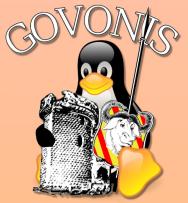
Biblioteca Mediateca Finalese



ASSOCIAZIONE
GOVONIS
GNU/Linux
Users Group



```
guando si clicca su Sprite 1
porta amico1 ▼ a Mario
porta amico2 v a Maria
porta amico3▼ a Gianni
porta amico4▼ a Gianna
chiedi Come ti chiami? e attendi
porta Nome v a risposta
    amico 1 = risposta
 dire unione di Ciao, e unione di risposta e !
      amico2 = risposta
  dire unione di Ciao, e unione di risposta e !
         amico3 = risposta
     dire unione di Ciao, e unione di risposta e !
           amico4 = risposta
      dire unione di Ciao, e unione di risposta e !
       dire unione di Non ti conosco, e unione di risposta e !
```

IL COMPUTER E' UNA MACCHINA ELETTRONICA IN GRADO DI SEGUIRE ISTRUZIONI PER ESEGUIRE UN COMPITO.



DIVERSAMENTE DAL TOSTAPANE CHE HA UN SOLO COMPITO SPECIFICO (TOSTARE IL PANE)

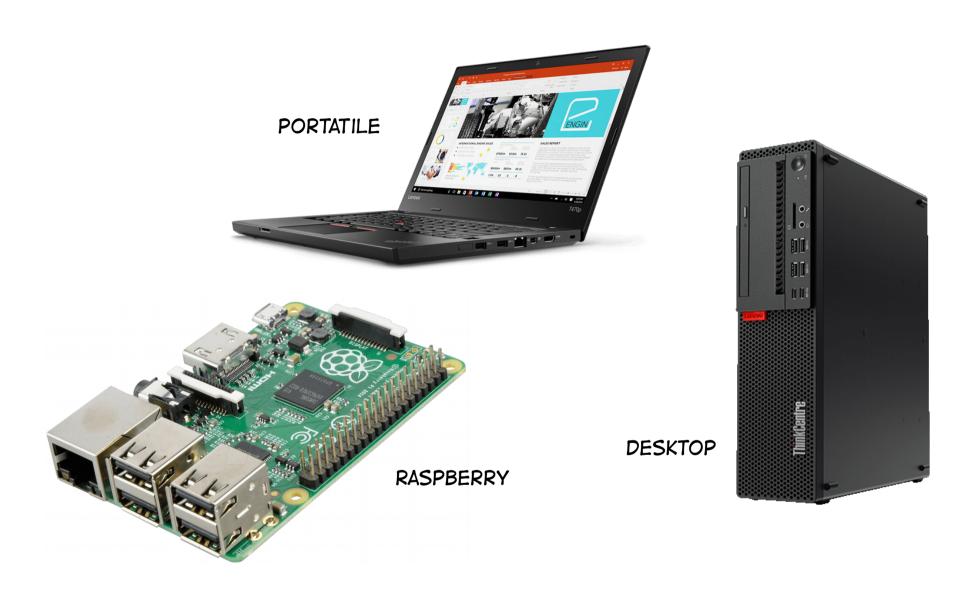


UN COMPUTER E' REALIZZATO NEL MODO PIU' GENERICO POSSIBILE, PER SVOLGERE, POTENZIALMENTE, QUALSIASI FUNZIONE

### QUESTO E' POSSIBILE SEPARANDO LE COMPONENTI FISICHE (HARDWARE)



DALLE ISTRUZIONI CHE "DICONO" A QUELLE COMPONENTI COME COMPORTARSI, CHE COSA DEVONO FARE (IL SOFTWARE, I PROGRAMMI)



I COMPUTER HANNO FORME E DIMENSIONI DIVERSE





FOTOCAMERA DIGITALE





ANCHE FORME INCONSUETE O INASPETTATE



SUPERCOMPUTER

IBM Blue Gene



COMPUTE STICK



SUPERCOMPUTER

IN ENTRAMBI I CASI SEMPRE DI COMPUTER SI TRATTA





#### NOTEBOOK



#### I COMPUTER PORTATILI SONO DETTI ANCHE NOTEBOOK

INFATTI I PRIMI ASSOMIGLIAVANO EFFETTIVAMENTE AD UN LIBRO

#### **TABLET**



SONO COMPUTER A TUTTI GLI EFFETTI

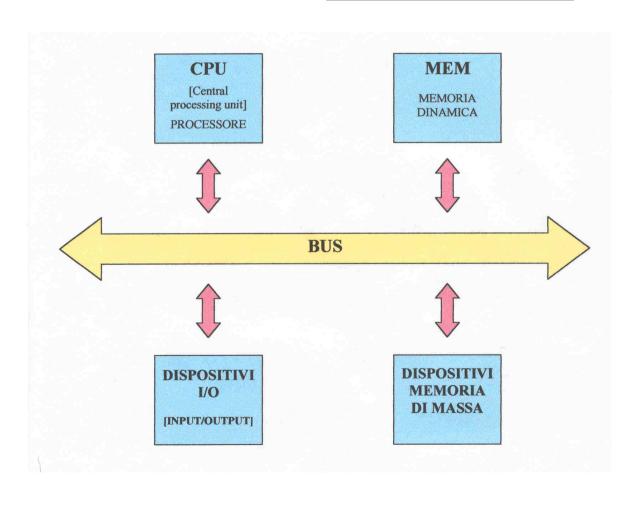


PORTATILE CONVERTIBILE



CON UN COMPUTE STICK TRASFORMO UNA NORMALE TELEVISIONE IN UNA SMART TV CAPACE DI NAVIGARE IN INTERNET ETC. ETC.

# FOGGE DIVERSE MA COMPONENTI E STRUTTURA LOGICA ABBASTANZA SIMILE







A COSA MI SERVE SAPERE COME E' FATTO UN COMPUTER?

NON POSSIAMO SEMPLICEMENTE INIZIARE AD USARLO?

PER GUIDARE L'AUTOMOBILE MICA DEVO DIVENTARE MECCANICO !

#### AVERE UNA VAGA IDEA DI COME E' FATTO MI AIUTA A:



USARLO IN MANIERA OTTIMALE

CIRCOSCRIVERE E RISOLVERE GLI EVENTUALI BANALI PROBLEMI DI FUNZIONAMENTO

#### AVERE UNA VAGA IDEA DI COME E' FATTO MI AIUTA A:



#### IN CASO DI GUASTO: SAPERE A CHI DEVO RIVOLGERMI EVITARE DI FARMI TRUFFARE DA UN RIPARATORE DISONESTO

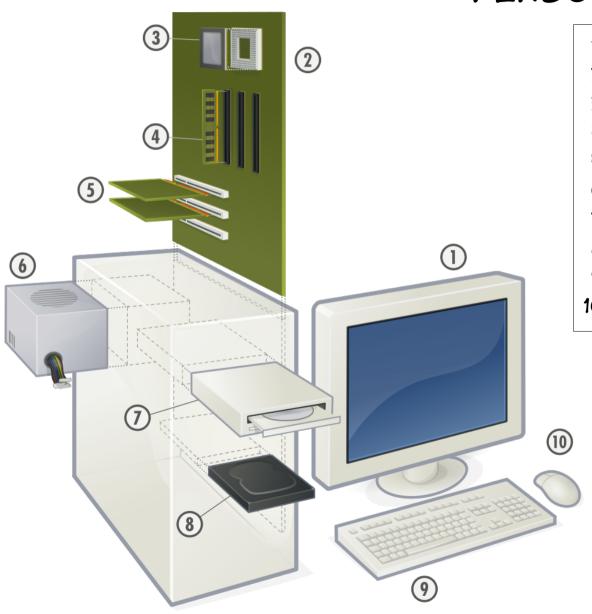
IN CASO DI NUOVO ACQUISTO:

CAPIRE E VALUTARE COSA MI SERVE

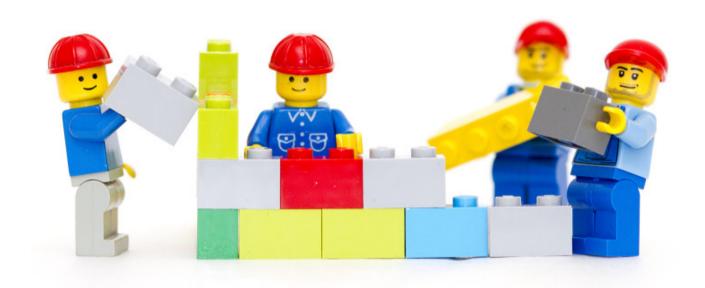
CAPIRE COSA MI DICE IL VENDITORE

EVITARE DI FARMI TRUFFARE DA UN VENDITORE DISONESTO

#### PERSONAL COMPUTER



- 1. MONITOR
- 2. SCHEDA MADRE
- 3. MICROPROCESSORE
- 4. MEMORIA RAM
- 5. SCHEDE DI ESPANSIONE
- 6. ALIMENTATORE
- 7. LETTORE CD/DVD
- 8. HARD DISK
- 9. TASTIERA
- 10. MOUSE



PER CAPIRE MEGLIO COME E' FATTO PROVIAMO AD ASSEMBLARNE UNO

#### ANZITUTTO IL CASE - LA SCATOLA DENTRO



LA QUALE MONTARE TUTTI I COMPONENTI

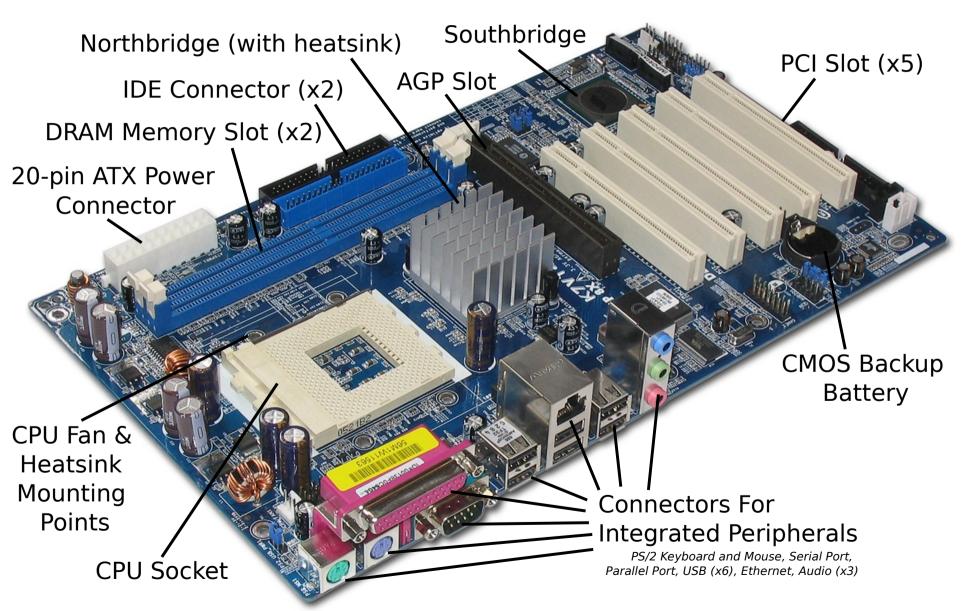
#### QUINDI UN ALIMENTATORE



SERVE AD ALIMENTARE TUTTI I COMPONENTI INTERNI E, IN ALCUNI CASI, ESTERNI DI UN PERSONAL COMPUTER.

LA POTENZA DEVE ESSERE ADEGUATA AL CONSUMO DEI COMPONENTI STESSI: IN GENERALE MAGGIORE E' LA POTENZA DEL COMPUTER MAGGIORE SARA' L'ASSORBIMENTO DEI SUOI COMPONENTI.

#### LA SCHEDA MADRE



#### LA SCHEDA MADRE - FORM FACTOR

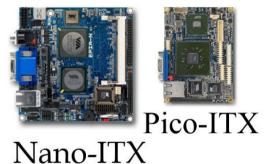








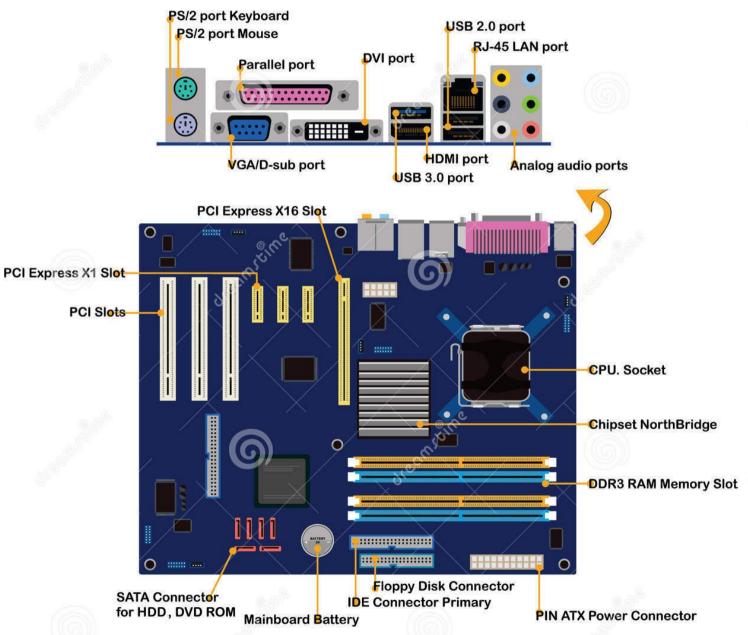
Mini-ITX



Standard-ATX

LA FORMA DELLE SCHEDE MADRI È, DA MOLTO TEMPO, STANDARDIZZATA: I COSIDDETTI "FATTORI DI FORMA" POSSIBILI SONO STATI RIDOTTI A UN PICCOLO NUMERO, IL CHE RENDE MOLTO PIÙ SEMPLICE PER TUTTI LA REALIZZAZIONE E LA SCELTA DI UN CASE.

#### LA SCHEDA MADRE



#### IL MICROPROCESSORE



#### UNITA' CENTRALE DI ELABORAZIONE

IL COMPONENTE DEL COMPUTER INCARICATO
DEL COMPITO DI ESEGUIRE I PROGRAMMI

#### MEMORIA RAM

(LA MEMORIA DI LAVORO)



MEMORIA VOLATILE (PERDE LE INFORMAZIONI CONTENUTE IN ASSENZA DI CORRENTE ELETTRICA).

MOLTO VELOCE VIENE UTILIZZATA PER CONTENERE DATI E PROGRAMMI DURANTE LE ELABORAZIONI.









COSTITUITO DA UNA 'PILA' DI DISCHI METALLICI MAGNETICI CHE RUOTANO MOLTO VELOCEMENTE E DA UN NUMERO CORRISPONDENTE DI TESTINE CHE LEGGONO I DATI SULLE RISPETTIVE SUPERFICI.

MEMORIA NON VOLATILE.
PIU' LENTO, NON PERDE I DATI
ALLO SPEGNIMENTO DEL COMPUTER.
IL SUO COMPITO E' INFATTI DI MEMORIZZARE

DATI E PROGRAMMI FINO ALLE ACCENSIONI SUCCESSIVE DEL COMPUTER



LA DEFINIZIONE HARD DISK FU CREATA PER DISTINGUERLI DAI FLOPPY DISK

(OGGI PRATICAMENTE SCOMPARSI)

CHE ERANO COSTITUITI DI MATERIALE FLESSIBILE



DISCHI STATO SOLIDO SSD



COME SOPRA.

IN QUESTO CASO I DATI VENGONO MEMORIZZATI

NON SU DISCHI MAGNETICI MA SU CHIP DI MEMORIA NON VOLATILE.

SONO PIU' VELOCI DEGLI HARD DISK MA ANCHE DECISAMENTE PIU'

COSTOSI (A PARITA' DI CAPACITA')

RIGUARDO ALLE MEMORIA DI MASSA 'TRASPORTABILI' I FLOPPY-DISK SONO ORMAI SPARITI PER MANIFESTA OBSOLESCENZA



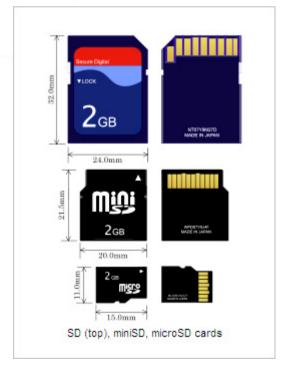
ADATTATORE DA MICRO-SD AD LISB



SCHEDA SECURE DIGITAL (SD)

SanDisk

SCHEDA MICRO-SD CON ADATTATORE A SD

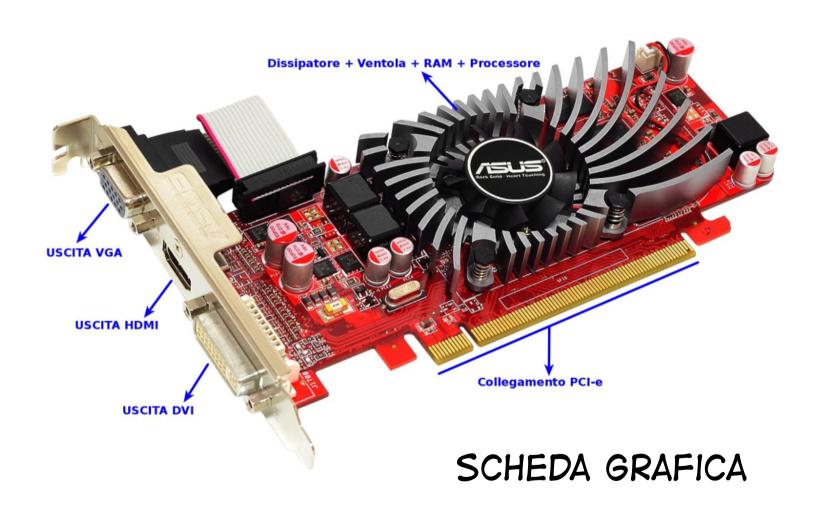


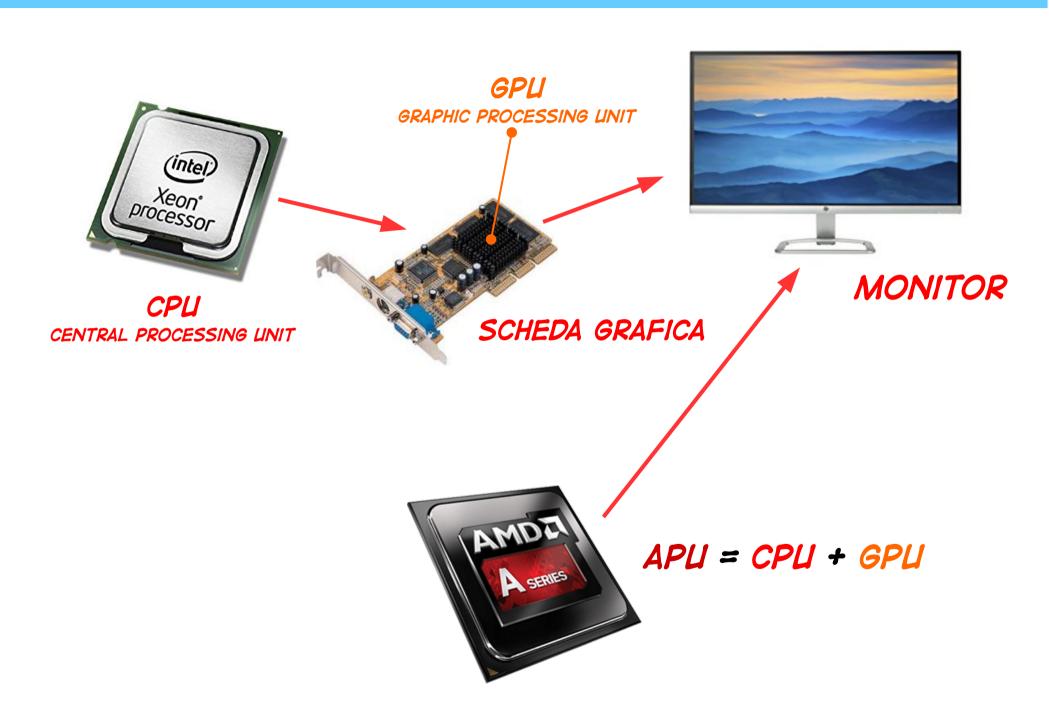
FORM FACTOR DELLE SCHEDE SECURE DIGITAL



I COMPUTER PORTATILI E MOLTI DESKTOP (QUELLI SMALL-FACTOR FORM SICURAMENTE)
HANNO DIRETTAMENTE LE PORTA PER LEGGERE LE SCHEDE SD (QUINDI ANCHE MICRO-SD)



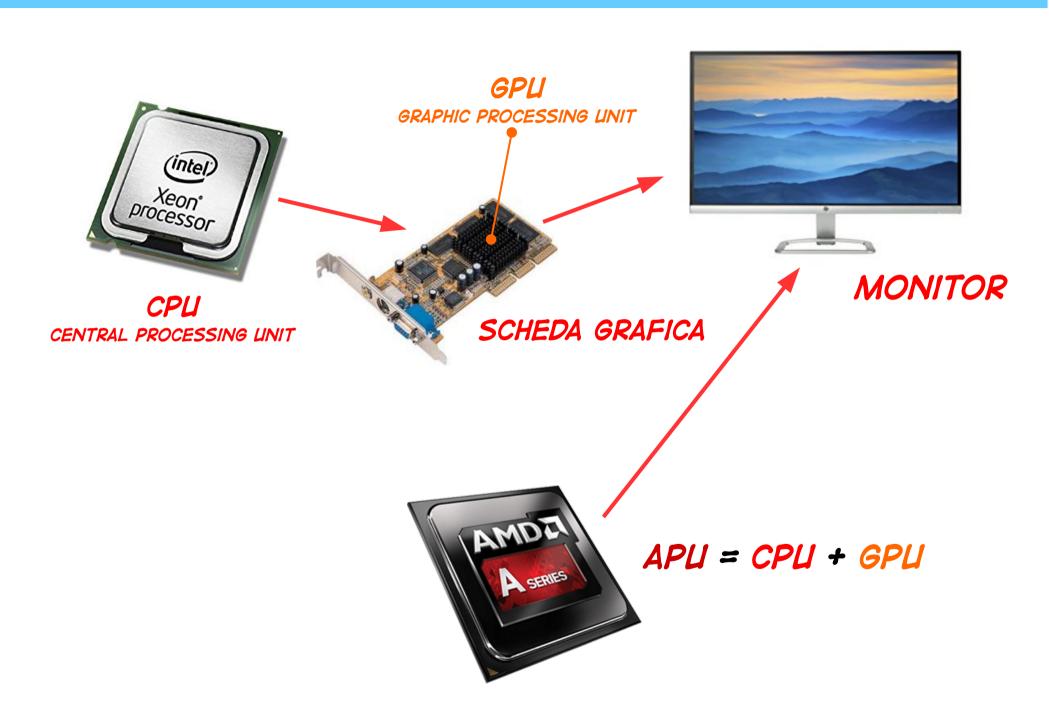








MONITOR LCD LA PERIFERICA DI OUTPUT PER ECCELLENZA

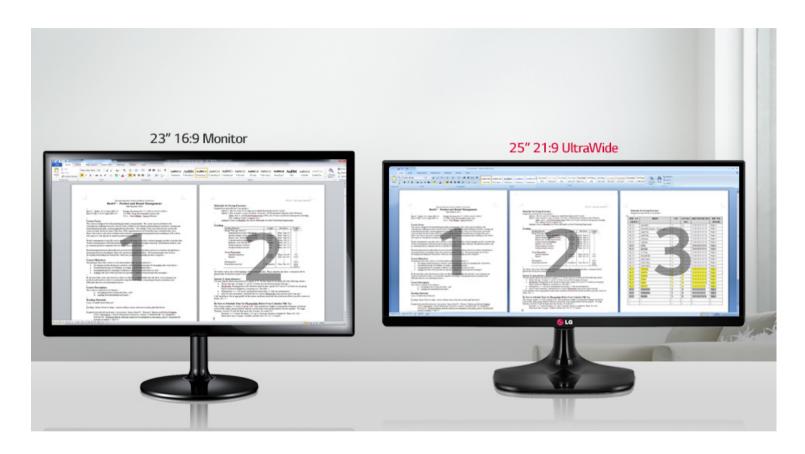




LA DIMENSIONE DI UNO SCHERMO E' DATA DALLA SUA DIAGONALE

ABITUALMENTE SI MISURA IN POLLICI ("): 13" 15" 17" 19" ...

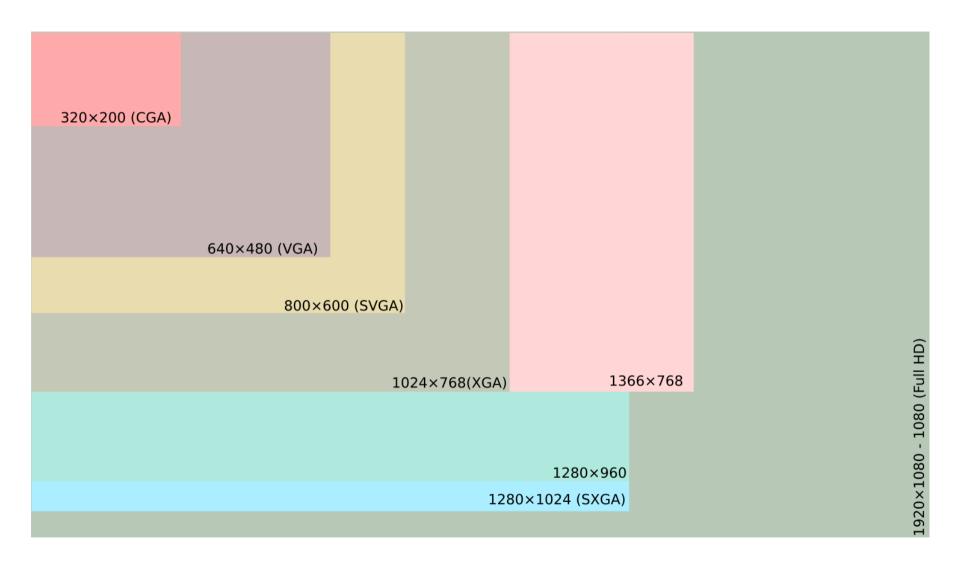
1 pollice = 2,54 cm



ALTRO ELEMENTO CARATTERISTICO E' IL RAPPORTO TRA LA DIMENSIONE ORIZZONTALE E QUELLA VERTICALE DEL PANNELLO:

4:3 16:9 21:9

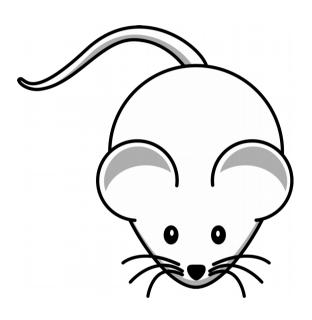
IL VALORE DEL RAPPORTO E' INDIPENDENTE DA QUELLO DELLA DIMENSIONE DELLO SCHERMO



RISOLUZIONI PIU' DIFFUSE ESPRESSE IN PIXEL

#### MOUSE .... & MOUSE







**TOUCHSCREEN** 

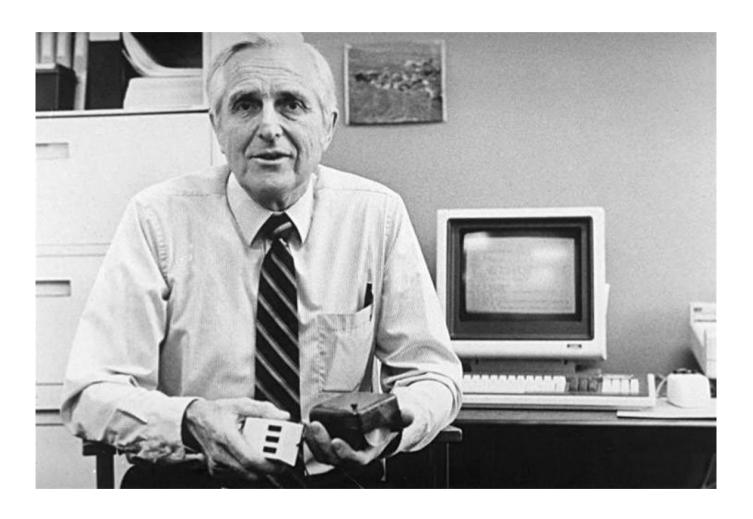


Il mouse è un dispositivo (o periferica di input di un computer) in grado di inviare al sistema un comando da parte dell'utente in modo tale che a un suo movimento su una base solida ne corrisponda uno analogo da parte di un indicatore sullo schermo del monitor detto puntatore.

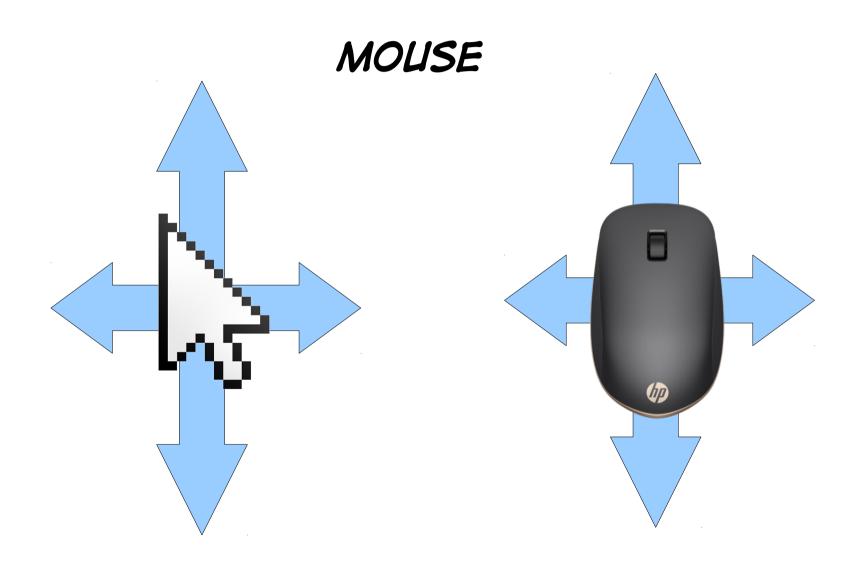
### PRIMO MOUSE (1964)



#### DOUGLAS ENGELBART



Douglas Engelbart, nel 1984, mostra il primo mouse ed uno più recente

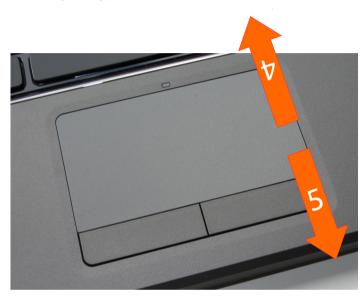




UN MOUSE MODERNO, DI NORMA, HA 5 TASTI

#### **TOUCHPAD**

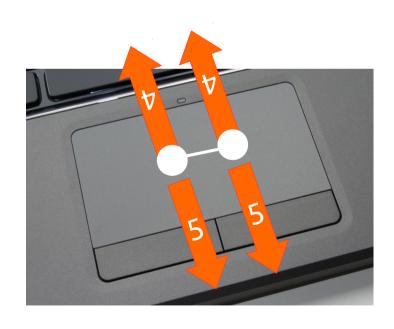






#### **TOUCHPAD**





#### THINK DIFFERENT



È comunque possibile abilitare il clic sulla parte sinistra. La rotellina è integrata sulla superficie del mouse ma lo scorrimento avviene alla <u>rovescia</u>.



LA TASTIERA

L'idea di tastiera deriva direttamente da quella di macchina per scrivere

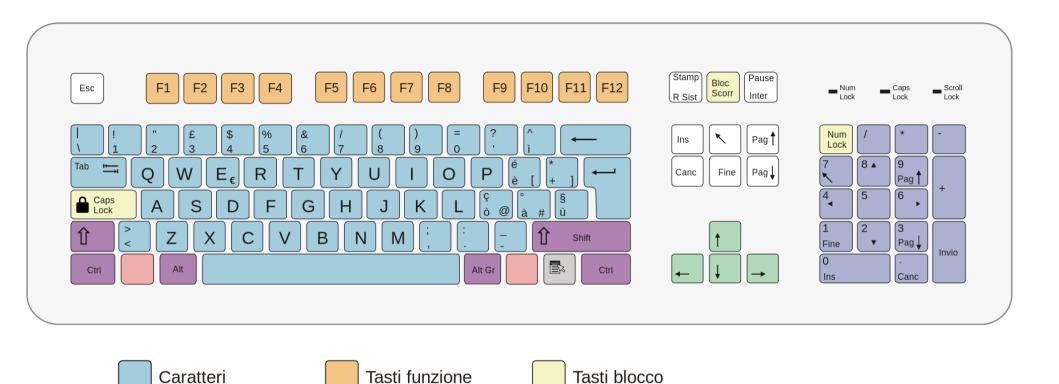
La disposizione dei tasti non è casuale. Sulle macchine per scrivere era importante che la pressione di tasti vicini non potesse provocare urti (o peggio) tra i bracci.











Tasto menu contestuale

Altri

Tastierino numerico

Tasti direzione

Caratteri

Tasti Windows

Tasti modificatori





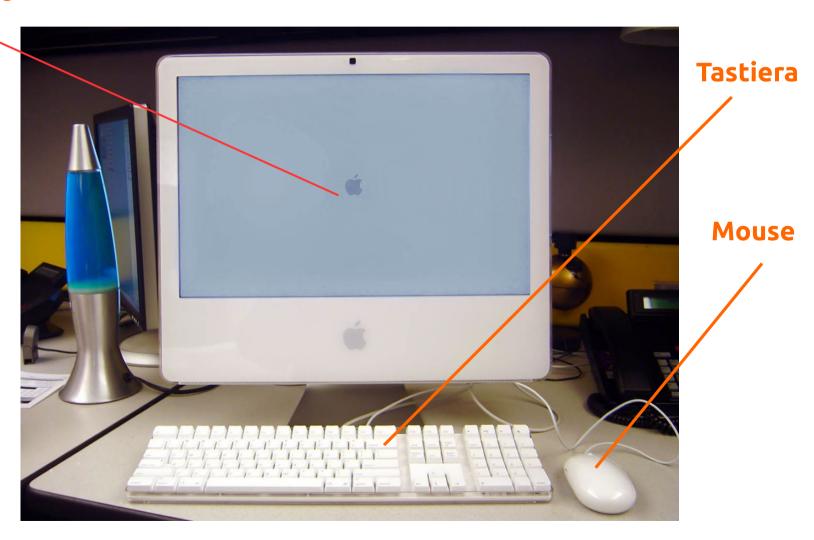
#### Computer portatile

#### **Schermo**



## PC Desktop All-in-One

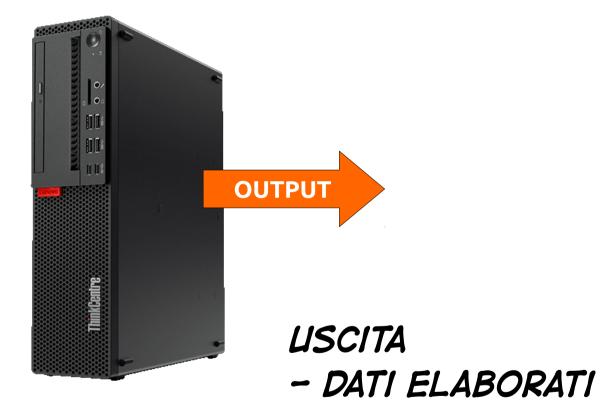
#### **Schermo**





**IMMISSIONE** 

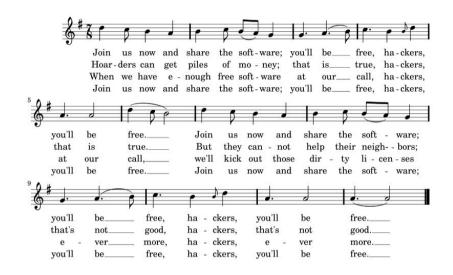
- DATI
- PROGRAMMI





#### A COSA POSSIAMO PARAGONARE UN PROGRAMMA PER COMPUTER?





#### RICETTA DI CUCINA

#### SPARTITO MUSICALE

ISTRUISCONO, RISPETTIVAMENTE IL CUOCO ED IL MUSICISTA,
SULLE OPERAZIONI CHE DEVONO ESSERE ESEGUITE



MELTDOWN E SPECTRE

LE CPU MODERNE SONO OSSESSIONATE CON L'EFFICIENZA.

NON ESEGUONO UNA ISTRUZIONE DOPO L'ALTRA, MA CERCANO DI ESEGUIRE

SIMULTANEAMENTE QUANTE PIÙ ISTRUZIONI E' LORO POSSIBILE.



MELTDOWN E SPECTRE

QUINDI LA CPU PROVA AD ESEGUIRE LE ISTRUZIONI CHE SONO DOPO UNA DIRAMAZIONE DEL PROGRAMMA ANCHE SE NON E' SICURA CHE QUELLE ISTRUZIONI SARANNO POI EFFETTIVAMENTE ESEGUITE.

DURANTE L'ESECUZIONE SPECULATIVA (ESEGUIRE DEL CODICE SENZA ANCORA ESSERE SICURI CHE VADA ESEGUITO) NON CI SONO CONTROLLI DI SICUREZZA.



SPECTRE E MELTDOWN SI POSSONO PENSARE COME DUE PROBLEMI PICCOLI CHE COLLEGATI DIVENTANO UN PROBLEMA GRANDE:

IL FATTO CHE L'ESECUZIONE SPECULATIVA, PER QUESTIONI DI PERFORMANCE, ESEGUE DELLE OPERAZIONI CONTROLLANDO SOLO DOPO SE SONO LECITE

IL FATTO CHE TALI OPERAZIONI LASCIANO UNA TRACCIA INDIRETTA CHE PUO' ESSERE LETTA CON UN TIMING ATTACK.



MELTDOWN E SPECTRE NON SONO BACKDOOR
PIAZZATE LÌ DA QUALCUNO.
SONO PROPRIO PROBLEMI INTRINSECHI ALLA
SPECULATIVE EXECUTION.
QUE SFRUTTARLI E' TALMENTE COMPLICATO CHE S

COMUNQUE SFRUTTARLI E' TALMENTE COMPLICATO CHE SIAMO A LIVELLI DI EXPLOIT TEORICO.



IN PRATICA NESSUNO FA ATTACCHI DA FANTASCIENZA,
SEMPLICEMENTE
PERCHE' QUELLI SEMPLICI FUNZIONANO GIA'

