

ΕΠΛ 003:
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Εισαγωγή

Στόχοι

1

- Να ορίσουμε τι είναι **υπολογιστικό σύστημα** και να απαριθμήσουμε τα **στρώματά** του.
- Να περιγράψουμε την έννοια της **αφαίρεσης** στη μελέτη των υπολογιστικών συστημάτων.
- Να κάνουμε μια ιστορική αναδρομή στην εξέλιξη του **υλικού** και του **λογισμικού** των υπολογιστών.
- Να περιγράψουμε πώς μεταβλήθηκε ο ρόλος του χρήστη των υπολογιστών.
- Να εξηγήσουμε τη διαφορά: **προγραμματιστές συστημάτων vs. προγραμματιστών εφαρμογών.**
- Να διαχωρίσουμε τον **υπολογισμό ως εργαλείο** από τον **υπολογισμό ως πεδίο μελέτης.**

Υπολογιστικά συστήματα

2

Υπολογιστικό σύστημα

- Ένα *δυναμικό* σύστημα.
- Χρησιμοποιείται στην επίλυση προβλημάτων.
- Αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του:
 - Δέχεται δεδομένα εισόδου.
 - Παράγει δεδομένα εξόδου.
- Αποτελείται από **υλικό** και **λογισμικό**.

Υπολογιστικά συστήματα

3

Υλικό:

Τα **ηλεκτρονικά, ηλεκτρικά, και μηχανικά μέρη** του υπολογιστικού συστήματος (π.χ., πληκτρολόγιο, ποντίκι, εκτυπωτής, καλώδια, πλακέτες κυκλωμάτων, επεξεργαστής, σκληρός δίσκος, κλπ.)

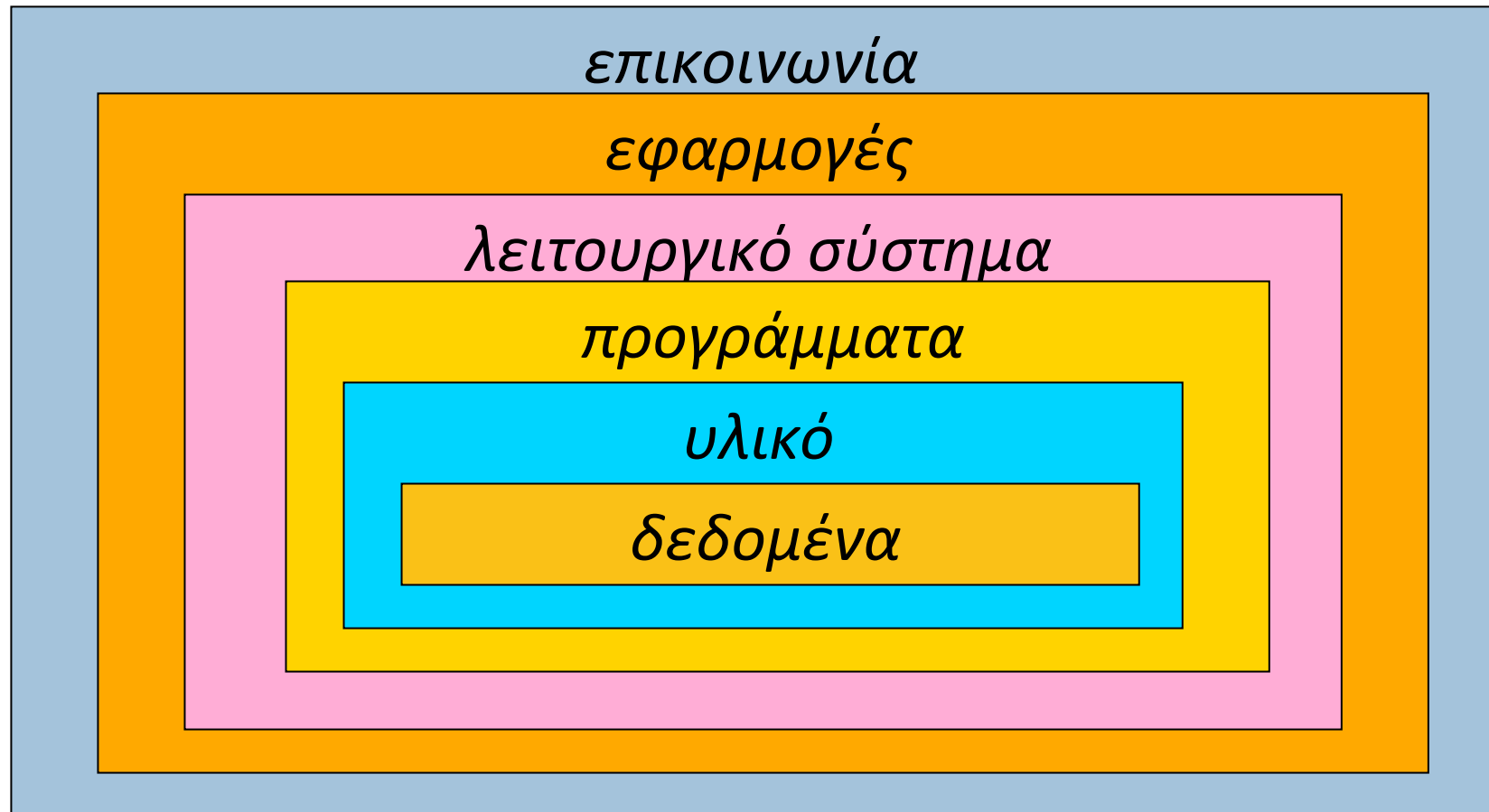
Λογισμικό:

Τα **προγράμματα** που εκτελεί ο υπολογιστής.

[**Πρόγραμμα:** Σειρά από **εντολές** (δηλ. οδηγίες) που πρέπει να ακολουθήσει το υπολογιστικό σύστημα για να εκτελέσει μια συγκεκριμένη εργασία]

Υπολογιστικά συστήματα: Στρώματα

4



Αφαίρεση

5

Βασική έννοια που χρησιμοποιούμε στην παρουσίαση των στρωμάτων: η διανοητική διεργασία κατά την οποία

- αγνοούμε τις περίπλοκες λεπτομέρειες και
- διατηρούμε μόνο όσες πληροφορίες είναι απολύτως απαραίτητες για να επιτύχουμε τον στόχο μας.

Αφαίρεση: ένα παράδειγμα

6

Δεν χρειάζεται να γνωρίζουμε πως ακριβώς δουλεύει η μηχανή ενός αυτοκινήτου για να το οδηγήσουμε!

Αρκεί να γνωρίζουμε τα βασικά τού πώς αλληλεπιδρούμε με αυτό: πώς λειτουργεί το τιμόνι, πως αλλάζουμε ταχύτητα, ποιο πετάλι επιβραδύνει, ποιο επιταχύνει, κτλ.

