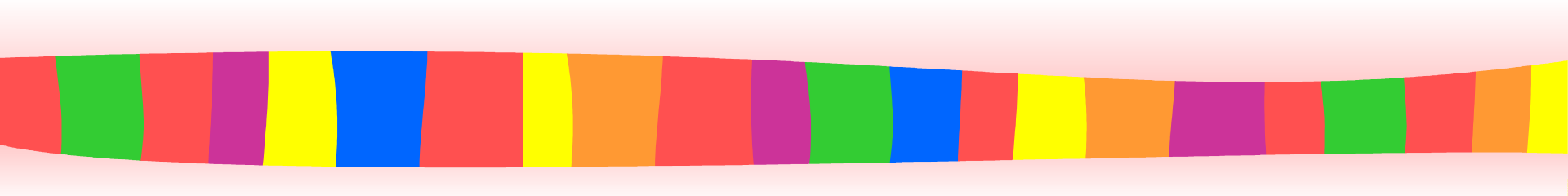
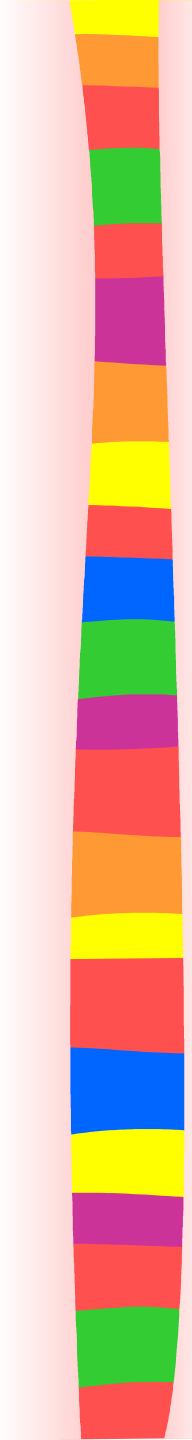


KOMPUTER



*Programy użytkowe i systemy
operacyjne*

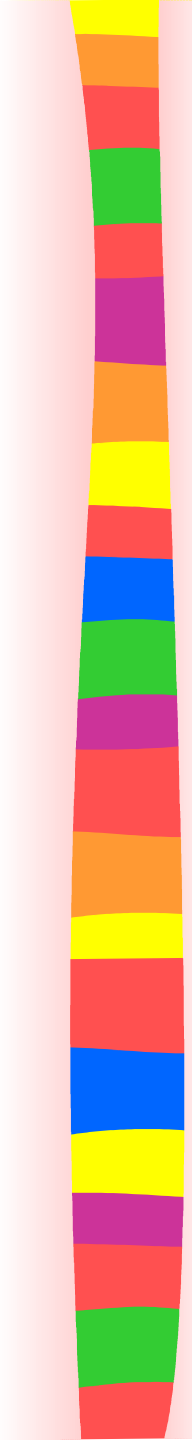


Programy do redagowania tekstów

Programy te mają zazwyczaj wbudowany edytor graficzny, umożliwiając wstawianie grafiki zewnętrznej.

Przykłady:

- *Word*
- *WordPerfect*
- *LaTeX*
- *Abiword*
- *OpenOffice Writer*
- *KOffice KWord*

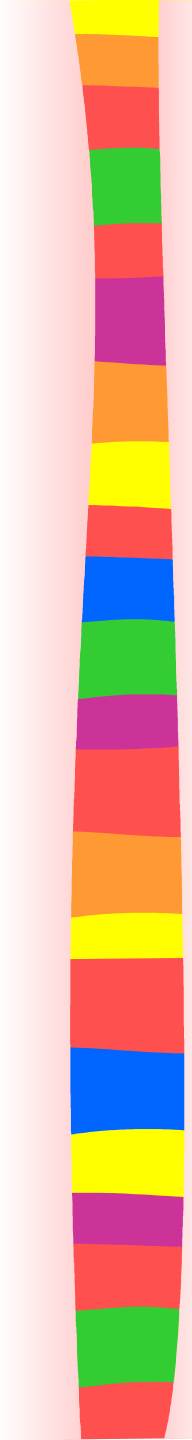


Programy kalkulacyjne i obliczeniowe

Arkusze kalkulacyjne służą do sporządzania automatycznych kalkulacji. Zawierają elementy bazodanowe. Dokonują graficznej prezentacji danych.

