

ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

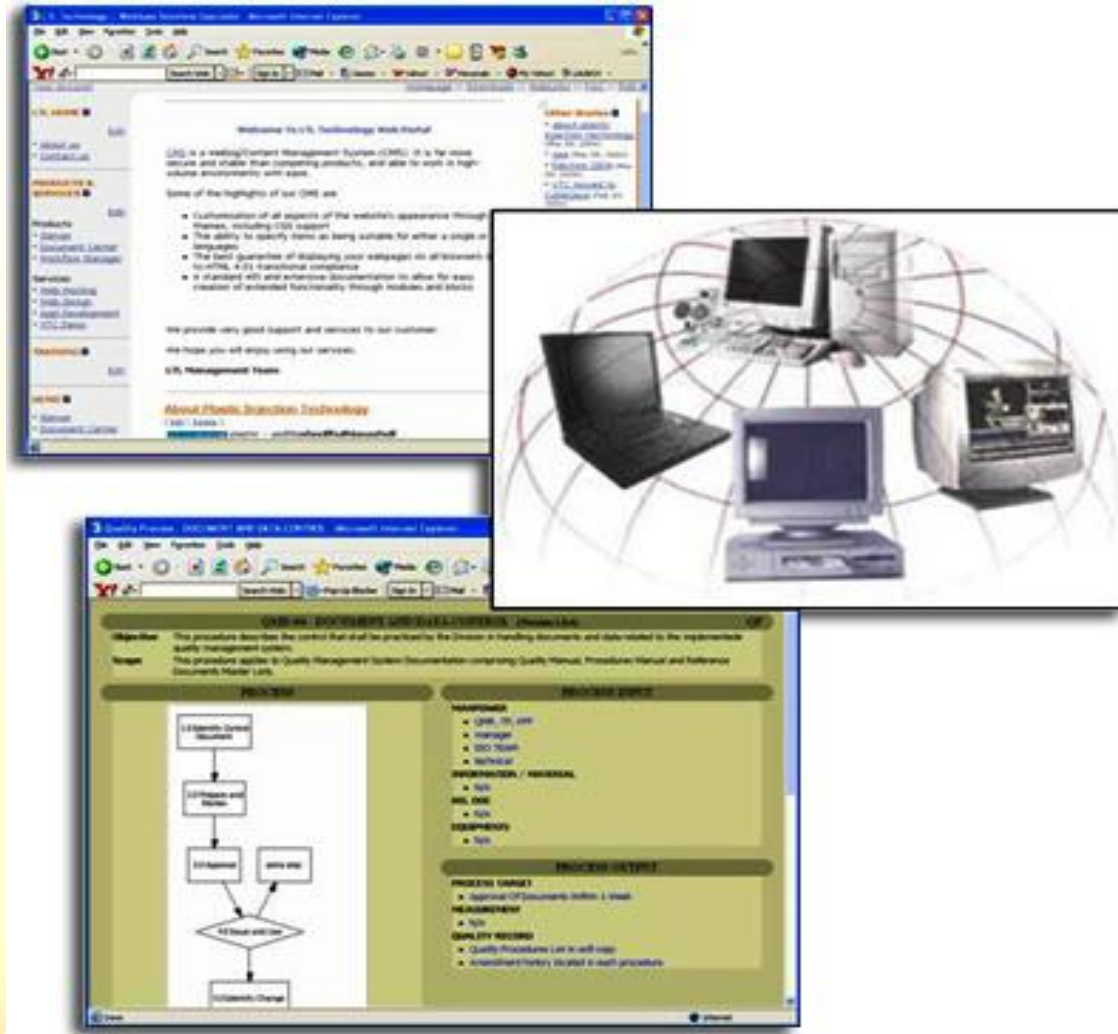


Τα βασικά μέρη Η/Υ



Εικόνα 5.1. Τα βασικά μέρη του Υπολογιστή

Υλικό και Λογισμικό



Πρόγραμμα



Εικόνα 5.2. Όταν «αν οίγουμε» ένα πρόγραμμα, αυτό μεταφέρεται στη μνήμη του υπολογιστή και στέλνεται σταδιακά στον επεξεργαστή για εκτέλεση.

Προγράμματα



Προγραμματιστής

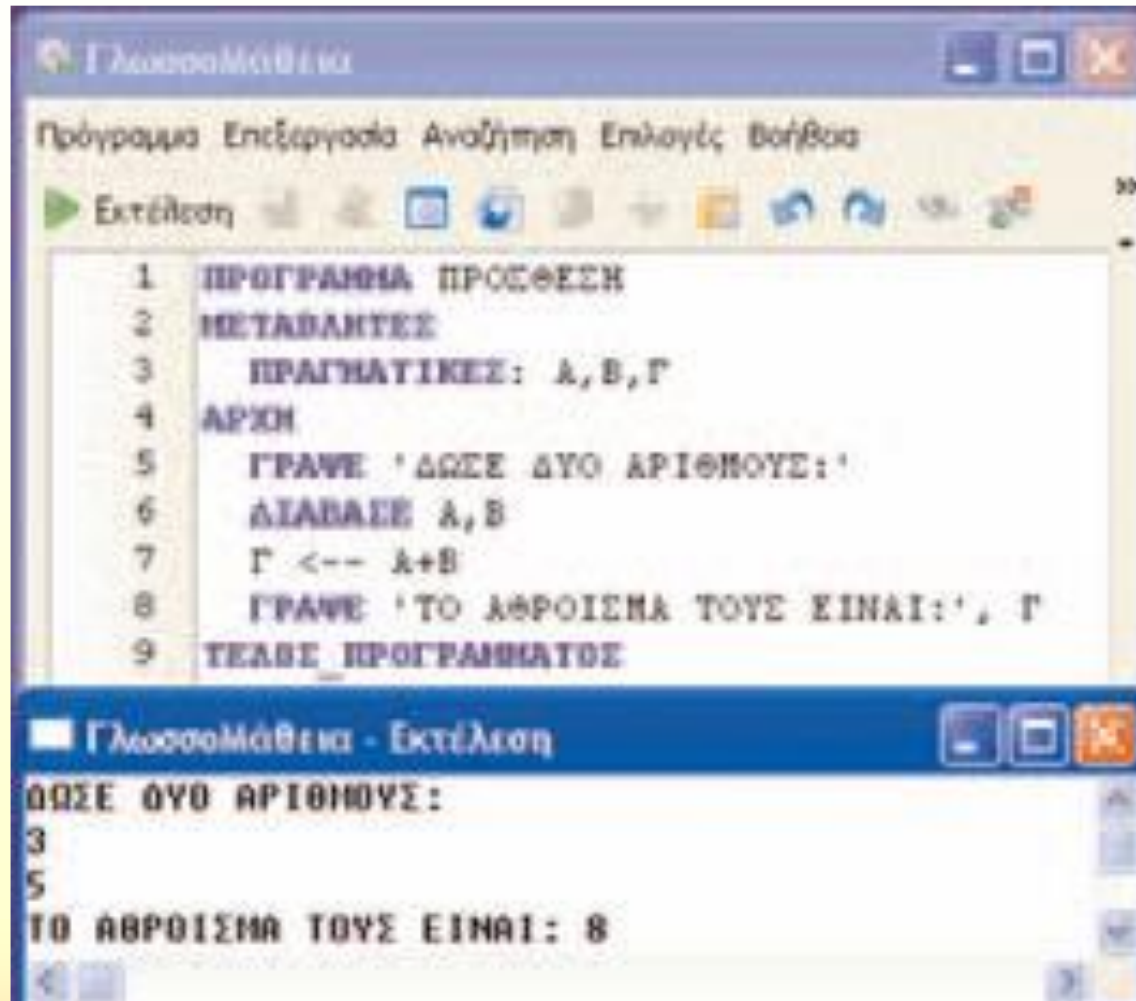


ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ



```
void DisplayBlock(SBlock Block)
{
    if (Block.nY < 1) return;
    RECT rcBlock = g_rcBlock;
    rcBlock.left = Block.nColor *
        BLOCK_DIAMETER;
    rcBlock.right = Block.nColor *
        BLOCK_DIAMETER +
        BLOCK_DIAMETER;
    g_pDisplay->Blit( (DWORD)Block.nX *
        BLOCK_DIAMETER - 2 ,
        (DWORD)Block.nY *
        BLOCK_DIAMETER ,
        g_pSecondarySurface, & rcBlock );
}
```

Πρόγραμμα



The image shows a screenshot of a Turbo Pascal IDE window titled "Γλωσσολογία". The main window contains the following code:

```
1  ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΡΟΣΘΕΣΗ
2  ΜΕΤΑΒΑΝΤΕΣ
3    ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ: Α, Β, Γ
4  ΑΡΧΗ
5    ΓΡΑΦΕ 'ΔΩΣΕ ΔΥΟ ΑΡΙΘΜΟΥΣ:'
6    ΔΙΑΒΑΣΕ Α, Β
7    Γ <-- Α+Β
8    ΓΡΑΦΕ 'ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ:', Γ
9  ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```

Below the code editor is a console window titled "Γλωσσολογία - Εκτέλεση" showing the program's output:

```
ΔΩΣΕ ΔΥΟ ΑΡΙΘΜΟΥΣ:
3
5
ΤΟ ΑΘΡΟΙΣΜΑ ΤΟΥΣ ΕΙΝΑΙ: 8
```


Κατηγορίες Λογισμικού



Εικόνα 5.3. Σχηματική αναπαράσταση των κατηγοριών του Λογισμικού



Ερωτήσεις

Τετράδιο

- ✚ Από τι αποτελείται ένα πρόγραμμα υπολογιστή;
- ✚ Ποια είναι τα δύο συστατικά μέρη ενός Υπολογιστικού Συστήματος;
- ✚ Σε ποιες βασικές κατηγορίες χωρίζεται το Λογισμικό ενός υπολογιστή;