**Добрый день, 16 группа!**

Продолжаем общаться дистанционно.

Сегодня мы продолжаем разбор хранения информационных объектов различных видов на различных цифровых носителях

Задать вопросы, а также прислать ответы вы можете

1. на адрес электронной почты: [ddrmx@ya.ru](mailto:ddrmx@ya.ru)
2. через соцсеть <https://vk.com/ddrmx>

С уважением, Максим Андреевич.

ЗАНЯТИЕ ПО ТЕМЕ:

Архитектура компьютеров. (1 ЧАС)

**Используя материал ниже, ответьте письменно на вопросы:**

1. Назовите основные элементы жесткого диска.
2. Какой объем могут иметь диски DVD? От чего он зависит?
3. Где используется флеш-память?
4. Какие устройства можно использовать для ввода в память компьютера графической информации?
5. Что означает эргономичность клавиатуры?

Одним из важнейших устройств компьютера является централь**ный** процессор (**CPU** — англ. central processing unit, что перево­дится как «центральное вычислительное устройство»). Именно от типа процессора и его характеристик в первую очередь зависит производительность компьютерной системы в целом.

**Центральный** процессор — это устройство компьютера, пред­назначенное для выполнения арифметических и логических операций над данными, а также координации работы всех устройств компьютера.

Состав микропроцессора

Современные центральные процессоры для персональных компью­теров выполняются в виде отдельных микросхем и называются микропроцессорами. В дальнейшем будем считать понятия «микропроцессор» и «процессор» равнозначными.

Схема состава микропроцессора показана на рис.

Основным элементом микропроцессор» является ядро, от кото­рого зависит большинство характеристик самого процессора. Ядро представляет собой часть микропроцессора, содержащую его основные функциональные блоки и осуществляющую выполнение одного потока команд.



Рисунок – Схема состава микропроцессора

Современные процессоры могут иметь более одного ядра, т. е. могут быть **многоядерными**. Многоядерные процессо­ры способны выполнять одновременно несколько потоков команд.

Ядро процессора помещается в корпус (пластмассовый или ке­рамический) и соединяется проводками с металлическими нож­ками (выводами), с помощью которых процессор присоединяется к системной плате компьютера. Количество выводов и их распо­ложение определяют тип процессорного интерфейса (разъема). Каждая системная плата ориентирована на один определенный тип разъема.

1. Арифметико-логическое устройство (АЛУ) выполняет все математические и логические операции.
2. Управляющее устройство (УУ) обеспечивает выполнение процессором последовательности команд программы.
3. Набор регистров — ячейки памяти внутри процессора, ис­пользуемые для размещения команд программы и обрабатывае­мых данных.
4. **Кэш**-память (кэш) — сверхбыстрая память, хранящая содер­жимое наиболее часто используемых ячеек оперативной памяти, а также части программы, к которым процессор обратится с наи­большей долей вероятности. Процессор в первую очередь пытается найти нужные данные именно в кэш-памяти, а если их там не оказывается, обращается к более медленной оперативной памяти. Кэш-память делится на два или три уровня, которые обознача­ются LI, L2 и L3 (чаще всего уровней два).
5. Сопроцессор — элемент процессора, выполняющий действия над числами с плавающей запятой.

Характеристики микропроцессора

1. Тактовая частота;
2. Разрядность процессора;
3. Объем кэш-памяти;
4. Технологические нормы;
5. Количество ядер.

**Системная (материнская) плата**

Чтобы отдельные устройства компьютера могли взаимодейство­вать, их подключают к многослойной печатной плате, называемой системной (материнской) платой (рис.). Название происходит от английского motherboard. Иногда используется сокращение MB или слово malnboard — «главная плата».



Рисунок – Системная плата

Чипсет

Основой системной платы является набор ключевых микросхем, называемый **набором системной логики**, или **чипсетом** (chipset). Набор микросхем управляет соединениями процессора с различ­ными компонентами компьютера. Именно он определяет тип и быстродействие используемого процессора, скорость, тип и объ­ем оперативной памяти, а также потенциальные возможности компьютерной системы в целом.

Набор системной логики **(чипсет)** — это набор микросхем, обеспечивающий взаимодействие процессора с остальными ком­понентами компьютера.

Шины

Для передачи информации между отдельными устройствами ис­пользуются несколько видов шин.

