

**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ**

**Γ. Πανσεληνάς, Ν. Αγγελιδάκης, Α. Μιχαηλίδη,
Χ. Μπλάτσιος, Σ. Παπαδάκης, Γ. Παυλίδης,
Ε. Τζαγκαράκης, Α. Τζωρμπατζάκης**

Εφαρμογές Πληροφορικής

Α' ΓΕΝΙΚΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΤΟΜΟΣ 1ος

**ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»**

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΧΙΚΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Πρόεδρος: Γκλαβάς Σ.

ΓΡΑΦΕΙΟ ΕΡΕΥΝΑΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ Β΄

Προϊστάμενος: Μάραντος Π. Φ.

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ:

Νικόλαος Αγγελιδάκης, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (ΠΕ19) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

Αφροδίτη Μιχαηλίδη, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (ΠΕ19) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

Χαρίλαος Μπλάτσιος, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (ΠΕ19) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

Γεώργιος Πανσεληνάς, Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής (ΠΕ19) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

Σταύρος Παπαδάκης, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (ΠΕ19) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

Γεώργιος Παυλίδης, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (ΠΕ20) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

Ελευθέριος Τζαγκαράκης, Διοικητικός υπάλληλος ΠΕ-Πληροφορικής του Υ.ΠΑΙ.Θ.

Αλέξης Τζωρμπατζάκης, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (ΠΕ19) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΟΜΑΔΑΣ:

Γεώργιος Πανσεληνάς, Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής (ΠΕ19) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

ΚΡΙΤΕΣ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΕΣ:

Ιωάννης Μαυρίδης, Μέλος ΔΕΠ (συντονιστής)

Ζαχαρίας Μανουσαρίδης, Σχολικός Σύμβουλος, κλ. ΠΕ19

Φώτιος Λαζαρίνης, Εκπαιδευτικός, κλ. ΠΕ19

ΦΙΛΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

Ασημένια Χαρκιωτάκη, Εκπαιδευτικός Φιλόλογος (ΠΕ02) Δ/θμιας Εκπαίδευσης

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

Δέσποινα Αρβανίτη, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής (ΠΕ20) Π/θμιας Εκπαίδευσης

ΕΙΚΟΝΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:

Ελευθέριος Παναγουλόπουλος

«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΑ ΝΕΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΓΕΝΙΚΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ» της Πράξης «ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (ΣΧΟΛΕΙΟ 21ου αιώνα)-ΝΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ» ΜΕ ΚΩΔ. ΟΠΣ 295450, των Αξόνων Προτεραιότητας 1, 2 και 3 – ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ του ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ «ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ», που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση - Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και από Εθνικούς Πόρους (ΕΣΠΑ 2007 – 2013).



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Η αξιολόγηση, η κρίση των προσαρμογών και η επιστημονική επιμέλεια του προσαρμοσμένου βιβλίου πραγματοποιείται από τη Μονάδα Ειδικής Αγωγής του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Η προσαρμογή του βιβλίου για μαθητές με μειωμένη όραση από το ΙΤΥΕ – ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ πραγματοποιείται με βάση τις προδιαγραφές που έχουν αναπτυχθεί από ειδικούς εμπειρογνώμονες για το ΙΕΠ.

**ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ
ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΜΕ ΜΕΙΩΜΕΝΗ ΟΡΑΣΗ**

ΙΤΥΕ - ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ

Ενημερωτικό σημείωμα για τον μαθητή

Αγαπητή μαθήτριά / Αγαπητέ μαθητή,

Το βιβλίο αυτό έχει ως στόχο την εμφάνιση των γνώσεών σου, την απόκτηση δεξιοτήτων και ικανοτήτων, και τη διαμόρφωση στάσεων που αφορούν στις Εφαρμογές της Πληροφορικής. Το περιεχόμενο του βιβλίου καλύπτει τόσο τις διαχρονικές γνώσεις και ικανότητες όσο και τις νέες, όπως αυτές έχουν προκύψει από τις σύγχρονες εξελίξεις στην Επιστήμη και στην Τεχνολογία της Πληροφορικής. Εξελίξεις που δρουν καταλυτικά και έχουν φέρει αλλαγές σε όλο το φάσμα της ανθρώπινης κοινωνίας και ζωής.

Πώς διαβάζεται αυτό το βιβλίο

Το βιβλίο χωρίζεται σε τέσσερις Ενότητες (Θεματικές): (α) Υλικό-Λογισμικό και Εφαρμογές, (β) Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα – Δημιουργία Εφαρμογών, (γ) Επικοινωνία και Διαδίκτυο και (δ) Συνεργασία και Ασφάλεια στο Διαδίκτυο. Αρκετές έννοιες εμφανίζονται σε περισσότερες από μία Ενότητες με τέτοιο όμως τρόπο, ώστε η γνώση να συγκροτείται σταδιακά και συμπληρωματικά με συνέπεια και συνοχή. Στο τέλος του βιβλίου υπάρχει Λεξικό βασικών όρων, το οποίο μπορείς να συμβουλευέσαι. Επίσης, παρατίθεται βασική βιβλιογραφία στην περίπτωση που επιθυμείς να μελετήσεις περαιτέρω τις έννοιες του βιβλίου.

Κάθε Ενότητα χωρίζεται σε Κεφάλαια. Να διαβάσεις τα Περιεχόμενα στην αρχή του βιβλίου, για να ενημερωθείς σχετικά με τα θέματα Εφαρμογών Πληροφορικής, με τα οποία θα ασχοληθείς κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς.

- Στην πρώτη σελίδα κάθε Κεφαλαίου περιέχονται:

Διδακτικές Ενότητες-Υποκεφάλαια

Στην πρώτη σελίδα κάθε κεφαλαίου κατονομάζονται οι διδακτικές ενότητες-υποκεφάλαια, με τις οποίες ασχολείται το συγκεκριμένο κεφάλαιο. Κάθε διδακτική ενότητα καλύπτει περιεχόμενο από 1 έως 3 σελίδες. Για την επίτευξη των διδακτικών στόχων που αφορούν σε κάθε διδακτική ενότητα, παρατίθενται ερωτήσεις-δραστηριότητες μέσα στο κείμενο σε πλαίσιο και στο τέλος της διδακτικής ενότητας. Σε καλούμε να ασχοληθείς με αυτές.

Διδακτικοί στόχοι

Ο σκοπός και οι διδακτικοί στόχοι του κεφαλαίου παρατίθενται με τέτοιο τρόπο, ώστε να γνωρίζεις εκ των προτέρων τι πρέπει να κατακτήσεις μελετώντας το συγκεκριμένο κεφάλαιο και τις περισσότερες φορές με ποιο τρόπο θα μπορούσες να ελέγξεις αν και σε ποιο βαθμό το κατέκτησες.

Ερωτήματα

Τα ερωτήματα σε βοηθούν ώστε, καθώς απαντάς σε αυτά, είτε να συνδέεις τις δικές σου εμπειρίες και γνώσεις με το περιεχόμενο του κεφαλαίου είτε να ελέγχεις τις γνώσεις που απέκτησες, αφού πρώτα το μελετήσεις.

Βασική Ορολογία

Η βασική ορολογία του κεφαλαίου λειτουργεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να γνωρίζεις ποιους όρους καλείσαι να μελετήσεις στο συγκεκριμένο κεφάλαιο.

Εισαγωγή

Το κεφάλαιο ξεκινά με μια σύντομη εισαγωγή η οποία θέτει το πλαίσιο στο οποίο «κινούνται» οι στόχοι και το περιεχόμενο του κεφαλαίου.

- **Στο τέλος κάθε Ενότητας (Θεματικής) περιέχονται:**

Ασκήσεις Αυτοαξιολόγησης

Οι ασκήσεις που προτείνονται στο τέλος κάθε ενότητας σκοπό έχουν να σε βοηθήσουν να ελέγξεις τον βαθμό στον οποίο έχεις κατανοήσει τις νέες έννοιες που μελέτησες.

Θέματα για Συζήτηση

Τα θέματα συζήτησης θα σου δώσουν την ευκαιρία να ακούσεις τις απόψεις των συμμαθητών σου αλλά και να εκφράσεις τις δικές σου απόψεις για σύγχρονα θέματα που σχετίζονται με τις εφαρμογές της Πληροφορικής.

- Σε κάθε Κεφάλαιο υπάρχουν παραθέματα μέσα σε πλαίσια.

Τα παραθέματα αυτά χωρίζονται σε τέσσερις διακριτές κατηγορίες. Κάθε κατηγορία έχει ένα χαρακτηριστικό εικονίδιο.

Τα κείμενα αυτά εμπλουτίζουν το κυρίως κείμενο με ενδιαφέρουσες ιστορίες και πληροφορίες.



Τα κείμενα αυτά συμπληρώνουν το κυρίως κείμενο και είναι πολύ σημαντικά και απαραίτητα για την κατανόηση των εννοιών του κεφαλαίου.



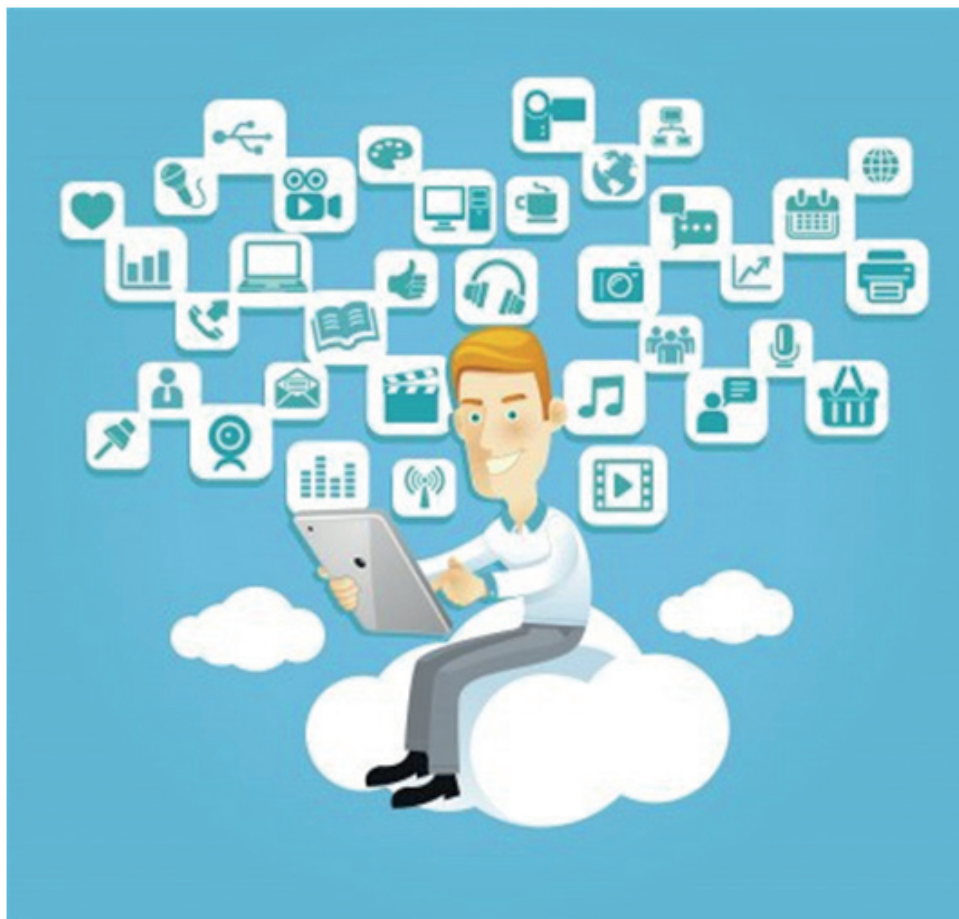
Τα κείμενα αυτά σε πληροφορούν για κινδύνους που πρέπει να προσέχεις.



Περιλαμβάνουν ερωτήσεις που σε βοηθούν στη μελέτη του κυρίως κειμένου.



Θεματική Ενότητα 1: Υλικό-Λογισμικό και Εφαρμογές



- Κεφάλαιο 1: Υλικό Υπολογιστών (Hardware)
- Κεφάλαιο 2: Λογισμικό (Software)
- Κεφάλαιο 3: Εφαρμογές Υπολογιστών και ο Άνθρωπος
- Κεφάλαιο 4: Κοινωνικές Επιπτώσεις

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Υλικό Υπολογιστών (Hardware)

Διδακτικές ενότητες

- 1.1 Το Υπολογιστικό Σύστημα
- 1.2 Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (ΚΜΕ)
- 1.3 Μνήμη
- 1.4 Τεχνολογικές εξελίξεις στο Υλικό Υπολογιστών

Διδακτικοί στόχοι

Σκοπός του κεφαλαίου είναι οι μαθητές να αναγνωρίζουν τη δομή ενός γνώριμου υπολογιστικού συστήματος καθώς και την εξέλιξη των υπολογιστών ως σύνολο αλλά και των επιμέρους τμημάτων τους.

Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση:

- ✓ να αναγνωρίζουν τα μέρη ενός προσωπικού υπολογιστή.
- ✓ να κατανοούν τη λειτουργία των κυριότερων συστατικών ενός υπολογιστικού συστήματος.
- ✓ να αναγνωρίζουν υπολογιστικά συστήματα στις διάφορες μορφές τους.
- ✓ να εντοπίζουν τα «κρυμμένα» υπολογιστικά συστήματα που είναι ενσωματωμένα σε αντικείμενα της καθημερινότητάς τους.

Ερωτήματα

- ✓ Γνωρίζετε τι είναι ένα υπολογιστικό σύστημα;
- ✓ Ποια είναι τα μέρη ενός προσωπικού υπολογιστή;

- ✓ Μπορείτε να συγκρίνετε δύο υπολογιστές και να επιλέξετε τον καλύτερο;
- ✓ Πόσα είδη υπολογιστικών συστημάτων γνωρίζετε και πόσα χρησιμοποιείτε;
- ✓ Μπορείτε να αναφέρετε τεχνολογικές εξελίξεις για συγκεκριμένα μέρη του υπολογιστή;

Βασική ορολογία

Υπολογιστικό Σύστημα, Υλικό Υπολογιστών (Hardware), Αρχιτεκτονική Υπολογιστή, Μητρική Κάρτα, Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας, Μνήμη, Ιεραρχία Μνήμης, Κλίμακες Ολοκλήρωσης, Πυρήνες, Ταμπλέτα, Έξυπνα Τηλέφωνα, Εικονική Και Επαυξημένη Πραγματικότητα

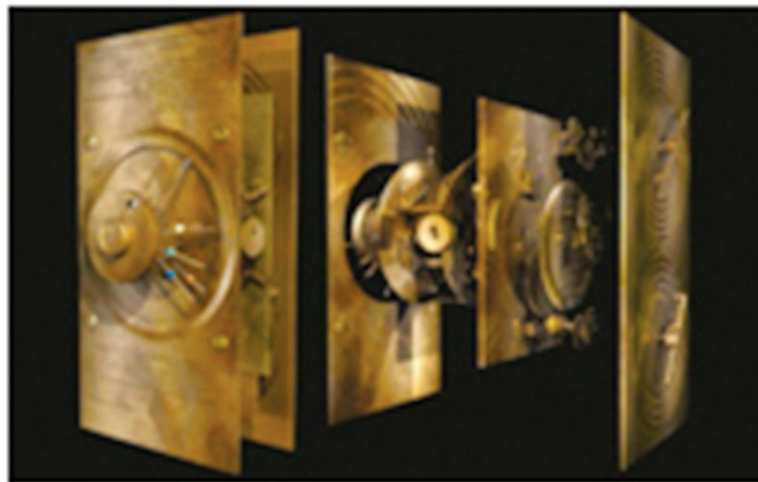
Εισαγωγή

Ένας υπολογιστής είναι στην πραγματικότητα ένα σύστημα πολλών μερών που συνεργάζονται μεταξύ τους. Τα φυσικά μέρη που μπορούμε να δούμε και να αγγίξουμε ονομάζονται συνολικά υλικό (hardware).

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο εστιάζουμε στο υλικό (hardware) του προσωπικού υπολογιστή, με τον οποίο είμαστε και πιο εξοικειωμένοι. Θα γνωρίσουμε τα κυριότερα δομικά μέρη του και τη λειτουργία τους. Θα εξετάσουμε την εξέλιξη των υπολογιστικών συστημάτων στο σύνολο τους αλλά και των βασικών στοιχείων που τα απαρτίζουν.

1.1 Το Υπολογιστικό Σύστημα

Η εξέλιξη του ανθρώπου πραγματοποιήθηκε σε μεγάλο βαθμό χάρη στην ικανότητά του να χειρίζεται εργαλεία. Ιδιαίτερη θέση ανάμεσα σε αυτά τα εργαλεία κατέχουν οι υπολογιστικές συσκευές. Από τον εκπληκτικό μηχανισμό των Αντικυθήρων της αρχαιότητας μέχρι τα αυτοκίνητα που κινούνται αυτόνομα (χωρίς οδηγό), τα υπολογιστικά συστήματα σχεδιάζονται, για να καλύψουν συγκεκριμένες ανάγκες σε συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Παράλληλα, βοηθούν και στη συνολική πρόοδο της τεχνολογίας. Να σκεφτούμε το γεγονός ότι οι υπολογιστές του «σήμερα» χρησιμοποιούνται για την προαγωγή της έρευνας, των επιστημών και της τεχνολογίας γενικότερα αλλά και στη σχεδίαση των υπολογιστών του «αύριο».



Εικόνα 1.1. Ο μηχανισμός των Αντικυθήρων

Μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε τα σύγχρονα υπολογιστικά συστήματα με βάση το μέγεθος, τις δυνατότητες και τη χρήση τους. Ενδεικτικά να αναφέρουμε εδώ:

- ✓ τους υπερυπολογιστές (supercomputers) που χρησιμοποιούν ερευνητικά εργαστήρια τα μεγάλα συστήματα (mainframes) που χρησιμοποιούν μεγάλοι οργανισμοί, τράπεζες και εταιρείες
- ✓ τους προσωπικούς υπολογιστές (personal computers - PC) που συμπεριλαμβάνουν και τους φορητούς υπολογιστές (laptops, netbooks, ultrabooks)
- ✓ τα έξυπνα τηλέφωνα (smartphones) και τις ταμπλέτες (tablets)
- ✓ τις έξυπνες συσκευές (π.χ. SMART τηλεοράσεις και ρολόγια) αλλά και τις συσκευές που ενσωματώνουν «ευφυΐα» (προγραμματιζόμενες ηλεκτρικές συσκευές, αυτοκίνητα).



Εικόνα 1.2. Ο υπερυπολογιστής Blue Gene/P στο Argonne National Lab αποτελείται από περισσότερους από 250.000 επεξεργαστές.

Αρχιτεκτονική Υπολογιστών

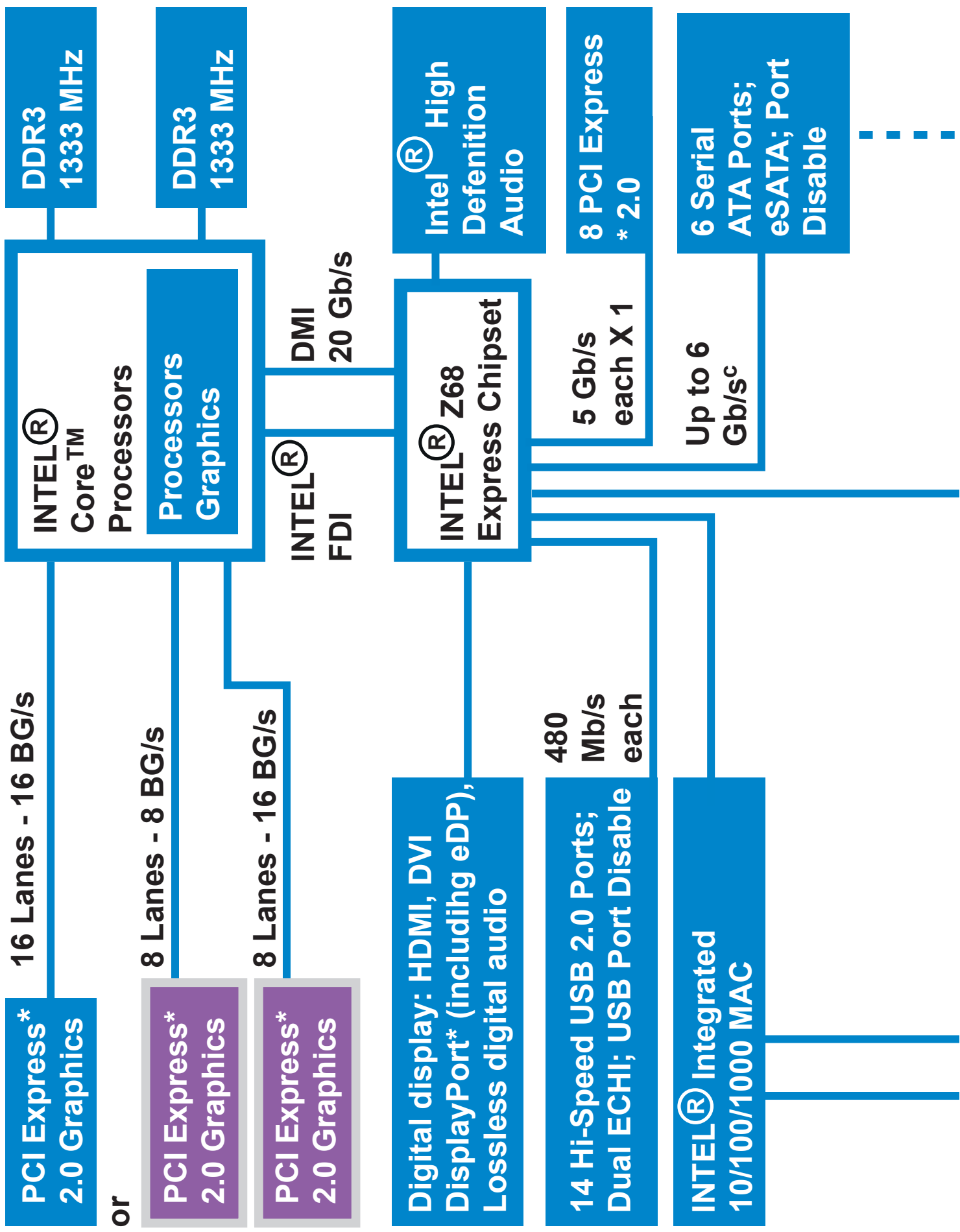
Ένας υπολογιστής είναι ένα σύνθετο «οικοδόμημα», το οποίο χρειάζεται προσεκτικό σχεδιασμό, για

να πετύχει το μέγιστο της απόδοσής του μέσα σε συγκεκριμένα όρια κόστους, κατανάλωσης ενέργειας, και περιορισμών που θέτουν οι διαθέσιμες τεχνολογίες κατασκευής ολοκληρωμένων κυκλωμάτων.



Εικόνα 1.3. Έξυπνο ρολόι

Η αρχιτεκτονική υπολογιστών είναι ένα σύνολο κανόνων που περιγράφει ένα υπολογιστικό σύστημα καθορίζοντας τα μέρη του και τις μεταξύ τους σχέσεις. Συνήθως δίνεται έμφαση στη δομή και λειτουργία του επεξεργαστή, και στους τρόπους προσπέλασης στη μνήμη.



PCIe x1

SM Bus

INTEL Gigabit LAN Connect

SPI

Intel® ME Firmware and BIOS Support

Intel® Extreme Tuning Support

Intel® Rapid Storage Technology

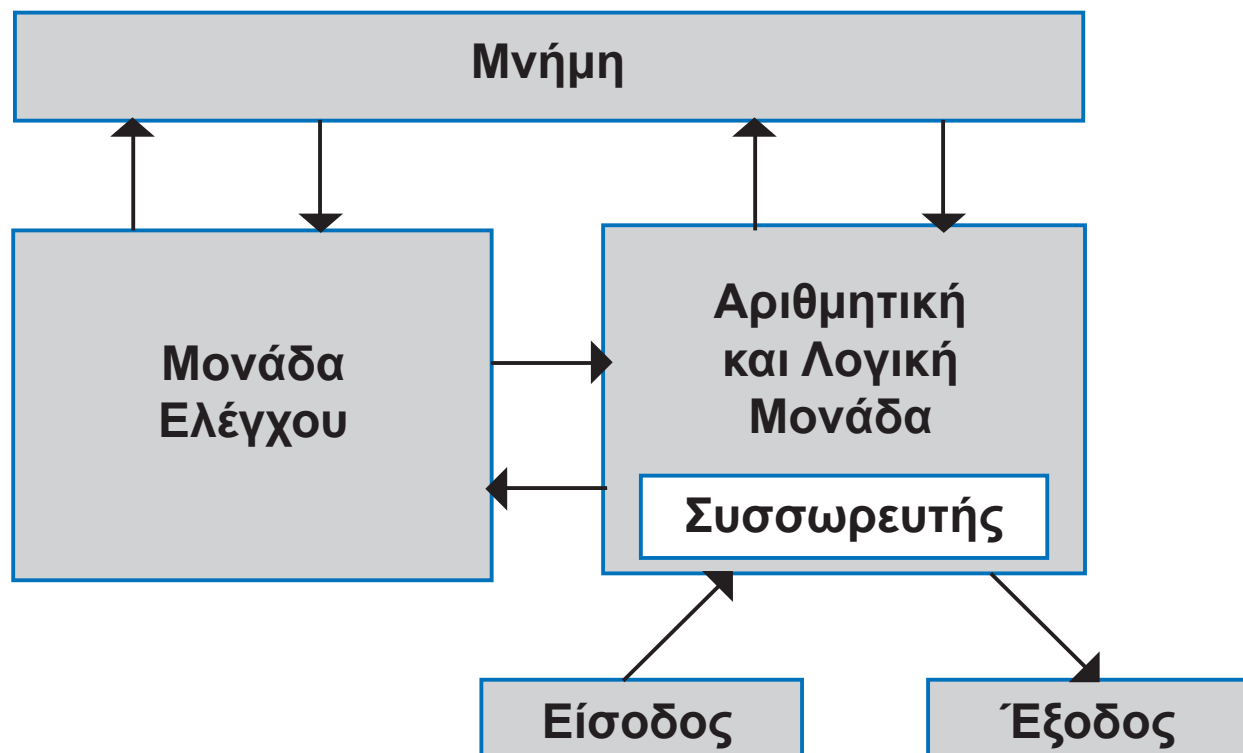
Intel® Smart Response Technology

Optional

17 / 10

- 2nd generation Intel® Core™ processor family.
- Available with Intel processor graphics only.
- All SATA ports capable of 3 GB/s.
2 ports capable of 6 GB/s

Σχήμα 1.1. Αρχιτεκτονική σύγχρονου προσωπικού υπολογιστή



Σχήμα 1.2. Αρχιτεκτονική φον Νόϊμαν

Οι σύγχρονοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές σχεδιάζονται με βάση τις αρχές που διατυπώθηκαν το 1945 από τον μαθηματικό-φυσικό Τζον φον Νόϊμαν και την ομάδα του στο Ινστιτούτο Προηγμένων Επιστημών στο Πανεπιστήμιο του Πρίνστον. Οι θεμελιώδεις αυτές αρχές ονομάζονται **αρχιτεκτονική φον Νόϊμαν** (μοντέλο φον Νόϊμαν) ή **αρχιτεκτονική Πρίνστον**.

