Діалог

Тадевосян Роберт Геворкович
Лужецький Володимир Андрійович

WINDOWS

короткий конспект

Вінниця 2003

ББК 32.973
Т13

Головний редактор **В. І. Сачанюк**

Охороняється законом про авторське право.
Жодна частина даного видання не може бути використана
чи відтворена у будь-якому вигляді без дозволу автора чи видавництва.

Т13 **Тадевосян Р. Г., Лужецький В. А.**
Windows. Короткий конспект. Вінниця, 2003
ISBN 966-96332-1-4

Це видання є другим із серії конспектів „Діалог", які видавництво ВАТ «Інфракон» пропонує до уваги користувачів персонального комп'ютера. Книга «Діалог» складається з п'яти частин, покликаних допомогти навчитися самостійно працювати на комп'ютері в мережі Internet та з додатками Microsoft Word, Microsoft Excel.

Ця частина присвячена найбільш загальним принципам роботи операційної системи Windows, які характерні для Windows 95, Windows 98, Windows ME, Windows 2000 та Windows XP.

Рекомендовано для студентів, абітурієнтів, випускників середніх шкіл, гімназій та ліцеїв, школярів старших класів, а також всіх бажаючих освоїти комп'ютер.

ББК 32.973

ISBN 966-96332-1-4

© Тадевосян Р. Г., Лужецький В. А., 2003
© Навчальна книга – макет,
художнє оформлення Потапова Л. С., 2003

Умовні позначення, які використовуються в командах

↓ ім'я – клацання лівою кнопкою миші.

⇓ ім'я – подвійне клацання лівою кнопкою миші.

ім'я ↓ – клацання правою кнопкою миші.

ім'я 1 ⇨ ім'я 2 – перенесення.

[**ім'я**] – діалогове вікно **ім'я**.

(**виконати**) – коментар.

> – перехід до наступної команди під дією користувача

- – перехід.

Зависання – операція зависання миші.

Протягування – операція протягування миші.

Зауваження: *враховуючи широке розповсюдження русифікованих програмних продуктів, „ключові слова" в командах викладені російською мовою.*

ДО ЧИТАЧА

Ця книга призначена для освоєння мови, за допомогою якої здійснюватиметься Ваш **Діалог** з комп'ютером. Саме операційна система (ОС) Microsoft Windows виконує роль посередника між Вами. Персональний комп'ютер (ПК) поки не здатний розмовляти людською мовою, тому, шановний читачу, Ви повинні освоїти його мову.

Ця мова представляється у вигляді спеціальних символів, слів і зображень, багато з яких мають той же смисл, що і в нашому повсякденному житті.

Для успішного **Діалогу** з комп'ютером рекомендується:

1. Перш ніж розпочати Діалог з комп'ютером, потрібно чітко і ясно сформулювати свою задачу рідною мовою.

2. Перекласти формулювання задачі з рідної мови на мову ОС Windows.

При цьому необхідно уважно дивитися на зовнішній вигляд символів, зображень і слів мови ОС, які розташовані на екрані або з'являються в процесі роботи, і намагатися зрозуміти їх значення. Для більшості позначень інтуїтивно буде знайдено правильне значення, і це буде половиною Вашого успіху в спілкуванні з комп'ютером. Переклад полягає у виборі послідовності запитів, які формулюються за допомогою символів, зображень і слів мови ОС.

3. Завжди мусите відповісти на запити ОС для продовження роботи з ПК.

ОС Windows "вихований" співрозмовник – вона негайно відповідає на кожне отримане звернення (запит). У разі неправильного запиту коректно вкаже на помилку і запропонує свою допомогу для формування правильного запиту. Будьте ввічливим співрозмовником. Отримали запит від ОС – відповідайте. Якщо не знаєте правильної відповіді (тобто не знаєте що робити далі) звертайтеся за підказкою до розділу "Помощь (Help)" ОС.

Тільки таке "взаємоввічливе" спілкування допоможе Вам подолати свій страх перед таємним і "розумним" співрозмовником, і швидко та успішно знайти з ним порозуміння.

Запам'ятайте! Основний засіб спілкування з комп'ютером – це меню, що мають різний вид і форму представлення.

Робота з меню проста – **вибери** і **дай** команду на виконання.

Вибір певного пункту меню і його підтвердження є для ОС сигналом для виконання. Причому в процесі виконання можуть викликатися інші види меню (їх кількість залежить від складності задачі). З ними слід поводитись як з першим меню і так до тих пір, поки не будуть знайдені всі потрібні пункти (команди) для виконання поставленої задачі.

Таким чином, виконання задачі зводиться до вибору пунктів меню із ланцюжка.

Сміливо вибирайте будь-який пункт меню і дивіться, що буде далі. Якщо побачите, що шлях досягнення мети вірний, дайте команду на його виконання (**ОК** і ін.). Коли немає впевненості – дайте команду **Отмена**. Не поспішайте з діями, прочитайте повністю повідомлення ОС і подумайте.

Такий підхід до освоєння нового відомий як метод «спроб и помилок». Він часто дає добрий результат, оскільки, з одного боку, задовольняє Вашу цікавість, а з іншого - допомагає знайти правильне рішення.

Зміст

ДО ЧИТАЧА 4
1. ДАНІ 7
1.1. Представлення даних 7
1.2. Операції з даними 9
1.3. Одиниці вимірювання даних 10
2. ФАЙЛ І ФАЙЛОВА СТРУКТУРА 10
3. ОСНОВИ РОБОТИ З ОС WINDOWS 11
3.1. Основні об'єкти Windows 11
3.2. Керування Windows 13
3.3. Вікна 17
3.4. Операції з файловою системою 20
3.5. Запуск програм і відкриття документів 22
3.6. Створення тек у вікні **Проводник** 23
3.7. Створення файлів у вікні **Проводник** 24
3.8. Копіювання і переміщення файлів і тек 24
3.9. Перейменування файлів і тек 26
3.10. Створення ярликів 27
3.11. Використовування буфера обміну 27
3.12. Встановлення і видалення додатків 29
3.13. Порядок встановлення обладнання 30
3.14. Настроювання ОС Windows 32
4. СТАНДАРТНІ ПРИКЛАДНІ ПРОГРАМИ 34
4.1. Графічний редактор Paint 34
4.2. Програма Блокнот 37
5. СЛУЖБОВІ ДОДАТКИ 38
5.1. Додаток **Дефрагментация диска** 38
5.2. Додаток **Проверка диска** 38
6. СТАНДАРТНІ ЗАСОБИ МУЛЬТИМЕДІА 39
Таблиця основних операцій ОС Windows 40

1.1. Представлення даних

В ПК використовуються числові, текстові, графічні і звукові дані, які в комп'ютері представляються двійковим кодом, тобто з використанням символів **0** і **1**.

Числові дані (цілі і дійсні числа) представляються в двійковій системі числення.

В текстових даних кожному символу алфавіту ставиться у відповідність ціле число. Наприклад, використовуючи вісім двійкових розрядів, можна представити 256 різних знаків: букви англійської та російської мов, розділові знаки, десяткові цифри, символи основних арифметичних операцій і деякі загальноприйняті спеціальні символи.

