# Hardware PC 1

## Základní deska (MB)

Chipset – slouží ke komunikaci a tokem dat mezi procesorem, pamětí a periferiemi. Jsou uzpůsobeny pro jednotlivé rodiny procesorů. příkladem může být má základová deska, ta má chipset B450 s AM4 socketem

Formáty – slouží k rozpoznání velikostí základových desek a vhodného zvolení příslušné počítačové case. V dnešní době se standartní MB dělí na ATX, micro-ATX a mini-ATX. Speciálním typem je třeba eATX, ta slouží jak deska pro některé servery.

Patice – Identifikuje rodinu procesoru, která pasuje pro danou MB. Jednotlivé patice nejsou kompatibilní s ostatními rodinami procesorů či jinými značkami. Příkladem může být, že procesor od Intelu není možné vložit do AMD patice AM4 a zároveň do této patice není možné vložit procesor TR4.

Konektory PC – Pomocí těchto konektorů se připojují počítačové periferie. Nejznámějším konektorem je nejspíše USB, na standartních PC a noteboocích je povětšinou ve formátu USB-A, či USB-C. Toto rozhraní slouží zejména pro připojení periferií, či v případě USB-C též i napájení.

Pro připojení obrazu dnes slouží dva hlavní porty HDMI a DPort, starší a méně využívané varianty jsou například VGA či DVA port.

Zvuk se přenáší pomocí portu 3,5 mm TRS Connector, přes něj se dá připojit zvukové zařízení, které zvuk přijímá či odesílá.

Pro připojení k internetu v dnešní době slouží konektor RJ-45, jeho přenosová rychlost v kategorii CAT8 dosahuje až 30Gbps

## Procesory

Typy – microprocesor

Doplnit / zeptat se na to jaké řazení mám vzít. Značka či dělení.

Základní parametry – mezi základní parametry patří rychlost procesoru, určuje se v GHz, počet jader a vláken, velikost vyrovnávací cashe, socket a TDP

RISC/CISC – typy procesorů, které vznikly v druhé polovině 20. stol.

procesor s velkou sadou strojových instrukcí. Důvodem jejich vzniku je zpětná kompatibilita, tedy instrukce u nových modelů se pouze přidávají ale neruší.

Pipeline – zřetězené zpracování strojových instrukcí. Jde tedy o spojení jednotlivých kroků instrukce do jednoho celkového cyklu.

Chladiče – slouží k odvádění tepla od procesoru. Dělí se na aktivní a pasivní chladiče. Každá patice má své vlastní uchycení chladiče. Mezi procesorem a chladičem je teplovodivá pasta, která slouží ke správnému přenosu tepla z procesoru na chladič.

## Paměťové moduly

Typy – SIMM – nejstarší typ paměťových modulů, rozděloval se na 30 72 pin

DIMM – SDRAM,DDR – DDR4

SO – DIMM – DIMM ve variantě pro notebooky

Kapacita – jednotky v bitech, první PC kapacita okolo 1MB, dnes již jeden paměťový modul okolo 8GB

FSB – rychlost přenosu dat na sběrnici, udává se v MHz, dnes okolo 3200 MHz

Přenosová rychlost – počet přenesených bite za sec (MB/s)

CAS Latency – udává prodlevu mezi čtením a zápisem, nabývá hodnot od CL2 do CL8

ECC – (Error Correction Mode), paměť je schopna opravit jednobitové chyby a detekovat dvoubitové, použití v přístrojích které potřebují vyšší bezpečnost např servery

## Sběrnice

ISA - nejstarší, přenosová rychlost <16 Mb/s

VL – BUS – rozšíření sběrnice ISA o signály procesoru 486, použití zejména u grafických a řadiče pevných disků

PCI – šířka sběrnice 32 bitů, patří mezi nejrozšířenější typy sběrnic, podporuje technologii plug and play, další varianty jsou 2.1, 2.2, 2.3, 3.0, PCI -X, PCI-X – 2.0,

AGP – sloužila poze pro připojení grafických karet, dvojnásobná přenosová rychlost než u PCI

PCI – E – nejnovější varianta sběrnice pro PC, využívá sérového přenosu,

## Grafická karta

slouží k zobrazení grafického výstupu počítače

Jádro grafické karty slouží k složitým matematickým výpočtům, používá se třeba pro AI Training nebo těžbu kryptoměn. Paměť grafických karet se nazývá VRAM.

# Hardware 2

## HDD

slouží k ukládání dat na PC. Je pomalejší než SSD disky a to několikanásobně. Velikost uložiště je povětšinou v řádu TB, jejich maximální velikosti se pohybují v řádu TB až desítek TB. Rychlost otáček vnitřních disků se udává v RPm. Rychlost zápisu / čtení, tato rychlost se udává v MB/s. Dalšími parametry jsou hlučnost (db), velikost disku (palce), spotřeba a rozhraní pro připojení (nejčastěji SATA)

Konsturukce – celý disk se skládá z destiček, které se otáčí. Mezi těmito destičkami jsou zápisové hlavy, které za pomocí magnetismu „zapisují“ na povrch těchto destiček.

## SSD

Stejně jako HDD slouží k ukládání dat na počítač. Oproti HDD jsou ale rychlejší v zápisu/čtení, jsou odolnější, jsou kompaktnější. Nevýhodou může pro někoho být cena, která je povětšinou dvojnásobek ceny za HDD se stejnou kapacitou a že mají nižší životnost.

U těchto disků se určují stejné parametry jako u HDD, až na rychlost otáčení disků, jelikož SSD disky používají jinou technologii.

## Souborové systémy

Na discích se používají tzv. souborové systémy. Tyto souborové systémy slouží k organizování dat v operačním systému. Každý operační systém má svůj vlastní souborový systém. Např windows používá souborový systém NTFS, kdežto linux používá ext4, ext3 a mnoho dalších. NTFS je pro ostatní systémy nečitelný, naopak třeba ext4 je čitelná jak pro windows, tak i pro linux a další operační systémy. Souborový systém na disku je možný změnit přes formátování disku a nastavení příslušného souborového systému.

## Rozhraní připojení disků

Disky se připojují různými typy připojení. Tyto typy připojení se mohou lišit v rychlostech přenosu dat, jejich velikosti a možnosti připojit různé typy disků. Dvě nejpoužívanější rozhraní dnešní doby jsou SATA a M2 slot. Pomocí SATA rozhraní je možné připojit „plotnové“ disky, které jsou umístěny mimo základovou desku. M2 slot se používá k připojení M2 ssd disků, či NVME disků. Oba tyto typy disků jsou umístěny přímo na základovou desku, proto dosahují nejvyšších rychlostí.

## Mechanické jednotky

Dnes jsou již pouhou nevyužívanou historií. Dříve mechanické jednotky sloužily jako rozhraní, přes které se připojuje nějaké záznamové medium. Mezi tato média patřily do nedávna například DVD či CD, či staré a již málo využívané disketové mechaniky. Tato média dosahovala velikostí od jednotek MB až po jednotky GB. Nejvyšší velikosti měly zejména DVD, jelikož na ně se ukládaly filmy, či crackovaly hry.

Konstrukce optické mechaniky. Optická mechaniky se skládá zejména z laserové hlavy, která slouží k čtení a zápisu, a otočného motorku, ten slouží k otáčení disku a tedy k umožnění z něho číst či na něj zapisovat.

# Externí zařízení 1

## Monitory

Zařízení, která slouží k zobrazování grafického výstupu počítače. Nejstarším typem monitorů byly tzv. CRT monitory. Tyto monitory fungovaly na principu vysílání elektronů. Uvnitř CRT monitoru byly tři elektronové vysílače, ty vysílaly proudy elektronů o různé intenzitě. Jakmile elektrony dopadly na vrstvu z luminoforu, tato vrstva se zbarvila na barvu, která se určovala dle intenzity záření. Tímto způsobem se obrazovka vykreslovala řádek po řádku. Novějším typem monitoru jsou tzv LCD displaye. Ty fungují tak že pixely seřazené před zdrojem světla jsou osvětlovány. Samotné pixely se skládají z molekul tekutých krystalů mezi dvěma filtry. Podle natočení krystalů v pixelu se kontroluje množství vydávaného světla u pixelu. Barevné pixely se dělají tak že každý pixel má další tři subpixely a jejich svítivost lze kontrolovat nezávisle na ostatních subpixelech, díky tomu lze vytvářet barevné kombinace. Dnes se využívá hlavně varianta aktivních TFT displayů, tam patří třeba IPS a TN panely.

## Parametry

(Parametry dnešních monitorů)

Velikost monitorů se určuje v palcích a určuje velikost úhlopříčky monitoru. Standartní velikostí je 24“. Další, co se určuje u velikosti je poměr stran, standardem je 16:9, ale díky širokoúhlým monitorům se začíná brát i jako standart 32:9.

Rozlišení monitorů začíná povětšinou na 1080p, tedy fullHD rozlišení. Donedávna to bylo HD rozlišení, tedy 720p. Pomalu ale FHD vytlačuje tzv 2 a 4k, které vypadají lépe. Rozlišení monitorů určuje, kolik pixelů se na šířu/výšku vejde do monitoru.

Mezi hlavní vlastnosti monitoru patři obnovovací frekvence, ta určuje kolikrát za sekundu je monitor schopný překreslit obraz. Dnešním standardem je 60Hz, ale i tato obnovovací frekvence je vytlačována 144Hz. Dalšími podstatnými parametry jsou jas(jaký maximální jas může monitor mít), kontrast(rozdíl mezi nejtmavší černou a nejsvětlejší bílou) a barevná hloubka(jak dobře zobrazuje monitor barevné přechody, minimum 8bit optimum 10bit).

## Způsoby připojení

Monitory se připojují ke grafické kartě, není možné připojit monitor k počítači, aniž by počítač měl dedikovanou či integrovanou kartu. Dříve se monitory připojovaly pomocí DVI a VGA portu. Dnes je nahradily zejména porty HDMI a DisplayPort.

## Dataprojektory

Slouží k zobrazení obrazu na velkou plochu, není nutné, aby plocha byla rovná.

LCD – Ze zdroje světla putuje bílé světlo na zrcadla. Tyto zrcadla odrazí již světlo rozdělené na tři základní barvy. Následně dopadají tyto paprsky na vlastní display z tekutých krystalů. Tedy z toho vznikají tři obrazy každý v jiné barvě, ty se následně spojí dohromady a promítají

DLP – Ze zdroje světla putuje světlo skrz barevnou kuličkou. Dále pokračuje skrz čočku až na tzv DMD čip, ten je následně vysílán skrz objektiv na plátno

## Dotykové displaye

Slouží k ovládání přístroje skrze dotyk na obrazovce. Dříve tato technologie byla řešena pomocí resistivních displayů. Tento způsob fungoval na principu toho že pokud se něco dotklo displaye tak se spojily dvě kovové destičky a to vytvořilo signál dotyku. Dnes se používá tzv kapacitních displayů, ty fungují na principu vodivosti, kdy je potřeba aby se displaye dotýkalo něco vodivého, to nadále přeruší obvod a lokace dotyku je poslána k řadiči