

# Hogyan jutnak az adatok a számítógépbe?

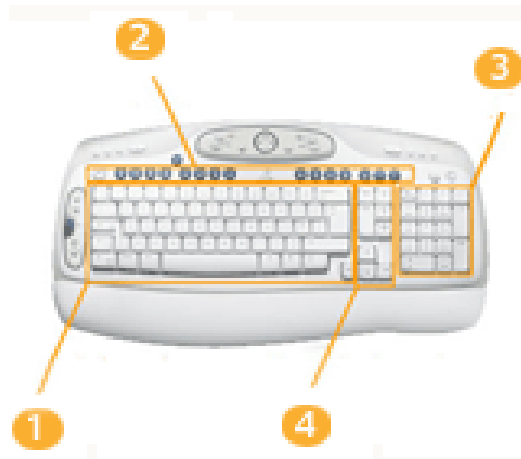
## Billentyűzet

Angol neve: keyboard. A billentyűzet a számítógépek szabványos bemeneti perifériája. Több elnevezés is használatos manapság: pl. klaviatúra, tasztatúra.

A billentyűzet a számítógépet üzemeltető parancsok, és a feldolgozandó adatok bevitelére szolgál.

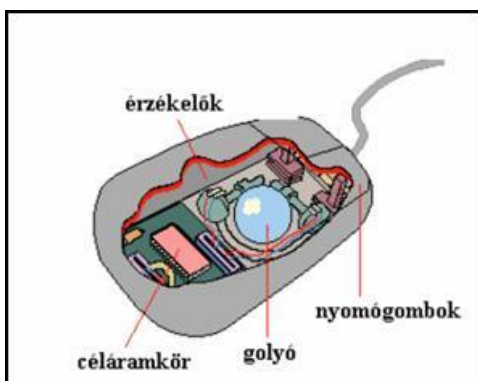
Funkcióik alapján a billentyűzet gombjai jól meghatározható csoportokra oszthatók:

- 1 Alfánumerikus billentyűzet (betűk, Enter, Space, Alt, Shift...)
- 2 Funkcióbillentyűk (ESC, F1, F2...)
- 3 Számbillentyűzet (1, 2, 3...)
- 4 Navigációs billentyűk (kurzormozgató nyilak, Insert, Home, End...)



## Egér

Az egér (Mouse) egy olyan eszköz, amelyet a felhasználó mozgatni tud egy síkfelületen annak érdekében, hogy a kurzort a képernyőn egy bizonyos pont fölé vigye, és innen valamilyen műveletet indítson el. Ez utóbbi feladat ellátásához az egeret két vagy három nyomógommbal is felszerelik.



Típusai:

- Optomechanikus (görgős)
- Optoelektronikus (köznyelvben „optikai”)

### Érintőpad és nyomásérzékelő párna



Az egér funkcióját teljesíti a laptop vagy asztali PC billentyűzetébe épített érintőpad (a kurzor ujjunknak a padon történő elmozdulása). A nyomásérzékelő párna, az egér funkcióin túl képes arra is, hogy a nyomás intenzitását is visszaadja, több fokozatban, és így rajzoló programoknál különböző színintenzitás-erősséget lehet hozzárendelni a különböző nyomásértékekhez.

### Szkenner (lapolvasó)



A szkennerek optikai beviteli eszközök, amelyek képesek a papírról vagy más tárgyról visszaverődő fényben érzékelni, és ezt digitális formában átadni a feldolgozó programnak.

A szkennerek legfontosabb jellemzője a felbontás, mely az eszköz által érzékelt képpontok számát jelenti inchenként (dpi = dot/inch).

A korszerű szkennerek legalább 24 bites színmélységgel dolgoznak, azaz minden pont minden egyes alapszínéről egy bajtnyi adatot tárolnak el.

## Vonalkód olvasó

Ezzel az eszközzel könyvtárakban, nagyobb bevásárlóközpontok áruházak pénztárainál gyakran találkozunk.



## Érintőképernyő

Az adatbevitel legkönnyebb módja talán az ujjaink érintésével végzett adatbevitel.



Az érintőképernyő lehetővé teszi, hogy a felhasználó a képernyő egy meghatározott részét megnyomva utasítást válasszon ki. A képernyő felismeri az érintés helyét, s a felhasználó annak megérintésével tudja a kurzort mozgatni.

Az érintőképernyő használata megszokott az áruházi zöldséges mérlegeknél, a gyorséttermek pénztárgépeinél és az utcai, intézményi információs pultoknál.