

Aula 00

*TJ-SC (Analista de Sistemas) Passo
Estratégico de Tecnologia da Informação*

Autor:

Thiago Rodrigues Cavalcanti

06 de Novembro de 2024

FUNDAMENTOS DA INFORMÁTICA: CONCEITOS FUNDAMENTAIS SOBRE PROCESSAMENTO DE DADOS. SISTEMAS DE NUMERAÇÃO. ORGANIZAÇÃO E ARQUITETURA E COMPONENTES FUNCIONAIS DE COMPUTADORES. ORGANIZAÇÃO LÓGICA E FÍSICA DE ARQUIVOS. MÉTODOS DE ACESSO. CONHECIMENTOS SOBRE BACKUP E RESTORE

Sumário

Apresentação.....	4
O que é o Passo Estratégico?	4
Análise Estatística.....	5
Roteiro de revisão e pontos do assunto que merecem destaque	5
Computador.....	5
Tipos de computadores	6
Processamento de Dados.....	7
Conceitos.....	7
Hardware.....	10
Unidade central de processamento (UCP ou CPU).....	10
RISC e CISC.....	12
Memórias	14



Placa Mãe	18
Disco Rígido.....	20
Fonte	22
Portas de comunicação.....	23
Boot	24
Periféricos	25
Entrada.....	25
Saída	27
Entrada e Saída	27
Software.....	28
Tipos de Softwares.....	29
Conceitos Importantes	30
Arquitetura Multicamada	30
Camada de apresentação	31
Camada lógica (regra) de negócios	31
Camada de acesso a dados (Banco de dados).....	32
Procedimentos de Backup.....	33
Tipos de Backup	34
Armazenamento do Backup	35
Resumo.....	38
Questões estratégicas	38
Questionário de revisão e aperfeiçoamento.....	47
Perguntas	48



Perguntas com respostas	48
Lista de Questões Estratégicas	49
Gabarito	54

APRESENTAÇÃO

Olá Senhoras e Senhores,

Eu me chamo Thiago Cavalcanti. Sou funcionário do Banco Central do Brasil, passei no concurso em 2010 para Analista de Tecnologia da Informação (TI). Atualmente estou de licença, cursando doutorado em economia na UnB. Também trabalho como professor de TI no Estratégia e sou o analista do Passo Estratégico de Informática.

Tenho graduação em Ciência da Computação pela UFPE e mestrado em Engenharia de Software. Já fui aprovado em diversos concursos tais como ANAC, BNDES, TCE-RN, INFRAERO e, claro, Banco Central. A minha trajetória como concurseiro durou pouco mais de dois anos. Neste intervalo, aprendi muito e vou tentar passar um pouco desta minha experiência ao longo deste curso.

O QUE É O PASSO ESTRATÉGICO?

O Passo Estratégico é um material escrito e enxuto que possui dois objetivos principais:

- a) orientar revisões eficientes;
- b) destacar os pontos mais importantes e prováveis de serem cobrados em prova.

Assim, o Passo Estratégico pode ser utilizado tanto para **turbinar as revisões dos alunos mais adiantados nas matérias, quanto para maximizar o resultado na reta final de estudos por parte dos alunos que não conseguirão estudar todo o conteúdo do curso regular.**

Em ambas as formas de utilização, como regra, **o aluno precisa utilizar o Passo Estratégico em conjunto com um curso regular completo.**

Isso porque nossa didática é direcionada ao aluno que já possui uma base do conteúdo.

Assim, se você vai utilizar o Passo Estratégico:



a) **como método de revisão**, você precisará de seu curso completo para realizar as leituras indicadas no próprio Passo Estratégico, em complemento ao conteúdo entregue diretamente em nossos relatórios;

b) **como material de reta final**, você precisará de seu curso completo para buscar maiores esclarecimentos sobre alguns pontos do conteúdo que, em nosso relatório, foram eventualmente expostos utilizando uma didática mais avançada que a sua capacidade de compreensão, em razão do seu nível de conhecimento do assunto.

Seu cantinho de estudos famoso!

Poste uma foto do seu cantinho de estudos nos stories do Instagram e nos marque:



[@passoestrategico](https://www.instagram.com/passoestrategico)

Vamos repostar sua foto no nosso perfil para que ele fique famoso entre milhares de concurseiros!

ANÁLISE ESTATÍSTICA

A análise estatística estará disponível a partir da próxima aula.

ROTEIRO DE REVISÃO E PONTOS DO ASSUNTO QUE MERECEM DESTAQUE

A ideia desta seção é apresentar um roteiro para que você realize uma revisão completa do assunto e, ao mesmo tempo, destacar aspectos do conteúdo que merecem atenção.

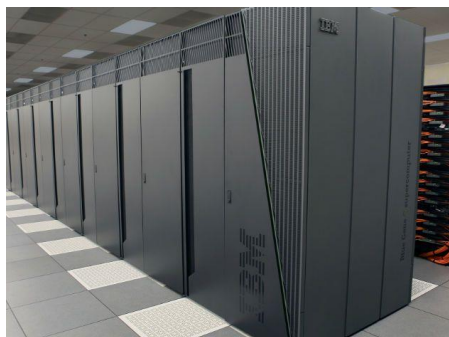
Para revisar e ficar bem preparado no assunto, você precisa, basicamente, seguir os passos a seguir:

Computador

É importante sabermos que o computador é uma máquina capaz de variados tipos de tratamento automático de informações ou processamento de dados. Um computador pode possuir inúmeros atributos, dentre eles armazenamento de dados, processamento de dados, cálculo em grande escala, desenho industrial, tratamento de imagens gráficas, realidade virtual, entretenimento e cultura. Diante disso, vamos aos principais tipos de computadores.



Tipos de computadores



I. Mainframe: é um computador de grande porte, que possui alta capacidade de processamento e armazenamento de dados. O termo mainframe era utilizado para se referir ao gabinete principal que alojava a unidade central de processamento nos primeiros computadores. Anteriormente ocupavam um grande espaço e necessitavam de um

ambiente especial para seu funcionamento, mas atualmente possuem o mesmo tamanho dos demais servidores de grande porte, com menor consumo de energia elétrica. Embora venham perdendo espaço para os servidores de arquitetura PC e servidores Unix, que em geral possuem custo menor, ainda são muito usados em ambientes comerciais e grandes empresas como bancos, empresas de aviação, universidades, entre outros.



II. Servidor: é um software ou computador, que de forma centralizada fornece serviços a uma rede de computadores de médio e grande porte, chamada de cliente (arquitetura cliente-servidor). Podem desempenhar diversas funções, como armazenamento de arquivos, sistema de correio eletrônico (e-mail), serviços Web (exemplo: sites), segurança (exemplo: proxy e firewall), banco de dados, e muitas outras. O sistema operacional dos servidores é apropriado para as funções exercidas, como alta capacidade de processamento e acesso a memória, interligados diretamente ao hardware.

III. PC (Personal Computer): é o tipo mais comum e mais utilizado, pois está presente na mesa da maioria dos usuários, tanto domésticos, quanto comerciais. É um computador de pequeno porte e baixo custo. Pode ser subdividido em microcomputador de mesa - desktops (com tela, gabinete, mouse e teclado) ou portáteis (exemplo: notebooks, netbooks, tablets). Também existem modelos chamados all-in-one, onde todos os componentes do hardware estão agrupados na tela, sendo composto apenas de tela, mouse e teclado.



IV. Notebook: existem duas vertentes sobre a denominação de notebooks e laptops. Alguns julgam que o termo notebook é utilizado erroneamente para denominar os laptops. Entretanto, nos concursos a banca não tem feito distinção entre os dois termos. O termo original (laptop) é a união de duas palavras inglesas lap = colo + top = cima, ou seja, indica que o computador pode ser usado em cima do colo. Basicamente são computadores portáteis, que atualmente possuem as

mesmas capacidades de um computador desktop. A grande diferença está na bateria, que permite seu uso temporário sem a necessidade de conexão com uma tomada.

Processamento de Dados

Como vimos no tópico anterior, um computador é uma máquina (conjunto de partes eletrônicas e eletromecânicas) capaz de sistematicamente coletar, manipular e fornecer os resultados da manipulação de informações para um ou mais objetivos. Por ser uma máquina composta de vários circuitos e componentes eletrônicos, também é chamado de equipamento de processamento eletrônico de dados.

O processamento de dados consiste em uma série de atividades sequenciais realizadas, com o objetivo de produzir um arranjo determinado de informações a partir de outras obtidas inicialmente. Ou seja, a manipulação das informações coletadas no início da atividade chama-se processamento; as informações iniciais são usualmente denominadas dados.

Conceitos

Antes de continuarmos esse tópico, precisamos entender alguns conceitos.

Dado

Os dados podem ser definidos como uma representação de fatos, conceitos ou instruções de maneira formalizada que devem ser adequados para a comunicação, interpretação, ou de transformação pelo homem ou máquina eletrônica. Eles são representados com a ajuda de personagens como letras (A-Z,a-z), números (0 A 9) ou caracteres especiais (+,-,/,*,<,>= etc.).

Informação

As informações são o resultado do processamento, manipulação e organização de dados que tem algum valor significativo para o receptor. Dessa forma, os dados processados ajudam nas decisões e ações a serem realizadas. Para que a informação seja significativa, os dados processados devem possuir as seguintes características:

Oportuna - As informações devem estar disponíveis quando necessário.

Precisão - As informações devem ser precisas.

Integralidade - A informação deve ser completa.

Voltando ao tópico da aula...



Os termos dado e informação podem ser tratados como sinônimos ou como termos distintos; dado pode ser definido como a matéria-prima originalmente obtida de uma ou mais fontes (etapa de coleta) e informação, como o resultado do processamento, isto é, o dado processado ou "acabado".

A figura abaixo mostra o esquema básico de um processamento de dados (manual ou automático), que resulta em um produto acabado: a informação.



Ciclo de Processamento de Dados

Processamento de Dados é a reestruturação ou reordenação de dados por pessoas ou máquina para aumentar a sua utilidade e adicionar valores para determinada finalidade. Processamento de dados consiste de etapas básicas entrada, processamento e saída. Esses três passos constituem o ciclo de processamento dos dados.

A entrada (input): Se refere a algum dado de entrada do processamento, são valores onde o processo irá atuar. Como por exemplo, um arquivo enviado para um compressor de dados.

O processamento: É onde os dados de entrada serão processados para gerar um determinado resultado. O computador executa o arquivo. (Outros exemplos: o cálculo salarial, uma complexa expressão matemática, ou até mesmo uma simples movimentação de dados ou comparação entre eles). No caso do processamento computadorizado esta tarefa é realizada por meio de um algoritmo escrito numa linguagem de programação que é compilado e gera o código de um programa responsável pelo processamento.

A saída (output): É o resultado de todo o processamento, em todo processamento temos dados gerados como resultado, essas saídas, podem ser impressas na tela, em papel, armazenadas em um arquivo, ou até mesmo servir como entrada para um outro processo. O computador exibe os resultados obtidos na tela.

Dessa forma, podemos concluir que o processamento de dados corresponde a fusão do Hardware com o Software (conteúdos da nossa próxima aula). Ao inserir dados no computador, ocorre a "entrada" de dados. O hardware por meio de seus componentes (memória, processador, etc.) irá processar os dados e devolver um resultado para o usuário através da saída de informações.



Os computadores trabalham com um tipo de linguagem que chamamos de Linguagem de Máquina. Ela permite que os computadores executem tarefas específicas determinadas pelos usuários. Os computadores são máquinas digitais e trabalham com sequências de 0s e 1s; cada 0 e 1 de uma sequência nós chamamos de BIT. Por exemplo, quando digitamos uma letra o computador não recebe esta letra, e sim o 0 ou 1. Porém teríamos o problema de poder representar apenas duas letras, A por 0 e o B por 1. Nosso vocabulário é muito extenso, possui várias letras, e temos números e símbolos. A solução foi formar uma sequência de 8 bits para termos 256 representações (Byte)¹.

Para representar as quantidades de dados, são usadas as seguintes medidas:

Medida	Sigla	Caracteres	Relação
Byte		1	1 byte
Kilobyte	KB	1.024	1.024 bytes
Megabyte	MB	1.048.576	1.024 KB
Gigabyte	GB	1.073.741.824	1.024 MB
Terabyte	TB	1.099.511.627.776	1.024 GB
Petabyte	PB	1.125.899.906.842.624	1.024 TB
Exabyte	EB	1.152.921.504.606.846.976	1.024 PB
Zetabyte	ZB	1.180.591.620.717.411.303.424	1.024 EB
Yottabyte	YB	1.208.925.819.614.629.174.706.176	1.024 ZB

¹ A codificação de caracteres denominada ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) adotou a informação de que 1 byte equivale a 8 bits, e usando a base binária (valores 0 ou 1), definiu 256 caracteres para representação de texto nos computadores, padronizando desta forma as operações entre diferentes dispositivos.



BIT – a sigla para *Binary Digit*, que em português significa dígito binário, ou seja, é a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida. Um bit pode assumir somente 2 valores, como 0 ou 1.

BYTE – é uma unidade de informação digital equivalente a 8 bits. Cada byte representa um único caractere de texto num computador. O byte representa letras, símbolos, números, sinais de pontuação, caracteres especiais etc. e codifica variadas informações numa máquina. O símbolo do byte é um (B) maiúsculo, para diferenciar de bit (b).

Os computadores podem receber valores decimais por meio do teclado, e escrever valores decimais, por meio do vídeo, por exemplo. Mas internamente, os valores são armazenados em outro sistema, mais adequado aos circuitos do computador. Trata-se do SISTEMA BINÁRIO. Enquanto no sistema decimal, cada dígito pode assumir dez valores (0,1,2,3,...,9), no SISTEMA BINÁRIO cada dígito pode assumir apenas 2 valores: 0 e 1. Por exemplo, o número 13, que no sistema decimal é representado apenas com 2 dígitos (1e 3), no sistema binário é representado com 4 dígitos, na forma: 1011.

Hardware

É o **equipamento físico, os componentes representados pelas partes mecânicas, eletrônicas e magnéticas**, ou seja, a máquina em si, tudo o que se pode tocar. É composto por: unidade central de processamento, memória e unidades de entrada ou saída de dados (teclado, mouse, monitor).

Unidade central de processamento (UCP ou CPU)

A unidade central de processamento (em inglês: *Central Processing Unit*) ou processador central tem por função executar os programas armazenados na memória principal, buscando cada instrução, interpretando-a e depois a executando. Em resumo, ela é responsável pelo processamento das informações.

Ela compreende três subunidades, conhecidas como unidade de controle (UC, em inglês: *Control Unit*), unidade lógica e aritmética (ULA, em inglês: *Arithmetic Logic Unit*) e registradores.

Unidade de Controle

Essa unidade é responsável por gerar todos os sinais que controlam as operações no exterior do CPU. Primeiro ela determina que instrução será executada pelo computador, e depois procura essa instrução na memória principal e a interpreta. A instrução é então executada por outras unidades do computador, sob a



sua direção. A UC também é responsável por controlar o acesso aos demais componentes do sistema, como a memória RAM e os dispositivos de entrada e saída.

Unidade Lógica e Aritmética

É um circuito digital que realiza operações lógicas e aritméticas. Em suma, é uma "grande calculadora eletrônica" que soma, subtrai, divide, determina se um número é positivo ou negativo ou se é zero. Além de executar funções aritméticas, uma ULA deve ser capaz de determinar se uma quantidade é menor ou maior que outra e quando quantidades são iguais. A ULA pode executar funções lógicas com letras e com números.

Registradores

Os registradores são pequenas áreas de armazenamento dentro da CPU. Eles são usados para guardar temporariamente dados e instruções durante o processamento. Os registradores são extremamente rápidos e permitem que a CPU acesse e manipule informações de forma eficiente.

Além das unidades mencionadas, a CPU também possui uma memória cache, que é uma memória de acesso rápido utilizada para armazenar os dados e instruções mais frequentemente utilizados. A presença de uma memória cache ajuda a reduzir o tempo de acesso à memória principal, melhorando o desempenho geral do sistema.

A velocidade de processamento de uma CPU é medida em hertz (Hz) e indica a quantidade de operações que o processador pode executar por segundo. As CPUs modernas operam em bilhões de hertz, conhecidos como gigahertz (GHz), e podem executar milhões de instruções por segundo.

Existem diferentes tipos de CPUs, desenvolvidas por várias fabricantes, como Intel e AMD. Cada uma possui características específicas, como número de núcleos, arquitetura, tamanho do cache, entre outros. Essas diferenças afetam o desempenho e a capacidade de processamento da CPU.

Processador

Os processadores com vários núcleos, teoricamente, podem executar múltiplas tarefas (instruções) ao mesmo tempo. Dependendo da arquitetura, cada core (núcleo) pode ter registradores próprios, e memória cache exclusiva. Entretanto, ter dois núcleos não implica, necessariamente, no dobro de velocidade. Isto dependerá do programa que estiver sendo executado utilizar os núcleos. Além disso, depende também das tarefas (instruções) que estão sendo executadas. O processador tem 3 funções básicas:

- 1 - Realizar cálculos de operações aritméticas e comparações lógicas.



2 - Manter o funcionamento de todos os equipamentos e programas, interpretando e gerenciando a execução de cada instrução.

3 - Administrar na memória central os dados transferidos de um elemento ao outro da máquina, visando o seu processamento.



RISC e CISC

Os processadores RISC possuem uma arquitetura que favorece um conjunto simples e pequeno de instruções que levam aproximadamente o tempo para serem executadas. Como consequência, os programadores possuem mais trabalho para desenvolver os seus programas, pois precisam combinar as instruções simples para realizar tarefas complexas.

Já os processadores CISC (*Complex Instruction Set Computer*) trabalham com um conjunto complexo de instruções especializadas. Como consequência, o trabalho dos programadores é facilitado, pois já existem instruções para realizar algumas tarefas. Ele é capaz de executar várias centenas de instruções complexas diferentes, sendo extremamente versátil. Exemplos de processadores CISC são o 386 e o 486.

No começo da década de 80, a tendência era construir chips com conjuntos de instruções cada vez mais complexos, os famosos processadores CISC. Alguns fabricantes, porém, resolveram seguir o caminho oposto, criando o padrão RISC.

Ao contrário dos complexos CISC, os processadores RISC são capazes de executar apenas algumas poucas instruções simples. Justamente por isso, os chips baseados nesta arquitetura são mais simples e muito mais baratos. Outra vantagem dos processadores RISC, é que, por terem um menor número de circuitos internos, podem trabalhar com clocks mais altos. Um exemplo são os processadores Alpha, que em 97 já operavam a 600 MHz.

Tanto a Intel quanto a AMD, perceberam que usar alguns conceitos da arquitetura RISC em seus processadores poderia ajudá-las a criar processadores mais rápidos. Porém, ao mesmo tempo, existia a necessidade de continuar criando processadores compatíveis com os antigos. Não adiantaria muito lançar um Pentium II ou Athlon extremamente rápidos, se estes não fossem compatíveis com os programas que utilizamos.

A ideia então passou a ser construir chips híbridos, que fossem capazes de executar as instruções x86, sendo compatíveis com todos os programas, mas ao mesmo tempo comportando-se internamente como chips RISC, quebrando estas instruções complexas em instruções simples, que podem ser processadas por seu núcleo RISC. Tanto o Pentium II e III, quanto o Athlon, Duron e Celeron, utilizam este sistema.



Do lado dos chips supostamente RISC, como por exemplo o G4 usados nos Macs, temos esta mesma tendência de construir chips cada vez mais complexos, abandonando a ideia dos chips RISC simples e baratos em favor da complexidade típica dos processadores CISC. Atualmente pode-se dizer que não existem mais chips CISC ou RISC, mas sim chips híbridos, que misturam características das duas arquiteturas, a fim de obter o melhor desempenho possível.

32 bits e 64 bits

Antes de explicar sobre os dois tipos, preciso que você entenda sobre os bits e o código binário. Um bit é a unidade mínima de informação para computadores. Cada bit pode ser 1 ou 0. Por isso, diz-se que os computadores funcionam com códigos binários: no nível microscópico, a informação é manuseada pelos computadores na forma de trilhões de sequências de 1s e 0s. O código binário permite escrever qualquer número inteiro, da seguinte forma: cada 1 ou 0 se refere a uma potência de 2. O primeiro, a 2^0 ; o segundo, a 2^1 , e assim por diante. O computador vê uma sequência de dígitos, multiplica cada potência de 2 (da esquerda para direita) por 0 ou 1 e chega a um número. A sequência 10, por exemplo (de dois bits), equivale a 2 ($0 \times 2^0 + 1 \times 2^1$). A sequência 111 tem três bits, e equivale a 7 ($1 \times 2^0 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^2$). A sequência de 4 bits 1001 equivale ao número 9 ($1 \times 2^0 + 0 \times 2^1 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^3$). Como se pode perceber, quando mais bits você usa, mais números você consegue escrever.

Os termos 32 bits e 64 bits referem-se ao tamanho de registro de um processador. O registro de um processador é o local onde ele armazena os "endereços" dos dados que ele precisa acessar mais rapidamente para funcionar bem. Esses "endereços" são números por meio dos quais o processador pode acessar a informação de que precisa.

Processadores de 32 bits conseguem guardar um total de 2^{32} , ou 4.294.967.295 endereços diferentes. Esses endereços apontam para a memória RAM, onde as informações de que o processador precisa ficam armazenadas. Por esse motivo, processadores de 32 bits só conseguem aproveitar, no máximo, 4GB de RAM. A máquina pode até ter mais memória instalada, mas o processador não conseguirá acessá-la, pois só consegue distribuir endereços para os primeiros 4 GB.

Processadores de 64 bits, por sua vez, conseguem guardar 2^{64} , ou 18.446.744.073.709.551.616 endereços diferentes! Por esse motivo, podem acessar muito mais RAM do que seus companheiros mais novos. Eles conseguiriam distribuir endereços para 17 bilhões de GB de RAM, mas computadores atuais raramente suportam mais que 64 GB. Além de ser capaz de acessar mais RAM, os processadores de 64 bits também conseguem acessá-la de maneira mais rápida e eficiente, o que acaba deixando o computador mais rápido também.

Vejamos abaixo as principais características que diferencia o CISC x RISC.

CISC (<i>Complex Instruction-Set Computer</i>)	RISC (<i>Reduced Instruction-Set Computer</i>)
Foco no Software	Foco no Hardware



Primeiro modelo	Desenvolvido no início da década de 80
Facilitar a tarefa do desenvolvedor de compiladores ao oferecer suporte para linguagens de alto nível cada vez mais complexas	Iniciativas independentes que acabaram assumindo características comuns
Os programas tendem a ocupar menos espaço em memória	Grande número de registradores de propósito geral e/ou uso de um compilador que otimize o uso
Uso de microcódigos na implementação da unidade de controle para melhor aproveitamento da pipeline	Foco na otimização do uso da pipeline de instruções
Com a evolução das linguagens de alto nível, os processadores foram incorporando cada vez mais recursos e tornando-se cada vez mais complexos	Conjunto de instruções simples, limitado e de formato fixo

As arquiteturas atuais não são mais arquiteturas puramente RISC ou CISC. O que temos são basicamente arquiteturas RISC e CISC super escalares, o que implica em dizer que há algum grau de hibridismo entre elas.

- CISC - exemplos:
 - Mainframes IBM (linha Z)
 - PC (Intel e AMD)
 - A arquitetura mais usada em computadores pessoais, servidores e computadores de alto desempenho.
- RISC - exemplos:
 - SPARC (Oracle, após aquisição da Sun)
 - ARM - *Advanced RISC Machine*

A arquitetura mais usada em sistemas embarcados e em dispositivos portáteis como smartphones e tablets.

Memórias

A memória de um computador nada mais é que um circuito eletrônico ou um "meio magnético", com capacidade de armazenagem de dados, os quais são imprescindíveis ao processamento de dados de entrada, programas, sistemas operacionais, arquivos, softwares de aplicação, de suporte e básico, e instruções gerais para um bom funcionamento do computador.

As memórias são divididas em dois grandes grupos: **memória interna (memória primária)** e **memória externa (memória secundária)**.



Memória Interna

A memória interna é a memória diretamente ligada aos componentes da CPU, como por exemplo a memória principal (RAM), a memória de leitura (ROM) e a memória cache.

Memória Principal

Memória RAM

A memória principal também conhecida como memória central, é uma memória de acesso rápido, que armazena os dados/informações (programas, objetos, dados de entrada e saída, dados do sistema operacional, etc.). Ela é um circuito eletrônico integrado do tipo "DRAM" (*Dynamic Random Access Memory*) e é chamada de "banco de memória" (*memory board*).

Apesar de ter acesso extremamente rápido, permitir ser gravada, desgravada e lida, a memória principal, apresenta um grande inconveniente: ela é volátil. Ser volátil significa dizer que se gravamos uma série de informações e o computador for desligado subitamente, ela "esquece" todo o seu conteúdo.

A grande velocidade da memória principal, deve-se ao fato de ser uma memória do tipo "RAM" (*Random Access Memory* ou Memória de Acesso Aleatório), que permite um acesso aos dados necessários de forma direta, sem que obrigatoria a leitura em todas as áreas. Isto é possível graças a três registros, dois deles associados a operações de leitura e gravação e o outro aos endereços.

1º Registro - *Memory Address Register*: Guarda o endereço onde se encontra ou será colocado um dado/informação.

2º Registro - *Memory Buffer Register*: Tem como função realizar os seguintes controles:

- 1. Se a operação desejada for de leitura, ele recebe a informação localizada pelo registro de endereço e a envia ao processador;
- 2. Se a operação desejada for uma saída (gravação), ele transfere o dado para a posição de memória indicada pelo registro de endereço.

3º Registro - Conector de Ligação: Conecta o buffer, após cada operação (leitura/gravação), à posição de memória indicada pelo registro de memória, permitindo assim a comunicação (transferência) de dados em ambos os sentidos.

Memória de Leitura

Diferentemente da memória RAM, as memórias ROM (*Read Only Memory* – Memória Somente de Leitura) não são voláteis, mantendo os dados gravados após o desligamento do computador. Como o nome sugere, as primeiras ROM não permitiam a regravação de seu conteúdo. Atualmente, existem variações que possibilitam a regravação dos dados por meio de equipamentos especiais.



Essas memórias são utilizadas para o armazenamento do BIOS - Basic Input/Output System (Sistema Básico de Entrada/Saída). Esse sistema é o primeiro programa executado pelo computador ao ser ligado. Sua função primária é preparar a máquina para que o sistema operacional possa ser executado. Na maioria dos BIOS é possível especificar em qual ordem os dispositivos de armazenamento devem ser carregados. Desta forma, é possível, por exemplo, carregar uma distribuição do sistema operacional Linux que funciona diretamente do CD antes do sistema operacional instalado no HD (especificando que o CD deve ser verificado antes do HD).

Existem várias espécies de memória do tipo ROM:

- 1. PROM (Programmable Read Only Memory ou Memória Programável Exclusiva para Leitura) = pode ser programada através de um equipamento específico e gravada uma única vez;
- 2. EPROM (Electrically Programmable Read Only Memory ou Memória Exclusiva para Leitura Programável Eletricamente) ou (Erasable Programmable Read Only Memory ou Memória Exclusiva para Leitura, Programável e Apagável) = pode ser gravada, apagada e regravada, por equipamento específico;
- 3. EARAM (Electrically Alterable Read Only Memory ou Memória Alterável Eletricamente) = seus dados podem ser alterados;
- 4. EEROM (Electrical Erasable Programmable Read Only Memory) = seu conteúdo pode ser apagado através de processos elétricos.

Memória Cache

A memória cache é formada por vários circuitos integrados "RAM" do tipo "SRAM" (*Static Random-Access Memory*). A SRAM é mais rápida e mais cara em comparação com a memória dinâmica (DRAM - *Dynamic Random-Access Memory*) porque não usa o método capacitivo de armazenamento e sim dispositivos de dois estados como os Flips-Flops (circuito eletrônico que pode assumir um de dois estados, determinados por uma ou duas entradas). Essa característica da SRAM permite que os dados sejam armazenados e acessados rapidamente, com tempos de latência muito menores.

A memória cache é organizada em vários níveis, geralmente denominados L1, L2 e L3. O cache L1 é o mais próximo do processador e tem a menor capacidade, mas também é o mais rápido. Ele armazena as informações imediatamente relevantes para o processador, como instruções e dados de uso frequente. O cache L2 é maior em capacidade, mas um pouco mais lento. O cache L3 é ainda maior, mas também mais lento que os níveis anteriores. No entanto, cada nível de cache oferece uma latência de acesso menor em comparação com a memória principal.

A capacidade da memória cache varia dependendo do nível de cache e da arquitetura do processador. Cada nível de cache possui sua própria capacidade, que aumenta à medida que você se move para os níveis mais altos.

A cache L1 é dividida em duas partes: cache de instruções (L1i) e cache de dados (L1d). A capacidade do cache L1i varia de alguns kilobytes (KB) a alguns megabytes (MB), enquanto o cache L1d também tem capacidade semelhante.



O cache L2 está localizado após o cache L1 e tem uma capacidade maior do que o cache L1. A capacidade do cache L2 pode variar de alguns megabytes a dezenas de megabytes.

O cache L3 é o nível mais alto e geralmente é compartilhado entre vários núcleos de processadores em um mesmo chip (em processadores multi-core). A capacidade do cache L3 é ainda maior do que a do cache L2 e pode variar de dezenas de megabytes a várias centenas de megabytes.

Para a identificação rápida dos dados, a memória cache utiliza um dispositivo, localizado geralmente ao lado de seu banco de chips, chamado de SRAM TAG, que é onde estão localizados os caracteres de identificação rápida dos arquivos.

A memória cache funciona seguindo o princípio de localidade espacial e temporal. A localidade espacial refere-se à tendência de que, quando um determinado dado é acessado, é provável que os dados próximos a ele também sejam acessados em um futuro próximo. A localidade temporal indica que, se um dado foi acessado recentemente, é provável que seja acessado novamente em um futuro próximo. A memória cache explora essas propriedades armazenando cópias dos dados mais frequentemente usados, tornando-os prontamente disponíveis para o processador.

Quando o processador precisa acessar um dado, ele primeiro verifica o cache L1. Se o dado estiver presente no cache L1, ocorre um "hit" de cache, e o dado é fornecido imediatamente ao processador. Isso evita a necessidade de buscar o dado na memória principal, economizando tempo de acesso. Se o dado não estiver presente no cache L1, ocorre um "miss" de cache, e o processador verifica o cache L2. O processo continua até que o dado seja encontrado ou até que o cache L3 ou a memória principal sejam acessados.

É importante ressaltar que a memória cache é um recurso limitado. A capacidade de armazenamento da cache é menor do que a capacidade da memória principal. Portanto, nem todos os dados podem ser armazenados na memória cache. O objetivo é armazenar os dados mais relevantes e frequentemente acessados para maximizar o desempenho.

Memória Externa (Memória Secundária)

As memórias que vimos até o momento são chamadas de memórias primárias, porque são usadas para o funcionamento básico e primário da CPU. Já as memórias secundárias (memória de massa ou memória auxiliar) são utilizadas para dar um suporte a mais ao sistema, ampliando sua capacidade de armazenamento. O objetivo destas memórias é trazer mais capacidade, sem o intuito de realizar operações muito velozes. São as principais tecnologias utilizadas como memórias secundárias:

Memórias magnéticas

Utilizam o princípio de polarização para identificar dados numa superfície magnetizável. Assim como num ímã, cada minúscula área da memória é magnetizada como sendo polo positivo ou negativo (ou Norte e Sul). Quando a região é polarizada com polo positivo, dizemos que ela armazena o bit 1, e armazena o bit 0, quando a polarização for negativa. O maior exemplo de memória magnética utilizado hoje são os Discos Rígidos, ou do inglês Hard Disk (ou HD).



Memórias ópticas

Armazenam seus dados numa superfície reflexiva. Para leitura, um feixe de luz (LASER) é disparado contra um também minúsculo ponto. O feixe bate na superfície volta para um sensor. Isso indicará que naquele ponto há o bit 0. Para armazenar o bit 1, um outro LASER entra em ação provocando uma pequena baixa na região. Com isso, ao fazer uma leitura no mesmo ponto, o feixe de luz ao bater na superfície com a baixa será refletido, mas tomará trajetória diferente, atingindo um outro sensor diferente daquele que indicou o bit 0. Quando este segundo sensor detecta o feixe de luz, é dito que o bit lido foi o 1. O maior representante das memórias ópticas são os CDs, DVDs e, mais recentemente os Blu-Ray.

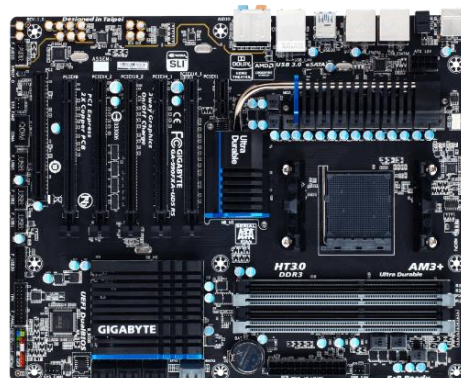
Memórias de estado sólido (*Solid State Disk - SSD*)

São memórias feitas com tecnologia "Flash" mas para ser usadas em substituição ao Disco Rígido. Em comparação com ele, a memória de estado sólido é muito mais rápida, mais resistente a choques e consome menos energia. Em contrapartida, as memórias de estado sólido são bem mais caras.

Placa Mãe

É a placa principal, formada por um conjunto de circuitos integrados onde são encaixados os outros componentes. Ela recebe o processador, as memórias, os conectores de teclado, mouse e impressora, e muito outros dispositivos.

Se o processador é considerado o "cérebro" do computador, a placa mãe (em inglês: motherboard) representa a "espinha dorsal", realizando a comunicação dos demais periféricos com o processador.

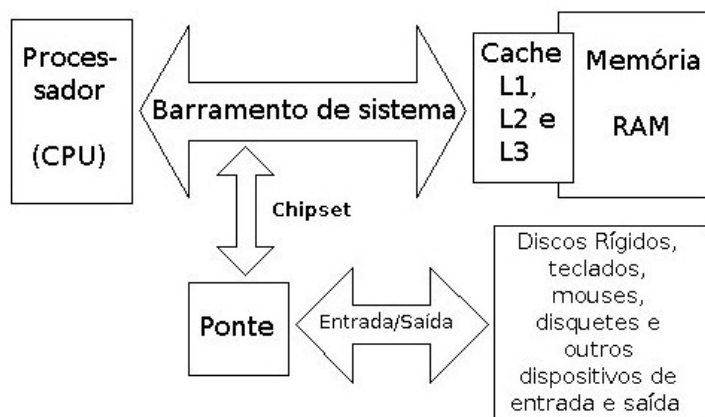


Barramento

Além do processador e da memória, o sistema de computação ainda possui os módulos de entrada e saída (E/S). A arquitetura de E/S do sistema de computação é a sua interface com "o mundo exterior", oferecendo um meio sistemático de controlar a interação e fornecer ao sistema operacional as informações de que precisa para gerenciar a atividade de E/S de modo eficaz.

Um barramento, ou bus, pode ser definido como o caminho comum pelo qual os dados trafegam dentro do computador. Eles são linhas de comunicação, sejam elas um condutor elétrico ou fibra ótica, que interligam dispositivos de um sistema computacional, comunicando CPU com Memória, CPU com outros componentes de Entrada/Saída e as outras memórias e assim por diante. Seu desempenho é medido pelo tamanho de bits que pode transmitir (16, 32, 128, ...). Quanto mais "largo" for, mais informações ele é capaz de transmitir.





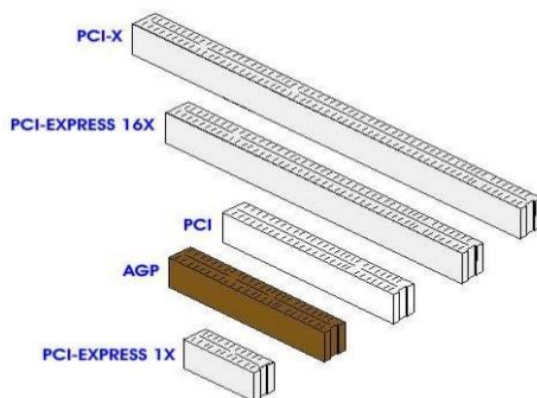
Tipos de Funções		
Barramento de dados:	Barramento de endereço	Barramento de controle
Exercem a função de transportar os dados, tanto enviados quanto recebidos, obedecendo instruções ou “ordens” dadas por programas e os dados ou informações básicas a serem utilizadas pelo mesmos. Por exemplo, na soma de dois números, somar consiste na instrução e os números a serem somados são os dados necessários.	Indica o endereço de memória dos dados, ou seja, as posições a serem acessadas na memória, ou seja, o local onde o processo deve ser extraído e onde deve ser enviado após o processamento.	Regula as outras funções, limitando ou expandindo de acordo com sua demanda. Responsável pela transferência de sinais (de controle) como READ, WRITE, HOLD, de início de operação aritmética, de interrupção, de sincronização, de reciclagem (reset) entre outros

Slots

São os “encaixes” da placa mãe que permitem a conexão de outras placas, como as de vídeo, som, rede, etc. Na imagem abaixo podemos visualizar os tipos de slots encontrados na placa mãe. É importante que você consiga associar a imagem ao tipo.



Imagem comparativa - slots



Disco Rígido

Popularmente conhecido como HD (*hard disk*) - o HDD (*hard disk drive*), é um dispositivo de armazenamento magnético usado em computadores e outros dispositivos eletrônicos para armazenar dados de forma não volátil. É um dos principais meios de armazenamento de longo prazo em computadores pessoais e servidores.

Um disco rígido é composto por discos metálicos, chamados de pratos ou platters, que são revestidos com um material magnético. Esses pratos são montados em um eixo e giram a alta velocidade dentro de uma caixa hermeticamente fechada. Cada prato possui duas faces, que podem ser usadas para armazenar dados.

A leitura e gravação de dados em um disco rígido são realizadas por uma cabeça de leitura/gravação (read/write head) que se move sobre as superfícies dos pratos. A cabeça é montada em um braço mecânico que se move rapidamente sobre o disco, posicionando-se sobre a trilha desejada para ler ou gravar os dados.

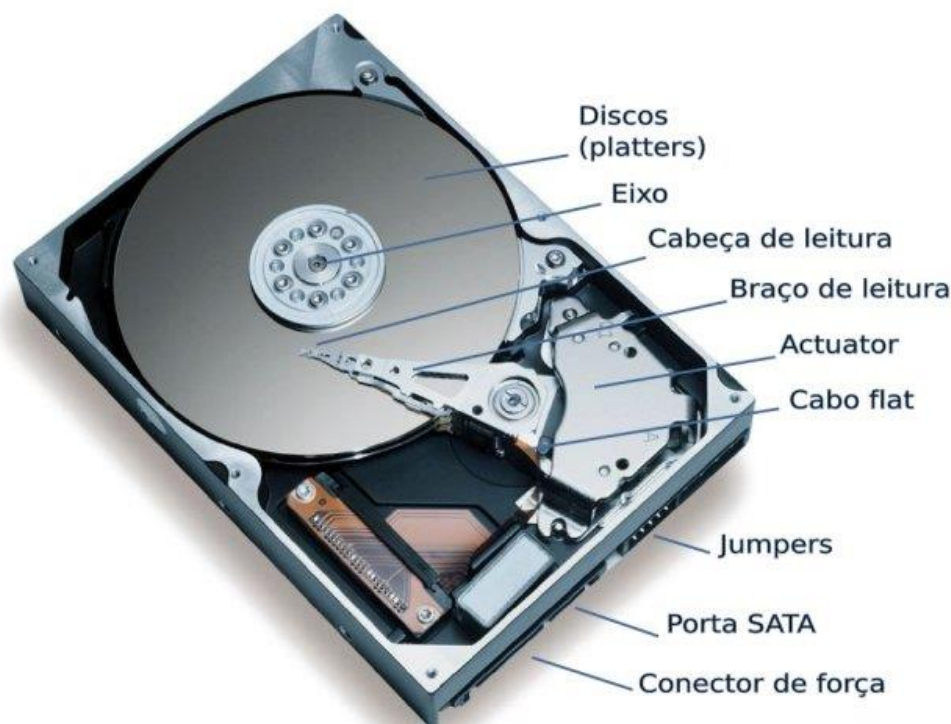
Cada prato é dividido em trilhas concêntricas, que por sua vez são subdivididas em setores. Os setores são as unidades básicas de armazenamento em um disco rígido e normalmente têm um tamanho fixo de 512 bytes. As trilhas e setores são organizados em uma estrutura radial, permitindo o acesso aleatório aos dados.

A maioria dos discos rígidos opera em 5400 RPM (rotações por minuto) ou 7200 RPM, embora discos de alta performance possam atingir velocidades de 10.000 RPM ou até mais. Uma velocidade de rotação mais alta geralmente resulta em um acesso mais rápido aos dados.

