

Manual:

Como usar meu Computador de Baixo Custo?

Quais são as peças do meu kit aluno?

Olá! :)

Este manual vai te ajudar a montar o seu computador, para que você possa utilizar durante as aulas. Então pegue uma das caixinhas com os dispositivos e **vamos nessa!**

Mas, afinal, o que é um Computador Baixo Custo?

É um computador igual aos que você já deve conhecer, com a diferença de que ele é menor, portátil e "montável"!

O mais legal é que a maioria das peças são reutilizáveis, e, pensando no meio ambiente, com esses computadores, conseguimos reduzir o lixo eletrônico do planeta! :)

As peças que você está vendo nele existem em qualquer outro computador, sabia? Mas em computadores comuns você não consegue ver essas diferentes partes porque elas estão sempre cobertas com uma capa protetora.

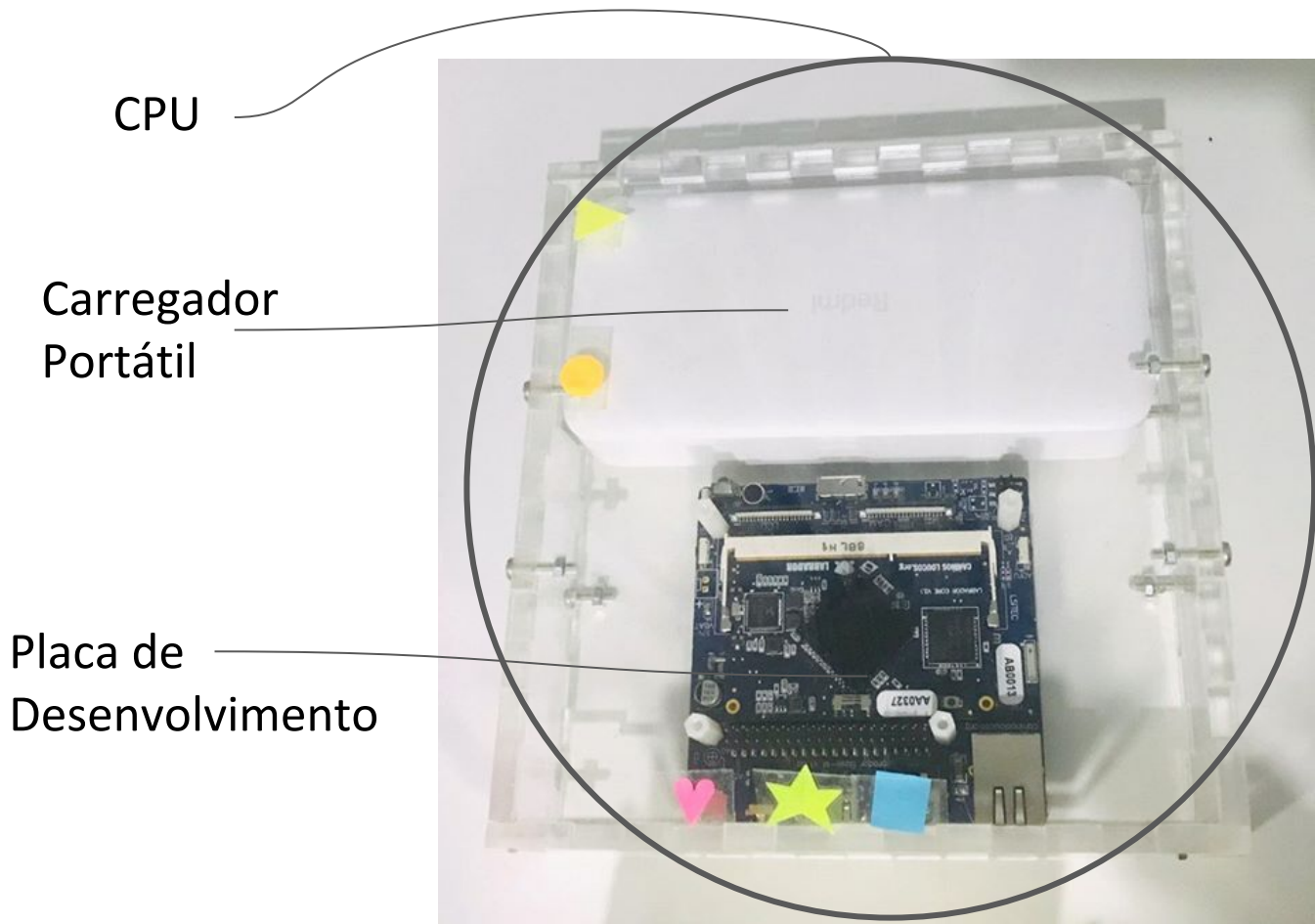
Nesse kit, você pode ver cada parte, conectar e entender o que cada uma faz.

