

OSNOVNI POJMOVI

Pre nego što počnemo sa radom u programu WINDOWS, potrebno je da se razume sastav - konfiguracija računara.

1.1. Razvoj računarske tehnike

Računar je mašina koja je sposobna da, u relativno kratkom vremenu, obradi veliki broj operacija onoliko puta koliko to zahteva korisnik - programer. Ukoliko su ulazni parametri isti i ukoliko nije došlo do promene stanja okoline, rezultat će biti isti.

U svom dosadašnjem razvoju, računari su prošli kroz četiri generacije, a uveliko se govori i o petoj.

Računari prve generacije nastali su otkrićem elektronske cevi. Oni su bili velikih dimenzija, ponekad čitave sale, a obavljali su veoma mali broj operacija. Pojavu računara druge generacije uslovlilo je otkriće poluprovodničkih elemenata (silicijuma i germanijuma). Uvođenje ovih elemenata odrazilo se na dimenzije računara, brzinu rada, broj mogućih operacija, kao i na potrošnju električne energije računara, koja je smanjena. Pronalazak načina i tehnika integracije velikog broja elemenata u jedan mali čip uslovio je razvoj računara treće generacije. Ovi računari su malih dimenzija i male potrošnje, a broj operacija koji se može izvršiti je veći od računara ranijih generacija. Računare četvrte generacije, za razliku od računara prethodne tri generacije nije uslovlilo neko naučno otkriće, već dalji razvoj tehnike integracije, kao i potreba za standardizacijom izgleda i veličine delova računarske opreme. Računare pete generacije trebalo bi da uslovi pronalazačenje bio-čipa pri čemu bi ovi računari raspolagali veštačkom inteligencijom i velikim bazama znanja.

Podela računara može se izvršiti na različite načine, a jedna od vrsta računara su i personalni računari (personal computer, PC). Personalni računari su namenjeni za jednokorisnički rad - koristi ih jedan korisnik.

1.2. Fon Nojmanov model računara

Model prvog računara dao je Fon Nojman (Van Neumann) 1946. godine. Taj model se sastoji od pet jedinica, kao što je to prikazano na slici 1.

Slika 1

Ulazna jedinica ima zadatak da pretvori ulaznu informaciju (podatke) iz oblika koji je dostupan korisniku računara (slovo, broj i sl.) u oblik koji je dostupan računaru (niz cifara u binarnom brojnem sistemu). Dakle, to je mesto na kome dolazi do povezivanja (interfejsa) čoveka kao programera ili korisnika računara s jedne strane i mašine (računara) s druge strane.

Podatak koji obradi ulazna jedinica predaje se aritmetičko-logičkoj jedinici, koja izvršava aritmetičke (sabiranje, oduzimanje, množenje itd.) ili logičke (I, ILI, NE itd.) operacije nad njim. Ukoliko cela informacija ne može u jednom koraku da se obradi u aritmetičko-logičkoj jedinici, onda se koristi i memorijska jedinica.

Memorijska jedinica ima zadatak da pamti (kao što i sam naziv kaže) rezultate i međurezultate operacija, kao i programe i podatke.

Kada se u aritmetičko-logičkoj jedinici obradi podatak, on se prosledi izlaznoj jedinici, koja ima zadatak da napravi suprotnu operaciju u odnosu na ulaznu jedinicu - odnosno da podatak iz oblika koji je dostupan računaru, pretvori u oblik koji je dostupan korisniku (slovo, broj, zvuk, slika i sl.). Tako se dobija rezultat operacije.

**----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----**

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com