

Çalma mantn kavramak için öncelikle bilgisayarın bir ii nasıl yaptn ve bilgisayarın parçaların incelemek gerekir.Bilgisayar bir ii,komutu 3 aamada gerçekletirir.Bilgi giriİBilginin ilenmesiBilgi ÇkBu durumu örneklerle inceleyelim.Örnek 1: CD içerisindeki bir word dosyasın yazıdan yazdırmak için u ilemler gerçekleir.Giri: CD'deki word dosyas bilgisayar tarafından okunur.lcm: Okunan bilgi bilgi ilemci tarafından yazıcnı anlayaca ekle çevrilir.Çk: Son olarak çevrilen bilgi çkt olarak yazıcıya gönderilir.Örnek 2: Sabit diskteki resim dosyasın Paint ile düzenleyip CD'ye yazdırmak için u ilemler gerçekleir.Giri: Sabit diskteki resim dosyas bilgisayar tarafından okunur.lcm: Okunan resim Paint'e aktarılır ve düzenlenir.Çk: Son olarak düzenlenen resim çkt olarak CD'ye gönderilir.Bilgi giriİ, bilginin ilenmesi ve bilgi çk sırasnda kullanılan bilgisayar parçaların yapıtları ie göre 5 gruba ayrabiliriz.Girdi Üniteleri: Bilgilerin bilgisayara aktarılmasını sağlar. Örnek: Klavye, fare, tarayıcı, kamera ya da mikrofon.Merkezi lcm Birimi: Veriyi ilemeyi sağlar. Bilgisayardaki sadece 1 tane merkezi lcm birimi vardır, o da ilemci'dir.Çkt Üniteleri: lcmcinin çıkan sonuçları dışarı aktarabilmesini sağlar. Örnek: Monitör, yazıcı, sürücüler ya da hoparlör.Hafıza Birimi: Bilgisayar tarafından ilenecek bilgileri, programları depolamayı sağlar. Örnek: Ram bellek, sabit disk, CD ya da DVD.Veriyolu: Bilgisayarda, bir birimden diğeriye veri aktarmak için veriyollar kullanılır. Örnek: Klavyeden başlan bir tuşun bilgisi ilemciye veriyolu vasıtasıyla iletilir.Bilgilerin alınması,ilenmesi ve çkt olarak istenilen yere gönderilmesi lcmcinin yönetiminde gerçekleir. lcmciyi yöneten şey ise programdaki komutlardır.Peki nedir bu komutlar: Bu komutlar 0 ve 1'lerden oluşur say dizileridir. Her bir komutun lcmcide yapıtları bir i vardır. Ve bu 0-1'ler bizim istediğimiz sıradaki yapıtlarında bir ii gerçekletirir. Bu komutların bütününe ise program, yazılım deriz. Yazılım bilgisayarda bir ii yapan komutlar bütünüdür. Biz bir yazılım bilgisayardaki simgesine tıklayarak çalıştırmızda aslında yapıtlmız şey yazılım içindeki kodları hafızaya yüklemektir. Bu yüklenen kodlar ise sırası geldiğinde çalışarak program yürütürler ve program ne için tasarlanmışsa o ii yaparlar. Örnek bilgisayarında müzik dinlemek, oyun oynamak, vs.