Jak komputery zmieniają nasze życie?

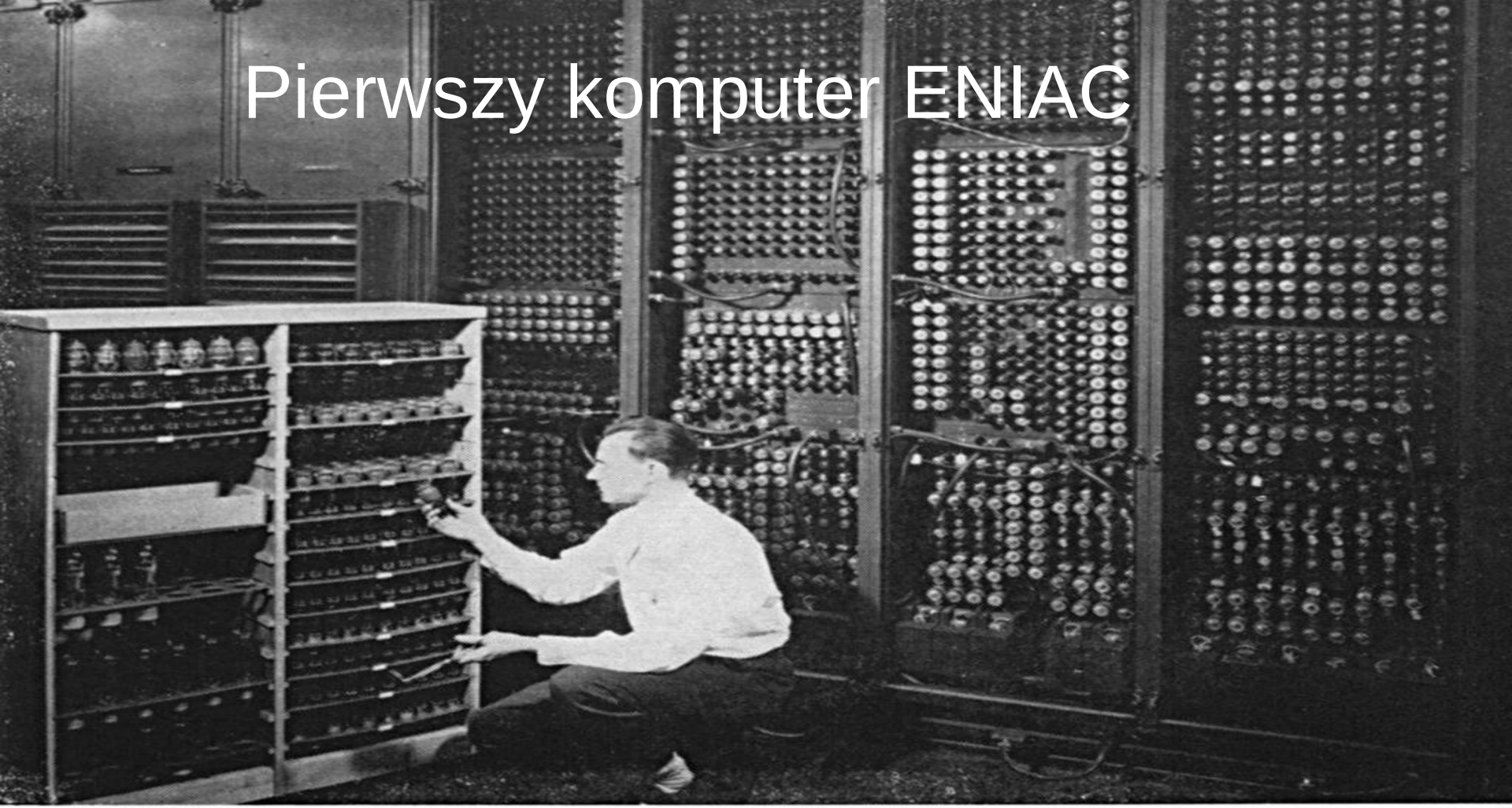
Czym jest komputer?

Komputer dawniej: mózg elektronowy, elektroniczna maszyna cyfrowa, maszyna matematyczna) – maszyna elektroniczna przeznaczona do przetwarzania informacji, które da się zapisać w formie ciągu cyfr albo sygnału ciągłego. Maszyna roku tygodnika „Time” w 1982 roku.