Vamos lá?

1. O que são cada uma dessas peças?

Nas próximas páginas, você vai
conhecer e entender cada um dos
componentes que fazem parte do kit
que você recebeu.

● CPU



Esta é a CPU do nosso kit. É por conta dela que toda a mágica acontece!

É ela que nos permite fazer contas, navegar na internet, jogar um jogo e fazer muitas outras coisas.

Para que funcione, e para que você consiga usar o computador, será necessário conectar alguns fios na CPU.

● Placa de Desenvolvimento



A placa de desenvolvimento é o coração do computador.

Ela armazena todos os materiais que você irá acessar e é com ela que você poderá fazer diversas tarefas.

Ela recebe palavras e números do teclado e do mouse e envia imagens para o monitor.

Para funcionar, precisa receber energia, por isso, sempre que você for utilizá-la, será necessário conectá-la na tomada ou em um carregador portátil.

- Carregador Portátil



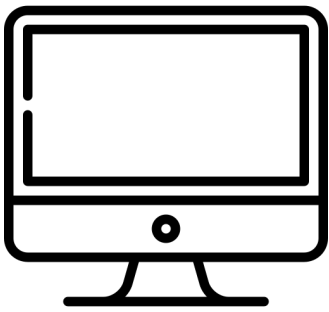
O carregador portátil serve para fornecer energia para as diferentes partes do nosso computador.

Sem ele, o computador não teria energia, a não ser que estivesse ligado na tomadas.

No nosso computador, ele irá fornecer energia para a placa de desenvolvimento e para o monitor.

Os demais componentes receberão energia diretamente da placa de desenvolvimento, que age como um canal, levando energia do carregador portátil para o teclado e para o mouse.

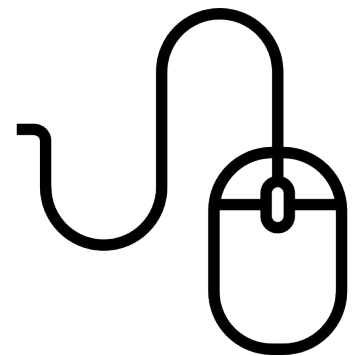
● Monitor



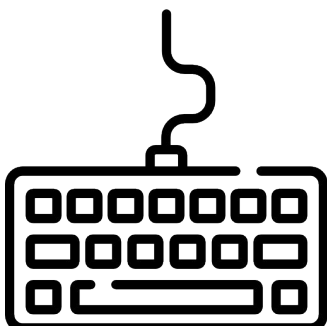
O monitor mostra para você o que está acontecendo no computador, assim. Com ele, nós podemos ver o que estamos fazendo e como o computador está respondendo às tarefas.

● Mouse

Com o mouse é possível selecionar e arrastar os objetos que estão sendo mostrados pelo monitor. Ele possui sempre três teclas principais: a esquerda, serve para selecionar e arrastar os objetos; a direita serve para ver as opções de tarefas que podem ser realizadas em um objeto (como copiar e colar) e uma rodinha que serve para subir ou descer o conteúdo de uma janela.



● Teclado



Com o teclado é possível escrever palavras ou números, navegar por opções em uma lista e acessar alguns comandos específicos do computador. Nele, há diversas teclas e muitas delas realizam atividades que vão além de apenas escrever.

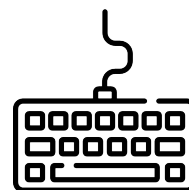
2. Como montar meu computador?

Para que você possa utilizar o computador, você precisa, primeiro, **conectar todos as partes**. Cada parte possui entradas e saídas e elas tem lugares corretos para serem conectados e funcionarem bem.