Ας δούμε τώρα τη δομή ενός σύγχρονου υπολογιστή. Πιο απλά, θα εξετάσουμε έναν επιτραπέζιο προσωπικό υπολογιστή, με τον οποίο είμαστε και πιο εξοικειωμένοι. Ο υπολογιστής μας αποτελείται από την **κεντρική μονάδα** και τις **περιφερειακές συσκευές** (που εξασφαλίζουν είσοδο και έξοδο). Η κεντρική μονάδα περιέχει σίγουρα τα παρακάτω μέρη:

- ✓ Μητρική Κάρτα
- ✓ Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (ΚΜΕ)
- ✓ Κύρια Μνήμη
- ✓ Περιφερειακή Μνήμη (Μονάδες αποθήκευσης)
- ✓ Τροφοδοτικό και προαιρετικά Κάρτες επέκτασης.

Όσον αφορά στις περιφερειακές συσκευές, αυτές χωρίζονται σε συσκευές εισόδου, όπως για παράδειγμα:

- ✓ πληκτρολόγιο
 - ✓ ποντίκι
 - ✓ μικρόφωνο
 - ✓ κάμερα (webcamera)
 - ✓ σαρωτής (scanner)
- και συσκευές εξόδου:

- ✓ οθόνη
- ✓ εκτυπωτής
- ✓ ηχεία.

Τα τελευταία χρόνια αυξάνεται συνεχώς η χρήση της οθόνης αφής με την υιοθέτησή της σε φορητούς υπολογιστές, έξυπνα τηλέφωνα και ταμπλέτες. Οι συγκεκριμένες οθόνες αποτελούν συσκευές εισόδου και εξόδου συγχρόνως.



Εικόνα 1.4. Οθόνη αφής

Μητρική Κάρτα (Motherboard)

Η μητρική κάρτα (motherboard) αποτελεί το κύριο τυπωμένο ηλεκτρονικό κύκλωμα ενός σημερινού υπολογιστή. Πάνω της συνδέονται σημαντικά ηλεκτρονικά εξαρτήματα όπως η Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας και η μνήμη, ενώ παρέχει και συνδέσεις για άλλα περιφερειακά. Τυπικά μια μητρική κάρτα περιλαμβάνει:



Εικόνα 1.5. Μητρική κάρτα

- ✓ υποδοχή επεξεργαστή (cpu socket)
- ✓ θύρες για αρθρώματα μνήμης. Τα αρθρώματα μνήμης είναι μικρές πλακέτες τυπωμένων κυκλωμάτων πάνω στις οποίες βρίσκονται ολοκληρωμένα κυκλώματα μνήμης (Εικόνα 1.9).
- ✓ ένα σύνολο ολοκληρωμένων κυκλωμάτων (chipset) για τη διαχείριση της ροής δεδομένων μεταξύ του επεξεργαστή, της μνήμης και των περιφερειακών συσκευών
- ✓ μη πτητική μνήμη σε μορφή Flash ROM, στην οποία περιέχεται το BIOS (Βασικό Σύστημα Εισόδου/Εξόδου)
- ✓ μία γεννήτρια χρονισμού για τον συγχρονισμό των διαφόρων συστατικών της
- ✓ θύρες για κάρτες επέκτασης
- ✓ συνδέσεις για τροφοδοσία, οι οποίες παίρνουν ρεύμα από το τροφοδοτικό του υπολογιστή και το διανέμουν στον επεξεργαστή, στις μνήμες και στις κάρτες επέκτασης που είναι συνδεδεμένες πάνω της

- ✓ **συνδέσεις για περιφερειακές συσκευές όπως:**
 - (α) οι θύρες PS/2 για συμβατότητα με προηγούμενης γενιάς πληκτρολόγιο και ποντίκι
 - (β) οι θύρες USB

Οι σύγχρονες μητρικές κάρτες έχουν καταφέρει να ενσωματώσουν στοιχεία που παλιότερα υλοποιούνταν από ξεχωριστές κάρτες επέκτασης όπως για παράδειγμα κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου.



Με τον όρο μη-πτητική μνήμη εννοούμε τη μνήμη η οποία διατηρεί την πληροφορία που περιέχει και μετά τη διακοπή του ηλεκτρικού ρεύματος.



Η θεμελιώδης λειτουργία του BIOS είναι να αρχικοποιήσει και να ελέγξει τα δομικά στοιχεία του υλικού του υπολογιστή μας και στη συνέχεια να φορτώσει το Λειτουργικό Σύστημα από μια μονάδα αποθήκευσης.



Να ανοίξετε την κεντρική μονάδα ενός προσωπικού υπολογιστή στο εργαστήριο με την καθοδήγηση του καθηγητή σας και να αναγνωρίσετε τα δομικά στοιχεία της.

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες

1. Πού χρησιμοποιούνται οι υπερυπολογιστές σήμερα; Υπάρχει εναλλακτική προσέγγιση στην επεξεργασία τεράστιων ποσοτήτων πληροφορίας; Οι παρακάτω σύνδεσμοι μπορούν να σας βοηθήσουν στην έρευνά σας:

- <http://en.wikipedia.org/wiki/Supercomputer>
- <http://folding.stanford.edu/home/>

2. Το UEFI είναι μια πρότυπη διασύνδεση υλικολογισμικού για υπολογιστές, που έχει σχεδιαστεί για αντικατάσταση του BIOS. Ποια είναι τα πλεονεκτήματά του σε σχέση με το BIOS; Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω συνδέσμους:

- <http://windows.microsoft.com/el-gr/windows-8/what-uefi>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Unified_Extensible_Firmware_Interface

1.2 Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (ΚΜΕ)

Η Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας (Central Processing Unit – CPU) ή απλούστερα επεξεργαστής αποτελεί το μέρος του υλικού που εκτελεί τις εντολές ενός προγράμματος υπολογιστή χρησιμοποιώντας βασικές αριθμητικές και λογικές πράξεις καθώς και λειτουργίες εισόδου-εξόδου.

Ο επεξεργαστής αποτελείται από τρία βασικά στοιχεία, σύμφωνα με την αρχιτεκτονική φον Νόιμαν:

- ✓ Την **Αριθμητική και Λογική Μονάδα (Arithmetic and Logic Unit – ALU)**, όπου εκτελούνται οι βασικές μαθηματικές πράξεις (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμός, διαίρεση) και πράξεις λογικής (σύζευξη, διάζευξη, άρνηση, συγκρίσεις).
- ✓ Τη **Μονάδα Ελέγχου**, η οποία κατευθύνει τη λειτουργία του επεξεργαστή. Η μονάδα αυτή διαβάζει, ερμηνεύει τις εντολές του προγράμματος και καθορίζει τη σειρά επεξεργασίας των δεδομένων. Επίσης, ελέγχει την επικοινωνία και τον συντονισμό μεταξύ των συσκευών εισόδου/εξόδου.
- ✓ Τους **Καταχωρητές (Registers)**, μικρά κύτταρα μνήμης στο εσωτερικό του επεξεργαστή, που χρησιμοποιούνται για την προσωρινή αποθήκευση των δεδομένων κατά την επεξεργασία τους. Μερικοί καταχωρητές έχουν ειδική λειτουργία όπως:
 - ο **Μετρητής Προγράμματος (Program Counter)**, στον οποίο είναι αποθηκευμένη η διεύθυνση της επόμενης εντολής που θα ανακτηθεί από τη μνήμη, για να εκτελεστεί.
 - ο **Καταχωρητής Εντολής (Instruction Register)**. Σε έναν απλό επεξεργαστή κάθε εντολή που ετοιμάζεται να εκτελεστεί φορτώνεται στον καταχωρητή εντολής. Ο συγκεκριμένος καταχωρητής «κρατάει» την εντολή για όσο χρόνο χρειάζεται ο επεξεργαστής για την αποκωδικοποίηση, προετοιμασία και τελικά εκτέλεσή της, μια διαδικασία που μπορεί να χρειαστεί αρκετά βήματα.

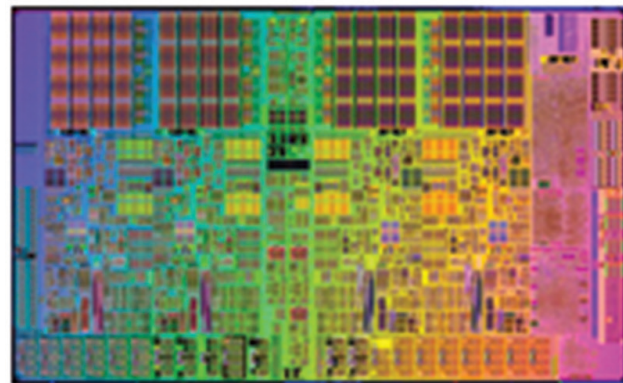
- ο Συσσωρευτής (Accumulator), που συνήθως χρησιμοποιείται για τις αριθμητικές και λογικές πράξεις.

Τα χαρακτηριστικά που μας βοηθούν να καταλάβουμε τις δυνατότητες της ΚΜΕ είναι τα παρακάτω:

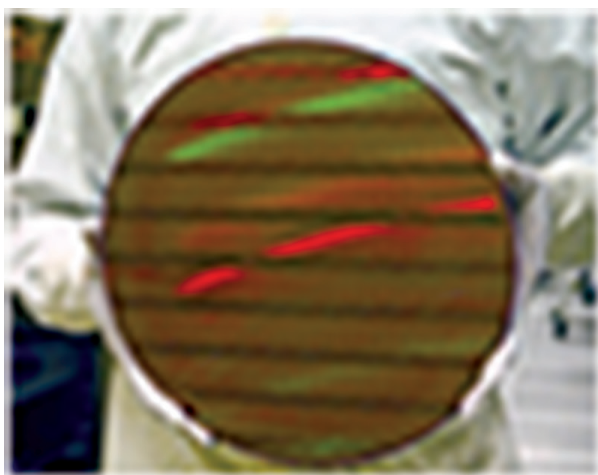
- ✓ η συχνότητα του ρολογιού.
- ✓ η Αρχιτεκτονική Συνόλου Εντολών (Instruction Set Architecture - ISA),
- ✓ το μέγεθος λέξης (word size).



Εικόνα 1.6. Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας



Εικόνα 1.7. Το ολοκληρωμένο κύκλωμα μιας ΚΜΕ



Εικόνα 1.8. «Φέτα» ημιαγωγών (wafer) από τη διαδικασία παραγωγής ΚΜΕ

Συχνότητα ρολογιού

Κάθε επεξεργαστής περιέχει ένα εσωτερικό ρολόι που παράγει παλμούς σε τακτές χρονικές στιγμές, ώστε να ρυθμίζει την εκτέλεση των εντολών αλλά και τον συγχρονισμό με τα υπόλοιπα μέρη του υπολογιστή. Το πλήθος των παλμών μέσα σε ένα δευτερόλεπτο αποτελεί τη συχνότητά του. Ένας τυπικός επεξεργαστής σήμερα διαθέτει συχνότητα ρολογιού μεταξύ 2 και 4 GHz.



Συχνότητα ονομάζουμε τον αριθμό των επαναλήψεων ενός γεγονότος στη μονάδα του χρόνου.

Η συχνότητα χαρακτηρίζει οποιοδήποτε φυσικό μέγεθος μεταβάλλεται περιοδικά, δηλαδή επαναλαμβάνει τις ίδιες τιμές σε τακτά χρονικά διαστήματα. Στο Διεθνές Σύστημα Μονάδων η συχνότητα μετρείται σε Hertz (Χερτζ), από το όνομα του Γερμανού φυσικού Χάινριχ Χερτζ (Heinrich Rudolf Hertz). Η συχνότητα ενός (1) Hz (Hertz) ισοδυναμεί με μία ταλάντωση ανά δευτερόλεπτο. Πολλαπλάσιες μονάδες αυτού είναι το kHz (1000 Hz) και το MHz (1.000.000 Hz).

Αρχιτεκτονική Συνόλου Εντολών

Η Αρχιτεκτονική Συνόλου Εντολών είναι το μέρος της αρχιτεκτονικής υπολογιστών που σχετίζεται με τον προγραμματισμό. Περιλαμβάνει τις εντολές και τους τύπους δεδομένων που υποστηρίζονται από τον επεξεργαστή όπως επίσης τους καταχωρητές, την αρχιτεκτονική μνήμης και τρόπους διευθυνσιοδότησης.

Υπάρχουν δύο βασικές προσεγγίσεις, η αρχιτεκτονική **CISC** και η αρχιτεκτονική **RISC**. Η αρχιτεκτονική **CISC** διαθέτει ένα πολύπλοκο σύνολο εντολών, πολλές από τις οποίες είναι εξειδικευμένες. Από την άλλη, η αρχιτεκτονική **RISC** διαθέτει ένα περιορισμένο σύνολο εντολών, το οποίο περιέχει εκείνες τις εντολές που χρησιμοποιούνται συχνότερα σε προγράμματα. Οι ασυνήθιστες εργασίες υλοποιούνται ως υπορουτίνες, όπου ο επιπλέον χρόνος εκτέλεσης στον επεξεργαστή αντισταθμίζεται από τη σπάνια χρήση τους.

Μέγεθος λέξης

Λέξη ονομάζουμε τη φυσική μονάδα δεδομένων που χρησιμοποιείται από μία συγκεκριμένη σχεδίαση επεξεργαστή. Μια λέξη αποτελείται από ένα συγκεκριμένο πλήθος ψηφίων 0 και 1 (bit) το οποίο δηλώνει το μέγεθός της. Το μέγεθος αυτό επηρεάζει τη γενικότερη λειτουργία του υπολογιστή. Για παράδειγμα, το μέγεθος των περισσότερων καταχωρητών ενός επεξεργαστή είναι ίδιο με το μέγεθος της λέξης. Επίσης, η μέγιστη ποσότητα δεδομένων που μπορεί να μεταφερθεί από και προς τη μνήμη σε μία λειτουργία είναι ίση με

το μέγεθος της λέξης. Οι σύγχρονοι προσωπικοί υπολογιστές χρησιμοποιούν μέγεθος λέξης 32 bit ή 64 bit.

Λειτουργία επεξεργαστή

Υπάρχουν τέσσερα βήματα που εκτελούνται σχεδόν σε όλους τους επεξεργαστές.

Στο πρώτο βήμα γίνεται η μεταφορά (fetch) της εντολής από το σημείο της μνήμης στο οποίο δείχνει ο Μετρητής Προγράμματος. Η εντολή πρέπει να ανακληθεί από τη σχετικά αργή κύρια μνήμη και αναγκάζει τον επεξεργαστή να περιμένει. Οι σύγχρονες ΚΜΕ χρησιμοποιούν κρυφές μνήμες (cache) και αρχιτεκτονικές διοχέτευσης (pipeline), για να ξεπεράσουν αυτή την καθυστέρηση.



Η διοχέτευση (pipeline) είναι μια τεχνική με την οποία πολλαπλές εντολές αλληλεπικαλύπτονται στην εκτέλεσή τους. Βασίζεται στο γεγονός ότι τα βήματα που απαιτούνται για την εκτέλεση μιας εντολής επιτρέπουν κάποια παράλληλη επεξεργασία.

Στο δεύτερο βήμα γίνεται η αποκωδικοποίηση (decode). Η εντολή χωρίζεται σε τμήματα που έχουν σημασία για συγκεκριμένα τμήματα του επεξεργαστή. Ένα τμήμα της εντολής, που ονομάζεται κωδικός λειτουργίας (opcode), δείχνει ποια εργασία θα εκτελεστεί, ενώ τα υπόλοιπα μέρη της παρέχουν τα δεδομένα που απαιτούνται, όπως οι τελεσταίοι για τις αριθμητικές πράξεις.

Στο τρίτο βήμα η ΚΜΕ χρησιμοποιεί τα επιμέρους τμήματά της με τις κατάλληλες συνδέσεις έτσι ώστε να μπορέσει να εκτελεστεί (execute) η επιθυμητή λειτουργία. Για παράδειγμα, σε μία λειτουργία πρόσθεσης η Αριθμητική και Λογική Μονάδα θα πρέπει να συνδεθεί με ένα σύνολο εισόδων και μια έξοδο αποτελεσμάτων.

Στο τέταρτο και τελευταίο βήμα τα αποτελέσματα της εκτέλεσης μεταφέρονται σε κάποιον εσωτερικό καταχωρητή του επεξεργαστή για γρήγορη πρόσβαση από τις επόμενες εντολές ή αποθηκεύονται στην πιο αργή αλλά μεγαλύτερη κύρια μνήμη (store ή writeback).

Τα παραπάνω βήματα επαναλαμβάνονται μέχρι τον τερματισμό του προγράμματος.



Σχήμα 1.3. Λειτουργία επεξεργαστή

Επιδόσεις

Καθώς εξελίσσεται η αρχιτεκτονική υπολογιστών, γίνεται όλο και πιο δύσκολη η σύγκριση διαφορετικών υπολογιστικών συστημάτων με βάση τις προδιαγραφές τους. Ο ρυθμός εκτέλεσης εντολών σε μία ΚΜΕ είναι διαφορετικός από τη συχνότητα του ρολογιού και εξαρτάται από την εντολή που εκτελείται. Μια εντολή μπορεί να απαιτήσει αρκετούς κύκλους ρολογιού, για να ολοκληρωθεί. Επίσης, ένας σύγχρονος επεξεργαστής μπορεί να εκτελεί πολλαπλές ανεξάρτητες εντολές ταυτόχρονα. Επομένως, ένας «αργός» επεξεργαστής, όσον αφορά στον χρονισμό του ρολογιού του, μπορεί να αποδίδει εξίσου καλά με έναν επεξεργαστή που διαθέτει υψηλότερη συχνότητα ρολογιού.

Για τον λόγο αυτό δημιουργήθηκαν διάφοροι έλεγχοι επιδόσεων (benchmarks), οι οποίοι εκτελούν ένα ή περισσότερα προγράμματα στο υπό εξέταση υπολογιστικό σύστημα και μας επιτρέπουν να σχηματίσουμε μια συγκριτική εικόνα για τις δυνατότητες της ΚΜΕ που διαθέτουμε.



Να βρείτε, με τη βοήθεια του καθηγητή σας, το μοντέλο του επεξεργαστή που διαθέτει ένας από τους υπολογιστές του εργαστηρίου σας. Πόσο γρήγορος είναι σε σχέση με έναν σύγχρονο επεξεργαστή;

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον παρακάτω ιστότοπο για τις συγκρίσεις σας:

<http://www.cpubenchmark.net/>

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες

1. Ο υπερχρονισμός (overclocking) είναι η διαδικασία με την οποία αυξάνουμε τη συχνότητα του ρολογιού ενός επεξεργαστή σε σχέση με αυτή που έχει ορίσει ο κατασκευαστής, με σκοπό την αύξηση των επιδόσεων του. Τι πρέπει να προσέξουμε και τι συνέπειες υπάρχουν; Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον εξής σύνδεσμο:

- <http://en.wikipedia.org/wiki/Overclocking>

2. Με τη βοήθεια του καθηγητή Πληροφορικής και σε συνεργασία με τον καθηγητή Αγγλικών, μπορείτε να παρακολουθήσετε τη διαδικασία παραγωγής μιας ΚΜΕ στους συνδέσμους των κυριότερων εταιριών παραγωγής επεξεργαστών:

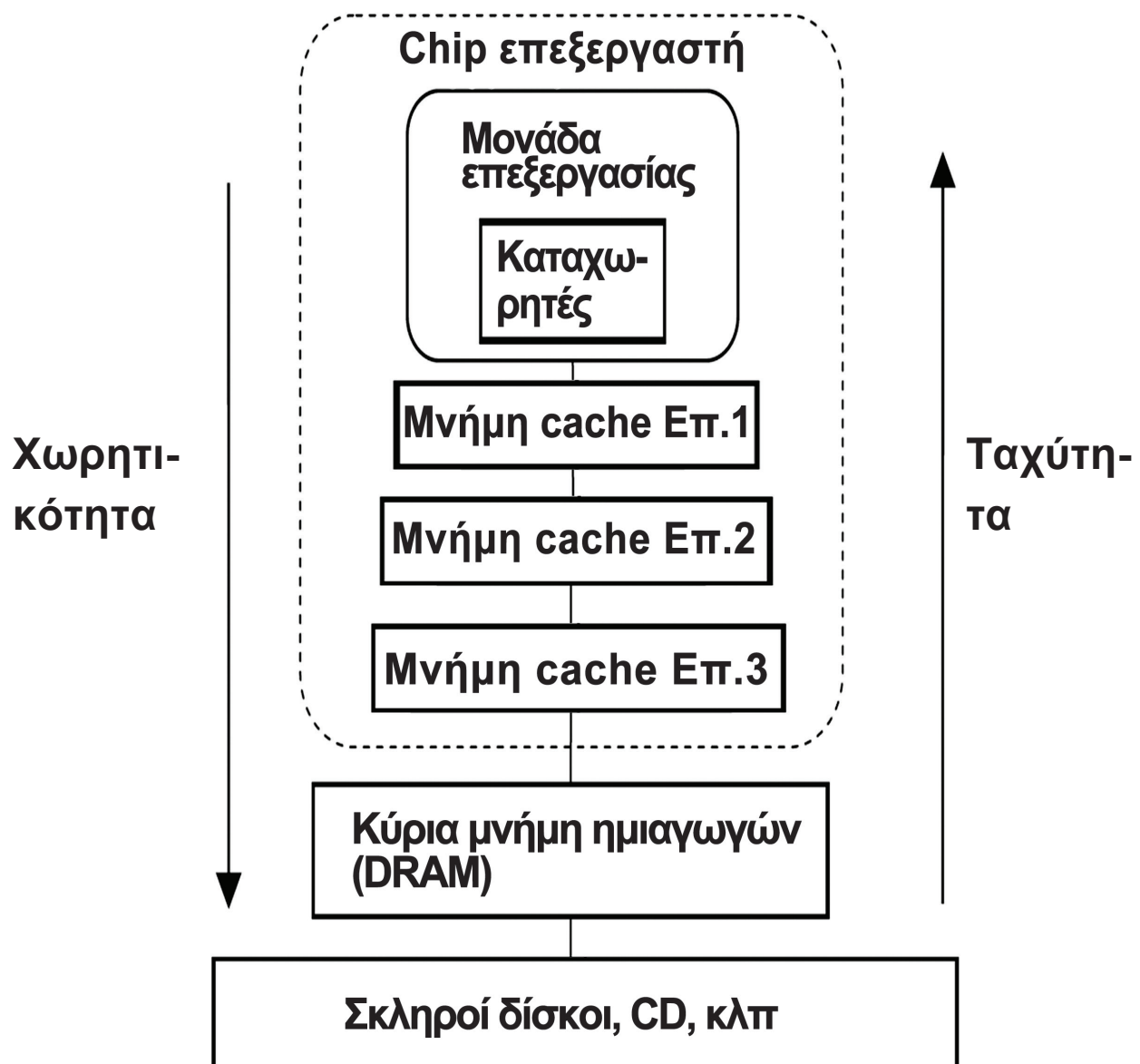
- <https://www.youtube.com/watch?v=UvluuAliA50>
- <https://www.youtube.com/watch?v=d9SWNLZvA8g>

1.3 Μνήμη

Με τον όρο **μνήμη** αναφερόμαστε στα μέσα που χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση προγραμμάτων και δεδομένων σε έναν υπολογιστή ή άλλη ψηφιακή ηλεκτρονική συσκευή, σε προσωρινή ή μόνιμη βάση.

Τα σύγχρονα υπολογιστικά συστήματα χρειάζονται μνήμη ταχείας προσπέλασης αλλά και ταυτόχρονα μεγάλης χωρητικότητας. Μια οικονομική λύση που

ικανοποιεί και τις δύο αυτές απαιτήσεις αποτελεί η **ιεραρχία μνήμης**, η οποία είναι οργανωμένη σε αρκετά επίπεδα. Καθένα από τα επίπεδα αυτά είναι μικρότερο, γρηγορότερο και ακριβότερο ανά byte από το επόμενο χαμηλότερό του επίπεδο. Ο στόχος είναι να παρέχεται ένα σύστημα μνήμης με κόστος ανά byte σχεδόν τόσο χαμηλό όσο το φθηνότερο επίπεδο της μνήμης και με ταχύτητα παραπλήσια του γρηγορότερου επιπέδου.



Σχήμα 1.4. Ιεραρχία μνήμης



«Ιδανικά κάποιος θα επιθυμούσε μια αφάνταστα μεγάλη χωρητικότητα μνήμης, έτσι ώστε οποιαδήποτε... λέξη να είναι άμεσα διαθέσιμη... Είμαστε αναγκασμένοι να αναγνωρίσουμε την πιθανότητα κατασκευής μιας ιεραρχίας μνημών, καθεμιά από τις οποίες να έχει μεγαλύτερη χωρητικότητα από την προηγούμενή της αλλά και μεγαλύτερο χρόνο προσπέλασης».


**A. W. Burks, H. H. Goldstine,
και J. von Neumann**

Προκαταρκτική συζήτηση της Λογικής Σχεδίασης
ενός Ηλεκτρονικού Υπολογιστικού Μέσου (1946)

Κύρια Μνήμη

Η κύρια ή κεντρική μνήμη αποτελεί το ενδιάμεσο επίπεδο μεταξύ των γρήγορων «κρυφών» μνημών του επεξεργαστή και των αργών περιφερειακών μονάδων αποθήκευσης. Αποτελείται από ένα μεγάλο πλήθος κελιών (cells), καθένα από τα οποία έχει τη δική του διεύθυνση και περιεχόμενο.

Το κελί μπορεί να έχει μέγεθος ενός byte (δηλαδή 8 bit) ή το μέγεθος της λέξης του επεξεργαστή δηλαδή 16, 32 ή 64 bit. Στην πρώτη περίπτωση έχουμε διευθυνσιοδότηση byte, ενώ στη δεύτερη διευθυνσιοδότηση λέξης.