Przykłady:

- *Excel*
- *Lotus1-2-3*
- *Gnumeric*
- *OpenOffice Calc*
- *KOffice KSpread*

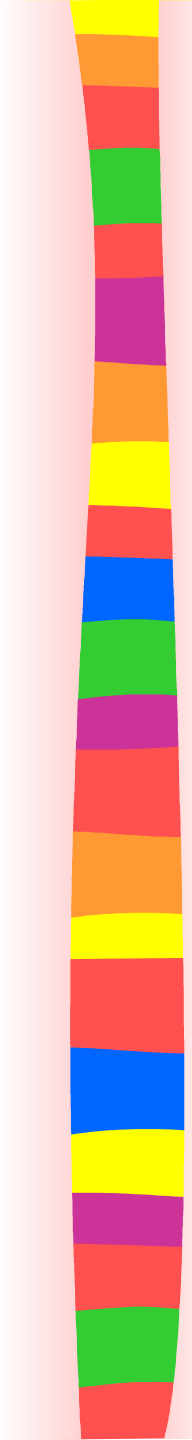


Programy graficzne

Programy te umożliwiają tworzenie i modyfikację grafiki.

Przykłady:

- *CorelDRAW*
- *Photoshop*
- *Adobe Illustrator*
- *Gimp*
- *Pakiet PSTricks LaTeX'a*

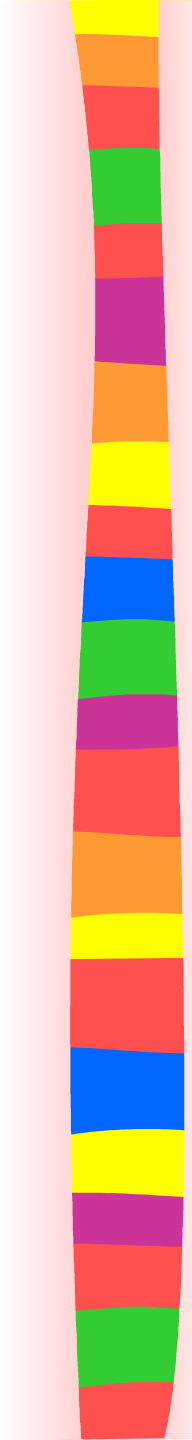


Programy do gromadzenia danych

Bazy danych umożliwiają wprowadzanie i gromadzenie danych, wyszukiwanie informacji, generowanie raportów. Dane udostępniają poprzez tabele i formularze. Często są wykorzystywane do korespondencji seryjnej, a nawet same potrafią ją realizować.

Przykłady:

- *Access*
- *dBase*
- *FoxPro*
- *Oracle*
- *Progress*
- *Informix*
- *MSSQL*
- *MySQL*
- *Postgress*
- *SyBase*



Języki programowania

Języki programowania umożliwiają tworzenie aplikacji. Języki dzielimy na języki niskiego poziomu i wysokiego poziomu. Obecnie gwałtownie rozwijają się języki skryptowe.

Przykłady:

Języki niskiego poziomu:

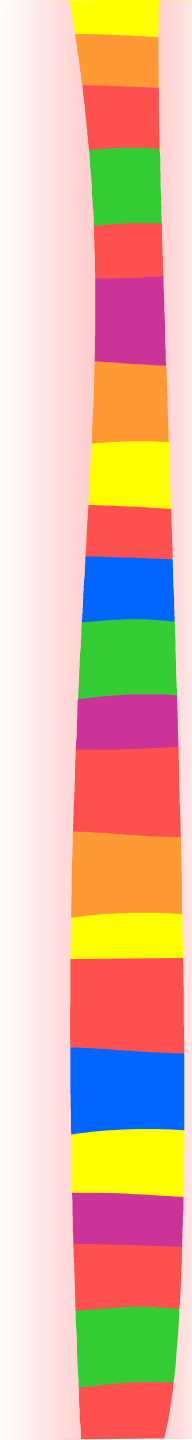
- *Assemblery*
- *C*

Języki wysokiego poziomu:

- *Pascal/Delphi*
- *Visual Basic*
- *C++*

Języki skryptowe:

- *Shelle*
- *Perl*
- *PHP*
- *Python*



Programy komunikacyjne

Programy te umożliwiają wymianę informacji pomiędzy komputerami w sieciach lokalnych i globalnych.

