

LESSON 17 : SOME COMMON COMPUTER INPUT DEVICES

Barcode reader

/ 'bɑː,kəʊd / / 'rɪdə /

Máy đọc mã vạch

a hardware peripheral designed to 'scan' products into an inventory tracking system.

Một thiết bị ngoại vi phần cứng được thiết kế để 'quét' các sản phẩm vào hệ thống theo dõi hàng tồn kho.

Harry ran into trouble while taking inventory because he forgot to charge his barcode reader.

Harry đã gặp rắc rối khi lấy hàng tồn kho vì anh ấy quên sạc máy đọc mã vạch của mình.

Click

/kɪk/

Nhấp chuột

To press and release the primary (left-side) mouse button

Cách nhấn và thả nút chuột chính (bên trái)

The screen prompt read "Click the button to continue."

Màn hình nhắc có nội dung "Nhấp vào nút để tiếp tục."

Double-click

/ˈdʌbəl-/ - /klɪk/

Nhấp 2 lần

To depress and release the left mouse button twice in quick succession

Nhấn và nhả nhanh nút chuột trái hai lần liên tiếp

The Macintosh user did not know that in order to open a file in Windows you need to double-click it.

Người dùng Macintosh không biết rằng để mở một tệp trong Windows, bạn cần phải nhấp đúp vào tệp đó.

Fingerprint reader

/'fɪŋgəˌprɪnt/ /'rɪdəː/

Độc dấu vân tay

a device which forms a digitised image of a human finger print for the purpose of biometric authentication.

Một thiết bị tạo thành hình ảnh số hóa của dấu tay người nhằm mục đích xác thực sinh trắc học.

The security firm was so tired of people choosing weak passwords that they installed fingerprint readers to increase the security of their systems.

Công ty bảo mật đã quá mệt mỏi với việc mọi người chọn mật khẩu yếu nên họ đã cài đặt đầu đọc dấu vân tay để tăng tính bảo mật cho hệ thống của họ.

Graphics tablet

/'græfɪks/ /'tæblət/

Máy tính bảng đồ họa

an input device or mouse alternative using a sensitive rectangular surface and a stylus

Thiết bị đầu vào hoặc chuột thay thế sử dụng màn hình chữ nhật cảm ứng và bút cảm ứng

The graphic designer sometimes used a graphics tablet in addition to a mouse.

Các nhà thiết kế đồ họa đôi khi sử dụng một máy tính bảng đồ họa ngoài một con chuột.

Input device

/'ɪn.pʊt/ /dɪ'vaɪs/

Thiết bị đầu vào

any peripheral used primarily to enter data into a computer

Bất kỳ thiết bị ngoại vi nào được sử dụng chủ yếu để nhập dữ liệu vào máy tính

The mouse and the keyboard are two examples of common input devices.

Chuột và bàn phím là hai ví dụ về các thiết bị đầu vào phổ biến.

Joystick

/ˈdʒɔɪ.stɪk/

Cần điều khiển

an input device with a vertical rod mounted on a base used to control pointing devices or on-screen objects; normally with one or more buttons

Thiết bị đầu vào có thanh dọc gắn trên đế dùng để điều khiển các thiết bị trỏ hoặc các đối tượng trên màn hình; thông thường với một hoặc nhiều nút

The man used a joystick to control the airplane in the flight simulation.

Người đàn ông sử dụng cần điều khiển để điều khiển máy bay trong mô phỏng chuyến bay.

Light pen

/laɪt/ /pen/

Bút cảm quang

an input device using a light-sensitive pen shaped handle which can be used to draw on the computer screen

Thiết bị đầu vào sử dụng tay cầm hình cây bút nhạy sáng có thể được sử dụng để vẽ trên màn hình máy tính

Before the mouse became available, some older computers used light pens to increase interactivity.

Trước khi có chuột, một số máy tính cũ đã sử dụng bút cảm quang để tăng khả năng tương tác.

Microphone

/ˈmaɪkrəˌfoʊn/

Thiết bị cảm biến thực hiện chuyển đổi âm thanh sang tín hiệu điện

a hardware device plugged into a computer's sound card optimized for voice commands or other audio recording

Thiết bị phần cứng được cắm vào cổng kết nối âm thanh của máy tính được tối ưu hóa cho lệnh thoại hoặc ghi âm thanh khác

The handicapped woman used a microphone to dictate her Word documents instead of typing.