A capacidade de armazenamento de um disco rígido é determinada pela quantidade de pratos, a densidade de dados em cada superfície e o número de trilhas por polegada. Os discos rígidos modernos podem ter vários terabytes (TB) de capacidade, permitindo o armazenamento de grandes volumes de dados, como sistemas operacionais, aplicativos, arquivos de mídia e documentos.



Para conectar um disco rígido a um computador, é utilizado um cabo de dados, geralmente SATA (Serial ATA), que transmite os dados entre o disco e a placa-mãe do sistema. Além disso, é necessário fornecer energia ao disco rígido por meio de um cabo de alimentação.



SSD (Solid-State Drive)

Ao contrário dos discos rígidos tradicionais, os SSDs não possuem partes móveis, como pratos giratórios e cabeças de leitura/gravação. Isso resulta em várias vantagens em termos de desempenho, confiabilidade e eficiência energética.

Os SSDs são compostos por chips de memória flash, que são semicondutores capazes de armazenar informações mesmo sem energia. Essas memórias são organizadas em células, que podem ser gravadas eletricamente para armazenar dados. Existem diferentes tipos de memória flash, como NAND e NOR, sendo a NAND a mais comum em SSDs devido à sua capacidade de armazenamento e custo mais baixo.

Uma das principais vantagens dos SSDs é a velocidade de acesso aos dados. Como não há partes móveis envolvidas no processo de leitura/gravação, os SSDs oferecem tempos de acesso muito mais rápidos em comparação com os discos rígidos. Isso resulta em inicializações mais rápidas do sistema operacional, tempos de carregamento de aplicativos mais curtos e transferências de arquivos mais ágeis.

O desempenho dos SSDs pode variar de acordo com o tipo de memória flash utilizada, a interface de conexão (como SATA, PCIe ou M.2) e a tecnologia de controle do SSD. SSDs mais avançados podem oferecer recursos como criptografia de hardware, suporte a TRIM (que melhora a performance a longo prazo), cache SLC (Single-Level Cell) e tecnologias de correção de erros avançadas.

Controladores de Disco Rígido

Os controladores de disco rígido são componentes eletrônicos que são responsáveis por gerenciar as operações de leitura e gravação de dados, bem como controlar a interface de comunicação entre o disco e o sistema do computador.

O controlador de disco rígido atua como um intermediário entre o dispositivo de armazenamento e o computador. Ele recebe comandos de leitura e gravação do sistema operacional ou de outros softwares e traduz esses comandos em operações físicas no disco. Isso envolve controlar o posicionamento da cabeça de leitura/gravação (no caso dos HDDs) ou gerenciar o acesso às células de memória flash (no caso dos SSDs).

Os controladores de disco rígido também realizam outras funções importantes, como a correção de erros de leitura/gravação, a alocação e organização de dados no disco e o gerenciamento do cache de dados. Eles implementam algoritmos e técnicas avançadas para otimizar o desempenho, a confiabilidade e a vida útil do dispositivo de armazenamento.

Em discos rígidos, o controlador é responsável por controlar o motor que gira os pratos, posicionar a cabeça de leitura/gravação na trilha correta e mover a cabeça de forma precisa para ler ou gravar os dados nos setores desejados. Ele também realiza operações como a recalibração da cabeça, a remapeação de setores defeituosos e o gerenciamento de energia.

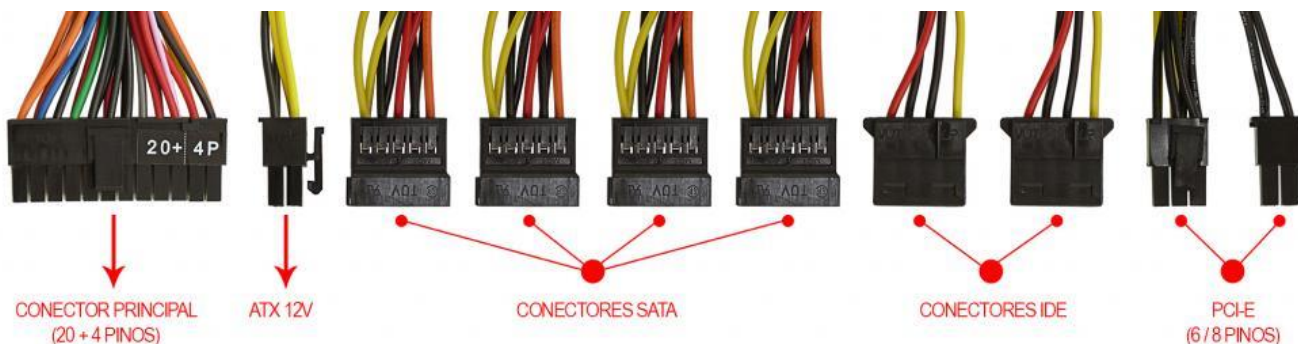
Já nos SSDs, o controlador de disco rígido é responsável por controlar o acesso e a escrita de dados nas células de memória flash. Ele executa operações de gerenciamento de desgaste, como o balanceamento de carga entre as células, o redimensionamento de blocos e a execução de algoritmos de correção de erros para garantir a integridade dos dados.

Os controladores de disco rígido são projetados para serem altamente eficientes e confiáveis, contribuindo para o desempenho geral do dispositivo de armazenamento. Eles são projetados por fabricantes de HDDs e SSDs e geralmente são integrados diretamente nos próprios dispositivos.

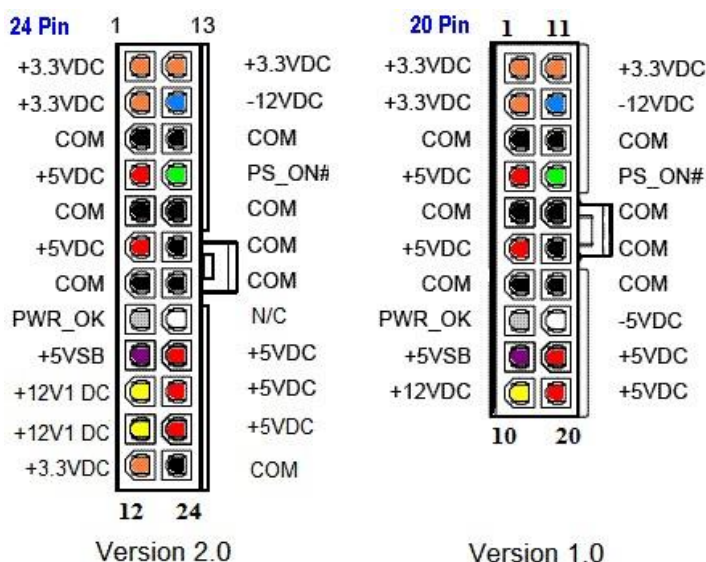
Fonte

A fonte é responsável por converter a voltagem da energia elétrica, que chega pelas tomadas, em voltagens menores, capazes de ser suportadas pelos componentes do computador. A partir da fonte saem vários conectores que alimentam a placa mãe, HD (hard disk), drive de CD e/ou DVD, placas de vídeo e outros componentes. Na imagem abaixo é possível observar o formato dos conectores.





Na próxima imagem podemos observar as voltagens do conector que alimenta a placa mãe. Note que existem duas versões desse conector, que varia de acordo com o modelo da placa.



Até aqui elencamos o hardware básico que está presente dentro do gabinete. Agora vamos elencar outros conceitos de informática.

Portas de comunicação

As portas de comunicação são interfaces físicas ou conectores que permitem a transferência de dados e sinais entre dispositivos eletrônicos. Elas são usadas para estabelecer conexões e permitir a comunicação entre diferentes dispositivos, como computadores, periféricos, redes e dispositivos de armazenamento.

USB (Universal Serial Bus)



Abreviação de “*Universal Serial Bus*” (“Porta Universal”, em português). É a porta de entrada de dispositivos mais usada atualmente, que além de ser utilizada para conexão, também fornece uma pequena quantidade de energia capaz de carregar celulares, acender luzes e ventiladores, entre outros equipamentos. Atualmente as conexões USB são do padrão PnP (“*Plug and play*”). Elas permitem a conexão de periféricos sem a necessidade de desligar o computador, além de transmitir e armazenar dados.



A primeira versão do USB foi chamada de USB 0.7, lançada em novembro de 1994. Este modelo conseguia atingir a velocidade máxima de 1,5 MB/s para transferência de dados. Em 2009 foi lançado a USB 3.0, também conhecido por SuperSpeed, que possui capacidade de transferir até 625 MB/s.

Ethernet

A porta Ethernet é usada para conectar dispositivos em uma rede local (LAN - Local Area Network). É amplamente utilizada para conectar computadores, roteadores, switches, modems e outros dispositivos de rede. A porta Ethernet suporta altas taxas de transferência de dados e permite a comunicação entre dispositivos em uma rede local ou através da Internet.

Serial Port (Porta Serial)

A porta serial é uma interface de comunicação mais antiga que era amplamente usada em computadores e periféricos antes do advento do USB. Ela é usada para transferir dados sequencialmente, um bit de cada vez. As portas seriais são geralmente usadas para conectar dispositivos como impressoras, scanners, GPS e dispositivos de controle industrial.

FireWire (IEEE 1394)

O FireWire é uma interface de comunicação de alta velocidade usada principalmente para conectar dispositivos de áudio/vídeo, câmeras digitais e dispositivos de armazenamento externo. Embora tenha sido amplamente utilizado no passado, o FireWire está sendo substituído por interfaces mais modernas, como o USB e o Thunderbolt.

Boot

Termo em inglês utilizado para fazer referência ao processo de inicialização de um computador, o qual acontece no momento em que é pressionado o botão “Ligar” da máquina até o total carregamento do Sistema Operacional instalado. O boot só é considerado completo quando o SO pode ser utilizado por uma pessoa.



Periféricos

No computador os periféricos nada mais são que o hardware propriamente dito (monitor, mouse, teclado, impressora, entre outros). Eles enviam e/ou recebem informações do computador e se dividem em três tipos: de entrada, de saída e de entrada e saída. Ao explicar cada tipo de periférico irei citar e aprofundar os especificados no edital.

Entrada

Os periféricos de entrada são responsáveis por transmitir a informação ao computador. Os sinais elétricos enviados pelos dispositivos, a partir de comandos do usuário, enviam ou inserem as informações no computador. **Como exemplos desse tipo temos: teclado, mouse, touchpad, webcam, microfone, scanner, leitor biométrico** e outros.

Teclado

É um periférico de entrada que realiza a comunicação entre o usuário e o computador. O teclado é um periférico semelhante a uma máquina de escrever, com teclas alfanuméricas e um teclado numérico adicional. No Brasil temos dois layouts de teclado, o ABNT e o ABNT2, mas também é comum encontrarmos o teclado americano internacional.

Embora a atual regra da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) exija que os teclados tenham alguns símbolos como colchetes, numerais altos, entre outros; o atual padrão de teclado brasileiro é o ABNT2. Uma maneira de diferenciar o teclado ABNT2 é pela presença da letra 'Ç' e da tecla AltGr que não existem nos teclados internacionais.

A maioria dos teclados segue o padrão QWERTY. O nome QWERTY vem da disposição das seis primeiras letras do teclado alfabético. Criado por volta de 1870 por Christopher Sholes, originado na máquina de escrever, o padrão visa facilitar a digitação, pois as teclas foram organizadas aproximando os pares de letras mais usados na língua inglesa.

A tecla AltGr (*Alternate Graphics*) é uma tecla modificadora, que quando pressionada permite a utilização do terceiro símbolo das teclas – normalmente, aparece no canto inferior direito – e algumas opções adicionais em diversos programas.



"	!	@	#	\$	%	^	&	*	()	-	+	←
'	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	_	=	Backspace
Tab	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	;	{	Enter
	/	?	€								'	[↵
Caps Lock	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç	^	}	
											~]	
Shift		Z	X	C	V	B	N	M	<	>	:	?	Shift
	\			Ç					,	.	;	/	↵
Ctrl	Win Key	Alt							Alt Gr	Win Key	Menu	Ctrl	

Em destaque azul, caracteres obtidos quando combinados com Alt Gr. (Foto: Reprodução/Wikipedia)

Principais teclas utilizadas:

- DEL/DELETE - possui a função de apagar os dados selecionados no computador.
- SHIFT - possui função de fixar os caracteres em letra maiúscula, e obter alguns caracteres posicionados na parte superior das teclas.
- INS/INSERT - sua função é ativar o modo de inserção de texto e, quando este já estiver ativado, desativá-lo. Assim qualquer caractere digitado é inserido onde estiver o ponto de inserção dentro do texto.
- CTRL - esta tecla gera comandos especiais quando utilizada em conjunto com outra tecla. Esses comandos dependem do comando em uso.
- CAPS LOCK - quando ativado, qualquer caractere será interpretado como maiúsculo, valido somente para teclas alfabéticas. Pressionando a tecla novamente o comando será desativado.
- ESC - geralmente usada para abandonar um programa ou um procedimento.
- TAB - usado em programas editores de texto com a função de avançar a tabulação do texto.
- ALT - permite o uso extra de algumas teclas.
- ENTER - as teclas ENTER e RETURN possuem funções idênticas, confirmando a entrada de dados no computador.
- BACKSPACE - retrocede o cursor, apagando o caractere imediatamente à esquerda do mesmo.
- HOME - refere-se a um deslocamento do cursor, levando-o ao início de algo.
- END - o inverso de HOME.
- PAGE UP - desloca o cursor uma tela acima.
- PAGE DOWN - desloca o cursor uma tela a baixo.
- SETAS - desloca o cursor no sentido indicado.



Mouse

Embora tenha sido inventado por Bill English, a sua patente pertence a Douglas Engelbart. Engelbart apresentou este periférico pela primeira vez em 9 de dezembro de 1968. O primeiro mouse era de madeira que continha dois discos perpendiculares, conectado ao computador por um par de fios entrelaçados.

Botões dos mouses

Movimentar o mouse não é suficiente para utilizá-lo a contento, afinal, essa ação apenas movimenta o cursor na tela do computador, nada mais. É necessário também o uso de botões para que o usuário informe à máquina que ações deseja executar: pressionar botões, arrastar itens, desenhar, selecionar arquivos, etc. Para isso, os mouses mais comuns contam, atualmente, com três botões. Os modelos mais antigos possuíam apenas dois, os botões esquerdo e direito. Apenas alguns modelos possuíam três. Os mouses mais recentes incluem os botões esquerdo e direito, além de um terceiro que fica entre eles (conhecido como scroll). No entanto, este último é, na verdade, um botão em forma de roda. Assim, o usuário pode girá-lo, recurso particularmente útil para acessar as partes de cima ou de baixo de páginas de internet, arquivos de textos e planilhas, por exemplo.

Saída

Os periféricos de saída são o oposto dos periféricos de entrada. Eles são responsáveis por receber a informação do computador e transmitir ao usuário. **Exemplo: monitor, caixa de som, impressora, projetor** e outros.

Impressora

Como o nome já diz, é um dispositivo que imprime. De forma técnica, é um periférico que pode ser conectado a um computador ou a uma rede de computadores, que tem como principal função a impressão de textos, gráficos ou qualquer tipo de visualização que possa ser extraída de um computador. Ela herdou a tecnologia das máquinas de escrever e sofreu diversas alterações até chegar aos modelos atuais.

As impressoras podem ser classificadas, basicamente, em 6 tipos: **impressora de impacto** (ex: impressoras matriciais), **impressora de jato de tinta** (a mais comum), **impressora a laser** (comum em empresas e de funcionamento semelhante as máquinas de xérox), **impressora térmica** (ex: impressora de cupons fiscais e extratos bancários), **impressora solvente** (utilizada na impressão de banners), e **plotter** (especializada em desenho vetorial para programas de engenharia e arquitetura).

Entrada e Saída

São responsáveis por transmitir e receber as informações do computador. Estes periféricos também podem ser chamados dispositivos híbridos. **Exemplo: monitor touch-screen, drive leitor/gravador de CD e DVD, pen drive, placa de rede** e outros.



CD

Abreviação de "*Compact Disc*". É um disco ótico digital de armazenamento de dados. O formato foi originalmente desenvolvido com o propósito de armazenar e tocar apenas músicas, mas posteriormente foi adaptado para o armazenamento de dados. O formato para o armazenamento de dados é o CD-ROM, porém existem diversos outros formatos: CD-R (para áudio e dados), CD-RW (regravável), VCD (*video compact disc*), SVCD (*super video compact disc*), entre outros. Sua capacidade padrão é de 700 MB / 80 minutos de áudio.

DVD

Sigla de "*Digital Video Disc*" (em português, Disco Digital de Vídeo) é um formato digital para armazenar dados, som e voz, com uma maior capacidade que o CD, devido a uma tecnologia óptica superior, além de padrões melhorados de compressão de dados. Sua capacidade padrão é de 4.7 GB (para discos com apenas uma camada) e 8.5 GB (para discos com duas camadas).

Disquete

Disquete, também conhecido como diskette, disk ou floppy disk, é um tipo de disco de armazenamento composto por um disco de armazenamento magnético fino e flexível, selado por um plástico retangular, forrado com tecido que remove as partículas de poeira. Disquetes podem ser lidos e gravados por um leitor de disquete, chamado também de floppy disk drive (FDD). O tamanho do disquete é de 3,5 polegadas e capacidade de 720 KB (DD=Double Density) e até 5,76 MB (EDS=Extra Density Super). Sendo o mais comercializado o de menor tamanho, 1,44 MB (HD=High Density), ou de 5,25 polegadas com capacidade para armazenar 3000 KB (Single Side = Face Simples) e até 300 MB.

Software

É o **conjunto de programas** que permite o funcionamento e utilização do computador (hardware), fazendo com que o computador realize o processamento e produza o resultado desejado.

De forma mais técnica podemos definir o **software** como uma sequência de instruções lógicas escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.

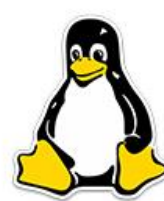
O software básico necessário para o funcionamento de um computador é o Sistema Operacional. Os diferentes programas (Word, Excel, Leitor de PDF, Editores de Imagens, Tocadores de Som e Vídeo, etc.) que são utilizados em um computador são softwares.



Tipos de Softwares

Sistema operacional (S.O.)

Como o próprio nome sugere, é o sistema que permite operacionalizar o computador. Entre os principais sistemas operacionais temos: o Windows (Microsoft), em suas diferentes versões; o Mac OS (Apple); e o Linux, que apresenta entre suas versões o Ubuntu, o Debian, o Red Hat, entre outras. Também temos os sistemas operacionais para smartphones, por exemplo Android (Google) e o IOS (Apple).



Software aplicativo

São os programas utilizados pelo usuário para desempenhar tarefas práticas realizadas no dia a dia, em geral ligadas ao processamento de dados. Esses programas possibilitam a automatização de tarefas. Podem ter uso geral, como por exemplo: editores de texto (Microsoft Office Word / LibreOffice Writer), planilhas eletrônicas (Microsoft Office Excel / LibreOffice Calc), programas gráficos (Photoshop / CorelDraw), programas de bancos de dados (Microsoft Office Access), navegadores (Internet Explorer / Edge / Firefox / Chrome); ou podem ser desenvolvidos sob medida para determinados tipos de mercado.

Software utilitário

São programas que adicionam recursos aos sistemas operacionais. Porém apesar das tarefas adicionais, não são obrigatórios para o funcionamento do computador. Podemos incluir nos entre os programas utilitários: desfragmentadores de disco, compactadores de dados, antivírus, limpadores de discos rígidos, compartilhadores de conexão, entre outros.

Linguagem de programação

Aqui temos os programas que tem como finalidade o desenvolvimento de outros programas e sistemas. A partir deste tipo de software um programador pode desenvolver sistemas como: Sistemas Contábeis, Administração de Empresas, Controle de Estoque/Venda/Compra, entre outros.



Conceitos Importantes

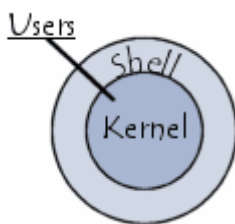


TOME NOTA!

Esses são os conceitos mais importantes do tópico Software. Por isso, é importante que você anote cada uma delas para fixar em sua mente

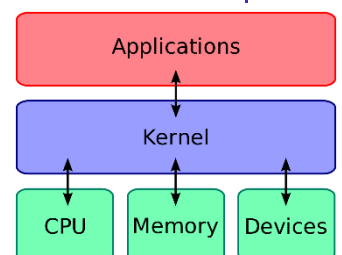
Software Livre - É uma expressão utilizada para definir qualquer programa que pode ser executado, copiado, modificado e redistribuído gratuitamente. Ou seja, o usuário possui livre acesso ao código-fonte para realizar alterações de acordo com suas necessidades. Cuidado para não confundir Software Livre e software gratuito. O software gratuito é distribuído em sua forma executável, não permitindo acesso ao código-fonte.

Open Source (código aberto) - Apesar de ser uma expressão muito confundida com Software Livre, possui uma diferença sutil em relação a características como cópia, modificação e distribuição. Apesar de ser Open Source um programa pode não autorizar sua modificação, o que contraria o conceito de software livre.



Shell - É a interface que funciona como intermediário entre o usuário e o sistema operacional. A sua função é ler a linha de comando digitada pelo usuário, interpretar seu significado, executar o comando e devolver o resultado pelas saídas. Na verdade, a interface Shell é um arquivo executável, encarregado de interpretar comandos, transmiti-los ao sistema e devolver resultados. Por este motivo foi escolhido o nome Shell, que é um termo em inglês e significa concha.

Kernel - É um termo em inglês que traduzido significa núcleo. Ele é o componente central de um sistema operacional e funciona como ponte entre os aplicativos e o processamento real de dados feito a nível de hardware. As responsabilidades do núcleo incluem gerenciar os recursos do sistema (a comunicação entre componentes do hardware e software).



Arquitetura Multicamada

Também chamado de sistemas centralizados ou de arquitetura uni processada, o modelo de uma camada era caracterizado por manter todos os recursos do sistema (banco de dados, regras de negócios e interfaces de usuário) em computadores de grande porte, os conhecidos mainframes. Os terminais clientes não possuíam recursos de armazenamento ou processamento, sendo conhecidos como terminais burros ou mudos. Nesta arquitetura, o mainframe tinha a responsabilidade de realizar todas as tarefas e processamento.



Camadas são uma maneira de separar responsabilidades e gerenciar dependências. Cada camada tem uma responsabilidade específica. Uma camada superior pode usar os serviços em uma camada inferior, mas não o oposto.

Camada de apresentação

A camada de apresentação é responsável pela apresentação, interação do usuário e recebimento de dados processados pelo software bem como suas funções.

A camada de apresentação fica fisicamente localizada na estação cliente e é responsável por fazer a interação do usuário com o sistema. É uma camada bastante leve, que basicamente executa os tratamentos de telas e campos e geralmente acessa somente a segunda camada, a qual faz as requisições ao banco de dados e devolve o resultado. É também conhecida como cliente, regras de interface de usuário ou camada de interface.

Em sistemas distribuídos, existem duas alternativas para apresentação:

Usando um navegador web, todo o conteúdo e formulário de uma aplicação web clássica são apresentados em XML, XHTML E JavaScript, entre outras linguagens criadas para a World Wide Web. Sua comunicação com camadas é geralmente feita através do HTTP.

Usando um cliente gordo, você produz sua própria interface gráfica do usuário. Usando as opções de exibição estendida da linguagem de programação ou da biblioteca gráfica para essa finalidade, como Flash ou Java Swing se comunicando com a camada de aplicativos por meio de protocolos de rede, como SOAP, Microsoft NET Remoting, entre outros.

Camada de controle

A camada de controle é responsável por comandar o fluxo de dar apresentação servindo como uma camada intermediária entre a camada de apresentação e a lógica.

Camada lógica (regra) de negócios

A camada lógica (regra) de negócios se refere a implementação de regras de negócio ou requisitos do sistema.

Em um sistema seguindo este modelo, a aplicação cliente nunca acessa diretamente a última camada que é a do banco de dados, pois quem tem essa função é a camada de regras de negócios, na qual podem se conectar diversas aplicações clientes.

Esta parte do sistema é responsável por fazer as requisições ao banco de dados e todo o seu tratamento, ou seja, somente ela que tem acesso direto ao banco de dados. É também conhecida como lógica de negócios, camada de acesso a dados, camada intermediária ou servidor de aplicação por geralmente se tratar de um outro computador destinado somente ao processamento das regras. O servidor de aplicação é, geralmente,

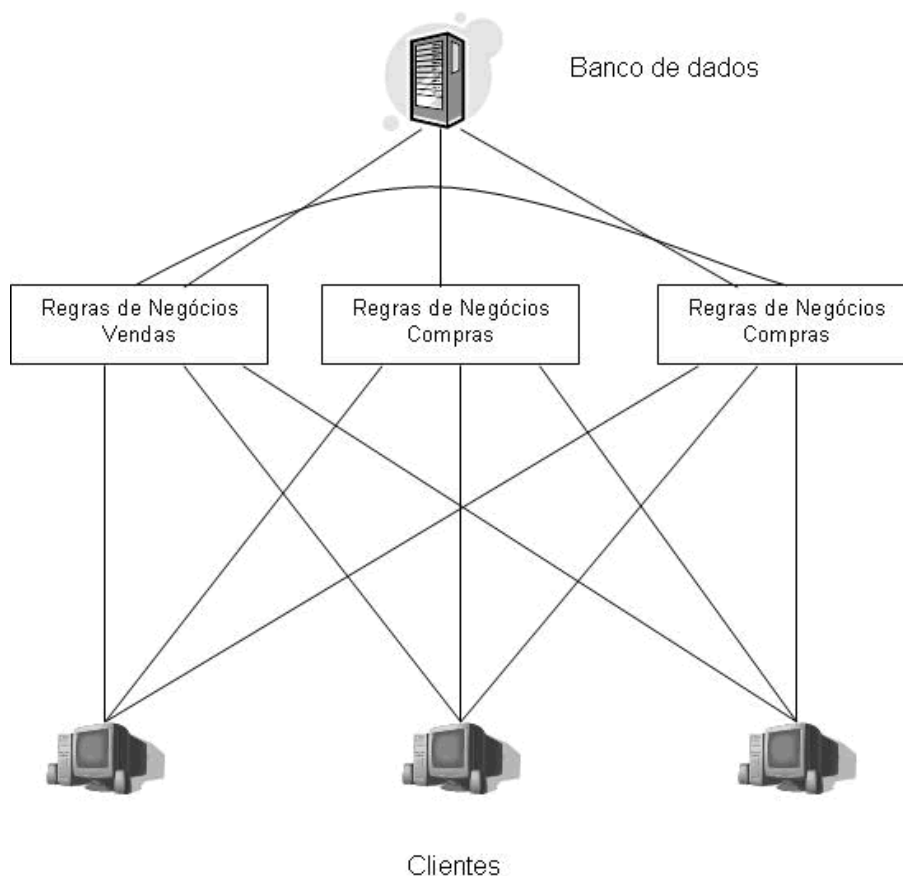


uma máquina dedicada e com elevados recursos de hardware, uma vez que é nele que ficam armazenados os métodos remotos (regras de negócios) e é realizado todo o seu tratamento e processamento.

Camada de acesso a dados (Banco de dados)

A camada de dados inclui as técnicas de persistência de dados (compartilhamento de arquivos, servidores de banco de dados e etc.). É a camada de acesso a dados que encapsula os mecanismos e expõe os dados. O armazenamento persistente geralmente usa banco de dados, mas outros sistemas podem usar arquivos normais. É a última divisão do modelo, na qual fica localizado o sistema gerenciador de banco de dados.

