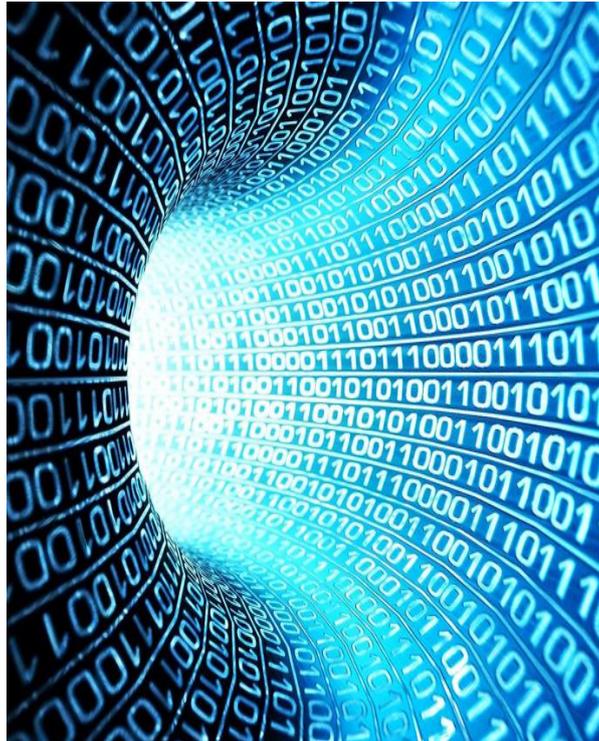


Glossário de Informática

Tecnologia de Informação e Comunicação



Agrupamento de Escolas Paulo da Gama

Amora, novembro de 2016

Trabalho realizado pelo aluna Mariana Matos, nº19, da turma 8ªA, no âmbito da disciplina TIC sob a orientação do professor Sérgio Heleno

Glossário de Informática
Tecnologia de Informação e Comunicação

Agrupamento de Escolas Paulo da Gama

Amora, novembro de 2016

**Trabalho realizado pelo aluna Mariana Matos, nº19, da turma 8ªA, no âmbito da disciplina
TIC sob a orientação do professor Sérgio Heleno**

Índice

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Grandes marcos da história das TIC	6
2.1	Ábaco chinês	6
2.2	Máquina Babbage	6
2.3	ENIAC	7
2.4	Mark1	7
2.5	UNIVAC	7
2.6	Transístores	8
2.7	Circuitos integrados	8
2.8	Portáteis	9
2.9	Telemóveis inteligentes	9
3	O que é a Informática	9
4	Significado da sigla TIC	10
4.1	Tecnologia	10
4.2	Informação	10
4.3	Comunicação	11
5	Computador	11
6	Burótica	11
7	Telecomunicações	12
8	Robótica	12
9	<i>Hardware</i>	12
9.1	A placa mãe (motherboard)	13
9.2	Dispositivos de Entrada e Saída de dados	13
9.3	Disco Rígido	13
9.4	Placa de vídeo	13
9.5	Torre	14
9.6	Processador	14
9.7	Bios	14
9.8	Impressora	14
9.9	Scanner	15

9.10	Webcam	15
9.11	Barramento	15
9.12	RAM.....	15
9.13	ROM.....	15
9.14	Leitor de CD-ROM e DVD	16
9.15	Leitor de disquete	16
9.16	Teclado	16
9.17	Rato	16
10	Tipos de <i>software</i> ou programas.....	16
10.1	Programas de imagem	16
10.2	Programas de vídeo.....	17
10.3	Programas de som.....	17
11	Software livre	17
12	Software comercial	17
13	Tipo de Ficheiros	18
13.1	WAV.....	18
13.2	JPG.....	18
13.3	AVI	18
13.4	BMP	18
13.5	GIF	18
13.6	PSP.....	19
13.7	DLL.....	19
14	Sistema Operativo	19
15	O que é a Internet?	20
16	O que é a <i>World Wide Web</i> (WWW).....	20
17	Direitos de autor na Internet	20
18	Correio Eletrónico	21
19	Videoconferência	21
20	Comunicação em tempo real	21
21	Hiperligação.....	21
22	Websites.....	22
23	Fotografia digital	22
24	<i>Wireless</i>	22
25	Interatividade	22

26	Blogue.....	23
27	<i>Podcast</i>	23
28	Antivírus	23
29	Apresentações Multimédia	23
30	Conclusão	24
31	Para Pensar.....	24
32	Webgrafia.....	24

1 Introdução

Este trabalho surgiu no âmbito da disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) com a finalidade de aprender mais sobre Informática e a utilizar o programa MS Word.

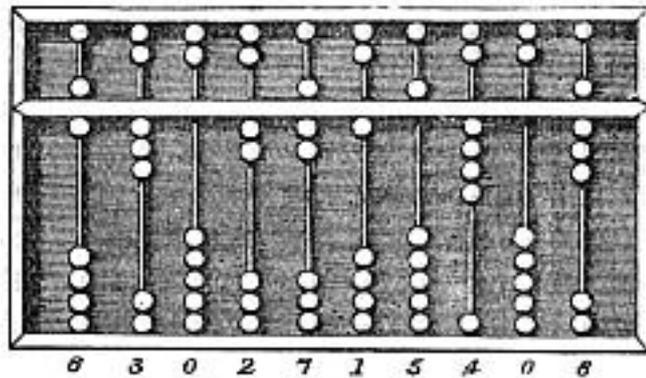
Trabalho realizado entre outubro e novembro de 2016 na Escola Paulo da Gama, na cidade de Amora.

2 Grandes marcos da história das TIC

Ao longo dos anos a Tecnologia foi evoluindo e passando por alguns passos entre eles os que vou apresentar.

