

Çalma mantn kavramak için öncelikle bilgisayarın bir ii nasıl yaptn ve bilgisayarın parçaların incelemek gerekir.Bilgisayar bir ii,komutu 3 aamada gerçekletirir.Bilgi giriİ Bilginin ilenmesi Bilgi Çk Bu durumu örneklerle inceleyelim.Örnek 1: CD içerisindeki bir word dosyasın yazcdan yazdrmak için u ilemler gerçekleir.Giri: CD'deki word dosyas bilgisayar tarafından okunur.Iem: Okunan bilgi bilgi ilemci tarafından yazcnn anlayaca ekle çevrilir.Çk: Son olarak çevrilen bilgi çkt olarak yazcya gönderilir.Örnek 2: Sabit diskteki resim dosyasın Paint ile düzenleyip CD'ye yazdrmak için u ilemler gerçekleir.Giri: Sabit diskteki resim dosyas bilgisayar tarafından okunur.Iem: Okunan resim Paint'e aktarlr ve düzenlenir.Çk: Son olarak düzenlenen resim çkt olarak CD'ye gönderilir.Bilgi giriİ, bilginin ilenmesi ve bilgi çk srasında kullanılan bilgisayar parçaların yaptklar ie göre 5 gruba ayrabiliriz.Girdi Üniteleri: Bilgilerin bilgisayara aktarılmasını salar. Örnein: Klavye, fare, tarayc, kamera ya da mikrofön.Merkezi Iem Birimi: Veriyi ilemeyi salar. Bilgisayardaki sadece 1 tane merkezi Iem birimi vardır, o da ilemcidir.Çkt Üniteleri: Iemcinin çıkan sonuçları dar aktarabilmesini salar. Örnein: Monitör, yazc, sürücüler ya da hoparlör.Hafza Birimi: Bilgisayar tarafından ilenecek bilgileri, programlar depolamay salar. Örnein: Ram bellek, sabit disk, CD ya da DVD.Veriyolu: Bilgisayarda, bir birimden diğesine veri aktarmak için veriyollar kullanlr. Örnein: Klavyeden başlan bir tuun bilgisi ilemciye veriyolu vastasıyla iletilir.Bigilerin alınması,ilenmesi ve çkt olarak istenilen yere gönderilmesi ilemcinin yönetiminde gerçekleir. Iemciyi yöneten ey ise programdaki komutlardır.Peki nedir bu komutlar: Bu komutlar 0 ve 1'lerden olumu say dizileridir. Her bir komutun ilemcide yapt bir i vardır. Ve bu 0-1'ler bizim istediimiz sırada çalıştrldnda bir ii gerçekletirir. Bu komutların bütününe ise program, yazlm deriz. Yazlm bilgisayarda bir ii yapan komutlar bütünüdür. Biz bir yazlm bilgisayardaki simgesine tıklayarak çalıştrdımızda aslında yaptmız ey yazlmın içindeki kodlar hafzaya yüklemektir. Bu yüklenen kodlar ise sıras geldiğinde çalışarak program yürütürler ve program ne için tasarlanırsa o ii yaparlar. Örnein bilgisayarda müzik dinlemek, oyun oynamak, vs.