По способу передачи данных шины делятся на параллельные и последовательные.

В **параллельных шинах** данные передаются одновременно по нескольким проводникам целыми группами битов. Количество проводников определяет разрядность шины.

В **последовательных шинах** данные передаются по одному про­воднику бит за битом.

В связи с тем, что при увеличении разрядности параллельных шин значительно возрастает уровень помех и усложняется про­цесс синхронизации всех параллельно идущих сигналов, в насто­ящее время происходит переход к последовательным шинам. Они работают с более высокой, чем у параллельных шин, тактовой частотой.

Любая шина состоит из трех частей.

1. **Шина данных.** По этой шине передаются данные между устрой­ствами.
2. **Шина адреса.** По этой шине передаются адреса ячеек памяти.
3. **Шина управления**, предназначенная для передачи управляю­щих сигналов, т. е. команд.

Основной шиной большинства материнских плат (за исклю­чением последних решений с отсутствующим Северным мостом) является системная шина. Системная шина работает в качестве канала связи между процессором и Северным мостом чипсета. Одной из важнейших характеристик системной шины является тактовая частота, которая в конечном счете определяет ско­рость передачи информации между двумя основными компонен­тами компьютера: процессором и чипсетом.

**Шина памяти** используется для передачи данных между про­цессором и оперативной памятью. Эта шина соединена с Север­ным мостом чипсета, и ее разрядность совпадает с разрядностью системной шины. Существуют модели процессоров, работающих с оперативной памятью напрямую, без участия Северного моста.

**Шины расширения** — это шины, используемые для подклю­чения к материнской плате периферийных устройств.

**Интерфейсы материнской платы и карты расширения**

Подключение устройств к шинам осуществляется через интер­фейсы.

Интерфейс – это элемент для соединения нескольких устройств.

На материнской плате многие интерфейсы представлены в виде специальных разъемов. Некоторые разъемы используются для подключении карт расширения и называются слотами.

Карта расширения (адаптер) — это печатная плата, которую подключают к материнской плате компьютерной системы с це­лью добавления дополнительных функций.

Через слоты подключаются такие карты расширения, как зву­ковые и сетевые карты, а также видеоадаптеры (видеокарты).

Видеоадаптер — это устройство, преобразующее код изобра­жения, находящийся в памяти компьютера, в видеосигнал для монитора.

Звуковая карта — это устройство, позволяющее воспроизво­дить и записывать звук.

Сетевая плата (сетевая карта, Ethernet-адаптер) — печатная плата, позволяющая компьютерам взаимодействовать посредством локальной сети.

Для подключения к материнской плате периферийных устройств (таких как принтер, модем, клавиатура, мышь, сканер и т. п.) используются специальные интерфейсы, называемые портами.

Порт — это интерфейс для подключения периферийных устройств.

Рассмотрим основные порты материнской платы.

USB. Этот последовательный интерфейс служит для подключе­ния различных внешних устройств. В настоящее время с интерфейсом USB выпускаются мыши, клавиатуры, принтеры, скане­ры, флеш-накопители, жесткие диски (с помощью специального кабеля), модемы, джойстики.

LPT-порт (устаревший). Практически единственным широко распространенным внешним устройством с параллельным интер­фейсом LPT является принтер.

СОМ-порт (устаревший) — последовательный порт, используемый ранее для подключения различных манипуляторов (мышь, трекбол), а также внешних модемов.

PS/2 — интерфейсы для подключения мыши и клавиатуры.

**RJ**-45 — порт для подключения сетевого кабеля.

AUDIO — разъемы для подключения звуковых устройств.

**Системная (внутренняя) память компьютера**

Для реализации функции хранения информации в компьютере используются следующие основные типы памяти: кэш-память, ПЗУ, оперативная память (ОЗУ), долговременная (внешняя) па­мять. Первые три типа памяти образуют внутреннюю (систем­ную) память компьютера. Основными характеристиками любого типа памяти являются объем, время доступа и плотность записи информации.

**Кэш-память**

Кэш-память является элементом микропроцессора. Физически кэш-память основана на микросхемах статической памяти SRAM (Static Random Access Memory). Для создания ячейки статической памя­ти используется от 4 до 8 транзисторов, которые в совокупности образуют триггер. Статическая память работает гораздо быстрее динамической (речь о динамической памяти пойдет дальше), но к ее недостаткам относятся высокая стоимость и низкая плот­ность хранения информации. Эти два недостатка не позволяют использовать статическую память в качестве ОЗУ.

