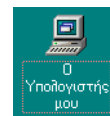
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

Στην επιφάνεια εργασίας μπορούμε να εκτελέσουμε διάφορες εργασίες χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Για παράδειγμα μπορούμε:

να δείξουμε ένα αντικείμενο

Όταν μετακινούμε το ποντίκι βλέπουμε ότι αλλάζει θέση στην οθόνη ο δείκτης, που συνήθως έχει τη μορφή βέλους. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να τον τοποθετήσουμε σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης. Για να δείξουμε ένα αντικείμενο αρκεί να τοποθετήσουμε το δείκτη πάνω σε αυτό.

Για παράδειγμα αν θέλουμε να δείξουμε το εικονίδιο οδηγούμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω σε αυτό, όπως φαίνεται στην εικόνα.



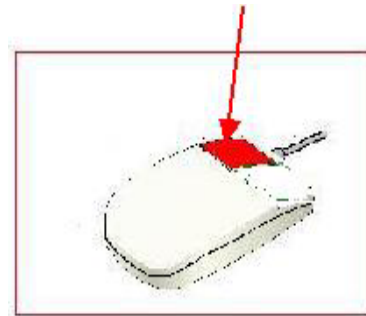
να επιλέξουμε ένα εικονίδιο

Αν δείξουμε στην οθόνη ένα εικονίδιο, πατήσουμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και το απελευθερώσουμε, βλέπουμε



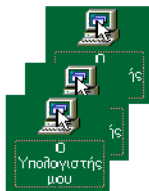
ότι αλλάζει χρώμα και τότε λέμε ότι το εικονίδιο έχει **επιλεγεί**.

Η διαδικασία, όπου πατάμε και απελευθερώνουμε ένα πλήκτρο του ποντικιού, λέγεται **απλό πάτημα**.



να μετακινήσουμε ένα εικονίδιο

Αν οδηγήσουμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω σε ένα εικονίδιο και κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του, το μετακινήσουμε, βλέπουμε το εικονίδιο να αλλάζει θέση πάνω στην οθόνη.

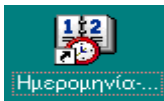


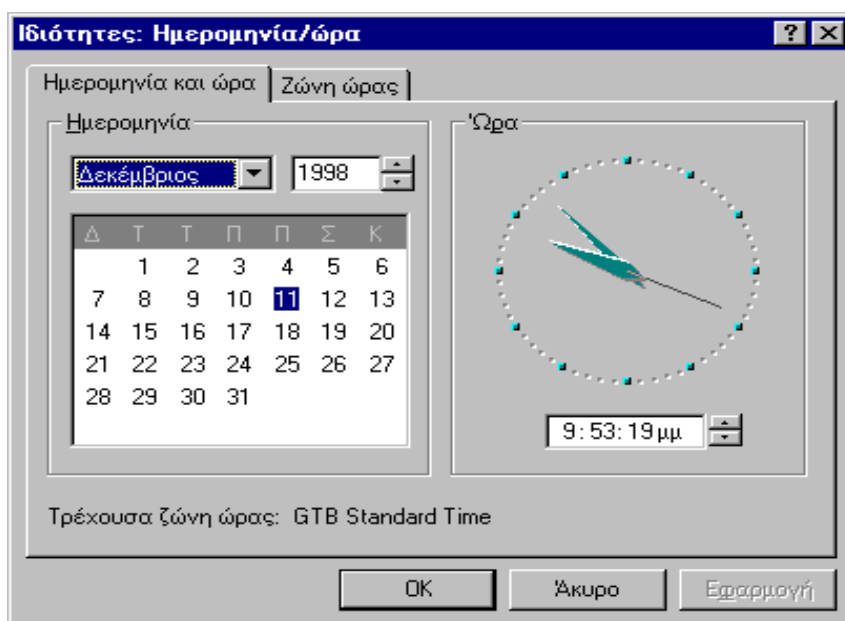
Το εικονίδιο σταθεροποιείται στη θέση που θα

βρίσκεται, όταν απελευθερώσουμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Η διαδικασία ονομάζεται **σύρε και άφησε**.



να ξεκινήσουμε μια εφαρμογή

Αν οδηγήσουμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω σε ένα εικονίδιο, για παράδειγμα το , πατήσουμε και απελευθερώσουμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού δύο φορές πολύ γρήγορα, παρατηρούμε ότι εμφανίζεται στην οθόνη το ακόλουθο πλαίσιο.



