

Conselho Regional dos Representantes Comerciais da Bahia

CORE-BA

Auxiliar Administrativo

SUMÁRIO

LÍNGUA PORTUGUESA.....	11
■ COMPREENSÃO E INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS DE GÊNEROS VARIADOS	11
■ RECONHECIMENTO DE TIPOS E GÊNEROS TEXTUAIS	13
■ DOMÍNIO DA ORTOGRAFIA OFICIAL	22
■ DOMÍNIO DOS MECANISMOS DE COESÃO TEXTUAL	23
EMPREGO DE ELEMENTOS DE REFERENCIAÇÃO, SUBSTITUIÇÃO E REPETIÇÃO, DE CONECTORES E DE OUTROS ELEMENTOS DE SEQUENCIAÇÃO TEXTUAL	23
■ DOMÍNIO DA ESTRUTURA MORFOSSINTÁTICA DO PERÍODO	27
RELAÇÕES DE COORDENAÇÃO ENTRE ORAÇÕES E ENTRE TERMOS DA ORAÇÃO.....	33
RELAÇÕES DE SUBORDINAÇÃO ENTRE ORAÇÕES E ENTRE TERMOS DA ORAÇÃO	34
REGÊNCIA VERBAL E NOMINAL.....	37
CONCORDÂNCIA VERBAL E NOMINAL.....	38
■ EMPREGO DAS CLASSES DE PALAVRAS	44
Colocação dos Pronomes Átonos	55
Emprego de Modos Verbais	55
Emprego de Tempos Verbais	55
■ EMPREGO DOS SINAIS DE PONTUAÇÃO	65
■ EMPREGO DO SINAL INDICATIVO DE CRASE	67
■ REESCRITA DE FRASES E PARÁGRAFOS DO TEXTO	69
SIGNIFICAÇÃO DAS PALAVRAS	69
SUBSTITUIÇÃO DE PALAVRAS OU DE TRECHOS DE TEXTO; REORGANIZAÇÃO DA ESTRUTURA DE ORAÇÕES E DE PERÍODOS DO TEXTO; REESCRITA DE TEXTOS DE DIFERENTES GÊNEROS E NÍVEIS DE FORMALIDADE.....	70
■ FIGURAS DE LINGUAGEM	73
RACIOCÍNIO LÓGICO E MATEMÁTICA.....	87
■ PRINCÍPIOS DE CONTAGEM	87
FATORIAL DE UM NÚMERO NATURAL	87
ARRANJOS.....	87

PERMUTAÇÕES.....	88
COMBINAÇÕES.....	89
■ PROBABILIDADE	90
■ CONJUNTOS NUMÉRICOS E OPERAÇÕES COM CONJUNTOS	97
OPERAÇÕES, PROPRIEDADES E APLICAÇÕES: SOMA, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO	97
Números Naturais.....	97
INTEIROS	97
RACIONAIS	100
IRRACIONAIS	102
REAIS	103
■ POTENCIAÇÃO E RADICIAÇÃO	103
■ RAZÕES E PROPORÇÕES	108
Grandezas Diretamente Proporcionais	110
Grandezas Inversamente Proporcionais	110
PORCENTAGEM	112
REGRAS DE TRÊS SIMPLES	114
REGRAS DE TRÊS COMPOSTAS	116
■ EQUAÇÕES E INEQUAÇÕES	118
■ SISTEMAS DE MEDIDAS	125
■ VOLUMES	128
■ COMPREENSÃO DE ESTRUTURAS LÓGICAS	135
■ LÓGICA DE ARGUMENTAÇÃO	137
ANALOGIAS	137
INFERÊNCIAS	137
DEDUÇÕES	137
CONCLUSÕES	137
■ DIAGRAMAS LÓGICOS	138

