



AKADEMIA OBRONY NARODOWEJ

CENTRUM INFORMATYKI

Marian URBANEK

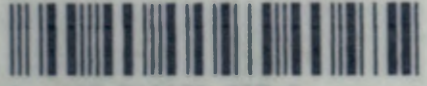
WINDOWS

Kurs podstawowy



62625

Biblioteka Główna
Akademii Obrony Narodowej
S/4420



05-004420-002-0

WARSZAWA

2000



AKADEMIA OBRONY NARODOWEJ

CENTRUM INFORMATYKI



Marian Urbanek

WINDOWS Kurs podstawowy



WARSZAWA

2000

Spis treści

Wprowadzenie.....	3
Podstawy Windows.....	4
Poruszanie się w Windows.....	11
Zmiana organizacji menu Start	14
Przystosowanie Windows do własnych potrzeb	23
Organizacja systemu zbiorów w Windows	30
Zarządzanie zbiorami	35
Załącznik	41

Wprowadzenie

Opracowanie jest materiałem pomocniczym do zajęć praktycznych z użytkowania systemu operacyjnego Windows 95 w zakresie podstawowym. Może być wykorzystane zarówno przez prowadzącego zajęcia jak i przez ćwiczących.

Dla prowadzącego ćwiczenia materiał może posłużyć do opracowania szczegółowych konspektów. Całość została podzielona na jednostki tematyczne, które mogą być realizowane w kolejności wynikającej z zamysłu prowadzącego. Treść każdej jednostki została ograniczona do krótkiego opisu okienek oraz związanych z nimi poleceń. Zakłada się, że taka zwięzła forma opisu ma służyć tylko do przypomnienia materiału, narzucić pewien porządek i ułatwić prowadzenie ćwiczeń.

Ćwiczący może wykorzystać opracowanie jako podręcznik¹ do samodzielnej nauki, lub jako gotowe „osobiste” notatki, które w zależności od potrzeb mogą być w trakcie ćwiczeń uzupełniane.

Materiały do ćwiczeń są przygotowane na dyskietce, którą ćwiczącym udostępnia nauczyciel prowadzący ćwiczenia.

¹ Warto przeczytać:

Born G. Windows 95. Wydawnictwo ROBOMATIC. Wrocław 1995.

Boncler D. Windows 95 opis systemu. Komputerowa Oficyna Wydawnicza HELP. Warszawa 1995.

1. Podstawy WINDOWS

Zagadnienia: *właściwości systemu; uruchomienie komputera; obsługa myszki; wygląd pulpitu użytkownika; zaznaczanie obiektów; otwieranie menu podręcznego; przemieszczanie ikon; uruchomienie aplikacji przy pomocy ikony; wygląd okna; zarządzanie otwartymi oknami na pulpicie; rozwijanie menu Start; zakończenie pracy Windows.*

1.1. Właściwości systemu

Program MS Windows w wersji oznaczonej 3.0 został po raz pierwszy zaprezentowany 23 maja 1990 roku. Od tego momentu użytkownicy komputerów IBM PC przestali być uzależnieni od komend systemu operacyjnego MS DOS. Przyczynił się do tego przyjazny dla użytkownika interfejs graficzny² (GUI – Graphical User Interface). Windows pozwala na wydawanie poleceń za pomocą prostego w obsłudze manipulatora – **myszki**. Pracę modułów wykonywalnych (programów) postrzega się na przyjaznych dla użytkownika ekranach zwanych oknami. Starsze wersje Windows stanowiły dodatek do systemu operacyjnego MS DOS (nakładkę systemową), natomiast

Windows 95 jest już całkiem niezależnym od DOSa samodzielnym systemem operacyjnym.

Zaletą systemów Windows jest jednolity sposób uruchamiania modułów wykonywalnych (wskazanie grupy, a w ramach grupy ikony odpowiedniego programu) oraz to, że w każdej chwili można uruchomić dowolną liczbę programów. Wynika to z faktu, że system Windows jest systemem wieloprogramowym³. W Windows moduły wykonywalne można podzielić na dwie grupy. Są wśród nich aplikacje⁴, które mają formę plików (z rozszerzeniem EXE, COM), a także są moduły dynamicznie łączonej biblioteki⁵ (Dynamic Linked Library) oznaczone rozszerzeniem DLL.

Jeszcze bardziej użyteczną właściwością Windows jest technika bezpośredniego przekazywania informacji pomiędzy poszczególnymi aplikacjami. W najprostszej postaci usługa ta dostępna była w postaci techniki DDE. Technika DDE (Dynamic Data Exchange - bieżący przekaz danych pomiędzy aplikacjami) polega na tym, że dane mogą być tworzone i przekształcane za pomocą jednej aplikacji (na przykład edytora tekstu) i wykorzystywane w innej aplikacji (na przykład w edytorze prezentacji slajdów) w taki sposób, że zmiana danej wchodzącej w skład jednej aplikacji jest natychmiast widoczna w drugiej.

Dowolne dwie aplikacje w systemie Windows mogą przy tym zostać:

- **połączone** – połączenie (linking) polega na tym, że przekazywane z jednej aplikacji do drugiej określone dane (dane macierzyste) pozostają w całości w aplikacji "źródłowej", natomiast aplikacja wynikowa przechowuje tylko wskaźnik (adres) informujący skąd ma pobierać dane, a także to, jak ma je przechowywać.

² Interfejs graficzny tworzy środowisko graficzne programu, którego głównym elementem jest okno i ikona. Okno jest prostokątnym obszarem na ekranie, wewnątrz którego zawarte są wszystkie informacje związane z jakimś określonym procesem. Ikona jest to niewielki obrazek reprezentujący plik, folder, aplikację lub inny obiekt programowy.

³ Wielozadaniowość jest tą cechą MS Windows, która jest najbardziej istotnym udoskonaleniem w stosunku do klasycznego systemu MS DOS. Efekt wielozadaniowości uzyskuje się dzięki stosowaniu mechanizmu podziału czasu (ang. Time Sharing).

⁴ Aplikacja to program pracujący (uruchomiony) w systemie Windows.

⁵ Technika stosowania modułów z biblioteki DLL polega na tym, że odpowiednie funkcje usługowe nie są włączane do kodu programu EXE, tylko są gotowe do użytku we wspólnym dla wielu aplikacji „zasobniku” jakim jest biblioteka. Dzięki temu taki element biblioteczny może być wykorzystany przez wiele programów.

- **osadzone** - osadzenie informacji z jednej aplikacji w drugiej (embedding). Informacje z jednej z nich mogą być osadzone w drugiej, w taki sposób, że dane włączone omawianą techniką z innej aplikacji mogą być przetwarzane w aplikacji wynikowej za pomocą mechanizmów właściwych dla aplikacji źródłowej. Technika ta nazywana "aktywacją na miejscu" stanowi istotną zaletę specyfikacji OLE⁶. Osadzenie powoduje, że dokument wynikowy przechowuje "u siebie" zarówno dane prezentacyjne, jak i stale aktualizowaną kopię danych macierzystych. Inne własności tej wygodnej techniki to możliwość szerokiego stosowania metody "przenieś i upuść" (drag and drop), możliwość zagnieżdżania obiektów czy też możliwość łączenia obiektów w tym samym dokumencie.

Bardzo przydatnym i prostym sposobem przekazu danych jest **przekaz przez schowek** (Clipboard). Wybrana informacja (tekst, obraz) z danej aplikacji może być przekazana (powielona) do specjalnego „schowka”. Informacja raz przekazana do schowka może być wstawiana (wklejana) wiele razy w wielu różnych aplikacjach. Przekazanie do schowka nowej porcji informacji powoduje zniszczenie poprzedniej zawartości schowka.

System Windows 95 obok ulepszonych funkcji znanych z wcześniejszych wersji, oferuje wiele nowych udogodnień:

- **Nowy udoskonalony interfejs** - kluczowymi elementami interfejsu są przycisk "Start" i pasek zadań. Klikając w przycisk "Start" można szybko otwierać programy, wyszukiwać dokumenty i korzystać z narzędzi systemowych.
- **Eksplorator systemu Windows** - eksplorator jest wydajnym narzędziem do przeglądania i zarządzania plikami, dyskami i połączeniami sieciowymi.
- **Długie nazwy plików** - system Windows obsługuje obecnie długie nazwy plików ułatwiając zarządzanie plikami i ich wyszukiwanie.
- **Udoskonalona obsługa multimediiów i gier** - obecnie można korzystać w grach z szybszej animacji, udoskonalonej obsługi gier opartych na systemie operacyjnym MS DOS oraz ulepszonych odtwarzania plików wideo i plików dźwiękowych.
- **Zgodność sprzętowa na zasadzie Plug and Play** - kartę typu Plug and Play wystarczy wstawić do komputera. Po jego włączeniu system Windows automatycznie rozpoznaje i instaluje nowe urządzenia.
- **32-bitowa wielozadaniowość z wywłaszczaniem** - możliwość korzystania z wielu programów jednocześnie; przydział procesora dla programu według ustalonych zasad.
- **Microsoft Exchange** - ten program pozwala pracować ze wszystkimi rodzajami elektronicznych środków łączności, również z pocztą elektroniczną i faksami.
- **Sieć Microsoft Network** - dzięki programowi usług elektronicznych można się komunikować z całym światem korzystając z poczty elektronicznej i z sieci Internet.

1.2. Uruchomienie komputera

Uruchomienie komputera polega na wciśnięciu przycisków znajdujących się na obudowach urządzeń w kolejności:

- jednostka centralna (komputer),
- monitor.

Po włączeniu urządzeń należy poczekać na zainstalowanie się systemu operacyjnego Windows⁷.

⁶ Technika OLE (Object Linking and Embedding - łączenie i osadzanie obiektów). Pozwala zautomatyzować wymianę informacji między aplikacjami wykorzystując wyżej wymienione techniki.

⁷ Jeżeli komputer pracuje w sieci należy się zalogować.

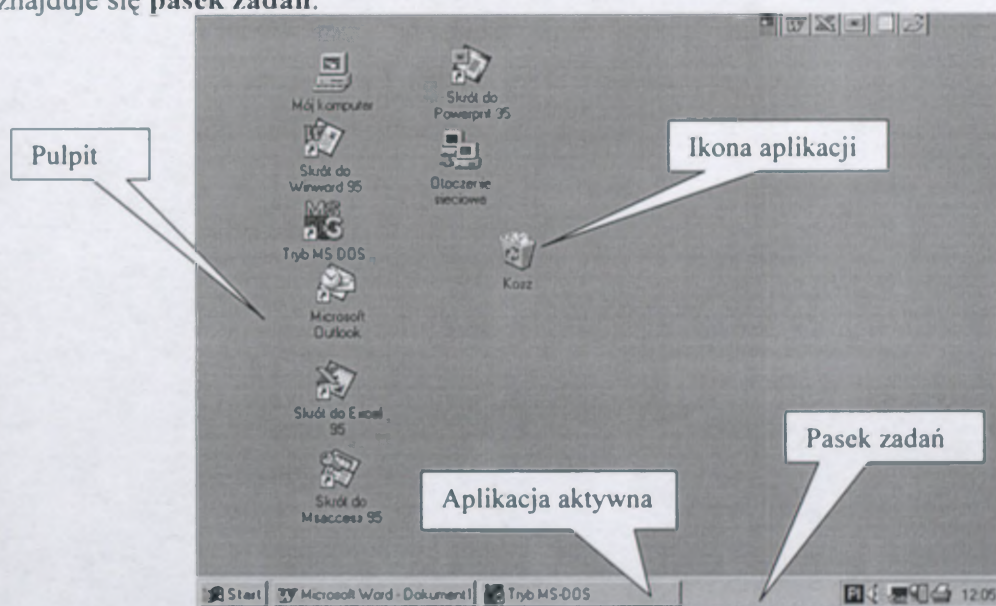
1.3. Obsługa myszki

Myszka jest manipulatorem służącym do komunikowania się z systemem Windows. Zmianie położenia myszki odpowiada zmiana położenia kursora na ekranie monitora. Cursor myszki umożliwia **wskazanie** na ekranie interesującego dla użytkownika elementu. Przy pomocy przycisków znajdujących się na obudowie myszki podejmuje się odpowiednie działanie. Naciśnięcie przycisku myszki nazywane będzie „kliknięciem”. Wyróżnia się:

- **przycisk główny** (zwykle lewy) służący do:
 - przenoszenia kursora do odpowiednich pól – pojedyncze kliknięcie,
 - zaznaczenia obiektu - pojedyncze kliknięcie,
 - uaktywnienia aplikacji – podwójne kliknięcie,
 - przeciągania obiektów – należy zablokować (tzn. trzymać przyciśnięty) przycisk główny myszki i zmienić jej położenie; po przesunięciu obiektu do miejsca docelowego należy zwolnić przycisk;
- **przycisk pomocniczy** (zwykle prawy) służy do przywoływania menu podręcznego (kontekstowego).

1.4. Wygląd pulpitu użytkownika

Pulpit (rys. 1.1) jest wyróżnionym obszarem ekranu na którym znajdują się **ikony aplikacji** oraz **okna aplikacji aktywnych**. Na jednej z krawędzi okna (zwykle dolnej) znajduje się **pasek zadań**.



Rys. 1.1. Pulpit użytkownika

1.5. Zaznaczanie obiektów

Zaznaczanie polega na kliknięciu głównym klawiszem (lewym) myszki w ikonę.

Ćwiczenia

- Zaznaczyć na pulpicie obiekt **Kosz**.
- Zaznaczyć na pulpicie obiekt **Mój komputer**.

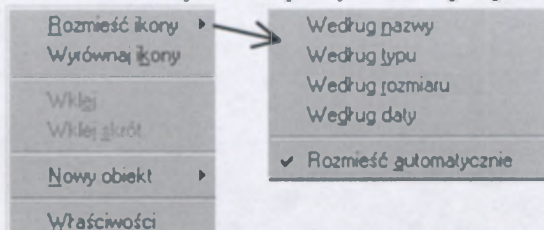
1.6. Otwieranie menu podręcznego

Menu kontekstowe (pomocnicze, wyskakujące) jest to lista poleceń jakie można zrealizować w odniesieniu do wskazywanego elementu. Przywołanie menu podręcznego

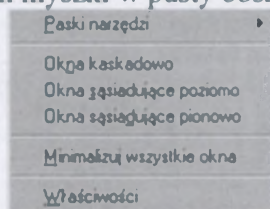
polega na kliknięciu pomocniczym klawiszem (prawym) myszki w element będący przedmiotem zainteresowań. Po ukazaniu się menu podręcznego należy wybrać odpowiednie polecenie.

Ćwiczenia

- Kliknąć prawym klawiszem myszki w pusty obszar pulpitu.



- Kliknąć prawym klawiszem myszki w pusty obszar paska zadań.