Para começar, coloque a CPU posicionada para cima, como mostra a imagem a seguir:



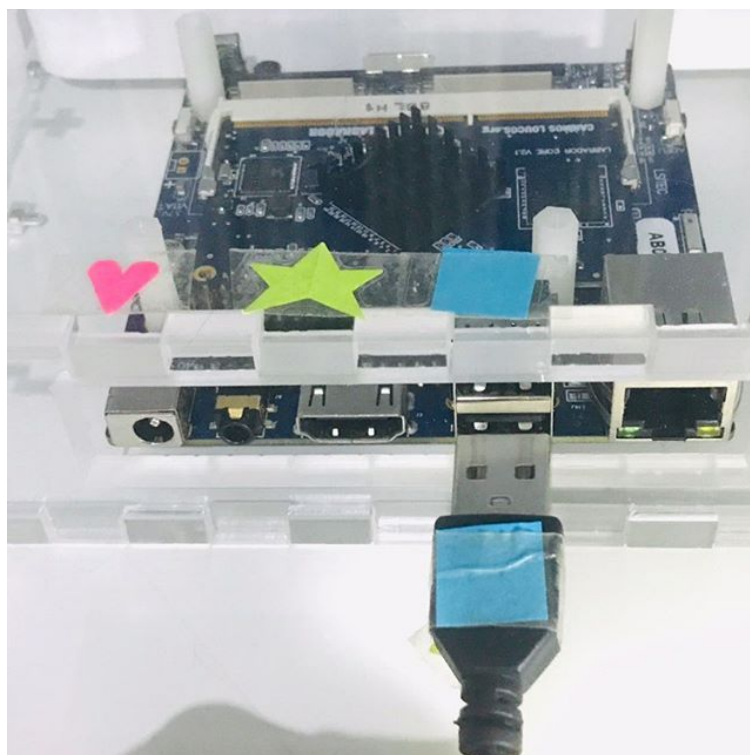
1. Conectando o teclado



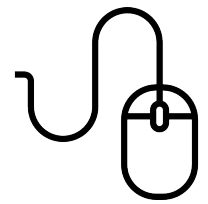
Pegue o fio que vem do teclado e conecte na entrada USB.

Se você não souber o que é uma entrada USB, não tem problema: para facilitar, colocamos um **quadrado azul** nessa entrada e o mesmo **quadrado azul** no fio do teclado que você precisa conectar à ela - como está na imagem abaixo.

Para tudo encaixar direitinho, o quadrado azul do conector (essa pecinha que está no fim do fio do teclado) precisa estar virado para cima.

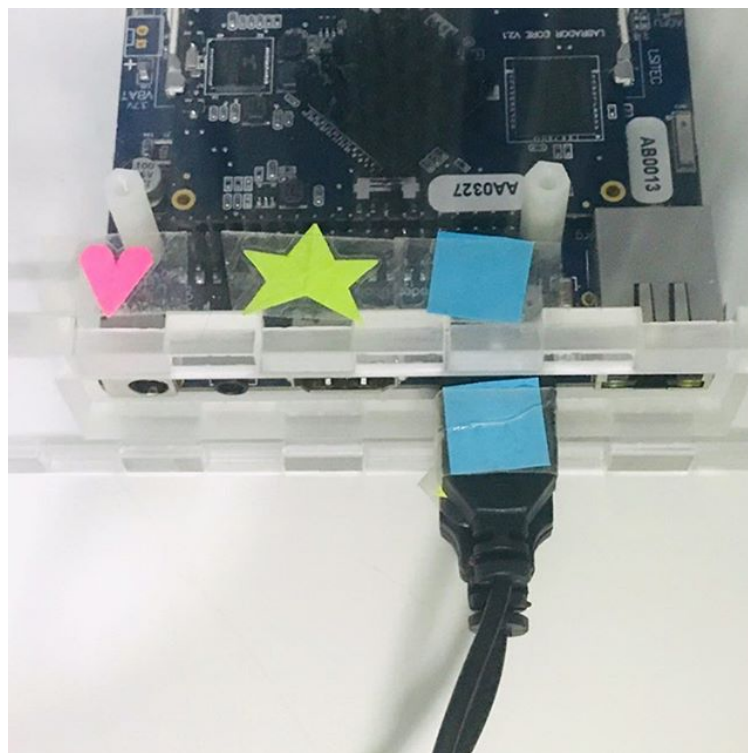


2. Conectando o mouse



Para conectar o mouse, é só repetir o que você fez para o teclado: pegar o fio que sai do mouse (identificado com quadrado azul), e conectar na entrada USB (também identificada com o quadrado azul).

