

Υλικό υπολογιστών

Συσκευές Εισόδου

1. Το πληκτρολόγιο

2. Το ποντίκι κι άλλες συσκευές



ΣΔΕ Χανίων – Παράρτημα Πλατανιά 2020-21, Νιάουστας Ιωάννης

1. ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ



2. ΤΟ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ



3. Η ΚΑΜΕΡΑ



5. ΆΛΛΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ

4. Ο ΣΑΡΩΤΗΣ



ΤΟ ΠΟΝΤΙΚΙ (mouse – μάους)

Η δεύτερη πιο σημαντική και πιο γνωστή συσκευή εισόδου δεδομένων

Χρησιμοποιείται για τον έλεγχο του κέρσορα (βελάκι ή κάθετη παύλα που αναβοσβήνει) και την επεξεργασία των φακέλων και των αρχείων μας

Ο Δείκτης ή κέρσορας ή βελάκι έχει την μορφή αυτή



Έχει όμως κι αυτές του πίνακα

ΜΟΡΦΕΣ ΤΟΥ ΔΕΙΚΤΗ			
	<i>Επιλογή Βοήθειας</i>		<i>Απασχολημένο</i>
	<i>Εργασία στο παρασκήνιο</i>		<i>Επιλογή ακριβείας</i>
	<i>Επιλογή κειμένου</i>		<i>Χωρίς ανταπόκριση</i>
	<i>Αλλαγή μεγέθους κατακόρυφα</i>		<i>Αλλαγή μεγέθους οριζόντια</i>
	<i>Διαγώνια αλλαγή μεγέθους</i>		<i>Διαγώνια αλλαγή μεγέθους</i>
	<i>Επιλογή Δεσμού</i>		<i>Μετακίνηση</i>



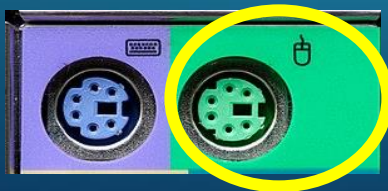
Σύνδεση στον υπολογιστή

Ενσύρματα

1. USB καλώδιο



2. PS/2 καλώδιο ή αντάπτορας



Ασύρματα

1. Δέκτες με USB σύνδεση



2. Bluetooth



Ας εξετάσουμε το ποντίκι λίγο καλύτερα

Το ποντίκι της εικόνας έχει την πιο απλή μορφή

Το χειριζόμαστε κρατώντας το με την παλάμη μας και σέρνοντάς το πάνω σε μια επιφάνεια π.χ. στο γραφείο.

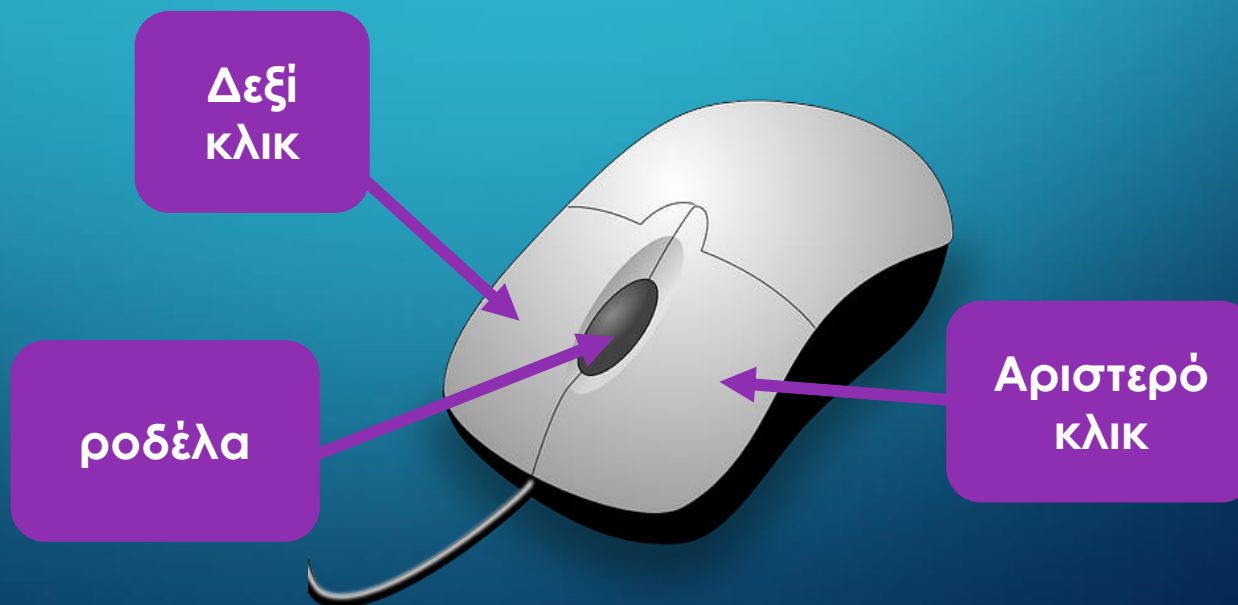
Η κίνηση μεταδίδεται μέσω ενός οπτικού αισθητήρα που βρίσκεται στο κάτω μέρος του ποντικιού



