**Igraća palica**

Igraća palica (engl. joystick) je pokazni uređaj koji služi za pomicanje pokazivača ili nekih drugih objekata po zaslonu monitora i davanje naredbi računalu pritiskom jedne od tipki palice.

Pokreti palice pretvaraju se u električne impulse i priključnim kabelom prenose u računalo. Jednostavnije i jeftine palice se rabe uglavnom za računalne igre, dok su kvalitetnije i skuplje palice namijenjene uporabi u područjima gdje cijena nije presudna, npr. u vojnoj industriji.

**Osjetilna ploha**

Kod prijenosnih računala miš je nepraktičan, posebice kada se računalo ne koristi na prikladnoj radnoj površini. Zbog toga je većina prijenosnih računala opremljena drugačijom vrstom pokaznih uređaja. Većina prijenosnih računala rabi osjetilnu plohu (engl. touch-pad, trackpad) kao pokazni uređaj. Osjetilna je ploha smještena ispred tipkovnice, a rabi se tako da korisnik prstom klizi po njoj i tako pomiče pokazivač po zaslonu monitora. Uz osjetilnu plohu nalaze se dvije ili više tipki koje imaju istu funkciju kao tipke miša.

**Zaslon osjetljiv na dodir**

Zaslon osjetljiv na dodir (engl. touch screen) jest zaslon monitora koji ima sposobnost otkriti mjesto na kojemu je dodirnut. Zaslon je dovoljno dotaknuti prstom na željenu mjestu da bi se stvorili električni impulsi koji odgovaraju položaju dodirnutog mjesta. Zbog jednostavnosti uporabe i pouzdanosti, zaslon osjetljiv na dodir prikladan je za javne informacijske sustave (npr. banke, turističke informacije, informacijske kioske, internetske kioske i sl.).

Zaslon osjetljiv na dodir primjenjuje se i kod ručnih računala te nekih mobilnih telefona. Zbog malih dimenzija zaslona, umjesto prstima, kod ručnih se računala zaslon dodiruje prikladnom olovkom.