2.1 Ábaco chinês

O ábaco é um antigo instrumento de cálculo, formado por uma moldura com bastões ou arames paralelos, dispostos no sentido vertical, correspondentes cada um a uma posição digital (unidades, dezenas,...) e nos quais estão os elementos de contagem (fichas, bolas, contas,...)



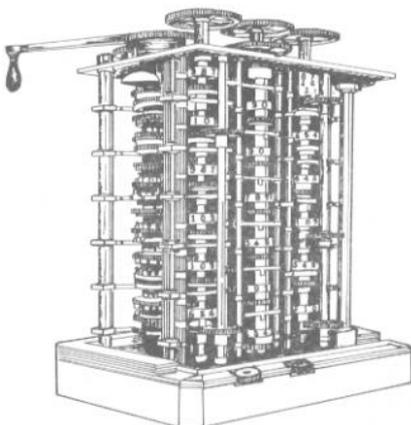
que podem fazer-se deslizar livremente. Teve origem provavelmente na mesopotâmia, há mais de 5.500 anos. O ábaco pode ser considerado como uma extensão do ato natural de se contar nos dedos. Emprega um processo de cálculo com sistema decimal, atribuindo a cada haste um múltiplo de dez. Ele é utilizado ainda hoje para ensinar às crianças as operações de somar e subtrair.

2.2 Máquina Babbage

A máquina diferencial foi um invento de Charles Babbage, para cálculos com polinómios.

Um modelo foi apresentado por Babbage, na Inglaterra, em 1822, capaz de resolver equações polinômicas através de diferenças entre números, e assim, de efetuar os cálculos necessários para construir tabelas de logaritmos.

A máquina tinha a capacidade de receber dados, processá-los, armazená-los e exibí-los. Graças a ela Babbage ficou conhecido como o pai do computador e conseguiu apoio governamental para criar um modelo mais complexo, o "Engenho Analítico".



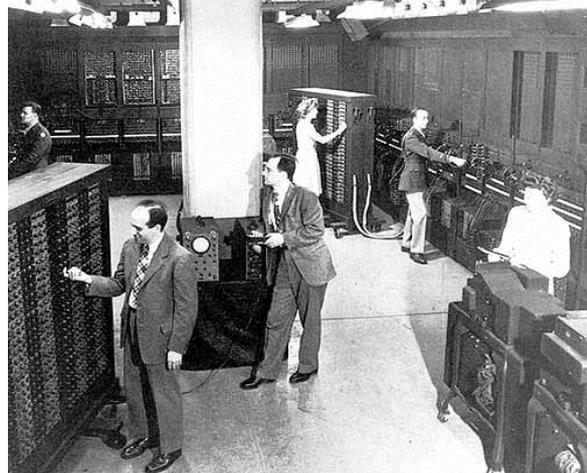
Devido a problemas de engenharia e a conflitos pessoais e políticos de Babbage, o projeto do Engenho Analítico jamais foi concluído.

Em 1991, o Science Museum em Londres construiu a máquina diferencial de Babbage nº 2 para uma exposição sobre a história da computação

2.3 ENIAC

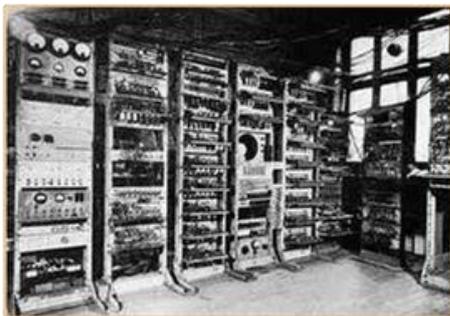
Electronic Numerical Integrator and Computer foi o primeiro computador digital eletrônico de grande escala. Muitos comentam que o primeiro foi o Mark I, mas este era apenas eletromecânico. Foi criado em fevereiro de 1946 pelos cientistas norte-americanos John Eckert e John Mauchly, da Electronic Control Company

O ENIAC começou a ser desenvolvido em 1943 durante a II Guerra Mundial para computar trajetórias táticas que exigissem conhecimento substancial em matemática, mas só se tornou operacional após o final da guerra.



2.4 Mark1

O ASCC (Automatic Sequence Controlled Calculator) foi concebido em 1930 por Grace Hopper e Howard Aiken, dois estudantes de pós-graduação em física teórica na Universidade de Harvard, chamado de Mark I, foi construído e desenvolvido numa parceria da Universidade de Harvard e a IBM durante a Segunda Guerra Mundial em 1944. Pesando cerca de 5 toneladas foi a primeira e maior calculadora digital automática de larga escala desenvolvido nos Estados Unidos.



2.5 UNIVAC

O UNIVAC I (de UNIVERSal Automatic Computer - Computador Automático Universal) foi o primeiro computador comercial fabricado e comercializado nos Estados Unidos. Era programado ajustando-se cerca de 6.000 chaves e conectando-se cabos a um painel.

Foi projetado por J. Presper Eckert e John Mauchly, os inventores do ENIAC para uma empresa fundada por ambos, a Eckert-Mauchly Computer Corporation, mas só ficou pronto após esta ser adquirida pela Remington e virar a divisão UNIVAC.

O primeiro UNIVAC foi entregue ao escritório do censo dos Estados Unidos em 31 de março de 1951, mas demorou para começar a funcionar, então o primeiro que entrou em operação foi o segundo a ser fabricado, para o Pentágono.



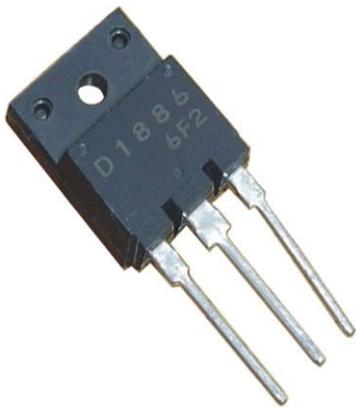
Por volta de dezembro de 1954, quinze UNIVACs haviam sido entregues para companhias de peso como a General Electric a US Steel e a Metropolitan Life Insurance.

