

# Mouse, Teclado, Joystick, Gamepad, Microfone, WebCam e Leitor de Código de Barras

Prof. M.Sc. Fernando C. B. G. Santana

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI)  
<http://www.ifpi.edu.br>

# Mouse

- Os mouses surgiram com o lançamento do Apple Macintosh, em 1984, e desde então se tornaram indispensáveis principalmente em função da popularidade do Windows.
- Conhecido também por rato, trata-se de um periférico de entrada e disponibiliza cinco tipos de operações: movimento, clique, clique-duplo, arrastar e soltar.

# Mouse

- Alguns modelos de mouses:
  - Esfera
  - Trackball
  - Sem fio
  - Óptico / Laser

# Mouse

- Esfera – usa uma esfera interna para transmitir os movimentos com mais precisão.



# Mouse

- Trackball – é um mouse de cabeça para baixo, os movimentos são conseguidos usando-se o polegar diretamente na esfera.



# Mouse

- Sem fio – muito prático, envia as informações para uma base que se encarrega de passá-las para o computador.



# Mouse

- Óptico – não existe mais a esfera, agora o sistema óptico emite um feixe que lê a superfície, em que é detectado o movimento. São fabricados em duas técnicas: por LED e a Laser. O segundo é mais preciso, mas, também o mais caro. Estes dispositivos ópticos estão virando padrão.



# Teclado

- Sua principal função é atuar como um dispositivo de entrada.
- Por meio dele você pode digitar um documento, usar teclas de atalho, acessar menus, jogar e executar muitas outras tarefas.
- A maioria dos teclados possui entre 80 e 110 teclas, sendo teclas de digitação, teclado numérico, teclas de função e teclas de controle.





# Teclado



# Joystick

- Periférico utilizado em jogos, principalmente nos simuladores de voo, possuem muitas variedades e fabricantes, atualmente utilizam conexão USB, mas inicialmente utilizavam uma porta especial, a Game Port, que normalmente estava incluída na placa de som, não é mais compatível com os atuais sistemas operacionais.
- Com o joystick temos mais dois periféricos que são utilizados em conjunto, o Acelerador (throttle) e os Pedais de Leme (Rudder pedals), algumas empresas se especializaram em criar acessórios para os jogos de simulação de voo.
- Os atuais joysticks possuem alto grau de interatividade com o usuário, transmitindo ao mesmo tempo a sensação de peso e solavancos provocados durante o jogo.

# Joystick



# Gamepad

- Periférico utilizado em jogos, derivado dos controladores usados nos consoles de videogame (como Playstation e Xbox), com grande variedade de modelos e fabricantes.
- Muito útil para poupar o teclado em jogos de luta.



# Microfone

- Periférico de entrada utilizado para gravação de voz, no formato digital, com o crescimento da interatividade em sítios de bate-papo, jogos e na confecção de vídeo-aulas este periférico teve seu uso ampliado.
- Encontrado em vários formatos e cores, embutidos ou não em fones de ouvido, tornou-se um periférico essencial, muitos notebooks já são vendidos com microfones embutidos.



# WebCam

- Periférico de entrada de imagens, é uma câmera digital, muito utilizada em videoconferências, bate-papos, programas de mensagens instantâneas, etc.
- Possui muitos modelos e fabricantes, e sua maior variação é referente à resolução suportada e à frequência de leitura de imagem.
- Atualmente os notebooks são vendidos com webcam embutidas, seu uso já está bem disseminado, inclusive os novos celulares estão explorando essa tendência e colocando uma câmera para exibir o interlocutor, permitindo às pessoas se verem enquanto conversam – similar ao que acontece hoje nos computadores.
- Outro uso é na área de segurança, efetuando a identificação do usuário por meio de reconhecimento facial.

# WebCam



# Leitor de Código de Barras

- O código de barras foi introduzido inicialmente na área industrial para controle de materiais e produtos, é uma forma rápida de leitura de código para o uso em computadores.
- O código é uma sequência de barras que indicam uma numeração baseada no código binário.
- É utilizado um leitor, que funciona como um digitalizador, pois possui o mesmo princípio técnico que “traduz” o código de riscos (barras) para um número identificador do produto.



# Leitor de Código de Barras



Muito Obrigado!