Постоянное запоминающее устройство (ПЗУ)

**ПЗУ** (постоянное запоминающее устройство) — энергонезави­симая память, используемая только для чтения.

Данный вид памяти используется для хранения только такой информации, ко­торая обычно не меняется в ходе эксплу­атации компьютера. Типичным примером использования ПЗУ является хранение н нем базового программного обеспечения, используемого при загрузке компьюте­ра (BIOS). Микросхемы ПЗУ располагаются на материнской плате.

Из всех трех типов системной памяти ПЗУ имеет самое боль­шое время доступа, т. е. является наиболее медленной. Ее объем обычно равен 128 или 256 Кбайт.

Оперативное запоминающее устройство

**ОЗУ** (оперативное запоминающее устройство) — энергозависи­мая память, применяемая для временного хранения команд и данных, необходимых процессору для выполнения текущих операций.

Как вы уже знаете, наименьшей частицей памяти является бит, в котором хранится либо 0, либо 1. Отдельные биты объеди­няются в ячейки, каждая из которых имеет свой адрес, поэтому процессор при необходимости может обратиться к любой ячейке за одну операцию. Минимальной адресуемой ячейкой оперативной памяти является байт. Для выбора нужной ячейки используется ее адрес, передаваемый по адресной шине. Адресация байтов на­чинается с нуля.

Несмотря на то, что минимальной адресуемой ячейкой опера­тивной памяти является байт, физически по шине передаются не отдельные байты, а **машинные слова**. Размер машинного слова зависит от разрядности процессора. То есть размер машинного слова определяется количеством битов, к которым процессор име­ет одновременный доступ.

Физически ОЗУ строится на микросхемах **динамической па­мяти** *DRAM (Dynamic Random Access Memory).* В динамической памяти ячейки построены на основе областей с накоплением заря­дов (конденсаторов), занимающих гораздо меньшую площадь, чем триггеры, и практически не потребляющих энергии при хране­нии. При записи бита в такую ячейку в ней формируется электрический заряд, сохраняющийся н точение 2-4 миллисекунд. Но для сохранения заряда ячейки необходимо постоянно регенери­ровать (перезаписывать.) ее содержимое. И связи с отим скорость доступа к ячейкам ОМУ ниже, чем к статической памяти. Для создания ячейки динамической памяти достаточно всего одного транзистора и одного конденсатора, поэтому она дешевле стати­ческой памяти и имеет большую плотность упаковки.

Оперативная память изготавливается в виде небольших печатных плат с рядами контактов, на которых размещаются интегральные схемы памяти (модули па­мяти). Модули памяти различа­ются по размеру и количеству контактов (в зависимости от типа используемой памя­ти), а также по быстродействию и объему. Объемы оперативной памяти современных компьютеров могут измеряться несколькими гигабайтами (в среднем от 1 до 4 Гбайт).

**Долговременная (внешняя) память компьютера**

**Долговременная (внешняя) память** — это энергонезависимая память, предназначенная для длительного хранения информации.

Процессор не имеет прямого доступа к содержимому внешней памяти. Чтобы процессор мог обработать данные из долговремен­ной памяти, они должны быть сначала загружены в оперативную память. В настоящее время к основным устройствам долговре­менной памяти относятся жесткие магнитные диски, накопители на оптических дисках, устройства флеш-памяти. Ранее для длительного хранения информации использовались также магнитные ленты, дискеты, магнито-оптические диски.

**Жесткий магнитный диск**

Основным устройством внешней памяти является **жесткий магнитный диск.**

Внутри жесткого диска находятся одна или несколько пластин, насаженных на общий шпиндель. Данные обычно записываются на обеих сторонах каждой пластины, хотя в некоторых жестких дисках производители наряду с двухсторонними пластинами могут использовать и односторонние. Запись и чтение информации осуществляются с помощью головок чтения/записи. Под пластинами располагается двигатель, который вращает их с достаточно большой скоростью. Скорость вращения пластин измеряется в оборотах в минуту (rpm). Первые жесткие диски имели скорость вращения 3600 rpm. В современных жестких дисках скорость вращения возросла до 7200, 10 000 и 15 000 оборотов в минуту.

