

## EGÉR

---

Az egér (mouse) a grafikus operációs rendszerek megjelenésével vált nélkülözhetetlen perifériává. Használata nagyban megkönnyíti a számítógéppel végzett munkánkat. Az egér mozgásával egy mutatót (kurzor) irányíthatunk a képernyőn, és segítségével különböző műveleteket végezhetünk el az ott található objektumokon.

### Működésük alapján két típusát különböztetjük meg:

1. Optikai egér: Az egér az alatta lévő felületet világítja meg, és a visszavert fénysugárból határozza meg a mozgás irányát.
2. Golyós(mechanikai) egér: Egy gumival bevont fémgolyó mozgását követi két érzékelő korong az egyik a függőleges- míg a másik a vízszintes elmozdulás állapotát figyel.

### Csoportosítás a gombok száma szerint:

- 1 gombos
- 2 gombos
- 3 gombos
- Több gombos
- Görgős – a középső gomb a görgő (Kattintás nélkül lehet segítségével a képernyőn haladni)

Általában egy hagyományos egéren két billentyű van. Ha jobb kézre van beállítva az egér, akkor a bal gombbal parancsot adunk („okézunk”), a jobb gombbal menüt jelenítünk meg. (Ha lenyomjuk a jobb gombot, akkor előugrik egy ablak, ami menüt tartalmaz) Ha valaki bal kezese, akkor be lehet állítani, hogy a két billentyű feladata (funkciója) felcserélődjön.

Az egér általában USB csatlakozóval csatlakozik a számítógéphez, de korábban léteztek soros és PS/2 csatlakozós egerek is.

Laptonon golyó („hanyategér”), vagy érintős egér (touchpad ,ejtsd :„tácsped”) tölti be az egér feladatát.

## MONITOROK

---

A monitor a személyi számítógép legfontosabb kiviteli(output) perifériája. Feladata az információk, adatok megjelenítése. Biztosítja a számítógéppel való állandó kapcsolatot a felhasználó számára. A monitor elnevezés helyett gyakran alkalmazzák a képernyő, a kijelző, a megjelenítő vagy a display elnevezéseket.

Az első személyi számítógépek (PC-k) karakteres (szöveges) üzemmódban működtek alfanumerikus monitorok felhasználásával. Az informatikai eszközök fejlődésével megjelentek a grafikus megjelenítők. A grafikus monitorok már bonyolult ábrák, képek megjelenítésére is képesek. A monitoron megjelenő képek képpontokból (pixel) állnak.

A grafikus megjelenítés két alapvető formája színes és szürkeárnyalatos.

A ma elterjedt operációs rendszerek általában grafikus üzemmódban működnek, de a számítógépek bekapcsolásakor - az operációs rendszer indulása előtt - még az egyszerűbb, karakteres üzemmódban jelzik ki az üzeneteket.

A hagyományos katódsugárcsőves (CRT) monitorok mellett megjelentek a folyadékkristályos (LCD) és a gázplazmás kijelzők (PDP) is.