Ιστορική αναδρομή

7

2500 π.Χ.: Εφευρίσκεται ο **άβακας**, η γνωστή συσκευή για την καταγραφή αριθμητικών τιμών (**αριθμητήριο**)

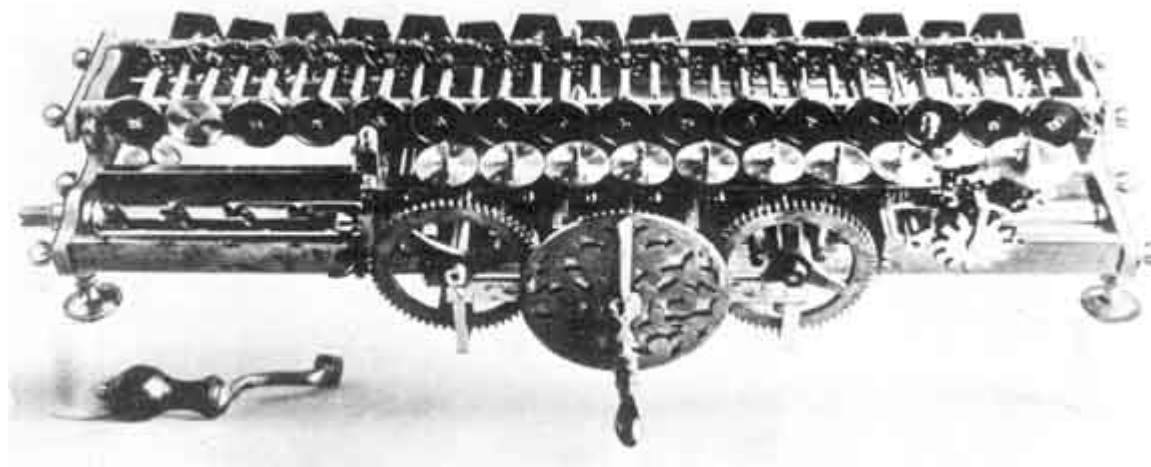


Ιστορική αναδρομή

8

1641 μ.Χ.: Ο **Pascal** εφευρίσκει την πρώτη μηχανή πρόσθεσης και αφαίρεσης.

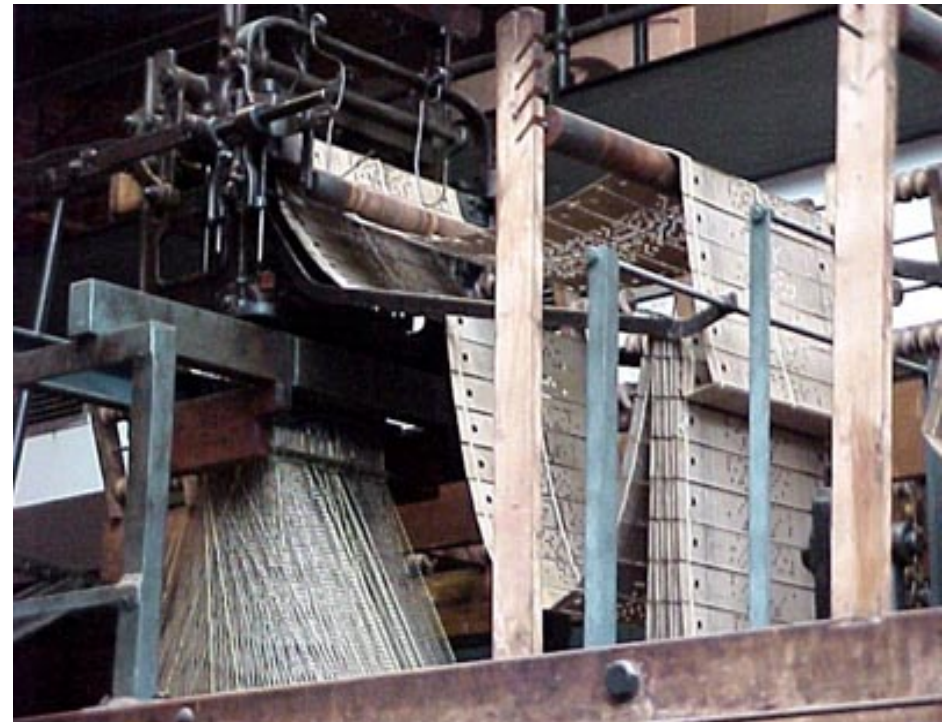
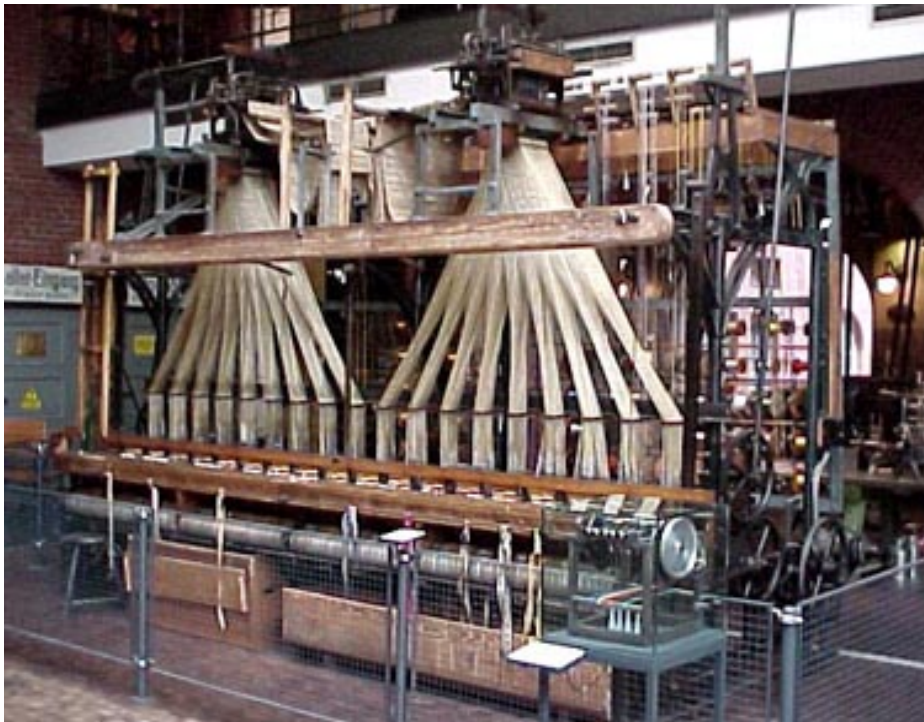
Λίγο μετά: Ο **Leibniz** εφευρίσκει μηχανή πρόσθεσης, αφαίρεσης, πολλαπλασιασμού, και διαίρεσης



Ιστορική αναδρομή

9

Τέλη 18^{ου} αιώνα: ο **Jacquard** σχεδιάζει αργαλειό που χρησιμοποιεί διάτρητες κάρτες. Η πρώτη μηχανή που εφαρμόζει **αποθήκευση** και **προγραμματισμό**.

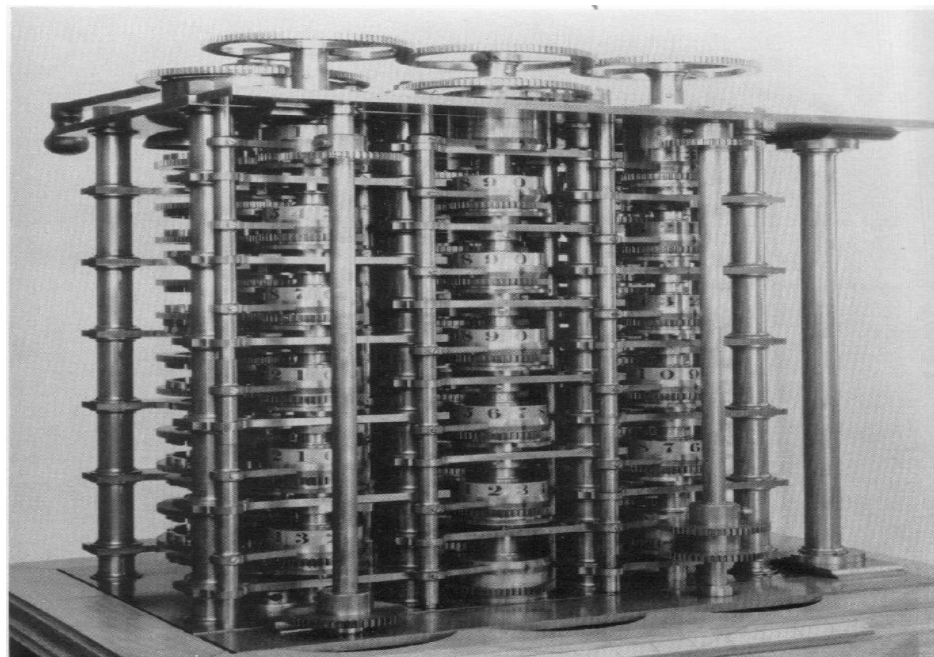


Ιστορική αναδρομή

10

1823: Ο **Babbage** σχεδιάζει τη **διαφορική μηχανή**, που λύνει πολυωνυμικές εξισώσεις.

Αργότερα: Σχεδιάζει την **αναλυτική μηχανή**, με πολλά χαρακτηριστικά σύγχρονων υπολογιστών: μνήμη, χειριστή, εισόδους-εξόδους, προγραμματισμό με διάτρητες κάρτες.



Ιστορική αναδρομή

11

19ος αιώνας: Η **Ada Augusta Byron** εκδίδει μελέτη με οδηγίες για το πώς η μηχανή του Babbage μπορεί να προγραμματιστεί για να εκτελέσει εργασίες πέραν των αριθμητικών πράξεων (σύνθεση μουσικής).

1890: Ο **Hollerith** κατασκευάζει προγραμματιζόμενη μηχανή που διαβάζει, καταμετρά, και ταξινομεί δεδομένα αποθηκευμένα σε διάτρητες κάρτες. Η μηχανή χρησιμοποιείται στην απογραφή πληθυσμού των Η.Π.Α. Η εργασία οδηγεί στην ίδρυση της **IBM**.

Ιστορική αναδρομή

12

1936: Ο Alan Turing

ανακοινώνει ένα θεωρητικό μοντέλο ικανό να αναπαραστήσει κάθε υπολογιστική συσκευή. Πρόκειται για την λεγόμενη **μηχανή Turing** που αποτελεί από τότε το βασικό μαθηματικό εργαλείο μελέτης της ισχύος των υπολογιστών.



Παρένθεση

13

- Τι είναι το Turing test?
 - Live example: <http://alice.pandorabots.com>

TURING TEST EXTRA CREDIT:
CONVINCE THE EXAMINER
THAT HE'S A COMPUTER.

YOU KNOW, YOU MAKE
SOME REALLY GOOD POINTS.

I'M ... NOT EVEN SURE
WHO I AM ANYMORE.

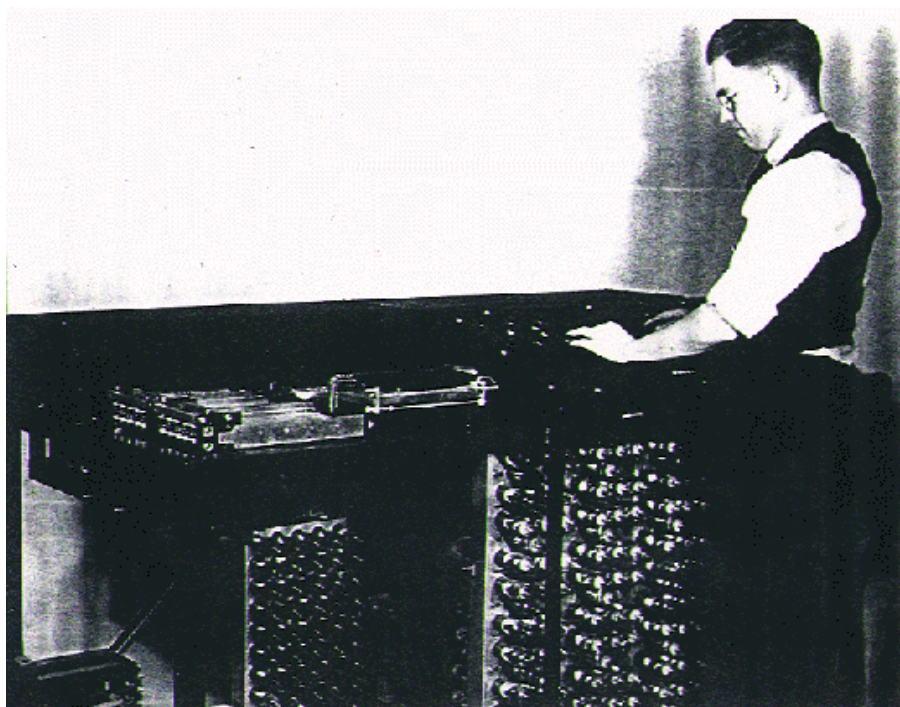


<http://xkcd.com/329>

Ιστορική αναδρομή

14

1939: Οι **Atanasoff** και **Berry** δημιουργούν στο Πανεπιστήμιο της Iowa τον **ABC**, τον πρώτο **ψηφιακό ηλεκτρονικό υπολογιστή ειδικής χρήσης** (επίλυση συστημάτων γραμμικών εξισώσεων).



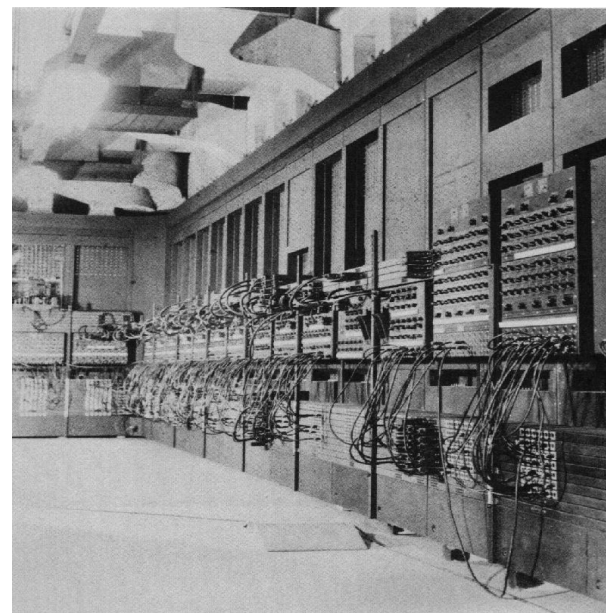
Ιστορική αναδρομή

15

*Β' Παγκόσμιος Πόλεμος: Ο **Turing** κατασκευάζει τον **ACE** (**A**utomatic **C**omputer **E**ngine) με δυνατότητα επεξεργασίας 25,000 χαρακτήρων/δευτερόλεπτο.*

*1946: Ολοκληρώνεται ο **ENIAC**, ο πρώτος **ηλεκτρονικός υπολογιστής γενικής χρήσης**.*

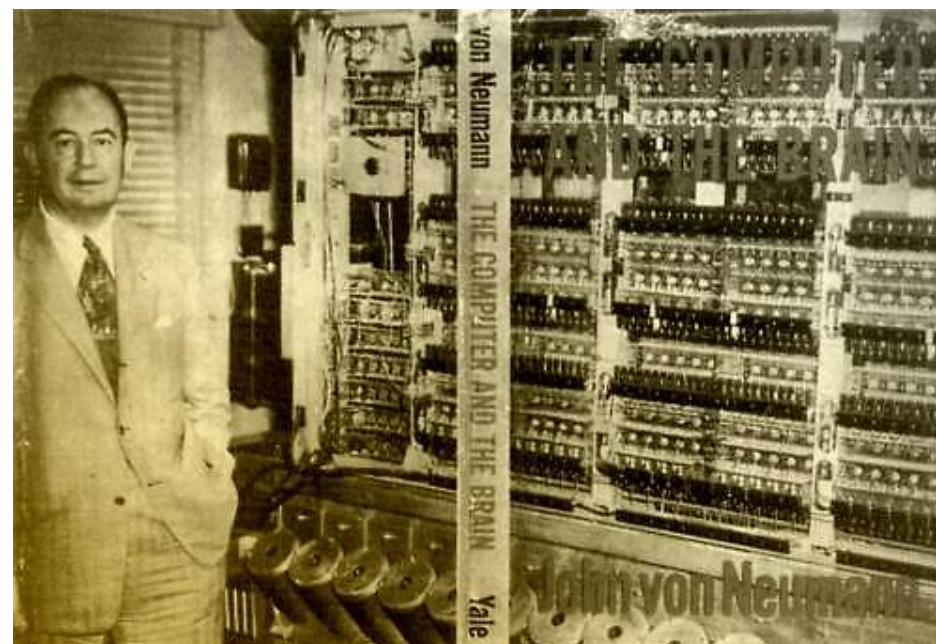
*30m μήκος
3m ύψος
30 τόνοι
18,000 λυχνίες*



Ιστορική αναδρομή

16

1950, Πανεπιστήμιο της Ρενσσυλβανία: Κατασκευάζεται ο **EDVAC**, ο πρώτος υπολογιστής βασισμένος στην **αρχιτεκτονική Eckert-von Neumann** (η μνήμη περιέχει όχι μόνο δεδομένα, αλλά και προγράμματα).



Ιστορική αναδρομή

17

1947: Ανακάλυψη του **τρανζίστορ**.

1959-1965: Εντυπωσιακή σμίκρυνση των Η/Υ και μείωση του κόστους τους.

1956-1975: Εμφάνιση **ολοκληρωμένων κυκλωμάτων**.
Περαιτέρω μείωση κόστους και μεγέθους των Η/Υ.

Δεκαετία '70: Εμφάνιση υπολογιστών για χομπίστες.
Εμφάνιση υπερ-υπολογιστών. Ο **Seymour Cray** σχεδιάζει τον **CRAY-1**, που κατασκευάζεται το 1976.

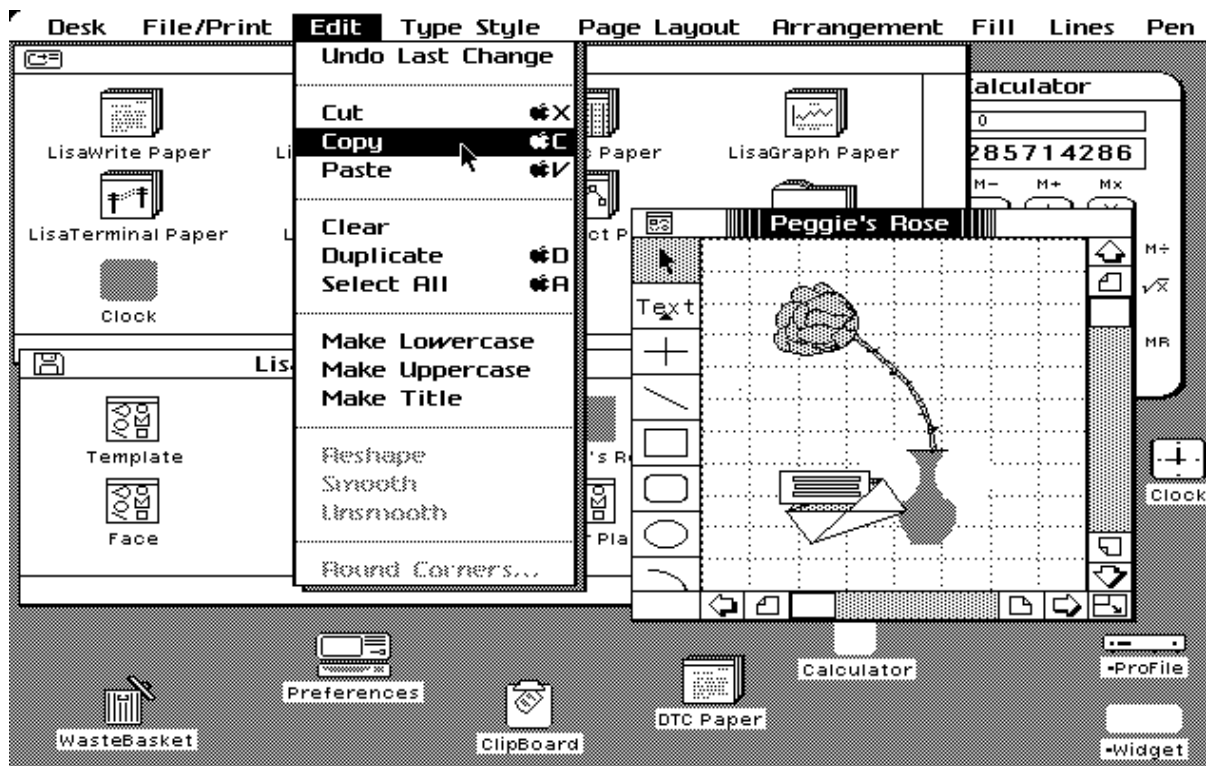
Δεκαετία '80: Κατασκευή από την IBM του πρώτου προσωπικού υπολογιστή (PC, **P**ersonal **C**omputer).

