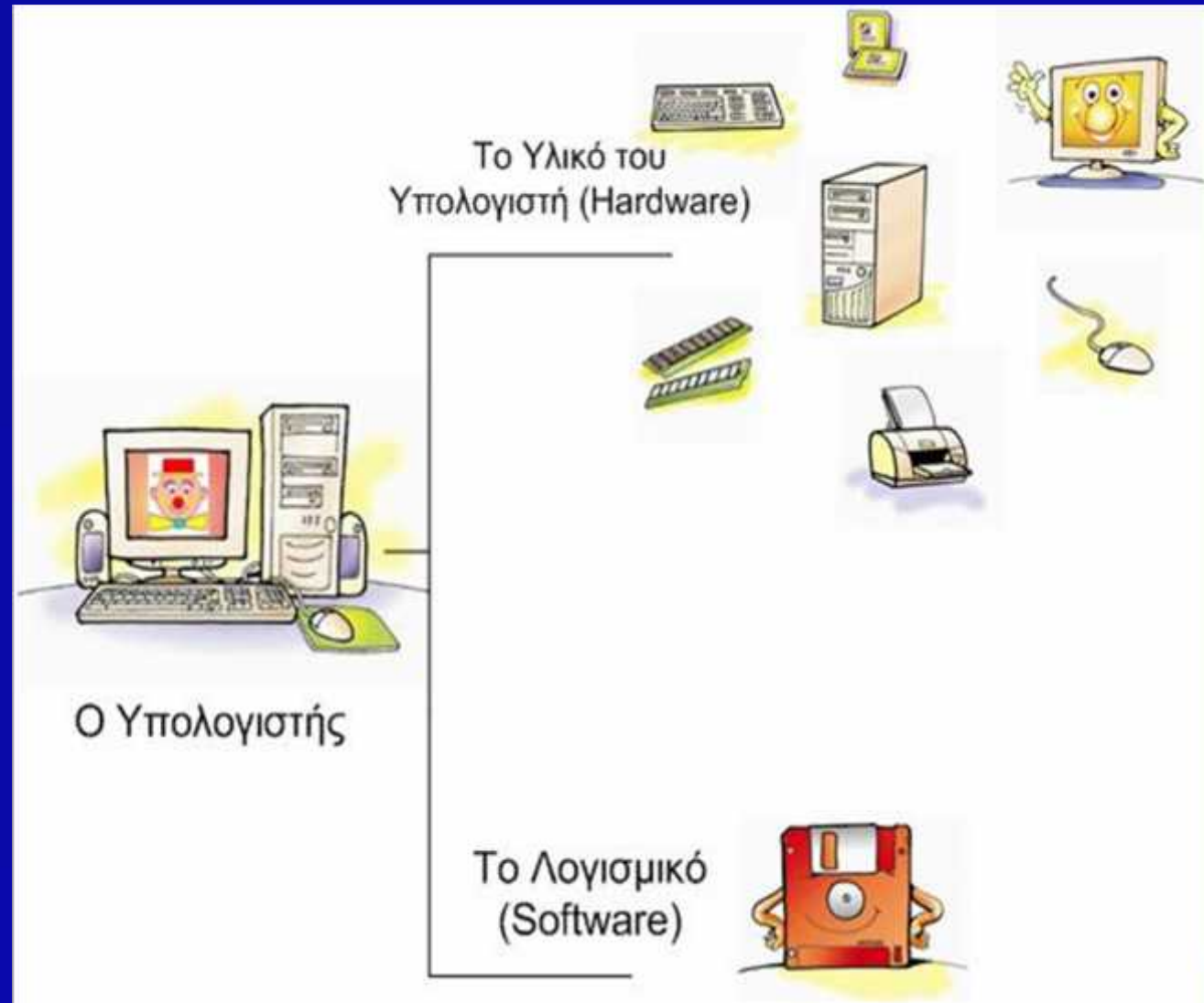


ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – Κεφάλαιο 5: Γνωριμία με το Λογισμικό

