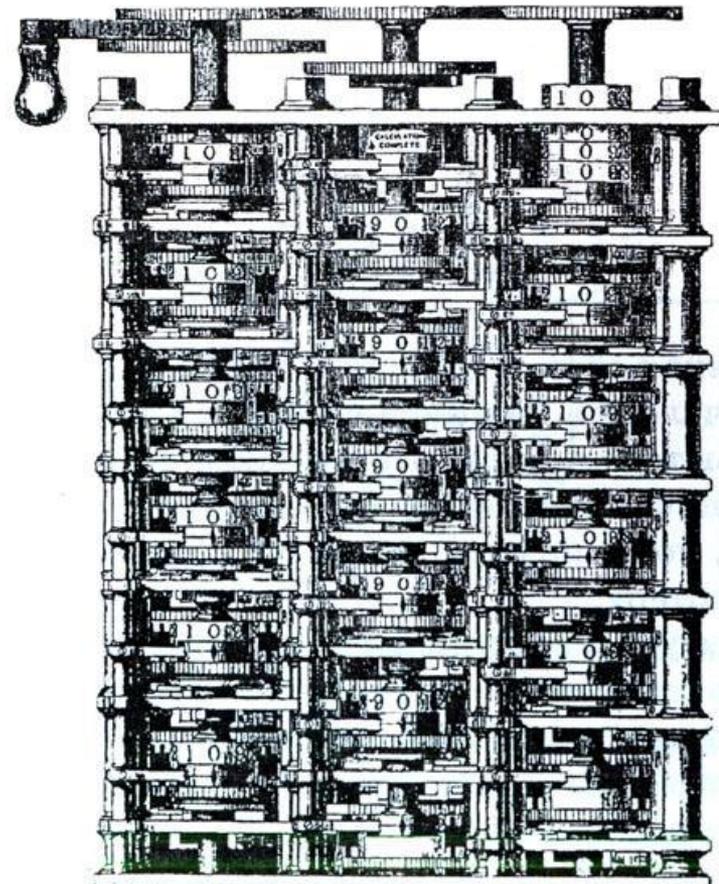
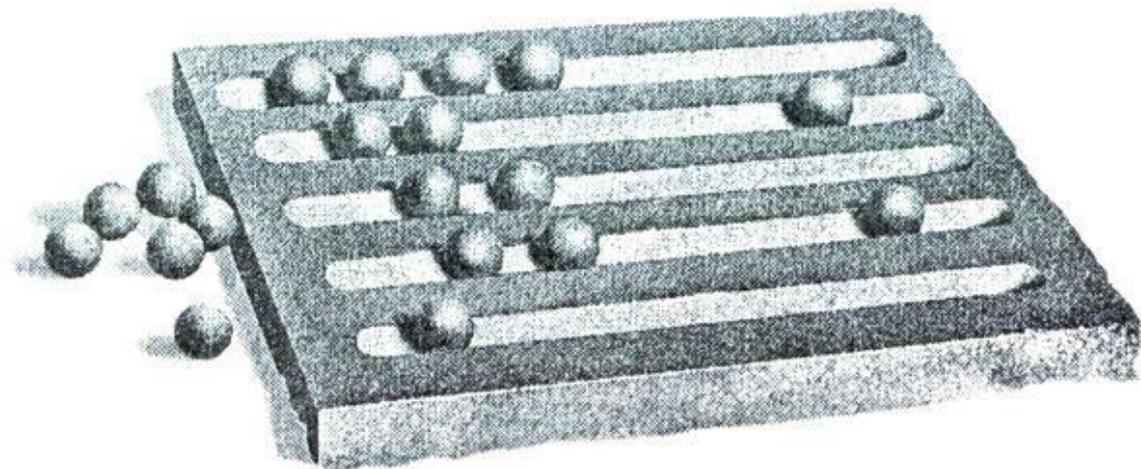


**История
развития
ЭВМ**

Человек издавна стремился
облегчить свою жизнь, изобретая
«умные» механизмы. Но речь
пойдёт о электронно-
вычислительной
техники.