1981: Εμφανίζονται **ιοί υπολογιστών**.

Ιστορική αναδρομή

18

1983: Η **Apple** εκδίδει τον ηλεκτρονικό υπολογιστή **Lisa**, που περιλαμβάνει **γραφικό περιβάλλον** επικοινωνίας ανθρώπου –υπολογιστή.



Ιστορική αναδρομή

19

1989: Το Ευρωπαϊκό Κέντρο Πυρηνικών Ερευνών (**CERN**) ξεκινά την κατασκευή ενός πρωτοκόλλου για την ανταλλαγή εγγράφων μεταξύ υπολογιστών.

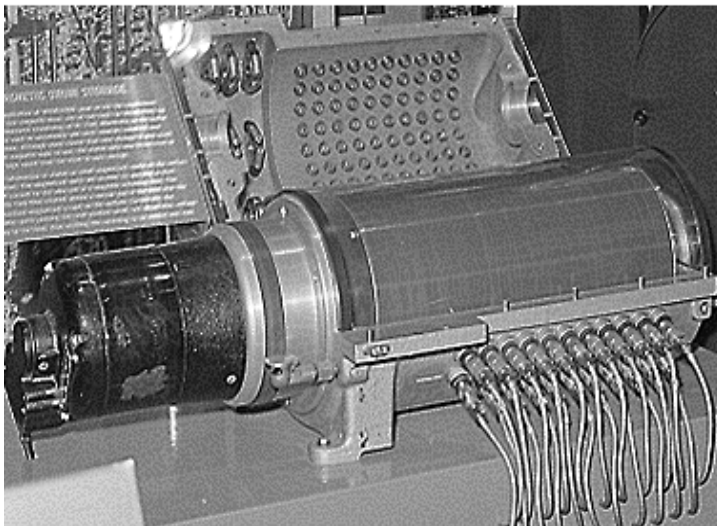
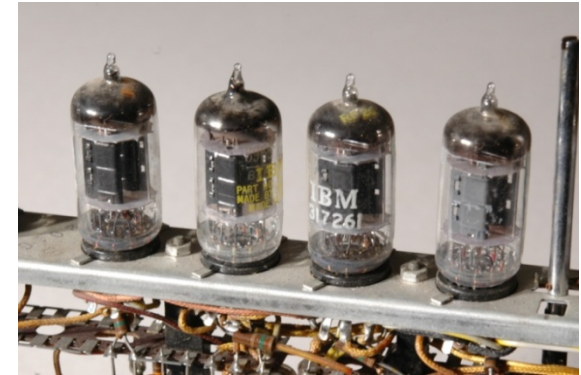
1989-1992: Εισάγεται το πρωτόκολλο **http**, που επιτρέπει την προσπέλαση εγγράφων με κείμενο και εικόνες από απομακρυσμένους υπολογιστές, ανεξαρτήτως κατασκευής και χρησιμοποιούμενου λογισμικού.

1994: **Παγκόσμιος Ιστός (World Wide Web)**

Υλικό 1ης γενιάς (1951-59)

20

Ηλεκτρονική λυχνία: Μεγάλο μέγεθος, μικρή αξιοπιστία, πολλή θερμότητα



Μαγνητικό τύμπανο: Συσκευή μνήμης που περιστρέφονταν κάτω από κεφαλή ανάγνωσης/εγγραφής

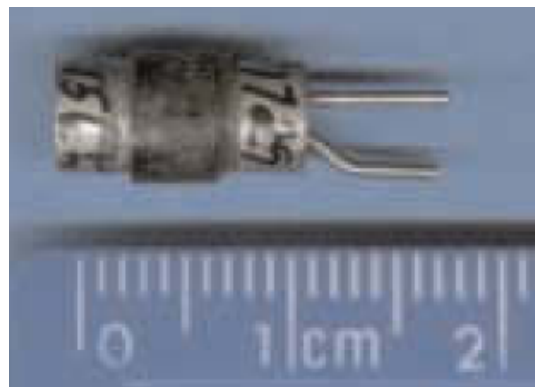
Μαγνητική ταινία: Σειριακή μνήμη



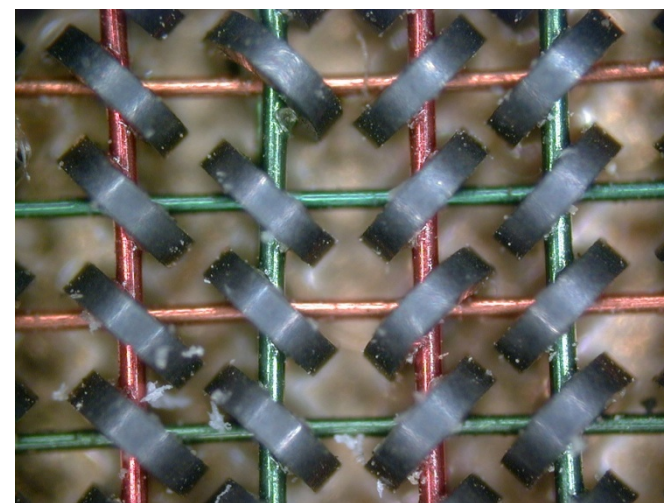
Υλικό 2ης γενιάς (1959-65)

21

Τρανζίστορ: Αντί λυχνίας.
Ταχύτερο, μικρότερο,
ανθεκτικότερο, φθηνότερο.
Σε πίνακες κυκλωμάτων.



Μαγνητικός πυρήνας:
Αντί μαγνητικού τυμπάνου.
Άμεση προσπέλαση δεδομένων.