 Οι υπολογιστές με σχεδίαση 32 bit μπορούν να διευθυνσιοδοτήσουν $2^{32} = 4294967296$ ξεχωριστές θέσεις μνήμης.

Οι σύγχρονοι υπολογιστές με σχεδίαση 64 bit πόσες ξεχωριστές θέσεις μνήμης μπορούν να διευθυνσιοδοτήσουν;

Η χωρητικότητα της μνήμης αναφέρεται στο πλήθος των δυαδικών ψηφίων που μπορούν να αποθηκευτούν σε αυτή. Ένας τυπικός υπολογιστής χρειάζεται σήμερα 2 με 4 GB για μια απρόσκοπτη λειτουργία.

Η κεντρική μνήμη χρησιμοποιεί **Μνήμη Τυχαίας Προσπέλασης (Random Access Memory – RAM)** και, πιο συγκεκριμένα, **Δυναμική Μνήμη Τυχαίας Προσπέλασης (Dynamic Random-Access Memory – DRAM)**, που εξασφαλίζει τον ίδιο χρόνο προσπέλασης σε οποιοδήποτε από τα κελιά της. Η μνήμη αυτή χαρακτηρίζεται από τα παρακάτω:

Πίνακας 1.1.

Η εξέλιξη των DRAM μνημών

Έτος παραγωγής	Μέγεθος chip	Τύπος μνήμης
1980	64Kbit	DRAM
1983	256Kbit	DRAM
1986	1Mbit	DRAM
1989	4Mbit	DRAM
1992	16Mbit	DRAM
1996	64Mbit	SDRAM
1998	128Mbit	SDRAM
2000	256Mbit	DDR1
2002	512Mbit	DDR1
2004	1Gbit	DDR2
2006	2Gbit	DDR2
2010	4Gbit	DDR3
2012	8Gbit	DDR3

Βραδύτερη μνήμη (ns)	Ταχύτερη μνήμη (ns)	Χρόνος κύκλου (ns)
180	150	250
150	120	220
120	100	190
100	80	165
80	60	120
70	50	110
70	50	100
65	45	90
60	40	80
55	35	70
50	30	60
36	28	37
30	24	31

- ✓ τον χρόνο προσπέλασης (access time), τον χρόνο δηλαδή που μεσολαβεί από την αίτηση ανάγνωσης ενός κελιού μέχρι την παραλαβή του περιεχομένου του.
- ✓ τον χρόνο κύκλου (cycle time), που αποτελεί το ελάχιστο χρονικό διάστημα που απαιτείται μεταξύ δύο διαδοχικών κλήσεων της μνήμης. Ο χρόνος κύκλου είναι μεγαλύτερος από τον χρόνο προσπέλασης, επειδή χρειάζεται να σταθεροποιηθούν ηλεκτρικά οι γραμμές διευθυνσιοδότησης προτού γίνει η επόμενη κλήση. Επίσης, απαιτείται κάποιος νεκρός χρόνος, στον οποίο δεν μπορεί να γίνει καμία κλήση στη μνήμη, για την αναζωογόνησή της (refresh time) μετά από κάθε ανάγνωση ή εγγραφή.
- ✓ το εύρος ζώνης (bandwidth), το οποίο είναι η μέγιστη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων από ή προς τη μνήμη. Η ταχύτητα αυτή εξαρτάται από τον χρονισμό της μνήμης και τη μετράμε σε MB/s.

Οι επιδόσεις ενός υπολογιστικού συστήματος εξαρτώνται σε σημαντικό βαθμό από τις επιδόσεις των μνημών που χρησιμοποιούνται. Επομένως, πρέπει να γίνεται προσεκτική επιλογή αυτών με βάση τα παραπάνω χαρακτηριστικά.



Εικόνα 1.9. Αρθρώματα μνήμης τεχνολογίας DDR



Το bit είναι η στοιχειώδης μονάδα πληροφορίας και μπορεί να έχει τιμή 0 ή 1.

1 byte = 8 bit

1 KB = 2^{10} byte = 1024 byte

1 MB = 2^{20} byte = 1024 KB

1 GB = 2^{30} byte = 1024 MB

1 TB = 2^{40} byte = 1024 GB

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες

1. Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ των DRAM και SRAM; Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον παρακάτω σύνδεσμο:

http://en.wikipedia.org/wiki/Dynamic_random-access_memory

2. Συγκεντρώστε για κάθε επίπεδο μνήμης ενδεικτικά στοιχεία για τη χωρητικότητα και την ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων. Για την έρευνά σας μπορείτε να αξιοποιήσετε πληροφορίες από τον σύνδεσμο

http://en.wikipedia.org/wiki/Memory_hierarchy

1.4 Τεχνολογικές εξελίξεις στο Υλικό Υπολογιστών

Μεταξύ του 2700 π.Χ. και 2300 π.Χ. εμφανίστηκε για πρώτη φορά ο Σουμεριακός Άβακας, ένας πίνακας με διαδοχικές στήλες που οριοθετούσαν τις διαδοχικές τάξεις μεγέθους του εξηνταδικού συστήματος αρίθμησης. Μέχρι την εμφάνιση του πρώτου ηλεκτρονικού υπολογιστή υπήρξαν σημαντικές μηχανικές εφευρέσεις. Ενδεικτικά, αναφέρουμε τη μηχανή του Pascal (1642), την Αναλυτική Μηχανή του Μπάμπατζ (1837) και τον ηλεκτρομηχανικό Ταξινομέα Απογραφής του Χόλεριθ (1890).

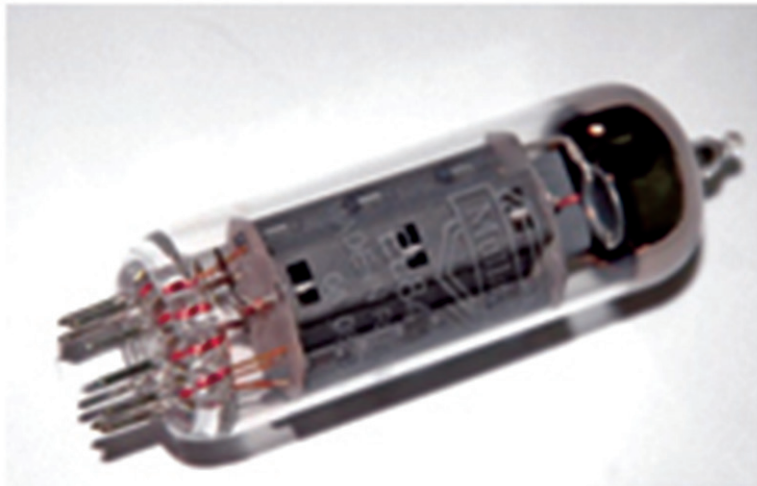


Εικόνα 1.10. Η μηχανή του Pascal

Γενιές υπολογιστών

Το ερέθισμα για την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών αποτέλεσε ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος. Η αποκρυπτογράφηση από τους Συμμάχους των μηνυμάτων που αντάλλασσαν οι Γερμανικές δυνάμεις απαιτούσε τεράστιο πλήθος υπολογισμών σε συγκεκριμένο χρόνο. Γι' αυτό τον λόγο δημιουργήθηκε ο Κολοσσός (Colossus), ο πρώτος προγραμματιζόμενος ηλεκτρονικός υπολογιστής που χρησιμοποιούσε λυχνίες κενού

(vacuum tubes), για να εκτελέσει λογικές και μαθηματικές πράξεις. Την ίδια τεχνολογία χρησιμοποιούσε και ο πιο γνωστός ENIAC, που θεωρείται ο πρώτος ηλεκτρονικός ψηφιακός υπολογιστής γενικής χρήσης στον κόσμο.



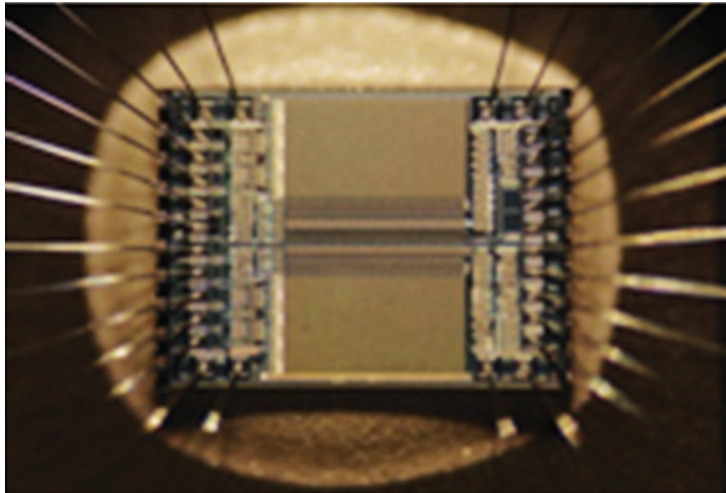
Εικόνα 1.11. Λυχνία κενού

Η αντικατάσταση της λυχνίας κενού από την κρυσταλλοτρίοδο (transistor) επέτρεψε τη δημιουργία μικρότερων και ταχύτερων υπολογιστών. Όμως η επανάσταση ήρθε με την ανακάλυψη του ολοκληρωμένου κυκλώματος (integrated circuit) ή απλά chip. Το ολοκληρωμένο κύκλωμα αποτελείται από πλήθος κρυσταλλοτριόδων καθώς και άλλων ηλεκτρονικών στοιχείων πάνω σε ένα φύλλο ημιαγωγού, συνήθως πυριτίου. Η χρήση αυτής της τεχνολογίας οδήγησε σε ακόμα μικρότερους, ταχύτερους και πιο οικονομικούς υπολογιστές. Τα ολοκληρωμένα κυκλώματα εξελίσσονται κι αυτά και αυξάνεται συνεχώς το πλήθος των

κρυσταλλοτριόδων που περιέχουν. Έτσι, ξεκινήσαμε από τη **Μικρής Κλίμακας Ολοκλήρωση (Small-Scale Integration - SSI)**, περάσαμε στη **Μεσαία Κλίμακα (MSI)** και φτάσαμε στα μέσα της δεκαετίας του '70 στη **Μεγάλη Κλίμακα (LSI)**.



Εικόνα 1.12. Κρυσταλλοτρίοδος (transistor)



Εικόνα 1.13. Ολοκληρωμένο κύκλωμα μνήμης

Η χρήση καθεμιάς από τις παραπάνω τεχνολογίες οριοθετεί και μια γενιά υπολογιστών. Έτσι, η λυχνία κενού αποτελεί την πρώτη γενιά (1945-1955), η

κρυσταλλοτρίοδος τη δεύτερη (1955-1965) και το ολοκληρωμένο κύκλωμα την τρίτη (1965-1980). Το 1980 ξεκινά η τέταρτη γενιά, στην οποία βρισκόμαστε ακόμα και η οποία χρησιμοποιεί ολοκληρωμένα κυκλώματα **Πολύ Μεγάλης Κλίμακας Ολοκλήρωση (VLSI)**. Πλέον είναι εφικτό να συγκεντρωθούν οι περισσότερες, αν όχι όλες οι λειτουργίες μιας ΚΜΕ, σε ένα ενιαίο ολοκληρωμένο κύκλωμα, τον **μικροεπεξεργαστή (microprocessor)**. Αυτό έχει ως συνέπεια να μειωθεί το μέγεθος και η τιμή ενός υπολογιστή τόσο ώστε ο καθένας μπορεί να αποκτήσει τον δικό του υπολογιστή. Ξεκινά η εποχή των προσωπικών υπολογιστών.



Ένας πολυπύρηνος επεξεργαστής αποτελείται από δύο ή περισσότερες ανεξάρτητες πραγματικές ΚΜΕ (που ονομάζονται πυρήνες). Οι πολλαπλοί πυρήνες μπορούν να «τρέξουν» πολλαπλές εντολές ταυτόχρονα, αυξάνοντας τη συνολική ταχύτητα για τα προγράμματα που επιδέχονται παράλληλη επεξεργασία.

Νέα υπολογιστικά συστήματα

Η συνεχής μείωση του μεγέθους των υπολογιστών οδήγησε στους φορητούς υπολογιστές, στους **Προσωπικούς Ψηφιακούς Βοηθούς (PDA)** και πιο πρόσφατα στις **ταμπλέτες**. Τροποποίησε τη λειτουργία και φιλοσοφία άλλων συσκευών όπως για παράδειγμα το

κινητό τηλέφωνο που σχεδιάστηκε αρχικά για τη λεκτική επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων. Σήμερα όλο και περισσότεροι χρησιμοποιούν τα **έξυπνα τηλέφωνα** τους (smartphones), για να διαβάσουν την ηλεκτρονική τους αλληλογραφία, να περιηγηθούν στο διαδίκτυο και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Σύμφωνα με τον **Νόμο του Μουρ (Moore)**, «ο αριθμός των τρανζίστορ σε έναν μικροεπεξεργαστή θα διπλασιάζεται κάθε περίπου δύο χρόνια». Μέχρι στιγμής ο νόμος αυτός ισχύει, και ήδη οι επεξεργαστές που χρησιμοποιούνται από τα περισσότερα υπολογιστικά συστήματα διαθέτουν περισσότερους από έναν **πυρήνες**.

Παράλληλες εξελίξεις

Ο υπολογιστής μέχρι πρόσφατα χρειαζόταν μια κάρτα γραφικών, για να δημιουργεί μια συνεχή ροή εικόνων προς την οθόνη του. Αρκετοί από τους σύγχρονους επεξεργαστές έχουν αφομοιώσει έναν ελεγκτή γραφικών, ώστε να μη χρειάζεται ξεχωριστή κάρτα. Για πιο απαιτητική χρήση όμως, όπως είναι τα 3D παιχνίδια ή η επεξεργασία βίντεο, θα πρέπει να καταφύγουμε πάλι σε ξεχωριστή κάρτα γραφικών (μπορεί και παραπάνω από μία), η οποία διαθέτει μια **Μονάδα Επεξεργασίας Γραφικών (GPU)**. Η σχεδίαση μιας τέτοιας μονάδας είναι εφάμιλλη της σχεδίασης ενός επεξεργαστή.

Οι οθόνες καθοδικού σωλήνα (**CRT**) έχουν αντικατασταθεί από τις επίπεδες οθόνες τεχνολογίας υγρών κρυστάλλων ή ακόμα και **OLED** (organic light-emitting

diode). Οι νέες οθόνες λόγω του μικρού βάρους και της μεγάλης ανάλυσης που διαθέτουν εκτός από τους υπολογιστές χρησιμοποιούνται σε μεγάλο φάσμα εφαρμογών από τα έξυπνα τηλέφωνα μέχρι και εξειδικευμένα φορητά και φορετά (wearable) συστήματα. Ενδεικτικά αναφέρουμε το «κράνος» ενός οικιακού συστήματος εικονικής πραγματικότητας (virtual reality - VR) ή ένα ζευγάρι γυαλιών που παρέχει επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality - AR).



Εικόνα 1.14. Οθόνη CRT




Εικόνα 1.15. Οθόνη OLED



Η Εικονική Πραγματικότητα χρησιμοποιεί ηλεκτρονικούς υπολογιστές, για να προσομοιώσει υπαρκτά ή μη περιβάλλοντα. Ο χρήστης έχει την ψευδαίσθηση ότι περιβάλλεται και μπορεί να αλληλεπιδράσει με τα αντικείμενα του χώρου.



Εικόνα 1.16. «Κράνος» εικονικής πραγματικότητας για οικιακή χρήση

 Η Επαυξημένη Πραγματικότητα παρέχει πληροφορίες με διαδραστικό και ψηφιακά διαχειρίσιμο τρόπο σχετικά με τον πραγματικό κόσμο που περιβάλλει τον χρήστη.



Εικόνα 1.17. Γυαλιά επαυξημένης πραγματικότητας

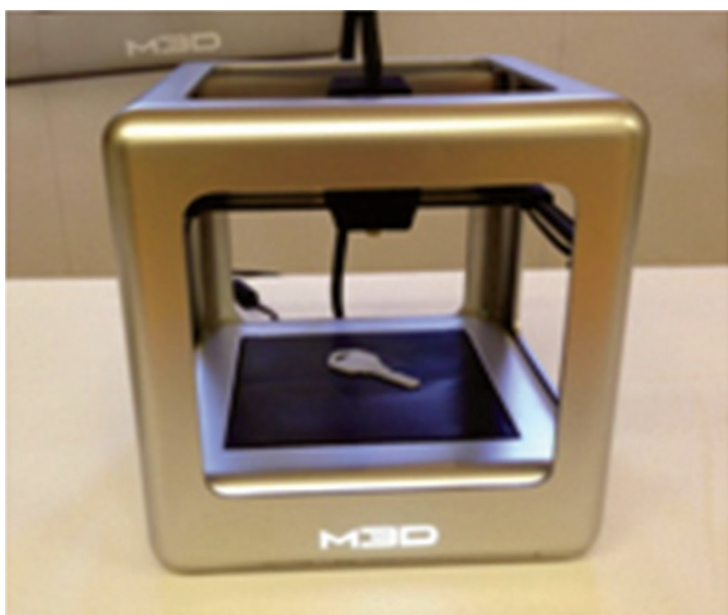
Ο σκληρός δίσκος (Hard Disk Drive – HDD), που αποτελεί το πιο διαδεδομένο αποθηκευτικό μέσο και παρέχει χωρητικότητες που φτάνουν στα 8TB, σταδιακά παραχωρεί τη θέση του στους **Δίσκους Στερεάς Κατάστασης (Solid State Drives - SSD)**. Η τεχνολογία αυτή παρουσιάζει κορυφαίες ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων καθώς και χαμηλή κατανάλωση ενέργειας.

Νέες προσεγγίσεις

Η παραγωγή των σημερινών ολοκληρωμένων κυκλωμάτων βασίζεται σε μια πολλαπλών βημάτων ακολουθία φωτολιθογραφικής και χημικής επεξεργασίας καθαρού πυριτίου. Ενδεχομένως κάποια στιγμή η συγκεκριμένη διαδικασία να φτάσει στο όριό της. Ένα

υλικό που μπορεί να ανοίξει νέους δρόμους, σε αντικατάσταση του πυριτίου, είναι το γραφένιο. Ταυτόχρονα γίνεται έρευνα και σε ένα διαφορετικό επίπεδο, για τη δημιουργία ενός **Κβαντικού Υπολογιστή**, μιας υπολογιστικής συσκευής που εκμεταλλεύεται χαρακτηριστικές ιδιότητες της κβαντομηχανικής για την επεξεργασία δεδομένων και την εκτέλεση υπολογισμών. Η συγκεκριμένη τεχνολογία υπόσχεται ασύγκριτες ταχύτητες σε σχέση με τους κλασικούς υπολογιστές.

Η τεχνολογία αρχίζει να γεφυρώνει την επιστημονική φαντασία με την πραγματικότητα. Ο χρήστης ενός υπολογιστή μπορεί, για παράδειγμα, να εκτυπώσει μια φωτογραφία στον έγχρωμο laser εκτυπωτή του αλλά και ένα λειτουργικό αντίγραφο του κλειδιού του σπιτιού του στον 3D εκτυπωτή του. Επίσης, τα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε καθημερινά «ενσωματώνουν» όλο και περισσότερη υπολογιστική ισχύ και «εξυπνάδα». Λόγου χάρη, ένα σύγχρονο αυτοκίνητο «αισθάνεται» διάφορες παραμέτρους του δρόμου και ανταποκρίνεται σε αυτές. Όμως είμαστε έτοιμοι για το επόμενο βήμα, ένα αυτοκίνητο χωρίς οδηγό και χωρίς ατυχήματα;



Εικόνα 1.18. 3D εκτυπωτής



Εικόνα 1.19. Αυτόνομο όχημα

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες

1. Καταγράψτε πόσες από τις συσκευές που χρησιμοποιείτε «κρύβουν» υπολογιστική ισχύ μέσα τους.
2. Πώς δουλεύει η 3D εκτύπωση; Τι δυνατότητες υπάρχουν από τη χρήση της; Οι παρακάτω σύνδεσμοι μπορούν να σας βοηθήσουν στην έρευνα σας:
 - http://en.wikipedia.org/wiki/3D_printing
 - <http://3dprinting.com/what-is-3d-printing/>

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Λογισμικό (Software)

Διδακτικές ενότητες

- 2.1 Λογισμικό Συστήματος και Λογισμικό Εφαρμογών
- 2.2 Ταξινόμηση Λογισμικού Εφαρμογών
- 2.3 Ελεύθερο Λογισμικό - Λογισμικό Ανοιχτού Κώδικα (ΕΛ/ΛΑΚ)

Διδακτικοί στόχοι

Σκοπός του κεφαλαίου είναι οι μαθητές να γνωρίσουν το λογισμικό, το άυλο μέρος ενός υπολογιστικού συστήματος.

Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση:

- ✓ να κατανοήσουν την έννοια του Λογισμικού και τη σχέση του με το Υλικό (hardware).
- ✓ να γνωρίσουν τον ρόλο του Λογισμικού Συστήματος καθώς και διάφορες κατηγορίες Λογισμικού Εφαρμογών.
- ✓ να μπορούν να επιλέξουν την κατάλληλη εφαρμογή για την εργασία τους.
- ✓ να γνωρίσουν τη φιλοσοφία του Ελεύθερου Λογισμικού / Λογισμικού Ανοιχτού Κώδικα.

Ερωτήματα

- ✓ Τι ονομάζουμε Λογισμικό;
- ✓ Σε ποιες κατηγορίες χωρίζεται το Λογισμικό;
- ✓ Ποιος ο ρόλος του Λειτουργικού Συστήματος;

- ✓ Πόσο εξαρτάται το Λογισμικό από το Υλικό (hardware);
- ✓ Τι είδους εφαρμογές χρειάζεται ένας χρήστης;

Βασική ορολογία

Λογισμικό, Λογισμικό Συστήματος, Λειτουργικό Σύστημα, Πυρήνας, Φλοιός, Περιβάλλον Εντολών Γραμμής, Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας, Λογισμικό Εφαρμογών, Ελεύθερο Λογισμικό - Λογισμικό Ανοιχτού Κώδικα

Εισαγωγή

Για τη λειτουργία ενός υπολογιστικού συστήματος χρειάζεται εκτός από το υλικό (hardware) και το λογισμικό (software). Σε αυτό περιλαμβάνονται όλα τα προγράμματα του υπολογιστή. Οι εντολές που περιέχουν τα προγράμματα καθοδηγούν το υλικό του υπολογιστή να εκτελέσει τις εργασίες για τις οποίες σχεδιάστηκε. Το λογισμικό αναπτύσσεται χρησιμοποιώντας εντολές σε γλώσσες προγραμματισμού υψηλού επιπέδου, που είναι πιο κοντά στη φυσική γλώσσα του ανθρώπου. Η μορφή αυτή των προγραμμάτων ονομάζεται πηγαίος κώδικας. Τα προγράμματα αυτά στη συνέχεια μεταγλωττίζονται σε γλώσσα μηχανής, δηλαδή σε εντολές γραμμένες σε μορφή ακολουθιών bit που είναι άμεσα εκτελέσιμες από την ΚΜΕ.

2.1 Λογισμικό Συστήματος και Λογισμικό Εφαρμογών

Μπορούμε να χωρίσουμε το Λογισμικό στις παρακάτω μεγάλες κατηγορίες:

- ✓ στο Λογισμικό Συστήματος (System Software),
- ✓ στο Λογισμικό Εφαρμογών (Application Software)

Λογισμικό Συστήματος (System Software)

Το Λογισμικό Συστήματος διαχειρίζεται το υλικό του υπολογιστή, παρέχει στοιχειώδη λειτουργικότητα προς τον χρήστη και αποτελεί τη βάση πάνω στην οποία αναπτύσσεται και εκτελείται το Λογισμικό Εφαρμογών.

Περιλαμβάνει:

- ✓ το Λειτουργικό Σύστημα (Operating System - OS),
- ✓ οδηγούς συσκευών (drivers),
- ✓ διαγνωστικά εργαλεία,
- ✓ το παραθυρικό σύστημα,
- ✓ βοηθητικά προγράμματα, και άλλα.

Λειτουργικό Σύστημα (Operating System)

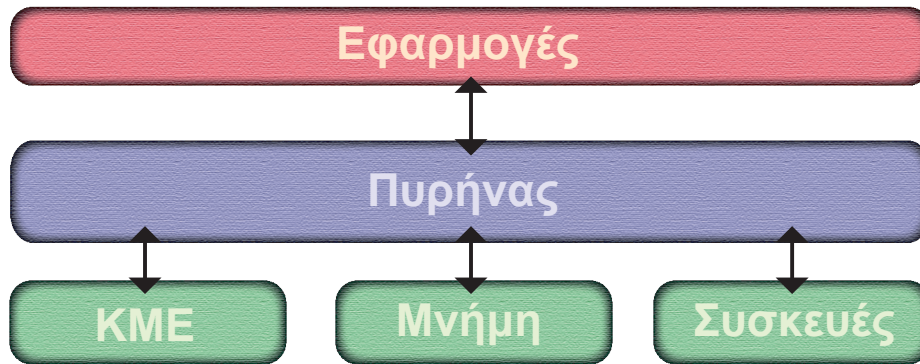
Το Λειτουργικό Σύστημα ή ΛΣ (Operating System ή OS) αποτελεί το λογισμικό του υπολογιστή που είναι υπεύθυνο για τη διαχείριση και τον συντονισμό των εργασιών, καθώς και την κατανομή των διαθέσιμων πόρων, όπως είναι π.χ. η μνήμη και ο χρόνος εκτέλεσης στην ΚΜΕ. Παράλληλα, λειτουργεί ως ένα ενδιάμεσο επίπεδο λογικής διασύνδεσης μεταξύ λογισμικού και υλικού του υπολογιστή. Με αυτόν τον τρόπο προφυλάσσει τον προγραμματιστή από τον άμεσο και επίπονο χειρισμό των πόρων του υπολογιστή, καθιστώντας

έτσι ευκολότερη την ανάπτυξη Λογισμικού Εφαρμογών. Το πιο σημαντικό μέρος του ΛΣ, που εκτελεί όλες τις παραπάνω λειτουργίες, ονομάζεται πυρήνας (kernel).

Ο φλοιός (shell) είναι μια εξειδικευμένη εφαρμογή που επιτρέπει την πρόσβαση του χρήστη στις υπηρεσίες του ΛΣ. Αποτελεί δηλαδή τη διεπαφή μεταξύ χρήστη και ΛΣ. Ο φλοιός μπορεί να είναι ένα Περιβάλλον Εντολών Γραμμής (Command Line Interface) ή ένα Γραφικό Περιβάλλον Επικοινωνίας (Graphical User Interface - GUI), όπως ο «παραθυρικός» φλοιός των Microsoft Windows.



