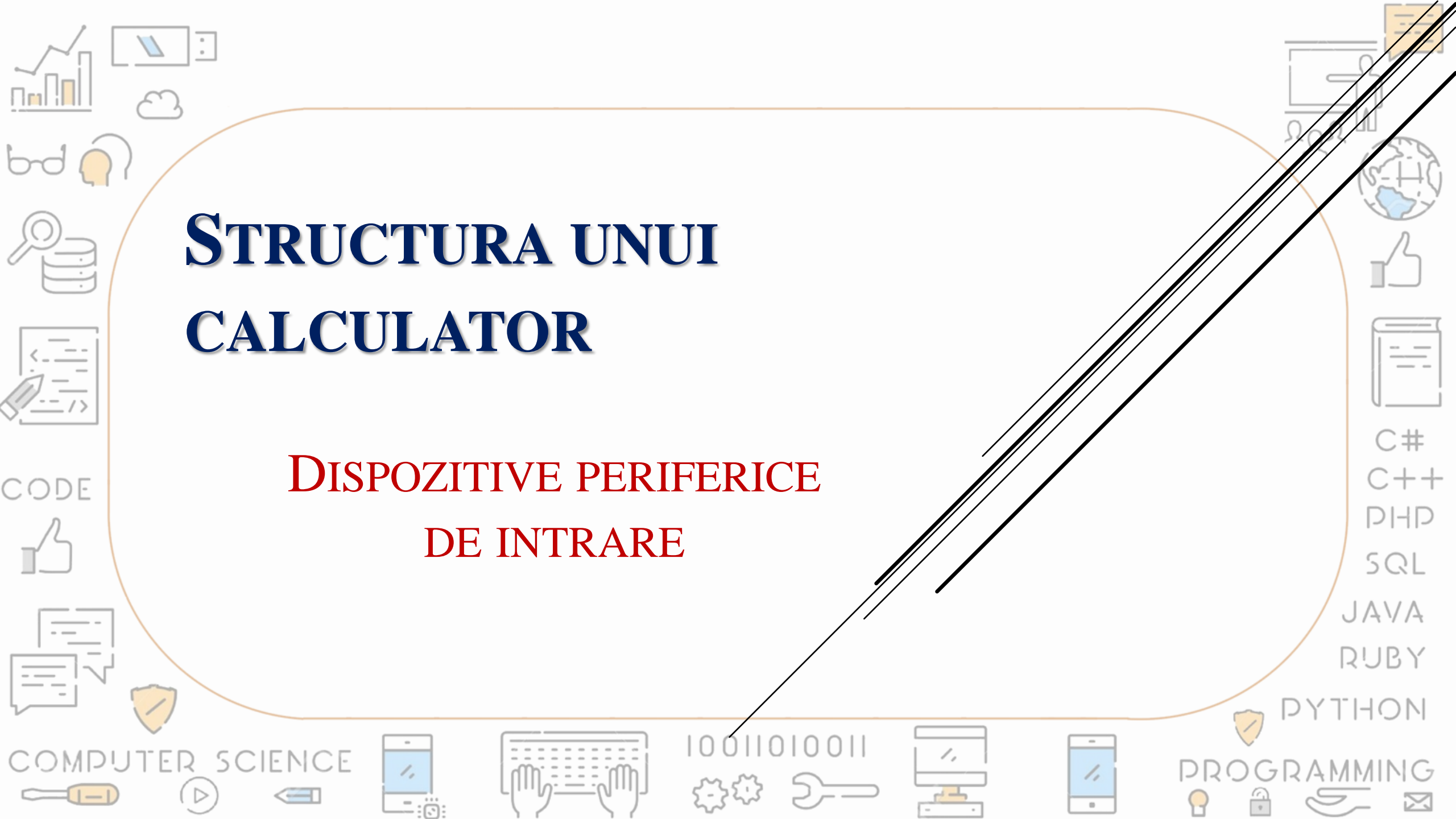


STRUCTURA UNUI CALCULATOR

DISPOZITIVE PERIFERICE
DE INTRARE

C#
C++
PHP
SQL
JAVA
RUBY
PYTHON