1.7. Przemieszczanie ikon

Zmiana położenia ikony na pulpicie polega na wskazaniu (najlepiej rysunku) jej myszką i przy naciśniętym lewym przycisku myszki przeciągnięciu do miejsca docelowego. Operacja przemieszczania kończy się z chwilą zwolnienia przycisku.

Ćwiczenia

- Rozmieścić ikony w narożnikach pulpitu.
- Wykorzystując menu podręczne dotyczące pulpitu przywrócić poprzednie położenie ikon.
- Rozmieścić ikony wykorzystując opcje: **Według nazwy**, **Według typu** oraz **Według rozmiaru**
- Rozmieścić ikony wykorzystując opcję **Rozmieść automatycznie**.
- Po rozmieszczeniu automatycznym wykonać pierwszy element ćwiczenia.

1.8. Uruchomienie aplikacji przy pomocy ikony

Otworzenie okna aplikacji można zrealizować przez:

- dwukrotne kliknięcie w ikonę,
- zaznaczenie (jednokrotne kliknięcie) ikony i potwierdzenie klawiszem Enter.

Ćwiczenia

- Uaktywnić ikonę podpisaną **Mój komputer**.

1.9. Wygląd okna

Podstawowe elementy okna (rys. 1.2) to:

- krawędzie,
- pasek tytułowy,
- pasek poleceń,
- listwa narzędziowa,
- obszar okna,
- przyciski:



zmniejszania

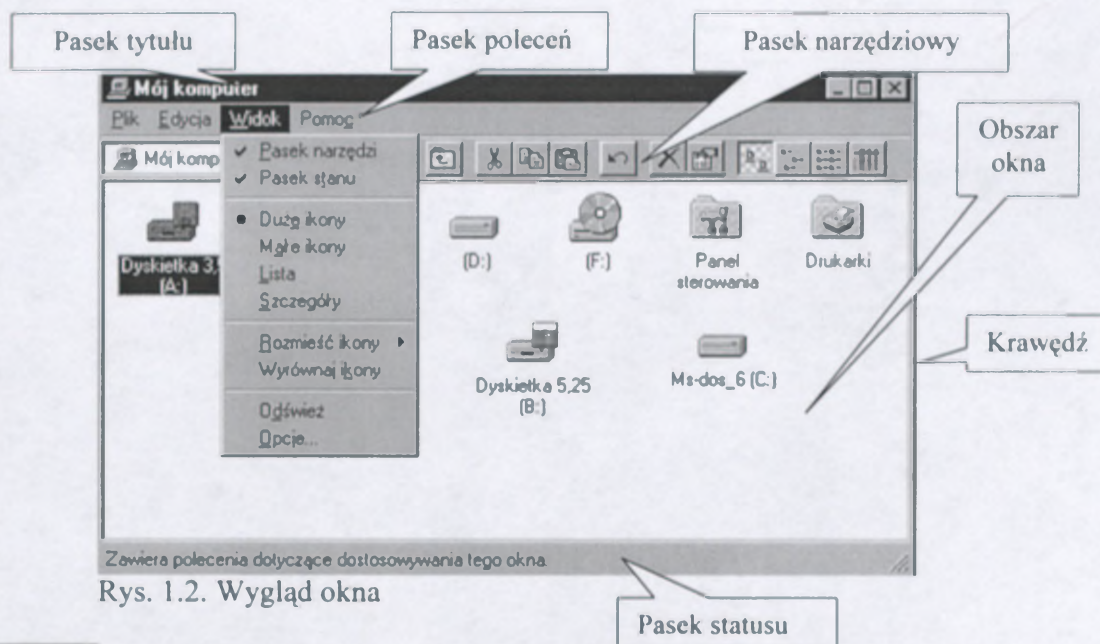


zwiększania



zamknij

- rozwijalne listy paska poleceń,
- pasek statusu.



Rys. 1.2. Wygląd okna

Ćwiczenia

- W aktywnym oknie **Mój komputer** (ćwicz. punkt 1.8) rozwinąć polecenie **Widok**.
- Uaktywnić opcje: **Pasek stanu**, **Pasek narzędzi**, **Duże ikony**.
- Zamknąć okno **Mój komputer**.

1.10. Zarządzanie otwartymi oknami na pulpicie

Na pulpicie może być otwartych więcej okien (rys. 1.3). Tylko jedno okno w danej chwili jest aktywne (o aktywności okna świadczy intensywny kolor listwy tytułowej). Tylko w oknie aktywnym można wykonywać operacje. Zmiana okna aktywnego polega na kliknięciu w obszar okna nieaktywnego.

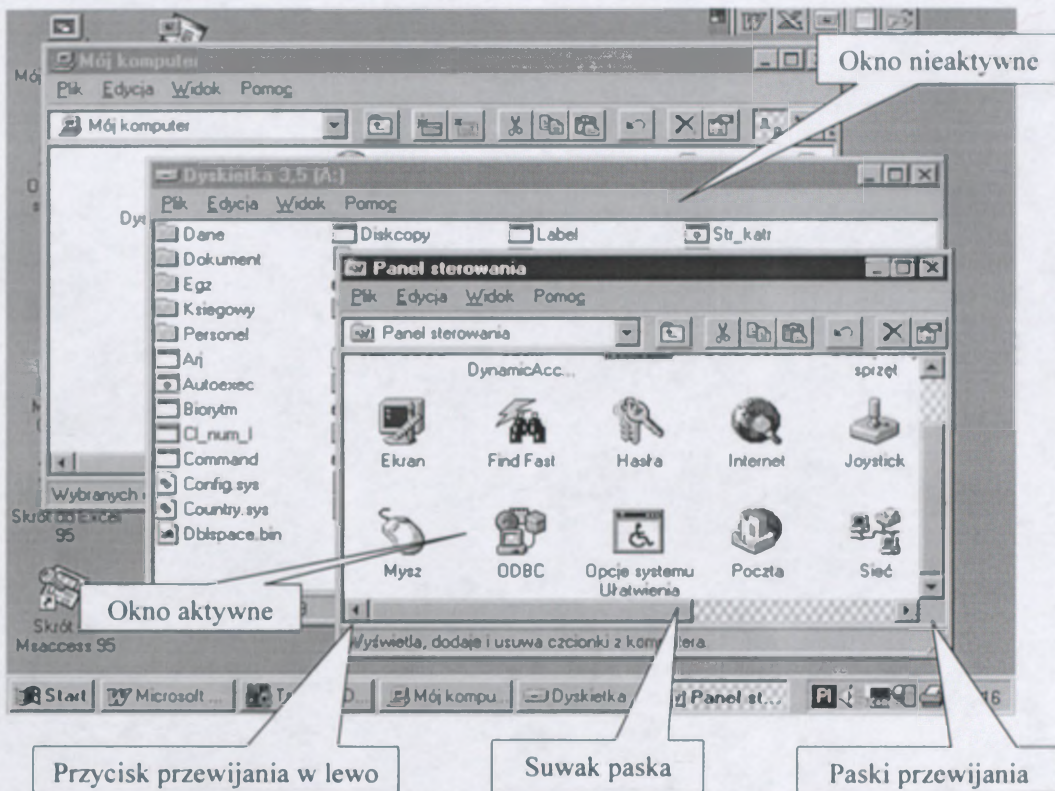
Rozmiary okna można zmodyfikować zmieniając położenie jego krawędzi lub narożnika (wskazać myszką krawędź i przeciągnąć ją w nowe miejsce). Do zmiany położenia okna służy listwa tytułowa (wskazać myszką listwę tytułową, przytrzymać lewy klawisz myszki i przesunąć okno w nowe miejsce).

Przy prawej lub dolnej krawędzi okna mogą pojawić się suwaki przewijania jeżeli ikony (folderów, aplikacji) nie mieszczą się w obszarze okna. Uchwycony myszką suwak może zmieniać swoje położenie. Odpowiednio do zmiany położenia suwaka zmienia się zawartość okna.

Ćwiczenia

- Uaktywnić ikonę **Mój komputer**.
- W oknie **Mój komputer** dwukrotnie kliknąć w ikonę **Panel sterowania**.
- W oknie **Panel sterowania** dwukrotnie kliknąć w ikonę **Data/Godzina**.
- Wykorzystując menu kontekstowe paska zadań:
 - Ustawić okna kaskadowo; zmienić (wg uznania) rozmiary każdego okna.
 - Ustawić okna wg opcji **Okna sąsiadujące poziomo**.
 - Ustawić okna wg opcji **Okna sąsiadujące pionowo**.
 - Zapoznać się z zasobami okna **Panel sterowania**.
 - Zastosować opcję **Minimalizuj wszystkie okna**.

- Przywrócić okna na pulpit.
- Zamknąć okna.



Rys. 1.3. Kaskadowe rozmieszczenie okien

1.11. Rozwijanie menu Start

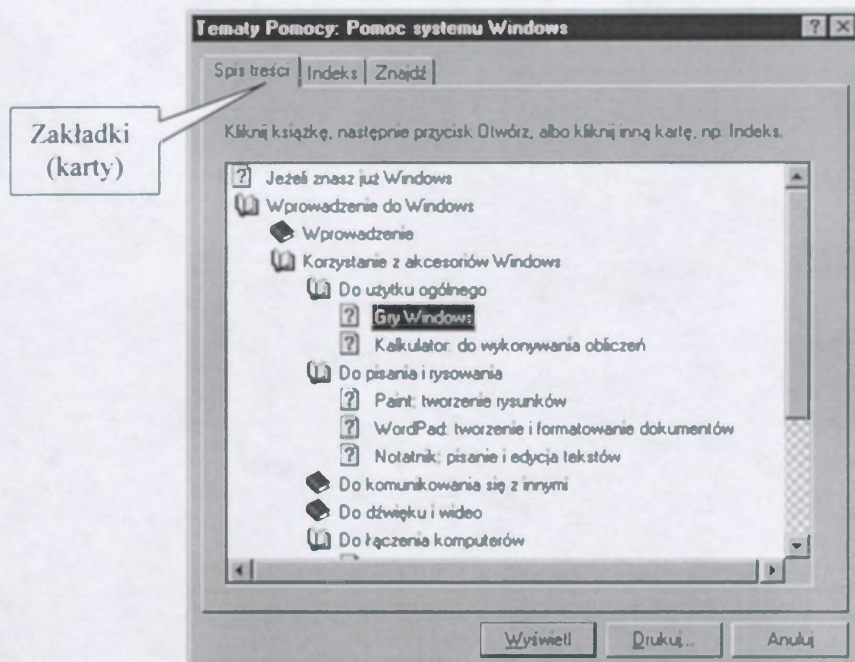
Kliknąć lewym klawiszem myszki w przycisk Start. Przeglądając kolejne listy (rys. 1.4) wskazać poszukiwany obiekt.



Rys. 1.4. Rozwinięte listy polecenia Programy w menu Start

Cwiczenia

- W grupie **Programy** dalej **Akcesoria** odszukać grupę **Gry** i przejrzeć jej zawartość.
- Korzystając z opcji **Pomoc** (rys. 1.5) w menu **Start** zapoznać się z tematem **Gry Windows**.

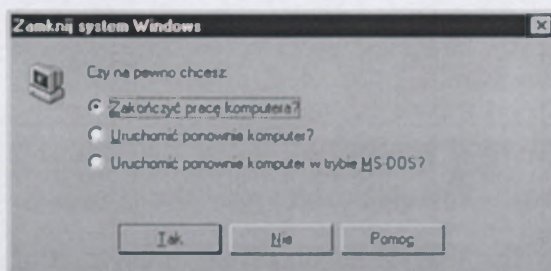


Rys. 1.5. Wygląd okna Pomoc

1.12. Zakończenie pracy Windows

Przygotowanie komputera do wyłączenia wymaga wykonania następujących czynności⁸:

kliknąć w przycisk **Start** ⇒ kliknąć w polecenie **Zamknij system** ⇒ ustawić opcję **Zakończyć pracę komputera** ⇒ kliknąć w przycisk **Tak** (rys. 1.8).



Rys. 1.8. Okno Zamknij system Windows

Po pojawieniu się na ekranie monitora komunikatu „*Możesz bezpiecznie wyłączyć komputer*” należy:

- wyłączyć monitor,
- wyłączyć komputer (jednostkę centralną).

⁸ Z uwagi na charakter opracowania opis czynności będzie podawany w zwięzłej formie w określonej kolejności. Występująca w opisie strzałka nakazuje kolejność wykonania i oznacza „dalej (następnie, należy...)”.

2. Poruszanie się w Windows

Zagadnienia: uruchamianie aplikacji; otwieranie ostatnio używanych dokumentów; usunięcie z listy wszystkich (ostatnio używanych) dokumentów; zmiana położenia paska zadań; ukrywanie i wyświetlanie paska zadań; przywrócenie wyświetlania paska zadań.

2.1. Uruchamianie aplikacji

Z reguły ikony aplikacji najczęściej wykorzystywanych znajdują się na pulpicie użytkownika. Uruchomienie aplikacji polega na dwukrotnym kliknięciu w jej ikonę. Taki sam rezultat można osiągnąć zaznaczając ikonę (jednokrotne kliknięcie w ikonę) i naciskając klawisz Enter.

Popularne (często wykorzystywane) aplikacje mogą być umieszczone na początku listy menu **Start**. Po kliknięciu w przycisk **Start** należy wskazać aplikację.

Pozostałe aplikacje znajdują się na rozwijalnych listach pojawiających się po kliknięciu w przycisk **Start** i wskazaniu opcji **Programy**. Jeżeli po prawej stronie elementu listy znajduje się trójkątny znaczek oznacza to, że element jest rozwijalny.



Ćwiczenia

- Uruchomić aplikacje: **Kalkulator**, **Kalendarz** oraz (grę) **Saper**.
- Ustawić okna kaskadowo.
- Na kalkulatorze wykonać obliczenia.

$$\sqrt{3^2 + 4^2}$$

- Zminimalizować wszystkie okna.
- Zamknąć okna aplikacji.

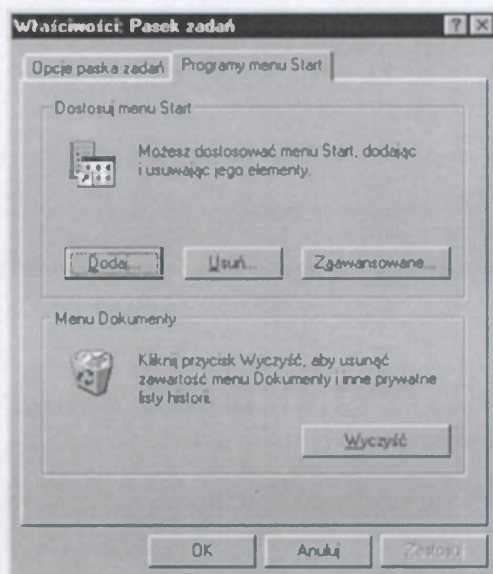
2.2. Otwieranie ostatnio używanych dokumentów

Listę dokumentów jakie były ostatnio wytworzone (aktualizowane) uzyskuje się przez kliknięcie w przycisk **Start** i wskazanie opcji **Dokumenty**. Dwukrotne kliknięcie w element listy uaktywnia aplikację skojarzoną z dokumentem.