Mimo że mechaniczne maszyny liczące istniały od wielu stuleci, komputery w sensie współczesnym pojawiły się dopiero w połowie XX wieku, gdy zbudowano pierwsze komputery elektroniczne. Miały one rozmiary sporych pomieszczeń i zużywały kilkaset razy więcej energii niż współczesne komputery osobiste (PC), a jednocześnie miały miliardy razy mniejszą moc obliczeniową.

Małe komputery mogą zmieścić się nawet w zegarku i są zasilane baterią. Komputery osobiste stały się symbolem ery informatycznej i większość utożsamia je z „komputerem” właśnie. Najliczniejszymi maszynami liczącymi są systemy wbudowane sterujące najróżniejszymi urządzeniami – od odtwarzaczy MP3 i zabawek po roboty przemysłowe.

Pierwszy komputer ENIAC



Replacing a bad tube meant checking among ENIAC's 19,000 possibilities.

Jak komputer zmienia życie młodzieży?

Według sondaży młodzież jest najliczniejszą grupą wiekową korzystającą z komputera i internetu. Nie powinno to nikogo dziwić, biorąc pod uwagę, jak wielki wachlarz możliwości roztacza przed dziećmi to urządzenie. Ogromna ilość gier, opcja szybkiego komunikowania się i pomoc w nauce diametralnie odmieniły życie tych młodych ludzi. „Kiedy dostałam komputer, odrabianie lekcji stało się znacznie łatwiejsze i mniej czasochłonne. Nie muszę już kupować gazet ani książek, czytam je w internecie, a z przyjaciółmi spotykam się również późno wieczorem - online” opowiada Aneta uczennica gimnazjum. Dla niej internet oznacza oszczędzony czas, pieniądze, a także większą swobodę.

KOMPUTER STACJONARNY

Komputery PC znajdują szerokie zastosowanie wśród użytkowników domowych, biurowych, pracowni graficznych i miłośników gier. Samodzielne złożenie komputera stacjonarnego i wybranie odpowiednich podzespołów takich jak karta graficzna, procesor, płyta główna, dysk czy pamięć RAM to zadanie wymagające umiejętności, dlatego też najlepszym rozwiązaniem może okazać się zakup gotowego zestawu komputerowego. Komputery stacjonarne ze względu na swoją wydajność, szerokie wyposażenie i możliwość podkręcania cenione są szczególnie przez graczy.

Laptop

Przenośny komputer osobisty. Do podtypów laptopów można zaliczyć ultrabooki i netbooki Urządzeniami mniejszymi od laptopów są tablety i smartfony, które również są komputerami, choć nie są zgodne z IBM PC.