NOÇÕES DE INFORMÁTICA.....	143
■ CONCEITOS BÁSICOS E MODOS DE UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS, FERRAMENTAS, APLICATIVOS E PROCEDIMENTOS DE INFORMÁTICA.....	143
TIPOS DE COMPUTADORES	143
CONCEITOS DE HARDWARE E DE SOFTWARE	146
INSTALAÇÃO DE PERIFÉRICOS	149
■ EDIÇÃO DE TEXTOS, PLANILHAS E APRESENTAÇÕES (AMBIENTE MICROSOFT OFFICE, VERSÕES 2010, 2013 E 365).....	152
■ NOÇÕES DE SISTEMA OPERACIONAL (AMBIENTE WINDOWS, VERSÕES 10 E 11)	173
CONCEITOS DE ORGANIZAÇÃO E DE GERENCIAMENTO DE INFORMAÇÕES, ARQUIVOS, PASTAS E PROGRAMAS	174
■ REDES DE COMPUTADORES: CONCEITOS BÁSICOS, FERRAMENTAS, APLICATIVOS E PROCEDIMENTOS DE INTERNET E INTRANET	192
PROGRAMAS DE NAVEGAÇÃO: MOZILLA FIREFOX E GOOGLE CHROME	193
PROGRAMA DE CORREIO ELETRÔNICO: MS OUTLOOK.....	194
SÍTIOS DE BUSCA E PESQUISA NA INTERNET.....	197
■ SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO: PROCEDIMENTOS DE SEGURANÇA.....	199
NOÇÕES DE VÍRUS, WORMS E PRAGAS VIRTUAIS.....	199
APLICATIVOS PARA SEGURANÇA (ANTIVÍRUS, FIREWALL, ANTISPYWARE ETC.).....	204
■ PROCEDIMENTOS DE BACKUP.....	206
CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS.....	215
■ NOÇÕES DE FUNÇÕES ADMINISTRATIVAS E ADMINISTRAÇÃO: PLANEJAMENTO, ORGANIZAÇÃO, DIREÇÃO E CONTROLE.....	215
ESTRUTURA ORGANIZACIONAL.....	216
ORGANIZAÇÃO: CONCEITO E TIPOS DE ESTRUTURA ORGANIZACIONAL.....	219
■ CULTURA ORGANIZACIONAL	223
■ NOÇÕES DE ADMINISTRAÇÃO DE RECURSOS MATERIAIS E GESTÃO DA QUALIDADE	224
■ NOÇÕES DE LICITAÇÃO PÚBLICA: FASES, MODALIDADES, DISPENSA E INEXIGIBILIDADE... ..	238
■ NOÇÕES DE ARQUIVOLOGIA: CONCEITOS FUNDAMENTAIS DE ARQUIVOLOGIA.....	244
■ GERENCIAMENTO DA INFORMAÇÃO E A GESTÃO DE DOCUMENTOS	256
ARQUIVOS CORRENTES E INTERMEDIÁRIO	256

AVALIAÇÃO DE DOCUMENTOS	266
DIAGNÓSTICOS	270
ARQUIVOS PERMANENTES.....	271
PROTOCOLOS	272
■ TIPOLOGIAS DOCUMENTAIS E SUPORTES FÍSICOS	274
MICROFILMAGEM	274
AUTOMAÇÃO	275
PRESERVAÇÃO, CONSERVAÇÃO E RESTAURAÇÃO DE DOCUMENTOS.....	276
■ NOÇÕES DE PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS E MANUAIS ADMINISTRATIVOS	278
■ NOÇÕES DE ORGANIZAÇÃO E MÉTODOS	280
■ RELAÇÕES HUMANAS, DESEMPENHO PROFISSIONAL E DESENVOLVIMENTO DE EQUIPES DE TRABALHO.....	282
■ NOÇÕES DE CIDADANIA E RELAÇÕES PÚBLICAS.....	284
■ REDAÇÃO OFICIAL DE DOCUMENTOS OFICIAIS	286
PROTOCOLO: RECEPÇÃO, CLASSIFICAÇÃO, REGISTRO E DISTRIBUIÇÃO DE DOCUMENTOS; EXPEDIÇÃO DE CORRESPONDÊNCIA: REGISTRO E ENCAMINHAMENTO.....	286
■ TRABALHO EM EQUIPE	319
PERSONALIDADE E RELACIONAMENTO	320
EFICÁCIA NO COMPORTAMENTO INTERPESSOAL.....	321
FATORES POSITIVOS DO RELACIONAMENTO	322
COMPORTAMENTO RECEPTIVO E DEFENSIVO, EMPATIA E COMPREENSÃO MÚTUA.....	322
SERVIDOR E OPINIÃO PÚBLICA – O ÓRGÃO E A OPINIÃO PÚBLICA.....	322
■ ATENDIMENTO AO PÚBLICO E QUALIDADE NO ATENDIMENTO AO PÚBLICO.....	323
COMUNICABILIDADE.....	323
APRESENTAÇÃO.....	324
ATENÇÃO, CORTESIA E INTERESSE.....	325
PRESTEZA, EFICIÊNCIA E TOLERÂNCIA.....	325
DISCRIÇÃO E CONDUTA.....	325
OBJETIVIDADE.....	326
■ POSTURA PROFISSIONAL	327
■ RELAÇÕES INTERPESSOAIS.....	328

