# **Թեմա**

# **Համակարգչի բաղադրիչները և դրանց նշանակությունը-1**

**Բովանդակություն**

Ժամանակակից համակարգչի բաղադրիչները․

- մկնիկ

- ստեղնաշար

- մոնիտոր՝ ցուցասարք

- հիմնական հիշողություն ROM

- ժամանակավոր հիշողություն RAM

- սնուցման սարք

- պրոցեսոր (վերամշակող միավոր CPU)

- տեսաքարտ

- ձայնի քարտ

- ցանցային փոխակերպիչ

**Դասի վերջնարդյունքներ**

Նկարագրել ժամանակակից համակարգչի հիմնական մասերը և նրանց գործառույթները։

Մեծ է համակարգիչների դերը մեր կյանքում։ Դրանք օգտագործվում են դպրոցներում, պետական մարմիններում, խանութներում, արդյունաբերության մեջ, գրքեր, թերթեր կամ ամսագրեր պատրաստելու համար, տարբեր դասընթացներ կազմակերպելու ժամանակ, առողջապահության ոլորտում, գիտության մեջ և այլուր։ Համակարգչից կարելի է օգտվել՝ ընտանիքի և ընկերների հետ հաղորդակցվելու, ուղևորության և կինոյի տոմսեր ամրագրելու, բանկային հաշիվները ստուգելու համար և այլն։ Այն կիրառվում է նաև զվարճանքի նպատակով՝ խաղեր խաղալու, երաժշտություն լսելու, կինոնկարներ դիտելու, շնորհավորանքներ ուղարկելու համար և այլն։

**Համակարգչի կառուցվածքը**

**Համակարգիչն** էլեկտրոնային սարք է, որն օգտագործվում է տվյալների պահեստավորման և մշակման համար։ Այն բաղկացած է հետևյալ սարքավորումներից․

1. ներմուծման սարքեր,
2. արտածման սարքեր,
3. հիշող սարքեր,
4. թվաբանական և ղեկավարող սարք՝ պրոցեսոր։

1․ Ներածման սարքերը նախատեսված են նախնական տվյալները ներմուծելու համար։

2․ Արտածման սարքերը նախատեսված են ստացված արդյունքն արտածելու համար։

3․ Հիշող սարքերը պահպանում են ներմուծված և մշակման ընթացքում ստացված տվյալները։

4․ Պրոցեսորն (մշակող) օգտագործվում է հաշվարկներն իրականացնելու և առանձին սարքերի համակցված աշխատանքը ղեկավարելու համար։

Համակարգչի հիմնական սարքերն են՝ ցուցասարք (մոնիտոր կամ դիսփլեյ), համակարգային բլոկ, ստեղնաշար, մկնիկ։ Բոլոր սարքերը միանում են համակարգային բլոկին։



**Մկնիկը** ներածման սարք է՝ նախատեսված էկրանի գրաֆիկական պատկերների հեռակառավարման համար, ինչպես նաև հրամաններ մուտք անելու համար։ Մկնիկները լինում են 2 կամ 3 սեղմակներով, որոնցից երկուսը լիովին բավարարում են օգտագործողի աշխատանքին։ Սովորաբար, մկնիկները լինում են երկու տեսակի՝ օպտիկական և անլար։



Ժամանակակից սովորական օպտիկական մկնիկ՝ լարով Անլար մկնիկ

**Համակարգչային ստեղնաշարը** սարք է, որը թույլ է տալիս համակարգչում ներմուծել տեղեկություն, տեքստ։ Այն իրենից ներկայացնում է ստեղների խումբ, որոնք տեղակայված են հատուկ հերթականությամբ։

Ըստ իրենց նշանակության ստեղները բաժանվում են մի քանի հիմնական խմբի՝ տառաթվային ստեղներ, թվային ստեղներ, ղեկավարման ստեղներ, ֆունկցիոնալ ստեղներ, կուրսորի ղեկավարման ստեղներ և այլն։

**Կուրսորը տեքստ ներմուծելու ռեժիմում** էկրանին անընդհատ թարթող լուսացույցն է, որը ցույց է տալիս ընթացիկ պայմանանշանի դիրքը։

