

1. Այո, RAM-ի ծավալը մեծացնելով կարող ենք արագացնել PC-ի աշխատանքը: Դա կատարվում է սլոտերի ավելացման միջոցով: Իսկ թե որքան, քանի գր հիշողություն ունեցող սլոտեր է պետք ավելացնել, կախված է համակարգից: Լավագույն դեպքում կարող ենք ավելացնել 6 սլոտ, յուրաքանչյուրը 4 գր հիշողությամբ (24 գր), օրինակ՝ Intel i7-ի դեպքում մինչև 6, իսկ Pentium IV Dual Core 2 հատ 2գր սլոտներ կարող ենք ավելացնել:

2. Device Driver-ը հանդիսանում է միջնորդ Hardware Driver-ի և OS-ի կամ API-ների միջև: Kernel մոդում գործարկվելով այն ամբողջական և անսահմանապակ հասանելիություն hardwer-ին, կարող է կատարել CPU-ի ցանկացած instruction և հղվել memory-ի ցանկացած հասցեով:

3. DirectX և նրա հետ մրցակցող OpenGL API-ներ են, որոնք վիզուալիզացնում են 2D և 3D անիմացիաները: DirectX ապահովում է վիդեոխաղերի լավագույն օպտիմիզացիան: DirectX-ի ստեղծվելուց հետո համակարգչային խաղերը դարձան ավելի դինամիկ:

4. CUDA-ն NVIDIA-ի սեփական գույքահեռ հաշվողական տեխնոլոգիա է և ծրագրավորման լեզու է իր GPU-ների համար: CUDA-ով կարող ենք App-ի աշխատանքն արագացնել օգտագործելով GPU-ն:

5. PC-ի վրա boot priority-ն պատասխանատու է բեռնված սարքերի պրիորիտետների համար: Սովորաբար առաջին տեղում Hard Drivn է լինում: Կան տարբեր սցենարներ, երբ անհրաժեշտ է փոխել boot priority-ն, օրինակ երբ ոչնչացվում են տվյալների մշակման tool-եր և բեռնված հակավիրուսային ծրագրեր, ինչպես նաև OS տեղադրելիս: Boot priority փոխելու համար միացրնել կամ restart անել համակարգիչը, մտնել BIOS Setup Utility, գտնել Boot Order Option-ները BIOS-ում, կատարել փոփոխություններ Boot Order-ում, պահպանել BIOS-ի փոփոխությունները, հաստատել փոփոխությունները, ստարտից հետո համակարգիչը կաշխատի նոր boot priority-ով:

6. Երբ համակարգիչը միացնում ենք սկսում է աշխատել մայր պլատան, կատրվում է ինքնատեսավորում: Հաջող կատարվելու դեպքում մայր պլատան ազդանշան է տալիս: Boot Record-ը (նոր համակարգերում ~ MBR, UEFI) բեռնվում է և սկսում է աշխատել, գործարկվում է երկրորդական բեռնիչը, ինչպիսին է LILO (Linux Loader) կամ GRUB-ը: Այնուհետև bootloader-ը բեռնում է kernel-ը: Kernel-ը վերցնում է վերահսկողությունը և գործարկում է shell-ը: Սեղմելով բրաուզերի app-ի վրա՝ shall-ի միջոցով system call է ուղղարկվում Kernel-ին: Kernel-ն ի պատասխան գործողություն է կատարում և բացում է բրաուզերը: Բրաուզերում գրելով google.com և enter սեղմելով request ենք ուղղարկում համացանց, որից հետո նախ DNS սերվերում "google.com"-ը նույնականացվում է իր ինտերնետային հասցեի հետ և request-ն ուղղարկվում է համապատասխան ինտերնետային հասցեով համակարգչին և ի պատասխան http-ով բրաուզերի վրա ստանում ենք response-ն ու նկարվում է google-ի առաջնային էջը: