

CURS UTILIZARE PC

MICROSOFT WINDOWS XP

UTILIZAREA COMPUTERULUI SI GESTIUNEA FISIERELOR

Lucrul cu tastatura

Arata cam asa si este un echipament periferic de intrare destinat introducerii datelor. Pe tastatura exista urmatoarele grupe de taste:

- Tastele alfanumerice: literele alfabetului, cifre, semne de punctuatie si simboluri speciale (de exemplu: ”\$%^&*+#@)
- Tastele numerice din partea dreapta: formeaza keypad-ul numeric. Se utilizeaza in programele de calcul, pentru a introduce rapid cifrele.
- Tastele functionale (F1-F12): indeplinesc roluri diferite in functie de programul curent. in general se utilizeaza tasta F1
- Taste directionale: sagetile, Home (deplaseaza cursorul la inceput de linie), End (deplaseaza cursorul la sfarsit de linie), PageUp (baleiaza ecranul cu o pagina in sus), PageDown (baleiaza ecranul cu o pagina in jos).
- Taste cu scopuri speciale:

TASTA	DESCRIERE
Ctrl	Tasta de control se utilizeaza impreuna cu alte taste pentru realizarea anumitor functii; functiile depind de programul care ruleaza in momentul in care se foloseste tasta.
Alt	Tasta de alternare se utilizeaza impreuna cu alte taste pentru realizarea anumitor functii; functiile depind de programul care ruleaza in momentul in care se foloseste tasta.
Caps Lock	Blocheaza tastatura pe litere mari; o noua apasare o deblocheaza. Activarea acestei taste este indicata printr-un LED care se aprinde de obicei in partea dreapta a tastaturii, etichetat Caps Lock.
Tab	indeplineste roluri diferite in functie de programul curent. De exemplu, sub interfata MS Windows XP, in combinatie cu tasta ALT permite comutarea intre aplicatii; in programele de procesare texte reprezinta tabulatorul pentru inceput de paragraf, deplasand cursorul spre dreapta $\approx 1,27$ cm. sau deplasarea intre celulele unui tabel in aplicatia Word sau Excel.
Esc	indeplineste roluri diferite in functie de programul curent; in general tasta ESC este asociata cu iesirea dintr-un program sau anularea unei comenzii in executie.
Shift	in combinatie cu o tasta cu caractere duble are ca efect scrierea caracterului din partea de sus a tastei, iar in combinatie cu o litera are ca efect scrierea majusculei.

Enter	Tasta utilizata pentru confirmarea unei actiuni sau inserarea unui nou rand in scrierea unor documente (paragraf nou).
Insert	indeplineste roluri diferite in functie de programul curent. in general, in aplicatiile de procesare texte comuta modul de scriere intre inserare (cel implicit) si suprapunere.
Delete	Tasta sterge pictogramele selectate, iar in aplicatiile de procesare texte indeplineste functia de stergere, stergand caracterul din dreapta cursorului sau textul selectat.
Print Screen	Capteaza imaginea ecranului si o depune intr-o zona speciala de memorie denumita Clipboard; utilizatorul poate lipi apoi imaginea captata, in fisiere.
Backspace	in general este utilizata in procesarea textelor pentru a sterge la stanga cursorului.
Num Lock	Activeaza/dezactiveaza blocarea keypad-ului numeric pe caractere numerice. Activarea acestei taste este indicata printr-un LED care se aprinde de obicei in partea dreapta a tastaturii, etichetat Num Lock.

Dar in lucrul cu calculatorul avem nevoie sa ne pozitionam rapid in pagina sau pe randuri si coloane diferite; astfel descoperim Mouse-ul (soricel, cum i se mai spune intr-o traducere libera...)

