|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **HOËRSKOOL ZWARTKOP** | | | |
| GRAAD 10  **TEORIE TOETS KW1-MEMO** | |  | FEBRUARIE 2023 |
| Tyd: 1 Uur |
|  |
| **Eksaminator:**  **Moderator:** | **Mnr. C.F. le Roux**  **Mnr. J.S Joubert** |  | Totaal: 50 PUNTE |
|
| **INLIGTINGSTEGNOLOGIE** | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vraag 1** | |  |
| 1.1 | B | **✓** |
| 1.2 | C | **✓** |
| 1.3 | A | **✓** |
| 1.4 | D | **✓** |
| 1.5 | D | **✓** |

**[5]**

**Vraag 2**

*[ Aanvaar korrekte antwoorde, al kom ‘Onwaar’ nie voor nie ]*

3.1 Onwaar – Verloor**✓** (1)

3.2 Onwaar — Meganiese**✓** (1)

3.3 Waar**✓** (1)

3.4 Onwaar – Toepassingsprogrammatuur**✓** (1)

3.5 Waar**✓** (1)

**[5]**

***Algemene riglyn***

*Vir sommige vrae mag u antwoorde kry wat wel korrek is, maar nie noodwendig in hierdie memorandum gelys word nie. Kontroleer / Google asb, en gebruik eie diskresie.*

**Vraag 3:**

3.1.1 SVE:

* Eenheid v spoed: Giga hertz / GHz✓
* Waar: prop in ‘n sok (ZIF) op die moederbord✓
* Hitte: *een feit:* raak warm as rekenaar aan is /   
  oorverhitting kan SVE beskadig /   
  benodig 'n *Heat sink* en 'n verkoelingswaaier✓ (3)

3.1.2 EEN: ✓ Intel / AMD / ARM / Qualcomm / Apple (Google indien onseker) (1)

3.1.3 Toevoer (Enige TWEE) ✓✓  
Sleutelbord, muis, raakblad, mikrofoon, *joystick*, raakskerm, skandeerder

Afvoer (Enige TWEE) ✓✓  
Skerm, drukker, luidsprekers, oorfone, dataprojektor (4)

3.2.1 ***R****andom* ***A****ccess* ***M****emory*✓ (1)

3.2.2 Berg (Stoor) die programme ✓ en data ✓ waarmee die rekenaar tans werk/verwerk (3)

3.2.3 Dit verloor sy inhoud✓ as dit nie konstant krag het nie✓ (2)

3.2.4 Stoor gereeld / Installeer 'n *UPS*✓ (1)

3.2.5 Bedryfstelsel✓ (1)

3.3.1 Deur die digtheid van die data op die skyfoppervlak te vermeerder.✓ (1)

3.3.2 VIER verskille (buiten onbestendigheid):  
Toegang tot hardeskyf stadiger as by *RAM*✓  
Hardeskyf werk meganies en *RAM* elektronies✓  
Hardeskyf goedkoper as *RAM* per GB✓  
Hardeskyf het baie groter kapasiteit as *RAM*✓ (4)

3.4.1 Reflekteer laserlig op verskillende maniere om die 0’e en 1’e voor te stel.✓ (1)

3.4.2 TWEE nadele✓✓ (2)

* Stadiger
* Beperkte stoorkapasiteit
* Kan nie op almal meer as een keer skryf nie

3.4.3 *USB-* of *Flash*-skywe / Eksterne hardeskywe✓ (HDD of SSD) (1)

3.5.1 Enige TWEE: ✓✓ (2)  
Muis, raakblad, wyserstokkie, *trackball*, ens.

3.5.2 (a) Knyp (Pinch (zoom out)✓

(b) Expand (zoom in)✓

(c) Vee (swipe)✓ (3)

**[30]**

**Vraag 4:**

4.1 Enige DRIE:✓✓✓ (3)

* Vinnig en akkuraat
* Goed met herhalende take
* Raak nie moeg of kla of vereis verhoging nie
* Is veeldoelig
* Maak vinniger kommunikasie moontlik
* Is uitstekend met die hou van rekords
* Maak verskeie metodes vir die verwerking en ontleding van data moontlik

4.2 Tafelrekenaar – groot, aparte komponente✓

Skootrekenaar – alles gekombineer as een toestel met battery sodat kan werk sonder   
dat aan muurprop gekoppel is ✓

Gebruikerstablet – raakskerm en geen sleutelbord, langlewe battery✓ (3)

4.3 Reaksietyd: Tyd wat dit neem om die waarde/kleur van die pixel te verander✓  
Belangrik vir *gamers* want beelde sal vinniger verwerk/geskep/vertoon en maak vinniger reaksie deur *gamer* moontlik✓  
OF  
word benodig vir hoë-kwaliteit grafika en video✓ (2)

4.4 Dataprojektor: Kan aan rekenaargekoppel word ✓  
om die foto’s op 'n groot skerm/muur te vertoon, sodat *gamers* kan besluit watter foto('s)  
bestel moet word✓ (2)

**[10]**

**TOTAAL: 50 PUNTE**