

Çalma mantn kavramak için öncelikle bilgisayarın bir ii nasıl yaptn ve bilgisayarın parçaların incelemek gerekir.Bilgisayar bir ii,komutu 3 aamada gerçekleştirir.Bilgi giriİ Bilginin ilenmesi Bilgi Çk Bu durumu örneklerle inceleyelim.Örnek 1: CD içerisindeki bir word dosyasın yazıcıdan yazdırmak için u ilemler gerçekleştirir.Giri: CD'deki word dosyası bilgisayar tarafından okunur.Ilem: Okunan bilgi bilgi ilemci tarafından yazıcıya anlayaca ekle çevrilir.Çk: Son olarak çevrilen bilgi çıktı olarak yazıcıya gönderilir.Örnek 2: Sabit diskteki resim dosyasın Paint ile düzenleyip CD'ye yazdırmak için u ilemler gerçekleştirir.Giri: Sabit diskteki resim dosyası bilgisayar tarafından okunur.Ilem: Okunan resim Paint'e aktarılır ve düzenlenir.Çk: Son olarak düzenlenen resim çıktı olarak CD'ye gönderilir.Bilgi giriİ, bilginin ilenmesi ve bilgi çıkı sırasında kullanılan bilgisayar parçaların yapıtları ie göre 5 gruba ayrabiliriz.Girdi Üniteleri: Bilgilerin bilgisayara aktarılmasını sağlar. Örnein: Klavye, fare, tarayıcı, kamera ya da mikrofon.Merkezi Ilem Birimi: Veriyi ilemeyi sağlar. Bilgisayardaki sadece 1 tane merkezi ilem birimi vardır, o da ilemcidir.Çıkı Üniteleri: Iemcinin çıkan sonuçları dışarı aktarabilmesini sağlar. Örnein: Monitör, yazıcı, sürücüler ya da hoparlör.Hafıza Birimi: Bilgisayar tarafından ilenecek bilgileri, programları depolamayı sağlar. Örnein: Ram bellek, sabit disk, CD ya da DVD.Veriyolu: Bilgisayarda, bir birimden diğeriye veri aktarmak için veriyollar kullanılır. Örnein: Klavyeden başlan bir tuşun bilgisi ilemciye veriyolu vasıtasıyla iletilir.Bilgilerin alınması,ilenmesi ve çıktı olarak istenilen yere gönderilmesi ilemcinin yönetiminde gerçekleştirir. Iemciyi yöneten şey ise programdaki komutlardır.Peki nedir bu komutlar: Bu komutlar 0 ve 1'lerden oluşur sayı dizileridir. Her bir komutun ilemcide yaptığı bir iş vardır. Ve bu 0-1'ler bizim istediğimiz sırada çalıştığında bir iş gerçekleştirir. Bu komutların bütününe ise program, yazılım deriz. Yazılım bilgisayarda bir iş yapan komutların bütünüdür. Biz bir yazılım bilgisayardaki simgesine tıklayarak çalıştırmızda aslında yaptığımız şey yazılımındaki kodları hafızaya yüklemektir. Bu yüklenen kodlar ise sırada geldiğinde çalışarak program yürütürler ve program ne için tasarlanmışsa o iş yaparlar. Örnein bilgisayarda müzik dinlemek, oyun oynamak, vs.