

<<INTRODUÇÃO AO PROCESSAMENTO DE DADOS>>

HARDWARE É A PARTE FÍSICA DA INFORMÁTICA
SOFTWARE É A PARTE LÓGICA

* O COMPUTADOR É UMA MÁQUINA CAPAZ DE ARMAZENAR, PROCESSAR E RECUPERAR DADOS. UM COMPUTADOR FUNCIONA, CONTROLANDO UNIDADES DE ENTRADA, DE PROCESSAMENTO, DE SAÍDA E DE ARMAZENAMENTO DE DADOS.

* SÃO EXEMPLOS DE UNIDADES DE ENTRADA DE DADOS: MOUSE, TECLADO, LEITORA DE CÓDIGO DE BARRAS, LEITORA DE CARTÕES MAGNÉTICOS, SCANNER, ETC.

* SÃO EXEMPLOS DE UNIDADES DE SAÍDA DE DADOS: MONITOR, PLOTTER, IMPRESSORA, CAIXAS DE SOM, ETC.

* SÃO EXEMPLOS DE UNIDADES PRIMÁRIAS DE ARMAZENAMENTO DE DADOS: MEMÓRIA RAM (RANDOM ACCESS MEMORY) E MEMÓRIA ROM (READY ONLY MEMORY). A MEMÓRIA RAM, É A MEMÓRIA QUE UTILIZAMOS PARA TRABALHAR NO COMPUTADOR. ELA ARMAZENA OS PROGRAMAS QUE ESTÃO SENDO EXECUTADOS. A MEMÓRIA ROM SERVE PARA DESPERTAR A MÁQUINA. É A MEMÓRIA QUE JÁ VEM GRAVADA PELO FABRICANTE.

* SÃO EXEMPLOS DE UNIDADES SECUNDÁRIAS DE ARMAZENAMENTO DE DADOS: DISQUETES, CD ROM, DVD ROM, PEN DRIVE, HD, ETC.

* O PROCESSAMENTO DOS DADOS É FEITO ATRAVÉS DO MICROPROCESSADOR. NO INTERIOR DO MICROPROCESSADOR FUNCIONA A U.C.P. (UNIDADE CENTRAL DE PROCESSAMENTO). ESSA UNIDADE SE DIVIDE EM U.C. (UNIDADE DE CONTROLE); PARA CONTROLAR O PROCESSAMENTO E U.L.A. (UNIDADE DE LÓGICA E ARITMÉTICA); PARA REALIZAR O PROCESSAMENTO.

* O COMPUTADOR UTILIZA A LINGUAGEM BINÁRIA. O BIT É A MENOR UNIDADE DE INFORMAÇÃO, REPRESENTADA POR UM DISPOSITIVO DIGITAL; ONDE "ZERO" (COMPUTADOR DESLIGADO) E 1 (COMPUTADOR LIGADO). AO CONJUNTO DE 08 BIT'S, CHAMAMOS DE BYTE; ONDE 08 BIT'S=01 BYTE=01 CARACTERE.

OS SOFTWARE'S SE DIVIDEM EM:
BÁSICOS E APLICATIVOS

* SOFTWARE'S BÁSICOS: SÃO AQUELES CONSTITUÍDOS DE PROGRAMAS QUE ADMINISTRAM OS RECURSOS DO SISTEMA DE COMPUTAÇÃO, FACILITANDO O SEU USO. SE DIVIDEM EM: SISTEMA OPERACIONAL, UTILITÁRIOS E DESENVOLVIMENTO.

O SISTEMA OPERACIONAL É O
GERENCIADOR DOS COMPONENTES DO HARDWARE

* OS SOFTWARE'S UTILITÁRIOS COMPLETAM AS AÇÕES REALIZADAS PELO SISTEMA OPERACIONAL. EX.: VERIFICADORES DE DISCOS MAGNÉTICOS E VERIFICADORES DE MEMÓRIAS. SÃO USADOS COM MENOS FREQUÊNCIA PELOS USUÁRIOS.

(01 VEZ POR SEMANA)

* OS SOFTWARE'S DE DESENVOLVIMENTO SÃO AQUELES QUE CRIAM NOVOS SOFTWARES. EX.: AS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO DE ALTO NÍVEL: BASIC, COBOL, PASCAL, DELPHI, LINGUAGEM C, CLIPPER, ETC.

* OS SOFTWARE'S APLICATIVOS SÃO USADOS NAS EMPRESAS DE ACORDO COM A NECESSIDADE DAS MESMAS.

EX.:

BANCOS DE DADOS, PLANILHAS ELETRÔNICAS E PROCESSADORES DE TEXTOS

FILES E BUFFERS

FILES =
A QUANTIDADE MÁXIMA DE ARQUIVOS,
QUE PODERÃO FICAR ABERTOS,
AO MESMO TEMPO

BUFFERS =
A QUANTIDADE DE
ÁREAS DE MEMÓRIA RAM,
QUE SERÃO UTILIZADAS NOS ACESSOS A DISCO.

A SUPERFÍCIE GRAVÁVEL DOS
H.D.'S SE DIVIDE EM:

TRILHAS:
SÃO SULCOS NA SUPERFÍCIE DOS DISCOS,
ONDE ESTÃO ARMAZENADOS
OS DADOS

SETORES:
SÃO AS DIVISÕES DAS TRILHAS.

CILINDROS:
SÃO FORMADOS PELAS TRILHAS
DE MESMO NÚMERO, QUE SE ENCONTRAM
EM SUPERFÍCIES DIFERENTES.

UMA PASTA, TEM A FINALIDADE DE EVITAR,
QUE OS ARQUIVOS
FIQUEM ARMAZENADOS,
TODOS JUNTOS.

UM ARQUIVO É UMA ÁREA DO DISCO,
ONDE ESTÁ ARMAZENADA
ALGUM TIPO DE INFORMAÇÃO.

UM ARQUIVO É UM CONJUNTO DE REGISTROS COM A MESMA CONSTITUIÇÃO DE CAMPOS.

UM REGISTRO É UM CONJUNTO DE CAMPOS, TRATADOS COMO UMA UNIDADE DE INFORMAÇÃO.

UM CAMPO É UMA INFORMAÇÃO, REFERENTE A UM DETERMINADO ASSUNTO, COM SIGNIFICADO PRÓPRIO.

QUANDO FOR COMPRAR UM COMPUTADOR

- OBSERVE A QUANTIDADE DE MEMÓRIA RAM.

- O TIPO DE PROCESSADOR.

- A CAPACIDADE DO HD.

FALANDO UM POUCO SOBRE O MS-DOS

ACESSANDO O MS-DOS: INICIAR - PROGRAMAS – ACESSÓRIOS [PROMPT DE COMANDO]

CARACTERÍSTICAS:

- SISTEMA OPERACIONAL
(DÁ CONDIÇÕES DE TRABALHO NA MÁQUINA)

- LINHA DE COMANDO

- MEMÓRIA CONVENCIONAL

- MONOTAREFA

[OBS.: ENTER = TECLA ENTER DO TECLADO]

COMANDOS QUE SÃO CONSIDERADOS INTERNOS

CLS:

LIMPA A TELA

EX.: CLS (ENTER)

DATE:

MOSTRA OU ALTERA A DATA DO
SISTEMA OPERACIONAL EM USO.

EX.: DATE (ENTER)

TIME:

MOSTRA OU ALTERA A HORA DO
SISTEMA OPERACIONAL EM USO.

EX.: TIME (ENTER)

VER:

MOSTRA A VERSÃO DO SISTEMA
OPERACIONAL EM USO.

EX.: VER (ENTER)

VOL: MOSTRA O VOLUME (NOME)
DA UNIDADE DE DISCO QUE ESTÁ ACESSADA.

EX.: VOL (ENTER)

MD: CRIA UMA NOVA PASTA.

EX.: MD CLAUDIO (ENTER)

CD: ACESSA UMA PASTA.

EX.: CD CLAUDIO (ENTER)

CD(CONTRA-BARRA) OU CD..
(SAI DAS PASTAS ACESSADAS)

RD: APAGA UMA PASTA VAZIA.

EX.: RD CLAUDIO (ENTER)

PROMPT: ALTERA O SINAL DE
PROMPTIDÃO CORRENTE. CONFIGURAÇÕES:

(CIFRÃO+D)=ALTERA O SINAL DE PROMPTDÃO
PARA A DATA DO SISTEMA
OPERACIONAL EM USO.

EX.: PROMPT CIFRÃOD (ENTER)

(CIFRÃO +T)= ALTERA O SINAL DE PROMPTDÃO
PARA A HORA DO SISTEMA
OPERACIONAL EM USO.

EX.: PROMPT CIFRÃOT (ENTER)

(CIFRÃO+V)= ALTERA O SINAL DE PROMPTDÃO
PARA A VERSÃO DO
SISTEMA OPERACIONAL EM USO.

EX.: PROMPT CIFRÃOV (ENTER)

(CIFRÃO+N)= ALTERA O SINAL DE PROMPTDÃO
PARA A LETRA DA UNIDADE
DE DISCO ACESSADA.