■ LEGISLAÇÃO APLICÁVEL AO SISTEMA CONFERE/CORES	332
■ LEI FEDERAL Nº 4.886, DE 1965, E SUAS ALTERAÇÕES POSTERIORES (REGULA AS ATIVIDADES DOS REPRESENTANTES COMERCIAIS AUTÔNOMOS E SUAS ALTERAÇÕES POSTERIORES).....	332
■ LEI FEDERAL Nº 6.839, DE 1980 (DISPÕE SOBRE O REGISTRO DE EMPRESAS NAS ENTIDADES FISCALIZADORAS DO EXERCÍCIO DE PROFISSÕES).....	339
■ LEI Nº 10.406, DE 2002 (ENTRE OS ARTS. 710 E 721)	340
■ CÓDIGO DE ÉTICA E DISCIPLINA DOS REPRESENTANTES COMERCIAIS.....	341
■ RESOLUÇÃO CONFERE Nº 1.063, DE 2015 (DEFINE AS ATIVIDADES SUJEITAS AO REGISTRO NOS CORES)	345
■ RESOLUÇÃO CONFERE Nº 1.130, DE 2019	346
DISPÕE SOBRE A INDICAÇÃO DO RESPONSÁVEL TÉCNICO DAS EMPRESAS DE REPRESENTAÇÃO COMERCIAL JUNTO AOS CONSELHOS REGIONAIS DOS REPRESENTANTES COMERCIAIS).....	346

NOÇÕES DE INFORMÁTICA

CONCEITOS BÁSICOS E MODOS DE UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS, FERRAMENTAS, APLICATIVOS E PROCEDIMENTOS DE INFORMÁTICA

A informática, também chamada de computação, é uma área do conhecimento que foi desenvolvida com base em máquinas, inicialmente com válvulas e, posteriormente, com transistores, englobando as áreas de software (programas) e hardware (equipamentos).

Os computadores, como conhecemos e utilizamos atualmente, surgiram no final da década de 1970 como PC (*Personal Computer* — computador pessoal), em um período dominado pelos *mainframes* (computadores de grande porte) e terminais nas empresas.

Os *mainframes* eram computadores de grande porte com sistemas próprios, hardware dedicado e vendido por milhares de dólares por empresas históricas como a IBM, chegando a ocupar salas e até andares inteiros de prédios. Concentravam o processamento de dados dos programas desenvolvidos especificamente para aquele dispositivo, em linguagens de programação específicas para aquele tipo de trabalho.

Os terminais nas empresas operavam, basicamente, como entrada e saída de dados, reunindo informações coletadas de entradas ou digitações, enviando para o *mainframe* da empresa por uma conexão de rede padronizada para aquele equipamento e recebendo o resultado do processamento que foi realizado remotamente.

De fato, a informática era muito técnica, e, sob o ponto de vista da atualidade, engessada e cheia de regras, limitações e proibições.

Criou-se uma aura técnica quase indecifrável na área, que perdurou por muito tempo e ainda assusta alguns novos usuários.

Dica

As questões de informática nos concursos públicos são direcionadas para a interpretação de conceitos e aplicação prática do uso de programas. Contexto histórico, memorização de datas e nomes não costumam ser questionados em provas atualmente.

Com a popularização dos computadores na década de 1980 e a abertura da internet, tudo começou a mudar. A chamada revolução digital transformou o mundo mais rapidamente do que qualquer outra revolução anterior.

Em concursos públicos de cargos relacionados à educação, por exemplo, é comum encontrarmos questões que tratam deste aspecto histórico do computador e o seu impacto na sociedade. A maioria dos

concursos de nível médio envolvem o conhecimento dos fundamentos da computação e, nos cargos de nível superior, os detalhes técnicos e aplicações das diferentes arquiteturas computacionais.

Os equipamentos computacionais são apresentados em diferentes construções, como desktop, notebook, tablet e smartphone, porém mantendo os princípios de funcionamento fundamentais.