2.3. Usunięcie z listy wszystkich (ostatnio używanych) dokumentów

Wykaz dokumentów z listy udostępnianej w opcji **Dokumenty** polecenia **Start** można usunąć wykonując kolejno czynności (rys. 2.1):

kliknąć w przycisk **Start** ⇒ wskazać opcję **Ustawienia** ⇒ wskazać opcję **Pasek zadań** ⇒ wskazać kartę **Programy** menu start ⇒ kliknąć w przycisk **Wyczyść** ⇒ kliknąć w przycisk **OK**.



Rys. 2.1. Okno Właściwości: Pasek zadań

2.4. Zmiana położenia paska zadań

Pasek zadań można umieścić na jednej z krawędzi pulpitu. Zmiana położenia (rys. 2.2) paska wymaga jego wskazania myszką i przeciągnięcia do wybranej krawędzi.



Rys. 2.2. Zmiana położenia paska zadań

2.5. Ukrywanie i wyświetlanie paska zadań

Pasek zadań można ukryć (rys. 2.3) (i przywoływać wskazując myszką tę krawędź, przy której on występuje) zyskując dodatkowy obszar ekranu np. dla aplikacji. Ukrycie paska wymaga wykonania następujących czynności:

klikać w przycisk Start ⇒ wskazać opcję Ustawienia ⇒ klikać w opcję Pasek zadań ⇒ klikać w kartę Opcje paska zadań ⇒ uaktywnić pole Automatyczne ukrywanie (Autoukrywanie) ⇒ klikać w przycisk OK.



Rys. 2.3. Okno Właściwości: Pasek zadań

2.6. Przywrócenie wyświetlania paska zadań

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać opcję Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Pasek zadań ⇒ kliknąć w kartę Opcje paska zadań ⇒ odwołać ustawienie pola Automatyczne ukrywanie (Autoukrywanie) ⇒ kliknąć w przycisk OK.

3. Zmiana organizacji menu Start

Zagadnienia: dodawanie poleceń do menu Start; usuwanie poleceń z menu Start; dodawanie poleceń do menu Programy; usuwanie poleceń z menu Programy; tworzenie skrótów na pulpicie; powielenie skrótu do programu z Pulpitu do menu Start; usuwanie skrótu z Pulpitu; powielenie skrótu do programu z menu Start na Pulpit.

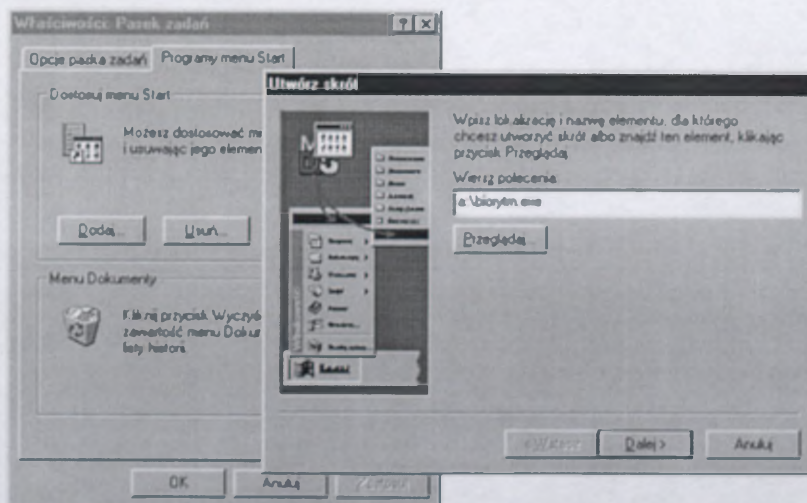
Każda instalacja nowego programu powoduje umieszczenie w menu Start polecenia uruchamiającego ten program. W zależności od potrzeb i zainteresowań czasami zachodzi potrzeba zmiany organizacji poleceń w menu Start tak aby najczęściej wykorzystywane aplikacje były "pod ręką". Ponadto należy pamiętać, że do menu Start można dodać także polecenia uruchamiające programy pracujące pod systemem DOS (programy takie nie dodają swoich ikon do menu Start). Dbając o porządek i przejrzystość w dostępie do oprogramowania można stworzyć własną grupę dla poleceń. Polecenia uruchamiające (skrót do programów) można dodać do: menu Start, menu Programy (lub własnej grupy) bądź utworzyć ikonę skrótu do programu umiejscowioną na Pulpicie.

Proponuje się, aby do ćwiczeń dotyczących tworzenia poleceń uruchamiających programy wykorzystać program uruchamiany pod systemem DOS o nazwie **biorytm.exe**. Program **Biorytm.exe** znajduje się w folderze głównym dyskiety⁹ zawierającej dane do ćwiczeń, którą otrzymuje się od nauczyciela.

3.1. Dodawanie poleceń do menu Start

Przed przystąpieniem do modyfikowania zawartości menu Start należy włożyć do stacji dysków dyskietkę otrzymaną od nauczyciela. Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

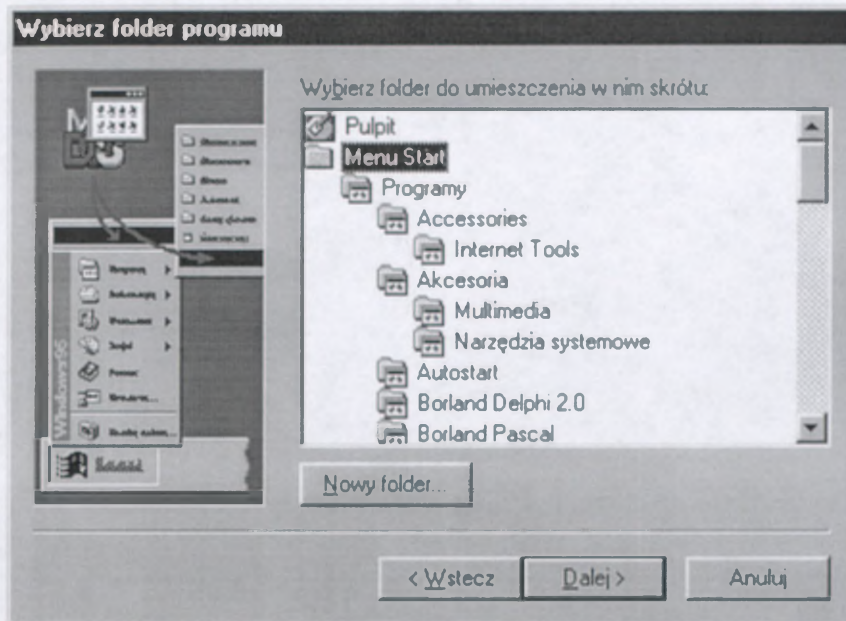
Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać opcję Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Pasek zadań ⇒ kliknąć w kartę Programy menu start ⇒ kliknąć w przycisk Dodaj ⇒ wpisać A:\biorytm.exe (rys. 3.1) ⇒ kliknąć w przycisk Dalej ⇒ dla skrótu (rys. 3.2) wskazać folder¹⁰ Menu start ⇒ przycisk Dalej ⇒



Rys. 3.1. Tworzenie skrótu do programu

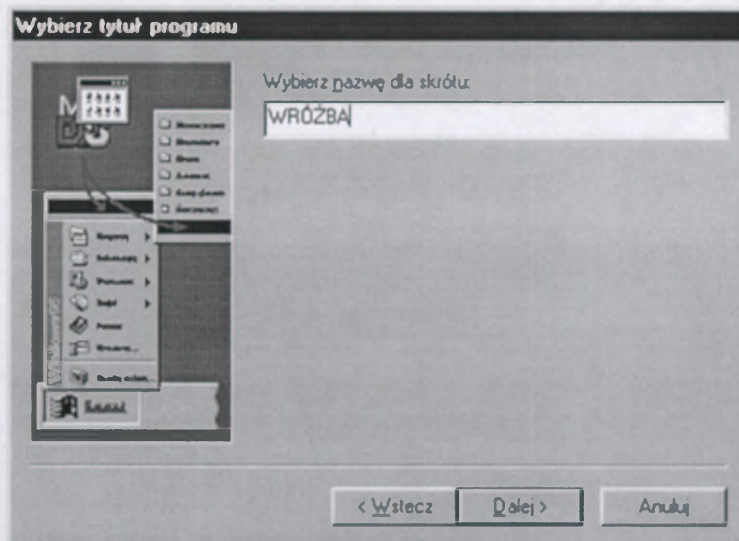
⁹ Odwołania do aplikacji umiejscowionych na nośnikach przenośnych (dyskietkach) mogą być niewykonalne jeżeli właściwa dyskietka z aplikacją (programem) nie będzie „widziana” przez system operacyjny. Przekopiowanie programów na dysk twardy pozwoli na uniknięcie tego typu kłopotów.

¹⁰ Skrótu do programu można umieścić we własnym folderze wykorzystując przycisk Nowy folder (rys. 3.2).



Rys. 3.2. Okno Wybierz folder programu

⇒ w obszarze Wybierz nazwę dla skrót (rys. 3.3) można nadać programowi¹¹ nazwę np. "WRÓŻBA" ⇒ przycisk Dalej ⇒



Rys. 3.3. Okno Wybierz tytuł programu

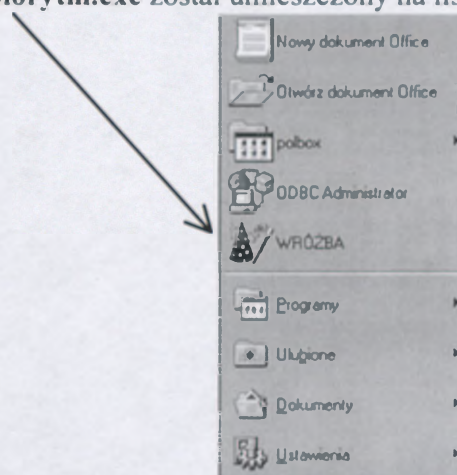
⇒ w obszarze Wybierz ikonę dla skrót (rys. 3.4) można wybrać z proponowanego zestawu ikonę dla programu np. "Akcesoria czarodzieja" ⇒ kliknąć w przycisk Zakończ ⇒ kliknąć w okienku Właściwości: Pasek zadań. w przycisk OK

¹¹ Nazwa pojawi się pod ikoną programu.



Rys. 3.4. Okno Wybierz ikonę

Skrót do programu Biorytm.exe został umieszczony na liście menu start (rys. 3.5).



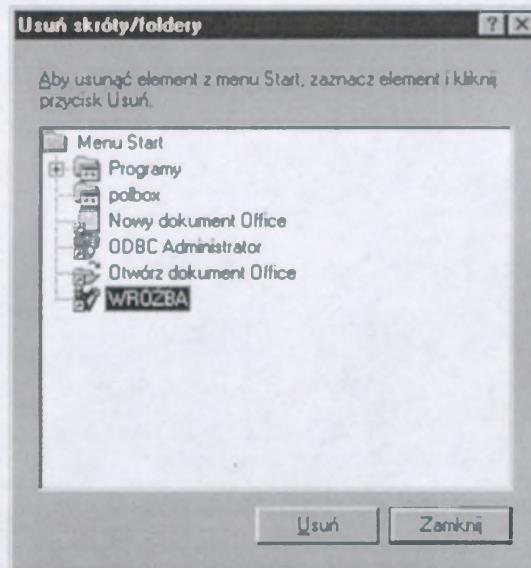
Rys. 3.5. Fragment listy menu Start

3.2. Usuwanie poleceń z menu Start

Usunięcie skrótu do programu z menu Start można wykonać wykorzystując menu kontekstowe bądź polecenie Ustawienia w menu Start.

- Usunięcie skrótu do programu Biorytm.exe przy pomocy menu kontekstowego. Kliknąć w przycisk Start ⇒ kliknąć prawym klawiszem myszki w usuwany element WRÓŻBA ⇒ na rozwiniętej liście kliknąć w polecenie Usuń ⇒ w okienku Potwierdź usunięcie folderu kliknąć w przycisk Tak.
- Usunięcie skrótu do programu Biorytm.exe przy pomocy polecenia Ustawienia w menu Start.

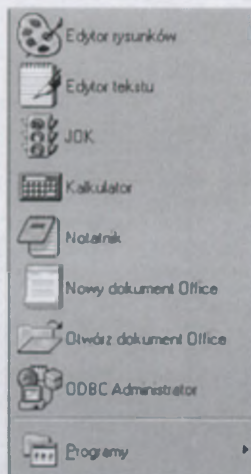
Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Pasek zadań ⇒ kliknąć w kartę Programy menu start ⇒ kliknąć w przycisk Usuń ⇒ na liście skrótów (rys. 3.6) w folderze Menu Start wskazać usuwany skrót WRÓŻBA ⇒ kliknąć w przycisk Usuń ⇒ (w oknie Potwierdź usunięcie foldera kliknąć w przycisk Tak) ⇒ kliknąć w przycisk Zamknij w oknie Usuń skróty/foldery ⇒ kliknąć w przycisk OK w oknie Właściwości: Pasek zadań.



Rys. 3.6. Okno Usuń skróty/foldery

Ćwiczenia

- W zasobach komputera odszukać programy (aplikacje Windows) o nazwach: **Calc.exe**, **Notepad.exe**, **Calendar.exe**. **Pbrush.exe** (paintbrush.exe), **Write.exe**, **Saper.exe**. Dla programów, które zostały odnalezione utworzyć skróty w menu **Start**.
- Zmienić nazwy skrótów odpowiednio na: **Kalkulator**, **Notatnik**, **Kalendarz**, **Edytor rysunków**, **Edytor tekstu**, **Gra saper**.
- Ponadto w menu **Start** utworzyć skrót do programu **Figiel.exe**. Program można odnaleźć na otrzymanej od nauczyciela dyskietce do ćwiczeń.
- Skróтови do programu **Figiel.exe** nadać nazwę **JOK**. Zaś standardową dla aplikacji dosowych ikonę MS DOS zamienić na odpowiedniejszą.



Na fragmencie menu **Start** widoczne są ikony aplikacji, które zostały odnalezione.

- Uaktywnić z menu **Start** wybraną aplikację np. **Kalkulator** i wykonać obliczenie wartości wyrażenia

$$\sqrt{3^2 + 4^2}$$

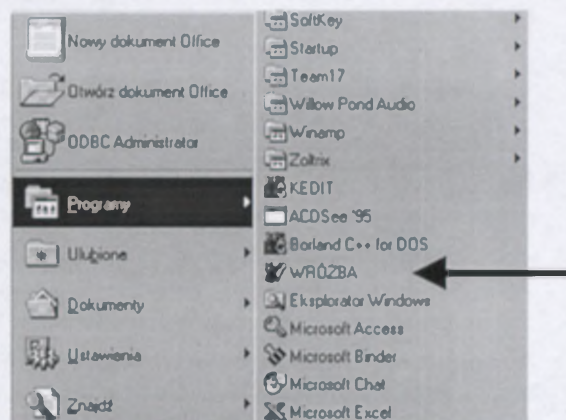
- Usunąć wszystkie zainstalowane w menu **Start** skróty do programów.

3.3. Dodawanie poleceń do menu Programy

Podobnie jak przy dodawaniu poleceń do menu Start przed przystąpieniem do modyfikowania zawartości menu Programy należy włożyć do napędu dyskietkę otrzymaną od nauczyciela. Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Pasek zadań ⇒ kliknąć w kartę Programy menu start ⇒ kliknąć w przycisk Dodaj ⇒ wpisać A:\biorytm.exe (rys. 3.1) ⇒ kliknąć w przycisk Dalej ⇒ dla skrót (rys. 3.2) wskazać folder Programy ⇒ kliknąć w przycisk Dalej ⇒ w polu Wybierz nazwę dla skrót (rys. 3.3) można nadać programowi nazwę np. "WRÓŻBA" ⇒ kliknąć w przycisk Dalej ⇒ w obszarze Wybierz ikonę dla skrót (rys. 3.4) można wybrać ikonę dla programu np. "Akcesoria czarodzieja" ⇒ kliknąć w przycisk Zakończ ⇒ kliknąć w przycisk OK w oknie Właściwości: Pasek zadań.

Skrót do programu Biorytm.exe został umieszczony na liście menu Programy (rys. 3.7).



Rys. 3.7. Fragment listy menu Programy

3.4. Usuwanie poleceń z menu Programy

Usuwanie skrót do programu z menu Programy realizuje się podobnie jak przy usuwaniu poleceń z menu Start. Zadanie można wykonać wykorzystując menu kontekstowe bądź polecenie Ustawienia w menu Start.

- Usunięcie skrót do programu Biorytm.exe przy pomocy menu kontekstowego dla skrót **WRÓŻBA**.

Kliknąć w przycisk Start ⇒ kliknąć w polecenie Programy ⇒ kliknąć prawym klawiszem myszki w usuwany z listy element **WRÓŻBA** ⇒ na rozwiniętym menu kontekstowym kliknąć w polecenie Usun ⇒ w oknie Potwierdź usunięcie foldera kliknąć w przycisk Tak.

- Usunięcie skrót do programu Biorytm.exe przy pomocy polecenia Ustawienia w menu Start.

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Pasek zadań ⇒ kliknąć w kartę Programy menu start ⇒ kliknąć w przycisk Usun ⇒ na liście skrótów (rys. 3.6) w folderze Programy kliknąć w usuwany skrót **WRÓŻBA** ⇒ kliknąć w przycisk Usun ⇒ kliknąć w przycisk Zamknij w oknie Usun skrót/foldery ⇒ kliknąć w przycisk OK w oknie Właściwości: Pasek zadań.

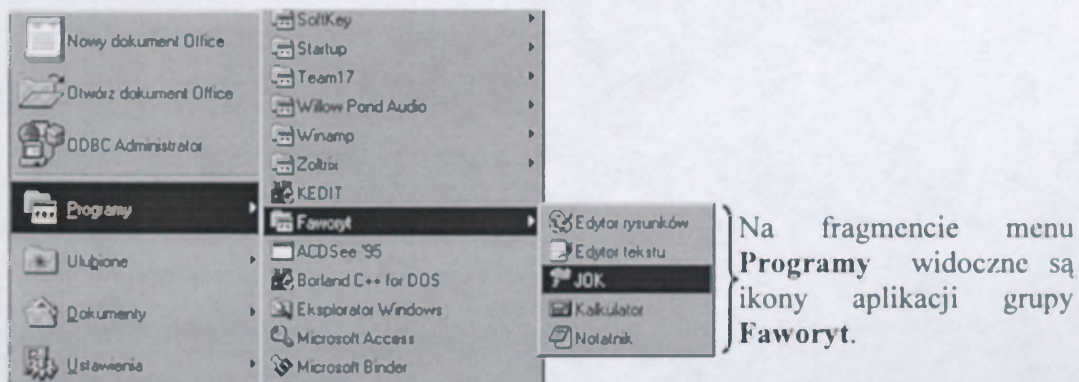
- Usunięcie skrótu do programu **Biorytm.exe** przy pomocy menu kontekstowego dla **Paska zadań**.

Prawym klawiszem myszki kliknąć w pusty fragment Paska zadań ⇒ na rozwiniętym menu kontekstowym kliknąć w polecenie **Właściwości** ⇒ kliknąć w kartę **Programy** menu start ⇒ kliknąć w przycisk **Usuń** ⇒ na liście skrótów (rys. 3.6) w folderze **Programy** kliknąć w usuwany skrót **WRÓŻBA** ⇒ kliknąć w przycisk **Usuń** ⇒ kliknąć w przycisk **Zamknij** w oknie **Usuń skróty/foldery** ⇒ kliknąć w przycisk **OK** w oknie **Właściwości: Pasek zadań**.

Ćwiczenia

■ Ćwiczenie nr 1.

- W zasobach komputera odszukać programy (aplikacje Windows) o nazwach: **Calc.exe**, **Notepad.exe**, **Calendar.exe**, **Pbrush.exe** (paintbrush.exe), **Write.exe**, **Saper.exe**.
- Dla programów, które zostały odnalezione, w menu **Programy**, utworzyć grupę o nazwie **Faworyt** zawierającą skróty do (odnalezionych) powyższych programów;
- Zmienić nazwy skrótów odpowiednio na: **Kalkulator**, **Notatnik**, **Kalendarz**, **Edytor rysunków**, **Edytor tekstu**, **Gra saper**.
- Ponadto w menu **Programy** w grupie **Faworyt** utworzyć skrót do programu **Figiel.exe** (program można odnaleźć na otrzymanej od nauczyciela dyskietce do ćwiczeń).
- Skrótovi do programu **Figiel.exe** nadać nazwę **JOK**, zaś standardową dla aplikacji dosowych ikonę MS DOS zamienić na odpowiedniejszą.



- Uaktywnić z menu **Programy** z grupy **Faworyt** wybraną aplikację (np. **JOK**¹²);
- Usunąć wszystkie skróty do programów zainstalowane w grupie **Faworyt** menu **Programy**.
- Usunąć w menu **Programy** grupę **Faworyt**.

■ Ćwiczenie nr 2.

- W zasobach komputera utworzyć folder **Progexe**.
- Na dyskietce otrzymanej od nauczyciela odszukać i przekopiować do foldera **Progexe** zbiory **Biorytm.exe** oraz **Ex16toto.exe**.
- W menu **Programy** utworzyć grupę o nazwie **Modele** zawierającą podgrupy **Losowe** i **Deterministyczne**.

¹²Zakończenie programu możliwe jest poprzez miękki restart systemu. Nacisnąć trójkę klawiszy **Ctrl+Alt+Del**. W oknie **Zamknij program** wskazać **JOK** i kliknąć w przycisk **Zakończ zadanie**.

- W podgrupie **Losowe** utworzyć skrót do programu **Ex16toto**, zaś w podgrupie **Deterministyczne** – skrót do **biorytm**.
- Zmienić nazwy skrótów odpowiednio na: **Prognoza** – dla **biorytm.exe** oraz **Toto** – dla **Ex16toto.exe**.
- Proponowane dla skrótów **Prognoza** i **Toto** ikony MS DOS należy zamienić na właściwsze.
- Uaktywnić z menu **Programy** z podgrupy **Losowe** aplikację **Toto**.
- Usunąć skróty do programów **Biorytm.exe** i **Ex16toto.exe**.
- Usunąć w menu **Programy** grupę **Modele**.

3.5. Tworzenie skrótów na pulpicie

Jak łatwo zauważyć najczęściej wykorzystywane (ulubione) aplikacje zwykle znajdują się na pulpicie użytkownika. Ponadto, dla łatwiejszego dostępu, można im przypisać klawisze skrótów¹³ lub umieścić w grupie **Autostart**.¹⁴ Jako przykład utworzony będzie skrót (na pulpicie użytkownika) do programu, który nazywa się **Biorytm.exe** i znajduje się "gdzieś tam" na dyskietce. Zatem dyskietkę otrzymaną od nauczyciela należy włożyć do stacji dyskietek. Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

Kliknąć w przycisk **Start** ⇒ kliknąć w polecenie **Znajdź** ⇒ kliknąć w opcję **Pliki lub foldery...** ⇒ w oknie **Znajdź: Wszystkie pliki** ⇒ kliknąć w kartę **Nazwa i lokalizacja** ⇒ w obszarze **Nazwa** napisać nazwę programu **Biorytm.exe** ⇒ w obszarze **Szukaj w:** rozwinąć listę zasobów i kliknąć w element **Dyskietka 3.5 (A:)** ⇒ ustawić opcję **Uwzględnij podfoldery** ⇒ kliknąć w przycisk **Znajdź** ⇒ w oknie **Znajdź** wskazać ikonę pliku **Biorytm.exe** i przy naciśniętym prawym klawiszu myszki przeciągnąć nad pulpit (rys. 3.8) ⇒ w menu kontekstowym kliknąć w opcję **Utwórz skrót(y) tutaj** (na pulpicie pojawi się ikona MS DOS) ⇒ przywołać menu kontekstowe dla ikony (kliknąć prawym klawiszem myszki w ikonę MS DOS) ⇒ kliknąć w opcję **Zmień nazwę** ⇒ w obszarze **Nazwa skrótu** wpisać **WRÓŻBA** ⇒ nazwę potwierdzić przez naciśnięcie klawisza **Enter** ⇒ przywołać menu kontekstowe dla ikony MS DOS ⇒ kliknąć w opcję **Właściwości** ⇒ kliknąć w kartę **Program** ⇒ w obszarze **Klawisz skrótu** wpisać np. **F** ⇒ kliknąć w przycisk **Zmień ikonę** ⇒ w oknie **Zmień ikonę** (rys. 3.9) można wybrać z proponowanego zestawu ikonę dla programu np. **"Akcesoria czarodzieja"** ⇒ kliknąć w przycisk **OK** okna **Zmień ikonę** ⇒ kliknąć w przycisk **OK** w oknie **Właściwości: WRÓŻBA** ⇒ zamknąć okno **Znajdź**.

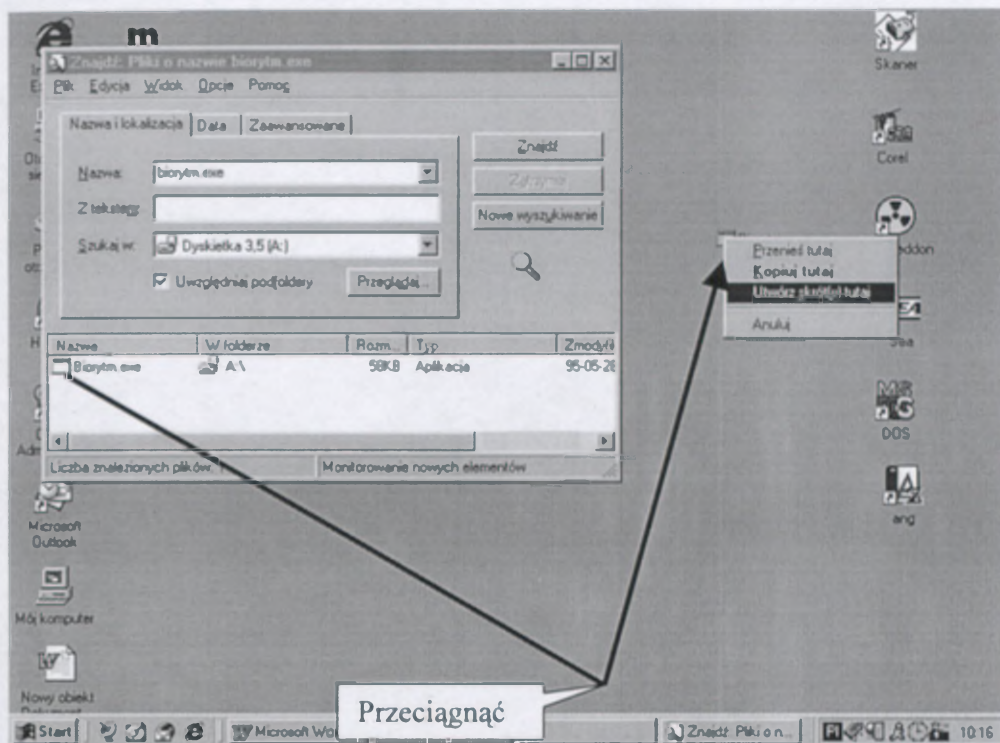
Ćwiczenia

Utworzyć na pulpicie skrót do programu **Ex16toto.exe**¹⁵.

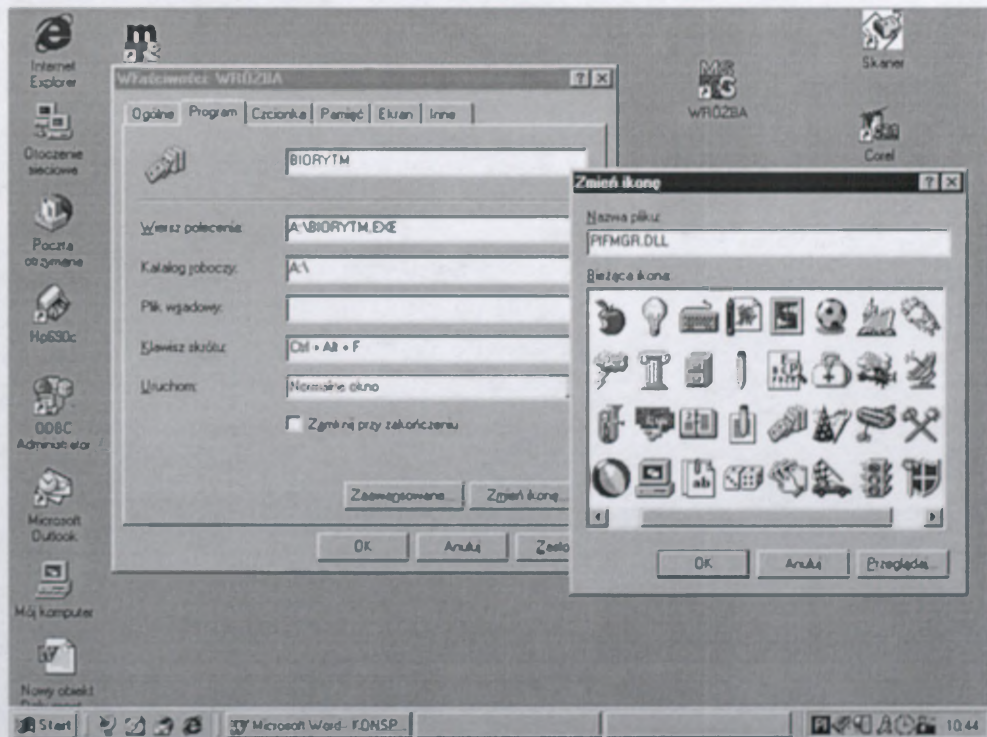
¹³ Unikalna dla aplikacji grupa klawiszy. Jednoczesne ich naciśnięcie uaktywnia aplikację.

