

## 2. óra

### Beviteli perifériák

- adat bevitele, adatszolgáltatás
  - információ átalakítása
1. Billentyűzet: karakterek bevitele
  2. Egér: műveletvégzés, vezérlés
  3. Szkenner: papír alapú dokumentum bevitele
  4. Mikrofon: hang bevitele
  5. Webkamera: élőkép közvetítése
  6. Gamepad: játékvezérlés

#### Billentyűzet részei:

|    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1. | 2. | 3. | 4. |
| 5. |    | 6. | 7. |
|    |    | 8. |    |

1. Esc
2. Funkcióbillentyűk
3. Speciális billentyűk
4. Visszajelző diódák
5. Numerikus billentyűzetmező
6. Kurzormozgató billentyűk
7. Kurzorvezérlő billentyűk
8. Alfánumerikus és vezérlő billentyűzetmező

#### Egérműveletek:

- Pozícionálás (rámutatás)
- Bal kattintás (objektum kijelölése, választás)
- Dupla bal kattintás (megnyitás, futtatás)
- Jobb kattintás (helyi menü előhívása)
- „Fogd és vidd” (áthelyezés)
- Görgetés (függőleges mozgatás)

### 3. óra

## Operációs rendszerek

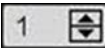
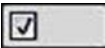
### Fajták:

- Karakteres: parancsszavas, cellákra osztott képernyő, szöveges információ, fő eszköz: billentyűzet, pl. DOS.
- Grafikus: menüvezérelt, a képernyő képpontokból áll, grafikát is kezel, megjelenik az egér is, pl. Windows.

### A Windows elemei:

Asztal, Lomtár, Ez a gép, Tálca, Start, Ablak, ikonok.

### Párbeszédpanelek:

| Beviteli mező                                                                       | Numerikus léptető                                                                   | Választó kapcsoló                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |    |
| Legördülő lista                                                                     | Jelölő négyzet                                                                      | Nyomógomb                                                                             |
|  |  |  |

## 4. óra

### Jelrendszerek

1. Karakterek kódolására két fajta kódrendszert használunk:

- a. ASCII: 8 bites = 1 byte-os
- b. UNICODE: 16 bites = 2 byte-os

Feladat: Egy dokumentum 3 oldalas, oldalanként átlagosan 50 sort, soronként 60 karaktert tartalmaz és UNICODE kódolású. Hány byte az adatmennyisége?

Megoldás:  $3 \times 50 \times 60 \times 2 = \underline{\underline{18000 \text{ byte}}}$

2. Az átrendeztetés egy titkosítás. A MEMÓRIA szót például így kódoljuk:

Üzenet: MEMÓRIA

Kódtábla:

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| M |   | M |   | R |   | A |
|   | E |   | Ó |   | I |   |

Kódolás: MMRAEÓI