Projetado para custar US\$159,000, o UNIVAC I foi vendido por um preço entre US\$1,250,000 e \$1,500,000. No total, 46 unidades deste primeiro modelo foram fabricadas.

Algumas unidades estiveram em serviço por muitos anos. A primeira unidade funcionou até 1963. Duas unidades da própria Remington funcionaram até 1968 e outra unidade, de uma companhia de seguros do Tennessee, até 1970, com mais de treze anos de serviço.

2.6 Transístores

-Transístor é um componente eletrônico que começou a popularizar-se na década de 1950, tendo sido o principal responsável pela revolução da eletrônica na década de 1960. São utilizados principalmente como amplificadores e interruptores de sinais elétricos, além de retificadores elétricos em um circuito, podendo ter variadas funções. O termo provém do inglês transfer resistor (resistor/resistência de transferência), como era conhecido pelos seus inventores.



O processo de transferência de resistência, no caso de um circuito analógico, significa que a impedância característica do componente varia para cima ou para baixo da polarização pré-estabelecida. Graças a esta função, a corrente elétrica que passa entre coletor e emissor do transistor varia dentro de determinados parâmetros pré-estabelecidos pelo projetista do circuito eletrônico. Esta variação é feita através da variação de corrente num dos terminais chamados base, o que, conseqüentemente, ocasiona o processo de amplificação de sinal.

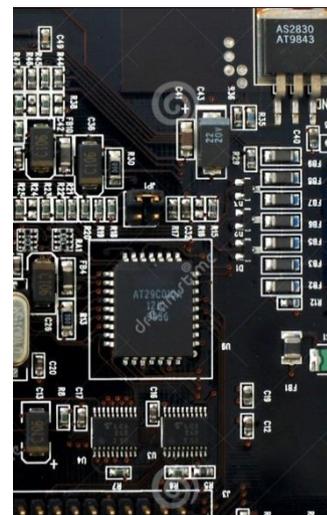
2.7 Circuitos integrados

Em eletrônica, um circuito integrado (também conhecido como CI, microchip ou chip) é um circuito eletrônico miniaturizado (composto principalmente por dispositivos semicondutores) sobre um substrato fino de material semicondutor.

Os circuitos integrados são usados em quase todos os equipamentos eletrônicos usados hoje e revolucionaram o mundo da eletrônica.

Um circuito integrado híbrido é um circuito eletrônico miniaturizado constituído de dispositivos semicondutores individuais, bem como componentes passivos, ligados a um substrato ou placa de circuito.

Os circuitos integrados foram possíveis por descobertas experimentais que mostraram que os dispositivos semicondutores poderiam desempenhar as funções de tubos de vácuo, e desde meados do século XX, pelos avanços da tecnologia na fabricação de dispositivos semicondutores.



2.8 Portáteis

Computador portátil é todo o computador que pode ser facilmente transportado. Por vezes usando a bateria como carga eléctrica ou em versões mais avançadas uma rede Wi-Fi .



2.9 Telemóveis inteligentes

Um smartphone (que significa "telefone inteligente", ainda sem correspondente em português) é um telemóvel que combina recursos com computadores pessoais, com funcionalidades avançadas que podem ser estendidas por meio de programas executados por seu sistema operacional (OS), chamados de aplicativos ou apps (diminutivo de "Applications").



Os sistemas operacionais dos smartphones permitem que desenvolvedores criem milhares de programas adicionais, com diversas utilidades, agregados em lojas online como o Google Play, Windows Store e a App Store.

Geralmente, um smartphone pode possuir características mínimas de hardware e software, sendo as principais a capacidade de conexão com redes de dados para acesso à internet, a capacidade de sincronização dos dados do organizador com um computador pessoal, e uma agenda de contatos que pode utilizar toda a memória disponível do celular, que pode ser interna (de origem), ou externa (expansível, dependendo da capacidade do cartão de memória usado), o formato comum de cartão de memória em um smartphone é o microSD.

3 O que é a Informática

Informática é um termo usado para descrever o conjunto das ciências relacionadas ao armazenamento, transmissão e processamento de informações em meios digitais, estando incluídas neste grupo: a ciência da computação, a teoria da informação, o processo de cálculo, a análise numérica e os métodos teóricos da representação dos conhecimentos e da modelagem dos problemas. Mas também a informática pode ser entendida como ciência que estuda o conjunto de informações e conhecimentos por meios digitais.



O termo informática, sendo dicionarizado com o mesmo significado amplo nos dois lados do Atlântico, assume em Portugal o sentido sinônimo da ciência da computação, enquanto que no Brasil é habitualmente usado para referir especificamente o processo de tratamento da informação por meio de máquinas eletrônicas definidas como computadores.

O estudo da informação começou na matemática quando nomes como Alan Turing, Kurt Gödel e Alonzo Church, começaram a estudar que tipos de problemas poderiam ser resolvidos, ou computados, por elementos humanos que seguissem uma série de instruções simples,

independente do tempo requerido para isso. A motivação por trás destas pesquisas era o avanço durante a revolução industrial e da promessa que máquinas poderiam futuramente conseguir resolver os mesmos problemas de forma mais rápida e mais eficaz. Do mesmo jeito que as indústrias manuseiam matéria-prima para transformá-la em um produto final, os algoritmos foram desenhados para que um dia uma máquina pudesse tratar informações.