O o quadrado azul do conector também precisa estar virado para cima para poder ser encaixado na entrada, como mostra a imagem a seguir:

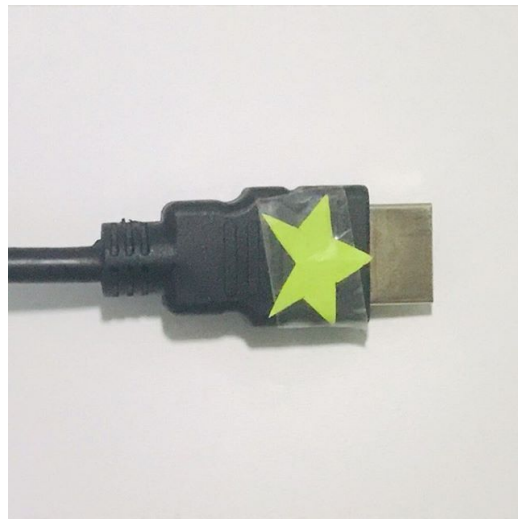


3. Conectando o monitor

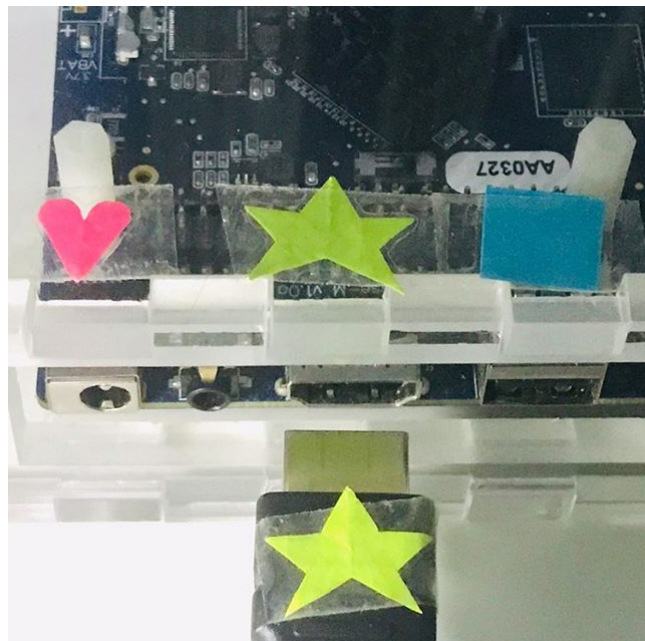


Para que as imagens sejam exibidas no monitor, é necessário conectá-lo na placa de desenvolvimento.

Para isso, pegue os dois fios que saem do monitor e verifique qual tem uma **estrela verde**, como mostra a imagem a seguir:



Ao encontrar este conector, insira-o com a estrela verde para cima, na entrada que também tem uma estrela verde, como na imagem a seguir:

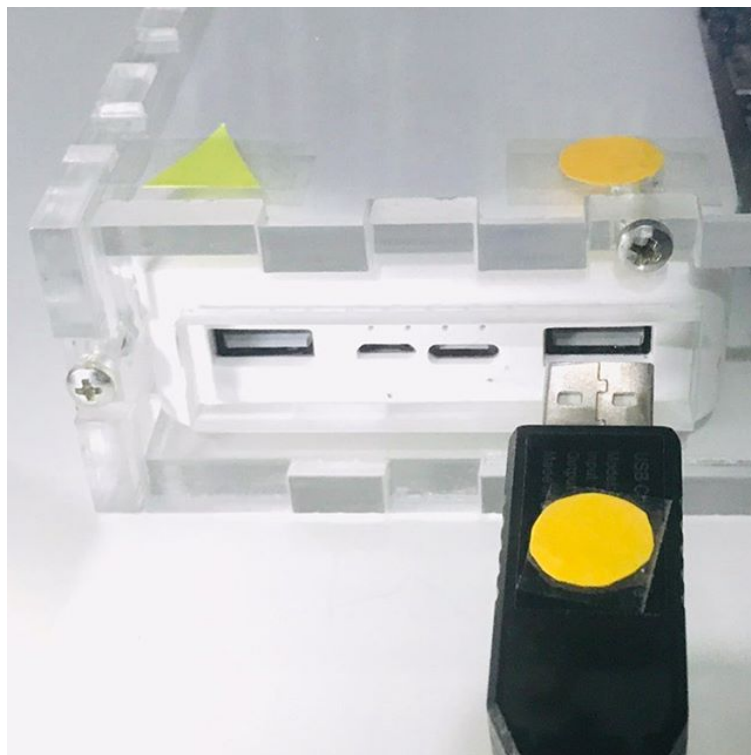


3. Conectando o monitor



Agora pegue o outro cabo do monitor e insira o conector do cabo com um **triângulo amarelo** na entrada com o mesmo desenho no carregador portátil.