EX.: PROMPT CIFRÃON (ENTER)

(CIFRÃO+P)= ALTERA O SINAL DE PROMPTDÃO
PARA A LETRA DA UNIDADE DE DISCO
ACESSADA E OS CARACTERES

(DOIS PONTOS E CONTRA-BARRA).

EX.: PROMPT CIFRÃOP (ENTER)

(CIFRÃO+UNDERLINE)= MUDA DE LINHA O
SINAL DE PROMPTIDÃO.

EX.: PROMPT CIFRÃOUNDERLINE (ENTER)

(CIFRÃO+G)= ALTERA O SINAL DE PROMPTIDÃO
PARA O CARACTERE >.

EX.: PROMPT CIFRÃO G (ENTER)

OBS.: CIFRÃO = SHIFT + 4

SHIFT ACESSA OS CARACTERES SUPERIORES DO TECLADO

OBS.: UNDERLINE = SHIFT + -

DIR: MOSTRA A RELAÇÃO DAS PASTAS E ARQUIVOS DE DETERMINADA UNIDADE.

CONFIGURAÇÕES:

/W = MOSTRA EM FORMA DE COLUNAS.

EX.: DIR/W (ENTER)

/P = COM PAUSA A CADA TELA CHEIA.

EX.: DIR/P (ENTER)

/A = MOSTRA ARQUIVOS OCULTOS.

EX.: DIR/A (ENTER)

/O:G = MOSTRA AS PASTAS E
DEPOIS OS ARQUIVOS.

EX.: DIR/O:G (ENTER)

/O:N = MOSTRA OS ARQUIVOS POR
ORDEM CRESCENTE DE NOME.

EX.: DIR/O:N (ENTER)

/O:E = MOSTRA OS ARQUIVOS POR
ORDEM CRESCENTE DE EXTENSÃO.

EX.: DIR/O:E (ENTER)

/O:S = MOSTRA OS ARQUIVOS POR
ORDEM CRESCENTE DE TAMANHO.

EX.: DIR/O:S (ENTER)

/O:D = MOSTRA OS ARQUIVOS POR
ORDEM CRESCENTE DE DATA

EX.: DIR/O:D (ENTER)

O SINAL - DEPOIS DOS DOIS PONTOS,
INVERTE A ORDEM.

EX.: /O:-D

MOSTRA OS ARQUIVOS POR

ORDEM DECRESCENTE DE DATA

TYPE: MOSTRA O CONTEÚDO DE UM ARQUIVO.

EX.: TYPE AUTOEXEC.BAT (ENTER)

REN: UTILIZADO PARA RENOMEAR ARQUIVOS.

EX.:

REN AUTOEXEC.TXT AUTOEXEC.BAT (ENTER)

DEL: UTILIZADO PARA EXCLUIR ARQUIVOS.

DEL/P:

(SOLICITA CONFIRMAÇÃO)

EX.: DEL AUTOEXEC.BAT/P (ENTER)

COPY: COPIA ARQUIVOS.

EX.: COPY C:AUTOEXEC.BAT A: (ENTER)

COMANDOS QUE SÃO CONSIDERADOS EXTERNOS

LABEL.EXE - EX.: LABEL C:CLAUDIONOR (ENTER)

RENOMEIA A UNIDADE DE DISCO (C)
PARA CLAUDIONOR.

EDIT.COM

PROCESSADOR DE TEXTOS DO DOS

EX.: EDIT (ENTER)

DOSKEY.EXE

GRAVA OS ÚLTIMOS COMANDOS
EXECUTADOS NO DOS

EX.: DOSKEY (ENTER)

ATTRIB.EXE

MOSTRA, ADICIONA OU REMOVE
ATRIBUTOS

EX.: ATTRIB (ENTER)

(MOSTRA OS ATRIBUTOS)

EX.: ATTRIB +R SONECA.TXT (ENTER)

(COLOCANDO O ATRIBUTO R)

EX.: ATTRIB -S VIDA.DOC (ENTER)

(RETIRANDO O ATRIBUTO S)

EX.: ATTRIB +H SERES.XLS (ENTER)
(COLOCANDO O ATRIBUTO H)

R = IMUNIZAÇÃO AO DEL
S = ATRIBUTO DE SISTEMA
H = ATRIBUTO QUE OCULTA
- = RETIRA O ATRIBUTO
+ = ADICIONA O ATRIBUTO

F7 - MOSTRA A LISTA DOS COMANDOS GRAVADOS

(ALT+F7 - CANCELA A LISTA)

OBS.: QUALQUER DÚVIDA, BASTA DIGITAR O
NOME DO COMANDO SEGUIDO DE /?

E DAR ENTER

by <<titio.info>>