4 Significado da sigla TIC

4.1 Tecnologia

Tecnologia é um termo que envolve o conhecimento técnico e científico e a aplicação deste conhecimento através de sua transformação no uso de ferramentas, processos e materiais



criados e utilizados a partir de tal conhecimento. A tecnologia é, de uma forma geral, o encontro entre ciência e engenharia. Sendo um termo que inclui desde as ferramentas e processos simples, tais como uma colher de madeira e a fermentação da uva, até as ferramentas e processos mais

nossa sociedade, como o desemprego, a poluição e outras muitas questões ecológicas, assim como filosóficas e sociológicas, já que tecnologia pode ser vista como uma atividade que forma ou modifica a cultura.

4.2 Informação

Informação é a resultante do processamento, manipulação e organização de dados, de tal forma que represente uma modificação no conhecimento que recebe.

Le Coadic, pesquisador da área da Ciência da Informação, destaca que o valor da informação varia conforme o indivíduo, as necessidades e o contexto em que é produzida e compartilhada.

Uma informação pode ser altamente relevante para um indivíduo e a mesma informação pode não ter significado nenhum para outro indivíduo.



Informação enquanto conceito carrega uma diversidade de significados, do uso cotidiano ao técnico. Genericamente, o conceito de informação está intimamente ligado às noções de restrição, comunicação, controle, dados, forma, instrução, conhecimento, significado, estímulo, padrão, percepção e representação de conhecimento.

4.3 Comunicação

Comunicação é um campo de conhecimento acadêmico que estuda os processos de comunicação humana. Entre as subdisciplinas da comunicação, incluem-se a teoria da informação, comunicação intrapessoal, comunicação interpessoal, marketing, publicidade, propaganda, relações públicas, análise do discurso, telecomunicações e Jornalismo. Também



se entende a comunicação como o intercâmbio de informação entre sujeitos ou objetos. Deste ponto de vista, a comunicação inclui temas técnicos (por exemplo, as telecomunicações), biológicos (por exemplo, fisiologia, função e evolução) e sociais (por exemplo, jornalismo, relações públicas, publicidade, audiovisual e mídia).

5 Computador

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.



No passado, o termo já foi aplicado a pessoas responsáveis por algum cálculo. Em geral, entende-se por computador um sistema físico que realiza algum tipo de computação. Existe ainda o conceito matemático rigoroso, utilizado na teoria da computação.

Assumi-se que os computadores pessoais e laptops são ícones da Era da Informação; e isto é o que muitas pessoas consideram como "computador". Entretanto, atualmente as formas mais comuns de computador em uso são os sistemas embarcados, pequenos dispositivos usados para controlar outros dispositivos, como robôs, câmeras digitais ou brinquedos.

6 Burótica

Segundo Rey Magrello oh Hábil define que Burótica é o conjunto de meios e métodos aplicados às actividades de escritório que tratam informaticamente informações escritas, visuais ou sonoras. O termo "burótica" apareceu pela primeira vez em 1976 (como tradução da expressão inglesa "Office automation"), num discurso de Louis Naugès, intitulado "Os sistemas numéricos de informação ". Oficialmente, começou a fazer parte da língua francesa, por deliberação da Comissão de Terminologia Informática, a 22 de Dezembro de 1991.



7 Telecomunicações



As telecomunicações constituem um ramo da engenharia elétrica que contempla o projeto, a implantação, manutenção e controles de redes de sistemas de comunicações (satélites, redes telefônicas, redes televisivas, sistemas bancários, internet, entre outros). A principal finalidade das telecomunicações é suprir a necessidade humana de se comunicar à distância. É comum o prefixo tele ser omitido e, com isto, usar-se a palavra comunicações.

8 Robótica

Robótica é um ramo educacional e tecnológico que engloba computadores, robôs e computação, que trata de sistemas compostos por partes mecânicas automáticas e controladas por circuitos integrados, tornando sistemas mecânicos motorizados, controlados manualmente ou automaticamente por circuitos elétricos. As máquinas, pode-se dizer que são vivas, mas ao mesmo tempo são uma imitação direcionada as pessoas (Seres Vivos), não passam de fios unidos e mecanismos, isso tudo junto concebe um robô. Cada vez mais as pessoas utilizam os robôs para suas tarefas.

Em breve, tudo poderá ser controlado por robôs. Os robôs são apenas máquinas: não sonham nem tem sentimentos e muito menos ficam cansados. Esta tecnologia, hoje adaptada por muitas fábricas e indústrias, tem obtido de um modo geral, êxito em questões levantadas sobre a redução de custos, aumento de produtividade e os vários problemas trabalhistas com funcionários.



9 Hardware

O hardware pode ser definido como um termo geral da língua inglesa que se refere a equipamentos como chaves, fechaduras, dobradiças, trincos, puxadores, fios, correntes, material de canalização, ferramentas, utensílios, talheres e peças de máquinas. No âmbito eletrônico, o termo "hardware" é bastante utilizado, principalmente na área de computação, e



se aplica à unidade central de processamento, à memória e aos dispositivos de entrada e saída. O termo "hardware" é usado para fazer referência a detalhes específicos de uma dada máquina, incluindo-se seu projeto lógico pormenorizado bem como a tecnologia de embalagem da máquina.

9.1 A placa mãe (motherboard)

A placa mãe (do inglês: mainboard ou motherboard) é a parte do computador responsável por conectar e interligar todos os componentes do computador, ou seja, processador com memória RAM, disco rígido, placa gráfica, entre outros. Além de permitir o tráfego de informação, a placa também alimenta alguns periféricos com a energia elétrica que recebe da fonte de alimentação.



