

Υλικό (Hardware) Λογισμικό (Software)

* **Λογισμικό**: Το σύνολο των προγραμμάτων που χρησιμοποιούνται από τους υπολογιστές
* **Πρόγραμμα**: Σύνολο από εντολές που καθοδηγούν με κάθε λεπτομέρεια τον υπολογιστή να εκτελέσει μία συγκεκριμένη εργασία
* **Προγραμματιστής**: Ο δημιουργός-συντάκτης ενός προγράμματος
* **Γλώσσες Προγραμματισμού**: Λογισμικό που χρησιμοποιούμε προκειμένου να κατασκευάσουμε προγράμματα (Παράδειγμα)
* **Γλώσσα Μηχανής**: Γλώσσα που καταλαβαίνει ο υπολογιστής και αποτελείται από τα ψηφία 0 και 1
* **Κατηγορίες Λογισμικού**:
	+ Λογισμικό Συστήματος
	+ Λογισμικό Ανάπτυξης
	+ Βοηθητικό Λογισμικό
	+ Λογισμικό Εφαρμογών
* **Λογισμικό Συστήματος:** Είναι ουσιαστικά το Λειτουργικό Σύστημα του υπολογιστή π.χ Windows, Linux, MacOs, MS-DOS κλπ.
* **Λογισμικό Ανάπτυξης Λογισμικού:** Λογισμικό απαραίτητο για τη δημιουργία νέου λογισμικού και εφαρμογών π.χ. γλώσσες προγραμματισμού, προγράμματα μετάφρασης και μεταγλώττισης των γλωσσών
* **Βοηθητικό Λογισμικό:** Προγράμματα-εργαλεία που υποβοηθούν τη γενικότερη λειτουργία και επεκτείνουν τις δυνατότητες του Λειτουργικού Συστήματος. Πολλά από αυτά ενσωματώνονται στις επόμενες εκδόσεις των Λειτουργικών Συστημάτων π.χ. προγράμματα ελέγχων, προγράμματα συμπίεσης αρχείων, δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας (Να γίνει επίδειξη του WinZip, ενός προγράμματος για ιούς)
* **Λογισμικό Εφαρμογών:** Προγράμματα εξειδικευμένα για συγκεκριμένα είδη εργασιών, τα οποία εξυπηρετούν συγκεκριμένες ανάγκες του ανθρώπου π.χ. Επεξεργασία Κειμένου, Επεξεργασία Εικόνας-Ήχου-Video, Φύλλα Υπολογισμών, Παρουσιάσεις, Παιχνίδια, Προγράμματα Περιήγησης στο Internet, Ηλεκτρονικές Εγκυκλοπαίδειες
* **Προσθήκη-Αφαίρεση ενός προγράμματος από τον υπολογιστή μου:** Πάω στον Πίνακα Ελέγχου (Έναρξη, Πίνακας Ελέγχου, Προσθαφαίρεση Προγραμμάτων) ………………………………………………………………………………………………………………………….

Μέσα από την επιλογή αυτή μπορώ επίσης να τροποποιήσω ένα εγκατεστημένο πρόγραμμα

* **Πνευματικά Δικαιώματα Λογισμικού Εφαρμογών:** Ένα νόμιμα αγορασμένο λογισμικό συνοδεύεται από μία άδεια χρήσης του (κάτι σαν συμβόλαιο ανάμεσα στην εταιρεία λογισμικού και τον αγοραστή) και στο πακέτο του υπάρχει το σύμβολο του Copyright ©
* **Προμήθεια Λογισμικού Εφαρμογών:**
	+ Εμπόριο (πακέτο)
	+ Internet

**Ασκήσεις**

1. Εγκατάσταση ενός προγράμματος από το Internet
2. Αντιστοιχήστε τα στοιχεία της πρώτης στήλης με αυτά της δεύτερης:

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΠΑΚΕΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

Λογισμικό Εφαρμογών Windows

Λογισμικό Ανάπτυξης Avast (Αντιβιοτικό)

Λογισμικό Συστήματος Word

Βοηθητικό Λογισμικό Ζωγραφική

Pascal (Γλώσσα προγραμ.)

1. Τι είναι το Λογισμικό; ………………………………………………………………………………….. …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………
2. Αναφέρετε τις βασικές κατηγορίες Λογισμικού: …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………
3. Πως προσθέτω μία νέα εφαρμογή στον υπολογιστή μου;

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

1. Οι Pascal, Fortran, Basic, Logo είναι προγράμματα εφαρμογών Σ - Λ
2. WinZip και Norton AntiVirus είναι βοηθητικά προγράμματα-εργαλεία Σ-Λ
3. Για να αφαιρέσουμε μία εφαρμογή, εντοπίζουμε το φάκελό της στον σκληρό δίσκο του υπολογιστή και τον διαγράφουμε Σ - Λ
4. Ποια από τα παρακάτω δεν είναι βοηθητικό πρόγραμμα-εργαλείο;

Α. WinZip β. MonkeyZip γ. Windows δ. Πασιέντζα

**Μονάδες Εισόδου-Εξόδου**

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΜΝΗΜΗ

ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΞΟΔΟΥ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ CPU

ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΜΝΗΜΗ

* **Μονάδες Εισόδου:** Δίνουμε εντολές ή εισάγουμε δεδομένα στον υπολογιστή. Οι μονάδες αυτές είναι: ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………
* **Κεντρική Μνήμη:** Ονομάζεται μνήμη RAM. Έχει περιεχόμενο όσο ο υπολογιστής είναι ανοικτός. Όσο μεγαλύτερη μνήμη RAM έχω τόσο πιο γρήγορος είναι ο υπολογιστής
* **Επεξεργαστής CPU**: Είναι η μονάδα που εκτελεί τα προγράμματα-εντολές. Η ταχύτητά της μετριέται σε GHz
* **Περιφερειακή Μνήμη**: Είναι τα διάφορα αποθηκευτικά μέσα του υπολογιστή, τα οποία χρησιμοποιούνται για μόνιμη αποθήκευση των δεδομένων και των προγραμμάτων π.χ. ……………………………………………………….. ………………………………………………………………………………………………………………………
* **Μονάδες Εξόδου**: Είναι εκείνες οι μονάδες στις οποίες ο υπολογιστής εμφανίζει στον χρήστη τα αποτελέσματα της επεξεργασίας των δεδομένων (τα αποτελέσματα). Οι μονάδες αυτές είναι: ………………………………………………. …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

Ερωτήσεις

1. Ποια είναι η χρησιμότητα της Κύριας Μνήμης (μνήμη RAM); ……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..
2. Τι είναι ο σαρωτής; ……………………………………………………………………………………………. …………………………………………………………………………………………………………………………….
3. Περιφερειακές μονάδες αποθήκευσης είναι:

Α. Οθόνη β. Πληκτρολόγιο γ. Δισκέτα δ. Σαρωτής

4. Ο σαρωτής χρησιμοποιείται για μόνιμη αποθήκευση των αρχείων. Σ - Λ