

Mời các bạn cùng tham khảo hướng dẫn giải bài tập SGK Tin học **Bài 3: Giới thiệu về máy tính** lớp 10 được chúng tôi chọn lọc và giới thiệu ngay dưới đây nhằm giúp các em học sinh tiếp thu kiến thức và củng cố bài học của mình trong quá trình học tập môn Tin học.

Soạn SGK Tin Học lớp 10 Bài 3: Giới thiệu về máy tính

Bài 1 trang 28 Tin học 10

Một máy tính chưa có phần mềm có thể hoạt động được không? Vì sao?

Lời giải:

- Hoạt động của máy tính được dựa vào chương trình. Mà chương trình là một phần bởi các phần mềm nên do đó máy tính chưa có phần mềm thì không thể hoạt động được.
- Ví dụ như máy tính khi không có hệ điều hành, là một phần mềm, thì chúng ta sẽ không thể sử dụng được.

Bài 2 trang 28 Tin học 10

Hãy giới thiệu và vẽ sơ đồ cấu trúc tổng quát của máy tính.

Lời giải:

- Cấu trúc tổng quát của máy tính bao gồm: bộ nhớ ngoài, bộ nhớ trong, bộ xử lý trung tâm, thiết bị vào, thiết bị ra:



Bài 3 trang 28 Tin học 10

Hãy trình bày chức năng của từng bộ phận: CPU, bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài, thiết bị vào, thiết bị ra.

Lời giải:

- Bộ nhớ trong:

+ ROM (Read only Memory): Lưu những thông tin quan trọng cần thiết cho hoạt động của máy tính do nhà sản xuất đưa vào.

+ RAM (Random Access Memory): Lưu trữ thông tin, dữ liệu có tính chất tạm thời trong quá trình xử lý nội dung.

- Bộ nhớ ngoài: Đĩa mềm (Floppy Disk), Đĩa cứng (Hard disk), Đĩa CD ROM, USB.

- Bộ xử lý trung tâm (CPU): Là đầu não của máy tính, diễn ra việc xử lý thông tin và mọi hoạt động của máy tính

- Thiết bị vào ra (in/out put): Lần lượt là đưa thông tin vào và ra của máy tính.

Bài 4 trang 28 Tin học 10

Em biết gì về các khái niệm: Lệnh, chương trình, từ máy?

Lời giải:

- Lệnh là đơn vị cơ bản của một ngôn ngữ lập trình. Vì mức độ phức tạp, việc dùng các chỉ thị để trực tiếp điều khiển máy tính sẽ rất ít thông dụng. Thay vào đó, người ta ghép một số tổ hợp của các chỉ thị để cho máy thi hành được một động tác lớn hơn gọi là câu lệnh. Như vậy mỗi câu lệnh bao gồm một hay một số mệnh lệnh máy tính được sắp xếp theo trình tự xác định và nhằm mục đích ra lệnh cho CPU tiến hành một thao tác cố định có ý nghĩa.

- Chương trình máy tính là một chuỗi các lệnh, được viết để thực hiện một nhiệm vụ nhất định trên máy tính. Máy tính của bạn sẽ trở nên vô nghĩa nếu không có chương trình.

- Khi xử lý dữ liệu, máy tính xử lý đồng thời một dãy bit chứ không xử lý từng bit. Dãy bit như vậy được gọi là từ máy và được lưu trữ trong một ô nhớ. Độ dài từ máy có thể là 8, 16, 32 hay 64 bit phụ thuộc kiến trúc từng máy.

Bài 5 trang 28 Tin học 10

Em có biết thiết bị nào vừa là thiết bị vào vừa là thiết bị ra không?

Lời giải:

Hiện nay có rất nhiều thiết bị vừa là thiết bị vào, vừa là thiết bị ra: điện thoại thông minh, máy tính bảng, máy ảnh chụp lấy hình ngay

Bài 6 trang 28 Tin học 10

Hãy trình hiểu biết của em về nguyên lí Phôn Nôi-man.

Lời giải:

Nguyên lí Phôn Nôi-man là nguyên lí chỉ sơ đồ cấu trúc chính và nguyên lí hoạt động của máy tính. Theo nguyên lí Phôn Nôi-man thì mã hoá nhị phân, điều khiển bằng chương trình, lưu trữ chương trình và truy cập theo địa chỉ tạo thành một nguyên lí chung.

CLICK NGAY vào **TẢI VỀ** dưới đây để download giải bài tập Tin học **Bài 3: Giới thiệu về máy tính** lớp 10 hay nhất file word, pdf hoàn toàn miễn phí.