

Fundamentos de TI

LISTA DE EXERCÍCIOS

1. **Liste cinco exemplos de periféricos de entrada.**
R: Mouse; Teclado; Wi-Fi; touchscreen; Canetas Stylus;
2. **Identifique três periféricos de saída comuns.**
R: Monitores, impressoras e Wi-fi
3. **Descreva a função principal de um periférico de entrada e de um periférico de saída.**
R: Ele transmite os dados, tanto para dentro do computador, quanto para fora.
4. **Associe corretamente cada periférico à sua categoria (entrada, saída ou ambos): mouse, impressora, microfone, monitor, scanner.**
R: Mouse=entrada
impressora=saída
microfone=entrada
monitor=saída
scanner=entrada
5. **Descreva três situações do dia a dia em que você usaria um teclado e um mouse.**
R: Enviar um email. Navegar na internet, jogar jogos digitais.
6. **Explique como os dispositivos de entrada alternativos, como touchpads e canetas stylus, podem ser úteis em diferentes contextos.**
R: Na falta de um mouse pode-se usar touchpads ou a caneta stylus, além de poder proporcionar uma melhor usabilidade em certos casos.
7. **Liste três tipos de jogos ou aplicativos que se beneficiaram do uso de controles de jogos, volantes e joysticks.**
R: Forza horizon 5(jogo de corrida de carro); Krita(Aplicativo de desenho), Minecraft dungeons(facilita na movimentação do personagem)
8. **Explique como esses dispositivos melhoram a experiência do usuário em comparação com o uso de teclado e mouse.**
R: Jogar no volante te dá uma imersão maior no jogo no caso do Forza 5, também te ajuda a controlar melhor o carro.
9. **Cite três exemplos de dispositivos que oferecem interatividade tátil e intuitiva por meio de toque ou gestos.**
R: touchscreen, caneta stylus, Óculos VR/AR.
10. **Discuta como esses dispositivos podem ser usados para melhorar a usabilidade em comparação com interfaces tradicionais.**
R: Adiciona uma imersão á mais

11. Descreva duas situações em que o uso de dispositivos de realidade virtual (VR) ou aumentada (AR) seria benéfico.

R: Jogar com imersão aumentada, e na hora de desenvolver um projeto onde você consegue ver ele na sua frente (Tipo nos filmes da Marvel com a tecnologia do Homem-de-Ferro)

12. Discuta os benefícios e desafios associados ao uso desses dispositivos.

R: Positivo = uma maior imersão

negativo = pode atacar a labirintite, limita sua percepção do ambiente

13. Liste três dispositivos biométricos e explique como eles são usados para autenticação.

R: Reconhecimento facial, leitor de impressões digitais no celular, fechaduras com scanner de digital.

14. Analise as vantagens e desvantagens dos métodos biométricos em comparação com senhas tradicionais.

R: São mais seguros e práticos que os tradicionais, pode falhar mais fácil que o método convencional

PESQUISA:

Elaborar uma pesquisa sobre Dispositivos de Entrada/Saída e Rede e conectividade.

Considerando:

- **USB**

R: Permite a conexão de uma variedade de dispositivos, como teclados, mouses, impressoras, câmeras, e dispositivos de armazenamento externo.

- **Bluetooth.**

R: Bluetooth é um padrão de tecnologia sem fio usado para trocar dados em curtas distâncias. É comumente utilizado para conectar dispositivos como smartphones, tablets, laptops, fones de ouvido e smartwatches entre si ou a periféricos como alto-falantes, teclados e mouses.

- **Conexões e usos prático**

R: Conexões e portas em um computador são interfaces físicas que permitem a comunicação e transferência de dados entre diferentes dispositivos. Abrangendo: USB, HDMI, VGA, DisplayPort, Ethernet, Áudio, Thunderbolt, PS/2, DVI.

- **Placas de rede**

R: Placas de rede são dispositivos de hardware usados para conectar um computador a uma rede de comunicação, como a Internet ou uma rede local (LAN). Essas placas são responsáveis por receber e enviar

dados entre o computador e a rede, permitindo a comunicação e o acesso a recursos compartilhados. Existem diferentes tipos de placas de rede, incluindo Ethernet (com fio) e adaptadores sem fio (Wi-Fi), cada um com suas próprias características e velocidades de conexão.

- **Wi-Fi**

R:Embora não seja uma conexão física, o Wi-Fi é uma forma essencial de conectividade sem fio para comunicação de rede. É utilizado para acessar redes locais (LAN) e a internet sem a necessidade de cabos.

- **Roteadores e switches**

R:Roteadores: Encaminham dados entre redes, distribuem conexão à Internet em configurações domésticas, possuem funcionalidades de firewall e DHCP.

Switches: Conectam dispositivos dentro de uma rede local, facilitam a comunicação entre esses dispositivos com alta velocidade.