



Estratégia
Concursos

Aula 00

AGEPEN-RR (Agente Penitenciário)

Passo Estratégico de Informática

Autor:

Thiago Rodrigues Cavalcanti

12 de Janeiro de 2023

CONCEITOS E FUNDAMENTOS BÁSICOS.
CONHECIMENTO E UTILIZAÇÃO DOS PRINCIPAIS
SOFTWARES UTILITÁRIOS (COMPACTADORES DE
ARQUIVOS, CHAT, CLIENTES DE E-MAILS,
REPRODUTORES DE VÍDEO, VISUALIZADORES DE
IMAGEM, ANTIVÍRUS). IDENTIFICAÇÃO E
MANIPULAÇÃO DE ARQUIVOS. BACKUP DE
ARQUIVOS. CONCEITOS BÁSICOS DE HARDWARE
(PLACA MÃE, MEMÓRIAS, PROCESSADORES (CPU) E
DISCO DE ARMAZENAMENTO HDs, CDs e DVDs).
PERIFÉRICOS DE COMPUTADORES

Sumário

Apresentação.....	2
O que é o Passo Estratégico?	3
Análise Estatística	4
Roteiro de revisão e pontos do assunto que merecem destaque.....	4
Computador.....	4
Tipos de computadores.....	4
Hardware	5
Unidade central de processamento (UCP ou CPU).....	5
Unidade de Controle.....	6
Placa Mãe	6



Memória RAM.....	7
Disco Rígido.....	8
Fonte.....	8
Boot.....	9
USB.....	9
Periféricos.....	9
Entrada	9
Saída	11
Entrada e Saída	12
Software	13
Tipos de Softwares	13
Conceitos Importantes.....	14
Compactadores de arquivos.....	15
Backup de arquivos	16
Questões estratégicas	21
Questionário de revisão e aperfeiçoamento.....	30
Perguntas	31
Perguntas com respostas.....	31

APRESENTAÇÃO

Olá Senhoras e Senhores,

Eu me chamo Thiago Cavalcanti. Sou funcionário do Banco Central do Brasil, passei no concurso em 2010 para Analista de Tecnologia da Informação (TI). Atualmente estou de licença, cursando



doutorado em economia na UnB. Também trabalho como professor de TI no Estratégia e sou o analista do Passo Estratégico de Informática.

Tenho graduação em Ciência da Computação pela UFPE e mestrado em Engenharia de Software. Já fui aprovado em diversos concursos tais como ANAC, BNDES, TCE-RN, INFRAERO e, claro, Banco Central. A minha trajetória como concurseiro durou pouco mais de dois anos. Neste intervalo, aprendi muito e vou tentar passar um pouco desta minha experiência ao longo deste curso.

O QUE É O PASSO ESTRATÉGICO?

O Passo Estratégico é um material escrito e enxuto que possui dois objetivos principais:

- a) orientar revisões eficientes;
- b) destacar os pontos mais importantes e prováveis de serem cobrados em prova.

Assim, o Passo Estratégico pode ser utilizado tanto para **turbinar as revisões dos alunos mais adiantados nas matérias, quanto para maximizar o resultado na reta final de estudos por parte dos alunos que não conseguirão estudar todo o conteúdo do curso regular.**

Em ambas as formas de utilização, como regra, **o aluno precisa utilizar o Passo Estratégico em conjunto com um curso regular completo.**

Isso porque nossa didática é direcionada ao aluno que já possui uma base do conteúdo.

Assim, se você vai utilizar o Passo Estratégico:

- a) **como método de revisão**, você precisará de seu curso completo para realizar as leituras indicadas no próprio Passo Estratégico, em complemento ao conteúdo entregue diretamente em nossos relatórios;
- b) **como material de reta final**, você precisará de seu curso completo para buscar maiores esclarecimentos sobre alguns pontos do conteúdo que, em nosso relatório, foram eventualmente expostos utilizando uma didática mais avançada que a sua capacidade de compreensão, em razão do seu nível de conhecimento do assunto.

Seu cantinho de estudos famoso!

Poste uma foto do seu cantinho de estudos nos stories do Instagram e nos marque:



[@passoestrategico](https://www.instagram.com/passoestrategico)



Vamos repostar sua foto no nosso perfil para que ele fique famoso entre milhares de concurseiros!

ANÁLISE ESTATÍSTICA

A análise estatística estará disponível a partir da próxima aula.

ROTEIRO DE REVISÃO E PONTOS DO ASSUNTO QUE MERECEM DESTAQUE

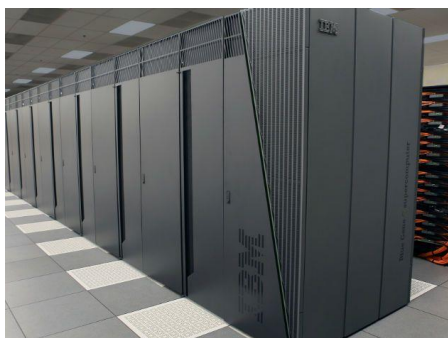
A ideia desta seção é apresentar um roteiro para que você realize uma revisão completa do assunto e, ao mesmo tempo, destacar aspectos do conteúdo que merecem atenção.

Para revisar e ficar bem preparado no assunto, você precisa, basicamente, seguir os passos a seguir:

Computador

É importante sabermos que o computador é uma máquina capaz de variados tipos de tratamento automático de informações ou processamento de dados. Um computador pode possuir inúmeros atributos, dentre eles armazenamento de dados, processamento de dados, cálculo em grande escala, desenho industrial, tratamento de imagens gráficas, realidade virtual, entretenimento e cultura. Diante disso, vamos aos principais tipos de computadores.

Tipos de computadores



I. Mainframe: é um computador de grande porte, que possui alta capacidade de processamento e armazenamento de dados. O termo mainframe era utilizado para se referir ao gabinete principal que alojava a unidade central de processamento nos primeiros computadores. Anteriormente ocupavam um grande espaço e necessitavam de um ambiente especial para seu funcionamento, mas atualmente possuem o mesmo tamanho dos demais servidores de grande porte, com menor consumo de energia elétrica. Embora venham perdendo espaço para os servidores de arquitetura PC e servidores Unix, que em geral possuem custo menor, ainda são muito usados em ambientes comerciais e grandes empresas como bancos, empresas de aviação, universidades, entre outros.





II. Servidor: é um software ou computador, que de forma centralizada fornece serviços a uma rede de computadores de médio e grande porte, chamada de cliente (arquitetura cliente-servidor). Podem desempenhar diversas funções, como armazenamento de arquivos, sistema de correio eletrônico (e-mail), serviços Web (exemplo: sites), segurança (exemplo: proxy e firewall), banco de dados, e muitas outras. O sistema operacional dos servidores é apropriado para as funções exercidas, como alta capacidade de processamento e acesso a memória, interligados diretamente ao hardware.

III. PC (Personal Computer): é o tipo mais comum e mais utilizado, pois está presente na mesa da maioria dos usuários, tanto domésticos, quanto comerciais. É um computador de pequeno porte e baixo custo. Pode ser subdividido em microcomputador de mesa - desktops (com tela, gabinete, mouse e teclado) ou portáteis (exemplo: notebooks, netbooks, tablets). Também existem modelos chamados all-in-one, onde todos os componentes do hardware estão agrupados na tela, sendo composto apenas de tela, mouse e teclado.



