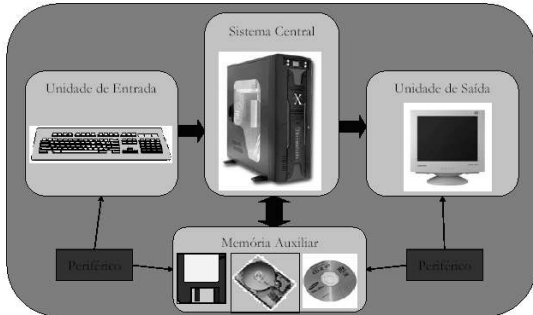


# OFICINAS DE INFORMÁTICA PRIMEIRO DIA



## a) COMO FUNCIONA O COMPUTADOR

Veja a ilustração a seguir:



O processo é bem simples: quando você digita uma tecla qualquer no **teclado (dispositivo de entrada)** do computador esta envia um sinal a **CPU (Sistema Central)**, logo em seguida esse sinal é processado por uma unidade de controle e mostrado no monitor **(dispositivo de saída)**. Esta letra, então, pode ser guardada dentro da memória do computador através do disco rígido (HD) ou por meio de um CD (caso o computador tenha gravador) ou disquete flexível.



**Memória:** armazena informações utilizadas pela CPU.

**Memória Principal (RAM e ROM):** rápida, custosa, limitada, temporária e volátil.

**Memória Auxiliar (Disco Rígido [HD], CD, Disco Flexível (Magnético) e Zip Drive):** mais lenta, maior capacidade, teoricamente permanente e não volátil.

*Atualmente os Discos Flexíveis (Magnéticos) estão saindo de circulação. Hoje usamos mais o CD (800 MB ou mais) e o DVD (pode chegar até a 20 GB).*

**Convenções:** 1 Byte: um caracter (uma letra - a,b,c); 1 Kilobyte [KB]: 1.024 letras; 1 Megabyte [MB]: 1 milhão de letras; 1 Gigabyte [GB]: um bilhão de letras.

## b) DISPOSITIVOS EXISTENTES NO COMPUTADOR (PERIFÉRICOS)

**DE ENTRADA:** *Convertem dados em sinais utilizáveis pelo computador.* Em outras palavras, permite ao usuário acessar o computador internamente. São dispositivos de entrada: o teclado (digitar letras e números), o mouse (abrir e fechar janelas), o microfone (ouvir nossa voz no computador e gravá-la), o scanner (digitalizar imagens, semelhante a uma copiadora de xerox) e a WEB CAN (câmera digital que funciona com uma filmadora, permitindo tirar fotos e gravar filmes).

**DE SAÍDA:** *Convertem sinais digitais armazenados internamente para formas úteis externamente.* Em outras palavras, permite ao usuário: ver, imprimir e ouvir determinados tipos de arquivos. São dispositivos de saída: a impressora (imprime textos e imagens), o monitor (ver o que digitamos no teclado e os arquivos existentes em nosso computador) e as caixas de som (ouvir músicas).

**DE ENTRADA E SAÍDA:** *São dispositivos de entrada e saída e, por isso, são ditos dispositivos de função mútua.* São exemplos destes dispositivos: Disco Flexível (Gravação de imagens, textos de tamanhos até 1,44 MB), CD (gravação de imagens, textos e programas para serem vistos em outro computador), HD (gravação interna de textos, imagens, programas e sons) e ZIP Drive (semelhante a um Disco Flexível, mas com capacidade maior e que pode chegar a 1 GB).

## c) O QUE É ARQUIVO?

Damos o nome de arquivo **os modelos de texto, imagens e demais partes dos programas** (seqüência de informações que procuram executar uma função ou objetivo) existentes em nosso computador. Esses por sua vez, ocupam um espaço na memória e são classificados conforme as convenções que vimos acima.

## d) O QUE INTERFACE?

Interface é **arquitetura vista pelo usuário no computador**. Ou seja, o formato dos botões, dos ícones (desenhos que representam programas) e, por fim, a imagem de fundo vista pelo usuário ao iniciar o computador.

## e) O QUE SÃO ÍCONES?

Elaborado por Leonardo da Rosa Martins

Damos o nome de ícones os desenhos vistos na tela que executam programas no computador. Eles podem ser acessados quando damos dois cliques com o botão esquerdo do mouse sobre o desenho. **Experimente clicar em cima da figura da casinha** (Pasta pessoal Loureiro da figura abaixo)!!

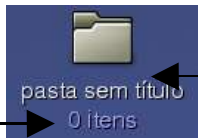


#### f) MENUS APLICAÇÕES E AÇÕES

**APLICAÇÕES:** clicando com o botão esquerdo sobre o menu ele abrirá uma janela com várias opções. Nele você poderá observar que podemos **controlar o som do CD que roda em nosso computador, acessar os programas gravados no computador, jogar jogos e acessar duas outras interfaces: A DEBIAN E A KDE**. Na interface Debian existem alguns jogos interessantes nas quais poderemos jogar nas aulas livres. Esse menu também permite mexer nas configurações do computador.

**AÇÕES:** clicando com o botão esquerdo do mouse sobre este outro menu ele abrirá também uma janela com outras opções. Esse menu você irá usar principalmente para **gravar a imagem que está na tela do seu monitor ou para desligar o computador por meio do Sistema Operacional**.

#### g) NOÇÕES SOBRE DIRETÓRIO E SUBDIRETÓRIO



Damos o nome de diretório a **pasta criada por nós para guardarmos arquivos dentro do computador**. Ela pode também ter pastas dentro dela mesma (SUBDIRETÓRIOS) os quais podem ser abertos clicando duas vezes com o botão esquerdo do mouse sobre o desenho da pasta.

Abaixo da pasta fica escrito **o nome do diretório** (letras em cinza). Já as letras em azul representam o **número de arquivos existentes dentro da pasta**.

#### h) COMO CRIAR UM DIRETÓRIO



Clique duas vezes com o botão esquerdo sobre a casinha vista no desenho. Você verá que abrirá uma janela em que apareceram as letras **/loureiro e /loureirodasiva** em um grande espaço em branco. Agora selecione (clique) com o mouse nas palavras **/loureirodasiva**.

Depois procure pela pasta **público** (pasta guardada no servidor do laboratório que pode ser vista em todos os computadores). Abra esta pasta e procure pelo diretório **Noite**. Nele procure a pasta **LEO**. Depois de abri-la **aperte no botão da janela que possui uma pasta com um sinal de mágica**. Irá ser criada uma pasta onde você irá colocar seu nome.

#### i) COMO SALVAR UM ARQUIVO NO COMPUTADOR

Clique no MENU AÇÕES (veja item "f" acima) e selecione a opção **gravar tela**. Nesta parte será perguntado o local onde o usuário desejará gravar o arquivo. **Nesta etapa procure a pasta criada por você e salve com um nome qualquer e extensão ".jpg"**.