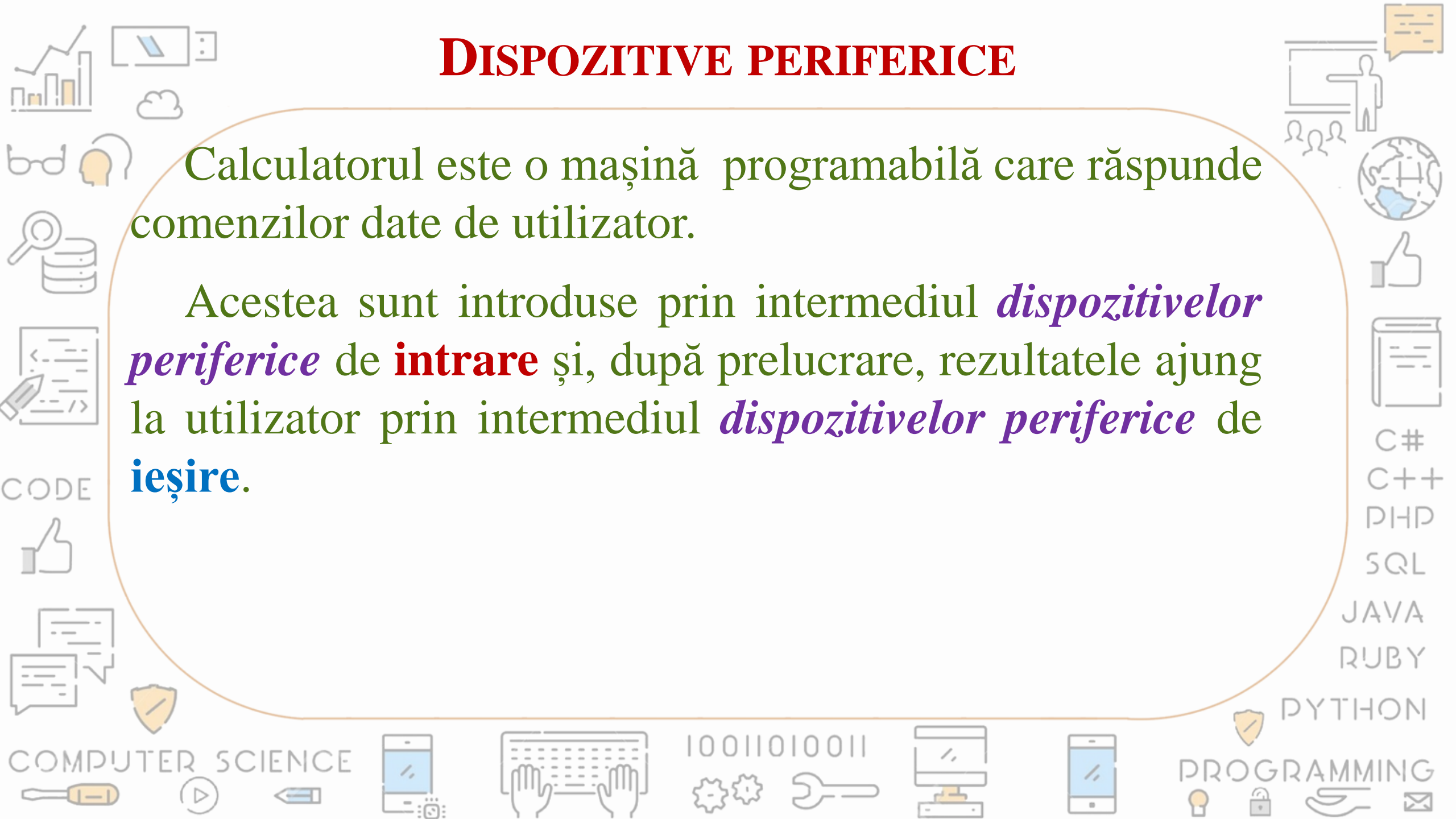
PROGRAMMING



DISPOZITIVE PERIFERICE

Calculatorul este o mașină programabilă care răspunde comenzilor date de utilizator.