¹⁴ Programy umieszczone w tej grupie są automatycznie uruchamiane przez system operacyjny Windows po włączeniu komputera.

¹⁵ **Uwaga!** Wszystkie skróty odnoszące się do programów zlokalizowanych na dyskietce należy usunąć przed wyjęciem dyskietki z napędu.



Rys. 3.8. Przekładanie ikony z okna **Znajdź** na pulpit



Rys. 3.9. Wybór ikony i przypisanie klawiszy skrótu

3.6. Powielenie skrótów do programu z Pulpitu do menu Start

Utworzenie w menu Start skrótów do programu przy pomocy skrótów umieszczonych na pulpicie polega na przeciągnięciu ikony z pulpitu nad przycisk Start. Po kliknięciu w przycisk Start ikona będzie widoczna na początku listy.

Ćwiczenia

- Utworzyć na pulpicie skrót do programu **Ex16toto.exe** (**Biorytm.exe**).
- Powielić z pulpitu do menu Start skrót do programu **Ex16toto.exe**.

3.7. Usuwanie skrótów z Pulpitu

Usuwanie z pulpitu skrótów do programu (**Biorytm.exe**, **Ex16toto.exe**) można wykonać wykorzystując:

- **kosz** - przeciągnąć (na pulpicie) ikonę **WRÓŻBA** nad ikonę kosza i upuścić,
- **menu kontekstowe** - przywołać menu kontekstowe dla obiektu **WRÓŻBA**; kliknąć na liście w pozycję **Usuń**; w oknie dialogowym **Potwierdź usunięcie pliku** kliknąć w przycisk **Tak**,
- klawisz **Delete** - zaznaczyć obiekt **WRÓŻBA** (kliknąć w ikonę) i nacisnąć klawisz **Delete**.

Ćwiczenia

Usunąć z pulpitu skrót do programu **Ex16toto.exe**.

3.8. Powielenie skrótów z menu Start na Pulpit

Postępowanie jest podobne jak przy powieleniu skrótów do programu z **Pulpitu** do menu **Start** (punkt 3.7). Należy kliknąć w przycisk **Start** i przeciągnąć ikonę z menu **Start** nad **Pulpit**.

Ćwiczenia

- Powielić z menu **Start** skrót do programu **Ex16toto.exe** na pulpit.
- Usunąć z pulpitu skrót do programu **Ex16toto.exe**.
- Usunąć z menu **Start** skrót do programu **Ex16toto.exe**.
- Usunąć wszystkie skróty do programów: **Ex16toto.exe**, **Biorytm.exe** oraz **Figiel.exe**.

4. Przystosowanie Windows do własnych potrzeb

Zagadnienia: *ustawienie daty i godziny; zmiana ustawienia parametrów ekranu (kolory dla okien; tło; wygaszacz ekranu); zmiana ustawienia parametrów myszki; zmiana ustawienia regionalnych; umieszczenie poleceń w folderze Autostart; usuwanie poleceń z foldera Autostart.*

Z oferty jaką zawarto w Panelu sterowania wybrane zostały tylko nieliczne elementy. Pozwoli to jednak na zorientowanie się co do możliwości jak i techniki zmiany parametrów systemu.

4.1. Ustawienie daty i godziny

Czas wyświetlany jest w prawej części paska zadań pod warunkiem, że w opcji **Ustawienia** (w menu Start) w oknie **Właściwości: Pasek zadań** ustawiona jest opcja **Pokazuj zegar**. Po wskazaniu kursorem myszki obszaru zegara wyświetlana jest aktualna data. Zmianę daty i czasu umożliwia **Panel sterowania**.

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Panel sterowania ⇒ w oknie Panel sterowania dwukrotnie kliknąć w ikonę Data/Godzina ⇒ w oknie Właściwości: Data/Godzina kliknąć w kartę Data/Godzina (rys. 4.1) ⇒ ustawić datę i czas.



Rys. 4.1. Okno ustawiania daty i godziny.

Ćwiczenia

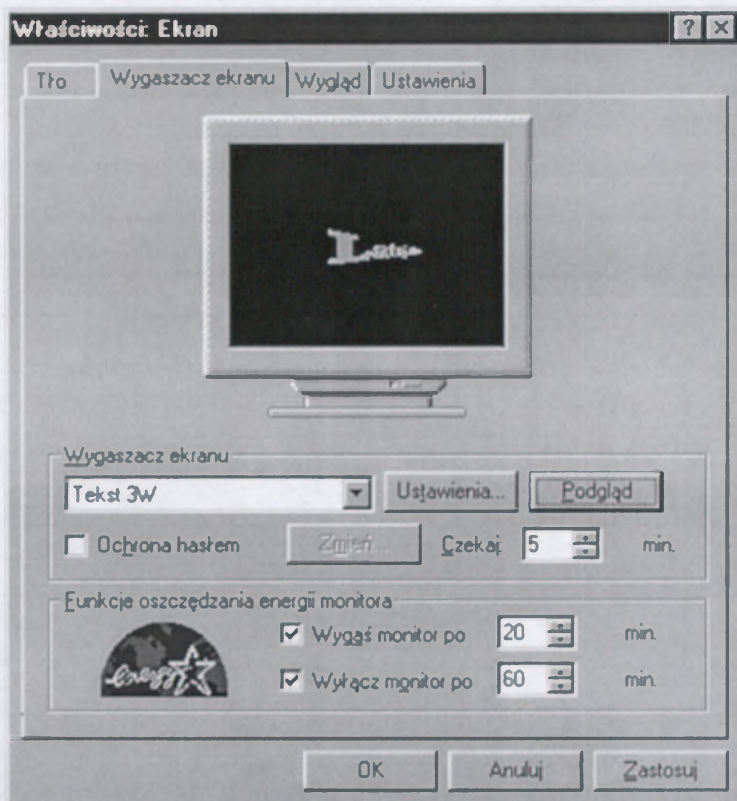
Zmienić datę na dzień następnny oraz czas systemowy na godzinę 12.00.

4.2. Zmiana ustawienia parametrów ekranu

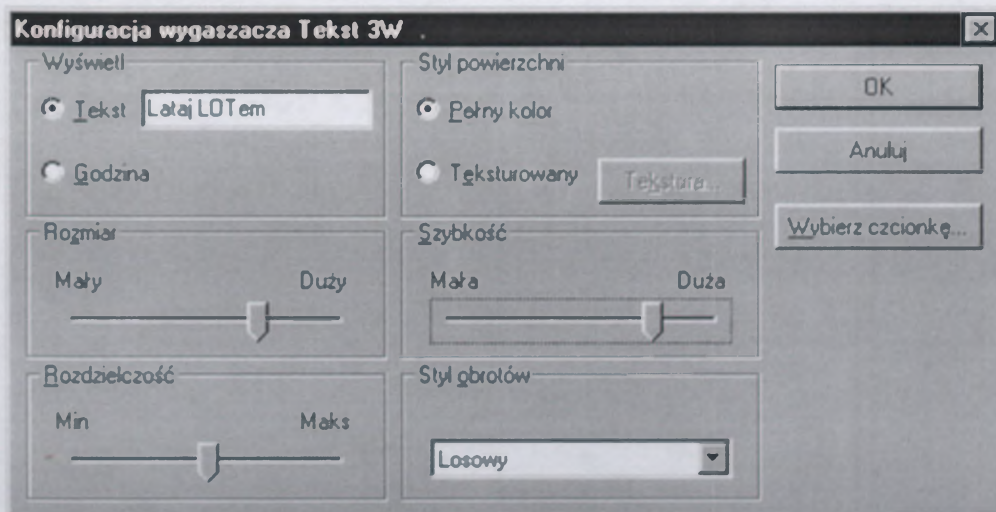
Właściwy wybór kolorów okien, odpowiedni wzór i kolor tapety oraz miły motyw wygaszacza ekranu sprawiają, że wielogodzinna praca w systemie Windows nie będzie męcząca - szczególnie dla oczu.

- **Wygaszacz ekranu**

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Panel sterowania ⇒ w oknie Panel sterowania kliknąć dwukrotnie w ikonę Ekran ⇒ w oknie Właściwości: Ekran kliknąć w kartę Wygaszacz ekranu (rys. 4.2) ⇒ z rozwijalnego pola Wygaszacz ekranu wybrać odpowiedni (np. Tekst 3W) ⇒ kliknąć w przycisk Ustawienia w oknie (rys. 4.3) Konfiguracja wygaszacza w polu Tekst wpisać wyświetlaną treść (np. „Lataj LOTem”) ⇒ kliknąć w przycisk OK okna Właściwości: Ekran.



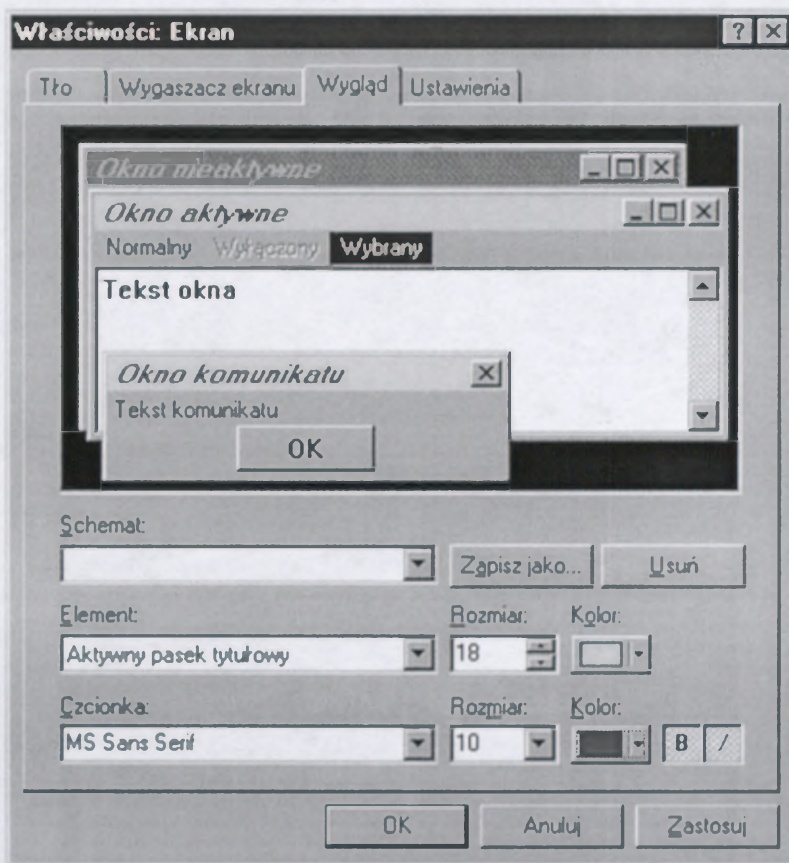
Rys. 4.2. Okno wyboru wygaszacza ekranu.



Rys. 4.3. Okno konfiguracji wygaszacza ekranu.

- **Kolory dla okien**

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Panel sterowania ⇒ w oknie Panel sterowania dwukrotnie kliknąć w ikonę Ekran ⇒ w oknie Właściwości: Ekran kliknąć w kartę Wygląd (rys. 4.4) ⇒ z rozwijalnego pola Element wybrać element ekranu do modyfikacji (np. Aktywny pasek tytułowy); w polach: Rozmiar i Kolor ustalić rozmiar i kolor elementu (np. 18 punktów, żółty); w polach: Czcionka, Rozmiar, Kolor ustalić krój czcionki jej rozmiar i kolor (np. MS Sans Serif, 10 punktów, kolor czerwony); przyciskiem stylu "B" można włączyć pogrubienie zaś przyciskiem "/" - kursywę ⇒ po zmodyfikowaniu parametrów kliknąć w przycisk OK.

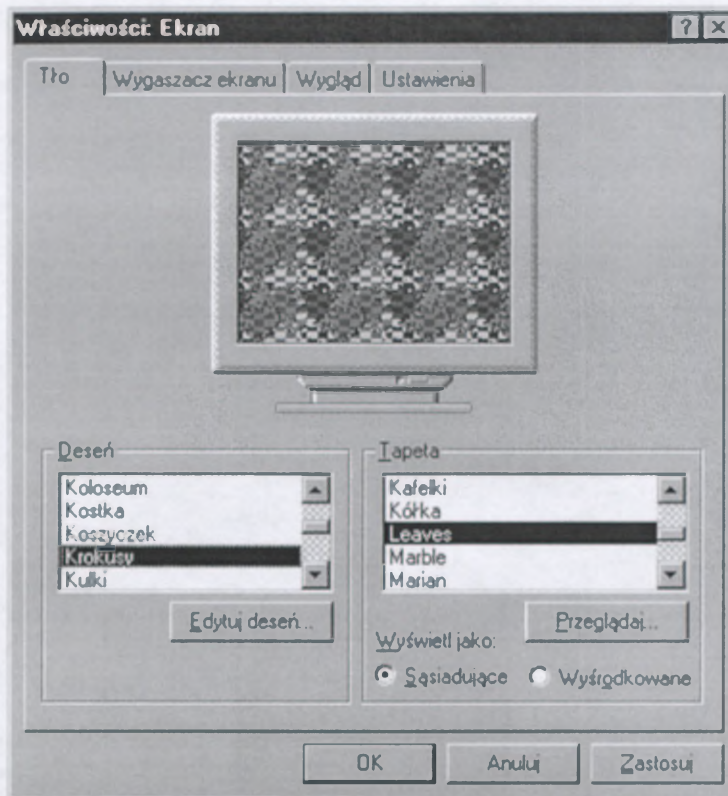


Rys. 4.4. Okno ustawiania wyglądu elementów ekranu.

- **Tło pulpitu**

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Panel sterowania ⇒ w oknie Panel sterowania dwukrotnie kliknąć w ikonę Ekran ⇒ w oknie Właściwości: Ekran kliknąć w kartę Tło (rys. 4.5) ⇒ w obszarze Tapeta wybrać ulubiony wzór (np. Leaves), zaś w polu Deseń można wybrać deseń¹⁶ dla pulpitu (np. Krokusy); w obszarze Wyświetl jako wybrać wariant wyświetlania tapety (np. Sąsiadująco) ⇒ po zmodyfikowaniu parametrów kliknąć w przycisk OK.

¹⁶ Deseń jest używany do wypełniania pozostałego miejsca wokół tapety.



