

# CARTE MÈRE

C'est une carte électronique sur laquelle on fixe les autres éléments de l'ordinateur. On peut y brancher les éléments internes ou externe. Elle est équipée du coeur de l'ordinateur, un micro-processeur et de plusieurs prises sur lesquels se branchent les autres éléments.



# ÉCRAN

Il sert à transmettre des informations de l'ordinateur vers l'humain.

Ce sont des informations visuelles :

**textes - images - graphiques - films**

Cette interface s'adresse aux yeux des humains.



# MICROPROCESSEUR

Il permet à l'ordinateur de travailler. C'est lui qui réalise les calcul, ou qui exécute tous tes programmes en interprétant les instructions stockées en mémoire. Il à été inventé par Intel en 1971. Comme il chauffe énormément, il est constamment refroidit par un radiateur et un ventilateur.



intel®  
i m c ' 0 0

pentium® III HALAY  
1000/256/133/1.7V  
L037A836-00 SL4MF

# CARTE GRAPHIQUE

Elle vas servir à envoyer les informations à l'écran. C'est elle qui te permet de voir ce qui est sur l'écran et de pouvoir jouer en convertissant les données numérique de l'ordinateur en données analogique que lira ton écran. C'est elle qui permet de gérer la 3D dans les jeux.



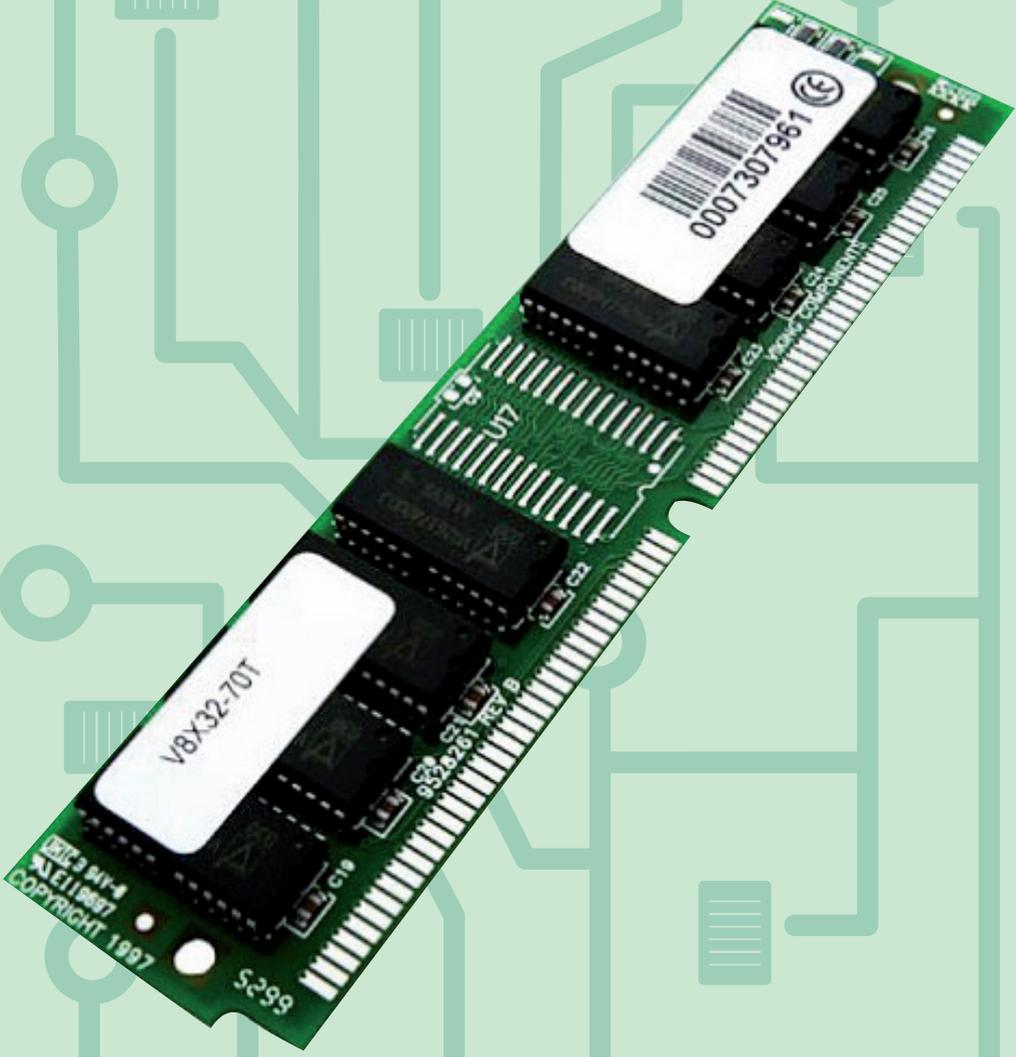
# MÉMOIRE VIVE

**RAM, Random Access Memory**

**=**

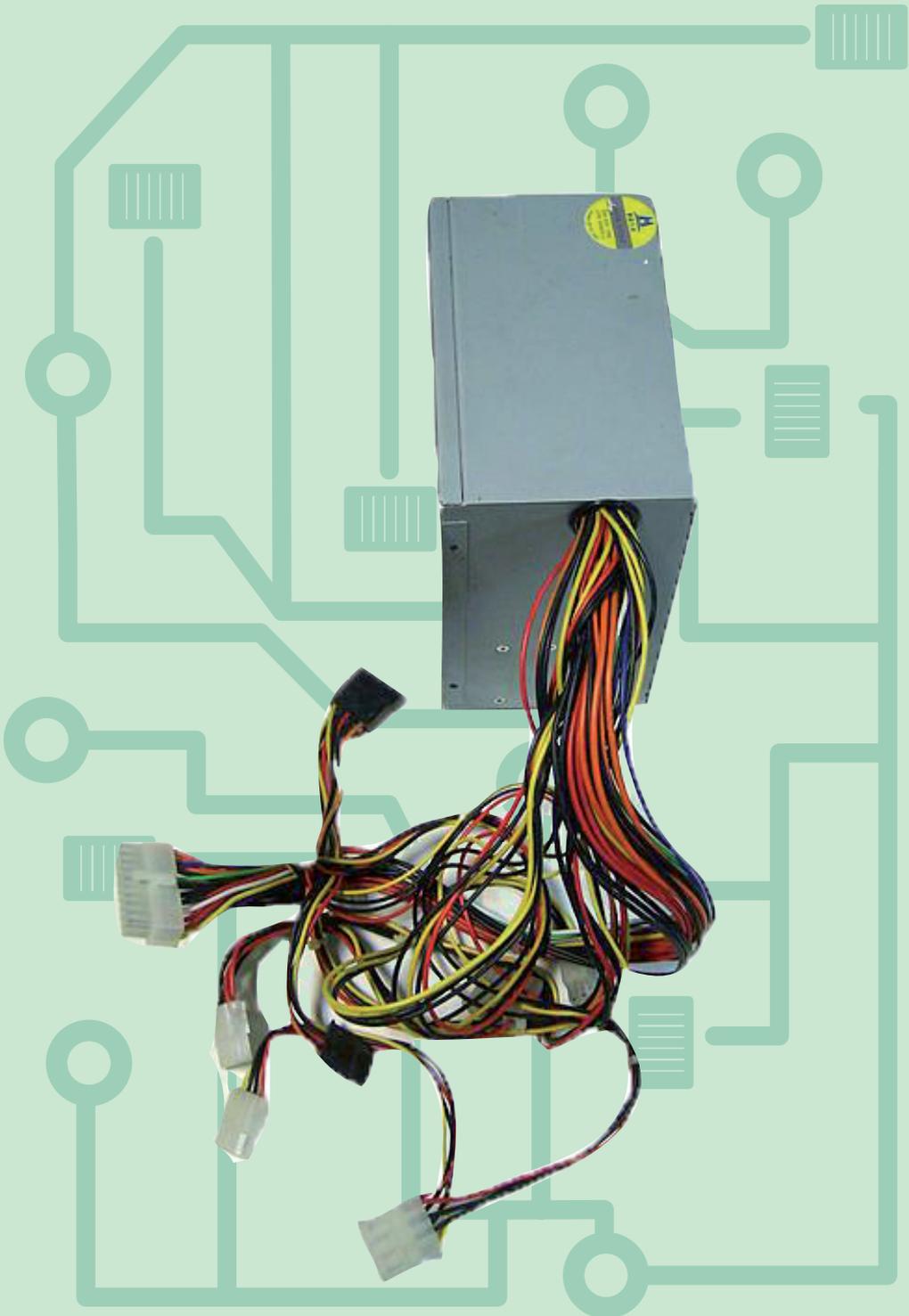
**mémoire a accès direct**

La Ram est une mémoire vive, c'est à dire qui s'efface à chaque fois que tu éteint ton ordinateur. Elle est très rapide. Elle te permet d'exécuter les programmes plus rapidement en stockant des informations et des instructions dessus plutôt que sur ton disque dur qui est beaucoup plus lent.



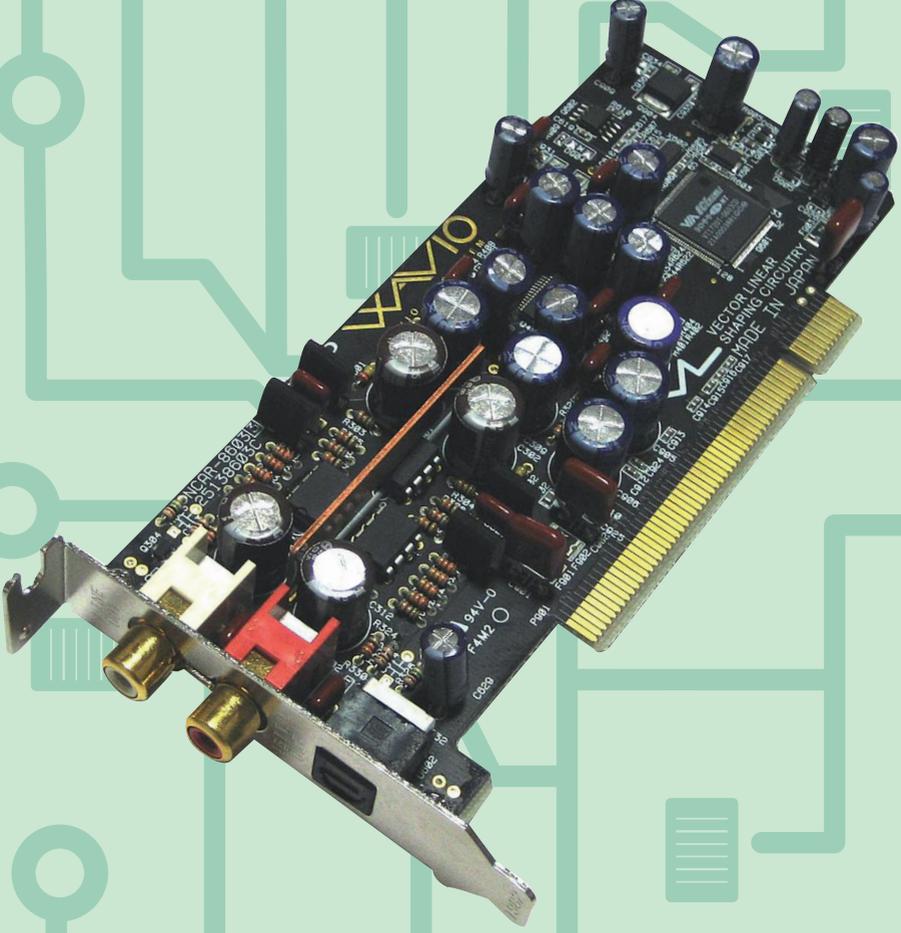
# ALIMENTATION

Il fournit l'électricité aux différents composants de l'ordinateur. Il doit posséder une puissance adaptée pour pouvoir fonctionner correctement avec les composants.



# CARTE SON

La carte son te permet de gérer tout ce qui vas concerner le son de l'ordinateur. Elle intègre une sortie pour brancher tes enceintes, mais aussi une entrée micro et une entrée ligne pour brancher un micro ou un instrument de musique.



# IHM

Interface Humains Machine

Ce sont les éléments qui permettent aux humains de communiquer avec l'ordinateur dans un sens ou dans l'autre ou les deux : de l'humain vers l'ordinateur, de l'ordinateur vers l'humain, dans les deux sens.

Et il existe beaucoup d'IHM :  
**manette de jeu - palette graphique -  
pavé tactile - écran tactile -  
crayon optique**



# HAUT-PARLEUR

Il sert à transmettre des informations de l'ordinateur vers l'humain. Ce sont des informations sonore (de 20hz à 20 000 hz) :

**texte - chansons - musiques -  
signaux sonores**

Cette interface s'adresse aux oreilles des humains.