IV. Notebook: existem duas vertentes sobre a denominação de notebooks e laptops. Alguns julgam que o termo notebook é utilizado erroneamente para denominar os laptops. Entretanto, nos concursos a banca não tem feito distinção entre os dois termos. O termo original (laptop) é a união de duas palavras inglesas lap = colo + top = cima, ou seja, indica que o computador pode ser usado em cima do colo. Basicamente são computadores portáteis, que atualmente possuem as mesmas capacidades de um computador desktop. A grande diferença está na bateria, que permite seu uso temporário sem a necessidade de conexão com

uma tomada.

Hardware

É o **equipamento físico, os componentes representados pelas partes mecânicas, eletrônicas e magnéticas**, ou seja, a máquina em si, tudo o que se pode tocar. É composto por: unidade central de processamento, memória e unidades de entrada ou saída de dados (teclado, mouse, monitor).

Unidade central de processamento (UCP ou CPU)

A unidade central de processamento (em inglês: *Central Processing Unit*) ou processador central tem por função executar os programas armazenados na memória principal, buscando cada instrução, interpretando-a e depois a executando. Em resumo, ela é responsável pelo processamento das informações.



Ela compreende três subunidades, conhecidas como unidade de controle (UC, em inglês: *Control Unit*), unidade lógica e aritmética (ULA, em inglês: *Arithmetic Logic Unit*) e registradores.

Unidade de Controle

Essa unidade é responsável por gerar todos os sinais que controlam as operações no exterior do CPU. Primeiro ela determina que instrução será executada pelo computador, e depois procura essa instrução na memória interna e a interpreta. A instrução é então executada por outras unidades do computador, sob a sua direção.

Unidade Lógica e Aritmética

É um circuito digital que realiza operações lógicas e aritméticas. Em suma, é uma "grande calculadora eletrônica" que soma, subtrai, divide, determina se um número é positivo ou negativo ou se é zero. Além de executar funções aritméticas, uma ULA deve ser capaz de determinar se uma quantidade é menor ou maior que outra e quando quantidades são iguais. A ULA pode executar funções lógicas com letras e com números.

Processador

O processador tem 3 funções básicas:

- 1 - Realizar cálculos de operações aritméticas e comparações lógicas.
- 2 - Manter o funcionamento de todos os equipamentos e programas, interpretando e gerenciando a execução de cada instrução.
- 3 - Administrar na memória central os dados transferidos de um elemento ao outro da máquina, visando o seu processamento.



As marcas conhecidas de processadores são Intel e AMD.

Placa Mãe

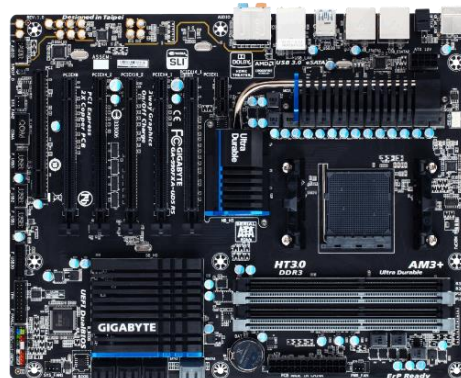
É a placa principal, formada por um conjunto de circuitos integrados onde são encaixados os outros componentes. Ela recebe o processador, as memórias, os conectores de teclado, mouse e impressora, e muito outros dispositivos.



Se o processador é considerado o “cérebro” do computador, a placa mãe (em inglês: motherboard) representa a “espinha dorsal”, realizando a comunicação dos demais periféricos com o processador.

Barramento

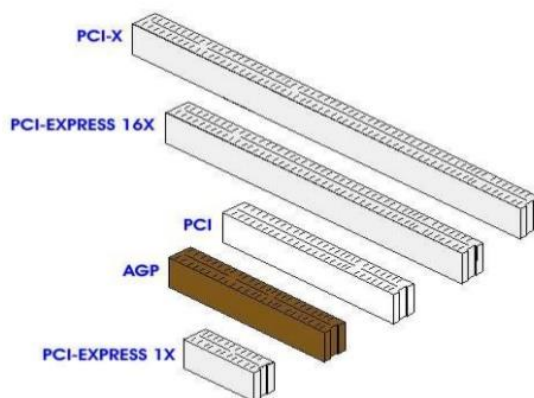
Também conhecido como BUS é o nome dado ao conjunto linhas de comunicação que permitem a interligação entre os dispositivos e o computador. O BUS liga o processador aos periféricos e às placas externas que se encaixam na placa mãe.



Slots

São os “encaixes” da placa mãe que permitem a conexão de outras placas, como as de vídeo, som, rede, etc. Na imagem abaixo podemos visualizar os tipos de slots encontrados na placa mãe. É importante que você consiga associar a imagem ao tipo.

Imagem comparativa - slots



Memória RAM

Em inglês, “*Random Access Memory*” (RAM), também conhecida como memória principal do computador, é um conjunto de chips responsável pelas informações que estão sendo processadas/utilizadas no momento.

É uma memória de acesso aleatório com conteúdo volátil. Como a memória RAM é alimentada eletricamente, seu conteúdo é esvaziado quando desligamos o computador.

Entre os modelos conhecidos de memória RAM, temos: FPM, RAM, DRAM, DIP, SIMM, DIMM, DDR, DDR2, DDR3.

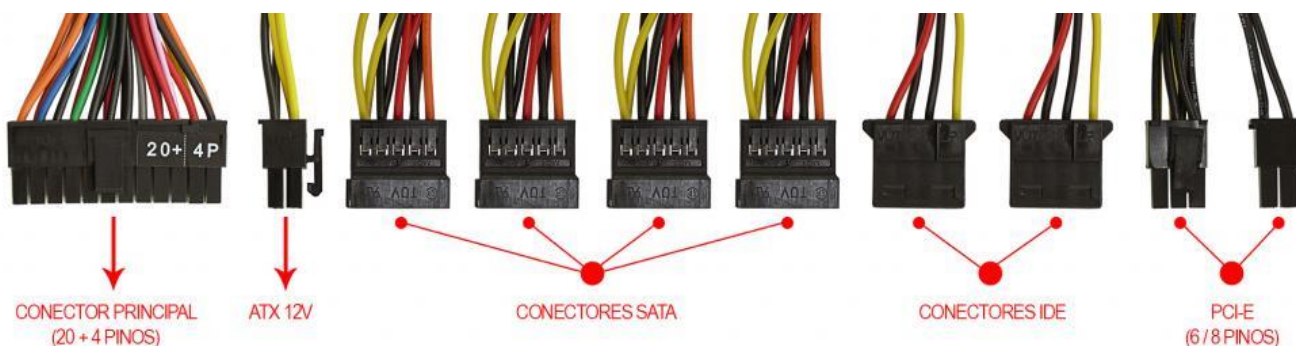


Disco Rígido

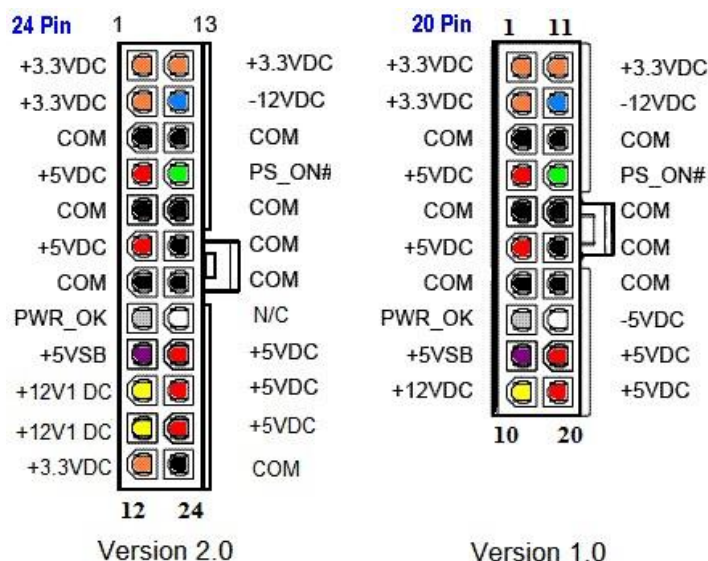
Popularmente conhecido como HD (*hard disk*), é um dispositivo de armazenamento magnético na forma de discos sobrepostos. Esses discos giram em alta velocidade e tem seus dados gravados ou acessados por um braço móvel composto por um conjunto de cabeças de leitura capazes de gravar ou acessar os dados em qualquer posição nos discos. É no Disco Rígido que as informações são gravadas de forma permanente, para que possamos acessá-las posteriormente.