В процессе записи цифровая информация, хранящаяся в оперативной памяти, преобразуется в переменный электрический ток, который поступает на магнитную головку, а затем передается на магнитный диск, но уже в виде магнитного поля. После прекра­щения действия внешнего поля на поверхности диска образуются зоны остаточной намагниченности.

Перед использованием жесткого диска необходимо выполнить операцию его форматирования. Форматирование включает в себя три этапа.

1. **Низкоуровневое форматирование диска.** При этом процессе на жестком диске создаются *физические структуры*: *дорожки*, *секторы*, *управляющая* *информация*. Этот процесс выполняется заводом-изготовителем на пластинах, которые не содержат еще никакой информации.

1. **Разбиение на разделы.** Этот процесс разбивает жесткий диск на *логические диски* (С:, D: и т. д.). Этy функцию выполняет операционная система.
2. **Высокоуровневое форматирование.** Этот процесс также выполняется операционной системой и зависит от ее типа. При высокоуровневом форматировании создаются логические структуры, ответственные за правильное хранение файлов, а также, в некоторых случаях, системные загрузочные файлы в начале диска.

Рассмотрим подробнее, что происходит с диском при низкоуровневом форматировании. Как уже было сказано выше, пластины жесткого диска делятся на **дорожки** и **секторы**. Каждая из дорожек представляет собой кольцо. На пересечении дорожек и секторов образуются **блоки** (рис). Обычно объем одного блока составляет 512 байтов. Одинаково расположенные дорожки на всех сторонах пластин образуют **цилиндр** (рис.).

Рисунок – Цилиндры жесткого диска

Рисунок – Секторы и блоки жесткого диска



Ранее для разметки жестких дисков использовалось стандартное форматирование, при котором количество блоков на всех дорожках пластины было одинаковым. В современных жестких дисках используется **зонная** **запись**. При зонной записи по мере продвижения к внешнему краю диска дорожки разбиваются на всё большее число секторов. Дорожки с одинаковым количеством секторов образуют **зону** (рис.). Метод зонной записи позволил значительно увеличить емкость жестких дисков.



Рисунок – Стандартное форматирование (слева) и зонная запись (справа)

Емкость современных жестких дисков измеряется сотнями гигабайтов. Существуют жесткие диски объемом 1 терабайт (1 терабайт = 1024 гигабайта) и более.

Для повышения надежности хранения данных, а также для повышения скорости чтения/записи информации при работе с большими объемами данных используются массивы из нескольких дисков, управляемых контроллером и воспринимаемых компьютерной системой как единое целое — **RAID-массивы**.

Оптические диски

Жесткие диски изначально создавались в качестве внутренних устройств и не были предназначены для резервного копирования и переноса информации с одного компьютера на другой. Около 10-15 лет назад самым распространенным устройством, предназначенным для этих целей, были **дискеты (гибкие магнитные диски).** Однако их емкость по современным меркам была очень мала (1,44 Мбайт), поэтому на смену им пришли **оптические диски CD (компакт-диски)**, позволяющие хранить достаточно большие объемы информации (650-800 Мбайт) и намного превосходящие дискеты по степени надежности. Для работы с компакт-дисками на компьютере необходимо наличие специального привода (оптического накопителя).

Различают диски **«только для чтения» (CD-ROM)**, изготавлива­емые промышленным способом, для однократной записи (CD-R) и **для многократной записи (CD-RW)**. Диски последних двух типов предназначены для записи на специальных пишущих оптических накопителях. Все типы дисков имеют одинаковую структуру хранения информации. Данные с помощью луча красного лазера записываются на спиральную дорожку, идущую от центра диска к его периферии. Вдоль дорожки располагаются углубления, называемые питали (pit — «углубление»). На записываемых дисках питы имитируются темными пятнами специального регистрирующего слои, получившимися в результате нагрева нужного участка лазером. Чередованием углублений и промежутков между ними и кодируется любая информация.

**Диски DVD** имеют более высокую плотность записи данных, чем CD-диски. Существуют диски, на которых запись информации производится в два слоя. В зависимости от указанных выше параметров DVD-диски могут иметь объем 4,7 Гб или 8,5 Гб.