9.2 Dispositivos de Entrada e Saída de dados

Entrada/saída, sigla E/S (em inglês: Input/output, sigla I/O) é um termo utilizado quase que exclusivamente no ramo da computação (ou informática), indicando entrada (inserção) de dados por meio de algum código ou programa, para algum outro programa ou hardware, bem como a sua saída (obtenção de dados) ou retorno de dados, como resultado de alguma operação de algum programa, consequentemente resultado de alguma entrada.



São exemplos de unidades de entrada de um computador: microfone, teclado, mouse, Scanner, Leitor de código de barras, Máquina fotográfica digital, Webcam, joystick e outros acessórios de jogos.

9.3 Disco Rígido

Disco rígido ou disco duro, popularmente chamado também de HD (derivação de HDD do inglês hard disk drive) ou winchester (termo em desuso), "memória de massa" ou ainda de "memória secundária" é a parte do computador onde são armazenados os dados. O disco rígido é uma memória não-volátil, ou seja, as informações não são perdidas quando o computador é desligado, sendo considerado o principal meio de armazenamento de dados em massa. Por ser uma memória não-volátil, é um sistema necessário para se ter um meio de executar novamente programas e carregar arquivos contendo os dados inseridos anteriormente quando ligamos o computador. Nos sistemas operativos mais recentes, ele é também utilizado para expandir a memória RAM, através da gestão de memória virtual.



9.4 Placa de vídeo

Placa de vídeo, também chamada de placa gráfica ou aceleradora gráfica, é um componente de um computador que envia sinais deste para o ecrã, de forma que possam ser apresentadas imagens ao utilizador. Normalmente possui memória, com capacidade medida em catetos. Em computadores mais baratos, as placas de vídeo estão incorporadas na placa-mãe, não possuem memória dedicada, e por isso utilizam a memória viva do sistema (memória compartilhada).



9.5 Torre

Um gabinete de computador, também conhecido como case, caixa, chassis, carcaça ou torre, é o compartimento que contém a maioria dos componentes de um computador (normalmente, excluindo o monitor, teclado e mouse).

Um case de computador, às vezes, é referido metonimicamente como CPU, referindo-se a um componente situado dentro da caixa. CPU era um termo comum nos primeiros computadores domésticos, quando outros periféricos da placa-mãe normalmente eram alojados em seus próprios cases separados.



Cases, geralmente, são construídos em aço (muitas vezes, SECC — aço eletrolgalvanizado, laminado a frio, e bobina) ou alumínio. Plástico.

9.6 Processador

A unidade central de processamento ou CPU (Central Processing Unit), também conhecido como processador, é a parte de um sistema computacional, que realiza as instruções de um programa de computador, para executar a aritmética básica, lógica, e a entrada e saída de dados. A CPU tem papel parecido ao cérebro no computador. O termo vem sendo usado desde o início de 1960. A forma, desenho e implementação mudaram drasticamente desde os primeiros exemplos, porém o seu funcionamento fundamental permanece o mesmo.



9.7 Bios

O BIOS (um acrônimo Basic Input/Output System e também conhecido como System BIOS, ROM BIOS ou PC BIOS) é um tipo de firmware usado para realizar a inicialização do hardware durante o processo de inicialização em computadores compatíveis com o IBM PC, e para fornecer serviços de tempo de execução para sistemas operacionais e programas. O BIOS é um programa de computador pré-gravado em memória permanente (firmware) executado por um computador quando ligado. Ele é responsável pelo suporte básico de acesso ao hardware, bem como por iniciar a carga do sistema operacional. A BIOS fica gravada em uma memória ROM, impedindo-a de ser desinstalada.



9.8 Impressora

Impressora ou dispositivo de impressão é um periférico que, quando conectado a um computador ou a uma rede de computadores, tem a função de dispositivo de saída, imprimindo textos, gráficos ou qualquer outro resultado de uma aplicação. Herdando a tecnologia das máquinas-de-escrever, as impressoras sofreram drásticas mutações ao longo dos tempos.



9.9 Scanner

Digitalizador ou Scanner é um periférico de entrada responsável por digitalizar imagens, fotos e textos impressos para o computador, um processo inverso ao da impressora. Ele faz varreduras na imagem física gerando impulsos elétricos através de um captador de reflexos. É dividido em duas categorias.



9.10 Webcam

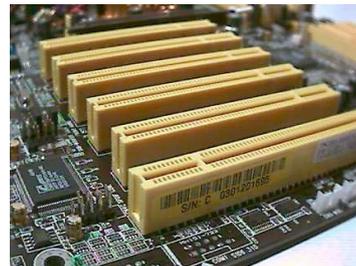
Webcam ou câmara web é uma câmera de vídeo de baixo custo que capta imagens e as transfere para um computador. Pode ser usada para videoconferência, monitoramento de ambientes, produção de vídeo e imagens para edição, entre outras aplicações. Atualmente existem webcams de baixa ou de alta resolução (acima de 2.0 megapixels) e com ou sem microfones acoplados. Algumas webcams vêm com leds (diodos emissores de luz), que iluminam o ambiente quando há pouca ou nenhuma luz externa.



9.11 Barramento

Em Arquitetura de Computadores, um barramento é um conjunto de linhas de comunicação (condutor elétrico ou fibra óptica) que permitem a interligação entre dispositivos de um sistema de computação (CPU; Memória Principal; HD e outros periféricos), ou entre vários sistemas de computação.

O desempenho do barramento é medido pela sua largura de banda (quantidade de bits que podem ser transmitidos ao mesmo tempo), geralmente potências de dois:



9.12 RAM

A Memória de acesso aleatório (do inglês Random Access Memory, frequentemente abreviado para RAM) é um tipo de memória que permite a leitura e a escrita, utilizada como memória primária em sistemas eletrônicos digitais.

