



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Název materiálu: Vstupní zařízení

Autor materiálu: Mgr. Petr Prokšenka

Zařazení materiálu:

Šablona: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT (III/2)

Sada: VY_32_INOVACE_09

Předmět: IT, ročník 1.

Číslo DUM: 162

Ověření materiálu ve výuce:

Datum ověření: 18.3.2014

Ověřující učitel: Mgr. Petr Prokšenka

Třída: PRS1

VSTUPNÍ ZAŘÍZENÍ

Vstupní zařízení patří do kategorie **periferních zařízení** a slouží pro **ovládání počítače** (uživatel zadává = vstupuje) a k převodu jiných formátů dat a informací **do elektronické podoby**. Periferní (okrajová) zařízení jsou připojena k hlavní jednotce počítače většinou kabely nebo nějakou bezdrátovou technologií (Bluetooth, Wi-Fi, IrDA, atd.).

Myš

Myš patří mezi **vstupní zařízení**. Pomocí myši pohybujeme **kurzorem** po obrazovce. **Kurzor** nám pomáhá ukázat na **objekt**, se kterým chceme pracovat. Pak záleží na tlačítku myši, kterým na objekt **klikneme**.

Myš:

- je standardní **polohovací zařízení**
- přenáší pohyb ruky na obrazovku monitoru
- pracuje jako „ukazovátko“
- může být dvou, tří a více-tlačítková, s kolečkem, optická, 3D a bezdrátová

Kliknutím rozumíme použití tlačítka (nebo kolečka) na myši. **Levým tlačítkem myši** můžeme kliknout:

- **jednou pro výběr** jednoho objektu (označení) nebo na hypertextových odkazech
- **dvojklikem** (dvakrát rychle za sebou) pro **spuštění nebo otevření**
- **přidržením tlačítka a táhnutím** myši pro výběr více objektů do bloku

Pravé tlačítko myši používáme pro **vyvolání kontextové nabídky a změnu vlastností objektu**.

Pokud má myš mezi tlačítky **kolečko**, můžeme ho použít:

- ke **skrolování** - posun obrazu po obrazovce točením kolečka nebo přidržením a táhnutím myši
- k **otevření odkazu v nové záložce** kliknutím na kolečko s kurzorem umístěným nad odkazem



Klávesnice

Klávesnice také patří mezi **vstupní zařízení**. Pomocí klávesnice zadáváme text (píšeme). Také nám pomáhá používat rychlé operace pomocí **klávesových zkratk**.

Klávesnice:

- **slouží pro ovládání programů a psaní textu**
- původně převzata od psacího stroje
- klávesy jsou často opatřeny národními znaky dané země

- může být ergonomicky tvarovaná, podsvícená, herní a bezdrátová

Některé klávesy na klávesnici mají speciální funkci:

- **Esc** (nazýváme „iskejp“) - zruší prováděnou operaci, vyskočí z aktuálního okna apod.
- **Caps Lock** - přepíná velká a malá písmena
- **Enter** (nazýváme „entr“) - potvrzuje zadání, pokračuje v dalším kroku operace, přesune kurzor na nový řádek
- přepínače **Shift, Ctrl a Alt** - samotné stisknutí přepínače nezpůsobí nic, používají se přidržením a domáčknutím dalších tlačítek jako **klávesové zkratky**, např. *Ctrl* + *S* pro uložení, *Ctrl* + *C* pro kopírování a *Ctrl* + *V* pro vložení, atd.



Skener (scanner)

Pomocí skeneru **snímáme** papírovou (či jinou fyzickou) předlohu **do elektronické podoby**. Můžeme jím snímat např. rukou kreslený výtvar na papíře do podoby souboru obrázku, který lze dále poslat e-mailem nebo vložit do dokumentu ve Wordu. Dnes se používají i 3D skenery, které dokáží 3D objekty (např. sochy) převést do elektronického 3D modelu (použito např. pro archivaci uměleckých děl, atd.).

Mohou být:

- 2D (snímání papírové předlohy)
- 3D (snímání 3D objektů)
- čtečky čárových a QR kódů
- průmyslové (skenery a rentgeny v automatech na vracení lahví, na hranicích pro snímání obsahu kamionů atd.)
- snímače otisků prstů



Další zařízení

- grafický tablet s optickým perem
- mikrofón pro nahrávání či přenos zvuku (hlasu)
- herní zařízení (joystick, gamepad, volant s pedály, atd.)
- kamera
- virtuální rukavice, helmy, celá křesla, atd.