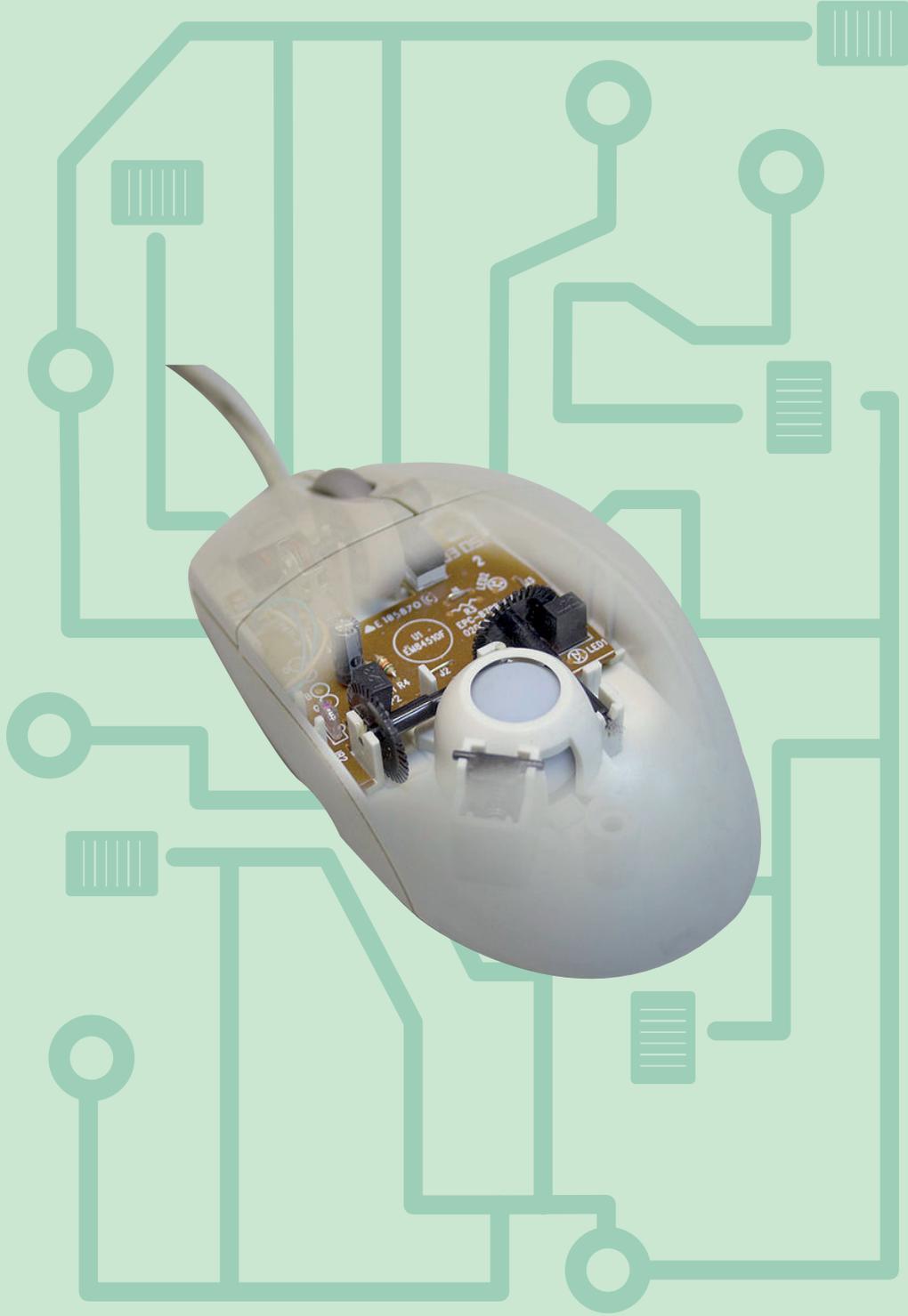


# SOURIS

Il sert à transmettre des informations de l'humain vers l'ordinateur.

Ce sont des informations de localisation liées à l'écran.

C'est aussi, comme le crayon optique, ou un écran tactile, d'un dispositif de pointage.



# IMPRIMANTE

Il sert a transmettre des informations de l'ordinateur vers l'humain. Ce sont des informations visuelles :