Все компакт-диски (и CD, и DVD) имеют одинаковую структуру хранения информации. Скорость чтения/записи оптических приводов измеряется в единицах, кратных базовой скорости (обозначается 16х, 24х, 48х и т.д.). Для приводов CD базовая скорость равна 150 Кб/с, для DVD — 1,385 Мб/с.

**Blu-ray** (Blu-ray Disc) является названием формата оптического диска следующего поколения. В Blu-Ray для записи и чтения данных вместо красного лазера, который используется в DVD и CD-ROM, применен синий лазер. У синего лазера длина волны значительно меньше длины волны красного лазера. Это позволяет сделать толщину дорожки данных тоньше, что приводит к значи­тельному увеличению емкости носителя. Формат был разработан для обеспечения возможности записи, перезаписи и воспроизве­дения видео высокого разрешения (HD-video), а также для хранения больших объемов данных. Емкость нового формата — от 25 до 50 Гб.

*Флеш-память*

По устройству флеш-память (flash-память) напоминает микросхему динамической энергозависимой памяти, в которой вместо конденсаторов в ячейках памяти установлены транзисторы. При подаче напряжения транзистор принимает одно из фиксирован­ных положений — закрытое или открытое. Он остается в этом положении до тех пор, пока на него не будет подан новый электрический заряд, изменяющий его состояние.

**USB flash drive (флеш-накопитель**) — устройство на основе флеш-памяти для хранения и переноса данных с одного компьютера на другой. Флеш-память заключена в корпус, напоминающий по внешнему виду брелок. Интерфейс подключения к компьютеру — USB. Емкость современных флеш-накопителей достигает 16-32 Гб и продолжает расти быстрыми темпами.

Устройства ввода и вывода информации

**Устройства ввода** предназначены для ввода информации в компьютер.

К устройствам ввода относятся клавиатура, мышь, сканер, микрофон, джойстик, световое перо, web-камера и ряд других устройств.

*Клавиатура*

Основным устройством ввода символьной информации является клавиатура. Нажатие клавиш замыкает определенные элек­трические контакты клавиатуры, и, в зависимости от нажатой клавиши или их комбинации, в память компьютера передается специальный скан-код или их последовательность. Преобразование скан-кода в код ASCII выполняют соответствующие модули базовой системы ввода/вывода (BIOS).

Для пользователей, много времени проводящих за клавиатурой, важную роль может играть ее эргономичность. **Эргономичность** означает оптимальную приспособленность определенного устройства к физиологии человека. Эргономичные клавиатуры обладают некоторыми дополнительными свойствами. Например, имеют развернутые под небольшим углом вертикальные ряды клавиш, относящиеся к зонам действия рук, или подставку для кистей рук.

Существуют беспроводные клавиатуры, которые для связи с компьютером используют радиоканал.

Мышь

**Компьютерная мышь** относится к устройствам ввода, обеспечивающим интерфейс пользователя с компьютером. С помощью мыши пользователь указывает на те или иные объекты на экране монитора, а также выбирает действие, которое необходимо выполнить с этими объектами. Кроме того, компьютерные мыши используются для рисования объектов в графических редакторах. Существуют беспроводные мыши с радиопередатчиками.

*Сканер*

Сканером называется устройство для ввода в компью­тер изображений, нанесенных на плоскую поверхность. Сканер позволяет вводить в компьютер изображения текстов, рисунков, слайдов, фотографий, чертежей и другой графической информации. В основе принципа работы сканера лежит отражение от объекта или прохождение через объект света. Свет от яркой лампы, располагающейся внутри устройства, отражается от сканируемого объекта. Сам объект предварительно размещается на стекле сканера изображением вниз. Приемник света фиксирует яркость и цвет отражения от каждой точки, а затем преобразует световые импульсы в электрический сигнал.

*Прочие устройства ввода информации*

**Графический планшет** — устройство для ввода рисунков от руки непосредственно в компьютер. Состоит из пера и плоского планшета, чувствительного к нажатию пера.

**Микрофон** — устройство для преобразования звука в электрический сигнал.

**Web-камера** — цифровое устройство, производящее видеосъемку, оцифровку, сжатие и передачу цифрового видео по компьютерным сетям. В последние годы web-камеры находят очень широкое применение для проведения видеоконференций, а также для организации системы видеонаблюдения.

