

Input Devices of Computer



Camera



Scanner



Microphone

DISPOZITIVE DE INTRARE – IEȘIRE



Joystick



Keyboard



Mouse

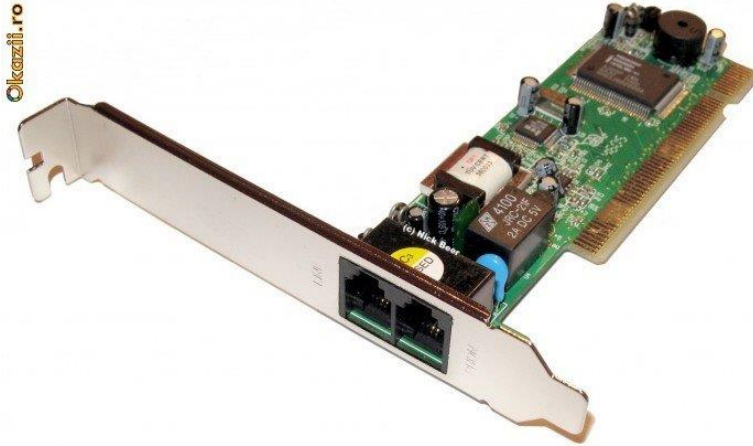


Web cam



Track ball

Modem-ul



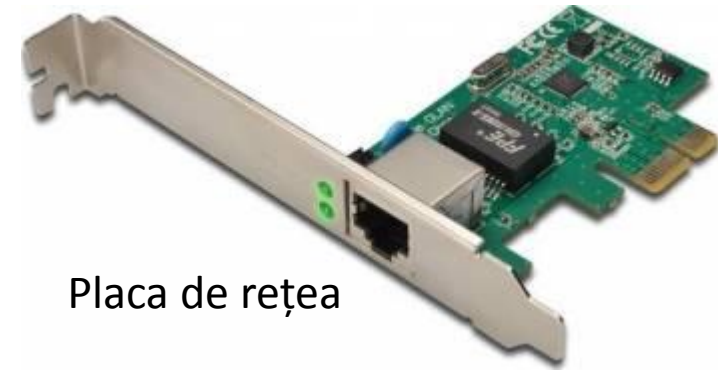
- dispozitiv ce permite comunicarea între calculatoare aflate la distanță prin linii de comunicații cum ar fi liniile de telefon sau cablul de televiziune
- Modem vine de la cuvintele:
 - Modulare = transferul semnalului din digital în analogic.
 - Demodulare = transferul semnalului din analogic în digital.
- Principala caracteristică este viteza de transfer – se măsoară în bps (bits per second): 14400 bps, 28,8 Kbps, 36,6 Kbps, 57,6 Kbps.
- În funcție de modul de conectare sunt există:
 - modem intern – conectat pe placa de bază;
 - modem extern – conectat pe un port serial.
- Tipuri de modem: fax-modem, data/voice-modem.

Placa de rețea

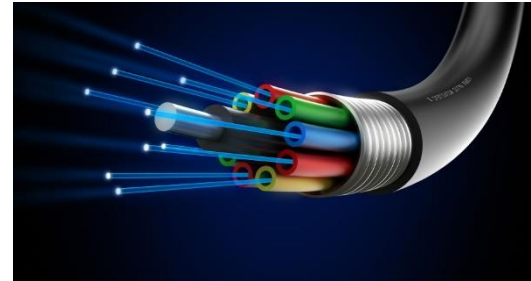
- Placa de rețea este o componentă care permite computerului să se conecteze la o rețea de calculatoare
- Mediul de comunicație poate fi:
 - Cu fir
 - Fără fir (wireless)
- Conexiunile se realizează prin fibră optică sau prin cablu de cupru (cablu UTP)



