

1. Klávesnice

- Počítačová klávesnice je vstupní zařízení pro počítače, odvozené od jeho předchůdce – klávesnice na psacím stroji, či na dálnopisu
- Je tvořena několika klávesami, pod kterými se skrývají kontakty, jejichž propojení vede k odeslání informace od stisku klávesy do počítače, který na to reaguje
- Na klávesnici existuje mnoho možností rozložení, u nás se většinou používá QWERTZ
- Mezi další rozložení kláves patří také hojně používané QWERTY, či rozložení podle používání např. programátorské, matematické a účetní
- Klávesnice je k počítači nejčastěji zapojována pomocí konektoru USB, ale v minulosti k tomu byl konektor DIN5 a mini-DIN, nejvíce známý pod názvem PS/2

2. Snímače polohy

- Snímače polohy jsou zařízení, co zachytávají polohu a data o ní posílají do počítače, který je vyhodnotí a převážně v uživatelském prostředí pohne kurzorem, při stisknutí levého tlačítka stiskne tlačítko v GUI, nebo zobrazí menu po stisknutí pravého tlačítka
- První počítačová myš, kterou tvořila dvě na sebe kolmá kolečka, byla vynalezena Douglasem Engelbartem v roce 1863
- Legendární kuličková myš byla vytvořena v roce 1972 Williamem Englishem, její základ tvoří kulička a dvě hřídele s kolečky, ve kterých je výřez, pohyb je zaznamenáván pomocí optických snímačů, co zjišťují, jestli jsou kolečka otočena k snímači výřezem
- Optická myš je tvořena LED a maticí fotosenzorů, co zjišťují odražení světla, data ze senzorů se porovnávají s předchozími a vyhodnotí se tak pohyb
- Další snímače polohy jsou: Touchpad (deska zjišťuje pohyb prstem po ní), Trackball (kuličková myš naopak), Trackpoint (miniaturní joystick na klávesnici)

3. Zvuková karta

- Zvuková karta je rozšiřující počítačová karta, která je často integrována přímo do hlavní desky
- Základem zvukové karty je převodník analogového signálu (např. z mikrofону) na digitální
- Ukládání zvuku se provádí pomocí vzorkování, při kterém se za určitý interval ukládá hodnota ze vstupu
- Většinou se pro vstup do zvukové karty používá 3,5mm jack konektor

4. Kamera

- Kamera je zařízení k posílání obrazových dat do počítače
- Zachycení obrazu probíhá tak, že odražené paprsky od snímaného prostředí se dostanou přes čočku na CCD nebo CMOS čip, obraz se tak následně mění na elektrický proud a putuje až k vnitřnímu procesoru, který to nakonec převede na data zpracovatelné počítačem
- Komunikace mezi kamerou a počítačem probíhá nejčastěji po USB