

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.lcm: 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.lcm: 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 aktarılmasn salar. Örnein: Klavye, fare, tarayc, kamera ya da mikrofon.Merkezi lcm Birimi: Veriyi ilemeyi salar. Bilgisayardaki sadece 1 tane merkezi lcm birimi vardır, o da ilemci dir.Çkt Üniteleri: lcmcinin çıkan sonuçlar 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 dierine veri aktarmak için veriyollar kullanlr. Örnein: Klavyeden basılan bir tuun bilgisi ilemciye veriyolu vastasya iletilir.Bilgilerin alınması,ilenmesi ve çkt olarak istenilen yere gönderilmesi lcmcinin yönetiminde gerçekleir. lcmciyi yöneten ey ise programdaki komutlardır.Peki nedir bu komutlar: Bu komutlar 0 ve 1'lerden olumu say dizileridir. Her bir komutun lcmcide yapt bir i vardır. Ve bu 0-1'ler bizim istediimiz srada çaltrldnda bir ii gerçekletirir. Bu komutların bütününe ise program, yazlm deriz. Yazlm bilgisayarda bir ii yapan komutlar bütünüdür. Biz bir yazlm bilgisayardaki simgesine tıklayarak çaltrdmızda aslında yaptmız ey yazlmın içindeki kodlar hafzaya yüklemektir. Bu yüklenen kodlar ise sras geldiinde çalarak program yürütürler ve program ne için tasarlanmsa o ii yaparlar. Örnein bilgisayarda müzik dinlemek, oyun oynamak, vs.