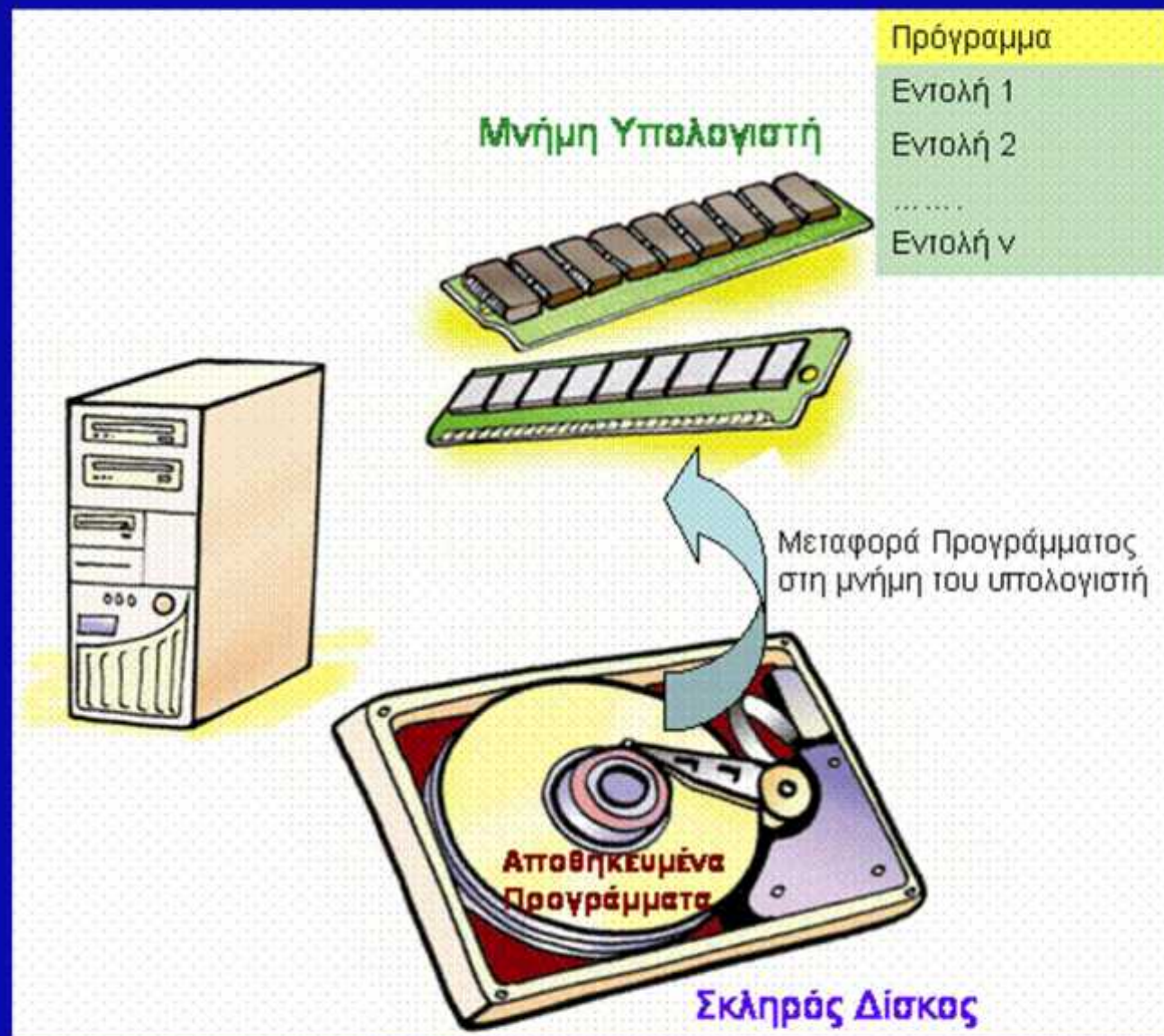
μ (Software),
μμ (Program),
μμ (programmer),
μ (Operating
System), μ μ ,
μ μ ,
μ .



Εικόνα 5.1: Τα βασικά μέρη του Η/Υ

Κεφάλαιο 5: Γνωριμία με το Λογισμικό

μ (Software),
μμ (Program),
μμ (programmer),
μ (Operating
System), μ μ ,
μ μ ,
μ .