Lucrul cu mouse-ul. Termeni specifici :

Clic stanga/ dreapta Apasarea si apoi eliberarea butonului stang/drept al mouse-ului

Dublu clic stanga Doua clicuri de mouse care se succed la un interval foarte mic de timp (in functie de setari)

Glisare Deplasarea mouse-ului cu un buton tinut apasat (in engleza drag and drop)

BUTONUL STANG

- Un clic efectuat pe desenul (icon-ul) obiectului sau pe o anumita comanda - selectie poza (pictograma) ce reprezinta un fisier sau un program
- activare comanda
- Dublu-clic efectuat pe desenul (icon-ul) obiectului - deschidere fisier reprezentat prin poza (pictograma) sau lansare in executie a programului (aplicatiei)

BUTONUL DREPT

- Un clic efectuat pe icon-ul obiectului - afisare meniu contextual pentru obiectul respectiv, care contine comenzi uzuale care se vor aplica asupra elementului peste care s-a executat clic dreapta

TRAGEREA CU MOUSE-UL (drag and drop)

„apucarea” unui obiect cu mouse-ul , tinand butonul stang sau drept apasat si „tragerea” lui pana la o anumita pozitie in care il „lasa sa cada”



- Tragerea cu clic stanga a unui obiect selectat
- Tragerea cu mouse-ul peste text sau peste o serie de pictograme de pe ecran - deplasarea obiectului dintr-un loc in altul

- selectarea textului sau pictogramelor respective

Acum, dupa ce am facut cunostinta cu tastatura si mouse-ul, sa ne facem curaj si sa ne apucam de treaba!

Pornirea calculatorului

Se realizeaza prin intermediul butonului POWER dispus de obicei pe panoul frontal al unitatii centrale. Pe langa unitatea centrala, se vor porni si perifericele folosite in sesiunea de lucru cu calculatorul (monitor, imprimanta, sistem audio). in urma acestor operatii se va incarca sistemul de operare instalat si va fi afisat pe ecran Desktop-ul, adica interfata grafica pe suprafata caruia se lucreaza.

Oprirea calculatorului

Pentru a opri computerul se selecteaza comanda Turn Off Computer din meniul butonului Start. Ca urmare se va deschide fereastra de dialog care permite utilizatorului sa selecteze comanda Turn Off. Unitatea centrala se va inchide automat, ramanand ca utilizatorul sa mai inchida perifericele (monitor, imprimanta, sistem audio, etc).

se
„la



langa butonul de pornire.

Repornirea calculatorului

Daca este necesara restartarea unitatii centrale, se selecteaza comanda Turn Off Computer din meniul butonului Start, iar din fereastra aparuta se va alege comanda Restart. Astfel, unitatea centrala se va opri si va porni automat. Restartarea se poate face si rece” daca computerul nu mai raspunde comenzilor, apasand direct pe butonul Reset dispus pe panoul frontal al unitatii centrale,

FISIERE SI FOLDERELE

in vederea stocarii datelor pe un suport permanent, trebuie cunoscute si intelese urmatoarele notiuni:

- Programul sau aplicatia este o succesiune de instructiuni scrise intr-un limbaj inteles de calculator, pe care acesta le poate executa astfel incat sa se obtina un rezultat. Aceasta se realizeaza prin prelucrarea datelor de intrare, iar rezultatele obtinute se numesc date de iesire. Programele sunt stocate fizic pe disc sub forma de fisiere.

- Folderul sau Directorul: este un loc (caracterizat printr-un nume) in care se pot memora fisiere sau alte foldere. Astfel, toate informatiile dintr-un domeniu de interes, de exemplu Sport, Poze concediu, etc pot fi grupate in folderele cu aceste nume, fiecare avand in componenta fisiere proprii.

- Fisierul reprezinta o colectie de informatii stocate sub o anumita forma (text, imagine, sunet, video, etc). Este creat cu ajutorul aplicatiilor sau programelor rulate pe un calculator.

Un fisier se caracterizeaza prin:

- a. Nume de fisier: un nume ce contine caractere ce pot contine litere, cifre si simboluri speciale (_ - ! # % ^ \$ & () { }).
- b. Extensie sau tip: este optionala, formata dintr-un separator (punct) si 1 pana la 4 caractere care ne indica tipul de informatii stocate in acel fisier. Aceasta este pusa automat de aplicatia cu ajutorul caruia se creeaza fisierul. Cele mai folosite sunt urmatoarele: .exe, .bat (fisiere executabile), .doc (documente Word), .xls (registre Excel), .ppt (prezentare PowerPoint), .mdb (baza de date Access), .rar, .zip (fisiere arhivate), .bmp, .gif, .jpg (fisiere imagine), .avi, .mpeg (fisiere video), .mp3, .wav (fisiere sunet)
- c. Dimensiune: masurata in bytes (B)
- d. data si ora ultimei modificari pentru fisierul respectiv