Antes de inserir confira se o triângulo amarelo do conector está virado para cima, como mostra a imagem a seguir:

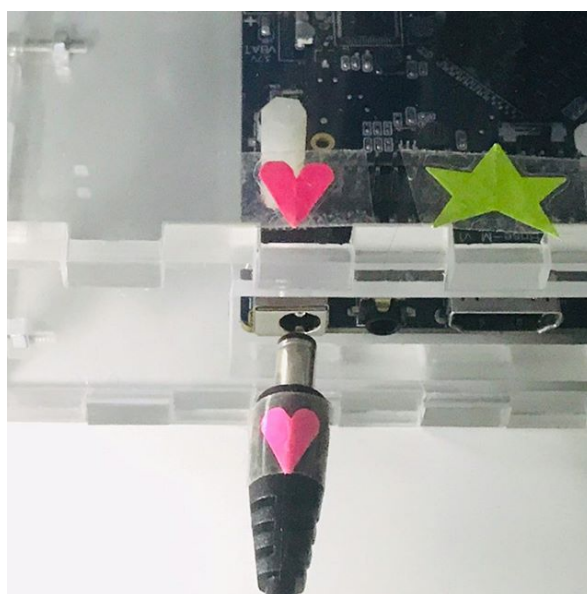


4. Conectando a Placa de Desenvolvimento ao Carregador Portátil

Quando todos os dispositivos estiverem conectados, como foi mostrado nos passos anteriores, é o momento de conectar a placa de desenvolvimento na energia, e ligá-la.

Para isso, pegue o cabo que possui um conector redondo, e que está identificado com um coração rosa em uma de suas pontas, e com uma bolinha laranja no conector, na outra ponta.

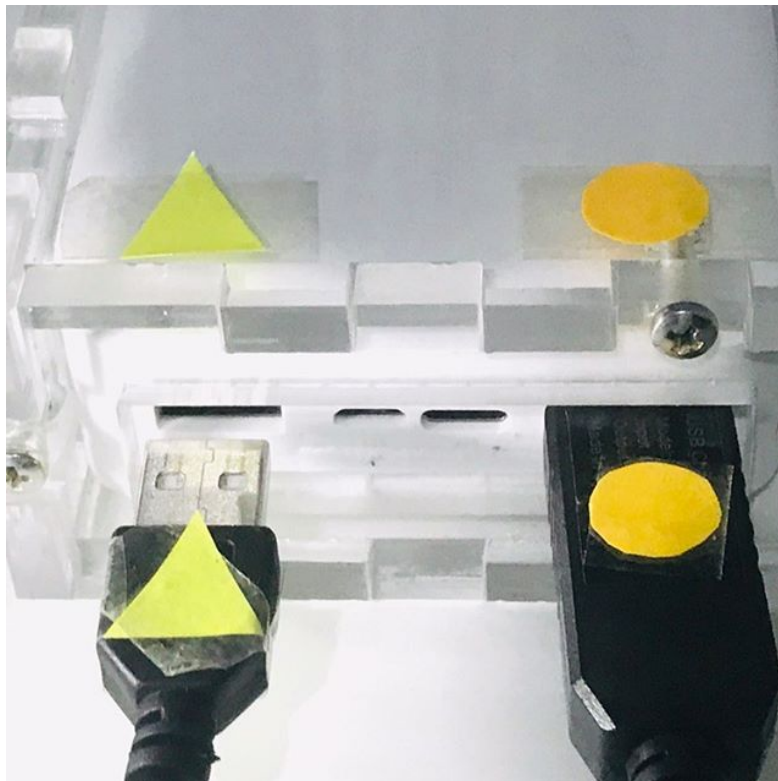
Insira o conector com coração rosa na entrada que também possui um coração rosa da placa de desenvolvimento, como mostra a imagem a seguir:



4. Conectando a Placa de Desenvolvimento ao Carregador Portátil

Agora insira o conector com bolinha laranja da outra ponta do fio na entrada com bolinha laranja do carregador portátil.

Antes de inserir, tenha certeza que a bolinha laranja do conector está virada para cima, como mostra a imagem a seguir:



Ufa, pronto! :)

Agora todos os componentes estão conectados e a placa de desenvolvimento está iniciando automaticamente.

Se tudo estiver conectado certinho, em alguns instantes uma imagem aparecerá no monitor e então você poderá digitar com o teclado e utilizar o mouse.