Acestea sunt introduse prin intermediul *dispozitivelor periferice* de **intrare** și, după prelucrare, rezultatele ajung la utilizator prin intermediul *dispozitivelor periferice* de **ieșire**.



DISPOZITIVE DE INTRARE

Prin intermediul dispozitivelor de intrare, utilizatorul introduce informații în calculator. Printre cele mai cunoscute sunt:

Tastatura

Joystick

Mouse-ul

Light pen (creion luminos)

TrackBall (bila rulantă)

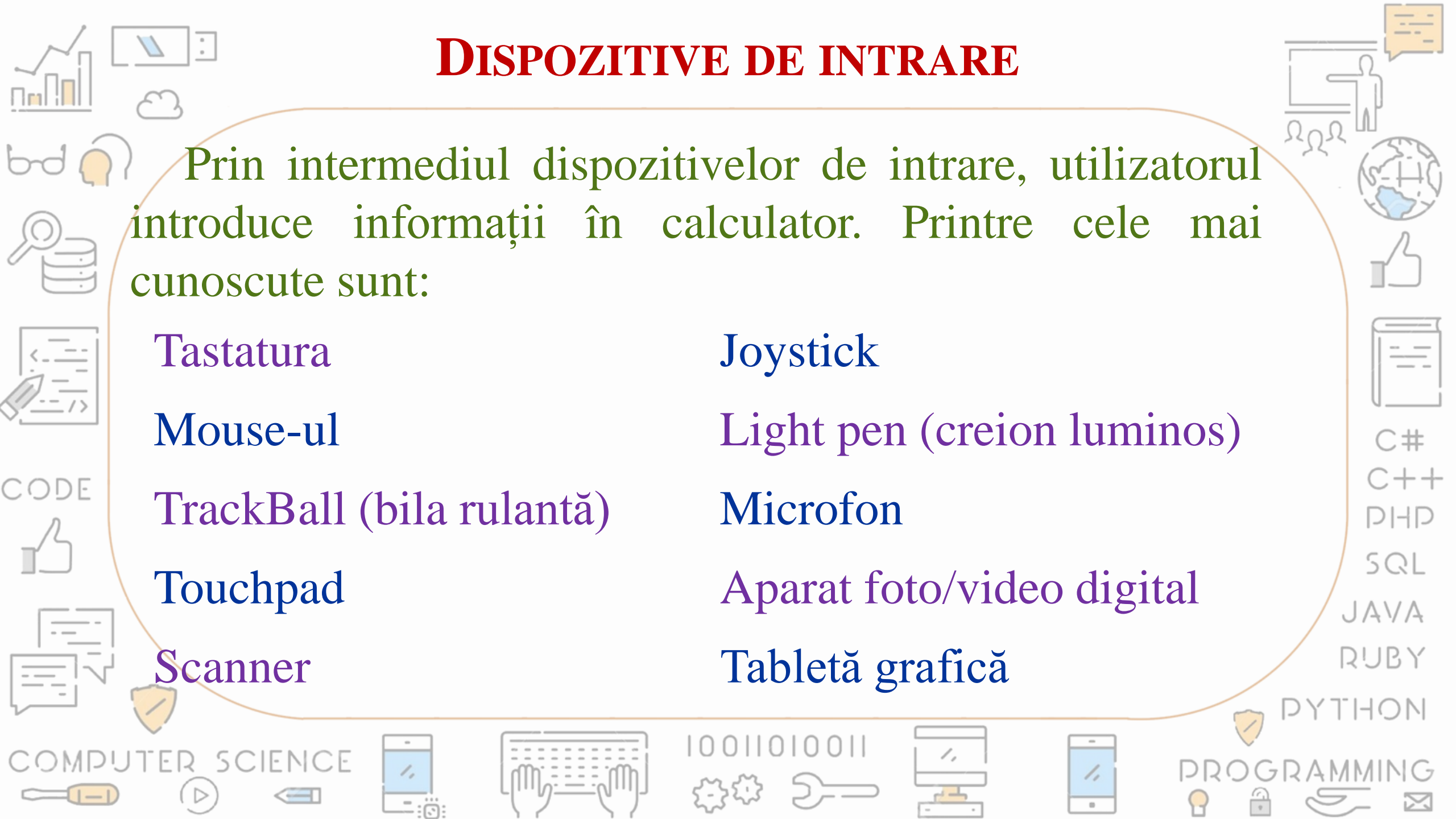
Microfon

Touchpad

Aparat foto/video digital

Scanner

Tabletă grafică



TASTATURA

Tastatura reprezintă unul dintre perifericele standard, este cel mai utilizat, fiind principalul dispozitiv de intrare cu ajutorul căruia se introduc datele în calculator și este inclusă în cadrul minim de dotare al unui calculator. Cu ajutorul acesteia se pot introduce în calculator diferite informații: date, programe, comenzi, texte.