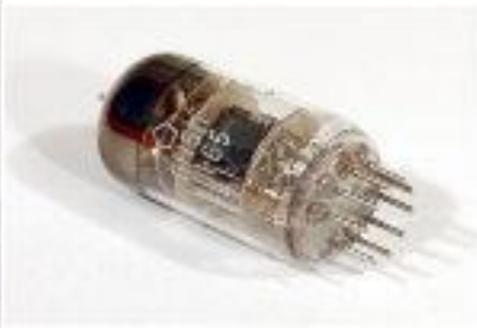


представляли собой огромные
машины. Со временем
размеры компьютеров
уменьшались. В настоящее
время компьютер состоит из
системного блока, монитора,
клавиатуры, мыши, кроме
того, к нему можно
подключать множество

Первое поколение ЭВМ

1950-1960-е годы

создавалось на основе **вакуумных электроламп**, машина управлялась с пульта и перфокарт с использованием машинных кодов. Эти ЭВМ размещались в нескольких больших металлических шкафах, занимавших целые залы





ЭВМ «Стрела»

- Общая потребляемая мощность – 150 кВт
- Занимаемая площадь – 300 м²
- Быстродействие – 2000 операций в секунду
- Тактовая частота – 50 кГц
- Оперативная память – 2048 чисел или команд

Из журнала «Радио»