**textes - images - graphiques**

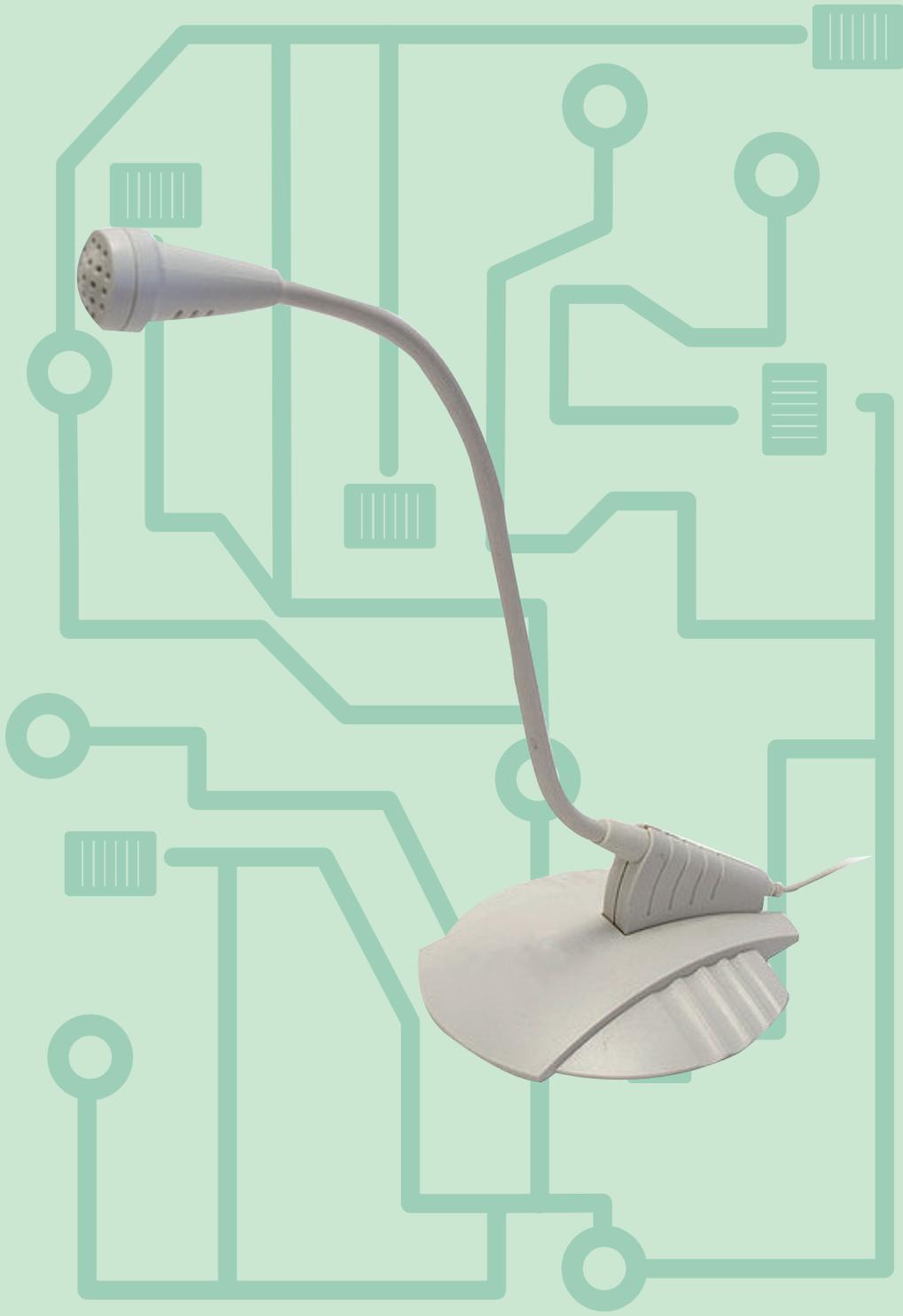
Cette interface s'adresse aux yeux des humains. Certaines versions permettent d'écrire du braille, dans ce cas cela s'adresse aux doigts des humains.

Il existe d'autres périphériques d'acquisition ou de sortie : webcam - scanner 2D ou 3D - modem - lecteurs divers : de cartes, de rfid, de code barre...



# MICROPHONE (MICRO)

Il sert a transmettre des informations  
de l'humain vers l'ordinateur.  
Ce sont des informations sonores.



# CLAVIER

L'humain vers l'ordinateur. Ce sont des informations ponctuelle liées aux touches du clavier. Cela permet d'écrire, de déplacer le curseur et d'effectuer différentes taches comme régler le son de l'ordinateur, la luminosité, etc...



# CLÉ USB, DISQUES DURS INTERNES OU EXTERNES

Il s'agit de périphérique de stockage de grande capacité. Sur le disque dur interne (ou le SSD, de la mémoire flash comme dans les clés USB), le système d'exploitation de l'ordinateur va y être installé, ainsi que tes documents, tes photos ou tes jeux et vas les conserver même l'ordinateur éteint.

Mémoire flash et disque dur sont deux technologies différentes.



# LECTEUR CD, BLUE-RAY, DISQUETTE

Il s'agit d'un périphérique d'entrée. Il permet de lire un cd de musique, de film ou un jeu par exemple. Il utilise une diode laser qui détecte des micros trous dans le CD et les transforme en bits. Le lecteur de disquette est un lecteur électromagnétique (les disquettes sont constituées d'un disque de même matière que les bandes magnétiques des cassettes audio ou vidéo, pour celles et ceux qui les ont connus!!)

