

MONITORES**EJERCICIOS DE REVISIÓN****MARCA EN CADA CASO LA O LAS RESPUESTAS CORRECTAS, JUSTIFICA LAS INCORRECTAS.****1) Monitor o pantalla de la computadora:**

- a) Periférico de entrada que muestra la información de forma gráfica de una computadora.
- b) Se conectan a la computadora a través de una tarjeta gráfica o adaptador o tarjeta de video.
- c) Puede clasificarse, según la tecnología empleada para formar las imágenes en: LCD, CRT, CGA y LED.
- d) En cuanto a los colores que usa los monitores pueden ser monocromáticos o policromáticos.

2) MDA (Monochrome Display Adapter)

- a) Diseñado principalmente para juegos de computadoras.
- b) Surge en el año 1981
- c) Se caracterizaba por tener un único color
- d) Soporta subrayado, negrita, cursiva, normal, invisibilidad para textos.
- e) incorpora modos texto y gráfico

3) CGA (Color Graphics Adapter)

- a) Fue el primero en contener sistema gráfico a color.
- b) Diseñado principalmente para juegos de computadoras.
- c) Surge en el año 1981.
- d) Soporta subrayado, negrita, cursiva, normal, invisibilidad para textos.
- e) incorpora modos texto y gráfico.

4) EGA (Enhanced Graphics Adapter)

- a) Estándar desarrollado IBM para la visualización de gráficos, creado en 1984.
- b) Incorpora señales digitales
- c) Soporte para 16 colores
- d) Se desarrollaron para este monitor diferentes modelos de tarjetas gráficas como: GeForce, NVIDIA, entre otros.

5) VGA (Video Graphics Array)

- a) Fue lanzado en año 1989
- b) Incorporaba modo 256 colores con resoluciones de 320x200 pixeles
- c) Proporcionaba modos texto y gráfico.
- d) Ofrecía una profundidad de color de 24 bits.

6) SVGA (Video Graphics Array)

- a) Fue lanzado en el año 1987
- b) Resolución de 800x600,
- c) Resolución de 1024x768 píxeles y superiores
- d) Se desarrollaron para este monitor diferentes modelos de tarjetas gráficas como: GeForce, NVIDIA, entre otros.

7) Pixel

- a) Representan con tres puntos, uno rojo, uno azul y uno verde
- b) Menor unidad de almacenamiento de cualquier imagen digital en una computadora.
- c) Abreviatura de Dot Pitch
- d) Las imágenes se forman como una matriz rectangular de píxeles
- e) la cantidad de pixeles que se pueden mostrar en una pantalla determina su resolución.

8) Profundidad del color

- a) Es el espacio que hay entre dos fósforos coloreados de un pixel
- b) Esta vinculado a las pulgadas reales de la pantalla.
- c) Es la proporción de brillo entre un píxel negro a un píxel blanco que el monitor es capaz de reproducir.
- d) Es la cantidad de bits de información necesarios para representar el color de un píxel.
- e) la cantidad de pixeles que se necesitan para mostrar un color en pantalla.

9) Latencia

- a) Espacio que hay entre dos fósforos coloreados de un pixel
- b) Rapidez en que los píxeles individuales del monitor pueden cambiar de color.
- c) Tiempo que tarda el monitor en mostrar las imágenes.
- d) Diferencia relativa en intensidad entre un punto de una imagen y sus alrededores.

10) Angulo de visión

- a) Esta específicamente ligado a la frecuencia máxima que es capaz de soportar el monitor.
- b) tamaño en pulgadas reales que utiliza para mostrar la imagen
- c) Angulo máximo del monitor hasta que comience a degradarse la visión de la imagen
- d) Diferencia relativa en intensidad entre un punto de una imagen y sus alrededores.

11) Frecuencia de refresco de pantalla

- a) Frecuencia máxima que es capaz de soportar el monitor.
- b) Si no es lo suficientemente veloz se produce un efecto estela o fantasma.
- c) Valores entre los cuales el monitor es capaz de mostrar imágenes estables en la pantalla.
- d) Puede producir un parpadeo de la pantalla que cansa la vista del usuario.

12) Características del CRT

- a) Se basa en la emisión de electrones que impactan sobre un fósforo de color
- b) Son pantallas que pueden emitir una gran calidad de imagen, y además tiene muy bajo gasto energético.
- c) La pantalla puede ser especialmente vulnerable debido a la falta de un grueso cristal protector.
- d) Provocan mayor cansancio a la vista, porque la luz es proyectada directamente hacia la vista del usuario

13) Interfaz de video

- a) VGA es el más antiguo, usado en monitores CRT y algunos LCD
- b) USB - Universal Serial Bus
- c) HDMI - Con un solo cable es suficiente para transportar vídeo en alta definición.
- d) XGA - Extended Graphics Array.

14) LCD

- a) La mayoría tiene resolución “Full HD” o “HD”
- b) Es necesaria la retroiluminación para visualizar las imágenes.
- c) El funcionamiento se basa en la polaridad de la luz (vertical u horizontal) que ingresa en un cubo de cuarzo líquido.
- d) Tienen bajo consumo energético y son ecológicos.

15) Pantalla resistiva

- a) Son las más accesibles, y por lo tanto, más utilizadas en celulares.
- b) Tienen la ventaja de que pueden ser usadas con cualquier objeto, un dedo, un lápiz, un dedo con guantes, etc
- c) Consta de dos finas capas de material conductor entre las cuales hay una pequeña separación
- d) no se ven afectadas por elementos externos como polvo o agua.

16) Pantalla capacitiva

- a) Los modelos antiguos tienen pantalla curva.
- b) Utiliza ondas de ultrasonidos que se transmiten sobre la pantalla táctil.
- c) Los sensores capacitivos deben ser tocados con un dispositivo conductivo en contacto directo con la mano o con un dedo.
- d) Alta claridad de pantalla.

17) Led

- a) Se disponen como forma de iluminación trasera a los LCD, sustituyendo al fluorescente.
- b) Suelen ser pantallas de muchas pulgadas aunque la resolución sea baja.
- c) Elimina el uso de mercurio.
- d) Tiene un mayor consumo respecto a los LCD.