

21 世纪高等院校教材

大学计算机基础教程

周 敏 主编



科学出版社
www.sciencep.com

21 世纪高等院校教材

大学计算机基础教程

主 编	周 敏		
主 审	张世禄		
编 委	王 勇	曾爱国	郭亚平
	罗玉军	卫贵武	龙达雅
	王俭勤	刘正龙	王 静

科 学 出 版 社

北 京

内 容 简 介

本书根据大学计算机基础课程的基本要求,介绍了计算机基础知识、中文 Windows 的基本操作、数据库管理系统 Visual FoxPro 的操作技术、结构化程序设计以及面向对象的程序设计方法。本书充分考虑到非计算机专业学生的特点,内容浅显易懂,知识循序渐进,从面向过程的程序设计过渡到面向对象的程序设计,实例丰富,既考虑了知识的系统性,又考虑了实用性,注重学生实际操作技能和应用能力的培养。

本书适合高等院校非计算机专业作为计算机基础课程的教材,也可作为高校教师的教学参考书或其他人员的计算机自学教材。

图书在版编目(CIP)数据

大学计算机基础教程/周敏主编. —北京:科学出版社,2006.2
(21世纪高等院校教材)
ISBN 7-03-016902-6

I. 大… II. 周… III. 电子计算机-医学院校-教材 IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 011873 号

责任编辑:李国红 / 责任校对:刘小梅

责任印制:刘士平 / 封面设计:黄 超

版权所有,违者必究。未经本社许可,数字图书馆不得使用

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

新 蕾 印 刷 厂 印 刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2006年2月第 一 版 开本:787×1092 1/16

2006年2月第一次印刷 印张:26

印数:1—10 000 字数:604 000

定价:42.80 元

(如有印装质量问题,我社负责调换〈环伟〉)

前 言

为了加强大学计算机基础课程建设,适应计算机教学改革的需要,根据全国计算机基础教学工作指导委员会对非计算机专业计算机基础教学的基本要求,同时参照《四川省普通高校非计算机专业学生计算机应用知识和能力等级考试大纲》的内容,充分考虑高等院校非计算机专业以及医学院校学生的专业特点,编写了这本《大学计算机基础教程》,供医学院校五年制临床医学、医学影像学、高级护理、口腔医学等专业学生使用,也可供高等院校非计算机专业学生使用,理论教学和上机实习共计 108 学时。

医学院校的计算机基础教育,应培养学生以应用为主,注重实效,注重实际操作,能充分利用计算机解决实际问题的能力。随着计算机技术的迅速发展,计算机技术日新月异,新的计算机技术不断涌现,早期的计算机应用基础课程的教学内容,已不能适应现代信息化社会飞速发展的需要,因此,这门课程的教学内容需要改革,使学生能适应信息化社会的需要。本书采用 Windows 作为教学的操作系统平台,考虑到数据库技术的发展和面向对象的程序设计方法是当前程序设计的主流,将 Windows 平台下的数据库管理系统 Visual FoxPro 作为教学的主要内容。同时在教材中还介绍了计算机基础知识以及多媒体技术、网络技术的基本概念。

本书的教学内容可分为六个部分。第一部分(第 1 章)主要讲授计算机基础知识,让学生了解什么是计算机以及计算机的基本知识、一般概念,增强计算机意识;第二部分(第 2 章)教学内容主要讲授操作系统 Windows 2000 的基本操作,培养学生操作计算机的技能,为学习 Windows 环境下的数据库管理系统 Visual FoxPro 奠定基础;第三部分(第 3 章)教学内容讲授数据库的基本理论;第四部分(第 4 章至第 9 章)讲授数据库管理系统 Visual FoxPro 的基本操作,介绍了 Visual FoxPro 中的数据元素、辅助设计工具的使用、如何创建数据库和表以及表的基本操作、查询与视图及报表的使用方法、SQL 结构化查询语言及应用,使学生获得先进的数据库管理技术;第五部分(第 10 章)详细地讲述了结构化程序设计的基本知识、方法和技巧,帮助学生建立程序设计的思想,为讲授面向对象的程序设计奠定基础;第六部分(第 11 章至第 12 章)讲授面向对象的程序设计的基本概念、编程模式及编程技术,培养学生面向对象的程序设计思想,掌握面向对象的程序设计方法并能解决简单的应用问题。本书的教学内容,根据计算机二级考试新大纲的基本要求安排,能满足学生参加计算机二级考试的需要。

