

Zadanie EUTK 1.

1. Rozmontować i zmontować komputer klasy PC dostępny w klasopracowni. Poprzez rozmontowanie rozumie się rozłożenie zestawu na części pierwsze, ZA WYJĄTKIEM procesora oraz jego zestawu chłodzenia (chyba, że budowa zestawu tego wyraźnie wymaga).
2. Zrobić zdjęcia każdej wyciągniętej części komputera.
3. Każda część komputera powinna zostać odnaleziona w sieci i dokładnie opisana. Przykładowo pamięć RAM powinna posiadać opisane następujące cechy:
 - producent
 - typ pamięci
 - szybkość odświeżania (częstotliwość pracy)
 - czasy dostępu (idealnie byłoby wymienić wszystkie)
 - wartość zasilania


Generalnie im bardziej szczegółowy opis tym lepiej. W celu pozyskania informacji na temat podzespołów dobrze byłoby odwiedzić strony producentów/strony baz wiedzy on urządzeniach.

4. Należy sprawdzić czy jest jakakolwiek możliwość aktualizacji posiadanego sprzętu w ramach obecnej płyty głównej (jednak tylko w jej ramach).
5. Należy wskazać jakie oprogramowanie byłoby najlepsze do posiadanego komputera. Jako oprogramowanie rozumie się:
 - system operacyjny
 - program do obróbki zdjęć
 - rozrywkę (np. gry komputerowe)

Jeżeli sprzęt miałby możliwość aktualizacji należy także uwzględnić działanie oprogramowania po aktualizacji (czy lista dostępnego stabilnie działającego oprogramowania się nie zmienia).

Pracę należy, wykonaną w programie Word/Writer i Excel/Calc przesłać na pocztę piotr_dobosz@int.pl do dnia 3.02.2019, w temacie umieszczając dopisek [TEB_BCH_I] dla klasy I lub [TEB_EUTK_BCH] dla klasy II

PODPOWIEDŹ: Przykład karty każdego z podzespołów w programie Excel/Calc

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2		Nazwa producenta i model:				Opis:			
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16		Jednostki potokowe:							
17		Taktowanie:							
18		Ilość pamięci VRAM:							
19		Jednostki teksturowane:							
20		Ilość jednostek teksturowanych:							
21		Obsługa DirectX:							
22		Obsługa Vulkan:							
23		Obsługa OpenGL:							
24		Wspierane standardy:							
25									
26		Wyniki w [tutaj nazwa programu]:							
27									
28									
29									
30									