

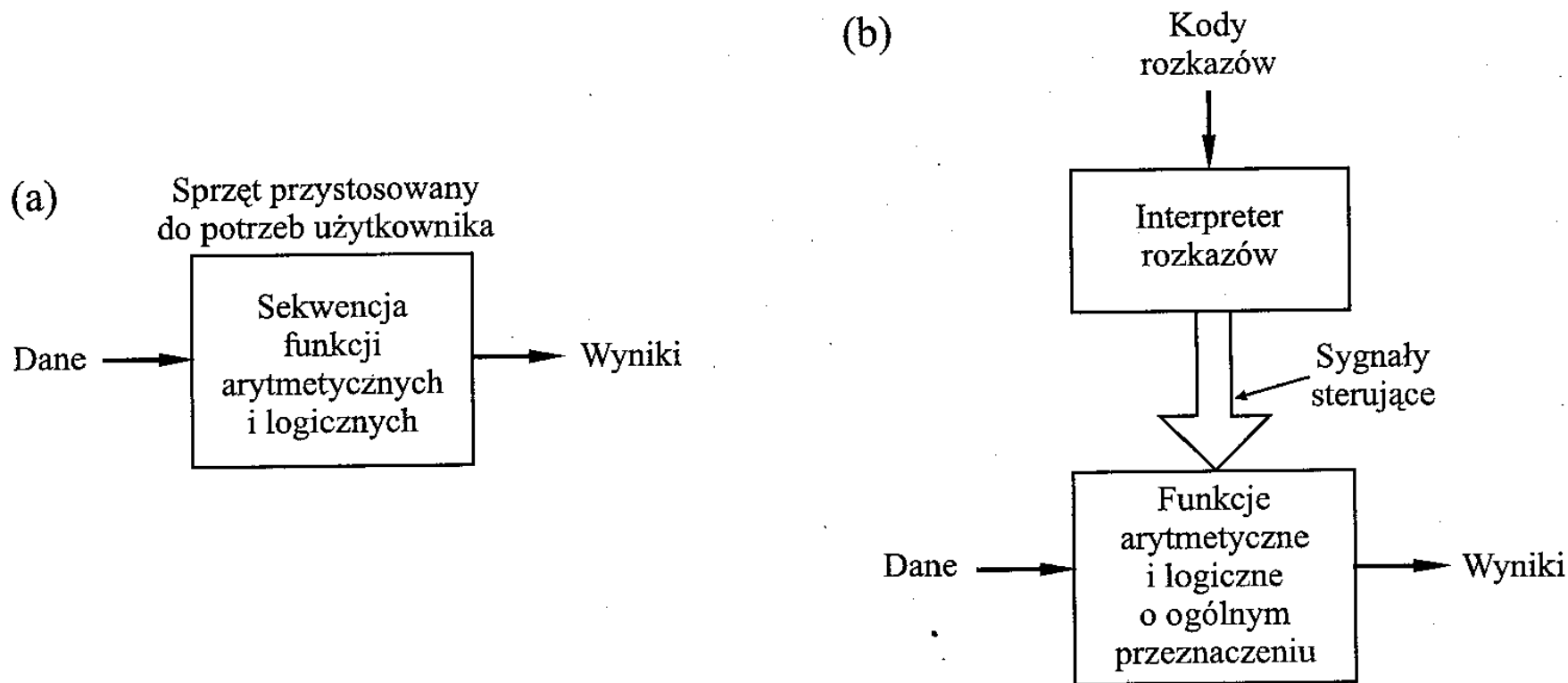
Podstawy funkcjonalnej budowy komputera

Komputer jest to urządzenie techniczne, służące do automatycznego wykonywania algorytmów arytmetyczno-logicznych. Przez algorytm arytmetyczno-logiczny, rozumimy algorytm, którego instrukcje (różne wyrażenia) poprzez operacje arytmetyczne i logiczne, zaś działania przy braniu liczb.

