



Urządzenia techniki komputerowej

Dla uczniów TI!!!!!!!

Poziom trudności: Średni

1. Liczba 1011 w systemie dziesiętnym to:

- A - 10
 - B - 11
 - C - 8
 - D - 7
-

2. Litera "c" w kodzie ASCII zawiera wartość:

- A - 76
 - B - 100
 - C - 97
 - D - 99
-

3. System ósemkowy jest zapisywany na

- A - 2 bitach
 - B - 3 bitach
 - C - 3 Bajtach
 - D - 2 Bajtach
-

4. Ile bitów przechowuje przerzutnik?

- A - 4
 - B - 3
 - C - 2
 - D - 1
-

5. Rejestr z wejściem szeregowym i wyjściem równoległym to

- A - PIPO
 - B - SIPO
 - C - SISO
 - D - PISO
-



6. Jakie napięcie wykorzystuje pamięć ddr 2 sdram?

- A - 3,3 V
 - B - 1,5 V
 - C - 1,8 V
 - D - 2,5 V
-

7. Na ilu bitach działa pamięć RAM

- A - 128
 - B - 64
 - C - 32
 - D - 16
-

8. Czy pamięć DDR SDRAM wykorzystuje technologię Dual Channel?

- A - Tak
 - B - Nie
-

9. W skład chipsetu wchodzi mostki:

- A - północny i południowy
 - B - wschodni i zachodni
 - C - południowy i wschodni
-

10. Magistrala FSB łączy

- A - procesor z USB
 - B - Procesor z kontrolerem pamięci
 - C - RAM z ROM
 - D - Firewire z procesorem
-

11. PCI 2.2 ma częstotliwość:

- A - 3 MHZ
 - B - 99 MHZ
 - C - 66 MHZ
 - D - 20 MHZ
-



12. W metodzie CHS "H" oznacza:

- A - częstotliwość
 - B - przepustowość
 - C - cylinder
 - D - głowicę
-

13. Jako mirroring określany jest:

- A - RAID 0
 - B - RAID 1
 - C - RAID2
 - D - Matrix RAID
-

14. FPU to:

- A - akumulator
 - B - jednostka zmiennoprzecinkowa
 - C - jednostka stałoprzecinkowa
 - D - rejestr znaczników
-

15. FDP znajduje się w:

- A - RAM
 - B - ROM
 - C - karcie dźwiękowej
 - D - procesorze
-

16. Zbuffer to:

- A - 3 d
 - B - shader
 - C - teksturowanie
 - D - 2 d
-

17. D-sub to inaczej:

- A - SCART
 - B - SLI
 - C - VGA
 - D - HDMI
-

18. Tylko obraz przenosi złącze:

- A - S-Video
 - B - SCART
 - C - HDMI
 - D - DVI
-



Urządzenia techniki komputerowej

Dla uczniów TI!!!!!!!

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. B
2. D
3. B
4. D
5. B
6. C
7. B
8. A
9. A
10. B
11. C
12. D
13. B
14. B
15. C
16. A
17. C
18. A