TIPOS DE COMPUTADORES

O computador é um dispositivo eletrônico formado por componentes altamente integrados. Ele é a evolução de uma máquina mecânica, que, no passado, foi utilizada para a realização de tarefas repetitivas, envolvendo cálculos matemáticos. O computador apresenta alto grau de precisão e previsibilidade. Se foi programado para somar os valores A e B, apresentando C como resultado, sempre que forem informados A e B, o resultado será C.

Diversos textos identificam épocas diferentes para o surgimento de equipamentos relacionados à história do computador. A história antiga é uma disciplina em constante atualização a cada nova descoberta. Vamos nos deter aos elementos essenciais dos dispositivos, que foram importantes para o computador da atualidade.

O **ábaco** é um instrumento de cálculo que combina posições de pedras em linhas sequenciais, utilizado desde o surgimento das operações básicas de cálculo até os dias atuais por estudantes e entusiastas. O sequenciamento das posições numéricas é usado nos processadores para operação bit a bit. Datado de aproximadamente 3000 a.C., atribui-se a origem aos babilônios.

O **mecanismo de Anticítera** era usado para calcular a partir de calendários as posições astronômicas, eclipses e astrologia. A previsibilidade dos resultados é utilizada nos processadores para validação do resultado obtido nas operações.

Blaise Pascal, notável matemático da Idade Média, desenvolveu a **Pascalina** (*Le pascaline*), um instrumento matemático considerado a primeira calculadora mecânica do mundo, para a realização de adição e subtração. Os processadores utilizam adições sucessivas para realização de multiplicação, e adição com negativos para realização de subtrações, inspirados nos princípios da antiga Pascalina.

No entanto, foi ele quem inventou o sistema binário? Não. Outro inventor contemporâneo (1673), o matemático alemão Gottfried Wilhelm **Leibniz**, foi quem criou um modelo capaz de multiplicar, dividir e extrair raízes quadradas. Nascia o sistema binário, utilizado até hoje nos dispositivos computacionais.

Dos teares da França veio uma contribuição relevante para a computação atual, que eram os cartões metálicos perfurados dos **teares de Jacquard**. A programação dos teares, a partir de comandos automáticos das operações repetitivas, gravadas em cartões metálicos “de memória” (furados ou não), determinava o que a máquina iria realizar.

Como podemos observar, cada dispositivo contribuiu com um detalhe importante para o computador moderno.

O grande salto em direção ao computador veio com a **máquina diferencial** (e analítica) de Charles Babbage.

Com ela, o cálculo sucessivo de diferenças entre conjuntos de números, combinando o princípio dos cartões perfurados do Tear de Jacquard com o sistema binário de Leibniz.

As propostas anteriores foram melhoradas e Herman Hollerith apresentou, no final do século XIX, a **máquina de Hollerith**, para o processamento das perfurações dos cartões do censo demográfico nos Estados Unidos. Ele fundou a empresa que, associada a outras, se tornou a gigante IBM.

Nos anos 1930, o engenheiro alemão Konrad Zuse construiu o computador **Z1**. A mudança em relação aos inventos anteriores se deu pela flexibilidade de cálculos, usando o sistema binário para calcular qualquer operação matemática e armazenar os resultados em uma memória. O princípio de funcionamento por luzes foi utilizado a seguir pelos ingleses na Inglaterra da Segunda Guerra Mundial.

Os ingleses construíram o Colossus, e os americanos, o Mark I. Basicamente, eram computadores destinados a decodificar o código secreto dos inimigos de guerra. Derivado deles, surgiu o ENIAC (*Eletronic Numeral Integrator e Calculator*) para cálculos matemáticos, dispensando o trabalho de centenas de pessoas (1946).

O modelo de construção do ENIAC, que utilizava válvulas, resistências e interruptores foi rapidamente superado pela novidade chamada de transistor. A redução do tamanho foi acompanhada pela principal mudança interna de sua arquitetura, proposta pelo matemático John von Neumann, que sugeriu que o computador armazenasse e executasse programas diferentes.

A **arquitetura de von Neumann** se tornou o modelo do computador moderno, e o EDVAC (1949) foi o primeiro computador com programa armazenado em memória.

Importante!

A arquitetura de von Neumann é o padrão atual para os dispositivos computacionais. Já existem estudos e projetos de computadores quânticos, utilizados por grandes empresas, como a Google, mas que estão longe de nossas residências por questões de preços proibitivos.