Utilizatorul isi creeaza propriile sale fisiere, numite fisiere ale utilizatorului prin folosirea unui program. Un document ar putea fi o scrisoare realizata cu ajutorul unei aplicatii de procesare texte, de exemplu Microsoft Word, un tabel cu formule matematice creat cu ajutorul unei aplicatii de calcul tabelar, de exemplu Microsoft Excel, un desen, o partitura muzicala sau o secventa video, create prin intermediul unor aplicatii specializate.

Fiecare aplicatie isi genereaza fisiere cu format specific ce pot fi utilizat numai sub aplicatia respectiva sau sub aplicatii care au capacitatea de a recunoaste formatul. De exemplu, daca utilizatorul a editat o scrisoare cu ajutorul procesorului de texte MS Word, scrisoarea este memorata pe disc sub forma unui fisier cu format si o extensie tipica programului respectiv, anume .doc. Un alt procesor de texte creeaza fisiere cu formate si extensii diferite. Pentru a prelucra o imagine grafica nu putem folosi o aplicatie de procesare de texte, ci o aplicatie destinata acestui scop, cum ar fi Corel Draw, Paint, s.a.m.d.

Dupa ce am studiat aceste lucruri generale, sa ne ocupam de un sistem de operare foarte utilizat in lucrul cu calculatorul.

Microsoft Windows XP este un cel mai utilizat sistem de operare la nivelul intregului mapamond. Sub Windows XP toate obiectele (documente, aplicatii, fisiere) sunt reprezentate vizual sub forma unor imagini grafice si pot fi manevrate prin intermediul mouse-ului sau al tastaturii. Aplicatiile si fisierele utilizatorului sunt organizate in foldere dispuse in cadrul structurii arborescente, cum am aratat anterior.

Elementele interfetei grafice Windows XP (GUI – Graphical User Interface)

Interfata grafica Windows XP contine urmatoarele elemente:

- Desktop sau suprafata de lucru: se refera la fundalul ecranului, pe Desktop aflandu-se obiectele utilizate in mod curent.

- Icon-uri sau pictograme, care sunt desene de dimensiune redusa ce reprezinta un obiect. Pictogramele pot reprezenta programe sau aplicatii, fisiere etc. Exista cateva icon-uri care se regasesc de obicei pe suprafata desktop-ului:



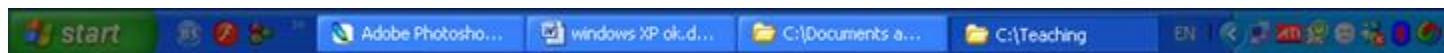
- My Computer: afiseaza unitatile de discuri ale calculatorului (A:, C:, D:), cat si a continutului acestora.

- My Network Places: permite afisarea sub forma grafica a locatiilor partajate intr-o retea de calculatoare.

- Recycle Bin: este similar cosului de gunoi; aici sunt stocate toate pictogramele sterse, existand posibilitatea recuperarii lor.

- Ferestrele, ce reprezinta elementul de baza in sistemul de operare Windows XP, prin intermediul carora pot fi vizualizate diferite componente ale acestuia.

- Bara de task-uri: se gaseste in zona inferioara a ecranului, este cea pe care se afla butonul START si contine butoane pentru toate programele sau aplicatiile active, adica lansate in executie la un moment dat, numite task-uri. Ea arata asa:



- Butonul Start este dispus pe bara de task-uri si permite accesul la aplicatiile instalate prin meniul cu programe (Programs), la panoul de control al sistemului de operare (Control Panel) si la anumite functii sistem (Turn Off, Log Off, Help and Support, Run, Search).



Pentru a afisa meniul butonului START se executa un clic stanga pe butonul respectiv sau se foloseste combinatia de taste CTRL+ESC. Se mai poate folosi si tasta ?.



Desktop-ul

in cadrul sistemului de operare Windows XP se considera ca ecranul calculatorului este o masa de lucru, un birou, o modalitate de comunicare avantajoasa a utilizatorului cu intreg sistemul de calcul, un spatiu in care obiectele existente pot fi mutate, sterse sau se pot aduce altele noi. Aceste obiecte sunt ferestrele sau pictogramele.

Meniul butonului Start

Butonul Start este considerat in sistemul de operare Windows XP ca o poarta de intrare spre intregul calculator. Selectarea acestui buton are ca efect afisarea unui meniul vertical cu urmatoarele optiuni:

- **Turn Off Computer...** duce la deschiderea unei ferestre de dialog cu mai multe optiuni: **Stand By** (calculatorul trece intr-o stare in care consumul de energie este foarte scazut, reluarea activitatii facandu-se prin apasarea unei taste sau miscarea mouse-ului); **Restart** (repornirea calculatorului); **Turn Off** (inchiderea calculatorului).
- **Log Off** deschide o fereastra de dialog cu doua optiuni: **Log Off** - inchiderea tuturor programelor; si **Switch User** - posibilitatea trecerii la un alt cont de utilizator.
- **Run** permite lansarea in executie a unei program sau deschiderea unui folder sau fisier. Activarea comenzii duce la deschiderea unei ferestre de dialog in care utilizatorul va specifica calea catre fisierul, programul sau folderul ce va fi deschis.
 - **Help and Support** are ca efect lansarea in executie a aplicatiei **Help**, un program de asistenta care ne ajuta sa utilizam sistemul de operare **Windows XP**.
- **Search** - permite utilizatorului sa caute anumite fisiere sau foldere
 - **Control Panel** se foloseste pentru a lansa in executie unele aplicatii care sunt utile la configurarea sau reconfigurarea sistemului.
 - **Printers and Faxes** – setari referitoare la imprimante si fax.
 - Cele mai uzuale foldere – **My Computer** (calculatorul meu), **My Documents** (documentele), **My Pictures** (fisierile cu imagini), **My Music** (fisierile de muzica), **My Recent Documents** (cele mai accesate fisiere ale user-ului activ).
 - **All Programs** (toate programele) - permite utilizatorilor sa lanseze rapid aplicatii si programe.
- **Internet** – pictograma pentru accesarea aplicatiei de navigare pe internet – **Internet Explorer**.
- **E-mail** - pictograma pentru accesarea aplicatiei



de posta electronica – Outlook Express.

Pictogramele (Icon-uri)

Icon-ul este o reprezentare grafica a unor elemente cu care opereaza Windows XP, un desen insotit de un text afisat sub acest desen (numele pictogramei). in Windows XP exista mai multe tipuri de icon-uri, dupa ceea ce acestea reprezinta:

- un folder
- un fisier
- un program
- un shortcut (sau scurtatura)













Icon-urile de folder se prezinta sub forma unor dosare galbene. Folderul este vazut ca o grupare de obiecte diferite: fisiere, aplicatii sau alte foldere, deci poate fi considerat un depozit. Elementele din continutul sau sunt grupate pe categorii sub forma unei structuri arborescente.


Icon-urile de programe (aplicatii) – reprezinta aplicatiile instalate pe un calculator, iar cu ajutorul lor se pot crea, prelucra fisiere. Un dublu clic pe un icon-ul aplicatiei are ca efect lansarea in executie a acesteia.

Icon-urile de fisier – reprezinta depozite de informatii de diferite tipuri, in functie de datele pe care acestea le contin. Sunt de mai multe tipuri (documente Word, registre Excel, prezentari PowerPoint, baze de date Access, arhive, imagini, secvente video, audio, etc)

Icon-urile care reprezinta shortcut-uri (scurtaturi) sunt recunoscute dupa sageata din coltul stanga jos. Acestea reprezinta o modalitate mai rapida de a accesa obiectul cu care are o legatura, nemaifiind necesara deplasarea in locul unde se gaseste acesta stocat in structura arborescenta.. Un dublu clic pe un shortcut duce la deschiderea folderului, programului, fisierului de care acesta este legat.



