

فصل ۱ مفاهیم پایه رایانه

هدف‌های رفتاری

پس از آموزش این فصل، هنرجو می‌تواند:

- ۱- رایانه را تعریف کند.
- ۲- اصطلاحات پایه رایانه را تعریف نماید.
- ۳- توانایی‌ها و کاربردهای رایانه را شرح دهد.
- ۴- جایگاه رایانه در زندگی امروز انسان را شرح دهد.
- ۵- انواع رایانه را توضیح دهد.
- ۶- اجزای رایانه شامل نرم‌افزار و سخت‌افزار را شرح دهد.
- ۷- اجزای سخت‌افزار یک رایانه شخصی را بیان نماید.
- ۸- تفاوت فناوری اطلاعات و فناوری ارتباطات و ارتباطات را بیان نماید.

۱-۱- مقدمه



آیا پدیده حیرت‌انگیز دیگری باقیمانده است؟

به نظر می‌رسد در دنیای فناوری‌های دیجیتال یک انقلاب به وقوع پیوسته است. در برخی دانشگاه‌ها، دانشجویان می‌توانند روند شستشوی لباس‌هایشان را در خشکشویی خوابگاه به وسیله کامپیوترشان مشاهده کنند. بعضی دندان‌پزشکان برای بیماران مادامی‌که بر روی صندلی دندانپزشکی قرار دارند، امکان چک کردن نامه‌های الکترونیکی‌شان را فراهم می‌سازند. تلفن‌های همراه، دوربین‌ها، تلویزیون‌ها و کامپیوترهای شخصی، همگی در یک دستگاه کوچک بدون سیم و دیجیتالی متمرکز شده‌اند. شما می‌توانید با خرید یک دستگاه شبیه ساعت مچی، دمای هوا را چک نمایید، از سر تیتراخبار آگاه شوید، پیام‌های شخصی را دریافت کنید و به کنترل کارهای زمانبندی شده بپردازید، در عین حال با وجود ساعت مچی، از زمان هم آگاه شوید. اسکی‌بازان می‌توانند با خرید یک ژاکت اسکی که دربرگیرنده یک هدفون و میکروفن بی‌سیم می‌باشد، علاوه بر محافظت در هنگام اسکی، به چت کردن هم بپردازند. یخچال‌های اینترنتی علاوه بر آماده‌سازی یخ و نگهداری از آذوقه‌ها، اجازه می‌دهند شما اطلاعات تماس افراد را به صورت الکترونیکی در آنها نگهداری کنید، به تماشای تلویزیون بپردازید، به موسیقی گوش دهید، پیام‌های کوتاه را چک نمایید، پست الکترونیکی ارسال نمایید و در وب گشت بزنید. خانه‌های هوشمند فضاهایی هستند که مالکشان را قادر می‌سازند تا رنگ دیوار و پنجره را به دلخواه تغییر دهد، موسیقی را پخش کند، ترموستات‌ها را کنترل کند، آب‌پاش‌های آبیاری باغچه را تنظیم نماید، ایمنی و امنیت را نظارت نماید و از داخل خودرو، درب‌ها را باز کند. بعضی از این وسایل ممکن است احمقانه به نظر برسد. برای مثال، چه کسی واقعاً به یک یخچال با تکنولوژی بسیار بالا نیاز دارد؟ یکی از دلایل می‌تواند بهره‌وری بالا و صرفه‌جویی انرژی باشد. در بعضی کشورهای دارای مشکل در حوزه انرژی برق، مانند ایتالیا، تجهیزات شبکه می‌تواند تقاضای انرژی برق را تنظیم و نظارت کند. مهمتر از آن، این گونه وسایل کفایت که نشان دهد ما در عصر فراگیرنده یا حضور همه جایی رایانه به سر می‌بریم. دنیا به فراسوی کامپیوترهای کوچک که بر روی میز یا حتی زانو قرار



شکل ۱-۱

می‌گیرند، حرکت کرده است. امروزه وسایل بی‌سیم دستی و تلفن‌های همراه هوشمند (منظور وسایل مورد استفاده در فرودگاه‌ها، کتابخانه‌ها و کافی‌شاپ‌ها نیست) به ما این امکان را می‌دهند که به اطلاعات در هر زمان و در هر جایی دسترسی پیدا کنیم و این اطلاعات، تنها اطلاعات عمومی نیستند، بلکه اطلاعات مشخصی نظیر اسناد، قرار ملاقات‌ها، تصاویر، موزیک‌ها، مانده حساب، موضوعات مالی و هر آنچه که برای ما اهمیت دارند، می‌باشد.

بخش مرکزی و قلب تپنده این مفهوم، «اینترنت» می‌باشد. اینترنت مجموعه‌ای از اطلاعات پراکنده است که بر روی کامپیوترهای سراسر دنیا قرار دارد و معمولاً به وسیله اتصالات سرعت بالا در دسترس می‌باشد. متخصصان عقیده دارند هر آن چیزی که فعلاً بر روی کامپیوترهای شخصی قرار دارد، بر روی اینترنت خواهد رفت که این موضوع به ما تحرک پذیری بیشتری خواهد داد و باعث می‌شود اینترنت به زندگی ما الصاق شود.

ما به عنوان یک انسان، با این حجم زیاد اطلاعات که در هر جا و در تمام زمان‌ها در دسترس است، چه باید بکنیم؟ می‌توانیم دورنمای آینده را رصد کنیم. یکی از این نتایج حجم زیاد اطلاعات، سربار اطلاعاتی است. یک گزارش دانشگاه برکلی کالیفرنیا، تخمین زده است که در سال ۲۰۰۳ میلادی نسبت به دو سال قبل آن، ۳۰ درصد اطلاعات بیشتری تولید شده است. نتیجه دیگر، کاربرد کمتر مغز برای حفظ کردن می‌باشد. شماره تلفن‌های آشنایان و اطلاعات دیگر تماس بر روی شماره‌گیری سریع تلفن همراه یا کامپیوترهای جیبی ذخیره می‌شود و پایگاه داده‌های الکترونیکی، وابستگی ما را به فناوری افزایش می‌دهد. نتیجه سوم، جریان موج خروشان و غیر عادی مفهوم فعالیت «چند وظیفه‌ای»^۲ می‌باشد. مردم به طرز بالایی در انجام چند کار در یک زمان تبحر می‌یابند، مانند انجام دادن کار منزل همزمان با صحبت با تلفن، تماشای تلویزیون، پاسخ دادن به ایمیل‌ها و جست‌وجوی در وب، اگرچه کارایی مغز کاهش می‌یابد، چون مغز تنها می‌تواند در یک زمان بر روی یک موضوع تمرکز کند. نتیجه چهارم، که نتیجه بسیاری از مردم به ویژه جوانان هست، عدم مراقبت در حریم خصوصی می‌باشد. آنها اطلاعات آماده آنلاین را به کار می‌برند و درباره نظارت و مراقبت الکترونیکی اهمیتی نمی‌دهند. پنجمین نتیجه این است که وسایل قابل حمل هوشمند می‌تواند جوامع هوشمند ایجاد کند. گروهی از مردم می‌توانند در انجام فعالیت‌های جامعه با یکدیگر مشارکت کنند، در روش‌هایی که قبلاً هرگز میسر نبوده است و حتی آنها همدیگر را نمی‌شناسند. این روند چالش منحصر بفردی که چرا شما اطلاعات را یاد می‌گیرید و مدیریت می‌نمایید، اقامه می‌نماید. یک هدف مهم این کتاب فراهم کردن ابزارهایی برای انجام چنین کارهایی می‌باشد و در انتهای این فصل آنها را توضیح می‌دهیم.

در این فصل، ما بحث مربوط به چگونگی مفید بودن یادگیری کامپیوتر برای شما و اثرگذاری اینترنت و کامپیوتر بر روی زندگی تان را شروع می‌کنیم. سپس در مورد تلفن‌های همراه، اینترنت، وب و جنبه‌های دیگر دنیای مجازی

۱- در متن‌های تخصصی Net یا net هم نامیده می‌شود.

صحبت می‌کنیم. در مرحله بعدی، تنوع کامپیوترهای موجود را توصیف می‌کنیم. سپس سه مفهوم کلیدی را در رابطه با چگونگی کار یک کامپیوتر و اجزای کامپیوتر شخصی، اعم از سخت افزار و نرم افزار، توضیح می‌دهیم. در انتها، این فصل را با توصیف سه جنبه توسعه کامپیوتر و سه جنبه توسعه ارتباطات، به پایان می‌رسانیم.

۱-۲

چگونه یادگیری کامپیوتر برای شما مفید واقع می‌شود؟

مفهوم کامپیوتر بلدی چیست و پیامدهای عملی آن چه خواهد بود؟

بدون شک اکنون برای اکثر ما فناوری اطلاعات شبیه پوست دوم می‌شود. یک بعد از هوش ما و حتی احساس، که تقریباً یک دنیای موازی از «بعد دیجیتالی» را خلق می‌کند. شاید شما کامپیوترها را برای مدت طولانی و به روش‌های گوناگون به کار برده باشید و شاید هم نه. در هر دو حالت، این کتاب امیدوار است با کمک به شما در کسب مهارت در حل مشکلات کامپیوتر، پاداش عملی مهمی بدهد که این موضوع «کامپیوتر بلدی» نامیده می‌شود. کامپیوتر بلدی بدین معناست که شما بدانید کامپیوترها چه کاری می‌توانند انجام دهند و چه کاری نمی‌توانند. دانستن این است که آنها چگونه می‌توانند برای شما مفید واقع شوند و چگونه ممکن است به شما آسیب برسانند. دانستن این است که شما چه هنگامی می‌توانید مسائل خود را با کامپیوتر حل کنید و چه هنگامی باید درخواست کمک نمایید. برخی از پیامدهای عملی آن به شرح زیر است:

چگونه تصمیمات بهتری در خرید کامپیوتر اتخاذ کنید.

اهمیت ندارد که چقدر قیمت کامپیوترها پایین می‌آید، شما مجبورید همیشه در هنگام خرید سخت افزار و نرم افزار درباره کیفیت و مفید بودن آنها تصمیم‌گیری کنید. در این فصل ما شما را با اجزای یک سیستم کامپیوتری و وظایف آنها و اینکه هریک چقدر قیمت دارند، آشنا می‌کنیم.

● شما یاد خواهید گرفت چگونه مشکلات معمولی کامپیوتر را برطرف نمایید.

از تعویض یک کارتریج چاپگر گرفته تا خرید یک نسخه بالاتر نرم افزار، یا چگونگی انتقال عکس‌ها از دوربین دیجیتال یا از تلفن همراه به رایانه، ما امیدواریم این کتاب اعتماد به نفس لازم را به شما بدهد تا بر چالش‌های دایمی که

از رایانه‌ها بر می‌خیزد، مبارزه کنید و بدانید چه هنگامی و چگونه مطالبه کمک نمایید.

● شما یاد خواهید گرفت چگونه تجهیزات تان را ارتقاء بخشید و آنها را با محصولات جدید ادغام نمایید. وسایل کوچک سخت افزاری و نرم افزارها به طور ثابت توسعه می‌یابند. یک کاربر ماهر می‌داند تحت چه شرایطی رایانه را ارتقاء بدهد، چگونه ارتقاء را انجام دهد و چه هنگامی یک دستگاه جدید خریداری نماید.

● شما یاد خواهید گرفت اینترنت را به طور مؤثرتری به کار بگیرید.

دریایی از اطلاعات که بر روی اینترنت و دیگر منابع آنلاین وجود دارد آنقدر عظیم است که ممکن است یافتن بهترین مورد یا آنچه واقعاً مورد نیاز است، یک فعالیت بسیار زمانبر باشد. ما امیدواریم به شما اکثر راه‌های قابل انجام چنین فرایندی را نشان دهیم.



شکل ۱-۲

● شما یاد خواهید گرفت چگونه از خودتان در برابر تبهکاران آنلاین محافظت کنید.

دنیای آنلاین مخاطرات واقعی برای وقت و زمان، حریم خصوصی، اعتبار و بخشی از ذهن شما به همراه دارد. همان‌گونه که بعداً توضیح خواهیم داد، هرزنامه نویسان، هکرها، ارسال کنندگان ویروس، سارقان هویت و شرکت‌ها و آژانس‌های سازنده بانک‌های اطلاعاتی عظیم

از اطلاعات اشخاص، بخشی از این خطرها محسوب می‌شوند. این کتاب کمک می‌کند که شما در برابر این رفتارها، مهارت‌های لازم را کسب کنید.

● شما خواهید دانست چه نوع‌هایی از کاربردهای کامپیوتر به پیشرفت شغل شما کمک می‌کند.

حتی بالاترین مدیران اجرایی اکنون از کامپیوترها استفاده می‌کنند، همانگونه مردم در مشاغل گوناگون از پلیس گرفته تا سیاستمداری، از داروسازی تا موسیقی، از خرده فروشی تا سرگرمی از آن استفاده می‌نمایند. امیدواریم با ایده‌هایی درباره چگونگی سودمندی تکنولوژی برای شما در حرفه انتخابی تان از این کتاب جدا شوید.

فناوری اطلاعات و زندگی شما: اکنون و آینده

فناوری اطلاعات چیست و چگونه بر آموزش، بهداشت، پول، اوقات فراغت، دولت و مشاغل تأثیر می‌گذارد؟

البته این کتاب راجع به رایانه‌هاست، اما نه فقط درباره رایانه‌ها، بلکه درباره ارتباط رایانه‌ها با یکدیگر نیز می‌باشد. هنگامی که کامپیوتر و فناوری ارتباطات با هم ترکیب می‌شوند، نتیجه فناوری اطلاعات می‌شود. فناوری اطلاعات (یا IT، یک عبارت کلی است که هر گونه فناوری کمک‌کننده به تولید، دستکاری، ذخیره، ارتباط و یا توزیع اطلاعات را توصیف می‌کند.

IT، رایانه را با خطوط پر سرعت ارتباطی حمل‌کننده داده، صدا و تصویر ادغام می‌کند. مثالی از فناوری اطلاعات، رایانه‌های شخصی است، اما اشکال جدیدی از تلفن‌های ثابت، تلویزیون‌ها، تجهیزات برقی و دستگاه‌های متنوع جیبی را هم در بر می‌گیرد.

دو بخش IT: رایانه‌ها و ارتباطات

چگونه من فناوری اطلاعات و فناوری ارتباطات را تشخیص دهم؟

توجه کنید که فناوری اطلاعات از دو بخش بسیار مهم تشکیل می‌شود، رایانه‌ها و ارتباطات.

فناوری رایانه: شما مطمئناً رایانه را دیده‌اید و یا حدس می‌زنیم که از آن استفاده نموده‌اید. با وجود این اجازه دهید آن را تعریف کنیم: یک رایانه یک ماشین قابل برنامه‌ریزی و چند منظوره (چند کاربردی) است که داده‌ها را دریافت می‌کند - داده‌های خام و اعداد - و پس از پردازش یا دستکاری، آن را به اطلاعات قابل استفاده ما تبدیل می‌نماید. برای مثال کارنامه‌ها، مجموع حساب‌ها و گزارش‌ها. هدف آن تسریع حل مسئله و افزایش بهره‌وری می‌باشد.

فناوری ارتباطات: بدون شک شما فناوری ارتباطات را برای سال‌ها به کار برده‌اید. فناوری ارتباطات که فناوری مخابرات راه دور هم نامیده می‌شود، از وسایل الکترومغناطیس و سیستم‌های گوناگون برای ارتباطات مسافت‌های طولانی تشکیل شده است. مثال اصلی در این زمینه تلفن، رادیو، تلویزیون‌های دولتی (فراگیر) و و تلویزیون‌های کابلی (خصوصی) می‌باشد. در سال‌های اخیر، رایانه‌ها هم به ارتباطات اضافه شده‌اند و این همان زمانی اتفاق می‌افتد که مردم روی اینترنت به صورت آنلاین هستند. در این محتوا، آنلاین به این معنی است که یک کامپیوتر یا وسیله اطلاعاتی

دیگر به یک شبکه متصل شده تا اطلاعات و سرویس‌ها را از کامپیوتر یا وسیله ارتباطی دیگری بدست آورد. یک شبکه، یک سیستم ارتباطی است که از اتصال دو کامپیوتر یا بیشتر به وجود می‌آید. اینترنت یک شبکه بسیار بزرگ می‌باشد. هم اکنون فناوری اطلاعات روی زندگی شما به طریق موجود تأثیرات بسیار زیادی می‌گذارد و حتی در آینده، بیشتر هم تأثیر خواهد گذاشت. در ذیل به بررسی این تأثیرات می‌پردازیم:

آموزش: نوید یادگیری با تعامل بیشتر سیستمی و فردی شدن چگونه فناوری اطلاعات در آموزش به کار گرفته می‌شود؟

در دانشگاه ایندیانا، پروفیسور ملیسا واید، از یک صفحه کلید بی‌سیم کوچک متصل به یک کامپیوتر برای ساختن دانشجویان به پاسخ به سؤالات، و با فشار دادن دکمه‌هایی به جای بلند کردن دست، استفاده می‌کند. نتیجه روی یک صفحه در جلوی کلاس ظاهر می‌شود. خانم واید با بررسی پاسخ سؤالات چندگزینه‌ای دانشجویان، متوجه می‌شود آیا آنها نکات درس را درک کرده‌اند یا خیر. سپس در تدریس خود، تنظیمات لازم را انجام دهد. او می‌گوید «من می‌توانم بی‌درنگ بینم مثلاً سه چهارم کلاس موضوع درس را نفهمیده‌اند».