本书结构清楚,层次分明,内容由浅入深,注重基本技能训练,重要概念和知识点都有丰富的实例介绍,便于读者理解。这本教材凝聚了我们多年从事计算机基础教学的教学思想和教学方法,是我们教学经验的总结和结晶。由于作者水平有限,书中疏漏和错误之处在所难免,恳请各位读者不吝指正,提出宝贵意见,以使本书再版时更趋完善。

作者

2005 年 12 月

目 录

第1章 计算机基础知识	(1)
§ 1.1 计算机的发展概况与特点	(1)
1.1.1 计算机的发展简介	(1)
1.1.2 计算机的特点	(2)
1.1.3 计算机的分类	(3)
§ 1.2 计算机的应用与发展方向	(5)
1.2.1 计算机的应用领域	(5)
1.2.2 计算机的发展方向	(6)
§ 1.3 计算机中数据信息的表示方式	(7)
1.3.1 十进制和十进制数的表示方法	(7)
1.3.2 计算机中的数制	(7)
1.3.3 二进制数、八进制数和十六进制数	(8)
1.3.4 不同数制之间的转换	(9)
1.3.5 二进制数的算术运算方法	(11)
1.3.6 计算机内数的表示方法	(12)
1.3.7 计算机中常用的信息编码	(13)
§ 1.4 计算机硬件系统	(17)
1.4.1 计算机硬件系统的基本组成	(17)
1.4.2 计算机基本工作原理	(18)
1.4.3 计算机常用性能指标	(19)
1.4.4 微型计算机的硬件结构	(20)
1.4.5 计算机系统	(27)
§ 1.5 计算机软件系统	(27)
1.5.1 系统软件	(27)
1.5.2 应用软件	(29)
§ 1.6 多媒体技术与多媒体计算机	(29)
1.6.1 多媒体计算机硬件	(30)
1.6.2 多媒体的关键技术	(30)
1.6.3 多媒体技术的应用	(30)
§ 1.7 计算机网络	(31)
1.7.1 计算机网络概述	(31)
1.7.2 网络连接设备与传输介质	(31)
1.7.3 网络的拓扑结构	(33)

1.7.4 网络协议及网络的体系结构	(34)
§ 1.8 计算机病毒与安全防范	(34)
1.8.1 计算机病毒概述	(34)
1.8.2 计算机病毒的检测、清除与防治	(36)
1.8.3 计算机安全	(36)
§ 1.9 21 世纪计算机的发展趋势	(37)
第 2 章 中文 Windows 2000 操作系统	(40)
§ 2.1 中文 Windows 2000 概述	(40)
2.1.1 Windows 2000 的特点	(40)
2.1.2 Windows 2000 的运行环境	(40)
2.1.3 Windows 2000 的启动与退出	(40)
2.1.4 Windows 2000 的用户界面	(41)
§ 2.2 Windows 2000 的基本操作	(42)
2.2.1 图标操作	(42)
2.2.2 键盘和鼠标的基木操作	(43)
2.2.3 窗口的操作	(43)
2.2.4 菜单的操作	(45)
2.2.5 对话框的操作	(46)
2.2.6 使用“Windows 帮助”	(48)
§ 2.3 Windows 2000“资源管理器”	(49)
2.3.1 启动“资源管理器”	(49)
2.3.2 “资源管理器”的界面组成	(50)
2.3.3 改变“资源管理器”左右窗口大小	(51)
2.3.4 显示或隐藏“工具栏”	(51)
2.3.5 显示或隐藏“状态栏”	(51)
2.3.6 改变对象查看方式	(51)
2.3.7 设置对象排序方式	(51)
§ 2.4 文件和文件夹的操作	(52)
2.4.1 选定文件和文件夹	(52)
2.4.2 打开文件夹	(52)
2.4.3 搜索文件或文件夹	(52)
2.4.4 创建文件夹	(53)
2.4.5 重命名文件或文件夹	(53)
2.4.6 复制、移动文件和文件夹	(54)
2.4.7 发送文件和文件夹	(54)
§ 2.5 回收站	(54)
2.5.1 删除文件和文件夹	(54)
2.5.2 恢复被删除的文件	(54)