Τα πλήκτρα του ποντικιού

Τα κύρια πλήκτρα του ποντικιού, ονομάζονται και **κλικ** λόγω του χαρακτηριστικού τους ήχου, είναι:

1. Αριστερό κλικ
2. Δεξί κλικ
3. Ροδέλα – τροχός κύλισης



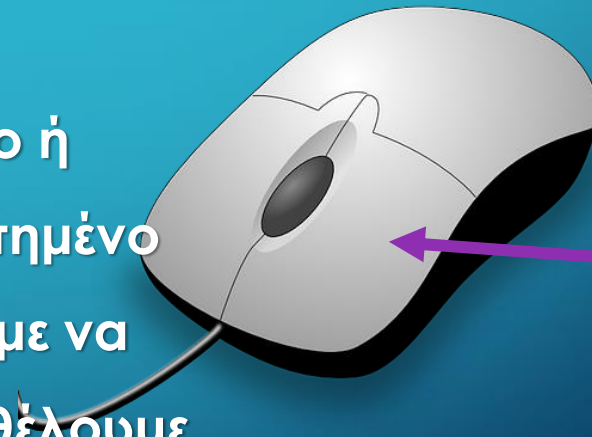
Τα πλήκτρα του ποντικιού

Αριστερό κλικ

1. Πατώντας το μια φορά (μονό κλικ) επιλέγουμε (μαρκάρουμε) ένα αρχείο ή φάκελο. Σε συνδυασμό με πατημένο το **Ctrl** του πληκτρολογίου, επιλέγουμε περισσότερα από ένα αρχεία ή φακέλους.

2. Επιλέγοντας ένα φάκελο ή αρχείο και κρατώντας πατημένο το αριστερό κλικ, μπορούμε να τον μετακινήσουμε όπου θέλουμε.

3. Με διπλό κλικ ανοίγουμε τα αρχεία ή τους φακέλους που «χτυπάμε»

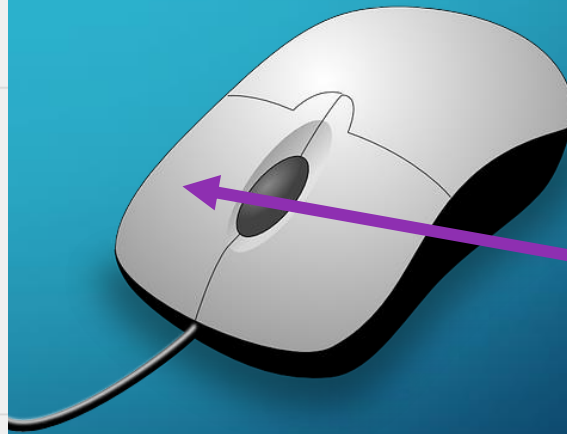
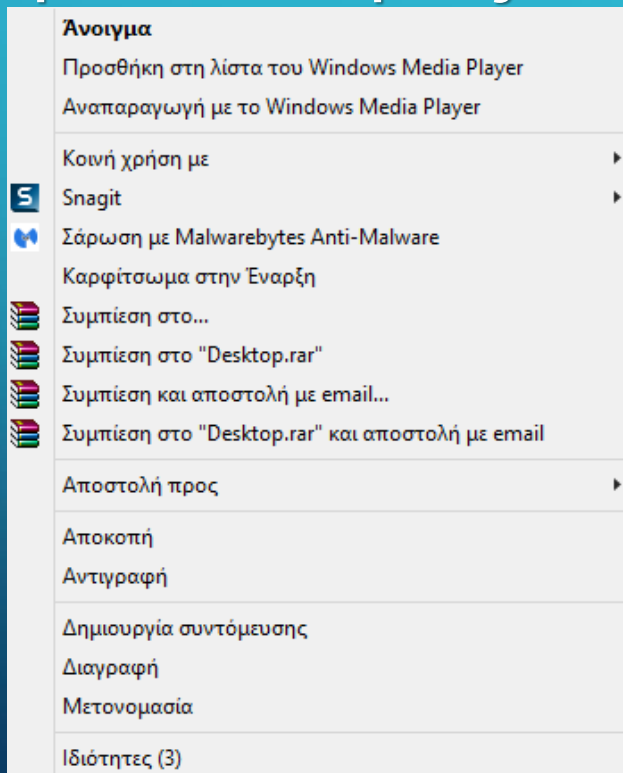