C#
C++
PHP
SQL
JAVA
RUBY
PYTHON

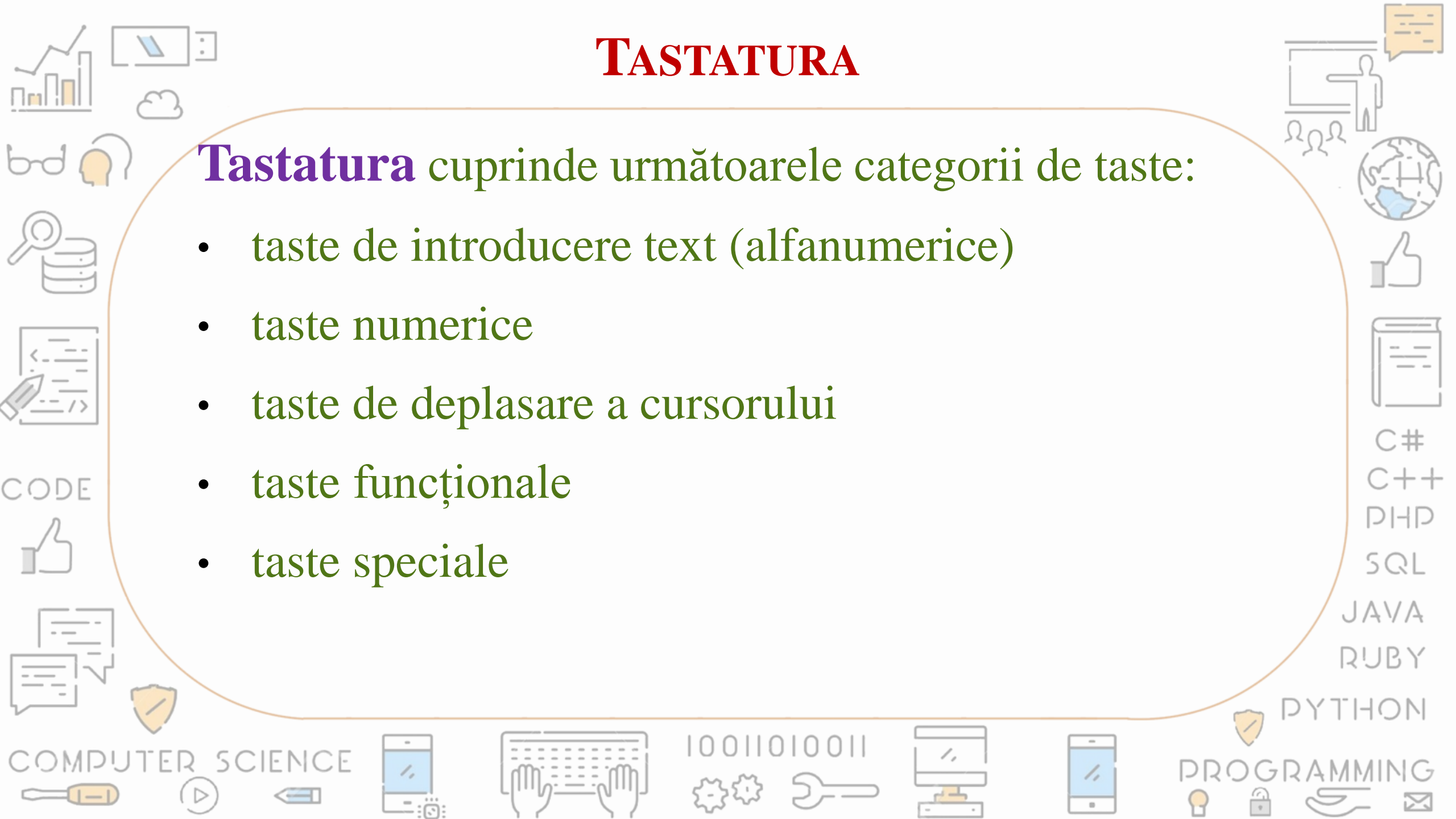
COMPUTER SCIENCE

PROGRAMMING

TASTATURA

Tastatura cuprinde următoarele categorii de taste:

- taste de introducere text (alfanumerice)
- taste numerice
- taste de deplasare a cursorului
- taste funcționale
- taste speciale



TASTATURA



CODE

C#
C++
PHP
SQL
AVA
UBY

PYTHON

COMPUTER SCIENCE

PROGRAMMING

MOUSE-UL

Mouse-ul este dispozitivul de intrare care controlează mișcarea cursorului (pointer) pe un ecran de afișare. Este de dimensiune redusă, poate fi deplasat pe o suprafață rigidă și plată (pad), conține cel puțin un buton cu utilizări diferite.



