

1. Ποιες από τις παρακάτω συσκευές είναι εξόδου;

- Πληκτρολόγιο
- Μικρόφωνο
- Μεγάφωνα
- Ποντίκι
- Σαρωτής
- Εκτυπωτής

2. Τι είναι το λογισμικό;

Λογισμικό είναι το σύνολο των προγραμμάτων που χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο και την καθοδήγηση του υλικού μέρους του υπολογιστή

3. Τι είναι το λειτουργικό σύστημα;

Είναι ένα σύνολο προγραμμάτων που καθορίζει τον τρόπο λειτουργίας του υπολογιστικού συστήματος, αφού ελέγχει, επιβλέπει και συντονίζει τη χρήση των μονάδων του από τα διάφορα προγράμματα εφαρμογών του χρήστη. Αποτελεί το σύνδεσμο ανάμεσα στα προγράμματα, το χρήστη και το υλικό μέρος του υπολογιστή

4. Τοποθετείστε τα παρακάτω δημοφιλή προγράμματα στην κατηγορία εφαρμογών λογισμικού που ανήκουν...

AVG, Microsoft Excel, Adobe In Design, Chrome, Autodesk Autocad, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, VLC, Microsoft Powerpoint, Opera, Adobe Premiere, Quark Xpress, Adobe Acrobat, Adobe Flash, Microsoft Visio, Microsoft Blend, Adobe Dreamweaver, Microsoft Expression Web, Avast, Libre Office, Adobe Illustrator

- εφαρμογές Γραφείου (Office Suites)
Microsoft Excel, Microsoft Powerpoint, Libre Office, Adobe Acrobat, Microsoft Visio
- εφαρμογές επεξεργασίας εικόνας, σχεδίου και βίντεο (Image & Video Processing)
Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere, Adobe Illustrator
- εφαρμογές δημιουργίας πολυμεσικών εφαρμογών
Adobe Flash, Microsoft Blend, Adobe Dreamweaver, Microsoft Expression Web
- Επιτραπέζια τυπογραφία (Desktop Publishing - DTP)
Adobe In Design, Quark Xpress
- εφαρμογές σχεδίων υποβοηθούμενων από Υπολογιστή
Autodesk Autocad
- εφαρμογές πλοήγησης στον Παγκόσμιο Ιστό (web browsers)
Google Chrome, Opera
- εφαρμογές αναπαραγωγής πολυμέσων (media players)
VLC
- εφαρμογές αντιμετώπισης κακόβουλου λογισμικού (antivirus)
AVG, Avast

5. Ποιο από τα παρακάτω ΔΕΝ αποτελεί λειτουργικό σύστημα;
- Unix
 - Windows της Microsoft
 - MyView της Dell
 - MacOS της Apple.
6. Αρχιτεκτονική υπολογιστή είναι η μελέτη της...
- δομής και της συμπεριφοράς του λογισμικού του.
 - λειτουργίας του λογισμικού του.
 - συμπεριφοράς του υλικού του.
 - δομής και της συμπεριφοράς του υλικού του.
7. Ποια από τα παρακάτω αποτελούν χαρακτηριστικά της ΚΜΕ;
- Η χωρητικότητα (storage capacity)
 - Η Αρχιτεκτονική Συνόλου Εντολών (Instruction Set Architecture - ISA)
 - Το μέγεθος λέξης (word size)
 - Ο χρόνος προσπέλασης (access time)
 - Η συχνότητα του ρολογιού
8. Ποια από τα παρακάτω αποτελούν χαρακτηριστικά της Κεντρικής μνήμης;
- Η συχνότητα του ρολογιού
 - Η Αρχιτεκτονική Συνόλου Εντολών (Instruction Set Architecture - ISA)
 - Το μέγεθος λέξης (word size)
 - Η χωρητικότητα (storage capacity)
 - Ο χρόνος προσπέλασης (access time)
9. Τοποθετείστε τις παρακάτω μονάδες μέτρησης στο χαρακτηριστικό που ανήκουν, ΜΟΝΟ ΑΝ αποτελούν μια τιμή που θα μπορούσε να αφορά στη μνήμη ή την ΚΜΕ ενός μοντέρνου (προσωπικού) υπολογιστικού συστήματος...
- 10MHz, 10ns, 2,5GHz, 64TB, 400Hz, 4GB, 64bit, 24Mbps, 256bit, 2ms, 7MB, 1600MHz, 8GB
- συχνότητα του ρολογιού
2,5GHz, 1600MHz
 - μέγεθος λέξης (word size)
64bit
 - χωρητικότητα (storage capacity)
4GB, 8GB
 - χρόνος προσπέλασης (access time)
10ns
 - δεν ανήκουν σε κάποιο από τα παραπάνω ή είναι αναχρονιστικά
10MHz, 400Hz, 64TB, 256bit, 24Mbps, 2ms, 7MB

10. Χαρακτηριστικό του Ελεύθερου λογισμικού είναι ότι ο χρήστης...
- δεν χρειάζεται να πληρώσει για να αποκτήσει το λογισμικό
 - μπορεί να τροποποιεί τον πηγαίο κώδικα του λογισμικού
 - μπορεί να πουλήσει το πρόγραμμα μόνο αν το τροποποιήσει
 - αν τροποποιήσει το πρόγραμμα πρέπει να ενημερώσει τον αρχικό εκδότη
11. Ποιες από τις παρακάτω προτάσεις είναι αλήθεια;
- Το ηλεκτρονικό εμπόριο αφορά μόνο την αγορά ηλεκτρονικού εξοπλισμού
 - Κάθε εφαρμογή λογισμικού συνοδεύεται από την αντίστοιχη άδεια χρήσης που καθορίζει τη χρήση ή τη διανομή της
 - Ένα DVD μιας ταινίας που αγοράστηκε από την Αμερική μπορεί να αναπαραχθεί στην Ελλάδα
 - Οι πληροφορίες που περιέχονται σε όλους τους τόμους μιας συμβατικής εγκυκλοπαίδειας χωράνε σε ένα μόνο CD
 - Τα προγράμματα (software), τα e-books, οι φωτογραφίες, τα e-tickets, η μουσική, αποτελούν ψηφιακά προϊόντα
12. Αναφέρτε τέσσερις τουλάχιστον χρήσεις των υπολογιστικών συστημάτων που αφορούν την ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ του ανθρώπου. Δώστε ένα παράδειγμα εφαρμογής για την κάθε μια.

Επικοινωνίες	– Παράδειγμα: <i>Skype, Facebook, Gmail</i>
Ηλεκτρονικό εμπόριο	– Παράδειγμα: <i>Ebay, Amazon, Αγορές εισιτηρίων για αεροπορικά ταξίδια, Κλείσιμο θέσεων σε κινηματογράφους</i>
Ψυχαγωγία & Διασκέδαση	– Παράδειγμα: <i>YouTube, iTunes, Games</i>
Ηλεκτρονικές πληρωμές	– Παράδειγμα: <i>Ηλεκτρονική τραπεζική, Φορολογικές δηλώσεις, Πληρωμές ΙΚΑ</i>
Ενημέρωση	– Παράδειγμα: <i>Ειδησεογραφικές σελίδες, διαδικτυακά «τηλεοπτικά κανάλια ροής», ιστοσελίδες, διαφημίσεις</i>
Έρευνα & Αναζήτηση	– Παράδειγμα: <i>Google, Wikipedia, Google maps</i>
Εργασία	– Παράδειγμα: <i>Microsoft Office, Adobe Photoshop</i>
Εκπαίδευση	– Παράδειγμα: <i>Coursera, ιστοσελίδες διαχείρισης μάθησης, video μαθήματα στο YouTube</i>