

# Πληροφορική

Γ1



Γ1

Παναγιώτης Κατάρας

23/11/2022

Το **ηχείο** (*speaker*) αποτελεί μία διάταξη/συσκευή, η οποία έχει σκοπό τη μετατροπή της λαμβανόμενης **ηλεκτρικής ενέργειας** (εισερχόμενο **σήμα**) σε **ακουστική ενέργεια**, δηλαδή σε στιγμιαίες μεταβολές **πίεσης** του ατμοσφαιρικού αέρα (**διαμήκη κύματα**), οι οποίες αντιστοιχούν σε όσο το δυνατόν περισσότερο φυσικό και αληθοφανή **ήχο**. Επομένως, το ηχείο δεν αποτελεί μία γνήσια ηλεκτρονική συσκευή, αλλά μία **ηλεκτρομηχανική** ή **ηλεκτροακουστική** διάταξη.

Το ηχείο δεν θα πρέπει να συγχέεται με το **αντηχείο** που συναντάται στα **έγχορδα** μουσικά όργανα και το οποίο έχει σκοπό την ενίσχυση του ήχου μέσω του συντονισμού του. Αντίθετα, η αρχή λειτουργίας των ηχείων που χρησιμοποιούνται για την αναπαραγωγή της μουσικής είναι εντελώς



διαφορετική. Η προσπάθεια των σχεδιαστών ηχείων είναι η όσο το δυνατό μεγαλύτερη καταπίεση/απόσβεση των μηχανικών συντονισμών της καμπίνας, η οποία σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί και να απουσιάζει εντελώς.

Υπάρχουν πολλά είδη ηχείων, ανάλογα με την εφαρμοζόμενη τεχνολογία και τις αρχές λειτουργίας πάνω στις οποίες στηρίζεται το καθένα. Μία βασική διάκριση των ηχείων είναι τα **ηλεκτροστατικά**, τα **ηλεκτροδυναμικά**, τα **μαγνητοστατικά**, τα **υβριδικά**, κτλ. Άλλη επίσης

βασική διάκριση είναι τα **μονόπολα συμβατικά ηχεία**, τα **δίπολα (δίπολικά) ηχεία** και τα **αμφιπολικά ηχεία**. Όλες οι κατηγορίες παρουσιάζουν διάφορες υποδιαιρέσεις με κοινά μεταξύ τους χαρακτηριστικά, δυσκολεύοντας την αυστηρή κατάταξη των ηχείων.

Το **ποντίκι** (mouse) είναι [συσκευή εισόδου](#) που χρησιμοποιείται στους [ηλεκτρονικούς υπολογιστές](#) (H/Y), καθώς και σε [ταμπλέτες](#).<sup>[1]</sup> Το όνομα «ποντίκι» επικράτησε εξαιτίας της ομοιότητάς του με το [Ποντίκι \(ζωολογία\)](#) λόγω του χαρακτηριστικού σχήματος που έχουν οι περισσότερες μορφές του σε συνδυασμό με το λεπτό καλώδιο που το συνδέει στις αρχικές του (πάντα ενσύρματες) μορφές με τον υπολογιστή. Σε [γραφικές διεπαφές χρήστη](#) (GUI), η κίνηση του ποντικιού αντιστοιχεί σε παρόμοια κίνηση ενός ίχνους ή δείκτη στην οθόνη του υπολογιστή.

Η πρώτη δημόσια επίδειξη ενός ποντικιού που ελέγχει ένα σύστημα υπολογιστή ήταν το 1968. Τα ποντίκια αρχικά χρησιμοποιούσαν δύο ξεχωριστούς τροχούς για να παρακολουθούν την κίνηση σε μια επιφάνεια: έναν στη διάσταση X και έναν στην Y. Αργότερα, ο τυπικός σχεδιασμός άλλαξε για να χρησιμοποιήσει μια μπάλα κύλιση σε μια επιφάνεια για ανίχνευση κίνησης. Τα περισσότερα σύγχρονα ποντίκια χρησιμοποιούν οπτικούς αισθητήρες που δεν έχουν κινούμενα μέρη. Αν και αρχικά όλα τα ποντίκια ήταν