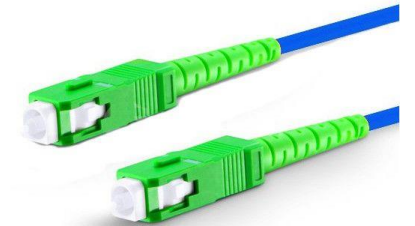
Placa de rețea wireless



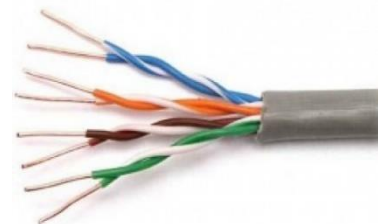
Placa de rețea



Fibră optică



Conectori pentru fibră optică



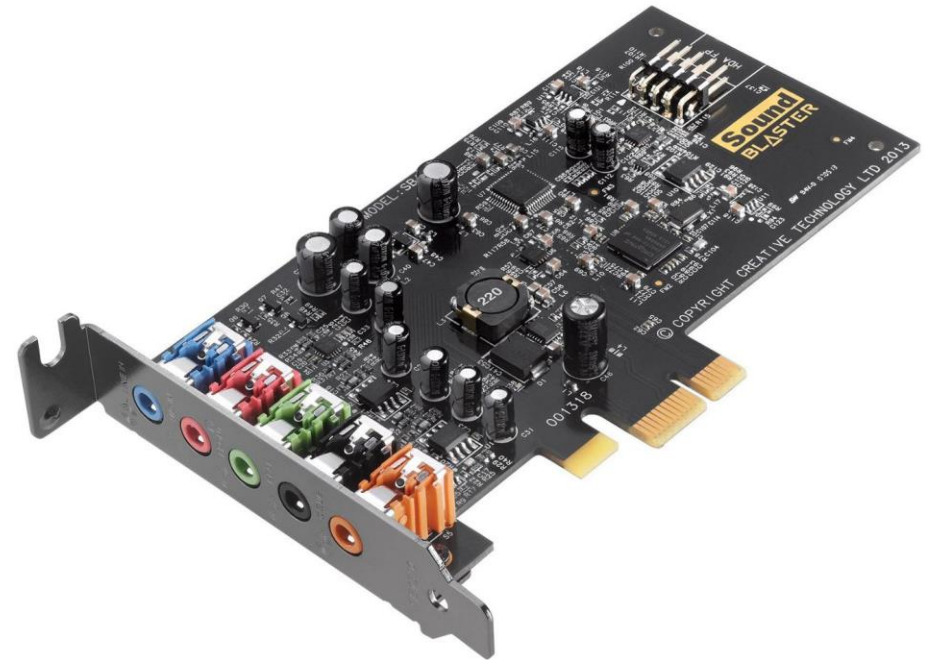
Cablu UTP



Conector pentru cablu UTP

Placa de sunet

- Se folosește pentru intrarea și ieșirea semnalelor audio
- Procesorul de sunet are rolul de a genera și procesa sunetul.
- La placa de sunet se conectează și microfonul

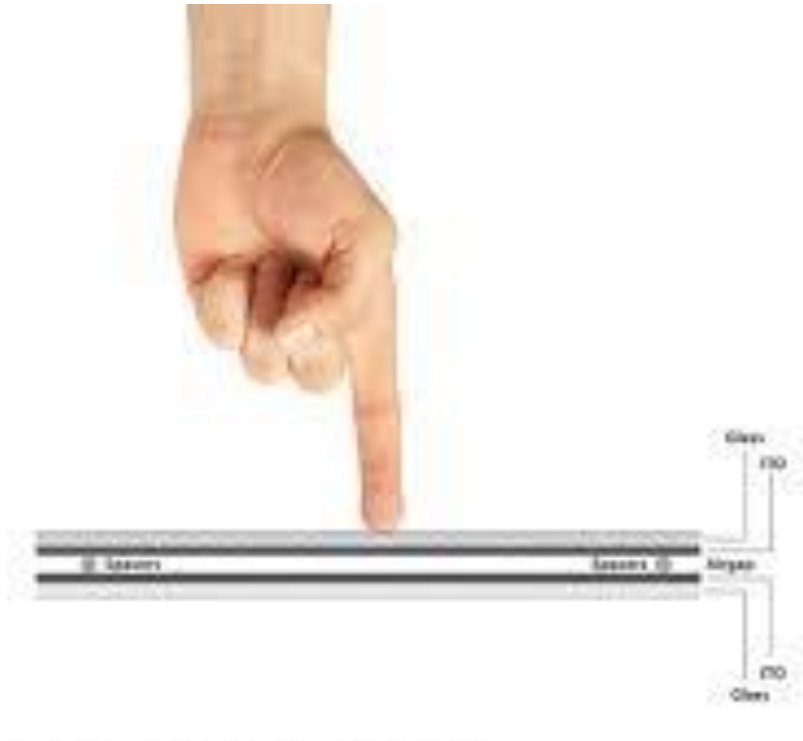


Ecranul tactil (touchscreen)

- Este un dispozitiv de intrare – ieșire constituit dintr-un ecran (monitor) peste care este atașată o componentă sensibilă la atingere.



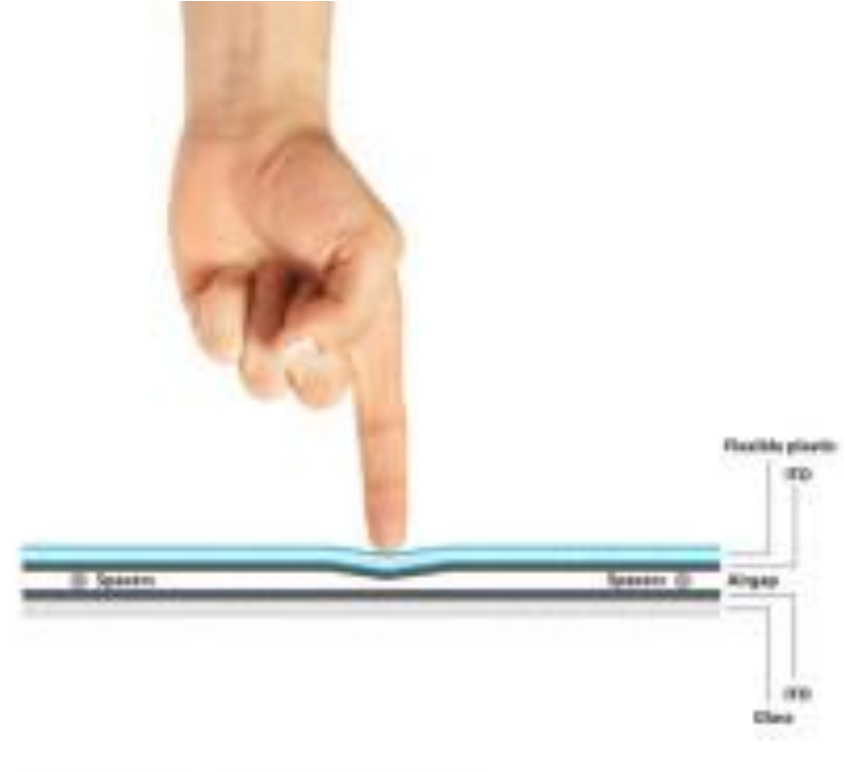
Tehnologii pentru detecția atingerii:



- **Capacitivă:** pe suprafața ecranului se află un conductor electric. La apropierea mâinii (care este un conducător de electricitate) se produce o descărcare electrică care poate fi detectată.
- Imaginea are o calitate bună, nu necesită apăsare dar nu este rezistentă la apă și nu se poate folosi cu mănuși.

Tehnologii pentru detecția atingerii:

- **Rezistivă:** între cele două straturi se află aer. La apăsare, cele două straturi fac contact și se determină poziția apăsării.
- Este o tehnologie ieftină, se poate folosi cu mănuși, este rezistentă la apă dar calitatea imaginii este slabă și suprafața de contact se distruge repede pentru că trebuie apăsată.



https://www.youtube.com/watch?time_continue=20&v=p-TaUCZ3az0

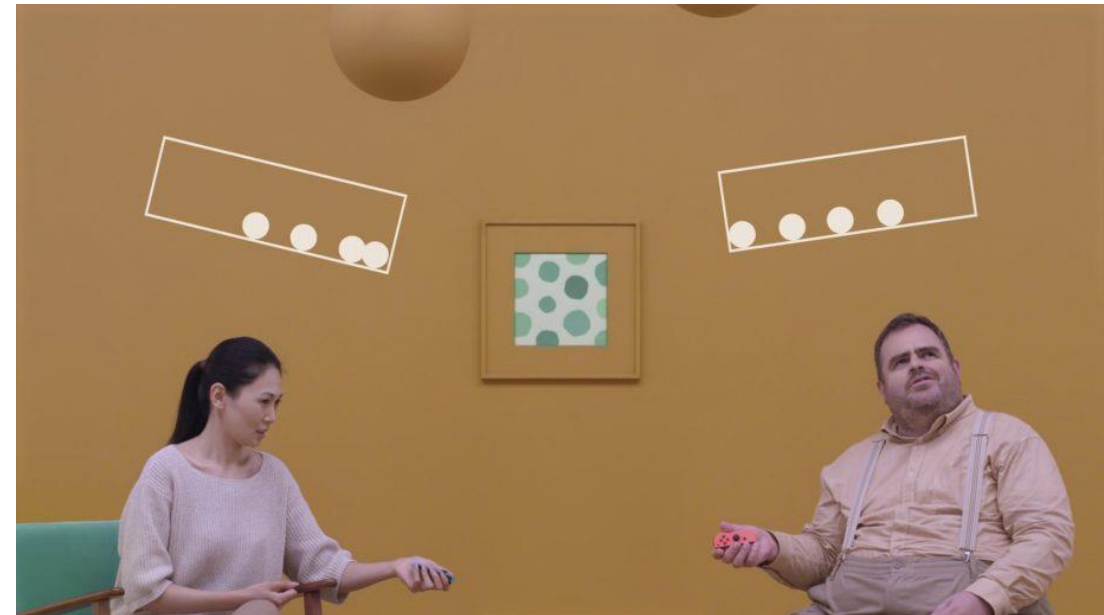
Gamepad și Joystick

- Sunt dispozitive proiectate pentru jocurile video.
- Versiunile avansate oferă și feedback (vibrează) și din acest motiv pot fi considerate dispozitive de intrare – ieșire.
- Versiunile fără feedback sunt considerate doar dispozitive de intrare.



<https://www.youtube.com/watch?v=1YM4cMGnQ5U>

<https://www.youtube.com/watch?v=vl6QzU8NXFI>



- Butoanele de pe gamepad și joystick sunt programabile, un buton putându-și schimba funcționalitatea în funcție de aplicația / jocul în care este folosit



Convenții de denumiri

- Placa de bază, procesorul, memoria RAM, HDD-ul, SSD-ul, DVD-ROM-ul, placa video, placa de sunet, placa de rețea sunt montate într-o cutie care se mai numește UNITATE CENTRALĂ
- Pentru unitatea centrală se mai folosește și denumirea DESKTOP
- Restul componentelor care se atașează la unitatea centrală se mai numesc DISPOZITIVE PERIFERICE
- Unele sisteme de calcul au unitatea centrală încorporată în monitor și sunt cunoscute sub denumirea de ALL-IN-ONE PC