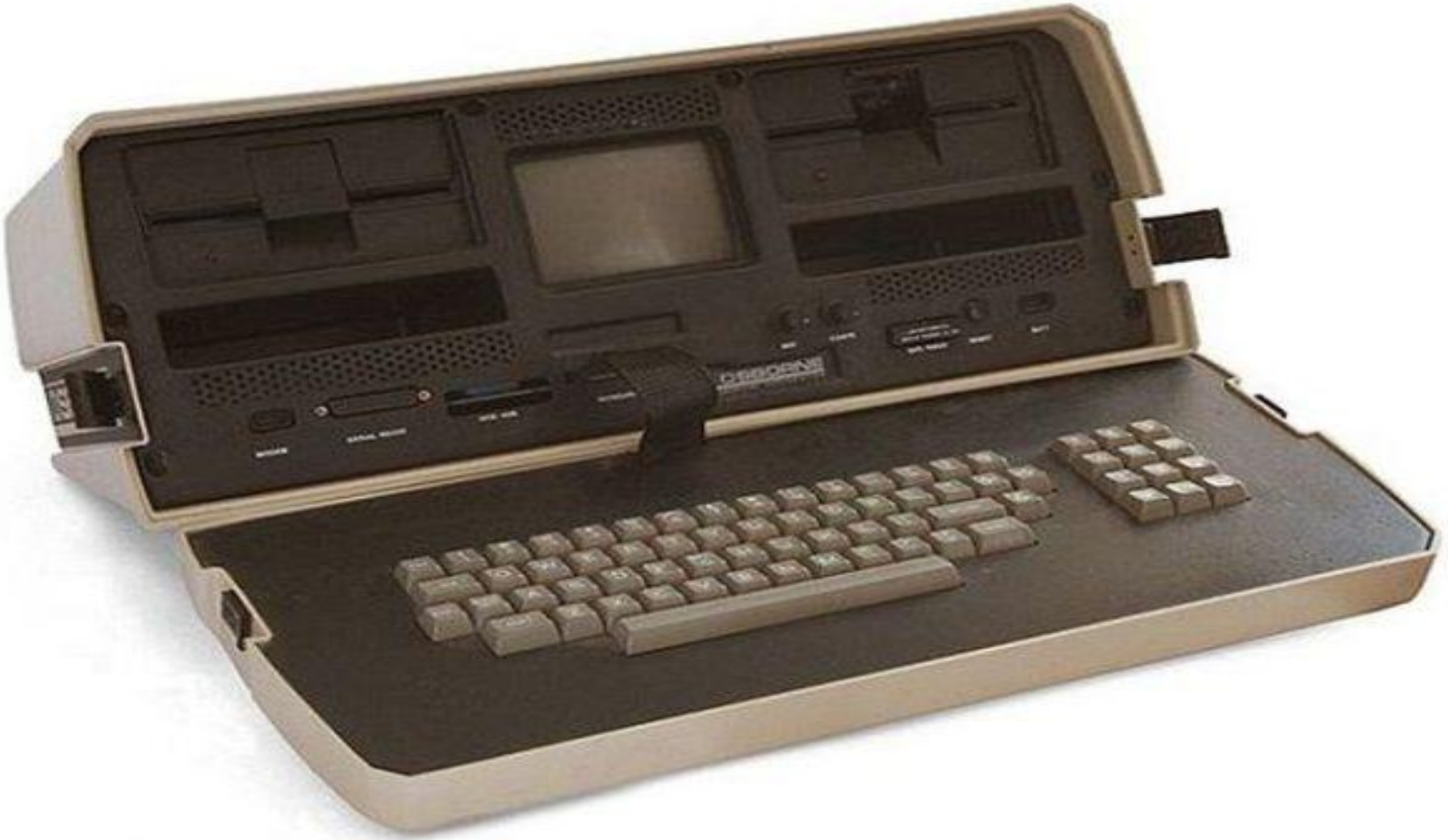
Historia Laptopów

Początkowo istniał umowny podział komputerów przenośnych pomiędzy laptop (większy i cięższy rodzaj komputera, który wymagał do działania zewnętrznego zasilania) oraz notebook (wymowa /ˈnəʊtbʊk/, mniejszy rodzaj komputera, łatwy do przenoszenia i posiadający własne źródło zasilania – pierwotnie rozmiarów notatnika formatu A4, stąd nazwa). W chwili obecnej obydwa te określenia funkcjonują wymiennie.

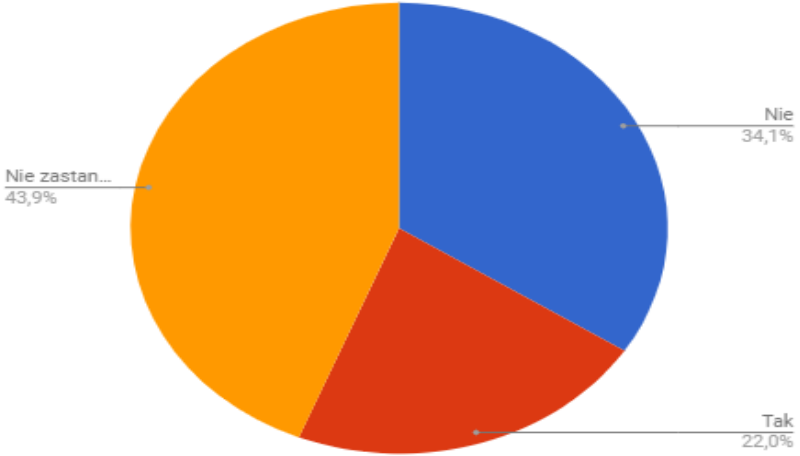
Pierwszym urządzeniem z tej kategorii był DYNABOOK. Jego projekt stworzył Alan Kay w laboratoriach Xerox Parc[1][2].