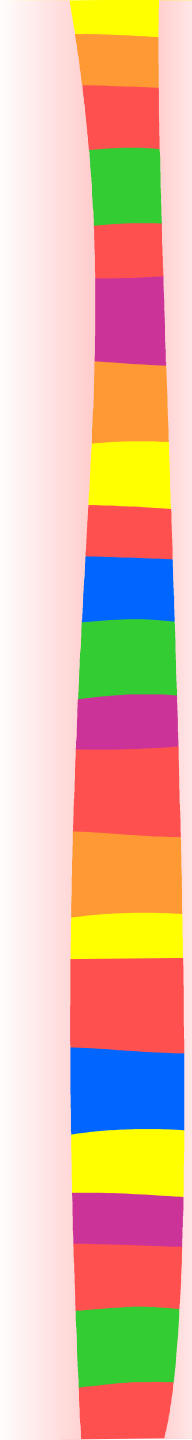
Przykłady:

Sieci lokalne:

- *Lanchat*
- *Lancof*

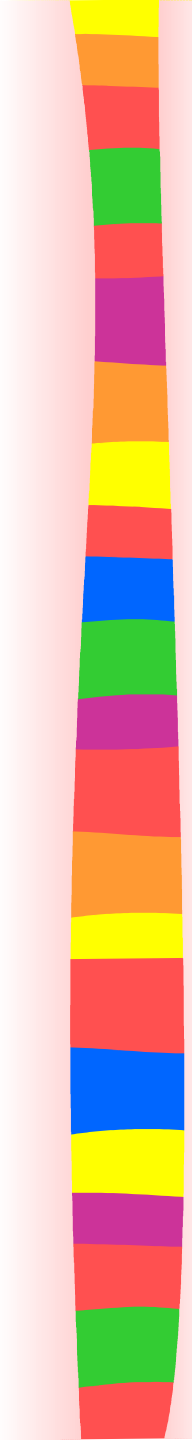
Sieci globalne:

- *Internet Explorer*
- *Opera*
- *Mozilla*
- *NetMeeting* pozwala na komunikację pomiędzy komputerami poprzez kamerę, klawiaturę lub mikrofon



Programy edukacyjne

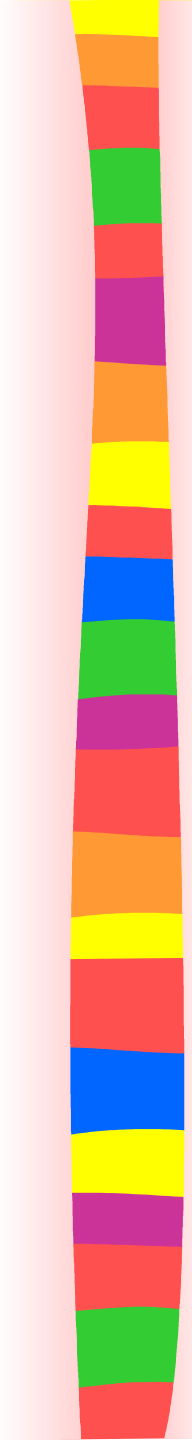
*Programy edukacyjne to najczęściej gry
edukacyjne różnego rodzaju, testy,
encyklopedie multimedialne, itp.*



Programy specjalistyczne

Przykłady:

- *Programy bankowe*
- *Programy finansowo-księgowe*
- *Programy inwentaryzacyjne do celów administracyjnych*

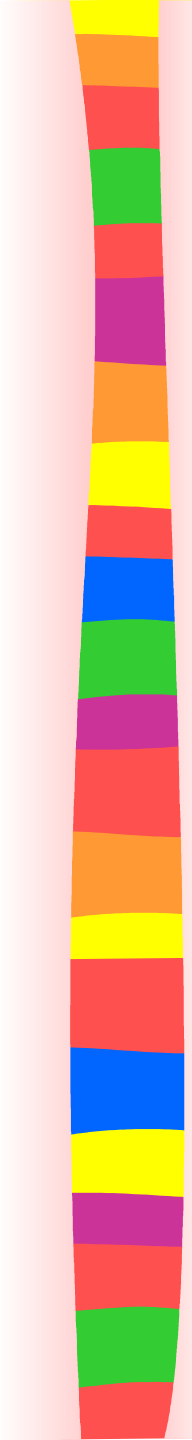


Programy antywirusowe

Programy te sprawdzają pliki, foldery i dyski na obecność wirusów, a w przypadku stwierdzenia jego obecności „leczą”. Użytkownik może uruchamiać je każdorazowo albo mogą rozpoczynać pracę automatycznie.

