

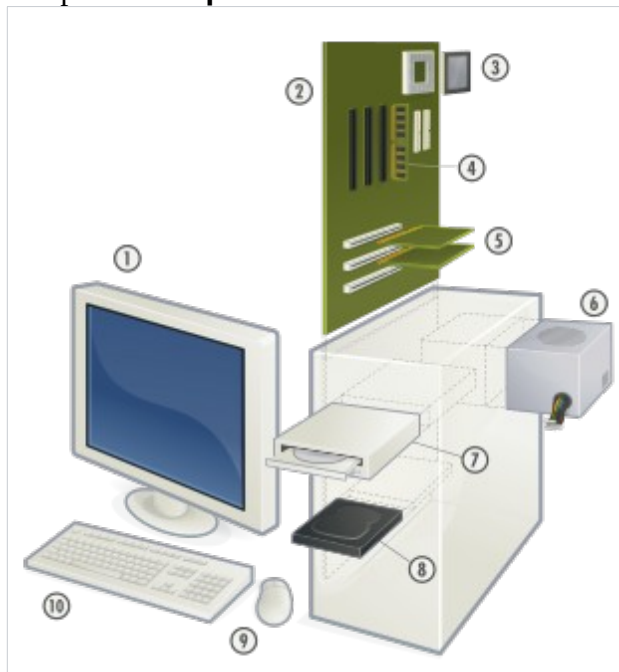
## FocusOn: Informatica per i concorsi di infermiere prima parte

La domanda di informatica di solito è una domandina “secca” su di un argomento, l’elenco di seguito nasce da alcune domande condivise da precedenti esperienze di colleghi a cui ne ho aggiunte alcune perché erano argomenti mancanti. Ho suddiviso la domande in categorie così da poterle assimilare meglio.

La risposta indicata è una sintesi di quanto riportato nella pagina web da cui è tratta di solito wikipedia, i link diretti alle risorse offrono informazioni aggiuntive e le immagini.

### PC Hardware:

#### 1. Da cosa è composto un computer **Componenti**



Componenti fondamentali di un personal computer:

1. Monitor
2. Scheda madre
3. Unità di elaborazione centrale (microprocessore)
4. RAM
5. Scheda di espansione
6. Alimentatore
7. Unità ottica CD/DVD/BD
8. Disco rigido (HDD)
9. Mouse
10. Tastiera

- **Unità centrale** contenente lo spazio e gli agganci per ospitare:
  - **Scheda madre**, **memoria** e **unità di elaborazione centrale**,
  - **Connettori**,
  - **alimentatore**,
  - Possibili **periferiche** di espansione,
  - Alloggi per le **periferiche** di base e i dispositivi per le memorie di massa (**disco rigido**, CD ecc.)
  - **Monitor/Display** (o analogo **unità di output** esterna per la visualizzazione dei dati)
  - Periferiche di **input/output**
  - **Tastiera**
  - **Mouse**
  - **Interfacce seriali, parallele, USB**
  - **Diffusore acustico** o **Casse acustiche**

Questa particolare **struttura modulare** rende il personal computer differente rispetto alle altre categorie di computer, e precisamente dai mainframe (i cosiddetti computer «ad armadio») tipici dei grandi **centri di calcolo** come il **PDP1** o il **PDP 11** della **Digital** e dai microcomputer (computer ad uso hobbistico da **assemblare**, tipici degli albori dell'era informatica, che si programmavano tramite serie di **microswitch**, e avevano capacità di output limitate a batterie di led colorati) **Altair**.

## 2.PC desktop [Computer desktop](#)

Un **computer desktop** (anche **desktop personal computer**[2] o **personal computer desktop**[3]; abbreviazioni comunemente utilizzate: "**desktop PC**", "**desktop computer**", "**PC desktop**") [4] è un tipo di **personal computer** e di **computer fisso** che si distinguono per avere dimensioni fisiche sufficientemente contenute da poter essere comodamente utilizzati su una **scrivania**. È uno dei due principali tipi di personal computer, l'altro è il **computer portatile**.

## 3.Notebook [Computer portatile#Notebook computer](#)

Il **computer portatile** (ellissi molto utilizzata: «portatile»)[1], noto anche con i nomi inglesi di **laptop** o **notebook**, è un tipo di **personal computer** pensato per poter essere trasportato a mano da una sola persona.[2] Concretamente ciò corrisponde alle seguenti tre caratteristiche: un ingombro contenuto; un peso ridotto; almeno durante il trasporto tutte le principali componenti **hardware** del **computer** formano un blocco unico.

## 4.Hardware [Hardware](#)

L'**hardware** è la parte materiale di un **computer**, ovvero tutte quelle parti **elettroniche**, **elettriche**, meccaniche, magnetiche, ottiche che ne consentono il funzionamento. Più in generale il termine si riferisce a qualsiasi componente fisico di una **periferica** o di una apparecchiatura elettronica, ivi comprese le strutture di rete. L'insieme di tali componenti è anche detto componentistica[1]. In **inglese** il vocabolo significa letteralmente "ferramenta" (da *hard*, "duro, pesante" e *ware* "manufatto, oggetto"), e si contrappone al **software**, la parte logica (dall'inglese *soft*, cioè "morbido, leggero").

## 5.Case (hardware) [Case \(hardware\)](#)

Il **case** (termine mutuato dall'inglese *computer case*),[1] anche noto come **telaio**,[2] **cabinet** o **chassis**, in **informatica** indica il contenitore dentro cui sono montati i componenti principali di un **computer**, questi componenti generalmente sono: la **scheda madre**, la **CPU**, l'**alimentatore elettrico**, la **memoria** primaria e la **memoria di massa**, più eventualmente altre **schede** preposte a funzioni accessorie o complementari,[3] come ad esempio una o più **schede video** o una **scheda audio**. [4]

## 6.Scheda madre [Scheda madre](#)

Una **scheda madre** (plurale **schede madri**[1]) detta anche **scheda di sistema**, in **lingua inglese** **motherboard** ("scheda madre") **mainboard** ("scheda principale"), o meno conosciuta come **planar board** (scheda piana), abbreviata **MB**, **M/B**, **mobo**, in **elettronica** e **informatica**, è un tipo di **scheda elettronica** principale, raccoglie in sé tutta la **circuiteria elettronica** e i collegamenti di **interfaccia** tra i vari componenti interni principali di un **personal computer** come **memoria** e le altre schede elettroniche montate o alloggiare sopra, comprendendo anche i **bus** di espansione e le interfacce verso le **periferiche** esterne.

## 7.CPU [CPU](#)

L'**unità di elaborazione centrale** (o **processore centrale**, in inglese *central processing unit*, sigla **CPU**) è un tipo di **microprocessore digitale** **general purpose** che si contraddistingue per sovrintendere a gran parte delle funzionalità del **computer** digitale basato sull'**architettura di von Neumann** o sull'**architettura Harvard**.

Il compito della CPU è quello di **eseguire** le **istruzioni** di un **programma** presente in **memoria centrale** o primaria (**RAM**) dopo averlo prelevato dalla **memoria secondaria** o di massa, dalla **ROM**, o da altri dispositivi. Durante l'esecuzione del programma la CPU legge o scrive **dati** in memoria centrale. Il risultato dell'**esecuzione** dipende dal dato su cui si opera e dallo stato interno in cui la CPU stessa si trova e può mantenere la traccia delle istruzioni eseguite e dei dati letti (vedi **cache**). La velocità di elaborazione della CPU viene misurata in **Hertz**, e attualmente le CPU più veloci elaborano i dati a una velocità superiori ai 4 GHz.

## 8.Scheda video [Scheda video](#)

In informatica ed elettronica una **scheda video**[1] è un componente **hardware** del **computer**, sotto forma di **scheda elettronica** che ha lo scopo di **elaborazione** del segnale **video** ovvero generare, a partire da un **segnale elettrico** in **input** dal **processore**, un determinato segnale elettrico in **output** che possa essere poi inviato in input a video (**display** o **monitor**) per essere **tradotto** da quest'ultimo in segnale ottico visivo e mostrato all'utente.

## 9.Ram RAM

La **RAM** (acronimo dell'inglese **Random Access Memory** ovvero *memoria ad accesso casuale* in contrapposizione con la **memoria ad accesso sequenziale**), è un tipo di **memoria volatile** caratterizzata dal permettere l'accesso diretto a qualunque **indirizzo di memoria** con lo stesso **tempo di accesso**.

## 10.Megabyte(MB)-gigabyte(GB)-terabyte(TB) Megabyte

Il **megabyte**[1] è un'unità di misura dell'informazione o della quantità di dati e fa parte dei vari multipli del **byte**. Il termine deriva dalla unione del **prefisso SI mega** con **byte**, il prefisso **mega** trae origine dalla parola greca μέγας che significa grande. Il **simbolo** del megabyte è **MB**, questo oltre a essere spesso impropriamente considerato solo un'abbreviazione (il simbolo è unico mentre le abbreviazioni possono essere più di una causando ambiguità) è anche, a volte, confuso con il simbolo Mb che invece indica i **megabit**, ossia i milioni di **bit**.

1000MB=1GB

1000GB=1TB

## 11.Hard disk Disco rigido

Un **disco rigido**[1] o **disco fisso** – nonché denominato con le **locuzioni** inglesi **hard disk drive**[2] (abbreviato comunemente in **hard disk** e con le **sigle HDD, HD**), o raramente *fixed disk drive* [3][4][5] - in **elettronica** e **informatica** indica un dispositivo di **memoria di massa** di tipo **magnetico** che utilizza uno o più dischi magnetizzati per l'archiviazione di **dati** e **applicazioni** (file, programmi e sistemi operativi).

Il disco rigido è un **dispositivo di archiviazione** del **computer** ed è uno dei tipi di dispositivi di memoria di massa attualmente più utilizzati essendo presente nella maggior parte dei computer ed anche in altri dispositivi elettronici, come per esempio il **PVR**[6]. È stato per lungo tempo l'unica scelta sui **personal computer**, ma sta conoscendo una perdita di quote di mercato a favore delle più recenti **unità a stato solido** (SSD).

## 12.SSD Unità di memoria a stato solido

Una **unità di memoria a stato solido** (in acronimo **SSD** dal corrispondente termine **inglese solid-state drive**, talvolta impropriamente **disco a stato solido**), in **elettronica** e **informatica**, è un dispositivo di **memoria di massa** basato su **semiconduttore**, che utilizza memoria allo **stato solido** (in particolare **memoria flash**) per l'archiviazione dei **dati**.

## 13.differenza tra hard disk e floppy disk Floppy disk

L'hard disk vedi sopra, mentre il floppy disk è:

Il **floppy disk**[1] (chiamato anche **disco**, **dischetto** o **floppy**) è un **supporto di memoria** digitale di tipo **magnetico** inventato dalla **IBM**. Essendo stato per decenni il dispositivo di memorizzazione esterna più usato, l'immagine del floppy disk venne impiegato nell'interfaccia grafica di programmi e siti web per simboleggiare il comando per il salvataggio dei dati e questa funzione rimase anche quando il loro impiego come supporto fisico divenne obsoleto.

Il floppy disk consente il trasporto “manuale” dei dati da un PC all'altro.

## 14.Monitor Monitor (computer)

Il **monitor** per **computer** è un dispositivo **elettronico** per la visualizzazione di immagini, testo e **video** trasmessi in forma elettronica.[1] In **Italia** a volte viene chiamato **schermo**, mentre in alcuni ambiti lavorativi, come uffici e servizi, viene anche chiamato **videoterminale**.[2]

## 15.Touch screen Touch screen

Il **touch screen**<sup>[1][2]</sup> o **touchscreen**<sup>[3][4]</sup>, a volte chiamato anche "schermo sensibile al tocco"<sup>[5]</sup> o "schermo tattile"<sup>[6]</sup>, è un particolare dispositivo **elettronico**, frutto dell'unione di uno **schermo** ed un **digitalizzatore**, che permette all'utente di interagire con un'**interfaccia grafica** mediante le dita o particolari oggetti. Il touch screen è allo stesso tempo un dispositivo di **input** e **output**.

## 16.Mouse **Mouse**

Il **mouse**, in **informatica**, è un dispositivo (o **periferica**) di puntamento usato per fornire **input** a un **computer** in grado di inviare al sistema un comando da parte dell'utente in modo tale che a un suo movimento su una base solida lineare ne corrisponda uno analogo da parte di un indicatore sullo **schermo** del **monitor** detto **puntatore**. È dotato di uno o più tasti ai quali possono essere assegnate varie funzioni. L'etimologia del nome è dal termine inglese **topo** per via della somiglianza con l'animale. Il sistema venne brevettato nel 1967 e ancora oggi, in tutti i personal computer del mondo, viene ancora utilizzato.