Aplicatia	Pictograma aplicatiei	Pictograma fisierelor	Extensia fisierelor	Utilizare
Microsoft Word			.doc	Crearea de documente
Microsoft Excel			.xls	Crearea foilor de calcul
Microsoft Access			.mdb	Crearea bazelor de date
Microsoft PowerPoint			.ppt	Crearea prezentarilor
Notepad			.txt	Crearea textelor simple
Paint			.bmp .jpeg	Crearea imaginilor

Windows MediaPlayer			.wav .avi	Redarea sunetelor Redarea filmelor
Win RAR			.rar	Arhivare fisierelor/ dezarhivarea fisierelor arhivate





Deschiderea pictogramelor

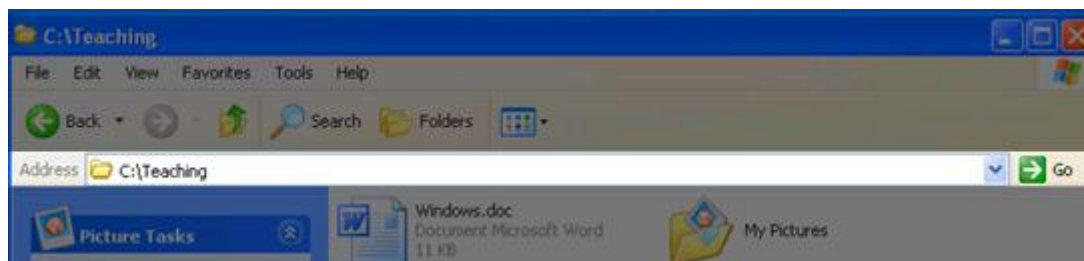
Pentru a vizualiza continutul unei pictograme, indiferent de tipul ei, aceasta trebuie activata (deschisa). Pictogramele, pot fi deschise astfel:

- prin executarea unui dublu clic pe aceasta;
- prin marcare (selectare) si apoi apasarea tastei Enter;
- prin deschiderea meniului contextual al acesteia (clic dreapta pe pictograma) si executarea unui clic pe comanda Open sau Explore;

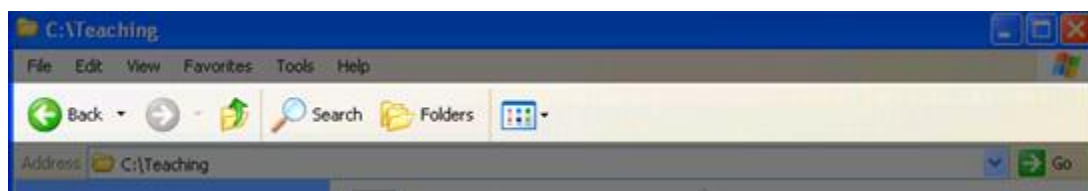
Recunoasterea tipurilor obisnuite de pictograme (documente, registre, prezentari, baze de date, imagini, audio, video)

Elementele unei ferestre

1. Bara de titlu – afiseaza numele aplicatiei care este lansata in executie, a documentului sau folderului deschis
2. Bara de meniuri – afiseaza o lista de meniuri cu comenzi disponibile (File, Edit, View...).
3. Bare de derulare – pentru derularea continutului ferestrelor.
4. Butonul Maximize  – cu un clic pe acesta se poate redimensiona fereastra astfel incat sa ocupe tot spatiul disponibil.
5. Butonul Minimize  – cu un clic pe acesta se poate minimiza fereastra, reducand-o la nivelul unui buton pe bara de task-uri. Ele pot fi redeschise folosind butonul corespunzator din bara de taskuri.
6. Butonul Restore  – permite redimensionarea unei ferestre maximizate sau minimize anterior, la dimensiunile avute inaintea modificarii.
7. Butonul inchidere  – permite inchiderea ferestrei, deci terminarea executiei aplicatiei, respectiv terminarea navigarii.
8. Bare de unelte (se pot activa sau dezactiva din meniul View, comanda Toolbars):
 - a. Bara de adrese (Address) – este bara cu ajutorul caruia se poate schimba locatia folosind aceeaasi fereastra.



b. Bara de butoane standard – zona situata, de obicei, sub bara de meniuri si care cuprinde o serie de butoane care permit accesarea mai rapida a unor comenzi ale aplicatiei.



