Informacijska i komunikacijska tehnologija

Poglavlje\_1\_1\_1

1

00:00:00,000 --> 00:00:04,333

Informacijska i komunikacijska tehnologija

2

00:00:04,333 --> 00:00:07,066

Definicija

3

00:00:07,066 --> 00:00:14,066

Informacijska i komunikacijska tehnologija dolazi od engleskih riječi Information and Communications Tehnology

4

00:00:14,066 --> 00:00:16,166

skraćeno ICT.

5

00:00:16,166 --> 00:00:23,066

To je tehnologija koja omogućuje uporabu računala za obradu i prijenos informacija.

6

00:00:23,066 --> 00:00:31,266

Ona se temelji na računalima, a namijenjena je prikupljanju, obradi, pohrani, zaštiti i prijenosu informacija.

7

00:00:31,266 --> 00:00:35,599

Bitni dijelovi informacijske i komunikacijske tehnologije su

8

00:00:35,600 --> 00:00:43,266

fizički dijelovi računala ili hardver, programska podrška ili softver i komunikacijske tehnologije.

9

00:00:43,266 --> 00:00:45,499

Lekcija je završena.

Vrste informacijske i komunikacijske tehnologije

Poglavlje\_1\_1\_2

1

00:00:00,000 --> 00:00:05,133

Vrste informacijske i komunikacijske tehnologije

2

00:00:05,133 --> 00:00:11,366

ICT omogućava svim pojedincima istražiti tržište prema osobnim potrebama i idejama,

3

00:00:11,366 --> 00:00:18,599

donositi odluke na temelju lako dostupnih informacija, brzo i jednostavno vršiti novčane transakcije,

4

00:00:18,600 --> 00:00:24,366

u vrlo kratkom vremenu komunicirati s kupcima i dobavljačima na različitim krajevima svijeta,

5

00:00:24,366 --> 00:00:28,632

jednostavno se prilagoditi novim prilikama na tržištu i sl.

6

00:00:28,633 --> 00:00:34,333

Na taj način se povećava gospodarska učinkovitost i razvija društvo utemeljeno na znanju.

7

00:00:34,333 --> 00:00:44,499

Značajniji dijelovi ICT-a su Internet sa svojim servisima poput World Wide Weba i e-pošte,

8

00:00:44,500 --> 00:00:51,533

zatim razna softverska rješenja za povećanje produktivnosti i mobilne komunikacije.

9

00:00:51,533 --> 00:00:53,933

Lekcija je završena.

Računalno sklopovlje

Poglavlje\_1\_2\_1

1

00:00:00,000 --> 00:00:04,000

Računalno sklopovlje

2

00:00:04,000 --> 00:00:14,266

Računalno sklopovlje naziva se još i hardver te ga

čine svi elektronički, električki i mehanički dijelovi

od kojih je građeno računalo.

3

00:00:14,266 --> 00:00:24,666

Tu ubrajamo matičnu ploču, mikroprocesor,

memoriju, kablove, otpornike, kućište, monitor,

tipkovnicu, miš i sl.

4

00:00:24,666 --> 00:00:29,199

Dakle, sve ono što vidimo i možemo "dotaknuti".

5

00:00:29,200 --> 00:00:31,633

Vrste računala

6

00:00:31,633 --> 00:00:34,966

Postoji nekoliko glavnih vrsta računala.

7

00:00:34,966 --> 00:00:41,032

Imamo centralna računala ili na engleskom

mainframe computer.

8

00:00:41,033 --> 00:00:47,166

To su velika računala i po svojim fizičkim mjerama,

snazi i po visokoj cijeni.

9

00:00:47,166 --> 00:00:54,599

Koriste se u velikim organizacijama, a

namijenjena su izvršavanju zahtjevnih i složenih

obrada podataka.

10

00:00:54,600 --> 00:00:58,866

Takva računala rade neprekidno, 24 sata dnevno.

11

00:00:58,866 --> 00:01:08,899

Da bi se osigurao nesmetan rad takvih računala

treba ih smjestiti u zasebne klimatizirane prostorije

s posebnim sustavima sigurnosti.

12

00:01:08,900 --> 00:01:12,066

Osobna računala

13

00:01:12,066 --> 00:01:18,199

Osobna računala su najpopularnija skupina

računala i namijenjena su jednom korisniku.

14

00:01:18,200 --> 00:01:22,700

Imaju relativno nisku cijenu te ih mnogi nabavljaju

za vlastite potrebe.