2.5.3 清除文件	(55)
§ 2.6 快捷方式的使用	(55)
2.6.1 创建快捷方式	(56)
2.6.2 删除快捷方式	(56)
§ 2.7 磁盘操作	(56)
2.7.1 软盘格式化	(56)
2.7.2 复制软盘	(57)
2.7.3 磁盘工具	(57)
§ 2.8 “控制面板”简介	(58)
2.8.1 进入“控制面板”窗口	(58)
2.8.2 “控制面板”的功能	(59)
2.8.3 桌面设置	(60)
2.8.4 添加/删除应用程序	(63)
2.8.5 为系统添加新硬件	(64)
2.8.6 安装和管理打印机	(64)
§ 2.9 设置字体和输入法	(66)
2.9.1 字体设置	(66)
2.9.2 汉字输入法	(67)
2.9.3 输入法的切换	(68)
2.9.4 中文输入法的屏幕显示	(69)
2.9.5 智能 ABC 输入法简介	(69)
§ 2.10 Windows 应用程序	(70)
2.10.1 应用程序的启动	(70)
2.10.2 应用程序之间的切换	(70)
2.10.3 剪贴板	(70)
第 3 章 数据库基本理论	(74)
§ 3.1 数据库概述	(74)
3.1.1 数据库的发展阶段	(74)
3.1.2 数据库系统的特点	(75)
3.1.3 数据库的基本概念	(75)
3.1.4 数据模型	(76)
§ 3.2 关系数据库基础知识	(78)
3.2.1 关系数据库的基本术语	(78)
3.2.2 关系运算	(79)
3.2.2 关系的完整性	(81)
第 4 章 Visual FoxPro 系统概述	(83)
§ 4.1 VFP 的特点、技术指标、工作环境及启动和退出	(83)
4.1.1 VFP 的特点	(83)

4.1.2	VFP 的技术指标	(84)
4.1.3	VFP 的启动和退出	(85)
4.1.4	VFP 的用户界面	(86)
4.1.5	设置工作环境	(87)
§ 4.2	VFP 的文件类型	(90)
4.2.1	数据库文件	(90)
4.2.2	文档文件	(91)
4.2.3	程序文件	(91)
§ 4.3	VFP 的工作方式和命令结构	(92)
4.3.1	VFP 的工作方式	(92)
4.3.2	VFP 的命令结构	(93)
§ 4.4	VFP 的可视化辅助设计工具	(95)
4.4.1	向导(wizard)	(95)
4.4.2	设计器(designer)	(97)
4.4.3	生成器(builder)	(99)
§ 4.5	项目管理器	(100)
4.5.1	“项目管理器”的功能	(100)
4.5.2	创建项目	(101)
4.5.3	项目管理器的组成	(102)
4.5.4	打开和关闭项目	(103)
4.5.5	“项目管理器”的界面操作	(104)
4.5.6	定制“项目管理器”	(107)
§ 4.6	简单实例	(109)
第 5 章	VFP 的基本数据元素	(113)
§ 5.1	VFP 的数据和数据类型	(113)
5.1.1	数据的分类	(113)
5.1.2	数据类型	(113)
§ 5.2	常量	(114)
§ 5.3	变量	(116)
5.3.1	字段变量	(116)
5.3.2	系统变量	(117)
5.3.3	内存变量	(117)
5.3.4	数组变量	(120)
§ 5.4	表达式与运算符	(121)
§ 5.5	常用函数及其应用	(123)
5.5.1	数值型函数	(124)
5.5.2	字符型函数	(125)
5.5.3	日期时间函数	(128)

5.5.4 转换函数	(129)
5.5.5 测试函数	(130)
5.5.6 其他函数	(132)
第 6 章 创建数据库和表	(135)
§ 6.1 数据库、自由表和数据库表	(135)
6.1.1 数据库和数据库表	(135)
6.1.2 自由表	(136)
§ 6.2 设计数据库	(137)
§ 6.3 建立自由表	(139)
6.3.1 使用“项目管理器”创建自由表	(139)
6.3.2 使用菜单方式创建自由表	(141)
6.3.3 使用命令方式创建自由表	(141)
§ 6.4 创建数据库	(142)
6.4.1 使用“项目管理器”创建数据库	(142)
6.4.2 使用“新建”命令创建数据库	(143)
6.4.3 使用 CREATE DATABASE 命令创建数据库	(144)
§ 6.5 打开、修改与关闭数据库	(144)
6.5.1 打开数据库	(144)
6.5.2 修改数据库	(146)
6.5.3 关闭数据库	(146)
6.5.4 删除数据库	(147)
§ 6.6 建立数据库表	(147)
6.6.1 创建数据库表	(147)
6.6.2 设置数据库表的字段属性	(150)
6.6.3 设置索引	(152)
6.6.4 设置记录级有效性规则及触发器	(152)
§ 6.7 数据库表的添加、移去、删除、修改和浏览	(154)
6.7.1 将自由表添加到数据库中	(154)
6.7.2 从数据库中移去或删除表	(154)
6.7.3 修改表结构	(155)
6.7.4 浏览数据库表	(155)
第 7 章 表的基本操作	(157)
§ 7.1 表的打开与关闭	(157)
7.1.1 表与工作区	(157)
7.1.2 表的打开	(157)
7.1.3 表的关闭	(159)
§ 7.2 表结构的显示、修改和复制	(160)
7.2.1 显示表结构	(160)

7.2.2 修改表结构	(161)
7.2.3 复制表结构	(162)
§ 7.3 向数据表中添加记录	(163)
7.3.1 利用菜单添加记录	(163)
7.3.2 利用 APPEND 命令通过键盘添加记录	(164)
7.3.3 从其他表文件添加记录	(165)
§ 7.4 显示记录	(166)
7.4.1 用 LIST 命令显示记录	(166)
7.4.2 用 DISPLAY 命令显示记录	(168)
§ 7.5 移动记录指针	(168)
7.5.1 菜单方式	(169)
7.5.2 命令方式	(169)
§ 7.6 记录的浏览和编辑	(171)
7.6.1 浏览记录	(171)
7.6.2 逐条记录编辑	(176)
7.6.3 更新记录	(176)
7.6.4 插入记录	(177)
7.6.5 删除记录	(178)
7.6.6 复制记录	(180)
§ 7.7 记录的排序与索引	(180)
7.7.1 排序	(181)
7.7.2 索引的概念	(182)
7.7.3 建立索引	(184)
7.7.4 打开和关闭索引文件	(188)
7.7.5 设置主控索引	(189)
7.7.6 索引文件的修改与删除	(190)
§ 7.8 数据查询	(191)
7.8.1 顺序查询 LOCATE 命令	(192)
7.8.2 继续查找命令 CONTINUE	(192)
7.8.3 索引查询	(192)
§ 7.9 表的统计	(194)
7.9.1 计数命令	(194)
7.9.2 求和命令	(195)
7.9.3 求平均值命令	(195)
7.9.4 计算命令	(195)
7.9.5 汇总命令	(196)
§ 7.10 多表操作	(197)
7.10.1 工作区的概念及选择工作区	(197)