Fonte

A fonte é responsável por converter a voltagem da energia elétrica, que chega pelas tomadas, em voltagens menores, capazes de ser suportadas pelos componentes do computador. A partir da fonte saem vários conectores que alimentam a placa mãe, HD (hard disk), drive de CD e/ou DVD, placas de vídeo e outros componentes. Na imagem abaixo é possível observar o formato dos conectores.



Na próxima imagem podemos observar as voltagens do conector que alimenta a placa mãe. Note que existem duas versões desse conector, que varia de acordo com o modelo da placa.



Até aqui elencamos o hardware básico que está presente dentro do gabinete. Agora vamos elencar outros conceitos de informática.

Boot

Termo em inglês utilizado para fazer referência ao processo de inicialização de um computador, o qual acontece no momento em que é pressionado o botão “Ligar” da máquina até o total carregamento do Sistema Operacional instalado. O boot só é considerado completo quando o SO pode ser utilizado por uma pessoa.

USB

Abreviação de “*Universal Serial Bus*” (“Porta Universal”, em português). É a porta de entrada de dispositivos mais usada atualmente, que além de ser utilizada para conexão, também fornece uma pequena quantidade de energia capaz de carregar celulares, acender luzes e ventiladores, entre outros equipamentos. Atualmente as conexões USB são do padrão PnP (“*Plug and play*”). Elas permitem a conexão de periféricos sem a necessidade de desligar o computador, além de transmitir e armazenar dados.



A primeira versão do USB foi chamada de USB 0.7, lançada em novembro de 1994. Este modelo conseguia atingir a velocidade máxima de 1,5 MB/s para transferência de dados. Em 2009 foi lançado a USB 3.0, também conhecido por SuperSpeed, que possui capacidade de transferir até 625 MB/s.

Periféricos

No computador os periféricos nada mais são que o hardware propriamente dito (monitor, mouse, teclado, impressora, entre outros). Eles enviam e/ou recebem informações do computador e se dividem em três tipos: de entrada, de saída e de entrada e saída. Ao explicar cada tipo de periférico irei citar e aprofundar os especificados no edital.

Entrada

Os periféricos de entrada são responsáveis por transmitir a informação ao computador. Os sinais elétricos enviados pelos dispositivos, a partir de comandos do usuário, enviam ou inserem as informações no computador. **Como exemplos desse tipo temos: teclado, mouse, touchpad, webcam, microfone, scanner, leitor biométrico** e outros.

Teclado

É um periférico de entrada que realiza a comunicação entre o usuário e o computador. O teclado é um periférico semelhante a uma máquina de escrever, com teclas alfanuméricas e um teclado numérico adicional. No Brasil temos dois layouts de teclado, o ABNT e o ABNT2, mas também é comum encontrarmos o teclado americano internacional.



Embora a atual regra da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) exija que os teclados tenham alguns símbolos como colchetes, numerais altos, entre outros; o atual padrão de teclado brasileiro é o ABNT2. Uma maneira de diferenciar o teclado ABNT2 é pela presença da letra 'Ç' e da tecla AltGr que não existem nos teclados internacionais.

A maioria dos teclados segue o padrão QWERTY. O nome QWERTY vem da disposição das seis primeiras letras do teclado alfabético. Criado por volta de 1870 por Christopher Sholes, originado na máquina de escrever, o padrão visa facilitar a digitação, pois as teclas foram organizadas aproximando os pares de letras mais usados na língua inglesa.

A tecla AltGr (*Alternate Graphics*) é uma tecla modificadora, que quando pressionada permite a utilização do terceiro símbolo das teclas – normalmente, aparece no canto inferior direito – e algumas opções adicionais em diversos programas.

" ' 1	! 1	@ 2	# 3	\$ 4	% 5	^ 6	& 7	* 8	(9) 0	- _	= +	§	← Backspace
Tab ↹	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	~ `	{ [~ `	↵ Enter
Caps Lock ↑	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç	^ ~	}]	
Shift ↑	\	Z	X	C	V	B	N	M	< ,	> .	: ;	? /	Shift ↑	
Ctrl	Win Key	Alt							Alt Gr	Win Key	Menu	Ctrl		

Em destaque azul, caracteres obtidos quando combinados com Alt Gr. (Foto: Reprodução/Wikipedia)

Principais teclas utilizadas:

- DEL/DELETE - possui a função de apagar os dados selecionados no computador.
- SHIFT - possui função de fixar os caracteres em letra maiúscula, e obter alguns caracteres posicionados na parte superior das teclas.
- INS/INSERT - sua função é ativar o modo de inserção de texto e, quando este já estiver ativado, desativá-lo. Assim qualquer caractere digitado é inserido onde estiver o ponto de inserção dentro do texto.
- CTRL - esta tecla gera comandos especiais quando utilizada em conjunto com outra tecla. Esses comandos dependem do comando em uso.
- CAPS LOCK - quando ativado, qualquer caractere será interpretado como maiúsculo, valido somente para teclas alfabéticas. Pressionando a tecla novamente o comando será desativado.
- ESC - geralmente usada para abandonar um programa ou um procedimento.



- TAB - usado em programas editores de texto com a função de avançar a tabulação do texto.
- ALT - permite o uso extra de algumas teclas.
- ENTER - as teclas ENTER e RETURN possuem funções idênticas, confirmando a entrada de dados no computador.
- BACKSPACE - retrocede o cursor, apagando o caractere imediatamente à esquerda do mesmo.
- HOME - refere-se a um deslocamento do cursor, levando-o ao início de algo.
- END - o inverso de HOME.
- PAGE UP - desloca o cursor uma tela acima.
- PAGE DOWN - desloca o cursor uma tela a baixo.
- SETAS - desloca o cursor no sentido indicado.

Mouse

Embora tenha sido inventado por Bill English, a sua patente pertence a Douglas Engelbart. Engelbart apresentou este periférico pela primeira vez em 9 de dezembro de 1968. O primeiro mouse era de madeira que continha dois discos perpendiculares, conectado ao computador por um par de fios entrelaçados.

Botões dos mouses

Movimentar o mouse não é suficiente para utilizá-lo a contento, afinal, essa ação apenas movimenta o cursor na tela do computador, nada mais. É necessário também o uso de botões para que o usuário informe à máquina que ações deseja executar: pressionar botões, arrastar itens, desenhar, selecionar arquivos, etc. Para isso, os mouses mais comuns contam, atualmente, com três botões. Os modelos mais antigos possuíam apenas dois, os botões esquerdo e direito. Apenas alguns modelos possuíam três. Os mouses mais recentes incluem os botões esquerdo e direito, além de um terceiro que fica entre eles (conhecido como scroll). No entanto, este último é, na verdade, um botão em forma de roda. Assim, o usuário pode girá-lo, recurso particularmente útil para acessar as partes de cima ou de baixo de páginas de internet, arquivos de textos e planilhas, por exemplo.

Saída

Os periféricos de saída são o oposto dos periféricos de entrada. Eles são responsáveis por receber a informação do computador e transmitir ao usuário. **Exemplo: monitor, caixa de som, impressora, projetor** e outros.

Impressora

Como o nome já diz, é um dispositivo que imprime. De forma técnica, é um periférico que pode ser conectado a um computador ou a uma rede de computadores, que tem como principal função a impressão de textos, gráficos ou qualquer tipo de visualização que possa ser extraída de um



computador. Ela herdou a tecnologia das máquinas de escrever e sofreu diversas alterações até chegar aos modelos atuais.

As impressoras podem ser classificadas, basicamente, em 6 tipos: **impressora de impacto** (ex: impressoras matriciais), **impressora de jato de tinta** (a mais comum), **impressora a laser** (comum em empresas e de funcionamento semelhante as máquinas de xérox), **impressora térmica** (ex: impressora de cupons fiscais e extratos bancários), **impressora solvente** (utilizada na impressão de banners), e **plotter** (especializada em desenho vetorial para programas de engenharia e arquitetura).

Entrada e Saída

São responsáveis por transmitir e receber as informações do computador. Estes periféricos também podem ser chamados dispositivos híbridos. **Exemplo: monitor touch-screen, drive leitor/gravador de CD e DVD, pen drive, placa de rede** e outros.

CD

Abreviação de "*Compact Disc*". É um disco ótico digital de armazenamento de dados. O formato foi originalmente desenvolvido com o propósito de armazenar e tocar apenas músicas, mas posteriormente foi adaptado para o armazenamento de dados. O formato para o armazenamento de dados é o CD-ROM, porém existem diversos outros formatos: CD-R (para áudio e dados), CD-RW (regravável), VCD (*video compact disc*), SVCD (*super video compact disc*), entre outros. Sua capacidade padrão é de 700 MB / 80 minutos de áudio.

DVD

Sigla de "*Digital Video Disc*" (em português, Disco Digital de Vídeo) é um formato digital para armazenar dados, som e voz, com uma maior capacidade que o CD, devido a uma tecnologia óptica superior, além de padrões melhorados de compressão de dados. Sua capacidade padrão é de 4.7 GB (para discos com apenas uma camada) e 8.5 GB (para discos com duas camadas).

Disquete

Disquete, também conhecido como diskette, disk ou floppy disk, é um tipo de disco de armazenamento composto por um disco de armazenamento magnético fino e flexível, selado por um plástico retangular, forrado com tecido que remove as partículas de poeira. Disquetes podem ser lidos e gravados por um leitor de disquete, chamado também de floppy disk drive (FDD). O tamanho do disquete é de 3,5 polegadas e capacidade de 720 KB (DD=Double Density) e até 5,76 MB (EDS=Extra Density Super). Sendo o mais comercializado o de menor tamanho, 1,44 MB (HD=High Density), ou de 5,25 polegadas com capacidade para armazenar 3000 KB (Single Side = Face Simples) e até 300 MB.



Software

É o **conjunto de programas** que permite o funcionamento e utilização do computador (hardware), fazendo com que o computador realize o processamento e produza o resultado desejado.

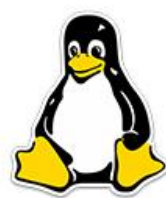
De forma mais técnica podemos definir o **software** como uma sequência de instruções lógicas escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.

O software básico necessário para o funcionamento de um computador é o Sistema Operacional. Os diferentes programas (Word, Excel, Leitor de PDF, Editores de Imagens, Tocadores de Som e Vídeo, etc.) que são utilizados em um computador são softwares.

Tipos de Softwares

Sistema operacional (S.O.)

Como o próprio nome sugere, é o sistema que permite operacionalizar o computador. Entre os principais sistemas operacionais temos: o Windows (Microsoft), em suas diferentes versões; o Mac OS (Apple); e o Linux, que apresenta entre suas versões o Ubuntu, o Debian, o Red Hat, entre outras. Também temos os sistemas operacionais para smartphones, por exemplo Android (Google) e o IOS (Apple).



Software aplicativo

São os programas utilizados pelo usuário para desempenhar tarefas práticas realizadas no dia a dia, em geral ligadas ao processamento de dados. Esses programas possibilitam a automatização de tarefas. Podem ter uso geral, como por exemplo: editores de texto (Microsoft Office Word / LibreOffice Writer), planilhas eletrônicas (Microsoft Office Excel / LibreOffice Calc), programas gráficos (Photoshop / CorelDraw), programas de bancos de dados (Microsoft Office Access), navegadores (Internet Explorer / Edge / Firefox / Chrome); ou podem ser desenvolvidos sob medida para determinados tipos de mercado.

Software utilitário

São programas que adicionam recursos aos sistemas operacionais. Porém apesar das tarefas adicionais, não são obrigatórios para o funcionamento do computador. Podemos incluir nos entre



os programas utilitários: desfragmentadores de disco, compactadores de dados, antivírus, limpadores de discos rígidos, compartilhadores de conexão, entre outros.

Linguagem de programação

Aqui temos os programas que tem como finalidade o desenvolvimento de outros programas e sistemas. A partir deste tipo de software um programador pode desenvolver sistemas como: Sistemas Contábeis, Administração de Empresas, Controle de Estoque/Venda/Compra, entre outros.

Conceitos Importantes

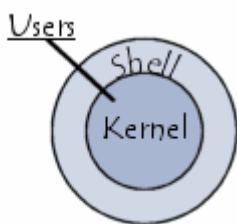


TOME NOTA!

Esses são os conceitos mais importantes do tópico Software. Por isso, é importante que você anote cada uma delas para fixar em sua mente

Software Livre - É uma expressão utilizada para definir qualquer programa que pode ser executado, copiado, modificado e redistribuído gratuitamente. Ou seja, o usuário possui livre acesso ao código-fonte para realizar alterações de acordo com suas necessidades. Cuidado para não confundir Software Livre e software gratuito. O software gratuito é distribuído em sua forma executável, não permitindo acesso ao código-fonte.

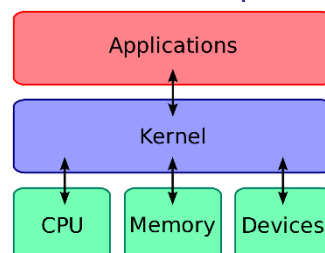
Open Source (código aberto) - Apesar de ser uma expressão muito confundida com Software Livre, possui uma diferença sutil em relação a características como cópia, modificação e distribuição. Apesar de ser Open Source um programa pode não autorizar sua modificação, o que contraria o conceito de software livre.



Shell - É a interface que funciona como intermediário entre o usuário e o sistema operacional. A sua função é ler a linha de comando digitada pelo usuário, interpretar seu significado, executar o comando e devolver o resultado pelas saídas. Na verdade, a interface Shell é um arquivo executável, encarregado de interpretar comandos, transmiti-los ao sistema e devolver resultados. Por este motivo foi escolhido o nome Shell, que é um

termo em inglês e significa concha.