Przykłady:

- *MkS_Vir*
- *Norton Anti Virus*
- *McAffee*

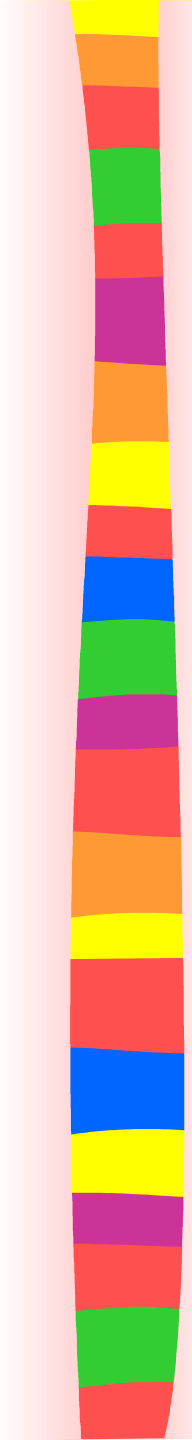


Firewall

Program lub urządzenie, które uniemożliwia dostęp tzw. „intruzów komputerowych” do komputera przez sieć lokalną lub Internet.

Przykłady:

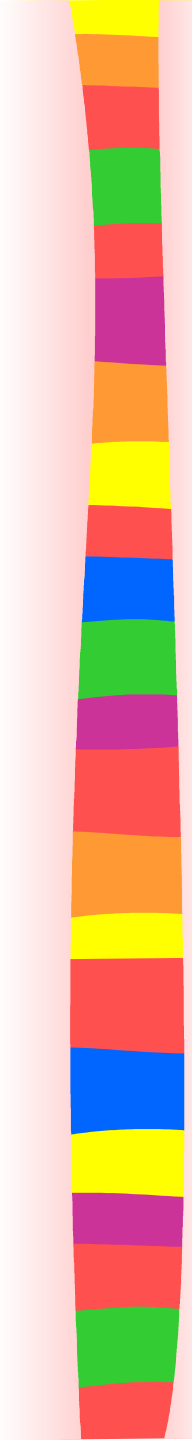
- *Zone Alarm*
- *LockDown*
- *Norton Personal Firewall*
- *Kerio Personal Firewall*



Systemy operacyjne

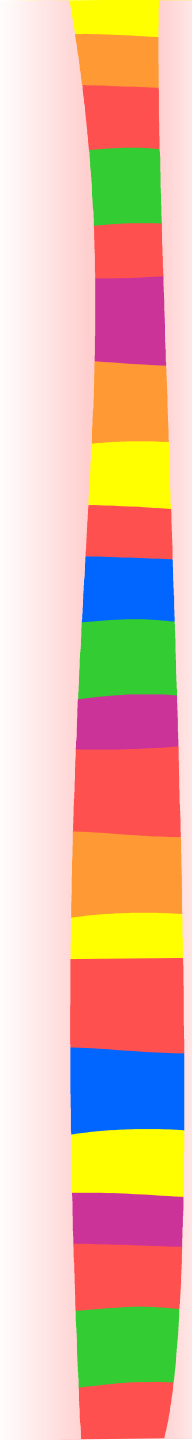
To programy umożliwiające innym programom dostęp do sprzętu. Odpowiadają one za następujące aspekty przeprowadzanych operacji:

- zapewnienie programom dostępu do sprzętu*
- zarządzanie procesami*
- zarządzanie pamięcią*
- dostęp do danych i składowanie danych na dyskach*



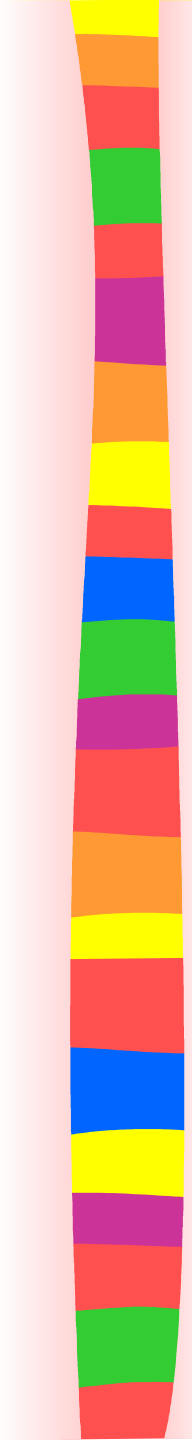
Systemy operacyjne - przykłady

- *Systemy operacyjne MICROSOFT:*
 - *MS-DOS*
 - *WINDOWS 95/98/ME*
 - *WINDOWS NT/2000*
 - *WINDOWS XP*
 - *WINDOWS 2003*