9. Zona de activitati uzuale – daca este activa, se vizualizeaza in stanga ferestrei. Se aseamana cu navigarea pe internet si ofera posibilitatea de a executa comenzi rapide (File and Folder Tasks), de a ajunge rapid in alte locatii (Other Places) sau de a afla informatii despre obiectul selectat in fereastra (Details). Daca aceasta zona nu este vizibila, ea poate fi activata apeland meniul Tools - Folder Options si bifand optiunea Show common tasks in folders.

Operatii asupra ferestrelor

Cum se deplaseaza o fereastră?

Ferestrele pot fi amplasate oriunde pe Desktop. Pentru a deplasa o fereastră se pozitioneaza cursorul mouse-ului in interiorul barei de titlu, se gliseaza aceasta bara pana la noua pozitie a ferestrei si se elibereaza butonul mouse-ului.

Cum se redimensioneaza o fereastră?

Prin redimensionare se va intelege: aducerea ferestrei la o dimensiune dorita de utilizator, minimizarea ferestrei, maximizarea ferestrei, restaurarea ferestrei. Pentru o dimensiune dorita de utilizator se selecteaza fereastra, se pozitioneaza cursorul mouse-ului pe bordura ferestrei sau pe unul din colturi. Cursorul se transforma intr-o sageata dubla. Prin glisare se realizeaza redimensionarea dorita.

Cum se realizeaza deplasarea intre ferestrele deschise la un moment dat?

Datorita proprietatii multitasking a sistemului de operare, pot fi deschise mai multe ferestre la un moment dat. Chiar daca acestea pot fi suprapuse pe ecran, pe bara de task-uri va exista cate un buton pentru fiecare fereastră deschisa, exact ca in imaginea de mai jos:



Butonul corespunzator aplicatiei curente va fi afisat ca fiind apasat. Pentru selectarea unei anumite aplicatii ca aplicatie curenta, se poate selecta cu mouse-ul butonul corespunzator ei. In acel moment, aplicatia respectiva va veni in prim-plan.

Meniuri cu comenzi

Toate comenzile Windows XP sunt cuprinse intr-o fereastră, în bara de meniuri. Sistemul de operare permite utilizatorilor să execute rapid operațiile mai des folosite, punându-le la dispoziție un meniu (contextual) care le conține, precum și diferite bare de unelte. Meniul contextual poate fi apelat atunci când se execută clic dreapta pe un element asupra căruia se dorește să aibă efect comanda.



Lansarea în execuție a unui program

Windows XP pune la dispoziția utilizatorului mai multe modalități de lansare în execuție a unui program sau de activare (deschidere) a unei aplicații, astfel:

- prin executarea unui dublu clic pe pictograma asociată programului sau aplicației respective;
- din meniul butonului Start, comanda All Programs, se identifică scurătura către program și se execută un clic stanga pe aceasta;

Cautarea fișierelor sau folderelor

Se realizează cu ajutorul comenzii Search din meniul Start. Comanda se poate apela din meniul Start sau, dacă este deschisă o fereastră de navigare, se va apăsa din bara de unelte butonul Search. În fereastră apare în partea stângă o zonă de specificare a criteriilor de cautare.

Dacă dorim să găsim fișiere imagine, sunet sau video folosim opțiunea Pictures, music or video. Pentru a găsi documentele create de utilizator, specificând denumirea acestora și eventual data modificării, se folosește opțiunea Documents (Word processing, spreadsheet, etc).

Pentru a găsi fișiere sau foldere, specificând mai multe criterii de cautare (denumire, tip, locație, data de modificare, dimensiune), se va folosi opțiunea All files and folders.

După apelarea uneia dintre opțiunile enumerate mai sus se va indica numele elementului căutat (All or part of the file name) și locația în care se va face cautarea (Look in).

Pentru identificarea fișierelor de același tip dintr-un folder, în zona All or part of the file name se va scrie extensia fișierelor căutate precedată de *. (ex: *.doc, *.txt, *.xls), iar în zona Look in se va indica folderul unde să facă acea cautare. Rezultatul va fi afișat în partea dreaptă ferestrei.