Εικόνα 2.1. Τυπική διαστρωμάτωση λογισμικού. Τα βέλη δείχνουν τη ροή της πληροφορίας.



Εικόνα 2.2. Ο πυρήνας του ΛΣ



Εικόνα 2.3. Λειτουργικά συστήματα για έξυπνα κινητά

Όλα τα υπολογιστικά συστήματα (υπερυπολογιστές, προσωπικοί υπολογιστές, έξυπνα κινητά, ακόμη και παιχνιδομηχανές) χρειάζονται για τη λειτουργία τους κάποιο τύπο λειτουργικού συστήματος. Μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε τα ΛΣ σε:

- ✓ **Πραγματικού-χρόνου (Real-time)**, που παρέχουν γρήγορη και προβλέψιμη απόκριση σε συγκεκριμένα γεγονότα.
- ✓ **Πολλών-χρηστών (Multi-user)**, τα οποία εξασφαλίζουν ταυτόχρονη πρόσβαση σε πολλούς χρήστες στον ίδιο υπολογιστή.
- ✓ **Πολύ-διεργασιακά (Multi-tasking)**, όπου ο χρήστης μπορεί να εκτελεί ταυτόχρονα πολλά προγράμματα σε αντίθεση με τα Μονο-διεργασιακά (Single-tasking).
- ✓ **Κατανεμημένα (Distributed)**. Ένα κατανεμημένο ΛΣ διαχειρίζεται μια ομάδα ανεξάρτητων, δικτυωμένων υπολογιστών, δημιουργώντας την αίσθηση στον χρήστη ότι πρόκειται για έναν και μόνο υπολογιστή.
- ✓ **Ενσωματωμένα (Embedded)**, τα οποία σχεδιάστηκαν για να λειτουργούν σε ενσωματωμένα υπολογιστικά συστήματα με περιορισμένους πόρους.


Λογισμικό Εφαρμογών (Application Software)

Η εγκατάσταση ενός λειτουργικού συστήματος συνοδεύεται συνήθως από ένα μικρό σύνολο εφαρμογών, όπως π.χ. το «Σημειωματάριο» και η «Αριθμομηχανή», που μας επιτρέπουν κάποια στοιχειώδη χρήση του

υπολογιστή μας. Κάθε χρήστης όμως έχει διαφορετικές ανάγκες και χρειάζεται τον δικό του συνδυασμό προγραμμάτων, ώστε να μεταμορφώσει τον υπολογιστή του σε ένα εξειδικευμένο παραγωγικό εργαλείο. Όλα αυτά τα προγράμματα ανήκουν στην κατηγορία **Λογισμικό Εφαρμογών**.

Οι ανάγκες των χρηστών οδήγησαν τους προγραμματιστές να δημιουργήσουν πλήθος προγραμμάτων που ανήκουν σε διάφορες κατηγορίες. Έτσι, κάθε κατηγορία διαθέτει αρκετές εφαρμογές με παρόμοια χαρακτηριστικά. Για την επιλογή ενός προγράμματος, χρειάζεται σύγκριση των χαρακτηριστικών του, συμπεριλαμβανομένου και του κόστους της άδειας χρήσης, με τα χαρακτηριστικά των άλλων διαθέσιμων προγραμμάτων της ίδιας κατηγορίας. Επικουρικά, μπορούμε να συμβουλευτούμε κάποια κριτική που θα βρούμε στον ειδικό τύπο (ηλεκτρονικό ή παραδοσιακό). Όμως, μπορούμε να αποκτήσουμε και προσωπική άποψη, δοκιμάζοντας το πρόγραμμα, εφόσον μας προσφέρεται τέτοια επιλογή από τον δημιουργό του (έκδοση trial).

Το λογισμικό εξαρτάται πάντα από τις δυνατότητες του υλικού του υπολογιστή που διαθέτουμε. Για τον λόγο αυτό, κάθε πρόγραμμα συνοδεύεται από τις ελάχιστες και τις προτεινόμενες απαιτήσεις του όσον αφορά στο υλικό (hardware), που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη. Σημαντικό είναι, επίσης, οι εφαρμογές που προμηθευόμαστε να είναι συμβατές με τη συγκεκριμένη έκδοση ΛΣ που χρησιμοποιούμε.

 Ο Δείκτης Εμπειρίας των Windows μετρά τις δυνατότητες του υλικού και του λογισμικού του υπολογιστή σας, και εκφράζει τη μέτρηση αυτή με τη μορφή ενός αριθμού, που ονομάζεται βασική βαθμολογία.

Εάν το ΛΣ σας το υποστηρίζει, βρείτε τον Δείκτη Εμπειρίας του υπολογιστή σας. Τι χρειάζεται να αναβαθμίσετε, για να δουλεύει καλύτερα;

Εικόνα 2.4 Οι ελάχιστες και οι προτεινόμενες απαιτήσεις υλικού υπολογιστή για την εκτέλεση ενός παιχνιδιού

	MINIMUM / ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ	RECOMMENDED / ΠΡΟΤΕΙ- ΝΟΜΕΝΕΣ
OS	WINDOWS VISTA SP2 32-BIT (WITH KB971512 PLATFORM UPDATE)	WINDOWS 8 64-BIT
PROCESSOR	AMD ATHLON X2 2.8 GHZ INTEL CORE 2 DUO 2.4 GHZ	AMD SIX-CORE CPU INTEL QUAD- CORE CPU
MEMORY	4 GB	8 GB
GRAPHICS CARD	AMD RADEON HD 3970 NVIDIA GEFORCE 8800 GT	AMD RADEON HD 7870 NVIDIA GEFORCE GTX 880
GRAPHICS MEMORY	512 MB	3 GB
HARD DRIVE	30GB	30GB

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες:

1. Καταγράψτε τα λειτουργικά συστήματα που έχετε χρησιμοποιήσει. Στη συνέχεια, επιχειρηματολογήστε για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που παρουσιάζει καθένα από αυτά.
2. Θέλετε να εγκαταστήσετε την τελευταία έκδοση της εφαρμογής Autocad (<http://www.autodesk.com/>) σε έναν υπολογιστή του εργαστηρίου σας. Το υλικό του υπολογιστή σας το επιτρέπει; Τεκμηριώστε την απάντησή σας.

2.2 Ταξινόμηση Λογισμικού Εφαρμογών

Το πλήθος των εφαρμογών που έχουν αναπτυχθεί ως σήμερα έχει δημιουργήσει ένα αντίστοιχο πλήθος κατηγοριών. Κάποιες από τις κατηγορίες αυτές έχουν ευρεία χρήση, εμφανίζονται σχεδόν σε κάθε προσωπικό υπολογιστή, όπως είναι οι φυλλομετρητές ή προγράμματα πλοήγησης στον Παγκόσμιο Ιστό (web browsers), τα προγράμματα αναπαραγωγής πολυμέσων (media players), οι εφαρμογές γραφείου (office suites) και τα προγράμματα αντιμετώπισης κακόβουλου λογισμικού (antivirus).



Οι εφαρμογές συνεχώς εξελίσσονται. Σε κάθε νέα έκδοση ενός προγράμματος προστίθενται νέα χαρακτηριστικά, ενώ συνήθως ανανεώνεται και η διεπαφή χρήστη.

Η σύγχρονη τάση θέλει τις παραδοσιακές εφαρμογές να εξελίσσονται σε **εφαρμογές νέφους** (cloud applications), όπως θα δούμε στο **Κεφάλαιο 13** του βιβλίου μας.

Εφαρμογές Γραφείου (Office Suites)

Στις εφαρμογές γραφείου περιλαμβάνονται εφαρμογές όπως:

- ✓ ο επεξεργαστής κειμένου (word processor), που χρησιμοποιείται για τη σύνθεση, διόρθωση, μορφοποίηση και εκτύπωση εγγράφων.
- ✓ το υπολογιστικό φύλλο (spreadsheet), που διευκολύνει την οργάνωση αριθμητικών δεδομένων μέσω πινάκων, την αυτοματοποίηση πολύπλοκων υπολογισμών και τη δημιουργία γραφημάτων.
- ✓ το πρόγραμμα παρουσιάσεων, για την εύκολη δημιουργία εντυπωσιακών διαφανειών μιας παρουσίασης.
- ✓ το πρόγραμμα διαχείρισης βάσεων δεδομένων, που επιτρέπει την αποτελεσματική οργάνωση και διαχείριση της πληροφορίας.

- ✓ το πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και οργάνωσης υποχρεώσεων.

Η χρήση των παραπάνω προγραμμάτων είναι τόσο διαδεδομένη, ώστε συνήθως τα προγράμματα αυτά δεν εμφανίζονται μεμονωμένα αλλά ως «πακέτο» (σουίτα). Οι πιο δημοφιλείς σουίτες είναι το Microsoft Office και το LibreOffice.



Από την προσωπική σας εμπειρία μπορείτε να αναφέρετε άλλες κατηγορίες λογισμικού μαζί με αντιπροσωπευτικές εφαρμογές τους;

Επεξεργασία εικόνας, σχεδίου και βίντεο

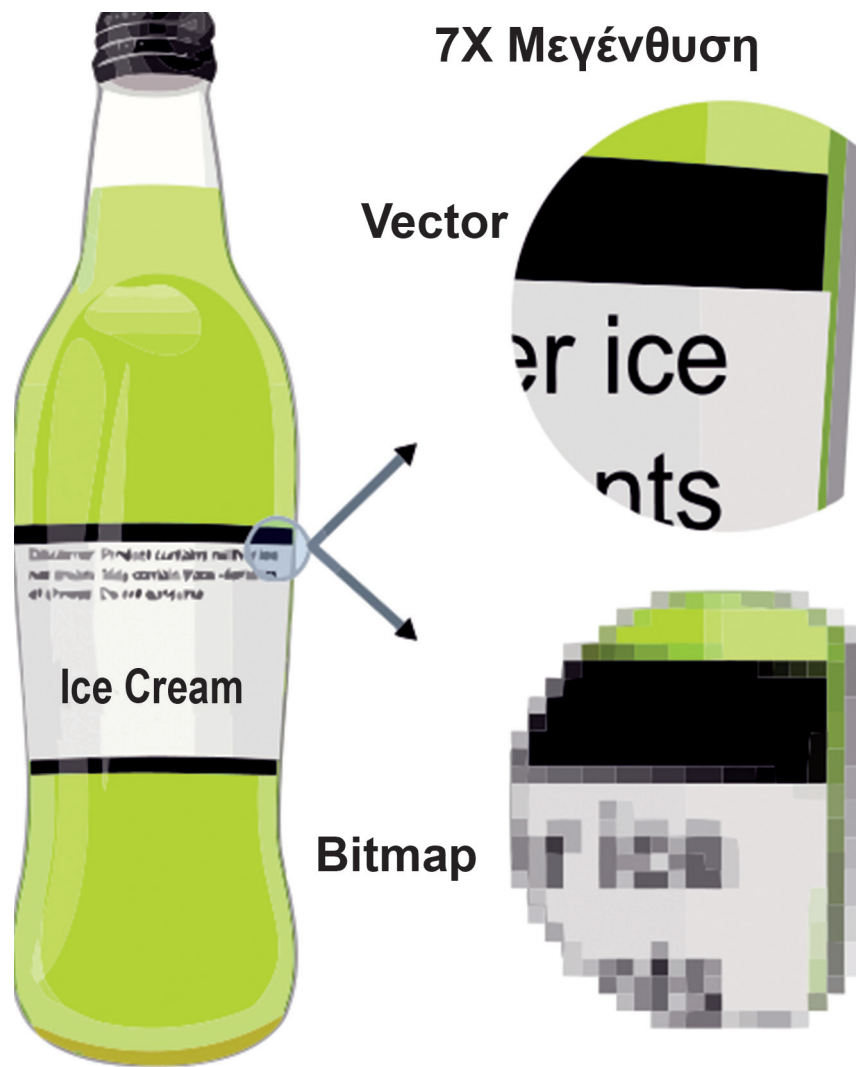
Η συγκεκριμένη κατηγορία απευθύνεται συνήθως σε επαγγελματίες, όπως είναι οι φωτογράφοι, οι γραφίστες, άτομα που εργάζονται στον χώρο της τηλεόρασης και του κινηματογράφου.

Τα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας μπορούν να τροποποιήσουν μια εικόνα σε επίπεδο εικονοστοιχείου (pixel). Μπορούν να διορθώσουν χρώματα και αντιθέσεις σε μια φωτογραφία, να αφαιρέσουν ανεπιθύμητα στοιχεία, ή να συνθέσουν μια νέα από επιμέρους εικόνες. Συνήθως συνοδεύονται από πλήθος φίλτρων, ο συνδυασμός των οποίων δημιουργεί εντυπωσιακά αποτελέσματα. Εφαρμογές αυτής της κατηγορίας είναι το Adobe Photoshop και το Gimp.

Οι γραφίστες χρειάζεται να αλλάζουν συνεχώς μεγέθη στα αντικείμενα που χρησιμοποιούν σε μια σύνθεση,

χωρίς να αλλοιώνεται η ποιότητα των γραφικών. Αυτό είναι εφικτό με προγράμματα σχεδίασης που χρησιμοποιούν διανυσματικά γραφικά (vector graphics). Ενδεικτικά, αναφέρουμε το CorelDraw και το Inkscape.

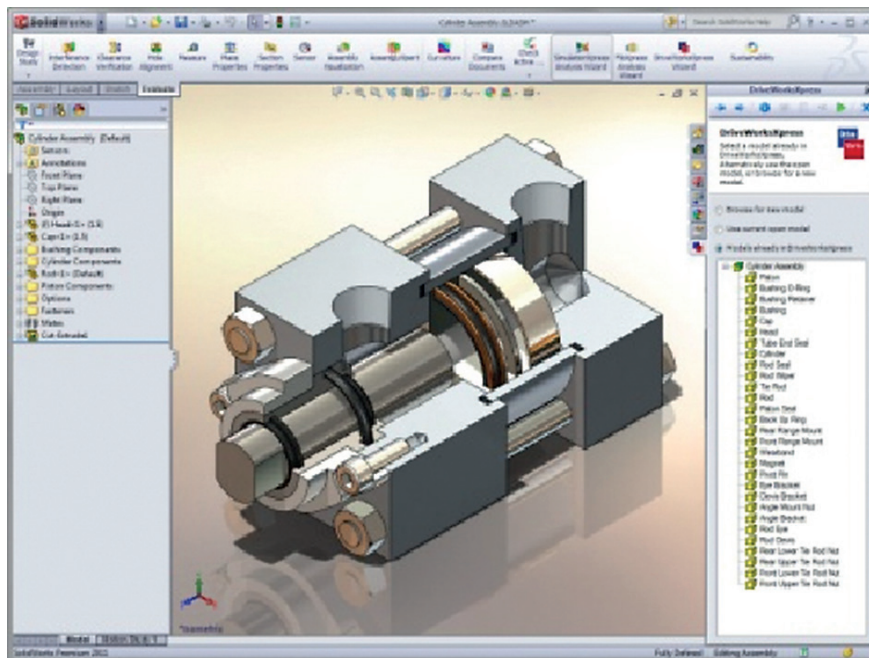
Στο μοντάζ ενός βίντεο επιλέγονται μικρότερα τμήματα από ένα ή περισσότερα βίντεο για την παραγωγή ενός νέου ενιαίου έργου. Μια εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο επιτρέπει στον χρήστη να εκτελέσει αυτή την εργασία αλλά και να κάνει τις απαραίτητες διορθώσεις, να εφαρμόσει φίλτρα και τρόπους μετάβασης μεταξύ των τμημάτων του έργου. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν το Adobe Premiere Pro και Kdenlive.



Εικόνα 2.5. Κατά τη μεγέθυνση των διανυσματικών γραφικών (vector) η ποιότητα της εικόνας διατηρείται, ενώ αντίθετα κατά τη μεγέθυνση των ψηφιογραφικών εικόνων (bitmap) η ποιότητα επηρεάζεται.



Εικόνα 2.6. Αφαίρεση ανεπιθύμητων στοιχείων από μία φωτογραφία



Εικόνα 2.7. Σχεδίαση με CAD

Δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών

Τα πολυμέσα αποτελούν τον συνδυασμό δύο τουλάχιστον μέσων όπως: κείμενο, ήχος, εικόνα, κινούμενη εικόνα (animation) και βίντεο. Χρησιμοποιούνται με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, λόγω χάρη για την πλοήγηση και το περιεχόμενο ενός ιστότοπου (website), για τη δημιουργία ενός απλού παιχνιδιού ή μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής. Εφαρμογές όπως το Adobe Flash και το Synfig Studio μάς βοηθούν στη δημιουργία πολυμεσικού υλικού.

Επιτραπέζια τυπογραφία (Desktop Publishing – DTP)

Μια εφαρμογή επιτραπέζιας τυπογραφίας επιτρέπει σε συντάκτες και σχεδιαστές να δημιουργήσουν βιβλία, εφημερίδες και περιοδικά στην οθόνη ενός προσωπικού υπολογιστή. Παρέχει περισσότερο έλεγχο πάνω στον σχεδιασμό, τη διάταξη και την τυπογραφία από ό,τι ένας επεξεργαστής κειμένου. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν τα QuarkXPress και Scribus.

Τεχνολογίες Υποβοηθούμενες από Υπολογιστή

Η Σχεδίαση με Υποβοήθηση Υπολογιστή (CAD) χρησιμοποιεί λογισμικό για τη δημιουργία, τροποποίηση, ανάλυση ή βελτιστοποίηση ενός σχεδιασμού. Αντίστοιχα, στην Παραγωγή με Υποβοήθηση Υπολογιστή (CAM), το λογισμικό χρησιμοποιείται για τον έλεγχο εργαλειομηχανών και συναφών μηχανημάτων στην παραγωγή αντικειμένων. Το AutoCAD και το Archimedes αποτελούν ενδεικτικές εφαρμογές CAD.

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες

1. Σε ομάδες ή με καταιγισμό ιδεών, καταγράψτε ποιες εφαρμογές έχετε χρησιμοποιήσει και την κατηγορία στην οποία ανήκουν. Στη συνέχεια, συζητήστε και αναφέρετε πως θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε κάθε μια από αυτές στο πλαίσιο ενός μαθήματος ή μιας σχολικής δραστηριότητας.
2. Χρησιμοποιήστε το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας Gimp (<http://www.gimp.org/>) μαζί με εικόνες της επιλογής σας, για να συνθέσετε μια νέα δική σας εικόνα.

2.3 Ελεύθερο Λογισμικό - Λογισμικό Ανοιχτού Κώδικα (ΕΛ/ΛΑΚ)

Το ελεύθερο λογισμικό, όπως ορίζεται από το Ίδρυμα Ελευθέρου Λογισμικού (Free Software Foundation), είναι λογισμικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί, αντιγραφεί, μελετηθεί, τροποποιηθεί και αναδιανεμηθεί χωρίς περιορισμό. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνει τις εξής ελευθερίες:

- ✓ **Ελευθερία 0:** για χρήση του προγράμματος για οποιονδήποτε σκοπό.
- ✓ **Ελευθερία 1:** για μελέτη και τροποποίηση του προγράμματος.
- ✓ **Ελευθερία 2:** για αναδιανομή αντιγράφων του προγράμματος.
- ✓ **Ελευθερία 3:** για βελτίωση και επανέκδοση του

προγράμματος, προς το συμφέρον της κοινότητας των χρηστών.


Οι ελευθερίες 1 και 3 προϋποθέτουν την πρόσβαση των χρηστών στον πηγαίο κώδικα του λογισμικού. Ένα πρόγραμμα θεωρείται ελεύθερο λογισμικό, όταν οι χρήστες του έχουν όλες τις παραπάνω ελευθερίες.

Το ελεύθερο λογισμικό αναφέρεται ορισμένες φορές και ως λογισμικό ανοιχτού κώδικα, αλλά οι δύο έννοιες δεν είναι ταυτόσημες. Το λογισμικό ανοιχτού κώδικα δεν σημαίνει απαραίτητως ελεύθερο λογισμικό, αλλά αναφέρεται μόνο στο γεγονός πως επιτρέπεται σε κάθε χρήστη να εξετάσει και να χρησιμοποιήσει τη γνώση και τις δυνατότητες που προσφέρει ο παρεχόμενος πηγαίος κώδικας.

Το ελεύθερο λογισμικό είναι επίσης διαφορετικό από το δωρεάν λογισμικό (freeware), το οποίο δεν απαιτεί πληρωμή για τη χρήση, όμως ο δημιουργός του διατηρεί όλα τα δικαιώματά του. Έτσι, το ελεύθερο λογισμικό είναι πρωτίστως ζήτημα ελευθερίας, όχι κόστους. Οι χρήστες είναι ελεύθεροι να κάνουν ό,τι θέλουν με το συγκεκριμένο λογισμικό: να το αναδιανείμουν χωρίς χρέωση ή ακόμα και να το πουλήσουν (το ίδιο ή υπηρεσίες που σχετίζονται με αυτό, όπως η υποστήριξη ή η εγγύηση) σε σημαντικά υψηλές τιμές (π.χ. ο μεταγλωττιστής GNU Ada).

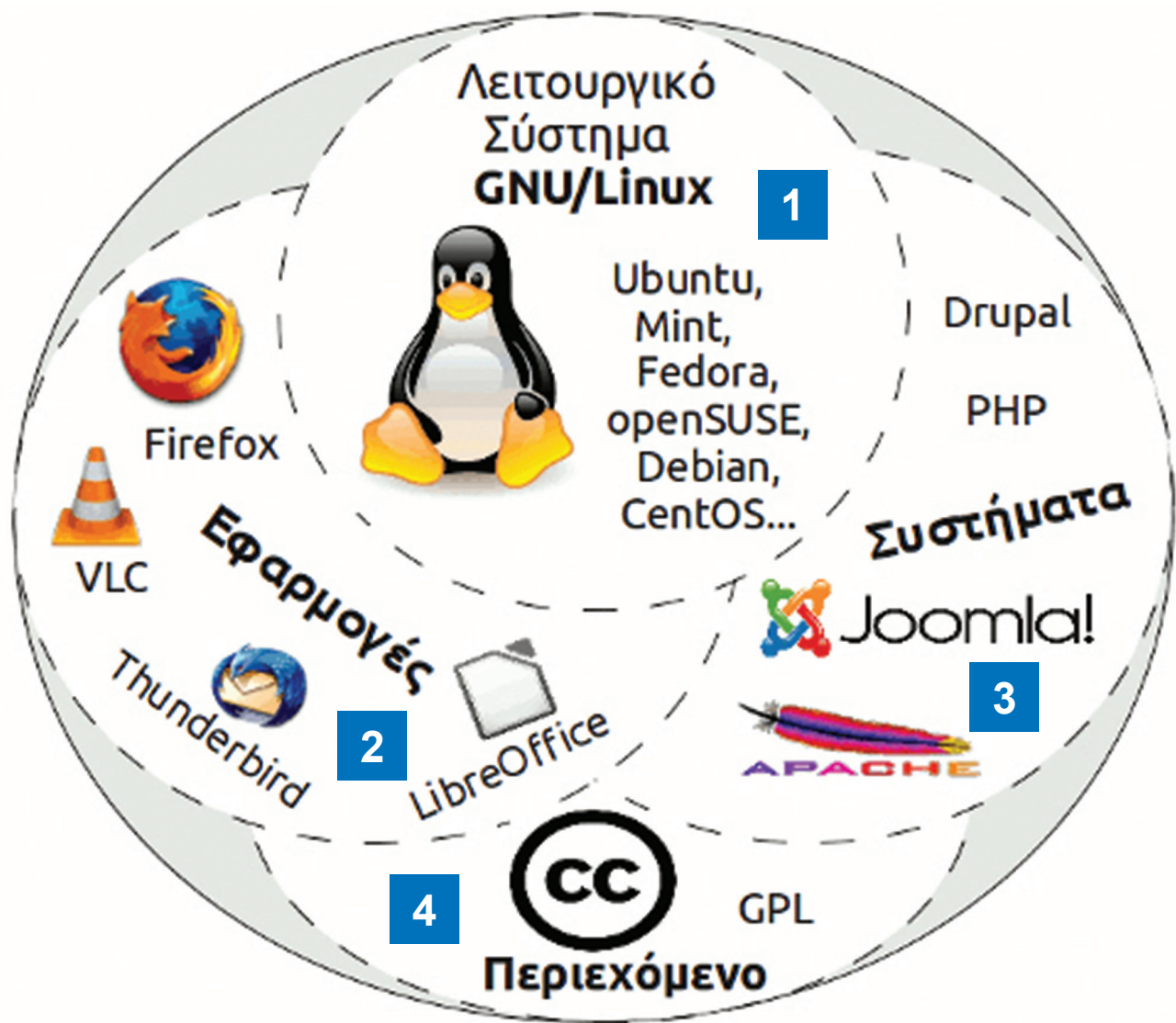
Το λειτουργικό σύστημα Linux είναι το πιο σημαντικό δείγμα ΕΛ/ΛΑΚ. Είναι τόσο αξιόπιστο που αποτελεί σήμερα το ΛΣ στους 480 από τους 500 ταχύτερους υπερυπολογιστές στον κόσμο. Αντίστοιχα, το LibreOffice

είναι η ελεύθερη ανοικτού κώδικα σουίτα εφαρμογών γραφείου, που μπορεί να αντικαταστήσει ισάξια το Microsoft Office.

 Σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας, η ελεύθερη αντιγραφή, διανομή και τροποποίηση του λογισμικού δεν επιτρέπεται. Για τον λόγο αυτό, οι εκδόσεις ελεύθερου λογισμικού κάνουν χρήση ειδικής άδειας (free software licence).



Εικόνα 2.8. Ο Ρίτσαρντ Στάλμαν είναι ο ιδρυτής του Ιδρύματος Ελεύθερου Λογισμικού.



Εικόνα 2.9. Ο κόσμος του ΕΛ/ΛΑΚ.

