

Dispozitive periferice de intrare

- * **1. Tastatura** unui calculator este asemănătoare cu cea a unei mașini de scris obișnuite și are rolul de a permite introducerea datelor în calculator prin apăsarea tastelor. Conține trei categorii mari de taste:
- * a) *Tastele alfanumerice* – conțin: taste alfabetice (A–Z), numerice (0–9) și tastele cu caractere speciale (“.”, “,”, “/” etc.). Pentru a obține litera mare se tastează Shift și litera mică în același timp sau se blochează tasta specială Caps Lock (se aprinde ledul corespunzător). Caracterele speciale scrise pe tastele numerice se obțin în același mod ca literele mari (Shift + tasta). Caracterele numerice se mai pot obține prin utilizarea tastaturii numerice aflate în partea dreaptă având grijă să fie acționată tasta specială Num Lock (se aprinde ledul corespunzător).
- * b) *Tastele funcționale* – sunt dispuse pe primul rând al tastaturii, au scris pe ele F1...F12 și au diferite funcții în diferite produse soft.
- * c) *Tastele speciale* – sunt folosite, în general pentru:
 - * - Esc (Escape) – întreruperea unei acțiuni;
 - * - Tab – saltul la următoarea zonă;
 - * - Ctrl (Control) și Alt – sunt utilizate în combinație cu alte taste pentru obținerea diferitor efecte (Ex.: Ctrl+Alt+Del = resetează calculatorul);
 - * - Caps Lock – blocarea tastaturii alfabetice pe litere mari (Capitals);
 - * - Backspace – ștergerea caracterului aflat înaintea poziției curente a cursorului;
 - * - Enter – încheierea mesajului dat calculatorului;
 - * - Print Screen – preluarea imaginii ecranului;
 - * - Scroll Lock – oprirea defilării ecranului;
 - * - Pause – oprirea/pornirea execuției unui program;
 - * - Num Lock – utilizarea tastaturii numerice ca atare (led aprins) sau ca tastatură specială (led stins);
 - * - Tastele speciale de navigare:
 - * o Insert – mod de suprascriere;
 - * o Delete – ștergerea caracterului pe care se găsește cursorul;
 - * o Home – mută cursorul la începutul rândului;
 - * o End - mută cursorul la sfârșitul rândului;
 - * o PageUp - mută cursorul la începutul paginii anterioare;
 - * o PageDown - mută cursorul la începutul paginii următoare.

*Tastatura



- * **2. Mouse-ul** – este dispozitivul ce controlează mișcarea cursorului pe ecranul monitorului și permite selectarea sau activarea unor obiecte de pe ecran prin acționarea unor butoane. În general mouse-ul este format din: carcasă, bilă, butoane și circuite electrice.
- * Clasificarea acestor dispozitive se poate face în funcție de:
 - * - numărul de butoane – de la 2 la 5 sau mai multe;
 - * - tipul portului prin care se conectează – serial sau paralel;
 - * - compatibilitate: Microsoft, Genius, Logitech etc.;
 - * - tehnologia folosită în transmiterea semnalului: mecanic, optic, radio.
- * **3. Trackball** – dispozitiv de indicare asemănător mouse-ului. Practic este un mouse răsturnat utilizat în special la calculatoarele portabile. Mișcarea cursorului se realizează prin rotația bilei.
- * **4. Creion optic (light pen)** – un dispozitiv asemănător unui creion ce are în vârf un senzor optic.
- * **5. Tableta grafică (graphics tablet)** – dispozitiv ce permite introducerea facilă a desenelor și schițelor. Este alcătuită dintr-un creion cu vârf electronic și o plăcuță electronică, capabilă să detecteze mișcările creionului și să le transmită calculatorului.
- * **6. Scanner** – dispozitiv ce permite digitizarea imaginilor și introducerea lor în calculator. În funcție de modul de utilizare și dimensiune sunt:
 - fixe – imaginea e plasată pe o suprafață de scanare (ca la xerox);
 - mobile – de dimensiuni mici și se deplasează pe imaginea ce urmează a fi digitizată (cititorul de coduri de bare).
- 7. Joystick**
- 8. Microfon**
- 9. Camera video**, aparat de fotografiat digital
- 10. GIS** (Geographic Information System) – permite introducerea de date geografice preluate, în general, de la sateliți.

*Imagini:

