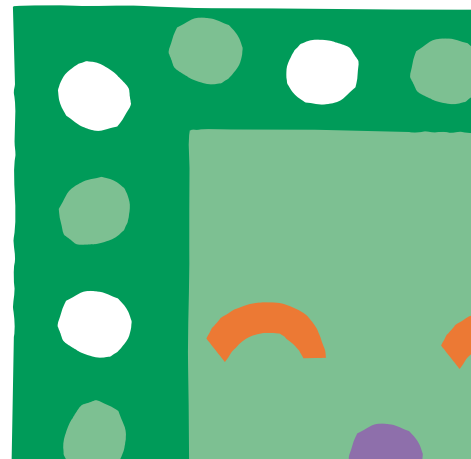
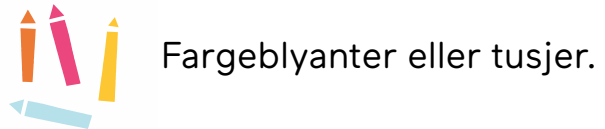


Aktivitet

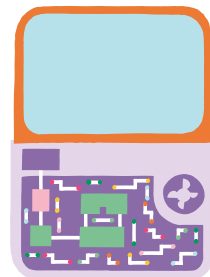
Jeg heter Ruby og datamaskiner er det mest spennende jeg vet om. Nå skal du få lage deg din egen datamaskin. Du kommer til å lære deg mye om din nye data.

Dette trenger du:


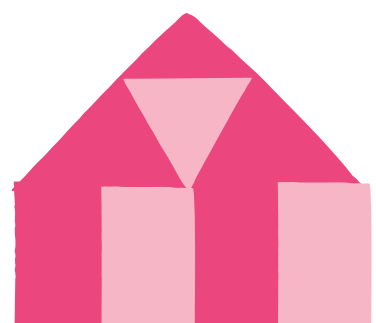




FØLG DETTE
IKONET NÅR DU SKAL
BYGGE DIN EGEN
DATAMASKIN.



Fremgangsmåte:

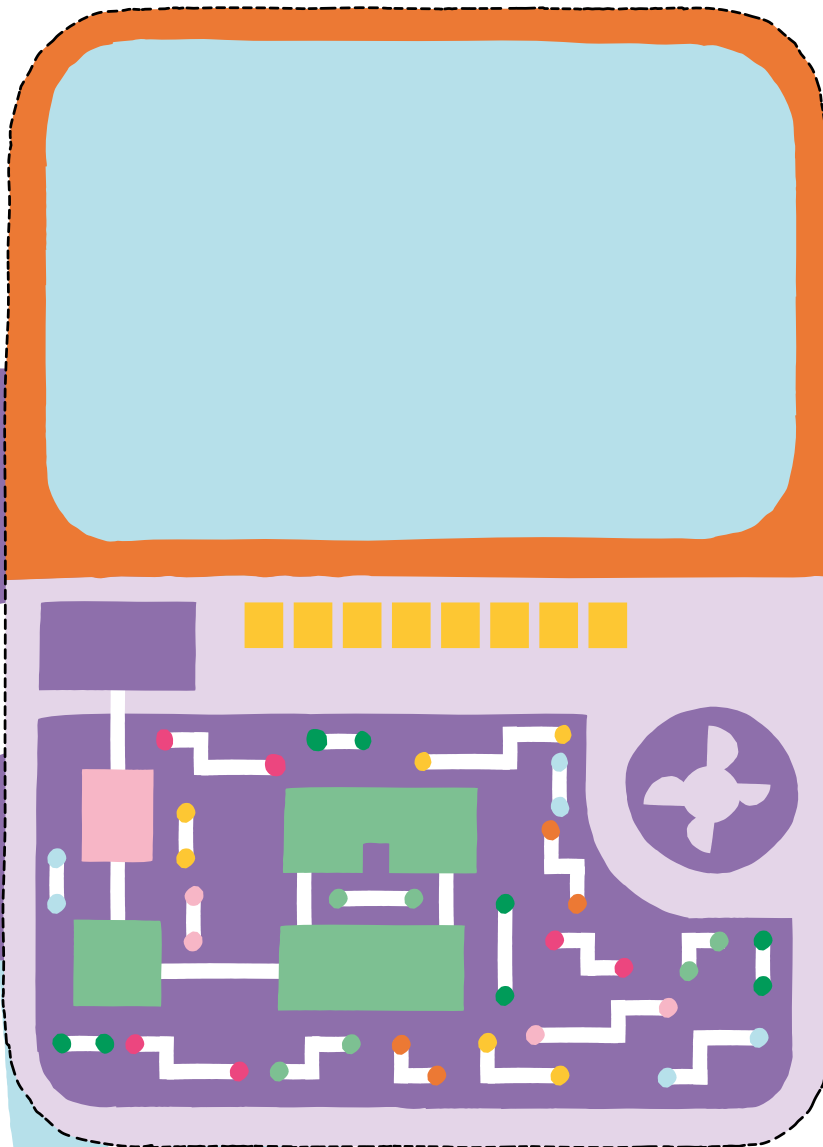
1. Ta det ene papiret og brett det dobbelt slik at kortsidene møtes. Brett nøye. Bla til neste side og studer datadelene som vises der.
 2. Tegn hovedkortet i skroget til datamaskinen, og lag plass til komponentene der de skal være.
 3. Ta fram det andre papiret og tegn av komponentene. Klipp dem ut. Vi skal bruke dem i aktivitet nr. 12.
 4. Bruk resten av det andre papiret til å tegne tastaturet. Pass på at det passer oppå kabinettet.
 5. Tegn av og klipp ut operativsystem, filer, klistremerker og nettvindu.
 6. Simalabim! Nå er bare å begynne!
- 
- 

BYGG DIN DATAMASKIN

Her er delene på datamaskinen som du kan tegne på arka dine.

DATAMASKINEN

1. Start med å tegne datamaskinen på det første papiret. Ser du de gule rutene? I aktivitet nr. 21 skal du skrive inn koden der.



KOMPONENTER

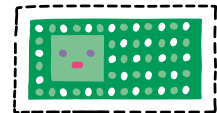
2. Tegn av komponentene på det andre papiret. Skriv hva de heter.



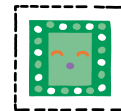
RAM



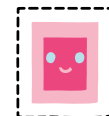
HARD-DISK



ROM



CPU



GPU

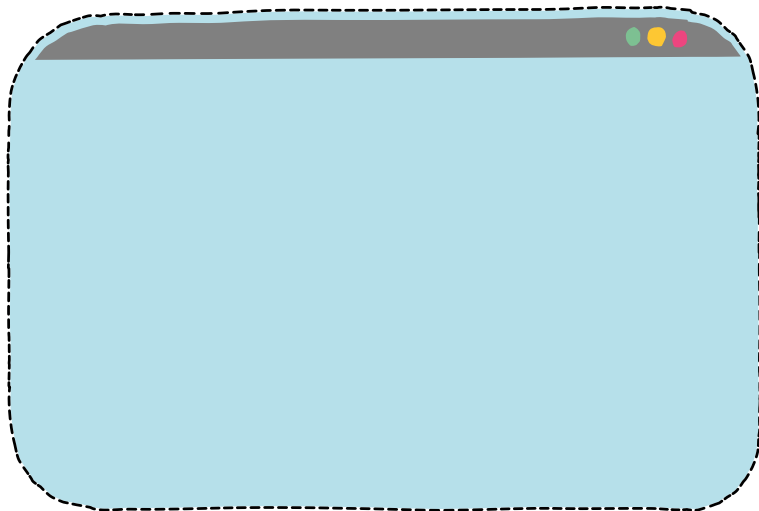
OPERATIVSYSTEM



3. Her er logoene til operativsystemene. Tegn de også!

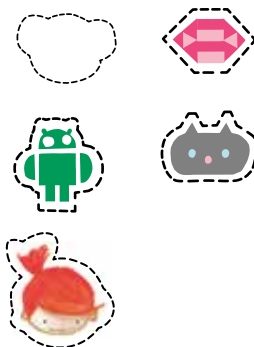
NETTVINDU

4. Lag plass til ei nettside



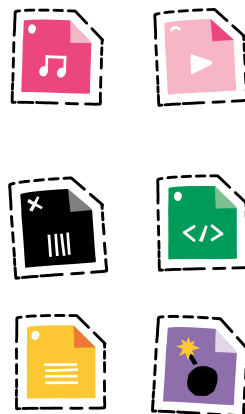
KLISTERMERKER

5. Her er ulike forslag til klistremerker du kan dekorere datamaskinen din med.



FILER

6. Tegn av filer du kan ha på skrivebordet.



TASTATUR

7. Tegn av tastaturet. Glem ikke av/på knappen!