Кодування графічних даних. Будь-яке чорно-біле графічне зображення, надруковане в газеті чи в книзі, складається з найдрібніших крапок, які утворюють характерний узор, що зветься ***растром***. Оскільки лінійні координати і властивості (яскравість) кожної крапки можна виразити за допомогою цілих чисел, то для представлення графічних даних теж використовується двійковий код.

Коли кодуються кольорові графічні зображення, то довільний колір представляється у вигляді трьох основних кольорів: червоного (Red, **R**), зеленого (Green, **G**) і синього (Blue, **B**). Така система кодування називається системою **RGB.**

Для кодування яскравостей кожної з основних складових використовують восьмирозрядний двійковий код (2^8 тобто 256 значень), а для представлення однієї

точки кольорового зображення – 24 двійкові розряди. Кожному з основних кольорів можна поставити у відповідність додатковий колір, тобто колір, що доповнює основний колір до білого. Додатковими кольорами є: голубий (Cyan, **C**), пурпурний (Magenta, **M**) і жовтий (Yellow, **Y**). Якщо до них додати чорний колір, то вийде система кодування, що позначається **CMYK**. Для представлення однієї точки кольорового зображення в цій системі необхідно мати 32 двійкові розряди. Система **CMYK** використовується в поліграфії.

Кодування звукових даних. В даний час для цього використовуються два основні методи.

Метод FM (Frequency Modulation) базується на представленні звукового сигналу у вигляді сукупності гармонійних сигналів різних частот, кожний з яких є правильною синусоїдою, і відповідно, може бути описаний числовими параметрами, тобто кодом.

Метод таблично-хвильового (Wave-Table) **синтезу** полягає у використанні наперед підготовлених таблиць зразків звуків для безлічі різних музичних інструментів (хоча не тільки для них). Числові дані описують тип інструменту, номер його моделі, висоту тону, тривалість і інтенсивність звуку і т.д.

Таким чином, в комп'ютері всі дані зводяться до представлення їх у вигляді чисел.

1.2. Операції з даними

Збирання даних – накопичення даних з метою забезпечення необхідної інформації для прийняття рішень.

Формалізація даних – приведення даних, що надходять з різних джерел, до однакової форми для підвищення їх рівня доступності.

Фільтрування даних – відсівання "зайвих" даних.

Сортування даних – впорядкування даних за заданою ознакою з метою зручності використання.

Архівування даних – перетворення даних з метою зменшення об'єму пам'яті для їх зберігання.

Захист даних – комплекс заходів, що спрямовані на запобігання втрат даних, а також їх відтворення (викрадення) і модифікації несанкціонованими користувачами.

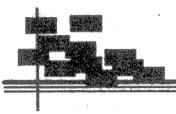
Транспортування даних – приймання і передавання даних між комп'ютерами.

Перетворення даних – перетворення даних з однієї форми в іншу. Наприклад, для транспортування цифрових потоків даних по телефонних каналах необхідно перетворити їх в якусь подібність звукових сигналів. Це перетворення здійснюють спеціальні пристрої – телефонні модеми.

1.3. Одиниці вимірювання даних

Найменшою одиницею вимірювання даних є біт. Більші одиниці вимірювання:

Байт	8 біт
Кілобайт (Кбайт)	1 Кбайт = 1024 байт
Мегабайт (Мбайт)	1 Мбайт = 1024 Кбайт
Гігабайт (Гбайт)	1 Гбайт = 1024 Мбайт
Терабайт (Тбайт)	1 Тбайт = 1024 Гбайт



2. ФАЙЛ І ФАЙЛОВА СТРУКТУРА

Одиницею зберігання даних є файл.

Файл – це послідовність довільної кількості байтів, що має унікальне власне ім'я.

Звичайно в окремому файлі зберігають дані одного типу. Тип файлу вказують три латинських букви, що стоять після крапки, в назві файлу. Наприклад: Referat.**doc**, Біографія.**txt**.

Зберігання файлів організовується в ієрархічній структурі, яка називається **файловою структурою**.

Вершиною структури служить ім'я носія, на якому зберігаються файли. Далі файли групуються в **каталоги** (**теки** або *папки*), всередині яких можуть бути створені **вкладені каталоги**. Шлях доступу до файлу починається з імені пристрою і містить всі імена каталогів через які необхідно пройти. Як розділювач використовується символ " \ ".

<ім'я носія>\<ім'я каталогу 1>\.....\<ім'я каталогу N>\<власне ім'я файлу>

Наприклад:

C:\Вінниця\ФМГ17\11клас\фото

Операційна система є комплексом службових і програмних засобів. Її основна функція – посередницька. ОС забезпечує такі інтерфейси (правила взаємодії):

- інтерфейс користувача (взаємодія між користувачем і програмно-апаратними засобами комп'ютера);
- апаратно-програмний інтерфейс (взаємодія між апаратним і програмним забезпеченням);
- програмний інтерфейс (взаємодія між різними видами програмного забезпечення).

3.1. Основні об'єкти Windows

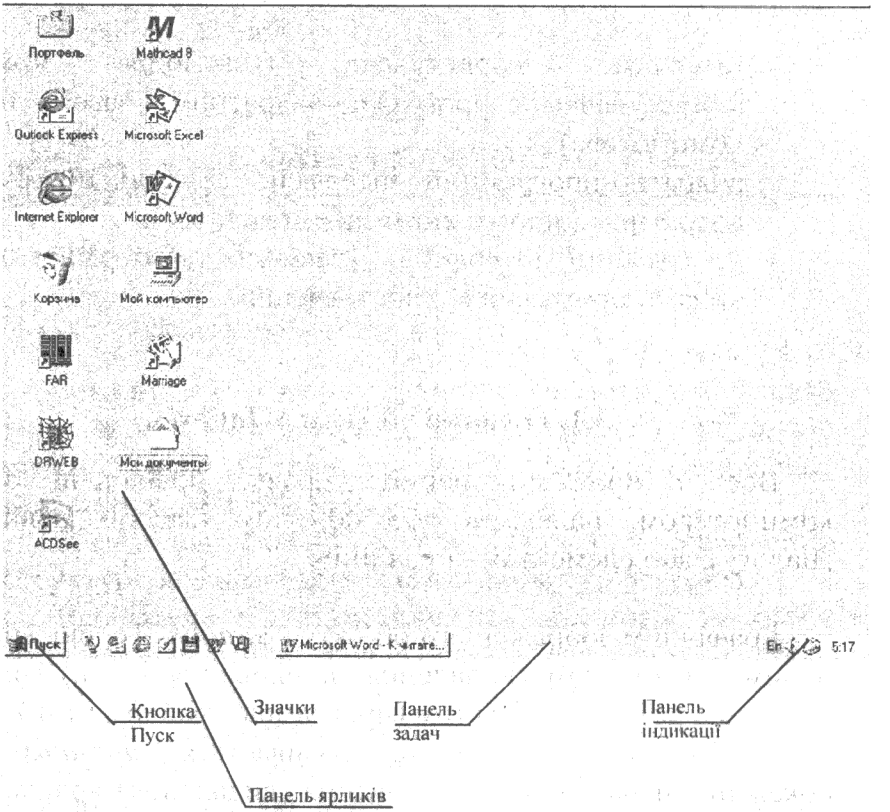
Все з чим ми маємо справу, працюючи з комп'ютером, належить або об'єктам (засоби мови Діалогу), або елементам управління.

