

## 4. Estabilizadores, Softwares, Microcomputador e Multimídia.

Seja bem-vindo à quarta aula do curso de Introdução à Informática. Sem dúvida, é um “curso obrigatório” para quem busca conhecer o funcionamento do computador e dos dispositivos de saída, como o vídeo e impressora.

No curso de introdução à informática, você aprenderá um pouco da história dos computadores em alguns momentos da nossa história.

Destacaremos dispositivos como o Estabilizador, No-Break, Softwares, Microcomputadores e Multimídia.

### 4.1. Estabilizadores

A finalidade do estabilizador é a de proteger aparelhos eletrônicos, como o computador, pois a rede elétrica tem uma variação, e se for ligado direto na tomada, temos duas situações:

1-Se ligar o computador direto sem trocar a voltagem, certamente vai queimar a fonte.

2-Duração de vida do aparelho reduz.

Como funciona:

O estabilizador possui um fusível de proteção e uma chave de tensão da rede, tomadas conectoras para ligar os aparelhos.

A expectativa deste aparelho é que ele possa nivelar a tensão elétrica.



## 4.2. No-breaks

O no-break é um regulador de voltagem. Além disso, é responsável por alimentar os dispositivos em caso de queda de luz através de uma bateria.



## 4.3. Softwares

Digamos que a parte lógica do computador é o software, é constituído por todos os programas que existem para um determinado segmento.

Veja alguns softwares:

### **Software de Sistema**

É o conjunto de informações processadas pelo sistema interno de um computador que permite a interação entre usuário e os periféricos do computador.

Podemos citar o Windows e o Linux.



### Software de Aplicação

São programas de computadores que permitem ao usuário executar uma série de tarefas específicas em diversas áreas.

Podemos citar o Word (editor de texto), Excel (Planilha de cálculos) e Powerpoint (Apresentação de slides).



### 4.4. Computador móvel

O Notebook é um equipamento que foi projetado para ser fácil de transportar, geralmente contém uma tela de LCD, teclado e mouse (estilo Toypad, área onde se desliza o dedo).



O Smartphone é um telemóvel com tecnologias avançadas, o que inclui programas executados

#### 4.5. Multimídia

Multimídia é a combinação, controlada por computador, de pelo menos um tipo de mídia. O termo multimídia refere-se portanto a tecnologias com suporte digital.

Som (voz, música, efeitos especiais)

Fotografia (imagem estática)

Vídeo (imagem em movimento)

Animação (desenho animado)

Gráficos

<b>Microfone</b>	
<b>Caixas de Som</b>	

<b>Webcam</b>	
<b>Fone de Ouvido</b>	



## 4.6. Exercícios de Conteúdo

Olá, seja bem-vindo a nossa área de exercícios. Desenvolvemos uma série de atividades para que você domine todo conteúdo abordado nesta aula. É muito importante você fazer todos os exercícios e, qualquer dúvida, chame o seu instrutor.

**Observação:** Salve os exercícios. Se você precisar de orientação de como localizar sua pasta, converse com seu instrutor para que ele lhe crie uma ou oriente onde a mesma se encontra.

### Exercício 1:

Um \_\_\_\_\_ tem como finalidade manter a energia elétrica estável.

### Exercício 2:

O No-break tem como finalidade manter o computador ligado em caso de queda de luz, através de uma \_\_\_\_\_.

### Exercício 3:

Podemos classificar o Word e o Excel como um software de \_\_\_\_\_.

### Exercício 4:

O Notebook é um dispositivo \_\_\_\_\_.

### Exercício 5:

Podemos fazer uma reunião, utilizando videoconferência e, para que as pessoas possam nos ver, utilizamos uma \_\_\_\_\_.

Bom, concluímos aqui os exercícios passo a passo, lembre-se, pratique, essa é a única maneira de aprender, refaça os exercícios e, qualquer dúvida, chame o instrutor.

Até a próxima aula!



CLIQUE AQUI  
PARA CONCLUIR