

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Εισαγωγή

Για να λειτουργήσει ο υπολογιστής, το Υλικό (Hardware) πρέπει να καθοδηγείται από το Λογισμικό (Software). Το λογισμικό αποτελείται από προγράμματα – εντολές που λένε στον υπολογιστή τι να κάνει.

Τι είναι Λογισμικό;

Πρόγραμμα = σύνολο εντολών για να γίνει μια εργασία.

Λογισμικό (Software) = όλα τα προγράμματα του υπολογιστή.

Δεν μπορούμε να το αγγίξουμε, είναι άυλο.

Είναι αποθηκευμένο σε αποθηκευτικά μέσα (π.χ. σκληρός δίσκος, CD, DVD).

Παραδείγματα Λογισμικού

Αριθμομηχανή

Παιχνίδια

Ζωγραφική

Επεξεργασία Κειμένου

Παρουσιάσεις

Εκπαιδευτικά προγράμματα

Γλώσσες Προγραμματισμού

Για να δημιουργηθεί ένα πρόγραμμα, οι προγραμματιστές χρησιμοποιούν ειδικές γλώσσες που καταλαβαίνει ο υπολογιστής (π.χ. Python, Scratch).

Είδη Λογισμικού

Λογισμικό Εφαρμογών

Χρησιμοποιείται από τον χρήστη για συγκεκριμένες εργασίες

Παραδείγματα: Word, Paint, PowerPoint, παιχνίδια

Λογισμικό Συστήματος

Ελέγχει τη λειτουργία του υπολογιστή

Βασικότερο: Λειτουργικό Σύστημα (Operating System)

Λειτουργικό Σύστημα

Το Λειτουργικό Σύστημα:

Συντονίζει όλα τα εξαρτήματα

Διαχειρίζεται τις εργασίες

Μας επιτρέπει να επικοινωνούμε με τον υπολογιστή

Χωρίς αυτό, τίποτα δε λειτουργεί

Παραδείγματα Λ.Σ.:

Windows

Linux

MacOS

Android

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Ο Υπολογιστής ως Υπολογιστικό Σύστημα

Ο υπολογιστής είναι σύστημα:

Αποτελείται από πολλά μέρη (υλικό + λογισμικό)

Όλα συνεργάζονται για να εκτελούνται εντολές και να προκύπτουν αποτελέσματα

Αν δώσουμε λάθος εντολές ή δεδομένα, θα πάρουμε λάθος αποτελέσματα