Kernel - É um termo em inglês que traduzido significa núcleo. Ele é o componente central de um sistema operacional e funciona como ponte entre os aplicativos e o processamento real de dados feito a nível de hardware. As responsabilidades do núcleo incluem gerenciar os recursos do sistema (a comunicação entre componentes do hardware e software).



Compactadores de arquivos

São aplicativos especializados em gerar uma representação mais eficiente de vários arquivos dentro de um único arquivo. Dizemos que é uma representação, porque quando os arquivos estão compactados, eles não possuem seu tamanho real. Ao serem extraídos, os arquivos voltam a ter suas características reais. Esse método faz com que os arquivos ocupem menos espaço em uma mídia de armazenamento ou o tempo de transferência deles seja reduzido.

Seu funcionamento se dá a partir de algoritmos de compressão de dados sem perdas, combinando diversas técnicas conhecidas para um melhor desempenho. Uma das técnicas usadas por estes algoritmos é reduzir a redundância de sequências de bits recorrentes contidas nos arquivos, gerando uma representação que utiliza menos bits para representar estas sequências.

Entre os aplicativos compactadores de arquivos mais conhecidos temos:

WinRAR

Software compactador e descompactador de dados, distribuído pela licença shareware, criado por Eugene Roshal e distribuído por Alexander Roshal. O WinRAR Possibilita comprimir e descomprimir arquivos nos formatos RAR, ZIP e muitos outros formatos. Porém a compressão só pode ser realizada nos formatos RAR ou ZIP.

WinZip

É um dos mais populares aplicativos de compactação utilizados pelos usuários da plataforma Windows. Ele é um software proprietário desenvolvido pela WinZip Computing, Inc., com a finalidade de compactar arquivos para o formato .ZIP. O WinZip também possibilita a descompactação de vários outros formatos, além do ZIP.

7zip

O 7-Zip (seven zip) é um compactador de arquivos *open-source* para os sistemas operacionais Microsoft Windows e Linux. O programa, desenvolvido por Igor Pavlov, é distribuído sobre a licença GNU LGPL, e compete diretamente com os programas de código-fechado WinZip e WinRAR. Atualmente o formato 7z, o principal formato de compactação do programa, é o que leva maior taxa de compactação, ganhando inclusive do formato RAR (exceto em arquivos multimídia, onde este último leva vantagem pela ausência de um filtro ainda não implementado no código do 7-Zip). Ele suporta os formatos de compactação e descompactação: 7z, ZIP, Gzip, Bzip2 e TAR. Além de suportar também os formatos somente de descompactação: RAR, CAB, ISO, ARJ, LZH, CHM, Z, CPIO, RPM, DEB e NSIS.



ESCLARECENDO



Softwares que possuem licença shareware são disponibilizados gratuitamente, porém com algum tipo de limitação. Sharewares geralmente possuem funcionalidades limitadas e/ou tempo de uso gratuito limitado, após o fim deste tempo o usuário é requisitado a pagar para acessar a versão completa ou para poder continuar utilizando o programa.

GNU LGPL é uma licença de software livre aprovada pela FSF (Free Software Foundation) e escrita como um meio-termo entre a GPL e licenças mais permissivas. A principal diferença entre a GPL e a LGPL é que esta permite também a associação com programas que não estejam sob as licenças GPL ou LGPL, incluindo softwares proprietários.

Backup de arquivos

Backup é um termo inglês que significa **cópia de segurança**. Em informática o termo backup indica a existência de uma cópia de um ou mais arquivos guardados em diferentes dispositivos de armazenamento. Seu objetivo é garantir que seja possível restabelecer o ambiente em caso de um incidente inesperado.



Existem várias formas para realizar a cópia desses arquivos. Pode ser através de uma simples cópia do local de armazenamento para outro, como também de forma programada e específica através de um programa. Aplicações como Comodo Time Machine, Norton Ghost e Acronis True Image são exemplos de programas que realizam backup. Esses programas oferecem recursos importantes em qualquer cópia de segurança, como agendamento do backup, para ter sempre a versão mais atual dos arquivos; criptografia, para ninguém acessar as suas cópias; e compactação de arquivos, economizando espaço no disco. Na prática, qualquer cópia de arquivos importantes em um outro dispositivo de armazenamento, como discos rígidos externos, já pode ser considerada backup.

Em uma empresa que trabalha efetivamente com sistemas de computadores, os procedimentos de backup se tornam indispensáveis e um bom plano de backup minimiza o *downtime* (tempo de indisponibilidade do serviço ou sistema), minimiza a sobrecarga e diminui a ocorrência de perda de dados.

Para auxiliar e assegurar a qualidade desses backups e de outros processos, foi criada a norma técnica ABNT NBR ISO/IEC 27002: Regulamentação de Backup (Antiga IEC 17799), que dá as diretrizes necessárias para a proteção de dados e informações de sistemas empresariais, de pequeno a grande porte.

Tipo de Backup





Os backups são divididos em 3 tipos: completo, diferencial e incremental. Abaixo temos um quadro com a descrição, vantagens e desvantagens de cada tipo.

Tipo	Completo	Incremental	Diferencial
Descrição	Realiza a cópia completa de todos os arquivos.	Realiza a cópia das últimas alterações relativas ao último backup completo ou incremental.	Realiza a cópia apenas das últimas modificações relativas ao último backup completo.
Vantagens	A cópia completa de todos os dados está disponível em um único conjunto de mídia.	É copiada uma menor quantidade de arquivos. Backup mais rápido.	Recuperação mais simples, pois exige apenas o último backup completo e o último diferencial.
	Maior possibilidade de recuperar os dados íntegros.	Necessidade de menos espaço de armazenamento.	Menos arquivos para restaurar.
	Menor complexidade na operação de recuperação.		
Desvantagens	Menor tempo para recuperar os dados.		
	Leva mais tempo para executar um backup	A recuperação dos dados envolve um procedimento mais complexo e	A restauração completa do sistema pode levar mais tempo do que se for



	completo do que outros tipos. Requer mais espaço de armazenamento.	potencialmente mais lento, pois depende da recuperação do último backup completo para em seguida recuperar os dados incrementais.	usado o backup completo. Se ocorrerem muitas alterações nos dados, os backups podem levar mais tempo do que backups do tipo incremental.
--	---	---	---

Resumo

Para facilitar ainda mais o seu entendimento, inseri abaixo uma tabela com apenas os itens de destaque de cada tipo de backup.

Tipo de Backup	Dados Copiados	Tempo de Backup	Tempo de Restauração	Espaço de Armazenamento
Backup Completo	Todos os dados	Lento	Rápido	Muito espaço
Backup Incremental	Apenas dados novos / modificados (arquivos e diretórios)	Rápido	Moderado	Pouco espaço
Backup Diferencial	Todos os dados desde o último backup completo	Moderado	Rápido	Moderado

Armazenamento do Backup

O local o backup será salvo depende do hardware disponível e das informações que estão sendo salvas no backup. A tabela a seguir foi extraída da Ajuda e Suporte do Windows, e lista os tipos de destinos de backup aos quais o Backup do Windows oferece suporte e as vantagens e as desvantagens de cada um deles.

Tipo de Destino	Vantagens	Desvantagens
Discos rígidos internos	<ul style="list-style-type: none"> Os discos rígidos são relativamente baratos e não são afetados quando você tem algum problema com o sistema operacional. Você poderá até instalar a unidade em outro computador se comprar um novo e 	<ul style="list-style-type: none"> Se o computador ainda não possui outro disco rígido, você precisa instalar um ou solicitar que alguém o instale. Se você tiver um problema com o computador, continuará podendo usar o disco,



continuar usando o disco para backups.

