

计算机实验报告(实用5篇)

随着社会一步步向前发展，报告不再是罕见的东西，多数报告都是在事情做完或发生后撰写的。那么报告应该怎么制定才合适呢？下面我给大家整理了一些优秀的报告范文，希望能够帮助到大家，我们一起来看看吧。

计算机实验报告篇一

1. 掌握文件的复制、移动、删除；
2. 掌握文件的重命名、属性的设置；
3. 掌握文件的查找；
4. 掌握文件夹选项操作。
5. 通过控制面板查看和修改主要输入/输出设备的设置；
6. 查看和修改系统基本配置信息。
7. 通过用户管理设置，使计算机为多人合用，同时管理员可以根据需要

控制其它用户的操作权限；

8. 通过对计算机的环境设置，优化计算机的性能，加强用户的计算机安

全意识，提高计算机病毒应对能力。

1. 查找文件“”，在d盘上以自己的学号为名建立一个新的文件夹，在此文件夹内建一名为“记事本”的文件夹，将文件

“” 复制到“记事本”文件夹下面，属性修改为“只读”，然后在桌面上创建“”文件的快捷方式。

2. 显示“我的文档”文件夹下所有文件的扩展名。

3. 修改鼠标、显示器、输入法的设置。

4. 显示系统硬件配置信息。

5. 添加/删除程序。

6. 添加、删除用户，修改用户信息。

7. 修改虚拟内存设置，优化计算机性能

1. 是否在e区建立以自己学号为名的文件夹

2. 是否在学号文件夹中创建名为“记事本”的文件夹

3. 是否将“”文件复制到“记事本”文件夹中

4. “”文件的属性是否修改为“只读”

5. 是否在桌面上创建“”文件的快捷方式

6. 是否显示文件的扩展名

7. 修改鼠标处于“正常选择”状态的显示图形

8. 修改显示器的分辨率

9. 设置ctrl+shift+1为某种中文输入法的热键

10. 设置windows系统在“关闭程序”事件时的声音

11. 查找本机cpu的频率
12. 写出本机网络适配器的名称
13. 添加一个以自己学号为名的用户
14. 将虚拟内存设置到d区，最大值为1gb

计算机实验报告篇二

计算机的拆装实验

通过实验熟悉计算机的拆卸和组装的过程，知道计算机的内部结构以及了解各部分的功能。并掌握计算机拆卸和组装基础技能。

硬件环境：硬件部件完备的计算机一台，维修工具若干。

第一：用螺丝刀拧下机箱侧面板的螺丝拆开机箱。第二：把主板上的各种数据线和电源线拔掉（注意记住它们的位置）。

第三：依次把主板上的内存、显卡、网卡、cpu风扇拆下。

第四：把主板上的螺钉卸了，把主板拆下。第五：把硬盘，光驱，软驱拿下来。

实验时能够安全并有效的拆装计算机主机，能够迅速发现各个部件之间的联系，并能记清各个部件的位置及拆卸顺序，实验很顺利。

通过这次的计算机拆装实验，我基本对计算机硬件知识有了更进一步的了解与掌握，以前在家里只是把外壳打开吹一吹灰尘，而这次试验让我第一次真正的接触到电脑机箱的内部结构，了解了机箱内部cpu、网卡、插槽、cpu风扇，数据线的

各个位置，通过这次自己动手拆卸电脑。也让我明白“实践出真知”、“没有实践就没有发言权”这两句话的深刻含义。当然，在这次拆机中我也遇到了一些问题，比如在拆机时去没有注意到网卡与中央处理下面有卡子。当把这些拆下来后去不认识他是什么部件。最后才逐渐明白过来。

这次试验除了对于知识的掌握，更主要的是锻炼了我实际动手能力，也是我认识了电脑的硬件、软件等方面的知识，当然我也深刻明白我的不足之处，那就是在装机时，有点小麻烦，总是感觉装的位置不对，线路理的也不顺。这方面需要加强啊。

计算机实验报告篇三

1、实验目的

2、实验设备、仪器及材料

3、实验内容

一般实验：

3、1实验方案设计与选择（设计性、创新性实验需写该项内容） 3、2实验原理及实验步骤（实验工作原理或实验的主要操作过程） 3、3实验记录（核心代码及调试过程）

注解：理工科实验需记录实验过程中的数据、图表、计算、现象观察等，实验过程中出现的问题；其它如在计算机上进行的编程、仿真性或模拟性实验需记录程序核心代码以及程序在调式过程中出现的问题及解决方法；记录程序执行的结果。

上机实验：

3、1上机实验的内容及要求

3、2算法设计思想与算法实现步骤

3、3程序核心代码，程序调试过程中出现的问题及解决方法

3、4程序运行的结果

4、实验总结

4、1实验结果分析及问题讨论

4、2实验总结心得体会

注解：实验总结的内容根据不同学科和类型实验要求不一样，一般理工科类的实验需要对实验结果进行分析，并且对实验过程中问题进行讨论；在计算机上进行的编程、仿真性或模拟性实验需要对上机实践结果进行分析，上机的心得体会及改进意见。其它实验应总结实验过程写出心得体会及改进意见。

说明：各门实验课程实验报告的格式及内容要求，请按照实验指导书的要求手工书写。

1、实验目的.

