

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ

ПК Устройство компьютера

Память

Внутренняя память

- дискретность
- адресуемость

Внешняя память

- магнитная запись
- оптическая запись
- флэш - память

Процессор

- тактовая частота
- разрядность

Обработка данных по заданной программе

Устройства ввода - вывода

Устройства ввода

Устройства вывода

ПО

Программное обеспечение

Системное ПО

Сервисные программы

Операционная система

Диалог с пользователем

Управление устройствами

Работа с файлами

Пользовательский интерфейс

Одноуровневая структура

Файловая система

Многоуровневая структура

Прикладное ПО

Специального назначения

Общего назначения

Системы программирования

Назначение: разработка программ (ввод, отладка, редактирование, исполнение)

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС

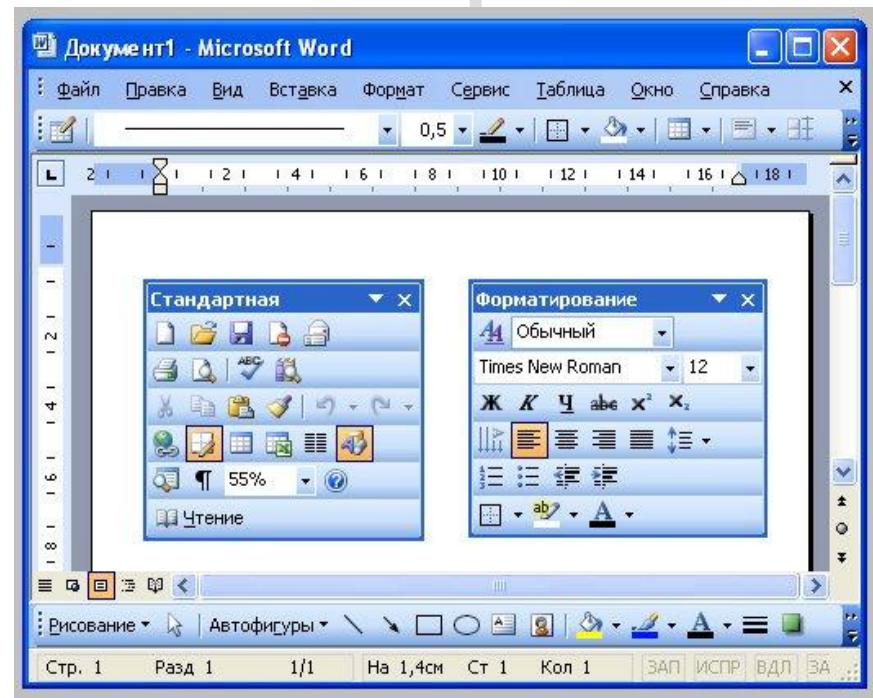
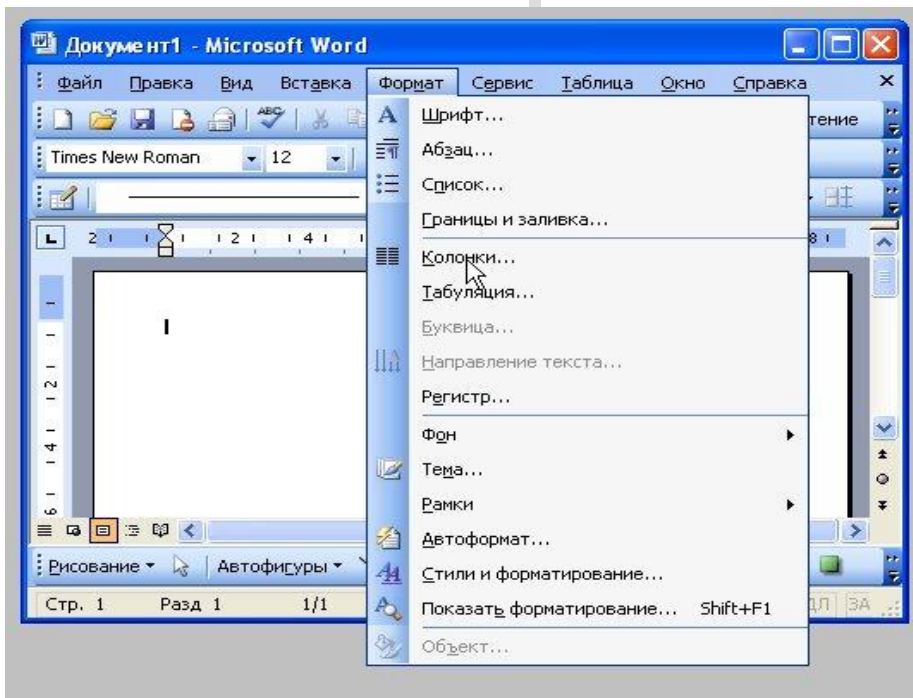
Посимвольный
ввод команд
с клавиатуры

Выбор команд
из МЕНЮ

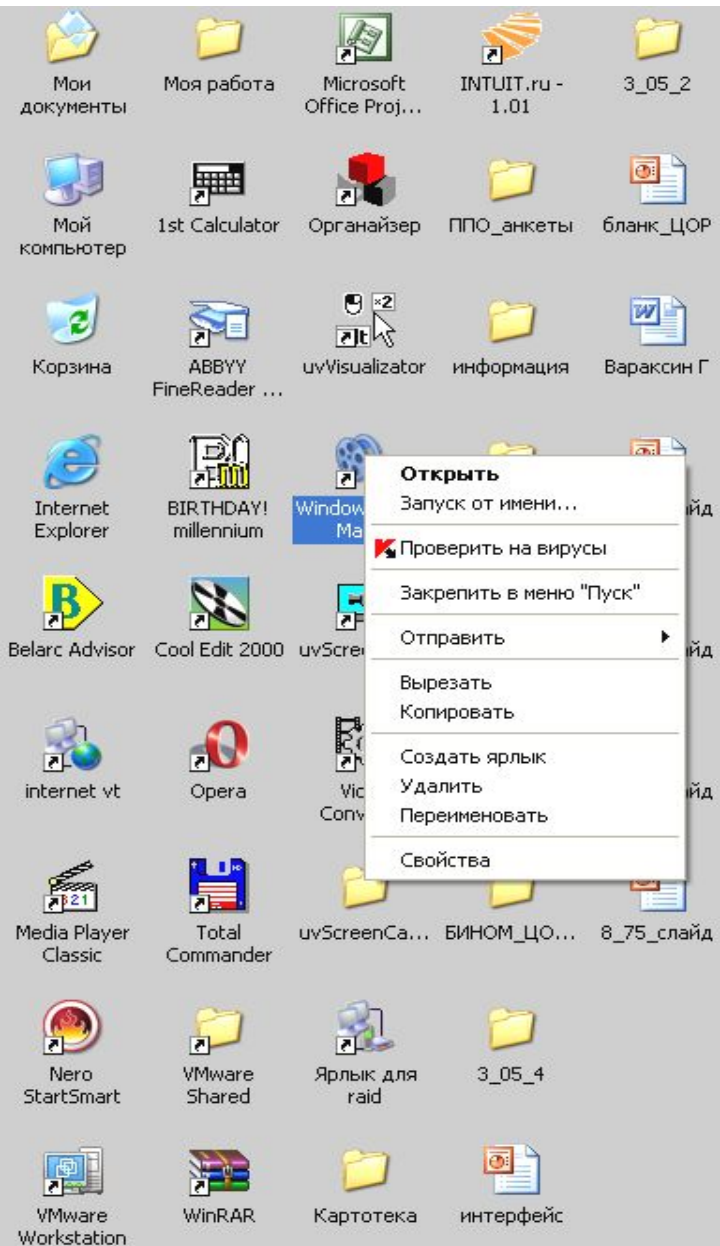
Ввод команд путем нажатия
функциональных
или «горячих» клавиш

Текстовое МЕНЮ

Объектно-ориентированный интерфейс



ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС



Примером операционной системы, в которой реализован объектно-ориентированный подход, является Windows.

Операционная система работает с множеством объектов, к числу которых относятся: документы, программы, внешние устройства компьютера и другие объекты, с которыми пользователь имеет дело. С каждым объектом (информационным или физическим) операционная система связывает имя, графическое обозначение, свойства, поведение.

В интерфейсе Windows для обозначения документов, программ, устройств используются значки (иконки, пиктограммы) и имена. ОС Windows обеспечивает одинаковый пользовательский интерфейс при работе с разными объектами. Для знакомства со свойствами объектов и возможными над ними действиями используется контекстное меню.