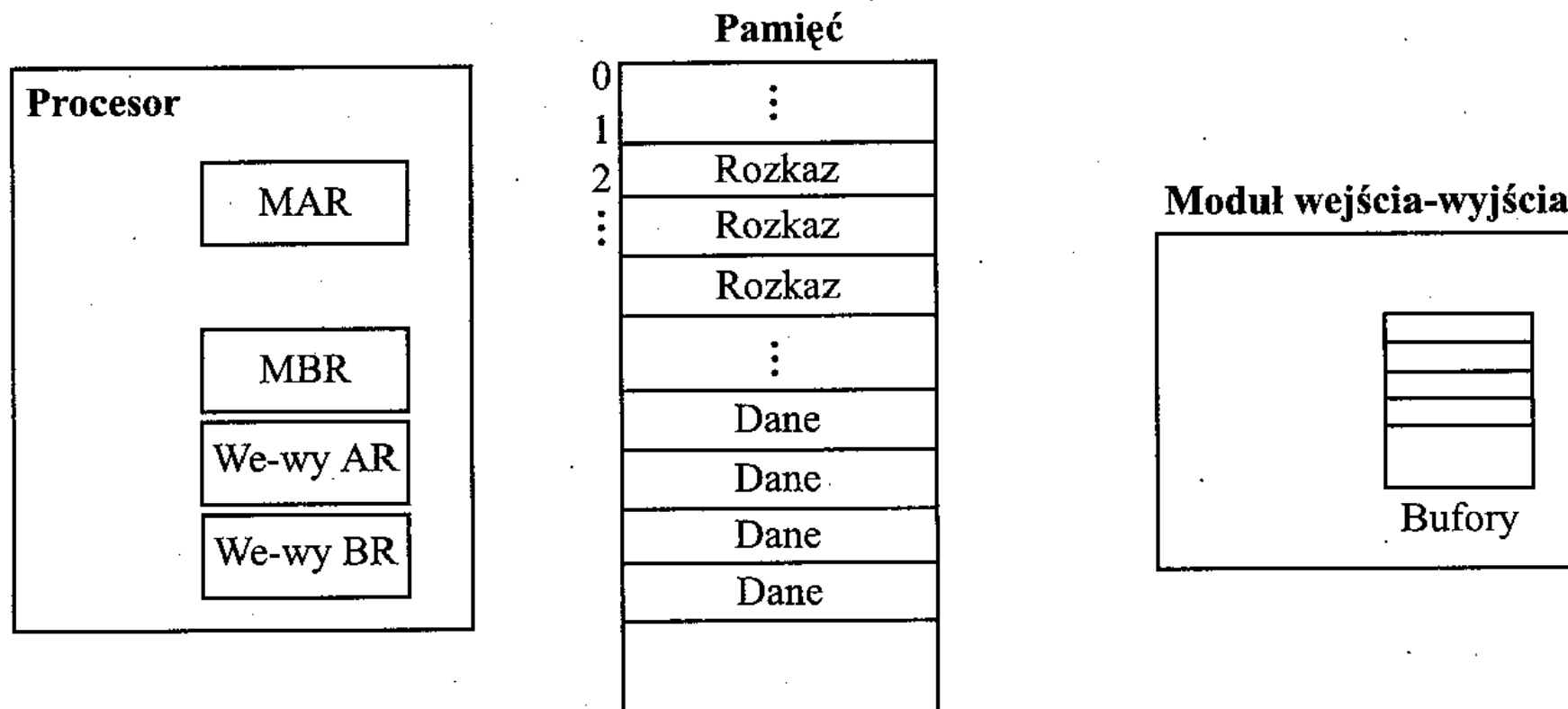
Przez program komputerowy, rozumimy algorytm możliwy do wykonania przez pewien komputer.

Obecnie przy konstruowaniu komputerów przyjmuje się, że program w postaci możliwej do wykonania bezpośrednio przez komputer jest reprezentowany przez ciąg rozmiarów umieszczonych w układzie pamięciowym komputera i wykonywanych w odpowiedniej kolejności.