Εικόνα 5.2: Όταν «ανοίγουμε» ένα πρόγραμμα μεταφέρεται στη μνήμη του υπολογιστή και στέλνεται σταδιακά στον επεξεργαστή για εκτέλεση

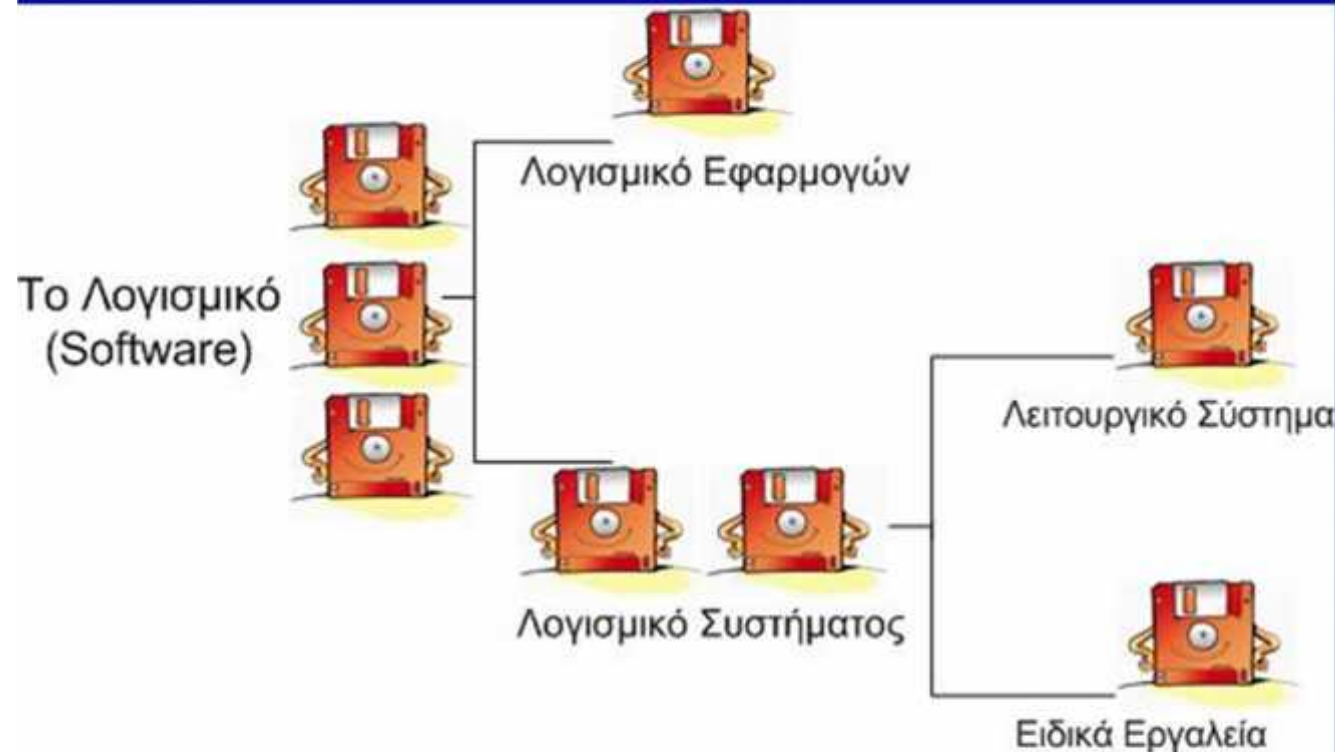
Κεφάλαιο 5: Γνωριμία με το Λογισμικό – Είδη Λογισμικού



Εικόνα 5.4. Διάφορα πακέτα εφαρμογών.



Εικόνα 5.5: Ο Η/Υ χρειάζεται συνέχεια το Λ.Σ, όπως ένα λεωφορείο χρειάζεται τον οδηγό του



Εικόνα 5.3: Σχηματική Αναπαράσταση των κατηγοριών του Λογισμικού



Εικόνα 5.6: Το Λ.Σ είναι ο «μαέστρος» του Η/Υ