Τότε λέμε ότι **ενεργοποιούμε την εφαρμογή** που αντιπροσωπεύει το εικονίδιο αυτό.

Για να εξαφανίσουμε το πλαίσιο από την οθόνη πατάμε στο εικονίδιο , που βρίσκεται στο πάνω δεξί μέρος του.

Η διαδικασία, όπου πατάμε και απελευθερώνουμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού δύο φορές πολύ γρήγορα, λέγεται **διπλό πάτημα** ή **διπλοπάτημα**.

πώς τερματίζουμε τη λειτουργία του υπολογιστή

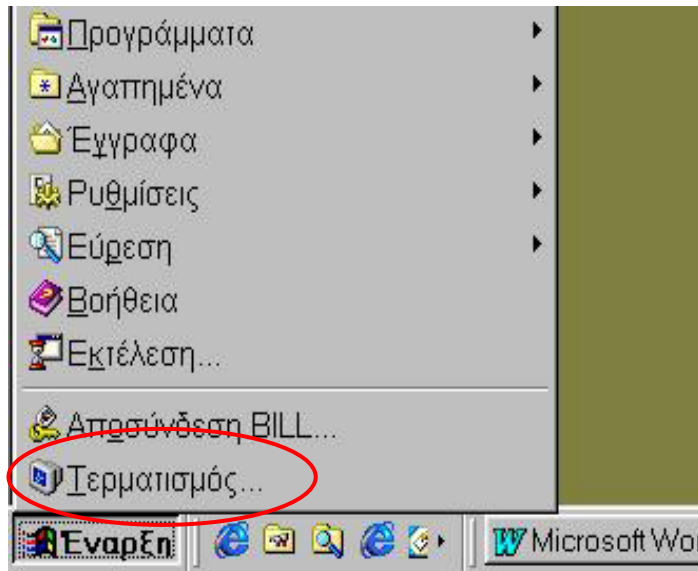
Όταν θέλουμε να τερματίσουμε τη λειτουργία του υπολογιστή, θα πρέπει να γίνουν ορισμένες εργασίες.

Για να γίνουν αυτές ακολουθούμε την εξής πορεία:

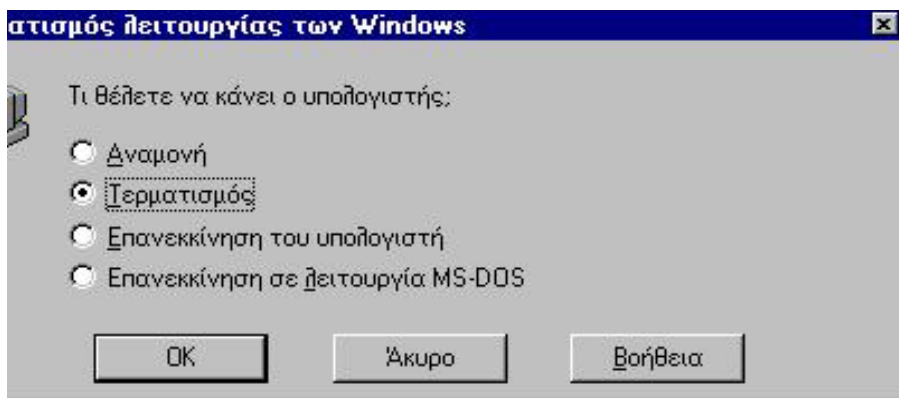
◆ επιλέγουμε το εικονίδιο


Αυτό γίνεται τοποθετώντας τον δείκτη του ποντικιού στο εικονίδιο αυτό (βρίσκεται στο κάτω και αριστερό μέρος της οθόνης) και πιέζοντας μία φορά το αριστερό πλήκτρο του.

Επιλέγουμε στην συνέχεια το εικονίδιο με την ένδειξη **τερματισμός**, από την λίστα με τις διάφορες επιλογές που έχει εμφανιστεί.



◆ εμφανίζεται στην οθόνη η επόμενη εικόνα.



Εκτός των άλλων ζητείται επιβεβαίωση για τον τερματισμό του υπολογιστή. Επιλέγουμε την ένδειξη  με το ποντίκι.

Ακολουθούν αυτόματα από το λειτουργικό σύστημα οι εργασίες τερματισμού. Αν οι διαδικασίες αυτές εξελιχθούν ομαλά τότε

εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα «Τώρα μπορείτε να σβήσετε με ασφάλεια τον υπολογιστή σας ...», οπότε και διακόπτεται η λειτουργία του.

