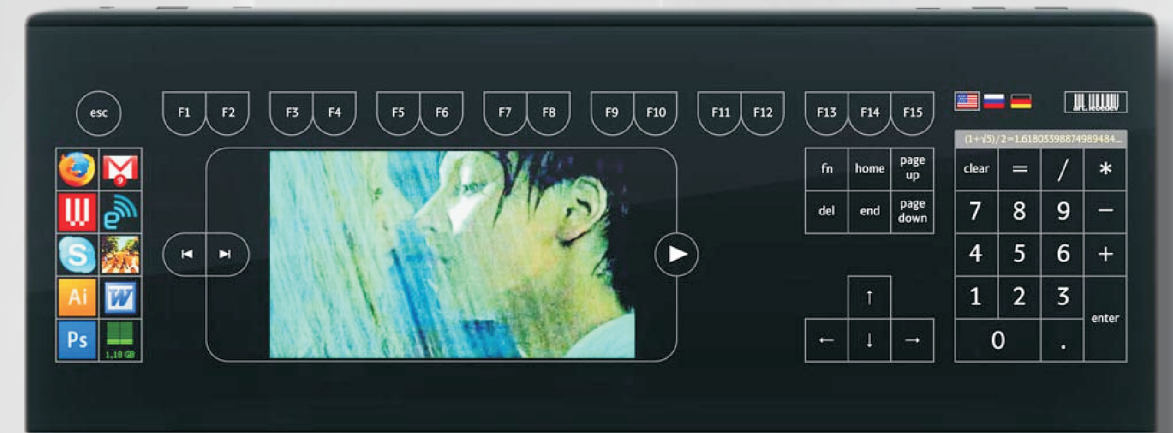


Klávesnica a myš

- sú to základné vstupné periférie od čias prvých osobných počítačov
- klávesnica je vstupná periféria umožňujúca textový vstup informácií prípadne ovládanie funkcií jednotlivých programov a operačného systému
- v minulosti bol pre snímanie stlačených kláves používaný princíp mikrospínačov alebo hallovej sondy, v súčasnosti je snímanie kláves realizované membránami alebo vodivou gumou, ktorá spája tlačené spoje na fólii
- myš je základnou perifériou pre grafický vstup, ktorou ovládame kurzor (šípku) na obrazovke
- prvé myši boli guľčkové, teda princíp snímania pohybu bol mechanický, dnešné myši pracujú na optickom princípe snímania odrazeného svetla od podložky
- signálu od oboch periférií môže byť prenášaný drôtom, infračerveným alebo rádiovým prenosom



Dotykové obrazovky a plochy

- dotykové plochy a obrazovky sa začali používať v rôznych, najmä mobilných zariadeniach len prednedávnom
- umožňujú používateľovi grafický vstup prostredníctvom človeku najbežnejšej interakcie s okolím - dotyku
- pracujú na rezistívnom alebo kapacitnom princípe
- rezistívne dotykové plochy sú lacnejšie a tvoria ich dve fólie s priehľadnými elektródami pričom dotyk spôsobí skrat medzi nimi a vyhodnotením pomeru odporov medzi jednotlivými rohmi elektród sa určí miesto dotyku
- kapacitné dotykové plochy sú tvorené priehľadnou elektródou prikrytou odolnou vrstvou (sklo, plastová fólia) pričom sa elektróda v niekoľkých bodoch napája malým striedavým napätím
- pri dotyku prstom sa kapacitne zvedie časť signálu, vyhodnotením pomeru prúdov z jednotlivých bodov je možné určiť bod dotyku
- v minulosti zvládali zariadenia snímanie jedného dotyku, dnes sú už bežné multidotykové (multitouch) displeje



Pohybové ovládače

- zapojenie pohybu do grafického a textového ovládania programov, hier a operačných systémov sa v súčasnosti čoraz viac zavádza do praxe
- tieto ovládače sa spolu s dotykovými plochami a hlasovými ovládačmi radia medzi takzvané prirodzené používateľské rozhrania (NUI- Natural User Interface)
- využitie týchto ovládačov je najmä doménou herného priemyslu no objavujú sa aj prvé lastovičky v podobe zaujímavých programov od šikovných programátorov
- tieto zariadenia pracujú na princípe využitia 3 meračov zrýchlenia (akcelerometrov) na zistenie polohy v priestore (v osi x,y,z) alebo na princípe využitia rozpoznávania obrazu získaného prostredníctvom jednej alebo viacerých kamier a tiež z ďalších snímačov ako sú senzory hĺbky, gyroskopy, či viaczónové mikrofóny