2、实验设备、仪器及材料

3、实验内容

3、1上机实验的内容及要求

3、2算法设计思想与算法实现步骤

3、3程序核心代码，程序调试过程中出现的问题及解决方法

3、4程序运行的结果

4、实验总结

4、1程序运行结果分析及思考题讨论

4、2实验总结心得体会

计算机实验报告篇四

1、利用多媒体教室进行一节课的专业教学，教学对象为中学生，教学内容自选，学习内容适合采用多媒体教学手段。

2、以authorware或flash为开发平台。课件有片头和片尾，片头展示教学主题、片尾呈现作者信息等内容，用flash等相关软件实现动画。

3、课件主控界面：以按钮或热区或下拉式菜单实现，有随时可开关的背景音乐（按钮或菜单都可以），有自定义类型的退出按钮。

4、教学内容：呈现课件的具体教学内容、过程和环节.要有页面导航系统aw的3种以上交互技术、2种以上动画技术。用户能够很方便地操作你所设计出来的课件。

5、课件整体评价：设计美观、实用，运行稳定、信息量要充分，知识介绍准确；多媒体素材使用尽可能要全面。

首先，我先用了一个移动片头告诉同学们我今天所要学的内容，

并告诉他们我的个人信息。接着，我用一张大自然的图片引入新课，并引起他们的思考（热对象）。让他们讨论后，才告诉他们答案（热区域）。揭晓谜底之后，我会让他们看一

组探究性实验（插入视频）。让学生们充分了解实验原理、实验现象、实验装置图，最终得出实验结论（超文本链接）！接着，我会就实验里的相关问题对学生们提问，让他们主动去思考！等到讨论出结果后，再告诉学生们答案，并作出总结（按钮交互）。然后，我让同学们一起做一个探究相同目的的实验！做实验不仅有助于勾起同学们的兴趣，上课会更认真；而且，还有助于让学生们对这个知识点记忆得更加深刻。接着，根据实验结果，我会提出相关问题，让他们自己去思考，去总结！我会做出一些实验建议！然后，我们就这个实验区探讨，交流（超文本链接）！最后，我会让学生们做几道课后习题（按钮交互）以巩固这节课所学到的知识！片尾用了和片头一样的手法（移动）！

1. 课件片头:采用authorware的动画形式,加上特效,展现课程主题,并注明作者信息。

2. 课件内容:主要采用“超文本链接”、“热对象”、“热区域”、“按钮”来控制整个课件。

第一，通过片头介绍课件内容。用“热对象”的交互方式，用图片引起学生的思考。熟练使用函数goto(iconid@"")使课件进行的更流畅。

第二，用“热对象”、“热区域”、“按钮”引出一些跟空气成分、实验有关的内容。

第三，在回答完课后习题后，假如学生回答得好，我会点击“掌声”的按钮，鼓励鼓励他们！

第四，课件的图片选择性的用上了特效，使课件效果更加好同时也用了等待，擦除使动画更完美的进行。

计算机实验报告篇五

课程名称:

西华大学实验报告（理工类）

开课学院及实验室：汽车学院机房□5d-215□ 实验时间： 年
月日

1、实验目的

2、实验设备、仪器及材料

3、实验内容

一般实验:

3.1实验方案设计与选择（设计性、创新性实验需写该项内容）

3.2实验原理及实验步骤（实验工作原理或实验的主要操作过程）

3.3实验记录（核心代码及调试过程）

注解：理工科实验需记录实验过程中的数据、图表、计算、现象观察等，实验过程中出现的问题；其它如在计算机上进行的编程、仿真性或模拟性实验需记录程序核心代码以及程序在调式过程中出现的问题及解决方法；记录程序执行的结果。

上机实验:

3.1上机实验的内容及要求

3.2 算法设计思想与算法实现步骤

3.3 程序核心代码，程序调试过程中出现的问题及解决方法

3.4 程序运行的结果

4、实验总结

4.1 实验结果分析及问题讨论

4.2 实验总结心得体会

注解：实验总结的内容根据不同学科和类型实验要求不一样，一般理工科类的实验需要对实验结果进行分析，并且对实验过程中问题进行讨论；在计算机上进行的编程、仿真性或模拟性实验需要对上机实践结果进行分析，上机的心得体会及改进意见。其它实验应总结实验过程写出心得体会及改进意见。

说明：各门实验课程实验报告的格式及内容要求，请按照实验指导书的要求手工书写。

1、实验目的

2、实验设备、仪器及材料

3、实验内容

3.1 上机实验的内容及要求

3.2 算法设计思想与算法实现步骤

3.3 程序核心代码，程序调试过程中出现的问题及解决方法

3.4 程序运行的结果

4、实验总结

4.1程序运行结果分析及思考题讨论

4.2实验总结心得体会