Mouse



Mouse cu bilă



Mouse optic



COMPUTER SCIENCE



PROGRAMMING



C#

C++

PHP

SQL

JAVA

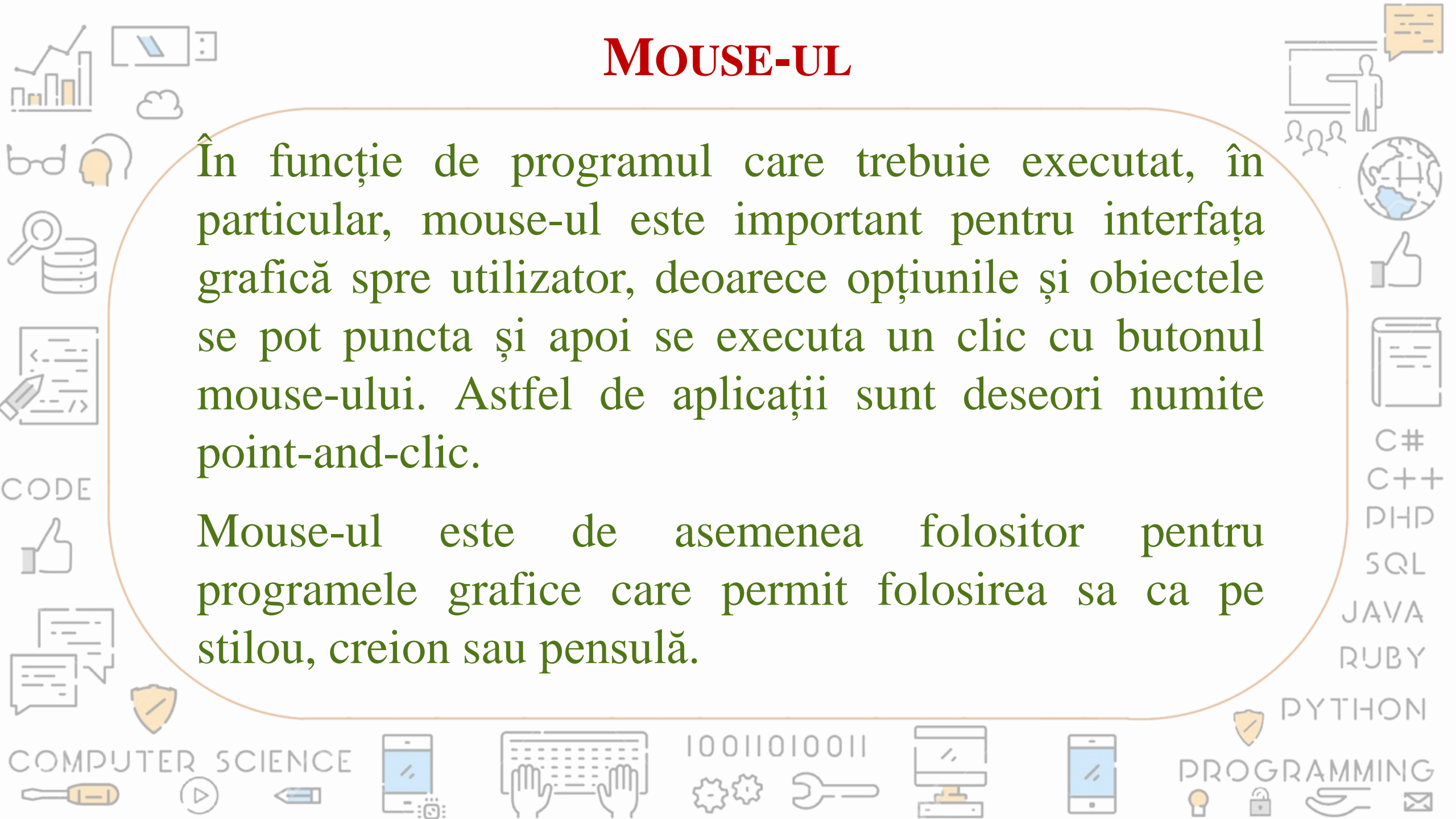
RUBY

PYTHON

MOUSE-UL

În funcție de programul care trebuie executat, în particular, mouse-ul este important pentru interfața grafică spre utilizator, deoarece opțiunile și obiectele se pot puncta și apoi se executa un clic cu butonul mouse-ului. Astfel de aplicații sunt deseori numite point-and-clic.

Mouse-ul este de asemenea folosit pentru programele grafice care permit folosirea sa ca pe stilou, creion sau pensulă.



TRACKBALL

TrackBall (bila rulantă) poate fi considerat un mouse așezat pe spate: mutarea cursorului se poate face prin rotirea bilei cu ajutorul degetelor sau palmelor.



The image is a decorative slide with a central text box and a surrounding border of icons. The icons include:

- Top left: Bar chart, laptop, cloud, glasses, head.
- Top right: Presentation board, speech bubble, globe, thumbs up, book.
- Right side (vertical list): C#, C++, PHP, SQL, JAVA, RUBY, PYTHON.
- Bottom: Wrench, screwdriver, play button, pencil, smartphone, keyboard, binary code (10011010011), gear, wrench, monitor, smartphone, shield, lightbulb, padlock, hand, envelope.
- Left side (vertical list): CODE, thumbs up, speech bubbles, shield.

TOUCHPAD

Touchpad este o mică suprafață sensibilă la atingere, folosită ca dispozitiv de punctare pe unele calculatoare portabile. Deplasarea pointer-ului pe ecran se face prin mutarea degetului peste pad.