Aranjarea pictogramelor

Icon-urile pot fi aranjate pe suprafața pe care se află (Desktop, fereastră) folosind mouse-ul. Această posibilitate nu este foarte productivă. Windows XP oferă câteva posibilități de aranjare a icon-urilor prin intermediul meniului contextual al suprafeței respective. Astfel opțiunea Arrange Icons By din meniul contextual al ferestrei sau din meniul View are ca efect derularea unui meniu ale cărui comenzi permit definirea unor opțiuni de aranjare, după cum urmează:

- Name – în acest caz pictogramele sunt afișate în ordine alfabetică după nume (crescător sau descrescător);
- Type - în acest caz pictogramele sunt afișate grupate după tip;
- Size - în acest caz pictogramele sunt afișate în ordine crescătoare după dimensiune (crescător sau descrescător);

sau descrescator);

- Modified - in acest caz pictogramele sunt afisate in ordine crescatoare dupa data;
- Auto Arrange – daca comanda este selectata, pictogramele vor fi aranjate automat la fiecare modificare a pozitiei unuia dintre ele.

Selectarea pictogramelor

Pentru a selecta o pictograma, se da un clic stanga de mouse pe aceasta. Pentru selectarea unui grup compact de pictograme, se poate folosi si numai mouse-ul: se traseaza, prin glisare, un „dreptunghi” peste toate pictogramele. Marcarea va incepe printr-un clic intr-un colt al dreptunghiului si miscarea mouse-ului spre coltul opus tinand butonul stang apasat. in momentul eliberarii butonului de mouse, selectarea se incheie. Pentru selectarea tuturor pictogramelor dintr-o fereastră se mai poate folosi si comanda Select All din meniul Edit al ferestrei respective sau se va apasa combinatia de taste CTRL+ A.

OPERATII CU FISIERE SI FOLDERE

Crearea unei pictograme de folder

Pentru a crea un folder procedam astfel:

- Se alege locatia in care se doreste crearea folderului;
- Din meniul File sau din meniul contextual al ferestrei respective se selecteaza optiunea New ? Folder
- Sistemul creeaza o noua pictograma cu numele implicit de New Folder si permite utilizatorului sa ii modifice acest nume in functie de datele care vor fi depozitate in acel folder.
- Dupa creare, folderul nou va fi validat fie prin apasarea tastei Enter, fie prin executarea unui clic oriunde in afara acestuia.

Crearea unei pictograme de fisier

Pentru crearea pictogramei unui fisier se va proceda identic ca la crearea folderelor, numai ca se vor alege comenzile New - Document Microsoft Word (document Word), New – Foaie de lucru Excel (registru Excel), New – Prezentare Microsoft PowerPoint (prezentare PowerPoint) New – Aplicatie Microsoft Access (baza de date Access), New – Text Document (fisier Notepad), New – Bitmap Image (fisier imagine).

Un fisier se mai poate crea lansand mai intai aplicatia cu ajutorul careia se construiesc fisierul. Aceasta va afisa un fisier fara titlu. Se introduc datele, apoi se salveaza folosind din meniul File, comanda Save (Salvare). in fereastra aparuta se vor indica numele fisierului (in zona File name) si locatia (in zona Save in) si se va apasa butonul de salvare.



Mutarea si copierea pictogramelor

in principiu se folosesc doua ferestre (locatii): fereastra sursa (locul din care se executa mutarea sau copierea) si fereastra destinatie (locul in care se realizeaza copierea sau mutarea). Un fisier sau un folder poate fi copiat in aceiasi locatie sau in alta locatie. in cazul in care copia se face in aceiasi locatie, ea trebuie sa aiba un nume diferit fata de original. Exista doua modalitati de a executa o copiere sau o mutare:

1. in fereastra sursa se selecteaza pictogramele care vor fi copiate sau mutate, se executa clic dreapta pe selectie si se foloseste comanda Cut (pentru mutare) sau Copy (pentru copiere). Pictogramele mutate sau copiate sunt plasate in Clipboard (o memorie temporara) si raman acolo pana in momentul lipirii in fereastra destinatie, folosind comanda Paste. Comenzile Cut, Copy si Paste se gasesc fie in meniul Edit al oricarei ferestre, fie in meniul contextual al pictogramelor si al ferestrei destinatie;

2. a doua metoda functioneaza numai daca sunt vizibile pe ecran ambele locatii: sursa si destinatia. Se selecteaza pictogramele, se agata cu clic de dreapta si se deplaseaza peste destinatie unde se elibereaza butonul mouse-ului. La eliberarea butonului mouse-ului apare o lista in care se pot alege urmatoarele comenzi:

- Move Here – se muta aici
- Copy Here – se copiaza aici
- Create Shortcut Here – se creeaza scurtatura aici
- Cancel – pentru anulara operatiei.