15

00:01:22,700 --> 00:01:32,100

Namijenjena su rješavanju raznovrsnih zadataka

poput obrade teksta, računanja pomoću

proračunskih tablica, izrade baze podataka,

16

00:01:32,100 --> 00:01:37,866

grafičke obrade slike i zvuka, računalnih

animacija, igre i sl.

17

00:01:37,866 --> 00:01:45,132

Osobna računala ne zahtijevaju posebne radne

uvjete i mogu se smjestiti gdje god korisnik želi.

18

00:01:45,133 --> 00:01:48,366

Prijenosna računala

19

00:01:48,366 --> 00:01:55,299

Riječ je o računalima predviđenima za

prenošenje, pa su zbog toga malih dimenzija i

dosta su lagana.

20

00:01:55,300 --> 00:02:03,866

U sebi imaju ugrađenu bateriju koja im

omogućava 2 do 5 sati autonomnog rada nakon

čega se moraju puniti.

21

00:02:03,866 --> 00:02:11,966

Nisu ništa slabija od stolnih računala, a programi

koji se izvršavaju na stolnim računalima isti su i na

prijenosnim.

22

00:02:11,966 --> 00:02:17,632

Većina korisnika prijenosna računala naziva još i

laptop ili notebook.

23

00:02:17,633 --> 00:02:20,199

Tablet računala

24

00:02:20,200 --> 00:02:25,400

To su moderni uređaji, jednostavni za korištenje s

ekranom osjetljivim na dodir,

25

00:02:25,400 --> 00:02:32,733

velikom autonomijom i mobilnošću, ali nemaju sve

komponente uobičajene za stolno ili prijenosno

računalo.

26

00:02:32,733 --> 00:02:41,199

Takva računala nisu pogodna za složenije obrade

podataka, ali su zato idealna za pregledavanje

slika ili videozapisa,

27

00:02:41,200 --> 00:02:47,733

pregledavanje sadržaja na Internetu, korištenje

elektroničke pošte, gledanje TV programa i sl.

28

00:02:47,733 --> 00:02:50,299

Pametni telefoni

29

00:02:50,300 --> 00:02:59,200

Pametni telefon (engl.smartphone) to su uređaji

koji u sebi objedinjuju funkciju mobilnog telefona i

osobnog digitalnog pomoćnika,

30

00:02:59,200 --> 00:03:01,700

fotoaparata i videokamere.

31

00:03:01,700 --> 00:03:08,766

Osim funkcije poziva i slanja SMS poruka nude i

mogućnost pregledavanja sadržaja na Internetu,

32

00:03:08,766 --> 00:03:19,499

slanja i primanja poruka e-pošte, pregledavanja

slika i videozapisa, gledanje TV programa,

jednostavnu obradu teksta, snimanje zvuka i sl.

33

00:03:19,500 --> 00:03:22,666

Multimedia playeri

34

00:03:22,666 --> 00:03:31,266

To nisu računala te danas gube na popularnosti

zbog sve veće upotrebe pametnih telefona, a

koriste se uz računalo.

35

00:03:31,266 --> 00:03:35,599

To su uređaji za pohranu i reprodukciju audio ili

video zapisa.

36

00:03:35,600 --> 00:03:43,766

Za pohranu audio zapisa koristi se MP3 format, a

za pohranu audio i video zapisa MP4 format.

37

00:03:43,766 --> 00:03:43,932

Takvi se uređaji s računalom spajaju preko USB

priključka.

38

00:03:43,933 --> 00:03:49,266

Takvi se uređaji s računalom spajaju preko USB

priključka.

39

00:03:49,400 --> 00:03:49,433

Digitalni fotoaparat fotografije sprema u digitalnom obliku na memorijsku karticu ili ugrađenu memoriju.

40

00:03:49,433 --> 00:03:58,166

Digitalni fotoaparat fotografije sprema u digitalnom obliku na memorijsku karticu ili ugrađenu memoriju.

41

00:03:58,166 --> 00:04:04,199

Snimljene fotografije se odmah mogu vidjeti na LCD ekranu fotoaparata.

42

00:04:04,200 --> 00:04:08,933

Razlikuju se po kvaliteti slike, obliku i veličini uređaja.

43

00:04:08,933 --> 00:04:13,833

S računalom se povezuju preko USB ili FireWire kabla.

44

00:04:13,833 --> 00:04:15,999

Lekcija je završena

Procesor i RAM memorija

Poglavlje\_1\_2\_2

1

00:00:00,000 --> 00:00:03,033

Procesor i RAM memorija

2

00:00:03,033 --> 00:00:04,266

Procesor

3

00:00:04,266 --> 00:00:13,766

Središnja jedinica za obradu podataka ili

procesor (engl. Central Processing Unit - CPU)

4

00:00:13,766 --> 00:00:22,466

mozak je računala i odgovorna je za obradu

podataka, prijenos informacija unutar računala i

nadzor rada računala.