Rys. 4.5. Okno wyboru tapety.

4.3. Zmiana ustawienia parametrów myszki

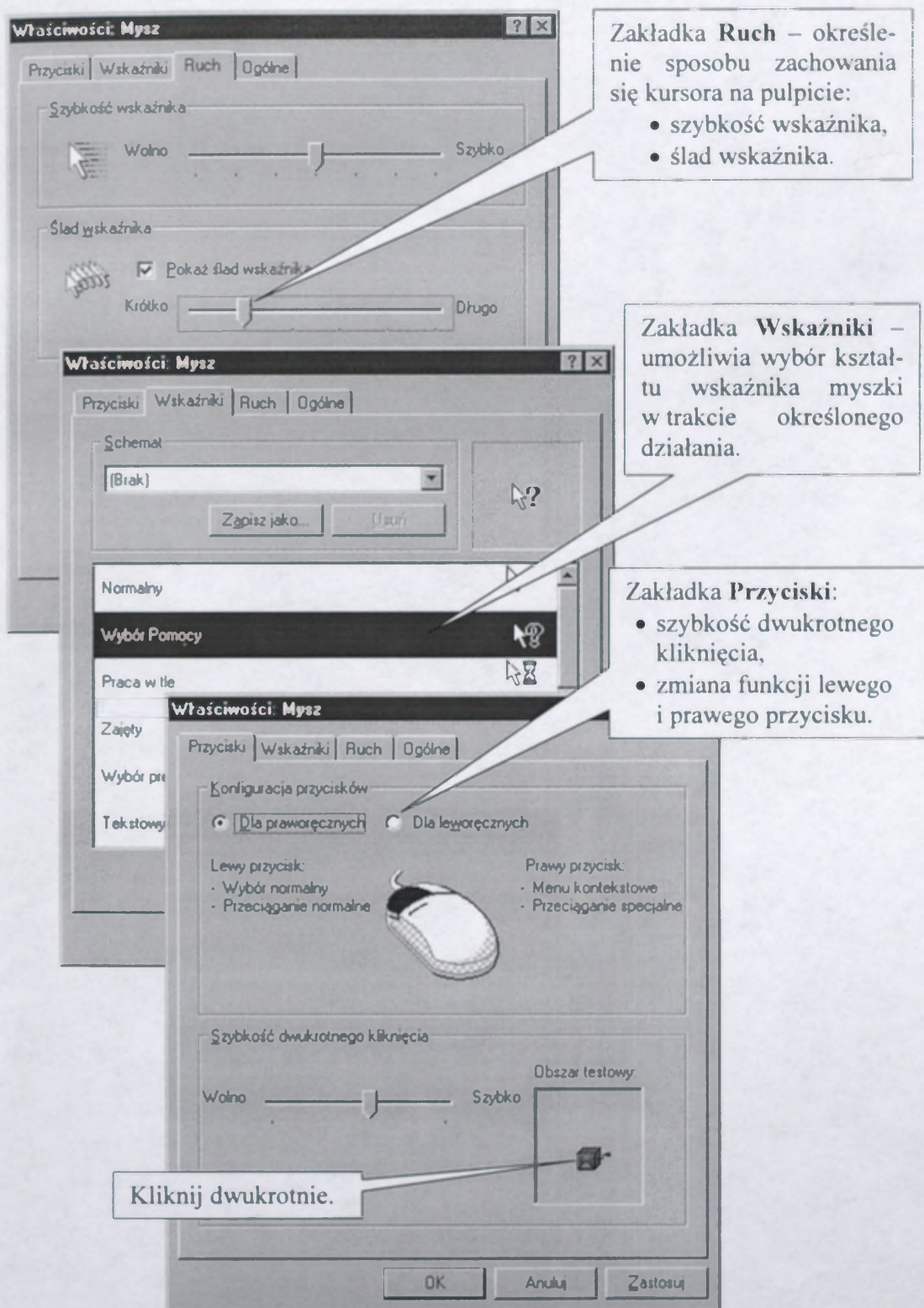
Oprócz klawiatury myszka jest najczęstszym urządzeniem wskazującym, stosowanym do współpracy użytkownika z interfejsem graficznym. Ustawienie jej parametrów umożliwia Panel sterowania.

Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Panel sterowania ⇒ w oknie Panel sterowania dwukrotnie kliknąć w ikonę Mysz ⇒ w oknie Właściwości: Mysz klikając w karty (rys. 4.6): Przyciski, Wskaźniki, Ruch oraz Ogólne można ustawić parametry pracy myszki ⇒ po zmodyfikowaniu parametrów kliknąć w przycisk OK.

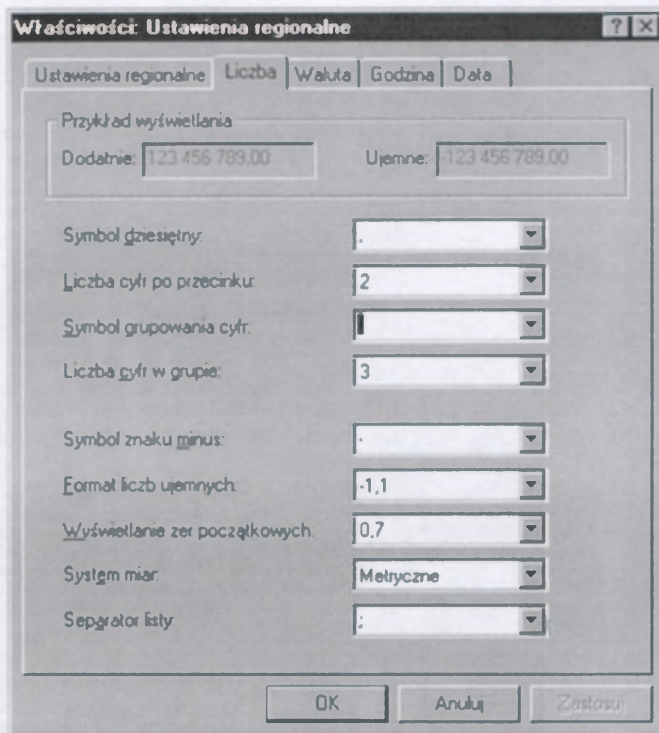
4.4. Zmiana ustawień regionalnych

Możę się zdarzyć, że przyzwyczajenia odnośnie zapisu: daty, czasu czy liczb nie są akceptowane przez aplikacje. Wynika to z faktu, że dla systemu operacyjnego ustawiono inne formaty wprowadzania. Modyfikację ustawień umożliwia Panel sterowania.

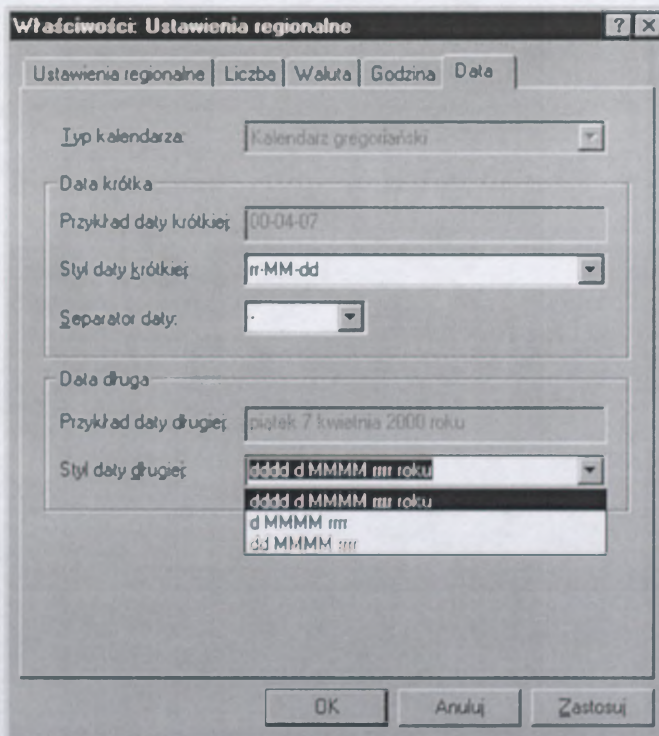
Kliknąć w przycisk Start ⇒ wskazać polecenie Ustawienia ⇒ kliknąć w opcję Panel sterowania ⇒ w oknie Panel sterowania dwukrotnie kliknąć w ikonę Ustawienia regionalne ⇒ w oknie Właściwości: Ustawienia regionalne klikając w karty: Liczba (rys. 4.7), Waluta, Godzina lub Data (rys. 4.8) można ustawić np.: separator części dziesiętnej liczby (przecinek lub kropka), symbol waluty czy styl dla daty i czasu (rr-MM-dd; HH:mm:ss) ⇒ po zmodyfikowaniu parametrów kliknąć w przycisk OK.



Rys. 4.6. Okno wyboru parametrów myszki.



Rys. 4.7. Okno ustalania stylu dla liczb.



Rys. 4.8. Okno ustalania stylu dla daty.

4.3. Umieszczenie poleceń w folderze Autostart

Windows oferuje możliwość uruchamiania programów automatycznie przy starcie systemu. Należy w tym celu wprowadzić do grupy **Autostart** w menu **Start** nazwy tych programów. Postępowanie jest analogiczne jak przy dodawaniu poleceń do menu **Programy** (rys. 3.1 – 3.4) przed przystąpieniem do ćwiczenia - modyfikowania zawartości menu **Autostart** - należy włożyć do napędu dyskietkę otrzymaną od nauczyciela (po zakończeniu ćwiczenia należy pamiętać o usunięciu skrótu z grupy **Autostart**). Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

Kliknąć w przycisk **Start** ⇒ wskazać polecenie **Ustawienia** ⇒ kliknąć w opcję **Pasek zadań** ⇒ kliknąć w kartę **Programy** menu **start** ⇒ kliknąć w przycisk **Dodaj** ⇒ wpisać **A:\biorytm.exe** ⇒ kliknąć w przycisk **Dalej** ⇒ dla skrótu wskazać folder **Autostart** ⇒ kliknąć w przycisk **Dalej** ⇒ w polu **Wybierz nazwę dla skrótu** można nadać programowi nazwę np. **"WRÓŻBA"** ⇒ kliknąć w przycisk **Dalej** ⇒ w obszarze **Wybierz ikonę dla skrótu** można wybrać ikonę dla programu np. **"Akcesoria czarodzieja"** ⇒ kliknąć w przycisk **Zakończ** ⇒ kliknąć w przycisk **OK** w oknie **Właściwości: Pasek zadań**.

Skrót do programu **Biorytm.exe** został umieszczony na liście grupy **Autostart**.

4.4. Usuwanie poleceń z foldera Autostart

Kliknąć prawym przyciskiem myszki w pusty fragment **Paska zadań** ⇒ wskazać polecenie **Właściwości** ⇒ wskazać kartę **Programy** menu **start** ⇒ kliknąć przycisk **Usuń** ⇒ w oknie **Usuń skróty/foldery** rozwinąć folder **Autostart** i wskazać na liście skrót **WRÓŻBA** ⇒ kliknąć w przycisk **Usuń** ⇒ kliknąć w przycisk **Zamknij** ⇒ kliknąć w przycisk **OK**.

5. Organizacja systemu zbiorów w Windows

Zagadnienia: zbiory i foldery; przeglądanie struktury folderów; tworzenie folderów; usuwanie folderów; zmiana nazwy foldera.

5.1. Zbiory i foldery

Każdy wytworzony dokument jeżeli ma być w przyszłości dostępny, musi zostać zapisany w pamięci dyskowej komputera w postaci **zbioru** (pliku)¹⁷. Zapisywanemu zbiorowi należy nadać (w obrębie foldera) unikalną nazwę. Nazwy zbiorów¹⁸ w systemie Windows mogą być dowolnie długie (do 255 znaków) i mogą zawierać spacje.

Foldery umożliwiają grupowanie zbiorów według przyjętego kryterium (np. tematycznie). Każdy folder może zawierać podfoldery oraz dowolną liczbę zbiorów. Folder, który nie jest podfolderem żadnego innego foldera nazywa się **folderem głównym**. W MS DOS terminowi folder odpowiada termin **katalog**.

5.2. Przeglądanie struktury folderów

Przeoglądanie zasobów danych zgromadzonych w pamięciach masowych komputera można zrealizować za pomocą narzędzi:

- **Mój komputer.**
- **Eksplorator Windows.**

Przed przystąpieniem do ćwiczeń należy dyskietkę otrzymaną od nauczyciela włożyć do stacji dysków.

Ćwiczenia

- **Mój komputer:**
 - Kliknąć dwukrotnie na pulpicie w ikonę **Mój komputer**.
 - Kliknąć w polecenie **Widok** ⇒ wskazać **Opcje** ⇒ wskazać kartę **Folder** ⇒ w obszarze **Opcje** przeglądania ustawić pozycję **Przeoglądaj każdy folder w osobnym oknie**.
 - Dwukrotnie kliknąć w oknie **Mój komputer** w ikonę **Dyskietka 3,5 (A:)**.
 - Przejrzyć zawartość okna **Dyskietka 3,5 (A:)**.
 - Dwukrotnie kliknąć w folder **Dane** w oknie **Dyskietka 3,5 (A:)**.
 - Przejrzyć zawartość okna **Dane**.
 - Przejrzyć zawartość foldera **Ogólne** oraz **Jawne**.
 - Zamknąć okna.
- **Eksplorator Windows:**
 - Kliknąć w menu **Start** wskazać polecenie **Programy** ⇒ na liście aplikacji wskazać nazwę **Eksplorator Windows** (lub kliknąć prawym przyciskiem myszki w przycisk **Start**; w menu podręcznym wskazać pozycję **Eksploruj**).
 - W lewej części okna **Eksploracja** wyszukać ikonę **Dyskietka 3,5 (A:)** i dwukrotnie w nią kliknąć (przy ikonach folderów należy zwrócić uwagę na znaczki + lub -).
 - Przejrzyć zawartość prawej części okna **Eksploracja - Dyskietka 3,5 (A:)**.
 - Dwukrotnie kliknąć w folder **Dane**.
 - Przejrzyć zawartość okna **Eksploracja - Dane**.
 - Podobnie jak **Dane** przejrzyć zawartość foldera **Osobowe** oraz **Poufne**.
 - Zamknąć okna **Eksploratora** (polecenie **Plik** opcja **Zamknij**).

¹⁷ Można przyjąć, że zbiór (plik) jest to identyfikowana przez nazwę porcja danych zapisana w pamięci masowej (dyskowej).

¹⁸ Wszystkie zbiory oprócz nazwy głównej mogą mieć rozszerzenie (do trzech znaków). Gdy występuje rozszerzenie to musi je od nazwy oddzielać znak kropki.

