

프론트 엔드 개발자가 알아야 하는 컴퓨터 공학 지식

컴퓨터 구조

컴퓨터 구조 | 프론트 엔드 개발자가 알아야 하는 CS 지식

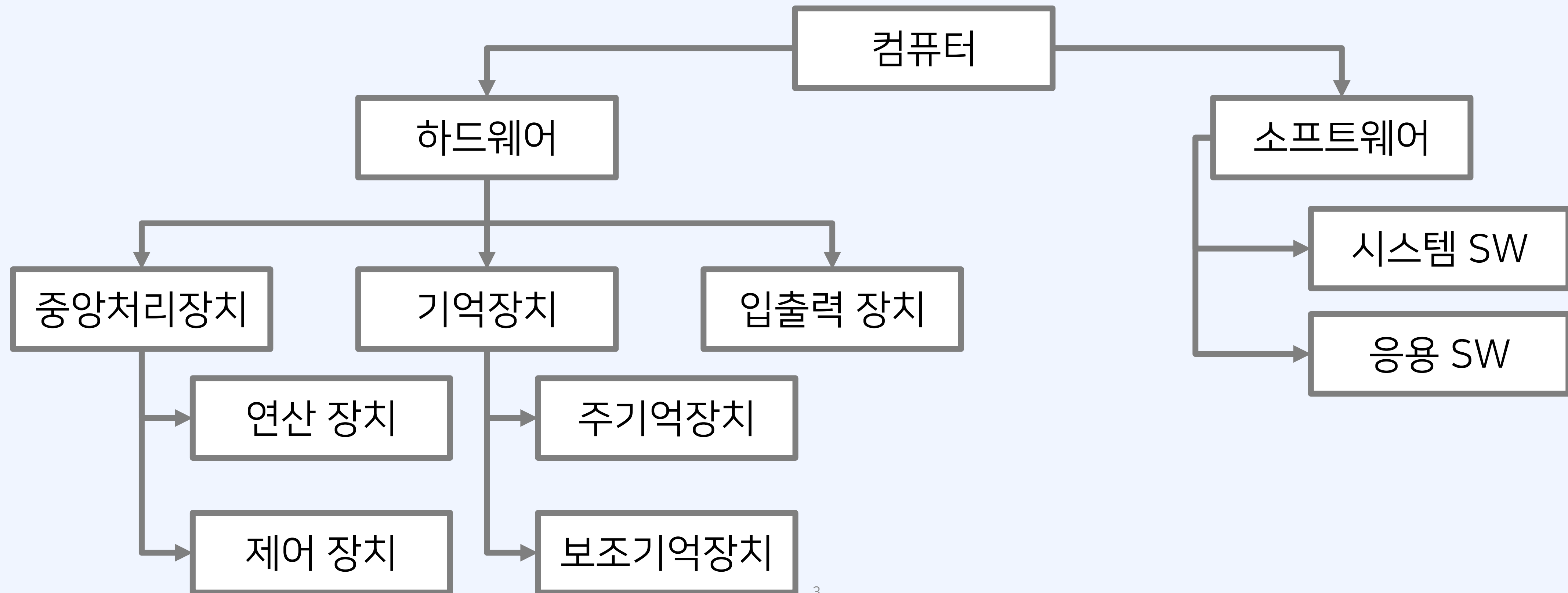
강사 나동빈

프론트 엔드 개발자가 알아야 하는 컴퓨터 공학 지식