Ao utilizar banco de dados, as interfaces deles são usadas para troca de dados com a camada de preservação de dados. Quando programação orientada a objetos em conjunto com um DBMS relacional, a camada de acesso a dados requer mapeamento relacional de objeto.



Procedimentos de Backup

Backup é um termo inglês que significa **cópia de segurança**. Em informática o termo backup indica a existência de uma cópia de um ou mais arquivos guardados em diferentes dispositivos de armazenamento. Seu objetivo é garantir que seja possível restabelecer o ambiente em caso de um incidente inesperado.

Existem várias formas para realizar a cópia desses arquivos. Pode ser através de uma simples cópia do local de armazenamento para outro, como também de forma programada e específica através de um programa. Aplicações como Comodo Time Machine, Norton Ghost e Acronis True Image são exemplos de programas que realizam backup. Esses programas oferecem recursos importantes em qualquer cópia de segurança, como agendamento do backup, para ter sempre a versão mais atual dos arquivos; criptografia, para ninguém acessar as suas cópias; e compactação de arquivos, economizando espaço no disco. Na prática, qualquer cópia de arquivos importantes em um outro dispositivo de armazenamento, como discos rígidos externos, já pode ser considerada backup.

Em uma empresa que trabalha efetivamente com sistemas de computadores, os procedimentos de backup se tornam indispensáveis e um bom plano de backup minimiza o *downtime* (tempo de indisponibilidade do serviço ou sistema), minimiza a sobrecarga e diminui a ocorrência de perda de dados.

Para auxiliar e assegurar a qualidade desses backups e de outros processos, foi criada a norma técnica ABNT NBR ISO/IEC 27002: Regulamentação de Backup (Antiga IEC 17799), que dá as diretrizes necessárias para a proteção de dados e informações de sistemas empresariais, de pequeno a grande porte.



Tipos de Backup



Os backups são divididos em 3 tipos: completo, diferencial e incremental. Abaixo temos um quadro com a descrição, vantagens e desvantagens de cada tipo.

Tipo	Completo	Incremental	Diferencial
Descrição	↳ Realiza a cópia completa de todos os arquivos.	↳ Realiza a cópia das últimas alterações relativas ao último backup completo ou incremental.	↳ Realiza a cópia apenas das últimas modificações relativas ao último backup completo.
Vantagens	<ul style="list-style-type: none">↳ A cópia completa de todos os dados está disponível em um único conjunto de mídia.↳ Maior possibilidade de recuperar os dados íntegros.↳ Menor complexidade na operação de recuperação.↳ Menor tempo para recuperar os dados.	<ul style="list-style-type: none">↳ É copiada uma menor quantidade de arquivos.↳ Backup mais rápido.↳ Necessidade de menos espaço de armazenamento.	<ul style="list-style-type: none">↳ Recuperação mais simples, pois exige apenas o último backup completo e o último diferencial.↳ Menos arquivos para restaurar.

Desvantagens	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Leva mais tempo para executar um backup completo do que outros tipos. ↳ Requer mais espaço de armazenamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ↳ A recuperação dos dados envolve um procedimento mais complexo e potencialmente mais lento, pois depende da recuperação do último backup completo para em seguida recuperar os dados incrementais. 	<ul style="list-style-type: none"> ↳ A restauração completa do sistema pode levar mais tempo do que se for usado o backup completo. ↳ Se ocorrerem muitas alterações nos dados, os backups podem levar mais tempo do que backups do tipo incremental.
---------------------	---	---	---

Armazenamento do Backup

O local o backup será salvo depende do hardware disponível e das informações que estão sendo salvas no backup. A tabela a seguir foi extraída da Ajuda e Suporte do Windows, e lista os tipos de destinos de backup aos quais o Backup do Windows oferece suporte e as vantagens e as desvantagens de cada um deles.

Tipo de Destino	Vantagens	Desvantagens
Discos rígidos internos	<ul style="list-style-type: none"> • Os discos rígidos são relativamente baratos e não são afetados quando você tem algum problema com o sistema operacional. Você poderá até instalar a unidade em outro computador se comprar um novo e continuar usando o disco para backups. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se o computador ainda não possui outro disco rígido, você precisa instalar um ou solicitar que alguém o instale. • Se você tiver um problema com o computador, continuará podendo usar o disco, colocando-o em outro computador, mas será preciso saber como instalá-lo no novo computador ou solicitar que alguém o instale. • Como o disco rígido está instalado dentro do computador, você não poderá armazená-lo em um local separado do computador, como em um cofre à prova de fogo.

Observações
Outro disco não é a mesma coisa que uma partição. Você poderá salvar os backups em uma partição na unidade, mas, se a unidade vier a falhar, você perderá os backups. Você nunca deve fazer backup dos arquivos na mesma unidade em que o Windows está instalado, pois, se o computador for infectado por um vírus ou ocorrer uma falha de



software, talvez seja necessário reformatar o disco e reinstalar o Windows para recuperar-se do problema e, portanto, você perderia os dados do backup.

- Os discos rígidos internos são mais seguros do que as outras mídias porque não são movimentados, o que faz com que seja menos provável que apresentem panes ou sejam danificados.
- Os discos rígidos internos são mais eficientes do que os discos rígidos externos ou mídias removíveis.

Discos rígidos externos

- Um disco rígido externo pode ser conectado facilmente ao computador usando uma *porta USB*.
- Os discos rígidos externos podem armazenar uma grande quantidade de informações. Recomendamos que você utilize um disco rígido externo com capacidade de, no mínimo, 200 GB.
- Os discos rígidos externos podem ser armazenados em um local separado do computador, como em um cofre à prova de fogo, que pode ajudar a proteger o seu backup.
- O disco rígido externo precisa estar conectado ao computador e disponível quando o backup estiver programado para ocorrer. Se você armazenar o disco rígido em outro local para mantê-lo em segurança, terá que se lembrar de retirá-lo e de conectá-lo ao computador antes do horário programado para o backup.

CDs ou DVDs graváveis

- Vários computadores mais novos vêm com gravadores de CD ou de DVD instalados.
- Os CDs e os DVDs são relativamente baratos e fáceis de encontrar na maioria das lojas de departamentos e de produtos eletrônicos.
- Você pode armazenar os CDs ou os DVDs em um local separado do computador, como em um cofre à prova de fogo.
- Não é possível salvar os backups programados da imagem do sistema em CDs ou DVDs.
- Dependendo da quantidade de dados que você tiver, poderão ser necessários vários CDs ou DVDs para armazenar o backup, e seria preciso armazenar e controlar todos eles.
- Os CDs ou os DVDs podem ser corrompidos ao longo do tempo.



Unidades flash USB

- As unidades flash USB são relativamente baratas e podem armazenar uma grande quantidade de dados. Para salvar um backup em uma unidade flash, ela deverá poder armazenar mais de 1 GB.
- Você pode armazenar uma unidade flash em um local separado do computador, como um cofre à prova de fogo.
- Você não pode salvar uma imagem do sistema em uma unidade flash.
- Dependendo do tamanho da unidade flash, ela poderá ficar cheia rapidamente, o que significa que você não conseguirá manter as cópias dos backups mais antigos.

Locais de rede

- Se o computador estiver em uma rede, uma pasta ou uma unidade compartilhada da rede poderá ser um local conveniente para salvar o backup, já que não exigem que você tenha espaço de armazenamento no computador.
- Você só pode salvar os backups em um local da rede no Windows 7 Professional, Windows 7 Ultimate e no Windows 7 Enterprise.
- Você precisará fornecer um nome de usuário e uma senha para que o Backup do Windows possa acessar o local de rede. Se você puder acessar o local de rede na pasta Computador do seu computador sem precisar informar um nome de usuário e uma senha, digite, na interface de usuário do Backup do Windows, o nome de usuário e a senha que usou para fazer logon no computador. Se você não conseguir acessar o local de rede usando a pasta Computador do seu computador, será preciso criar uma conta de usuário no computador da rede e digitar um nome de usuário e uma senha para essa conta de usuário no assistente do Backup do Windows.
- O local de rede deverá estar disponível no horário em que o backup estiver programado para ocorrer, e o nome de usuário e a senha que você forneceu ao configurar o backup precisam continuar sendo válidos para o local de rede.



- Talvez outras pessoas que tenham acesso ao local de rede possam acessar seu backup.
- Se você criar uma imagem do sistema, o Windows manterá apenas a versão mais recente dessa imagem.

Resumo

Para facilitar ainda mais o seu entendimento, inseri abaixo uma tabela com apenas os itens de destaque de cada tipo de backup.

Tipo de Backup	Dados Copiados	Tempo de Backup	Tempo de Restauração	Espaço de Armazenamento
Backup Completo	Todos os dados	Lento	Rápido	Muito espaço
Backup Incremental	Apenas dados novos / modificados (arquivos e diretórios)	Rápido	Moderado	Pouco espaço
Backup Diferencial	Todos os dados desde o último backup completo	Moderado	Rápido	Moderado

QUESTÕES ESTRATÉGICAS

Nesta seção, apresentamos e comentamos uma amostra de questões objetivas selecionadas estrategicamente: são questões com nível de dificuldade semelhante ao que você deve esperar para a sua prova e que, em conjunto, abordam os principais pontos do assunto.

A ideia, aqui, não é que você fixe o conteúdo por meio de uma bateria extensa de questões, mas que você faça uma boa revisão global do assunto a partir de, relativamente, poucas questões.





1. (FCC / MPE-PE – 2018)

Um pen drive com capacidade de armazenamento de 4GB possui 2 424 832 bytes livres. Em um computador com o Microsoft Windows 7 instalado caberá nesse pen drive um arquivo de vídeo de

- a) 1.1GB.
- b) 2 005 527KB.
- c) 0.9GB.
- d) 55MB.
- e) 2.1MB.

Comentários

Para respondermos essa questão, temos que saber a relação entre as unidades de medidas da informática. Com a imagem abaixo fica mais fácil de entendermos essa relação.

Medida	Sigla	Caracteres	Relação
Byte		1	1 byte
Kilobyte	KB	1.024	1.024 bytes
Megabyte	MB	1.048.576	1.024 KB
Gigabyte	GB	1.073.741.824	1.024 MB
Terabyte	TB	1.099.511.627.776	1.024 GB
Petabyte	PB	1.125.899.906.842.624	1.024 TB
Exabyte	EB	1.152.921.504.606.846.976	1.024 PB
Zetabyte	ZB	1.180.591.620.717.411.303.424	1.024 EB
Yottabyte	YB	1.208.925.819.614.629.174.706.176	1.024 ZB

Observe que na terceira linha 1 Megabyte (MB) equivale a 1.048.576 bytes. Dessa forma, com 2.424.832 bytes livres, é possível armazenar pouco mais de 2MB.

Gabarito: alternativa E.

2. (FCC / TRT - 14ª Região (RO e AC) – 2018)



No Explorador de Arquivos do Windows 10, um profissional observou a existência de um pen drive conectado ao computador, onde, dos 64 GB de capacidade total, há apenas 3,2 GB livres. Nessas condições, será possível armazenar nesse pen drive

- a) um arquivo de vídeo de 4294967296 bytes.
- b) um arquivo compactado de 3686 MB.
- c) vários arquivos de texto que totalizam 3704409292 bytes.
- d) vários arquivos de imagem que totalizam 0,0038 TB.
- e) um arquivo de vídeo de 3290443 KB.

Comentários

Para respondermos essa questão, temos que saber a relação entre as unidades de medidas da informática. Com a imagem abaixo fica mais fácil de entendermos essa relação.

Medida	Sigla	Caracteres	Relação
Byte		1	1 byte
Kilobyte	KB	1.024	1.024 bytes
Megabyte	MB	1.048.576	1.024 KB
Gigabyte	GB	1.073.741.824	1.024 MB
Terabyte	TB	1.099.511.627.776	1.024 GB
Petabyte	PB	1.125.899.906.842.624	1.024 TB
Exabyte	EB	1.152.921.504.606.846.976	1.024 PB
Zetabyte	ZB	1.180.591.620.717.411.303.424	1.024 EB
Yottabyte	YB	1.208.925.819.614.629.174.706.176	1.024 ZB

Analisando as alternativas, temos:

- a) um arquivo de vídeo de 4294967296 bytes. Esse aqui terá aproximadamente 4,29 GB, portanto maior que o espaço disponível. ERRADA.
- b) um arquivo compactado de 3686 MB. Esse aqui terá aproximadamente 3,69 GB, portanto maior que o espaço disponível. ERRADA.
- c) vários arquivos de texto que totalizam 3704409292 bytes. Esses aqui terão aproximadamente 3,7 GB, portanto maior que o espaço disponível. ERRADA.
- d) vários arquivos de imagem que totalizam 0,0038 TB. Esse aqui terá 3,8 GB, portanto maior que o espaço disponível. ERRADA.
- e) um arquivo de vídeo de 3290443 KB. Esse aqui terá aproximadamente 3,2 GB, portanto caberá no espaço disponível. CERTA.



Gabarito: alternativa E.