De acordo com as características tecnológicas dos computadores, foram organizadas as “gerações” dos dispositivos computacionais, listadas na tabela.

	PRIMEIRA GERAÇÃO (1940–1956)	SEGUNDA GERAÇÃO (1956–1963)	TERCEIRA GERAÇÃO (1964–1971)	QUARTA GERAÇÃO (1971–1985)	QUINTA GERAÇÃO (1985–ATUALMENTE)
Construção	Utilizavam válvulas para realizar computação	Transistores substituem as válvulas nos circuitos	Transistores são miniaturizados e agrupados em Circuitos Integrados (CIs)	Surgem os microprocessadores	Redes e internet
Interação			Interação com monitor e teclado	Interfaces gráficas e mouse são usados	Multimídia
Dimensões	Máquinas enormes, ocupavam salas inteiras			A CPU do computador toda em um único chip	Mobilidade
Armazenamento	Tambores magnéticos para memória	Utilizavam cartões perfurados para entrada de dados e impressoras para saída	<i>Mainframe</i> da UFPB usou cartão perfurado até 1987	Magnético e óptico, sequencial e aleatório	Eletrônico e remoto
Consumo de energia	Consumiam muita energia	Consumo alto	Consumo alto	Consumo mediano	Consumo baixo
Aplicação	Utilizados apenas para cálculos		Automatização de processos	Preço do computador despenca Computação embarcada (carros, mísseis etc.)	Inteligência artificial
Programação	Programados em linguagem de máquina, em binário	Programação em <i>Assembly</i>	Surgem os sistemas operacionais	Softwares de alto nível	Apps pessoais
Linguagens		Primeiras linguagens de alto nível surgem: Fortran (56), Cobol (59) e Algol (58)	Programação gráfica	Instaladas e remotas	Nanotecnologia

	PRIMEIRA GERAÇÃO (1940–1956)	SEGUNDA GERAÇÃO (1956–1963)	TERCEIRA GERAÇÃO (1964–1971)	QUARTA GERAÇÃO (1971–1985)	QUINTA GERAÇÃO (1985–ATUALMENTE)
Exemplos	ENIAC, EDVAC, UNIVAC e Colossus	MIT TX0, PDP-1 e IBM 1401	IBM/360, Guia da Apollo 11	Apple II, IBM-PC, Z-80, Xerox Alto	Internet das coisas

Atenção! A evolução do hardware impulsiona o desenvolvimento de novos softwares, e o desenvolvimento de novos softwares impulsiona a criação de novos hardwares. A informática está em constante atualização.

As gerações possuem características tecnológicas bem definidas, mas como o usuário viu esta evolução? Na tabela a seguir, veja um comparativo das gerações de dispositivos computacionais e sua operação, sob a ótica do utilizador.

	PRIMEIRA GERAÇÃO (1940–1956)	SEGUNDA GERAÇÃO (1956–1963)	TERCEIRA GERAÇÃO (1964–1971)	QUARTA GERAÇÃO (1971–1985)	QUINTA GERAÇÃO (1985–ATUALMENTE)
Tecnologia dos circuitos	Utilizavam válvulas (muita energia e calor)	Utilizavam transistores	Utilizavam Circuitos Integrados (de dezenas a centenas de milhões de transistores num chip)		
Memória	Tambores magnéticos e linhas de retardo de mercúrio	Núcleos magnéticos de ferrite	Circuitos integrados de memória volátil		
Forma de programar	Linguagem de máquina direto na CPU (sem programa armazenado em memória)	Linguagem de montagem (<i>Assembly</i>), Fortran e Cobol	Linguagens de alto nível de vários estilos		
Sistema operacional	Não havia, o programa em execução tinha domínio total do hardware	Apenas um programa executado por vez	SOs em <i>mainframes</i> permitiam vários programas executando simultaneamente a CPU	SOs monousuário (DOS, Windows) e monotarefa	SOs multiusuário, multitarefa com interface gráfica em PCs (Linux, Windows 95, Mac OS etc.)
Periféricos de E/S	Cartões perfurados para entrada Impressora para saída dos resultados		Teclado e monitor; depois, mouse		Diversos outros dispositivos multimídia (caixa de som, mouse, tela <i>touch</i>) Integração com outros dispositivos de E/S
Custo	Milhões de dólares	Centenas de milhares de dólares	Dezenas de milhares de dólares	Milhares de dólares	Centenas de dólares

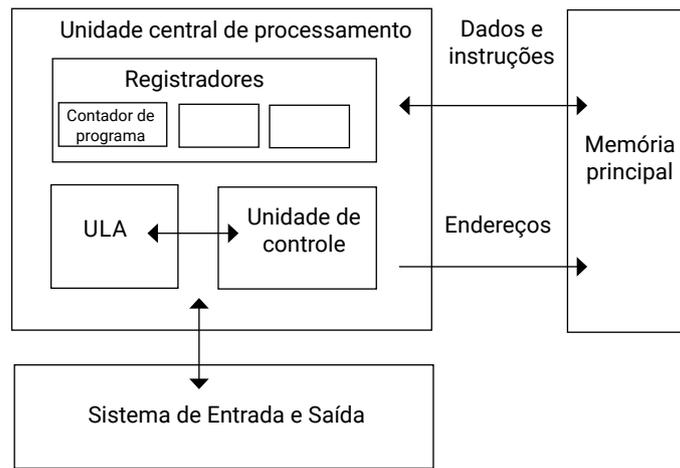
Atualmente, estamos utilizando equipamentos de quinta geração, com foco em mobilidade e destaque para as câmeras dos smartphones, cada vez mais potentes.

Você saberia dizer o que todas estas gerações possuem em comum? Elas seguem a **arquitetura de von Neumann**, que se caracteriza por um dispositivo que armazena, no mesmo espaço de memória, os programas e os dados. Seja um desktop no escritório da empresa ou o smartphone do funcionário, passando pelo notebook do aluno na escola on-line ou pelo tablet de coleta de dados do censo do IBGE, todos eles seguem a arquitetura de von Neumann.

Ela utiliza bits com valores declarados de zero ou um.

Uma nova tendência, que vem de encontro à inteligência artificial, são os computadores quânticos, que assumem valores além dos bits zero e um.

Os computadores quânticos estão sendo desenvolvidos para executar cálculos por meio da superposição e interferência, que são propriedades da mecânica quântica. Enquanto o computador convencional da arquitetura de von Neumann tem os valores de bits definidos como zero ou um, nos computadores quânticos a medida é o qubit, que poderá assumir vários valores de zero ou vários valores de um, acelerando exponencialmente a velocidade de processamento. A seguir, veja a arquitetura de von Neumann.



Vamos conhecer o funcionamento desta arquitetura.

O usuário introduz dados no dispositivo computacional por meio do sistema de entrada e saída, como o teclado e o mouse.

Os dados são armazenados na memória, em endereços que identificam a localização da informação.

Quando o processador (UCP ou CPU) precisa realizar um cálculo, busca na memória principal os dados e instruções. A unidade de controle comanda o que será calculado. Os valores calculados pela Unidade Lógica Aritmética (ULA) são armazenados nos registradores, que guardam os resultados até o final do processamento.

Com o cálculo realizado, os resultados são armazenados na memória e/ou apresentados em um dispositivo de saída.

Parece até um computador desktop, certo? Pois é. Computador desktop, portátil como notebook, tablet e smartphone são construções fabricadas com o modelo da arquitetura de von Neumann.

O computador pessoal surgiu na década de 1970, oferecido pela IBM, com o sistema operacional MS-DOS da Microsoft.

Na década de 1980, o computador pessoal ganhou o mundo, quando diversos fabricantes passaram a oferecer equipamentos compatíveis com o padrão PC. A Apple desenvolveu uma interface gráfica, a IBM e Microsoft também.

No começo dos anos 1990, com a abertura do mercado realizada pelo então presidente Fernando Collor, o Brasil passou a adquirir equipamentos de primeiro mundo e acessar a rede mundial de computadores (a Internet).

De lá para cá, o nível de integração dos equipamentos só cresceu, e hoje podemos ter um computador inteiro na palma da mão (tablets), ou com peso reduzido (notebooks), assim como os tradicionais desktops em nossas mesas.

Dica

O modelo de construção amplamente questionado em provas de concursos é o desktop (computador de mesa).

CONCEITOS DE HARDWARE E DE SOFTWARE

Existem várias formas de classificação do hardware, seja por meio da conexão, da natureza do componente, da utilização etc. Veja a seguir uma tabela, item por item, com os componentes de um computador, focando na conexão do componente e dicas relacionadas.