Графічним зображенням об'єкту є ***значок.*** Те, що ми робимо із значком (видалення, копіювання і т.п.) ми насправді робимо з об'єктом (програмою, файлом і т.п.).

Особливий вид значка називається ***ярликом***, покажчиком на об'єкт. Копіювання (видалення) ярлика приводить до копіювання (видалення) тільки покажчика, але не об'єкту.

– Тека, яка містить значки для управління ресурсами комп'ютера.

– Тека для тимчасового зберігання об'єктів, що видаляються. Вміст Корзини можна або видалити, або відновити.



Робочий стіл

Пуск – Кнопка, що призначена для викликання Головного меню.

3.2. Керування Windows

В основному керування виконується за допомогою миші. При переміщенні миші її покажчик переміщається на екрані і його можна встановлювати на значках об'єктів або на пасивних елементах керування додатками (кнопках).

Основні прийоми керування за допомогою миші:

- ***Встановлення курсора*** миші на об'єкт (значок, ярлик, пункт меню
- ***Клацання лівою кнопкою*** (або скорочено ***„клацання")*** - встановлення курсора миші на **ім'я** і швидке натиснення і відпускання лівої кнопки миші один раз. Використовується для **вибору пункту** меню, значка, ярлика та ін. Далі позначатимемо символом ↓ **ім'я**.
- ***Подвійне клацання*** - два клацання лівою кнопкою миші, виконані з малим інтервалом часу. Використовується для **відкриття об'єкту**. Позначатимемо символом ⇓**ім'я**.
- ***Клацання правою кнопкою*** - встановлення курсора миші на **ім'я** і швидке натиснення і відпускання правої кнопки миші один раз. Використовується для виклику контекстного меню. Позначатимемо символом **ім'я** ↓.
- **Перенесення** – переміщення екранного об'єкту (**им'я 1**), на який встановлено покажчик миші, на місце об'єкту (**им'я 2**) шляхом переміщення миші з утриманням лівої кнопки натисненою. Позначатимемо символом **ім'я 1** ⇨ **ім'я 2**
- **Протягування** – зміна форми об'єкту. Якщо встановлення покажчика миші на край об'єкту приводить до зміни вигляду цього покажчика на

↕ (можливе розташування під різними кутами), то протягування дозволяється. Це здійснюється шляхом переміщення миші з утриманням лівої кнопки, натиснутої в момент зміни форми покажчика. Напрям переміщення приблизно відповідає напряму стрілки покажчика.

- **Спеціальне перенесення** – те саме, що і перенесення, але тільки при натисненій правій кнопці.
- **Зависання** – наведення покажчика миші на значок об'єкту або на елемент управління і затримка його на деякий час (при цьому на екрані з'являється спливаюча підказка, яка коротко характеризує об'єкт).

Діалоговий режим користувача з ОС здійснюється шляхом послідовного вибору пунктів меню, що розкриваються. Тому процес виконання завдання завжди можна звести до опису цієї послідовності, яку називатимемо **командою**.

Найпростіші команди:
↓ім'я; **⇓ім'я;** **ім'я↓;** **ім'я 1 ⇨ ім'я 2;**
Зависання; (ххх) – коментар; **Протягування;**
[Ім'я] – діалогове вікно.

Будь-яка комбінація вказаних вище команд зв'язаних знаками ">" або "-" є командою, де знак ">" вимагає дій користувача при переході від однієї команди до іншої, а знак "-"означає перехід до наступної команди.

Наприклад:

- **ім'я 1 > ім'я 2.** Перехід від пункту **ім'я 1** до пункту **ім'я 2** без **клацання**.
- **↓ім'я 1 > ім'я 2.** Перехід від пункту **ім'я 1** до пункту **ім'я 2** за допомогою **клацання**.

- **↓ім'я > [ім'я].** Перехід від пункту **ім'я** до діалогового вікна **ім'я** за допомогою **клацання**.

Запам'ятайте ці важливі команди!
Вибір об'єкту: **↓ ім'я.**
Відкриття об'єкту:
- **⇓ім'я;**
- **↓ ім'я > Enter;**
- **ім'я↓ > ↓ Открыть.**

Видалення об'єкту:
- **ім'я↓ > ↓ Удалить;**
- **↓ ім'я > Delete > ↓Да;**
- **ім'я⇨Корзина** – (Перенесення в Корзину).

☞ Якщо видалення забороняється, то видається звуковий сигнал, або на значку об'єкту з'являється знак заборони ⃠.

*Запам'ятайте! В команді підкреслене слово означає натиснення клавіші на клавіатурі. В командах запис виду **(ім'я)** означає пояснення, на яке курсор миші не встановлюється.*

В нижній частині стартового екрану Windows знаходяться (див. мал. Робочий стіл):

- Кнопка "**Пуск**";
- Панель ярликів;
- Панель задач;
- Панель індикації.

Натисненням кнопки **"Пуск"** викликається **Главное меню**, яке містить основні команди (**Программы**, **Избранное**, **Настройка**, **Найти**, **Завершение работы**). Якщо в кінці рядка меню знаходиться такий символ □, то вибір рядка приводить до вибору підменю, яке має аналогічну структуру.

***Задача* 1**. Запустити програму Microsoft Word.
Команда:
↓Пуск > Программы > ↓Microsoft Word.

***Задача* 2.** Одержати довідкову інформацію.
Команда:
↓Пуск > ↓Справка > Содержание > ↓Введение в Windows > ↓Использование справки > ↓Поиск разделов

Після її виконання в правій частині вікна з'являється довідкова інформація.

Панель ярликів містить дрібні ярлики різних об'єктів. Об'єкти можна відкрити одним клацанням лівої кнопки миші.

Панель задач містить маленькі значки та імена відкритих прикладних програм. Причому тільки активній в даний момент програмі відповідає значок з підсвічуванням.

Для активізації програми необхідно виконати **клацання** або на значку програми в **Панели задач**, або на вікні теки.

Запам'ятайте! Перед завершенням роботи необхідно закрити всі прикладні програми, відображені на Панелі задач.

Панель індикації містить індикатори клавіатури, часу, дати і інші. Індикатор клавіатури показує поточну розкладку клавіатури (мова для введення тексту).

***Задача* 3**. Встановити розкладку клавіатури для української мови.

Команда:

↓EN > ↓Украинский або **↓RU > ↓Украинский**

Запам'ятайте команду завершення роботи в Windows!

↓Пуск > ↓Завершение работы > ↓Выключить компьютер >↓ОК

3.3. Вікна

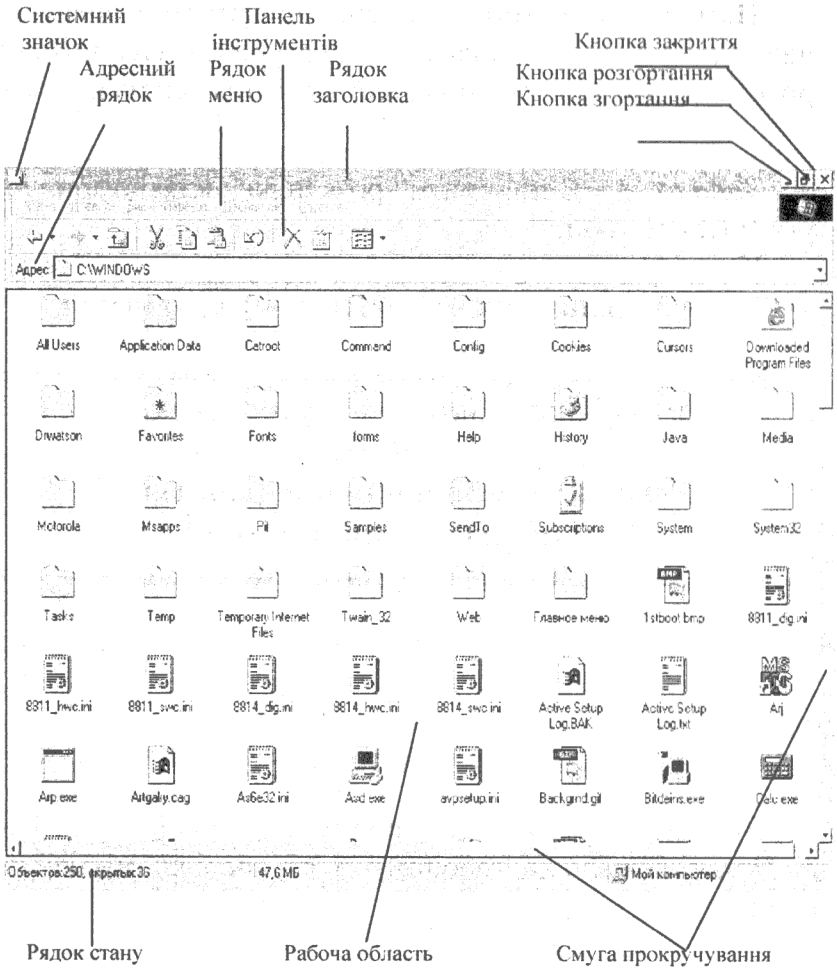
Всі операції, які ми робимо, працюючи з ПК, відбуваються або на Робочому столі, або в якому-небудь вікні.

Існують такі типи вікон:

- діалогові вікна;
- вікна довідкової системи;
- робочі вікна додатків.

Всередині вікон багатьох додатків (програм) можуть існувати окремі вікна документів.

Розглянемо структуру вікна на прикладі вікна теки **C:\Windows**



Системний значок. При **клацанні** на цьому значку відкривається службове меню, команди якого призначені для управління розміром і розташуванням вікна на **Робочому столі**.

Рядок заголовка – в ньому написано назву теки. Використовуючи цей рядок можна лівою кнопкою миші перенести вікно теки на інше місце **Робочого столу**.

Кнопки керування розміром. Вони дублюють основні команди службового меню системного значка.

При **клацанні** на кнопці вікно теки зникає з **Робочого столу** і підсвічування значка теки на **Панелі задач** зникає.

При **клацанні** на вікно теки заповнює весь екран. При **клацанні** на вікно теки повертається до попереднього розміру.

При **клацанні** на кнопці виконання програми припиняється і вікно зникає з екрану (згортається до значка на панелі задач).

Рядок меню. Для вікон тек рядок меню має стандартний вигляд. При **клацанні** на пункті меню відкривається підменю, пункти якого дозволяють проводити потрібні операції.

Панель інструментів. Містить командні кнопки для виконання операцій, що часто використовуються. Про призначення кнопки можна дізнатись зависанням курсору миші над кнопкою.

Адресний рядок. В ньому вказується шлях доступу до поточної теки. На правому краю рядка розташована кнопка , за допомогою якої можна швидко перейти до інших тек.

Робоча область. В ній відображаються значки об'єктів, порядок розташування яких можна змінювати.

Задача **4.** Розташувати значки в порядку дат їх створення.

Команда:

вільне місце робочої області↓ >
↓Упорядочить значки > ↓по дате

Смуги прокручування. Коли кількість об'єктів велика або розмір вікна малий, для перегляду вмісту теки (вікна) можна скористатися смугами прокручування, розташованими на краях робочої області. Горизонтальна (вертикальна) смуга прокручування має посередині песика (покажчик, ліфт, „ползунок") і дві кінцеві кнопки (,).

Прокручування виконується трьома способами:

- **клацанням** на одній з кінцевих кнопок;
- переміщенням песика;
- **клацанням** на смузі прокручування зліва або зправа песика.

Рядок стану. В ньому вказується загальна кількість об'єктів теки, у тому числі прихованих об'єктів, назва виділеного об'єкту і об'єм пам'яті, який він займає.

3.4. Операції з файловою системою

Основна робота Користувача на ПК – це створення різних видів документів, які зберігаються у вигляді файлів.

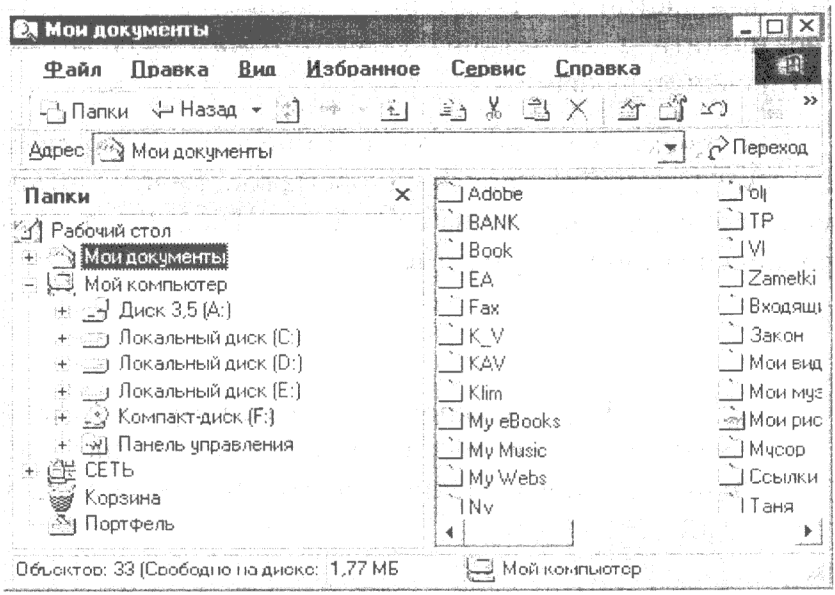
☞ Операції над файлами дуже важливі. Вміння чітко їх виконувати в основному визначає рівень освоєння роботи на комп'ютері користувачем.

Основні операції:

- навігація по файловій структурі;
- запуск програм і відкриття документів;
- створення файлів і тек;
- копіювання файлів і тек;
- переміщення файлів і тек;
- видалення файлів і тек;
- перейменування файлів і тек;
- створення ярликів.