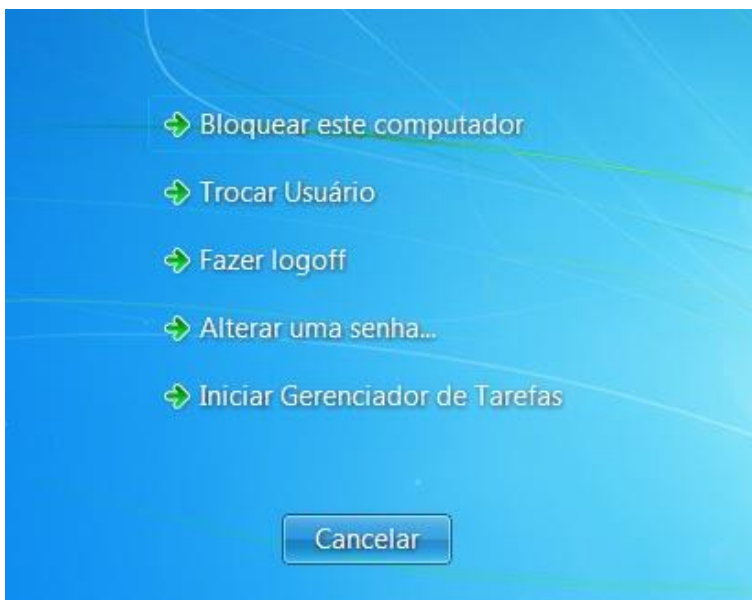
3. (FCC / SABESP – 2018)

Um funcionário está usando um computador com o sistema operacional Windows 7, em português, e deseja saber a quantidade total de memória RAM e quanto de memória está livre naquele momento. Para isso, ele deve

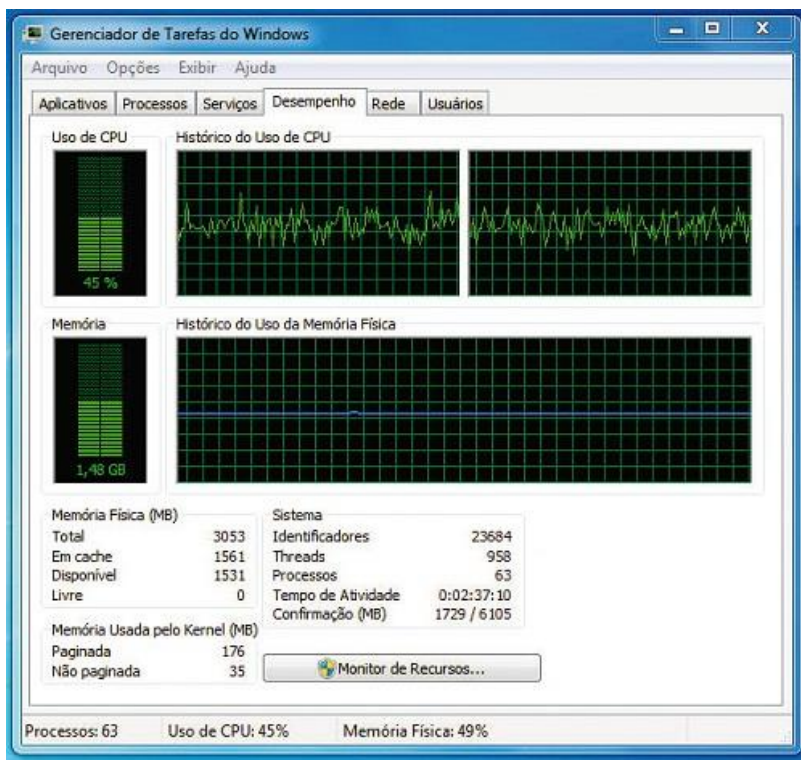
- a) pressionar a tecla Windows, digitar cmd seguido de Enter e digitar mem seguido de Enter.
- b) acessar o menu “Sistema” a partir do Windows Explorer.
- c) pressionar as teclas Ctrl+Alt+Delete e acessar a aba “Desempenho” do Gerenciador de Tarefas.
- d) acessar o menu “Memória” a partir do Windows Explorer.
- e) pressionar as teclas Windows + E e acessar a aba “Memória” do Gerenciador de Tarefas.

Comentários

Essa é uma questão que envolve tanto a parte de hardware, como a parte de software e ainda sistemas operacionais, mais especificamente comando do Windows 7. Analisando as alternativas, a resposta mais coerente é a letra C, apesar de estar incompleta. Pois quando pressionamos Ctrl+Alt+Delete no Windows 7, será apresentada a seguinte tela:



Após isso, você pode clicar em “Iniciar Gerenciador de Tarefas” e a partir disso acessar a aba “Desempenho” para verificar tanto o uso de CPU, quanto o uso da Memória, conforme pode ser observado na imagem abaixo:



Gabarito: alternativa C.

4. (FCC / SABESP – 2018)

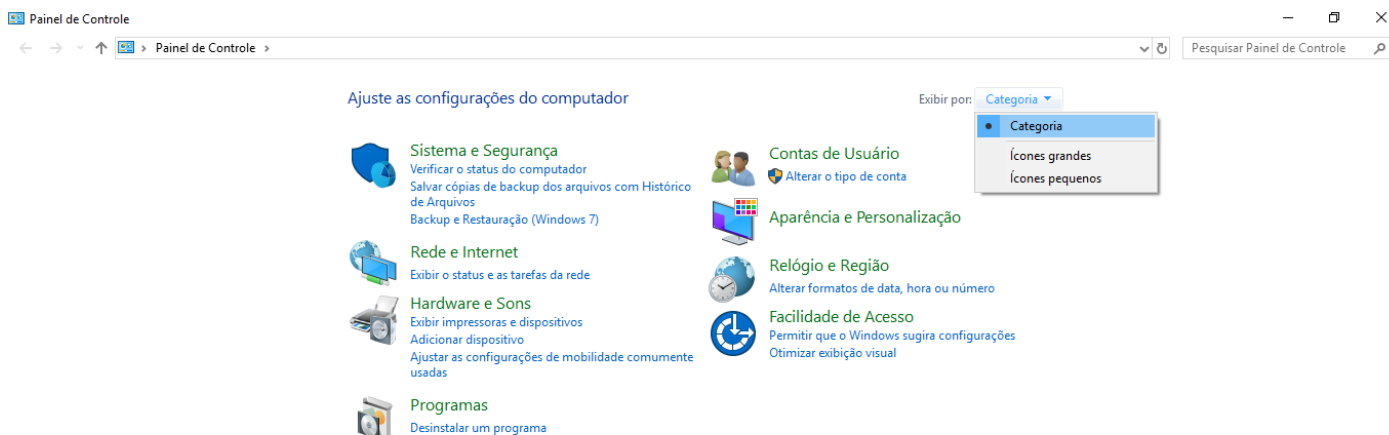
Um usuário que possui perfil de administrador em um computador com o Windows 10, em português, percebeu que, apesar de seu computador estar conectado fisicamente à impressora, ela não aparecia como opção para impressão de documentos no Microsoft Word e em outros softwares, pois não estava instalada no Windows. Uma maneira rápida de instalar a impressora é a partir da opção

- a) Hardware e Sons, acessada no Painel de Controle.
- b) Sistema e Segurança, acessada no Painel de Controle.
- c) Impressoras e Dispositivos, acessada nas Ferramentas Administrativas.
- d) Instalar Impressora, acessada a partir do botão Iniciar.
- e) Rede e Impressora, acessada a partir do Painel de Controle.

Comentários

No Windows 10 o Painel de Controle não deixou de existir. É possível acessá-lo através do menu Iniciar → Sistema do Windows. Ele possui a mesma aparência que tem no Windows 7, como pode ser observado na imagem abaixo.





Note que a opção para “Adicionar dispositivo” está na categoria “Hardware e Sons”. Portanto, a alternativa correta é a letra A.

Gabarito: alternativa A.

5. (FCC / TRT - 6ª Região (PE) – 2018)

Um Analista comprou um pen drive de 16 GB para armazenar os filmes de uma campanha publicitária da organização em que trabalha. Quando estava gravando o sexto filme no pen drive, apareceu uma mensagem informando que não havia espaço suficiente para a gravação. Os 5 filmes que conseguiu gravar foram:

Filme1.mp4 - 3.950.000.000 bytes

Filme2.mov - 900.250 KB

Filme3.mp4 - 3700 MB

Filme4.mpg - 3,35 GB

Filme5.mp4 - 3.000.000.000 bytes

Para a gravação NÃO ter ocorrido, o sexto arquivo pode ter qualquer tamanho.

- a) menor do que 3 GB.
- b) maior do que 700 MB.
- c) menor do que 3700 MB.
- d) maior do que 1.9 GB.
- e) maior do que 600000 KB.

Comentários



Em questões como essa que envolve o tamanho de armazenamento de um dispositivo, o ideal é transformar todos os tamanhos para a mesma unidade. Sabendo que 1GB é igual a 1024MB, e 1MB é igual a 1024KB, e 1KB é igual a 1024bytes, vamos transformar todos os tamanhos em MB. O pen drive tem 16GB, ou seja, 16.384MB. Esse é o tamanho máximo que pode ser armazenado. O filme 1 tem 3.767MB, o filme 2 tem 879MB, o filme 3 tem 3.700MB, o filme 4 tem 3.430MB e o filme 5 tem 2.861MB, que somados dá 14.637MB. A questão quer saber entre as alternativas a mais próxima da capacidade total do dispositivo, a partir de onde não seria mais possível armazenar o filme 6. Portanto, a alternativa que mais se aproxima dessa capacidade é a letra D.

Gabarito: alternativa D.

6. (FCC / ALESE – 2018)

Os dispositivos periféricos são componentes de hardware que se conectam a um computador para adicionar funcionalidade, sendo divididos em dispositivos de entrada, de saída e de entrada-saída. São exemplos de cada uma dessas categorias, respectivamente:

- a) scanner, monitor e modem.
- b) teclado, impressora e microfone.
- c) mouse, pendrive e alto-falante.
- d) webcam, drive de CD-ROM e cartões de memória.
- e) joystick, drive de disquete e vídeo.

Comentários

Mais adiante irei explicar sobre os periféricos e como eles são divididos. De forma resumida, os periféricos de entrada enviam comandos ao computador, os periféricos de saída recebem comandos do computador, e os de entrada-saída podem exercer as duas funções. Portanto, a alternativa correta é a letra A.

Gabarito: alternativa A.

7. (FCC / ALESE – 2018)

No que se refere aos computadores, há duas categorias básicas de memórias: não voláteis e voláteis. As memórias não voláteis caracterizam-se por

- a) perder os dados gravados ao cessar a alimentação elétrica.
- b) permitir que os dados sejam gravados uma única vez.
- c) oferecer acesso randômico aos dados gravados.
- d) acessar os dados gravados de forma estática ou dinâmica.



- e) aceitar que os dados gravados sejam apagados ou alterados.

Comentários

A memória não volátil é caracterizada por NÃO ter seus dados destruídos nem perdidos em caso de interrupção da energia elétrica. Como exemplo temos a memória ROM (Memória de Somente Leitura), pois suas informações não podem ser apagadas, nem alteradas. Ou seja, são gravados uma única vez.

Gabarito: alternativa B.

8. (FCC / DETRAN-MA – 2018)

O pen drive é um dos dispositivos de armazenamento mais utilizados atualmente no universo da informática. Considere que um pen drive que possui armazenado o arquivo Edital.pdf, com 377 kB de tamanho, foi inserido na porta USB de um computador com sistema operacional Windows 7. Caso o arquivo Edital.pdf seja arrastado para a Lixeira presente na Área de Trabalho,

- a) o arquivo será removido do pen drive e armazenado na pasta Lixeira da Área de Trabalho possibilitando a restituição do arquivo.
- b) será apresentada uma janela para se escolher pela transferência do arquivo ou criar um atalho para o arquivo na pasta Lixeira da Área de Trabalho.
- c) o arquivo será transferido para a pasta oculta Lixeira do pen drive sendo possível recuperar o arquivo habilitando a visualização da pasta oculta.
- d) será apresentada uma janela de alerta de exclusão permanente, na qual se pode escolher o prosseguimento da ação.
- e) o arquivo será transferido para a pasta oculta System Volume Information do pen drive, não sendo possível recuperar o arquivo.

Comentários

Ao arrastar um arquivo de um dispositivo móvel para a Lixeira podem acontecer dois fatos: sendo o dispositivo um HD externo, o usuário será questionado se deseja enviar o arquivo para a Lixeira; sendo um pen drive ou um cartão de memória, o usuário será questionado se deseja excluir permanentemente o arquivo. Portanto, a alternativa correta é a letra D. Essa é uma questão que envolve detalhes, algo bem característico da FCC, pois lendo rapidamente, poderíamos marcar como correta a letra A, porém estaríamos ignorando o fato do sistema operacional indagar sobre a ação.

Gabarito: alternativa D.

9. (FCC / TRT - 11ª Região (AM e RR) – 2018)



Um computador

- a) com sistema operacional de 64 bits é capaz de reconhecer uma quantidade maior de memória RAM do que um de 32 bits, o qual suporta o máximo de 32 GB de RAM.
- b) que consiga reconhecer memória RAM acima de 2 GB tem que necessariamente ser de 64 bits.
- c) com sistema operacional de 64 bits pode não inicializar um processador de 64 bits se não houver suporte para o BIOS. O BIOS da placa mãe deve ter suporte para processador de 64 bits.
- d) com um sistema operacional de 64 bits, vai operar em modo de 64 bits ou de 32 bits, o que é chamado de modo de compatibilidade. Neste caso todos os drivers do sistema devem ter 32 bits.
- e) que consiga trabalhar com processadores de 64 bits não aceita drivers e aplicativos de 32 bits. Assim todos eles devem ser substituídos pelas versões 64 bits, senão ocorrerão erros de compatibilidade.

Comentários

Vamos analisar as alternativas:

- a) ERRADO. O sistema operacional de 32 bits suporta até 4GB de memória RAM.
- b) ERRADO. Acima de 4GB um computador deve ser necessariamente de 64 bits.
- c) CERTO.
- d) ERRADO. Os drivers do computador devem ser compatíveis com o sistema operacional.
- e) ERRADO. Computadores de 64 bits podem aceita drivers e aplicativos tanto de 64 quanto de 32 bits.

Gabarito: alternativa C.