A RAM é um componente essencial não apenas nos computadores pessoais, mas em qualquer tipo de computador, pois é onde basicamente ficam armazenados os programas básicos operacionais. Por mais que exista espaço de armazenamento disponível, na forma de um HDD ou memória flash, é sempre necessária uma certa quantidade de RAM.



9.13 ROM

A memória somente de leitura ou ROM (acrônimo em inglês de read-only memory) é um tipo de memória que permite apenas a leitura, ou seja, as suas informações são gravadas pelo fabricante uma única vez e após isso não podem ser alteradas ou apagadas, somente acessadas. São memórias cujo conteúdo é gravado permanentemente.



9.14 Leitor de CD-ROM e DVD

Os reprodutores digitais foram desenvolvidos no final dos anos de 1980, com a promessa de melhorar a qualidade de áudio da alta fidelidade e da duplicação, e reduzir os ruídos e chiados das fitas cassete e dos discos de vinil.

Para os consumidores, a revolução digital chegou sob a forma do CD. Diferente da fita analógica, o CD oferece um acesso aleatório, o que significa que pode-se acessar diretamente às pistas no meio do disco sem ter que buscar em pistas prévias.



9.15 Leitor de 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).



9.16 Teclado

Na computação, o teclado de computador é um dispositivo que possui uma série de botões ou teclas, e utilizado para inserir dados no computador. É um tipo de periférico de entrada utilizado pelo usuário para a entrada manual no sistema de dados e comandos. Possui teclas representando letras, números, símbolos e outras funções, baseado no modelo de teclado das antigas máquinas de escrever.



9.17 Rato

O rato é um periférico de entrada que, historicamente, se juntou ao teclado como auxiliar no processo de entrada de dados, especialmente em programas com interface gráfica. O rato ou mouse (estrangeirismo, empréstimo do inglês "mouse", que significa "camundongo") tem, como função, movimentar o cursor (apontador) pelo ecrã ou tela do computador. Foi criado pela Xerox mas somente se tornou um produto comercializado com a Apple.



O mouse funciona como um apontador sobre a tela (português brasileiro) ou ecrã (português europeu) do computador e disponibiliza, normalmente, quatro tipos de operações: movimento, clique, duplo clique e arrastar e largar (drag and drop).

10 Tipos de *software* ou programas

10.1 Programas de imagem

A Edição é a alteração/manuseamento de determinado conteúdo tendo por objectivo um uso determinado.

Habitualmente o termo é mais relacionado com a edição de texto, ou a transformação de um manuscrito em formato comercializável e reproduzível, como um livro. O acto de editar determinado conteúdo chama-se editoração, e o sujeito é o editor.



10.2 Programas de vídeo

Edição de vídeo é o processo de corte e montagem de imagens em movimento captadas por meio eletrônico vídeo e registradas de forma analógica ou digital, podendo ocorrer de forma linear ou não linear.



A edição é o ordenamento das imagens gravadas na sequência em que o vídeo será apresentado, pois em função de se otimizar o fluxo de trabalho durante as gravações estas nem sempre são feitas na ordem correta, além disto uma mesma cena é gravada diversas vezes eventualmente em ângulos diferentes, o que torna obrigatória uma ordenação, ou montagem posterior.

10.3 Programas de som

Editor de som é um software que tem a função de manipular ondas sonoras e ficheiros de áudio.



11 Software livre

Software Livre é uma forma de manifestação de um software que, resumidamente, respeita a liberdade e o censo de comunidade do usuário. Não confundir com o movimento Open Source. Seus objetivos concedem aos usuários a liberdade de controle na execução e adaptação a sua



computação e processamento de dados às suas necessidades (concessão plena liberdade de controle e independência, através da disponibilidade de código fonte para análise e alterações); bem como permitindo-lhes a liberdade social, para ser capaz de cooperar ativamente com todos os usuários e desenvolvedores de sua escolha.

12 Software comercial

O Software comercial é software desenvolvido para comercializar ou com interesses empresariais. Note que comercial e proprietário não são o mesmo. A maioria do software comercial é proprietário mas existe software livre que é comercial, e existe software não-livre não-comercial.



13 Tipo de Ficheiros

13.1 WAV

WAV (ou WAVE), forma curta de WAVEform audio format, é um formato-padrão de arquivo de áudio da Microsoft e IBM para armazenamento de áudio em PCs.



É uma variação do método de formatação de fluxo de bits RIFF para armazenar dados em blocos (chunks) e também parecido com os formatos IFF e o AIFF usados em computadores Macintosh. Ambos WAVs e AIFFs são compatíveis com os sistemas operacionais Windows e Macintosh. São levadas em conta algumas diferenças nos processadores Intel como a ordem de bytes "little-endian".

13.2 JPG

JPEG (ou JPG) é um método comum usado para comprimir imagens fotográficas. O grau de redução pode ser ajustado, o que permite a você escolher o tamanho de armazenamento e seu compromisso com a qualidade da imagem. Geralmente se obtém uma compressão pouco perceptível na perda de qualidade da imagem.



13.3 AVI



Audio Video Interleave (sigla: AVI) é um formato encapsulador de áudio e vídeo criado pela Microsoft cuja extensão oficial é .avi. É um dos formatos mais populares no mundo, nativamente reconhecido pela maioria das versões do Windows e por todos os leitores de DVD que são compatíveis com o codec DivX.

13.4 BMP

Device Independent Bitmap (DIB) ou Windows Bitmap (BMP) é um formato de gráficos por mapa de bits (composto por pixels) também chamado em inglês de raster, e portanto gerando arquivos grandes e não compactados evita-se o uso do mesmo em aplicações que exijam tráfego rápido de dados como na Internet, pois o formato padrão gráfico na Web são o JPG ou JPEG, PNG e o GIF. Esse formato era usado pelos gráficos de subsistema (GDI) da Microsoft Windows, mas cada vez menos usado na prática, ou somente utilizado em aplicações mais específicas devido ao tamanho dos arquivos gerados.