5.3. Tworzenie folderów

Do tworzenia folderów, podobnie jak do przeglądania ich zawartości, można wykorzystać narzędzia:

- **Mój komputer.**
- **Eksplorator Windows.**

Mój komputer. Utworzenie foldera w oknie **Mój komputer** wymaga określenia jego lokalizacji (należy wskazać dysk i jeżeli zachodzi taka potrzeba otworzyć określone foldery). Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

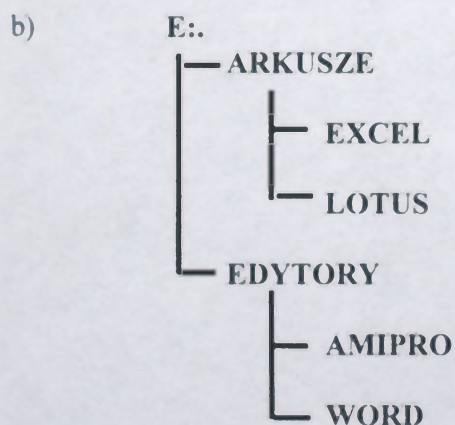
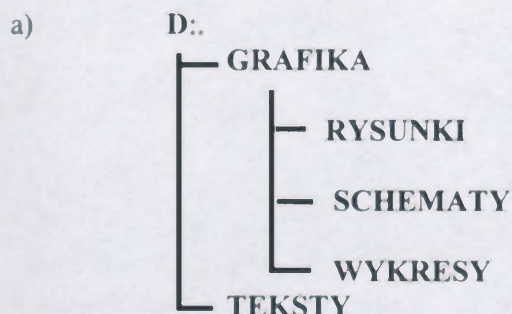
Kliknąć w polecenie **Plik** ⇒ wskazać opcję **Nowy obiekt** ⇒ wskazać opcję **Folder** ⇒ w polu z proponowaną nazwą **Nowy folder** wpisać docelową nazwę foldera ⇒ zapis nazwy potwierdzić klawiszem **Enter**.

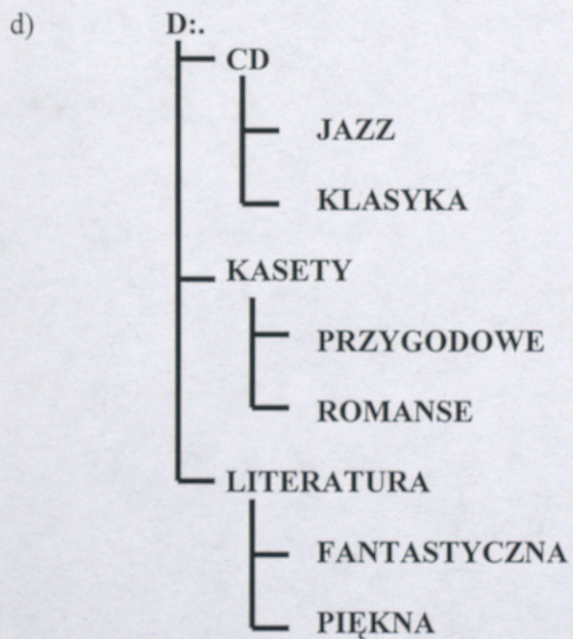
Eksplorator Windows. W lewej części okna **Eksploracja** wskazać lokalizację dla tworzonego foldera - określić dysk i jeżeli zachodzi taka potrzeba otworzyć określone foldery. Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

Kliknąć w polecenie **Plik** ⇒ wskazać opcję **Nowy obiekt** ⇒ wskazać opcję **Folder** ⇒ w polu z proponowaną nazwą **Nowy folder** wpisać docelową nazwę folderu ⇒ zapis nazwy potwierdzić klawiszem **Enter**.

Ćwiczenia

W miejscu wskazanym przez nauczyciela (np. na dysku **D¹⁹** lub **E**) utworzyć następujące struktury folderów:





¹⁹ Jeżeli nie są dostępne dyski wirtualne D i E, to należy dla potrzeb ćwiczeń na dostępnym dysku utworzyć foldery o nazwach D i E.

Przykład

Usunięcie folderów AMIPRO oraz WORD ze struktury utworzonej według wariantu b) ćwiczenia można zrealizować następującą sekwencją poleceń:

```
RD e:\edytory\amipro
```

```
RD e:\edytory\word
```

5.5. Zmiana nazwy foldera

Zmianę nazwy foldera można zrealizować przy pomocy aplikacji:

- **Mój komputer.**
- **Eksplorator Windows.**

Mój komputer. W oknie **Mój komputer** wskazać folder (wyspecyfikować jego lokalizację), którego nazwa będzie zmieniana. Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

Kliknąć w polecenie **Plik** ⇒ wskazać opcję **Zmień nazwę**²² ⇒ wprowadzić nową nazwę ⇒ potwierdzić zmianę nazwy klawiszem **Enter** lub kliknięciem klawiszem myszki poza polem nazwy.

Eksploratora Windows. W lewej części okna **Eksploracja** wskazać folder do zmiany nazwy. Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

Kliknąć w polecenie **Plik** ⇒ wskazać opcję **Zmień nazwę** ⇒ wprowadzić nową nazwę ⇒ potwierdzić zmianę nazwy klawiszem **Enter** lub kliknięciem klawiszem myszki poza polem nazwy.

Ćwiczenia

Dowolnym sposobem zmienić nazwy folderów:

- **SCHEMATY, TEKSTY** na **PLANY, PISMA** w strukturze utworzonej w ćwiczeniu a).
- **FAKTURY** na **RACHUNKI** w strukturze utworzonej w ćwiczeniu c).

Polecenie MS DOS

```
REN23 [dysk:][ścieżka]stara nazwa katalogu nowa nazwa katalogu
```

Przykład

W strukturze utworzonej w ćwiczeniu a) zmienić nazwy katalogów **SCHEMATY, TEKSTY** na **PLANY, PISMA**:

```
REN d:\grafika\schematy plany
```

```
REN d:\teksty pisma
```

²² Opcję **Zmień nazwę** można przywołać przy pomocy menu podręcznego przez kliknięcie prawym klawiszem myszki w ikonę foldera.

²³ Polecenie **RENAME** umożliwia również zmianę nazwy zbioru (pliku).

6. Zarządzanie zbiorami

Zagadnienia: wyszukiwanie zbiorów lub folderów; zaznaczanie zbiorów lub folderów; kopiowanie zbiorów lub folderów; usuwanie zbiorów.

6.1. Wyszukiwanie zbiorów lub folderów

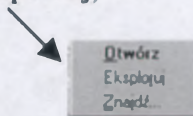
Odszukanie (rys. 6.1) w zasobach komputera zbiorów czy folderów²⁴, których nazwy spełniają wymagania określone w zdefiniowanym wzorcu umożliwia polecenie **Znajdź** lub **Eksplorator Windows**.

- Wykorzystanie polecenia **Znajdź** wymaga następującego postępowania.

Kliknąć w przycisk **Start** ⇒ wskazać opcję **Znajdź** ⇒ wskazać opcję **Pliki lub foldery** ⇒ opisać element szukany (obszar **Nazwa**) oraz miejsce szukania (obszar **Szukaj w:**) ⇒ kliknąć w przycisk **Znajdź**.

Jeżeli zachodzi potrzeba przeszukiwania całego zasobu należy włączyć opcję **Uwzględnij podfoldery**.

- Wyszukiwanie przy pomocy **Eksploratora Windows**. W grupie **Programy** odszukać aplikację **Eksplorator Windows** (lub kliknąć prawym klawiszem myszki w przycisk **Start** i wskazać opcję **Eksploruj**).



W oknie **Eksploracja** kliknąć polecenie **Narzędzia** ⇒ wskazać opcję **Znajdź** ⇒ wskazać opcję **Pliki lub foldery** ⇒ w oknie **Znajdź: Wszystkie pliki** wskazać kartę **Nazwa i lokalizacja** ⇒ opisać element szukany (obszar **Nazwa**) oraz miejsce szukania (obszar **Szukaj w:**) ⇒ kliknąć w przycisk **Znajdź**.

Zakładka **Data** umożliwia wyszukiwanie według kryteriów czasowych (rys. 6.2), zaś zakładka **Zaawansowane** – według typu i rozmiaru (rys. 6.3).

Do wyszukiwania grupy zbiorów (folderów) służą znaki globalne * i ? (gwiazdka i znak zapytania). Wystąpienie we wzorcu znaku * oznacza akceptację dowolnych znaków w nazwie zbioru (foldera) począwszy od miejsca wystąpienia znaku globalnego *. Wystąpienie we wzorcu znaku ? oznacza akceptację dowolnych znaków w nazwie zbioru (foldera) w miejscu wystąpienia znaku globalnego (?). Na przykład:

- Chcąc szukać wszystkie zbiory, których nazwa rozpoczyna się od litery **h** w polu **Nazwa** okna **Znajdź** należy wpisać wzorzec **h*.***.
- Wyszukiwanie zbiorów, w których drugim znakiem nazwy jest **h** (pozostałe znaki dowolne) wymaga wzorca **?h*.***.

Ćwiczenia

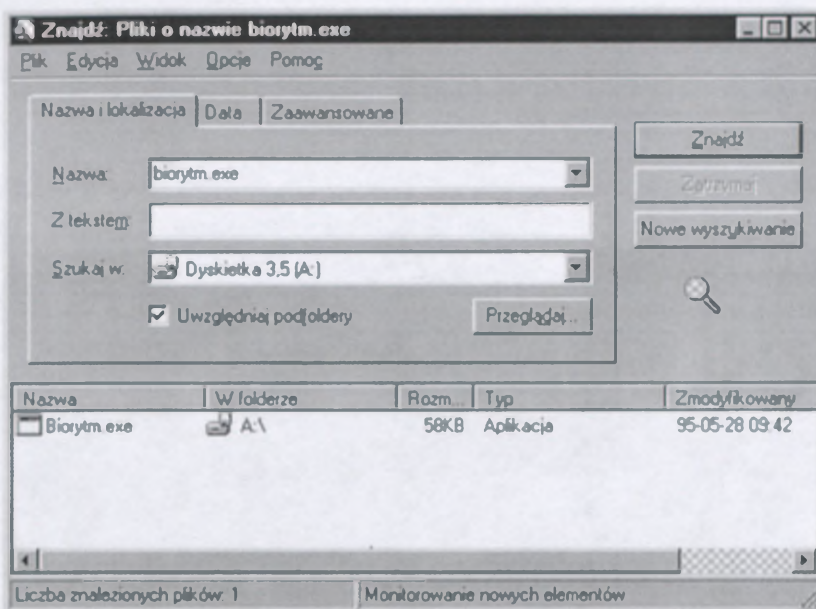
Przed wykonaniem ćwiczeń należy dyskietkę otrzymaną od nauczyciela włożyć do stacji dyskietek. Korzystając z polecenia **Znajdź** odszukać na dyskietce:

- Zbiór o nazwie **biorytm.exe** (rys. 6.1).
- W folderze głównym wszystkie zbiory wykonywalne typu **exe**.
- W folderze głównym wszystkie zbiory wykonywalne typu **com**.
- Wszystkie²⁵ zbiory o rozszerzeniu **txt**.
- W folderze głównym wszystkie zbiory o nazwie **tree**.
- W folderze głównym wszystkie zbiory, których nazwa zaczyna się od napisu **tree**.

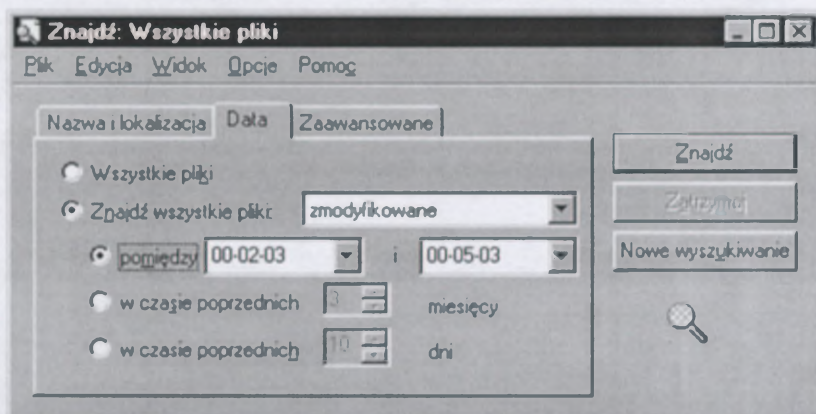
²⁴ Nazwana grupa zbiorów i podfolderów.

²⁵ Jeżeli obszarem poszukiwań jest cały dysk to w oknie **Znajdź** należy ustawić opcję **Uwzględnij podfoldery**.

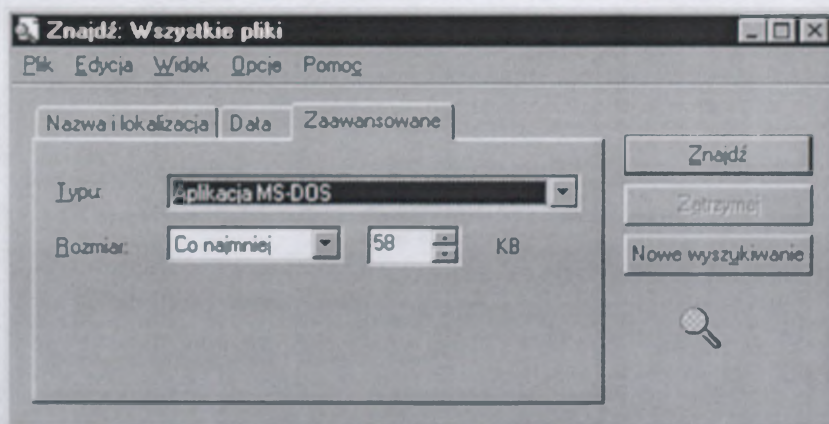
- Wszystkie zbiory, których drugim znakiem nazwy jest litera p.



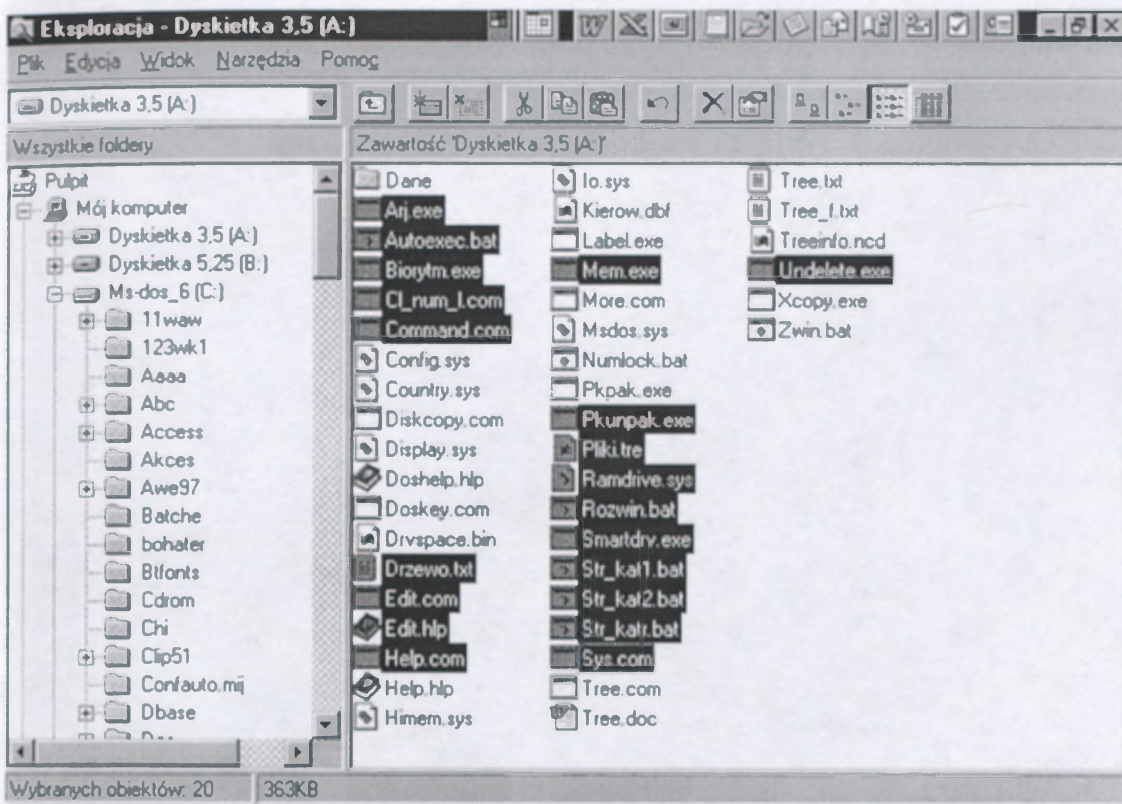
Rys. 6.1. Okno Znajdź zakładka Nazwa i lokalizacja



Rys. 6.2. Okno Znajdź zakładka Data



Rys. 6.3. Okno Znajdź zakładka Zaawansowane



Rys. 6.4. Zaznaczone zbiory w oknie *Eksploratora Windows*

- Zaznaczanie na liście niespójnej grupy (zbiory **Undelete.exe** oraz **Mem.exe**):
 - wskazać kliknięciem w ikonę zbiór **Undelete.exe** (jeżeli jest to pierwszy zaznaczony zbiór),
 - z naciśniętym klawiszem **Ctrl (Control)** wskazywać kliknięciem w ikonę (wszystkie następne) zbiór **Mem.exe**.

Zaznaczanie zbiorów (folderów) według wyżej wymienionych zasad można przeprowadzać w:

- Oknie **Mój komputer** (jeżeli okno zawiera ikony zbiorów (folderów)).
- Obszarze **Zawartość** (prawa część okna) okna **Eksploracja**.
- Oknie **Znajdź wszystkie pliki** (lista zbiorów odszukanych).

Ćwiczenia

W folderze **Help**, który jest elementem foldera **Windows** zaznaczyć:

- Grupę zbiorów od **Calc.cnt** do **Dialer.cnt**.
- Do zaznaczonej grupy dołączyć grupę zbiorów od **Msn.hlp** do **Notepad.cnt**.
- Do zaznaczonej grupy dołączyć zbiory: **Soundrec.cnt**, **Regedit.hlp** i **Access.hlp**.

6.3. Kopiowanie zbiorów lub folderów

Kopiowanie grupy zbiorów lub folderów wymaga ich wskazania (zaznaczenia). Operacja kopiowania można zrealizować narzędziami:

- **Znajdź.**
- **Mój komputer.**
- **Eksplorator Windows.**

Polecenie Znajdź. W oknie **Znajdź** na liście odnalezionych zbiorów (folderów) należy zaznaczyć te, które mają być skopiowane. Następnie w podanej kolejności należy wykonać poniższe polecenia.

W oknie **Znajdź** kliknąć w polecenie **Edycja**²⁷ ⇒ kliknąć w opcję **Kopiuj** (klawisze **Ctrl+C**) ⇒ w oknie **Znajdź** odszukać i wskazać folder docelowy ⇒ kliknąć w polecenie **Edycja** ⇒ kliknąć w opcję **Wklej** (klawisze **Ctrl+V**).

Mój komputer. W otwartym oknie dysku (foldera) należy zaznaczyć obiekty do kopiowania. Następnie

kliknąć w polecenie **Edycja** ⇒ kliknąć w opcję **Kopiuj** (**Ctrl+C**) ⇒ w oknie **Mój komputer** odszukać i wskazać folder docelowy ⇒ kliknąć w polecenie **Edycja** ⇒ kliknąć w opcję **Wklej** (**Ctrl+V**).

Eksplorator Windows. W lewej części okna **Eksploracja** w obszarze **Wszystkie foldery** wskazać (dysk, jeżeli potrzeba foldery) źródło zbiorów (folderów) do kopiowania. W obszarze **Zawartość** zaznaczyć obiekty do kopiowania. Następnie

w oknie **Eksploracja** kliknąć w polecenie **Edycja** ⇒ kliknąć w opcję **Kopiuj** (**Ctrl+C**) w oknie **Eksploracja** w obszarze **Wszystkie foldery** (lub w obszarze **Zawartość**) wskazać folder, do którego należy przekopiować ⇒ kliknąć w polecenie **Edycja** ⇒ kliknąć w opcję **Wklej** (**Ctrl+V**).

Ten sam efekt można uzyskać przez przeciągnięcie zaznaczonych zbiorów (folderów) nad ikonę dysku (foldera) docelowego.

Ćwiczenia

Przed wykonaniem ćwiczeń należy:

- Dyskietkę otrzymaną od nauczyciela włożyć do stacji dyskietek.
- W miejscu wskazanym przez nauczyciela (np. na dysku **d**) założyć folder **ZBIORY**.

Korzystając z wyżej wymienionych sposobów przekopiować z dyskietki do foldera **ZBIORY**:

- Plik o nazwie **biorytm.exe**.
- Z foldera głównego wszystkie zbiory wykonywalne typu **exe**.
- Z foldera głównego wszystkie zbiory wykonywalne typu **com**.
- Wszystkie zbiory o rozszerzeniu **txt**.
- Z foldera głównego wszystkie zbiory o nazwie **tree**.
- Z foldera głównego wszystkie zbiory, których nazwa zaczyna się od napisu **tree**.
- Wszystkie zbiory, których drugim znakiem nazwy jest litera **p**.

Polecenie MS DOS

COPY *źródło zbiorów* *miejsce docelowe*

gdzie: *źródło zbiorów* opisuje [dysk:][ścieżka][maska]

miejsce docelowe opisuje [dysk:][ścieżka].

Do selektywnego kopiowania służy maska zbudowana z części nazwy oraz znaków globalnych.

Przykład

COPY a:*.com d:\zbiory

COPY a:\tree.* d:\zbiory

COPY a:\tree*.* d:\zbiory

COPY a:\?p*.* d:\zbiory

²⁷ Polecenia: **Kopiuj**, **Wklej**, **Wytnij** znajdują się także na pasku narzędziowym lub menu podręcznym.

6.4. Usuwanie plików lub folderów

Usuwanie grupy zbiorów lub folderów wymaga ich wskazania (zaznaczenia). Podobnie jak przy kopiowaniu usuwanie może być wykonane przy pomocy:

- Polecenia **Znajdź**.
- **Mój komputer**.
- **Eksploratora Windows**.

Polecenie Znajdź. W oknie **Znajdź** na liście odnalezionych zbiorów (folderów) należy zaznaczyć te, które mają być usunięte. Następnie w podanej kolejności wykonać poniższe polecenia.

W oknie **Znajdź** kliknąć w polecenie **Plik** ⇒ kliknąć w opcję **Usuń** ⇒ potwierdzić decyzję usunięcia.

Lub

w oknie **Znajdź** kliknąć w polecenie **Edycja** ⇒ kliknąć w opcję **Wytnij**²⁸ (klawisze **Ctrl+X**).

Mój komputer. W otwartym oknie dysku (foldera) należy zaznaczyć obiekty do usunięcia. Następnie

kliknąć w polecenie **Plik** ⇒ kliknąć w opcję **Usuń** ⇒ potwierdzić decyzję usunięcia.

Lub

kliknąć w polecenie **Edycja** ⇒ kliknąć w opcję **Wytnij** (klawisze **Ctrl+X**).

Eksplorator Windows. W lewej części okna **Eksploracja** w obszarze **Wszystkie foldery** wskazać (dysk, jeżeli potrzeba foldery) źródło zbiorów (folderów) do usunięcia. W obszarze **Zawartość** należy zaznaczyć obiekty do usunięcia. Zaznaczone obiekty można usunąć przy pomocy polecenia **Usuń** lub **Wytnij**.

Ten sam efekt można uzyskać przez przeciągnięcie zaznaczonych zbiorów (folderów) nad ikonę kosza.

Ćwiczenia

Korzystając z wyżej wymienionych sposobów usunąć z foldera **ZBIORY**:

- Zbiór o nazwie **biorytm.exe**.
- Wszystkie zbiory wykonywalne typu **exe**.
- Wszystkie zbiory wykonywalne typu **com**.
- Wszystkie zbiory, których drugim znakiem nazwy jest litera **p**.
- Wszystkie zbiory o rozszerzeniu **txt**.
- Wszystkie zbiory o nazwie **tree**.
- Wszystkie zbiory, których nazwa zaczyna się od napisu **tree**.

Polecenie MS DOS

DEL [dysk:][ścieżka][maska] [/P]
ERASE [dysk:][ścieżka][maska] [/P].

Do selektywnego usuwania służy maska zbudowana z części nazwy i znaków globalnych.

Przykład

DEL d:\zbiory*com

²⁸ Wycięte elementy przekazywane są do schowka. Ze schowka przy pomocy opcji **Wklej** mogą być umieszczone w innym miejscu. Zaznaczone elementy można usunąć również przy pomocy klawisza **Delete**.

```
DEL d:\zbiory\ tree*.*
DEL d:\zbiory\?p*.*
DEL d:\zbiory\*.*
```

Załącznik – zawartość dyskietki do ćwiczeń

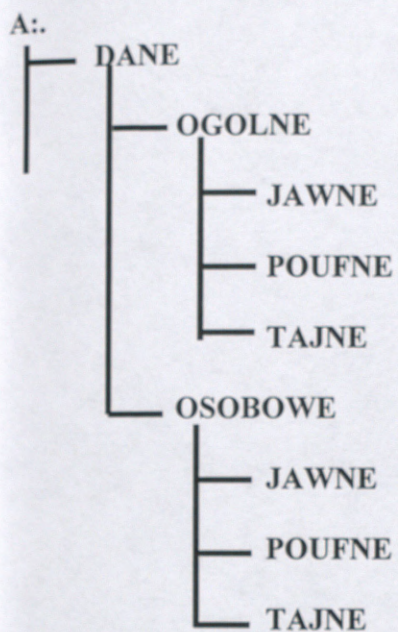
Folder główny dysku A – wykaz folderów i zbiorów.

A:.

DANE

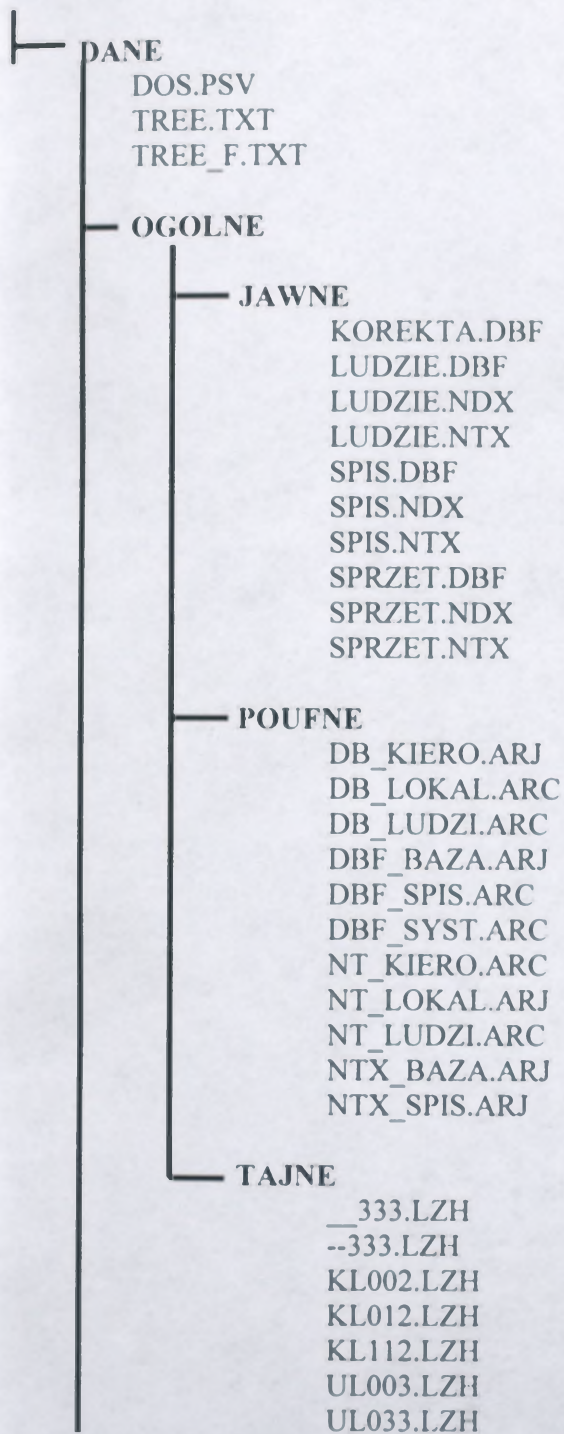
```
ARJ.EXE
BIORYTM.EXE
CL_NUM_L.COM
COMMAND.COM
CONFIG.SYS
COUNTRY.SYS
DISKCOPY.COM
DISPLAY.SYS
DOSHELP.HLP
DOSKEY.COM
DRZEWO.TXT
EDIT.COM
EDIT.HLP
EX16TOTO.EXE
HELP.COM
HELP.HLP
HIMEM.SYS
KIEROW.DBF
LABEL.EXE
MEM.EXE
MORE.COM
NUMLOCK.BAT
PKPAK.EXE
PKUNPAK.EXE
PLIKI.TRE
RAMDRIVE.SYS
ROZWIN.BAT
STR_KAT1.BAT
STR_KAT2.BAT
STR_KATR.BAT
SYS.COM
TREE.COM
TREE.DOC
TREE.TXT
TREE_F.TXT
TREEINFO.NCD
UNDELETE.EXE
XCOPY.EXE
ZWIN.BAT
```

Folder DANE dysku A – struktura folderów.



Folder DANE dysku A – struktura folderów i wykaz plików.

A:.



Folder DANE dysku A – struktura folderów i wykaz plików.

DANE... - kontynuacja