Pierwszym oferowanym komercyjnie laptopem, który mieścił się w torbie, był Grid Compass Computer 1109. W roku 1979 zaprojektował go William Moggridge dla Grid Systems Corporation. Komputer ten był używany w programie NASA dotyczącym promów kosmicznych we wczesnych latach 80. Komputer miał 340 kB RAM, obudowę ze stopu magnezu oraz podświetlany wyświetlacz. W USA kosztował 8000-10000 USD. Urządzenie nie było kompatybilne z IBM PC, dlatego przegrało wojnę na rynku.

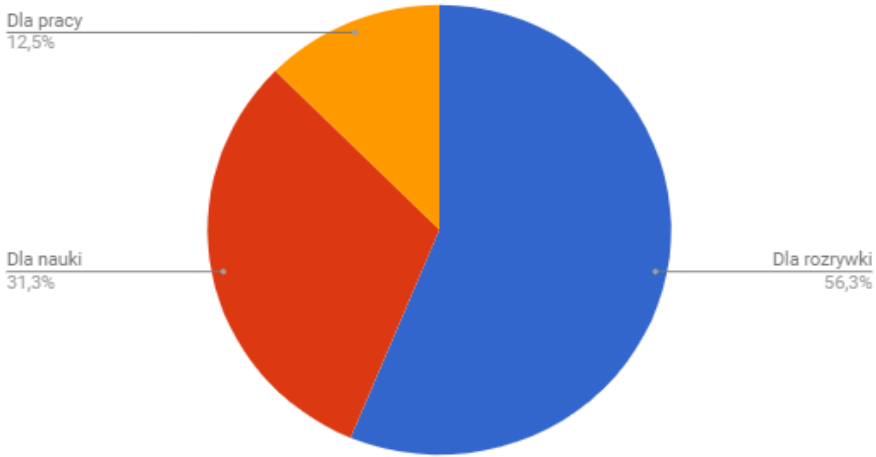
Obecnie w sprzedaży znajdują się laptopy kompatybilne z architekturą Intel x86, z procesorami Intela, VIA i AMD. Układy x86 stosowane są również w notebookach Apple. Inne architektury wykorzystywane są sporadycznie: IBM w serii RS/6000 oraz Apple (do 2006 r.) używało układów PowerPC. Na rynku netbooków, mniejszych kuzynów laptopów, pojawiają się też urządzenia z procesorami ARM.



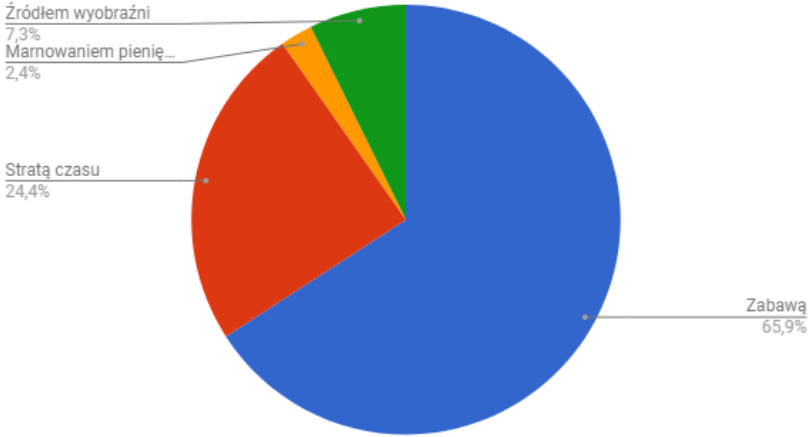
1.Czy wiążesz swoje plany z informatyką



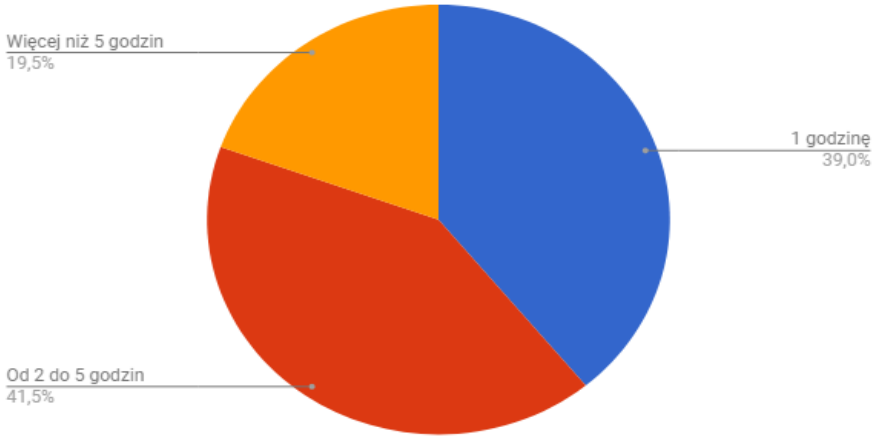
2.Do czego używasz komputera?



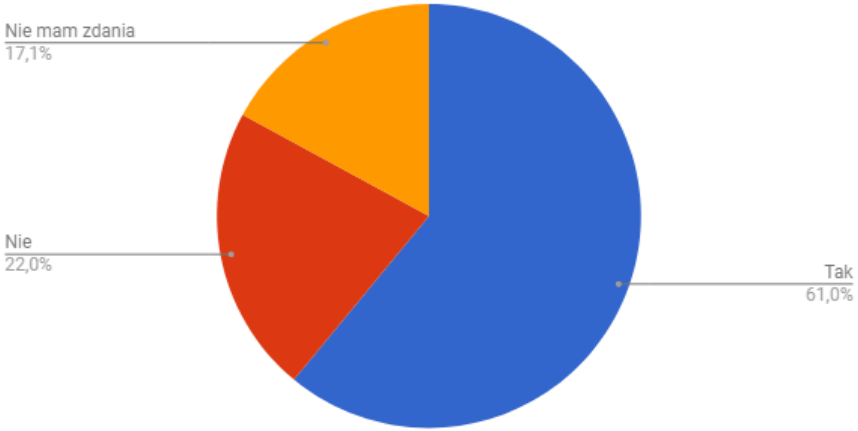
3.Czym są dla ciebie gry komputerowe



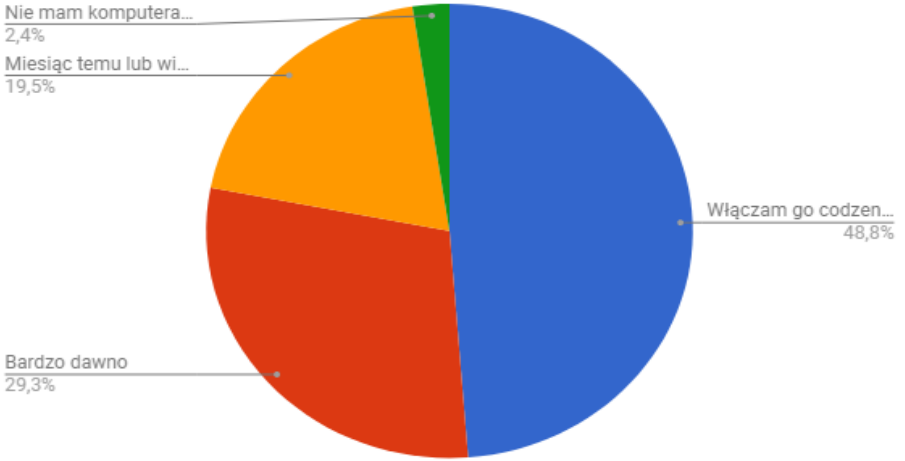
4.Ile czasu spędzasz przy komputerze?



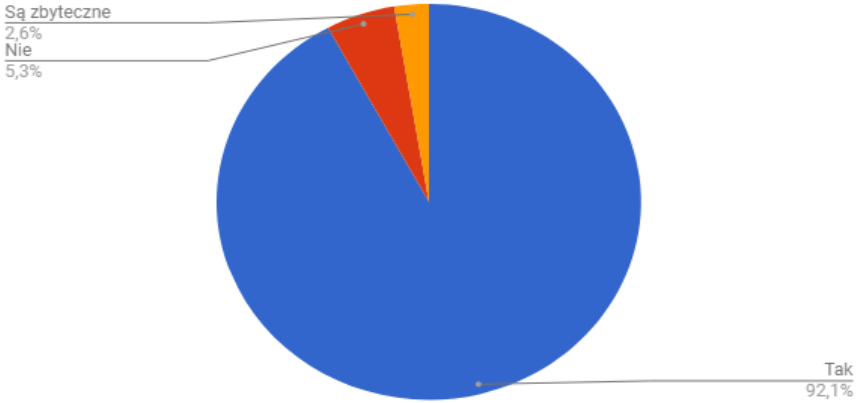
5.Czy uważasz, że długie użytkowanie komputera, może być szkodliwe?