5

00:00:22,466 --> 00:00:30,866

Sastoji se od aritmetičko-logičke jedinice,

upravljačke kontrolne jedinice i brze, pričuvne

cache memorije .

6

00:00:30,866 --> 00:00:36,866

Aritmetičko-logička jedinica izvršava osnovne aritmetičke i logičke operacije s podacima,

7

00:00:36,866 --> 00:00:42,866

dok upravljačko-kontrolna jedinica nadgleda rad i upravlja radom cijelog računala.

8

00:00:42,866 --> 00:00:50,532

Najvažnije svojstvo procesora je brzina njegova

rada, odnosno broj operacija koje može obaviti u

sekundi.

9

00:00:50,533 --> 00:00:59,699

Radni takt je karakteristika procesora koja se

iskazuje kao glavna, a mjeri se u megahercima,

(MHz) odnosno u gigahercima (GHz).

10

00:00:59,700 --> 00:01:04,700

Cjelokupni rad računala prvenstveno ovisi o brzini

rada procesora.

11

00:01:04,700 --> 00:01:12,133

U pravilu, što je veća brzina procesora, brži radni

takt u gigahercima, to je rad računala brži.

12

00:01:12,133 --> 00:01:13,733

RAM

13

00:01:13,733 --> 00:01:19,733

RAM (engl. Random Accesss Memory) ili radna memorija

14

00:01:19,733 --> 00:01:29,733

je oblik primarne računalne memorije čijem se

sadržaju može izravno pristupiti bez obzira na to u

kojem je dijelu podatak zapisan.

15

00:01:29,733 --> 00:01:36,599

Radna memorija u računalo se ugrađuje u obliku

posebne kartice određenog kapaciteta,

16

00:01:36,600 --> 00:01:42,466

odnosno sposobnosti pohranjivanja određene

količine podataka.

17

00:01:42,466 --> 00:01:45,899

RAM omogućuje upisivanje i čitanje podataka.

18

00:01:45,900 --> 00:01:51,600

U njega se upisuju aktivni programi te informacije

potrebne za trenutačni rad računala.

19

00:01:51,600 --> 00:01:58,366

Tijekom rada računalo u tu memoriju pohranjuje

trenutne naredbe koje procesor izvršava,

20

00:01:58,366 --> 00:02:04,399

podatke s kojima radi i rezultate izvršenih

računskih operacija.

21

00:02:04,400 --> 00:02:09,633

Kapacitet radne memorije važan je faktor koji

određuje brzinu rada računala.

22

00:02:09,633 --> 00:02:14,633

Svi oblici RAM-a gube podatke kada je računalo

ugašeno.

23

00:02:14,633 --> 00:02:20,699

Kapacitet radne memorije diktira brzinu izvedbe

pojedinih programa,

24

00:02:20,700 --> 00:02:27,266

a neki programi ne mogu raditi ako kapacitet

RAM memorije nije dovoljno velik.

25

00:02:27,266 --> 00:02:29,666

Lekcija je završena

Periferni računalni uređaji

Poglavlje\_1\_2\_3

1

00:00:00,000 --> 00:00:03,766

Periferni računalni uređaji

2

00:00:03,766 --> 00:00:05,699

Ulazni uređaji

3

00:00:05,700 --> 00:00:12,700

Ulazni uređaji omogućuju unos podataka, teksta,

slika ili zvuka u računalo.

4

00:00:12,700 --> 00:00:18,766

Neki od njih su primjerice tipkovnica ili na

engleskom keyboard.

5

00:00:18,766 --> 00:00:23,932

Služi za unos tekstualnih i brojčanih informacija u

osobno računalo.

6

00:00:23,933 --> 00:00:30,999

Zatim miš ili mouse služi za zadavanje naredbi u

korisničkim programima.

7

00:00:31,000 --> 00:00:42,300

Miš se ne koristi za unos teksta, već kao uređaj

koji omogućava pokretanje pokazivača, najčešće

je to oblik strelice, po ekranu i zadavanje naredbi.

8

00:00:42,300 --> 00:00:49,800

Standardni miš ima tri tipke, lijeva tipka, desna tipka i scroll kotačić.

9

00:00:49,800 --> 00:00:53,800

Zatim optički čitač ili skener.

10

00:00:53,800 --> 00:01:04,033

Uređaj koji pretvara prikaz na nekakvom mediju,

tekst, crtež, sliku, fotografiju, film i sl. u digitalni

oblik razumljiv računalu.