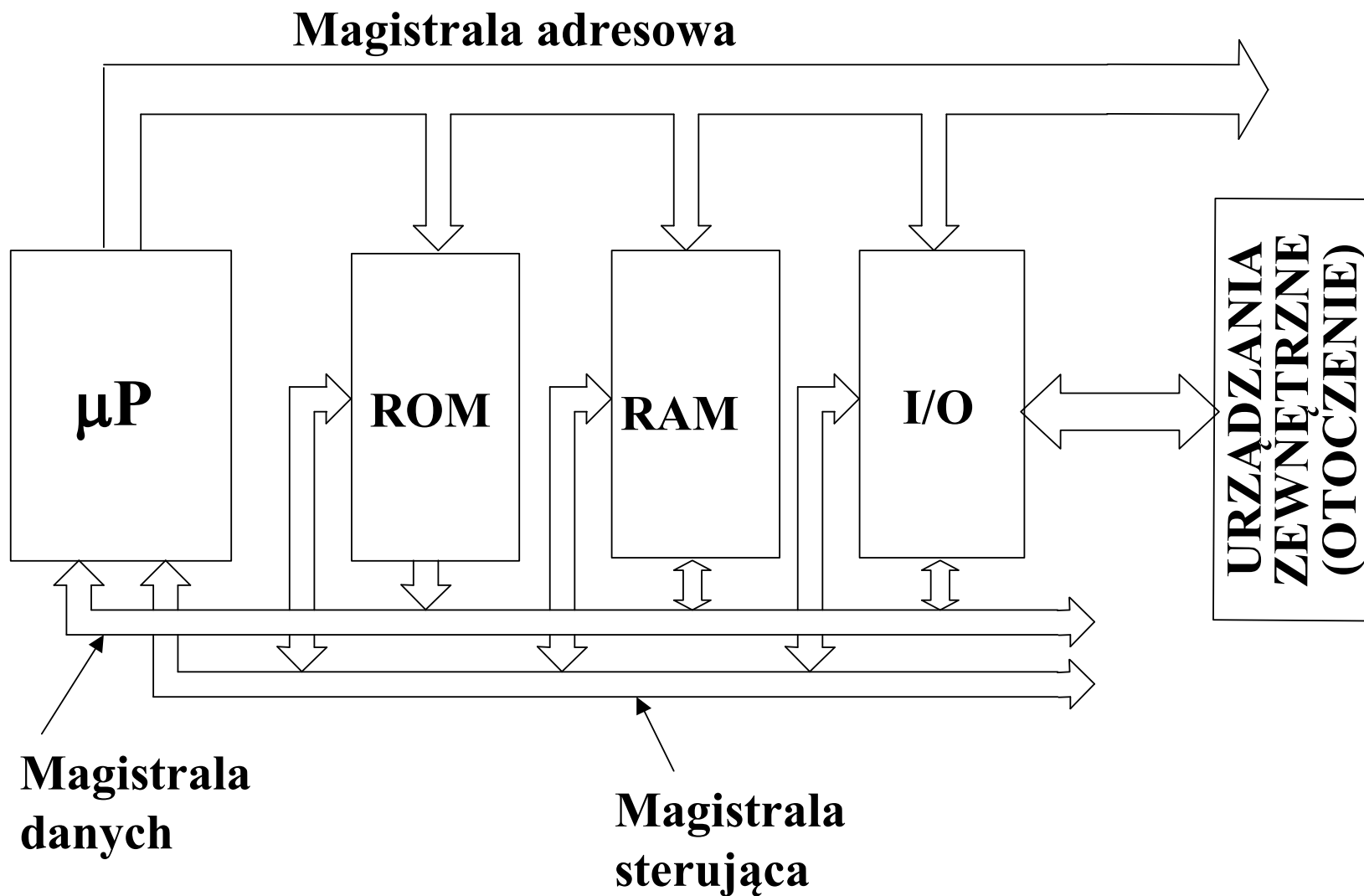
Same rozmiary są (reprezentowane) posługujące przez słowa binarne o określonej długości. W zależności od architektury komputera długości rozmiarów mogą być stałe bądź zmienną. Długość jest to wielokrotność 1 bajta.