Observações

Outro disco não é a mesma coisa que uma partição. Você poderá salvar os backups em uma partição na unidade, mas, se a unidade vier a falhar, você perderá os backups. Você nunca deve fazer backup dos arquivos na mesma unidade em que o Windows está instalado, pois, se o computador for infectado por um vírus ou ocorrer uma falha de software, talvez seja necessário reformatar o disco e reinstalar o Windows para recuperar-se do problema e, portanto, você perderia os dados do backup.

colocando-o em outro computador, mas será preciso saber como instalá-lo no novo computador ou solicitar que alguém o instale.

- Como o disco rígido está instalado dentro do computador, você não poderá armazená-lo em um local separado do computador, como em um cofre à prova de fogo.

- Os discos rígidos internos são mais seguros do que as outras mídias porque não são movimentados, o que faz com que seja menos provável que apresentem panes ou sejam danificados.
- Os discos rígidos internos são mais eficientes do que os discos rígidos externos ou mídias removíveis.

Discos rígidos externos

- Um disco rígido externo pode ser conectado facilmente ao computador usando uma *porta USB*.
 - Os discos rígidos externos podem armazenar uma grande quantidade de informações. Recomendamos que você utilize um disco rígido externo com capacidade de, no mínimo, 200 GB.
 - Os discos rígidos externos podem ser armazenados em um local
- O disco rígido externo precisa estar conectado ao computador e disponível quando o backup estiver programado para ocorrer. Se você armazenar o disco rígido em outro local para mantê-lo em segurança, terá que se lembrar de retirá-lo e de conectá-lo ao computador antes



separado do computador, como em um cofre à prova de fogo, que pode ajudar a proteger o seu backup.

do horário programado para o backup.

CDs ou DVDs graváveis

- Vários computadores mais novos vêm com gravadores de CD ou de DVD instalados.
- Os CDs e os DVDs são relativamente baratos e fáceis de encontrar na maioria das lojas de departamentos e de produtos eletrônicos.
- Você pode armazenar os CDs ou os DVDs em um local separado do computador, como em um cofre à prova de fogo.

- Não é possível salvar os backups programados da imagem do sistema em CDs ou DVDs.
- Dependendo da quantidade de dados que você tiver, poderão ser necessários vários CDs ou DVDs para armazenar o backup, e seria preciso armazenar e controlar todos eles.
- Os CDs ou os DVDs podem ser corrompidos ao longo do tempo.

Unidades flash USB

- As unidades flash USB são relativamente baratas e podem armazenar uma grande quantidade de dados. Para salvar um backup em uma unidade flash, ela deverá poder armazenar mais de 1 GB.
- Você pode armazenar uma unidade flash em um local separado do computador, como um cofre à prova de fogo.

- Você não pode salvar uma imagem do sistema em uma unidade flash.
- Dependendo do tamanho da unidade flash, ela poderá ficar cheia rapidamente, o que significa que você não conseguirá manter as cópias dos backups mais antigos.

Locais de rede

- Se o computador estiver em uma rede, uma pasta ou uma unidade compartilhada da rede poderá ser um local conveniente para salvar o backup, já que não exigem que você tenha espaço de armazenamento no computador.

- Você só pode salvar os backups em um local da rede no Windows 7 Professional, Windows 7 Ultimate e no Windows 7 Enterprise.
- Você precisará fornecer um nome de usuário e uma senha para que o Backup do Windows possa acessar o local de rede. Se você puder acessar o local de rede na pasta Computador do seu computador sem precisar informar um nome de usuário e uma senha, digite, na interface de usuário do Backup do Windows, o nome de usuário e a senha que usou para fazer logon no computador. Se você



não conseguir acessar o local de rede usando a pasta Computador do seu computador, será preciso criar uma conta de usuário no computador da rede e digitar um nome de usuário e uma senha para essa conta de usuário no assistente do Backup do Windows.

- O local de rede deverá estar disponível no horário em que o backup estiver programado para ocorrer, e o nome de usuário e a senha que você forneceu ao configurar o backup precisam continuar sendo válidos para o local de rede.
 - Talvez outras pessoas que tenham acesso ao local de rede possam acessar seu backup.
 - Se você criar uma imagem do sistema, o Windows manterá apenas a versão mais recente dessa imagem.
-

QUESTÕES ESTRATÉGICAS

Nesta seção, apresentamos e comentamos uma amostra de questões objetivas selecionadas estrategicamente: são questões com nível de dificuldade semelhante ao que você deve esperar para a sua prova e que, em conjunto, abordam os principais pontos do assunto.

A ideia, aqui, não é que você fixe o conteúdo por meio de uma bateria extensa de questões, mas que você faça uma boa revisão global do assunto a partir de, relativamente, poucas questões.



1. (INSTITUTO AOCP / TRT - 1ª REGIÃO (RJ) – 2018)

Um computador normalmente é composto por um conjunto de hardware, incluindo seus periféricos. Qual das alternativas a seguir NÃO é um exemplo de periférico?

- a) Monitor.
- b) Leitor de digitais.
- c) Impressora.
- d) CPU.
- e) Teclado.

Comentários

Entre as alternativas a única que responde corretamente a questão é a letra D, onde temos CPU, que é a unidade central de processamento (em inglês: *Central Processing Unit*) ou processador central que tem por função executar os programas armazenados na memória principal, buscando cada instrução, interpretando-a e depois a executando. Em resumo, ela é responsável pelo processamento das informações.

Gabarito: alternativa D.

2. (INSTITUTO AOCP / TRT - 1ª REGIÃO (RJ) – 2018)

Os periféricos de um computador podem ser classificados como sendo de entrada ou de saída. Qual das alternativas a seguir possui um exemplo de cada?

- a) Mouse e teclado.
- b) Monitor e impressora matricial.
- c) Microfone e caixa de som.
- d) Teclado e leitor de digitais.
- e) Touch pad e teclado.

Comentários

Vamos analisar as alternativas:

- a) Mouse e teclado são periféricos de entrada.
- b) Monitor e impressora matricial são periféricos de saída.
- c) Microfone e caixa de som são respectivamente, periférico de entrada e periférico de saída.
- d) Teclado e leitor de digitais são periféricos de entrada.



- e) Touch pad e teclado são periféricos de entrada.

Gabarito: alternativa C.

3. (INSTITUTO AOCP / EBSERH – 2017)

FPM, RAM, DRAM, DIP, SIMM, DIMM, DDR, DDR2, DDR3 são tipos de

- a) HD.
- b) monitores.
- c) memórias.
- d) processadores.
- e) impressoras.

Comentários

Conforme vimos na aula, os tipos citados na assertiva são memórias. Portanto a alternativa correta é a letra C.

Gabarito: alternativa C.

4. (INSTITUTO AOCP / EBSERH – 2017)

É uma das partes principais do hardware do computador e é responsável pelos cálculos, pela execução de tarefas e pela demanda de dados. A velocidade com que o computador executa as tarefas está diretamente ligada à velocidade desse componente. Qual é o componente em questão?

- a) Memória.
- b) Processador.
- c) HD (Hard Disk).
- d) Placa Mãe.
- e) Roteador.

Comentários

Conforme vimos na aula, o componente que possui as 3 funções básicas: 1 - Realizar cálculos de operações aritméticas e comparações lógicas; 2 - Manter o funcionamento de todos os



equipamentos e programas, interpretando e gerenciando a execução de cada instrução; 3 - Administrar na memória central os dados transferidos de um elemento ao outro da máquina, visando o seu processamento; é o processador. Portanto a alternativa correta é a letra B.