11

00:01:04,033 --> 00:01:12,633

Skener je digitalni fotoaparat koji može snimiti i

poslati računalu sliku, a ne razlikuje sliku od teksta.

12

00:01:12,633 --> 00:01:15,399

Mikrofon

13

00:01:15,400 --> 00:01:18,733

Uređaj koji omogućava prijenos zvuka u računalo.

14

00:01:18,733 --> 00:01:25,466

Izgovorene riječi moguće je uz pomoć posebnih

programa odmah pretvarati u tekst na računalu.

15

00:01:25,466 --> 00:01:29,466

Takve mogućnosti za sada postoje samo za engleski jezik.

16

00:01:29,466 --> 00:01:37,132

Priključna stanica ili docking station je priključak za prijenosna računala, pametne telefone ili laptope

17

00:01:37,133 --> 00:01:41,933

preko koje navedeni uređaji dobivaju neke dodatne funkcionalnosti.

18

00:01:41,933 --> 00:01:46,333

Može služiti kao punjač za te uređaje, dodatni zvučnik ili za sinkronizaciju uređaja s računalom.

19

00:01:46,333 --> 00:01:50,433

Može služiti kao punjač za te uređaje, zvučnik dodatni ili za sinkronizaciju uređaja s računalom.

20

00:01:50,433 --> 00:02:01,366

Web kamera ili web cam služi za razgovor pri kojem sugovornika možete vidjeti, a ne samo čuti.

21

00:02:01,366 --> 00:02:03,266

Izlazni uređaji

22

00:02:03,266 --> 00:02:11,599

Izlazni uređaji omogućuju prikaz unesenih i obrađenih podataka u računalo u oblik koji je razumljiv čovjeku.

23

00:02:11,600 --> 00:02:16,133

Neki od izlaznih uređaja su monitor ili display.

24

00:02:16,133 --> 00:02:24,866

Glavni izlazni uređaj koji na zaslonu prikazuje rezultate računalne obrade podataka u obliku razumljivom čovjeku.

25

00:02:24,866 --> 00:02:34,366

Primarne rezultate obrade podataka i sve informacije o radu sustava korisnik prvo dobije na samom monitoru, odnosno displayu.

26

00:02:34,366 --> 00:02:37,699

Zatim pisač ili printer.

27

00:02:37,700 --> 00:02:42,233

Izlazni uređaj koji podatke iz računala ispisuje na papir.

28

00:02:42,233 --> 00:02:50,233

Ti podaci mogu biti u različitim oblicima, tekst, tablice, grafikoni, nacrti i višebojne slike.

29

00:02:50,233 --> 00:02:58,399

Osnovne vrste pisača s obzirom na način ispisivanja su iglični, tintni, laserski i termički.

30

00:02:58,400 --> 00:03:01,400

Zatim zvučnici.

31

00:03:01,400 --> 00:03:10,266

Zvučna kartica digitalne podatke iz računala pretvara u zvuk, a zvučnici ili speakers omogućuju reprodukciju tog zvuka.

32

00:03:10,266 --> 00:03:18,132

Koriste se prilikom pregleda multimedijalnih sadržaja, prilikom slušanja glazbenih CD-a, igranja računalnih igara,

33

00:03:18,133 --> 00:03:21,033

gledanja filmova na računalu i sl.

34

00:03:21,033 --> 00:03:23,366

Ulazni-izlazni uređaji

35

00:03:23,366 --> 00:03:32,632

Postoje uređaji koje ne možemo uvrstiti isključivo u ulaznu ili izlaznu skupinu jer rade i kao ulazni i kao izlazni uređaji.

36

00:03:32,633 --> 00:03:37,866

U jednoj fazi rada funkcioniraju kao ulazni, a u drugoj kao izlazni uređaji.

37

00:03:37,866 --> 00:03:44,132

Neki od njih su ekran osjetljiv na dodir ili touchscreen.

38

00:03:44,133 --> 00:03:50,766

Koji s jedne strane služi kao monitor i prikazuje rezultate obrade poput klasičnog monitora,

39

00:03:50,766 --> 00:03:56,832

a s druge strane, budući da mu je površina osjetljiva na dodir, služi i kao ulazni uređaj.

40

00:03:56,833 --> 00:04:01,433

Doticanjem njegove površine korisnik upravlja računalom.

41

00:04:01,433 --> 00:04:08,766

Zatim modem. To je tipičan uređaj koji u fazi rada, kada korisnik šalje zahtjev na Internet,

42

00:04:08,766 --> 00:04:15,099

funkcionira kao izlazni uređaj, a kada prima povratnu informaciju, funkcionira kao ulazni uređaj.