## 17.Modem **Modem**

In **telecomunicazioni** ed **elettronica** il **modem** è un dispositivo di **ricetrasmisione** che ha funzionalità logiche di **modulazione**/demodulazione (analogica o digitale) in **trasmissioni analogiche** e **digitali**. Nell'accezione più comune il modem è un apparecchio di collegamento **telefonico** di un terminale (ad esempio un **computer**) a una rete di **trasmissione dati**, che converte (modula) i segnali digitali in impulsi analogici e, in fase di ricezione, riconverte (demodula) gli impulsi analogici in segnali digitali<sup>[1]</sup>.

In sintesi consente poi di avere internet a casa propria

## 18. Differenze tra portatile (notebook) e PC fisso (PC desktop)

Vedi le altre voci.

## 19.Chiavetta USB **Chiave USB**

Una **chiave USB**, **chiavetta USB**, **unità flash USB**, **penna USB** o "**stick USB**" (anche in **inglese** *USB flash drive*, o *pen drive*) è una **memoria di massa** portatile che si collega al **computer** mediante la **porta USB**.

I dati sono memorizzati in una **memoria flash**, tipicamente di tipo **NAND**, contenuta al suo interno. La capacità è limitata unicamente dalla densità delle memorie flash impiegate, con il costo per **megabyte** che aumenta rapidamente per alte capacità. Molti modelli dispongono di un occhiello per permetterne l'aggancio all'anello di un comune **portachiavi**.

## 20.Plotter **Plotter**

In **informatica** il **plotter** è una **periferica** specializzata nella **stampa** di supporti di grande formato. È il dispositivo di **output** ideale per i sistemi **CAD**, dove è impiegato per la stampa di prospetti e progetti architettonici, fisici, chimici, elettrotecnici, idraulici, meccanici, elettrici, mappe topografiche, curve geometriche ecc. Oggi viene anche utilizzato nell'ambito della **grafica** e della **pubblicità** grazie alle moderne tecnologie che consentono al plotter di stampare a **colori** e addirittura di ritagliare (*plotter da taglio*).

## 21.Cd-rom **CD-ROM**

Il **CD-ROM** (sigla dell'**inglese** *Compact Disc - Read-Only Memory*) è un tipo di **compact disc** utilizzato in ambito **informatico** per la distribuzione di **software**. È quindi un tipo di **memoria informatica**. Più specificatamente è un tipo di **memoria di massa a sola lettura**. Il CD-ROM venne sviluppato negli **anni ottanta** dalla **Sony** congiuntamente alla **Philips**.<sup>[1]</sup>

## 22.Cosa significa “cliccare” <http://www.treccani.it/vocabolario/cliccare/>

**cliccare** v. intr. [der. di *clic*, come voce onomatopeica] (*io clicco, tu clicchi*, ecc.; aus. *avere*). – Nel gergo informatico, schiacciare il pulsante del mouse per compiere un'operazione che viene visualizzata sullo schermo attraverso il «puntatore»: *basta c. su una parola per selezionarla; bisogna c. due volte per aprire un file, un'icona; cliccando sul link si viene collegati alla pagina richiesta; c. con il mouse*, o anche, ma meno com., con uso trans., *c. il mouse*.

### 23. La stampante :input o output? [Stampante](#)

La **stampante**, **unità di stampa** o **unità stampante**, è una **periferica di output** del **computer** in grado di eseguire l'operazione di **stampa** su **carta di dati** scelti dall'utente.[1] Attraverso la stampante il computer è quindi in grado di trasferire **immagini** e/o **testi** su carta.

### 24. Tre esempi di memoria [Memoria \(informatica\)](#)

Nell'**architettura dei calcolatori**, si distinguono due tipi di memoria: la **memoria primaria**, che lavora a più diretto contatto con il **processore**, costituita fondamentalmente da **memoria RAM**, **memoria ROM**, **memoria Cache**, e la memoria secondaria di cui maggiori rappresentanti sono gli **hard disk**, ma anche supporti rimovibili come dischi **floppy**, **CD**, **DVD**, **nastri magnetici**, **memorie flash** di ogni tipo ed altro ancora.

Le memorie per computer possono usare varie tecnologie che forniscono prestazioni e costi molto variabili. Spesso per le memorie veloci ma dall'alto costo unitario si usa l'espressione "memoria centrale" o "memoria primaria", mentre per le memorie dal basso costo unitario ma lente si usa l'espressione "**memoria di massa**" o "memoria secondaria".

### 25. Sistemi di input [Input](#)

**Input** è un termine **inglese** con significato di "immettere" che in campo **informatico** definisce una sequenza di **dati** o **informazioni**, immessi per mezzo di una "**periferica** detta appunto di **input**" e successivamente **elaborati**. Il termine, approvato in Italia come termine **informatico** negli **anni sessanta**, indicava al contempo i **dati di entrata** e i **supporti** che li contenevano.

### 26. Intranet [Intranet](#)

In **informatica** e **telecomunicazioni** l'**intranet** è una **rete aziendale** privata che utilizza il **protocollo TCP/IP**, ma può estendersi anche con collegamenti **WAN** e **VPN**. Spesso tale rete o è completamente isolata dalla Rete **Internet** esterna (es. **LAN**), rimanendo a solo uso interno, oppure comunica eventualmente con la rete esterna e le altre reti, attraverso opportuni sistemi di comunicazione e relativa protezione (come ad esempio un **firewall**).

### 27. Rete informatica [Rete di computer](#)

Una **rete di computer**, in **informatica** e **telecomunicazioni**, è una tipologia di **rete di telecomunicazioni** caratterizzata da un insieme di dispositivi **hardware** con opportuni **software** di **commutazione**, ossia nodi collegati l'uno con l'altro da appositi **canali di comunicazione** (*link*), tali da fornire un servizio di comunicazione che permettere lo scambio e la condivisione di dati e la comunicazione tra più utenti o dispositivi distribuiti o **terminali**. I dati vengono trasferiti sotto forma di PDU (*Packet Data Unit*), composte da un header (che contiene i dati per il recapito del messaggio) e un body (che contiene il corpo del messaggio), il tutto regolato da rigidi **protocolli**.

### 28. Cos'è la connessione di rete [Connessione \(informatica\)](#)

Le connessioni di **rete** sono invece connessioni logiche e/o fisiche tra **terminali** di una rete ovvero collegamenti verso l'esterno e non verso gli elementi **hardware** interni del medesimo **computer** o apparato elettronico per l'espletamento di un certo servizio quale ad esempio una comunicazione vocale tra utenti o una comunicazione dati.

Tipicamente la connessione consiste nell'accesso alla rete e alla commutazione fino alla destinazione desiderata realizzata attraverso la rispettiva **rete di accesso** in ingresso che fornisce connettività verso la **rete di trasporto** che a sua volta instrada in uscita verso la rete di accesso della destinazione finale desiderata.

### 29. Personal computer (PC) [Personal computer](#)

Un **personal computer** (dalla **lingua inglese**, in italiano letteralmente «calcolatore personale» o «elaboratore personale», solitamente abbreviato in **PC**) è un qualsiasi **computer** che si presta alla personalizzazione da parte dell'**utente** nell'uso quotidiano.

### 30. Posizione ergonomica davanti al PC [Ergonomia](#)

La qualità del rapporto tra l'utente e il mezzo utilizzato è determinata dal livello di ergonomia. Il requisito più importante per determinare questo livello è la **sicurezza**, seguito dall'adattabilità, l'**usabilità**, il **comfort**, la gradevolezza, la comprensibilità, la prestazione umana e così via. Il rapporto tra l'utente ed il mezzo utilizzato influisce inoltre in maniera rilevante sulla "efficienza" dello stesso individuo, come si evince dall'enunciato "migliorare la soddisfazione dell'utente e l'insieme delle prestazioni del sistema."

Per valutare la qualità del rapporto tra una persona e la tecnologia utilizzata, gli ergonomi considerano il **lavoro** (attività) da svolgere e le richieste dell'utente, le attrezzature utilizzate (dimensioni, forma, disposizione), e le informazioni per il loro utilizzo. L'ergonomia si basa su molte discipline e scienze nello studio degli esseri umani e dei loro ambienti, tra cui **antropometria**, **biomeccanica**, **ingegneria meccanica**, **bioingegneria**, **ingegneria industriale**, **ingegneria biomedica**, **design industriale**, **chinesiologia**, **fisiologia** e **psicologia**.

Un oggetto non facilmente usabile oppure non sicuro sarà un oggetto di utilizzo ostico, che implica grande sforzo cognitivo: esso sarà quindi "poco ergonomico". Fra i vari studi al fine di arrivare ad un'ideale ergonomia, quello della **chinetosfera** è fra i più rilevanti, al fine di calcolare gli spazi utili per la massima abilità dei movimenti dell'utente.

## PC software:

### 31. Esempio di sistema operativo [Sistema operativo](#)

Un **sistema operativo** (abbreviato in **SO**), in informatica, è un software di sistema che gestisce le risorse hardware e software della macchina, fornendo servizi di base ai software applicativi. Tra i sistemi operativi per computer desktop si citano macOS, Microsoft Windows, le distribuzioni GNU/Linux, sistemi Unix-like, BSD e Chrome OS; Per i dispositivi mobili, quali smartphone e tablet, vi sono iOS, Android, Windows Phone, Sailfish OS.

### 32. Windows [Microsoft Windows](#)

**Microsoft Windows** (abbreviazioni comunemente utilizzate: "Windows" o "Win") è una famiglia di ambienti operativi e sistemi operativi prodotta da Microsoft Corporation dal 1985.

È orientato ai personal computer, alle workstation, ai server e agli smartphone. Il sistema operativo si chiama così per via della sua interfaccia di programmazione di un'applicazione a finestre (che si chiamano "windows" in lingua inglese), detta File Explorer.

### 33. Linux <https://it.wikipedia.org/wiki/Linux>

**Linux** (/ˈlɪnʊks/[1], pronuncia inglese [ˈlɪnʊsk][2]) è una famiglia di sistemi operativi di tipo Unix-like, pubblicati in varie distribuzioni, aventi la caratteristica comune di utilizzare come nucleo il kernel Linux.

Oggi molte società importanti nel campo dell'informatica come Google, IBM, Oracle Corporation, Hewlett-Packard, Red Hat, Canonical, Novell e Valve sviluppano e pubblicano sistemi Linux.

### 34. MacOS <https://it.wikipedia.org/wiki/MacOS>

**macOS** (pronunciato in inglese come /mæk oʊ ɛs/), precedentemente noto come **OS X** (/oʊ ɛs tɛn/) e come **Mac OS X** (/mæk oʊ ɛs tɛn/[1]), è il sistema operativo sviluppato da Apple Inc. per i computer Macintosh. È nato nel 2001 per combinare le note caratteristiche dell'interfaccia utente dell'originario Mac OS con l'architettura di un sistema operativo di derivazione [UNIX](#)[2] della famiglia [BSD](#)[3].

Nonostante il nome utilizzato fino alla versione 10.7.5, Mac OS X è un'altra versione rispetto a Mac OS, quest'ultimo nato nel 1984 con i primi computer Apple; il sistema venne completamente riscritto ed è di fatto un sistema operativo differente, di tipo UNIX certificato IEEE[4] compatibile al 100% con lo standard

### 35. File [File](#)

Ciascun file è identificato da un nome associato ad un percorso (*path*) che ne individua posizione, contenitore, cartella o directory in uno spazio di nomi gerarchico all'interno del file system stesso, ed eventualmente può recare nel nome un'estensione. Nei sistemi Unix e Unix-like nome e percorso spesso coincidono, diversamente da quanto accade nei sistemi Windows. Il contenuto dei file è normalmente conforme ad un particolare formato, e per ciascun formato esistono una o più applicazioni che sono in grado di interpretarne e/o di modificarne il contenuto ("aprire" il file).

### 36. Salvare, rinominare,

Le due operazioni sono riferite all'azione sui file che siano di documenti o file immagini, video o eseguibili. Salvare il file significa scrivere le modifiche effettuate sul documento, file immagine o video ecc. così da ritrovarle quando viene riaperto, le informazioni precedenti una volta salvato il file e chiuso saranno perse.

### 37. Alt+F4

Chiude il programma aperto

### 38. Interfaccia utente [Interfaccia utente](#)

L'**interfaccia utente**, anche conosciuta come **UI** (dall'inglese *User Interface*), è un'interfaccia uomo-macchina, ovvero ciò che si frappone tra una macchina e un utente, consentendone l'interazione reciproca. In generale può riferirsi a una macchina di qualsiasi natura, tuttavia l'accezione più nota è in ambito informatico.

### 39. Combinazione di **ctrl+c** **ctrl+v**

Sono combinazioni di tasti che consentono di effettuare il copia (ctrl+c) o incolla (ctrl+v) di file o porzioni di testo da pagine di documenti.

#### 40.Backup [Backup](#)

Con **backup**[1], nella **sicurezza informatica**, si indica il **processo** atto a ottenere **ridondanza** delle informazioni ovvero una o più copie di riserva dei **dati**, da utilizzare in caso di eventi malevoli accidentali o intenzionali[2]. Si tratta dunque di un procedimento di **sicurezza delle informazioni**, in particolare di **disaster recovery**.

#### 41. Crash [Crash \(informatica\)](#)

Il termine **crash** (in **inglese** *incidente*) nel gergo **informatico** indica il blocco o la terminazione improvvisa, non richiesta e inaspettata di un **programma in esecuzione** (**sistema operativo** o **applicazione**), oppure il blocco completo dell'intero **computer**.

#### 42.Formatizzazione disco [Formattazione](#)

La **formattazione**, in **informatica**, è l'operazione tramite la quale si prepara per l'uso un **supporto di memorizzazione di massa**, come ad esempio un **disco fisso** o una sua **partizione**, per renderlo idoneo all'archiviazione di dati, impostando la struttura del **file system** che vi verrà creato sopra.

Può venire chiamata a volte anche **inizializzazione**, sebbene in realtà questa è la fase precedente la formattazione, quella di preparazione logica e scrittura dei dati di etichettatura dell'unità di memorizzazione. In pratica, la **inizializzazione** di una nuova unità (o, similmente, la re-inizializzazione di uno già utilizzato) serve per stabilire lo stile (GPT o MBR), tipo, numero e dimensione delle partizioni.

L'operazione consiste nel dividere la capacità del disco in una serie di blocchi di uguali dimensioni e fornire una struttura logica in cui verranno scritte le informazioni che permetteranno l'accesso ai dati desiderati.

#### 43.Pixel <https://it.wikipedia.org/wiki/Pixel>

Un **pixel**, in **computer grafica**, è l'unità minima convenzionale della superficie di un'**immagine digitale**.<sup>[1]</sup> I pixel, disposti in modo da comporre una griglia fissa rettangolare<sup>[1]</sup>, per la loro piccolezza e densità appaiono fusi in un'unica immagine. Il termine è la contrazione di "picture element", cioè "elemento di immagine"

#### 44.Cursore e puntatore [Cursore](#)

In **informatica**, il **cursore** è un simbolo che appare sullo **schermo** del dispositivo per indicare la posizione in cui viene inserito il testo digitato sulla **tastiera** o su cui ha effetto la pressione dei pulsanti del **mouse** o di qualunque altra periferica che possa muovere il cursore stesso.

#### 45.Che cos'è un software?

Il **software**, in **informatica** e in **elettronica**, è l'insieme delle componenti immateriali (strato logico/intangibile) di un sistema elettronico, in contrapposizione all'**hardware**, cioè la parte materiale (strato fisico/tangibile) dello stesso sistema;<sup>[1]</sup> in **informatica** si intendono le **istruzioni** memorizzate su uno o più **supporti fisici** che possono essere rappresentate da uno o più **programmi**, o più impropriamente al semplice **dato** o **informazione**.<sup>[2]</sup>

Il termine è un **prestito linguistico** dell'**inglese**. Nella lingua inglese *software* nasce per imitazione del termine *hardware* e dalla **composizione** delle parole *soft* (in **italiano** «morbido», «tenero», «leggero») <sup>[3]</sup> e *ware* («merci», «articoli», «prodotti», «mercanzie»).<sup>[4]</sup>

La paternità della coniazione del termine *software* non è certa. L'americano Paul Niquette la rivendica sostenendo di aver coniato il termine *software* nel 1953.<sup>[5]</sup> Certa invece è la prima apparizione del termine *software* in una pubblicazione scritta: un articolo dell'**American Mathematical Monthly** scritto nel 1958 dallo **statistico** americano **John Wilder Tukey**.<sup>[6]</sup>