OSNOVNI INFORMATIČKI POJMOVI

hardware (ulaz, obrada i memoriranje, izlaz)

software (programi)

operativni sustavi (skup programa za upravljanje sklopovljem i aplikacijama)

vrste datoteka (znakovne, programske i datoteke dokumenata)

binarni sustav brojeva (0 I 1, baza 2, pogodan za strojeve)

kodiranje (prevođenje znakova iz jednog sustava u drugi, programiranje, šifriranje)

pravila ponašanja i digitalni tragovi na internetu (bonton, opasnosti, nasilje, oprez!)

društvene mreže (mjesta modernog druženja I izražavanja)

internet (kao fizička mreža za prijenos podataka ili kao mreža mogućih dostupnih sadržaja- internetski servisi)

protokoli (za prikaz sadržaja, za prijenos podataka I za e-poštu)

email (službena identifikacijska metoda komunikacije)

HTML (svrha- prikaz sadržaja na ekranima, potreban preglednik, oznake i princip rada)

office (office 365, lokalno instaliran office, skup aplikacijskih programa sustava Windows )

ms word (polifunkcionalna “pisača mašina” I više od toga)

ms paint (jednostavan ali učinkovit program za crtanje, uređivanje slika I fotografija u više formata)

ms excel (tablični kalkulator, dugo najprodavaniji I najkorišteniji alat tvrtke Microsoft)

ms power point (prezentacijski alat, vrlo popularan I stabilan)

ms access (alat za konstrukciju baza podataka, višestruke namjene, najsloženiji u tradicionalnom office paketu)

365 hybridi (alati poput One Note-a ili Formsa polifunkcionalni, koriste internet za svoj puni smisao)

Tekst (skup znakova kodiran nekom normom)

slika (datoteka u određenoj grafici većeg ili manjeg formata ili kvalitete)

zvuk (uzorkovani zvučni val zabilježen na digitalin način, analogno- digitalno)

video (pokretna slika, zabilježena određenim brojem sličica u sekundi FPS, više formata I kvalitete)

multimedija (pojam objedinjuje sliku, zvuk, tekst, glazbu)

editori za obradu videa (program u koje je moguće ubacivati elemente multimedije te proizvoditi nove multimedijalne sadžaje, video datoteke.)

programski jezici (skup naredbi I postupaka u svrhu određene potrebe računanja ili upravljanja strojem, prije su bili vrlo specifični, ve zani uz pojedini stroj ili računalo dok u današnjici poprimaju opću primjenu I koriste se za razvoj računalnog, logičkoog I algoritamskog pristupa nekom problemu ili zahtjevu)

logo (FMS ili druge verzije jezika, koristi se u osnovnoškolskom obrazovanju zbog relativno jednostavne sintakse I grafičkog sučelja)

python (polifunkcionalan programski jezik popularan od osnovnoškolskih do akademskih I profesionalnih razina primjene)

blok editori (djeci prilagođeni programi za olakšani pristup programiranju, lakše razumijevanje I bržu primjenu u praksi)

roboti (nastali kao logični nastavak instrumentalizacije životinja za ljudske potrebe u doba industrijske, tehničke I digitalne revolucije, danas vrlo popularni I korisni)

Boolean algebra i logički sklopovi (AND, OR, NOT I njihove modifikacije, osnove logičke jedinice računala)

jesmo li što zaboravili?