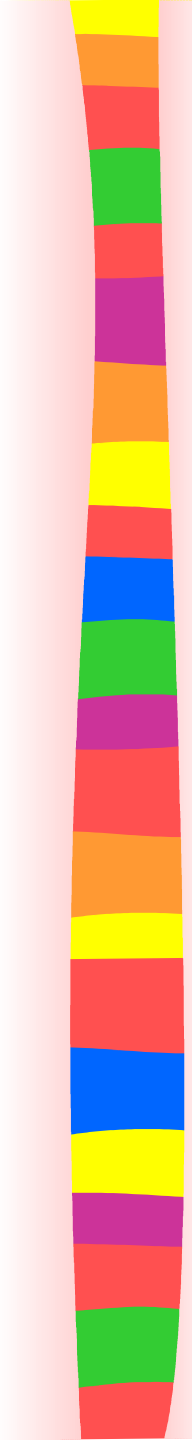
Systemy operacyjne – przykłady c.d.

- *UNIX – standard systemów operacyjnych zgodnych z normami POSIX*
 - *LINUX (dystrybucje: RedHat, SUSE, Debian, PLD, Slackware)*
 - *BSD (dystrybucje Free BSD, Open BSD)*
 - *HURD*
 - *IRIX*
 - *UNIX-RT*
 - *XENIX*
 - *SOLARIS*



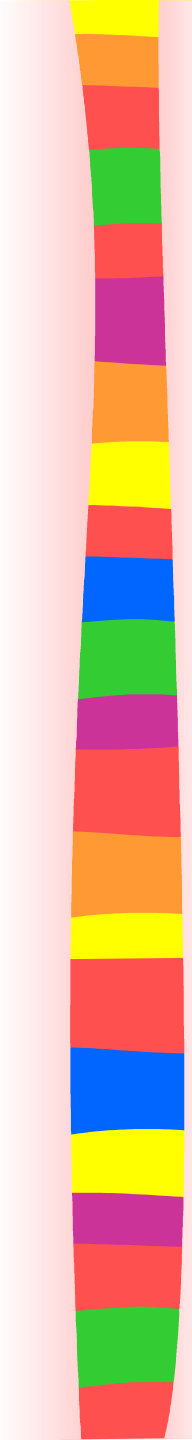
Systemy operacyjne – przykłady c.d.

- *Inne*
 - *OS/2*
 - *Amiga OS*
 - *Mac OS*
 - *TOS*



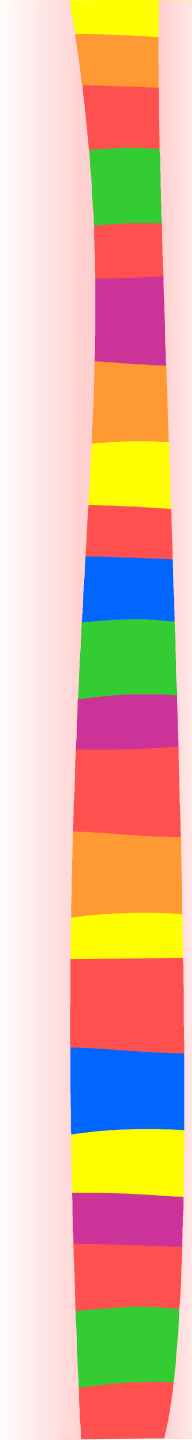
Konstrukcja systemu operacyjnego

- *Aplikacje – programy pisane przez informatyków dostępne dla użytkownika, także shell – powłoka (program zapewniający dostęp do podstawowych funkcji systemu, czyli do uruchamiania programów).*
- *Biblioteki (libraries) – zestaw procedur zapewniających dostęp do jądra.*
- *Jądro (kernel) – program przydzielający pamięć i czas procesora, zarządcą komputerowy.*



Konstrukcja systemu operacyjnego

- *Sterownik (driver) – zestaw procedur umożliwiający jądro kontrolę nad sprzętem.*
- *Firmware – oprogramowanie wpisane na stałe w komputer, dostarczone przez producenta sprzętu, niezmiennie.*
- *Sprzęt: monitor, komputer, myszka, klawiatura, itd.*



Źródła

- *„Technologia informacyjna nie tylko dla uczniów”*
– E. Krawczyński, Z. Talaga, M. Wilk
- *„Technologia informacyjna”* – E. Gurbiel,
G. Hardt-Olejniczak, E. Kołczyk, H. Krupicka,
M. M. Sysło