Навігація по файловій структурі (пошук потрібних файлів і тек) виконується за допомогою програми **Проводник** (диспетчер файлів), яка запускається командою:

↓ Пуск > Программы >↓ Проводник



Вікно програми Проводник

Вікно містить ліву і праву панелі. В лівій панелі взображується деревоподібна структура тек, а в правій – вміст теки, відкритої в лівій панелі (виділеної спеціальним значком і кольором назви).

Якщо перед значком теки стоїть значок “+”, то вона містить інші теки. Для перегляду вмісту теки треба виконати **клацання на значку** “+”. При цьому значок “+” замінюється значком “–”. Для повернення до колишнього стану необхідно виконати **клацання** на значку “–”.

Переходом від теки до вкладених тек здійснюється пошук необхідного файлу, шлях доступу до якого вказується в адресному рядку.

Дисковод гнучких дисків має своє стандартне ім'я – **A:** (на робочому столі написано 3.5 A).

Лазерний диск (компакт-диск) має ім'я **E:**.

Жорсткий диск часто розділяється умовно на декілька частин або розділів, які називаються дисками (не плутати з дискетами) і іменуються заголовними латинськими буквами.

На диску **C:** звичайно розміщують операційну систему і потрібні прикладні програми. Решту дисків можна використовувати на свій розсуд. Наприклад, для розміщення своїх документів.

На кожному окремому диску рекомендується зберігати інформацію, що має однакове призначення (програми, документи і т.д.).

Наприклад, тека **Мои документы** може зберігатися на диску **D:**, а тека **Игры** – на диску **F:**. Це полегшує пошук потрібних файлів.

3.5. Запуск програм і відкриття документів

Запуск програм і відкриття документів можна виконати таким чином:

- з **Робочого столу** (відкриття об'єкту);
- через **Головное меню** (див. задача 1);
- з використанням **Проводника.**

Задача **5.** Запустити програму **Калькулятор** з використанням **Проводника.**

Команда:
↓ Пуск > Программы > ↓Проводник > [ліва панель] **> ↓+Мой Компьютер > ↓+ ..Диск... [C:]) > ↓Windows >** [права панель] **> ⇓Calc.exe**.

Відкривається програма калькулятор.

Шлях доступу до цієї програми вказаний в адресному рядку: C:\Windows\Calc.exe.

3.6. Створення тек у вікні Проводник

У вікні **Проводник** теки можна створити за допомогою таких команд:

а) **↓Файл > Создать > ↓Папку;**

б) [права панель] **вільне місце рабочої області↓ > Создать > ↓Папку.**

в) створення вкладеної папки
[права панель] **⇓ім'я папки > вільне місце рабочої області ↓ > Создать > ↓Папку**.

У всіх варіантах в правій панелі відкривається значок теки, під яким вводиться (пишеться) ім'я теки. Дії закінчуються клацанням або натисненням клавіші **Enter.**

3.7. Створення файлів у вікні ПРОВОДНИК(а)

Створити файл у вікні **Проводник** можна за допомогою таких команд:

а) **↓Файл > Создать >** (вибрати тип файлу із списку, що пропонується) **> ↓ім'я**.

У **всіх** варіантах далі вводиться ім'я файлу без зміни типу документу. Для цього, в загальному випадку, курсор встановлюється в позицію перед крапкою натисненням клавіші управління курсором □. Після чого знищується стандартне системне ім'я, шляхом багаторазового натискання клавіші ←, і вводиться потрібне (власне) ім'я.

б) [права панель **Проводника**] **вільне місце робочої області↓ > Создать >** (вибрати тип файлу із списку);

в) [права панель **Проводника**] **ім'я теки > вільне місце робочої області↓ > Создать > ↓Файл >** (вибрати тип файлу із списку).

Запам'ятайте! Файли і теки можуть бути створені аналогічним чином у вікні будь-якої прикладної програми.

3.8. Копіювання і переміщення файлів і тек

Теку, з якої копіюється файл, називають ***джерелом.*** Теку, в яку відбувається копіювання, називають ***приймачем.***

Копіювання у вікні **Проводника** і на **Рабочем столе**.

а) Копіювання виконується перенесенням значка об'єкту з правої панелі **Проводника** на ліву при натиснутій кнопці **Ctrl**.

Ця операція вимагає точності і акуратності, оскільки потрапити одним значком точно на іншій, без належного досвіду, не завжди просто. В той момент, коли наведення виконано правильно, підпис під значком змінює колір, і кнопку миші можна відпустити. Потім відпускаємо кнопку **Ctrl.**

Аналогічно виконується копіювання на **Робочому столі**. У випадку копіювання на будь-який диск кнопку **Ctrl** можна не натискати.

б) встановити курсор на **ім'я джерела;** виконати спеціальне перенесення на **ім'я приймача** > **↓копировать**;

в) [права панель **Проводника**] **ім'я джерела↓** > **↓ копировать** - [ліва панель] **ім'я приймача↓** > **↓ вставить.**

На **Робочому столі** копіювання виконується аналогічно.

***Задача* 6.** Копіювати файл Calc.exe (калькулятор) на дискету (диск А).

Варіант а.

↓ Пуск > **Программы** > **↓Проводник** > [левая панель] > **↓**+..Диск... [**C:**]) > **↓Windows** > [правая панель] > Calc.exe ⇨ **+Диск 3,5[A:]** (переносимо значок Calc.exe з правої панелі на значок **+ Диск 3,5[A:]** лівої панелі).

Варіант б.

↓ **Пуск** > **Программы** > ↓**Проводник** > [левая панель] > ↓+..Диск... [**C:**]) > ↓**Windows** > [правая панель] > Calc.exe↓- ↓**Отправить** > ↓**Диск 3,5[A:]**;

Варіант в.

↓ **Пуск** > **Программы** > ↓**Проводник** > [левая панель] > ↓+..Диск... [**C:**]) > ↓**Windows** > [правая панель] > Calc.exe↓ > ↓ **Копировать** > [ліва панель] > ↓+**Мой компъютер** > +**Диск 3,5[A:]**↓ > ↓ **Вставить.**

***Задача* 7.** На робочому столі зкопіювати файл Calc.exe на дискету (Диск А) .

Команда.

⇓ **Мой компьютер** > ⇓..Диск...**[C:]** > ↓**Windows** > [правая панель] > Calc.exe. Далі: ⇓ **Мой компьютер** і переносимо значок Calc.exe з вікна **Windows** на значок **Диск 3,5[A:]**).

3.9. Перейменування файлів і тек

Команда:

ім'я↓ > ↓ **Переименование**> (введення нового імені) - **Enter**.

Запам'ятайте! Не можна змінювати розширення імені файла.

3.10. Створення ярликів

Команда:

↓Пуск Программы ↓Проводник (пошук потрібного об'єкту) > (спеціальне перенесення значка об'єкту з правої панелі на значок приймача лівої панелі; у момент відпускання кнопки на екрані з'являється меню) > **↓ Создать ярлык**.