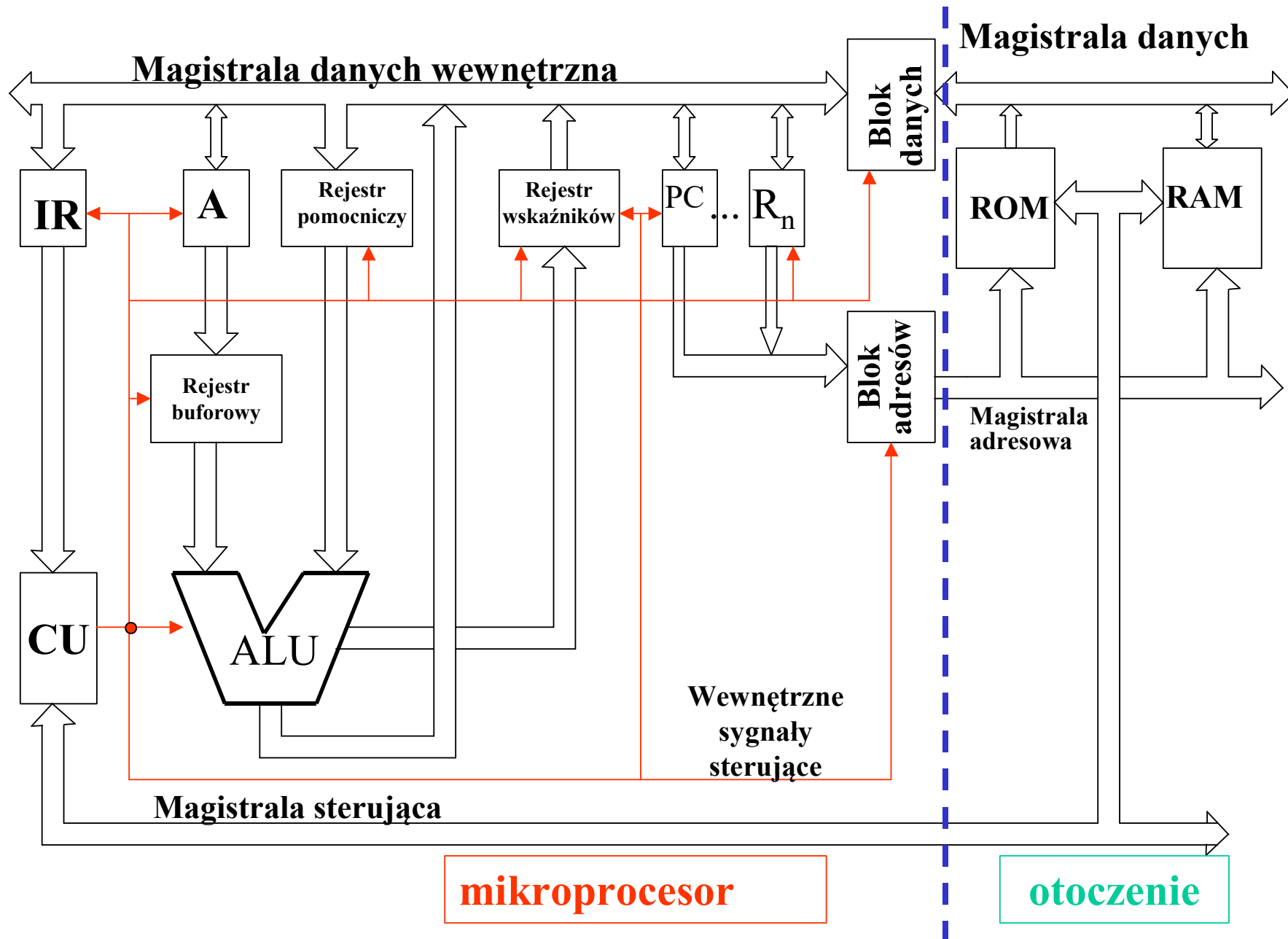
RYSUNEK 3.1. Rozwiązania sprzętowe i programowe: (a) rozwiązania sprzętowe; (b) rozwiązania programowe