Ստեղնաշարը նույնպես կարող է լինել լարով և անլար։

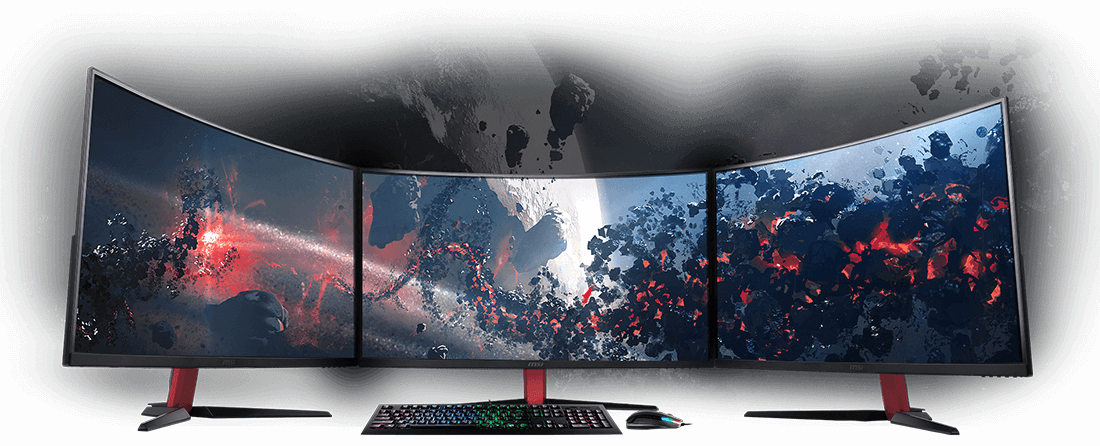
**Ճկուն ստեղնաշար Ճկուն և նեղ ստեղնաշար**



**Մոնիտոր** (ցուցասարք)- համակարգչային սարքավորում է, որը նախատեսված է տեքստային և գրաֆիկական ինֆորմացիան էկրանին արտածելու համար։ Մոնիտորները սովորաբար լինում են գունավոր, չնայած համակարգչային տեխնոլոգիաների զարգացման ավելի վաղ էտապում կային նաև միագույն մոնիտորներ։ Էկրանի վրա արտացոլվող ցանկացած պատկեր կազմված է որոշակի կետերի բազմությունից, որոնց անվանում են փիքսելներ։



Հեղուկ-բյուրեղային մոնիտոր (ցուցասարք)

****

**Խաղային մոնիտոր**

Աղբյուր

1. <https://hy.wikipedia.org/wiki/%D5%80%D5%A1%D5%B4%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D6%80%D5%A3%D5%AB%D5%B9>
2. <https://hy.wikipedia.org/wiki/%D5%80%D5%A1%D5%B4%D5%A1%D5%AF%D5%A1%D6%80%D5%A3%D5%B9%D5%A1%D5%B5%D5%AB%D5%B6_%D5%BD%D5%BF%D5%A5%D5%B2%D5%B6%D5%A1%D5%B7%D5%A1%D6%80>
3. <https://hy.wikipedia.org/wiki/%D5%84%D5%B8%D5%B6%D5%AB%D5%BF%D5%B8%D6%80>
4. <https://hy.wikipedia.org/wiki/%D5%95%D5%BA%D5%A5%D6%80%D5%A1%D5%BF%D5%AB%D5%BE_%D5%B0%D5%AB%D5%B7%D5%B8%D5%B2%D5%B8%D6%82%D5%A9%D5%B5%D5%B8%D6%82%D5%B6>
5. <https://hy.wikipedia.org/wiki/%D5%95%D5%BA%D5%A5%D6%80%D5%A1%D5%BF%D5%AB%D5%BE_%D5%B0%D5%AB%D5%B7%D5%B8%D5%B2%D5%B8%D6%82%D5%A9%D5%B5%D5%B8%D6%82%D5%B6>
6. <https://en.wikipedia.org/wiki/Uninterruptible_power_supply>
7. <https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/ustroystvo-kompyutera/kak-ustroen-kompyuter>
8. <https://hamakargich.ru/karucvacq.php>
9. Մայքրոսոֆթի էլեկտրոնային ուսուցման պաշտոնական դասընթաց, Համակարգչային գիտելիքների հիմունքներ, © 2006 Microsoft Corporation: Բոլոր իրավունքները պաշտպանված են
10. https://web.stanford.edu/class/cs101/hardware-1.html