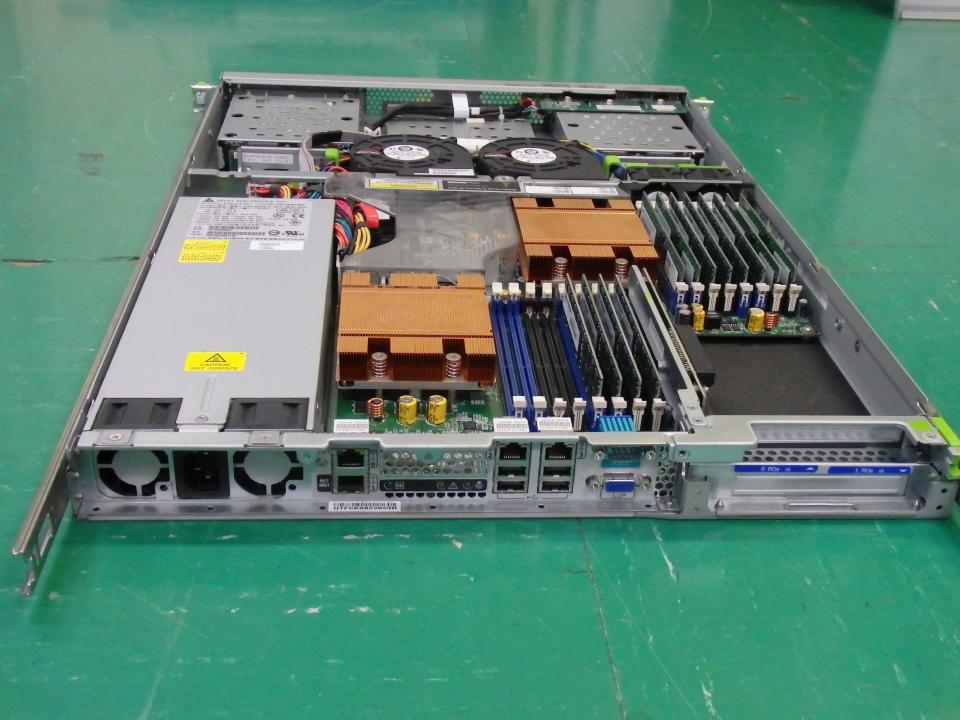
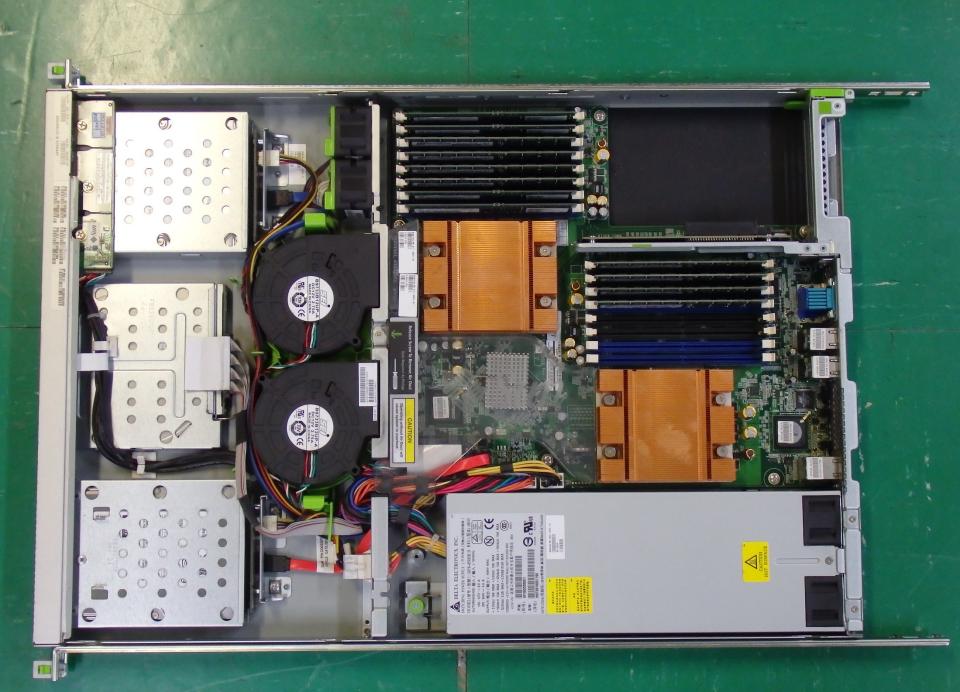
ハードウェアとソフ トウェア

情報科学の世界II

2017年度

只木 進一(工学系研究科)





マザーボード

- →コンピュータの中で、CPUなどが搭載 される中心的部分
- メモリ
- ■周辺機器へのコネクタ

- →制御装置
 - ▶時計にあわせて、各部分を制御する
- 演算装置
 - 実際に計算を行う
- **-**レジスタ
 - →演算に使うデータを一時保存
- メモリキャッシュ

CPUの変遷



- ▶集積度の増加
- →単一コアから複数コアへ
- マルチスレッド化
- http://download.intel.com/pressroom/kit s/IntelProcessorHistory.pdf
- シリコンウェハーの高精度化
 - http://www.sumcosi.com/

外部記憶装置の変遷

http://www.geocities.jp/tosi_4640/media.html

- ▶紙テープ
- ┏磁気テープ
- −磁気ディスク
 - → ハードディスク、FD
- 半導体
 - メモリカード
 - **USB**

インターフェイス機器

- ディスプレイ以前: テレタイプ端末
 - −タイプライタ型の端末
 - http://www.columbia.edu/cu/computinghist ory/teletype.html

インターフェイス機器

- →ディスプレイ: Display
 - ┣情報表示
 - →初期は文字だけ
 - →今は、画像まで表示可能
- CRT (Cathode Ray Tube)
- ─ 液晶パネル (Liquid Crystal Display)
- → ヘッドマウントディスプレイ (Head-mount Display)
 - ■めがねのような

インターフェイス機器 Display





CRT

LCD

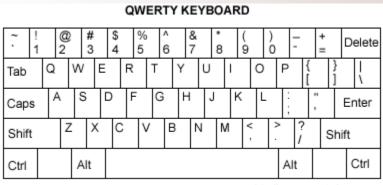
インターフェイス機器 Display



Google glass

インターフェイス機器 Keyboards

- ーキーボード (Keyboard)
 - QWERTYキーボード
 - ■標準的コンピュータ
 - ーテンキー
 - -数字入力用
 - ソフトウェア



http://www.computerhope.com

インターフェイス機器 Pointing Devices

- ーポインティングデバイス
 - -マウス
 - タブレット
 - **→**データグローブ







ソフトウェアの基本構成

Application

Middle Ware

基本ソフトウェア

ハードウェア

- ▶基本ソフトウェア
 - コンピュータを動作させる基本ソフト ウェア
 - →Operating System、言語プロセッサ
- ミドルウェア
 - **■**データベース、サーバープログラム
- アプリケーション

Operating Systemの役割と構造

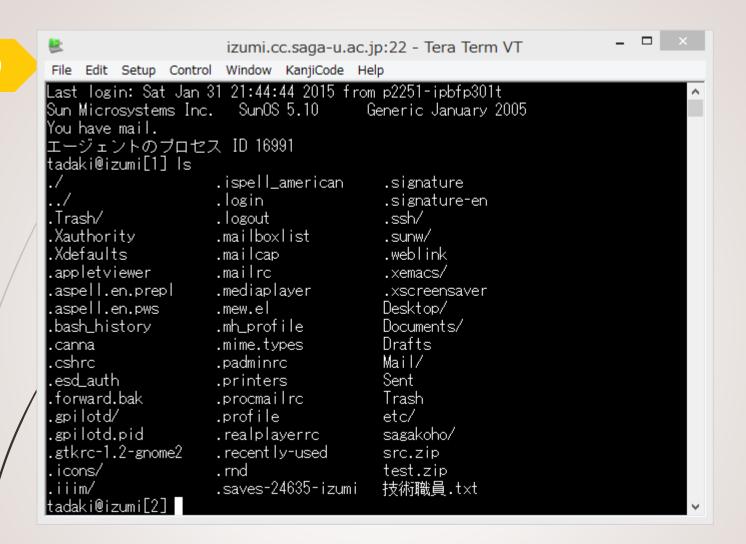
- −タスク管理
 - →タスクに資源を割り当てる
 - →資源には「時間」が含まれる
- 一デバイス管理
 - 入出力、記憶装置、通信装置、割り込み
- −ログ管理
- 利用者管理

- → アプリケーションとのインターフェース (API)
 - ▶計算、デバイス
- ユーザーとのインターフェース

CUI L'GUI: Character User Interface

- コンピュータ操作の基本
- GUIが使えない場合に必須

- → Windowsのコマンドプロンプト
- → Unix/Linuxのターミナル



Unixのターミナル

CUI L'GUI: Graphical User Interface

- 2次元画面の直感的インターフェイス
- →表示
 - → テキスト、イメージ、アイコン
- 操作
 - マウスによるもの
 - ■ボタン、スライドバー、チェックボック ス

WYSIWYG

- What You See Is What You Get
- →今見ているものが、結果に直接反映される
- 例:ワードプロセッサ

UI (User Interface) とUX (User Experiences)

- UX:利用者がシステム内で感じる経験
 - →利用者は何をしたいのか?
 - ■分かりやすい操作感
 - →目的を達するまでの工数
- →良いUXを実現するためのUI