Gabarito: alternativa B.

5. (INSTITUTO AOCP / EBSERH – 2017)

Esse tipo de memória permite apenas leitura. As informações são gravadas pelo fabricante uma única vez e não é possível alterar essa informação ou apagá-la, somente é possível acessá-la. Outra característica importante é que esse tipo de memória não é volátil. A memória em questão é conhecida como

- a) memória RAM.
- b) memória ROM.
- c) memória PROM.
- d) memória EPROM.
- e) memória Flash.

Comentários

Entre as alternativas temos memórias com as seguintes características:

memória RAM - memória de acesso aleatório com conteúdo volátil.

memória ROM - permite apenas leitura de seu conteúdo, que não é volátil

memória PROM – permite a escrita uma única vez, ou seja, só pode ser programada uma vez e não pode ser alterada.

memória EPROM - memória regravável por meio de luz ultravioleta.

memória EEPROM - memória regravável eletricamente.

memória Flash - memória secundária, eletrônica, não volátil, removível, usada em cartões de memória, pen drives, SSD, entre outros dispositivos.

Portanto a alternativa correta é a letra B.

Gabarito: alternativa B.



6. (INSTITUTO AOCP / EBSEH – 2017)

Qual é a principal característica de um disco rígido com tecnologia hot swap?

- a) Substituição ou troca de um disco rígido sem ter a necessidade de desligar ou reiniciar o sistema operacional.
- b) Replicar dados, tornado dois ou mais discos possuírem exatamente o mesmo conteúdo.
- c) Fracionamento de dados, ou seja, os dados são divididos em pequenos segmentos e distribuídos entre discos.
- d) Reservar uma unidade de armazenamento apenas para guardar as informações de paridade.
- e) Contar com um mecanismo de detecção de falhas.

Comentários

Hot swapping, também conhecido como hot swap, é a capacidade de substituir ou retirar componentes presentes em uma máquina sem que haja a necessidade de desligá-la. Ou seja, esses componentes podem ser manuseados em um computador, enquanto ele ainda funciona. A tradução literal da nomenclatura significa "troca quente", que indica bem as suas características. Portanto a alternativa correta é a letra A.

Gabarito: alternativa A.

7. (INSTITUTO AOCP / EBSEH – 2017)

Esses tipos de periféricos podem possuir diversos modelos. Os tipos mais comuns são: MATRICIAL, LINHA, MARGARIDA, LASER, JATO DE TINTA, TÉRMICA, CERA entre outros modelos. A qual tipo de periférico o enunciado se refere?

- a) Zip Drive.
- b) Scanner.
- c) Drive de DVD-ROM.
- d) Drive de CD-ROM.
- e) Impressoras.

Comentários

Após a questão 1 descrevendo os tipos de memórias e essa questão descrevendo tipos de impressoras, vemos que a banca faz opção por usar termos bastante específicos em relação ao



hardware e periféricos de informática. Por isso, é de suma importância que esses assuntos não sejam ignorados pelo candidato. A resposta para essa questão está na alternativa E.

Gabarito: alternativa E.

8. (INSTITUTO AOCP / UFFS – 2016)

Acerca dos conhecimentos básicos sobre Hardware, o termo “Onboard” é utilizado para indicar

- a) que o processador possui apenas uma memória CACHE.
- b) que a placa mãe possui apenas uma interface de rede.
- c) que o microcomputador é monoprocessado.
- d) que o microcomputador é multiprocessado.
- e) que o dispositivo está integrado à Placa Mãe.

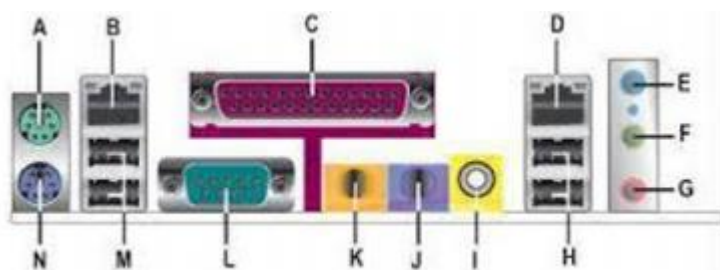
Comentários

OnBoard é a expressão usada para dizer que determinado recurso está embutido na placa mãe. Quando existe uma placa extra o nome dado é OffBoard. Portanto a alternativa correta é a letra E.

Gabarito: alternativa E.

9. (AOCP / Sercomtel S.A Telecomunicações – 2016)

Acerca dos conhecimentos básicos sobre o Hardware, o conector RJ45 (cabo de rede) é compatível com “portas de comunicação” identificadas por quais letras?



- a) A e N.
- b) M e I.
- c) C e L.
- d) B e D.
- e) F, G e H.



Comentários

Mais uma vez vemos o quanto a banca é detalhista e o quanto devemos estar atentos as questões. Para quem já plugou um cabo de rede no notebook, no computador ou até mesmo no roteador do fornecedor de Internet, fica mais fácil de visualizar a resposta para essa questão. Para quem nunca realizou esta ação, o 8P8C é um conector modular usado em terminações de telecomunicação e



popularmente denominado RJ45. Seu formato pode ser visualizado na imagem ao lado.

Portanto a alternativa correta é a letra D.

Gabarito: alternativa D.

10. (AOCP / Prefeitura de Valença – 2016)

Acerca dos conhecimentos básicos sobre Hardware, um mouse que contenha o tipo de conector ilustrado na imagem a seguir deve ser conectado na porta



- a) USB.
- b) fone de ouvido.
- c) HDMI.
- d) Blu-Ray.
- e) PS/2.

Comentários

Mais uma questão detalhista a respeito de conectores e conexões. O plug apresentado na imagem é o PS/2. O conector PS/2 é um conector mini-DIN de 6 pinos usado para conectar alguns teclados e mouses a um sistema de computador compatível com PC. Seu nome vem da série de computadores pessoais IBM Personal System/2, com o qual ele foi introduzido em 1987. Portanto a alternativa correta é a letra E.

Gabarito: alternativa E.



11. (INSTITUTO AOCP / CASAN – 2016)

Um computador busca a primeira instrução na memória e decodifica para determinar seus operandos e as operações a serem executadas com eles. Depois disso, ele as executa e ainda na sequência ele busca, decodifica e executa as instruções subsequentes. Isso é repetido até que o programa pare de executar. Essa sequência é tecnicamente conhecida como

- a) ciclo da CPU.
- b) busca em memória.
- c) indexação de disco.
- d) descarga de cache.
- e) alimentação de buffer.

Comentários

A questão descreve perfeitamente o funcionamento da Unidade de Controle (UC) da CPU. Essa unidade é responsável por gerar todos os sinais que controlam as operações no exterior do CPU. Primeiro ela determina que instrução será executada pelo computador, e depois procura essa instrução na memória interna e a interpreta. A instrução é então executada por outras unidades do computador, sob a sua direção. Portanto a alternativa correta é a letra A.

Gabarito: alternativa A.

12. (INSTITUTO AOCP / CASAN – 2016)

Nos hardwares dos computadores modernos, existem vias que levam e trazem informações de/para um determinado componente como memória e processador. Essas vias são conhecidas como

- a) Barramento.
- b) Microchip.
- c) Memória Flash.
- d) Disco Principal.
- e) Memória Principal.