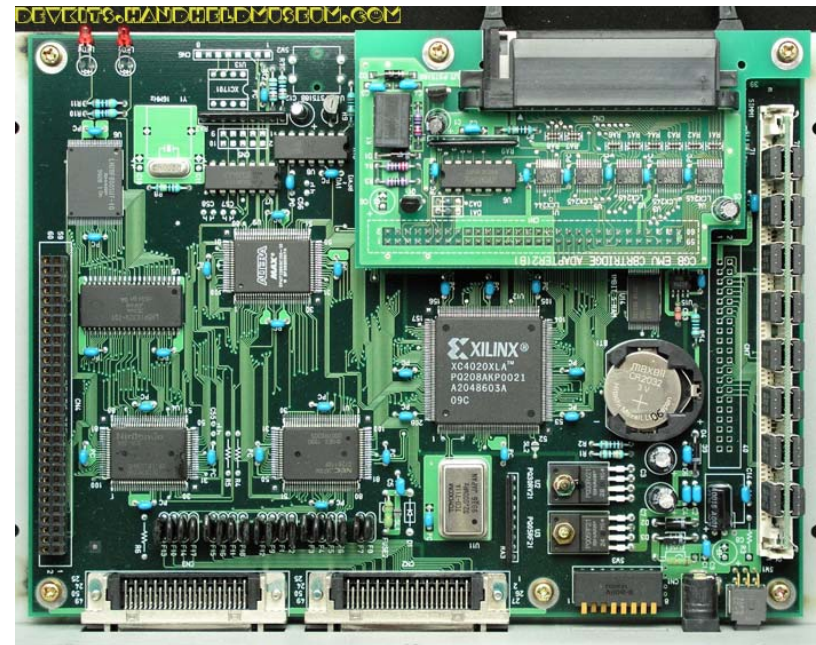


Μαγνητικός δίσκος:
Αντί μαγνητικής ταινίας.
Επίσης άμεση προσπέλαση δεδομένων.

Υλικό 3ης γενιάς (1965-71)

22

Ολοκληρωμένα κυκλώματα:
Αντί πινάκων κυκλωμάτων.
Συμπαγή κομμάτια
σιλικόνης.
Μικρότερα, φθηνότερα,
ταχύτερα, πιο αξιόπιστα.

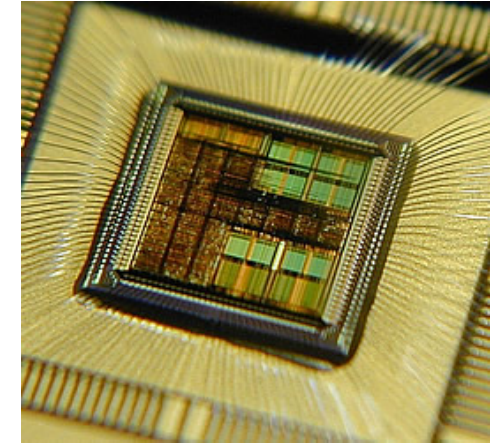


Τερματικά: Συσκευές
εισόδου/εξόδου με
πληκτρολόγιο και
οθόνη.

Υλικό 4ης γενιάς (1971-σήμερα)

23

Κυκλώματα μεγάλης ολοκλήρωσης (Large-scale integration, LSI) και πολύ μεγάλης ολοκλήρωσης (very large-scale integration, VLSI):
Πρόοδος στη τεχνολογία του τσιπ (chip).



Προσωπικοί υπολογιστές (Personal Computers, PC), εμπορική αγορά:
Εταιρίες (π.χ., Apple, Atari, HP) κατασκευάζουν πλέον προσωπικούς υπολογιστές.



Νόμος του Moore

24

Κάθε 18 μήνες, η πυκνότητα των ολοκληρωμένων κυκλωμάτων διπλασιάζεται.

Gordon Moore (συνιδρυτής της εταιρείας Intel).

Παράλληλη επεξεργασία/δικτύωση

25

Παράλληλος υπολογισμός:

Πολλαπλοί επεξεργαστές αλληλεπιδρούν και συνεργάζονται για ταχύτερη επεξεργασία δεδομένων.

Δικτύωση:

Το **ethernet** επιτρέπει σε μικρούς υπολογιστές να συνδεθούν μεταξύ τους και να ανταλλάξουν δεδομένα.

→ **δίκτυα υπολογιστών**

ARPANET + Τοπικά δίκτυα υπολογιστών → Διαδίκτυο

Λογισμικό 1ης γενιάς (1951-59)

26

Γλώσσα μηχανής:

Τα προγράμματα γράφονται στη δυαδική γλώσσα, όπου τα πάντα εκφράζονται ως ακολουθίες από 0 και 1.

Γλώσσα *assembly* και μεταγλωττιστής *assembly*:

Τα προγράμματα γράφονται σε **τεχνητή γλώσσα** ειδικών κωδικών. Έπειτα μεταγλωττίζονται σε **γλώσσα μηχανής**.

Οι προγραμματιστές αρχίζουν να διαχωρίζονται σε

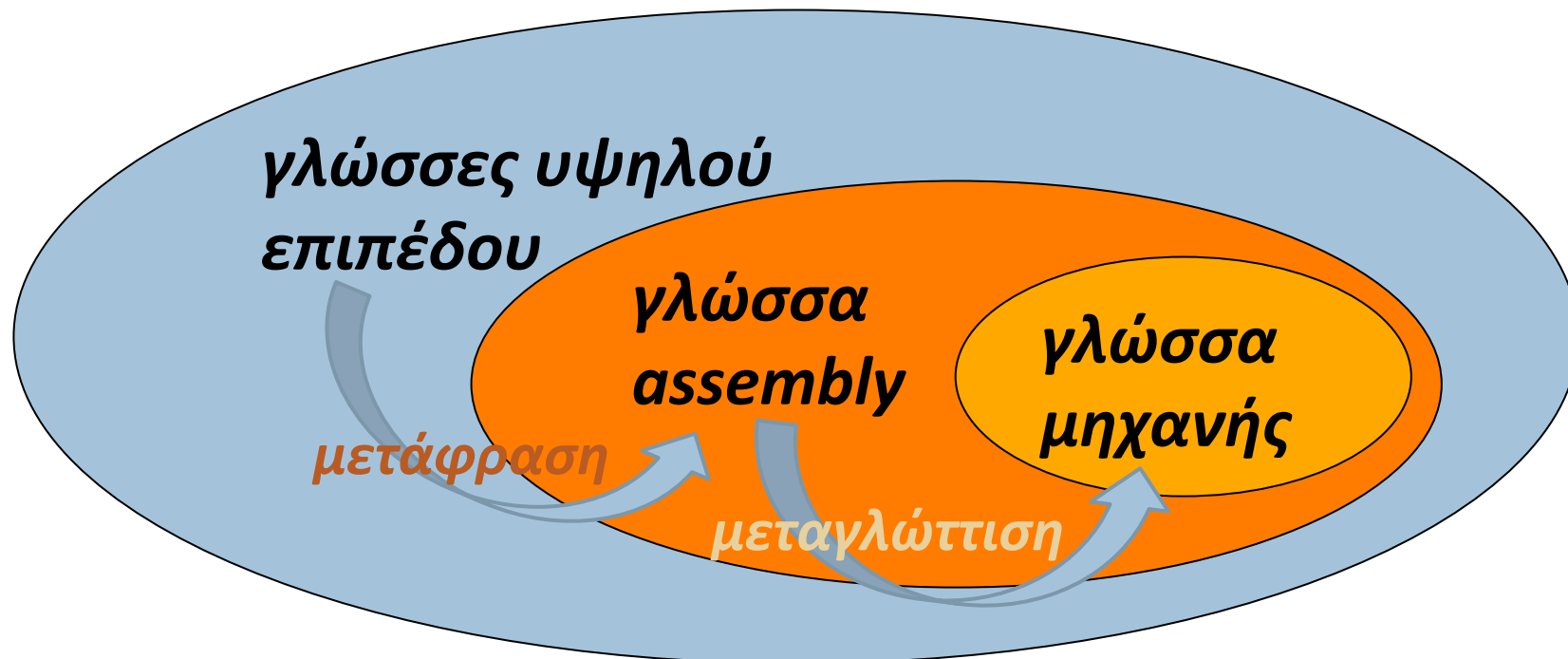
- **προγραμματιστές συστημάτων**, και
- **προγραμματιστές εφαρμογών**.