**Джойстик** — устройство управления в компьютерных играх. Представляет собой рычаг на подставке, который можно отклонить в двух плоскостях. На рычаге могут быть различные гашетки, кнопки и переключатели.

**Устройства вывода** предназначены для передачи информации от компьютера к пользователю.

Основными устройствами вывода являются монитор, принтер, акустические колонки, наушники, плоттер.

*Мониторы*

**Монитор** — это устройство для визуального отображения (вывода) текстовой и графической информации.

Самым распространенным в настоящее время типом мониторов являются жидкокристаллические мониторы LCD. Однако еще достаточно большое число пользователей применяют устаревшие мониторы с электронно-лучевой трубкой (CRT-мониторы). Существуют также газоплазменные мониторы, которые пока являются достаточно большой редкостью ввиду их высокой цены.

*Принтеры*

**Принтер** — это устройство для вывода цифровой информации на бумагу.

Существуют три основных типа принтеров: матричные, струйные и лазерные.

*Графопостроитель*

**Графопостроитель (плоттер)** — устройство для вывода данных в графической форме на бумагу, пластик, фоточувствительный материал или иной носитель путем черчения.

*Устройства ввода и вывода звуковой информации*

**Микрофон** — устройство для ввода звуковой информации в компьютер. Микрофон преобразовывает звуковые колебания в колебания электрического тока.

**Компьютерные колонки и наушники** — устройства для вывода оцифрованного звука.

Компьютерные колонки (динамики) бывают разного качества: от недорогих пластиковых до дорогих стереосистем с высококачественным звуком. Усилитель в компьютерных колонках встроен прямо в них и не нуждается в отдельном подключении. Часто применяется система из нескольких (двух, четырех или пяти) колонок с сабвуфером, который усиливает звучание низких частот, плохо воспринимаемых человеческим ухом.

ЗАНЯТИЕ ПО ТЕМЕ:

АРМ. (2 ЧАСА)

**Автоматизированное рабочее место (АРМ) –**это рабочее место специалиста-оператора, оснащенное средствами вычислительной техники для автоматизации процессов переработки и отображения информации, необходимой для выполнения производственного задания.

Автоматизированное рабочее место специалиста — это ин­струмент рационализации и интенсификации управленческой деятельности. АРМ имеют проблемно-профессиональную ориентацию на конкретную предметную область и представляют собой средство общения специалиста с автоматизированными информационными системами.

АРМ, созданные на базе персональных компьютеров, — наи­более простой и распространенный вариант автоматизирован­ного рабочего места для работников сферы организационного управления. Такое АРМ рассматривается как система, которая в интерактивном режиме работы предоставляет конкретному ра­ботнику (пользователю) все виды обеспечения монопольно на весь сеанс работы. Этому отвечает подход к проектированию такого компонента АРМ, как внутреннее информационное обеспечение, согласно которому информационный фонд на магнитных носителях конкретного АРМ должен находиться в монопольном распоряжении пользователя АРМ. Пользователь сам выполняет все функциональные обязанности по преобразо­ванию информации.

Создание АРМ на базе персональных компьютеров обеспе­чивает:

* простоту, удобство и дружественность по отношению к пользователю;
* простоту адаптации к конкретным функциям пользователя;
* компактность размещения и невысокие требования к усло­виям эксплуатации;
* высокую надежность и живучесть;
* сравнительно простую организацию технического обслу­живания.

Эффективным режимом работы АРМ является его функционирование в рамках локальной вычислительной сети в качестве *рабочей станции.* Особенно целесообразен такой вариант, когда требуется распределять информационно-вычислительные ресурсы между несколькими пользователями.

Более сложной формой является АРМ с использованием ПЭВМ в качестве интеллектуального терминала, а также с удаленным доступом к ресурсам центральной (главной) ЭВМ или внешней сети. В данном случае несколько ПЭВМ подключаются по каналам связи к главной ЭВМ, при этом каждая ПЭВМ может работать и как самостоятельное терминальное устройство.

В наиболее сложных системах АРМ могут через специальное оборудование подключаться не только к ресурсам главной ЭВМ сети, но и к различным информационным службам и системам общего назначения (службам новостей, национальным информационно-поисковым системам, базам данных и знаний, библиотечным системам и т.п.).