Αριστερό
κλικ

Τα πλήκτρα του ποντικιού

Δεξί κλικ

Πατώντας το μια φορά ανοίγει ένα βοηθητικό μενού που μας παρέχει είτε συντομεύσεις ενεργειών είτε άλλες επιλογές. Μέρος του μενού αυτού μοιάζει κάπως έτσι:



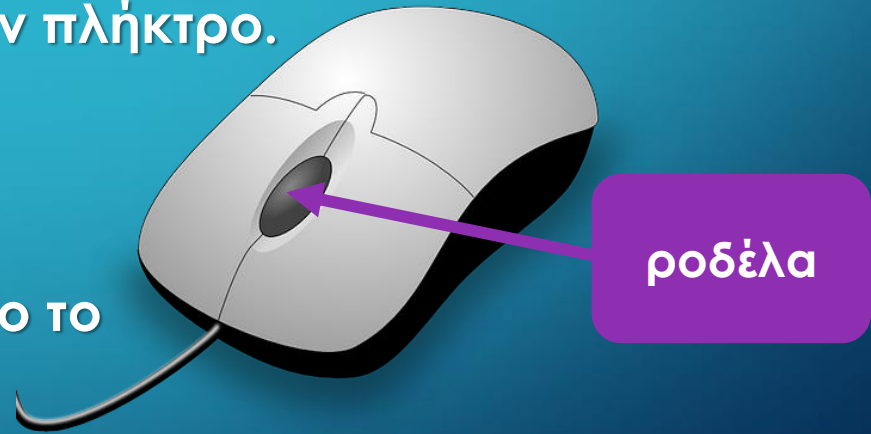
δεξί κλικ

Τα πλήκτρα του ποντικιού

Ροδέλα – Τροχός κύλισης

Η ροδέλα μας βοηθάει να κάνουμε κύλιση σε μία σελίδα ή ένα έγγραφο.

Σε ορισμένα ποντίκια η ροδέλα λειτουργεί και ως τρίτο κουμπί καθώς πιέζεται σαν πλήκτρο.



Σε συνδυασμό με πατημένο το **Ctrl** του πληκτρολογίου μεγαθύνουμε (zoom) ή μικραίνουμε τη σελίδα ή το έγγραφο.

Μερικά περίεργα ποντίκια



Trackball mouse

Μηχανικό ποντίκι

Μουσειακό δείγμα!!!