13.5 GIF



GIF (Graphics Interchange Format, que se pode traduzir como "formato para intercâmbio de gráficos") é um formato de imagem de mapa de bits muito usado na world wide web, quer para imagens fixas, quer para animações.

13.6 PSP

O Paint Shop Pro (PSP) é um programa completo de edição de imagens e de gráficos vetoriais. Até Outubro de 2004, pertencia a Jasc Software Inc., com sede em Minneapolis, EUA.

Atualmente os direitos do software pertence a empresa canadense Corel Corporation, e seu nome mudado para Corel Paint Shop Pro.

Este programa compete diretamente com o Photoshop, da empresa Adobe, o Fireworks, da Macromedia (atualmente pertencente a Adobe) e o GIMP, um programa gratuito de tratamento de imagens de livre distribuição sob licença GNU. O Paint Shop Pro (PSP) é um avançado editor de gráficos bitmap e vetoriais para computadores rodando o sistema operacional Windows. Foi originalmente publicado pela Jasc Software. Em outubro de 2004, a Corel Corporation comprou a Jasc Software, e com ela, os direitos de distribuição do Paint Shop Pro.



13.7 DLL

Dynamic-link library (biblioteca de vínculo dinâmico) ou DLL, é a implementação feita pela Microsoft para o conceito de bibliotecas compartilhadas nos sistemas operacionais Microsoft Windows e OS/2. Essas bibliotecas geralmente tem as extensões DLL, OCX (para bibliotecas que contêm controles ActiveX), ou DRV (para drivers de sistema legados).

Os formatos de arquivos para DLL são os mesmos dos arquivos executáveis para Windows.



Assim como os executáveis (EXE), as DLL podem conter códigos, dados, e recursos (ícones, fontes, cursores, entre outros) em qualquer combinação.

No sentido amplo do termo, qualquer arquivo de dados com esse mesmo formato pode ser chamado de DLL de recursos. Exemplos dessas DLL incluem bibliotecas de ícones, podendo ter a extensão ICL, e os arquivos de fontes, quem têm as extensões FON e FOT.

14 Sistema Operativo

Sistema operativo (português europeu) ou operacional (português brasileiro) (em inglês: Operating System - OS) é um programa ou um conjunto de programas cuja função é gerenciar os recursos do sistema (definir qual programa recebe atenção do processador, gerenciar memória, criar um sistema de arquivos, etc.), fornecendo uma interface entre o computador e o usuário.



15 O que é a Internet?

A Internet é um sistema global de redes de computadores interligadas que utilizam um conjunto próprio de protocolos (Internet Protocol Suite ou TCP/IP) com o propósito de servir progressivamente usuários no mundo inteiro. É uma rede de várias outras redes, que consiste de milhões de empresas privadas, públicas, acadêmicas e de governo, com alcance local e global e que está ligada por uma ampla variedade de tecnologias de rede eletrônica, sem fio e ópticas. A internet traz uma extensa gama de recursos de informação e serviços, tais como os documentos inter-relacionados de hipertextos da World Wide Web (WWW), redes ponto-a-ponto (peer-to-peer) e infraestrutura de apoio a correio eletrônico (e-mails). As origens da internet remontam a uma pesquisa encomendada pelo governo dos Estados Unidos na década de 1960 para construir uma forma de comunicação robusta e sem falhas através de redes de computadores.



Embora este trabalho, juntamente com projetos no Reino Unido e na França, tenha levado a criação de redes precursoras importantes, ele não criou a internet. Não há consenso sobre a data exata em que a internet moderna surgiu, mas foi em algum momento em meados da década de 1980.

16 O que é a World Wide Web (WWW)

A World Wide Web (termo inglês que, em português, se traduz literalmente por "Teia mundial"), também conhecida como Web ou WWW, é um sistema de documentos em hipermídia (hipermédia) que são interligados e executados na Internet.

Os documentos podem estar na forma de vídeos, sons, hipertextos e figuras. Para consultar a informação, pode-se usar um programa de computador chamado navegador para descarregar informações (chamadas "documentos" ou "páginas") de servidores web (ou "sítios") e mostrá-los na tela do usuário (ecrã do utilizador). O usuário (utilizador) pode então seguir as hiperligações na página para outros documentos ou mesmo enviar informações de volta para o servidor para interagir com ele. O ato de seguir hiperligações é, comumente, chamado "navegar" ou "surfear" na Web.



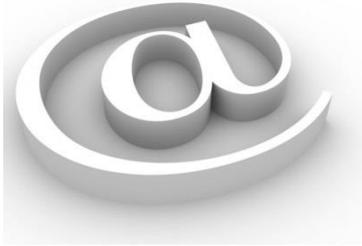
17 Direitos de autor na Internet

Direito autoral, direitos autorais ou direitos de autor são as denominações empregadas em referência ao rol de direitos dos autores sobre suas obras intelectuais, sejam estas literárias, artísticas ou científicas. Segundo a doutrina jurídica clássica, nesse rol encontram-se direitos de natureza pessoal e patrimonial, também denominados direitos morais e direitos patrimoniais.



18 Correio Eletrónico

Um correio eletrônico (português brasileiro) ou correio electrónico (português europeu) ou, ainda, e-mail, é um método que permite compor, enviar e receber mensagens através de sistemas eletrônicos de comunicação. O termo "e-mail" é aplicado tanto aos sistemas que utilizam a Internet e que são baseados nos protocolos POP3, IMAP e SMTP, como àqueles sistemas conhecidos como intranets, que permitem a troca de mensagens dentro de uma empresa ou organização e que são, normalmente, baseados em protocolos proprietários.