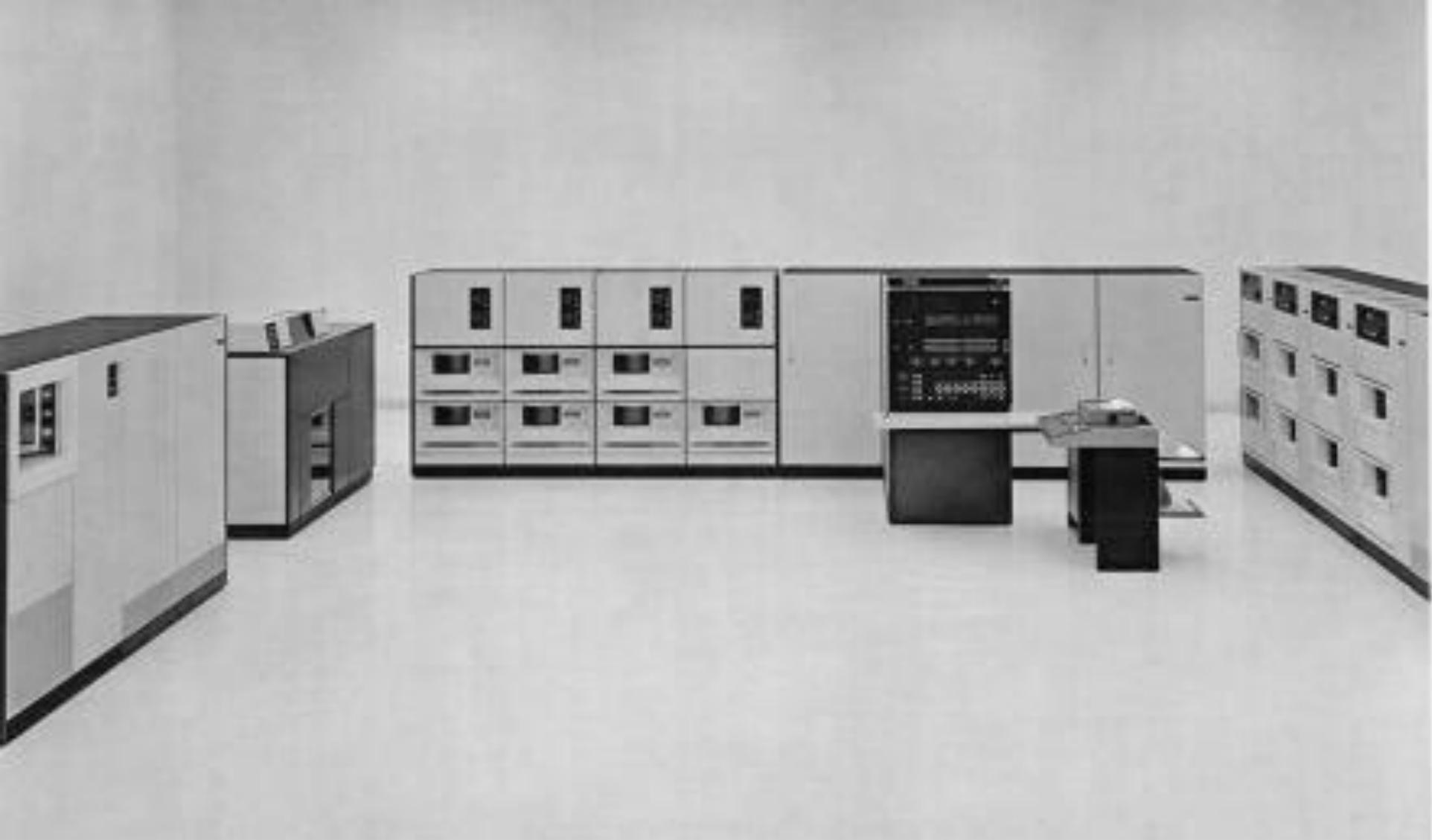
Второе поколение

Элементы ЭВМ выполнялись на основе **полупроводниковых транзисторов**. Эти машины обрабатывали информацию под управлением программ на языке Ассемблер. Ввод данных и программ осуществлялся с перфокарт и перфолент



1960-1970-е годы

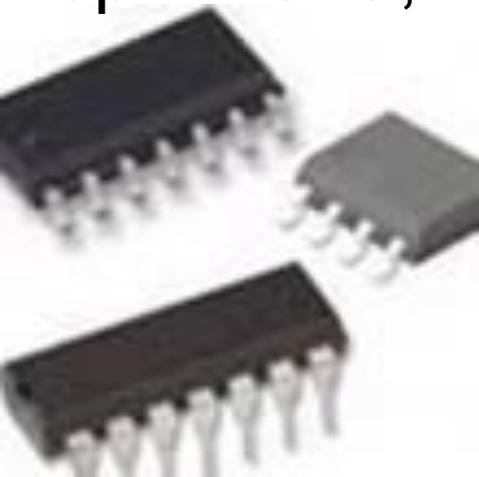




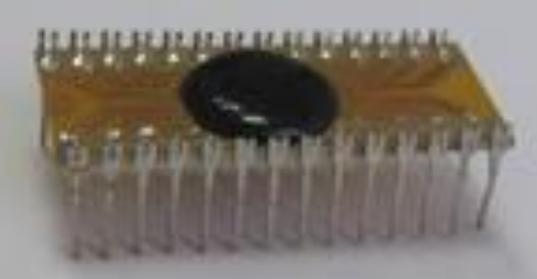
Третье поколение

1970-1980-е годы

выполнялось на микросхемах, содержащих на одной пластинке сотни или тысячи транзисторов. Пример машины третьего поколения - ЕС ЭВМ. Управление работой этих машин происходило с алфавитно-цифровых терминалов. Для управления использовались языки высокого уровня и Ассемблер. Данные и программы вводились как с терминала, так и с перфокарт и перфолент