RYSUNEK 3.2. Zespoły komputera: struktura ogólna



SCHEMAT BLOKOWY MIKROKOMPUTERA



Schemat blokowy mikroprocesora

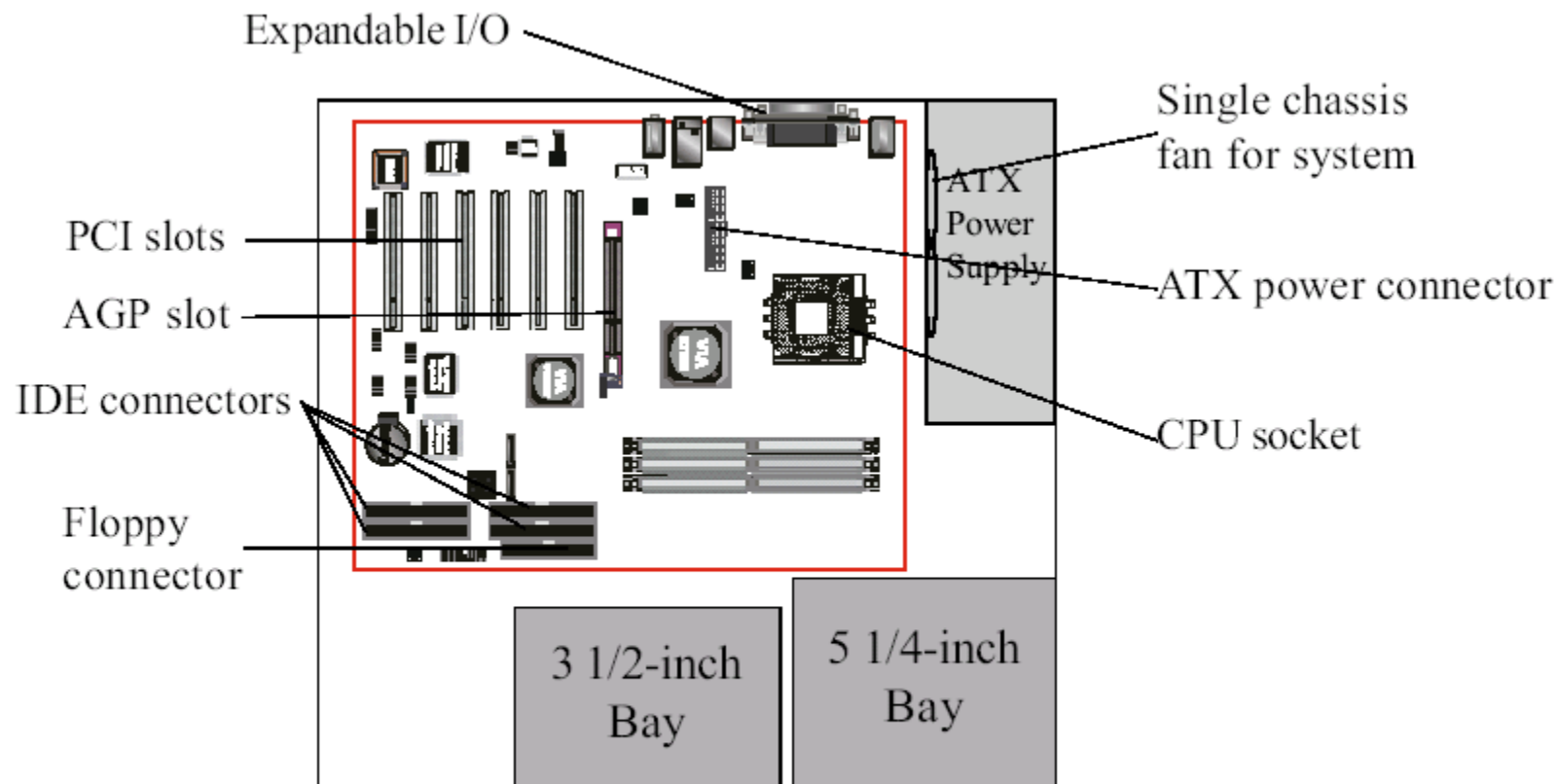


Figure 2: Summary of ATX chassis features

I/O Shield Connector

The board is equipped with an I/O back panel (Figure 3). Ensure that your computer case has the appropriate I/O cutout.

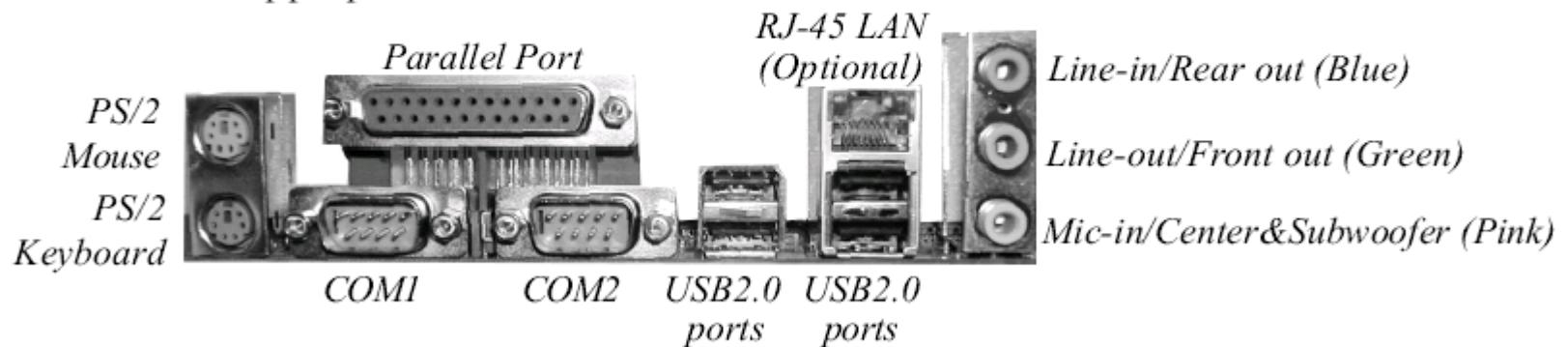


Figure 3: I/O ports