συνδεδεμένα με έναν υπολογιστή μέσω καλωδίου, πολλά σύγχρονα ποντίκια είναι ασύρματα, βασισμένα σε ραδιοεπικοινωνία μικρής εμβέλειας με το συνδεδεμένο σύστημα



Το **πληκτρολόγιο** είναι μία συσκευή εισόδου ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Η βασική λειτουργία για την οποία χρησιμοποιείται το πληκτρολόγιο είναι η εισαγωγή χαρακτήρων ή κειμένου στον υπολογιστή ή τον σταθμό εργασίας από ένα χρήστη πατώντας τα πλήκτρα του με τα δάχτυλά του ή κάποιο άλλο μέρος του σώματός του. Τα πιο συνηθισμένα πληκτρολόγια προορίζονται για χρήση με τα δάχτυλα. Πέρα από τα πλήκτρα που αντιστοιχούν στα γράμματα του αλφαβήτου, τους τόνους ή πνεύματα, τα σημεία στίξης και άλλους χαρακτήρες, περιλαμβάνει αρκετά πλήκτρα που διευκολύνουν τη χρήση του λειτουργικού συστήματος και των διαφόρων προγραμμάτων του υπολογιστή καθώς και την «πλοήγηση» ανάμεσά τους ή ανάμεσα στις διαφορετικές τους λειτουργίες/χρήσεις.



Ανάλογα με το είδος του υπολογιστή στον οποίο είναι συνδεδεμένο ή για τον οποίο προορίζεται, το πληκτρολόγιο μπορεί να είναι είτε ξεχωριστή συσκευή είτε να βρίσκεται ενσωματωμένο σε αυτόν (π.χ. σε ένα φορητό υπολογιστή). Και στις δύο αυτές

περιπτώσεις θεωρείται ως «εξωτερική» συσκευή με γνώμονα το είδος της λειτουργίας που επιτρέπει. Σε κάποιους υπολογιστές που η προσθήκη πληκτρολογίου δεν είναι εφικτή ή δεν εξυπηρετεί (π.χ. σε υπολογιστές ενσωματωμένους σε άλλες συσκευές όπως μηχανές ανάληψης/κατάθεσης μετρητών, τηλεοράσεις, κινητά τηλέφωνα κλπ.) οι λειτουργίες που προσφέρει ένα πληκτρολόγιο μπορούν να επιτελεσθούν μέσω ενός εικονικού πληκτρολογίου που εμφανίζεται π.χ. στην οθόνη του υπολογιστή

πληροφοριών σε καθορισμένο χώρο στην επιφάνεια της. Υπάρχουν δύο βασικοί τύποι οθονών: αυτές που ανακλούν μια φωτεινή δέσμη όπως αυτή του [κινηματογράφου](#) ή ενός οικιακού συστήματος προβολής [Home Theater](#) και αυτές που εκπέμπουν [φως](#) χρησιμοποιώντας μια ηλεκτρονική διάταξη και ειδικές επιστρώσεις στην επιφάνεια **Οθόνη** καλείται η συσκευή ή διάταξη συσκευών που επιτρέπει την προβολή εικόνων και νεία τους (τηλεοράσεις, οθόνες [ηλεκτρονικών υπολογιστών](#) και [κινητών τηλεφώνων](#) και κάθε είδους ηλεκτρονικών συσκευών).



Οι υπολογιστές της [πρώτης γενιάς](#) των προσωπικών υπολογιστών είχαν αποκληθεί [μικροϋπολογιστές](#) (όπως ο [Altair 8800](#)) και πωλούνταν σε μικρές ποσότητες σε αυτούς που είχαν τις γνώσεις (ερασιτέχνες, μηχανικούς) να τους συναρμολογούν με έτοιμα σετ εξαρτημάτων, και να τους προγραμματίζουν, αφού ο προγραμματισμός ήταν αρκετά πολύπλοκος. Η δεύτερη γενιά, που έγινε γνωστή και σαν [οικιακός υπολογιστής](#) (*home computer*), είναι κυρίως αυτό που ονομάζουμε σήμερα "προσωπικός υπολογιστής". Για πρώτη φορά ο όρος χρησιμοποιήθηκε στο περιοδικό [New Scientist](#) το 1964, σε μια σειρά άρθρων με τίτλο : "Ο κόσμος το 1984".



Ευχαριστούμε πολύ  
Τέλος παρουσίασης