Λογισμικό 2ης γενιάς (1959-65)

27

Γλώσσες υψηλού επιπέδου και μεταφραστές:

Τα προγράμματα γράφονται σε γλώσσα (π.χ., FORTRAN, COBOL, LISP) που χρησιμοποιεί αγγλικές λέξεις/φράσεις. Έπειτα μεταφράζεται σε γλώσσα μηχανής.



Λογισμικό 3ης γενιάς (1965-71)

28

- Ακόμη μεγαλύτερη διαφοροποίηση ανάμεσα σε:

Λογισμικό συστημάτων: Λογισμικό βασικών χρήσεων.

- *Λειτουργικά συστήματα* (αναλαμβάνουν τις πολύ βασικές λειτουργίες, π.χ. ποια προγράμματα θα εκτελεστούν και πότε, διαχείριση πολλών χρηστών).
- Μεταφραστές, μεταγλωττιστές, κλπ.

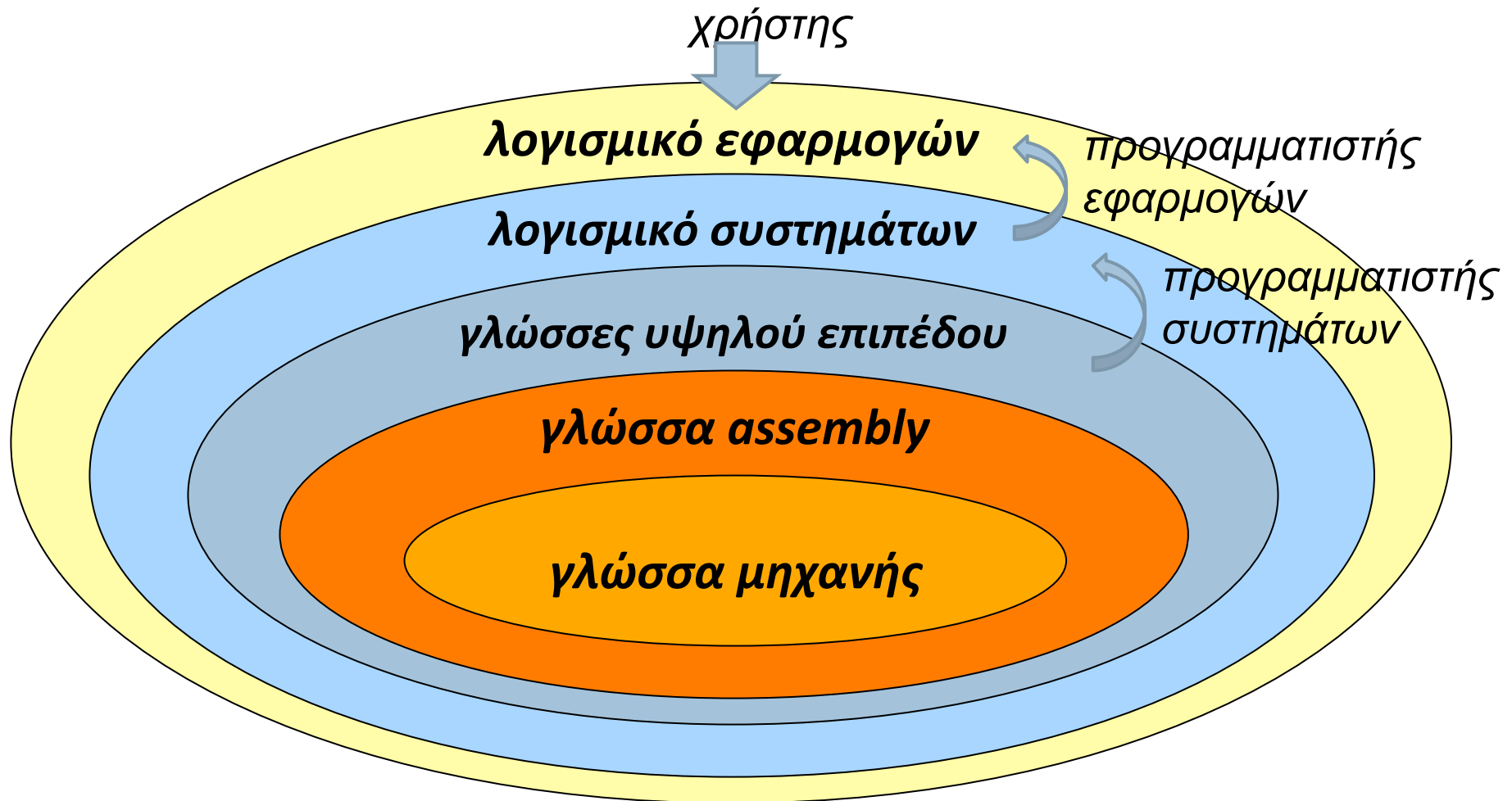
Λογισμικό εφαρμογών: Λογισμικό άλλων χρήσεων.

Οι προγραμματιστές αρχίζουν να γράφουν προγράμματα που θα χρησιμοποιηθούν από μη προγραμματιστές.

- Απομάκρυνση του χρήστη από το υλικό.

Λογισμικό 3ης γενιάς (1965-71)

29



Λογισμικό 4ης γενιάς (1971-89)

30

Δομημένος προγραμματισμός:

Γλώσσες που τον υποστηρίζουν: Pascal, C, QuickBASIC,...

Ισχυρότερα λειτουργικά συστήματα:

UNIX, MS-DOS, γραφικό περιβάλλον στα Macintosh

Νέο λογισμικό εφαρμογών:

- Λογιστικά φύλλα (Lotus)
- Επεξεργαστές κειμένου (Word Perfect)
- Συστήματα διαχείρισης βάσεων δεδομένων (dBASE)

Λογισμικό 5ης γενιάς (1990-σήμερα)

31

Microsoft: Το λειτουργικό σύστημα Windows και άλλα προγράμματα εφαρμογών της εταιρίας Microsoft (π.χ., MS Excel, MS Word, MS Access) κυριαρχούν στην αγορά.