- 1** Λειτουργικό σύστημα GNU/Linux
- 2** Εφαρμογές
- 3** Συστήματα
- 4** Περιεχόμενο

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες

1. Επισκεφτείτε τον σύνδεσμο <http://www.ellak.gr/> και εντοπίστε τον «Πίνακα ισοδύναμων λογισμικών ανοιχτού κώδικα...». Μπορείτε να δημιουργήσετε έναν δικό σας πίνακα που να περιέχει το ιδιόκτητο λογισμικό που χρησιμοποιείτε καθώς και το αντίστοιχο ελεύθερο λογισμικό.
2. Χωριστείτε σε ομάδες. Κάθε ομάδα να εγκαταστήσει ένα πρόγραμμα ελεύθερου λογισμικού και να συγκρίνει τη χρήση του με το αντίστοιχο ιδιόκτητο λογισμικό. Θα μπορούσατε να χρησιμοποιείτε από εδώ και πέρα μόνο ΕΛ/ΛΑΚ;

Εφαρμογές Υπολογιστών και ο Άνθρωπος

Διδακτικές ενότητες

3.1 Διαχείριση ψηφιακού υλικού και πολυμεσικές εφαρμογές

3.2 Ηλεκτρονικό Εμπόριο

3.3 Εφαρμογές Ρομποτικής

Διδακτικοί στόχοι

Σκοπός του κεφαλαίου είναι οι μαθητές να κατανοήσουν την επίδραση των υπολογιστών και γενικότερα του ψηφιακού κόσμου στην καθημερινότητα του σύγχρονου ανθρώπου, είτε αυτή εκφράζεται σε ατομικό επίπεδο είτε σε επιχειρηματικό επίπεδο, και να μπορούν να απαντήσουν σε ερωτήματα για το πώς οραματίζονται το μέλλον με ακόμα μεγαλύτερη αξιοποίηση και αξιοπιστία των εφαρμογών υπολογιστών.

Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση:

- ✓ να αναγνωρίζουν τα είδη του ψηφιακού υλικού και του τρόπου διαχείρισής του για την παραγωγή πολυμεσικών εφαρμογών.
- ✓ να περιγράφουν τη δυναμική του Διαδικτύου και την επίδραση της Διαδικτυακής προβολής στον χώρο των επιχειρήσεων.
- ✓ να διακρίνουν τις οικονομικές επιπτώσεις του ηλεκτρονικού εμπορίου στην κοινωνία και να αναφέρουν ασφαλείς τρόπους ηλεκτρονικών συναλλαγών.

- ✓ να απαριθμούν τις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις και εφαρμογές της ρομποτικής.

Ερωτήματα

- ✓ Ποια είναι τα είδη του ψηφιακού υλικού που χρησιμοποιούνται σε μια πολυμεσική εφαρμογή;
- ✓ Πώς μπορεί η ψηφιακή βιβλιοθήκη να αλλάξει τον τρόπο εύρεσης της πληροφορίας;
- ✓ Πώς έχει επηρεάσει το Διαδίκτυο τη λειτουργία και την προβολή των επιχειρήσεων;
- ✓ Ποιες είναι οι αλλαγές που έχει επιφέρει το Διαδίκτυο στον κοινωνικοοικονομικό ιστό;
- ✓ Ποιες είναι οι κύριες κατευθύνσεις της ρομποτικής και πού εφαρμόζονται;

Βασική ορολογία

Ψηφιοποίηση, Ψηφιακή Βιβλιοθήκη, Ψηφιακό Αντικείμενο, Μεταδεδομένα, Ψηφιακό Βιβλίο, Ηλεκτρονικό Εμπόριο, Ρομποτική, Ηλεκτρονικά Καταστήματα, Ηλεκτρονικές Δημοπρασίες, Δυναμική Απόδοση Τιμής, Ηλεκτρονικές Πληρωμές, Ασφάλεια Συναλλαγών, Ρομποτικός Βραχίονας, Ανδροειδή

Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό περιγράφει τις κυριότερες σύγχρονες εφαρμογές των υπολογιστών και την επιρροή τους στον άνθρωπο. Συγκεκριμένα, γίνεται αναφορά στις πολυμεσικές εφαρμογές και προτείνονται τρόποι διαχείρισης του μεγάλου όγκου διαθέσιμου ψηφιακού υλικού. Επίσης, εξηγεί τη χρήση του Διαδικτύου για την

προβολή και πώληση προϊόντων και υπηρεσιών καθώς και τις σύγχρονες εξελίξεις στον τομέα της ρομποτικής.

3.1 Διαχείριση ψηφιακού υλικού και πολυμεσικές εφαρμογές

Διαχείριση ψηφιακού υλικού.

Ο όρος ψηφιοποίηση υλικού χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη διαδικασία μετατροπής έντυπου ή αναλογικού υλικού (βιβλία, άρθρα, εικόνες και φωτογραφίες, απλές κασέτες και βιντεοκασέτες) σε ψηφιακή μορφή με τεχνικές και μεθόδους όπως είναι η δειγματοληψία (μικρόφωνο και κάρτα ήχου), η καταγραφή (βιντεοκάμερα) και η σάρωση (σαρωτής). Η ψηφιοποίηση απαιτεί πολύ χρόνο και έχει υψηλό κόστος, και η επιλογή του τμήματος του διαθέσιμου υλικού για ψηφιοποίηση εξαρτάται από τις ανάγκες και την πολιτική του φορέα που πραγματοποιεί τη διαδικασία.



Εικόνα 3.1. Είδη ψηφιακού και αναλογικού υλικού



Ένα κατανεμημένο υπολογιστικό περιβάλλον αποτελείται από εφαρμογές λογισμικού σε δικτυωμένους υπολογιστές που επικοινωνούν και συγχρονίζονται μεταξύ τους.

Η βασική της δομή περιλαμβάνει τον ηλεκτρονικό εξοπλισμό για τη δημιουργία, αποθήκευση και προσπέλαση του ψηφιακού υλικού μαζί με το αναγκαίο σε κάθε περίπτωση λογισμικό για τη διαχείριση και οργάνωση του υλικού, τη δημιουργία ευρετηρίων και καταλόγων, και την αναζήτηση πληροφοριών σε αυτό.

Σημαντικό κριτήριο αξιοπιστίας μιας ψηφιακής βιβλιοθήκης ανεξάρτητα από τον χαρακτήρα της είναι η ακεραιότητα και η προστασία του αποθηκευμένου ψηφιακού υλικού.

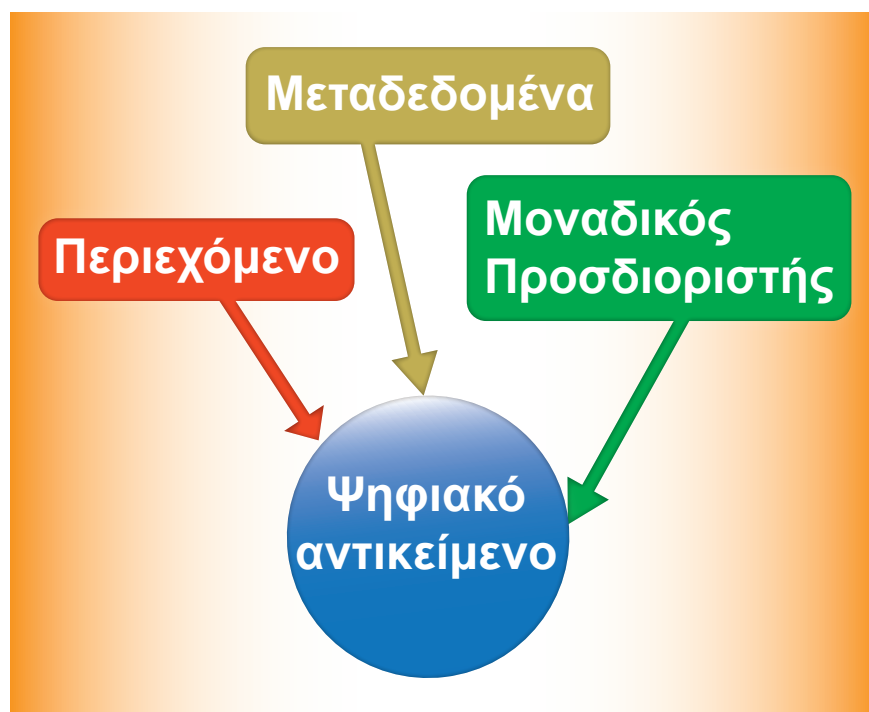
Ψηφιακά αντικείμενα, ιδιότητες και μεταδεδομένα

Η βασική δομική μονάδα που χαρακτηρίζει το περιεχόμενο μιας ψηφιακής βιβλιοθήκης είναι το **ψηφιακό αντικείμενο (digital object)**, δηλαδή ένα σύνολο πληροφοριών που έχει υποστεί τη διαδικασία της ψηφιοποίησης, έχει αποθηκευθεί με συγκεκριμένη μορφή (π.χ. με τη μορφή εικόνας, ήχου, κειμένου ή video) και χαρακτηρίζεται από ιδιότητες οι οποίες περιγράφονται με τη βοήθεια **μεταδεδομένων**, δηλαδή δεδομένων που περιγράφουν άλλα δεδομένα, όπως τίτλος, θέμα κ.ο.κ.



Εικόνα 3.3. Διαδικτυακή βιβλιοθήκη Ευρωπαϊκής Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Στενά συνδεδεμένο με κάθε ψηφιακό αντικείμενο είναι ένα σύνολο διαδικασιών που επιτρέπουν τη διαχείρισή του, όπως είναι η δημιουργία του, η περιγραφή του με μοναδικό τρόπο, η αναζήτησή του μέσα στη βάση δεδομένων του ψηφιακού υλικού και η διανομή του στους τελικούς χρήστες. Η δομή ενός ψηφιακού αντικειμένου που περιγράφηκε προηγουμένως, παρουσιάζεται στο Σχήμα 3.1.



Σχήμα 3.1. Η δομή ενός ψηφιακού αντικειμένου μιας ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης



Εικόνα 3.4. Η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη iTunes

? Είναι ο παγκόσμιος ιστός η μεγαλύτερη ψηφιακή βιβλιοθήκη που είναι δυνατό να βρεθεί;

Αν και η διαδικασία αναζήτησης στον παγκόσμιο ιστό μπορεί να οδηγήσει στην ανάκτηση χιλιάδων εγγράφων σε ψηφιακή μορφή (κυρίως αρχεία τύπου DOC, PS και PDF), ο τρόπος που πραγματοποιείται δεν γίνεται σύμφωνα με τους κανόνες των ψηφιακών βιβλιοθηκών, αλλά χαρακτηρίζεται από άναρχη και διαφοροποιημένη διαδικασία αναζήτησης και οργάνωσης της πληροφορίας, διαδικασία που πολλές φορές οδηγεί σε εσφαλμένα αποτελέσματα.

Πολυμεσικές εφαρμογές.

Τα πολυμέσα αποτελούν μια από τις πιο πολυσυζητημένες τεχνολογίες των αρχών της δεκαετίας το '90, κάτι που είναι απόλυτα δικαιολογημένο, αφού αποτελούν το σημείο συνάντησης τεσσάρων μεγάλων

βιομηχανιών: της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών, των ηλεκτρονικών εκδόσεων και της βιομηχανίας ήχου και βίντεο. Τα πολυμέσα διεύρυναν την αγορά των προϊόντων των παραπάνω βιομηχανιών που πλέον στοχεύουν άμεσα στους καταναλωτές. Στόχος για το κοντινό μέλλον είναι να δημιουργηθούν με εύκολο τρόπο νέες καινοτόμες μορφές υλικού που να αξιοποιούν την προστιθέμενη αξία των πολυμέσων.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα ψηφιακά βιβλία. Αρχικά το ψηφιακό βιβλίο ήταν μια ψηφιοποιημένη έκδοση του παραδοσιακού βιβλίου (π.χ. στο μορφότυπο epub) το οποίο μπορεί να διαβαστεί με ειδικό αναγνώστη ψηφιακών βιβλίων (ebook reader) όπως το Kindle της Amazon. Σήμερα τα ψηφιακά βιβλία είναι πλέον διαδραστικά. Δίνουν στον χρήστη την αίσθηση του ξεφυλλίσματος (flipping books), προσφέρουν τη δυνατότητα σελιδοδείκτη, επισημειώσεων και υπογραμμίσεων, ενώ ταυτόχρονα το περιεχόμενο είναι πολυμεσικό. Στις σελίδες ενός ψηφιακού βιβλίου ενσωματώνονται βίντεο, συλλογές από εικόνες, και διαδραστικά στοιχεία, π.χ. ένα τεστ ερωτήσεων. Τα βιβλία αυτά είναι εμπλουτισμένα, προσελκύουν την προσοχή και το ενδιαφέρον του αναγνώστη, ο οποίος μπορεί να τα διαβάσει μέσω ενός υπολογιστή, μιας ταμπλέτας ή ενός κινητού τηλέφωνα.



Εικόνα 3.5. Μια ιδέα για τον αναγνώστη ψηφιακών βιβλίων του μέλλοντος: <http://www.yankodesign.com/2010/05/27/rolling-up-the-ebook/>

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες:

1. Περιγράψτε τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να συλλέξετε ή να παραγάγετε, να επεξεργαστείτε και να αποθηκεύσετε α) μια φωτογραφία σας και β) ένα τραγούδι σας.
2. Επισκεφτείτε τις εικονικές εκθέσεις της διαδικτυακής βιβλιοθήκης Europeana (<http://exhibitions.europeana.eu/>) και καταγράψτε ψηφιακό υλικό με περιεχόμενο ελληνικό (τουλάχιστον 3 στοιχεία).

3.2 Ηλεκτρονικό Εμπόριο

Αναμφίβολα η εξάπλωση του Διαδικτύου ασκεί πολύ σημαντικές επιρροές στην οικονομία, στα προϊόντα που αγοράζουμε, στην εργασία και γενικότερα στην κοινωνία και στην καθημερινότητά μας, οδηγώντας σε έναν νέο τρόπο λειτουργίας της οικονομίας και των συναλλαγών.

Ως ηλεκτρονικό εμπόριο ορίζεται το εμπόριο που πραγματοποιείται με ηλεκτρονικά μέσα, αποτελεί δηλαδή μια ολοκληρωμένη συναλλαγή που πραγματοποιείται μέσω διαδικτύου χωρίς να είναι απαραίτητη η φυσική παρουσία των συμβαλλόμενων μερών (δηλαδή του πωλητή και του αγοραστή).

Η παρουσία των επιχειρήσεων στο Διαδίκτυο μπορεί να έχει διάφορες μορφές εμφάνισης. Ξεκινούν από απλή παρουσία για λόγους προβολής και διαφήμισης, και καταλήγουν στη διενέργεια παραγγελιών και ηλεκτρονικών πληρωμών, δηλαδή ολοκληρωμένων διαδικασιών ηλεκτρονικής πώλησης προϊόντων με αξιοποίηση σύγχρονων διαδικτυακών υπηρεσιών.

Όταν το προϊόν, η διαδικασία πώλησης και ο μεσάζοντας είναι εξολοκλήρου ψηφιακοί, έχουμε καθαρό Ηλεκτρονικό Εμπόριο, όπως η περίπτωση αγοράς ενός τραγουδιού, όπου η παραγγελία, η πληρωμή και η παράδοση του προϊόντος πραγματοποιείται ηλεκτρονικά. Δηλαδή, και οι τρεις διαστάσεις είναι ψηφιακές. Άλλα παραδείγματα ψηφιακών-άυλων προϊόντων αποτελούν τα προγράμματα (software), τα e-books, οι φωτογραφίες, τα e-tickets κ.ά.



Εικόνα 3.6. Φυσική και Ψηφιακή Κάρτα Επιβίβασης



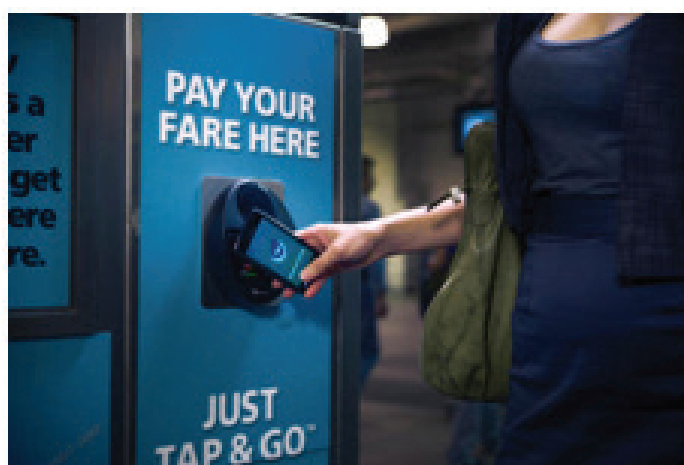
Εικόνα 3.7. Αγορές Επαυξημένης Πραγματικότητας

Σήμερα έχουν εμφανιστεί νέες κατηγορίες ηλεκτρονικών επιχειρήσεων καθώς και νέες ηλεκτρονικές και διαδικτυακές υπηρεσίες:

- 1. Τα ηλεκτρονικά καταστήματα (e-shops), που περιλαμβάνουν το διαδικτυακό μάρκετινγκ ενός οργανισμού με στόχο την προώθηση και τη διάθεση των προσφερόμενων προϊόντων και υπηρεσιών του.**
- 2. Οι ηλεκτρονικές προμήθειες (e-procurement), που είναι η ηλεκτρονική διαχείριση των δραστηριοτήτων προμηθειών προϊόντων ή και υπηρεσιών μιας επιχείρησης.**
- 3. Οι ηλεκτρονικές αγορές (e-malls), που αποτελούν ένα σύνολο ηλεκτρονικών καταστημάτων κάτω από μια «ομπρέλα», όπως π.χ. έναν κοινό και εξασφαλισμένο τρόπο πληρωμών, κατά τον οποίο οι πελάτες ωφελούνται από την πρόσβαση σε διαφορετικά προϊόντα/υπηρεσίες μέσω ενός σημείου επαφής.**
- 4. Οι ηλεκτρονικές δημοπρασίες (e-auctions), που πρόκειται για έναν ηλεκτρονικό τρόπο υλοποίησης των κλασικών παραδοσιακών δημοπρασιών.**
- 5. Οι συνεργατικές πλατφόρμες (collaboration platforms) που παρέχουν ένα σύνολο εργαλείων και εξασφαλίζουν ένα περιβάλλον πληροφόρησης που αποσκοπεί στη συνεργασία μεταξύ των επιχειρήσεων.**
- 6. Οι μεσάζοντες πληροφοριών, εμπιστοσύνης και λοιπών υπηρεσιών (trust and other services) που**

παρέχουν εξειδικευμένες στο Ηλεκτρονικό Εμπόριο συμβουλευτικές υπηρεσίες.

Στις μεθόδους ηλεκτρονικών πληρωμών ανήκουν οι πιστωτικές κάρτες, οι ηλεκτρονικές επιταγές και τα ψηφιακά μετρητά μέσω κινητών συσκευών, τηλεοράσεων και μέσω Bluetooth ή υπερύθρων. Οι online τραπεζικές υπηρεσίες παρέχουν άνοιγμα λογαριασμού στην τράπεζα, κρυπτογραφημένες πληρωμές με πιστωτικές κάρτες, παρουσία ενδιαμέσου οργανισμού, ευκολία στη χρήση και εξασφάλιση χρημάτων στην τράπεζα (e-banking). Οι ηλεκτρονικές επιταγές χαρακτηρίζονται για την υψηλή ασφάλειά τους, τη χρησιμοποίηση ψηφιακών υπογραφών και ψηφιακών πιστοποιητικών, καθώς και για το γεγονός ότι τα χρήματα είναι εξασφαλισμένα στην τράπεζα.

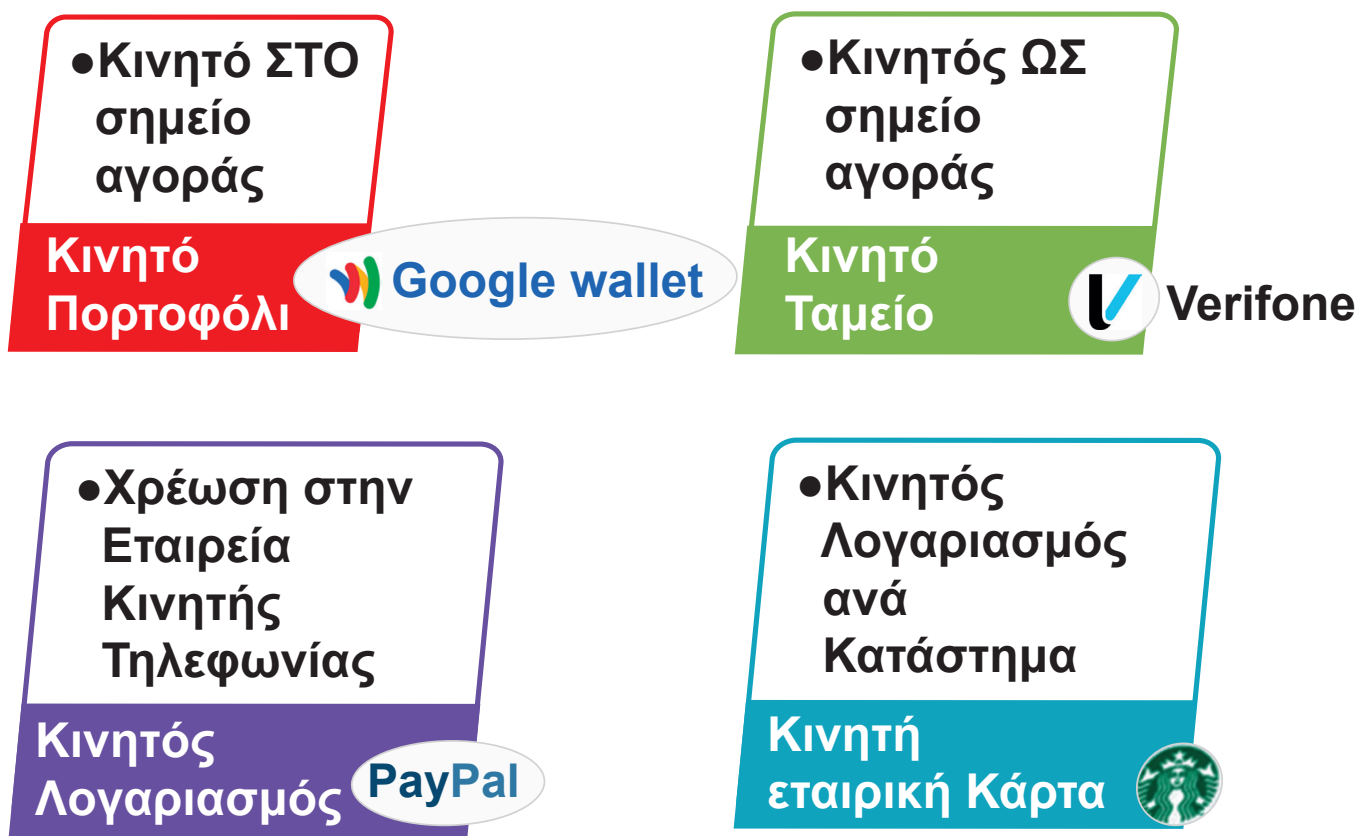


Εικόνα 3.8. Άμεση Πληρωμή Επαφής Κινητού Τηλεφώνου



Κατηγορίες προϊόντων που υπερτερούν στο ηλεκτρονικό εμπόριο:

- Βιβλία & CD
- Hardware & Software
- Εισιτήρια
- Αυτοκίνητα & Ανταλλακτικά
- Κινητά τηλέφωνα
- Τυποποιημένα προϊόντα



Σχήμα 3.2. Μέθοδοι Πληρωμής με Κινητό Τηλέφωνο

Αρκετές εταιρείες που δραστηριοποιούνται στον χώρο του ηλεκτρονικού εμπορίου δεν παρουσιάζουν ικανοποιητικά κέρδη. Οι περισσότεροι χρήστες του Διαδικτύου ενημερώνονται για ένα προϊόν on-line, αλλά

στη συνέχεια το αγοράζουν εκτός Διαδικτύου. Ωστόσο, ακόμη κι αν ένα δικτυακό κατάστημα δεν σημειώνει αρκετές πωλήσεις, μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στην αύξηση των αγορών μέσα από άλλα κανάλια. Εξάλλου, οι εταιρείες που εστιάζουν στην ανάπτυξη επιχειρηματικών σχέσεων με άλλες εταιρείες μέσα από το ηλεκτρονικό εμπόριο δεν έχουν στόχο τόσο το άμεσο οικονομικό κέρδος όσο την περικοπή των εξόδων και τη βελτίωση των παρεχόμενων υπηρεσιών προς τους πελάτες τους.

Το μέλλον βρίσκεται στην έννοια της ηλεκτρονικής επιχείρησης (σε αντίθεση με το «απλό» μοντέλο του ηλεκτρονικού καταστήματος), όπου οι συναλλαγές και οι διεργασίες της επιχείρησης μεταβάλλονται, ώστε να γίνονται σχεδόν αποκλειστικά με ηλεκτρονικά μέσα. Σημαντικό κομμάτι για τη σωστή διαχείριση της επιχείρησης δεν είναι τόσο η διαχείριση των αγαθών όσο η διαχείριση της πληροφορίας και η κατά το δυνατόν καλύτερη οργάνωση και ολοκλήρωσή της, με τελικό στόχο τις καλύτερες παρεχόμενες υπηρεσίες προς τον πελάτη.

Ηλεκτρονική Διαφήμιση

Όσον αφορά στους ιστότοπους ηλεκτρονικού εμπόριου, οφείλουν να περιλαμβάνουν κάποια βασικά στοιχεία περιεχομένου και σχεδιασμού, ώστε να επιτυγχάνεται αυξημένη χρηστικότητα και συνεπώς αυξημένη αποτελεσματικότητα στις διαδικτυακές πωλήσεις. Τα απαιτούμενα στοιχεία περιεχομένου είναι σίγουρα η

επωνυμία της επιχείρησης, ο λογότυπός της, κάποιο διαφημιστικό σύνθημα, αν υπάρχει, γραμμή πλοήγησης για την περιήγηση στις σελίδες του ιστότοπου με τα προϊόντα και τις υπηρεσίες, κείμενο που να περιγράφει χρήσιμες σχετικές πληροφορίες, φωτογραφίες προϊόντων και εναλλαγή γλώσσας.

Τα είδη της διαδικτυακής διαφήμισης, που αποτελεί μια συνεχώς εξελισσόμενη διαδικασία, συνίστανται κατά κύριο λόγο στην επίσημη ιστοσελίδα της εταιρείας (Web Site), στα διαφημιστικά πλαίσια (Banners), στα διαφημιστικά κουμπιά (Buttons), στα διαφημιστικά μηνύματα (Splash Screens), στα αναδυόμενα παράθυρα (Pop-ups), στα δελτία τύπου (Advertorials), στους δεσμούς υπερσύνδεσης (Links), στα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (E-mails), αλλά ακόμη και στη μετάδοση από χρήστη σε χρήστη (Viral βίντεο), και γενικότερα στην παρουσία των επιχειρήσεων σε δημοφιλή Κοινωνικά Δίκτυα.