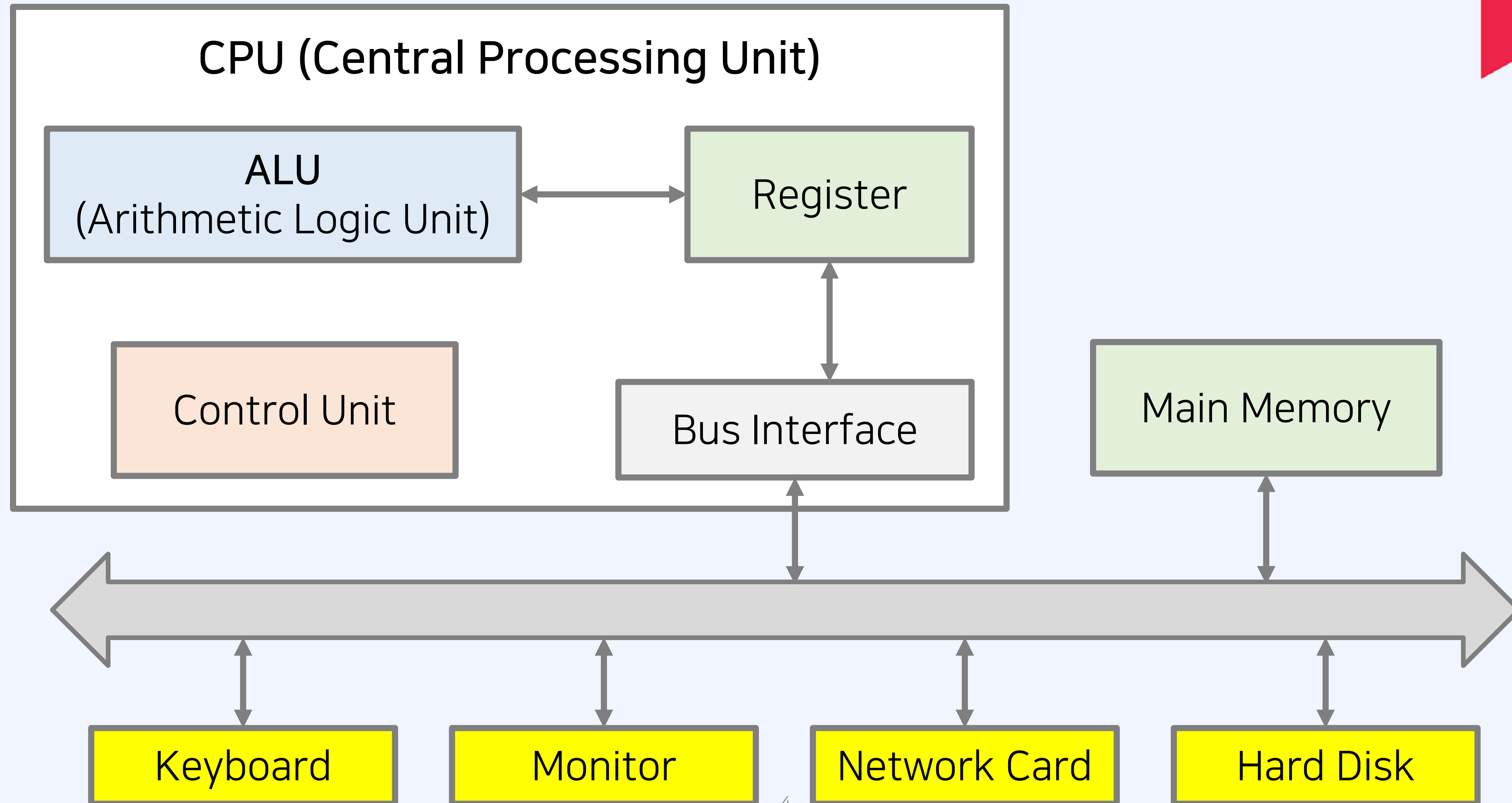
컴퓨터 구조

컴퓨터의 일반적인 구조

- 하드웨어(hardware): 컴퓨터가 동작하도록 해주는 내부 물리적인 장치들
- 소프트웨어(software): 컴퓨터가 어떻게 동작해야 하는지 명시되어 있는 명령어 집합