19 Videoconferência

Videoconferência é uma tecnologia que permite o contacto visual e sonoro entre pessoas que estão em lugares diferentes, dando a sensação de que os interlocutores encontram-se no mesmo local. Permite não só a comunicação entre um grupo, mas também a comunicação pessoa-a-pessoa.



20 Comunicação em tempo real

Na ciência da computação, a expressão tempo-real, é uma expressão que se refere a sistemas em que o tempo de execução de uma determinada tarefa é rígido independente da carga do sistema. O tempo de execução de uma operação pode ser muito curto ou não. O que importa para este tipo de sistema é que a tarefa seja executada. O sistema deve ser implementado visando principalmente a ordem de agendamento das tarefas e o gerenciamento de recursos para que possa executar a tarefa no tempo correto ou informar imediatamente que a tarefa não poderá ser executada.



21 Hiperligação

Uma hiperligação, um liame/ligâme, ou simplesmente uma ligação (também conhecida em português pelos correspondentes termos ingleses, hyperlink e link), é uma referência dentro de um documento em hipertexto a outras partes desse documento ou a outro documento. Um programa informático utilizado para visualizar e criar esse documento chama-se um sistema de hipertexto, normalmente um usuário pode criar uma hiperligação ou simplesmente uma ligação. Um usuário que siga as ligações está a navegar o hipertexto ou a navegar a web.



22 Websites

Um website ou site, também aporuguesado para saite ou sítio ("da Web" ou "da Internet"), é um conjunto de páginas web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na internet. O conjunto de todos os sites públicos existentes compõe a World Wide Web. As



páginas num site são organizadas a partir de um URL básico, ou sítio, onde fica a página principal, e geralmente residem no mesmo diretório de um servidor. As páginas são organizadas dentro do site numa hierarquia observável no URL, embora as hiperligações entre elas controlem o modo como o leitor se apercebe da estrutura global, modo esse que pode ter pouco a ver com a estrutura hierárquica dos arquivos do site.

23 Fotografia digital

Fotografia digital é a fotografia tirada com uma câmara digital ou determinados modelos de telefone celular, resultando num arquivo de computador que pode ser editado, impresso, enviado por e-mail ou armazenado em websites ou em dispositivos de armazenamento digital. Dispensa, assim, o processo de revelação. A visualização da imagem pode ser feita no ato, através dos recursos da câmara digital (normalmente, uma tela de LCD), e a manipulação da imagem pode ser feita em um computador, usando-se softwares editores de imagem como o Photoshop, GIMP, entre outros.



24 Wireless

Uma rede sem fio é uma infraestrutura das comunicações sem fio que permite a transmissão de dados e informações sem a necessidade do uso de cabos – sejam eles telefónicos, coaxiais ou óticos. Isso é possível graças ao uso, por exemplo, de equipamentos de radiofrequência (comunicações via ondas de rádio), de comunicações via infravermelho (como em dispositivos compatíveis com IrDA) etc. É conhecido também pelo anglicismo wireless network.



25 Interatividade

Interatividade é um conceito que quase sempre está associado às novas mídias de comunicação.



26 Blogue

Um blog ou blogue (contração do termo inglês web log, "diário da rede") é um site cuja estrutura permite a atualização rápida a partir de acréscimos dos chamados artigos, ou posts. Estes são, em geral, organizados de forma cronológica inversa, tendo como foco a temática proposta do blog, podendo ser escritos por um número variável de pessoas, de acordo com a política do blog.



27 Podcast

Podcasting é uma forma de publicação de arquivos de mídia digital (áudio, vídeo, foto, PPS, etc...) pela Internet, através de um feed RSS, que permite aos utilizadores acompanhar a sua atualização. Com isso, é possível o acompanhamento e/ou download automático do conteúdo de um podcast.



A palavra "podcasting" é uma junção de iPod - marca do aparelho de mídia digital da Apple Inc. de onde saíram os primeiros scripts de podcasting -, ou a sigla para Personal On Demand (numa tradução literal, algo pessoal e sob demanda), e broadcasting (transmissão de rádio ou televisão). A série de arquivos publicados por podcasting é chamada de podcast. O autor de um podcast é chamado podcaster.

28 Antivírus

Os antivírus ou antimalwares são programas de computador concebidos para prevenir, detectar e eliminar vírus de computador e outros malwares.



Existe uma grande variedade de produtos com esse intuito no mercado, sendo recomendado utilizar apenas um antivírus gratuito ou apenas um pago. A diferença está nas camadas a mais de proteção que a versão paga oferece, além do suporte técnico realizado pela equipe especializada.

29 Apresentações Multimédia

Multimédia (português europeu) ou multimídia (português brasileiro) é a combinação, controlada por computador (computador pessoal, periférico e dispositivo móvel), de pelo menos um tipo de média estática (texto, fotografia, gráfico), com pelo menos um tipo de média dinâmica (vídeo, áudio, animação) (Chapman & Chapman 2000 e Fluckiger 1995).



30 Conclusão

Com a realização deste trabalho fiquei a conhecer as maquinas de calcular antigas, tais como o ábaco chinês e a maquina de somar pascal, e aprendi a formatar um documento corretamente.

Tive dificuldade no cabeçalho e rodapé.

Gostei de poder fazer um trabalho deste género o que melhorou muito a minha forma de trabalhar nos computadores, e consegui perceber que a Internet e muito mais do que nos imagina-mos.

31 Para Pensar

AS pessoas não têm estes recursos ou são apenas ignorantes na forma de como a Tecnologia evoluiu?

32 Webgrafia

<https://www.google.pt/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=wikipedia>

Nome do trabalho

Tecnologias da Informação e Comunicação
Mariana Matos
Amora, novembro de 2016