Возможности создаваемых АРМ в значительной степени зависят от технико-эксплуатационных характеристик ЭВМ, на которых они базируются. В связи с этим на стадии проектирования АРМ четко формулируются требования к базовым параметрам технических средств обработки и выдачи информации, набору комплектующих модулей, сетевым интерфей­сам, эргономическим параметрам устройств и т.д.

Синтез АРМ, выбор его конфигурации и оборудования для реальных видов экономической и управленческой работы носят конкретный характер, диктуемый специализацией, поставленными целями, объемами работы. Однако любая конфигурация АРМ должна отвечать общим требованиям в отношении организации информационного, технического, программного обеспечения.

Информационное обеспечение АРМ ориентируется на конкретную, привычную для пользователя, предметную область. Обработка документов должна предполагать такую структуриза­цию информации, которая позволяет осуществлять необходимое манипулирование различными структурами, удобную и быструю корректировку данных в массивах.

Техническое обеспечение АРМ должно гарантировать высокую надежность технических средств, организацию удобных для пользователя режимов работы (автономный, с распределенной БД, информационный, с техникой верхних уровней и т.д.), способность обработать в заданное время необходимый объем данных. Поскольку АРМ является индиви­дуальным пользовательским средством, оно должно обеспечивать высокие эргономические свойства и комфортность обслуживания.

Программное обеспечение прежде всего ориентируется на профессиональный уровень пользователя, сочетается с его функциональными потребностями, квалификацией и специализацией. Пользователь со стороны программной среды должен ощущать постоянную поддержку своего желания работать в любом режиме активно либо пассивно. Приоритет пользователя при работе с техникой несомненен. Поэтому при их взаимодействии предусматривается максимальное обеспечение удобств работы человека за счет совершенствования программных средств.

## Программы автоматизированного рабочего места (АРМ)

При наличии необходимой техники и ПК, необходимо побеспокоится о внедрении специальной программы для автоматизированного процесса. Так, существует несколько вариантов платного или бесплатного (на временной основе, как пробник) программного обеспечения, однако, разработка конкретно платного компонента позволяет использовать все удобные опции.

Популярные часто выбираемые программы автоматизированного рабочего места (АРМ) – это MS Excel. Табличный процессор, которым и является Excel, обеспечивает работу там, где необходимо постоянно проводить манипуляции с графиками, числами, сравнительными таблицами. Программа помогает автоматизировать процедуру обрабатывания сведений из таблиц.

Также с помощью электронных таблиц есть возможность:

* выполнять экономические, бухгалтерские, инженерные функции;
* строить диаграммы;
* проводить экономанализ;
* моделировать решение хозяйственных структур.

**Наиболее дешевая и часто используемая программа автоматизации – Microsoft Excel – альтернативное решение для создания необходимых баз данных. Есть возможность импортировать информацию из иных (сторонних, в том числе) учетных систем, приобщить текстовые файлы.**

Высоко ценятся следующие возможности VB MS Excel:

* файловая структура;
* макроязык VBA;
* поля со списком;
* переключатели, иные элементы управления;
* возможность создания диалоговых окон;
* внесение изменений в меню;
* добавление в меню новые элементы;
* создание нового меню;
* форматное программирование в Excel;
* управление нужными объектами с помощью понятных инструкций Excel.

Система автоматизированных мест может внедряться как в начале формирования рабочего процесса, так и в период его развития. Однако необходимость таких мер очевидна. Автоматизированное место для процессов работы – это уникальные возможности для современного человека, который хочет не только работать, но и развиваться.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ ПО ТЕМЕ:

Операционная система и графический интерфейс. (1 ЧАС)

**Теоретические сведения.**

**Работа с программой Проводник**

***Проводник*** – программа ОС Windows, предназначенная для навигации по файловой структуре компьютера. Рабочая область окна Проводника имеет **панель дерева папок** (левая панель) и **панель содержимого папки** (правая панель).

Чтобы ***просмотреть содержимое папки***, необходимо щелкнуть на значке папки в левой панели или дважды щелкнуть на значке папки в правой панели. Чтобы ***загрузить приложение или документ***, достаточно дважды щелкнуть на значке соответствующего файла.

*Создание, удаление и переименование папок*

*Создать новую папку*:

1. на панели дерева папок выделить папку, в которой нужно создать новую;
2. выбрать команду ***Файл/Создать/Папка***. На панели содержимого папки появится новый значок папки с текстовым полем справа (выделено прямоугольной рамкой);
3. ввести имя папки в текстовое поле;
4. нажать клавишу ***Enter***.