Εικόνα 3.9. Ηλεκτρονικό επιχειρείν – μια αμφίδρομη σχέση πελάτη - επιχειρηματία



Εικόνα 3.10. Ο αλγόριθμος κατάταξης της πιο δημοφιλούς μηχανής αναζήτησης

Μηχανές Αναζήτησης

Η διαδικτυακή διαφήμιση, που ήδη στις Ηνωμένες Πολιτείες και τη Μεγάλη Βρετανία έχει ξεπεράσει τα παραδοσιακά μέσα διαφήμισης, πραγματοποιείται κατά το μεγαλύτερο ποσοστό με τη βοήθεια των μηχανών αναζήτησης (search engines). Η εισαγωγή καταχωρήσεων σε μηχανές αναζήτησης είναι ένας δυναμικός και ευρύτατα διαδεδομένος τρόπος προώθησης για εταιρικούς, συνήθως, ιστότοπους που δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να φθάσει εύκολα σε αυτές ανάλογα με τις λέξεις – κλειδιά που χρησιμοποιεί. Τα πράγματα απλοποιούνται, αρκεί να καταλάβει κάποιος πώς δουλεύουν οι μηχανές αναζήτησης. Οι ιστοσελίδες ενός δικτυακού τόπου είναι κατασκευασμένες με τη βοήθεια μιας γλώσσας μορφοποίησης, της HTML, και περιλαμβάνουν κείμενο, γραφικά και συνδέσμους-παραπομπές (links) σε άλλες ιστοσελίδες και άλλους δικτυακούς τόπους στο

Internet.

Όλες οι μηχανές αναζήτησης παρέχουν μηχανισμούς με τους οποίους γνωστοποιείται ένας νέος ιστότοπος για εμφάνιση στα αποτελέσματά τους. Μετά τη γνωστοποίηση, η μηχανή αναζήτησης επισκέπτεται τον ιστότοπο, για να αξιολογήσει τα περιεχόμενα κάθε ιστοσελίδας βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων. Τα αποτελέσματα που κρίνονται πιο «σχετικά» με τις λέξεις αναζήτησης παρατίθενται πρώτα στην κατάταξη, και όσο η σχετικότητα των ιστοσελίδων μειώνεται τόσο και η θέση τους στην κατάταξη υποβαθμίζεται.



Κανείς δεν είναι 100% ασφαλής on-line

- Κρυπτογράφηση δεδομένων
- Πρωτόκολλο SSL για ασφαλή μετάδοση δεδομένων
- Πρωτόκολλο SET για ασφαλείς ηλεκτρονικές συναλλαγές

Ασφάλεια Συναλλαγών

Στις ηλεκτρονικές συναλλαγές, η πληρωμή του προϊόντος γίνεται συνήθως με πιστωτική κάρτα. Εκτός από αυτόν τον τρόπο πληρωμής, υπάρχουν και άλλοι τρόποι, όπως το ηλεκτρονικό πορτοφόλι, η κατάθεση σε λογαριασμό, η αντικαταβολή, οι υπηρεσίες online μεταφοράς χρημάτων. Περισσότερη ασφάλεια παρέχουν οι προπληρωμένες και εξειδικευμένες πιστωτικές κάρτες

για πληρωμή μέσω διαδικτύου, τα ηλεκτρονικά μετρητά (BitCoin), οι ηλεκτρονικές επιταγές κ.ά.



Εικόνα 3.11. Ένδειξη ασφαλούς σύνδεσης



Εικόνα 3.12. Shopbots

Ηλεκτρονικές Δημοπρασίες

Το Διαδίκτυο παρέχει μια υποδομή για διεξαγωγή δημοπρασιών με ηλεκτρονικό τρόπο, με μικρότερο κόστος, με μεγάλη ποικιλία υπηρεσιών υποστήριξης, και πολλούς περισσότερους πωλητές και αγοραστές. Μεμονωμένοι καταναλωτές και εταιρείες μπορούν να συμμετάσχουν σε αυτήν την ταχέως εξελισσόμενη και πολύ εύχρηστη μορφή ηλεκτρονικού εμπορίου, με τη

διαφορά ότι τα πρόσωπα που εμπλέκονται δεν χρειάζεται να βρίσκονται στον ίδιο φυσικό χώρο ούτε καν στην ίδια πόλη, χώρα ή και ήπειρο.

Οι ηλεκτρονικές δημοπρασίες είναι παρόμοιες με τις φυσικές δημοπρασίες. Κορυφαία ηλεκτρονικά δημοπρατήρια όπως η eBay προσφέρουν προϊόντα καταναλωτών, ηλεκτρονικά εξαρτήματα, έργα τέχνης, πακέτα διακοπών και συλλεκτικά είδη, όπως και πλεονάζουσες προμήθειες και αποθέματα που δημοπρατούνται από Business to Business πωλητές. Ένα βασικό χαρακτηριστικό των δημοπρασιών τόσο των φυσικών όσο και των ηλεκτρονικών είναι ότι βασίζονται στη δυναμική απόδοση τιμής που αλλάζει με βάση τις σχέσεις προσφοράς και ζήτησης ανά πάσα στιγμή. Υπάρχουν τέσσερις τύποι ηλεκτρονικών δημοπρασιών που χρησιμοποιούνται:

- α) η **προωθητική δημοπρασία**, όπου ένας πωλητής δέχεται προσφορές από αγοραστές,
- β) η **αντίστροφη δημοπρασία**, όπου οι πωλητές κάνουν προσφορές, και ο πωλητής με τη χαμηλότερη προσφορά κερδίζει,
- γ) το **μοντέλο καθορισμού τιμής** όπου ο αγοραστής καθορίζει την τιμή που προτίθεται να πληρώσει σε οποιονδήποτε πωλητή, και
- δ) η **διπλή δημοπρασία** όπου πολλοί αγοραστές προσφέρουν τιμές που ταιριάζουν με πολλούς πωλητές και τις ζητούμενες τιμές.

Μελλοντικά, είναι πιθανή η περαιτέρω ανάπτυξη στρατηγικών συμμαχιών μεταξύ επιχειρήσεων και οργανισμών για τη χρησιμοποίηση των ηλεκτρονικών δημοπρασιών ως εργαλείου άμεσης και χαμηλού κόστους προσέγγισης παγκόσμιων αγοραστικών κοινών. Συγχρόνως, υπάρχει και το ενδεχόμενο εμφάνισης αυτοματοποιημένων πρακτόρων λογισμικού, όπως shopbots και buybots, που θα έχουν τη δυνατότητα παράλληλης παρακολούθησης πολλών δημοπρασιών και υποβολής προτάσεων προσφορών ακόμη και για σύνθετους συνδυασμούς προϊόντων και υπηρεσιών.





Εικόνα 3.13. Κυριότερα είδη Δημοπρασίας

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες:

- 1. Καταγράψτε παραδείγματα για κάθε τύπο ηλεκτρονικών δημοπρασιών.**
- 2. Επισκεφθείτε ένα γνωστό σας ηλεκτρονικό κατάστημα και εντοπίστε τους τρόπους πληρωμής που διαθέτει. Ποιον τρόπο θα επιλέγατε ως ευκολότερο και ποιον ως ασφαλέστερο;**

3.3 Εφαρμογές Ρομποτικής

Η Ρομποτική (Robotics) είναι κλάδος της τεχνολογίας που ασχολείται με τη σχεδίαση, την ανάπτυξη και τη μελέτη ρομπότ. Η επιστήμη της Ρομποτικής αποτελεί συνδυασμό πολλών άλλων επιστημών, κυρίως δε της πληροφορικής, της ηλεκτρονικής και της μηχανολογίας.



Εικόνα 3.14. Τα ρομπότ R2D2 και C3PO από την ταινία «Ο Πόλεμος των Άστρων»

Η λέξη ρομπότ προέρχεται από το σλαβικό *robota* που σημαίνει εργασία. Τα ρομπότ είναι αυτόματες μηχανές με προγραμματισμένη συμπεριφορά, η χρήση των οποίων στοχεύει στην αντικατάσταση του ανθρώπου κατά την εκτέλεση έργου, τόσο σε φυσικό επίπεδο

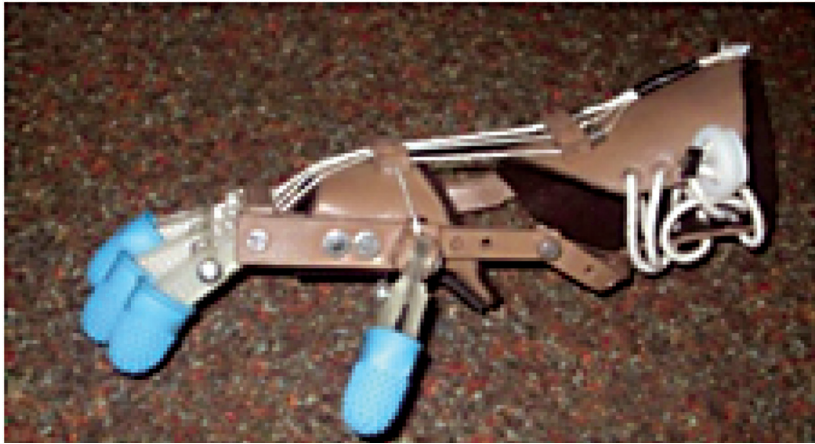
όσο και σε επίπεδο λήψης αποφάσεων. Η ρομποτική επιστήμη έχει κάνει άλματα προόδου και έχει προσφέρει αρκετά τεχνολογικά θαύματα. Τα ρομποτικά συστήματα συνεχώς εξελίσσονται και είναι ήδη μέρος της ζωής μας σε πολλούς τομείς όπως στη βιομηχανία, την ιατρική, τη διασκέδαση και την προσωπική βοήθεια. Κάνουν σχεδόν τα πάντα! Καθαρίζουν, σκουπίζουν, σερβίρουν, χειρουργούν, κατασκευάζουν αυτοκίνητα, παίζουν μουσική και πολλά άλλα.

Σύμφωνα με το Ινστιτούτο Ρομποτικής της Αμερικής, ρομπότ είναι ένας επαναπρογραμματιζόμενος βραχίονας πολλαπλών λειτουργιών, σχεδιασμένος για να κινεί υλικά, τμήματα, εργαλεία ή ειδικά συστήματα μέσω ποικίλων προγραμματισμένων κινήσεων, για την επίτευξη διάφορων εργασιών. Σύμφωνα με το λεξικό Webster, ρομπότ είναι μία συσκευή που εκτελεί λειτουργίες που συνήθως αποδίδονται σε ανθρώπους.

Ο πρώτος από τους παραπάνω ορισμούς αποτέλεσε την κινητήρια δύναμη για την ανάπτυξη ρομποτικών συστημάτων καθώς και συστημάτων αυτοματισμού που εμφανίζονται σε χώρους βιομηχανικής παραγωγής. Η εικόνα της αυτοματοποιημένης γραμμής παραγωγής είναι γνώριμη σε όλους μας και συνυφασμένη με τομείς, όπως η αυτοκινητοβιομηχανία, η κλωστοϋφαντουργία, η βιομηχανία ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών ειδών, κ.ά.

Σε αντιδιαστολή, ο δεύτερος εκ των ορισμών είναι αυτός που αποτελεί το υπόβαθρο για την ανάπτυξη ευφών και αυτόνομων ρομπότ, συστημάτων, δηλαδή, που δεν εκτελούν μια αλληλουχία προγραμματισμένων

κινήσεων (όπως αυτά που λειτουργούν στις γραμμές παραγωγής), αλλά μηχανών που είναι σε θέση να παίρνουν αποφάσεις, να αυτενεργούν, να μαθαίνουν, και γενικά να επιτελούν εκείνες τις λειτουργίες που κατά κανόνα αποδίδουμε στην ανθρώπινη φύση.



Εικόνα 3.15. Πρότυπος ρομποτικός βραχίονας

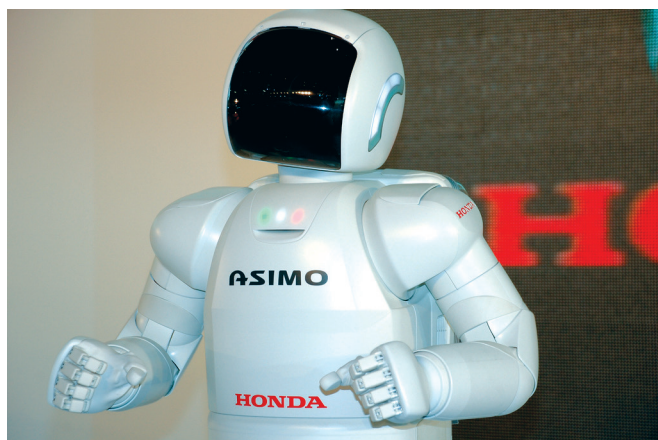


Εικόνα 3.16. Κατασκευάζοντας με τα LEGO Mindstorms

Τα ανωτέρω καταδεικνύουν δύο τάσεις που διαμορφώθηκαν ιστορικά στη ρομποτική. Έτσι, οι πρώτες προσπάθειες στράφηκαν προς την ανάπτυξη ρομποτικών βραχιόνων με εξελιγμένες δυνατότητες χειρισμού αντικειμένων. Μεγάλη ώθηση προς αυτή την κατεύθυνση έδωσε (και συνεχίζει να δίνει) η φανερή ανάγκη για αυτοματοποίηση βιομηχανικών διεργασιών.

Μία από τις μεγαλύτερες και πιο συναρπαστικές ερευνητικές αναζητήσεις είναι η ανάπτυξη ρομπότ που λειτουργούν και ενεργούν με τρόπους παρόμοιους με αυτούς που χαρακτηρίζουν τα έμβια όντα. Σε αυτή τη δύσκολη διαδρομή ετερογενείς επιστημονικές περιοχές συγκλίνουν με πληθώρα αποτελεσμάτων για την αποτύπωση λειτουργιών της ανθρώπινης φύσης. Έτσι, χρησιμοποιούνται μαθηματικά μοντέλα, υπολογιστικοί αλγόριθμοι για την αξιοποίηση μαθηματικών και βιολογικών δεδομένων, πειράματα αποτύπωσης περιοχών του εγκεφάλου και δεδομένα από μακροσκοπικά πειράματα συμπεριφοράς παιδιών και ενηλίκων.

Όμως, η ευφυΐα που έχουμε καταφέρει να αποδώσουμε μέχρι τώρα στα ρομπότ είναι μάλλον προνηπιακής ηλικίας. Παρόλο που έχουμε ήδη αναπτύξει ρομπότ πολύ αποτελεσματικά για συγκεκριμένες εφαρμογές (π.χ. ρομπότ ξεναγοί σε μουσεία, ρομπότ επόπτευσης χώρων, κ.ά.), χρησιμοποιώντας αλγοριθμικές προσεγγίσεις, δεν έχουμε καταφέρει να βρούμε κάποιες γενικές αρχές που θα αποτελέσουν τη βάση για την απόδοση νοημοσύνης στα ρομπότ - ανδροειδή, που συμπεριφέρονται όπως οι άνθρωποι.



Εικόνα 3.17. ASIMO: Το πιο δημοφιλές ρομπότ

Σήμερα τα ρομπότ χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση πολύ συγκεκριμένων εργασιών υψηλής ακριβείας στη βαριά βιομηχανία και στην επιστημονική έρευνα, εργασιών που παλαιότερα ήταν αδύνατο ή επικίνδυνο να πραγματοποιηθούν από το ανθρώπινο δυναμικό. Τα ρομπότ χρησιμοποιούνται πλέον καθημερινά στην κατασκευή μικροεπεξεργαστών, στην εξερεύνηση του διαστήματος και των βυθών, και γενικά σε εργασίες που πραγματοποιούνται σε επικίνδυνο περιβάλλον.

Τα χειρουργικά ρομπότ εισέβαλλαν δυναμικά στο πεδίο της ιατρικής μέσα στην τελευταία δεκαετία. Συστήματα ρομποτικής τηλεχειρουργικής έχουν ήδη χρησιμοποιηθεί για υπερατλαντικές επεμβάσεις. Ρομποτικοί βραχίονες που ενεργοποιούνται με τη φωνή μπορούν και χειρίζονται τη λαπαροσκοπική κάμερα.



Εικόνα 3.18. Ρομποτική Χειρουργική

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες:

- 1. Καταγράψτε παραδείγματα ρομποτικών εφαρμογών σε διάφορους κοινωνικούς τομείς.**
- 2. Πώς φαντάζεστε το ιδανικό ρομπότ;**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Κοινωνικές Επιπτώσεις

Διδακτικές ενότητες

4.1 Πνευματικά Δικαιώματα και Άδειες Χρήσης

4.2 Κοινωνικές Επιπτώσεις από τις εξελίξεις της Πληροφορικής

Διδακτικοί στόχοι

Σκοπός του κεφαλαίου είναι να προβληματιστούν οι μαθητές για τις ραγδαίες αλλαγές που έχει φέρει η εξέλιξη της Πληροφορικής σε πολλούς τομείς της καθημερινότητας.

Οι μαθητές πρέπει να είναι σε θέση:

- ✓ να γνωρίζουν τι είναι πνευματικά δικαιώματα και άδειες χρήσης.
- ✓ να περιγράψουν τις αλλαγές που έχει φέρει η ψηφιακή επανάσταση στους παραπάνω τομείς.
- ✓ να συγκρίνουν την κοινωνία του χθες χωρίς υπολογιστές με την κοινωνία του αύριο με υπολογιστές.
- ✓ να μπορούν να αναφέρουν θετικές και αρνητικές επιπτώσεις από τις εξελίξεις της Πληροφορικής.

Ερωτήματα

- ✓ Έχετε ακούσει τον όρο «πνευματικά δικαιώματα»;
- ✓ Όταν «κατεβάζετε» ένα τραγούδι, πληρώνεται ο δημιουργός του;
- ✓ Φανταστείτε μια μέρα χωρίς ρεύμα. Τι θα άλλαζε

- στην καθημερινή ζωή σας;
- ✓ Έχετε ακούσει τον όρο «Κοινωνία της Πληροφορίας»;
 - ✓ Συμμετέχουν άραγε όλοι στην Κοινωνία της Πληροφορίας;

Βασική ορολογία

Πνευματικά Δικαιώματα, Άδειες Χρήσης, Ελεύθερο και Ανοικτό Λογισμικό (ΕΛ/ΛΑΚ), Κοινωνία της Πληροφορίας, Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση, Ηλεκτρονικό Έγκλημα, Ψηφιακό Χάσμα

Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό εξετάζει την επιρροή των εξελίξεων της Πληροφορικής στην καθημερινότητά μας. Η ραγδαία ανάπτυξη της Πληροφορικής έχει επιφέρει αλλαγές σε όλο το φάσμα της ανθρώπινης κοινωνίας, από την απόδοση πνευματικών δικαιωμάτων μέχρι την εξέλιξη των άλλων επιστημών. Η κοινωνία μεταλλάσσεται σε Κοινωνία της Πληροφορίας και μαζί μεταλλάσσονται τόσο οι θεσμοί όσο και οι κοινωνικές σχέσεις μεταξύ των ατόμων.

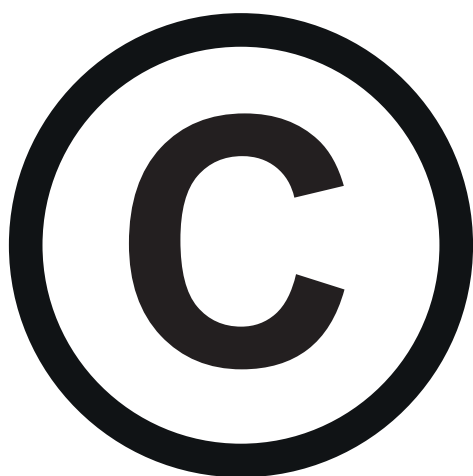
4.1 Πνευματικά Δικαιώματα και Άδειες Χρήσης

Πνευματικά Δικαιώματα

Πνευματικό δικαίωμα αποκτά κάποιος δημιουργός για ένα πρωτότυπο πνευματικό δημιούργημά του. Τα πνευματικά δικαιώματα παραχωρούνται από τον νόμο για ορισμένο χρονικό διάστημα, προστατεύοντας από αθέμιτη χρήση, και χωρίζονται σε επιμέρους δικαιώματα (ανάλογα με το έργο) όπως δικαίωμα απαγόρευσης εγγραφής, αναπαραγωγής, διανομής, εκμίσθωσης και δημόσιας διανομής, δημόσιας εκτέλεσης και αναμετάδοσης χωρίς τη ρητή συγκατάθεση του δημιουργού. Τα πνευματικά δικαιώματα δεν είναι μόνο απαγορευτικά για τον τελικό χρήστη, καθώς συνήθως ορίζονται εξαιρέσεις, π.χ. αναπαραγωγής για λόγους ασφαλείας (backup) ή μικρού μέρους για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Το πρόβλημα που προέκυψε με την ανάπτυξη της τεχνολογίας είναι η τήρηση και απόδοση των πνευματικών δικαιωμάτων για έργα που βρίσκονται σε ψηφιακή μορφή. Το πρόβλημα αυτό είναι άμεσα ορατό σε έργα που βρίσκονται εξαρχής σε ψηφιακή μορφή. Η εύκολη πλέον ψηφιοποίηση και των «αναλογικών» μέσων έχει επεκτείνει αυτόν τον προβληματισμό. Από τη στιγμή που ένα έργο βρεθεί σε ψηφιακή μορφή, η μετέπειτα αναπαραγωγή και διάδοσή του είναι τεχνικά πολύ εύκολη και οικονομικά χωρίς περαιτέρω κόστος. Ένα τραγούδι σε μορφή mp3 μπορεί να αναπαραχθεί σε χιλιάδες αντίτυπα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα, χωρίς

ο δημιουργός του να λάβει κανένα χρηματικό αντίτιμο.



Εικόνα 4.1. Το διεθνώς αναγνωρισμένο σήμα πνευματικών δικαιωμάτων (copyright)



Τα πνευματικά δικαιώματα αφορούν σε πρωτότυπα έργα και καλύπτουν πληθώρα περιπτώσεων. Ενδεικτικά, μπορούν να αναφέρονται σε πρωτότυπα έργα θεατρικά, λογοτεχνικά, ζωγραφικά, έργα γλυπτικής, κινηματογραφικά, μουσικά, φωτογραφικά, καθώς και σε εφαρμογές λογισμικού.

Άδειες Χρήσης

Κάθε εφαρμογή λογισμικού συνοδεύεται από την αντίστοιχη άδεια χρήσης που καθορίζει τη χρήση ή τη διανομή της. Μια τυπική άδεια χρήσης συνήθως συνοδεύεται από έναν κωδικό για κάθε νόμιμο αντίτυπο. Μία εφαρμογή λογισμικού που έχει αγοραστεί νόμιμα μπορεί όμως τεχνικά να αναπαραχθεί σε περισσότερα

αντίτυπα από όσα αναφέρει η άδεια, χωρίς να το γνωρίζει ο δημιουργός.



Εικόνα 4.2. Σχηματική Αναπαράσταση των αδειών χρήσης



Η IFPI (Διεθνής Οργανισμός Μουσικής Βιομηχανίας) υπολόγισε ότι το 2008 το παράνομο κατέβασμα (illegal downloading) μουσικών κομματιών ήταν το 95% επί του συνόλου.

Τεχνικές Αντιμετώπισης της παράνομης ψηφιακής αντιγραφής

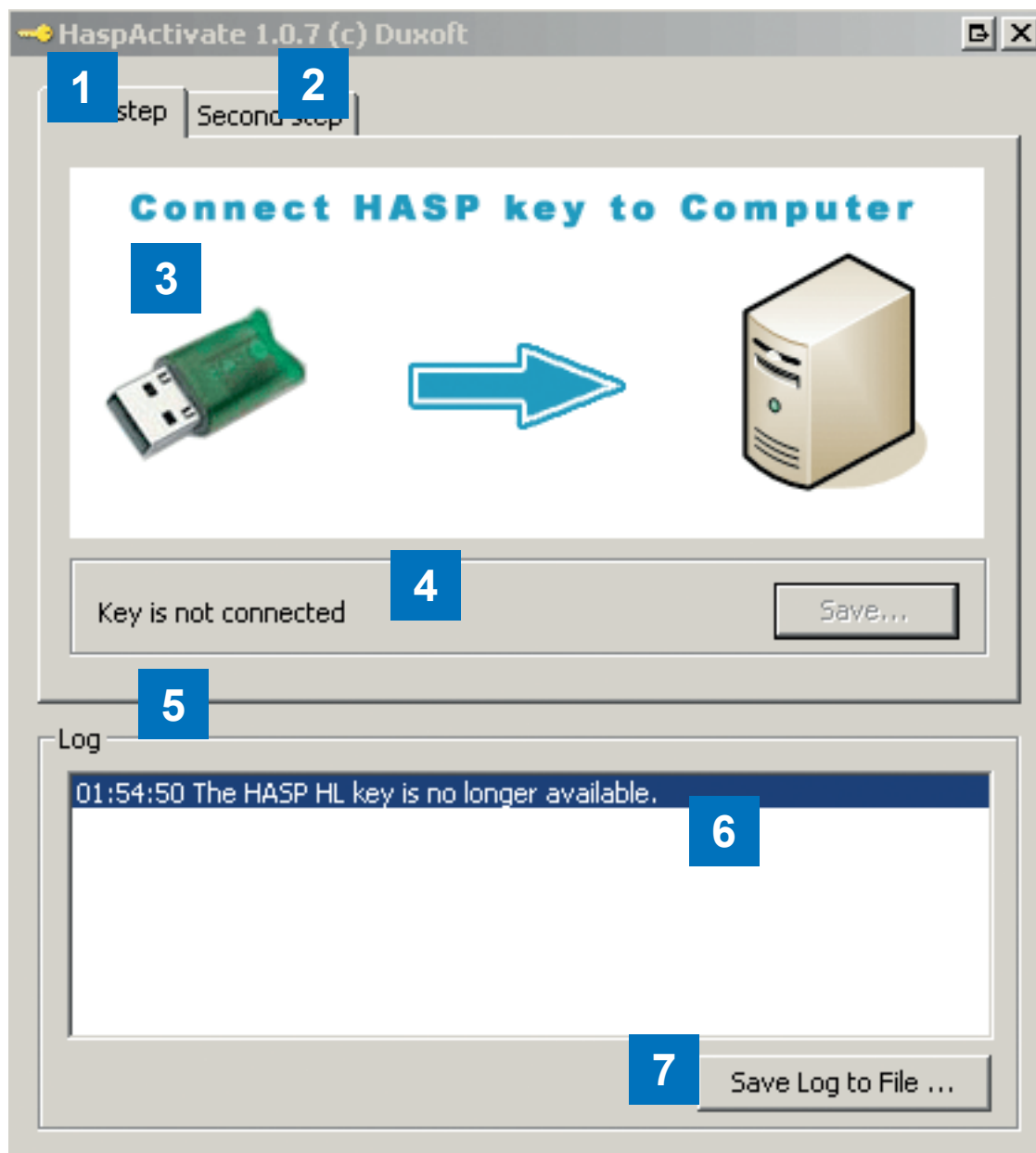
Για την αντιμετώπιση της (παράνομης) ψηφιακής αντιγραφής έργων έχουν προταθεί διάφορες τεχνικές λύσεις με κύριο μέλημα τη χρήση συσκευών ή κωδικοποιήσεων που καθιστούν αδύνατη την αναπαραγωγή χωρίς αυτές.