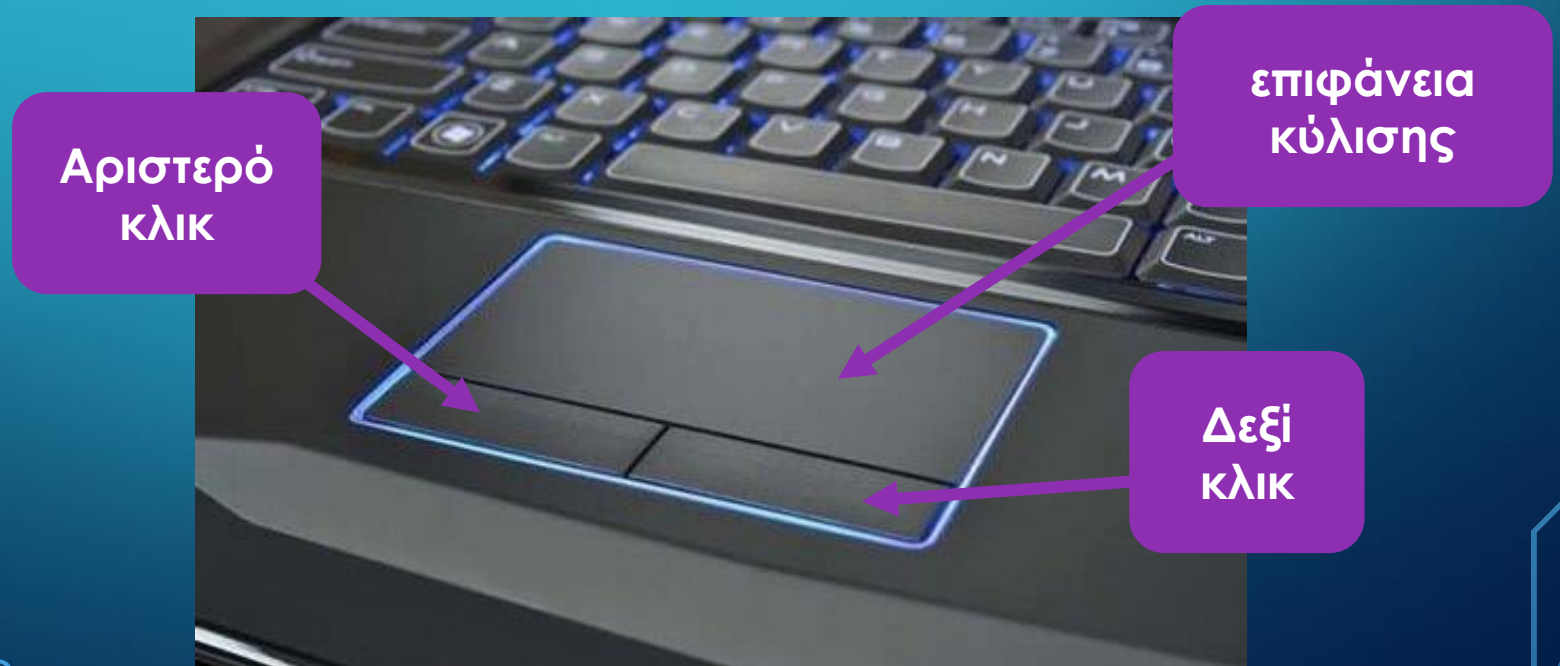
Gaming mouse



Ergonomic mouse

Touch Pad (Τάτς παντ)

Τα περισσότερα λάπτοπ το έχουν ενσωματωμένο και έχει τις λειτουργίες του ποντικιού. Ο κέρσορας ελέγχεται με την αφή μας πάνω στην επιφάνεια κύλισης.



ΤΟ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ

Είναι η συσκευή με την οποία εισάγουμε δεδομένα ήχου όπως η ηχογράφηση της φωνής μας ή επιτυγχάνουμε την μετάδοση της φωνής μας στην διαδικτυακή μας συνάντηση.

Η σύνδεση του μικροφώνου γίνεται είτε με USB είτε στην ροζ υποδοχή του υπολογιστή μας. Αν δεν έχετε ροζ υποδοχή ψάξτε για το σύμβολο του μικροφώνου



Η κάμερα

Είναι η συσκευή με την οποία εισάγουμε δεδομένα εικόνας όπως η καταγραφή ενός βίντεο, η λήψη μιας φωτογραφίας ή η επίτευξη της διαδικτυακής μας βιντεοκλήσης.



Χρησιμοποιείται επίσης
κι ως αναγνώστης
Barcode και QR code



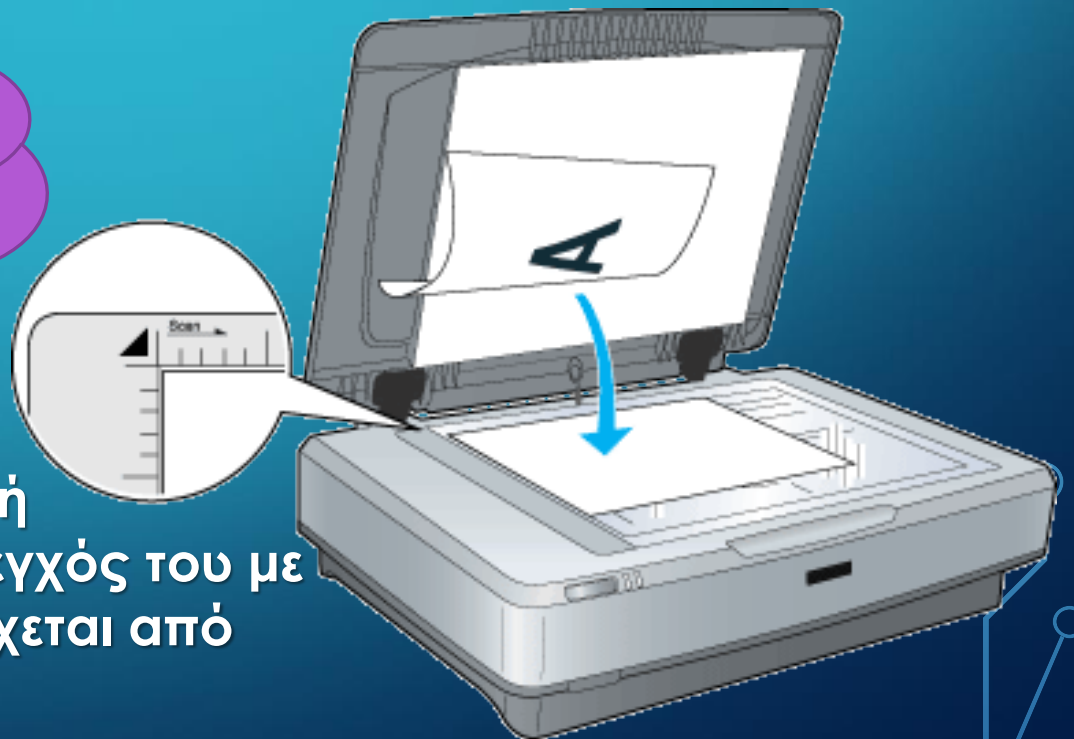
Η σύνδεση της κάμερας
γίνεται με USB σε μια αντίστοιχη
θύρα του υπολογιστή μας

Ο σαρωτής (Scanner - σκάνερ)

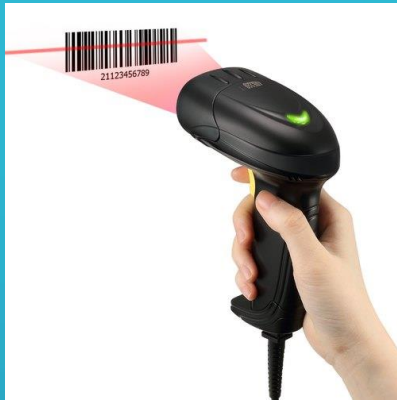
Είναι η συσκευή με την οποία εισάγουμε έντυπα ή εκτυπωμένες φωτογραφίες στον υπολογιστή μας και μπορούμε να τα αποθηκεύσουμε ή να τα επεξεργαστούμε. Λειτουργεί σαν φωτοτυπικό, του οποίου το αντίγραφο που παράγεται εμφανίζεται στην οθόνη σου.

Το έντυπο τοποθετείται με τα γράμματα να κοιτούν το τζάμι και την γωνία του κοντά στο βέλος

Η σύνδεση του σαρωτή γίνεται με USB και ο έλεγχός του με πρόγραμμα που παρέχεται από τον κατασκευαστή



Άλλες συσκευές εισόδου



Barcode reader

Αναγνώστης ραβδωτών κωδικών οι οποίοι περιέχουν πληροφορίες για τα προϊόντα που τους φέρουν. Χρησιμοποιείται σε αποθήκες, σούπερ μαρκετ κλπ.



Οθόνη αφής

Αντί για το ποντίκι χρησιμοποιούμε την αφή για τις επιλογές μας. Τα Smartphones είναι το πιο οικείο σας παράδειγμα

Άλλες συσκευές εισόδου



Ψηφιακές Γραφίδες (digitizers ή graphic tablets)

Τις χρησιμοποιούν κυρίως γραφίστες οι οποίοι σχεδιάζουν πάνω σε ένα πάνελ και το αποτέλεσμα εμφανίζεται στην οθόνη.

Υπάρχουν και γραφίδες που λειτουργούν ως απλοί επιλογείς.



Joystick (τζόιστικ - χειριστήριο)

Η συσκευή για τον καλύτερο χειρισμό ηλεκτρονικών παιχνιδιών



Έχετε κάποιες απορίες;

Σας ευχαριστώ για την προσοχή σας