3.11. Використовування буфера обміну

Система Windows створює і обслуговує спеціальну область пам'яті, що називається буфером обміну. У будь-який момент часу в ньому можна зберігати тільки один об'єкт.

Прийоми роботи з буфером обміну.

Відкрити теку-джерело і вибрати потрібний об'єкт.

2. Помістити об'єкт в буфер:

а) **копіювати об'єкт в буфер**. Об'єкт залишається в теці-джерелі і може бути розмножений.

Виконується такими способами:

↓Правка > ↓ Копировать (в Рядку меню);

ім'я↓ > ↓ Копировать;

↓ (на Панелі інструментів);

Ctrl + C (Клавіатура).

б) **вирізати об'єкт**. Об'єкт видаляється з теки-джерела і розміщується в буфері. Виконується такими способами:

↓Правка > ↓ Вырезать (в Рядку меню);

ім'я↓ > ↓ Вырезать;

↓ (на Панелі інструментів);

Ctrl + X (Клавіатура).

3. Відкрити теку приймача і вставити об'єкт. Можна виконати такими способами:

↓Правка > ↓ Вставить (в Рядку меню);
ім'я↓ > ↓ Вставить;
↓ (на Панелі інструментів);
- **Ctrl + V** (Клавіатура).

☞ Через буфер обміну можна переносити фрагменти текстів, ілюстрації, звукозаписи, відеофрагменти та інші об'єкти як з одного документа в інший, так і в межах одного документа.

Запам'ятайте!
Описані прийоми роботи з буфером обміну однакові для всіх додатків Windows

Групове виділення об'єктів. Використовується для операцій копіювання, видалення, переміщення і т.п., коли необхідно виділити не один об'єкт, а декілька.

Воно може бути виконано такими способами:
1. Для виділення будь-якої довільної групи об'єктів утримувати натиснутою клавішу **Ctrl** і виділяти об'єкти **↓ім'я**. Виділення конкретного об'єкту знімається повторним **клацанням**.

2. Для виділення об'єктів, що розташовані підряд, утримувати натиснутою клавішу **Shift** і **клацанням** на першому і останньому об'єктах групи.

Вміст буфера обміну можна переглянути командою: **↓Пуск > Программы > Стандартные > Служебные > ↓Буфер обмена**.
]

3.12. Встановлення і видалення додатків

Задачі установлення і видалення додатків (програм) виникають, коли необхідно видалити (знищити) непотрібні програми або встановити нові.

Втановлення. Стандартні засоби встановлення запускаються командою:

↓Пуск > Настройка > ↓Панель управления > ⇓Установка и удаление программ > [Свойства: Установка и удаление программ] > **↓ Установить**.

Подальші дії підказує програма **Мастер установки**.

Видалення. Проводиться командою:

↓Пуск > Настройка > ↓Панель управления > ⇓Установка и удаление программ > [Свойства: Установка и удаление программ] > **↓ ім'я** (програма, що видаляється) > **↓Добавить/Удалить**.

Запам'ятайте! Правильне знищення додатків (програм) забезпечується тільки даною командою.

Для більшості програм існує **Мастер удаления**.

3.13. Порядок встановлення обладнання

Запам'ятайте! Нове обладнання підключається тільки коли вимкнено живлення комп'ютера.

В загальному випадку обладнання підключається до комп'ютера двічі:

- апаратно (фізичне з'єднання);
- програмно (установлення програми-драйвера, що є посередником між ОС і пристроєм).

☞ Жорсткі диски, дисководи гнучких дисків і клавіатура не вимагають спеціальних драйверів, оскільки відомості про те, як з ними працювати є в BIOS. (Спеціальна внутрішня програма, що ініціалізує роботу комп'ютера)

Купляючи пристрій звертайте увагу на наявність програмного драйвера на гнучкому або лазерному диску.

Якщо пристрій є таким, що самовстановлюється (відповідає специфікації Plug-and-Play), то після включення живлення, він автоматично виявляється і після появлення повідомлення **Обнаружено новое устройство**, операційна система підбирає для нього драйвер.

Якщо пристрій не був знайдений під час запуску, то його установлення виконується такою командою:

- Встановлення драйвера монітора
  Пуск > Настройка > ↓Панель управления > ⇓Экран > [Свойства: Экран] > **↓Настройка > ↓Дополнительно > ↓ Монитор > ↓ Изменить.**

- Встановлення драйвера адаптера
  ↓Пуск > Настройка > ↓Панель управления > ⇓Экран > [Свойства: Экран] > **↓Настройка > ↓Дополнительно > ↓ Адаптер > ↓ Изменить.**

- Встановлення принтера
  ↓Пуск > Настройка > ↓Принтеры > [Принтеры] > **⇓Установка принтера** > [Мастер установки]

- Встановлення модема
  ↓Пуск > Настройка > ↓Панель управления > ⇓Модемы > [Свойства модема] .

Проте самим універсальним є встановлення за допомогою програми **Мастер установки оборудования**, яка запускається командою:
↓Пуск > Настройка > ↓Панель управления > ⇓Установка оборудования > [Установка оборудования].

☞ Після завершення встановлення обладнання комп'ютер необхідно перезавантажити і виконати перевірку на наявність конфліктів за допомогою команди:
↓Пуск > Настройка > ↓Панель управлния > ⇓Система > ↓Устройства

На вкладці Устройства приведений список встановлених пристроїв, де відмічені знаком:
? – нерозпізнані пристрої;
! – конфліктуючі пристрої.

Для усунення конфліктів слід знищити конфліктуючі пристрої за допомогою кнопки Удалить, наново провести розпізнавання пристрою і встановлення драйверів. Можна спробувати скористатись меню Справка.

3.14. Настроювання ОС Windows

Мета настроювання - створення зручного робочого середовища.

Засоби управління і оформлення це основні об'єкти, що потребують настроюються.

Настроювання клавіатури, миші і оформлення екрану:

↓Пуск > Настройка >↓Панель управления > ⇓ім'я

1. **Клавіатура**. Настроювання в основному полягає в заданні комбінації клавіш для вибору мови розкладки (на вкладці **Язык**).

2. **Миша**. Настроювання це в основному вибір форми покажчика (на вкладці **Указатели**) і зображення траєкторії і швидкості переміщення покажчика (на вкладці **Перемещение**) миші.

3. **Екран** (фон Робочого столу). Настроювання це в основному вибір узору і малюнка для фону (**Свойства: Экран > Фон**).

4. **Екран** (екранна заставка). Настроювання це вибір зображення, яке автоматично з'являється на екрані, коли протягом певного часу користувач не працює з комп'ютером. (**Свойства: Экран > Заставка**)

5. **Дата і час.** Встановлення поточної дати і часу. **↓Пуск > Настройка >↓Панель управления > ⇓Дата и время -** [Свойства: Дата и время]

Настроювання Панелі задач. Необхідно клацнути правою кнопкою миші на вільному місці Панелі задач.

Настроювання в основному полягає в:

1. Зміненні положення Панелі задач на Робочому столі.