Για παράδειγμα, τα DVDs ταινιών διαθέτουν κωδικοποίηση σε ζώνες χωρών έτσι ώστε ένα DVD που έχει δημιουργηθεί στις ΗΠΑ να μην μπορεί να αναπαραχθεί π.χ. στη Γερμανία.

Κάθε αντίτυπο εφαρμογής λογισμικού συνοδεύεται από αντίστοιχο μοναδικό κωδικό άδειας χρήσης. Με τη σύνδεση της συσκευής στο Διαδίκτυο είναι δυνατό να εξακριβωθεί αν ο κωδικός αυτός έχει χρησιμοποιηθεί περισσότερες από μία φορές και να μπλοκαριστεί η χρήση του νέου αντίτυπου.

Υπάρχει επίσης η λύση του HASP USB (Hardware against Software Piracy), όπου η εφαρμογή λογισμικού συνοδεύεται από ένα αντίστοιχο κομμάτι υλικού που πρέπει να είναι συνδεδεμένο στον υπολογιστή, για να δουλεύει η εφαρμογή. Μειονέκτημα αυτής της λύσης είναι ότι η αγορά λογισμικού δεν είναι εξολοκλήρου ψηφιακή, καθώς χρειάζεται υλική μεταφορά του HASP κλειδιού.

Έχει εφαρμοστεί επίσης «φόρος πνευματικών δικαιωμάτων» επί των πωλήσεων εγγράψιμων CDs και DVDs. Μέρος της τιμής αγοράς παρακρατείται και αποδίδεται σε συλλογικά όργανα πνευματικών δημιουργών με το σκεπτικό ότι «προπληρώνεται» έτσι η εγγραφή που θα γίνει από το νόμιμα κατεχόμενο αντίτυπο για ίδια χρήση.



Εικόνα 4.3. Μήνυμα σύνδεσης HASP στον Η/Υ

1 First Step

2 Second Step

3 Connect HASP key to Computer

4 Key is not connected

5 Log

6 01:54:50 The HASP HL key is no longer available

7 Save Log to File

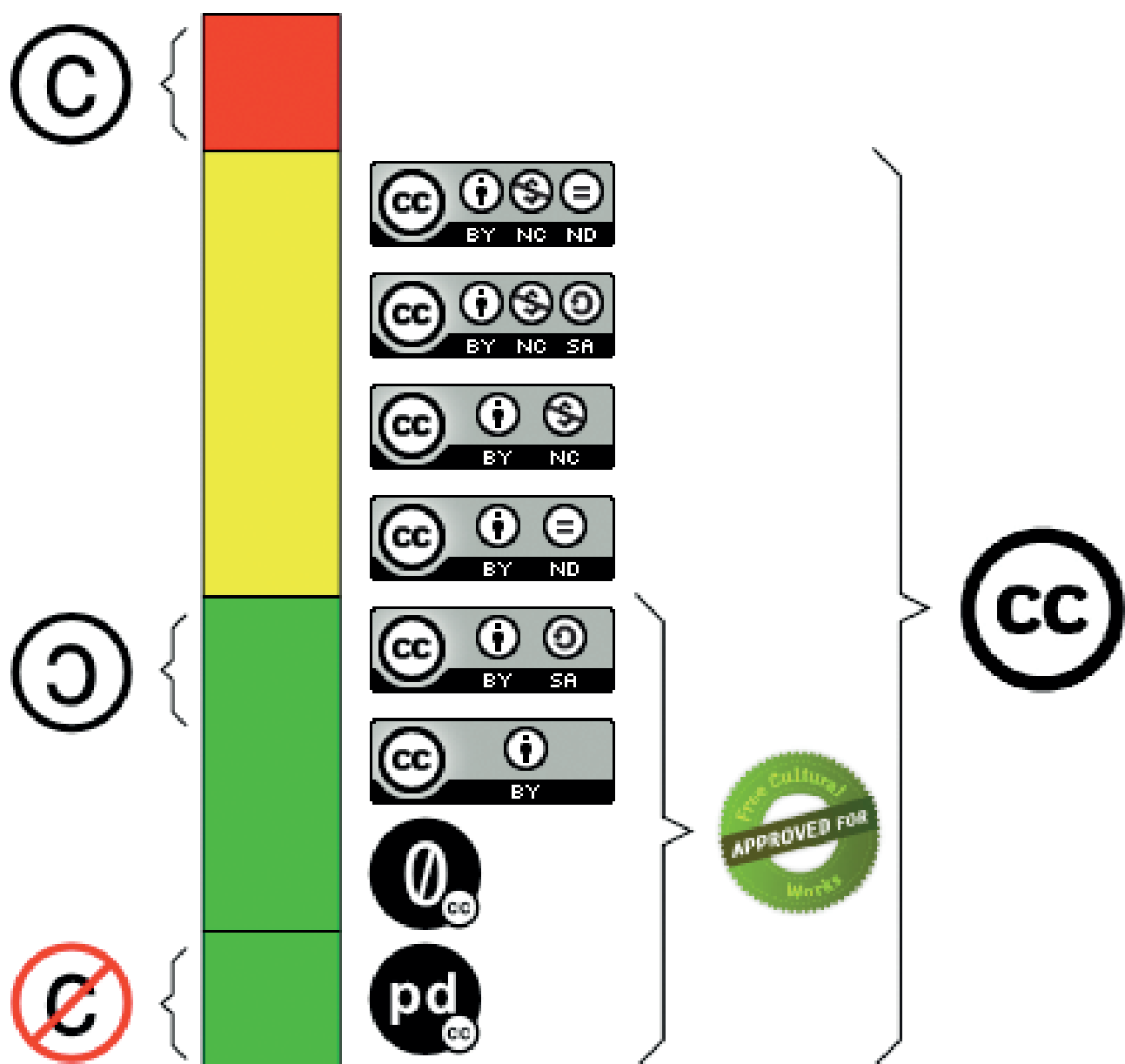
Εναλλακτικές Άδειες χρήσης

Μία άλλη προσπάθεια διαχείρισης του προβλήματος έχει ως κατεύθυνση όχι την απαγόρευση αλλά την οριοθέτηση των πνευματικών δικαιωμάτων σε σχέση με τον τελικό χρήστη.

Κατά τη δεκαετία του 2000, οι μεγάλες δισκογραφικές εταιρείες κινήθηκαν στο πλαίσιο των τεχνικών λύσεων που αναφέραμε παραπάνω. Προσπάθησαν επίσης να σταματήσουν την παράνομη ροή μουσικής με ένδικα μέσα, μηνύοντας ιστότοπους ανταλλαγής αρχείων αλλά και μεμονωμένους χρήστες, βάσει στοιχείων από τους παρόχους των υπηρεσιών Διαδικτύου.

Κάποιοι δημιουργοί κινήθηκαν προς την αντίθετη κατεύθυνση, προσφέροντας δωρεάν τα μουσικά τους έργα στο Διαδίκτυο. Η «παραίτηση» αυτή από τα στενά πνευματικά δικαιώματα σε συνδυασμό με τη «δικομαγία» των εταιρειών είχε ως αποτέλεσμα οι χρήστες να στραφούν στο «κατέβασμα» των ελεύθερων έργων και οι δημιουργοί τους να γίνουν έτσι περισσότερο γνωστοί με ελάχιστη διαφήμιση. Σήμερα η τεχνική αυτή έχει κυριαρχήσει και σχεδόν όλοι οι μουσικοί δημιουργοί έχουν το δικό τους επίσημο ελεύθερο κανάλι παρουσίασης των έργων τους.





Στον τομέα του λογισμικού, οι άδειες copyleft (σε αντίθεση με το copyright) επιτρέπουν στον χρήστη να «κατεβάσει», να τροποποιήσει και να διανείμει μια εφαρμογή υπό την προϋπόθεση ότι και στη δική του τελική διανομή θα ισχύει η ίδια άδεια αναπαραγωγής και τροποποίησης.



Εικόνα 4.4. Σχηματική απεικόνιση των αδειών χρήσης από τα πλήρη πνευματικά δικαιώματα (copyright)

στο copyleft και στις άδειες Creative Commons μέχρι την πλήρη αποποίηση (public domain)



	Αναφορά στον αρχικό δημιουργό (Attribution)
	Απαγόρευση εμπορικής χρήσης του έργου (Non commercial)
	Απαγόρευση δημιουργίας παραγώγων έργων (No Derivatives)
	Διανομή του παράγωγου έργου με τους όρους της αρχικής άδειας (Share Alike)

Εικόνα 4.5. Από τον ιστότοπο <http://www.creativecommons.gr>

Μετεξέλιξη της άδειας copyleft είναι οι άδειες Creative Commons, με τις οποίες οι δημιουργοί δηλώνουν ποια δικαιώματά τους διατηρούν και από ποια

παραιτούνται προς όφελος των τελικών χρηστών.

Το Ελεύθερο Λογισμικό και Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα είναι επίσης ενδεικτικό αυτής της νοοτροπίας.

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες:

1. Στον ιστότοπο <http://www.creativecommons.gr> μπορείτε να βρείτε τις 6 διαφορετικές άδειες χρήσης που προκύπτουν από τον συνδυασμό των 4 στοιχείων που μπορεί να έχει κάθε άδεια Creative Commons. Περιγράψτε τις ιδιότητές τους και βρείτε παραδείγματα ψηφιακών έργων με τις αντίστοιχες άδειες.

4.2 Κοινωνικές Επιπτώσεις από τις εξελίξεις της Πληροφορικής

Από τον πρώτο «σύγχρονο» υπολογιστή του 1945 μέχρι σήμερα η επιστήμη της Πληροφορικής έχει εξελιχθεί με γοργούς ρυθμούς. Η εξάπλωση και γενικευμένη χρήση υπολογιστών και «έξυπνων συσκευών», καθώς και η ανάπτυξη και καθιέρωση του Διαδικτύου έχει επηρεάσει βαθιά πολλούς τομείς της κοινωνίας τόσο θετικά όσο και αρνητικά.

Εξέλιξη άλλων επιστημών. Μια σειρά από τεχνολογικά επιτεύγματα έχουν καταστεί δυνατά χάρη στο πλήθος και την ακρίβεια των υπολογισμών που παρέχουν τα προηγμένα υπολογιστικά συστήματα, εκτελώντας εκατομμύρια εντολές σε κλάσματα δευτερολέπτου. Νέοι τομείς επιστημών έχουν αναδειχθεί όπως Μορια-

κή Βιολογία, Πυρηνική Φυσική, Νανοτεχνολογία, Προηγμένα Ιατρικά Συστήματα κ.ο.κ. Ενδεικτικά, το Νόμπελ Χημείας 2013 μοιράστηκαν τρεις επιστήμονες για την ανάπτυξη πολυεπίπεδων μοντέλων για πολύπλοκα χημικά συστήματα που άνοιξαν τον δρόμο για τις προσομοιώσεις σε υπολογιστή.

Προσβασιμότητα από άτομα με ειδικές ανάγκες. Ο υπολογιστής ανοίγει «ένα παράθυρο στον κόσμο» για τα άτομα με ειδικές ανάγκες. Στον τομέα του λογισμικού μετατρέπει κείμενο σε ηχητικά αποσπάσματα για τους μη βλέποντες, εστιάζει και μεγεθύνει για τους αμβλύωπες, προσθέτει αυτόματους υπότιτλους για τους μη ακούοντες. Στον τομέα του υλικού γυαλιά εικονικής πραγματικότητας, εμφυτεύματα και εξωσκελετοί είναι δυνατοί χάρη στις τεχνολογικές εξελίξεις.



Εικόνα 4.6. Ο διάσημος αστροφυσικός Stephen Hawking, καθηλωμένος από σπάνια ασθένεια, επικοινωνεί με τους γύρω του μέσω ψηφιακής διεπαφής χρήστη.



Εικόνα 4.7. Παραπληγικός που περπατάει με εξωσκελετό κατευθυνόμενο από ηλεκτρόδια συνδεδεμένα στον εγκέφαλό του δίνει το εναρκτήριο λάκτισμα στο Παγκόσμιο Κύπελλο Ποδοσφαίρου 2014 στη Βραζιλία.

Απεριόριστη πρόσβαση στην πληροφορία. Οι πληροφορίες που περιέχονται σε όλους τους τόμους μιας συμβατικής εγκυκλοπαίδειας χωράνε σε ένα μόνο DVD. Μεγάλο μέρος της συσσωρευμένης ανθρώπινης γνώσης είναι προσβάσιμο μέσω του Διαδικτύου και ακόμη μεγαλύτερο «ανεβαίνει» κάθε ημέρα.

Επικοινωνία χωρίς όρια. Μέσω του Διαδικτύου και των εφαρμογών λογισμικού δεν υπάρχουν πλέον ούτε γεωγραφικοί ούτε χρονικοί περιορισμοί. Αρκούν δύο απλοί υπολογιστές και σύνδεση με το Διαδίκτυο, για να μιλήσετε με κάποιον στην άλλη άκρη της γης.

Ηλεκτρονική Διακυβέρνηση. Η μηχανογράφηση μπορεί να επιφέρει αλλαγές προς το καλύτερο και να καταργήσει τη γραφειοκρατία. Ο πολίτης έχει πρόσβαση σε ηλεκτρονικές υπηρεσίες εξυπηρέτησης.

Αλλαγή νοοτροπίας. Υπάρχει μετατόπιση από την απλή γνώση μιας πληροφορίας στην ανεύρεση και ταξινόμηση πληροφοριών. Ο άνθρωπος του μέλλοντος δεν χρειάζεται να ξέρει κάτι – χρειάζεται όμως να ξέρει πού θα ψάξει να το βρει και πώς θα ξεχωρίσει τις έγκυρες και αξιόπιστες πηγές πληροφορίας.



Εικόνα 4.8. Η γνώση μετατρέπεται σε ψηφιακή.

Τεχνοφοβία και Ψηφιακό Χάσμα. Υπάρχει ήδη μια γενιά που έχει μεγαλώσει θεωρώντας δεδομένες και αυτονόητες τις παραπάνω αλλαγές. Οι προηγούμενες γενιές όμως που δεν γεννήθηκαν στον ψηφιακό κόσμο παρουσιάζουν αρκετές φορές πρόβλημα προσαρμογής.



Σε ένα διάσημο πλέον άρθρο το 2001 ο συγγραφέας και ερευνητής Μαρκ Πρένσκι ονομάζει τη γενιά που μεγάλωσε μέσα στην τεχνολογία «Ψηφιακοί Ιθαγενείς» σε αντίθεση με τους γονείς τους, οι οποίοι είναι «Ψηφιακοί Μετανάστες» που πρέπει να εγκλιματιστούν κατάλληλα.

Λογοκρισία και παραπληροφόρηση. Με την έλευση του Παγκόσμιου Ιστού των χρηστών (web 2.0) είναι πολύ εύκολο για όλους να πουν την άποψή τους και να «ανεβάσουν» ελεύθερα περιεχόμενο. Εφόσον το περιεχόμενο δεν ελέγχεται από κανέναν, η διασπορά ψευδών ειδήσεων ή η παραπληροφόρηση είναι υπαρκτός κίνδυνος.

Από την άλλη μεριά, η ίδια η ελευθερία έκφρασης έρχεται σε αντίθεση με τις πολιτικές αυταρχικών καθεστώτων που αναζητούν τρόπους περιορισμού της πρόσβασης.

Ηλεκτρονικό Έγκλημα. Η ευκολία πρόσβασης και έκφρασης έχει αλλάξει και τον τρόπο δράσης των κακοποιών στοιχείων. Η ανωνυμία του Διαδικτύου και οι ηλεκτρονικές συναλλαγές βοηθούν στην κάλυψη εγκληματικών πράξεων. Ταυτόχρονα έχουν εμφανιστεί και νέες μορφές εγκλήματος. Οι ηλεκτρονικές απάτες είναι εύκολες στο στήσιμό τους και διαδεδομένες, ενώ και η υποκλοπή ψηφιακών δεδομένων είναι επίσης συχνή.

Κοινωνία της Πληροφορίας για όλους; Η ψηφιακή επανάσταση είναι γεγονός αλλά όχι για όλους. Από τα 7 δισεκατομμύρια άτομα στον πλανήτη μας μόνο το 39% έχει πρόσβαση στο Διαδίκτυο.



Εικόνα 4.9. Ο υπολογιστής OLPC (One Laptop per Child) είναι σχεδιασμένος με ΕΛ/ΛΑΚ και μέρος μη κερδοσκοπικού εγχειρήματος προώθησης της τεχνολογίας σε αναπτυσσόμενες χώρες.

Ερωτήσεις - Δραστηριότητες:

1. Συλλέξτε πληροφορίες από άτομα του περιβάλλοντός σας και καταγράψτε διαφορές που παρατηρήσατε μεταξύ «Ψηφιακών Ιθαγενών» και «Ψηφιακών Μεταναστών».
2. Ερευνήστε στον ιστότοπο <http://one.laptop.org> και δημιουργήστε μία παρουσίαση για την δράση One Laptop per Child.

Ασκήσεις Αυτοαξιολόγησης

1. Να συμπληρώσετε τις λέξεις-κλειδιά που ακολουθούν στην κατάλληλη στήλη του διπλανού πίνακα: εύρος ζώνης (bandwidth), θύρες για αρθρώματα μνήμης, Αριθμητική και Λογική Μονάδα, CISC, BIOS, κελί (cell), κωδικός λειτουργίας (opcode), διευθυνσιοδότηση λέξης, θύρες για κάρτες επέκτασης.

Μητρική κάρτα

Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας

Μνήμη

2. Να συμπληρώσετε τις λέξεις-κλειδιά που λείπουν από τις παρακάτω προτάσεις:

- Το λογισμικό αναπτύσσεται χρησιμοποιώντας εντολές σε, που είναι πιο κοντά στη φυσική γλώσσα του ανθρώπου.
- Το αποτελεί το λογισμικό του υπολογιστή που είναι υπεύθυνο για τη διαχείριση και τον συντονισμό των εργασιών, καθώς και την κατανομή των διαθέσιμων πόρων.
- Ο είναι μια εξειδικευμένη εφαρμογή που επιτρέπει την πρόσβαση του χρήστη στις υπηρεσίες του ΛΣ.
- Το διευκολύνει την οργάνωση αριθμητικών δεδομένων μέσω πινάκων, την αυτοματοποίηση πολύπλοκων υπολογισμών και τη δημιουργία γραφημάτων.

- Το είναι λογισμικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί, αντιγραφεί, μελετηθεί, τροποποιηθεί και αναδιανεμηθεί χωρίς περιορισμό.

3. Να χαρακτηρίσετε ως σωστή (Σ) ή λάθος (Λ) καθεμιά από τις παρακάτω προτάσεις:

Πρόταση	Σ/Λ
1. Το ηλεκτρονικό εμπόριο αφορά μόνο στην αγορά ηλεκτρονικού εξοπλισμού.	
2. Κάθε εφαρμογή λογισμικού συνοδεύεται από την αντίστοιχη άδεια χρήσης που καθορίζει τη χρήση ή τη διανομή της.	
3. Ένα DVD μιας ταινίας που αγοράστηκε από την Αμερική μπορεί να αναπαραχθεί στην Ελλάδα.	
4. Οι πληροφορίες που περιέχονται σε όλους τους τόμους μιας συμβατικής εγκυκλοπαίδειας χωράνε σε ένα μόνο CD.	
5. Τα προγράμματα (software), τα e-books, οι φωτογραφίες, τα e-tickets αποτελούν ψηφιακά προϊόντα.	

4. Να αντιστοιχίσετε τα είδη δημοπρασίας με τις περιγραφές τους:

Είδος δημοπρασίας	Περιγραφή
1. προωθητική δημοπρασία 2. αντίστροφη δημοπρασία 3. μοντέλο καθορισμού τιμής 4. διπλή δημοπρασία	a) Ο αγοραστής καθορίζει την τιμή που προτίθεται να πληρώσει σε οποιονδήποτε πωλητή. b) Ένας πωλητής δέχεται προσφορές από αγοραστές. c) Πολλοί αγοραστές προσφέρουν τιμές που ταιριάζουν με πολλούς πωλητές και τις απαιτούμενες τιμές. d) Οι πωλητές κάνουν προσφορές και ο πωλητής με τη χαμηλότερη προσφορά κερδίζει.

Θέματα για Συζήτηση

1. Η αγορά ενός καινούριου υπολογιστή δημιουργεί διάφορους προβληματισμούς. Ποιον υπολογιστή να πάρω; Να πάρω τον πιο ακριβό; Να πάρω έναν «επώνυμο»; Τι θα κάνω τον παλιό μου; Τι γίνεται με όλους αυτούς τους παλιούς υπολογιστές, όταν δεν τους χρειαζόμαστε πλέον; Μπορείτε να δημιουργήσετε ομάδες και να συζητήσετε πάνω

στα παραπάνω ερωτήματα ή και σε άλλα που μπορεί να προκύψουν κατά τη διαδικασία αγοράς ενός νέου υπολογιστή.

2. Το ελεύθερο λογισμικό αποτελεί μια πολύ καλή εναλλακτική λύση στη θέση του ιδιόκτητου λογισμικού. Παρόλα αυτά υπάρχει μια επιφύλαξη απέναντί του από μεγάλη μερίδα χρηστών και ταυτόχρονα γίνεται χρήση «πειρατικού» λογισμικού. Για ποιους λόγους μπορεί ένας χρήστης να είναι επιφυλακτικός απέναντι στο ελεύθερο λογισμικό; Είναι βάσιμοι αυτοί οι λόγοι; Σχετίζονται με τη χρήση «πειρατικού» λογισμικού; Ποια προβλήματα μπορεί να προκύψουν από τη χρήση του «πειρατικού» λογισμικού; Μπορείτε να συζητήσετε πάνω στα παραπάνω ερωτήματα αλλά και σε δικά σας που σχετίζονται με το συγκεκριμένο θέμα.
3. Τα Υπολογιστικά Συστήματα Πέμπτης Γενιάς ήταν μια πρωτοβουλία του Ιαπωνικού Υπουργείου Διεθνούς Εμπορίου και Βιομηχανίας, που ξεκίνησε το 1982. Ο στόχος ήταν να δημιουργήσει έναν υπερυπολογιστή για την εξέλιξη της Τεχνητής Νοημοσύνης. Ο υπολογιστής αυτός θα μπορούσε να ανταποκριθεί στην εισαγωγή της φυσικής γλώσσας και θα ήταν ικανός για μάθηση και αυτο-οργάνωση. Η πρωτοβουλία αυτή μοιάζει με επιστημονική φαντασία. Μπορείτε να συζητήσετε, με βάση παλιότερες ταινίες και βιβλία επιστημονικής φαντασίας, πώς φανταζόταν τότε τον σημερινό κό-

σμο και πώς είναι η πραγματικότητα σήμερα. Ποια πράγματα υλοποιήθηκαν και ποια έμειναν στον χώρο της φαντασίας;

4. Ο ηλεκτρονικός εκφοβισμός (cyberbullying) αφορά στον εκφοβισμό, την απειλή, την ταπείνωση ή την παρενόχληση παιδιών, προεφήβων και εφήβων που πραγματοποιούνται μέσω Διαδικτύου, κινητών τηλεφώνων ή άλλων ψηφιακών τεχνολογιών από συνομηλίκους τους. Μπορείτε να συζητήσετε για το φαινόμενο του ηλεκτρονικού εκφοβισμού καθώς και για τρόπους αντιμετώπισής του.
5. Να χωριστείτε σε δύο ομάδες. Η πρώτη ομάδα θα είναι θετικά διακείμενη προς τις κοινωνικές συνέπειες της Πληροφορικής, ενώ η δεύτερη αρνητικά. Να παρουσιάσετε τα επιχειρήματά σας στην τάξη με τη μέθοδο της διαλογικής αντιπαράθεσης (debate).

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ ΒΑΣΙΚΩΝ ΟΡΩΝ

A

Αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός: Μοντέλο προγραμματισμού στο οποίο τα δεδομένα και οι εντολές των προγραμμάτων οργανώνονται σε αντικείμενα.

Γ

Γλώσσα προγραμματισμού: Τεχνητή γλώσσα για τη δημιουργία προγραμμάτων.

Δ

Δίκτυο υπολογιστών: Είναι ένα σύνολο από υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους μέσω κάποιου μέσου μετάδοσης, ώστε να μπορούν να ανταλλάσσουν δεδομένα και να μοιράζονται διάφορες περιφερειακές συσκευές (π.χ. εκτυπωτές).

Ε

Εγγενείς εφαρμογές: Εφαρμογές που έχουν μεταφραστεί για μια συγκεκριμένη πλατφόρμα ή Λειτουργικό Σύστημα εγκαθίστανται και εκτελούνται σε αυτό και μπορούν να αλληλεπιδρούν εύκολα με λειτουργίες του συστήματος καθώς και με το υλικό του υπολογιστή στον οποίο είναι εγκατεστημένες.

Ελεύθερο Λογισμικό/Λογισμικό Ανοικτού Κώδικα (ΕΛ/ΛΑΚ): Το λογισμικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί, αντιγραφεί, μελετηθεί, τροποποιηθεί και αναδιανεμηθεί χωρίς περιορισμό.

Εμφώλευση ετικετών HTML: Η εισαγωγή μιας ετικέτας HTML μέσα σε μία άλλη, με τρόπο ώστε η ετικέτα που εισάγεται «εσωτερικά» (μέσα στην «εξωτερική») να εμφανίζεται ολόκληρη και να ολοκληρώνεται πριν από την εξωτερική. Η εμφώλευση πρέπει να ακολουθεί συντακτικούς και σημασιολογικούς κανόνες που αφορούν στο ποιες ετικέτες μπορούν να εμφωλευτούν.

Ενσωμάτωση περιεχομένου: Η εισαγωγή περιεχομένου σε ένα έγγραφο HTML από διαφορετική πηγή με τρόπο ώστε το περιεχόμενο αυτό να περιλαμβάνεται εντός του εγγράφου και να περιέχεται σε αυτό σαν να αποτελεί κομμάτι του.

