



Με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα «Erasmus+» της Ευρωπαϊκής Ένωσης

  
code4sp  
coding for social promotion

## Εκπαιδευτικό Υλικό: Προγραμματισμός Η/Υ και οι βασικές του έννοιες Υποκεφάλαιο 1.2. – Οι έννοιες του Υλισμικού και του Λογισμικού

WP3: Εκπαιδευτικό Υλικό του Έργου Code4SP  
Εκπονήθηκε από το:

CD  
DR



CITIZENS  
IN POWER



Center for Social  
Innovation



ZAUG  
gGmbH



# Υποκεφάλαιο 1.2.: Οι έννοιες του Υλισμικού και του Λογισμικού



# Οι έννοιες του Υλισμικού και του Λογισμικού

## Ορισμός του υλισμικού και του λογισμικού

Το υλισμικό αναφέρεται στα φυσικά στοιχεία ενός συστήματος υπολογιστή, ενώ το λογισμικό αναφέρεται στις εντολές και τα δεδομένα που κάνουν τον υπολογιστή να λειτουργεί.





# Οι έννοιες του Υλισμικού και του Λογισμικού

## The main components of a computer and its functions

Ένας υπολογιστής αποτελείται από 4 βασικά μέρη: την κεντρική μονάδα επεξεργασίας (CPU), τη μνήμη, τις συσκευές εισόδου και τις συσκευές εξόδου. Η κεντρική μονάδα επεξεργασίας/μητρική πλακέτα (CPU) είναι το μέρος του υπολογιστή που εκτελεί τους υπολογισμούς και ελέγχει τα άλλα μέρη. Η κύρια μνήμη είναι το μέρος όπου ο υπολογιστής αποθηκεύει τα δεδομένα που επεξεργάζεται. Οι συσκευές εισόδου είναι οι συσκευές εκείνες που χρησιμοποιεί ο χρήστης για την εισαγωγή δεδομένων στον υπολογιστή, όπως το πληκτρολόγιο και το ποντίκι. Οι συσκευές εξόδου είναι οι συσκευές εκείνες που χρησιμοποιεί ο υπολογιστής για να εμφανίζει τα αποτελέσματα των υπολογισμών του, όπως το μόνιτορ και ο εκτυπωτής.



# ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ!

**ΕΠΟΜΕΝΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ:** Πώς αποθηκεύουν οι Η/Υ  
τα δεδομένα;



Με συγχρηματοδότηση από το  
πρόγραμμα «Erasmus+»  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης