

1^{ος} ΚΥΚΛΟΣ Τ.Ε.Ε. Β' ΤΑΞΗ

ΤΟΜΕΑΣ : ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ-ΔΙΚΤΥΩΝ Η/Υ

ΚΑΤ/ΝΣΗ : ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΑΘΗΜΑ : ΠΟΛΥΜΕΣΑ

ΤΕΣΤ Α' ΤΕΤΡΑΜΗΝΟΥ

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ : Οικονομίδης Δημήτριος

Όνοματεπώνυμο Μαθητή: Ημερομηνία:.....

Επιλέξτε Σωστό / Λάθος:

- A. Μια απλή συσκευή αναπαραγωγής βίντεο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συνδυασμό με ειδική κάρτα για την εισαγωγή βίντεο στον υπολογιστή Σ Λ
- B. Η αναπαραγωγή ήχου από αρχεία MIDI απαιτεί ειδική κάρτα ήχου Σ Λ
- Γ. Η OpenGL είναι μια γλώσσα προγραμματισμού γραφικών και κινούμενου σχεδίου. Σ Λ
- Δ. Αν υπάρχει επιταχυντής γραφικών στην κάρτα γραφικών για υποστήριξη τρισδιάστατων γραφικών, τότε το Direct3D εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες της κάρτας, αλλιώς η εφαρμογή εκτελείται με εξομοίωση λογισμικού στην Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας. Σ Λ
- Ε. Το DirectX είναι βιβλιοθήκη γραφικών που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα γνωστά λειτουργικά συστήματα. Σ Λ

Επιλέξτε την σωστή απάντηση:

1. Ο σαρωτής (scanner) είναι μια συσκευή που χρησιμοποιείται για την μετατροπή σε ψηφιακή μορφή:
- Του αναλογικού βίντεο
 - Του αναλογικού ήχου
 - Εικόνων σε έντυπη μορφή
2. Τα περιφερειακά μέσα που χρησιμοποιούνται για αποθήκευση και ανάκτηση στοιχείων είναι τα ακόλουθα σε σειρά από τα χαμηλότερης χωρητικότητας προς αυτά υψηλότερης:
- Δισκέτα, Σκληρός Δίσκος, CD, DVD
 - Δισκέτα, CD, DVD, Σκληρός Δίσκος
 - Δισκέτα, DVD, CD, Σκληρός Δίσκος
3. Το Λογισμικό Συστήματος αποτελείται από
- Λειτουργικό Σύστημα, Λογισμικό Διαχείρισης Συσκευών (Drivers), Βοηθητικά Προγράμματα (Utilities)
 - Λειτουργικό Σύστημα, Βοηθητικά Προγράμματα (Utilities), Λογισμικό Εφαρμογών
 - Λειτουργικό Σύστημα, Λογισμικό Εφαρμογών, Εφαρμογές Διαχείρισης Βάσεων Δεδομένων
4. Το λογισμικό του DirectX είναι οργανωμένο σε τρία επίπεδα, τα οποία είναι ιεραρχικά από το υψηλότερο στο χαμηλότερο:
- Συστατικά (Components), Μέσα (Media), Θεμέλια (Foundations)
 - Θεμέλια (Foundations), Συστατικά (Components), Μέσα (Media)
 - Συστατικά (Components), Direct3D, DirectDraw, Μέσα (Media)
5. Η τεχνολογία OLE (*Object Linking and Embedding*) χρησιμοποιείται για την σύνδεση ή ενσωμάτωση αντικειμένων σε εφαρμογές. Κατά τον μηχανισμό της ενσωμάτωσης (Embedding)
- Οποιοσδήποτε αλλαγές στο αντικείμενο φαίνονται μόνο στην εφαρμογή που το έχει εγκλωβίσει. Για τα άλλα προγράμματα το αντικείμενο έχει παραμείνει στην κατάσταση που ήταν
 - Οι αλλαγές που γίνονται στο αντικείμενο φαίνονται και στις άλλες εφαρμογές που το χρησιμοποιούν
 - Τίποτα από τα δύο.