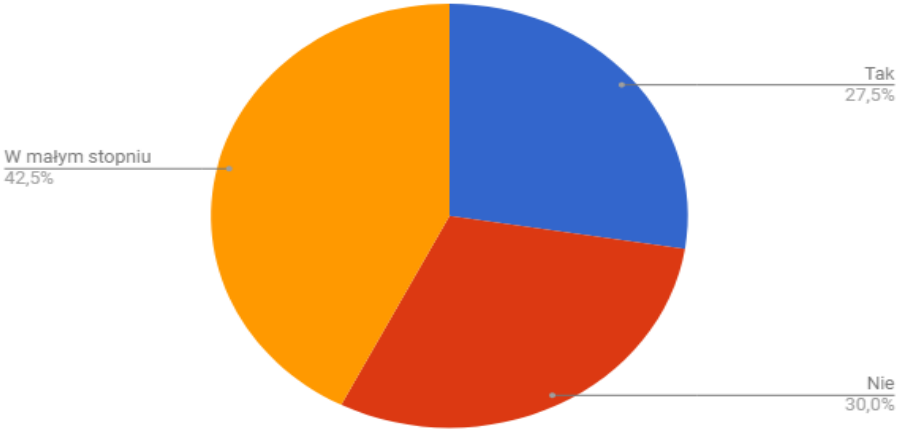
6.Kiedy ostatnio spędzałeś czas przed komputerem?



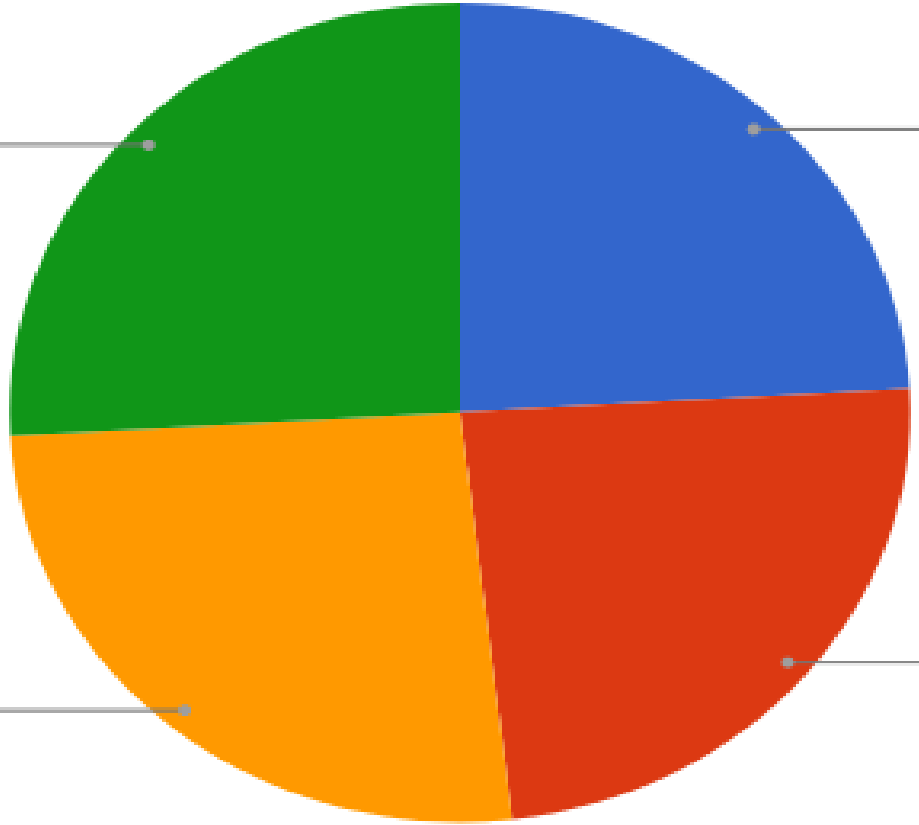
7. Jakie jest twoje zdanie, komputery pomagają w życiu codziennym?