7.10.2	工作区互访	(198)
7.10.3	表间关系	(199)
7.10.4	建立表间临时关系	(200)
7.10.5	建立表间永久关系	(203)
7.10.6	设置参照完整性	(205)
7.10.7	多表连接与数据更新	(206)
第 8 章	查询、视图与结构化查询语言 SQL	(211)
§ 8.1	创建查询	(211)
8.1.1	使用向导创建查询	(211)
8.1.2	使用“查询设计器”创建查询	(212)
8.1.3	设置查询字段	(214)
8.1.4	筛选记录	(215)
8.1.5	查询结果排序	(216)
8.1.6	查询结果分组汇总	(216)
8.1.7	限制查询结果	(217)
8.1.8	查询的输出方向	(218)
8.1.9	保存查询	(220)
8.1.10	运行查询	(220)
§ 8.2	多表查询	(220)
§ 8.3	视图	(222)
8.3.1	使用向导创建视图	(223)
8.3.2	使用“视图设计器”创建本地视图	(223)
8.3.3	创建远程视图	(225)
8.3.4	运行视图	(226)
8.3.5	利用视图更新数据	(226)
8.3.6	视图与查询、视图与表的比较	(228)
§ 8.4	结构化查询语言 SQL	(229)
8.4.1	SQL 概述	(229)
8.4.2	SQL 的数据定义功能	(230)
8.4.3	SQL 的数据更新功能	(233)
8.4.4	SQL 的数据查询功能	(235)
第 9 章	报表设计	(241)
§ 9.1	创建报表	(241)
9.1.1	使用“报表向导”创建报表	(241)
9.1.2	使用“报表设计器”创建报表	(244)
9.1.3	打开“报表设计器”	(246)
9.1.4	使用“快速报表”创建报表	(246)
§ 9.2	设置报表数据源	(247)

9.2.1 设置报表的数据源	(248)
9.2.2 为数据环境中的表设置索引	(249)
§ 9.3 报表布局	(249)
§ 9.4 数据分组	(250)
§ 9.5 报表输出	(251)
第10章 结构化程序设计	(254)
§ 10.1 程序设计基本知识	(254)
10.1.1 算法	(254)
10.1.2 结构化算法	(256)
10.1.3 怎样设计结构化算法	(258)
§ 10.2 程序文件的建立、编辑和运行	(259)
10.2.1 菜单方式	(259)
10.2.2 使用“项目管理器”建立程序	(260)
10.2.3 命令方式	(261)
§ 10.3 程序中常用命令	(263)
10.3.1 常用的系统状态设置命令	(163)
10.3.2 交互式数据输入命令	(264)
10.3.3 非格式输出命令	(267)
10.3.4 基本屏幕输入、输出命令	(268)
10.3.5 文本输出命令 TEXT...ENDTEXT	(271)
10.3.6 其他命令	(272)
§ 10.4 顺序结构与分支结构程序设计	(273)
10.4.1 顺序结构	(273)
10.4.2 选择结构	(274)
§ 10.5 循环结构	(281)
10.5.1 DO WHILE...ENDDO 语句	(281)
10.5.2 SCAN...ENDSCAN 语句	(285)
10.5.3 FOR...ENDFOR 语句	(286)
10.5.4 多重循环	(288)
§ 10.6 数组的使用	(290)
10.6.1 数组的插入、删除、复制和排序函数	(290)
10.6.2 数组与数据表之间的数据传递	(290)
§ 10.7 过程与自定义函数	(293)
10.7.1 子程序	(293)
10.7.2 过程	(295)
10.7.3 变量的作用域	(297)
10.7.4 自定义函数	(299)
10.7.5 过程和自定义函数的使用	(301)