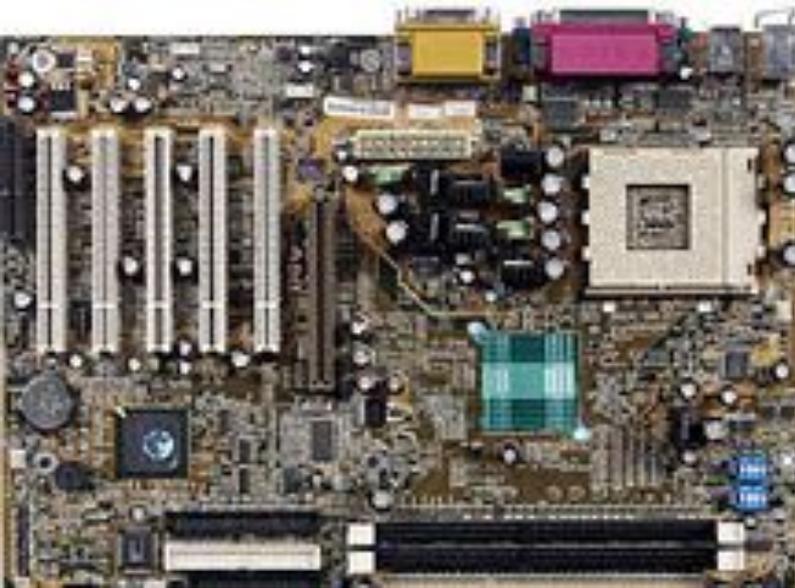


Четвёртое поколение

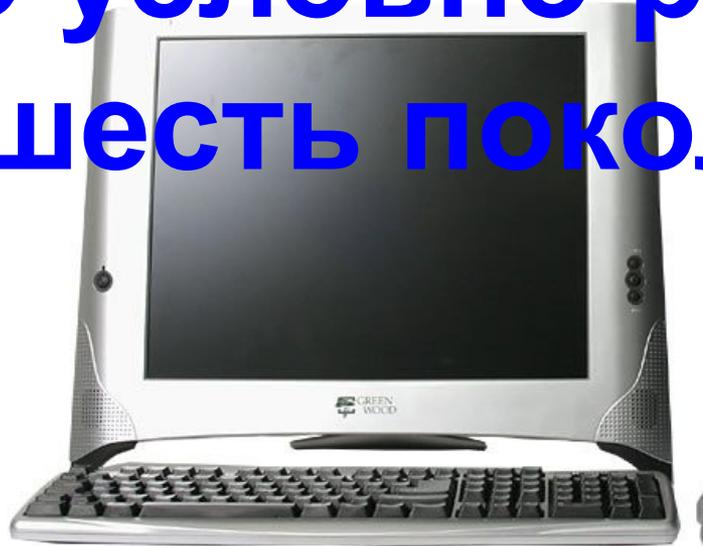
1980-1990-е годы

было создано на **основе больших интегральных схем (БИС)**. Наиболее яркие представители четвертого поколения ЭВМ - персональные компьютеры (ПК). Персональной называется универсальная однопользовательская микроЭВМ. Связь с пользователем осуществлялась посредством цветного графического дисплея с использованием языков высокого уровня