Εφαρμογές Διαδικτύου: Εφαρμογές που παρέχονται μέσω Διαδικτύου και εκτελούνται από το πρόγραμμα πλοήγησης (φυλλομετρητή) χωρίς να απαιτείται εγκατάσταση εξειδικευμένου λογισμικού.

Εφαρμογή νέφους: Εφαρμογή που εκτελείται στο «υπολογιστικό νέφος» και παρέχεται στον χρήστη μέσω διαδικτύου.

Η

Ηλεκτρονική Μάθηση: Μάθηση που επιτυγχάνεται με χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ).

Ηλεκτρονικό ψάρεμα: Ένας τρόπος εξαπάτησης των χρηστών υπολογιστών με στόχο να τους κάνει να αποκαλύψουν προσωπικές πληροφορίες ή οικονομικά στοιχεία, μέσω ενός παραπλανητικού μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή ενός παραπλανητικού δικτυακού τόπου.

Κ

Κακόβουλο λογισμικό: Το λογισμικό το οποίο εκ προθέσεως διαθέτει τις απαιτούμενες εντολές για να βλάψει ένα υπολογιστικό σύστημα.

Κβαντικός Υπολογιστής: Μια υπολογιστική συσκευή που εκμεταλλεύεται χαρακτηριστικές ιδιότητες της κβαντομηχανικής για την επεξεργασία δεδομένων και την εκτέλεση υπολογισμών.

Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας ή ΚΜΕ (Central Processing Unit – CPU): Το μέρος του υλικού (hardware) που εκτελεί τις εντολές ενός προγράμματος υπολογιστή χρησιμοποιώντας βασικές αριθμητικές και λογικές πράξεις, καθώς και λειτουργίες εισόδου-εξόδου.

Κλάση: Πρότυπο που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ενός αντικειμένου στον αντικειμενοστρεφή προγραμματισμό.

Κληρονομικότητα: Η διεργασία μέσω της οποίας μια κλάση μπορεί να αποκτήσει τις ιδιότητες και μεθόδους

μιας άλλης κλάσης στον αντικειμενοστρεφή προγραμματισμό.

Κοινωνικό Δίκτυο: Ηλεκτρονική πλατφόρμα εικονικής κοινότητας που παρέχει στα μέλη της δυνατότητες διασύνδεσης και αλληλεπίδρασης.

Κύκλος ζωής εφαρμογών: Μια συστηματική διαδικασία με βήματα-φάσεις για την ανάπτυξη εφαρμογών.

Λ

Λειτουργικό Σύστημα ή ΛΣ (Operating System ή OS): Το λογισμικό του υπολογιστή που είναι υπεύθυνο για τη διαχείριση και τον συντονισμό των εργασιών, καθώς και την κατανομή των διαθέσιμων πόρων.

Λογισμικό (software): Το σύνολο των προγραμμάτων του υπολογιστή.

Λογισμικό ασφαλείας: Λογισμικό για την προστασία του υπολογιστή από κακόβουλα προγράμματα

Μ

Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (Massive Open Online Courses – MOOCs): Δωρεάν ηλεκτρονικά μαθήματα σε μεγάλες ομάδες μαθητών- χρηστών διαδικτύου, τα οποία προσφέρονται από τη συνεργασία κορυφαίων πανεπιστημίων μεταξύ τους και με παρόχους υπηρεσιών διαδικτύου.

Μέθοδος: Διαδικασία που ορίζει συμπεριφορά για μια κλάση στον αντικειμενοστρεφή προγραμματισμό.

Μηνύματα spam/Ενοχλητική Αλληλογραφία: Ανεπιθύμητα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που αποστέλλονται μαζικά, κυρίως για προώθηση προϊόντων.

Ο

Ολοκληρωμένο περιβάλλον ανάπτυξης εφαρμογών: Εφαρμογή λογισμικού που περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα εργαλεία που χρειάζονται οι προγραμματιστές για την ανάπτυξη εφαρμογών.

Οπτικός προγραμματισμός: Ανάπτυξη προγραμμάτων με άμεσο χειρισμό αντικειμένων με γραφική αναπαράσταση.

Π

Πειρατεία λογισμικού: Η παράνομη αντιγραφή και χρήση προγραμμάτων χωρίς την άδεια του δημιουργού τους.

Πνευματικά δικαιώματα: Τα δικαιώματα που αποκτά κάποιος πάνω σε ένα πρωτότυπο πνευματικό δημιούργημα (π.χ. μουσική, συγγραφικό έργο, λογισμικό κ.ά.).

Πρόβλημα: Κάθε ζήτημα που τίθεται προς επίλυση, κάθε κατάσταση που μας απασχολεί και πρέπει να αντιμετωπιστεί.

Πρόγραμμα: Μια σειρά από εντολές (οδηγίες) που κατευθύνουν με κάθε λεπτομέρεια τον υπολογιστή, για να εκτελέσει μία συγκεκριμένη εργασία και να επιλύσει ένα πρόβλημα.

Προσωπικά δεδομένα: Οι πληροφορίες που μας χαρακτηρίζουν όπως, για παράδειγμα, το όνομά μας, η διεύθυνσή μας, οι φωτογραφίες μας, οι απόψεις μας κ.ά.

Πρωτόκολλο επικοινωνίας: Το σύνολο των κανόνων και διαδικασιών που οφείλουν να εφαρμόζουν οι υπολογιστές και τα περιφερειακά, για να είναι δυνατή η επικοινωνία μεταξύ τους.

Σ

Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (Learning Management System –LMS): Πλατφόρμα λογισμικού για την υποστήριξη της ηλεκτρονικής μάθησης.

Τ

Τοπικό Δίκτυο υπολογιστών: Το δίκτυο υπολογιστών στο οποίο οι υπολογιστές και τα περιφερειακά που το απαρτίζουν εκτείνονται σε μικρή απόσταση.

Υ

Υλικό υπολογιστή (hardware): Τα φυσικά μέρη που μπορούμε να δούμε και να αγγίξουμε σε έναν υπολογιστή.

Υπολογιστικό νέφος: Το σύνολο των υποδομών δικτύου, εξυπηρετητών και λογισμικού, που παρέχονται μέσω δικτύου και στις οποίες οι χρήστες εκτελούν εργασίες αντί του προσωπικού τους υπολογιστή.

ΒΑΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ξενόγλωσση

Brookshear, J. G. (2011). Computer Science: An Overview (11th ed.). Addison-Wesley.

Hennessy, J. L., & Patterson, D. A. (2011). Computer Architecture - A Quantitative Approach (5th ed.). Morgan Kaufmann.

Tanenbaum, A. S. (2007). Modern Operating Systems (3rd ed.). Prentice Hall.

Tanenbaum, A. S., & Todd, A. (2012). Structured computer organization (6th ed.). Pearson.

Ελληνόγλωσση

Christakis A.N. & Fowler H. J. (2010). Συνδεδεμένοι (Μτφ. Δ. Ξυγαλατάς & Ν. Ρουμπέκας). Αθήνα: Κάτοπτρο.

Turban, E. (2006). Ηλεκτρονικό εμπόριο: Αρχές - Εξελίξεις - Στρατηγική από τη σκοπιά του Manager (μτφ. Γ. Σαμαράς). Αθήνα: Μ. Γκιούρδας. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 2004)

Αβούρης Ν., Καραγιαννίδης Χ., Κόμης Β. (επιμ.) (2009). Συνεργατική Τεχνολογία. Αθήνα: Κλειδάριθμος.

Αράπογλου, Α., Μαβόγλου, Χ., Οικονομάκος, Η., & Φύτρος, Κ. (2007). Πληροφορική Α΄, Β΄, Γ΄ Γυμνασίου. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Βακάλη, Α. Γιαννόπουλος, Η., Ιωαννίδης, Ν., Κοίλιας, Χ., Μάλαμας, Κ. Μανωλόπουλος, Ι., & Πολίτης, Π. (1999). Ανάπτυξη Εφαρμογών σε Προγραμματιστικό Περιβάλλον. Αθήνα: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Βασιλάκης, Β., Χατζηνικολάκης, Γ. (2014). Προγραμματισμός σε App Inventor. Με άδεια Creative Commons, Χίος: Σύλλογος Εκπαιδευτικών Πληροφορικής.

Βεσκούκης, Β. (2000). Τεχνολογία Λογισμικού Ι. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Γιακουμάκης, Ε., Γκυρτής, Κ., Μπελεσιώτης, Β., Ξυνός, Π., & Στεργιοπούλου-Καλαντζή, Ν. (2000). Εφαρμογές Πληροφορικής - Υπολογιστών. Αθήνα: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Δουληγέρης Χ., Βακάλη Α., Γκρίτζαλης Στ., Πάτσα Χ., Σούλτης Γ. & Τσέλιος Δ. (2000). Προγραμματιστικά Εργαλεία για το Διαδίκτυο. ΤΕΕ Τομέας Πληροφορικής-Δικτύων Η/Υ. Αθήνα: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Καμέας, Α. (2000). Τεχνικές Προγραμματισμού. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Κεκές Ι. (επιμ.) Συλλογικό Έργο (2011). Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση. Αθήνα: Διάδραση.

Ματακιάς, Σ., Τσιγκόπουλος, Α., Αμδίτης, Α. (2008). Επικοινωνίες και δίκτυα. Αθήνα: Υπουργείο Εθνικής

Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
Ματζάκος, Π., Μελέτης, Χ., Μπουγάς, Π., Πεκμεστζή, Κ.,
Σιφναίος, Ι. (2007). Τεχνολογία Υπολογιστών και Περι-
φερειακών. ΤΕΕ Ηλεκτρονικός τομέας. Αθήνα: Υπουρ-
γείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό
Ινστιτούτο.

Μυλωνάς, Σ., Ζάγγουλος, Ν., Παπαλυσάνδρου, Α., Διο-
νυσίου, Μ., Νεοκλέους, Μ., Ιωάννου, Ι., Ξενοφώντος, Ξ.,
Θεοδώρου, Η. (2013). Πληροφορική Β΄ Γυμνασίου. Λευ-
κωσία: Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού, Παιδαγωγι-
κό Ινστιτούτο Κύπρου.

Παλαιγεωργίου Γ. (επιμ). Συλλογικό Έργο (2011). 24
web 2.0 Εργαλεία για την τάξη. Θεσσαλονίκη: ΠΜΣ Τμή-
μα Πληροφορικής ΑΠΘ με άδεια Creative Commons
Attribution-Non Commercial.

Παπαδάκης, Στ., Καλογιαννάκης, Μ., & Ζαράνης, Ν.
(2013). Δημιουργώντας εφαρμογές για έξυπνες φορητές
συσκευές με το AppInventor. Πρακτικά 7ου Πανελλή-
νιου Συνεδρίου Καθηγητών Πληροφορικής «Η Πληρο-
φορική στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκ-
παίδευση. Προκλήσεις & Προοπτικές», Πανεπιστήμιο
Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 12-14 Απριλίου 2013.

Σιδερίδης, Α., Γιαλούρης, Κ., Παπαδόπουλος, Α., Στα-
θόπουλος, Κ. (2000). Βασικές αρχές Ψηφιακής Τεχνο-
λογίας. ΤΕΕ Τομέας Πληροφορικής-Δικτύων Η/Υ. Αθή-
να: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων,
Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

Αρχή Προστασίας Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα,
<http://www.dpa.gr/>

Δράση Ενημέρωσης - Κόμβος για ένα ασφαλέστερο Διαδίκτυο Saferinternet.gr, <http://www.saferinternet.gr/>

Εγκυκλοπαίδεια Wikipedia,
<http://www.wikipedia.org/>

Ενημερωτικός Κόμβος Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου,
<http://www.sch.gr>

Κέντρο ασφάλειας Norton,
<http://gr.norton.com/security-center/>

Οργανισμός Πνευματικής Ιδιοκτησίας, <http://www.opi.gr/>

Ο Ορισμός του Ελεύθερου Λογισμικού, <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.el.html>

Πανεπιστήμιο MIT (Massachusetts Institute of Technology) App Inventor, <http://appinventor.mit.edu/explore/>

Συνεργασία ομάδας καθηγητών και σπουδαστών του Carnegie Mellon University κ.ά. Πανεπιστημίων,
<http://www.alice.org/>

Οι δικτυακοί τόποι που αναφέρονται στο βιβλίο έχουν ελεγχθεί και ήταν διαθέσιμοι κατά το χρονικό διάστημα συγγραφής του βιβλίου (ημερομηνία τελευταίας προ-σπέλασης 10/07/2014).

ΠΗΓΕΣ ΕΙΚΟΝΙΣΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

Εικόνες και σχήματα που απαιτούν αναφορά σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 22 του Ν. 3328/2005

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 1.1	N. Νικολόπουλος, http://mediad.publicbroadcasting.net/p/kohm/files/styles/x_large/public/201303/Mechanism%20Exploded%20hr.jpg
Εικ. 1.2	Argonne National Laboratory, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:IBM_Blue_Gene_P_supercomputer.jpg
Εικ. 1.3	http://tecnogeek.net/wp-content/uploads/2013/08/samsung-galaxy-gear-smartwatch.jpg
Εικ. 1.4	http://www.beautifulkitchensblog.co.uk/wp-content/uploads/2010/03/siematic-s2-touch-screen-monitor-available-at-urban-interior.jpg
Εικ. 1.5	http://www.maximumpc.com/files/u69/asus_motherboard.jpg
Εικ. 1.6	http://www.maximumpc.com/files/u69/haswell_chips.jpg

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 1.7	http://www.maximumpc.com/files/u17625/Lynnfield_Wafer4.jpg
Εικ. 1.8	http://moeadham.ca/wp-content/uploads/2011/01/45nm_wafer_photo_12.jpg
Εικ. 1.9	http://mobikomp.com.pl/pamieci/ddr3.jpg
Εικ. 1.10	David Monniaux, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arts_et_Metiers_Pascaline_dsc03869.jpg
Εικ. 1.11	Mataresephotos, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mullard_el84_vacuum_tube.jpg
Εικ. 1.12	http://www.tandyonline.co.uk/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/b/c/bc635-transistor.png
Εικ. 1.13	Zephyris, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:EPR0M_Microchip_SuperMacro.jpg

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
ΕΙΚ. 1.14	http://www.samsync.com/products/monitors/crt%20monitors/17/793MB/793mb_3_4rt_2tn_screen.jpg
ΕΙΚ. 1.15	http://cdn.arstechnica.net/wp-content/uploads/2013/10/5-inch-Plastic-OLED_1.jpg
ΕΙΚ. 1.16	http://www.gamecrate.com/wp-content/uploads/2014/06/Project-Morpheus2.jpg
ΕΙΚ. 1.17	Tedeytan, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Google_Glass_Explorer_Edition.jpeg
ΕΙΚ. 1.18	http://dhavalthakur.files.wordpress.com/2014/06/3dprinter1.jpg
ΕΙΚ. 1.19	http://www.motorverso.com/wp-content/uploads/2014/07/Self-driving-cars-1.jpg
ΕΙΚ. 2.1	http://en.wikibooks.org/wiki/K-12_School_Computer_Networking/Chapter_3#mediaviewer/File:Operating_system_placement.svg
ΕΙΚ. 2.2	http://en.wikipedia.org/wiki/Kernel_Patch_Protection#mediaviewer/File:Kernel_Layout.svg

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 2.3	https://ronnie05.files.wordpress.com/2013/02/mobile-os-logos1.jpg
Εικ. 2.3	https://ronnie05.files.wordpress.com/2013/02/mobile-os-logos1.jpg
Εικ. 2.4	http://static.betazeta.com/www.chw.net/up/2013/09/Battlefield-4-requisitos-660x660.jpg
Εικ. 2.5	ArcSoft, Inc, http://www.arcsoft.com/images/portraitplus/plus520x320-banner.jpg
Εικ. 2.6	http://en.wikipedia.org/wiki/Vector_graphics#mediaviewer/File:Vector BitmapExample.svg
Εικ. 2.7	http://www.automationworld.com/sites/default/files/field/image/CADImage.jpg
Εικ. 2.8	Gisle Hannemyr, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rms_ifi_large.jpg
Εικ. 2.9	http://www.greeklug.gr/images/stories/ellak/basics/ellak-basics-01.png

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 3.7	Alphavision, http://www.alphavision.gr/images/stories/_alvi/sec-DS/digi_retail/banner_diigiretail_1.png
Εικ. 3.9	http://www.brasilecola.com/informatica/phishing.htm
Εικ. 3.10	PageRank-hi-res, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:PageRank-hi-res.png#mediaviewer/File:PageRank-hi-res.png
Εικ. 3.12	Πολυτεχνείο Κρήτης, http://intellix.intelligence.tuc.gr/tuctac/
Εικ. 3.15	http://arstechnica.com/information-technology/2013/02/robohand-how-cheap-3d-printers-built-a-replacement-hand-for-a-five-year-old-boy/
Εικ. 3.16	Eirik Refsdal, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lego_Mindstorms_Nxt-FLL.jpg#mediaviewerFile:Lego_Mindstorms_Nxt-FLL.jpg
Εικ. 3.17	Ming-yen Hsu, https://www.flickr.com/photos/myhsu/2189521212/

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 4.1	http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b0/Copyright.svg/170px-Copyright.svg.png
Εικ. 4.2	http://www.sibelius.com/images/buy/network_licence.png
Εικ. 4.3	http://www.miarec.com/files/MiaRec/Screenshots/HaspActivate/HaspActivate1.png
Εικ. 4.5	http://www.creativecommons.gr/
Εικ. 4.6	http://www.ieeesystemscouncil.org/sites/default/files/bmi_systems.pdf
Εικ. 4.7	http://neurogadget.com/wp-content/uploads/2014/06/world-cup-brazil-walk-again-nicolelis-exoskeleton-JULIANO-PINTO-kickoff2.jpg
Εικ. 4.8	http://www.thewrittenword.co.za/Images/Written-Word-pics4.png
Εικ. 4.9	http://one.laptop.org/
Εικ. 5.3	http://instagram.com/
Εικ. 7.4	http://www.android.com

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 7.5, 7.9 & 7.12	http://appinventor.mit.edu/explore/
Εικ. 7.11 & 7.13	http://www.sepchiou.gr/index.php/yliko/69-appinv
Εικ. 8.1 & 8.2	http://www.army.gr/default.php?pname=EpikinoniesArhaia_DDB&
Εικ. 8.4	http://www.logo24.pl/Logo24/1,110984,4751454.html Logo24
Εικ. 8.5	http://www.edunet.teithe.gr/html/kartadiktiou.html
Εικ. 8.8	http://www.satspot.gr/satellite/doriforika-exartimata/79-coaxial-cable-gia-doriforiki-lipsi
Εικ. 9.0	http://3.bp.blogspot.com/-3fgNqmGAR2c/UI2kwZp2aMI/AAAAAAAAAEc/-WHyokXizPo/s1600/Connecting%2Bthe%2Bworld.jpg
Εικ. 9.1	http://www.apolloidt.com/2010%20Senior%20Projects/Aaron%20Dahill/Research%20paper/Arpanet.htm
Εικ. 9.2	http://www.eeei.gr/lessons/sx4.gif

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 9.3	http://ieeexplore.ieee.org/xpl/login.jsp?tp=&arnumber=6821442&url=http%3A%2F%2Fieeexplore.ieee.org%2Fiel7%2F6821067%2F6821334%2F06821442.pdf%3Farnumber%3D6821442
Εικ. 9.5	http://www.cs.kent.ac.uk/teaching/10/modules/CO/3/32/FIT_Chapters/Chapter03/clientServer.gif
Εικ. 9.6	http://www.eazynotes.com/notes/computer-networks/slides/introduction-to-computer-networks.pdf
Εικ. 9.7	http://www.open-hypervideo.org/img/hypertext.png
Εικ. 9.8	http://www.whenwasit invented.org/wp-content/uploads/2011/11/html.jpg
Εικ. 9.9	http://brandcom.us/site/wp-content/uploads/2013/09/sepaking.jpg
Εικ. 9.10	http://howtoblogabook.com/wp-content/uploads/2014/07/social-media-Image-by-marish-stockfresh-_1045060_social-network-background-with-media-icons_sizeXS-150x150.jpg

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 9.11	http://www.sch.gr/
Εικ. 9.12	http://b-i.forbesimg.com/netapp/files/2013/07/semantic-web.jpg
Εικ. 9.13	http://editorial.co.za/wp-content/uploads/2013/10/web-x.0-from-novak-spivak-300x225.jpg
Εικ. 10.4	Scott Martin, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:BitTorrent_network.svg#mediaviewer/File:BitTorrent_network.svg
Εικ. 12.1	http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:GreekWikipedia#mediaviewer/File:Wikipedia-logo-el.png
Εικ. 12.2	http://cooking-hacks.com/wp/wp-content/uploads/2012/08/e-learning.png
Εικ. 12.3	http://www.timelesslearntech.com/images/virtual_classroom.jpg
Εικ. 14.1	http://www.radmin.gr/images/artworks/radmin_hiw_home_office_1_sm.gif

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 14.2	http://businesstrendwatch.com/wp-content/uploads/2013/04/Technology-Bringing-Changes-to-the-Economy-300x225.jpg
Εικ. 14.3	http://www.advancedmarketgroup.com/img59.jpg
Εικ. 14.4	http://www.radmin.gr/images/artworks/radmin_solutions_presentation.gif
Εικ. 14.5	http://vidamasverde.com/blog/wp-content/themes/widezine/thumb.php?src=http://vidamasverde.com/blog/wp-content/uploads/2013/06/officeecosave_mini.jpg&w=700&h=290&zc=1&q=80&bid=1
Εικ. 14.6	http://dspace.lib.ntua.gr/bitstream/123456789/4984/1/Εξώφυλλο,%20Πρόλογος%20%26%20Περιεχόμενα..pdf
Εικ. 14.7	Altadyn Corp, http://3dexplorer.files.wordpress.com/2010/10/14-10-2010-18-26-49.jpg?w=468&h=298

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 15.1	http://cdn2.business2community.com/wp-content/uploads/2013/07/social-media_20.jpg
Εικ. 15.2	http://facebookargentina.net/wp-content/uploads/2012/01/facebook_nuevo_perfil_2.jpg
Εικ. 15.3	http://static.sites.yo.com/templates/creator/m_c/c3/c39/534/assets/header_image_1.jpg
Εικ. 15.4	http://atlasmarketingmanagement.com/wp-content/uploads/2013/08/shutterstock_91984415-300x288.jpg
Εικ. 15.5	http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/21/VK.com-logo.svg/200px-VK.com-logo.svg.png
Εικ. 15.5	http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/4/4f/Xiaonei_homepage.png/250px-Xiaonei_homepage.png
Εικ. 15.6	http://www.e-lecta.com/img/scatered_items.jpg
Εικ. 15.7	http://www.nrms.k12.nc.us/content/Image/div_technology/blogpost.jpg

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικ. 15.9	http://www.learnthenet.com/assets/images/bookmark.png
Εικ. 15.10	http://venturebeat.files.wordpress.com/2011/03/google-+1.jpg?w=780&h=9999&crop=0
Εικ. 15.11	http://onlinemarketing101.org/wp-content/uploads/2013/02/Social-Media-Marketing-For-Your-Business.jpeg
Εικ. 15.12	http://alltechsavvy.com/wp-content/uploads/2014/03/How-to-Protect-your-System-information-Computer-Security-Tips-5.png
Εικ. 16.4	http://www.safeline.gr/
Εικ. 16.5	http://www.pegi.info/gr/
Εικ. 16.7	http://Saferinternet.gr
Εικ. 16.8	http://opi.gr
Εικ. 16.10	http://www.dpa.gr
Εικόνα Α, 9	http://www.experto.de/apps-1083px-1024px.jpg

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Εικόνα Γ, 43	http://www.trendone.com/fileadmin/Redaktion/Downloadcenter/TrendONE_Media_Evolution.pdf
Εικόνα Γ, 64	http://geektis.com/mobile-apps-native-vs-web-applications/
Εικόνα Γ, 73	W3C, http://www.w3.org/html/logo/downloads/HTML5_Logo_512.png
Εικόνα Γ, 84	Yug, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bitmap_VS_SVG.svg#mediaviewer/File:Bitmap_VS_SVG.svg
Εικόνα Δ, 7	http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cloud_computing_icon.svg#mediaviewer/File:Cloud_computing_icon.svg
Εικόνα Δ, 8	Sam Johnston, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cloud_computing.svg#mediaviewer/File:Cloud_computing.svg
Εικ. Δ, 74	http://tacco.net/tacco.png

Εικόνα/ Σχήμα	Πηγή Εικονιστικού Υλικού
Σχ. 1.1	http://ghz.gr/sites/default/files/image/Reviews/Mainboard/Gigabyte%20GA-Z68X-UD7-B3/Intel_Z68_Block_Diagram.png
Σχ. 1.2	http://en.wikipedia.org/wiki/Von_Neumann_architecture#mediaviewer/File:Von_Neumann_architecture.svg
Σχ. 1.3	http://blog.teachbook.com.au/wp-content/uploads/2011/02/Memory-Processor.jpg
Σχ. 1.4	Κ. Διαμαντάρας, http://aetos.it.teithe.gr/~kdiamant/CompArchParallel/CAP_chapter3.pdf

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ 1ου ΤΟΜΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΥΛΙΚΟ-ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Κεφαλαίο 1: Υλικό Υπολογιστών	10
Κεφάλαιο 2: Λογισμικό	51
Κεφάλαιο 3: Εφαρμογές Υπολογιστών και Άνθρωπος	72
Κεφάλαιο 4: Κοινωνικές Επιπτώσεις.....	100
Λεξιλόγιο Βασικών Όρων.....	122
Βασική Βιβλιογραφία	129
Ιστογραφία	132
Πηγές Εικονιστικού Υλικού	133

Βάσει του ν. 3966/2011 τα διδακτικά βιβλία του Δημοτικού, του Γυμνασίου, του Λυκείου, των ΕΠΑ.Λ. και των ΕΠΑ.Σ. τυπώνονται από το ΙΤΥΕ - ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ και διανέμονται δωρεάν στα Δημόσια Σχολεία. Τα βιβλία μπορεί να διατίθενται προς πώληση, όταν φέρουν στη δεξιά κάτω γωνία του εμπροσθόφυλλου ένδειξη «ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΜΕ ΤΙΜΗ ΠΩΛΗΣΗΣ». Κάθε αντίτυπο που διατίθεται προς πώληση και δεν φέρει την παραπάνω ένδειξη θεωρείται κλεψίτυπο και ο παραβάτης διώκεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 7 του νόμου 1129 της 15/21 Μαρτίου 1946 (ΦΕΚ 1946,108, Α').

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του βιβλίου, που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright), ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων / ΙΤΥΕ - ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ.