ハードウェアとソフ トウェア

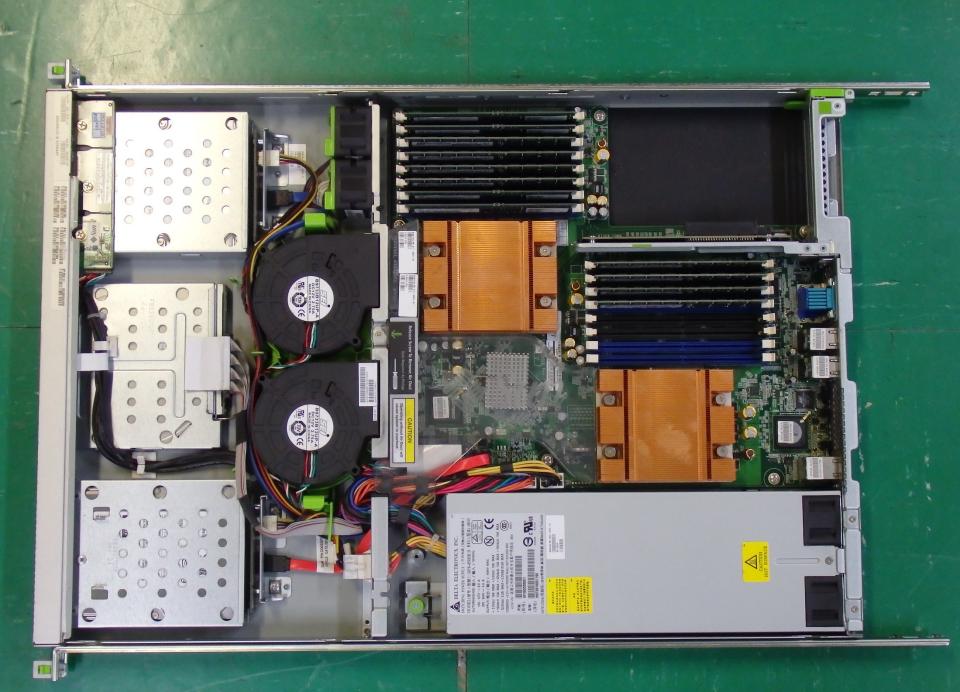
情報科学の世界Ⅱ

2019年度

只木 進一(理工学部)

Hardware and Software

- ware(不加算名詞)
 - →商品、製品
 - warehouse:倉庫
 - 上屋(輸出入前後の一時保管庫)の語源
- hardware
 - ▶コンピュータの物理的装置全般
- software
 - コンピュータを使用するためのプログラムの 総称



マザーボード mother boards

- →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

CPU (Central Processing Unit)

- →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
- 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://museum.ipsj.or.jp/computer/de
vice/magnetic_drum/history.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
 - 一今は、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

- 日本語入力
- 日本電気NWP-20
 - https://dbnst.nii.ac.jp/pro/detail/646
- ローマ字入力
- カナ漢字変換

インターフェイス機器 Pointing Devices

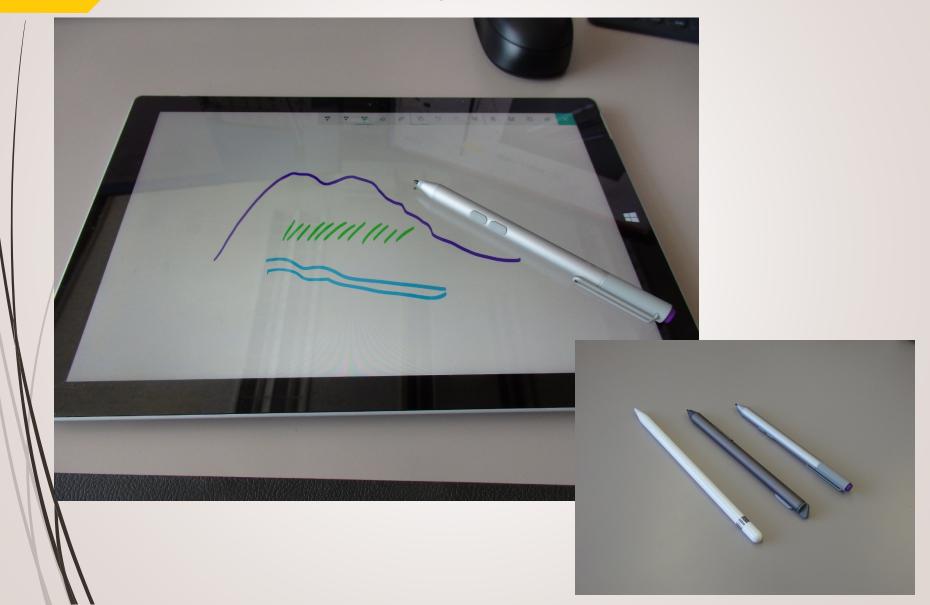
- ーポインティングデバイス
 - -マウス
 - タブレット
 - **→**データグローブ







画面への直接入力



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

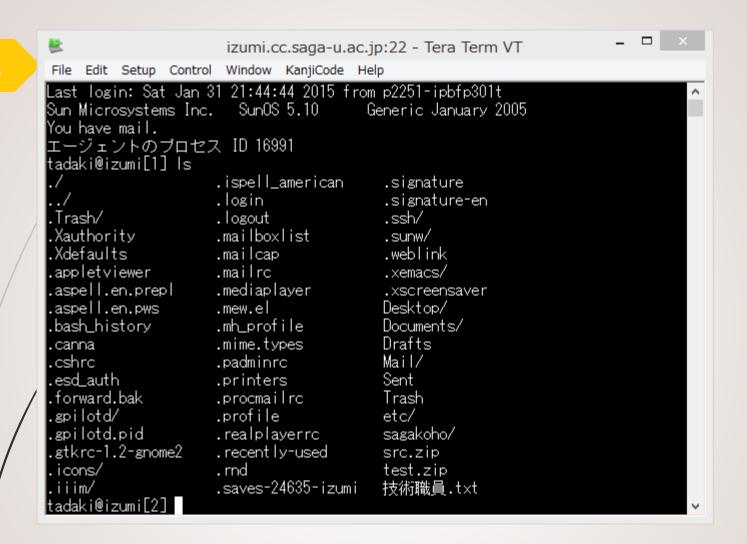
- −タスク管理
 - →タスクに資源を割り当てる
 - →資源には「時間」が含まれる
- デバイス管理
 - 入出力、記憶装置、通信装置、割り込み
- −ログ管理
- →利用者管理

- → 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