

A **perifériák** olyan részegységek, amelyek a számítógépet összekapcsolják a külvilággal. A **beviteli (input) perifériák** a külvilág információit alakítják át, a számítógépnek adatot szolgáltatnak.

- **Billentyűzet (klaviatúra):** karakterek bevitelére és vezérlésre szolgál.
- **Egér:** vezérlésre szolgáló, kurzormozgást befolyásoló mutató eszköz.
- **Szkenner:** papír alapú dokumentumok bevitelére, digitalizálására.
- **Mikrofon:** hang bevitelére, rezgéseket alakít elektromos jellé, majd digitalizálja.
- **Webkamera:** számítógépekhez rendelt kamera élőkép közvetítésére.

Billentyűzet és részei:



1. Esc: Visszalépés, kilépés
2. Funkcióbillentyűk (F1... F12)
3. Speciális billentyűk: Pl. Print Screen
4. Visszajelző diódák
5. Numerikus billentyűzetmező
6. Kurzormozgató billentyűk
7. Kurzorvezérlő billentyűk
8. Alfa-numerikus és vezérlő billentyűzetmező

Laptopnál pozicionál: **Touchpad** (érintésérzékelő)

Szkenner:



Mikrofon:



Webkamera:



Egértípusok:

Optikai:



Trackball:



Vezeték nélküli:



Egérműveletek:

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

Játékvezérlők:

Gamer egér:



Gamepad:



Joystick:



Feladatok

1. Milyen feladatot látnak el a perifériák? Mire szolgálnak a beviteli perifériák?
2. Mi a feladata a billentyűzetnek? Milyen részei vannak?
3. Mi a feladata az egérnek? Milyen egértípusokat és egérműveleteket ismersz?
4. Sorolj fel további beviteli perifériákat! Milyen játékvezérlőket ismersz?