Comentários



Conforme vimos na aula, essas vias também são conhecidas como barramento, que é o nome dado ao conjunto linhas de comunicação que permitem a interligação entre os dispositivos e o computador. O BUS (barramento) liga o processador aos periféricos e às placas externas que se encaixam na placa mãe. Portanto a alternativa correta é a letra A.

Gabarito: alternativa A.

13. (AOCP / TRE-AC – 2015)

O bit é a unidade essencial para o funcionamento do computador. Praticamente, todo hardware comunica-se por meio desse sinal. O valor exato de 1KB (Um Kilobyte) é

- a) 999 Bytes.
- b) 1064 Bytes.
- c) 2000 Bytes.
- d) 1048 Bytes.
- e) 1024 Bytes.

Comentários

Para respondermos essa questão, temos que saber a relação entre as unidades de medidas da informática. Com a imagem abaixo fica mais fácil de entendermos essa relação.

Medida	Sigla	Caracteres	Relação
Byte		1	1 byte
Kilobyte	KB	1.024	1.024 bytes
Megabyte	MB	1.048.576	1.024 KB
Gigabyte	GB	1.073.741.824	1.024 MB
Terabyte	TB	1.099.511.627.776	1.024 GB
Petabyte	PB	1.125.899.906.842.624	1.024 TB
Exabyte	EB	1.152.921.504.606.846.976	1.024 PB
Zetabyte	ZB	1.180.591.620.717.411.303.424	1.024 EB
Yottabyte	YB	1.208.925.819.614.629.174.706.176	1.024 ZB

Note que 1KB é equivalente a 1.024 Bytes.

Gabarito: alternativa E.

14. (AOCP / Prefeitura de Camaçari – BA – 2015)



Considerando o Sistema Operacional Windows XP (instalação padrão português – Brasil), assinale a alternativa que NÃO pode ser utilizada ao salvar um documento.

- a) prova.doc
- b) teste-prova.doc
- c) treinamento.
- d) avaliacao/prova.doc
- e) treinamento.xls

Comentários

Essa questão também está presente na aula anterior. Decidi colocá-la novamente por estar relacionada ao assunto de identificação e manipulação de arquivos. Caracteres especiais são de uso exclusivo do sistema, por este motivo o Windows não permite a utilização destes caracteres para nomear arquivos e pastas. Na imagem abaixo temos um alerta do próprio sistema operacional exibido quando tentamos nomear um arquivo utilizando um desses caracteres.

Os nomes de arquivo não podem conter nenhum dos seguintes caracteres:
\\/:*?"<>|

Na alternativa D encontramos um desses caracteres.

Gabarito: alternativa D.

QUESTIONÁRIO DE REVISÃO E APERFEIÇOAMENTO

A ideia do questionário é elevar o nível da sua compreensão no assunto e, ao mesmo tempo, proporcionar uma outra forma de revisão de pontos importantes do conteúdo, a partir de perguntas que exigem respostas subjetivas.

São questões um pouco mais desafiadoras, porque a redação de seu enunciado não ajuda na sua resolução, como ocorre nas clássicas questões objetivas.

O objetivo é que você realize uma autoexplicação mental de alguns pontos do conteúdo, para consolidar melhor o que aprendeu ;)

Além disso, as questões objetivas, em regra, abordam pontos isolados de um dado assunto. Assim, ao resolver várias questões objetivas, o candidato acaba memorizando pontos isolados do conteúdo, mas muitas vezes acaba não entendendo como esses pontos se conectam.



Assim, no questionário, buscaremos trazer também situações que ajudem você a conectar melhor os diversos pontos do conteúdo, na medida do possível.

É importante frisar que não estamos adentrando em um nível de profundidade maior que o exigido na sua prova, mas apenas permitindo que você compreenda melhor o assunto de modo a facilitar a resolução de questões objetivas típicas de concursos, ok?

Nosso compromisso é proporcionar a você uma revisão de alto nível!

Vamos ao nosso questionário:

Perguntas

- 1. Quais são os componentes de uma unidade central de processamento? E qual a atribuição de cada um?**
- 2. Como os periféricos são classificados? Cite três exemplos de cada tipo.**
- 3. Qual o conceito de hardware?**
- 4. No teclado, as letras do alfabeto são organizadas em diferentes padrões. No Brasil, qual o padrão certificado pela ABNT?**
- 5. Qual a definição de software?**

Perguntas com respostas

1) Quais são os componentes de uma unidade central de processamento?

A unidade central de processamento compreende três subunidades, conhecidas como unidade de controle (UC, em inglês: Control Unit), unidade lógica e aritmética (ULA, em inglês: Arithmetic Logic Unit) e registradores.

2) Como os periféricos são classificados? Cite três exemplos de cada tipo.

Os periféricos são classificados em: entrada (responsáveis por transmitir a informação ao computador), saída (responsáveis por receber a informação do computador e transmitir ao usuário) e entrada/saída (responsáveis por transmitir e receber as informações do computador). Como exemplo de periféricos temos:

Entrada → teclado, mouse, scanner

Saída → impressora, caixa de som, monitor



Entrada/Saída → pen drive, placa de rede, leitor/gravador de CD.

3) Qual o conceito de hardware?

É todo o equipamento físico de um computador, incluindo os componentes representados pelas partes mecânicas, eletrônicas e magnéticas.

4) No teclado, as letras do alfabeto são organizadas em diferentes padrões. No Brasil, qual o padrão certificado pela ABNT?

O atual padrão certificado pela ABNT é o QWERTY, onde o nome QWERTY vem da disposição das seis primeiras letras do teclado alfabético.

5) Qual a definição de software?

Uma sequência de instruções lógicas escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.

...

Forte abraço e bons estudos!

"Hoje, o 'Eu não sei', se tornou o 'Eu ainda não sei'"

(Bill Gates)

Thiago Cavalcanti



YouTube

Face: www.facebook.com/profthiagocavalcanti
Insta: www.instagram.com/prof.thiago.cavalcanti
YouTube: youtube.com/profthiagocavalcanti



ESSA LEI TODO MUNDO CONHECE: PIRATARIA É CRIME.

Mas é sempre bom revisar o porquê e como você pode ser prejudicado com essa prática.



1 Professor investe seu tempo para elaborar os cursos e o site os coloca à venda.



2 Pirata divulga ilicitamente (grupos de rateio), utilizando-se do anonimato, nomes falsos ou laranjas (geralmente o pirata se anuncia como formador de "grupos solidários" de rateio que não visam lucro).



3 Pirata cria alunos fake praticando falsidade ideológica, comprando cursos do site em nome de pessoas aleatórias (usando nome, CPF, endereço e telefone de terceiros sem autorização).



4 Pirata compra, muitas vezes, clonando cartões de crédito (por vezes o sistema anti-fraude não consegue identificar o golpe a tempo).



5 Pirata fere os Termos de Uso, adultera as aulas e retira a identificação dos arquivos PDF (justamente porque a atividade é ilegal e ele não quer que seus fakes sejam identificados).



6 Pirata revende as aulas protegidas por direitos autorais, praticando concorrência desleal e em flagrante desrespeito à Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98).



7 Concurseiro(a) desinformado participa de rateio, achando que nada disso está acontecendo e esperando se tornar servidor público para exigir o cumprimento das leis.



8 O professor que elaborou o curso não ganha nada, o site não recebe nada, e a pessoa que praticou todos os ilícitos anteriores (pirata) fica com o lucro.



Deixando de lado esse mar de sujeira, aproveitamos para agradecer a todos que adquirem os cursos honestamente e permitem que o site continue existindo.