در کنار کاربرد اینترنت برای تدریس، امروزه مربیان کالج‌ها از نرم افزارهای ارائه مطالب نظیر Microsoft PowerPoint به منظور نمایش جذاب‌تر موضوعات درسی بر روی تخته کلاس استفاده می‌کنند. در مجموع آنها تخته سیاه (یا سفید!) معمولی و نرم افزارهای مدیریت تدریس را برای ارائه موضوعات درسی، زمانبندی طرح درس، امتحانات و اعلام نمرات به کار می‌برند. یکی از بیشترین زمینه‌های توسعه در همه سطوح آموزشی، توسعه آموزش از راه دور یا e-Learning (نامی که به برنامه‌های آموزشی آنلاین داده شده است) می‌باشد که در یک کشور توسعه یافته، بیش از ۳/۲ میلیون دانش‌آموز را به خود جذب کرده و سالانه بیش از ۲۰٪ رشد می‌کند. آموزش از راه دور، اثرات جالبی به همراه داشته است، برای مثال انتقال آموزش از مدرسه به خانه، که به وسیله آن، بچه‌ها در منزل معمولاً به وسیله والدین آموزش می‌بینند و این موضوع با تکیه بر منابع اینترنتی، عصر جدیدی را آغاز نموده است. آموزش از راه دور همچنین عامل توسعه مؤسسات غیر انتفاعی در سطح دانشگاهی بوده است که ۸٪ دانشجویان تمام وقت را به خود جذب کرده‌اند.

آموزش از راه دور می‌تواند در کاربردهای متنوعی نظیر آموزش ابتدایی، درس‌های فنی و حرفه‌ای، دبیرستان‌های واقع در مناطق دور دست کشور، دانشجویان مرتبط با استاد راهنمایی که در نقطه‌ای دیگر از کشور قرار دارند، و کمک به اساتید پر مشغله به منظور کسب درآمد در تجارت برای ساعات آزاد، بکار گرفته شود. اما توانایی فناوری اطلاعات در آموزش تازه در ابتدای راه است، در آینده ما نرم افزارهایی به نام «سیستم‌های هوشمند تک شاگردی» خواهیم دید

که به نوعی معلم خصوصی دانش‌آموز (برای هنگامی که دانش‌آموز به درس توجه نداشته است) خواهد بود. مثلاً این نرم افزار نه تنها به دانش‌آموزان دبیرستانی کمک می‌کند تا مهارت خود در ریاضیات را بهبود بخشند، بلکه همچنین آنها را به لذت بردن از موضوعی که قبلاً از آن تنفر داشتند، ترغیب می‌کند. در دانشگاه، بیشتر دانشجویان ممکن است بازی‌های شبیه‌سازی شده تعاملی را به منظور به کارگیری دانش‌شان در انواع مسایل و مشکلات دنیای واقعی بکار برند. کارمندان شرکت‌های بازاریابی به عنوان برنامه‌های آموزشی، خودشان را با آواتارها در یک مکالمه خیالی محک بزنند. (آواتار، شبیه‌ساز انسان است که اغلب به صورت بازی‌های ویدیویی آنلاین، همکاران و مشتریان فرضی را شبیه‌سازی کرده و بهترین بخش‌های آموزش مبتنی بر کامپیوتر را با تعامل رودرو ترکیب می‌نماید).

بهداشت: فناوری در خدمت سالم ماندن

چگونه کامپیوتر در بهداشت و پزشکی به کار گرفته می‌شود؟

یک ورزشکار در مسابقات خطرناک قایقرانی در آب‌های آزاد، در دریای طوفانی دچار حادثه می‌شود و بازوی او دچار عفونت خطرناکی می‌گردد که نیاز به عمل جراحی فوری را اجتناب‌ناپذیر می‌سازد. اما این ورزشکار با کمک گام به گام آموزشی پزشک جراح که از طریق ایمیل بر روی لپ‌تاپ خورشیدی خود دریافت می‌کند، عمل بازوی خودش را انجام داده و نجات پیدا می‌کند.

داستان این ورزشکار واقعی، یک مثال دردناک از «پزشکی از راه دور»^۱ - مراقبت‌های پزشکی از طریق ارتباطات راه دور - می‌باشد. در



بعضی موارد، پزشکان در مناطق روستایی فاقد دسترسی به رادیولوژی، از «رادیولوژی از راه دور» برای تبادل تصاویر کامپیوتری با اشعه X از طریق شبکه‌های تلفنی با پزشکان متخصص در مناطق شهری استفاده کرده‌اند. اکنون پزشکی از راه دور به یک سطح جدید و مهیج حرکت می‌کند که همان کاربرد دوربین‌های دیجیتالی و صدا می‌باشد. در نتیجه روند مراجعه به دکترها به‌وسیله بیماران معکوس خواهد شد.

شکل ۱-۳ پزشکی و فناوری اطلاعات

همچنین فناوری رایانه ابزارهای پزشکی را به طور اساسی متحول کرده است. همه اطلاعات پزشکی که به وسیله اشعه X، تست های آزمایشگاهی و بازبینی پالس ها در مانیتور تولید می شود، امروزه می تواند در یک قالب دیجیتال برای پزشک فرستاده شود. فناوری های انتقال تصویر اجازه می دهند تصاویر رادیولوژی مانند سی تی اسکن ها و MRI فوراً به نمودارهای الکترونیکی تبدیل و سپس به مطب های پزشکان ارسال گردد. بیماران تحت مراقبت های ویژه که معمولاً به وسیله پرستاران به صورت دائمی مراقبت می شوند، می توانند به وسیله پزشکان در برج های کنترل از راه دور که کیلومترها دورتر واقع شده اند، معاینه گردند.

پول: حرکت به سوی جامعه دارای مبادلات نقدی کمتر چگونه رایانه ها بر روی موضوعات مالی تأثیر خواهند گذاشت؟

یک کارشناس اقتصاد عقیده دارد «آینده پول، با افزایش موارد دیجیتال همراه خواهد بود، مانند موارد مجازی و امکانات جهانی». مجازی یعنی چیزی به وسیله رایانه یا شبکه رایانه ایجاد گردد، شبیه سازی شود یا انتقال یابد. ما به طور حتم راه درازی تا جامعه بدون تبادل نقدی را در پیش خواهیم داشت. در واقع، پیش بینی می شود درصد انجام همه تراکنش های مالی به صورت الکترونیکی مبتنی بر تلفن و کامپیوتر، از ۰/۰۹٪ در سال ۱۹۹۳، به ۱۸/۴٪ در سال ۲۰۱۳ برسد. در کنار ارز، چک های کاغذی و کارت های اعتباری و بدهی، از موارد جایگزین پول نقد می توان به کارت های شارژی مانند بلیط های اعتباری مترو، انتقال های الکترونیکی وجوه و پول دیجیتال (کیف پول الکترونیکی) اشاره کرد. برخی بانک ها و تجارت های دیگر به وسیله یک سیستم پرداخت الکترونیکی پشتیبانی می شوند که اجازه می دهند کاربران اینترنتی کالاها و خدمات را با ریزپرداخت دریافت کنند. ریزپرداخت، پرداخت الکترونیکی به کوچکی حدود ۲۵ تومان در هر تراکنش است و در جایی کاربرد دارد که کارت اعتباری بدلیل هزینه کارمزد خرید، صرفه اقتصادی نداشته باشد.

اوقات فراغت: فناوری اطلاعات در سرگرمی و هنر

چه نوع فعالیت هایی در اوقات فراغت به وسیله فناوری اطلاعات تأثیر می پذیرد؟

فناوری اطلاعات در همه انواع سرگرمی ها، از بازی های ویدیویی گرفته تا برنامه های سرگرم کننده تلفن های همراه، به کار گرفته می شود. همچنین در اکثر هنرها نظیر نقاشی و عکاسی نیز کاربرد دارد. در اینجا دو نمونه را بررسی می کنیم: موسیقی و فیلم. رایانه، اینترنت و وب جهان گستر، سیستمی را برای ضبط موسیقی و توزیع آن بنا کرده و این فرایند زیرساخت مالی صنعت موسیقی را تغییر داده است.



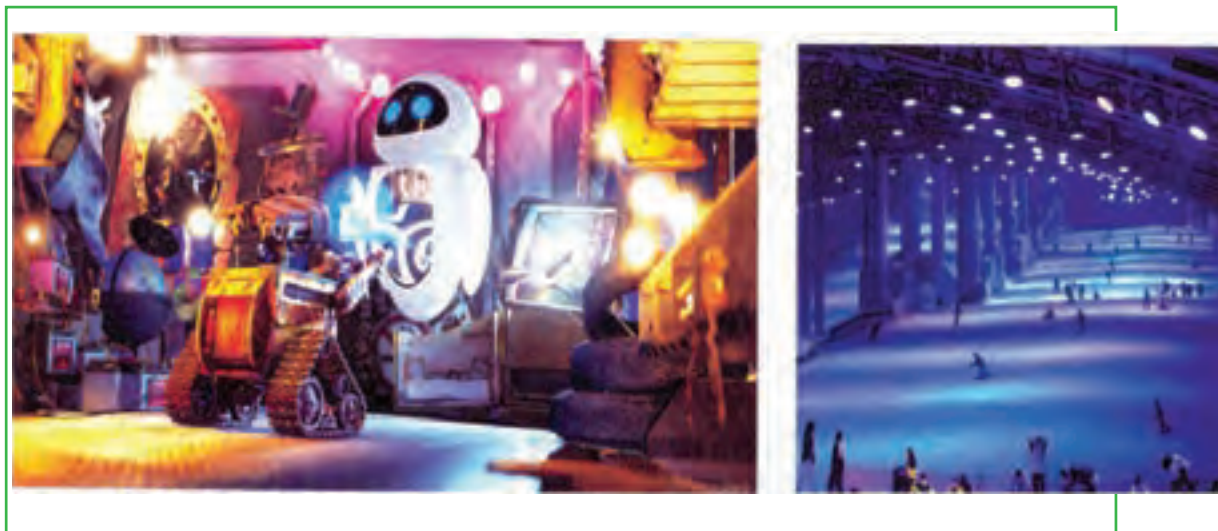
ماهواره

رایانه شخصی رایانه بزرگ

شکل ۴-۱ مفهوم دانلود

افزایش تقاضا برای بازیگران کامپیوتری چگونه شکل گرفته است؟ در پاسخ باید گفت یک عامل انیمیشن است که گرچه نسبتاً ارزان نیست، اما از هزینه دستمزد بازیگران واقعی (که گاهی در جهان به ۲۰ میلیون دلار هم می‌رسد!) پایین‌تر است. جلوه‌های ویژه عاملی است که در جذب تماشاگر در دیگر کشورها بسیار مؤثر است و درآمد استودیوهای فیلمسازی از بازارهای خارجی را به شدت افزایش می‌دهد. عامل دیگر، استفاده برای خلق صحنه پردازی است. بازیگران واقعی می‌توانند در یک فیلم، همه صحنه‌ها را مثلاً در جلوی یک پرده آبی بازی کنند و پس از فیلمبرداری، طراح تصاویر رایانه‌ای، فضا را به یک دنیای خیالی در ۱۰۰ سال قبل انتقال دهد. امروزه انیمیشن کامپیوتری برای استودیوهای فیلمسازی بسیار معمول است و با توجه به درآمد بالای آن، حتی به ساخت بازی‌های کامپیوتری هم روی آورده‌اند.

اما انیمیشن تنها زمینه‌ای نیست که باعث تحول فیلم‌ها به وسیله رایانه شده باشد. ویرایش رایانه‌ای، به‌طور اساسی راه تدوین فیلم‌ها را تغییر داده است. در ویرایش سنتی فیلم، حلقه‌های نوار فیلم می‌چرخند و برمی‌گردند و با برش و چسباندن تکه‌های سلولوئید قابل خراش با یکدیگر، فیلم تولید می‌شود که تدوین گران‌کم آن را به فراموشی می‌سپارند. امروزه یک تدوینگر می‌تواند به کیلومترها! نوار فیلم ذخیره شده روی کامپیوتر دسترسی داشته باشد و فوراً هر لحظه صدا و تصویری که بخواهد را پیدا نماید و می‌تواند صدها ترکیب از یک صحنه را برای پیش‌نمایش آماده کند.



شکل ۵-۱ بازی‌های رایانه‌ای

دولت الکترونیکی: مشارکت در اداره کشور

به چه طریقی کامپیوترها دولت و سیاست را تغییر داده‌اند؟

یک تحقیق دانشگاهی نشان می‌دهد که اینترنت بزرگ‌ترین پتانسیل برای بهتر شدن زندگی شهروندی است، زیرا برای کاربران بسیار سریع و ارزان بوده و تسهیل‌کننده ارتباط بهتری میان شهروندان به نسبت رسانه‌های جمعی دیگر نظیر رادیو و تلویزیون می‌باشد. تحقیق دیگری نشان می‌دهد که کاربران اینترنت بسیار بیشتر از غیرکاربران علاقمند به ارتباط با دولت هستند، زیرا به سادگی می‌توانند اطلاعات آنلاین را پیدا کرده و از طریق ایمیل با ادارات در تماس باشند.

در برخی شهرهای جهان، سایت‌های شورایاری برپا شده است که یک وب سایت محلی رایگان با سیستم کاربردی ساده می‌باشد که شهروندان می‌توانند با یکدیگر و شورای محلی و دولت ارتباط داشته باشند. در برخی کشورها، یک سایت متمرکز برای ارتباط شهروندان با نهادهای مختلف دولتی طراحی شده است (در ایران سایت www.ylat.ir) همچنین در بعضی کشورها، مردم با دسترسی به سایت مجلس (پارلمان) می‌توانند جلسات را مشاهده کرده و رای گیری‌ها را نظارت نمایند و حتی می‌توانند متن صورت جلسات و مصوبات را بر روی اینترنت بشنوند یا بخوانند. در بعضی شهرها، شهروندان می‌توانند با ورود به سایت شهرشان که معمولاً به وسیله شهرداری راه اندازی شده است، به هر چیزی اعم از نظر سنجی تا خدمات مشاوره ای خانواده و جوانان دسترسی داشته باشند. در کنار صرفه جویی در هزینه تمبر، کاغذ و نیروی انسانی، دولت الکترونیکی به کاهش رفت و آمد کمک می‌کند. برای شهروندان در پرداخت مالیات و عوارض شهرداری، خرید بلیط‌های سفر، خدمات وسیله نقلیه مانند صدور خلاقی، صدور و تمدید گواهینامه رانندگی، درخواست شناسنامه و سند ازدواج و درخواست و ثبت نام مشاغل دولتی، راحتی بیشتری به ارمغان می‌آورد.



شکل ۱-۶ خودپرداز

مشاغل و حرفه‌ها

چگونه با کاربرد کامپیوتر می‌توان شغل خود را ارتقاء داد؟

امروزه تقریباً تمام مشاغل و حرفه‌ها به مهارت‌های کامپیوتری به اقسام گوناگون احتیاج دارند. بعضی مشاغل و کارهای معمولی، کامپیوترها را به عنوان ابزار معمولی بکار می‌گیرند. بقیه، کارهای ویژه‌ای هستند که ترکیب آموزش پیشرفته کامپیوتر و آموزش‌های حرفه‌ای، برای مردم به طرز غم‌انگیزی انواع جدیدی از حرفه‌ها را ایجاد می‌نمایند. به موارد زیر توجه کنید:

- در کسب و کار هتلداری، حتی متصدیان پذیرش لازم دارند که چگونگی کار با سیستم‌های کامپیوتری رزرو مشتری را بدانند. در بعضی هتل‌های مدرن، همچنین یک مسئول نگهداری کامپیوتر وجود دارد که این فرد با دانشی که از سیستم‌های کامپیوتری دارد می‌تواند به میهمانان هتل در مشکلات آنلاین و بقیه مسایل کامپیوتری کمک کند.
- در اجرای احکام، افسران پلیس لازم است بدانند چگونه از کامپیوتر در هنگام گشت زنی یا در اداره به منظور چک کردن ماشین‌های دزدی، بانک اطلاعاتی مجرمین، وثیقه‌های بازداشتی و نظایر آن، استفاده کنند. همچنین بازجویان با پیش زمینه ویژه کامپیوتری نیز لازم‌اند تا به حل کلاهبرداری‌ها، جرایم رایانه‌ای، حساب‌های نامشروع و دیگر تبهکاری‌های فناوری اطلاعات پردازند.
- در صنعت سرگرمی، کامپیوترها برای مقاصد معمولی و عادی نظیر حساب درآمدها و هزینه‌ها، لیست پرداخت حقوق و امور فروش بلیط به کار می‌روند. البته، اشخاصی هم با مهارت‌های جدید در طراحی‌های مجموعه‌های بصری، ترکیب آموزش در معماری و مدل‌سازی سه بعدی کامپیوتری و در خلق جلوه‌های ویژه سینمایی مجوز دارند.



شکل ۷-۱ حرفه‌ها

روش هایی برای شما که بتوانید کارمند پیدا کنید: همان گونه که احتمالاً می دانید، نخستین کاربرد فضای مجازی به عنوان بازار کار، جست و جوی شرکت ها برای افراد با دانش فنی و افراد متخصص برای استخدام بود. اما امروز که علاقه مندی عمومی در سرویس های تجاری و اینترنت متحول شده است، تمرکز مبادله کار آنلاین وسیع تر گردیده است. امروزه پراکندگی شغلی از برنامه نویسی اینترنت شدن تا جنگلبانی، فیزیوتراپ، مدل لباس و تدریس زبان و ... گسترش یافته است. بیشتر وب سایت ها برای جویندگان کار رایگان است، اگرچه در اکثر آنها لازم است شما فرم های ثبت نام آنلاین را پر کنید.

روش هایی برای کارفرمایان که شما را پیدا کنند: پست کردن رزومه آنلاین برای مشاهده به وسیله کارفرمایان دارای پتانسیل استخدام، جذاب هست، زیرا هزینه این عمل اندک (یا صفر!) بوده و دسترسی وسیعی را شامل می شود. اما آیا مضراتی هم دارد؟ مطمئناً می تواند داشته باشد، مثلاً ممکن است کارفرمایی رزومه شما را ببیند و بر حسب تصادف، همان کسی باشد که اخیراً برایش کار می کرده اید. در مجموع، باید بدانید که شما کنترل آن چیزی را که بر روی فضای مجازی منتشر می کنید، از دست می دهید. برای مثال شما اعتبار نامه بازرگانی تان را آنجا قرار می دهید تا کل دنیا آن را مشاهده کنند، اما باید درباره آنچه که ممکن است سوء استفاده ای از آن صورت پذیرد، نگران باشید.

اگر شما پیش زمینه فنی دارید، بهتر است که پست رزومه را با یک ثبت الکترونیکی انجام دهید. زیرا شرکت های دارای فناوری به طور خاص این راه را مؤثرتر برای گزینش و استخدام یافته اند. البته، پست ممکن است برای افراد دارای پیشینه فنی اندک مناسب باشد. استخدام آنلاین برای شرکت ها به صورت یک امر معمول درآمده است زیرا خود این روند یک پیش گزینش برای دارا بودن حداقل مهارت های اولیه رایانه می باشد. اگر شما به اینترنت تسلط دارید، احتمالاً چیزهایی هم راجع به واژه پردازها، صفحات گسترده و جست و جوی پایگاه داده نیز می دانید، دانشی که این روزها در اغلب کارهای خوب مورد احتیاج است.



شکل ۸-۱ پلیس و فناوری اطلاعات

فراگیر شدن فناوری اطلاعات: تلفن همراه، پست الکترونیکی، اینترنت و دنیای مجازی

چگونه فناوری اطلاعات پست الکترونیکی، شبکه و کاربرد اینترنت و وب را تسهیل می‌کند؟ معنی اصطلاح فضای مجازی چیست؟

یکی از نخستین کامپیوترها که نتیجه تحقیقات مرتبط نظامی بود، در سال ۱۹۴۶ میلادی (۱۳۲۵ هجری شمسی) ساخته شد و ENIAC نام گرفت. این کامپیوتر با اینکه حدود ۳۰ تن وزن، ۳۰ فوت عرض و دو طبقه ارتفاع داشت، فقط می‌توانست یک جفت عدد را در زمان قابل توجه برای آن دوران، یعنی سه هزارم ثانیه، در هم ضرب کند. آن نخستین کامپیوتر همه منظوره و ماشین الکترونیکی قابل برنامه نویسی بود و پدر جد ماشین‌های کوچک و سبک امروزی از جمله تلفن‌های هوشمند محسوب می‌شود.

تلفن گسترش می‌یابد

تلفن چگونه تغییر کرده است؟

جذابیت تلفن‌های همراه تا آنجایی است که، مردم هدیه قابل حملی برای گپ زدن دریافت کرده‌اند. کاربرانی که گاهی ۴۵ تماس در روز یا حتی بیشتر برقرار می‌کنند. تحلیل گران راهبردی پیش‌بینی کرده‌اند مشترکان تلفن همراه سراسر جهان تا سال ۲۰۱۳ بالغ بر ۳/۹ میلیارد نفر خواهد شد.



شکل ۱-۹ پیشرفت فناوری اطلاعات

در بیشتر شکل‌های اولیه، تلفن‌ها به قدری ساده طراحی می‌شدند که حتی یک کودک خردسال نیز قادر به استفاده از آنها بود. اما اکنون آنها پیچیده‌تر و متنوع‌تر شده‌اند، با قابلیت اتصال به اینترنت و وب جهان گستر. در واقع تلفن‌های هوشمند اینترنتی (مانند iPhone از شرکت Apple)، گام بسیار بزرگی در راستای فناوری اطلاعات برداشته‌اند. اینک شما لازم نیست یک رایانه شخصی برای دسترسی به اینترنت داشته باشید، تلفن‌های هوشمند در مدل‌های متنوع و گوناگون شما را قادر می‌سازند که نه تنها بتوانید تماس تلفنی برقرار کنید، بلکه همچنین پیام‌های متنی ارسال یا دریافت نمایید، روی وب به گشت و گذار بپردازید، اخبار، تحقیقات و پژوهش، موسیقی، تصاویر، فیلم و برنامه‌های تلویزیونی را دریافت کنید (و با دوربین عکاسی و فیلم برداری تلفن‌های همراه، تصاویر را نیز ارسال نمایید).

«شما یک ایمیل دارید»، رسانه جمعی پست الکترونیکی

چه چیزی ایمیل را از فناوری‌های قبلی متمایز می‌سازد؟

چهل سال طول کشید تا تلفن ثابت ۱۰ میلیون مشترک بدست آورد و این مدت برای ماشین‌های دورنگار بیست سال بود. کامپیوترهای شخصی پنج سال پس از تولید به خانه‌ها راه یافتند. پست الکترونیکی یا ایمیل که در سال ۱۹۸۱ به وجود آمد، به سرعت عمومیت یافت و در اندکی بیش از یکسال، ۱۰ میلیون کاربر پیدا کرد. هیچ فناوری اینقدر سریع عمومیت پیدا نکرده است، بنابراین، یکی از اولین چیزهایی که کاربران جدید کامپیوتر و اینترنت معمولاً یاد می‌گیرند، چگونگی ارسال و دریافت پست الکترونیکی است.

تا سال ۱۹۹۸ پست‌نامه‌های کاغذی وسیله اصلی مکاتبات ارتباطی بود. اما در همان سال، حجم پست الکترونیکی از حجم پست کاغذی پیشی گرفت. در سال ۲۰۰۷، مجموع تعداد پیام‌های پست الکترونیکی روزانه در سراسر جهان ۱۸۳ میلیارد تخمین زده شد. در حقیقت امروزه پست الکترونیکی، کاربرد عمده کامپیوترهای شخصی می‌باشد.

جاذبه پست الکترونیکی را می‌توان به جاذبه قدیمی چاپ تشبیه کرد و دلایل موفقیت ایمیل شبیه دلایل موفقیت تلفن‌های تصویری است (که اجازه می‌دهد افراد همدیگر را در هنگام مکالمه ببینند) که البته در مورد تلفن تصویری بسیار کند اتفاق افتاد، زیرا آنچه ما واقعاً از مکالمه تلفنی انتظار داریم کمترین تماس فیزیکی متناسب با نیاز ارتباط با افراد دیگر می‌باشد. به هر حال آنچه جالب است، این است که این روزها وقتی تصاویر اغلب کلمات را در هم می‌شکنند، پست الکترونیکی یک بازگشت به عقب یا ارتجاع محسوب خواهد شد.



شکل ۱-۱۰

اینترنت، وب جهان گستر و سیم‌کشی فضای مجازی

تفاوت میان شبکه (net)، وب (web) و فضای مجازی (cyberspace) چیست؟

همان‌طوری که موفقیت تلفن همراه نشان می‌دهد، ارتباطات و مخابرات به هر گوشه و کناری از تمدن‌ها راه یافته است (فقیرترین کشورها هم واقعاً در رشد تلفن همراه پیشرو هستند)، توسعه‌ای که «سیم‌کشی فضای مجازی»^۱ نامیده می‌شود. کلمه «فضای مجازی» ابتدا برای توصیف شبکه‌های کامپیوتری آینده که کاربران می‌توانند آنها را به سرشان وصل کنند، به کار رفت. کلمه مجازی (Cyber) نیز از کلمه cybernetics که به معنی روش حرکت ماشین الکترونیکی و نحوه تقلید از رفتار و اعمال انسان است، مشتق می‌شود و در سال ۱۹۴۸ به منظور توصیف مطالعات مقایسه‌ای سیستم‌های کنترل خودکار، نظیر سیستم‌های عصبی / مغزی و سیستم‌های ارتباطی ماشینی / الکتریکی به کار رفت. در کاربردهای روزمره، این کلمه معانی متفاوت بیشتری را داراست.

امروزه بیشتر مردم «فضای مجازی» را معادل «اینترنت» فرض می‌کنند. اما فضای مجازی بسیار فراتر از اینترنت می‌باشد. فضای مجازی نه تنها شامل وب، اتاق‌های گفت‌وگو، وبلاگ‌ها و انجمن‌های مختلف می‌باشد، بلکه مواردی مانند کنفرانس‌های تلفنی و ATM‌ها را نیز در بر دارد. پس می‌توان گفت که فضای مجازی نه تنها شامل دنیای آنلاین و به ویژه اینترنت می‌باشد، بلکه به طور کلی دنیای ارتباطات و مخابرات سیمی و بی سیم را نیز شامل می‌شود (زمینه غیر فیزیکی که به وسیله کامپیوتر و سیستم‌های مخابراتی به وجود آمده است).

تعریف شبکه و وب

دو جنبه بسیار مهم فضای مجازی، اینترنت و بخشی از اینترنت که به نام وب جهان گستر^۱ شناخته می شود، می باشد. اجازه دهید در اینجا آنها را تعریف کنیم:

● **اینترنت «شبکه ای از شبکه ها»:** اینترنت قلب عصر اطلاعات محسوب می شود و شبکه ای از شبکه ها می باشد. اینترنت (یا همان net)، یک شبکه از کامپیوترهای سراسر جهان می باشد که به صدها هزار شبکه کوچک تر متصل شده اند. این شبکه از به هم پیوستن شبکه های آموزشی، تجاری، غیر انتفاعی، نظامی و حتی خصوصی بوجود آمده است.



شکل ۱-۱۱ صفحه وب

● **وب جهان گستر «بخش چند رسانه ای اینترنت»:** اینترنت از بیش از ۴۰ سال پیش تاکنون در دسترس بوده است، اما آن چیزی که به آن عمومیت بخشید، به جز پست الکترونیکی، وب جهان گستر بود که در اوایل دهه ۱۹۹۰ میلادی توسعه یافت و اغلب برای سادگی وب (web یا Web) نامیده می شود. وب یک سیستم اتصال داخلی برای کامپیوترهای شبکه اینترنت است که سندها را در قالب خاصی به شکل چندرسانه ای پشتیبانی می کند. کلمه «چند رسانه ای» به فناوری اشاره دارد که اطلاعات را به بیش از یک رسانه ارائه می دهد، مانند ترکیب صدا، تصاویر ثابت، تصاویر متحرک و صدا. به عبارت دیگر، وب اطلاعات را به بیش از یک مدل ارائه می کند.

تأثیرات اینترنت

شکی وجود ندارد که تأثیرات اینترنت و وب بر دنیای ما بسیار شگرف بوده است. در حال حاضر در کشورهای توسعه یافته، ۷۵٪ افراد بزرگسال از اینترنت استفاده می کنند و مطابق با آمار ۷۲٪ از این کاربران، به طور میانگین هر روز روی اینترنت هستند. ۶۰٪ از آنها نیز برای ارسال یا خواندن پست الکترونیکی از اینترنت بهره می برند. اما به راستی انقلاب اینترنتی چیست؟

آیا آن معادل اختراع تلویزیون یا فناوری‌های مشابه آن است؟ یا حتی مهم‌تر، معادل با اختراع ماشین چاپ؟ یک کارشناس فناوری اطلاعات می‌گوید: تلویزیون به عنوان یک قدرت تولید شد و جامعه را به مقدار زیادی تغییر داد، اما ماشین چاپ بر روی هر چیزی تأثیر گذاشت، اعم از دولت‌ها، علوم، سیستم توزیع سراسری، مذهب، سلامتی و چیزهای دیگر. اگر اینترنت معادل با ماشین چاپ باشد، هیچ میزانی از مواد اعتیاد آور نمی‌تواند با اعتیاد آن مقایسه شود!

دانش‌آموزان و دنیای الکترونیکی

چگونه سطح دانش IT خود را با بقیه دانش‌آموزان مقایسه کنیم؟

تا اینجا درک کردید که فضای مجازی زندگی ما را اشباع کرده است. تعداد کاربران اینترنت برای سال ۲۰۰۶ میلادی ۱/۲ میلیارد نفر برنامه ریزی شده بود که از این تعداد ۱۸۵ میلیون نفر آمریکایی بودند. در حالی که میانگین سن کاربران رو به افزایش است، شکی وجود ندارد که ۱۸ تا ۲۷ ساله‌ها (نسل جوان یا نسل اینترنت) فناوری اطلاعات را دوست دارند، با ۸۵٪ از استفاده از کامپیوتر و ۷۸٪ استفاده از اینترنت. برای نسل اینترنت، رسانه دیجیتال مانند هوا می‌باشد. دنیای الکترونیک هر جایی هست، اینترنت و وب هر جایی هست، فضای مجازی در هر چیزی نفوذ کرده است.

۱-۵

ماشین‌های همه منظوره: تنوع کامپیوترها

پنج اندازه مختلف رایانه‌ها کدامند و کدام سرویس دهنده و کدام سرویس گیرنده هستند؟

* هنگامی که صدای ساعت کوک شده شما را بیدار می‌کند، شما از رخت خواب بیرون می‌پريد و به آشپزخانه می‌روید تا *چای ساز را روشن کنید، بعد از استفاده از * مسواک برقی و دوش و لباس پوشیدن، نان را در * مایکروفر قرار می‌دهید و * کنترل تلویزیون را برداشته و آن را برای آگاهی از وضعیت هوای امروز روشن می‌کنید. در ادامه و پس از قراردادن ظرف‌ها در * ماشین ظرفشویی، از منزل خارج شده و * ماشین را روشن کرده و به سمت محل کار به راه می‌افتید. در طی مسیر و توقف * پشت چراغ قرمز، * iPad خود را برای گوش کردن به موسیقی روشن می‌کنید. شما هنوز به رایانه دست نزنیده‌اید، اما حداقل با ۱۰ وسیله کامپیوتری سروکار داشته‌اید (همان طوری که حدس می‌زنید، وسایل با * مشخص شده‌اند). همه این کاربردهای آشنا بر پایه یک تراشه کوچک رایانه‌ای به نام ریزپردازنده استوار است. در نتیجه شاید کلمه «رایانه» نارسا باشد. در حقیقت به این وسیله نباید کلمه رایانه را اطلاق کرد، بلکه

باید آن را «ماشین همه منظوره» نامید. به عبارت دیگر، آن فقط یک ماشین برای انجام محاسبات نیست، بلکه موارد برجسته ای درباره آن وجود دارد که می‌تواند هر تعداد از کاربردها را امکان‌پذیر سازد. اما انواع گوناگون رایانه‌ها چه هستند؟ در اینجا باهم به آنها نگاه می‌کنیم:

تمام رایانه‌ها، بزرگ و کوچک: طبقه‌بندی رایانه‌ها پنج اندازه مختلف رایانه‌ها چیست؟

زمانی ایده داشتن رایانه شخصی شبیه ایده داشتن راکتور هسته‌ای شخصی در این زمان بود. در آن روزها، در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ میلادی، رایانه‌ها ماشین‌های عجیب و غریبی بودند که تنها به وسیله مؤسسات بزرگ قابل خریداری بودند. اکنون که آنها در شکل‌ها و اندازه‌های گوناگون وجود دارند، می‌توان مطابق با قدرت پردازش آنها را طبقه‌بندی کرد: ابر رایانه‌ها، رایانه‌های بزرگ، رایانه‌های کوچک، ریز رایانه‌ها و ریزکنترل‌ها.

ابرایانه‌ها (Super Computers)

آیا ممکن است من شانس استفاده از یک سوپر کامپیوتر را داشته باشم؟

قیمت انواع آنها بین یک میلیون تا بیش از ۳۵۰ میلیون دلار نوسان دارد. ابررایانه‌ها، ماشین‌های با ظرفیت بسیار بالایی هستند با هزاران پردازنده که قادر به انجام چندین تریلیون محاسبه در یک ثانیه می‌باشند. آنها گران‌ترین و سریع‌ترین کامپیوترهای در دسترس بوده و همانطور که از نامشان پیداست، برای کاربردهایی که با محاسبات بسیار عظیم در حجم داده‌ها سروکار دارند، مانند سرشماری مالیاتی یک کشور، پیش بینی هوا، طراحی موشک، مدل سازی مولکولی و شکستن کدهای امنیتی، مناسب می‌باشند. اخیراً آنها برای اهداف تجاری هم به کار گرفته شده‌اند. برای مثال، ارزیابی



شکل ۱-۱۲ ابر رایانه

اطلاعات آماری بازاریابی - و همچنین برای خلق فیلم‌های انیمیشن. سریع‌ترین کامپیوتر جهان، و قدرت پردازشی اش معادل صدهزار لپ‌تاپ پر قدرت امروزی است، نامش Road Runner است و به وسیله مهندسان آزمایشگاه Los Alamos National و شرکت IBM طراحی شده است. کاربرد ابتدایی آن برای تحقیقات تسلیحات هسته‌ای و شبیه‌سازی انفجارهای اتمی بود. سرعت پردازش آن یک پتا فلاپ^۱ یا ۱۰۰۰ تریلیون عمل بر ثانیه است. ابررایانه‌ها

۱-Flop

هنوز هم پر قدرت ترین کامپیوترها هستند، اما نسل جدیدی ممکن است بر پایه فناوری نانو^۱ تولید شود، زیرا ساختارهای مولکولی نانو، برای ساخت ماشین‌های بسیار کوچک نگهدارنده داده‌ها و انجام عملیات به کار رود (نانو به معنای یک میلیاردیم است). به عبارت دیگر، آنها کامپیوترهایی به اندازه یک مداد پاک کن خواهند بود که قادرند ۱۰ بار سریع‌تر از سریع‌ترین ابررایانه‌های امروزی کار کنند. به طور حتم فناوری نانو خودش را در هر وسیله و هر کاربردی در زندگی ما نشان خواهد داد.



شکل ۱۳-۱ رایانه بزرگ

رایانه‌های بزرگ (Main Frame)

چه نوع سرویس‌هایی را می‌توانم از یک رایانه بزرگ دریافت کنم؟

تا پایان دهه ۱۹۶۰ میلادی، تنها کامپیوترهای در دسترس، رایانه‌های بزرگ بودند. آنها با آب یا هوا خنک می‌شوند و اندازه فیزیکی آنها بسته به کاربرد می‌تواند کوچک، متوسط و بزرگ باشد. رایانه‌های بزرگ به وسیله سازمان‌های بزرگ نظیر بانک‌ها، خطوط هوایی، شرکت‌های بیمه و دانشگاه‌ها برای پردازش میلیون‌ها عملیات به کار می‌رود. اغلب کاربران به رایانه‌های بزرگ از طریق یک ترمینال که یک صفحه نمایش و یک صفحه کلید دارد و می‌تواند داده‌ها را وارد و خارج نماید، اما قادر به اعمال پردازش نیست، دسترسی دارند. رایانه‌های بزرگ میلیاردها دستورالعمل را در ثانیه پردازش می‌کنند.



شکل ۱۴-۱ رایانه کوچک

رایانه‌های کوچک (WorkStation)

برخی از کاربردهای رایانه‌های کوچک چیست؟

این کامپیوترها در ابتدای دهه ۱۹۸۰ میلادی معرفی شدند. رایانه‌های کوچک کامپیوترهای شخصی قدرتمند و گرانی هستند که معمولاً برای علوم پیچیده، ریاضیات، محاسبات مهندسی، طراحی به کمک کامپیوتر و تولید به کمک کامپیوتر کاربرد دارد. با فراهم آوردن توانایی‌های زیادی که در مقایسه با کامپیوترهای بزرگ دارند، آنها

برای وظایفی نظیر طراحی بدنه هواپیما، توسعه نسخه دارویی و ساخت جلوه‌های ویژه فیلم‌ها به کار می‌رود. رایانه‌های کوچک می‌توانند چشم‌ها را برای توانایی‌های گرافیکی‌شان به خود خیره کنند، نظیر تنفس در زندگی سه بعدی در داخل فیلم‌هایی نظیر هری پاتر. توانایی رایانه‌های کوچک رده پایین با ریزرایانه‌های رومیزی رده بالا هم پوشانی دارد.

۱- nanotechnology

ریزرایانه‌ها (Microcomputers)

اختلاف میان یک ریزرایانه و رایانه کوچک چیست؟



شکل ۱-۱۵ ریز رایانه

ریزرایانه‌ها که کامپیوتر شخصی یا PC^۱ هم نامیده می‌شوند، و می‌توانند کنار میز، روی میز یا هر جای دیگری قرار گیرند. آنها یا به عنوان ماشین‌های مستقل عمل می‌کنند یا به یک شبکه کامپیوتری مانند شبکه محلی متصل هستند. یک شبکه محلی یا LAN^۲، معمولاً به وسیله کابل، گروهی از ریزرایانه‌ها و وسایل دیگر نظیر چاپگرها را در یک دفتر اداری یا یک ساختمان به هم متصل می‌سازد.

ریزرایانه‌ها انواع مختلفی دارند: رایانه‌های رومیزی (Desktop PC)، رایانه‌های ایستاده (Tower PC)، رایانه‌های کیفی (Laptop or notebooks)، وسایل اینترنتی قابل حمل (MIDs) و رایانه‌های دستیار دیجیتالی شخصی (Palmtops).

رایانه‌های رومیزی

رایانه‌های رومیزی قدیمی‌ترین ریزرایانه‌ها هستند که محفظه (Case) آنها روی میز قرار می‌گیرد، صفحه کلید در جلو و صفحه نمایش اغلب در بالا.



شکل ۱-۱۶ رایانه‌های قابل حمل

رایانه‌های ایستاده

ریزرایانه‌هایی که محفظه (Case) آنها شبیه یک برج ایستاده قرار می‌گیرد، اغلب روی زمین در کنار میز تا فضای سطح میز هم خالی شود. برخی رایانه‌های رومیزی مانند iMac شرکت Apple، دارای یک محفظه بزرگ نیستند، بلکه بیشتر اجزای کامپیوتر در پشت صفحه نمایش تخت قرار می‌گیرند.



شکل ۱-۱۷ رایانه ایستاده

رایانه‌های کیفی

رایانه‌های کیفی که رایانه‌های قابل حمل نیز نامیده می‌شوند، رایانه‌های سبک و قابل حملی هستند با یک مانیتور سرخود، صفحه کلید، درایو دیسک سخت، درایو CD و DVD، باتری و آداپتور برق که می‌تواند به پریز برق وصل گردد.

وسایل اینترنتی قابل حمل

طبقه جدیدی از وسایل موبایلی، رایانه‌های کوچکتر از رایانه‌های کیفی و بزرگ‌تر و قوی‌تر از دستیاران دیجیتالی شخصی هستند. وسایل اینترنتی قابل حمل (MIDs) برای مشتریان و متخصصان تجارت مناسب است. اینترنت مجتمع، آنها را با رایانه‌های رومیزی و کیفی سازگار ساخته است. مدل‌های اولیه بر روی ارتباط داده‌ای تمرکز داشت و نه ارتباطات صوتی.



شکل ۱۸-۱ دستیار دیجیتالی شخصی

دستیار دیجیتالی شخصی

رایانه‌های دستیار دیجیتالی شخصی (PDAs) که رایانه‌های دستی (Palmtops) نیز نامیده می‌شوند، ابزارهای کاملاً شخصی - مانند جدول برنامه‌های روزانه، کتابچه تلفن و آدرس‌ها، لیست کارهای قابل انجام - را با توانایی در برخی موارد نظیر ارسال پست الکترونیکی و دورنگار ترکیب کرده است. برخی از آنها دارای صفحات لمسی^۱ می‌باشند. برخی همچنین به منظور ارسال و دریافت اطلاعات، به رایانه‌های رومیزی وصل می‌شوند (امروزه ما کلمه دیجیتال را به معنای «مبتنی بر کامپیوتر» استفاده می‌کنیم). در حوزه وسایل بی‌سیم دستی، شبیه تلفن‌های همراه چند منظوره، موج بلندی در سال‌های اخیر ایجاد شده است که ما بعداً در این کتاب آنها را بررسی خواهیم کرد.

میکروکنترلرها (Microcontrollers)

چه وسایلی من دارم که ممکن است میکروکنترلر داشته باشد؟

میکروکنترلرها را می‌توان کامپیوترهای جاسازی شده نامید، زیرا آنها وسایل کوچکی هستند که برای مثال، به عنوان پردازنده‌های ویژه در کارت‌های هوشمند و خودروها نصب می‌شوند. این میکروکنترلرها، اجاق‌های مایکروویو را قادر می‌سازند که اطلاعات مربوط به زمان و درجه حرارت لازم برای پخت سیب زمینی را در خود نگه دارد. میکروکنترلرها در

۱-Touch_sensitive



شکل ۱۹-۱ میکروکنترلر

پشت صحنه کاربرد محصولات الکترونیکی تک منظوره مانند دوربین‌های دیجیتال یا MP3 Playerها نقش مهمی ایفا می‌نمایند. آنها همچنین برای سرورهای وب جاسازی شده در لباس‌ها، جواهرات و کاربردهای خانگی نظیر یخچال‌ها کارایی دارند. در مجموع، میکروکنترلرها در مانیتورهای دستگاه‌های سنجش فشار خون، حس‌گرهای کیسه‌هوا، سنسورهای شیمیایی و گازی برای آب و هوا، و حس‌گرهای لرزشی^۲ مفیدند.

سرویس دهنده‌ها (Servers)

سرویس دهنده‌ها چگونه کار می‌کنند و قادر به انجام چه کارهایی هستند؟

کلمه «سرویس دهنده» برای توصیف اندازه (Size) یک کامپیوتر به کار نمی‌رود، بلکه به یک روش خاص استفاده یک کامپیوتر گفته می‌شود. با این حال، سرویس دهنده‌ها اهمیت زیادی در مخابرات راه دور (به ویژه با پیشرفت اینترنت و وب) پیدا کرده‌اند.



شکل ۲۰-۱ میکروکنترلر

یک سرویس دهنده یا سرور شبکه، یک کامپیوتر مرکزی است که سرویس‌ها و خدماتی را برای سایر کامپیوترهای شبکه و یا سرویس گیرنده‌ها (Client) فراهم می‌سازد. این خدمات می‌تواند مجموعه‌ای از داده‌ها (بانک اطلاعاتی) و برنامه‌هایی برای اتصال و پشتیبانی باشد که به صورت مشترک به سرویس گیرنده‌ها ارائه می‌شود. این سرویس گیرنده‌ها با یک شبکه سیمی یا بی‌سیم به هم متصل شده‌اند. یک شبکه کامل و یکپارچه، شبکه سرویس دهنده/سرویس گیرنده نامیده می‌شود. در سازمان‌های کوچک، سرویس دهنده‌ها می‌توانند فایل‌ها را نگهداری کنند، ایستگاه‌های چاپ را فراهم آورند، و ایمیل‌ها را انتقال دهند. در سازمان‌های بزرگ، سرویس دهنده‌ها ممکن است مجموعه‌های عظیم داده‌های مالی، فروش و اطلاعات محصولات را حفاظت کنند.

شناخت رایانه خودتان: چگونه شما می‌توانید رایانه برای خود تهیه کنید یا ارتقاء دهید؟
 چهار عملیات اساسی که همه رایانه‌ها انجام می‌دهند چیست؟ برخی وسایل مرتبط با هر عمل کدامند؟ چگونه ارتباطات روی این عملیات تأثیر می‌گذارد؟

شاید شما بدانید چگونه با اتومبیل رانندگی کنید، اما شاید ندانید در هنگام خوب راه نرفتن اتومبیل، چه کاری باید انجام دهید. به طرز مشابه، شما احتمالاً از یک رایانه شخصی استفاده کرده‌اید (حداقل برای بازی). در مورد رایانه‌های شخصی، هنوز چیزهای زیادی وجود دارد که شما می‌توانید آنها را خودتان انجام دهید - و باید یاد بگیرید چگونه انجام دهید. بنابراین، همان‌طور که ما در این کتاب انتظار داریم، شما می‌توانید مؤثر، کارآمد و قابل‌استخدام باشید. برای چنین هدفی، شما لازم است بدانید رایانه‌ها چگونه کار می‌کنند؟

رایانه‌ها چگونه کار می‌کنند: سه مفهوم کلیدی

سه مفهوم پایه‌ای که هرکس باید درباره چگونگی کارکردن کامپیوترها بداند، چیست؟

آیا شما می‌توانید رایانه شخصی خودتان را سرهم کنید؟ برخی افراد می‌توانند با کمتر از چند صد دلار سیستم رایانه‌ای را سرهم نمایند. اگر شما آن‌را درست انجام دهید، این کار احتمالاً تنها چند ساعت به طول می‌انجامد، زیرا اتصالات استاندارد صنعتی اجازه می‌دهند که اجزاء به سادگی به یکدیگر متصل شوند.

در حقیقت، شاید فقط باید چند تکنیک را برای سرهم کردن رایانه خودتان مورد توجه قرار دهید. اما اکثر کاربران معمولی، رایانه‌های خود را از طریق سفارش به یک فروشنده تهیه می‌کنند. اجازه دهید ببینیم چگونه شما ممکن است بتوانید آن‌را انجام دهید.

ما قصد نداریم از شما بخواهیم که یک رایانه را سرهم کنید یا بسازید - هرچند آن‌را هم انجام خواهیم داد -، بلکه هدف از این فعالیت آرایه یک چشم انداز اولیه به شما در مورد چگونگی عملکرد رایانه می‌باشد. این دانش در هنگام خرید یک سیستم جدید یا به ویژه در هنگام سفارش یک رایانه به شما کمک خواهد کرد. همچنین برای شما در شناخت اینکه یک سیستم سرهم شده - اگر شما یکی داشته باشید - چگونه کار می‌کند، مفید خواهد بود. قبل از شروع، لازم است شما سه مفهوم کلیدی را درک کنید.



شکل ۲۱-۱

۱- هدف یک رایانه: تبدیل داده‌ها به اطلاعات

به طور ساده، هدف یک رایانه، انجام فرایند تبدیل داده‌ها به اطلاعات می‌باشد.

- **داده:** داده از حقایق خام و اعداد که پس از پردازش به اطلاعات تبدیل می‌شوند، تشکیل می‌شود. برای مثال، آرای جمع‌آوری شده برای کاندیداهای مختلف که در انتخابات شورای دانش‌آموزی شرکت می‌کنند، داده می‌باشد.
- **اطلاع:** اطلاع، داده‌ای است که برای کاربرد در تصمیم‌گیری جمع‌آوری یا دستکاری شده است. برای مثال، مجموع آرای هر کاندیدا به منظور تصمیم‌اینکه چه کسی در شورای دانش‌آموزی انتخاب شده و رأی بیشتری کسب کرده است، اطلاع می‌باشد.

۲- تفاوت میان سخت افزار و نرم افزار

شما باید تفاوت بین سخت‌افزار و نرم‌افزار را بدانید:

- **سخت‌افزار:** سخت‌افزار از تمامی اجزای فیزیکی و تجهیزات ماشینی یک سیستم رایانه‌ای تشکیل شده است. از جمله وسایل دیگری را که سخت‌افزار شامل می‌شود، می‌توان به صفحه‌کلید، صفحه‌نمایش، چاپگر و محفظه - که خودش شامل رایانه یا وسایل پردازشی است - اشاره کرد. سخت‌افزار بدون نرم‌افزار کاربردی ندارد.
- **نرم‌افزار:** نرم‌افزار برنامه‌هایی است که از دستورالعمل‌هایی در جهت به‌کارگیری سخت‌افزار تشکیل شده است. این دستورات به وسیله یک برنامه‌نویس نرم‌افزاری در قالبی که به وسیله رایانه پذیرفته خواهد شد - مانند CD یا دیسک فشرده - نوشته می‌شود. مثال‌هایی برای آن ویندوز یا Office مایکروسافت می‌باشد.

۳- عملیات اصلی یک رایانه

صرف نظر از نوع و اندازه، همه رایانه‌ها چهار عمل اصلی را انجام می‌دهند: ورودی^۱، پردازش^۲، ذخیره در حافظه^۳ و خروجی^۴. ما به اینها عمل پنجم ارتباط^۵ را هم اضافه می‌کنیم.

● **عمل ورودی:** هر داده‌ای است که به یک سیستم رایانه‌ای وارد می‌شود. ورودی می‌تواند تقریباً همه نوع داده‌ای باشد - اعم از کاراکتر، اعداد، سمبل‌ها، اشکال، رنگ‌ها، درجه حرارت، صداها، فشارها، پرتوهای نوری، یا هر نوع داده خامی که احتیاج به پردازش داشته باشد - هنگامی که شما برخی کلمات یا اعداد را روی صفحه کلید تایپ می‌کنید، آن کلمات به عنوان داده‌های ورودی تلقی خواهند شد.

● **عمل پردازش:** عملیاتی که روی داده‌ها انجام می‌گیرد را پردازش می‌نامند. هنگامی که رایانه ۲ را با ۲ جمع می‌کند تا ۴ را به دست بیاورد، عمل پردازش انجام شده است. پردازش به وسیله واحد پردازش مرکزی انجام می‌شود - به طور خلاصه CPU^۶ - وسیله‌ای که از مدارات الکترونیکی تشکیل شده و دستورات را به منظور پردازش داده‌ها اجرا می‌کند.

● **عمل ذخیره سازی در حافظه:** حافظه بر دو نوع است: حافظه اصلی و حافظه جانبی - یا حافظه اولیه و ثانویه - حافظه اصلی یا Memory، نوعی از مدارات داخلی رایانه‌ای است که داده‌ها را به صورت موقت نگهداری می‌کند تا پردازش بر روی آنها انجام شود. حافظه جانبی، که بطور ساده Storage هم نامیده می‌شود، وسیله یا رسانه‌ای است که ذخیره داده‌ها یا اطلاعات را به صورت دائم انجام می‌دهد. یک دیسک سخت یا CD یا DVD، مثالی از این نوع حافظه می‌باشد. حافظه جانبی همچنین نرم افزار یا برنامه‌های رایانه‌ای را نیز نگهداری می‌نماید.

● **عمل خروجی:** هر اطلاعاتی که از سیستم رایانه‌ای خارج می‌شود را، خروجی می‌نامند. نتایج پردازش که معمولاً اطلاعات هستند. به عنوان مثالی از خروجی، می‌توان به اعداد یا تصاویری که به وسیله صفحه نمایش نشان داده می‌شود، کلماتی که بر روی کاغذ به وسیله چاپگر چاپ می‌گردند، یا موسیقی که از بلندگوها پخش می‌گردد، اشاره نمود.

● **عمل ارتباط:** این روزها، بیشتر (و نه همه) رایانه‌ها توانایی ایجاد ارتباط با بقیه رایانه‌ها (و وسایل دیگر) را دارند که این موضوع، یک توانایی الحاقی را عرضه می‌کند. به عبارت دیگر، عمل ارتباط توانایی رایانه را توسعه می‌دهد. با اتصالات ارتباطی سیمی یا بی‌سیم، داده ممکن است از مسافتی بسیار دور وارد شود، در یک منطقه دور پردازش گردد، در چندین محل مختلف ذخیره شود و از مکان دیگری خارج گردد. به هر حال، شما توانایی ارتباط را برای نوشتن نامه‌ها یا محاسبات یا بسیاری از وظایف دیگر رایانه‌ای، لازم ندارید.

۱- Input Operation

۲- Processing Operation

۳- Storage Operation

۴- Output Operation

۵-Communication Operation

۶- Central Processing unit

شبیه‌سازی سفارش (یا سرهم کردن) یک رایانه رومیزی سفارشی: دانش ابتدایی از چگونگی کار یک رایانه

چه اجزایی باید برای سرهم شدن یک رایانه رومیزی سفارش داده شوند؟

اکنون اجازه دهید ببینیم چگونه شما می‌توانید یک سیستم رایانه رومیزی را سفارش دهید یا حتی آن را خودتان سرهم نمایید. به یاد داشته باشید، هدف از این کار کمک به شما در شناخت عملکرد درونی یک رایانه است تا شما بتوانید دانش مورد نیاز در استفاده یا کاربرد یا خرید رایانه را کسب نمایید. اگر شما می‌خواهید آنرا خودتان سرهم کنید، تصور کنید فردی اجزای یک رایانه شخصی از روی یک لیست یک شرکت تهیه کرده است و اکنون شما نشسته‌اید تا سرهم بندی (اسمبل) آنها را شروع کنید. همه چیزهایی که شما نیاز دارید عبارت‌اند از: یک پیچ گوشتی چهارسو، احتمالاً یک انبردست، و یک مچ بند ضد الکتریسیته ساکن (به منظور مقابله با الکتریسیته ساکنی که در برخی اجزای رایانه وجود دارد). شما همچنین ممکن است راهنما یا دستورکار که همراه با بعضی قطعات وجود دارد را لازم داشته باشید.

نکته

تمام قطعاتی یک برای سیستم رایانه‌ای انتخاب می‌شود باید با هم سازگار باشند. به عبارت دیگر، هر مارک تجاری باید بتواند با مارک‌های دیگر کار کند. معمولاً برخی شرکت‌های خاص دارای قطعات با کیفیتی هستند که نگرانی در مورد سازگاری برای آنها وجود ندارد. اگر شما همه قطعات را خودتان انتخاب می‌کنید، لازم است سازگاری هر قطعه را خودتان چک کنید و مطمئن شوید که هر قطعه کابل‌های مورد نیاز، دستورات راهنما و نرم افزار خاص قطعه (که **Driver** نامیده می‌شود) را دارد تا بتواند به خوبی کار کند.

در این بخش یک چشم انداز خلاصه از قطعات رایانه به شما ارائه می‌شود که پوشش جزئیات آنها در کتاب‌های تخصصی رایانه قابل جست‌وجو است. مواردی که ما به آنها می‌پردازیم در شش طبقه قرار می‌گیرند: ۱- سخت افزار ورودی: صفحه کلید^۱ و ماوس^۲. ۲- سخت افزار پردازش^۳ و حافظه^۴. ۳- سخت افزار ذخیره سازی: دیسک سخت^۵. ۴- سخت افزار خروجی: کارت گرافیکی^۶ و کارت صدا، صفحه نمایش، بلندگو و چاپگر. ۵- سخت افزار ارتباط: مودم و ۶- نرم افزار: سیستمی و کاربردی.

۱- Keyboard

۲- Mouse

۳- Processor

۴- Memory

۵- Hard Disk

۶- Graphic Card

سخت افزار ورودی: صفحه کلید و ماوس

دو وسیله ورودی مهم (صفحه کلید و ماوس) چه کاری انجام می دهند؟

سخت افزار ورودی از وسایلی تشکیل شده که به واسطه آنها داده‌ها را به رایانه وارد می کنند، در قالبی که رایانه بتواند آن را بکار ببرد. حداقل شما دو وسیله ورودی را لازم دارید: یک صفحه کلید و یک ماوس.



شکل ۱-۲۲

صفحه کلید

در یک ریزرایانه، صفحه کلید اولین وسیله ورودی است. یک صفحه کلید یک وسیله ورودی است که حروف الفبا، اعداد و کاراکترهای دیگر را به سیگنال‌های الکتریکی قابل خواندن پردازنده تبدیل می کند. صفحه کلید ریز رایانه شبیه صفحه کلید ماشین‌های تحریر می باشد، اما در کنار کلیدهای حروف الفبا و اعداد، چندین کلید دیگر (نظیر کلیدهای F و Ctrl و Alt و

Del) که به منظور انجام وظایف خاص رایانه‌ای طراحی شده نیز وجود دارد. بعد از اینکه اجزای دیگر سرهم شدند، صفحه کلید از طریق سوکتی در پشت رایانه که به این منظور طراحی شده، به رایانه متصل خواهد شد. لازم به توضیح است که کارکرد صفحه کلیدهای بی سیم متفاوت می باشد.



شکل ۱-۲۳

ماوس

ماوس کاربردی‌ترین وسیله ورودی است. با حرکت ماوس، علامت اشاره‌گر آن در صفحه نمایش به حرکت درمی آید. با قراردادن اشاره‌گر روی موضوع خاص، آن را انتخاب و سپس اجرا می کنیم. سیم ماوس بعد از سرهم بندی سایر قطعات به پشت رایانه وصل می شود. ماوس‌های بی سیم نیز برای استفاده در دسترس هستند.

سخت افزار پردازش و حافظه: درون جعبه سیستم

من چگونه وسایل پردازشی و حافظه را در یک رایانه تشخیص دهم؟ برد اصلی چه کاری انجام می دهد؟

وسایل پردازش و حافظه را می توان به عنوان مغز رایانه تشبیه کرد که در داخل جعبه سیستم یا کیس رایانه نصب می شوند.

جعبه سیستم و منبع تغذیه

این قسمت که با نام واحد سیستم نیز شناخته می شود، جعبه ای است که از تراشه پردازنده (CPU)، تراشه حافظه و برد اصلی به همراه منبع تغذیه و برخی وسایل ذخیره ثانویه کیس معمولاً شامل یک منبع تغذیه و یک فن خنک کننده برای خنک نگه داشتن مجموعه مدارات از گرما می باشد.

تراشه پردازنده

این تراشه ممکن است از نظر اندازه کوچک باشد، اما می تواند گران ترین و بدون شک مهم ترین قطعه سخت افزار یک رایانه باشد که آن را سرهم نموده اید. تراشه پردازنده (مخفف کلمات Central Processing Unit) یک قطعه کوچک از جنس سیلیکون است که میلیون ها مدار الکترونیکی بسیار کوچک را در بردارد. سرعتی که یک تراشه پردازنده عمل پردازش را انجام می دهد با مگاهرتز (MHz) (میلیون چرخه پردازشی در یک ثانیه) یا گیگاهرتز (GHz) (میلیارد چرخه پردازشی در یک ثانیه) سنجیده می شود. بدیهی است پردازنده سریع تر، گران تر هم خواهد بود.

اکنون تنها سرعت پردازنده های قدیمی بر حسب مگاهرتز اندازه گیری می شود، اما شما اگر یک پردازنده ارزان بخواهید - برای مثال چون شما قصد دارید تنها با سندهای متنی کار کنید -، ممکن است بتوانید آن را با قیمت کمی تهیه کنید.

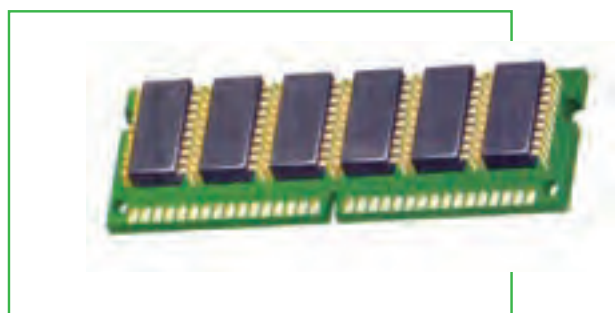


شکل ۱-۲۴

حافظه اصلی (main memory)

به محل نگهداری داده‌ها، حافظه می‌گویند. چندین نوع حافظه در رایانه موجود است، که مهم‌ترین آنها حافظه اصلی می‌باشد. حافظه اصلی در رایانه‌ها RAM یا ROM می‌باشد.

حافظه RAM مجموعه‌ای از تراشه‌ها^۱ می‌باشد که روی برد الکترونیکی قرار دارد. این تراشه از نظر اندازه کوچک است. وظیفه RAM نگهداری داده‌ها قبل از پردازش و اطلاعات پس از پردازش می‌باشد (قبل از آنکه به یک خروجی یا وسیله ذخیره دائمی فرستاده شود). RAM یکی از مهم‌ترین و اصلی‌ترین ملزومات یک سیستم رایانه‌ای می‌باشد.



شکل ۱-۲۵ تراشه حافظه

هر نرم‌افزار برای اجرا شدن به حداقل RAM مربوطه‌ای نیاز دارد. برای مثال اگر شما با فایل‌هایی با گرافیک بالا کار می‌کنید به ظرفیت حافظه بالاتری نیاز خواهید داشت مثلاً ۲ گیگا بایت یا بیشتر.

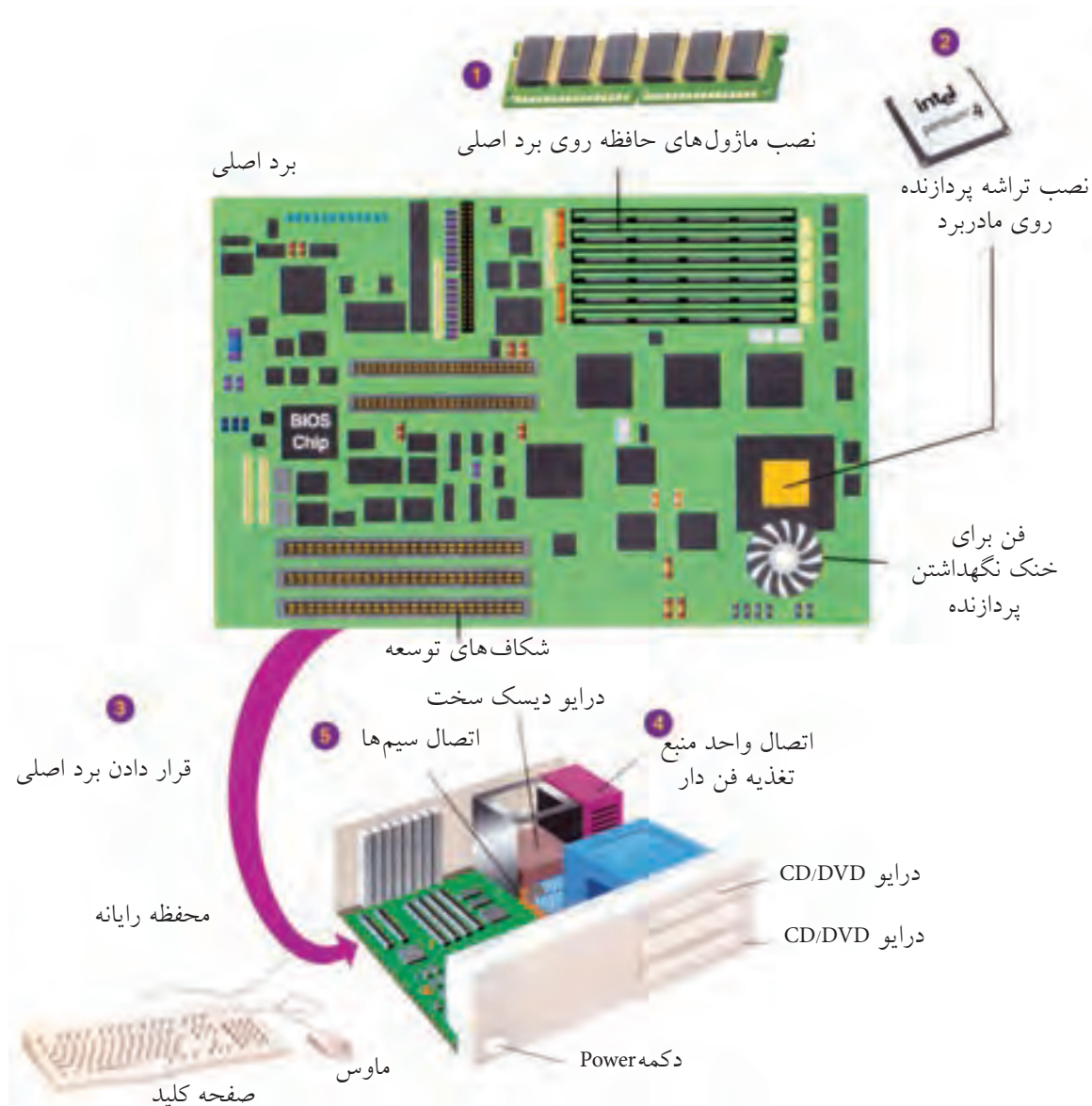
برد اصلی (mother board یا main board)

این قطعه که برد سیستمی هم نامیده می‌شود، صفحه مدار اصلی در رایانه می‌باشد. این صفحه مدار معمولاً سبز رنگ می‌باشد که تمامی قطعات اصلی روی آن قرار می‌گیرد. قطعاتی نظیر صفحه کلید، ماوس و چاپگر از طریق اتصالات پشت کیس (با نام درگاه) و تراشه‌هایی مانند پردازنده و حافظه با نصب مستقیم روی آن. برد اصلی دارای شکاف‌های توسعه^۲ برای افزایش توانایی‌های رایانه می‌باشد که به شما امکان جایگذاری صفحات مداری اضافی را می‌دهد. برای مثال کارت گرافیک و کارت صدا و مودم از این دسته‌اند.

سرهم بندی قطعات

اکنون اسمبل یا سرهم بندی اجزای رایانه می‌تواند انجام شود. همان‌طوری که در مثال تصویری نشان داده شده است:

- ۱- تراشه‌های حافظه به برد اصلی متصل می‌شود. ۲- تراشه پردازنده به برد اصلی وصل می‌شود، سپس ۳- برد اصلی به جعبه سیستم پیچ می‌گردد. ۴- واحد منبع تغذیه به جعبه سیستم وصل می‌شود و سرانجام ۵- سیم‌های جعبه سیستم برای اتصال دکمه‌های جلوی کیس نظیر Power که رایانه را روشن و خاموش می‌کند، از روی دستورات راهنما به برد اصلی متصل می‌شوند.



شکل ۱-۲۶ ارتباط برد اصلی و سایر اجزای رایانه

سخت افزار ذخیره سازی: دیسک سخت و CD/DVD

چه نوع وسایل ذخیره سازی احتمالاً من به عنوان یک دانش آموز در رایانه ام نیاز خواهم داشت؟

با قرار گرفتن برد اصلی در جعبه سیستم، گام بعدی، نصب سخت افزار ذخیره دائمی است. از آنجایی که تراشه های حافظه تنها نقش حافظه موقت و ناپایدار را دارند، حافظه ثانویه یا دائمی، داده های شما را تا هر زمان که شما بخواهید نگه می دارند.

برای نیازهای دانش‌آموزی امروزی، یک دیسک سخت و گرداننده CD/DVD نیاز است و در سیستم‌های قدیمی‌تر، ممکن است یک درایو دیسک نرم^۱ نیز وجود داشته باشد. این وسایل ذخیره سازی در کثو مخصوص جعبه سیستم قرار گرفته و به وسیله پیچ محکم می‌شوند. هر درایو به وسیله یک کابل مسطح که کابل ریبون هم نامیده می‌شود، به برد اصلی متصل می‌گردد. همچنین هر درایو بایستی به یک کابل مخصوص از منبع تغذیه متصل شود. ظرفیت حافظه داده یا اطلاعات یک سیستم رایانه‌ای به وسیله بیت، بایت، کیلوبایت، مگابایت، گیگابایت، ترابایت، پتابایت و الی آخر بیان می‌شود:

$$\text{Byte } 1 = \text{bit } 8$$

$$\text{character of Data } 1 = \text{Byte } 1$$

یک کاراکتر می‌تواند یکی از حروف الفبا، یا اعداد یا کاراکترهای خاص مانند ! و & و % و * و ؟ باشد.

۱ کیلو بایت معادل 1024 کاراکتر است.

۱ مگابایت معادل 1048576 کاراکتر است.

۱ گیگابایت معادل بیش از ۱ میلیارد کاراکتر است.

۱ ترابایت معادل بیش از ۱ تریلیون کاراکتر است.

جدول ۱-۳- تقسیم‌بندی‌های بایت

مقدار	نام و علامت	مقدار واقعی (بیت)	نماد توان ۱۰	نماد توان ۲
۱۰۰۰B	۱=K کیلوبایت	8×1024	$10^3 = 1K$	$2^{10} = 1K$
۱۰۰۰KB	۱=M مگابایت	$8 \times 1024 \times 1024$	$10^6 = 1M$	$2^{20} = 1M$
۱۰۰۰MB	۱=G گیگابایت	$8 \times 1024 \times 1024 \times 1024$	$10^9 = 1G$	$2^{30} = 1G$
۱۰۰۰GB	۱=T ترابایت	$8 \times 1024 \times 1024 \times 1024 \times 1024$	$10^{12} = 1T$	$2^{40} = 1T$

درایو دیسک نرم

یک درایو دیسک نرم یک وسیله ذخیره‌سازی است که داده‌ها بر روی دیسکت اندازه ۳/۵ اینچی ذخیره می‌کند. این دیسکت‌ها که امروزه بیشتر بر روی سیستم‌های ریزرایانه قدیمی وجود دارد، به نظر نمی‌رسد که نرم باشند، زیرا آنها از پلاستیک سخت پوشانده شده‌اند. اما لایه صفحه داخلی آن به راستی انعطاف پذیر و نرم می‌باشد. هر دیسک می‌تواند

۱- Floppy Disk Drive

۱/۴۴ میلیون بایت (کاراکتر) یا بیشتر از داده‌ها را ذخیره کند. با نصب یک درایو دیسک نرم، شما قادر خواهید بود یک دیسکت را از طریق ورودی خاص آن وارد نموده و از طریق دکمه خروجی، آن را خارج نمایید.

درایو دیسک سخت

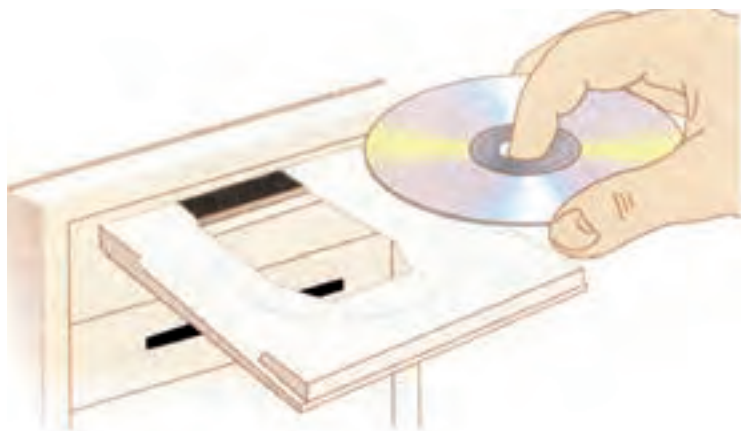
یک درایو دیسک سخت یک وسیله ذخیره‌سازی است که می‌تواند میلیاردها کاراکتر از داده‌ها را ذخیره یا بازیابی کند. با ۱۲۰ تا ۲۰۰ گیگابایت از حافظه دائمی، شما باید بتوانید اکثر نیازهای آموزشی‌تان را مدیریت نمایید.

درایو CD/DVD

یک درایو لوح فشرده یا CD و یا گونه جدیدترش، درایو DVD، یک وسیله ذخیره‌سازی است که با کاربرد تکنولوژی لیزر داده‌ها را از دیسک‌های نوری می‌خواند (برخی شرکت‌ها DVD را دیسک‌های همه منظوره دیجیتال می‌نامند). امروزه نرم‌افزارهای جدید عموماً بر روی CD یا از طریق اینترنت توزیع می‌شوند.

این درایوها دارای چراغ‌هایی است که نشان می‌دهد این درایوها در حال کار هستند. شما نبایستی یک دیسک را از

درایو تا زمانی که چراغش خاموش نشده خارج کنید، در غیر این صورت خطر آسیب دیدن دیسک و درایو، هردو وجود دارد. برای عملکرد این چراغ‌ها لازم است سیم‌هایی به برد اصلی متصل شود.



شکل ۲۷-۱

دستگاه‌های خروجی: کارت گرافیک، کارت صدا، صفحه نمایش، بلندگو و چاپگر چند نوع دستگاه خروجی در رایانه شخصی وجود دارد؟

دستگاه‌های خروجی از وسایلی تشکیل گردیده که اطلاعات پردازش شده به وسیله رایانه را به شکل قابل فهم انسان ترجمه می‌کند - برای مثال چاپ، صدا، تصویر، ویدیو-، اکنون لازم است یک کارت گرافیک و یک کارت صدا در جعبه سیستم نصب شوند. در مرحله بعد، صفحه نمایش، بلندگو و چاپگر نصب می‌شوند.

اکنون جای خوبی است که با عنوان «وسایل جانبی»^۱ آشنا شویم. یک وسیله جانبی، هر قطعه یا بخشی از تجهیزات است که به عنوان ورودی یا خروجی به سیستم متصل می‌شود. به عبارت دیگر، یک وسیله جانبی بخش اساسی رایانه محسوب نمی‌شود. وسایل جانبی می‌تواند داخل رایانه قرار گیرد یا از بیرون به آن متصل شود. مثال‌هایی از این دست چاپگر و درایوهای دیسک می‌باشد.

کارت گرافیک^۲



شکل ۲۸-۱ کارت گرافیک

بدون شک شما می‌خواهید صفحه نمایش تان بتواند رنگ‌ها را نمایش دهد (به جای آنکه سیاه و سفید باشد!). بدین منظور جعبه سیستم شما لازم دارد که وسیله‌ای داشته باشد تا این امکان را فراهم نماید. یک کارت گرافیک، اطلاعات خروجی پردازنده را به سیگنال‌های گرافیکی که می‌تواند از طریق کابل به صفحه نمایش ارسال شود، تبدیل می‌کند. آیا شکاف‌های توسعه را که قبلاً به آن اشاره کردیم، به یاد دارید؟ کارت گرافیکی شما در یکی از این شکاف‌های توسعه بر روی برد اصلی قرار می‌گیرد. البته شما می‌توانید یک برد اصلی با کارت گرافیک سرخود^۳ هم تهیه کنید.

کارت صدا^۴

شما ممکن است بخواهید از طریق رایانه به موسیقی گوش دهید. اگر چنین است، شما به یک کارت صدا نیاز دارید

۱- Peripheral Device

۲- Onboard

۳- Vidio Card

۴- Sound Card

که بتواند توانایی تولید صدای رایانه را بالا ببرد. این عمل از طریق ارسال صدا به خروجی و پخش به وسیله بلندگو انجام می‌شود. کارت صدا نیز باید بر روی یک شکاف توسعه روی برد اصلی نصب شود و البته باز هم شما می‌توانید یک برد اصلی با کارت صدای سرخود تهیه کنید. با درایو CD متصل شده به کارت صدا، شما می‌توانید مستقیماً به گوش کردن موسیقی بپردازید.

صفحه نمایش^۱

همانند دستگاه‌های تلویزیون، ابعاد صفحه نمایش در فواصل گوشه تا گوشه آن بر حسب اینچ اندازه‌گیری می‌شود. صفحه نمایش وسیله‌ای است که سیگنال‌های الکتریکی را از کارت گرافیک دریافت کرده و یک تصویر را با کاربرد نقاط حساس به نور رنگی روی صفحه شکل می‌دهد. بعداً، هنگامی که جعبه سیستم بسته شد، صفحه نمایش به وسیله کابل به پشت رایانه و از طریق اتصالات کاملاً واضح و مشخص، متصل خواهد شد. سیم برق آن جداگانه به پریز برق وصل می‌گردد.



بلندگوها^۲

بلندگوها وسایلی هستند که صداهای انتقال یافته به شکل سیگنال‌های الکتریکی از کارت صدا را پخش می‌کنند. آنها ممکن است خیلی پیچیده و پیشرفته نباشند و در این صورت، اگر شما بخواهید صدا را با کیفیت بالا ضبط و پخش نمایید، آنها احتمالاً مناسب نیستند. نصب بلندگوها با اتصال از طریق یک سیم تکی که به پشت رایانه وصل می‌شود، کامل می‌گردد.

شکل ۱-۲۹ بلندگو

چاپگر^۳

چاپگر وسیله‌ای است که متن و تصویر را بر روی کاغذ چاپ می‌کند. انواع مختلفی از چاپگر وجود دارد. چاپگر دارای ۲ اتصال است، اول، سیگنال‌هایی که از رایانه دریافت می‌کند (از طریق یک درگاه برد اصلی) و دوم، اتصال برق که از طریق کابل به پریز برق وصل می‌شود. چاپگرهای رنگی معمولاً گرانتر از چاپگرهای سیاه و سفید هستند و البته ارزش چاپگرهای سریع از چاپگرهای کند بیشتر است.

۱- Monitor

۲- Speakers

۳- Printer

سخت افزار ارتباط: مودم

چگونه یک مودم^۱ نصب می شود؟

رایانه‌ها می‌توانند ماشین‌های مستقل بدون ارتباط با دیگر رایانه‌ها باشند. اگر همه کار شما تایپ تکالیف درسی مدرسه باشد، شما قادرید آن‌را با یک سیستم مستقل انجام دهید. اما همان‌گونه که قبلاً بحث شد، اجزای ارتباطی سیستم رایانه‌ای، به طرز وسیعی محدودیت‌های یک رایانه شخصی را توسعه می‌دهند. بنابراین مادامی که جعبه سیستم هنوز باز است، یک بخش دیگر از سخت افزار برای نصب وجود خواهد داشت.

مودم



شکل ۱-۳۰ مودم

یک مودم استاندارد وسیله‌ای است که اطلاعات را از طریق خطوط تلفن و از رایانه‌ها دریافت می‌کند یا ارسال می‌نماید. مودم به صورت یک کارت توسعه در یکی از شکاف‌های توسعه برد اصلی نصب می‌شود. سپس شما می‌توانید یک سیم تلفن از پریز تلفن دیوار به پشت رایانه بکشید که آن به مودم متصل خواهد شد. انواع دیگر اتصالات ارتباطی نیز موجودند که در فصل‌های بعدی توضیح داده خواهد شد.

اکنون جعبه سیستم آماده بسته شدن است. شخص اسمبل کننده سیستم همه وسایل ورودی و خروجی را به برق زده و دکمه Power کیس را روشن می‌کند. آیا رایانه آماده کار است؟ نه کاملاً.

نرم افزار

دو نوع نرم افزارهای قابل نصب بر روی رایانه چه هستند؟

بعد از سرهم کردن همه قطعات با هم، شخص اسمبل کننده رایانه (شما، اگر خودتان این کار را انجام می‌دهید)، لازم است راهنمای برد اصلی را برای دستورات روشن کردن رایانه چک کند. یکی از مهم‌ترین کارها، نصب نرم افزار می‌باشد، دستورات رمز گشایی شده الکترونیکی شده که به رایانه می‌گوید چه کاری انجام بدهد. نرم افزار است که باعث ارزنده بودن رایانه می‌شود. دو نوع نرم افزار وجود دارد: نرم افزارهای سیستمی^۲ و نرم افزارهای کاربردی^۳.

نرم افزار سیستمی



شکل ۳۱- نرم افزار سیستمی

نخست، باید نرم افزارهای سیستمی نصب شوند. نرم افزارهای سیستمی کمک می کنند که رایانه وظایف اساسی عملیاتی را انجام دهد و نرم افزارهای کاربردی را قادر به اجرا شدن نماید. در واقع نرم افزار سیستمی پل ارتباطی بین کاربر و سخت افزار می باشد. نرم افزارهای سیستمی از چندین برنامه رمز شده الکترونیکی تشکیل می شود. مهم ترین آن سیستم عامل است که برنامه کنترل اصلی است که رایانه را اداره می کند. به عنوان مثال هایی از نرم افزارهای سیستم عامل برای رایانه های شخصی می توان به محصولات متنوع شرکت مایکروسافت (نظیر ویندوز ۹۵، ۹۸، XP، ویستا و ۷)، UNIX، Apple Macintosh microcomputer اشاره کرد. البته

داستان خاص خود را دارد و دارای قطعات سخت افزاری و نرم افزاری

مخصوص به خود است که اغلب به طور مستقیم قابل انتقال روی رایانه شخصی نیست.

شخص اسمبل کننده سیستم رایانه ای با نصب نرم افزار سیستم عامل، امکان دسترسی به سخت افزار را در دسترس کاربر قرار می دهد. فرایند نصب، در حقیقت کپی برنامه های نرم افزار از رسانه ذخیره ثانویه به دیسک سخت رایانه می باشد.

بعد از نصب نرم افزارهای سیستمی، نرم افزارهای استقرار برد اصلی، کارت های گرافیکی و صدا و مودم باید نصب شود. این برنامه های استقرار، که برنامه های راه انداز نیز نامیده می شوند هم بر روی CD توزیع می شوند. یکبار دیگر شخص نصاب! آنها را در درایو مناسب قرار داده و سپس دستوراتی که روی صفحه نمایش ظاهر می شود را دنبال خواهد نمود.

نرم افزارهای کاربردی

اکنون بالاخره ما کار را تمام کردیم! پس از نصب نرم افزارهای کاربردی، شما می توانید کار با رایانه را شروع کنید. نرم افزارهای کاربردی شما را قادر می سازند که کارهای ویژه و خاص را انجام دهید. حل مسائل، انجام کارهای گوناگون یا حتی آموزش به خودتان - برای مثال، هنگامی که یک تحقیق درسی را روی رایانه آماده می کنید، شما یک برنامه واژه پرداز را بکار خواهید گرفت (مثلاً Word شرکت مایکروسافت). نرم افزارهای کاربردی مختص نرم افزارهای سیستمی مورد استفاده شما هستند. یعنی اگر می خواهید نرم افزار Word شرکت مایکروسافت را



شکل ۳۲-۱ نرم افزار کاربردی

استفاده کنید، ابتدا لازم است نرم افزار سیستمی ویندوز را روی سیستم تان داشته باشید و نه Linux و Unix. نرم افزارهای کاربردی روی بسته های CD معمولاً در جعبه های خاص توزیع می شوند که دستورات راهنمای بکارگیری را هم به همراه دارند. شما CD را در درایو مناسب رایانه قرار داده و سپس دستورات ظاهر شده برای نصب را دنبال کنید. البته ممکن است شما بتوانید برنامه های کاربردی کامل را با دریافت از اینترنت^۱ با استفاده از مودم یا انواع دیگر اتصالات ارتباطی هم به دست آورید.

آیا سفارش یک رایانه شخصی به صرفه است؟

چرا ممکن است من بخواهم یک رایانه را خودم سرهم کنم یا نه؟

آیا توضیحات داده شده بالا، شما را ترغیب می کند که بخواهید خودتان یک رایانه^۲ را سرهم کنید؟ اگر برای شما هزینه همه قطعات قابل قبول به نظر برسد (البته به ارزش وقت و زمان شما در بالا اشاره ای نشد) و سپس شروع به چک کردن اجزاء برای رایانه پردازید، ممکن است از خود پرسید چرا یک نفر باید زحمت مشکلات اسمبل یک دستگاه را قبول کند؟ یک متخصص رایانه در یک کشور توسعه یافته اعتقاد دارد: «اگر شما فکر می کنید با سرهم نمودن قطعات رایانه در پول صرفه جویی می کنید، دوباره با خود فکر کنید که شما باید خیلی خوش شانس باشید که بتوانید قیمت مناسب در بازار رایانه را که این روزها از شدت رقابت روز به روز تغییرات نزولی را تجربه می کند، پیدا نمایید.» اما اگر شما این کار را انجام داده اید یا بخواهید انجام دهید، این کار یک فعالیت بیهوده و وقت تلف کن خواهد بود. با دانستن چگونگی ساخت یک سیستم به وسیله خودتان، نه تنها قادر خواهید بود دوستانتان را تحت تأثیر قرار دهید، بلکه همچنین شما چگونگی ارتقای هر سیستم خریداری شده به قطعاتی با استاندارد بالاتر را می دانید. برای مثال، اگر شما علاقمند بازی های رایانه ای باشید، دانستن چگونگی اسمبل رایانه شما را قادر می سازد که سیستمی مناسب برای بازی سفارش دهید. در این زمینه شما می توانید آخرین کارت های گرافیکی سه بعدی و کارت صدای دالبی را می توانید تهیه نمایید. از آن مهم تر، همچنین شما چگونگی سفارش یک سیستم مناسب برای خودتان را می دانید

۱- Download

۲- از این به بعد منظور از رایانه همان ریزرایانه یا رایانه شخصی یا PC خواهد بود، مگر آنکه به صراحت مورد دیگری گفته شود.

جایگاه فناوری اطلاعات کجاست؟

سه جنبه توسعه رایانه و سه جنبه توسعه فناوری ارتباطات چیست؟
چقدر راه را ما آمده‌ایم؟ در شروع قرن نوزدهم، اکثر مردم فکر می‌کردند زندگی آنها باید مطابق و همانند زندگی والدین‌شان باشد. امروزه، اکثر مردم از پیش‌بینی اینکه عصر اطلاعات احتمالاً زندگی آنها را فراتر از شناخت‌شان متحول کند، شگفت زده نمی‌شوند. اجازه دهید باهم روند توسعه رایانه‌ها و فناوری ارتباطات و از آن‌هم مهیج‌تر، نقطه تقاطع آنها را بررسی کنیم.

سه جنبه توسعه رایانه: کوچک سازی، سرعت، کاهش قیمت سه راهی که مسیر روند رایانه‌ها طی کرد، چه بود؟

از زمان اختراع اولین رایانه (ENIAC) تاکنون، رایانه‌ها در سه جنبه توسعه یافته‌اند و این مسیر همچنان ادامه دارد.

کوچک سازی^۱

در دنیای امروز، ابعاد اکثر چیزها کوچک شده است. ENIAC که به شکل رادیوهای لامپ خلاء دار قدیمی بود، بعد از سال ۱۹۴۷ کوچک تر، سریع تر و ترانزیستوری قابل اطمینان شده است. ترانزیستور وسیله کوچکی است شبیه یک گذرگاه که سیگنال‌های الکتریکی را در طی مسیرهای از قبل تعیین شده انتقال می‌دهد. گام بعدی، توسعه مدارهای مجتمع کوچک بود. مدار مجتمع مجموعه یکپارچه‌ای از مدارهای الکتریکی یا گذرگاه‌ها هستند که روی تراشه‌های چهارگوش کوچک از جنس سیلیکون به اندازه نصف ناخن، قرار می‌گیرند. سیلیکون یک عنصر طبیعی است که در شن یافت می‌شود. در فرم خالص، سیلیکون ماده‌ای اساسی برای ساخت وسایل پردازشی رایانه می‌باشد.

پردازنده بسیار کوچک یا ریزپردازنده در یک رایانه شخصی رومیزی، امروزه می‌تواند محاسباتی را انجام دهد که روزی برای آن محاسبات، یک رایانه به اندازه یک اتاق لازم بود.

سرعت^۲

در سایه کوچک سازی و مواد جدید به کار برده شده در ساخت پردازنده‌ها، سازندگان رایانه می‌توانند قطعات کامپیوتری بیشتری در ماشین‌هایشان پر کنند، سرعت پردازشی بالاتر و فضای ذخیره سازی داده‌های بیشتری فراهم آورند.

کاهش قیمت^۱

هزینه پردازنده امروزه کسر کوچکی از آنچه ۱۵ سال پیش بود، می‌باشد. یک پردازنده تدوین فیلم با قیمتی کمتر از ۱۰۰۰ دلار، توانایی پردازشی مشابه با یک رایانه عظیم در دهه ۱۹۸۰ که بیش از یک میلیون دلار قیمت داشت را فراهم می‌آورد.

اینها سه جنبه اصلی روند توسعه رایانه‌ها بود. اما در مورد ارتباطات چطور؟

سه جنبه توسعه ارتباطات: قابلیت ارتباط، تعامل و چندرسانه ای

سه چیزی که من باید از این سه جنبه - قابلیت ارتباط^۲، تعامل^۳ و چندرسانه ای^۴ - بفهمم، چیست؟

در زمان‌های سابق، ما سیستم تلفن ثابت را داشتیم که قادر به انتقال صوت بود - یک رسانه یک به یک که شما می‌توانستید با دوست تان صحبت کنید و او هم می‌توانست با شما صحبت نماید و با ترتیبات ویژه ای مانند کنفرانس تلفنی، بیش از دو فرد می‌توانستند با یکدیگر صحبت کنند. ما همچنین سیستم‌های رادیو و تلویزیون را داشتیم - رسانه یک به چند یا رسانه‌های جمعی - گویندگان خبر می‌توانستند بر روی یک رسانه مانند تلویزیون با شما صحبت کنند، اما شما نمی‌توانستید با آنها صحبت کنید.

سه تحول اخیر که در ارتباطات (و البته مخابرات) روی داده است، به شرح زیر می‌باشد:



شکل ۳۳-۱ نرم افزار سیستمی

قابلیت ارتباط

قابلیت ارتباط با دیگران به اتصال یک رایانه به یک رایانه دیگر با خطوط مخابراتی به منظور فراهم آوردن دسترسی اطلاعات آنلاین و یا اشتراک وسایل جانبی اشاره دارد. قابلیت ارتباط با دیگران نتیجه توسعه شبکه‌های رایانه‌ای است که برای مثال پست الکترونیکی یا خرید اینترنتی را امکان پذیر ساخته است.

۱- Affordability

۲- Interactivity

۳- Connectivity

۴- Multimedia

تعامل

تعامل به ارتباطات دو طرفه برمی‌گردد. کاربر می‌تواند به اطلاعاتی که او دریافت می‌کند پاسخ دهد و آنچه یک رایانه انجام می‌دهد را تغییر دهد. بدین شکل یک تبادل یا محاوره میان کاربر و رایانه وجود دارد و رایانه به درخواست‌های کاربر پاسخ می‌دهد. یک برنامه غیر تعاملی از زمان شروع بدون احتیاج به ارتباط انسانی یا تعامل، ادامه می‌یابد. توانایی تعامل بدین معناست که کاربران می‌توانند به جای غیرفعال بودن، در فرایند فناوری شرکت فعال داشته باشند. برای مثال در شبکه‌های خبری تلویزیونی مانند CNN، شما می‌توانید فوراً بر روی اینترنت بروید و در قسمت پخش اخبار، درباره خبرها نظر دهید. امروزه بیشتر نرم افزارهای کاربردی، تعاملی هستند. در آینده، اتومبیل‌ها ممکن است به دستورات صوتی واکنش نشان دهند یا رایانه ترکیبی در داشبورد آنها قرار گیرد.

چند رسانه‌ای

رادیو یک رسانه صوتی تک‌بعدی می‌باشد، همان‌گونه که بیشتر ایمیل‌ها این گونه‌اند و بیشتر حالت متنی دارند. همان‌طوری که در قسمت‌های قبل اشاره شد، چندرسانه‌ای به فناوری اشاره دارد که اطلاعات را در بیش از یک رسانه ارایه می‌کند. نظیر متن، تصویر، ویدیو، صدا و انیمیشن - در یک ارتباط مجتمع واحد. با وجود این توسعه‌ها، امکاناتی که از ادغام رایانه‌ها و ارتباطات پدیدار خواهد شد، غیر قابل تصور خواهد بود.

ادغام رایانه‌ها و ارتباطات: همگرایی، قابلیت حمل و شخصی سازی

همگرایی^۱، قابلیت حمل^۲ و شخصی سازی^۳ به چه معناست؟

هنگامی که در دهه ۹۰ میلادی، رایانه‌ها و ارتباطات شروع به ترکیب با یکدیگر کردند، دوران جدیدی به نام عصر اطلاعات^۴ آغاز شد. این موضوع منتج به توسعه مجدد گردیده است.

همگرایی

همگرایی توصیف کننده ترکیب چندین صنعت با وسیله‌های کاملاً متنوع که داده‌ها را در قالب کاربردی رایانه مبادله می‌کنند، می‌باشد. صنایع عبارت‌اند از رایانه، ارتباطات، الکترونیک کاربردی، سرگرمی و رسانه‌های جمعی. همگرایی به محصولات الکترونیکی تکیه دارد که چندین عملکرد مختلف را انجام می‌دهند، نظیر تلویزیون‌هایی با دسترسی اینترنتی، تلفن‌های همراه که دوربین‌های دیجیتال دارند و یک یخچال که به شما اجازه ارسال ایمیل می‌دهد.

۱- Conuergence

۲- Portability

۳- Personalization

۴- Information Age

قابلیت حمل

در دهه ۸۰ میلادی، قابلیت حمل یا قابلیت تحرک، با اشتراک موضوع قدرت رایانه‌ای و سهولت، به کوچک‌تر شدن اندازه و سبک وزنی منجر شد. امروزه ما در نقطه‌ای قرار داریم که مجبور نیستیم از چیزی دست برداریم. در نتیجه، متخصصان پیش بینی کرده‌اند که وسایل الکترونیکی شخصی کوچک، قدرتمند و بی‌سیم، زندگی ما را بیش از رایانه‌های شخصی متحول خواهند کرد.

شخصی سازی

شخصی سازی، ایجاد اطلاعات مناسب با اولویت‌های شماست. برای مثال، برنامه‌هایی که به طور خودکار اخبار جدید و اطلاعات را از اینترنت مطابق با عناوینی که شما تعیین کرده‌اید، گلچین می‌کنند. شرکت‌های درگیر در تجارت الکترونیکی، می‌توانند به شما پیام‌هایی راجع به محصولات آینده مبتنی بر الگوی خرید شما یا مصرف شما یا طبقه‌بندی‌های دیگر ارسال کنند. یا آنها می‌توانند محصولات سفارشی (اتومبیل، رایانه، لباس) مطابق با سلیقه و رضایت قلبی شما تولید نمایند.

همکاری^۱

یک روند توسعه اخیر، همکاری جمعی می‌باشد. یک صف چشمگیر از سیستم‌های نرم افزاری، امکان اینکه هر چیزی را فوراً و به سادگی با دیگران به اشتراک بگذارید، فراهم می‌سازد و گاهی اوقات همراه با مسیر، آن را مهم‌تر می‌نماید. نزدیک به یک میلیارد نفر افراد آنلاین وب جهان‌گستر همراه با دانش به اشتراک گذاشته شده‌شان، تماس‌های اجتماعی، شهرت آنلاین، قدرت رایانه‌ای و دیگر چیزها، به سرعت تبدیل به یک مجموعه بی‌نظیر می‌شوند.

محاسبات ابری^۲: رایانه جهانی^۳

محاسبات ابری که قبلاً محاسبات توری یا محاسبات سودمند هم نامیده می‌شد، اساساً به معنی بدست آوردن منابع محاسباتی - اعم از پردازنده، فضای ذخیره سازی، پیام، بانک اطلاعاتی و غیره - از شبکه‌های رایانه‌ای قرار گرفته بر روی مراکز داده^۴، جایی بیرون از چهار دیواری شما و پرداخت هزینه تنها برای آنچه استفاده می‌کنید، می‌باشد. ایده در

۱- Collaboration

۲- Cloud Computing

۳- The Global Computer

۴- Data Centers

اینجا این است که شرکت‌ها بتوانند هرگاه نیاز داشتند، به این رایانه‌ها وارد شوند و درست مشابه عملیاتی که با شبکه توزیع نیروی برق انجام می‌دهند، حجم بار محاسبات خود را میان مراکز داده نقاط مختلف جهان تقسیم کنند.

«e» معرف اخلاق هم هست.

اصول اخلاقی مرتبگی که من بایستی از آنها در به کارگیری فناوری اطلاعات آگاه باشم چیست؟ هر کاربر رایانه مجبور خواهد بود با موضوعات اخلاقی مرتبط با به کارگیری فناوری اطلاعات کنار بیاید. اخلاق به عنوان مجموعه‌ای از ارزش‌های معنوی یا اصولی که بر رفتار یک شخص یا یک گروه ناظر است، می‌باشد. ملاحظات تاریخی در باب فناوری اطلاعات بسیار زیاد می‌باشد که ارایه تمامی آنها در حوصله این کتاب نمی‌گنجد. مابرای نمونه به چند مورد اشاره می‌کنیم و به بقیه موارد در زیر فصل‌های مناسب خواهیم پرداخت.

سرعت و مقیاس

حجم زیادی از اطلاعات می‌تواند با سرعت و مقیاسی که قبلاً امکان‌پذیر نبود، ذخیره شود، بازیابی گردد و انتقال داده شود. با وجود مفید بودن این امر، یک گرفتاری جدی در مباحث امنیت داده‌ها و حریم خصوصی اشخاص در به کارگیری آن وجود دارد، زیرا فناوری اطلاعات می‌تواند مجموعاً از لحاظ امنیت در مقابل دسترسی‌های غیرمجاز مورد ملاحظه قرار نگیرد.

غیرقابل پیش بینی بودن

رایانه‌ها و ارتباطات بسیار فراگیر هستند و تقریباً همه جنبه‌های زندگی ما را فرا گرفته‌اند. در هر حال، در این نقطه، در مقایسه با فناوری‌های دیگر همانند برق، تلویزیون و اتومبیل، به نظر می‌رسد فناوری اطلاعات کمتر قابل پیش‌بینی یا قابل اطمینان باشد.

پیچیدگی

سیستم‌های رایانه‌ای اغلب به طرز باور نکردنی پیچیده‌اند. گاهی آنقدر پیچیده‌اند که در برخی موارد حتی به وسیله سازندگان هم قابل فهم نیستند. این موضوع، اغلب آنها را به طور کامل غیرقابل کنترل می‌کند، با ایجاد خرابی‌های اساسی بسیار زیاد یا هزینه‌های غیر قابل کنترل و غیرعادی.

اخلاق و امنیت می‌تواند اغلب در محورهای مشابه بحث شود، زیرا امنیت سیستم‌های رایانه‌ای به طور آشکار مسیری را می‌پیماید که مردم را با اخلاق و درستکار نگه دارد. ما تلاش قابل ملاحظه‌ای به این مباحث در سراسر کتاب اختصاص خواهیم داد.

مطالعه آزاد - تاریخچه رایانه

ماشین‌های پردازش داده در سیر تکامل خود از فناوری چرخ دنده‌ها بهره گرفتند. از میان مخترعان این ماشین‌ها می‌توان پاسکال، لایب نیتز و بابیج را نام برد. ماشین‌های پاسکال و لایب نیتز، داده‌ها را با موقعیت چرخ دنده‌ها نشان می‌دادند. در این ماشین‌ها، کاربر می‌توانست عملیات مورد نظر را به صورت سوراخ‌هایی که در روی یک کارت کاغذی ایجاد شده بود، به ماشین بدهد. به عبارت دیگر ماشین قابل برنامه ریزی بود.

به دلیل محدودیت‌های فناوری‌های آن زمان، استفاده از ماشین‌های حسابگر پیچیده پاسکال، لایب نیتز و بابیج رایج نبود، اما پس از اختراع وسایل الکترومکانیکی و الکترونیکی، پنجره تازه‌ای بر روی این علم گشوده شد. ابتدا فناوری رله‌های مکانیکی و سپس فناوری لامپ‌های خلاء برای ساخت ماشین‌های پردازش داده‌های تمام الکترونیکی مورد استفاده قرار گرفت. یکی از ماشین‌هایی که از لامپ خلاء استفاده کرد، ماشینی بنام ENIAC بود که در دانشگاه پنسیلوانیا ساخته شد. از آن به بعد دستگاه‌های پردازش داده، رایانه نامیده شدند و علم جدیدی با نام علم رایانه پا به عرصه وجود گذاشت. هر تحول اساسی در فناوری ساخت رایانه، منجر به پیدایش نسل جدیدی از رایانه‌ها شد. بر اساس تکامل دستگاه‌های پردازش داده، پنج نسل مختلف رایانه ایجاد گشت، که هر کدام مصادف با یک تحول در ساخت وسایل الکترونیکی است. در اثر هر تحول، رایانه‌هایی کوچک‌تر، ارزان‌تر و با قدرت و کارایی بیشتری ساخته شده‌اند. در بخش زیر خصوصیات اصلی این پنج نسل با هم مقایسه شده‌اند:

نسل اول ۱۹۴۰-۱۹۵۶

لامپ‌های خلاء استفاده از لامپ خلاء جهت ساخت مدارها و استوانه‌های مغناطیسی حافظه

اشغال حجم عظیمی از فضای اتاق‌ها

مصرف برق زیاد، فوق العاده گران، ایجاد گرمای زیاد

قادر به حل فقط یک مسئله در یک زمان

کارت‌های خاص و نوار کاغذی به عنوان ورودی

برنامه نویسی با زبان ماشین یا صفر و یک

نسل دوم ۱۹۶۳-۱۹۵۶

ترانزیستورها

کاهش حجم، افزایش سرعت و ارزانتر شدن رایانه‌ها با استفاده از ترانزیستور بهره‌وری بالا با کاهش مصرف برق ایجاد گرمای زیاد و بروز اختلال در عملکرد استفاده از کارت پانچ به عنوان ورودی و چاپگر به عنوان خروجی برنامه نویسی به زبان اسمبلی (کلمات و سمبل‌ها به جای صفر و یک) کاربرد در صنعت انرژی اتمی

نسل سوم ۱۹۷۱-۱۹۶۳

مدارات مجتمع (IC)

استفاده از ترانزیستورهای بسیار کوچک روی تراشه‌های سیلیکونی با نام نیمه رسانا افزایش سرعت و بهره‌وری صفحه کلید به عنوان ورودی و صفحه نمایش به عنوان خروجی ارتباط کاربر از طریق یک برنامه مرکزی ناظر بر حافظه رایانه اجرای چند برنامه در یک زمان ارزان تر، کوچک تر شدن و سهولت کاربری برنامه نویسی به زبان سطح بالا

نسل چهارم تاکنون - ۱۹۷۱

ریزپردازنده‌ها، تعبیه هزاران مدار مجتمع روی یک تراشه سیلیکونی کوچک شدن ابعاد به اندازه کف دست انسان استفاده گسترده از ریزپردازنده‌ها در محصولات دیگر بجز رایانه‌ها گسترش شبکه‌های رایانه‌ای استفاده از واسط گرافیکی و وسایلی مانند ماوس

نسل پنجم از حال تا آینده

هوش مصنوعی، توسعه رایانه‌ها بر اساس هوش مصنوعی استفاده از برنامه‌های کاربردی مانند تشخیص صدا و گفتار استفاده از پردازش موازی و ابر رسانه استفاده از محاسبات کوانتومی، ملکولی و نانو تکنولوژی هدف نهایی در ورود زبان طبیعی و قادر بودن به خود یادگیری و خود سازماندهی

رزومه چیست؟

تعریف رزومه^۱: رزومه متنی است چند صفحه ای حاوی اطلاعات و مشخصات فردی که قبل از مصاحبه در اختیار مراکز دانشگاهی که متقاضی قصد ادامه تحصیل در آن مرکز را دارد و یا کارفرمایان در صورتی که متقاضی جویای کار باشد قرار گرفته و به آنان امکان می‌دهد تا ارزیابی اولیه‌ای از توانایی‌های شغلی شما داشته باشند. در واقع رزومه باید تصویری ذهنی از شما و فعالیت‌های شغلیتان، به خواننده ارائه کند. از این حیث رزومه جنبه ای تبلیغاتی دارد بدین ترتیب که ویژگی‌های مؤثر و مفید خود را در اختیار کارفرما قرار می‌دهید و به نوعی سعی می‌کنید تا وی را متقاعد سازد که از بین چندین داوطلب، شما را برای شرکت در مصاحبه انتخاب نماید. رزومه باید به طور مثبتی مهارت‌ها و توانایی‌های شما را نشان دهد. رزومه در عین حال که باید صادقانه باشد، باید عاری از دروغ و بزرگنمایی باشد.

تعریف رزومه در ویکی‌پدیا: کارنامه یا رزومه به نوشته‌ای گفته می‌شود که پیشینه تحصیلی، مهارتی و شغلی و برخی جزئیات زندگی یک شخص در آن درج می‌شود تا شرکت‌ها و کارفرماها بتوانند با مطالعه آن در مورد استخدام یک شخص تصمیم بگیرند. برای موفقیت در کاریابی، معمولاً تهیه یک رزومه مناسب اهمیت زیادی دارد. درستی نوشتاری و بی‌غلط بودن رزومه نیز از مسائل مهم تهیه یک رزومه دانسته می‌شود.

توصیه‌هایی برای تهیه رزومه

نگارش مناسب رزومه، زمینه مناسب‌تری را برای بررسی توانمندی‌های شما و شناسایی بخشی که می‌توانید در آن فعالیت کنید به شکل شایسته‌تری فراهم می‌آورد. بر این اساس، توصیه‌های کوتاهی را برای نگارش رزومه در ذیل آمده است. مطمئن شوید که رزومه شما روزآمد است و به خوبی، مشخصات، توانمندی‌ها، تخصص‌ها و سوابق گذشته شما را تشریح می‌کند. برای آن که نشان دهید توانمندی شما، پوشش‌دهنده نیازهای مطرح شده در فرصت‌های شغلی است، سعی کنید شواهد دقیق و حتی عددی از دستاوردهای کاری و تحصیلی خود ارائه دهید.

شرح دقیقی از توانمندی‌ها، مهارت‌ها و جایگاه شغلی مورد نظر خود ارائه کنید. به این ترتیب، به ما برای شناسایی جایگاه‌تان در سازمان کمک کرده‌اید. ارائه توضیحاتی دربارهٔ علاقه‌مندی‌های کاری خود، می‌تواند بسیار کمک‌کننده باشد. جزئیات تجربیات کاری گذشته خود را به دقت شرح دهید و سوابق کاری گذشته خود را به خوبی تشریح کنید. دقت کنید که اشتباهی در بیان دستاوردها، تاریخ‌ها و عنوان‌های شغلی گذشته شما رخ ندهد، چون اگر در آینده چیزی مغایر با آن مشاهده شود، می‌تواند به جایگاه شما و اعتماد متقابل در محل کار لطمه وارد سازد. اطمینان حاصل کنید که اطلاعات تماس دقیق‌تان در رزومه وارد شده باشد.

شیوه‌های متفاوتی برای نگارش رزومه متداول و مرسوم است و هر کس به مقتضای سلیقه و هدفی که از نگارش رزومه دارد، شیوه خاصی را بر می‌گزیند. اما به طور کلی اصول و سرفصل بندی عمومی رزومه‌ها به شرح زیر است:

۱- جزئیات شخصی (Personal Details) اغلب رزومه‌ها با این بخش آغاز می‌شوند. آنچه می‌بایست در این بخش ذکر شود شامل نام، آدرس، شماره تلفن، آدرس پست الکترونیک و تاریخ تولد است.

۲- پروفایل شخصی (Personal Profile) وارد کردن پروفایل در رزومه امری سلیقه‌ای است و ضروری محسوب نمی‌شود. آنچه در پروفایل به نگارش در می‌آید، تصویری کلی و گویا از شما است که به طور جزئی‌تر در سایر بخش‌های رزومه ذکر می‌شود.

۳- تحصیلات و توانایی‌های علمی (Education and Qualifications) این بخش شامل تمام سوابق تحصیلی و علمی شما، از دیپلم دبیرستان و نام دبیرستان گرفته تا آخرین مدرک تحصیلی، رشته‌ها و گرایش‌ها و زمان بندی هر دوره تحصیلی خواهد بود. به یاد داشته باشید که حتماً ذکر کنید در حال حاضر مشغول گذراندن چه دوره‌ای هستید. سایر دوره‌های علمی و یا عملی که در کنار تحصیل آکادمیک گذرانده‌اید را هم حتماً بنویسید.

۴- سوابق شغلی (Skills and Work Experiences) در این بخش باید کل سوابق شغلی شما، اعم از تمام وقت یا پاره‌وقت، با ذکر نام و تلفن یا آدرس محل کار، به اضافه تاریخ و دوره اشتغال فهرست شود.

۵- انتشارات و مقالات (Publications) فهرست کتب و مقالاتی که منتشر کرده و یا در کنفرانس‌ها ارائه نموده‌اید به اضافه زمان انتشار را در این بخش بیاورید. اگر خلاصه مقالات را به رزومه ضمیمه نمایید بهتر است.

۶- سایر اطلاعات (Additional Information - Personal Studies) در صورتی که رزومه برای مراکز تحصیلی است. نگارش این قسمت ضروری نیست، اما چنانچه لازم دانستید توضیحی جانبی روی سوابق تحصیلی و شغلی خود بنویسید، می‌توانید این بخش را اضافه نمایید.

۷- علائق (Interests) فهرستی از علائق خود در زمینه‌های فوق برنامه مثل ورزش یا هنر را در این بخش بنویسید و احیاناً اگر

سوابق حرفه ای در این زمینه‌ها دارید حتماً ذکر کنید.

۸- معرف‌ها(References) نام، رتبه، درجه تحصیلی، آدرس یا تلفن و کلاً اطلاعات مربوط به معرفی خود (که معمولاً اساتید شما هستند) را در این بخش بیاورید. این معرف‌ها می‌بایست همان معرفی‌نی باشند که توصیه نامه‌های شما را تکمیل نموده‌اند.

۹- سایر توصیه‌ها: پیش از نگارش رزومه، خوب در مورد سوابق تحصیلی و شغلی خود فکر کنید تا چیزی را از قلم نیاندازید. سعی کنید تا حد امکان، مدارکی دال بر سوابقتان آماده و ترجمه کنید تا در هنگام ارسال ضمیمه رزومه نمایید. از دروغ‌گویی یا بزرگنمایی جداً پرهیز کنید، ممکن است برایتان دردسر ساز شود. بهترین حجم رزومه در همین حد است. حتماً چند نسخه اضافه از رزومه برای خودتان نگه دارید تا در صورت لزوم از آنها استفاده کنید. در مورد نگارش انگلیسی، حتماً درباره متن رزومه با یک مترجم و یا کسی که انگلیسی ادبی را به خوبی می‌داند مشورت کنید. رزومه را حتماً تایپ کنید و از ارائه رزومه دست نویس جداً خودداری کنید.

اطلاعات بیشتر: فلاپ

در محاسبات، مخفف عملیات با ممیز شناور بر ثانیه می‌باشد. فلاپ برای اندازه‌گیری عملکرد کامپیوترها و به‌ویژه در شاخه محاسبات علمی کاربرد دارد. با کاربرد رمزگشایی ممیز شناور، اعداد بسیار بزرگ می‌توانند به سادگی نمایش داده شوند. کامپیوترها در تریلیون‌هایی از فلاپ عمل می‌کنند. برای قیاس، هر زمان پاسخ زیر ۱/۰ ثانیه به وسیله اپراتور انسانی به عنوان یک عمل فوق‌انی تجربه می‌شود، و می‌توان گفت یک ماشین حساب ساده جیبی در حدود ۱۰ فلاپ عمل می‌کند. انسان‌ها حتی در ممیزهای شناور، پردازشگرهای بدتری محسوب می‌شوند. اگر ربع ساعت طول می‌کشد تا یک شخص با قلم کاغذ، یک تقسیم طولانی ۱۰ رقمی را انجام دهد، آن شخص در محدوده میلی فلاپ قرار دارد.

خلاصه فصل

در دنیای فناوری‌های دیجیتال یک انقلاب به وقوع پیوسته است. وسایل گوناگون نشان می‌دهند ما در عصر فراگیرنده یا حضور همه‌جایی کامپیوتر به سر می‌بریم. دنیا به فراسوی کامپیوترهای کوچک که بر روی میز یا حتی زانو قرار می‌گیرند، حرکت کرده است. بخش مرکزی و قلب تپنده این مفهوم، «اینترنت» می‌باشد.

آشنایی با کامپیوتر بدین معناست که شما بدانید کامپیوترها چه کاری می‌توانند انجام دهند و چه کاری نمی‌توانند. دانستن این است که آنها چگونه می‌توانند برای شما مفید واقع شوند و چگونه ممکن است به شما آسیب برسانند. دانستن این است که شما چه هنگامی می‌توانید مسائل خود را با کامپیوتر حل کنید و چه هنگامی باید درخواست کمک نمایید.

فناوری اطلاعات یا IT، یک عبارت کلی است که هر گونه فناوری کمک‌کننده به تولید، دستکاری، ذخیره، ارتباط و یا توزیع اطلاعات را توصیف می‌کند.

یک کامپیوتر یک ماشین قابل برنامه‌ریزی و چند منظوره (چند کاربردی) است که داده‌ها را دریافت می‌کند. داده‌های خام و اعداد و پس از پردازش یا دستکاری، آن را به اطلاعات قابل استفاده ما تبدیل می‌کند.

تکنولوژی ارتباطات که تکنولوژی مخابرات راه دور هم نامیده می‌شود، از وسایل الکترومغناطیس و سیستم‌ها برای ارتباطات مسافت‌های طولانی تشکیل شده است.

ایمیل یا پست الکترونیکی، پیامی است که از طریق یک شبکه کامپیوتری و اغلب از طریق اینترنت انتقال می‌یابد.

رایانه‌ها بر روی آموزش، بهداشت، موضوعات مالی، اوقات فراغت، دولت و سیاست، مشاغل و حرفه‌ها و ... تأثیر گذاشته‌اند. فضای مجازی نه تنها شامل دنیای آنلاین و به ویژه اینترنت می‌باشد، بلکه به طور کلی دنیای ارتباطات و مخابرات سیمی و بی‌سیم را نیز شامل می‌شود.

اینترنت (یا همان net)، یک شبکه از کامپیوترهای سراسر جهان می‌باشد که به صدها هزار شبکه کوچک‌تر متصل شده‌اند. این شبکه از به هم پیوستن شبکه‌های آموزشی، تجاری، غیرانتفاعی، نظامی و حتی خصوصی به وجود آمده است.

وب یک سیستم اتصال داخلی برای کامپیوترهای شبکه اینترنت است که سندها را در قالب خاصی به شکل چندرسانه‌ای پشتیبانی می‌کند.

پنج اندازه مختلف کامپیوترها مطابق با قدرت پردازش آنها عبارتند از: ابر رایانه‌ها، رایانه‌های بزرگ، رایانه‌های کوچک، ریز رایانه‌ها و ریزکنترل‌ها.

ریزرایانه‌ها انواع مختلفی دارند: رایانه‌های رومیزی (Desktop PC)، رایانه‌های ایستاده (Tower PC)، رایانه‌های کیفی

(Laptop or notebooks)، وسایل اینترنتی قابل حمل (MIDs) و رایانه‌های دستیار دیجیتالی شخصی (Palmtops).

داده از حقایق خام و اعداد که پس از پردازش به اطلاعات تبدیل می‌شوند، تشکیل می‌شود. اطلاع، داده‌ای است که برای کاربرد در تصمیم‌گیری جمع‌آوری یا دستکاری شده است.

سخت‌افزار از همه اجزای فیزیکی و تجهیزات ماشینی یک سیستم رایانه‌ای تشکیل شده است. نرم‌افزار یا برنامه‌ها، از دستورات الکترونیکی تشکیل شده است که به رایانه می‌گوید چگونه یک وظیفه را انجام دهد.

صرف نظر از نوع و اندازه، همه رایانه‌ها چهار عمل اصلی را انجام می‌دهند: ورودی، پردازش، ذخیره در حافظه و خروجی. ما به اینها عمل پنجم ارتباط را هم اضافه می‌کنیم.

اجزای مورد نیاز برای یک رایانه شخصی در شش طبقه قرار می‌گیرند: ۱- دستگاه‌های ورودی: صفحه کلید و ماوس.

۲- سخت‌افزار پردازش و حافظه. ۳- سخت‌افزار ذخیره‌سازی: دیسک سخت. ۴- دستگاه‌های خروجی: کارت گرافیکی و کارت

صدا، صفحه نمایش، بلندگو و چاپگر. ۵- سخت‌افزار ارتباط: مودم و ۶- نرم‌افزار: سیستمی و کاربردی.

سه جنبه توسعه رایانه کوچک سازی، سرعت، کاهش قیمت می‌باشد. سه جنبه توسعه ارتباطات، قابلیت ارتباط، تعامل و

چندرسانه‌ای است. ادغام رایانه‌ها و ارتباطات، همگرایی، قابلیت حمل و شخصی سازی را به ارمغان آورده است.

فعالیت کارگاهی

- ۱- در بخش‌های مختلف مدرسه شما چگونه می‌توان با استفاده از رایانه کیفیت آموزش را ارتقاء داد؟
- ۲- مثال‌هایی از کاربرد رایانه در علوم مختلف مانند پزشکی، صنعت، طراحی و سینما بیان کنید.
- ۳- برای ساخت یک رایانه چه علوم نقش مهم و اساسی دارند؟
- ۴- تصور شما از آینده رایانه‌ها، میزان پیشرفت و نقش آنها در زندگی بشر چیست؟
- ۵- قطعات سخت افزار یک رایانه شخصی را به کمک هنرآموز خود بررسی و شناسایی نمایید.
- ۶- چه نرم افزارهایی بر روی رایانه‌های سایت کامپیوتر هنرستان شما نصب شده است؟
- ۷- آیا می‌توانید کاربرد پست الکترونیکی را با تلفن مقایسه کنید؟

خودآزمایی

- ۱- داده و اطلاع را تعریف کنید.
- ۲- به نظر شما، علت استفاده گسترده رایانه در زندگی امروزی چیست؟
- ۳- مفهوم پردازش را توضیح دهید.
- ۴- رایانه را تعریف کنید.
- ۵- آنلاین به چه معناست؟
- ۶- تفاوت میان نرم افزارهای سیستمی و کاربردی در چیست؟
- ۷- فضای مجازی را به طور خلاصه تعریف کنید.
- ۸- تفاوت میان سخت افزار و نرم افزار را بیان کنید.
- ۹- شبکه محلی را تعریف کنید.
- ۱۰- چند رسانه ای به چه نوع رسانه‌ای اطلاق می‌شود؟
- ۱۱- تفاوت میان ریز رایانه و ابررایانه در چیست؟
- ۱۲- وظیفه حافظه Ram را بیان کنید.
- ۱۳- دانلود به چه معناست؟
- ۱۴- قابلیت ارتباط را تعریف کنید.
- ۱۵- راه‌هایی که فناوری اطلاعات می‌تواند به جویندگان کار و کارفرمایان کمک کند، کدام است؟