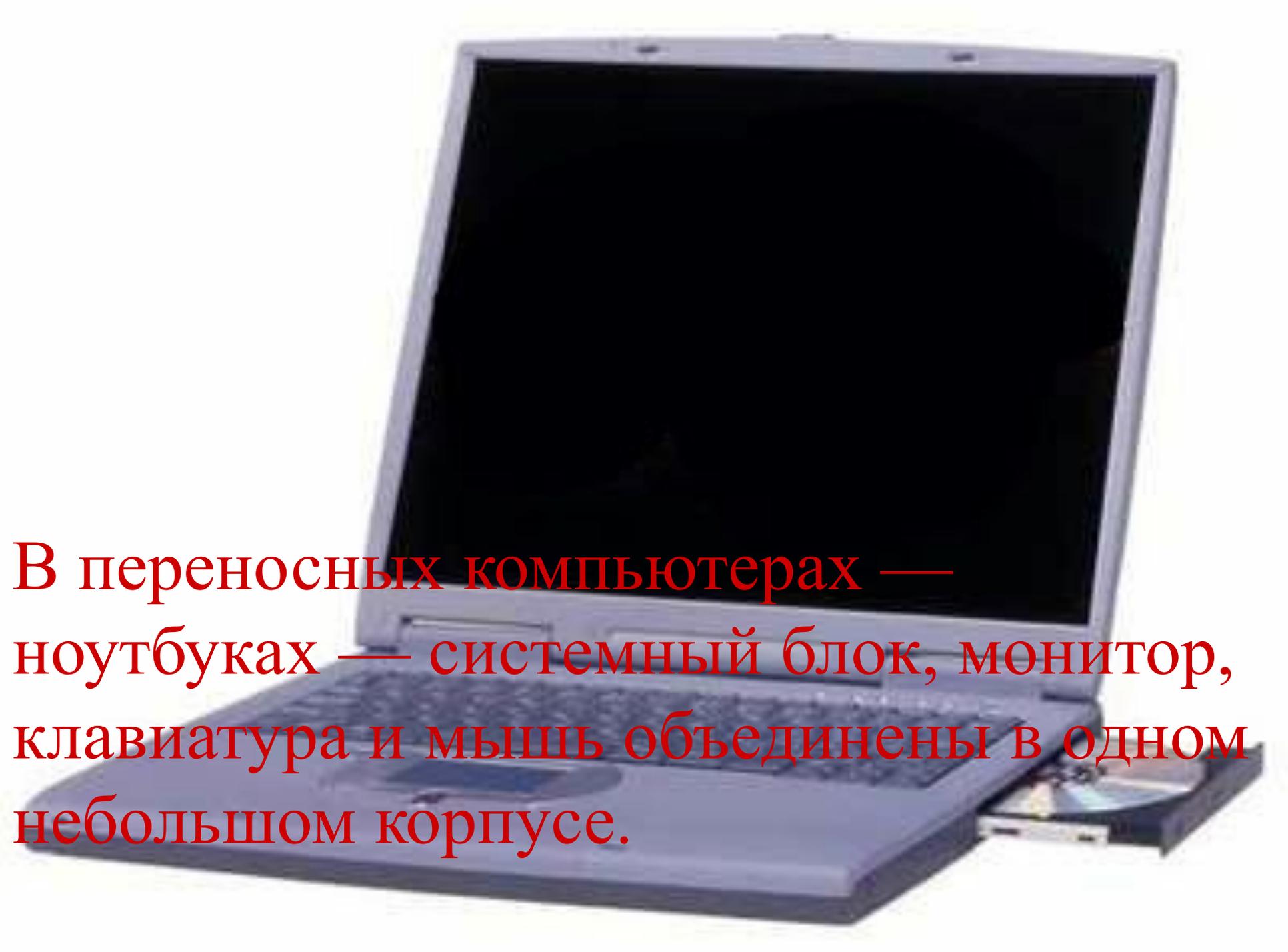


**На сегодняшний день ЭВМ
можно условно разделить на
шесть поколений.**



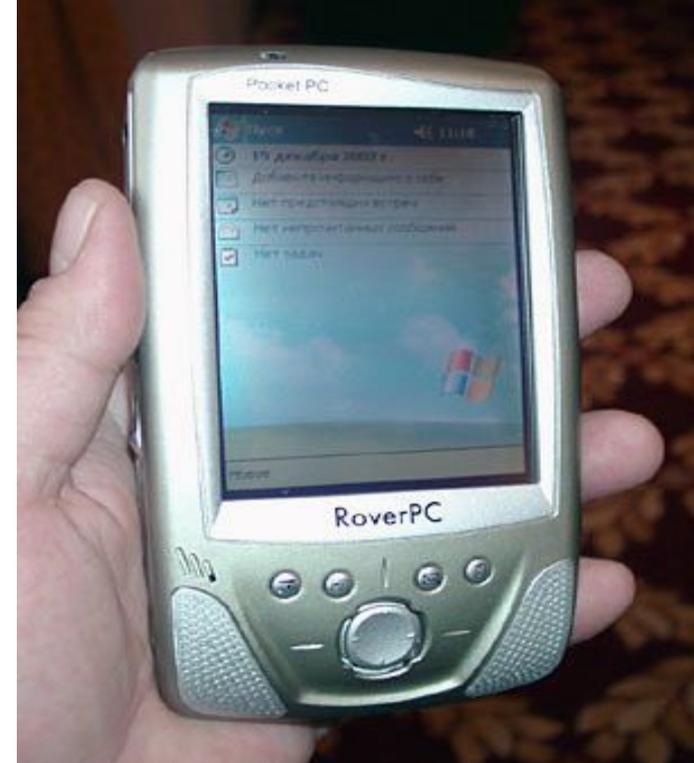


идеальный компьютер для тех, кому приходится работать в разных местах, часто путешествовать. При этом нужная информация всегда будет «под рукой».



