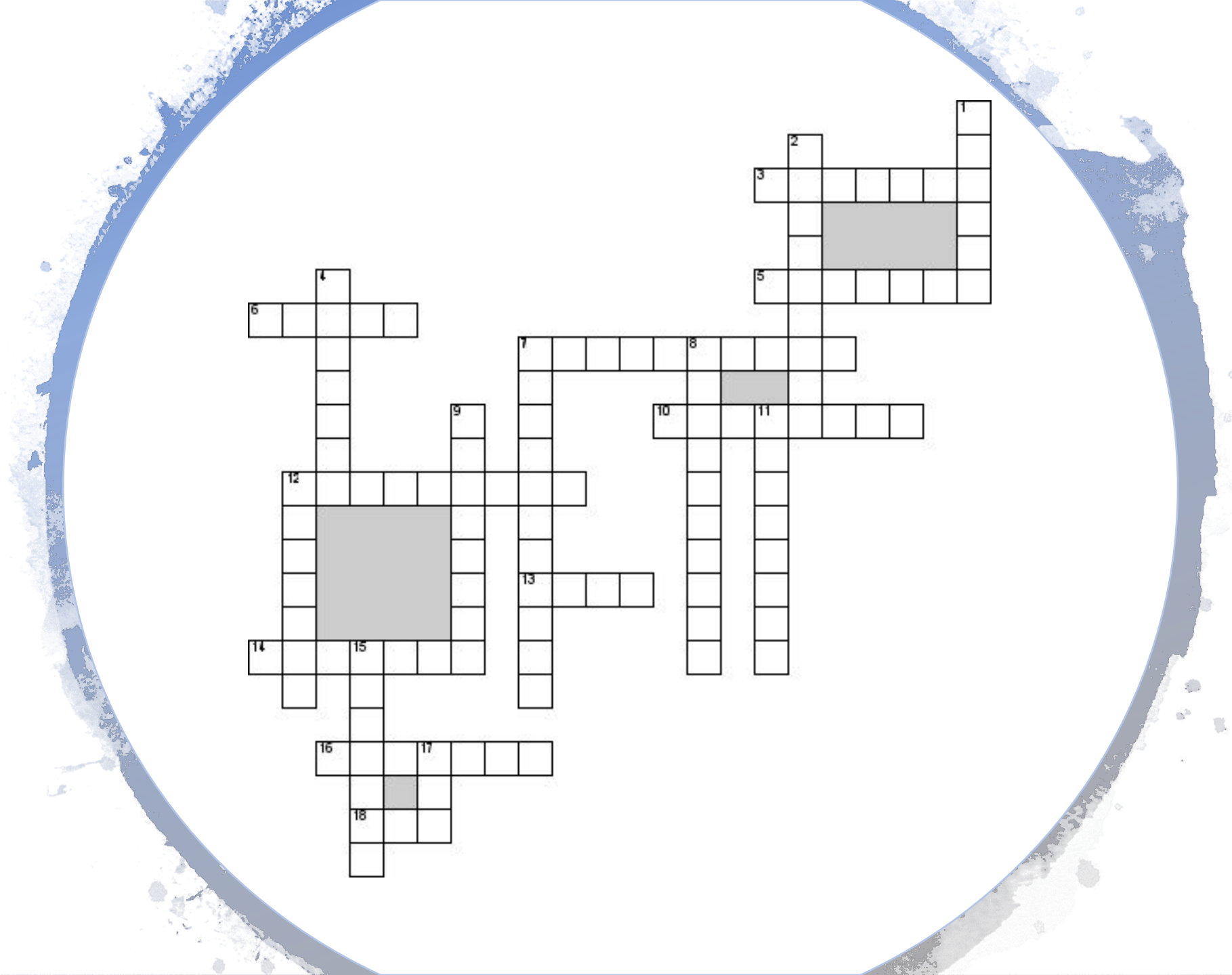


Кроссворд на
тему: Архитектура
ПК

Выполнил:
Ершов Александра Михайлович
Группа:
1ФБД(9)



ОТВЕТЫ

- **По горизонтали**
 3. сменный носитель информации, используемый для многократной записи и хранения данных.
 5. последовательное или параллельное логическое устройство, используемое для хранения n -разрядных двоичных чисел и выполнения преобразований над ними.
 6. вся область поверхности устройства, на которое тем или иным способом выводится визуальная информация
 7. устройство, преобразующее графический образ, хранящийся как содержимое памяти компьютера (или самого адаптера), в форму, пригодную для дальнейшего вывода на экран монитора.
 10. специальный сменный блок к какому-либо оборудованию, содержащий в себе несколько узлов и деталей в защитной оболочке, расходные материалы и так далее.
 12. электронный блок, либо интегральная схема (микропроцессор), исполняющая машинные инструкции (код программ), главная часть аппаратного обеспечения компьютера или программируемого логического контроллера
 13. координатное устройство для управления курсором и отдачи различных команд компьютеру. Управление курсором осуществляется путём перемещения
 14. тип игрового манипулятора. Представляет собой пульт, который удерживается двумя руками, для контроля его органов управления используются большие пальцы рук (в современных моделях также часто используются указательные и средние пальцы).
 16. устройство, которое служит для отображения визуальной информации.
 18. устройство, преобразующее графический образ, хранящийся как содержимое памяти компьютера (или самого адаптера), в форму, пригодную для дальнейшего вывода на экран монитора.
- **По вертикали**
 1. устройство ввода, которое, анализируя какой-либо объект (обычно изображение, текст), создаёт его цифровое изображение. Процесс получения этой копии называется сканированием.
 2. запоминающее устройство (устройство хранения информации) произвольного доступа, основанное на принципе магнитной записи.
 4. класс электронных устройств, обладающих способностью длительно находиться в одном из двух устойчивых состояний и чередовать их под воздействием внешних сигналов
 7. внутренняя оперативная память, отведённая для хранения данных, которые используются для формирования изображения на экране монитора.
 8. комплект расположенных в определённом порядке клавиш для управления каким-либо устройством или для ввода данных
 9. устройство компьютера, позволяющее осуществить чтение и запись информации на съёмный носитель информации.
 11. устройство, служащее для ввода информации посредством прикосновений к его поверхности или прочих механических воздействий (надавливания, электрического импульса).
 12. внешнее периферийное устройство компьютера, предназначенное для вывода текстовой или графической информации, хранящейся в компьютере, на твёрдый физический носитель, обычно бумагу или полимерную плёнку, малыми тиражами (от единиц до сотен) без создания печатной формы.
 15. электронное устройство, предназначенное для отображения визуальной информации, получаемой посредством видеосигнала.
 17. энергонезависимая память, используется для хранения массива неизменяемых данных.

1 - сканер

2 -
винчестер

3 - дискета

4 -
триггер

5 -
регистр

6 - экран

7 -
видеокарт
а

8 -
клавиатур
а

9 -
дисковод

10 -
картридж

11 -
тачскрин

12 -
процессор

13 - мышь

14 -
геймпад

15 -
монитор

16 -
дисплей

17 - пзу

18 - озу