**HARDWARE**

**Entrada**

São aqueles componentes que permitem a entrada de informações, em geral de uma fonte externa ou pelo usuário. Eles fornecem o meio fundamental para transferir para o computador (para o processador) informações de alguma fonte, seja local ou remota. Eles também permitem a tarefa essencial de ler e carregar na memória o sistema operacional e os programas de computador, o que por sua vez torna o computador operacional e possibilita a realização das mais diversas tarefas.

Entre os periféricos de entrada podemos citar: teclado, mouse, scanner, microfone, webcam, joystick, leitores de CD, DVD ou BluRay, entre outros.

**Saída**

São os que permitem a saída das informações resultantes das operações realizadas pela CPU. Os mais comuns deste grupo são monitores, impressoras, consoles e alto-falantes.

**Internos**

O hardware interno é o conjunto de componentes físicos que fazem parte do dispositivo principal, sendo inseparável dele. Em outras palavras, cada parte do hardware interno é uma peça fundamental para o correto funcionamento do dispositivo. Se alguma parte dela estiver faltando, pode falhar em executar qualquer tarefa ou até mesmo não funcionar.

Exemplos de hardware interno: Placa mãe, CPU, RAM, HDD, SSD.

**SERVIDORES**

**Servidor web**

Armazena documentos HTML, imagens, arquivos de texto, scripts e outros materiais da web compostos de dados (coletivamente conhecidos como conteúdo) e distribui este conteúdo para clientes que o requisitam na web.

**Servidor de banco de dados**

Fornece serviços de banco de dados para outros programas ou outros computadores, conforme definido pelo modelo cliente-servidor. Também pode se referir aos computadores (servidores) dedicados à execução desses programas, prestando o serviço.

**Servidor de arquivos**

É aquele que armazena vários tipos de arquivos e os distribui para outros clientes na rede.

SOFTWARES

**Software de sistema**

Destaca o usuário e o programador dos detalhes do sistema informático particular utilizado, tornando transparente o processamento referente às características internas de: memória, discos, portas e dispositivos de comunicação, impressoras, telas, teclados, etc. O software do sistema fornece ao usuário e ao programador interfaces apropriadas de alto nível, drivers, ferramentas e utilitários de apoio que permitem a manutenção do sistema como um todo. Inclui, entre outros:

**•**Sistemas operacionais

**•** Drivers de dispositivos

**•** Ferramentas de diagnóstico

**•** Ferramentas de correção e optimização

**•** Servidores

**•** Utilidades

**Software de programação**

É o conjunto de ferramentas que permite ao programador desenvolver programas de computador, utilizando diferentes alternativas e linguagens de programação, de forma prática. Incluem na forma básica:

**•** Editores de texto

**•** Compiladores

**•** Intérpretes

**•** Geradores de links

**•** Depuradores

**•** Ambientes de Desenvolvimento Integrado (IDE)

**Software de aplicação**

É o que permite aos usuários realizar uma ou mais tarefas específicas, em qualquer campo de atividade que possa ser automatizado ou assistido, com ênfase especial nos negócios. Inclui, entre muitos outros:

* Aplicações para controle de sistemas e automação industrial
* Aplicações comerciais
* Software educacional
* Software empresarial
* Bases de dados
* Telecomunicações (por exemplo, Internet e toda sua estrutura lógica)
* Jogos de vídeo
* Software de desenho assistido por computador (CAD)

INTERFACES DE USUÁRIOS UI

**Interface de linha de comandos (CLI)**

Interfaces alfanuméricas (intérpretes de comando) que exibem apenas texto.

**Interface gráfica de usuário (GUI)**

Permite a comunicação com o computador de forma rápida e intuitiva, representando graficamente os elementos de controle e medição.

**Interface nativa de usuário (NUI)**

Podem ser táteis, representando graficamente um "painel de controle" em uma tela sensível ao toque que permite interagir com o dedo de forma semelhante à operação de um controle físico; podem trabalhar através do reconhecimento da fala, como Siri; ou através de movimentos corporais, como Kinect.