Панель задач↓ > ↓Свойства > ↓Расположить поверх всех окон > ↓ Применить > ↓ОК;

2. Створенні (видаленні) компонентів Панелі задач:

- Панель адрес Internet
  ↓Панели инструментов > ↓Адрес;
- Панель посилань на Web сторінки Internet
  ↓Панели инструментов > ↓ Ссылки;
- Панель об'єктів Робочого столу
  ↓Панели инструментов > ↓Рабочий стол;
- Панель швидкого запуску
  ↓Панели инструментов > ↓ Быстрый запуск.

На панелі швидкого запуску розміщуються ярлики програм, які часто використовуються і запускаються простим **клацанням.**

Значки (ярлики) розміщуються шляхом перенесення з Робочого столу.

Настроювання очищення жорсткого диска. Очищення жорсткого диска від непотрібних даних може здійснюватися або користувачем засобами видалення файлів і тек, або за допомогою програми-агента **Очистка диска**, яка запускається автоматично коли переповнюється жорсткий диск.

Настроювання агента очищення виконується командою:

↓Пуск > Программы > Стандартные > Служебные > ↓Очистка диска > [Выбрать диск] (вибір диску) > **↓ОК >↓Настройка** > [Очистка диску] > **↓Автоматически производить очистку диска** ... > **↓Очистка диска >**

[Temporary Internet Files
Downloaded Program Files
Корзина
Временные файлы (c:\Windows\Temp)] (Вибір потрібних тек.)

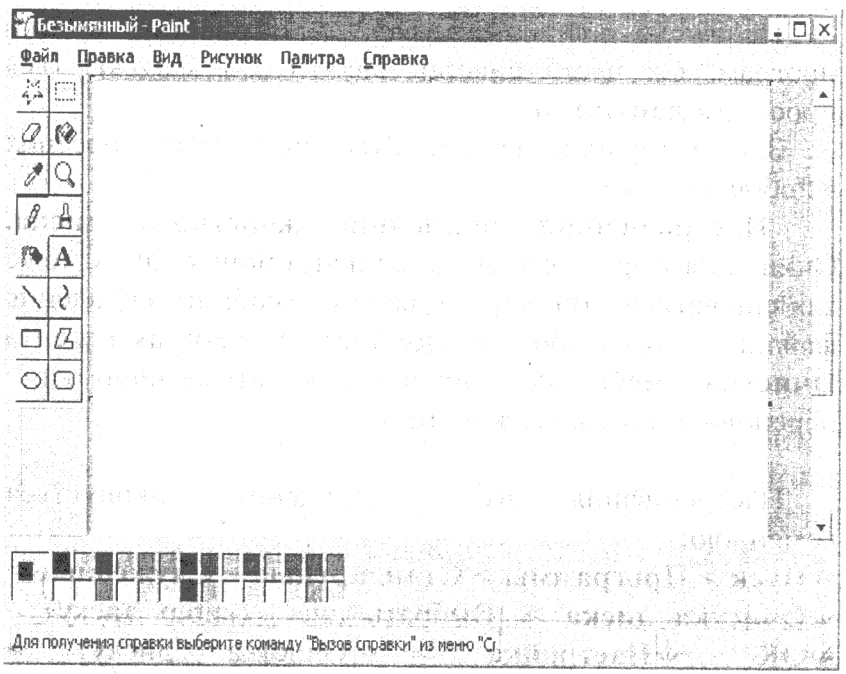
Призначення цих тек дивися у вікні **Описание**.

4. СТАНДАРТНІ ПРИКЛАДНІ ПРОГРАМИ

4.1. Графічний редактор Paint

Він призначений для створення і редагування малюнків. Програма запускається командою:

↓Пуск > Программы > Стандартные > ↓Paint.



Робоче вікно програми ***Paint***

Задання розміру робочої області.

[Безымянный Paint] > **↓Рисунок** > **↓Атрибуты** > [Атрибуты] > (вибір **Единицы**, завдання **Ширини** і **Высоты**) >**↓ОК**.

Вибір інструменту.

Назва інструменту з'являється при зависанні курсора миші. Для вибору необхідно **клацнути** на кнопці із зображенням інструменту.

При цьому курсор миші приймає вигляд інструменту в робочій області вікна програми. Дія інструменту реалізується коли утримується натисненою ліва кнопка миші.

Креслярсько-графічні інструменти. До них належать: *Ластик, Линия, Карандаш, Кривая, Кисть, Распылитель, Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Заливка*. Всі інструменти, окрім *Ластика* (стирає зображення) виконують малювання основним кольором (вибирається клацанням в колірній палітрі).

Товщина ліній вибирається з **Палитры настройки**.

Утримання натисненої клавіші **Shift** забезпечує:

- проведення „правильної" лінії (вертикальної, горизонтальної або під кутом 45°);
- малювання квадрату (для інструменту ***Прямоугольник***);
- малювання кола (для інструменту ***Эллипс***).

Інструменти виділення областей:

Выделение – формує прямокутну виділену область.

Выделение произвольной области – формує довільну область.

Виділені області можна:

- видалити (клавіша **Delete**);
- копіювати в буфер обміну (**Ctrl** + **C**);
- вирізати в буфер обміну (**Ctrl** + **X**);
- вставити з буфера обміну (**Ctrl** + **V**).

Окрім цього, можна змінити розмір виділеної області. Для цього курсор миші встановлюється на один з маркерів виділеної області (вид покажчика змінюється) і здійснюється його перетягування.

Трансформування зображень. Для зміни форми, розташування або розмірів графічних об'єктів використовуються інструменти з меню **Рисунок**.

Для цього треба:

1. Виділити область, в якій розташований графічний об'єкт;

2. [Безымянный - Paint] >↓ **Рисунок** >↓**ім'я** (ім'я виду трансформування: Отразить/повернуть або Растянуть/наклонить) > [вид трансформации] (вибір дії і параметрів) >↓**ОК**.

Введення тексту. Використовується інструмент ***Надпись***. **Клацнути** на місці для введення тексту. При цьому відкривається поле для введення. Текст вводиться з клавіатури.

Команда:

↓Вид > **↓Панель атрибутов текста** > [Шрифты] (вибрати потрібний шрифт і його розмір).

☞ Файли документів редактора Paint можуть зберігатися з розширеннями: **.bmp; .jpg; .gif**.

4.2. Програма Блокнот

Це найпростіший текстовий редактор, який в основному призначений для перегляду текстових файлів формату .txt, а іноді – для їх створення.

