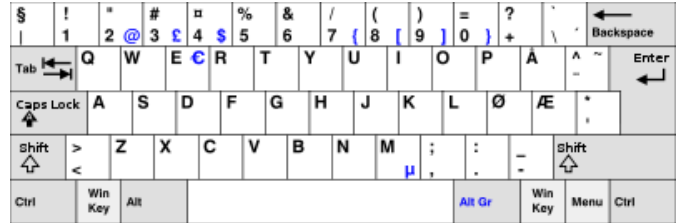


Maskinvare. Oversikt over en datamaskin

Ytre deler

● Tastaturet

- *Tegntaster* (Bokstaver, tall, mellomrom o.l.)
- *Valgtaster* (Shift, Alt, AltGr, Ctrl, Insert, Fn, Caps Lock, Scroll lock)
- *Talltastaturet*
- *Navigasjonstaster* (Piltaster, Home/End, Page Up/Down)
- *Funksjonstaster* (Enter, Tabulator, Escape, Delete, Rettetast, Pause/Break, SysRq)
- *Faste snarveistaster* (F1–F12, Windowstasten, menyntasten og PrintScreen)
- *Spesialtaster* (Lydstyrke, spesialsnarveier til programmer o.l.)
- *Lysdioder* (-indikatorer)



● Musen

- Høyre og venstre musetast
- Rullehjul
- Ekstrataster



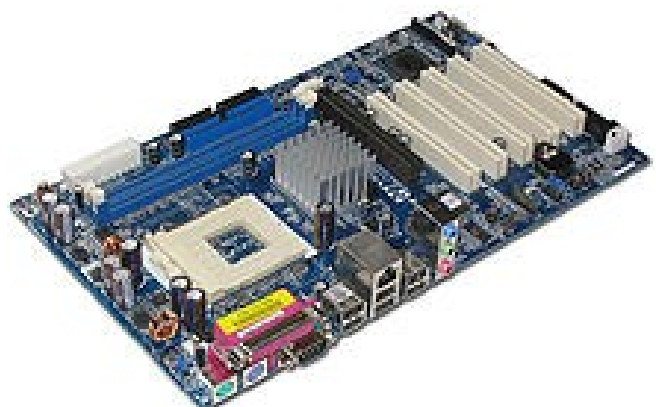
● Skjermen

- Innstillingsknapper (Lysstyrke, fargebalanse, bildeplassing m.m.)
- Skjermutganger og -innganger (se nedenfor)



● Kabinettet

- CD/DVD/BluRay-spiller
- Diskettstasjon
- Harddisk (*Platelager*)
 - Grensesnitt: *IDE (pata)* og *SATA (Seriell Advanced Technology Attachment)*
- Vifter
- **Strømforsyning**
 - Strømkabler
- **Hovedkortet**
 - Kretskort
 - Inn- og utganger



- PS/2 (til eldre tastatur og mus)
- Telefonkontakt
- USB
- Firewire
- PCMCIA/PC-kort (på bærbare)

○ **Prossessor**

○ **Minne** (Random-access memory, RAM)

○ **Nettverkskort**

- Nettverksport

○ **Lydkort**

- Mikrofonutgang
- Lydutgang

○ **Grafikkort**



Kobles til hovedkortet med

- **ISA** (*Industry Standard Architecture*)
- **AGP** (*Accelerated Graphics Port*)
- **PCI** (*Peripheral Component Interconnect*)
- **PCI Express**
- Andre: *PCI-X, MCA, VLB m. fl.*



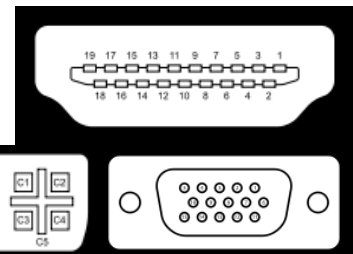
1 x AGP og 2 x PCI

Kobles til skjermen med

- **VGA** (*Video Graphics Array*)
- **DVI** (*Digital Visual Interface*)
- **HDMI** (*High-Definition Multimedia Interface*)
- Andre: *Composite video, Component video, DisplayPort, S-Video, DMS-59 m. fl.*



S-video, DVI og VGA



Ekstrautstyr (tilkoblede enheter)

- Skriver
- Skanner
- Kamera
- Minnepinne

- Ekstern harddisk

Rekkefølge: HD → RAM → Mellomlageret → CPU

Hvordan det virker (Kilde: http://no.wikipedia.org/wiki/Dynamic_Random_Access_Memory)

For at [prosessen](#) i datamaskinen skal kunne arbeide med data, må de først finnes i [RAM](#). RAM henter dataene fra [harddisken](#), prosessen henter dataene fra RAM og inn i [hurtigminnet](#) (Cache), og til slutt inn i selve prosessen. Hvis det ikke er nok plass i RAM, sendes data som ikke brukes, eller brukes minst, tilbake til harddisken (som er mye tregere).

Dette kan sammenlignes med en kjøkkenbenk som du skal bake boller på.

For å bake boller trenger du hvetemel, sukker, gjær og melk, men du har ikke stor nok kjøkkenbenk. Derfor kan du ikke ta fram alle ingrediensene på en gang. Først tar du fram hvetemelet (en bit data), setter det på benken (RAM) og har det i en bolle (prosessen). Så skal du ha i sukkeret (en bit data), men du har ikke plass på kjøkkenbenken fordi hvetemelet står der. Derfor må du først sette hvetemelet tilbake i skuffen (harddisken). Imidlertid har du plass til å ha både sukkeret og gjæren på benken samtidig, så du trenger ikke å sette sukkeret tilbake i skuffen når du skal ha i gjær. Men når du tar fram melken, må du gjøre plass. Da tar man det man ikke skal bruke med det første (gjær) og setter tilbake i skuffen, men beholder det man kanskje skal bruke igjen snart (sukker).

På samme måte går data til og fra harddisk og RAM.

Opprettet 30.11.2008, sist endret 21.11.2011 av Axel Bojer