§ 10.8 程序调试方法	(301)
10.8.1 调试的概念	(301)
10.8.2 调试器	(302)
第 11 章 面向对象的程序设计	(308)
§ 11.1 面向对象的程序设计概念	(308)
11.1.1 面向对象程序设计的特点	(308)
11.1.2 类(class)	(309)
11.1.3 对象(object)的基本特征	(311)
11.1.4 对象的属性、方法和事件	(312)
11.1.5 事件驱动程序设计	(314)
11.1.6 VFP 中的操作符	(315)
11.1.7 建立简单的应用程序	(316)
§ 11.2 表单程序设计	(319)
11.2.1 创建表单	(319)
11.2.2 表单设计器	(323)
11.2.3 “表单设计器”工具栏	(324)
11.2.4 “表单控件”工具栏	(325)
11.2.5 为表单设置数据环境	(326)
11.2.6 表单的属性窗口	(328)
11.2.7 代码编辑窗口	(330)
11.2.8 表单程序设计	(331)
11.2.9 表单的保存	(334)
11.2.10 表单的运行	(335)
§ 11.3 表单中的对象	(335)
§ 11.4 常用表单控件及应用	(337)
11.4.1 控件的基本操作	(337)
11.4.2 标签 	(338)
11.4.3 文本框 	(338)
11.4.4 命令按钮和命令按钮组 	(340)
11.4.5 编辑框 	(344)
11.4.6 选项按钮组 	(346)
11.4.7 复选框 	(348)
11.4.8 列表框和组合框 	(348)
11.4.9 表格 	(350)
11.4.10 微调控件 	(354)
11.4.11 页框 	(355)

11.4.12 图像 	(356)
11.4.13 计时器 	(357)
11.4.14 形状控件 	(358)
11.4.15 线条控件 	(358)
§ 11.5 ActiveX 控件	(358)
11.5.1 ActiveX 控件概述	(358)
11.5.2 在表单中添加 ActiveX 控件	(359)
§ 11.6 用户定义类	(361)
11.6.1 类的建立	(361)
11.6.2 用户定义类的编辑	(363)
11.6.3 用户定义类的使用	(364)
第 12 章 菜单程序设计	(367)
§ 12.1 建立菜单	(367)
12.1.1 使用“项目管理器”创建菜单	(367)
12.1.2 使用“新建”命令创建菜单	(367)
12.1.3 使用 CREATE MENU 命令创建菜单	(368)
12.1.4 在“菜单设计器”窗口中创建菜单	(368)
12.1.5 创建快捷菜单	(369)
12.1.6 生成菜单程序	(369)
§ 12.2 为菜单指定任务	(370)
12.2.1 为菜单指定子菜单	(370)
12.2.2 为菜单指定命令	(372)
12.2.3 为菜单指定过程	(372)
§ 12.3 定义键盘访问键和快捷键	(373)
12.3.1 定义键盘访问键	(373)
12.3.2 定义键盘快捷键	(373)
§ 12.4 菜单项的逻辑分组	(374)
§ 12.5 综合程序设计方法简介	(374)
附录	(377)
附录一 Visual FoxPro 命令概要	(377)
附录二 Visual FoxPro 6.0 主要函数	(386)

第 1 章 计算机基础知识

电子计算机是一种能存储信息、处理信息并能自动输出结果的电子设备系统。它的发明是 20 世纪科学技术发展进程中最卓越的成就之一,它的出现为人类社会进入信息化时代奠定了坚实的基础。特别是微型计算机的出现将计算机的应用深入到人类社会的各个领域,对人类社会的发展产生了极其深远的影响;而计算机网络的应用又将人类社会带入了信息化时代,从根本上改变了人们的工作、学习和生活方式。今天,计算机已应用到各行各业,普及到千家万户,成为人们工作和学习的重要工具。掌握计算机基础知识和应用技能,已成为培养现代化人才的基本要求。

§ 1.1 计算机的发展概况与特点

1.1.1 计算机的发展简介

随着人类社会的进步,科学技术的发展,对计算的要求日趋复杂,人们先后发明和创造了各种计算工具。例如算盘、计算尺、手摇计算机、电动计算机等,随着生产力的发展,特别是 20 世纪科学技术的飞速发展,这些计算工具远远不能满足生产实践的需要。科学技术的飞速发展,迫切需要有一种速度快、精度高、高度自动化的新型计算工具出现。在 19 世纪 50 年代,英国数学家乔治·布尔创立了逻辑代数,用二进制进行运算,为当前的电子计算机奠定了数学基础。1936 年,英国科学家图灵首次提出逻辑机的通用模型,建立了电子计算机的算法理论,为电子计算机的出现提供了重要的理论根据。1946 年 2 月 15 日,在美国宾夕法尼亚大学诞生了世界上第一台电子计算机“ENIAC”(The Electronic Numerical Integrator And Calculator,电子数值积分计算机)。“ENIAC”当时是为计算弹道轨迹而设计的,体积相当庞大,占地 170 平方米,重 30 吨,使用了 18 000 多个电子管,耗电 140 千瓦,每秒仅能运行 5000 次加减和存数取数运算。这台计算机并不完善,在同年 6 月美籍匈牙利数学家冯·诺依曼提出了存储程序的概念,建立了计算机结构的基本框架。到目前为止的所有计算机都是按冯·诺依曼的结构研制而成的,所以又称为冯·诺依曼计算机。

人类社会从石子、结绳计数到电子计算机的出现经历了漫长的发展时期,而从 1946 年第一台计算机问世到现在仅有 50 多年时间,计算机的发展却是突飞猛进。按照计算机的主要逻辑部件和元件的工艺变化,计算机的发展经历了电子管、晶体管、中小规模集成电路和大规模集成电路四个年代(表 1-1)。

第一代 电子管计算机时代(1946 年~1957 年)

电子管计算机采用电子管作为运算和逻辑元件,用机器语言和汇编语言编写程序,主要用于科学和工程计算。计算机体积庞大,价格昂贵,操作繁琐,只有专业技术人员才能使用。

第二代 晶体管计算机时代(1958 年~1963 年)

晶体管计算机的特征是将电子管元件改成了晶体管。因此,计算机的体积大大缩小,而且运算速度加快,可靠性提高,耗电少。晶体管计算机使用了磁芯和磁盘作为存储设备,所使用的软件也有了很大的进步,出现了操作系统和高级程序设计语言。计算机不仅用来进行科学计算,而且还广泛应用于数据处理领域,同时开始用于过程控制。第二代计算机的运算速度可达到每秒几万次到几十万次。

第三代 中、小规模集成电路计算机时代(1964 年~1970 年)

第三代计算机的运算和逻辑电路采用了更为先进的集成电路,半导体存储器代替了磁芯存储器,体积更加小型化。软件更加丰富,操作系统的功能日益成熟,运算速度已提高到每秒几百万次。在这一时期,计算机的应用深入到了许多领域,计算机已经发展成为一大产业。

第四代 大规模集成电路计算机时代(1971 年以后)

第四代计算机采用大规模集成电路和超大规模集成电路作为主要逻辑部件,可靠性、运算速度等技术指标进一步提高,同时出现了许多不同类型的大、中、小型计算机以及功能强劲的巨型机。特别是在 20 世纪 80 年代出现了微型计算机,大大推动了计算机的普及和应用。90 年代以来,计算机网络的应用和发展,将计算机的应用推向了更高的层次,使计算机成为信息化社会中人人都不可缺少的重要工具。

目前,世界上许多科学技术先进的国家正在研制第五代智能计算机,第五代计算机由超大规模集成电路组成,运算速度可达每秒千亿次以上,而且能将信息采集、存储、处理、通信和人工智能结合在一起,具有读、写、听、说自然语言的能力,还可以进行逻辑推理、联想、学习和积累经验。它的体系结构将突破传统的冯·诺依曼机器的概念,实现高度的并行处理。

表 1-1 计算机的发展年代

年代	时间	主要逻辑部件	主要软件	运算速度	应用领域
第一代	1946~1957	电子管	机器语言 汇编语言	几千/秒~几万次/秒	科学计算
第二代	1958~1963	晶体管	汇编语言 高级语言	几十万次/秒	科学计算 数据处理
第三代	1964~1970	集成电路	操作系统 高级语言	几百万次/秒	事务处理、辅助设计等 各个领域
第四代	1971~	大规模集成电路	高级语言 面向对象的语言 分布式 OS,网络 OS	几百万次/秒~上亿 次/秒	微机和网络的应用,使 计算机深入到各个领域

1.1.2 计算机的特点

计算机是信息化社会中信息处理的中心,其应用范围已经从单纯的科学计算扩展到数据、文字、图形和声音的处理,成为多媒体计算机,使人们能完成以前不可能完成的工作,同传统的计算工具相比,计算机具有其他计算工具不可比拟的特点。计算机的特点主要

包括:

1. 运算速度快

这是电子计算机最显著的特点。计算机的运算速度已从原始的每秒 5000 次发展到了每秒几千万次、甚至上千亿次。由于计算机运算速度快,使得许多过去无法快速处理的问题得到了及时的解决。如气象预报问题,要迅速分析处理当天大量的气象数据资料,才能做出及时的预报。这在以前使用手摇计算机,要花一至两个星期时间,使预报成为了记录,而用现在的一台中型计算机则只需要几分钟就能完成。又如伟大的数学家契依列花费了 15 年的时间,才将 π 计算到 707 位,而用现在中等速度的计算机 8 个小时就可将 π 计算到第十万位,这种速度在人工计算上是不可想像的。

2. 计算精度高

计算机具有过去计算工具无法比拟的计算精度,一般计算尺只有 2~3 位的有效数字,而电子计算机的有效数字可达十几位、几十位甚至几百位以上的精度。例如,用计算机可把圆周率 π 计算到小数点后 100 万位。这样的计算精度是任何其他计算工具所不可能达到的。

3. 可靠性高

可靠性是指安全、可靠与不出故障。由于大规模和超大规模集成电路的使用,以及采用一定的技术措施,使计算机可连续运行的时间达几万、甚至几十万小时以上而不出故障。

4. 具有记忆存储能力

计算机不仅能进行计算,而且还可以把原始数据、中间结果、程序等存储起来,这是计算机区别于其他计算工具的本质特点之一。一般计算器至多只能存放少量数据,而电子计算机却能存储几万、几十万甚至几千万数据。

5. 具有逻辑判断能力

计算机的逻辑判断能力,是指计算机能对两个信息进行比较,根据比较的结果,自动确定下一步该执行什么操作。因此,人们可以预先把需要处理问题的原始数据和程序存储在计算机中,由计算机自动地一步步工作,直到得出最终结果。

6. 高度的自动化和灵活性

计算机其内部操作运算完全是自动进行的,使用者只要把原始数据和程序输入到计算机内部存储起来,然后发出一条执行命令,计算机就能自动连续地按照程序的步骤执行,并对数据进行运算和处理,直到输出处理结果,整个过程不需人工干涉就能自动完成。

7. 通用性强

通用性是指计算机能解决各种不同类型的问题,应用于不同的领域。目前,通用计算机的应用范围已渗透到各行各业以及人们的日常生活中,这充分说明了计算机的通用性非常强。

1.1.3 计算机的分类

计算机的种类很多,可以从不同的角度进行分类。计算机按照其用途分为通用计算机