43

00:04:15,100 --> 00:04:19,100

Te multifunkcionalni uređaji.

44

00:04:19,100 --> 00:04:26,000

Primjerice postoje brojni uređaji koji u sebi objedinjuju različite, do sada spominjane uređaje,

45

00:04:26,000 --> 00:04:31,500

primjerice printer, fax, skener, fotokopirni stroj.

46

00:04:31,500 --> 00:04:37,866

Takav uređaj je i izlazni pisač i ulazni optički čitač.

47

00:04:37,866 --> 00:04:40,232

Lekcija je završena

Komunikacijski ulazi i izlazi

Poglavlje\_1\_2\_4

1

00:00:00,000 --> 00:00:05,166

Komunikacijski ulazi i izlazi

2

00:00:05,166 --> 00:00:14,166

Kako bi se na računalo mogli spojiti svi ulazni i

izlazni uređaji, koriste se razne vrste ulaza i izlaza.

3

00:00:14,166 --> 00:00:22,932

To su priključci posebnog oblika, a često su

označeni i različitim bojama kako ne bi došlo od

zabune gdje koji uređaj ide.

4

00:00:22,933 --> 00:00:29,733

Pomoću njih računalo komunicira s ostalim

perifernim jedinicama.

5

00:00:29,733 --> 00:00:39,866

Neki od najpopularnijih su HDMI priključak (na engleskom High Definition Multimedia Interface).

6

00:00:39,866 --> 00:00:46,532

To je kompaktni međusklop preko kojega se

prenose kombinirani zvučni i video podaci.

7

00:00:46,533 --> 00:00:52,533

To je digitalna alternativa za analogne video i

audio standarde.

8

00:00:52,533 --> 00:01:00,466

Te drugi popularni ulaz i izlaz za komunikaciju s

perifernim uređajima je USB priključak.

9

00:01:00,466 --> 00:01:04,999

Od engleskog Universal Serial Bus.

10

00:01:05,000 --> 00:01:14,866

To je "živi" priključak na računalu, a to znači

da se jedino uređaji spojeni preko USB-a mogu

priključiti na računalo

11

00:01:14,866 --> 00:01:21,532

i iskopčavati dok je računalo uključeno, što se još

naziva i hot swapping.

12

00:01:21,533 --> 00:01:23,633

Lekcija je završena

Programska podrška

Poglavlje\_1\_3\_1

1

00:00:00,000 --> 00:00:04,500

Programska podrška

2

00:00:04,500 --> 00:00:14,333

Programsku podršku ili softver čine svi programi i podaci koji se nalaze na računalu ili na nekom vanjskom mediju.

3

00:00:14,333 --> 00:00:19,666

Računalni programi sastoje se od naredbi, a

naredba je temeljni element programa.

4

00:00:19,666 --> 00:00:26,666

Program je skup naredbi napisanih po nekom

redoslijedu po kojem se izvršavaju određene

radnje na računalu.

5

00:00:26,666 --> 00:00:30,666

Računalo bez programa nemoćno je i potpuno

beskorisno.

6

00:00:30,666 --> 00:00:38,666

Zato se programi kojima se korisnik želi služiti

pohranjuju na tvrdi disk, tj. instaliraju na računalo.

7

00:00:38,666 --> 00:00:45,099

Moderne i brze internetske veze omogućuju i

dostupnost određenog softvera i na mreži.

8

00:00:45,100 --> 00:00:50,900

To znači kako sav softver potreban za rad ne treba

instalirati na računalo,

9

00:00:50,900 --> 00:00:57,666

nego korisnici pomoću korisničkog računa i

lozinke pristupaju svojem sučelju softvera

10

00:00:57,666 --> 00:01:02,732

koji im je dostupan s bilo kojeg računala koje ima

internetsku vezu

11

00:01:02,733 --> 00:01:10,266

Postoje dvije osnovne vrste softvera, a to je

operacijski sustav ili operating system,

12

00:01:10,266 --> 00:01:14,266

skup programa koji omogućuje rad računala,

13

00:01:14,266 --> 00:01:21,999

te korisnički programi odnosno aplikacijski ili namjenski programi (na engleskom application software).

14

00:01:22,000 --> 00:01:29,333

Softver koji omogućuje obavljanje različitih

poslova, tj. rješenje specifičnih zadataka.

15

00:01:29,333 --> 00:01:31,866

Lekcija je završena

Operacijski sustav

Poglavlje\_1\_3\_2

1

00:00:00,000 --> 00:00:02,766

Operacijski sustav

2

00:00:02,766 --> 00:00:05,866

Definicija i vrste operacijskih sustava

3

00:00:05,866 --> 00:00:12,599

Operacijski sustav je temeljni program svakog

računala bez kojega ne bismo mogli koristiti

računalo.