Decorative icons and text surrounding the central content:

- Top left: Bar chart, laptop, cloud, glasses, head, magnifying glass, database, code editor, pencil.
- Top right: Presentation board, speech bubble, globe, thumbs up, book.
- Right side (vertical list): C#, C++, PHP, SQL, JAVA, RUBY, PYTHON.
- Bottom: COMPUTER SCIENCE, PROGRAMMING, icons for keyboard, binary code (10011010011), tools (gears, wrench), smartphone, shield, lightbulb, padlock, hand, envelope.

SCANNER

Scanner-ul este un dispozitiv care poate citi textul sau ilustrațiile tipărite pe hârtie și transformă informațiile într-o formă pe care calculatorul o poate folosi.



Decorative icons and text surrounding the main content:

- Top left: Bar chart, laptop, cloud, glasses, head.
- Top right: Presentation board, speech bubble, globe, thumbs up, book.
- Right side (vertical list): C#, C++, PHP, SQL, JAVA, RUBY, PYTHON.
- Bottom: COMPUTER SCIENCE, PROGRAMMING, smartphone, keyboard, binary code (10011010011), gear, wrench, monitor, smartphone, shield, lightbulb, padlock, hand, envelope.

JOYSTICK/CONTROLLER

Joystick-ul/Controller-ul este folosit mai ales pentru jocurile pe calculator.



PYTHON

PROGRAMMING

C#

C++

PHP

SQL

JAVA

RUBY

COMPUTER SCIENCE

10011010011

LIGHT PEN

Light pen-ul (creion luminos) este un dispozitiv asemănător unui mouse, care folosește un detector sensibil la lumina pentru selectarea obiectelor de pe un ecran de afișare prin punctarea directă.



COMPUTER SCIENCE

PROGRAMMING

C#
C++
PHP
SQL
JAVA
RUBY
PYTHON

10011010011

Light pen-ul (creion luminos) este un dispozitiv asemănător unui mouse, care folosește un detector sensibil la lumina pentru selectarea obiectelor de pe un ecran de afișare prin punctarea directă.

MICROFON

Microfonul este folosit pentru a înregistra diverse sunete pe calculator, conectat la placa de sunet. Este utilizat în telefonia prin Internet și la introducerea verbala a comenzilor.



Decorative icons and text surrounding the central content:

- Top left: Bar chart, laptop, cloud, glasses, head, magnifying glass over database, code editor with pencil, CODE, thumbs up, speech bubbles, shield.
- Top right: Presentation board, speech bubble, globe, thumbs up, book, C#, C++, PHP, SQL, JAVA, RUBY, PYTHON.
- Bottom: COMPUTER SCIENCE, smartphone, keyboard, 10011010011, gears, wrench, server, smartphone, shield, PROGRAMMING, lightbulb, padlock, hand, envelope.

APARAT FOTO/VIDEO DIGITAL

Aparatul foto/video digital este folosit pentru
capturarea imaginilor și digitalizarea acestora.



Decorative icons surrounding the central text and images, including:

- Top left: Bar chart, laptop, cloud, glasses, head, magnifying glass, database, code editor, thumbs up, speech bubbles, shield.
- Top right: Presentation board, speech bubble, globe, thumbs up, book, C#, C++, PHP, SQL, JAVA, RUBY, PYTHON.
- Bottom: Computer Science, Programming, keyboard, binary code (10011010011), gears, wrench, smartphone, lightbulb, padlock, hand, envelope.

TABLETĂ GRAFICĂ

Tableta grafică este folosită de graficieni pentru a desena direct pe computer.



Decorative icons surrounding the central text and images, including:

- Business and data: bar chart, line graph, cloud, presentation board, speech bubble.
- Education and research: magnifying glass, database, code editor, thumbs up, book.
- Programming: C#, C++, PHP, SQL, JAVA, RUBY, PYTHON.
- General tech and science: glasses, head, code, thumbs up, speech bubbles, shield, screwdriver, play button, pencil, smartphone, keyboard, hands, binary code, gears, wrench, monitor, smartphone, shield, lightbulb, padlock, hand, envelope.