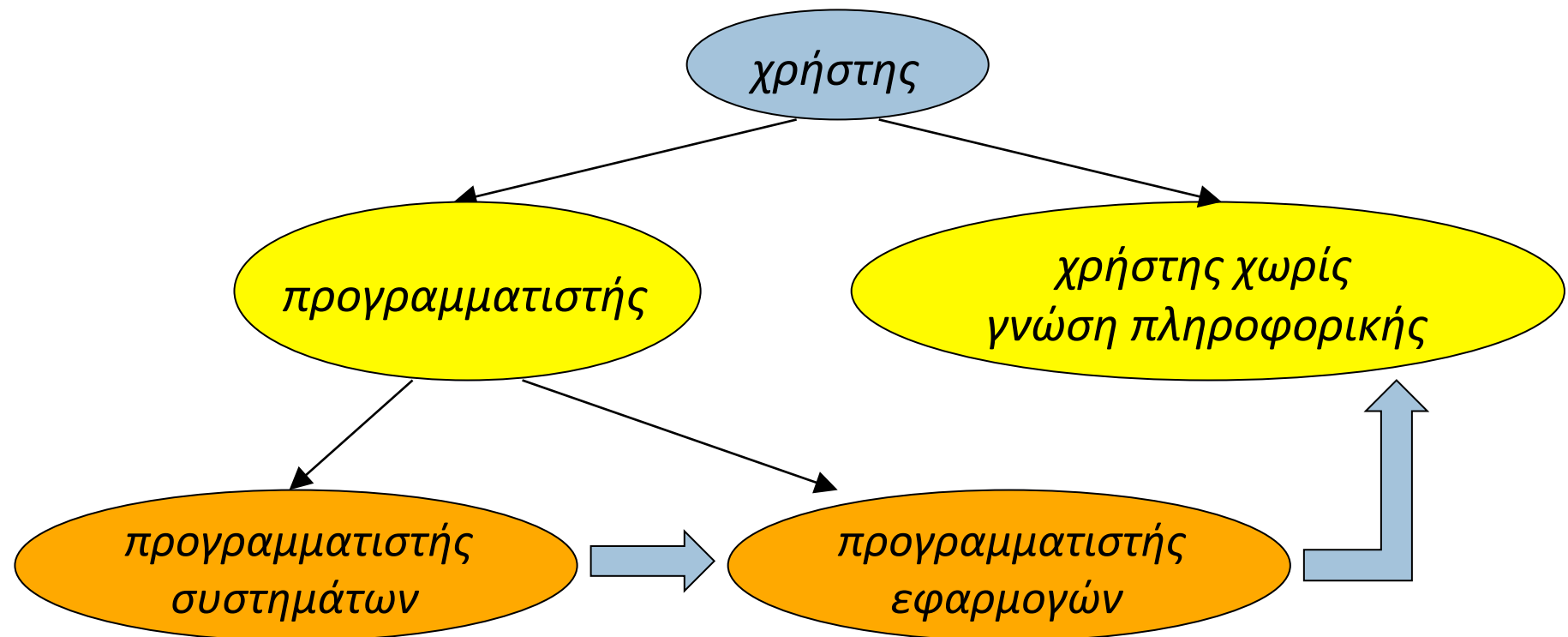
Αντικειμενοστρεφής σχεδιασμός: Βασίζεται σε ιεραρχία αντικειμένων. Γλώσσες που τον υποστηρίζουν: C++, Java.

Παγκόσμιος Ιστός (World Wide Web): Διευκολύνει την παγκόσμια επικοινωνία μέσω του Διαδικτύου.

Οι υπολογιστές χρησιμοποιούνται άνετα και από άτομα που δεν γνωρίζουν πληροφορική.

Οι υπολογιστές ως εργαλείο

32



Οι υπολογιστές ως πεδίο μελέτης

33

Ποιες εργασίες μπορούν να εκτελεστούν (γρήγορα) στον υπολογιστή;

Τέσσερα απαραίτητα προσόντα ενός «πληροφορικού»:

1. Αλγοριθμική σκέψη.
2. Γνώση μεθόδων αναπαράστασης δεδομένων.
3. Προγραμματιστική ικανότητα.
4. Σχεδιαστική ικανότητα.

Τι πιστεύετε: Η πληροφορική ανήκει στα μαθηματικά, στις φυσικές επιστήμες, ή στην τεχνολογία;

Οι υπολογιστές ως πεδίο μελέτης

34

Α. Περιοχές της πληροφορικής **σχετικές με συστήματα:**

- *Αλγόριθμοι & δομές δεδομένων*
- *Γλώσσες προγραμματισμού*
- *Αρχιτεκτονική υπολογιστών*
- *Λειτουργικά συστήματα*
- *Τεχνολογία & μεθοδολογία λογισμικού*
- *Επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή*

Οι υπολογιστές ως πεδίο μελέτης

35

B. Περιοχές της πληροφορικής **σχετικές με εφαρμογές:**

- *Αριθμητικός & συμβολικός υπολογισμός*
- *Βάσεις δεδομένων & ανάκτηση πληροφοριών*
- *Τεχνητή νοημοσύνη & ρομποτική*
- *Γραφικά υπολογιστών*
- *Βιοπληροφορική*

Στόχοι

36

- Να ορίσουμε τι είναι **υπολογιστικό σύστημα** και να απαριθμήσουμε τα **στρώματά** του.
- Να περιγράψουμε την έννοια της **αφαίρεσης** στη μελέτη των υπολογιστικών συστημάτων.
- Να κάνουμε μια ιστορική αναδρομή στην εξέλιξη του **υλικού** και του **λογισμικού** των υπολογιστών.
- Να περιγράψουμε πώς μεταβλήθηκε ο ρόλος του χρήστη των υπολογιστών.
- Να εξηγήσουμε τη διαφορά: **προγραμματιστές συστημάτων** έναντι **προγραμματιστών εφαρμογών**.
- Να διαχωρίσουμε τον ρόλο των υπολογιστών ως εργαλείο από τον ρόλο τους ως πεδίο μελέτης.

Ερωτήσεις για σκέψη

37

- Επηρεάζει την καθημερινή σας ζωή το Διαδίκτυο; Πώς;
- Ποια κοινωνικά ζητήματα ανακύπτουν από τη διάδοση της χρήσης του Διαδικτύου;
- Τι είδους εξελίξεις προβλέπετε στο μέλλον λόγω του Διαδικτύου;

“I think there is a world market for maybe five computers.”
---Thomas Watson, πρόεδρος της IBM, 1943.

“There is no reason anyone would want a computer in their home.” ---Ken Olson, πρόεδρος της DEC, 1977.

Ερωτήσεις