4

00:00:12,600 --> 00:00:18,833

On se još naziva i upravljački sustav odnosno skup

je programa koji računalu omogućuju rad.

5

00:00:18,833 --> 00:00:24,999

Povezuje i objedinjuje sve sklopovske dijelove

računala i omogućuje njihov rad i uporabu.

6

00:00:25,000 --> 00:00:35,000

Bez operacijskog sustava naše računalo bi bilo

neupotrebljivo, a kvalitetan operacijski sustav

osigurava pouzdan i jednostavan rad na računalu.

7

00:00:35,000 --> 00:00:40,400

Prilikom uključivanja računala operacijski se

sustav prvi pokreće.

8

00:00:40,400 --> 00:00:52,166

Neki od najpopularniji sustava su Microsoft Windows, Linux te Mac OS za Appleova računala Macintosh.

9

00:00:52,166 --> 00:00:55,132

Lekcija je završena.

Korisnički programi

Poglavlje\_1\_3\_3

1

00:00:00,000 --> 00:00:04,000

Korisnički programi

2

00:00:04,000 --> 00:00:08,966

Programi koji omogućuju obavljanje određenih

poslova na računalu

3

00:00:08,966 --> 00:00:15,799

u skladu s potrebama korisnika nazivaju se

korisnički programi, aplikacijski ili namjenski

programi.

4

00:00:15,800 --> 00:00:22,300

Oni korisnicima rješavaju konkretne zadatke i

probleme ovisno o potrebama posla.

5

00:00:22,300 --> 00:00:32,200

Ti programi imaju jednostavno sučelje za rad i

nastoje se maksimalno prilagoditi korisniku kako

bi rad bio što jednostavniji i ugodniji.

6

00:00:32,200 --> 00:00:37,666

Postoji velik broj korisničkih programa te ćemo

navesti samo neke od njih.

7

00:00:37,666 --> 00:00:47,966

Primjerice, programi za uređivanje i obradu teksta

jedni su od najkorištenijih programa na računalu, a

najpoznatiji je Microsoft Word.

8

00:00:47,966 --> 00:00:56,099

Zatim programi za tablično računanje omogućuju

računanje s mnoštvom brojčanih podataka,

9

00:00:56,100 --> 00:01:02,433

izradu grafikona, analiza i sl. Najpoznatiji je

Microsoft Excel.

10

00:01:02,433 --> 00:01:09,366

Zatim programi za crtanje i obradu slika

omogućuju crtanje, brisanje, rezanje dijelova slika,

11

00:01:09,366 --> 00:01:13,366

stavljanje različitih efekata i boja na sliku i sl.

12

00:01:13,366 --> 00:01:17,999

Primjeri takvih programa su Adobe Photoshop i

Illustrator.

13

00:01:18,000 --> 00:01:24,733

Zatim programi za pregledavanje sadržaja na

Internetu i rad s elektroničkom poštom.

14

00:01:24,733 --> 00:01:33,466

Primjeri toga su Internet Explorer za pregled web

stranica i Microsoft Outlook za slanje i primanje

elektroničke pošte.

15

00:01:33,466 --> 00:01:40,299

Zatim programi za izradu prezentacija omogućuju

izradu prezentacija pomoću slajdova koji se nižu

16

00:01:40,300 --> 00:01:47,233

jedan za drugim na zaslonu računala brzinom koju

odredi sam korisnik.

17

00:01:47,233 --> 00:01:51,566

Programi za izradu web stranica poput

Dreamweavera.

18

00:01:51,566 --> 00:01:58,099

Te programi za zabavu, odnosno za mobilne

uređaje poput Trg play,

19

00:01:58,100 --> 00:02:02,400

odnosno Google play aplikacije gdje korisnici

pametnih telefona

20

00:02:02,400 --> 00:02:08,000

mogu skidati razne programe za svoje pametne

telefone.

21

00:02:07,933 --> 00:02:13,633

Zatim servisi za online komunikaciju, tj. društvene mreže

22

00:02:13,633 --> 00:02:18,299

poput Facebooka, Twittera i Google +.

23

00:02:18,300 --> 00:02:20,300

Lekcija je završena

Licenca krajnjeg korisnika

Poglavlje\_1\_3\_4

1

00:00:00,000 --> 00:00:03,766

Licenca krajnjeg korisnika

2

00:00:03,766 --> 00:00:09,032

Komercijalni programi su programi s autorskim

pravom za čije se korištenje plaća naknada.