일반적인 하드웨어 구성요소

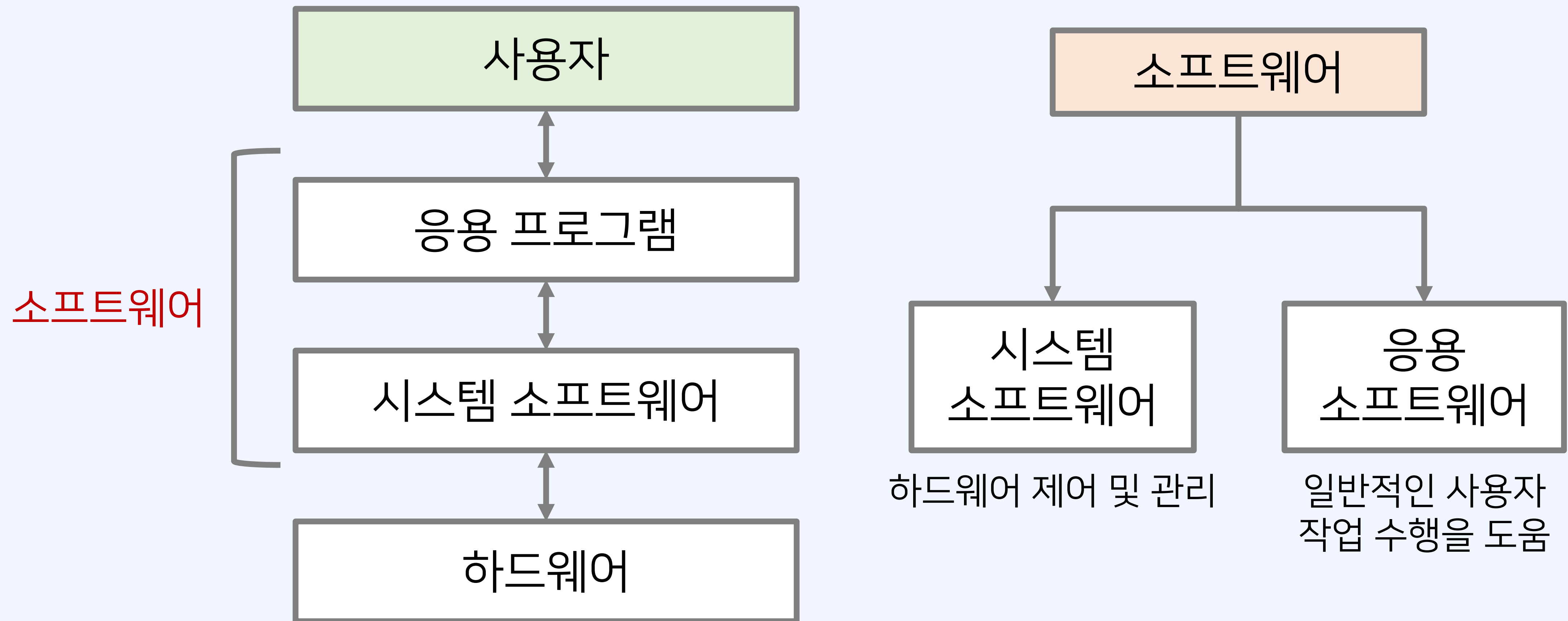


컴퓨터의 기억 장치

- 일반적으로 기억 장치는 속도가 빠를수록 용량이 적고, 가격이 비싸다는 특징이 있다.
- 이러한 기억 장치는 계층적으로 구성된다. (보조기억장치의 용량이 가장 크다.)



소프트웨어(Software)



소프트웨어(Software)의 구분

- 소프트웨어는 일반적으로 다음의 두 가지로 나뉜다.
 1. **시스템 소프트웨어**: 하드웨어 자원에 대한 접근이 용이하며, 대개 저수준 언어로 작성된다.
 - 펌웨어, 운영체제(OS), 컴파일러, 장치 드라이버 등
 2. **응용 소프트웨어**: 컴퓨터 자원에 대한 직접적인 접근이 제한되며, 대개 고수준 언어로 작성된다.
 - 시스템 소프트웨어에 비해 접근하기 쉽고, 친화적이라는 장점이 있다.
- 게임, 웹 브라우저 등