В переносных компьютерах —
ноутбуках — системный блок, монитор,
клавиатура и мышь объединены в одном
небольшом корпусе.

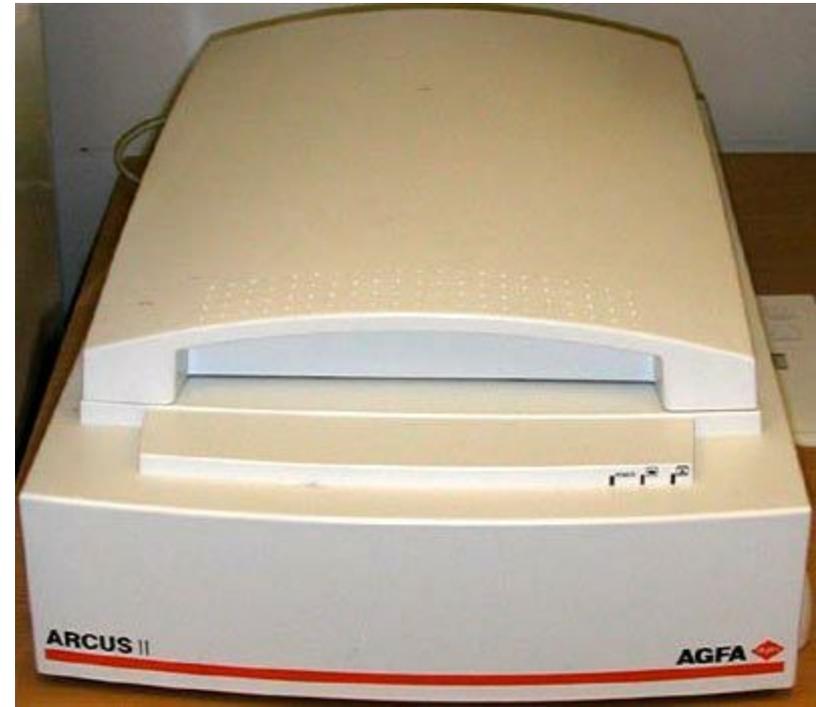
КПК, или карманный персональный компьютер — это такой маленький компьютер, который умещается у Вас на ладони.

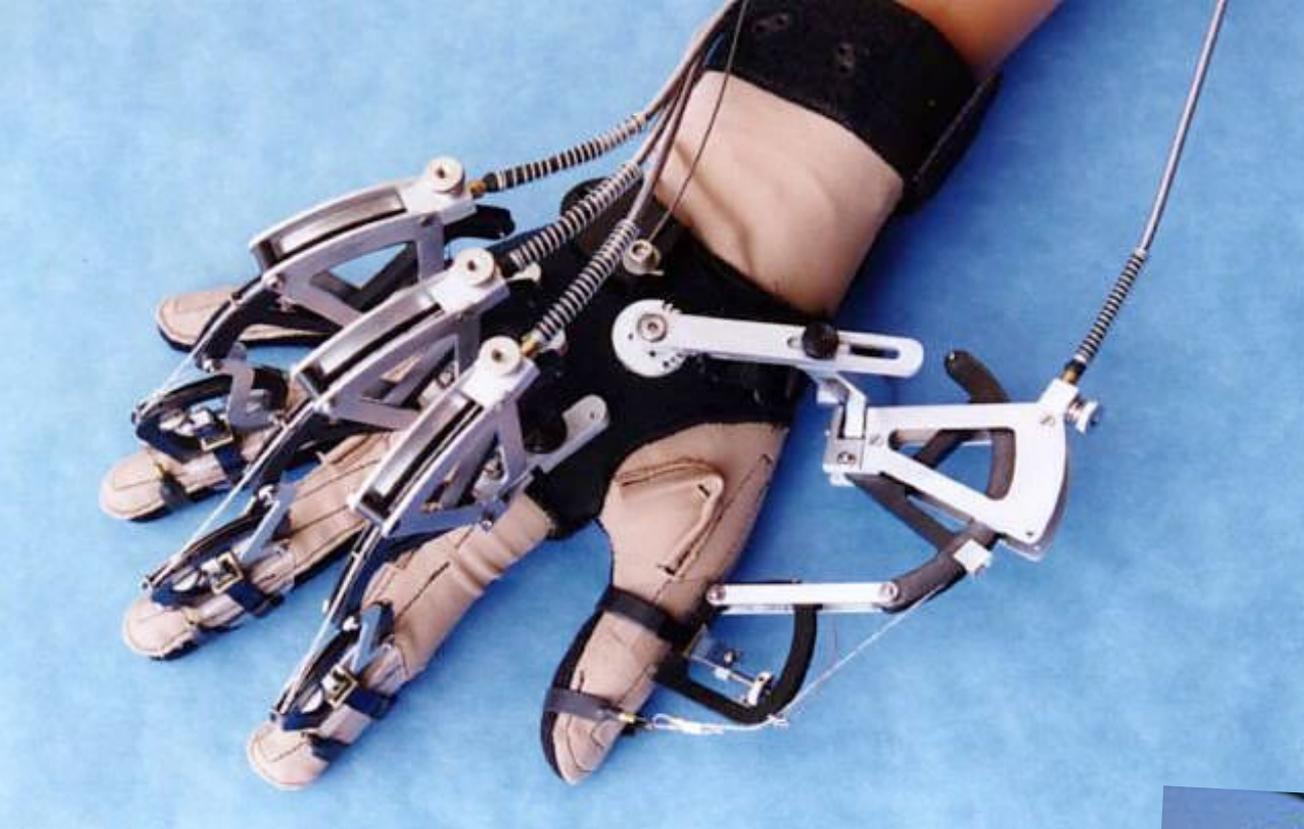




или просто flash) — самый современный носитель информации. Это небольшая коробочка или пластинка, которая запоминает информацию на flash-микросхеме.

Принтером называется устройство, с помощью которого можно распечатать на бумаге компьютерные тексты и картинки.





Чтобы легче было поверить в мир, придуманный создателями игры, нужны специальные устройства.





устройством является
аналоговый джойстик – ручка с
кнопками, укрепленная на
подставке. Двигая ручку, можно
управлять движением
компьютерного персонажа, а,
нажимая кнопки, осуществлять
специальные действия –
например, стрельбу.

Чтобы видеть
трехмерный
игровой мир
действительно в
объеме, а не на
плоском экране,
необходим
специальный шлем,
который выводит
изображение
раздельно для
левого и правого
глаза. В шлеме



Для симуляторов
используют и
специальные
устройства —
например, руль и
педали помогают
ощутить себя
настоящим
гонщиком, а
самолетный штурвал
— летчиком.



Конец