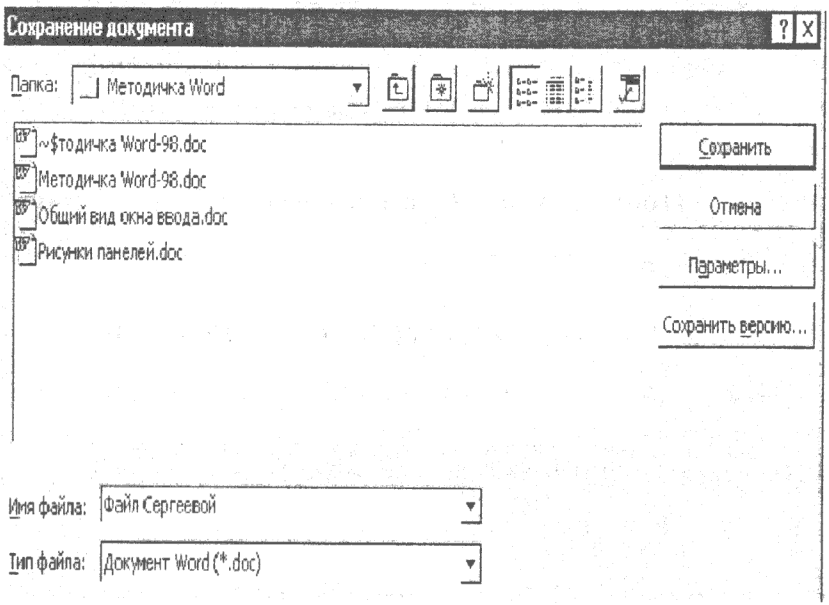
Програма запускається командою:

↓Пуск > Программы > Стандартные > ↓Блокнот.

Створення і збереження файлу. В робочій області вікна **Безымянный блокнот** ввести текст.

Для збереження файлу видати команду:

↓Файл > ↓Сохранить как - [Сохранение] (Вибрати теку. Ввести ім'я файлу. Вибрати тип файлу) > **↓ Сохранить**.



Діалогове вікно ***Сохранение документа***

Вибір теки:

↓▾ (в полі **Папка**) > **↓ім'я** (диск і тека або тільки тека);

Введення імені файлу:

⇓(в полі **Имя файла**) > **Delete** > (ввести бажане ім'я);

Вибір типу файлу:

↓▾ (в полі **Тип файла**) >↓**ім'я** (тип файлу, відповідний даному додатку).

Запам'ятайте!
Прийоми збереження файлів однакові для всіх типів додатків Windows.

5. СЛУЖБОВІ ДОДАТКИ

Службові додатки Windows призначені для обслуговування ПК і самої операційної системи. Вони запускаються командою:

↓**Пуск** > **Программы** > **Стандартные** > **Служебные** > ↓ **ім'я**.

5.1. Додаток Дефрагментация диска

Цей додаток призначений для підвищення ефективності використання пам'яті на жорсткому диску. ↓**Дефрагментация диска** > [Выбор диска] >↓**ОК**.

5.2. Додаток Проверка диска

Це дуже важлива програма, яка дозволяє:

а) виявити логічні помилки у файловій структурі ↓**Проверка диска** - [Проверка диска] > (вибір диску,

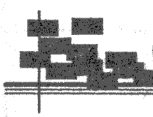
який треба перевірити))>↓**Стандартная проверка** >↓**Запуск** - [Результаты проверки диска] >↓**Закрыть**;

б) виявити фізичні помилки, що пов'язані з дефектами поверхні диска, введенням команди ↓**Проверка диска** - [Проверка диска] (вибір диска, який треба перевірити)) > ↓**Стандартная проверка** > ↓**Запуск** - [Результаты проверки диска] >↓**Закрыть**.

Рекомендується:

- *стандартну перевірку проводити після кожного збою в роботі ПК, особливо після некоректного закінчення роботи ОС;*
- *повну перевірку проводити двічі на рік або у разі сумнівів щодо якості роботи жорсткого диску або, що трапляється найбільш часто, дискети.*

☞ Це виключно важлива програма, яку слід використовувати регулярно.



6. СТАНДАРТНІ ЗАСОБИ МУЛЬТИМЕДІА

Це програмні засоби, які призначені для створення і (або) відтворення мультимедійних документів.

До них належать програми: **Регулятор громкости**, **Лазерный проигрыватель**, **Универсальный проигрыватель** і **Звукозапись**, які запускаються командою:

↓**Пуск** > **Программы** > **Стандартные** > **Развлечения** > ↓**ім'я** - [ім'я програми].

Порядок роботи з цими програмами і їх призначення інтуїтивно зрозумілі.

Таблиця основних операцій ОС Windows

Ім'я операції	*К о м а н д а*	
Відкриття об'єкту	⇓ **ім'я**; ↓**ім'я** > **Enter**; **ім'я**↓ > ↓ **Открыть**	
Видалення об'єкту	↓**ім'я** >**Delete** > ↓**Да** **ім'я**↓ > ↓ **Удалить** ↑ **ім'я** ⇨ **Корзина**	
Встановлення української клавіатури	↓**EN** > ↓**Український** або ↓**RU** > ↓**Український**	
Створення теки у вікні **Проводник**	↓ **Пуск** > **Программы** > ↓**Проводник** > ↓**Файл** > **Создать** > ↓**Папку**	
Створення файлу у вікні **Проводник**	↓ **Пуск**> **Программы** > ↓**Проводник**> ↓**Файл** > **Создать** > (вибрати тип файлу) > ↓**ім'я**	
Збереження файлу	↓**Файл** > ↓ **Сохранить как** > [Сохранение] (Вибрати теку. Ввести ім'я файлу. Вибрати тип файлу) > ↓ **Сохранить**.	
	Вибір теки	↓ ▾ (в полі Папка) > ↓**ім'я** (диск і тека; тека)
	Введення імені файлу	⇓ (в полі **Имя файла**) > **Delete** > (введення імені файлу);
	Вибір типу файлу	↓ ▾ (в полі **Тип файла**) > ↓**ім'я** (тип файлу)

Копіювання об'єкту	Копіювання	**имя**↓ > ↓**Копирвать**; **Ctrl + C**; ↓
	Вирізання	**имя**↓ > ↓**Вырезать**; **Ctrl + X**; ↓
	Вставлення	**имя**↓ > ↓**Вставить**; **Ctrl + V**; ↓
	Перенесення	**имя 1** ⇨ **имя 2**
Перевірка диска	↓**Проверка диска** > [Проверка диска] (вибір диска, який треба перевірити) >↓**Стандартная проверка** (для повної перевірки >↓**Полная проверка**) >↓**Запуск** > [Результаты проверки диска] >↓**Закрыть**	
Дефрагментування диска		↓ **Дефрагментация диска** > [Выбор диска] >↓**ОК**.
Завершення роботи з ОС Windows		↓**Пуск** > ↓**Завершение работы** > ↓**Выключить компьютер** > ↓**ОК**

ДЛЯ ЗАМІТОК

ДЛЯ ЗАМІТОК

Навчальне видання

ТАДЕВОСЯН Роберт Геворкович
ЛУЖЕЦЬКИЙ Володимир Андрійович

WINDOWS
Короткий конспект

Головний редактор *В. І. Сачанюк*
Технічний редактор *Л. С. Потапова*
Коректор *І. В. Дунаєва*
Комп'ютерна верстка *В. І. Сачанюк*
Художник *Л. С. Потапова*

Підписано до друку 14.04.2003р. Формат 84×60/16. Папір офсетний, друк офсетний. Гарнітура Тип Times. Умовн. друк. арк. 3,00. Умовн. фарбо-відб. 3,25. Тираж 2000 прим

Видавництво ВАТ „Інфракон"
21032, м. Вінниця, вул. Київська, 16
тел./факс (0432) 27-85-84
e-mail: *inis@sovamua.com*