***Изменить имя папки***:

1. на панели дерева папок выделить папку, имя которой нужно изменить;
2. выбрать команду ***Файл/Переименовать***или щелкнуть на имени папки;
3. в текстовом поле справа от значка (выделено прямоугольной рамкой) ввести новое имя;
4. нажать клавишу ***Enter***.

***Удалить папку***:

1. на панели дерева папок выделить удаляемую папку;
2. выбрать команду ***Файл/Удалить***или нажать клавишу ***Delete***;
3. подтвердить в диалоговом окне удаление папки.

Команды переименования и удаления папки можно вызвать из контекстного меню папки.

*Выделение файлов*

Выделение файлов выполняется только на панели содержимого папки.

***Выделить один файл*** – щелкнуть на его значке.

***Выделить несколько файлов, находящихся рядом***:

1. щелкнуть на первом по списку имени;
2. нажать и удерживать клавишу **Shift**;
3. щелкнуть на последнем по списку имени.

***Отменить выделение*** – щелкнуть вне области выделенной группы файлов.

***Выделить несколько файлов, находящихся в разных местах***:

1. щелкнуть на имени первого файла;
2. нажать и удерживать клавишу **Ctrl**;
3. щелкать поочередно на именах всех нужных файлов.

Вместе с файлами могут быть выделены и папки.

***Близлежащие значки*** можно выделить и с помощью мыши:

1. нажать левую клавишу мыши в любом свободном месте (это будет один из углов будущей прямоугольной области);
2. не отпуская клавишу мыши, переместить указатель (на экране будет рисоваться прямоугольная область, а все внутри выделяться);
3. когда все необходимые файлы будут выделены, отпустить клавишу.

Создание, переименование и удаление файлов

*Создание* ***файла:*** команда *Файл/Создать → выбрать нужный тип файла*.

***Переименование*** ***файла:*** команда *Файл/Переименовать → ввести новое имя.*

***Удаление*** ***файла:*** команда *Файл/ Удалить* или *клавишей Delete*.

Команды переименования и удаления файла можно вызвать из контекстного меню.

Копирование и перенос файлов

*Копирование файла* – это получение копии файла в новой папке. Файлы всегда копируются из одной папки в другую.

*Перенос файла* – это перемещение файла из одной папки в другую.

*1 способ* – копирование и перенос осуществлять стандартным образом через Буфер обмена.

*2 способ –* перенос осуществить перетаскиванием (перемещением) выделенного файла (группы файлов) с помощью мыши.

Если при перетаскивании держать нажатой клавишу **Ctrl,** то произойдет копирование.

Поиск файлов

*Поиск файлов* выполняется с помощью команды ***Сервис/Найти/Файлы и папки...*** или с помощью команды ***Главное меню/Найти***.

Включение флажка **Просмотреть вложенные папки** позволит искать необходимый файл и во вложенных папках выбранной папки. Если в выпадающем списке отсутствует необходимая Вам папка, Вы можете выбрать ее вручную с помощью кнопки **Обзор...**.

Ярлык

*Ярлык* – это специальный файл, который хранит путь к данному файлу. Ярлык обычно располагают в удобном для пользователя месте.

***Создание ярлыка***:

*1 способ –* в контекстном меню выбрать команду *Создать ярлык → перенести ярлык в нужное место*;

2 способ – по команде меню *Файл/Создать/Ярлык → перенести ярлык в нужное место*.

**Содержание работы:**

**Задание № 1.** Заполнить таблицу:

|  |  |
| --- | --- |
| **Выполняемое действие** | **Применяемая команда** |
| 1.После загрузки ОС Windows указать, какие кнопки расположены на Панели задач. |  |
| 2. Перечислить, сколько и какие объекты (паки, документы, ярлыки, прикладные программы) расположены на рабочем столе. |  |

**Задание № 2.** Заполнить таблицу:

|  |  |
| --- | --- |
| **Выполняемое действие** | **Применяемая команда** |
| 1.Открыть Главное меню. Указать команду. |  |
| 2.Перечислить пункты обязательного раздела Главного меню. |  |
| 3.Перечислить пункты произвольного раздела Главного меню. |  |