3

00:00:09,033 --> 00:00:13,466

Kupnjom takvog programa kupac dobiva

neograničeno pravo korištenja,

4

00:00:13,466 --> 00:00:21,632

stručnu podršku pri instalaciji i uporabi programa,

ali nema pravo kopiranja, dijeljenja ili prodaje

istog.

5

00:00:21,633 --> 00:00:25,633

Prilikom kupnje kupac dobiva i licencu za taj

program.

6

00:00:25,633 --> 00:00:32,899

Licenca je dozvola koja korisniku daje pravo da se

služi proizvodom zaštićenim autorskim pravom.

7

00:00:32,900 --> 00:00:44,066

Prilikom kupnje takvih programa potrebno je

potvrditi korisnički licencijski ugovor, End User

License Agreement - EULA.

8

00:00:44,066 --> 00:00:48,599

Potvrda se odvija prije same instalacije programa

na računalo,

9

00:00:48,600 --> 00:00:53,633

a instalacija programa nije dopuštena ako se

korisnik ne složi s istim.

10

00:00:53,633 --> 00:00:57,099

Odnosi se na pravo korištenja tuđeg softvera.

11

00:00:57,100 --> 00:01:05,266

Za razliku od većine dobara smatra se da je

računalni softver licenciran, a ne kupljen.

12

00:01:05,266 --> 00:01:16,099

Licencirani softver raspoznat ćete po tome što

ćete s programom dobiti licencijski ključ koji treba

upisati prilikom instalacije programa

13

00:01:16,100 --> 00:01:23,666

i identifikacijski broj koji služi korisniku kao dokaz

da je legalno nabavio sam program.

14

00:01:23,666 --> 00:01:26,599

Lekcija je završena

Vrste licenci

Poglavlje\_1\_3\_5

1

00:00:00,000 --> 00:00:02,933

Vrste licenci

2

00:00:02,933 --> 00:00:04,533

Licence

3

00:00:04,533 --> 00:00:10,699

Postoji veći broj licenci s obzirom na to kako

možemo koristiti određeni program.

4

00:00:10,700 --> 00:00:14,700

Primjerice, imamo komercijalni softver.

5

00:00:14,700 --> 00:00:19,166

To je softver s autorskim pravom za čije se

korištenje plaća naknada.

6

00:00:19,166 --> 00:00:23,766

Kupnjom takvom programa kupac dobiva

neograničeno pravo korištenja programa,

7

00:00:23,766 --> 00:00:27,999

ali nema pravo kopiranja, dijeljenja i prodaje istog.

8

00:00:28,000 --> 00:00:32,533

Prilikom kupnje kupac dobiva i licencu za

korištenje tog proizvoda.

9

00:00:32,533 --> 00:00:38,366

Ograničeno djeljiv softver ili shareware distribuira

se po sistemu poklona.

10

00:00:38,366 --> 00:00:47,466

Većina ograničeno djeljivog softvera ustupa se

bez naknade, ali autori obično zahtijevaju plaćanje

određene naknade

11

00:00:47,466 --> 00:00:52,666

ako se program korisniku svidi i ako ga redovito

koristi.

12

00:00:52,666 --> 00:00:59,866

Ograničeno djeljiv softver zaštićen je autorskim

pravom i ne smije se prodavati niti distribuirati kao

vlastiti.

13

00:00:59,866 --> 00:01:10,432

Zaštićeni besplatni softver ili freeware je softver

koji je zaštićen autorskim pravom i koji autor daje

korisnicima na besplatnu uporabu.

14

00:01:10,433 --> 00:01:17,266

Premda je besplatan autor zadržava pravo

vlasništva nad njim što znači da korisnici takvog

softvera

15

00:01:17,266 --> 00:01:21,766

ne smiju raditi ništa što autor nije eksplicitno

naveo i odobrio.

16

00:01:21,766 --> 00:01:30,332

Autori korisnicima obično dopuštaju samo

uporabu softvera bez prava na njegovu daljnju

distribuciju i prodaju.

17

00:01:30,333 --> 00:01:38,466

Softver otvorenog koda ili open source software je bilo kakav softver čiji je programski kod javno dostupan

18

00:01:38,466 --> 00:01:45,166

i svatko ga smije koristiti, mijenjati i distribuirati bez ikakvih ograničenja autorskim pravima.

19

00:01:45,166 --> 00:01:45,366

20

00:01:45,366 --> 00:01:51,399

Demo verzija softvera omogućava instalaciju nepotpunog softvera na računalo

21

00:01:51,400 --> 00:01:51,466

gdje ga korisnik može koristiti koliko god želi.