10. (FCC / TRT - 11ª Região (AM e RR) – 2017)

Considere os seguintes componentes de hardware:

- I. Kingston HyperX Savage 240GB Sata 6Gb/s
- II. NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- III. Seagate Barracuda 2TB 7200RPM Sata 6Gb/s
- IV. 4 GB OCZ DDR2 800MHz (4x1GB)
- V. XFX ProSeries 1000W PSU

Um Analista classificou os componentes, correta e respectivamente, como:

- a) HD – placa mãe – HD – EEPROM – placa de vídeo.
- b) SSD – placa de vídeo – HD – RAM – fonte de energia.
- c) processador – placa mãe – SSD – SDRAM – HD.
- d) HD – processador – SSD – EEPROM – placa de vídeo.



e) SSD – placa de vídeo – SSD – RAM – placa mãe.

Comentários

Primeiro vamos identificar os componentes da questão: Kingston HyperX Savage é um HARD DISK (HD); NVIDIA GeForce é uma placa de vídeo; Seagate Barracuda é um HARD DISK (HD); 4 GB OCZ DDR2 é uma MEMÓRIA RAM; XFX ProSeries é uma fonte de energia. Para questões assim, o ideal é aprender sobre as unidades de medida que cada parte utiliza. Por exemplo, HD sempre terá como unidade de medida GigaBytes (GB) e serão números grandes, normalmente acima de 80GB; as memórias RAM também são medidas em GB e estão sempre associadas a frequência em MHz; fonte de energia sempre será medida em Watts (W). O grande detalhe desta questão está em diferenciar o SSD do HD. O HD como é um disco magnético, possui rotações, que são medidas em RPM (rotações por minuto), ou seja, a terceira opção é um HD, enquanto a primeira é um SSD. Alternativa correta, letra B.

Gabarito: alternativa B.

QUESTIONÁRIO DE REVISÃO E APERFEIÇOAMENTO

A ideia do questionário é elevar o nível da sua compreensão no assunto e, ao mesmo tempo, proporcionar uma outra forma de revisão de pontos importantes do conteúdo, a partir de perguntas que exigem respostas subjetivas.

São questões um pouco mais desafiadoras, porque a redação de seu enunciado não ajuda na sua resolução, como ocorre nas clássicas questões objetivas.

O objetivo é que você realize uma autoexplicação mental de alguns pontos do conteúdo, para consolidar melhor o que aprendeu ;)

Além disso, as questões objetivas, em regra, abordam pontos isolados de um dado assunto. Assim, ao resolver várias questões objetivas, o candidato acaba memorizando pontos isolados do conteúdo, mas muitas vezes acaba não entendendo como esses pontos se conectam.

Assim, no questionário, buscaremos trazer também situações que ajudem você a conectar melhor os diversos pontos do conteúdo, na medida do possível.

É importante frisar que não estamos adentrando em um nível de profundidade maior que o exigido na sua prova, mas apenas permitindo que você compreenda melhor o assunto de modo a facilitar a resolução de questões objetivas típicas de concursos, ok?

Nosso compromisso é proporcionar a você uma revisão de alto nível!



Vamos ao nosso questionário:

Perguntas

- 1) Quais são os componentes de uma unidade central de processamento? E qual a atribuição de cada um?
- 2) Como os periféricos são classificados? Cite três exemplos de cada tipo.
- 3) Qual o conceito de hardware?
- 4) No teclado, as letras do alfabeto são organizadas em diferentes padrões. No Brasil, qual o padrão certificado pela ABNT?
- 5) Qual a definição de software?

Perguntas com respostas

1) Quais são os componentes de uma unidade central de processamento?

A unidade central de processamento compreende três subunidades, conhecidas como unidade de controle (UC, em inglês: Control Unit), unidade lógica e aritmética (ULA, em inglês: Arithmetic Logic Unit) e registradores.

2) Como os periféricos são classificados? Cite três exemplos de cada tipo.

Os periféricos são classificados em: entrada (responsáveis por transmitir a informação ao computador), saída (responsáveis por receber a informação do computador e transmitir ao usuário) e entrada/saída (responsáveis por transmitir e receber as informações do computador). Como exemplo de periféricos temos:

Entrada → teclado, mouse, scanner

Saída → impressora, caixa de som, monitor

Entrada/Saída → pen drive, placa de rede, leitor/gravador de CD.

3) Qual o conceito de hardware?

É todo o equipamento físico de um computador, incluindo os componentes representados pelas partes mecânicas, eletrônicas e magnéticas.



4) No teclado, as letras do alfabeto são organizadas em diferentes padrões. No Brasil, qual o padrão certificado pela ABNT?

O atual padrão certificado pela ABNT é o QWERTY, onde o nome QWERTY vem da disposição das seis primeiras letras do teclado alfabético.

5) Qual a definição de software?

Uma sequência de instruções lógicas escritas para serem interpretadas por um computador com o objetivo de executar tarefas específicas.

LISTA DE QUESTÕES ESTRATÉGICAS

1. (FCC / MPE-PE – 2018)

Um pen drive com capacidade de armazenamento de 4GB possui 2 424 832 bytes livres. Em um computador com o Microsoft Windows 7 instalado caberá nesse pen drive um arquivo de vídeo de

- a) 1.1GB.
- b) 2 005 527KB.
- c) 0.9GB.
- d) 55MB.
- e) 2.1MB.

2. (FCC / TRT - 14ª Região (RO e AC) – 2018)

No Explorador de Arquivos do Windows 10, um profissional observou a existência de um pen drive conectado ao computador, onde, dos 64 GB de capacidade total, há apenas 3,2 GB livres. Nessas condições, será possível armazenar nesse pen drive

- a) um arquivo de vídeo de 4294967296 bytes.
- b) um arquivo compactado de 3686 MB.
- c) vários arquivos de texto que totalizam 3704409292 bytes.
- d) vários arquivos de imagem que totalizam 0,0038 TB.
- e) um arquivo de vídeo de 3290443 KB.



3. (FCC / SABESP – 2018)

Um funcionário está usando um computador com o sistema operacional Windows 7, em português, e deseja saber a quantidade total de memória RAM e quanto de memória está livre naquele momento. Para isso, ele deve

- a) pressionar a tecla Windows, digitar cmd seguido de Enter e digitar mem seguido de Enter.
- b) acessar o menu “Sistema” a partir do Windows Explorer.
- c) pressionar as teclas Ctrl+Alt+Delete e acessar a aba “Desempenho” do Gerenciador de Tarefas.
- d) acessar o menu “Memória” a partir do Windows Explorer.
- e) pressionar as teclas Windows + E e acessar a aba “Memória” do Gerenciador de Tarefas.

4. (FCC / SABESP – 2018)

Um usuário que possui perfil de administrador em um computador com o Windows 10, em português, percebeu que, apesar de seu computador estar conectado fisicamente à impressora, ela não aparecia como opção para impressão de documentos no Microsoft Word e em outros softwares, pois não estava instalada no Windows. Uma maneira rápida de instalar a impressora é a partir da opção

- a) Hardware e Sons, acessada no Painel de Controle.
- b) Sistema e Segurança, acessada no Painel de Controle.
- c) Impressoras e Dispositivos, acessada nas Ferramentas Administrativas.
- d) Instalar Impressora, acessada a partir do botão Iniciar.
- e) Rede e Impressora, acessada a partir do Painel de Controle.

5. (FCC / TRT - 6ª Região (PE) – 2018)

Um Analista comprou um pen drive de 16 GB para armazenar os filmes de uma campanha publicitária da organização em que trabalha. Quando estava gravando o sexto filme no pen drive, apareceu uma mensagem informando que não havia espaço suficiente para a gravação. Os 5 filmes que conseguiu gravar foram:

Filme1.mp4 - 3.950.000.000 bytes

Filme2.mov - 900.250 KB

Filme3.mp4 - 3700 MB

Filme4.mpg - 3,35 GB

Filme5.mp4 - 3.000.000.000 bytes



Para a gravação NÃO ter ocorrido, o sexto arquivo pode ter qualquer tamanho.

- a) menor do que 3 GB.
- b) maior do que 700 MB.
- c) menor do que 3700 MB.
- d) maior do que 1.9 GB.
- e) maior do que 600000 KB.

6. (FCC / ALESE – 2018)

Os dispositivos periféricos são componentes de hardware que se conectam a um computador para adicionar funcionalidade, sendo divididos em dispositivos de entrada, de saída e de entrada-saída. São exemplos de cada uma dessas categorias, respectivamente:

- a) scanner, monitor e modem.
- b) teclado, impressora e microfone.
- c) mouse, pendrive e alto-falante.
- d) webcam, drive de CD-ROM e cartões de memória.
- e) joystick, drive de disquete e vídeo.

7. (FCC / ALESE – 2018)

No que se refere aos computadores, há duas categorias básicas de memórias: não voláteis e voláteis. As memórias não voláteis caracterizam-se por

- a) perder os dados gravados ao cessar a alimentação elétrica.
- b) permitir que os dados sejam gravados uma única vez.
- c) oferecer acesso randômico aos dados gravados.
- d) acessar os dados gravados de forma estática ou dinâmica.
- e) aceitar que os dados gravados sejam apagados ou alterados.

8. (FCC / DETRAN-MA – 2018)

O pen drive é um dos dispositivos de armazenamento mais utilizados atualmente no universo da informática. Considere que um pen drive que possui armazenado o arquivo Edital.pdf, com 377 kB de tamanho, foi inserido na porta USB de um computador com sistema operacional Windows 7. Caso o arquivo Edital.pdf seja arrastado para a Lixeira presente na Área de Trabalho,



- a) o arquivo será removido do pen drive e armazenado na pasta Lixeira da Área de Trabalho possibilitando a restituição do arquivo.
- b) será apresentada uma janela para se escolher pela transferência do arquivo ou criar um atalho para o arquivo na pasta Lixeira da Área de Trabalho.
- c) o arquivo será transferido para a pasta oculta Lixeira do pen drive sendo possível recuperar o arquivo habilitando a visualização da pasta oculta.
- d) será apresentada uma janela de alerta de exclusão permanente, na qual se pode escolher o prosseguimento da ação.
- e) o arquivo será transferido para a pasta oculta System Volume Information do pen drive, não sendo possível recuperar o arquivo.

9. (FCC / TRT - 11ª Região (AM e RR) – 2018)

Um computador

- a) com sistema operacional de 64 bits é capaz de reconhecer uma quantidade maior de memória RAM do que um de 32 bits, o qual suporta o máximo de 32 GB de RAM.
- b) que consiga reconhecer memória RAM acima de 2 GB tem que necessariamente ser de 64 bits.
- c) com sistema operacional de 64 bits pode não inicializar um processador de 64 bits se não houver suporte para o BIOS. O BIOS da placa mãe deve ter suporte para processador de 64 bits.
- d) com um sistema operacional de 64 bits, vai operar em modo de 64 bits ou de 32 bits, o que é chamado de modo de compatibilidade. Neste caso todos os drivers do sistema devem ter 32 bits.
- e) que consiga trabalhar com processadores de 64 bits não aceita drivers e aplicativos de 32 bits. Assim todos eles devem ser substituídos pelas versões 64 bits, senão ocorrerão erros de compatibilidade.

10. (FCC / TRT - 11ª Região (AM e RR) – 2017)

Considere os seguintes componentes de hardware:

- I. Kingston HyperX Savage 240GB Sata 6Gb/s
- II. NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
- III. Seagate Barracuda 2TB 7200RPM Sata 6Gb/s
- IV. 4 GB OCZ DDR2 800MHz (4x1GB)
- V. XFX ProSeries 1000W PSU

Um Analista classificou os componentes, correta e respectivamente, como:



- a) HD – placa mãe – HD – EEPROM – placa de vídeo.
- b) SSD – placa de vídeo – HD – RAM – fonte de energia.
- c) processador – placa mãe – SSD – SDRAM – HD.
- d) HD – processador – SSD – EEPROM – placa de vídeo.
- e) SSD – placa de vídeo – SSD – RAM – placa mãe.



Gabarito

GABARITO



1. alternativa E.
2. alternativa E.
3. alternativa C.
4. alternativa A.
5. alternativa D.
6. alternativa A.
7. alternativa B.
8. alternativa D.
9. alternativa C.
- 10.** alternativa B.

...

Forte abraço e bons estudos.

"Hoje, o 'Eu não sei', se tornou o 'Eu ainda não sei'"

(Bill Gates)

Thiago Cavalcanti



YouTube

Face: www.facebook.com/profthiagocavalcanti
Insta: www.instagram.com/prof.thiago.cavalcanti
YouTube: youtube.com/profthiagocavalcanti





ESSA LEI TODO MUNDO CONHECE: PIRATARIA É CRIME.

Mas é sempre bom revisar o porquê e como você pode ser prejudicado com essa prática.



1 Professor investe seu tempo para elaborar os cursos e o site os coloca à venda.



2 Pirata divulga ilicitamente (grupos de rateio), utilizando-se do anonimato, nomes falsos ou laranjas (geralmente o pirata se anuncia como formador de "grupos solidários" de rateio que não visam lucro).



3 Pirata cria alunos fake praticando falsidade ideológica, comprando cursos do site em nome de pessoas aleatórias (usando nome, CPF, endereço e telefone de terceiros sem autorização).



4 Pirata compra, muitas vezes, clonando cartões de crédito (por vezes o sistema anti-fraude não consegue identificar o golpe a tempo).



5 Pirata fere os Termos de Uso, adultera as aulas e retira a identificação dos arquivos PDF (justamente porque a atividade é ilegal e ele não quer que seus fakes sejam identificados).



6 Pirata revende as aulas protegidas por direitos autorais, praticando concorrência desleal e em flagrante desrespeito à Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98).



7 Concurseiro(a) desinformado participa de rateio, achando que nada disso está acontecendo e esperando se tornar servidor público para exigir o cumprimento das leis.



8 O professor que elaborou o curso não ganha nada, o site não recebe nada, e a pessoa que praticou todos os ilícitos anteriores (pirata) fica com o lucro.



Deixando de lado esse mar de sujeira, aproveitamos para agradecer a todos que adquirem os cursos honestamente e permitem que o site continue existindo.