Người phụ nữ tật nguyền đã sử dụng micro để đọc các tài liệu Word của mình thay vì đánh máy.

Mouse

/maʊs/

Chuột

a handheld input device used to move an onscreen pointer by means of sliding on a flat surface

Thiết bị nhập liệu cầm tay được sử dụng để di chuyển con trỏ trên màn hình bằng cách trượt trên bề mặt phẳng

Before the invention of the mouse, the 'tab key' or 'arrow keys' were often used to navigate the screen.

Trước khi phát minh ra chuột, 'phím tab' hoặc 'phím mũi tên' thường được sử dụng để điều hướng màn hình.

Mouse pointer

/maʊs/ /'pɔɪntər/

Con trỏ chuột

A special icon (normally an arrow) which indicates the current location of the mouse on the desktop screen.

Một biểu tượng đặc biệt (thường là một mũi tên) cho biết vị trí hiện tại của con chuột trên màn hình máy tính để bàn.

The mouse pointer changes its shape at times, depending on the application being run and the task being performed.

Con trỏ chuột đôi khi thay đổi hình dạng của nó, tùy thuộc vào ứng dụng đang chạy và tác vụ đang được thực hiện.

OCR (optical character recognition)

/oʊ-si-ər/

Nhận dạng ký tự quang học

the ability of a computer to determine standard letters and numbers based on fuzzy logic

Khả năng của máy tính để xác định các chữ cái và số tiêu chuẩn dựa trên logic mờ

Instead of retyping the stack of documents, the secretary decided to use OCR technology to scan them.

Thay vì gõ lại chồng tài liệu, thư ký quyết định sử dụng công nghệ OCR để quét chúng.

Right-click

/raɪt/-/kɪk/

Nhấp chuột phải

to press the right-side mouse button

Nhấn nút phải chuột

Windows 95 was the first major operating system to popularize the right-click.

Windows 95 là hệ điều hành lớn đầu tiên phổ biến cách nhấp chuột phải.

Speech recognition

/spi:tʃ/ /ˌreɪkɪŋ'niʃən/

Nhận dạng giọng nói

the ability of a computer to convert spoken words from a user into usable data.

Khả năng máy tính chuyển đổi lời nói từ người dùng thành dữ liệu có thể sử dụng được.

The new phone system used speech recognition to help reduce the number of customer service representatives.

Hệ thống điện thoại mới đã sử dụng tính năng nhận dạng giọng nói để giúp giảm số lượng đại diện dịch vụ khách hàng.

Stylus

/ˈstaɪləs/

Bút cảm ứng

a part of an input device resembling a pen used to draw on the surface of a graphics tablet

Một phần của thiết bị đầu vào giống như một chiếc bút được sử dụng để vẽ trên bề mặt của máy tính bảng đồ họa

The man lost his stylus and thus could no longer enter text on his PDA until he replaced it.

Người đàn ông bị mất bút cảm ứng và do đó không thể nhập văn bản trên PDA của mình nữa cho đến khi anh ta thay thế nó.

Touchpad

/ 'tʌtʃ,pæd /

Bàn di chuột

an input device consisting of a sensitive rectangular area in which one uses a finger to move a cursor on a display.

Thiết bị đầu vào bao gồm một vùng hình chữ nhật cảm ứng trong đó thiết bị này sử dụng ngón tay để di chuyển con trỏ trên màn hình.

Laptops commonly include a built-in touchpad in addition to supporting a mouse.

Máy tính xách tay thường có bàn di chuột tích hợp bên cạnh việc hỗ trợ chuột.

Touchscreen

/ 'tʌtʃ,skrin /

Màn cảm ứng

a display that also acts as an input device by allowing a user to navigate a program by pressing specific locations of the screen.

Một màn hình cũng hoạt động như một thiết bị đầu vào bằng cách cho phép người dùng điều hướng một chương trình bằng cách nhấn vào các vị trí cụ thể của màn hình.

Most information kiosks in airports make use of touchscreens instead of keyboards or mice.

Hầu hết các ki-ốt thông tin ở các sân bay đều sử dụng màn hình cảm ứng thay vì bàn phím hoặc chuột.

Trackball

/ˈtrækˌbɔl/

Bi xoay

a pointing device consisting of a ball on top of a base that is rotated to move a cursor on the computer screen

Một thiết bị trỏ bao gồm một quả bóng trên đỉnh để được xoay để di chuyển con trỏ trên màn hình máy tính

The injured person used a trackball instead of a mouse to move the cursor.