Dica

O processador do computador é o item mais questionado de hardware por todas as bancas organizadoras.

COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Processador	Principal item do computador. Instalado na placa mãe	Cérebro do computador, composto de três unidades: unidade lógica e aritmética ¹ , a unidade de controle ² e a unidade de registradores ³
Cache L1	Memória rápida nível 1 (level 1)	Próximo ao núcleo do processador

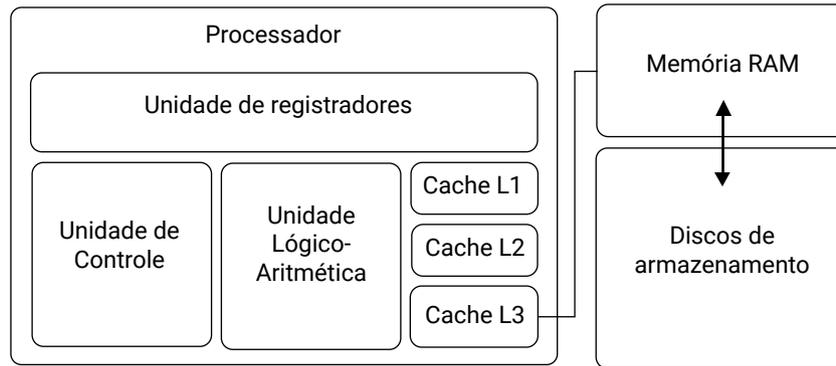
1 ULA, unidade matemática, unidade lógico-artmética, coprocessador automático.

2 Responsável pela busca da próxima instrução (que será executada) e decodificação.

3 Armazena os valores de entrada e saída das operações.

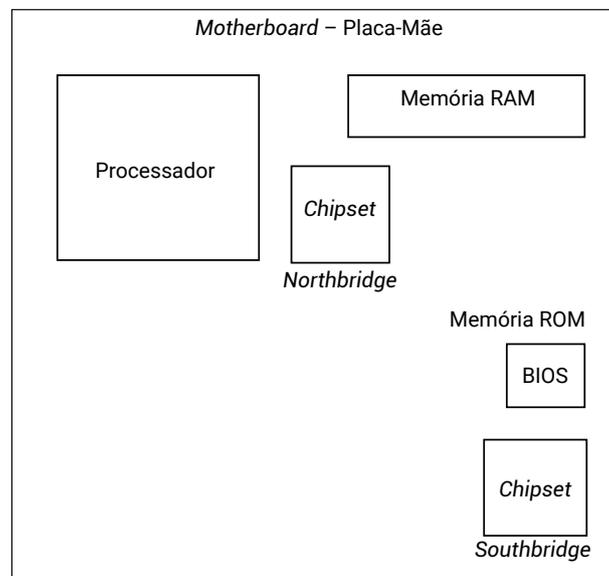
COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Cache L2	Memória rápida nível 2 (level 2)	Na borda do processador, próximo à memória RAM ⁴
Cache L3	Memória rápida nível 3 (level 3)	Na borda do processador, próximo à memória RAM. Alguns processadores novos possuem cache L3
Memória RAM	Memória principal	Adicionada nos <i>slots</i> de expansão da placa mãe, banco de memórias. Ela é temporária, volátil, de acesso aleatório

A seguir, vejamos um esquema do processador e seus componentes internos.



COMPONENTE INTERNO	DESCRIÇÃO	CONEXÃO E DICA
Placa-Mãe	Recebe os componentes internos instalados no computador	<i>Motherboard</i> . A velocidade do barramento determina quais componentes podem ser adicionados
BIOS	Memória ROM (<i>Read Only Memory</i>)	Chip de memória CMOS ⁵ Contém informações para o <i>boot</i>
<i>Chipset</i>	Chip com informações para o funcionamento da placa mãe. Controlam o tráfego de dados entre os componentes internos e externos	<i>Northbridge</i> – ponte norte, memórias e processador (componentes eletrônicos); <i>Southbridge</i> – ponte sul, periféricos e dispositivos mecânicos. Responsável pelo barramento (BUS) do computador

A seguir, um esquema da placa-mãe e seus principais componentes.



4 RAM – *Random Access Memory* – memória de acesso aleatório ou randômico. Conhecida como memória principal.

5 CMOS – *complementary metal-oxide-semiconductor* – tipo de componente eletrônico.