22

00:01:51,466 --> 00:01:56,199

gdje ga korisnik može koristiti koliko god želi.

23

00:01:56,200 --> 00:02:02,066

Ako korisnik želi koristiti puni program sa svim njegovim funkcionalnostima

24

00:02:02,066 --> 00:02:05,466

tada ga treba kupiti.

25

00:02:05,466 --> 00:02:07,832

Lekcija je završena

Uključivanje računala

Poglavlje\_1\_4\_1

1

00:00:00,000 --> 00:00:03,500

Uključivanje računala

2

00:00:03,500 --> 00:00:06,933

Postupak uključivanja i pristupanja računalu

3

00:00:06,933 --> 00:00:11,366

Tipka za uključivanje računala nalazi se s prednje

strane računala,

4

00:00:11,366 --> 00:00:16,866

a kod prijenosnih tipka za uključivanje smještena

je iznad tipkovnice.

5

00:00:16,866 --> 00:00:21,999

najčešće izgleda poput slike na monitoru računala.

6

00:00:22,000 --> 00:00:26,466

Ponekad pored tipke za pokretanje piše i Power.

7

00:00:26,466 --> 00:00:33,932

Nakon što pritisnemo tipku za uključivanje

računala nakon kratkog vremena na monitoru će

nam se pojaviti slika.

8

00:00:33,933 --> 00:00:42,766

Nakon toga se pojavljuje prikaz gdje ćemo

odabrati korisničko ime i unijeti lozinku ukoliko

ona postoji.

9

00:00:42,766 --> 00:00:47,132

Ovo se naziva prijava u operacijski sustav.

10

00:00:47,133 --> 00:00:54,366

Mišem ćemo se pozicionirati unutar tekstualnog okvira za unos lozinke te unijeti našu lozinku.

11

00:00:54,366 --> 00:01:01,532

Nakon toga ćemo ju potvrditi tipkom Enter ili ćemo mišem kliknuti na ikonu strelice.

12

00:01:01,533 --> 00:01:07,733

Nakon procesa prijave, ako ga je bilo, operacijski sustav nastavlja s učitavanjem

13

00:01:07,733 --> 00:01:13,999

i za nekoliko trenutaka na ekranu bi se trebala

pojaviti slika početnog zaslona.

14

00:01:14,000 --> 00:01:16,200

Lekcija je završena

Isključivanje računala

Poglavlje\_1\_4\_2

1

00:00:00,000 --> 00:00:03,000

Isključivanje računala

2

00:00:03,000 --> 00:00:07,500

Računalo se nikada se isključuje pritiskom na

tipku na kućištu.

3

00:00:07,500 --> 00:00:16,066

Pri isključivanju računala prvo trebamo zatvoriti

operacijski sustav Windows kako bi ispravno

pohranili sve podatke na disku.

4

00:00:16,066 --> 00:00:22,432

Da bismo to napravili mišem se moramo pozicionirati u gornji desni kut ekrana

5

00:00:22,433 --> 00:00:27,499

ili odabrati tipkovnički prečac Windows tipka i slovo C.

6

00:00:27,500 --> 00:00:32,800

Uključit će nam se Gumbići iz kojih ćemo odabrati Postavke

7

00:00:32,800 --> 00:00:40,100

Nakon toga otvara nam se dodatni prozor unutar

kojeg ćemo odabrati gumb Napajanje.

8

00:00:40,100 --> 00:00:44,133

Nakon toga možemo odabrati između tri opcije.

9

00:00:44,133 --> 00:00:54,699

Stanje mirovanja kako bismo sačuvali sesiju u

memoriji, a računalo stavili u stanje male potrošnje

radi mogućnosti bržeg nastavka s radom.

10

00:00:54,700 --> 00:01:02,600

Zatim Isključi računalo. Isključuje računalo, sprema

potrebne informacije na disk i obustavlja

napajanje.

11

00:01:02,600 --> 00:01:10,933

Te Ponovno pokreni zatvara sve otvorene

programe i isključuje sustav Windows, a zatim ga

ponovno pokreće.

12

00:01:10,933 --> 00:01:17,033

Ako se želimo odjaviti s računala tada ćemo na

tipkovnici odabrati kombinaciju tipki

13

00:01:17,033 --> 00:01:19,799

Ctrl, Alt i Delete.

14

00:01:19,800 --> 00:01:26,133

Iz prikazanog sučelja odabrat ćemo naredbu

Odjava i time ćemo se odjaviti s računala.

15

00:01:26,133 --> 00:01:28,699

Lekcija je završena.