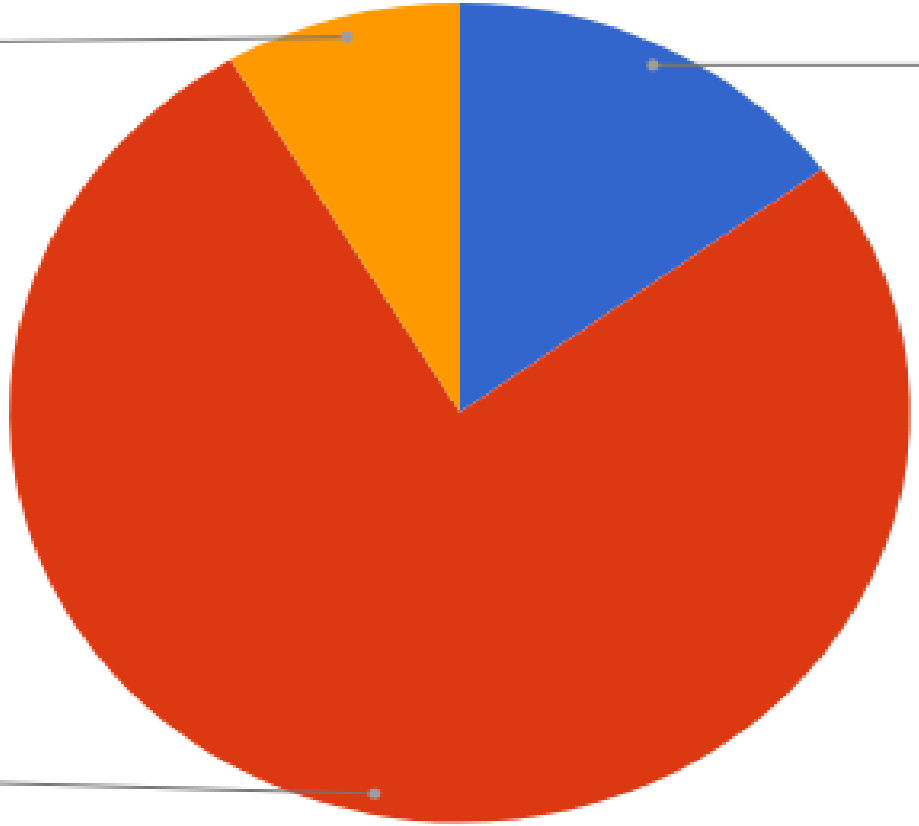
8. Czy interesujesz się komputerami?



9. Czy w odrabianiu prac domowych posługujesz się portalami pomagającymi w nauce? Jakimi?



10. Jaki jest twój wiek, typowego użytkownika komputerowego?



Wydajność komputerów, a świat gier - jak zmieniły się wymagania wirtualnej rozrywki?

Nie od dziś wiadomo, że aby móc zanurzyć się w wirtualnym świecie rozrywki zawartym w grach komputerowych i konsolowych, trzeba dysponować odpowiednim sprzętem o określonej mocy. Branża gier to jednak nie tylko rozwój wymagań sprzętowych. To również coraz większa szczegółowość, naturalizm oraz widowiskowość, a wszystko to potrzebuje mocy obliczeniowej, aby móc płynnie wyświetlać się na naszych monitorach i telewizorach.

Wnioski dotyczące wyników ankiet.

1. Na podstawie wyników ankiet 22% ankietowanych wiąże swoje plany z informatyką.
2. W większości komputera używają do rozrywki.
3. Gry komputerowe są dla ankietowanych w większości zabawą.
4. Najwięcej spędzają od 2 do 5 godzin przed komputerem.
5. Zbyt długie użytkowanie komputera jest szkodliwe.
6. Komputery pomagają w życiu. 92,1% ankietowanych wyraziło taką opinię.

Dziękujemy za uwagę.

Prezentację przygotowali:
Bartosz Zioła II A
Błażej Woźny II A
Bartosz Kremer II A
Michał Zińczuk II A
Nikodem Karman II B
Szymon Mokry II B