Stergerea pictogramelor

Pentru a sterge o pictograma, aceasta se selecteaza, dupa care se alege comanda Delete din meniul File al ferestrei de navigare sau din meniul contextual al pictogramei. Se poate apasa si tasta Delete de la tastatura. Dupa executarea uneia dintre aceste operatii, pe ecran apare un mesaj de atentionare prin care utilizatorul este intrebat daca doreste sa trimita la cosul de gunoi pictogramele selectate. Stergerea poate fi anulata (No) sau confirmata (Yes).

Recuperarea fisierelor sterse din greseala se poate face astfel: se deschide fereastra Recycle Bin, se identifica fisierul de recuperat, se executa clic dreapta pe pictograma si se alege comanda Restore.

Golirea cosului de reciclare

Trebuie stiut faptul ca fisierele din Recycle Bin ocupa spatiu pe disc, deci acesta poate golit astfel:

- selectand optiunea Empty Recycle Bin din meniul File sau din meniul contextual al pictogramei Recycle Bin;
- sau se deschide Recycle Bin, se selecteaza toate pictogramele din acesta, se foloseste comanda Delete din meniul File al ferestrei sau se apasa tasta Delete.

Redenumirea pictogramelor

Pentru redenumirea unei pictograme, acesta se selecteaza si se alege comanda Rename din meniul File al ferestrei de navigare sau din meniul contextual al pictogramei respective. O cale mai rapida de a redenumi o pictograma este prin selectarea acesteia, urmata de un clic de mouse pe denumirea pictogramei. in continuare numele se poate modifica dupa care se valideaza apasand Enter sau un clic in afara suprafetei acesteia.

Shortcut-uri (scurtaturi)

Utilizatorul poate crea shortcut-uri pentru orice obiect, cum ar fi fisier, program, folder, unitate de disc si le poate plasa oriunde. Un dublu clic pe shortcut are acelasi efect cu un dublu clic pe pictograma care corespunde aceluiasi obiect ca si shortcut-ul.

Pentru a crea un shortcut exista mai multe posibilitati:

- Se gliseaza obiectul cu butonul drept al mouse-ului apasat, pana la locul unde se doreste crearea shortcut-ului si se selecteaza optiunea Create Shortcuts Here din meniul contextual care apare.
- Se va executa clic dreapta pe elementul caruia i se creeaza scurtatura si se va alege Send To – Desktop (create shortcut). Scurtatura va fi creata implicit pe suprafata desktop-ului.
- Se va executa clic dreapta pe elementul caruia i se creeaza scurtatura si se va alege comanda Copy, apoi se va executa clic dreapta pe suprafata unde se creeaza scurtatura si se va alege comanda Paste shortcut.

Stergerea unui shortcut nu va afecta in nici un fel obiectul caruia ii corespunde, se va sterge doar referinta la obiect.

Modificarea datei si a orei

Data si ora care sunt folosite de catre calculator pot fi modificate. Pentru aceasta se deschide pictograma Date and Time din Control Panel sau pur si simplu se executa dublu clic pe butonul specific ceasului aflat pe bara de task-uri. Apare fereastra din imaginea alaturata in care utilizatorul poate regla data calendaristica si ora curenta.

Modificarea volumului sunetului

Prin intermediul pictogramei Sounds and Audio Devices din Control Panel puteti controla elementele constitutive ale sunetelor calculatorului, incepand cu volumul si terminand cu dispozitivele prestabilite pentru redare si inregistrare. intr-o anumita masura, elementele de control depind de placa audio pe care o aveti instalata. Folosind butonul glisant din zona Device volume se regleaza volumul sunteului. Butonul Place volume icon in the taskbar permite plasarea unui simbol grafic pe bara de task-uri cu ajutorul caruia se poate regla volumul sunetului mai rapid.